

## 商業と芸術の間にある個人制作アニメーションの場についての考察

### — 「アニメーション3人の会」を手がかりに —

*A Study of the Field of Independent Animation That Lies between Commerce and Art as Understood through the “Three Man Animation Association”*

森下 豊美 *Toyomi Morishita*

(芸術学部)

#### はじめに

今日「アニメ」は日本を代表する文化として世界的にも認識されるようになった。2000年代に入り、廉価版の動画ソフトが普及し、美術系大学を中心にアニメーションを専門的に学ぶコースも増加した事により作家も増え、個人によるアニメーション作品も国内外の国際映画祭で高い評価を得ている。文化庁主催の文化庁メディア芸術祭においても「アニメーション部門」が設置され、商業作品と同等に個人制作作品も現代の視覚芸術として扱われているが、TVシリーズを中心とした商業作品以外の、個人によるアニメーションが国内でどの様に発展し発表されて来たのか、歴史的検証も研究も十分に蓄積されていない。しかし近年になり、1930年代に発表された個人制作のアニメーションフィルムがいくつか発掘され、30年代の小型映画もしくはアマチュア作家作品の研究も徐々に始まっている。荻野茂二、森紅といった作家達が、絶対映画から影響を受けたと思われる抽象作品、もしくは実験性の高い短編アニメーションを制作し、当時荻野は国内外の映画祭において高い評価を得ていた<sup>1)</sup>。荻野や森はアマチュア映画愛好家が組織する小型映画上映会やコンテストを主な発表の場とし<sup>2)</sup>、商業とは一線を画した活動を行っていた。アマチュア映画作家達にとって「アマチュア」とは素人や初心者という意味合いではなく、自由な立場から自由な時に、誰の束縛も受けず創作する立場としてその純粋性に誇りを持ち、映画産業の構造及び低俗な量産作品を批判していた<sup>3)</sup>。この様に、国内において、30年代にはすでに個人による芸術性や実験性に重点をおいたアニメーション作品が制作されていたが、後述する草月の作家たちとの交流はなく<sup>4)</sup>、影響関係も確認されていない。その理由として作品発表の場の相違により、作家同士の接点が生み出せなかったことが考えられる。8mmや16mmフィルムを愛好する小型映画に属したアマチュア作家たちと、商業美術に根ざし35mmフィルムという商業映画の形式を踏襲した作家たちとは、「個人制作」「実験」といったアニメーションの類似性がありながらも異なる映画祭で発表していた事により、交流の機会を得ることが出来なかった可能性が考えられる。また小型映画に属したアマチュア作家達は、2000年頃にはフィルムからデジタルへの移行の過渡期に活動を終える<sup>5)</sup>。したがって本稿では国内の個人制作アニメーションの源流を、現在活躍す

る作家との直接的な繋がりがあがる「アニメーション3人の会」を出発点に論じていく。また「3人の会」の久里洋二を中心に、真鍋博、柳原良平、及び彼らと共同した「草月アートセンター」を手がかりに3人の著書、草月回想録、関係者の証言を通し、商業にも芸術にも属するとは言い難い、その間にある個人制作によるアニメーションの「場」を社会学者ピエール・ブルデューの「フィールド」の概念を援用し検証する。

## 1. 国内における個人制作アニメーション誕生の背景

1950年代、UPA やソール・バス、ノーマン・マクラレン作品に代表される新しいスタイルのアニメーションが国内のTVや映画の中に台頭する。ディズニーを代表とするフル・アニメーションとは異なる動くグラフィックとしての「リミテッド・アニメーション」に感銘を受けた多くのデザイナーや漫画家など、主に商業美術に携わるクリエイター達がアニメーション制作に興味を持ち始める。その代表的な人物が1960年草月アートセンターで発足した「アニメーション3人の会」の久里洋二、真鍋博、柳原良平である。

「アニメーション3人の会」と共催の「草月アートセンター」は、3人の作家による上映会「3人のアニメーション」を開催する。1960年開催の第1回、1962年開催の第2回では、久里、真鍋、柳原の3名の作品のみが上映されたが、第3回ではイタリアのカルロス・マルキオリの作品も招待上映された。次第に3人だけでは上映会に十分な尺の作品を制作することが困難となり、1964年以降は「アニメーション・フェスティバル」と名称を変え、以後多数のクリエイターが参加することとなる。国内作家では、手塚治虫、宇野亜喜良、横尾忠則、和田誠、林政道、古川肇郁(古川タク)、飯沢匠、藤井三郎、月岡貞夫、中島興、藤井秀喜、朝倉摂、鳥村達雄、亀井武彦、大井文雄、福島治次、林静一など商業作品のアニメーター、デザイナー、イラストレーター、漫画家などが参加した。この様に「アニメーション3人の会」と「草月アートセンター」によるアニメーション・フェスティバルは多くの個人作家を生む場となり、現在活躍する作家や美術系大学の講師へと繋がっていく。よって現在に至る直接的な影響関係が確認出来る「アニメーション3人の会」と彼らと共同した「草月アートセンター」が日本における個人制作アニメーションの源流と言えるだろう。

次に「草月アートセンター」とはいかなる場所であったのか、そして「アニメーション3人の会」との関係についても検証したい。

## 2. 「草月アートセンター」と「アニメーション3人の会」

### 2.1 草月アートセンターの特殊性

1958年、当時新進の建築家であった丹下建三を起用し、草月会館が完成する。そこに芸術運動の交流と前進をはかるために発足したのが「草月アートセンター」である。「草月」とは1927年に勅使河原蒼風が創流したいけばなの流派であるが、蒼風は形式主体の

いけばなに疑問を持ち、「個性」を尊重し「型」とらわれることなく新しく自由な表現を追求した<sup>6)</sup>。また蒼風はアンフォルメルや具体などの前衛芸術家達とも親交があり、またアンフォルメルの展覧会で作品も発表するなど、当時の先端芸術にも深い関心を寄せていた人物でもあった<sup>7)</sup>。その蒼風に「草月アートセンター」の運営を一任されたのが息子であり、また映画監督の勅使河原宏である。宏は、はじめに自身の監督作品制作担当者であった井川宏三をスタッフとして招聘した。次に井川によって宏の映画制作に関わった録音技師の奥山重之助、企画・制作・営業面の担当として劇団制作経験者の奈良義巳、そして照明技師の中野雅充などが招集された。主要スタッフが揃ったのは1958年後半の事であった<sup>8)</sup>。「草月アート・センターを芸術運動の一つの拠点とするためには、当然、第一線で活躍されているアーティストの方々の協力を得なければならなかった<sup>9)</sup>」という井川の発言からも、当時彼らに課せられていたのは「芸術交流の中心地」の実現だった。そのため蒼風からは数字的なノルマはなく<sup>10)</sup>、草月アートセンター主催公演は利潤追求型の企画は行っていなかった。宏はその理由を「前衛志向、既成の権威に対する反発、未知のものに挑戦する若者たちへの共感、30年代から思い描いていた芸術への夢だったのだろう」と語っている通り<sup>11)</sup>、60年代に草月アートセンターは勅使河原蒼風の夢の具現の場として、また前衛芸術の交流と発信の場として出発する。

また、草月アートセンターでは発足当時、プロデューサー的役割を果たしていた井川宏三、または奈良義巳の呼びかけにより、作家自身がプロデュースを行うシリーズ公演が企画された。「アーティストの表現の純粋さを守る上で、商業主義の克服と、アーティスト自身による下部構造（プロデュース）の変革が重要である<sup>12)</sup>」という草月アートセンターの思想が反映されていたと考えられる。ただし、これは草月アートセンターが作品発表の機会支援にとどまらず、それに伴う資金の援助があつてこそ成立していたと考えられる。実際、赤字が膨大だったため蒼風は幾度となく会計担当者に責められながら忍耐強い支援を行っていた<sup>13)</sup>。草月アートセンターでは多種多様な実験芸術の交流と発信の場として作家達に企画運営面での援助を行い、「アニメーション3人の会」も同様にその恩恵を受け作品を発表した。1960年開催の「3人の会」初の上映会「3人のアニメーション」は単なるアニメーション作品の発表会ではなかった。アヴァンギャルド運動の包括的活動推進を志した「草月コンテンポラリーシリーズ」（表1）の第5回として行われ、アニメーションと他ジャンルとのコラボレーションが試行された。久里洋二作の「二匹のサンマ」では、秋山邦晴が既成の音素材に電氣的加工を加えるミュージック・コンクレートの手法で音響を作成し谷川俊太郎が即興詩を付け、「切手の幻想」では林光による管楽器や打楽器の軽快な音楽がプレスコされ、柳原良平の「海戦」では「エトセトラとジャズの会」のメンバーでもある八木正生が音楽を担当し、真鍋博の「マリーン・スノウ」舞台のためのアニメーションではイラストレーションをカメラの移動で実験映画風に撮影したものを映写し<sup>14)</sup>、能楽師の観世栄夫の舞踊、岸田今日子始め4人によるナレーションと照明

表1 「主な草月アートセンター主催シリーズ」<sup>17)</sup>

事業名	概要
草月教養クラブ	草月アートセンター企画により月一回開催される草月会員向けの各種芸術鑑賞（映商・音楽・古典芸術・演劇・舞踊・実験劇場など）研究の集まり。例会は会員のみ公開。月300円の会費制。 1958年10月発足記念会から始まり、1959年7月の第8回例会を最後に終了した。
SACの会	1960年草月コンテンポラリーシリーズ開始と同時に発足。草月アートセンターによる各種の催しを毎月観賞し、支持するための会員組織。月会費50円（6ヶ月以上一括申し込み）定員有り。草月教養クラブと違い草月会員に限定はしていなかった。 主な定例の催しは以下の3つのシリーズ。 ① 草月ミュージック・イン ② 草月コンテンポラリー・シリーズ ③ 草月シネマテーク 特典として毎月の案内送付、優先座席、チケット割引、会報（SAC）があった。
エトセトラとジャズの会	モダン・ジャズを「現代の音楽」として確立させるために発足。モダンジャズの海外最新盤の視聴、討論会など。
草月コンテンポラリーシリーズ	当初作曲家グループの演奏会から始まり、後に映画、舞踏、演劇などの若きアヴァンギャルド運動の包括的活動推進を志したシリーズ。 「アニメーション3人の会」初の上映会「3人のアニメーション」も草月コンテンポラリーシリーズ5回目としてこの枠組みの中で開催された。
草月ミュージック・イン	毎月下旬に開催された新しい形のジャズ・コンサートであり、また意欲的なテーマに基づく研究の成果発表の場でもあった。
草月シネマテーク	上映される機会の少ない映画、映像の鑑賞を目的とし、ドキュメンタリー、アニメーション、サイレント期の日本映画、怪奇映画、喜劇映画、やくざ映画他、映画にとどまらないテレビ映像などの特集上映も行った。 アニメーション3人の会による上映会「3人のアニメーション・2」「3人のアニメーション・3」では、映像作品中心のこの枠組みへ移動し開催された。

とを絡み合わせた総合芸術の試みとして作品が発表された。多様な芸術の交流を目指す草月ならではの実験性の高いアニメーション公演となり、技術的な稚拙さへの指摘等はあったものの、若い作家達の新しい表現への挑戦を多くのメディアも評価した<sup>15)</sup>。その後の「3人のアニメーション・2」「3人のアニメーション・3」では、映像作品を紹介するシリーズである「草月シネマテーク」（表1）へと発表の場を移したため、前衛音楽家達との連携はあったものの、動く風刺漫画、動くイラストレーション、動くグラフィックとしてのアニメーションがスクリーンで発表された。

1964年、3人の会と草月共催上映会4回目にあたる「アニメーション・フェスティバル」では従来から形を変え、3人の会以外の作家を多数招聘した。漫画家の手塚治虫を始め、美術作家の横尾忠則、イラストレーターの宇野亜喜良や和田誠など、当時各分野で注目を集めていた作家達の参加により、アニメーションの更なる表現の広がりを成功させた。3人の会、特に久里洋二の存在は手塚に東映やディズニーの様な大規模プロダクションとは違う個人規模の実験性の高いアニメーション制作の後押しをし、影響を与えたと言える<sup>16)</sup>。

他「アニメーション・フェスティバル」では、日本のビデオアートの草分けである作家の中嶋興、国内の3DCG界を牽引する「白組」の島村達雄、アニメ監督の高橋良輔など、のちに現代美術、ビデオアート、3DCG、TVアニメの世界で活躍する人物達も参加し、「芸術」や「商業」の区別なく作家や作品が混在し交流した希有な「場」であった。

## 2.2 「仕事」から「アート」へ

「3人の会」の作品は、「草月」という前衛的な場所で発表はされていたが、彼らのアニメーションは作家自身を含め「芸術」として認識されていたのだろうか？ 関係者のいくつかの発言からそれを検証したい。まず草月アートセンター発行の機関誌「SAC」7号では「新しいイメージをさぐりだすために」というタイトルで「3人の会」のマニフェストが以下の様に発表されている。

新しいイメージをさぐりだすために

新しい仕事をするといっても（※下線部筆者）、とどのつまりは、古い意識と方法の世界をやぶりきれず、目先の変わったことだけしかできないでいる場合が、どんなに多いことだろう。（中略）僕たち〈アニメーション3人の会〉が、アニメーションを通して発表していきたいとおもうのは、新しい方法や技術を新しい意識に、強く結びつけてゆくことである。そこには、本当に新しいイメージがあるだろう。画家、漫画家、デザイナーの、それぞれのジャンルから出て集まったのも、近頃はやりの、ジャンルの総合というよりも、僕たちの個人の幅をやぶってゆき、すこし大げさにいえば異った意識と方法のなかで交流を深化したかったのだ。これからのアニメーションの方法を考えれば、現代の映画や絵画、或いはデザインなどとともに、真に〈現代〉に生きてゆくためのもっとも多彩な実験が繰返されてゆかねばなるまい。〈アニメーション3人の会〉は、そうした変革の側に、つねに加担してゆくだろう。

3人の会 久里洋二・真鍋博・柳原良平<sup>18)</sup>

また同号「SAC」の編集後記にあたる「製作室」では以下の様に記述されている。

〈アニメーション3人の会〉誕生、11月に発表会

久里洋二・真鍋博・柳原良平が〈アニメーション3人の会〉を結成した。これは草月アートセンターとの企画の中で生まれてきたものだが、3人は以前にも〈若い日本の会〉などで意気をあわせた仕事をやったこともあり、今後本格的にアニメーションの仕事をするために名乗りあげた次第（※下線部筆者）。既に現代音楽、モダンジャズに〈3人の会〉がありこの3人にも期待されることが多いであろう。11月25、26日草月会館ホールでの作品第1回発表のため製作に入っている真鍋博の〈マリーンズ



ノウ)は、過日NHKで放送された放送詩劇〈海の雪〉(水島始作)を再構成し、観世栄夫氏などの出演による舞台と密接に結びついたアニメーションを発表、又、他の久里洋二作品〈2匹のサンマ〉、柳原良平作品〈海戦〉などぞれ(原文ママ)30分に及ぶ大作で国際短編映画祭にも出品しようと大張切。アニメーションといえば漫画映画ぐらいしかまだ出ていない今日、いずれも相当ショッキングな発表会となるだろう。

これらの記述から、「3人の会」及び「草月アートセンター」共にアニメーションを「仕事」として認識していた事が窺える。このマニフェストは真鍋の依頼により美術評論家ヨシダ・ヨシエによって作成されたと考えられる<sup>19)</sup>。3人共通の信念に基づいて制作されたと思われるが、真鍋の持論がより反映されていたのではないかと考えられる。何故ならマニフェストに書かれた「多彩な実験」または「芸術ジャンルの枠をはずして、総合的な視野から今日の芸術を作りだそう」<sup>20)</sup>とする草月の志しを最も実行していたのは真鍋であったのではないだろうか。真鍋は「3人の会」結成以前にも、作曲家集団公演ミュージカル・プロジェクション「僕は神様」(1960年1月)で、イラストレーションを投影する舞台装置で作品参加をしている。「3人のアニメーション」(1960年12月)ではその発展系と言える実験音楽、ナレーション、役者、アニメーションとのメディアミックスを試行している。久里、柳原においては「動く風刺漫画」や「動くイラストレーション」自体が実験であったとはいえ「スクリーン」と言う枠組みからは逸脱しないアニメーションであった事からも、真鍋ほどの大胆さはなかったと言える。他、「3人のアニメーション・2」の上映会直前に発行された「SAC 21号」<sup>21)</sup>での寄稿文で真鍋は以下の様に語っている。「〈シネ・ポエム〉は演出と美術にはっきり線をひいた1枚の絵を、それをどう撮るかの緊張関係を今度こそきびしくしたかったこと、昨年の〈海の雪〉の反省として、総合化の前の純粋化をもっとつきつめておきたかった」「もともとぼくのアニメーションへの出発は、いつも動かない絵を描いていて、これを動かしたい、動かさなければどうにもならないというやむにやまれぬ気持があった。動かす以上は新しい動きを探りたい」「カメラを街に持ち出すとなると、線画台の上の操作のようにはいかず、小さな映画なみに準備や器材がいった」など、アニメーションの「総合化」への情熱と新しい表現への挑戦の意欲を述べているのに比べ、柳原は一回目の上映会を顧みて以下の様に述べている。「いくら実験とは言えこのような素人細工ではアニメーションの前進に役立たない」「少しでもいいから今のアニメーションの世界を実際にゆすってみないことには面白くない」「長々と絵本のような画を動かしている今のアニメーションのつまらなさはそこにあると思う。又、笑わせるにしても1枚の漫画で表わせる笑いをアニメーションにしてくどくどと持ってゆく事も無駄なことである」。この様に、柳原は自省と「3人の会」の可能性、そしてアニメーション業界への批判が中心である。しかし久里はこの2人とは視点が異なり、「アニメーションは僕たち3人の仕事ではなく、みんなの出来るアニメーションとして、

これからますますのびてゆく仕事だと思う。僕の家には、毎日のようにアニメーションの研究をしたいとやってくる青年が多いのだが、未開の仕事に魅力があるのかも知れない。最近では、コマーシャルなどに漫画や動画の仕事が多く使用されているが、アニメーターの技術不足のせいか、なんだか幼稚な作品となってしまうようである。コマーシャルの部門にも、優秀なアニメーター進出が必要と思う」。また、「かれ木が声をかけたり、茶ワンが水をのんだりすることは僕等の生活の中の1コマかも知れない。アニメーションのイメージは、そんなところにわいてくるものと思っている。アニメーションの世界は無限の可能性をはらんでいる」と述べている。アニメーションの実験に重点を置く真鍋や、工夫のないアニメーションに対して批判する柳原と違い、久里は「仕事」や「コマーシャル」について言及していることから、当初久里は個人制作アニメーションの商業化を模索していたと考えられる。また真鍋の大掛かりな実験や表現への希求とは異なり、久里は日常の中に潜むたわいもない事の中からアニメーションのアイデアを発見するなど、柔軟な姿勢で作品制作をしていた事も窺える。また柳原も「3人の会」の発表時に、商業的観点でアニメーションを捉えていた事を、後の著書やインタビューで述べている。柳原は当時デザイナーや芸術家はソール・バスやステイブ・ボサストウの動くデザイン「リミテッド・アニメーション」に衝撃を受け、その新しさに対する彼らの羨望の眼差しを著書で回想している<sup>22)</sup>。さらに技術的にも経済的にもフル・アニメーションと比べ「短期間に安く」「テレビに向いている表現方法でもある」ことも言及し、主に商業的可能性を言及している。久里も60年当時の回想の中で当時のアニメーションの商業的展望を以下の様に言及している。

〈3人のアニメーション〉は一九六〇年でしょう。その二、三年前から、マンガの時代は変わって将来アニメの時代になる、雑誌とかに代わって日本のテレビ漫画の時代が絶対に来るって分かっていたわけ。だからその前にアニメーションをやろうと僕は考えていた。(中略) 全世界にテレビ局が出来たのは一九五二年頃でしょう。日本もアメリカも、フランスにもスペインにも、テレビが同時に芽生えた。だからアニメも地球の裏側でも、お互いに影響なくして芽生えてきた。それぞれが勝手に芽生えてきた。アメリカで十年やって、その影響を受け継いだとかいうんじゃない<sup>23)</sup>。

この発言から久里は、テレビ漫画の時代の到来をいち早く予感し、アニメーションをテレビという新しいメディアの中で受容されるコンテンツとして、商業的可能性を念頭に置いていた事が窺える。そこには「芸術として」もしくは「表現」の可能性の言及がない事からも、当初久里も、アニメーションを大文字の「芸術」ではなく「商業美術」と見なしていたと考えられる。

「アニメーション3人の会」の中でも、最も実験性に重点を置いていたと思われる真鍋

博は、1966年制作作品「追跡」を最後にアニメーション制作からは退き「3人の会」も消滅するが、個人制作によるアニメーションの商業的可能性を最も模索していた久里洋二のみが、アニメーション制作を継続している。その久里の近年に至るまでの発言を追いながら、久里のアニメーション論、芸術感を検証したい。

### 3. 「アート」アニメーション

#### 3.1 アート・アニメーション

アニメーション制作を始めた当時、商業的可能性を視野に入れた発言を行っていた久里洋二だが、近年になり自身の作品、及び類する個人制作作品を「アート・アニメーション」と呼称している。この「アート・アニメーション」という言葉は定義も諸説あり、意味も曖昧なため研究者間でも使用には賛否が分かれている。初出としては1986年手塚治虫が出演した映像内での使用が確認されている<sup>24)</sup>。これは「1985年の第一回広島国際アニメーション・フェスティバルでユージ・ノルシュテインやヤン・シュヴァンクマイエルといった海外作家作品の紹介などにより、いわゆる「アート系アニメーション」への認識が芽生え始め<sup>25)</sup>、以後シュヴァンクマイエル作品上映会等において幾度となく「アート・アニメーション」という言葉が多用され<sup>26)</sup>、ファッション誌やカルチャー誌を通じ2000年頃から一般にも広がり始めた<sup>27)</sup>という流れが確認出来る。この「アート・アニメーション」という呼称の伝播と同調するかの様に、2000年代から廉価版動画ソフトが普及し、アナログからデジタルへ制作環境が変化し、個人規模のアニメーション制作が容易となり、美術系大学においてもアニメーションの学科やコースが増加する。2001年には主に美術系大学のアニメーション教育担当教員によってICAF（インターカレッジ・アニメーションフェスティバル）<sup>28)</sup>が組織されるなど、この頃から美大生を中心に、いわゆる「アート・アニメーション」が数多く生み出されて行く。

「アート・アニメーション」は2000年以降、TVを中心とした商業アニメと一線を画す一種のブランディングされた言葉として広がって行くが、久里自身は自作アニメーションに対する意識をいつから「商業美術」から「アート」へと変容していったのだろうか？久里の言説を追いながらそれを確認したい。

#### 3.2 久里洋二の意識の変遷

1962年久里の「人間動物園」がアヌシーで観客賞をとり、同年ヴェネチア映画祭でも受賞する。以後同作品が世界各国の映画祭で11の賞を獲得する。それ以後も久里作品はバンクーバー、アヌシー、ロカルノ等での著名な国際映画祭で次々と受賞し、1968年にはオーベルハウゼン国際短編映画祭で久里の特集上映も組まれるなど、世界的に高い評価を得ている。

例えば50年代を代表とする漫画評論家の伊藤逸平は1964年発行の雑誌『映画芸術』で



海外での「人間動物園」の批評を次のように紹介している。

世界各地の短篇映画コンクールで幾つかの賞を得た「人間動物園」は「LOVE」と共に久里洋二の傑作となっているが、同作品に対して“イマージュ・エ・ソン”誌のジャック・シュバリエは「この作品には、男女の戦いが描かれている。女は男を強力に支配し、必要に応じさまざまな方法で男を苦しめる。日本から出品された、この超母権制作品ほど強烈なものは他に類がない」と述べ、また、“ル・テクニシャン・ド・フィルム”は「この作品は正統的映画の表現効果を拒否し、最も純粹で厳しい感覚によってテーマに生命を与えている」と言い、また、イタリーのピアンコ・エ・ネロ誌 ジアンニ・ロンドリノは、「我々の感性から引きはなされ、物語のデッサンとリズムの中に切分、省略された久里洋二氏の作品「人間動物園」と「軌道」は独創性と烈しいイメージを与えられている。これらの作品は、無限にくり返される一速のデッサンを使用することによって、人間生活の単調さと、それについてのあらゆる批評が無意味であることを強調し、現代社会の若干のありさまを辛らつに諷刺している」と激賞している<sup>29)</sup>。

また1967年に発行された Ralph Stephenson によるアニメーション研究書「ANIMATION IN THE CINEMA」<sup>30)</sup>の中で、久里のソール・スタインバーグからの影響が窺えるドローイングスタイル、そしてアニメーション作品についても「説明が難しい」としながらシュールで時に残忍で衝撃的な表現を特徴的に紹介している。また「アニメーション3人の会」が開催するフェスティバルについて大いに期待を寄せている。この様な世界的評価を受け、久里自身の意識も変容して行ったのではないかと考えられる。何故なら、2000年代初頭のインタビューでは自作品の世界的な評価を「普遍性のある男女の問題がテーマであった事」が要因であるとの客観的分析を行っているのに対し<sup>31)</sup>、2005年のインタビュー<sup>32)</sup>では、60年代当時のディズニーや東映アニメーションへの反発精神についての問いに対し「彼らは大衆文芸なんだよね。僕のはね、アート・アニメーションなんだよ。アート・アニメーションっていうのはね、1人で作るんだよ。お金にならない。それでいいじゃない。金持ちになろうとは思わないもの」と答えている。またアートをマラソンになぞらえ、道なき道の開拓と発明の難しさと、最後に「自分でなにか見つければいいんじゃないの？」と、アマチュア映画の作家たちと相似した非商業志向へと意識の変化が窺える。このインタビューでは、久里の代表的な仕事である「11PM」での仕事については多くは語らず、主に海外で評価を受けた作品の回想やアート・アニメーションに対する持論が中心で、他TVなどマスメディアで発表された作品に関する言及は皆無である。しかし1978年の著書では「11PM」を以下の様に好意的に語っている。「いまふり返ってみると、けっこうおもしろかったなあという気がするのです。いや、実をいうと、おもしろく

てしかたがなかった。辛かったなという感慨はまったくありません」<sup>33)</sup>「考えてみれば、これは財産だよな」<sup>34)</sup>。これに対し2013年のインタビュー<sup>35)</sup>では11PMを「失敗だった」と語っている。その理由を「お色気番組」であるTVの需要に合わせた結果「エログロ」「助平」というイメージを定着させてしまったとし、「おれは、もっと真面目なアニメばかりつくっていた」と、18年続けた仕事を否定的に語っている。この「真面目なアニメ」とは映画祭向け作品を意味していると考えられる。ここでは映画祭向けを上位、TV向けエロティック作品を下位に順位付けがなされている。他、久里の公式サイト及び著作の作品履歴においても、アニメーションに関する記述は主に受賞歴や展覧会歴が中心で、こども向けのNHK「みんなのうた」等の作品に関してはほぼ触れられていない<sup>36)</sup>。2000年以降のインタビューでは大人漫画をアニメーションにしたかったという願望<sup>37)</sup>を述べていることから、久里の言う「アート」とは「大人向け」な「映画祭作品」とほぼ同意で語られていると思われる。同時に2000年以降「商業」作品は軽視されはじめ「アート」作品を強調する発言が増加する。それは「アート・アニメーション」という言葉が広がり、多くのメディアでも使用された時期と重なる。即ち久里のアニメーションに対する意識は「アート・アニメーション」という呼称の出現に誘導され、「アニメーション3人の会」のマニフェストで発表された「仕事」としての部分が希薄になり、新しいイメージの生成への試みを「アート」として、自身の作品の位置付けを変化させていったと考えられる。

では何故「アート」である必要性があったのかを次の章で見て行きたい。

#### 4. アニメーションの「場」の構造と個人制作アニメーションが内包する問題

本章では、社会学者ピエール・ブルデューの「場(フィールド)」の概念(図1)を参照しながら、アニメーションにおける芸術と商業の位置付けを、「場」の構造を概観する事で確認したい。

ピエール・ブルデューは「資本」を、「経済資本」「社会関係資本」「文化資本」があるとし、「文化資本」の概念を、芸術作品などの「客体化された形態」、学歴などの「制度化された形態」、作法やセンスなど「身体化された形態」の3つに整理している。身体化された慣習「ハビトゥス」保持の有無が重要な「場」においては「中心と周縁」、「支配的位置と被支配的位置」などの構造が形成される事を言及している<sup>38)</sup>。

例えば現在の個人制作アニメーションの「場」においては、1960年にフランスで発足したASIFA<sup>39)</sup>(国際アニメーションフィルム協会)を頂点とするヒエラルキー構造が確認出来る。ASIFAはアニメーション芸術を通じて文化理解の促進を目的に世界に30以上の支部を持ち、理事会が認可する個人会員を「芸術家、作家、ディレクター、スタジオ職員、音楽家、技術者、プロデューサー、配給、ジャーナリスト、批評家、理論家、学者、教師、アニメーション上級学生、およびアニメーションに大きく貢献したすべての人々」<sup>40)</sup>と規定している。これはピエール・ブルデューの「場」を構成する参加者と、参

加資格を認証する承認者との構造に類似している。この規定の該当者達は、「ハビトユス保持者である」ことが理事会の参加認証によって証明されたと言えるだろう。現在ASIFA 日本支部では75名の会員が公式サイトで確認できる<sup>41)</sup>。そのうちプロフィール公開者の約20名が美術系大学または学科に所属し、東京藝術大学、多摩美術大学、武蔵野美術大学など、日本を代表する美術大学でアニメーション教育に関わる多くの講師達がASIFAの会員であることが確認できる。また現在世界に何百とあるアニメーションを扱う映像祭<sup>42)</sup>の中で、世界4大アニメーションフェスティバルと言われるアヌシー、ザグレブ、オタワ、広島は各国のASIFA支部が主催に関わり、ASIFA公認の映画祭でもある。また日本国内では映画祭の最高峰と認識されている米国アカデミー賞の短編アニメーション部門への応募資格が得られる公認映画祭のうち約半分はASIFA公認の映画祭でもある<sup>43)</sup>。これらの事からも、個人制作アニメーションの「場」において、ASIFAは世界的に影響力を持ち、その参加資格を定めるだけでなく、作品に優劣を下す事が可能な支配的立場にある組織であると言える。

このアニメーションの場において日本も独自の「アニメ」作品を数多く産出している。しかしそれらはグローバルスタンダードとは言い難く、その為アニメーションの「場」において支配的立場を得る事は難しい。日本はアヌシー国際アニメーション映画祭短編コンペティション部門においても第一回から約20年間、入選常連国であった。その多くの作品が久里作品または、3人の会主催の「アニメーション・フェスティバル」に関わった作家達の作品である。(図2、表2) 80年代に入り、ほぼ入選者がいない状況が続き(図2、表2)、80年代当時、手塚治虫も個人制作アニメーション制作者減少に懸念を抱いている<sup>44)</sup>。

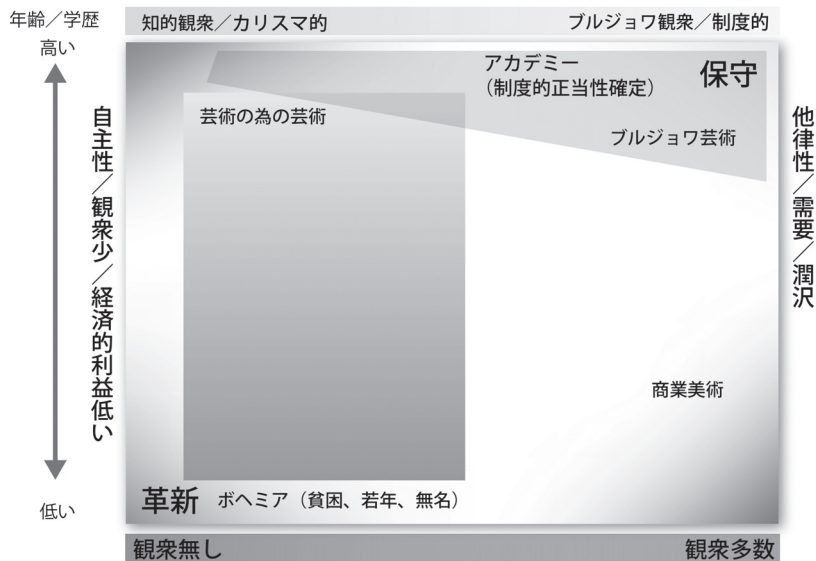


図1 「場」概念図<sup>45)</sup>

表2 アヌシー国際アニメーション映画祭 短編コンペティション部門入選の日本作品 (公式サイト調べ)

	作品名	監督名	製作国		作品名	監督名	製作国
1960	3つのインソップ物語： 「ありとはと」「いなかね ずみとまちねずみ」「き たかぜとたいよう」 あっちはこっち	神林伸一 (※1)	日本	2000	どっちにする？	山村浩二	日本
1962	プラス50000年	久里洋二	日本		21世紀の王様	荻原義衛	日本
1963	軌跡	久里洋二	日本	2001	老人と海	アレクサンドル・ベトロフ	カナダ 日本 ロシア
	人間動物園	久里洋二	日本		ガスタンクマニア	富岡聡	日本
1965	アオス	久里洋二	日本	2002	浮世物語 Le conte du monde flottant	アラン・エスカ ル	フランス 日本
	隣の野郎	久里洋二	日本		ポーノーモのプスタ マン	富永まい	日本
1967	ある男の場合	月岡貞夫	日本	2003	Justice Runners	富岡聡	日本
	堅々獄夫婦庭訓	横尾忠則	日本		頭山	山村浩二	日本
	サドの卵	久里洋二	日本	Fade into White #3	五島一浩	日本	
	牛頭	古川タク (※2)	日本	スキージャンプ・ ペア	真島理一郎	日本	
1971	ある男の場合	月岡貞夫	日本	2004	或る旅人の日記	加藤久仁生	日本
	A Mini Symphonie	ゴトウダスミオ	日本	打つ娘サユリ	木村卓史	日本	
	新・天地創造	月岡貞夫	日本	2005	年をとった鰐	山村浩二	日本
	沙羅双樹の花の色	月岡貞夫	日本	2006	(A Long Day of) Mr Calpaccio	うるまてるび	日本
	ザ・バスルーム	久里洋二	日本		Flowerly	橋本大佑	日本
とびら	福島治次	日本	HIROSHI~草原を かける涙~		ブジェチスラ フ・ボヤル	チェコ 日本	
1973	美しい星	古川タク	日本	2007	鉄路の彼方	御影たゆた	日本
	鬼	川本喜八郎	日本		カフカ 田舎医者	山村浩二	日本
	寄生虫の一夜	久里洋二	日本	2008	アタックオブ杭町 2丁目	木村真二	日本
1975	驚き盤	古川タク	日本	つみきのいえ	加藤久仁生	日本	
	詩人の生涯	川本喜八郎	日本	猫の集会	新海誠	日本	
1977	道成寺	川本喜八郎	日本	2009	チェーンソー・ メイド	長尾武奈	日本
	日本人	木下連三	日本	2010	HAND SOAP	大山慶	日本
	漫画	久里洋二	日本		Je t'aime	押井守	日本
	ストーンゲーム	小出英男	日本		恋するネズミ	ひだかしんさく	日本
コミックス	古川タク	日本	Playground		水江未来	日本	
1979	ピカドン	木下連三	日本	六畳と四畳半	長島敦子	日本	
1981	スビード	古川タク	日本	2011	なし		
1983	なし			2012	ベルーガ	橋本新	日本
1985	なし				火要鎮	大友克彦	日本
1987	なし				リリタアル	泉原昭人	日本
1989	水仙月の四日	長崎希	日本		Modern No. 2	水江未来	日本
	なし				動じない	フロリアン・ ピエント	フランス 日本
1991	なし			九十九	森田修平	日本	
1993	なし			ヨナルネ	中田彩郁/サキ タニユウキ	日本	
1995	銀河の魚 URSA minor BLUE	たむらしげる	日本	2013	布団	水尻光子	日本
1997	We Love Lucy	なかざわひでお	日本		キックハート	湯浅政明	日本
1998	Flying Fish Toby who Aimed for the Stars	ヤマグチケイコ/ フィリップ・ ピリオン	日本 フランス		Not Over	早井亨	日本
	クジラの跳躍	たむらしげる	日本	雪女	イジー・バルタ	チェコ 日本	
1999	1001 nights	マイク・スミス	日本	2014	Anomalies	和田淳	日本 イギリス
	音響生命体ノイズマン	森本晃司	日本		É in Motion No.2	榊原澄人	日本
					Wonder	水江未来	日本 フランス

※1 公式サイトでは神林伸一が監督と記載されているが「日本アニメーション映画史」によれば神林は製作担当、演出は渡辺和彦。  
 ※2 公式サイトには監督久里洋二と記載されているが、正しくは古川タク監督作品。本リストでは修正したものを記載。

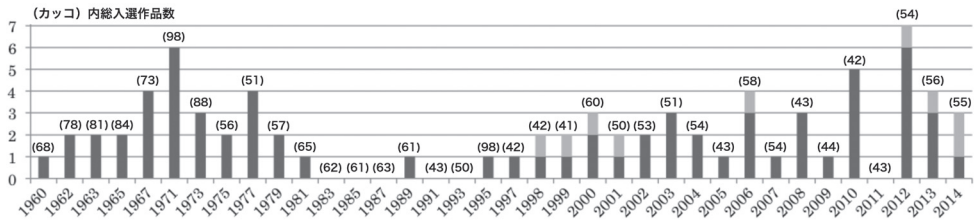


図2 アヌシー国際アニメーション映画祭 短編コンペティション部門 日本作品入選数推移  
(公式サイト調べ)

■ 日本人監督作品 ■ 日本共同製作作品または国外監督作品

作家らしい作家がこの10年生まれていない。(中略) やっとアヌシーとかようやくフェスティバルが出来てきて、これから日本のアニメも海外に出なきゃならない。インターナショナルに、グローバルに日本のアニメの本質・良さの様なものを分かってもらわないとならない時期にきてね、肝心のアニメ作家が1人も生まれないという事はなんたる事かと思った。(中略) 今後僕は日本なんか問題にしてなくて、とにかく海外のアニメという事でTVアニメだろうが、劇場アニメだろうが、全て海外に向けて作るつもりなんだけど、決して僕は主体性を失わない。(略) 手塚プロのアニメとして主体性を持ちながらこれを全世界に広めていき、あるいはこれを日本のアニメの代表として日本のアニメの良さみたいなものを海外に広めるための先兵になりたいわけだ。

ここで手塚はブルデューの場における支配的位置獲得の重要性と可能性を無自覚的に語っているのではないかと思われる。また80年代に個人制作アニメーションからは距離を置いていた久里に対しては以下の様に懸念をしている。

肝心の久里君というもう大変偉い人がね、ここに来て彼もう納まっちゃった訳ですよ。(略) 久里君は歴史上の人物になりつつある。これではダメなんでね。これからこそ日本のアニメ、これだけの大きな巨大産業になった。作品を海外に出さなきゃならない宿命というか命題みたいなものを僕が率先してやりたい訳です。必ず僕は国際フェスティバルで評判をとってみたいと思いますね。(略) もう日本なんか相手にしないという気持ちなんです。そういう風に考えておられる日本のアニメ作家の人が何人かおられる訳です。そういう人達は大変尊敬するしね、そういう人達こそあと何十年も作って欲しいなという気がする。(略) 中にはただ視聴率稼いでマーケティングを増やしてお金を入れるためにやったつまらない仕事が多いですね。実験アニメはそういう事はないです。実験アニメは全て僕の懐から出る金で作る訳だから必死になって作りますからそういういい加減なものは作らない。



ここでは国際映画祭での受賞の必要性和、そして国際的に活躍する作家として久里の名前をあげ叱咤とともに個人制作作家への敬意を語っている。また商業を「お金のため」や「つまらない仕事」とし下位に置き、実験アニメ（個人制作アニメーション）を上位に捉えている事が窺える。これは映画祭などで発表される作品または受賞作は、支配的階級から認証され、作家もまた支配/上流階級者へと移行可能な構造があるからである。文化資本においてはアカデミックな上流階級の文化がより支配的であり、その最上位を我々は一般的に「アート」と呼ぶ。しかしブルデューの「場」の概念では、知的な「芸術の為の芸術」作品は上位ではあるが、金銭的成功及び観衆も会得出来ない構図に位置している。「芸術の為の芸術」作品を目指す作家は結果的に金銭的成功は難しいが、知的観客層からのカリスマ的な評価が得られる。久里は個人制作アニメーションを「お金にならなくてもいい」と発言していることから、金銭的対価も得られる「11PM」などの「商業美術」から、金銭的恩恵は少なくとも芸術的評価が高い「芸術の為の芸術」へとアニメーションの「場」における位置付けを変えていったと思われる。しかし現代美術などの「芸術の場」はまた、「アートワールド」と呼ばれるアニメーションとは全く異なった歴史と価値観を持つ構成員により成り立ち、そこでは ASIFA を中心とした映画祭向けアニメーションは芸術としての評価がなされていないのが現状である。

## 5. おわりに

国内の個人制作アニメーションの歴史は久里洋二を中心とした「アニメーション3人の会」による芸術や商業の認識も曖昧な活動の中で生まれ、久里の国際的評価の影響により映画祭入選作を上位もしくはアートとし、商業作品を下位にと意識を変容させていった。そして商業には志向せず、本流の芸術への接続もないままの「場」が創出された。

アニメーションの場において国際映画祭での入選の有無は、手塚が言及する通り世界に日本作品を流布し支配的立場を確保する事にも繋がり、国の文化資本力の高さを提示する事にも寄与するだろう。現在の個人制作アニメーション作品が得ている世界的な評価は制作者だけに留まらず、日本が世界に文化資本力の高さを提示し、文化的牽引役を担う重要な役割を果していると言える。しかし個人制作アニメーションは商業的成功に繋がらず、社会人となった学生が継続した作品が出来ず作家が育っているとは言い難い。「映画祭」を安住の地として閉じた世界で終わらないためにも、今後、現代美術への接続、もしくは商業美術として作品を一般化させ、幅広い需要者を得る方法論も作家は考える必要があるだろう。

## 註

- 1) 浅利浩之「荻野茂二寄贈フィルム目録」『東京国立近代美術館研究紀要』(18)、東京国立近代美術館、2014年、pp. 104-124

- 那田尚史「荻野茂二の絶対映画？」『映像学』第74号、日本映像学会、2005年、p. 54
- 2) 「発掘された映画たち2014」東京国立近代美術館フィルムセンター、2014年  
[http://www.momat.go.jp/FC/NFC\\_Calendar/2014-9/kaisetsu\\_12.html](http://www.momat.go.jp/FC/NFC_Calendar/2014-9/kaisetsu_12.html) (2017年10月6日)
  - 3) 日本小型映画連盟編『1976年度版 8/16mm アマチュア映画年鑑』日本小型映画連盟、1975年及び、宇野眞佐男『小型映画の世界』金園社、1977年、p. 24参照。
  - 4) 2016年に筆者による久里洋二へ聞き取りを行った。インタビュー当時、久里は小型映画、アマチュア映画、及びその文脈の作家や作品について感知していない旨を述べている。
  - 5) 2016年に筆者による「日本アマチュアアニメーション映画協会」会員でありアニメーション研究家の小松沢甫への聞き取りでは、協会主催の「アマチュアアニメーション映画祭」は、1993年9月17日に新宿安田生命ホールで開催された第26回を最後に終了し、翌年に協会も解散したと答えている。その理由を、ビデオ化による8mm界全体の衰退に加え、当時ビデオがコマ撮りもプロジェクター映写も出来なかったという機材的な事も、解散に至った要因だったと述べている。
  - 6) 草月を知る、<http://www.sogetsu.or.jp/know/> (2017年10月6日)
  - 7) 勅使河原宏『草月とその時代1945-1970展カタログ』草月とその時代展実行委員会、1998年、p. 9
  - 8) 同カタログ、p. 8
  - 9) 井川宏三『輝け60年代 草月アートセンターの全記録』草月アートセンターの記録刊行委員会、2002年、p. 103
  - 10) 奈良義巳『輝け60年代 草月アートセンターの全記録』草月アートセンターの記録刊行委員会、2002年、p. 237
  - 11) 勅使河原宏『草月とその時代1945-1970展カタログ』草月とその時代展実行委員会、1998年、p. 9
  - 12) 同上
  - 13) 同上
  - 14) 『SAC 3人のアニメーション』SACの会、1960年
  - 15) 伊藤逸平「漫画不毛の季節 無責任なジャーナリスト」東京新聞、1960年
  - 16) 津堅信之『アニメ作家としての手塚治虫 その軌跡と本質』NTT出版、2007年、p. 84  
 手塚治虫「実験アニメを語る」杉並アニメーションミュージアム蔵、1986年
  - 17) 『輝け60年代 草月アートセンターの全記録』草月アートセンターの記録刊行委員会、2002年  
 『草月とその時代1945-1970展カタログ』草月とその時代展実行委員会、1998年
  - 18) 「アニメーション3人の会」『SAC 7号』1960年
  - 19) ヨシダ・ヨシエ「変化変貌を刺すユーモア—久里洋二論—」『—エロスとユーモアの人間図鑑—久里洋二の世界』池田20世紀美術館、1994年、pp. 4-5に以下の記述がある。発表年の記述が1961年とされているが、「二匹のサンマ」「切手の幻想」発表年が1960年である事から1961年というのはヨシダの記憶違いだと思われる。また「宣言」とは3人の会のマニフェストの事を指すと思われる。  
 1961年に真鍋博の依頼で「アニメーション3人の会」の宣言をわたしが執筆し、草月会館で発表会をひらきましたが(略)久里は『二匹のサンマ』『切手の幻想』つづいて『人間動物園』を発表し、したたかなパンチをわたしは喰らった覚えがあります。
  - 20) 「製作室」『SAC ジャーナル21』12月号、草月アートセンター、1961年
  - 21) 『SAC ジャーナル21』12月号、草月アートセンター、1961年
  - 22) 柳原良平『アンクル・トリス交遊録』大和出版、1976年、p. 44
  - 23) 久里洋二「大人漫画をアニメーションにしたかった」『輝け60年代 草月アートセンターの全仕事』フィルムアート社、2002年、pp. 138-139

- 24) 寺川賢士「プレ〈アート・アニメーション〉」『今日のアニメーション文化業績001アートアニメーションについておこたえます』アニメーション総合文化研究所、2012年、p. 39
- 25) 津堅信之「『アニメーション』と『アニメ』の使い分け」『アニメ学』NTT出版、2011年、p. 8
- 26) 寺川賢士「90年代の〈アート・アニメーション〉」『今日のアニメーション文化業績001アートアニメーションについておこたえます』アニメーション総合文化研究所、2012年、p. 43
- 27) 寺川賢士「まえがき」『今日のアニメーション文化業績001アートアニメーションについておこたえます』アニメーション総合文化研究所、2012年、p. 3
- 28) 「インターカレッジ・アニメーション・フェスティバル (ICAF) は、アニメーションを専門的に学ぶことのできる教育機関が推薦する学生作品を一同に集めた、日本で最初の学生のための本格的なアニメーションフェスティバルです。」(ICAF サイトより)  
[http://www.icafe.info/icafe\\_index/introduction](http://www.icafe.info/icafe_index/introduction) (2017年10月6日)
- 29) 伊藤逸平「久里洋二のアニメーション」『映画芸術』映画芸術社、1964年9月号、pp. 96-97
- 30) Ralph Stephenson, *Animation in the Cinema*, A. Zwemmer Ltd., London (A. S. Barnes & Co., New York, first published), 1967
- 31) 久里洋二「大人漫画をアニメーションにしたかった」『輝け60年代 草月アートセンターの全仕事』フィルムアート社、2002年、pp. 138-139
- 32) 「久里洋二氏へのインタビュー」『IMAGE LIBRARY NEWS イメージライブラリー・ニュース』第16号、武蔵野美術大学 美術館・図書館 イメージライブラリー、2005年  
[http://img-lib.musabi.ac.jp/publication/publication\\_16.html](http://img-lib.musabi.ac.jp/publication/publication_16.html) (2017年10月6日)
- 33) 久里洋二「何をしても飽きぬ「11PM」に十四年出演」『人間動物園』美術出版社、1978年、p. 43 (初出 = 「日刊福井」1月24日号)
- 34) 久里洋二「大人漫画をアニメーションにしたかった」『輝け60年代 草月アートセンターの全仕事』フィルムアート社、2002年、pp. 138-139  
「11PM」の番組でアニメのコーナーが始まって、それを十八年やった。毎週ですよ。もう遊ぶ暇なかったね、十八年間。疲れ切って、もういつ死んでもおかしくないような状態になっちゃった。六百本か七百本作ったかな。その時代のいろんな世相が入っている、風刺になっている作品だから、考えてみれば、これは財産だよな。
- 35) 久里洋二「オレ、50年早すぎたんだ 大人アニメの草分け」『公研』7月号、公益産業研究調査会、2013年、pp. 18-31
- 36) 2012年発行「ボクのつぶやき自伝」の履歴では漫画家としての履歴及び、個人制作、商業作品に至る履歴が簡単に紹介されているが、本文がtwitterからの抜粋で構成されているため幅広い過去の体験や仕事について書かれている。この本の様な例外はある。
- 37) 久里洋二「大人漫画をアニメーションにしたかった」『輝け60年代草月アートセンターの全仕事』フィルムアート社、2002年、pp. 138-139
- 38) 石井洋二郎「本書を読む前に——訳者まえがき」『ディスタクシオン I : 社会的判断力批判』藤原書店、1990年、pp. v-vii
- 39) ASIFA は1960年に当時著名だったアニメーション・アーティストによってフランスで発足した国際アニメーションフィルム協会。公式サイトより <http://www.asifa.net> (2017年10月6日)
- 40) Conditions for Membership, Article 5, <http://www.asifa.net/who-we-are/statutes/#conditions> (2017年10月6日)
- 41) ASIFA-JAPAN 公式サイト <http://asifa.jp/member/index.html> (2017年10月6日)

- 42) 映画祭検索サイト「FilmFreeWay」では1332件のアニメーションフェスティバルを確認できる。  
<https://filmfreeway.com/festivals> (2017年10月6日)
- 43) アカデミー賞の作品応募には、アカデミー公認映画祭での上位入賞が条件の一つとして規定されている。
- 44) 手塚治虫「実験アニメを語る」杉並アニメーションミュージアム所蔵DVD、1986年
- 45) ピエール・ブルデュー、石井洋二郎訳「19世紀の文学場」『芸術の規則1』藤原書店、1995年、p. 197及び Pierre Bourdieu, *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*, Columbia University Press, 1993, p. 49を参照し概念図の構造部分を抜粋。