

氏 名	ガン ショウ ハイ Gan Sheuo Hui
学位(専攻分野)	博 士 (人間・環境学)
学 位 記 番 号	人 博 第 410 号
学位授与の日付	平 成 20 年 3 月 24 日
学位授与の要件	学 位 規 則 第 4 条 第 1 項 該 当
研究科・専攻	人 間 ・ 環 境 学 研 究 科 共 生 人 間 学 専 攻
学位論文題目	The Concept of Selective Animation: Dropping the “Limited” in Limited Animation (セレクトィヴ・アニメーション —リミテッド・アニメーションを「限定」から解放する)
論文調査委員	(主 査) 教 授 加 藤 幹 郎 教 授 篠 原 資 明 准教授 小 倉 紀 蔵

論 文 内 容 の 要 旨

本学位申請論文は、従前の「リミテッド・アニメーション」という概念を再検討に付し、「運動のスペクトル」という新概念を導入することによって、アニメーションの階層的秩序に基づいた旧来の研究における限界を乗り越え、多種多様なアニメーションを中立的な立場から再検討することを目的としたものである。

リミテッド・アニメーション（以下LA）とは、現実世界において私たちが目にする運動を模倣的に再現しないアニメーションを指す。それはいわゆる「フル・アニメーション」に比較して単位時間内におけるセル数の少なさ、形態変化の少なさ、同一運動の反復使用、そして音響（音楽、台詞）への依存等の特徴を有する。従来のアニメーション研究は、ディズニーのアニメーション映画に代表されるフル・アニメーションをアニメーションの雛形とみなし、それを準拠枠としてLAをアニメーションの標準に満たない、劣った形式であると捉えてきた。LAに対するこうした偏見を改めるため、第一章ではまず「LA」という用語が従来どのような含意で使用されてきたかを検討した。「リミテッド」つまり「限定的な」という言葉には基本的に否定的含意があるからである。上述の検討の結果、「LA」という用語の代わりとして、LAの創造性を再検討することを可能にする「セレクトィヴ・アニメーション」という用語と概念を導入することを提案した。この用語の採用はまた、従来、必要以上に重視されてきた予算の制約という観点からアニメーションの質的問題を議論するという陥穽を回避することを可能にする。

第一章では、さらに「運動のスペクトル」という、アニメーションを再確定するための新しい枠組みを提出した。運動のスペクトルとは、種々のアニメーションを、各々の運動様式つまりキャラクターや事物の動きに応じて、水平軸上に再配列したものである。この運動のスペクトルの最大の特徴は、垂直軸の階層秩序を持たないことにある。したがって、この枠組みの下では、あるアニメーションの価値や階層が、特定の運動スタイルの使用の有無によって決定されることはない。たとえばディズニー・アニメーションに特徴的な運動様式、すなわちキャラクターの滑らかで自然な動きも、すべてのアニメーションが目標とすべき標準形として位置づけられるのではなく、数ある運動様式のなかのひとつに過ぎないと捉えられる。

第二章では、第一章の議論を踏まえて、日本におけるセレクトィヴ・アニメーションの発展形態を具体的に考察した。ケース・スタディーとして取り上げるのは、手塚治虫と虫プロダクション製作のテレビアニメ『鉄腕アトム』である。手塚と虫プロは日本アニメーション発達史において他に類を見ない独自の地位を占めている。手塚と虫プロこそが、セレクトィヴ・アニメーションの大きな収益力を証明し、その商業的な利用を普及させたのであるが、手塚と虫プロに対する批評界の評価は毀誉褒貶が相半ばしてきた。一方では、手塚治虫はアニメを創始した伝説的な人物であるとされ、その功績が繰り返し強調されてきた。しかしながら他方では、手塚と虫プロは、まさに「動かない動画」（LAの最たるもの）を普及させたことによって非難を浴びてきた。今日の日本のアニメはまるで生きているかのような滑らかな動きを作り出すことよりも物語を的確に語ることに重点を置く傾向にあるのだが、虫プロはそうしたスタイルを作り上げた範例として批判されてきたので

ある。第二章では、運動のスペクトルという概念の下に手塚作品を再配置することによって、このような批判に対して反論を試みた。『鉄腕アトム』の製作にあたって、虫プロのクリエイターたちは、運動対象のセレクション（選択）を巧みに遂行し、さらに運動と静止を質的に対比させることによって創造的效果を生み出した。

手塚作品の分析を通じて、それが単なる費用削減のための簡略化された製作方法（LA）ではなく、たとえ動画像が滑らかでなくとも、独創的で革新的なものでありうることを明らかにし、セレクティブ・アニメーションという新概念の有効性を立証した。

第三章では、手塚と虫プロの劇場用長編アニメーション、および短編実験アニメーションにおける種々のスタイルとテクニックを検討した。手塚と虫プロがアニメーション製作における固定観念を打ち破り、セレクティブ・アニメーション的概念と手法を用いることによって、アニメーション・メディアムの表現力を豊かにしたことを明らかにした。

第四章では、「画ニメ」と呼ばれる、近年のセレクティブ・アニメーションの一シリーズを考察対象とした。本シリーズは大手アニメーション会社と出版社が戦略的に立案し、高度に産業化した今日の日本アニメ界において、あえてセレクティブ・アニメーションの「方法」を使用して創造の自由ならびに作家の地位の復権を目指している点で画期的なものである。個々の画ニメ作品の分析を通じて、画ニメがセレクティブ・アニメーションの表現の可能性を大きく広げていることを明らかにした。

第五章（結論）では、これまでの議論を総括し、「セレクティブ・アニメーション」と「運動のスペクトル」という概念を再規定、再調整することによって、アニメーションの幅広い表現の可能性を規定した。さらに運動のスペクトルによって日本アニメ最大の特徴たるセレクティブ・アニメーションが包含する表現技法の再評価、その発展と意義についての理解を深めた。

論文審査の結果の要旨

本学位申請論文は、従来のアニメーション映画を「運動のスペクトル」という新しいパラダイム上に再配置することで、新しい研究地平を見出す試みである。申請者の研究対象である「リミテッド・アニメーション（以下LA）」は、既存のアニメーション研究において、しばしば「フル・アニメーション（以下FA）」との偏差の下に定義され、なおかつ不当に軽視されてきた。FAが現実の運動の視覚的印象をあたうかぎり「充分（フル）に」再現するアニメーションであるのに対して、LAはその視覚的印象を「限定的（リミテッド）に」しか再現していない粗悪なアニメーションだと見なされてきた。本論文の特色は、LAを上述のごとき偏見から解き放つために、第一章において二つの新概念を提出していることにある。その二つの概念とは「セレクティブ・アニメーション」と「運動のスペクトル」であり、わけでも後者は既存のアニメーション研究の基盤そのものを再規定する挑戦的な概念である。

「セレクティブ・アニメーション（選択する力をもつアニメーション）」は、経済的效果を優先するものと見なされてきたLAの真の美学的特性を前景化するために、LAに取って代わる目的で賦与された新名称である。申請者は、この概念の導入によってLAの美学的特性を「運動のリミテーション（限定）」から「運動のセレクション（選択）」へと読み替える。これはアニメーション研究の地平における発想の転換として、きわめて重要な意義をもつ。なぜなら申請者が第二章以降で論証しているように、LAの中でも芸術的に卓抜な作品は、運動を賦与する対象を厳選することによって画面の細部に枢要な意味を持たせることを可能にし、FAとはまったく異なる独自の映像世界を構築することを可能にするからである。

一方の新概念である「運動のスペクトル」は、アニメーションの再配置モデルである。運動のスペクトルとは、アニメーションの運動様式の種類を基準として、種々のアニメーションを水平軸上に中立的に再配列したものである。ここで言う「運動様式」とはキャラクターや事物の動き方のことであるが、「セレクティブ・アニメーション」という概念との相補的關係から「運動を与える対象の選択範囲」とも換言できる。スペクトルの左から右へと進むほど、運動を与える対象の範囲が厳選（セレクト）されてゆくのだが、キャラクターや事物の動き方はこの範囲の大小によって特徴づけられる。より具体的に、申請者は次のように整理する。(a) トータル・アニメーション（画面内の運動可能な全ての要素が動く）、(b) フル・アニメーション（もっぱらキャラクターや事物が現実世界を模倣＝再現するように滑らかに動く）、(c) セレクティブ・アニメーション（キャラクターや事物の選ばれた数箇所だけが動く）、(d) エクストリーム・セレクティブ・アニメーション

(画面内にほとんど運動はなく、動きの印象はカメラワークと編集で産出される)。

こうした運動のスペクトル導入の学術的意義は二つある。第一の意義は、先行研究が暗黙の前提としてきた、FAを実質上の頂点としLAを底辺とするアニメーションの階層秩序を初めて打破したことにある。このアニメーション再配置モデルにあつては、ある運動様式が他の運動様式を基準として価値判断されることはない。要するに運動スペクトルはアニメーション研究者に、セレクトィヴ・アニメーション (ILA) を含めた全てのアニメーションを偏見なしに客観的に分析するための基盤を与えるのである。

運動スペクトル導入の第二の意義は、このスペクトルによるアニメーションの再配列が包括的で精密だということにある。運動のスペクトルは運動というアニメーションにおけるもっとも本質的な特徴をアニメーション再配置のための最重要基準としているので、運動以外の形式的側面 (絵の描き方、素材など) を基準にした旧来の配置モデルよりも抜群に明快である。さらにこの配置モデルはスペクトルという形態を取っているので、種々のアニメーションを二、三の範疇に大分類しただけで思考停止してしまう旧来の配置モデルとは異なり、各範疇内での微細な差異をも余すところなく吟味することを可能にする。つまり運動のスペクトルはアニメーション研究者にアニメーション映画の多様な様態についての簡明にして緻密な見取り図をもたらすのである。

本論文の第二章から第四章は、上述の二つの新概念を駆使して日本のセレクトィヴ・アニメーション (ILA) 作品を具体的に分析することで、セレクトィヴ・アニメーションの芸術性と独自性を実証している。第二章では手塚治虫と虫プロダクション製作のテレビアニメ『鉄腕アトム』が、第三章では手塚と虫プロの劇場用長編アニメーション、および短編実験アニメーションが、第四章では「画ニメ」シリーズが研究考察の対象となっている。いずれの章にあつても申請者は、個々の作品における運動対象のセクション (選択) がいかなる修辭的效果を画面上に産出しているかを的確に検証している。

以上のように本学位申請論文は、長年にわたって等閑視されてきたアニメーション作品の再評価に成功したのみならず、今後のアニメーション研究のための新しいパラダイムを整備し、注目すべき研究成果を導出した。それによって、人間社会の存在様態の鏡像となる映像芸術媒体と人間との関係に新しい視点を導入することに成功した。したがって本論文は共生人間学専攻、人間社会論講座の理念にふさわしい内容を備えたものと言える。

よって本論文は博士 (人間・環境学) の学位論文として価値のあるものと認める。また平成20年2月21日、論文内容とそれに関連した事項について試問をおこなった結果、合格と認めた。