

アニメの描線が持つ不自由さをめぐって

小松 祐美

アニメ映像を構成する様々な要素の中でも、とりわけ重要なものは描線であるという考え方は、広く浸透しているものと思われる。描線という呼び方は、原画や動画の用紙の上に鉛筆で描かれた線であるということ念頭に置いたものであり、完成画面においては絵の一部を構成する輪郭線と呼ぶのが適切であるかもしれないが、何もない白紙の上動きを描き出すべく線が描きつけられることへの敬意によって、この語は選択されている。白紙の上に線が引かれ、その紙を何枚も連続させることによって動きが生み出される時、そこではまず無から有への、そして静から動への驚くべき転換が起こっているのであり、それはいつでも感動的な出来事である。しかしその一方で、アニメの描線とは様々な不自由さを伴うものでもあるということとは、見逃されるべきではないだろう。

アニメの描線が持つ不自由さには、いくつもの相がある。通常、アニメの表現とは、テーマの選択においても、動きのデフォルメの度合いにおいても、いくらでも空想的なものであり得るという意味で自由なものだとみなされているように思われるが、実際にはそうではない。その不自由さのうちのある部分はアニメ独自のものとは限らず、たとえば、言葉が発語される際に伴うのと同様の不自由さも存在している。モーリス・ブランショが言葉の作用として語

る不在化¹や、坂口安吾が語る想念の捉えられ難さ²のような、言葉が顕在化するのに付随する否定的な働きは、原画の描線が引かれる時にも免れ得るものではない。しかし、アニメというメディアには、メディアの性質に基づく独自の不自由さが存在している。たとえばその一つは、絵がキャラクターデザインに沿って描かれなければならないという制約である。本来、それぞれのアニメーターの描線には個性が存在する³。顔の表情やポーズや動きの描き方には個々のアニメーターの特徴が現れている。そのために、カットごとにキャラクターの顔立ちが少しずつ違ってくるといったことも起こるし、近年インターネットを中心に「作画崩壊」などと呼ばれるような事態も起こるのだと言えよう。そうした個性があるにもかかわらず、キャラクターデザインに沿った作画がされなければならないというのは、それぞれのアニメーターの持つ描線の個性を抑制するものとなっている。

それに加えて、アニメの描線にはさらに、制作上の条件と結びついた、別種の不自由さが存在している。それは、アニメーターが描いた描線と画面に現れる輪郭線との関係にまつわる不自由さであり、本稿ではこの不自由さについて考えていきたい。最終的に画面に現れる輪郭線としての線は、多くの場合、原画を担当したアニメーターの名前と結びつけて語られている。しかし、アニメの制作上の仕組みについて考えてみると、画面に現れている輪郭線と原画を描いたアニメーターとの関係は、通常考えられているほど明白なものではないということに気付くだろう。完成画に現れている輪郭線には、同じ作品の中でも、そして連続するシークエンスの中でも、カットごとに別の特徴が見出されることがあり、その違いは原画を担当したアニメーターの描線の個性に由来するものだと考えられる。し

かし、そのことと矛盾するものではないが、私たちが完成画面において見ている輪郭線は、原画そのものの描線ではない。画面に現れている線は、原画の線とまったくの別物というわけではないものの、別のアニメーターの手を経てクリーンアップされた、「動画の線」なのである¹⁾。

私たちが見ている描線が動画の線だという時、そこには二つの側面がある。それは、動画が持つ二つの役割とも重なっている。そもそも、動く絵を作るための作画と呼ばれる工程には、原画と動画という段階が存在している。原画は動きの中でポイントとなるキーフレームを描いた絵であるが、その次の工程である動画は、原画と原画の間に動きを追加していく中割りという役割と、ラフに描かれることもある原画の線を清書するクリーンアップという役割の、二つの役割を担っている。そのどちらにも、短期間のうちに一定の長さの映像を集団制作によって作らなければならないという商業アニメ作品の制作条件に基づいて生じているものであるが、それぞれの役割には少しずつ異なる点もある。

まず中割りは、滑らかな動きを作り出すために必要なものである。たとえば、テレビシリーズであれば、一話分を制作するために、数週間の制作期間の中で数千枚という動画を描かなければならない。限られた人数の原画マンがその全てを描くのは不可能であるため、動きのポイントとなるキーフレームのみを原画マンが描き、キーフレーム以外に必要なとされる絵については、動画として描かれることになる。原画は一から動きを描き出すものであるため、ある程度の経験を積んだアニメーターが担当しているが、原画と原画の間を埋める動画は、経験の浅いアニメーターが担当することになっている。また、動画は海外のスタジオに下請けに出される場合も多い。しかし、単純に原画の間を

埋めるといつても、何枚の絵を入れるのか、また、二枚の原画の間を均等に分割した絵を入れるのか（均等割り）、動きの始めや終わりに間隔を詰めるのか（先詰めや後詰め）などによって動きの印象は変わってしまう。原画には、枚数や詰めの指示も付されているのだが、実際の絵を描くのは経験の浅い動画マンであるため、どのような動画が入られるかによって、最終的に描き出される動きは異なるものとならざるを得ない。そのため、しばしば現場の制作者たちによって、もしくは原画を目にしたファンによって指摘されるように、滑らかな動きとなるために十分な枚数にはなっていないくても、動画を入れずに原画だけを繋げた状態の方が見事な動きが描き出されているといった事態も生じてしまうのである。

クリーンアップについても、やはりブレのない動きに上げるために、ラフなタッチで描かれた原画の線をきれいな一本の輪郭線に整えていくのだが、この作業は同時に、動画の次の工程である仕上げ（彩色）の工程にとっても必要なものとなっている。アニメの彩色は、輪郭線で囲まれた面を均一な色で塗るという方法で行われる。この方法は、仕上げ工程にセルが使用されていた頃でも、デジタルペイントが導入された後でも、基本的には変わっていない。セルの頃には絵の具が使用されていたのが、ソフトウェア上の色データに置き換わったのである。どちらの場合でも、色を塗り分けるための分割線が動画の線なのであり、そのために動画は、ラフな描線ではなく、途切れることのない一本の線で描かれていることが必要とされる。そして、動画の線は彩色を経て、完成画面においてはもはや線として特権化されることなく、平面的な塗り絵の一部分へと変貌することになる。このように、描線が人の手で描かれた線から色の輪郭線へと変換されるという側面は、デジタルペイントにおいて、より強調されるようになってきていると思わ

れる。デジタルペイントのソフトウェア上の操作では、二値化された輪郭線で囲まれた部分を選択することによって、輪郭線の内側が、指定した色で一様に着彩される。そのため、容易な「範囲内の一括選択（一括指定）」を可能とするためには、線がきちんと繋がって閉じていることがより必要になってくるのだ。デジタルペイントにおいて効率的な仕上げを行うための線とは、より一層、原画のラフな描線とは異なるものとならざるを得ない。

クリーンアップはまた、一枚の原画を一枚の動画へと清書するというだけではなく、ある原画に作画監督や総作画監督によって部分的な修正が寄せられている場合（修正は原画用紙の上に直接描き加えられるのではなく、色の異なる別紙の上に重ねて、修正部分のみがその別紙に描かれるため、「修正される」というよりも「修正が寄せられる」という言葉が適しているのだが）、修正箇所は修正原画の線を、それ以外の箇所は元の原画の線をといったように、複数の原画・修正原画の描線の中から、それぞれ必要な部分を拾い出して繋ぎ合わせる場合もある。その場合、動画の線は、複数のアニメーターによる原画の描線の集合体のようなものとして、原画とは別のアニメーターの手によって一つに仕上げられることになるのである。

このようにして、原画の描線は完成画面に現れるまでの間に様々な変容を重ねていく。基本的に全ての原画の描線は、そのまま画面に現れるということではなく、修正のあるなしに関わらず、必ず一度は別のアニメーターの手によって動画として描き直されてから、さらに輪郭線へと変換されたものとして画面に現れているのである。私たちは、中割りとして新たに描き足された線を目にしていくだけではなく、原画そのものの線を目にするのがない。全ての

線は、描き直されたものとして目の間に現れているのだ。原画の描線に現れていたアニメーターの個性が完成画面においても再現されることを自由さとして捉えるのであれば、動画の持つこうした性質は、アニメの描線が持つ不自由さとして捉えられるものとなるだろう。この不自由さは、画面を見る私たちに対して、描線によって描き出された動きについて、原画を担当したアニメーターの名前と結びつけるという語り方がどこまで有効なのかという問題を突きつけているのではないだろうか。もちろん、動画はあくまで原画の線をなぞり、補完するものである以上、原画の印象が動画の印象、ひいては最終的な画面の印象を左右するものであることは間違いない。しかしそれでも、クリーンアップすることによって動画が原画の描線を変容させてしまいかねないということもまた、アニメの性質として常に免れ得ないことなのである。それだけでなく、さらに踏み込んで、動画には清書という以上に、アニメーターが個性を発揮する余地があるということを示唆する発言なども存在する^v。こうしたアニメの絵が持つ性質に関して、宮崎駿は以下のように述べている。

セルアニメは、集団作業向きの技法であること、映像が端的明瞭でアツピールしやすいという特徴を持っている。端的明瞭さは、同時に底の浅さといってもよい。流行の言葉でいえば情報量の少ない絵というのだろう。セル絵の絵本を見ればすぐ分かるのだが、ちょっと見は派手で分かりやすいが、すぐに飽きが来てしまう。現場で気づくことなのだが、相当いい加減な絵もセルにすると何とかさまになり、よい絵はセルになると薄められ力を失ってしまう。要するに、良いも悪いも中間に引き寄せてしまうのだ。この性格が、同時に多人数による大量生産を可能にするの

である^{vi}。

この発言は制作現場でセルが使われていた頃のものが、仕上げ・撮影工程がデジタル化された現在のアニメにおいても通用する指摘だろう。ここで宮崎が「よい絵」としているのは、言うまでもなく原画に描かれた絵のことである。原画が動画にクリーンアップされ、さらに仕上げ工程で輪郭線へと変換されていく中で、「何とかさまにな」ることもある一方で、「薄められ力を失ってしまう」ことがあるというのが、アニメの性質なのだ。

このように、ラフな原画の描線を動画としてクリーンアップすることは、動きを滑らかに見せることであると同時に、原画の描線が人の手で描かれたものであるということを感じさせるアナログな質感を消し去り、彩色のための素材となる輪郭線へと変換することであると言える。ところが、最近になって、こうした動画の仕組みに付随するアニメの描線の不自由さに対して、デジタル技術の導入が新しい事態を引き起こしているのではないかと思える例が出てきている。そこで、いくつかの作品の事例を挙げながら、アニメーターの描く描線と完成画面に現れる線の関係について、新たに生じた状況がどのようなものかということをも、詳しく見ていきたい。

原画の描線にまつわる革新的な挑戦を行った作品としてまず挙げられるのは、高畑勲監督の『かくや姫の物語』（二〇一三年）だろう。商業アニメ作品としては破格と言える、七年にも及ぶ制作期間や、五一億円という膨大な制作費を考えれば、この作品の手法は例外的なものであって、商業アニメ作品の例として扱うには留保が必要かもしれない

いが、描線という点で『かぐや姫の物語』の手法が革新的であったのは、原画の描線をクリーンアップすることなく、そのまま用いたという点にある。

『かぐや姫の物語』以前にも、高畑勲監督は一九九九年に公開された『ホーホケキヨとなりの山田くん』においても、原画の描線が持っていたアナログな質感をそのまま完成画面の上に再現するという試みを実現させていた。ここで興味深いのは、『ホーホケキヨとなりの山田くん』がスタジオリブリリとして初のデジタルペイントを導入した作品であったということであり、そのような革新的な表現はデジタルペイントを用いなければ可能とはならなかったと考えられるということである。アニメ史においては、手描きの描線のタッチを画面上に再現するという試みは、デジタルペイントの導入以前にも、トレスマシンの導入によってある程度は可能となっていたことでもある。動画の上にセルを重ねてインクを付けたペンでなぞるハンドトレスでは、原画から動画にクリーンアップされた線が、さらにもう一度、人の手を経てセルの上に輪郭線として引き写される。つまり、ハンドトレスでは二回の描き直しが行われてしまう。それに対して、トレスマシンはカーボンを熱転写するコピー機のようなものであるため、動画のタッチがある程度までそのまま再現されるようになった。鉛筆で描き出された強弱を生かした荒々しいタッチなどが、完全な形ではないにせよ、セルの上に転写されるようになったのである。それでも、トレスマシンによる再現は部分的なものに留まっていたのだが、デジタルペイントにおいてスキャナを導入することによって、描線のタッチはさらに忠実に再現されることが可能となったのだ。『かぐや姫の物語』では、動画によるクリーンアップは行われていない^{vii}。クリーンアップを経ないことで、アナログな手描きの質感を有した原画の描線が、そのまま完成画面の上に再現されていたのである。

描線の再現度合いについて、「人物造形・作画設計」としてクレジットされている田辺修は、参加するアニメーターに向けて書いた指示の中で、「太いところはかなり太く、細かいところは相当うすくても再現できます」という言葉を記している¹¹⁴。タッチの強弱や濃淡の精緻な再現は、スキャナの使用を前提としなければ不可能なものであった。

動画によるクリーンアップが行われないということは、原画マンが描いた描線が、いわば「よい絵」が、そのまま画面上に現れるという、これまでのアニメが成し得なかったことが実現されたということなのだろうか。『かぐや姫の物語』では、この点について、もう少し慎重に考えてみなければならないと思われる。というのも、この作品で用いられていた二つの特徴的な手法について見ていくと、個々のアニメーターの描線そのものを画面上に再現するということとは少し異なることが起こっていたのではないかと思われるからだ。その二つの手法とは次のようなものである。

一つ目は、原画を通常よりも小さな用紙に描き、拡大することによって描線のタッチを強調したという作り方である。用紙のサイズは作品全体を通して統一されておらず、シーンごとに異なるサイズが設定されていた。「怒りや感情が高ぶるシーンをより小さなサイズで描き、完成画面での拡大率を上げることで線が粗れる「原文ママ」ような効果」¹¹⁵を狙っていたのだという。拡大された描線を持つタッチは、アニメーターが紙の上に見て想定していた以上のニュアンスを獲得し、手描きであるということがより強調されていたのだと言える。

そしてもう一つの手法は、作画監督が直接、原画に加筆修正を加えていくという絵の作り方である。「通常、アニメーション制作の工程では、原画に作画監督の部分修正が別紙で乗せられ、二枚セットをクリーンアップして一枚にし

て完成させるが、本作「『かぐや姫の物語』」では線をそのまま完成まで使うため、作画監督の小西「賢一」が原画に加筆修正して仕上げる（「内引用者」）^x。通常であれば、複数枚（作画監督による修正の他に、総作画監督による修正などがあれば二枚以上になることもあり得る）の原画が、動画として別の絵にまとめられるところを、『かぐや姫の物語』では、原画マンによって描かれた原画の用紙に、作画監督が直接に加筆修正を加えていたのである。つまり、完成した原画の描線は、一人のアニメーターの手によって描かれたものではなく、複数のアニメーターの描線が混在したものである。

これらの手法は無論、手描きの描線のタッチを生かすものであることは疑いないのだが、作画監督による徹底した修正が施されていることからわかるように、アニメーターごとの描線の個性を生かすということ以上に、手描きであることそれ自体が重視されていたのだと言える。高畑勲は以下のように発言している。

例えば、前々から僕がやれないかと思っていたことのひとつが、アニメーターの描いたラフスケッチの線をそのまま生かすことなんです。クイックアクションレコーダーというカメラで、描いた一連の絵を取り込んですぐに動きを確かめることができるんですが、上手なアニメーターが、ラフの段階でザッと描いたものの動きを見たとき、勢いがあつて生き生きしていて、これは素晴らしいと思う。ところがそれを一本の線に整理して原動画にすると魅力が半減、いやそれ以下になったりします。それが残念で、最初のあのエネルギーをそのまま生かせないだろうかと考える^{xi}。

高畑が考えていた「エネルギー」とは、「線のときれや勢い、塗り残しや余白、動きのがたつきなど、絵が完結していない」^{xii} スケッチ的な描線によって、「かえって見る人の想像力や記憶を呼び起こして、モノやヒトの実感を画面の背後に探ってもら」^{xiii} うということと結びつけられている。そのため、通常のアニメのように複数の原画の描線を選択して線を構成し直すのではなく、原画自体に加筆修正を加えることによって、また、その線を拡大することでアニメーターが想定していた以上の偶発的な線の途切れやがたつきなどを加えることによって、より一層スケッチらしい描線が作り出されていったのである。言い換えれば、『かぐや姫の物語』で用いられていたのは、個々のアニメーターによって原画に描かれた描線そのものではなく、手描きの質感を一層強調された描線であり、いわば、手で描いたから手描きであるというだけではない、手描きの描線であることを「表現」した描線であったのである。

このことは、『かぐや姫の物語』とよく似た手法で作られた別の作品を参照することでさらに明確になると思われる。たとえば、二〇一四年からインターネット上で短編作品を限定的に公開している「日本アニメ（ーター）見本市」^{xiv} の作品の一つ、『西荻窪駅徒歩20分2LDK敷礼2ヶ月ペット不可（以下、『西荻窪駅』と表記）』においては、前田真宏監督が『『かぐや姫』をもう少しスリムにして落とし込んだもの』^{xv} と語っているように、『かぐや姫の物語』と同様の手法が用いられている。ここでは、原画の描線を二値化せずにグレースケールで取り込んで彩色を施すことで、「原画そのものの線」が画面に反映されている。わずか八分強のこの短編には、現在の日本のアニメ界を代表するアニメーターたちが数多く参加しているのだが、クレジットには作画監督という役職は記載されていない。監督の発言からも、

それぞれに個性を持ったアニメーターたちの描線を、手直しすることなくそのまま生かそうとしていた意向が強く伺える。たとえば、作品の終盤には突如、それまでとは全く異なる絵柄で描かれたカットが現れるのだが、大平晋也と橋本晋治という、とりわけ個性の強い二人のアニメーターによって描かれていたこのカットについて、前田は「夢のダブルヘッダーです。しかも、絵はそのままというコンセプトですから生の絵が出ています」と述べ、「大平さん、橋本さんの作風からここはいけるんじゃないかと思ひ、アクションのテンションが上がってドタバタするところを頼んだ」と語っている。こうした発言から読み取ることができるのは、『かぐや姫の物語』と同様の手法を用いながら、この作品では何よりも、アニメーターの描線の個性をそのまま生かすことが優先されていたということである。つまり、『かぐや姫の物語』と『西荻窪駅』は、よく似た手法を用いているのだが、アニメーターの原画の描線というものの捉え方には違いがある。手描きの描線の質感と、個々のアニメーターの描線の個性とは、アニメの画面の現れ方においては、同じものではないのだ。ただし、描線の個性を再現した『西荻窪駅』はアニメの描線の不自由さから逃れることができたのかといえ、単純にその通りだと言うことはできない。むしろ、完成画面への原画の描線の反映がここまで達成されてもなお、画面に現れる描線には別種の不自由さが存在していると思えるのだが、このことはアニメというメディアの別の相に関わる問題であるため、稿を改めて考えたい。

もう少し別の例を見ていこう。『かぐや姫の物語』において行われていたのは、手描きの描線の「再現」というよりも、その「表現」であったのだが、他にも同様に、デジタル技術によって、描線にこれまでにない表現を与えるという試

みが行われている作品がある。ここでは二つの作品の例を挙げる。

まずは、二〇一四年に放送されたテレビシリーズ作品、『ガンダムGのレコンギスタ』について見ていきたい。富野由悠季が久々にガンダムシリーズの監督を務めたこの作品では、主にキャラクターデザイン・作画チーフの吉田健一と、撮影監督補佐の脇野太朗によって、セルアニメの頃の画面に現れていたアナログな質感を再現するという試みがなされている。アニメーターだけでなく、撮影工程のスタッフが深く関わっていることからわかるように、この作品で用いられた手法は、原画や動画といった作画の工程においてはではなく、また、動画の線を取り込み着彩する仕上げの工程でもなく、その後の撮影の工程で行われたものであった。線に関わるものとしては、それぞれのカットには、作者の間で「セルトレス処理」と名づけられた撮影処理が施されている。この作品のために独自に開発されたという「セルトレス処理」は、その名の通り、輪郭線にマシントレスによって得られていた質感を与えるものである。彩色の済んだ絵に「セルトレス処理」をかけると、輪郭線のところどころがカーボントレスをしたように途切れたり擦れたりした荒れた質感になる。また同時に、輪郭線と接した面の色が線にも混ざり合うようになり、線のコントラストの強さが緩和される。こうして、撮影処理によって、ざらっとした風合いや、手描きの柔らかな質感が画面に加えられるのである^{xvii}。

ここで注目すべきは、そうした質感が撮影処理によってもたらされているということであり、この作品の作画や仕上げの工程は、通常のアニメ制作と変わらないものだったということである。アニメーターが特別な描線を描いたわけではない。クリーンアップされた通常の動画の線を素材として、事後的にアナログな質感が付加されているのだ。

それゆえ、『かぐや姫の物語』以上に、ここで表現されたアナログな質感とは、原画の描線が持つ質感そのものと同じものだと言うことはできない。セルアニメらしさという限られた意味でのアナログな質感を付与された、表現としての描線なのである。そのことを示すエピソードをもう一つ挙げておく。「セルトレス処理」は、カットによって効果の出方に差が出ていたのだという。動画が、原画のラフな描線が持っていた抑揚などのニュアンスをよく拾って描かれている時の方が、効果がよく現れたとのことだ。カットによって線の途切れや擦れが一定に出るわけではないため、一律に処理を乗せることはできず、撮影担当が完成画面での見やすさを確認しながらカットごとに処理の強さを調整していたのだという。こうした話は、この処理によって得られた表現が、一体誰によって作り出されたものかと言えばよいのかという問題を想起させ、画面上に現れる線を原画担当のアニメーターの名前において語ることがどのような意味を持つのかという問題を、改めて考えさせる。

さらに、もう一つ別の作品の例を見ていく。前述した、日本アニメ（ーター）見本市で二〇一五年に発表された、鶴巻和哉監督の『I can Friday by day』という短編作品である。この作品は、本稿でこれまでに見てきた作品とは全く質感が異なっている。端的に言って、アナログな質感が目指されているのではないということなのだが、それどころか、通常のアニメの画面に現れている以上に、デジタルな質感をいかに表現するかという試みがなされているのだ。この作品には二人のキャラクターデザイナーが存在する。「キャラクターデザイン」としてクレジットされているのは、主にライトノベル作品の表紙や挿絵のイラストを描いている、竹というイラストレーターであり、「アニメーションキャ

ラクターデザイン・作画監督」としてクレジットされているのは、すしおというアニメーターである。アニメーターではない、イラストレーターやマンガ家などがアニメ作品のキャラクターデザインを務める場合に、別途アニメーション用のキャラクターデザイナーが立てられることはよくある。その理由は、一つにはアニメにした際に動かしやすいフォームにするためだが、ここには動画の描線の問題も深く関わっている。つまり、アニメ制作に必要な動画の描線とは、均一で閉じたものでなければならぬため、アニメで動かすことのできるキャラクターのデザインとは、そうしたアニメ的な描線で構成されていなければならないのだ。この条件はイラストやマンガには当てはまらないため、両者のデザインは異なるものとなる場合が少なくない。そのため、アニメで動かすことのできる線で描かれたキャラクターデザインが作り直されるという場合が出てくるのである。

『I can Friday by day!』の場合には、制作の方向性として、竹の絵を生かすということが強く目指されていたことで、すしおによるキャラクターデザインも、かなり竹のデザインと近いように思われる。しかし、竹の絵を生かすという試みは、デザインだけに留まってはならず、描線についても試みられていたのである。竹はデジタルでイラストを描く作家である。制作には紙とペンではなく、タブレットが使用されている。そのためこの作品では、竹の描線の特徴を再現するために、撮影の工程の中で、動画の描線を「タブレットで描いたような描線」に加工するための処理が施されている。動画の線は、一旦 Illustrator というソフトに取り込まれ、タブレットで描いた線のように見えるよう、多少の入り抜きを残しつつも、全体にフラットな太い線へと加工されている。タブレットで描いた描線には擦れや途切れがない。鉛筆で描いた線の特徴とは大きく異なり、「サインペンで描いたみたいだ」^{xviii}、強弱のニュア

ンスのない、均質に太い線なのである。そのようなタブレットの描線ならではの特徴が、作画段階で鉛筆によって描き出されていたのではなく、撮影処理によって付加されていたのだ。監督である鶴巻は、本人もそう語っているように[※]、手描きの描線のタッチを出そうという傾向を持った作品を制作してきたGAINAXの出身であり、「アニメーションキャラクターデザイン・作画監督」のすしおも、そうした傾向の集大成ともいうべき『キルラキル』（二〇一三年、GAINAXのメンバーが立ち上げた「TRIGGERが制作」という作品で「キャラクターデザイン・総作画監督」を務めるなど、手描きのタッチを重視する作品に深く携わってきた制作者だと言ってよいだろう。そのような制作者たちによって、手描きとは全く異なる質感の線を作り出そうという試みがなされたことは、一層興味深いと言えるのではないだろうか。鶴巻は、『I can Friday by day!』の線は「タッチをむしろ殺している」と言い、アニメーターにとって、自分の絵ではないという感覚を持つものだと説明している。こうした発言からも、この作品の表現がアニメーターの描線に基づきながらも、それを全く別の線へと作り替えているのだと捉えることができる。

このように見てくると、『かくや姫の物語』のスケッチのような描線も、『ガンダムGのレコンギスタ』のセルトレスのような描線も、『I can Friday by day!』のタブレットで描かれたイラストレーションを模した描線も、通常のアニメ作品の画面に現れている仕上げ・動画を経た線とは異なりはするものの、かといって、個々のアニメーターが描いた原画の描線そのものでもなく、新たな「表現としての描線」となっているのだと思われる。そのような「表現としての描線」が画面上に現れている時、描線とアニメーターとの関係について、さらには描線というものの存在のあ

り方について、私たちはどのように語ればよいのだろうか。こうした問題は、アニメ作品の「作家性」という問題にも繋がっている。アニメ作品は集団制作によって作られるものであるにも関わらず、そこには監督ごとの「作家性」とでも呼ぶしかないような特色が色濃く現れているように思われる。それを作家性と呼ぶのだとすれば、その主体をどのような存在として捉えればよいのだろうか。これらの問題は全て、アニメというメディアの性質と深く結びついているため、アニメについて論じる際には避けて通ることができないものであるだろう。そしてまた、本稿で見えてきたように、アニメの制作方法が変化していくことで、アニメの画面に現れる表現とその制作主体との関係自体も、変化していく可能性がある。時代ごとというよりも、作品ごとに異なるこうした関係について、アニメ論はどのように向き合えばよいのか、さらに考えていかなければならない。

〈注〉

¹ 「わたしがこの女」という。「……」ことばはそれが意味するものをわたしに与える。だがまず意味するものを抹殺するのだ。わたしがこの女」といえるためには、どのような方法であれ、わたしはその女からその血肉の現実を抜き去り、不在にし、無に帰さねばならない。ことばはわたしに存在物を与える。だが存在を奪われた存在物として与えるのだ。ことばはこの存在の不在であり、存在の虚無であり、存在を失った時に残っているものであり、すなわち存在がないという事実だけである。」モーリス・ブランショ「文学と死への権利」篠沢秀夫訳『現代人の思想2 実存と

虚無』、白井健三郎編、平凡社、一九六七年、三二九頁

ii 「私の頭に多彩な想念が遅しく生起し、構成され、それはすでに頭の中で文章の形にととのへられてゐる。私は机に向ふ。私はただ書く機械でさへあれば、想念は容易に紙上の文章となつて再現される筈なのである。が、実際はさう簡単には運んでくれない。私の想念は電光の如く流れ走つてゐるのに、私の書く文字はたど／＼しく遅い。私が一字づゝ文字に突当つてゐるうちに、想念は停滞し、戸惑ひし、とみに生気を失つて、ある時は消え去せたりする。また、文字のために限定されて、その遅しい流動力を喪失したり、全然別な方向へ動いたりする。かうして、私は想念の中で多彩な言葉や文章をもつてゐるにも拘らず、紙上ではその十分の一の幅しかない言葉や文章や、もどかしいほど意味のかけ離れた文章を持つことになる。」坂口安吾『文字と速力と文学』『坂口安吾全集03』、筑摩書房、一九九九年、一二二頁

iii たとえば、アニメーターによる以下のような発言を参照。「絵を描かない経営者はよく「アニメーターは職人である。指定されたキャラクターを完全にその通りに動かしてこそその商売だ。優れたアニメーターはそうでなくてはならない。なぜ人によつてああも違つてしまうのか」と言いますが、これはよくある「べきである論」のひとつで、原則論として一見正しいように見えますが、厳密に言えば間違つてゐるのです。誰でもそうしたいと思つていますし、またそのように努力していますが、本人が全力を挙げて似せて描いたつもりでも、他人からするとずいぶん違つて見えるのは、その人の個性、美意識が上乘せされてしまう結果なのです。極論すると完全な統一は原作者がひとりですべて修正するしかないのです。」大塚康生『作画汗まみれ 増補改訂版』徳間書店、二〇〇一年、一四八〜一四九頁

iv ある描線がアニメーターの名前において語られる場合に、実際にそのアニメーターが原画を描いているかどうかについては、確定している場合もあれば、推測でしかない場合もある。アニメのカットには、もちろん、絵画のように署名が残されているわけではない。原画・作画監督・動画を担当したアニメーターの一覧は、テレビシリーズであれば劇場作品であれ、主にエンディングのクレジットに表示されているのだが、それぞれのアニメーターがどのカットを描いているかという情報はあまり公表されない。資料集や雑誌、Webサイト、制作者のSNS等で担当カットが公表される場合もあるが、それはごく限られたものとなっている。そのため、ファンの側では、描線の特徴を判読し、クレジット表示と照らし合わせて担当アニメーターを識別するといったことが行われている。つまり、そのような推測が可能である程度には、完成画面の上にアニメーターの描線の特徴は残されているのだと言うことはできるだろう。

たとえば、数多くの作品で動画や動画検査を担当する名和誉弘は、以下のような発言をしている。「動画・動検というのは、絵を描くという意味では「最後の砦」ですから、責任重大ではありません。でも逆にいえば、自分の味、ぶっちゃけていえば、好き勝手できるのは動画・動検なんですな。…あまりやり過ぎると怒られますが。」名和誉弘「動画チェックの仕事とは」、神村幸子『アニメーションの基礎知識大百科』、グラフィック社、二〇〇九年、一六一頁

また、キャラクターデザインも務め、多くの作品で作画監督も担当する吉田健一は、以下のような発言をしている。「時々、動画の人にちよつと厳しい言い方することあるんですよ。「僕がこういう線を引いたら、どういふふうには動画の線を引く？」って聞くと、たいがい「キレイに細く整理して引く」ということになるんです。だから「でも動画って、

原画の絵のニュアンスも仕事のうちだよ。絵のニュアンスを拾わずに、原画を描き直しているなら、君は作画監督じゃん」って話をすることになる。」『ガンダムGのレコンギスタ』における「線」を巡る冒険：吉田健一氏、脇顯太郎氏が語る 第2回」〈http://animeanime.jp/article/2015/09/21/24992_2.html〉（二〇一六年十一月三〇日参照）

vi 宮崎駿『出発点 1979〜1996』スタジオジブリ、一九九六年、一〇四頁

vii 厳密に言えば、『かぐや姫の物語』においても動画という役割は存在している。ただし、これは本稿の分類でいえば、中割りとしての動画に限定されている。五〇万枚を超えるという途方もない作画枚数を支えるために、中割りとしての動画は作られている（それでも、通常のアニメ作品とは異なり、原画のタッチを拾うといった描き方が要求されていたと思われるが）。また、通常の動画以外にも、二種類の特殊な動画も作られていた。着物の柄や髪を手描きのニュアンスで仕上げるために模様の線だけを描いた「模様作画」と、彩色する範囲を示すための「塗線作画」である。この「塗線作画」が、通常のクリーンアップされた動画の線に最も近いのだが、この動画は彩色のために使われるのみで、線として画面に現れることはない。『美術手帖』二〇一四年一月号、三七頁参照。

viii 『高畑勲、『かぐや姫の物語』をつくる。〜ジブリ第7スタジオ、933日の伝説〜』（二〇一四年）の中で紹介された資料による。

ix 『美術手帖』二〇一四年一月号、三八頁

x 同前、五一頁

xi 同前、二八頁

xii 同前、二五頁

xiii 同前、二五〜二六頁

xiv <http://animatorexpo.com/>

なお、いくつかの作品については、劇場での上映も行われている。

xv 「前田真宏監督が語る「日本アニメ（ーター）見本市とアニメの可能性」前編：『西荻窪駅徒歩20分2LDK敷礼2ヶ月ベット不可』」、http://animeanime.jp/article/2015/03/08/22261_2.html（二〇一六年一月三〇日参照）

なお、この作品の動画検査を担当した野上麻衣子は、『かぐや姫の物語』でも動画検査を担当しており、前田は「教えを乞いました」と発言している。

xvi 同前、http://animeanime.jp/article/2015/03/08/22261_3.html（二〇一六年一月三〇日参照）

なお、橋本晋治は『かぐや姫の物語』にも参加しており、特に、印象的な姫の「疾走シーン」を手掛けている。このシーンについては、動画マンが中割りをすることもほとんどなく、「模様作画」も含めて（さらにこのシーンだけに用いられた「水彩作画」という特殊な動画もあるのだが、それも含め）、全ての絵を橋本が描いており、それによって他のシーンとは異なる印象を与えるものとなっていた。

xvii セルアニメらしさの再現を目指していたという意味では、『ガンダムGのレコンギスタ』の試みは、セルアニメ的な表現とは全く別の画面を作り上げようとした高畑勲の試みとは、対極的なものであるとも言えるかもしれない。ただし、注vのインタビューの中で、吉田は「お客さんに「これは絵なんですよ」っていうことを認識してほしいから

なんです。「これはリアルなものです」「実写みたいなものです」っていうんじゃないくて、「これはマンガですよ」「これは絵なんですよ」っていうことをちゃんと伝えたい」とも発言しており、この発言には高畑の発言と共通する点もあるように思われる。また、本稿で述べる「セルトレス処理」の他にも、同じく撮影処理として「油彩処理」という独自の処理も施されている。

xviii 日本アニメ（ーター）見本市で公開された作品について、主にメインスタッフが解説をする「「同トレス」」という番組内での、鶴巻による発言。

xix 同前番組内での鶴巻による発言。