

# 山田尚子監督アニメ『けいおん!』シリーズにおける運動と時間

源 倫太郎

## 序論

本稿は、山田尚子監督アニメ<sup>1)</sup>『けいおん!』シリーズについて論じるものである。本シリーズはかきふらいによる原作マンガ『けいおん!』を基に製作されたアニメであり、軽音楽の部活動に所属する女子高校生5人が、バンドグループ「放課後ティータイム」を結成し、何気ない高校の日常を送る生活を描いたものである。本シリーズは部活動を描く作品であるにもかかわらず、他校との競争や対立等は描かれることがない。また、基本的に主人公である平沢唯の視点で描かれており、物語が進んで卒業が近づくとつれて「放課後ティータイム」の中で唯一学年が1つ下の、中野梓との別れが身近に感じられるようになるなど、高校生にまつわる様々な出来事を描写した作品である。本シリーズは京都アニメーションが製作を行っており、山田尚子が監督している。2009年に第1期『けいおん!』がテレビ放送されて大きな話題を呼び、その後2010年に第2期『けいおん!!』が放送された。そして2011年に劇場版作品となる『映画 けいおん!』が公開され、アニメシリーズは完結した<sup>2)</sup>。

本シリーズは先にも述べた通り、高校生の何気ない日常を描いていることから、「空気系（日常系）」というジャンル<sup>3)</sup>の代表的な作品とされている。しかしながら、本シリーズについて「無時間性」という空気系の中心となる特徴を有していないという主張がなされることがあり、空気系の特徴を巡る議論の中心となってきた作品でもある。そのため、『けいおん!』シリーズの特性を明らかにすることで、日本におけるアニメジャンルの抱える問題に

1つの視点を与えることができる。

また、本シリーズはジャーナリストの数土直志が、「次世代監督と話題がでるときに、その筆頭に名前が挙がるのは山田尚子であろう。というよりもその評価はすでに十分過ぎるほど高い」<sup>4)</sup>と指摘するように、近年非常に注目を集めている山田尚子の初監督作品である。数土は「アニメーターから演出、さらに監督にキャリアを転換する例は多い」ことに言及し、若い世代の女性アニメーターが男性よりも遥かに多いことを踏まえ、「日本のアニメ業界を多数の女性監督が支える時代がほどなく訪れるはずだ。そしてそのなかで国境を超えて活躍する監督も多く誕生するはずだ」としている。数土は山田について、「その最前線に立ち、次世代の女性アニメ監督・演出のキャリアモデルにもなっていく。同時に日本を代表する監督としてますます欠かさない存在になるに違いない」と評価している<sup>5)</sup>。この他、現在注目されているアニメーション製作会社として京都アニメーション（京アニ）を紹介した長山靖生は、「京アニで今の注目株は、若手監督・山田尚子だ。彼女は会社員としての監督という立場を取っている」として、「社員監督」としての山田を紹介している<sup>6)</sup>。このように評される山田の初期作品を分析することで、初期から見られる一貫した山田の特徴を発見することができ、アニメーション史に山田を位置づけることに繋がる。

近年実写映画におけるCG映像の使用に代表されるように、映画とアニメーションは接近している。この接近は、レフ・マノヴィッチが『ニューメディアの言語』において「デジタル映画とは、多くの要素の一つとしてライブ・アクションのフッテージを用いる、アニメーションの特殊なケースである」<sup>7)</sup>と述べているように、デジタル化における映画メディアの在り方の変化が変化していることに関連している。このように、もはや実写映画であっても現実における物理的な事象と対応しているわけではなく、映画の持つ指標性を映画の芸術性の基盤とすることは困難になりつつある。そこで、トム・ガニングが述べたように、映画とアニメーションをともに「運動」とい

う同一の視点で包括的に議論していくという動きが進んでいる。こうしたメディア論的な文脈を踏まえたうえで、本稿では運動という視点に注目し、『けいおん!』シリーズの分析を試みる。特に、足の運動による個性や心情の描写が行われている点、そして、山田の作品がしばしば実写的と呼ばれるにもかかわらず、コマ打ち数を利用した演出というアニメーション的な表現技法が利用されている点に注目して分析を行う。

## 1. アニメーションにおける『けいおん!』の重要性

### 1-1. 「空気系の無時間性」に対する批判

序論でも述べた通り、『けいおん!』シリーズは空気系ジャンルの代表的な作品であるとされている。空気系の特徴として、小森健太郎は以下の5点を指摘している。

- ・未成年（主に中高生、たまに小学生）の女の子たち四人か五人（おおまかに数人増えることもある）がメイン。
- ・なにかの目標に向かって邁進したり、なにかの達成をしたりすることがない。
- ・メインキャラは、性的なくすぐりが多少あってもいいが、基本的に恋愛からは隔離されている。
- ・メインキャラの家族が描かれることもあるが、家族ドラマが主題にはならない。
- ・過度の不幸、悲惨な事態はいれない。

小森は「恋愛や、目標への邁進、目標達成、卒業や進学と言った〈時間〉を想起させる要素を排除することで〈空気系〉は成立している」とし、空気系の特徴をまとめて「〈時間〉の排除」であるとした<sup>8)</sup>。たしかに『けいおん!』シリーズでは、メインとなる登場人物は女子高校生の平沢唯、秋山

漣、琴吹紬、田井中律、中野梓の5名で構成されており、大きな目標のために活動をするといったプロットではない。そして、男子が存在しない女子高校が舞台である点、シリーズを通して彼女たちの兄弟以外の家族がほぼ登場しない点、作中で過度の不幸が起こらない点などを考えると、小森の挙げる空気系の特徴に当てはまっているように見える。

しかしながら、『けいおん!』シリーズは空気系の「無時間性」にまつわる議論でしばしば引き合いに出される。広瀬正浩は、成長という観点から『けいおん!』の時間性について述べる。広瀬は「「成長」は、「Aの時間」から「Bの時間」へという二つの時間を結ぶ連続あるいは跳躍が成り立つことに基づいている、きわめて時間的な営為である」<sup>9)</sup>と定義し、登場人物である平沢唯たちが新しい自分になろうと変化を求めている点に時間性が見出されるとした。このように広瀬は、『けいおん!』シリーズを安易に空気系とすることに疑問を呈している。

一方、雑賀広海は以下のように無時間性を擁護する。

広瀬が示す時間とは、画面に現前し時計のイメージとして視覚化された時間であり、Aの状態からBの状態へといった状態の変化を表すものであるが、このような状態の変化は集団が所有する時間に対して直接的な効果を及ぼすものではない。なぜなら、状態の変化は視覚的な問題であり身体的な問題であるが、アニメの絵で描かれた記号的な身体は成長する身体とは異なるものであるからだ。成長しない身体を持つ少女たちが永久的に続くかに思える時間を生き、やがて唐突に訪れる高校生の終わりの時間を『けいおん!』は描いているのである。<sup>10)</sup>

雑賀は無時間が描かれた作品として、小津安二郎の映画や『男はつらいよ』を挙げ、「無時間への欲望は、小津の場合は作家が欲望し、『男はつらいよ』の場合は不特定の日本の大衆が欲望した」ものと指摘する。同様に、空気系

は「オタクの無時間への欲望を充足するものとして成立」しており、無時間は肯定的に捉えられるものとした<sup>11)</sup>。

禧美智章は、雑賀の指摘が「卒業とともに失われてしまうような有限な学園生活（物語）も、彼女たちの日常という無時間的な空間（データベース）の諸要素に過ぎない」ものとみなす論であるとし、「（萌え）要素の組み合わせ、つまり、記号的な要素に還元できないキャラクターの「成長」が『けいおん!』に描かれている」と、雑賀の指摘に反論した<sup>12)</sup>。禧美は『けいおん!』において映像からも成長が読み取れるとし、「物語のレベル、そして、映像のレベルにおいて主人公たちの「成長」を描く「物語」であ」と指摘する。このことから、禧美は広瀬同様に『けいおん!』シリーズを空気系と捉えることに疑問を呈し、更に『けいおん!』シリーズが空気系というジャンルの規定自体を揺るがす作品であると指摘した<sup>13)</sup>。

『けいおん!』シリーズと空気系の関係についての言説で述べられている「時間」は、デイヴィッド・ボードウェルとクリスティン・トンプソンが述べる「ストーリー上の時間経過」<sup>14)</sup>に当たり、彼女たちの高校生活の中で経過する時間について述べられたものである。以上のように、『けいおん!』シリーズは「空気系」というアニメジャンルを規定するにあたってストーリー上の時間を巡って議論されている。

## 1-2. 山田尚子の作家性

山田尚子は、2009年にテレビアニメ『けいおん!』で初監督を行った後、翌年の第2期『けいおん!!』の監督も務め、その劇場版作品となる2011年の『映画 けいおん!』で初めて劇場版作品を監督した。そして、2013年に商店街に住む女子高校生の日常を描いたテレビアニメ『たまこまーけっと』、翌年には劇場版作品の『たまこラブストーリー』を監督した。その後2016年にはテレビアニメを挟まず劇場版のみの作品となる『映画 聲の形』を手掛け、高い評価を得た。2018年には吹奏楽部をテーマに友人との複雑

な距離感を繊細に描いた『リズと青い鳥』を監督している。その後2021年にこれまでの京都アニメーションではなく、サイエンス SARU というアニメーション製作会社で古典文学を原作とした『平家物語』を手掛けた。その後、2022年にはアニメーション製作会社、アンサー・スタジオで『モダンラブ・東京～さまざまな愛の形～』という Amazon prime video 配信のオムニバス形式のドラマのうち、唯一アニメーションとなる第7話「彼が奏でるふたりの調べ」を手掛けた。2023年11月現在、短編アニメーションの『Garden of Remembrance』、そして長編アニメーションの『きみの色』の公開が決定している。

山田尚子は、複数の論者によって作家性を持った監督であるとされている。藤津亮太は「撮影がデジタル化されたことで可能になったレンズの歪みや色収差という“アナログ”な効果を使いこなしながら、小さな世界のさざなみが、当人にとってはいかに大きな出来事かが描き出されている」<sup>15)</sup>とする。同様に、渡邊大輔も「山田はきわめて「(実写) 映画的」な画面作りを志向するアニメーション監督」であるとし、「第一に映像演出において、第二に構図において、実写映画のそれを模している」としている。渡邊はこの点をまとめて、「描かれた絵としてのアニメーション映像を、しばしば仮想的な「実写フィルム映像」のフィルターを介して演出することを、あるいは同じアニメーション画像を作品空間における現実、デスクトップ上の映像と、多層化して表現することを好む監督」であると表現している<sup>16)</sup>。

このような実写的な映像表現への志向<sup>17)</sup>について、山田が監督を務めた『けいおん!』から『リズと青い鳥』までの作品の製作会社である京都アニメーションの特徴であるという指摘がある。石岡良治は京都アニメーションについて複数指摘するなかで、「新海誠に由来する、アニメにおける取材に基づく背景の細密表現やレンズフレアなどの撮影効果を取り入れたフォトリアルな表現の「コモディティ化」をいち早く確立した点も京アニ（引用者註：京都アニメーションの略称）の功績」だとしている。そして石岡は「今

では『けいおん!』や『聲の形』などで知られる山田尚子が、京アニで作家性を明確に備えた監督といえますが、それでもやはり、個々のスタッフよりもスタジオの存在感の方が目立つように思われ<sup>18)</sup>と指摘している。また、アニメ制作者泉津井陽一と山田豊徳の対談で、泉津井は京都アニメーション作品の『たまこまーけっと』、『たまこラブストーリー』、『響け! ユーフォニアム』(2015)の撮影処理に言及し、「この水準の撮影処理となるとも、演出サイドだけでコントロールするのは困難で、撮影サイドからの提案も多いと思う<sup>19)</sup>と指摘している。それでは、実写的な撮影を志向するのは山田の特徴ではなく京都アニメーションの特徴なのだろうか。しかし、渡邊は「[擬似レンズ風]の映像演出」が山田の監督した『平家物語』にも登場していることを指摘している<sup>20)</sup>。この作品は先にも述べた通り、サイエンス SARU 製作であり、京都アニメーションの製作ではない。また、アンサー・スタジオ製作の『モダンラブ・東京』第7話においても、Filmmarks におけるファンの感想でレンズ的な表現に言及しているものが見られる<sup>21)</sup>ように、レンズを意識した実写的な表現への志向が見られる。製作会社が変わってもなおアニメーションにおける実写的表現を志向する特徴は消えていない。そのため、この点は山田尚子の特徴と考えることができる。

また、山田尚子の「足」描写は注目を集め、先行研究は大きく3点の特徴を挙げている。1点目は雑賀広海が述べるようなフェティッシュの対象としての足である。雑賀は山田尚子監督作品であるアニメ映画『たまこラブストーリー』について、映画を模倣したような撮影が記号的な身体である登場人物を強調させ、「記号的な少女の身体にまなざしを注ぐフェティシズム的なカメラの視線=観客の視線が浮上してくる」としている<sup>22)</sup>。2点目は、ある種の象徴的意味を持つものとしての足である。様々なものが指摘されているが、禧美智章は第1期『けいおん!』の第1話と第12話における対比的な足の運動に注目し、変化した足の運動が主人公である平沢唯の成長を描写していることを論じている<sup>23)</sup>。ここでの足は成長を描写する象徴的意味を



持った足であるとする事ができるだろう。この他、伊藤弘了が同じく山田尚子監督作品であるアニメ映画『リズと青い鳥』（2019）について論じた際に、作品内で登場する「自らの自由を縛る足枷から解放される寓話」と主人公である鎧塚みぞれの関係を重ね、足の象徴的意味について論じているものが挙げられる。ここで伊藤は、単に地上との結びつきのみを論じるのではなく、「人間の脚は、足枷であると同時に、青い鳥にとっての翼に相当するような、両義的なもの」であるとしている<sup>24)</sup>。つまり、地上へと縛り付けるものと、自由に動くものという足の複数の象徴的意味に注目している。3点目は、牧真司が簡潔に述べる通り、「表情を表す」ものとしての足である。牧は『けいおん!』における顔、足、手の表情について言及しており<sup>25)</sup>、感情を手足で表現しようとする点について、山田尚子本人も言及している<sup>26)</sup>。近年の作品ではさらに身体全体の表現も注目されており、細馬は第1期『けいおん!』の第1話「廃部!」において、キャラクターの足が性格を描写していることに言及しつつ、以下のように述べている。

監督作品の第一作第一話の冒頭とラストにおいて、すでに山田尚子は足による身体動作を独特の表現で描いているのだが、九年後の監督作品『リズと青い鳥』（二〇一八年）において、その表現はさらに繊細かつ豊かな形で更新された。そこでは、足のみならず腕の動作や視線の変化によって、キャラクターの性格だけでなく、人と人とのやりとりにおける微細な感情の起伏が表され、時には数分にわたる寡黙なシーンで、濃密なドラマを作りあげるに至っている。

このように、身体による複雑な感情描写が注目されている<sup>27)</sup>。先行研究から身体全体の描写にも注目されていることが分かるが、その中でも足が必ず言及されている点は重要である。足描写について3点確認したように、山田尚子の足描写は一面的ではなく、複数の視点で読み解くことのできるもので



ある。

山田尚子作品の「足」をめぐる言説のうち、本論がとりわけ興味深いと思うのは、「足の表情」という形容である。この表現は先に挙げた牧の他に伊藤も使用している<sup>28)</sup>が、「表情」について、アニメーションにおける文脈を確認しておく。表情は一般に「顔」についての概念であると考えられるが、加藤幹郎は映画やアニメーションにおける顔について、「顔の風景」という概念を提示している。加藤によれば「風景とは、そこで主体がそこにつまれると同時に、それとともに主体がそのなかで生きる場所であり、それゆえに『わたし』（主体）と風景（客体）、前景と後景とに二分割されえないなものかである。風景とはその意味で主体のプロセスのことであり、映画において主体の顔のクローズアップ（微細な表情）が風景となりうるのは、そのためである」。そのうえで、加藤はアニメーションの顔について、「複雑な顔の表情筋を総合的に再現=表象して、そこに人間の内面を創造的に構築しようという意図も技術もない」としている。こういった状況のなかで、加藤はアニメーションによる人間の内面の表象の例としてアニメ映画監督の新海誠を挙げており、「新海誠のアニメーション映画は、その卓越たる風景描写ゆえに言葉の真の意味でのメロドラマであり、それは外風景の入念な描写によって初めて可能になった事態であるし、そもそもアニメーション技術は外風景の描写が得意である」と論じている<sup>29)</sup>。すなわち、ここでは「顔の風景」によって心情を表現することができないアニメーションが、「外風景」によってそれを補っているという見解が示されている。この点と、先に述べた「足の表情」は大きく関連していると考えられる。つまり、山田尚子の場合にはアニメーションにおける「顔の風景」の不在を、「足の風景」によって補っていると言える。

## 2. アニメーションの運動

アニメーションの運動とはどのようなものなのだろうか。アニメーション

を生み出すコマ打ちというメカニズムについて確認しておく。そもそも映像は、複数の写真や画像を早い速度で連続して提示することによって、それらが1続きの運動として捉えられるという仕組みを利用している。実写映画では基本的に1秒間に24枚の写真が用いられており、アニメーションも1秒間に24枚を基本単位としている。この点について、吉村浩一が説明している通り、「わずかずつ変化する静止画を毎秒二四枚用いてアニメーションをつくることを、アニメーションの世界では「一コマ打ち」と呼んでいる。さらに、アニメーションでは「毎秒一二枚落としても、観客には一コマ打ちとほぼ変わらない動きに見える」ことから、「二コマ打ち」という技法が生まれ、「一秒間に八枚でも、動きによっては劣化が目立たないので、毎秒八枚の「三コマ打ち」も実用的な技法として使われる」こととなった<sup>30)</sup>。これを吉村は下の図1のようにまとめている。

このようなコマ数の制限は、しばしばフルアニメーションとリミテッドアニメーションという2種類に分類される。津堅信之は2種類の分類について、以下のようにまとめている。

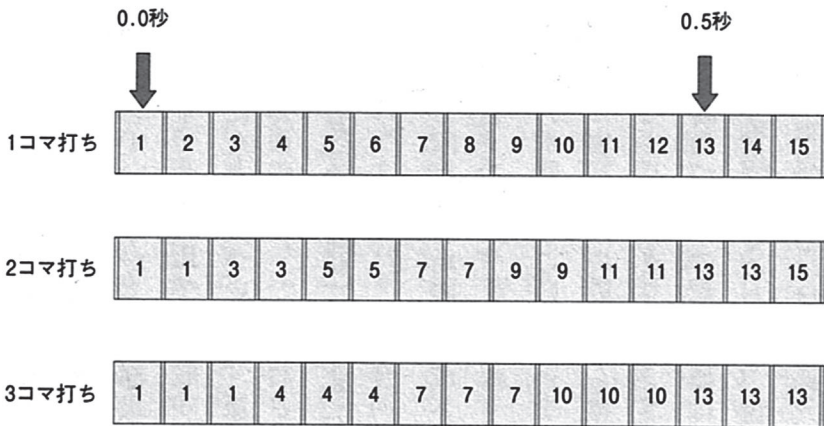


図1 アニメーションのコマ打ち (吉村浩一「アニメーションの運動」33頁より引用)

フルアニメーションとリミテッドアニメーションとの違いは、本来は絵の動かし方、すなわち動かす物体（たとえばキャラクターの身体）の「全体（フル）アニメート」か「部分（リミテッド）アニメート」かの違いだということであって、そこに一秒あたりの絵の枚数、すなわち一コマ撮りか三コマ撮りかといった視点が加えられていることになる。

しかしながら日本では、ほぼすべて「フルアニメーション＝一コマか二コマ撮り」「リミテッドアニメーション＝三コマ撮り」と、絵の枚数の側面のみで説明されている。

そして、厳密には元の意味と異なるにもかかわらず、現状の普及状態から「日本におけるリミテッドアニメーションの定義として、そろそろ容認すべきかもしれない」<sup>31)</sup>としている。以上のように、絵の枚数による区分は適切にアニメーションを分類することができていない。さらに、リミテッドアニメーション、フルアニメーションという分け方が不適切な点について、異なる理由を挙げることができる。北村匡平はコマ打ちが作品内で常に一定のものではなく、柔軟に変動することを指摘している。そして、アニメーターの井上俊之は取材の中で「極端な例では、金田伊功さん、山下将仁さん、上妻晋作さんなどがやっていた「乱れ打ち」（1コマ、2コマ、3コマ、4コマ、6コマなどを織り交ぜたコマ打ち）も、絵と絵と間は飛び飛びに見えても、彼らの描く動きは原画の配置、「軌道」のコントロールに説得力があるので、おかしくは見えない。独特な魅力がある」として、コマ打ちの数が変動することについて言及している<sup>32)</sup>。これを踏まえ、細馬宏通は「コマ打ちという技法からアニメーションを考えると、単に「フル／リミテッド」の区別をしたり何コマ打ちかを調べるだけでなく、そこでの動きの量や質がどうなっているか、どのような技法が混在しているかに注意を払う必要がある」と述べている。実際に、細馬は湯浅政明監督のテレビアニメ『映像研には手を出すな!』（2020）のオープニング映像に登場する3人のキャラクターに

ついて、それぞれコマ打ち数が異なることを指摘し、「3人の舞いには、それぞれ異なるコマ打ちの技法が用いられており、それによって3人それぞれの動作の特徴を表し、キャラクターの個性を浮かび上がらせている」とする<sup>33)</sup>。このように、アニメでは表現に合わせてコマ打ちを柔軟に変動させることがあり、全体のコマ打ち数で捉えることは不適切であることが分かる<sup>34)</sup>。

以上のように、アニメーションはコマの連続から成立しており、そのコマ打ちの数を変動させることによって多様な運動が創造されていることを確認した。その一方、これまでアニメーションの運動は限られたもののみ注意が向けられていたことが指摘されている。雑賀はアニメーションの運動がこれまで「動くもの」に注目して論じられてきたことに言及し、「動くもの」に注目した議論では、実写映画の運動を凌駕したものだけが評価されることとなり、実写映画を凌駕しない運動は捨象されてしまう」と、これらの批評の限界を指摘している<sup>35)</sup>。同様に、吉村浩一は「現在のアニメーション作品の多くは、どんなに叩きのめされても立ち上がり、ついには敵をやっつけてしまう超人的ヒーローや、痛み感の希薄さが蔓延した戦闘・暴力シーンであふれています。アニメーションの魅力を、こうしたピストルの弾をもかわすような超人的動きとは違うところに求める作品があってもよいのではないのでしょうか」<sup>36)</sup>と、現実的でない運動をするアニメーションが評価される現状を疑問視する。吉村は、こうした現実的でない描写のアニメーションとは異なり、現実的な描写を行った作品として、片淵須直監督のアニメ映画『この世界の片隅に』(2016)を挙げている<sup>37)</sup>。実際、『この世界の片隅に』は細馬によってコマ打ち数の変動による巧みな描写を行っていることが報告されている<sup>38)</sup>。つまり、実写でも可能な運動に関してアニメーションで描写された際、その運動にもアニメーション独自のコマ打ちの操作という表現技法が活用されていることが分かる。そこで、本稿では実写的な演出を指摘される山田尚子監督によるアニメシリーズである『けいおん!』が、実際に

はアニメーション固有の表現技法を用いているという点に注目して論じる。

### 3. 『けいおん!』における運動

#### 3-1. 運動によって描写される時間のずれ

前章まで、『けいおん!』シリーズの位置づけとアニメーションの運動について確認してきた。本節では実際に同シリーズにおける運動による描写を分析していく。最初に取り上げるのは、第2期『けいおん!』の後期オープニング<sup>39)</sup>である。このオープニング映像には、明らかに対比関係を成す場面が存在する。それは、廊下を往復しながら5人が走る以下の図2の場面と、5人が講堂を左方向に走る以下の図3の場面である。図2の場面は廊下を走っている彼女たちを教室の中からフィックス・ショットで映したものであり、彼女たちは同じ速度で左方向へ駆け抜け、姿が見えなくなった後、再び左方向から現れて同じ速度で右方向へと駆け抜けていく。図3は、講堂を走っている彼女たちを平行したカメラで追いかけて映したトラッキング・ショットであり、彼女たちは左方向へと走っている。これらの場面について、説明のため前者を廊下ショット、後者を講堂ショットと名付け、分析する。

まず、廊下ショットでは、5人全員が同じ速度で走っており、誰1人欠けることなく一体となった彼女たちの様子が表現されている。このショットでは教室にいる数人の学生も映っているが、彼女たちはほとんど動いていな



図2 廊下を走る場面



図3 講堂を走る場面

い。そのことによって、軽音部5人の素早い運動が中心で目立っている。5人は左右に素早く往復するため、せわしなく動いている印象を与え、『けいおん!』シリーズを観てきた視聴者にとっては、作中で表現される軽音部の元気さや自由さを想起させる。

次に、講堂ショットでは、廊下ショットと同様に、軽音部の5人が同時に走っているが、廊下ショットが双方向に走っていたのに対し、講堂ショットでは左側一方向のみに向かって走っている。配置されている長椅子の向きを考えると、彼女たちは講堂の前方に向かって走っていることが分かる。ここで舞台となっている講堂は、第2期『けいおん!!』第24話の「卒業式!」において、卒業式が執り行われる場所である。つまり、講堂の前方に存在している舞台は、卒業式の舞台となる場所であり、彼女たちの一方向の走りは、目前に迫った卒業に向けて進んでいる第2期『けいおん!』後期の状況を示したものだと考えられる。

廊下ショットと講堂ショットをより細かく見ていく。これらのショットを注意してよく見比べると、同じ走る運動にわずかに違いがあることに気付く。廊下ショットでは先述の通り一体となった感覚が生まれるが、講堂ショットでは5人の運動に少しばらけた感覚がもたらされる。運動に対して視聴者が抱く感覚の違いは、講堂ショットで前から4番目を走る中野梓の運動が1人だけわずかに異なることから引き起こされる。実際に、注意深く5人の運動を観察すると、中野梓の体がはずむタイミングが他の4名と異なっており、あえて走るタイミングがずらされていることが分かる。

両ショットをコマ打ちに着目して詳細に見ていくと、ともに2コマ打ちによって進んでいるのが分かる。しかしながら、廊下ショットでは彼女たち全員が全く同じタイミングで2コマ打ちとなっているのに対し、講堂ショットでは中野梓のみ、1コマ分ずれた2コマ打ちとなって動いている。講堂ショットをコマ打ちの数でまとめると以下ようになる。ここでは、第2期『けいおん!!』時点で高校3年生の4人のコマ打ち数と、高校2年生の中

野梓のコマ打ち数を以下に学年ごとで記載した。

（高校3年生）1 → 2 → 2 → 2 → 2 → 2 → 2 → 2 → 2 → 1

（高校2年生）2 → 2 → 2 → 2 → 2 → 2 → 2 → 2 → 2

このように、高校3年生の4人は最初に1コマ打ちで動き、それに続く形で高校2年生の中野梓が2コマ打ちで動く。しかし、そのタイミングでは高校3年生は運動を行わず、停止している。そして、次のコマで高校3年生が2コマ打ちで動き、そこでは高校2年生の中野梓は動かない。このようにして、常に1コマだけずれた形で5人の運動が行われる<sup>40)</sup>。講堂ショットにおける全18コマのうち、冒頭4コマ分を実際にコマ送りした画像を分析しよう。動きの比較を分かりやすくするため、下の図4-1から図7-1では、簡単に図式化した（図4-2から図7-2）<sup>41)</sup>。図4-1は講堂ショットの最初の1コマ目であり、そこから図7-1に至るまで、順に講堂ショットのコマ数を4コマ目まで追っている。この後最後の18コマ目まで同様に動いていくため、図は提示していない。

中野梓のみ、動きのタイミングにずれが見出される。これにはどのような意味があるのだろうか。中野梓は、メインの登場人物たち5人が結成しているバンドグループ「放課後ティータイム」の中で、唯一の後輩である。彼女たち5人は非常に仲が良かったため、先輩後輩間の権力関係や軋轢のようなものは存在していないが、高校3年生である他の4人とは違い、高校2年生である彼女は卒業式後も1人学校に残る立場である。つまり、中野梓は放課後ティータイムとして完全に同じ時間を共有しているように見えつつ、現実には1学年分のずれが生じている。第2期『けいおん!!』第13話「残暑見舞い!」では、軽音部の高校3年生4人と偶然出会い、夏祭りに行くことになった中野梓が、帰宅後「私、もうすぐ、1人になっちゃうんだ」とつぶやく場面があり、楽しい体験がかえって寂しさを思い起こさせる契機となる様子が描かれる。このように、本シリーズでは終盤に進むにつれて徐々にこのずれに彼女が意識的になる様子が描かれ、本シリーズにおける重要なテーマ





図 4-1 講堂ショット1 コマ目

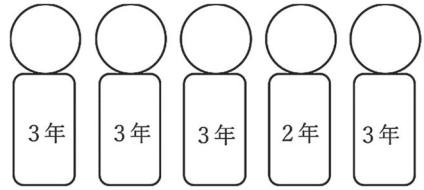


図 4-2 講堂ショット1 コマ目の簡易図



図 5-1 講堂ショット2 コマ目

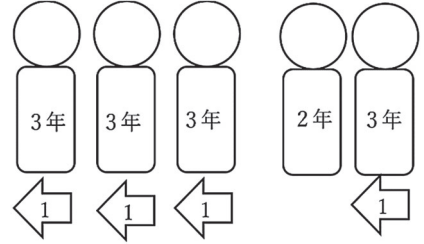


図 5-2 講堂ショット2 コマ目の簡易図



図 6-1 講堂ショット3 コマ目

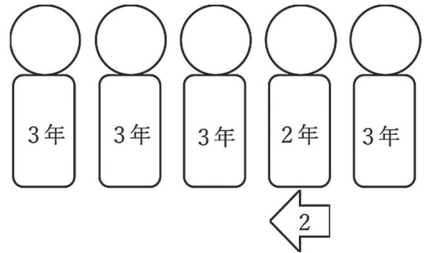


図 6-2 講堂ショット3 コマ目の簡易図



図 7-1 講堂ショット4 コマ目

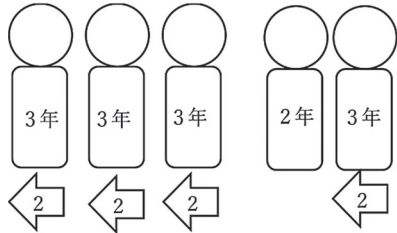


図 7-2 講堂ショット4 コマ目の簡易図

の1つでもあると言える。これが講堂ショットのわずか数秒の運動の中にも示されている。しかもそのずれは卒業式が執り行われる講堂の舞台に向かう運動において生じている。このように、講堂ショットにおいて、一体となっている彼女たちの間に存在する時間のずれが描写されていることが分かる。先程述べたように、細馬は『映像研には手を出すな!』オープニングにおけるコマ打ち数が変わる演出を指摘している<sup>42)</sup>。この場合はショットごとでキャラクターとコマ打ちが変わっているため、本節で扱っているものと厳密には異なるが、アニメには同じショットでキャラクターごとのコマ打ち数が異なるものがしばしば見られる。講堂ショットでは、このようなコマ打ち数の操作によって、時間のずれを表現している。

### 3-2. 足の運動による感情表現

前節で確認した通り、『けいおん!』シリーズでは運動による微細な演出が成されている。そして、山田尚子の足の描写は『けいおん!』シリーズにおいても見られる。実際、アニメーション監督の入江泰浩は本シリーズの印象について「特に「足の運び」に多くの力を割いているという点」を指摘している<sup>43)</sup>。本節で取り上げるのは第2期『けいおん!』の第20話「またまた学園祭!」におけるライブ後のシーンである。本話は、彼女たちが通っている学校で1年に1度だけ行われる2日間の学園祭についての内容であり、前の回である第19話「ロミジュリ!」で1日目、本話で2日目が描かれる。学園祭は彼女たちにとって非常に重要なイベントであり、主人公である平沢唯たちが高校1年生であった頃から毎年ライブを行っている。本話で描かれるのは彼女たちにとって3年目のライブであり、卒業を控えて軽音部で行う最後のイベントとなっている。本節で取り上げるのはこのライブを大盛況のうちに終え、部室で話している軽音部5人の足の描写である。

この場面では、足の運動を用いた感覚的な仕方で感情を表現している。まず、学園祭終了後の時間であることを示すように、夕日が差し込んだ部室

で、窓側の壁に寄りかかって床に座る5人が小さく映し出される。その後、5人を正面から低い位置で捉えたショットに切り替わる。このショットでは運動が最小限に留められ、話すときもほとんど口しか動かないことから、ライブ後の放心状態が良く表れている。次に顔のクローズアップが続き、平沢唯の顔、田井中律と秋山澪2人の顔の順にショットが切り替わる。そして一度部室のホワイトボードが映され、平沢唯と琴吹紬2人の上半身が映し出される。ここで平沢唯がジェスチャーを使ってやや大きく動き出すと、次に田井中律と秋山澪の上半身のショットに切り替わり、秋山澪も大きな動きで自身のベースを抱きしめる。その後再び5人全員を低い位置から正面で捉えたショットに切り替わり、先ほどに比べると全員が動き出し、放心状態から徐々に戻ってきていることが分かる。そして、平沢唯がライブについての話題から今後何をするかについての話題に切り替えると同時に彼女の上半身のショットに切り替わり、続いて窓側の部屋の角から5人の足を映したショットへと切り替わる。

ここで、中野梓が軽音部の日課を踏まえて、「とりあえず、ケーキが食べたいです!」と明るく発言する。このとき中野梓の足は、かかとを付けたままつま先を2回合わせる動作をし、ケーキを期待している様子が伝わってくる。そして、田井中律が足の体勢を変えると同時に「おう、部費ならあるぞー」と冗談めかして発言すると、琴吹紬が「だめよ、私持ってきてるもん」と足をばたつかせながら応答する。この後、いつも軽音部がケーキを食べている、今は誰もいない机のショットが映され、平沢唯が「やった!じゃあそれ食べてから、次のこと考えよう!」と発言し、話題が今後の行事へと移る。

ここで注目したいのは、感情の描写が足によって顕著に表れているという点である。中野梓のつま先を合わせる動きは、その弾んだように動くつま先から気持ちが高揚している様子が良く分かるものとなっているし、田井中律が体勢を直して左足を立てる動きは、彼女が冗談らしく発言する大げさな言

い回しを補強する。そして、一番顕著なのは琴吹紬の足のばたつきである。この足の動きによって、「大人しく見えるが、色々なことに興味津々で、面白いものを見つけると子供のように無邪気にはしゃぐ」<sup>44)</sup> 琴吹紬の性格が良く表れている。ここでは自分がいつも持ってきているケーキを全員で食べたいと子どものように強く主張する様子が、他のキャラクターの足よりも激しく上下にばたつく足の運動によって表現されている。細馬は第1期『けいおん!』第1話「廃部!」で平沢唯と他のメンバーの足の動きに注目し、「三人のメンバーの足の確かな動きと新入部員である唯の足の忙しい動きの対比は、のちの唯のバンドにおける立場を想像させる」としており、キャラクターの足を対比させることによる個性の描写を指摘している<sup>45)</sup>。本節でも同様に、他のメンバーの足との対比で個性が描写されている。この後、来年の学園祭ライブに自分たちが出場できず、現在の軽音部で最後の学園祭ライブとなったことを認めたくない気持ちから、その事実を否定する場面がある。その際も琴吹紬は激しく足をばたつかせて発言し、現実を否認する子どものような気持ちが表れている。この後の場面の動きが同様に足をばたつかせるものであったことと、来年同じ日常が続かないことを否認する発言内容を考慮に入れると、この場面には、日常を変化させないように留めようとする姿勢と彼女の子どもらしさを読み取ることができる。

この場面はその後に続く場面と照らし合わせるとより特別な意味を持ってくる。彼女たちがいつも座っている部室の机付近が映された後、秋山澪、琴吹紬、中野梓、再び秋山澪、田井中律の順に、今後やりたいことを話し、それぞれが話すタイミングでそれぞれの上半身を映したショットが続く。この間、今後の行事をそれぞれが挙げていくが、2度目に秋山澪が発言する際、「それから、次の新歓ライブか」と述べる。極めて自然な流れで発言するため、語り口からは会話が不自然なようには捉えられないが、彼女たちが卒業する高校3年生であることを踏まえると、違和感のある内容となっている。そして、5人はその後もそれに続く行事をさも来年全員が経験するかのよう

に語っていく。そして教室の天井から見下ろす構図で彼女たち5人を上から映したショットが続き、教室の机、教室の天井と彼女たちを映さないショットが続く。この間もこれからやりたいことについて彼女たちそれぞれが語っているが、彼女たちの顔がクローズアップされないために、どのような表情で会話をしているのか、声の調子から判断するしかない。そして、教室の天井が映っているショットの最中に、それまでの発言の流れを受けた平沢唯が「楽しみだねえ、その次は」と発言する。それを受けた中野梓が、「その次は、えーっと、その次はですね……」といつもよりも明るい調子で発言する。そして、次に田井中律の上半身のショットに切り替わり、「って、次はないない」と笑顔で応える。ここで、目元が涙で光っており、初めて彼女たちが涙を浮かべながら会話をしていたことが分かる。続いて平沢唯を映したショットが続き、彼女も涙目であることが分かる。彼女はなおも自分たちが今後参加することのない来年の学園祭ライブの話をする。ここでは、笑顔にも関わらず涙が急に一筋流れるため、努めて笑顔で話そうとする彼女の様子がよく分かるようになっている。

この一連のショットでは、泣き出したくなるほどの心境であるにもかかわらず、必死に明るくふるまっている。そして、発言内容も来年同じ日常が続かないことを悲しむものではなく、来年への期待を表すものになっている。つまり、言葉の上で言っていることと、本心で思っていることが乖離している描写となっている。もちろん全員が本当に勘違いをしていたり、発言に騙されたりしているわけではなく、存在しない来年の話を語る<sup>46)</sup>ことで、寂しさを紛らわせようとしている描写である。さらに、彼女たちの表情が涙を浮かべながらも笑顔である点も重要である。この後、こらえきれずに平沢唯が泣き出す場面が続くが、そこに至るまで涙があふれだしているのを否認するように、笑顔で話を続けている。このように、本場面では表情と感情が正確に一致したものでない。先程の足の運動は直接感情を表すものとなっていたにもかかわらず、ここでは笑顔に浮かぶ涙によって、無理やり感情とは異

なる表情を作っていることが分かる。山田尚子は『けいおん!』の後に製作した『リズと青い鳥』に関するインタビューの中で、足のショットについて「口から出ている言葉が本心かどうかは本人しか分からない。強がっているだけかもしれないし、後ろめたさや本心みたいなものは足や手に出てくるのではないかな。そう考えた映し方」であるとした<sup>47)</sup>。この発言に見られるように、先ほどの場面では、発言や表情では直接の感情は描写されておらず、足が直接的に感情を描写するものとなっている。

### 3-3. 運動による感情表現と時間性

前節まで、『けいおん!』シリーズにおける描写に着目し、運動による時間性の表現と、足の運動による感情表現を確認してきた。本節では足の感情描写による時間性の表現を分析する。分析を行うのは、『映画 けいおん!』において、卒業式の日、式を終えた軽音楽部の3年生たち4人が帰宅している場面である。ここでは、足の運動の描写のみで会話が表現されている。図8のように、この場面の冒頭のショットでは、右方向に向かって歩く軽音楽部の3年生4人の足のみが映されており、それぞれ会話に合わせて向きやテンポを変化させている。前から平沢唯、田井中律、秋山澪、琴吹紬の順番に



図8 卒業式帰宅途中の足のためのショット

なっており、声のタイミングと足の運動のタイミングによって明確に判断することができる。感情の描写に注目しながらこの場面を確認していく。

まず、自分たちが卒業する前に、後輩の中野梓のために作成した楽曲を、中野梓が喜んでくれていたことを、平沢唯が全員の方向に振り返りながら確認する。それに同意した琴吹紬と秋山澪は返事をするが、このとき秋山澪の声が泣いているかのように震えている。これを受け、その斜め前を歩いていた田井中律が、秋山澪の方が見えるように横歩きをしながら泣いていることをからかう。それに対し秋山澪が言い訳をし、そのタイミングで秋山澪の右足が大きく後ろに上がり、歩くテンポがずれる。このテンポのずれによって、秋山澪がやや動揺してごまかそうとしたことが分かる。そして、それを見た琴吹紬も秋山澪の方を向いて横歩きしながら「泣いてる暇なんてないわよ、澪ちゃん！」と述べ、その直後にずっと後ろ歩きのままの平沢唯が「そうだよ、私たち大学生だよ！」と全員の方を向きながら述べる。平沢唯が話しているタイミングで田井中律は平沢唯の方に向き直って正面向きに歩き、平沢唯の発言を受けて「ポジティブだなーお前ら」と述べる。そして、田井中律が話しているタイミングで琴吹紬は正面に向き直る。この状態で平沢唯がお菓子の話を始め、琴吹紬はその話を楽しそうに足を弾ませて反応する。ここでは、楽しい状況に思わず反応したように、軽やかな足取りで足のテンポが変わり、琴吹紬が期待の気持ちを抱いていることが良く分かる。そして、その様子を見て田井中律がつっこみを入れると、秋山澪が思わず笑う。その直後、先ほどまで泣いている様子だった秋山澪が立ち直ったことを田井中律がからかう。この状態では、田井中律は正面を向きながら歩いているが、ごくわずかに田井中律のつま先が秋山澪のいる左側に傾いていることが分かる。この細かい描写によって、田井中律が適当にあしらっているのではなく、秋山澪に注意を向けて発言しているということが良く分かる。その後秋山澪が軽音部にかつて所属していたOGも後輩に楽曲を送っていたらしいという話をする。それに伴って平沢唯が後ろ向きから横向きに変わり、横歩



きで進む。秋山澪の話が終わると、琴吹紬と田井中律がそれに反応し、田井中律は話しながらつま先も完全に正面に向ける。田井中律は自分が話し出すと歩き方を変え、つま先がやや高く上がるように、独特のテンポで歩き始める。そして、平沢唯は無意識に自分たちが伝統を引き継いでいることを指摘し、全員にその発見を伝えるように再び後ろ歩きをしながら話し始め、田井中律がそれに反応する。その直後、平沢唯は思いついたように前方に向かって振り返りながら、「そうだ、来年はどこ行く?」と話しながら前方に走り出す。この走りに全員がついていき、田井中律が「来年?」と聞き返す。ここでショット冒頭からの50秒ほどの長回しが終わり、走っている4人の上半身を映したショットへと切り替わる。そして、平沢唯が話しているのは来年の中野梓の卒業旅行のことであることが分かり、田井中律は笑顔で「行くのかよ!」とつつこみを入れる。そして、平沢唯だけを映したショットへと変わり、平沢唯は「行こうよ!」と述べたあと、正面を向いて楽しそうに笑いながら飛行機の真似のように両手を広げて走り出す<sup>48)</sup>。そして、超ロング・ショットで彼女たちがいる橋が映し出され、前方を歩いていた中野梓と、軽音部ではないが平沢唯の幼馴染で作中に何度も登場した真鍋和も画面上に映り、平沢唯が2人に追いつくところが映されて映画本編が終わる。

このように、この長回しのショットでは非常に繊細に足の運動が描写されている。全体を通して、それぞれが意識をお互いに向けていることがはっきりと読み取れるが、それは足の向きによるものであり、特につま先の向きにまで注意を払って作画されている。この長回しのショットの作画について、『映画 けいおん!』の劇場用パンフレットは、「作画参考用に5人〔ママ〕の足の動きをそれぞれ実際に演じた動画が撮影されたが、演じたのは山田監督と堀口さん（引用者註：『けいおん!』シリーズのキャラクターデザイン・総作画監督を務める堀口悠紀子）の2人だった。絵で描くアニメも、このような“演技指導”があって成立している」<sup>49)</sup>と説明している。このように、細部までこだわった作画により、足の運動で軽音部たちそれぞれの感情を表

しつつ、お互いが意識を向けている相手を表現することができている。

長回しショットの最後では平沢唯が突然正面に向き直り、前方に向かって走り出す。先述の詳細な足の描写に見られる通り、足の方向である正面に平沢唯の意識が向いている。突然思いついたように来年のことを話し、それと同時に足も反転していることから、この瞬間にこれまで4人で話していた内容から来年のことへと平沢唯の意識が切り替わっていることがわかる。その後軽快な足の運動によって走り出すことから、心地よい感情で思いを巡らせているのだと読み取ることができる。つまり、平沢唯の来年、すなわち未来の出来事に対する期待の気持ちが表現されている。

この長回しのショットについて、インターネット上のブログにおいて、「この映画のラストでは1期や2期のOP（引用者註：オープニングの略）に見られるせわしなくドタバタと走り回る足とは対照的に、ゆっくりとしっかりとそれでいて軽やかな足取りで未来へ歩み寄っていかうとする意思」<sup>50)</sup>が感じられるとの指摘がある。確かに、第1期のオープニングの走る足と、このショットの最後で走り出す足は、非常に似た演出でありつつ、異なった印象を与える。実際に、長回しのショットの最後に全員の走る足が映される場面の絵コンテでは、「1期OPほくよろしくです！」<sup>51)</sup>と記載されており、意識的に似た運動が描かれていることが分かる<sup>52)</sup>。類似性によって互いの運動が結びつけられるのは理解できるが、対照的な印象を与えるのはどういった要因からだろうか。

より具体的にこの運動を分析するため、両者をコマ送りのレベルで比較する。先に挙げたブログ記事や、『映画 けいおん!』の絵コンテが言及している第1期オープニングの走る足とは、このオープニングの終盤に描かれる4人が走るシーンのことであると考えられる。このシーンは、中野梓が入部する前の軽音部4人（先ほどから取り上げている長回しショットで走っている4人と同じ）が、図9のように橋の上で左方向に向かって走るミディアム・ロング・ショット、それに続いて横断歩道を渡る場面を捉えたロング・



図9 オープニングの走る全身像



図10 オープニングの走る足

ショットがごくわずかに流れ、再び図10のように橋を左方向に走る4人の膝あたりにクローズアップしたショットが続く。横断歩道を渡るショットは橋とは異なる場所であり、先に挙げた『映画 けいおん!』の長回しとは構図が異なるため、ここで似ていると指摘されているのは橋を走っている2つのショットのことである。この2つのショットと、長回しのショットを比較する。比較で用いる際の煩雑さを避けるため、第1期オープニングの2つのショット<sup>53)</sup>について、先に流れる全身を映したショットを「OPショット1」、後に流れる足にクローズアップしたショットを「OPショット2」とし、『映画 けいおん!』終盤の長回しのショットを「長回しショット」として比較する。

OPショット1、2と長回しショットの両者ともに、コマ打ち数は2コマ打ちで動いており、運動の速度に変化はないことが分かる。しかしながら、コマ打ちを確認すると、OPショット1、2の方には本章第1節で確認したような、キャラクターごとのコマ打ちタイミングのずれが生じている。OPショット1、2ともに、平沢唯と秋山澪の2人、琴吹紬と田井中律の2人のタイミングが揃っており、平沢唯と秋山澪が1コマ進むと琴吹紬と田井中律が動かず、次のコマで琴吹紬と田井中律が2コマ打ちで進むと、平沢唯と秋山澪が止まる、といったように、全員2コマ打ちであっても2人ずつのグ

ループでタイミングがずれている。これは、本章第1節で見た講堂ショットの中野梓と高校3年生の軽音部のコマのずれ方と全く同じである。しかしながら、長回しショットでは、約50秒の長回しが2コマ打ちで動くが、常に全員同じタイミングで動いている。すなわち、全員の運動にコマごとのずれが一切生じていない。つまり、OPショット1、2と長回しショットでは、コマ打ち数は一致しているにもかかわらず、コマのずれにより運動の違いが生み出されていると考えることができる。こうして、同じ運動を行っているにもかかわらず、ばらついているOPショット1、2にはブログで指摘されていたような「せわしなくドタバタ」した印象がもたらされ、タイミングがまとまっている長回しショットでは「ゆっくりとしっかりとそれでいて軽やかな足取り」という印象が生まれると言える。このように、この長回しの足ショットは、コマ打ち数を調整することで全体の運動に整然とした印象を与えながら、個々の繊細な運動によって感情を表現していると言える。前掲ブログ記事で述べられているような未来への気持ちも、平沢唯の足の向きが前方へ向き、全員の進行方向が一致して前方へ向かう点から読み取ることができる。このように、長回しショットの最後では、未来へ期待を抱く平沢唯の感情が足の向きと運動で表現され、時間を意識させる描写となっている。

## 結論

ここまで見てきたように、『けいおん!』シリーズにおいて、運動は単なる動きの描写ではなく表現を担っていた。とりわけ、コマ打ち数の操作を行った走行運動によって卒業が近づく時間を表現したり、足の運動によってキャラクターの感情を表現したりしていた。そして、コマ数の調整を行うことで運動にまとまった感覚を生じさせ、足の運動による感情描写で未来の時間を意識させていることが分かった。時間をはっきりと立ち現れている点は、本シリーズが「〈時間〉の排除」を特徴とした「空気系」<sup>54)</sup>と見なされることと矛盾している。ここまで見てきた通り、『けいおん!』シリーズに

は時間を想起させる演出が多い。広瀬も「『けいおん!』は時間をめぐる物語」であると指摘した<sup>55)</sup>が、本稿の分析により、本シリーズを取り巻くこのような時間性の議論に、コマ打ちの数を活用した演出という別の視点を提示することができた。この視点は、禧美も指摘<sup>56)</sup>していたように、『けいおん!』シリーズの作品主題にとどまらず、空気系というジャンルそのものの特徴を明確にすることに深く関わり、空気系と呼ばれる作品群における時間性をめぐる議論に貢献すると考えられる。

本シリーズは、実写でも可能な日常的な運動の描写に微細な工夫を凝らすことで、より複雑な意味を持った映像を生みだしている。とりわけ、先にも述べたコマ打ち数の調整による「時間」の表現は、空気系の「時間」について「ストーリー上の時間経過」の水準を扱うこれまでの議論に対し、「スクリーン上の時間経過」<sup>57)</sup>を操作するものであり、感覚的な時間の表現となっている。コマ打ち数の変動は、実写には不可能な運動を描くアニメーションらしい表現とは全く別種でありながら、極めてアニメーション的な操作であり、メディウム固有の表現技法であるとする事ができるだろう。今後は、このようなアニメーション固有の表現技法に着目して、本シリーズ全体を通じた分析を行ってゆきたい。

本稿で見てきたように、山田尚子は初期の監督作である『けいおん!』シリーズにおいても優れた表現技法を持ったアニメーションを製作している。特に、本稿でも取り上げた足の描写には、山田に特徴的な卓越した表現が見られた。この点は、山田尚子の作家性としてアニメーション史の中で重要な位置を示していると言える。

## 注

- 1) 「アニメ」の定義として、津堅信之は「日本で、映画・テレビ等の商業目的で制作され、かつ、主としてセルアニメーション（もしくはセルアニメーション的な2Dの絵柄を使ったデジタルアニメーション）の手法を使用し、ストーリー表現に重点を置いて制作されたアニメーション」（津堅「アニメとは何か」、11頁）

であるとしている。ストーリー表現に重点を置いているかどうかという点については、『けいおん!』シリーズにおいて様々な見解が述べられているが、津堅は「一般的な日本人が、テレビや映画館で視聴している作品は、おおむね「アニメ」であると考えてよい」（同書、11頁）としており、一般的にも本シリーズは「アニメ」作品であると理解されているため、本稿では「アニメ」として論じることとしている。

- 2) アニメ以外にもゲームや食品等のメディアミックス展開が行われているが、本稿ではアニメーションの表現技法に関する分析を行うため、先に挙げた3作品に焦点を当てて論じることとする。
- 3) 「空気系」というジャンル名は、「日常系」と呼ばれることもあるが、本稿で引用しているこのジャンルについての論考が全て「空気系」としているため、ここではそれらの用法に合わせ、「空気系」と表記している。
- 4) 数土『日本のアニメ監督はいかにして世界へ打って出たのか?』、265頁
- 5) 同書、269-270頁
- 6) 長山『「ポスト宮崎駿」論』、188-189頁
- 7) マノヴィッチ『ニューメディアの言語』、414頁
- 8) 小森『神、さもなくば残念。』、112頁
- 9) 広瀬「「空気系」という名の檻」、10頁
- 10) 雑賀「アニメーションの「運動」再考」、5頁
- 11) 同論文、7頁
- 12) 禧美「「空気系」と物語」、1223頁
- 13) 同論文、1226頁
- 14) ボードウェル／トンプソン『フィルム・アート』、72頁
- 15) 藤津『ぼくらがアニメを見る理由』、124頁
- 16) 渡邊『新映画論』、311-312頁
- 17) 実写的な表現について、表現方法が作品によって異なるという指摘もある。泉津井洋一は山田豊徳との対談で、被写界深度の表現について、「『聲の形』では登場人物の主観的世界や心象風景、つまり心理的表現として用いられている部分が多い。一方『リズ』の撮影処理は実写的で、実際にレンズ（カメラ）を通して撮影したかのような画面設計がなされている」と指摘している。（泉津井／山田「コンポジットの快樂をめぐる」、150頁）
- 18) 石岡『現代アニメ「超」講義』、109頁
- 19) 泉津井／山田、前掲、144頁
- 20) 渡邊、前掲、312頁

- 21) 映画初心者「モダンラブ・東京の映画初心者の感想・評価」
- 22) 雑賀、前掲、12 頁
- 23) 禰美、前掲、1223-1224 頁
- 24) 伊藤「彼女がフグを愛でる理由」
- 25) 牧『『けいおん!』の奇跡、山田尚子監督の世界』、101-102 頁
- 26) 山田「本心は手足に出てくるのではないか」西日本新聞 me
- 27) 細馬「山田尚子論」、1-2 頁
- 28) 伊藤、前掲
- 29) 加藤「風景の実存」、139 頁
- 30) 吉村「アニメーションの動き」、32 頁
- 31) 津堅、前掲、16 頁
- 32) 井上「第 2 回 アニメの「コマ打ち」とは何か」
- 33) 細馬「オープニングで考えるアニメーション「映像研には手を出すな!」の巻(2)」
- 34) この他、井上は取材の中で「動きのなめらかさはコマ打ちだけで決まるわけではなく、「移動幅」や「動きの種類」によっても変わってくる」(井上、前掲) ことにも言及している。この点は実際に人間が視覚によって運動を知覚する際の「仮現運動」のメカニズムと大きく関わっており、心理学の分野から説明されている。仮現運動にまつわるこれまでの研究をまとめた吉村浩一と佐藤壮平によると、仮現運動は「短いレンジ」と「長いレンジ」の 2 種類が存在する。絶対的な値で幅を規定することはできないが、対象が長い幅を移動する際に動きを知覚する古典的な仮現運動とは異なった、「移動量の小さい画像変動に動きを知覚することを積極的に評価してよい」としている(吉村／佐藤、99 頁)。なお、この 2 種類の知覚とアニメーションの関係について、「「滑らかさを作る技術」と「軽快感を与える技術」は、それぞれ「短いレンジの仮現運動」と「長いレンジの仮現運動」に対応する」(同書、103 頁) としている。
- 35) 雑賀、前掲、2 頁
- 36) 吉村、前掲、46 頁
- 37) 同書、46-47 頁
- 38) 細馬『二つの「この世界の片隅に」』、115-125 頁
- 39) 第 2 期『けいおん!!』は本編における最終回放送後に地上波放送された第 25 話と第 26 話、DVD と Blu-ray の特典として放送された第 27 話の計 3 話分の番外編を含め、全 27 話で構成されているが、この内第 1 話から第 13 話までの計 13 話は「GO! GO! MANIAC!」という楽曲を用いているオープニングであり、



第14話から番外編の第27話までの計14話は「Utauyo!!MIRACLE」という楽曲を用いたオープニングとなっている。それぞれ映像も全く異なるものが使用されているため、ここでは第1話から第13話までのオープニングを第2期前期オープニング、第14話から第27話までのオープニングを第2期後期オープニングとしている。

- 40) 本ショットでは手前に配置してある講堂の椅子と、背景の壁を右方向に1コマ打ちでスライドさせることによって移動に関する運動を生み出している。そのため、動き方のテンポにずれは生じているが、移動速度は等しくなっている。つまり、登場人物たちの運動のテンポにはずれが生じているが、位置関係を生み出す移動のテンポについてはずれが生じていない。
- 41) 簡易図では、本稿で論じている観点について重要な要素である登場人物たちの学年が明確になるようにしており、高校3年生（左から琴吹紬、田井中律、平沢唯、秋山澪）を3年、高校2年生（中野梓）を2年と表記している。
- 42) 細馬、前掲（2020年）
- 43) 入江「プロが語る「京都アニメーション」の技術」
- 44) 『『けいおん!!』TVアニメ公式ガイドブック』、34頁
- 45) 細馬、前掲（2021年）、1頁
- 46) 広瀬もこの場面について論じており、時間を感じさせる場面であるとして本作を「無時間」と捉える言説を批判している。（広瀬、前掲、17-18頁）
- 47) 山田、前掲
- 48) 『映画「けいおん！」公式ガイドブック』、60頁
- 49) 『映画 けいおん！』劇場用パンフレット、33頁
- 50) エンドス「【舞台探訪】『映画けいおん！』：■SEQ09 ラストシーン」
- 51) 『映画 けいおん！ 一絵コンテ集一』、頁数不記載
- 52) この長回しの足を第1期『けいおん！』第1話の描写と関連付けてとらえているブログ記事も存在する。（ナガ「映画『けいおん！』ネタバレ解説・考察：山田尚子監督の原点！演出から本作の魅力を紐解く」）ここで指摘されているように、全身と足の違い、そして初回と最後となる映画の視聴者の、登場人物に対する認識の違いという対比も重要な指摘である。しかしながら、本稿では足の運動の類似性からなる対比関係に注目したため、ここでは第1期オープニング映像を取り上げている。
- 53) 第1期『けいおん！』では第9話から番外編を含む第14話までの後半で、オープニング映像がわずかに変化する。しかし、変化後もここで扱っているショットには変化がないため、まとめて第1期のオープニングとして扱っている。

- 54) 小森、前掲、112 頁
- 55) 広瀬、前掲、16 頁
- 56) 禧美、前掲、1226 頁
- 57) ボードウェル／トンプソン、前掲、72 頁

## 引用資料一覧

### 【文献】

- ボードウェル、デイヴィッド／トンプソン、クリスティン『フィルム・アート 映画芸術入門』藤木秀朗監訳、名古屋大学出版会、2007 年
- 藤津亮太『ぼくらがアニメを見る理由 2010 年代アニメ時評』フィルムアート社、2019 年
- ガニング、トム「インデックスから離れて——映画と現実性の印象」川崎佳哉訳、長谷正人編訳『映像が動き出すとき 写真・映画・アニメーションのアルケオロジー』みすず書房、2021 年、145-179 頁
- 広瀬正浩「「空気系」という名の檻—アニメ『けいおん!』と性をめぐる想像力—」、『言葉と表現—研究論集—』第 10 号、2013 年、7-22 頁。
- 細馬宏通『二つの「この世界の片隅に」 マンガ、アニメーションの声と動作』青土社、2017 年
- 「山田尚子論 —『リズムと青い鳥』における身体のデカルコマニー—」（未発表原稿、2021 年 8 月）、PDF ファイル。
- 石岡良治『現代アニメ「超」講義』Planets／第二次惑星開発委員会、2019 年
- 加藤幹郎「風景の実存 新海誠アニメーション映画におけるクラウドスケイプ」、加藤幹郎編『アニメーションの映画学』臨川書店、2009 年、111-150 頁
- 北村匡平『24 フレームの映画学 映像表現を解体する』晃洋書房、2021 年
- 小森健太郎『神、さもなくば残念。[2000 年代以降アニメ思想批評]』作品社、2013 年
- 牧真司『『けいおん!』の奇跡、山田尚子監督の世界』扶桑社、2021 年
- マノヴィッチ、レフ『ニューメディアの言語 デジタル時代のアート、デザイン、映画』堀潤之訳、みすず書房、2013 年
- 長山靖生『「ポスト宮崎駿」論 日本アニメの天才たち』新潮社、2017 年
- 泉津井陽一／山田豊徳「コンポジットの快楽をめぐって アニメーション撮影の歴史と表現」、高瀬康司取材、高瀬康司編『アニメ制作者たちの方法 21 世紀のアニメ表現論入門』フィルムアート社、2019 年、121-154 頁
- 数士直志『日本のアニメ監督はいかにして世界へ打って出たのか?』星海社、2022

年

津堅信之「アニメとは何か」、高橋光輝／津堅信之編『アニメ学』NTT出版、2011年、3-23頁。

渡邊大輔『新映画論 ポストシネマ』ゲンロン、2022年

禧美智章「『空気系』と物語—『けいおん!』にみる成長の物語」、『立命館文学』第652号、2017年、1216-1227頁。

吉村浩一「アニメーションの動き」、横田正夫編『アニメーションの心理学』誠信書房、2019年、30-61頁

吉村浩一／佐藤壮平「映画やアニメーションに動きを見る仕組み 仮現運動説をめぐる心理学的検討」、『法政大学文学部紀要』第69巻、2014年、87-105頁。

『映画 けいおん!』劇場用パンフレット、桜高軽音部、2011年

『映画 けいおん! —絵コンテ集—』TBS・桜高軽音部、2012年、頁数不記載

『映画「けいおん!」公式ガイドブック ～桜高軽音部 Travel Diary～』芳文社、2013年

『「けいおん!!」TVアニメ公式ガイドブック ～桜高軽音部メモリアルアルバム～』芳文社、2011年

### 【ホームページ】

映画初心者「モダンラブ・東京の映画初心者の感想・評価」、Filmarks ドラマ、  
<https://filmarks.com/dramas/12570/17328/reviews/9781682>（記事掲載2022年10月21日、最終閲覧2023年11月26日）

エンドス「【舞台探訪】『映画けいおん!』：■SEQ09 ラストシーン」、<https://los-endos.hatenablog.com/entry/20120716/1342444135>（記事掲載2012年7月16日、最終閲覧2023年11月26日）

細馬宏通「オープニングで考えるアニメーション 「映像研には手を出すな!」の巻(2)」、<https://newreel.jp/feature/5043>（記事掲載2020年2月27日、最終閲覧2023年11月26日）

井上俊之「第2回 アニメの「コマ打ち」とは何か——井上俊之が語る「コマ打ち」の特性」、高瀬康司取材、『『アニメ制作者たちの方法——21世紀のアニメ表現論入門』のための補足資料』、<http://www.kaminotane.com/2019/03/05/4984/>（記事掲載2019年3月5日、最終閲覧2023年11月26日）

入江泰浩「プロが語る「京都アニメーション」の技術」、NHK取材、サイカルジャーナル、[https://www3.nhk.or.jp/news/special/sci\\_cul/2019/08/column/20190816/](https://www3.nhk.or.jp/news/special/sci_cul/2019/08/column/20190816/)（記事掲載2019年8月15日、最終閲覧2023年11月26日）

山田尚子監督アニメ『けいおん!』シリーズにおける運動と時間（源倫太郎）

伊藤弘了「彼女がフグを愛でる理由——映画『リズと青い鳥』における脚の表象と鳥かごの主題系」、『エクリヲ』、<http://ecrito.fever.jp/20180925221427>（記事掲載 2018 年 9 月 25 日、最終閲覧 2023 年 11 月 26 日）

ナガ「映画『けいおん!』ネタバレ解説・考察：山田尚子監督の原点！演出から本作の魅力を紐解く」、<https://www.club-typhoon.com/archives/2021/04/15/konhoukago-film.html>（記事掲載 2021 年 4 月 15 日、最終閲覧 2023 年 11 月 26 日）

雑賀広海「アニメーションの「運動」再考——『たまこラブストーリー』の時間と性」、『CineMagaziNet! No. 19』、[http://www.cmn.hs.h.kyoto-u.ac.jp/CMN19/PDF/saika\\_article2.pdf](http://www.cmn.hs.h.kyoto-u.ac.jp/CMN19/PDF/saika_article2.pdf)（記事掲載 2015 年、最終閲覧 2023 年 11 月 26 日）

山田尚子「本心は手足に出てくるのではないか アニメ映画「リズと青い鳥」監督山田尚子さん」、西日本新聞取材、西日本新聞 me、<https://www.nishinippon.co.jp/item/n/410375/>（記事掲載 2018 年 4 月 21 日、最終閲覧 2023 年 11 月 26 日）

## 謝辞

本研究を行うにあたり、早稲田大学文学学術院教授、細馬宏通先生に未発表原稿「山田尚子論 —『リズと青い鳥』における身体のデカルコマニー—」の引用を許可していただきました。本論文は研究を進めていくうえで大変参考になりました。ご協力いただきましたことに、心より感謝申し上げます。