

米澤 柊

YONEZAWA Shu
no name

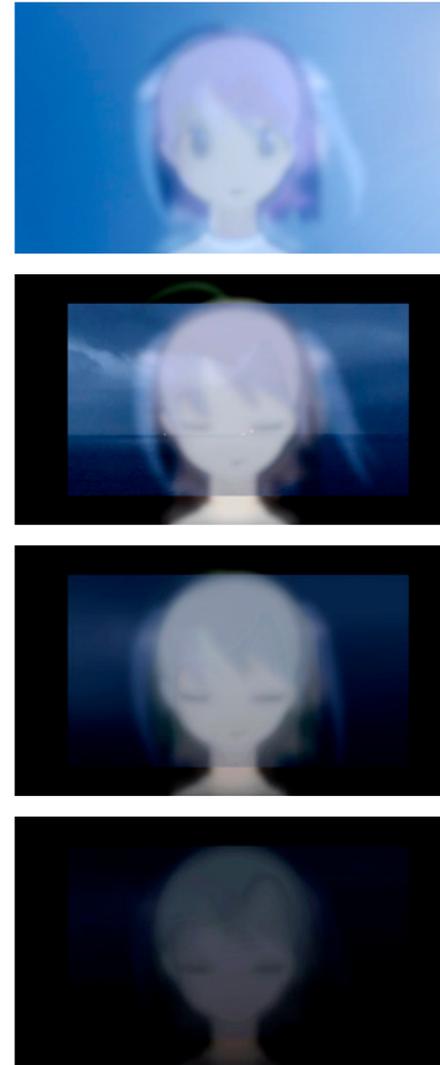
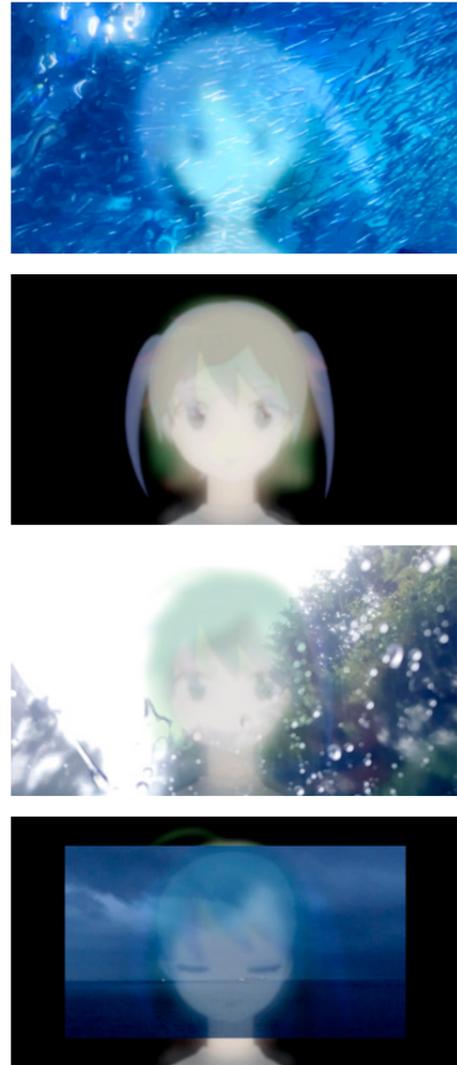
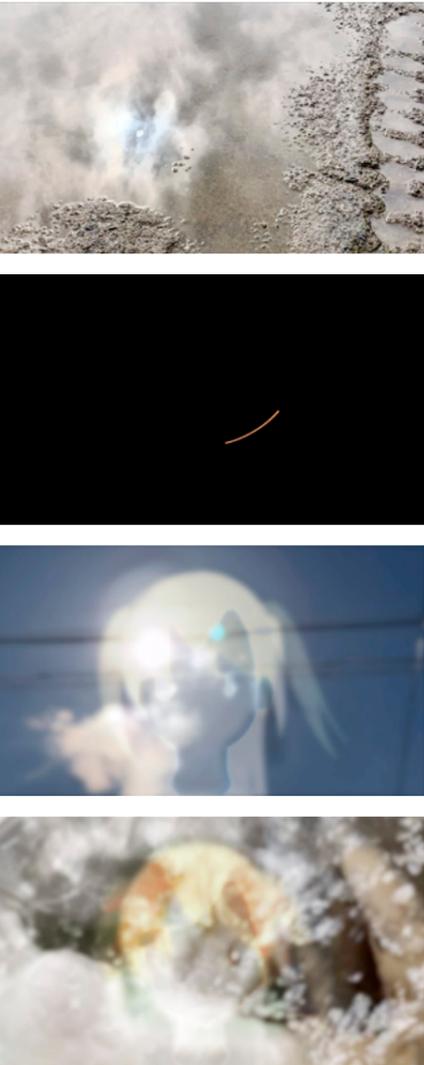
名無しの肢体



本展は、“いないがいる”アニメーションキャラクターが生きている空間のインスタレーションです。複数の画像が連続表示されることで、キャラクターは動き出します。それらの画像と画像のあいだを描く「中割り」によって生き生きとするのです。2枚の画像のフレーム間で中割りされ、動き出すとき、その隙間には無数の時間の可能性が生まれます。そこでは肉体のない、魂の身体について考えられるかもしれません。

This exhibition was inspired by spaces that are inhabited by “non-existent existing” animated characters. When multiple images are shown in succession, the characters come to life. Depicting the “intermediate” state between the images makes the characters move in a lively way. When the Characters move, interceding between the two image frames, it creates the potential for infinite time in the gap. This might be seen as a spirit body physical form.

《しけた海にて》
I hate you and i love you.
 モニター、映像2種(6分39秒)
 声：青柳菜摘
 Monitor, movie (6'39")
 CV: AOYAGI Natsumi
 2022



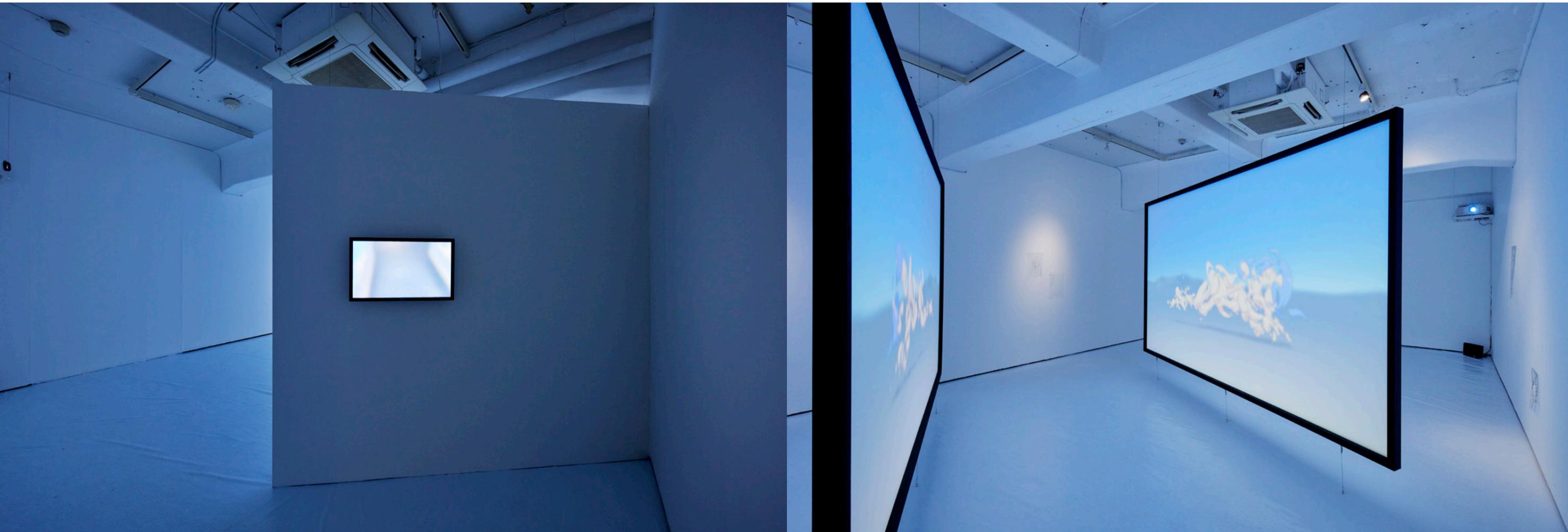
夢を見た。多重に合成されたアニメーションのキャラクター像が語りかけてくる。思ったこと、思っていたけど言えなかったことや本当の気持ち、たくさんをつなぐ共通の言葉が補完し合う。

I had a dream. Images of multifariously synthesized animated characters were speaking to me. Their words intersected and complemented each other, a lingua franca that connected with many things I had thought, and with true feelings that I felt but could not say.

《名無しの肢体》

no name

プロジェクター、アニメーション、
スピーカー、モニター
Projector, animation,
speaker, monitor
2022



名無しの記憶。身体の形の思い出し方についての詩。

Nameless memories. A poem about remembering the shape of the body anew.

ふたつのフレームに投影された身体とその呼吸音が空間に響く。アニメーションの構造として、複数の画像を連続表示することでそれは生きはじめ。そのフレーム同士を補完するため“オバケ”という技法があり、その形は動いているアニメーションキャラクターや物の色面がちぎれたような見目をしている。本作ではその“オバケ”と同じ性質・物質感を持った、形を保っていない身体をデジタル上に描き起こす。“オバケ”が存在するなら、その隙間にはキャラクターの形を保った無数の可能性の身体・誰かにとっての名無しの身体が、焦点の合っていないリアプロジェクターの光が交わった隙間に、ピントが合った状態で存在するのではないか。それは肉体をなくした魂と同質であると考え。

Bodies projected on two frames, the sounds of their breathing echoing in the space. The animation stirs to life through a structure of multiple images displayed in succession. The *obake* (ghost) technique, also known as smear, in which frames complement one another, creates an effect as if the color planes of moving characters and objects have been stripped away. In this work, formless bodies with characteristics and materiality like those of ghosts are digitally rendered. If ghosts exist, then there must be countless possible bodies that retain the forms of characters, bodies that to someone are nameless, existing in clear focus in interstices where they intersect with the unfocused light of the rear projector. This quality seems to be like that of disembodied souls.



〈アニメの通り跡〉
Trace of anime
ビニール、空気、虫ピン
Vinyl, air, insect pin
2022



トークイベント「まばたきと発光体」

Talk | “Blink and the luminous body”

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼 想 (以下、黒埼)◎批評家の黒埼想です。批評誌『アーギュメント』の編集長をやりながら、「仮声のマスク」と題して声優論を連載していました。それがこれまでの活動の根幹を成しています。人間の音声はただの言語音であるにもかかわらず、なぜその向こうに人格やキャラクターを呼び出してしまうのか、また音声と画像が絡み合ったひとつの事象としてのリミテッド・アニメーションに関心があります。本日はよろしくお願いたします。

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤 柊 (以下、米澤)◎よろしくお願いたします。まずは今回の作品《名無しの肢体》について説明します。大きい部屋にはリアプロジェクションでふたつの大きな映像が投影されていて、その内側を歩けるようになっていきます。これはアニメーションが映像として再生される構造と関係しています。アニメーションは1枚ずつ並んだ絵、つまりフレームとフレームを飛びながら自分たちが「見る」ことで映像として知覚できます。その「フレームとフレームのあいだ」について制作しました。それぞれのスクリーンには身体のかたちになりきれしていないアニメーションキャラクターの身体が投影されて、さらにそれらの身体をアニメーションして呼吸させています。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎ご存知の方もいるかもしれませんが、1秒あたり何枚のフレームがあるかをFPS (フレーム・パー・セカンド)と呼び、通常のアニメーションの映像は1秒24枚のフレームで構成されます。ディズニーに代表されるフル・アニメーションが、それらすべてのフレームを異なる作画にしている一方で、作画枚数を2枚1組、ときには3枚1組まで減らしたものをリミテッド・アニメーションと呼び、日本のテレビアニメのほとんどがそのように作られています。その飛び飛びになった映像の合間に現れる、日本のアニメーターが独自に開発した技法が……。

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎「オバケ」。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎そう、「オバケ」と呼ばれる、キャラクターが流体みたいにくにやりと曲がったフレームですね。米澤さんは、そこに着目した作品を作っているわけですね。

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎そうです。普通のオバケは、人のかたちをしたフレームが別のフレームへ切り替わるときに発生しますが、逆にオバケのフレームとフレームのあいだにはなにを発生させられるかという発想から今回の作品を作りました。なんも見えない、なんもない場所からなにかを象ることは、アニメーターがアニメーションを描くことと似ていて、いないキャラクターを描き起こして生きているように見せるものです。私たちも「そこにいる」「呼吸の重なりを感じる」「2枚の身体を感じる」ように、名無しの身体を、そこに誰もない「なにか」がいること、「ないがいる」ことを知覚できたらと考えました。そこに生が産まれたらいいなって。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎「オバケ」と言いつつ生き生きとして見えて面白いですね。

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎たとえば入り口のモニターに映る身体のかたちを思い出すための詩は、お湯を飲んだときに自分のなかに温かさが染み渡る、その身体感覚が書かれています。自分の手のかたちを意識しているとき、その手を描くことができる一方で、意識していない左足はかたちがない状態になっているかもしれません。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎今回のイベントは「まばたきと発光体」と題されているわけですが、そういうお話かもしれませんが。アニメーションのなかで特定の身体を持つキャラクターがフレームのあいだでかたちを変えてオバケになることの驚きが、米澤さんにとっては日常生活へも翻っていますよね。自分が見ていない、この眼というフレームに収まっていない身体、あるいは収まっても眼のフレームレートの隙間に現れる変態性みたいなものが現実にも発揮されるのかもしれないと感じていらっしゃる？

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎「まばたき」のあいだも見えていないだけで、なにかがいるかもしれないと思っています。私はアニメーションの空気そのものを作りたいんです。フレームの隙間に落ちている空気について本格的に考え始めたのは、学部4年生の頃でした。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎継続的に考えてきた「オバケ」という、いわば「時間の質」が、今回はビニールや朗読の声になって、多様なモチーフに広がっていたわけですね。米澤さんは商業アニメの現場に参加することもあったんですけど、日本のテレビアニメは指示書のもとに要素分解された仕事が分担され、それらがつながってひとつの時間軸へとなっていきますよね。バラバラな仕事を監督の指示にしたがって、ひとつのかたちへとなめすのが本来のアニメーションであるはずなのに、ひとつながりで見るには時間のあいだのフレームが飛び過ぎるあまり、「こういうオバケのかたちを描いているから、アニメーターの〇〇が担当している」と分かってしまう。かつては断続性がかりが強調されたアニメが多かった印象がありますけど、最近は減りましたよね。簡易的な3DCGを用いることで連続体として成立したアニメーションが増えましたが、それは本来の意味ならば、クオリティが上がったということでもあります。

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎そうですね。そもそも私がアニメを描き始めたのは、高校生のころ、ニンテンドーDSiの「うごくメモ帳」に憧れたことがきっかけでした。ゲーム機もアニメを描く道具も持っていなかったので、勉強用で持っていた電子辞書で描き始めました。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎それがアニメーションに興味を持ったはじまり？

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎はい。映像に興味があって、多摩美術大学のメ

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

ディア芸術コースに入学しました。コマ撮りの授業が印象深くて、動いたときの感動が強く残っています。それは映像を作りたいというよりも、今の制作につながるような「いきものが生きていてほしい」という感覚の出発点でもあったように思います。3年生になって、次は空間に展開したいと思って《Swimmers》を作りました。実際に水族館に行ってリサーチして、魚や微生物の動きを抽象化して、生き物らしい動きだけを抽出したアニメーション作品です。画面の前に置かれた蛍光灯へと、集魚灯に集まる生き物のように描いています。このときは、描いたものを私たちのいる空間へと引きずり込むにはどうしたら良いのか、そして「生きている感じ」とは何かを考えていました。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎そういえば今日、アニメーションの「オバケ」とは何だろうとあらためて考えて、絵と絵のあいだでキャラクターが液状化するこの動きを、アニメーション以外の別の現象になぞらえて話せないだろうかと探すうちに、スカイフィッシュに行き着きました。

スカイフィッシュは、1990年代にホラー系・オカルト系のテレビ番組でもはやされた未確認生物で、不気味な谷や川の近くで撮った映像に映るとされていました。らせん構造の羽が生えたこの生物はスカイフィッシュと名付けられ、世界中でこれを捕獲するために多くのオカルトハンターたちが旅立ったわけですが、のちに、その正体はモーシオンブラーに過ぎなかったと発覚しました。当時のビデオカメラのフレームレート (fps) が低いローテクさゆえに、映ったハエや羽虫の輪郭が残像効果で伸びてしまう。スカイフィッシュは、つまり「オバケ」と言えますよね。ちなみに、いまのビデオカメラは60fps以上のスペックを持つものが多く、そもそもスカイフィッシュのような残像は、意図しない限りはなかなか記録できません。オバケを描いていて、そういったスカイフィッシュ的なものを意識したことはありますか？

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎オバケについてリサーチをしているときにスカイフィッシュの存在を知って、近いと感じました。

卒業制作として制作した《オバケの》は、映像を流すためのMacBookが1台と、オバケを捕まえたモニター4台を空間に構成したインスタレーション作品です。手前で流れている映像は、オカルト好きなアニメーションキャラクター2人がオバケの目撃証言を聞いてオバケを探しに行くもののオバケは見つからず、しかし実はオバケの素はそもそも自分たちであって2人はそのことに気づかない、といったストーリーです。他のモニターに映るのは、2人がいる世界で発生した、2人のアニメーションキャラクターのオバケのスクリーンショットです。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎米澤さんの作品には、僕が見たことがない種類のオバケがいるんですよね。映像の不思議さは、時間というものを完全なる静止画の連続に分解しつつも、分解しきったようになにか分解しきれない動きに直面する瞬間を感じることにあって、人間が初めて映像という記録メディアを介して時間を瞬間に分解したときの戸惑いを、米澤さん

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

11月13日(日) 16:00～
ゲスト：黒埼 想 (批評家)

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

11/13 (Sun)16:00–
KUROSAKI So (Critic)

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

も追体験しているのだと思います。オバケに興味を持つのは、瞬間に分解できない時間層を捉えたいからなのかなと。米澤さんのオバケはよくちぎれますよね。

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎そうですね (笑)。ちぎれたのち、もちっとまとまるイメージがあって、どのオバケにも同じ「質」、物質感があるように感じています。

《オバケの》では最後、私がBと呼んでいる片方のキャラクターが、自分がオバケになれると気づきかけてしまうのですが、それを布石にして1年後に《劇場版：オバケのB'》を作りました。生きている世界でオバケになれると気づいてしまったことで、Bは今までと似て非なるB'になってしまいます。Aとはその世界ではお別れになってしまって、B'はオバケになって空に溶けてしまいます。どこでもない景色に浮遊するAやB'のオバケの断片はオバケが発生したときに発声された3フレーム分の声が何十秒かに引き伸ばされた状態でインスタレーション空間に交差していました。空間内の端と端に設置されたAとB'のアップの目は見つめ合う位置にあって、2人が目を合わせることができる可能性自体が、お別れになってしまう2人が再び出会える可能性でもあって、その目と目の間を観覧者は歩きます。そのとき私たちはどこの時間にも固定されない、ただひとつの可能性の前を歩いているのかもしれません。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎センチメンタルなお話ですね。僕が思うのは、フル・アニメーションが物理演算に則った生命の印象の再現だとすると、リミテッド・アニメーションは生命の再現ではなく、我々が時間や生命を覚える条件をどこまで抽象化できるか、その臨界点への挑戦でもあるのではないかということです。そこで露わになるのは、どうやら時間の隙間を見つけるたび、我々はその間に時間の進みや向きを幻視して埋め合わせていることです。そして「生命の印象 (アニメーション)」を見出している。アニメを見ているだけの私たちもまた、何らかの素材を持ち出して、フレームの間に時間の流れを作っているのではないか。すると、米澤さんが「オバケ」のモチーフを身体的なテーマに拡張していることもすごく自然な展開に思えます。

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎わかりやすいですね。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎ここまでは批評の言葉でも辿り着けるわけです。けれども重要なのは、そこから先の具体的な質への問いでしょう。液状であったり、弾性であったり、このオバケの材質はなんだろうと考えるわけですよ。そして、アーティストである米澤さんが挑戦しているのは、「時間の質」を扱うことなんだと思います。その質をいろいろなかたちで描き出せますよね。今回の打ち合わせでも米澤さんから「それはしびれるオバケですね」「伸びるオバケですね」といった言葉が出てきて、そういうことを考えるのかと驚きました。米澤さんの作品は、僕らがふだん意識することのできない、時間の材質をも捕まえている気がします。アニメのキャラクターをとことん抽象化して、動かさずに

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

止めていたとしても、ボイスオーバーで声優の声を被せつづけたら、僕らはそこにキャラクターのアイデンティティをつくりあげますよね。僕は声優の声もオバケになった状態を、絵や声で表現できるだろうかと考えていて、その点で「息」を使う発想は面白かった。僕らは人が発している声を単なる言語音としては聞き取れなくて、言語音が声になる手前で必ず通る通路みたいなものが呼吸音です。これだけ抽象的な映像で、ピンボケもしていて、流れている詩の朗読の声も匿名的かつどこから鳴っているかわからないようにしてもなお、キャラクターに口らしき穴があれば、そのキャラクターが発していると認識してしまうくらい、僕らにとって声は強固なのだと気付かされました。声を扱うにあたって考えたことはありますか？

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎すごく考えましたし、声優さんに頼むか、素人っぽい自然な声にするか、ボーカロイドにするか、合成音声にするかすごく悩みました。誰もでない人の夢そのものに近づけて、頭に直接響かせたかったので、悩んだ末にふと思いついて、だつおさんをお願いしました。だつおさんの声はあたたかく、キャラクターのようで素のような、すごく素敵な質感で心奪われました。何者でもない声ではなく、誰かの声を思い出さうなひとりの声を選ばせていただきました。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎だつおさん! アフレコですか?それとも絵を見ながら録りました？

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎自然体で朗読してもらったうえで、aftereffectで口バクのキーフレームをあてています。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎今回の作品を見ていて、あらためて口バクにも興味湧いたんですよ。アニメーションでは1秒間あたり24枚の描画を使うことは冒頭にも説明しましたが、3枚1セットで描けば8fps、1秒あたり8枚の作画となりますよね。口バクは、この1セットに対してほしい1音でセリフを作って、閉じた口、半泣きの口、開いた口の3パターンの口のかたちをランダムに繰り返します。本来、我々はずっと口角を上げたり、頬の筋肉をつり上げらせたり、顎を動かしたりと、もっと動きのパターンがあるのに、たった3パターンの口の描画をランダムに点滅させるだけで、日本語にはフィットしてしまう。それが成立するのは、日本語が「モーラ拍」と呼ばれる平坦かつ一定で等間隔なリズムで発声されているからです。「ほ・ん・じ・つ・は・せ・い・て・ん・な・り」。たとえば、この11音に対しても、それぞれに2、3フレーム分の描画をほとんど等しく配分してよい。前もって声優さんに発声させたい文字数を換算してフレームをどれくらい用意すればいいとわかるから、アフレコとの相性もいい。簡素な描画であっても声に従わせることが容易く、けれども、それゆえにこの言語音から魅力的な「動き」を描き出すこともできない。その委屈さについて、かつて高畑勲もぼやいていました。口バクのオバケはありえるでしょうか。それができるなら、平坦でもリズムが一定でもない日本語そのものの改造になるかもしれません。口バクの頑強さをどう崩せる

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

か、思いついたらぜひ教えて欲しいです。

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎先ほど紹介した《劇場版：オバケのB'》では、オバケになった瞬間に発声した声も捕まえて、空間内に8枚ほど配置したモニター内を泳がせました。オバケが泳ぎ出てきて去っていくまでの3フレーム分の声は、数十秒にも引き延ばされます。空間内で伸びて泳ぐオバケたちの音は、声のオバケとも言えるのではないかと思います。いかがですか？

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎音響編集の技術で声の縮尺をいじって声ならざる音響に変換したということですよ。でもね、僕は欲を言えば、もう少し言語音としての声とちゃんと戦って欲しくて…。

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎そうだろうなと思いました (笑)。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎口バクでオバケが作れるのかどうか、言い換えれば、言語の音節構造に影響を与えるようなアフレコが可能かどうかに興味があります。たとえば、プレーがかかった読みづらい口バクに対してアフレコが行われると、どうなるだろうか。

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎それは面白そうですね! 最後に《アニメの通り跡》についても少し説明させてください。《アニメの通り跡》は、ないがある状態を、アニメーションを描く以外の方法で考えたくて、どうしたらなにかの痕跡を残せるかいろいろと試した結果生まれた作品です。薄いビニールをはんだごてで焼いて、空いた穴を空気や光が通ることでアニメが通った跡を作りました。なにかを象る行為自体をアニメートとすると、そこでできたものすべてがアニメーションなのではないかと考えました。通り抜けた跡や、指で触った跡、もたれかかった跡などを残して、そこに風が通り抜けることでアニメが象られつつける。つまりビニールではなくて、通り抜けているほっこそ本体です。

黒埼 想 (左)と米澤 柊 (右)

黒埼◎くわえて、ビニールに焦げ跡がついていることで、あの穴はいまにも溶けて広がっていきそうに感じられるのが不思議でした。瞬間を切り取っていても、プレーであったりモーフィングであったり、なんらかの予期が喚起されるイメージに、米澤さんの関心はあるのでしょうか。

米澤 柊 (左)と黒埼 想 (右)

米澤◎アニメーションは再生されることでやっとう魂が生まれるので、静止したものの1枚1枚に、アニメーターはanimaを込めています。何枚も描き連ねて立ち現れた塊のアニメーションが、抽象化された私たちだとしたら、私たちは毎分毎秒毎コマにわたって過去にanimaを送っていく。つまり、ない未来を象っていくことやanimaを生成し続ける生き物、たとえば人間と、描かれる以前のものは同質である気がします。相手が目の前にいること、同時に自分がここにいることさえも、アニメーションとして捉えていきたいと思っています。



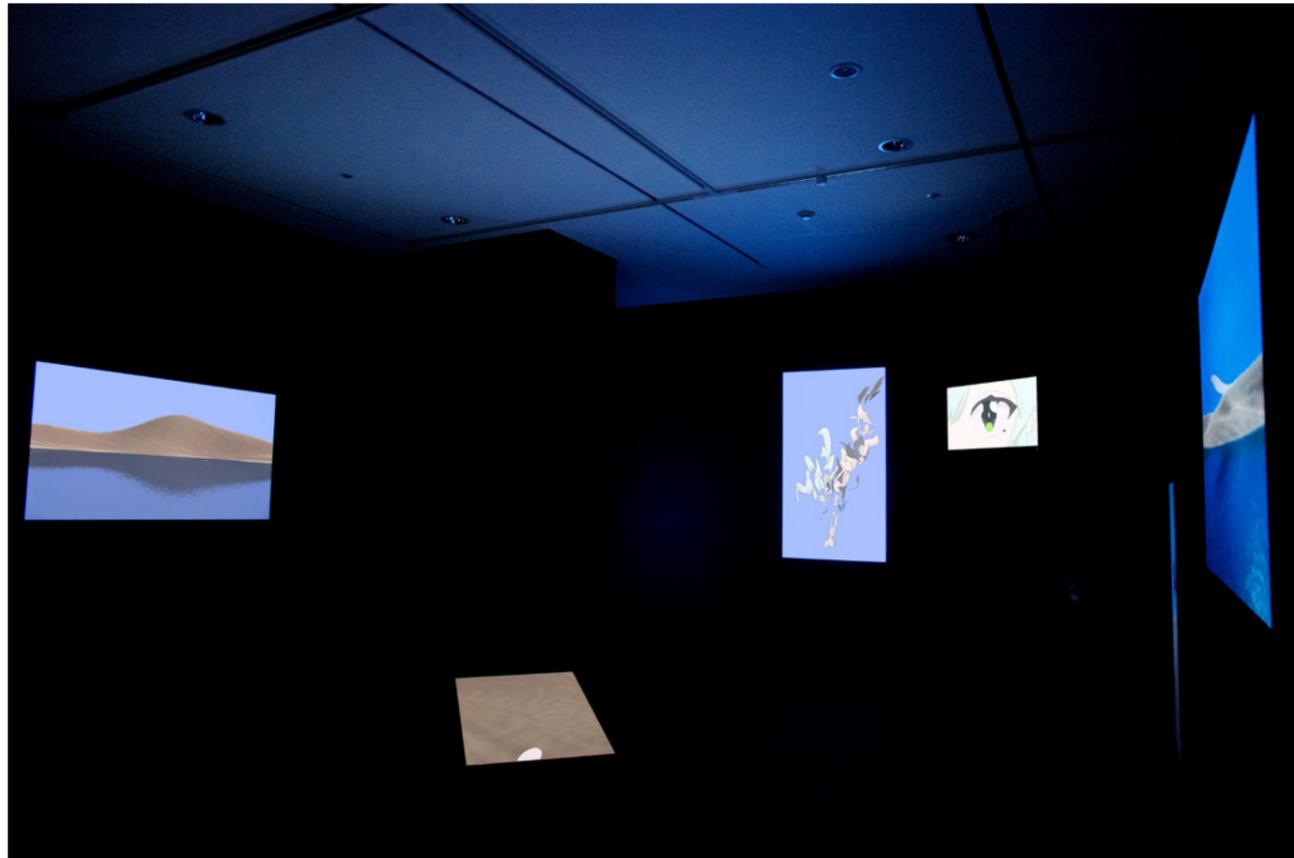
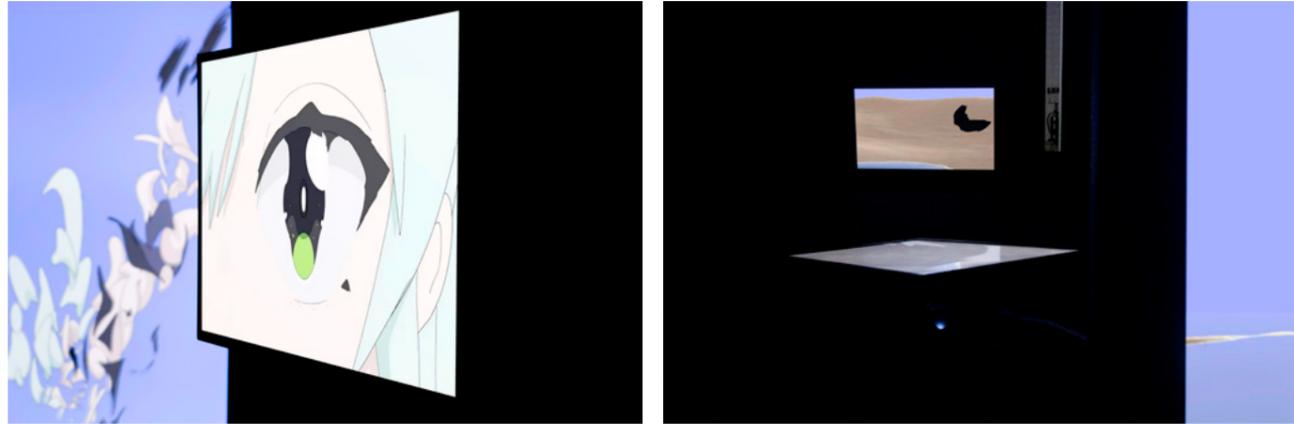
《絶滅のアニマ》
Anima of extinction
2022
「惑星ザムザ」小高製本工業跡地



《劇場版：オバケのB'》
Obake no B': the movie

2022

「オープンスペース2021 ニューフラットランド」エマーゼンシーズ1041
NTTインターコミュニケーションセンター [ICC]



《いないいないばあ》
Peek-a-Boo
2020



《場所たちのいる場所》

Places exist place

2021

「ATAMI ART GRANT」熱海市街地



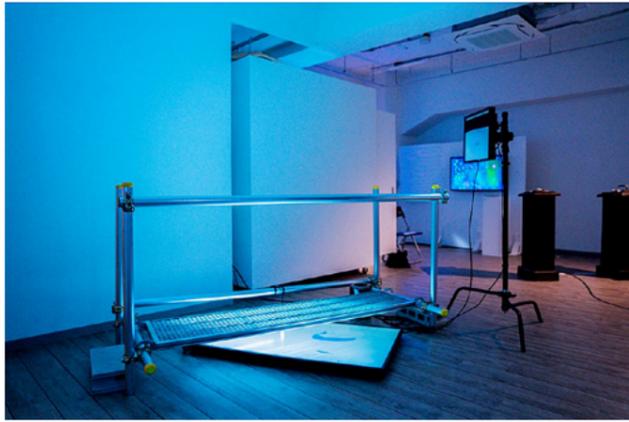
《オバケの》

Obake no

2021

「多摩美術大学内展」多摩美術大学

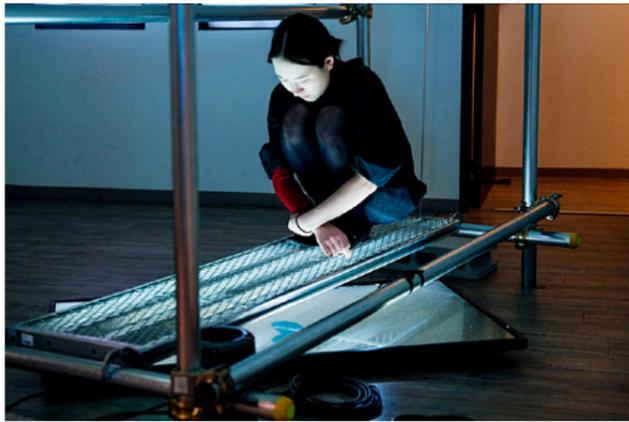




《Swimming Pond》

2020

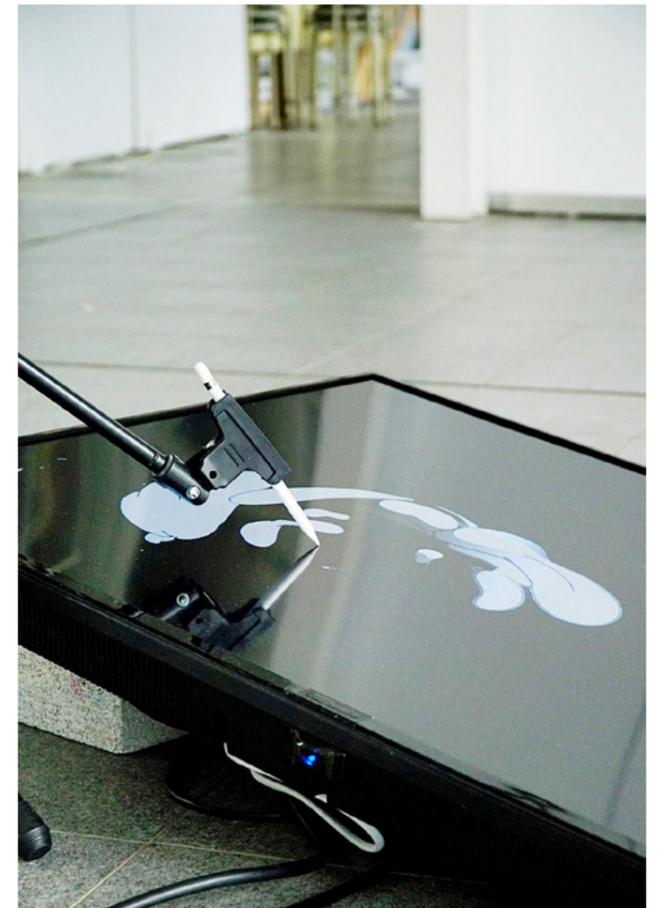
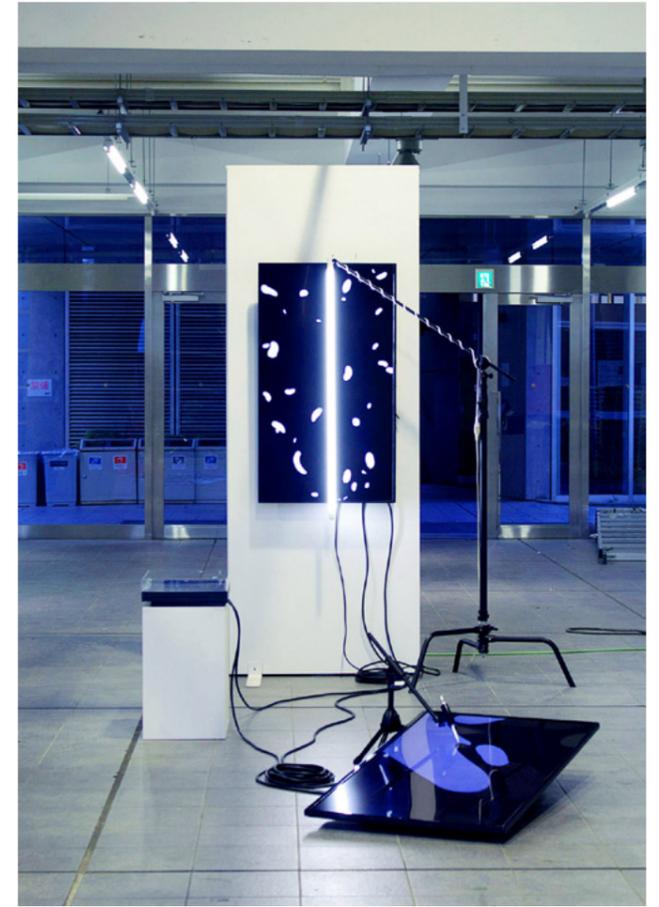
「#404, Near, Nowhere, Newtopia」ギャラリー-ルデコ



《Swimmers》

2019

多摩美術大学



小学生の頃だったと思う。

アニメ番組ばかりを観ていたこともあったが、怪談やオカルトを扱った番組をテレビにかじりつくように追いかけた時期があった。未確認生物、都市伝説。気軽に友達に話してはいけないような、この世の裂け目が報じられていると思った。なかでも印象に残っている映像がある。地中に向かって底の見えない暗闇をつくっている広大な穴。その縁から闇を覗き込むように下方へ向いた映像を、フレーム1枚1枚を確認するようにコマ送りすると、枠内を、白い筋のようなものがいくつも横切っているのがわかる。それは、映像でのみ確認することのできる、高速で空中を泳ぐ未確認生物「スカイフィッシュ」なのだと説明されていた。この生物をカメラに収めようと、続々と別の番組が特集を組み、撮影を試みていた。

コマ送りで捕えられる、フレーム間を泳いだもの。現代アーティスト米澤柊がこれまでの創作活動で取り扱ってきた「オバケ」なるモチーフは、いわばアニメーション（以下「アニメ」と表記）におけるスカイフィッシュだ。とくにテレビアニメにおいては、手を振り上げたり一足跳びに飛んだりするキャラクターの映像をコマ送りで確認してみると、その身体の一部あるいは全体をスライムにしてしまったかのように、ひどくフォルムを崩したカットが見つかることがある。これをときに「オバケ」と呼ぶ。他方、アニメファンのあいだでは、これが確認されたカットのキャプチャ画像を共有し「作画崩壊」だとして、映像の不出来を啜うコミュニケーションも珍しくない。しかし「オバケ」と呼ぶ向きにおいてはおおむね、このような描画は、むしろ動画の印象を際立たせる積極的な「表現」だろう。

だが、米澤の「オバケ」への関心は、動画表現における描画技術の妙などではない。個展「名無しの肢体」において示されたのは、私たち自身が泳ぐ「時間」という海だ。

黒奇想展「名無しの肢体」の展示風景。左側は「オバケ」の映像、右側は「オバケ」の描画。

本展はふたつの部屋に分かれている。入口すぐの、ひとつ目の部屋の壁には映像作品《しけた海にて》が投影されている。画面へ正面を向いたキャラクターが複数描かれ、同じ構図で重ね合わされているのがわかるが、ピントがぼやけているのに加えて、微妙にそれぞれの髪色や髪型が異なることで、確たる像を掴めない。背景には水面や水中の写実映像がさらに重ねられ、ときおり、断片的な言葉で話しかける女性の声が聞こえる。「寒くない?」。キャラクターたちの髪が揺れ、まばたきと口の開閉を繰り返していることから、おそらく数枚からなる簡素なアニメをループ再生していることがわかる。まるで、ばらばらのアニメあるいはキャラクターを成立させる諸要素のデータベースが、同一フレームで一斉に読み込まれ、動作を開始してしまったかのように。

黒奇想展「名無しの肢体」の展示風景。左側は「オバケ」の映像、右側は「オバケ」の描画。

美術評論家の黒瀬陽平は、かつてデビュー作の論考「キャラクターが、見ている」において、メタフィクションの洗練を言祝ぐ物語論でもなく、映画学の分析語彙を当て嵌める表象分析でもなく、対象がアニメである必然性をともなった「アニメ表現論」を試した¹。しかしその骨子は、空間論としてのキャラクター絵画論であった。それは黒瀬が、アニメという映像の特徴を「空間の非決定性」に求めたことに因る。「たとえば、ほとんどのアニメでは、背景と、その手前で動くキャラクターとは同じ視点で描かれておらず、『正しい』位置関係ではない。画面のフレームは、バラバラな視点で描かれた絵を、さしあたって収めているにすぎない」。黒瀬の分析はしたがって、画面の向こうとこちら側を統一的に連続させる空間をつくることのできない観者の、まなざしの可能性をめぐる絵画論を展開することになる。瞳が巨大化するほどに、かえって光源が散乱し、観者と目が合わないキャラクターデザインは、その好例として参照された。

一見すると、《しけた海にて》に表れる、多重化しぼやけたキャラクターも似た問題系が現れているように思える。しかし、事情は大きく異なっている。米澤が問うているのは、キャラクターの時間的な同一性だからだ。続く部屋の展示には、その問いがさらに顕在化した作品が置かれている。

黒奇想展「名無しの肢体」の展示風景。左側は「オバケ」の映像、右側は「オバケ」の描画。

入口付近の壁にかかったディスプレイには、またもやピントのぼけた写真らしき静止画を背景にして、米澤の書いた詩の断片が画面下部に字幕として、無音のまま次々と表示されている。「言葉が口から出なくて」。だが先の部屋と環境が異なるのは、その奥の空間から響く呼吸音だ。字幕に対応する言葉はおろか、言語自体を聞き取ることができない。奥には、横長の大きい2枚のスクリーンが、あいだに人が立てば足元以外を隠せるようにして吊られている。それぞれに、表裏のどちらからも観えるように寝そべったような格好の巨大なオバケが、やはりピンボケで投影されている。これら一群の映像・音声が表題作《名無しの肢体》だ。

オバケはアニメ制作において、おもに「原画」と呼ばれる数枚のキーフレームの間を埋める描画を担当する、作画工程の末端「動画」においてつくられている。2枚のフレームの中間を補完する営みのためか、「中割り」とも呼ばれるそうだ。2枚のスクリーンの間に観者を立たせる《名無しの肢体》の構成は、文字通りにフレームとフレームの間に観者自体の身体をおくことで「中割り」を試みるものだろう。思わず、自身にピントのあったオバケが投影されているのではないかと確かめる。……「オバケのオバケ」が？

黒奇想展「名無しの肢体」の展示風景。左側は「オバケ」の映像、右側は「オバケ」の描画。

黒瀬が分析の外においた、もうひとつの「フレーム」が問われている。画面内外の空間をかたどる「枠」ではなく、時間の単位をつくる「枚数」としてのフレームのことだ。とりわけ、彼が好んで分析した日本のテレビアニメは、この「枚数」において特徴

をもつ。周知のように、日本のテレビアニメは1秒を8コマ程度の描画で構成する「リミテッド・アニメーション」として知られている。ディズニーの映像作品をはじめとする「フル・アニメ」は1秒間を24コマで構成しているので、その3分の1の連続性しかもっていないことになる。「anime」という略称が本来、日本製のギクシャクした動きのアニメ映像を指す言葉であったように、日本のテレビアニメの特徴は、時間的な断続性の露出にある。「オバケ」と呼ばれる表現技法がテレビアニメにおいて散見され、それがときに「作画崩壊」と視聴者に嗤われるのもまた、その条件を制作側も視聴者側もともに認識しているためだ。

いうまでもなく、アニメーションとは運動を描画した時間芸術である。アニメ表現論として問われるべきなのは、フレームの内外ではなく、フレームの間にあるものだ。そして、本来はディズニーへの批判的な表現技法として試みられた前衛芸術としての「リミテッド・アニメーション」とは異なり、日本のテレビアニメの製法として採用されたそれは、あくまでも経済的な都合から要請された、いわば「準フル・アニメーション」のための節減技術であった。したがってこれらの映像は、商業的な必然性から、どんな貧しい条件になろうともキャラクターの同一性の成立を目指さなければならない。しかしだからこそ、そこではアニメーションに潜在する時間の間欠のみならず、間欠を埋め、さしあたり「生命の印象」を与えるための最低要件が露わになる。

米澤はいわば、キャラクターに最低限の連続性をつくるパテを、その様々な質感とともに明らかにしたのだろう。口が開閉しているだけの簡素な動画、あるいは口を閉じた静止画のアップでも、そこに音声の流れがあれば、私たちはその描画に声を帰属させ、特定的人格を再現する。しかし、その音声が言語と言語のあいだにある呼吸音だけになってしまったら?キーフレームのあいだを伸張するオバケは、前後の時間の向きをまだかろうじてフォルムに残している。しかし、水のなかに落とした油の雫のように、引力の向きが見当たらぬ形になってもなお、千切れた手足を残像とみなせるのか？

黒奇想展「名無しの肢体」の展示風景。左側は「オバケ」の映像、右側は「オバケ」の描画。

スカイフィッシュ伝説は、ビデオ編集技師のホセ・エスカミラなる人物によって90年代に発表された映像を発端としている。その映像に残された白い筋が、高速で羽虫がカメラの前を横切った際のモーションブラーなる残像効果によるものだと知ったのは、当時からずっとあとのことだ。1秒間を24枚の描画で撮影するビデオカメラのフレームレートは、ときに羽虫をオバケにしてしまう。スマートフォンですら1秒間を60枚以上の描画で撮影できる現代において、意図せぬ限りスカイフィッシュがカメラに捉えられることはもうないだろう。当時のビデオカメラのフレーム数は、いまの私たちにとってはもはや「リミテッド」だ。しかし、スカイフィッシュがいけないことが証明されたわけではない。その生物は、知覚のフレームレートのギャップに生まれたのだ。時間の間欠は、生命が埋め合わす。

黒瀬陽平は、前掲の文において、描かれたキャラクターそのものがフレームの役割を果たす例を参照し、キャラクターに見られることで逆遠近法的に観者自身の空間が決定されていると結論づけた。ならば、筆者は以下のように結論づけよう。米澤の作品は、描かれたキャラクターそのものがフレームレートを決定し、作者―作品―観者がつくる、知覚のタイムスケールのギャップにおいて生命（アニメ）を炙り出すのだ。私たち自身もまた、キャラクターたちの知覚において残像をつくるスカイフィッシュ、またはオバケでありうる可能性を残して。

黒奇想展「名無しの肢体」の展示風景。左側は「オバケ」の映像、右側は「オバケ」の描画。

壁にピン留めされている、焦げついた透明なビニール。最後の作品《アニメの通り跡》。手形のようにも見える穴を何かがとったのか、わずかに揺れた。

黒奇想展「名無しの肢体」の展示風景。左側は「オバケ」の映像、右側は「オバケ」の描画。

1. 黒瀬陽平「キャラクターが、見ている。——アニメ表現論序説」『思想地図 vol.1』、日本放送出版協会、2008、pp.429–463。

I think I was in elementary school at the time. As a child I was an enthusiastic watcher of anime, and there was also a period when I avidly consumed TV programs dealing with ghost stories and the occult: unidentified mysterious animals, urban legends. These programs reported on cracks in the consensus reality of our world, things I could not bring up casually even with friends. One of the images that stuck with me most was of a vast hole that seemed to lead down to the center of the earth, too deep and dark to see the bottom. When the footage — filmed by a camera pointing down from above as if peering into the darkness from the edge of the pit — was played back frame by frame, numerous white objects could be seen streaking across the screen. The program explained that they were “skyfish,” unidentified creatures swimming rapidly through in the air, which were only visible on video. A series of special TV features were produced, showcasing attempts to capture the elusive beings on camera.

Something swimming between frames, rendered visible in frame-by-frame playback. The *obake* (ghost), a motif with which the contemporary artist Yonezawa Shu has been engaging, can be called the skyfish of animation (referred to below as “anime”). With televised anime in particular, if you take a sequence where, for example, a character jumps with arms raised overhead and play it back frame by frame, you may find a frame in which all or part of the character’s body appears to be melting, as if it had turned to slime. This is sometimes called an *obake*. It is not uncommon among anime fans to share images of such frames and laugh at the amusing failures in artistic quality control. However, when they are termed *obake*, it is generally quite a positive expression, which interprets the phenomenon as heightening the impact of the moving image.

Yonezawa’s interest in *obake* is not limited to the technical wizardry that goes into creating moving images. What she presented in her solo exhibition “no name” was the sea of time in which we all swim.

This exhibition venue consists of two rooms. On the wall of the room immediately inside the entrance, the video work *I hate you and i love you* is projected. It is clear that the characters, all facing forward, are rendered in multiple images superimposed with the same composition. However, the blurred focus and the slightly different hair color and hairstyle of each character make it difficult to grasp their images clearly. In the background, live-action images of the water’s surface and underwater are superimposed, and occasionally a woman’s voice can be heard speaking in fragments. “Aren’t you cold?” The characters’ hair sways, their eyes blink and their mouths open and close repeatedly, and it is clear that a simple animation, probably consisting of just a few frames, is being played back on a loop. It is as if a database of multiple animations, or elements that make up characters, have all been loaded and activated simultaneously in the same frame.

In his debut essay “*Character ga, miteiru*” (Characters Are Watching), the art critic Kurose Yohei discusses the sophistication of metafiction, not in the form of a congratulatory narrative discourse or a representational analysis to which the analytical vocabulary of film studies is applied, but that of a “theory of animated expression” which applies only to anime¹. The essence of this theory, however, is a theory of animated expression as a theory of space. The core of the essay, however, is a theory of character rendering in spatial terms. Kurose attributes the distinctive quality of animated imagery to an “indeterminacy of space.” For example, in most anime the background and the character moving in front of it are not depicted from the same point of view, and are not in a “correct” positional relationship. The screen is merely a frame bringing together images rendered from different perspectives. In short, Kurose’s analysis revolves around the inability of the viewer’s gaze to unite this side and the other side of the screen into a single continuous space. He cites, as a good example of this, character design in which the larger the eyes are, the more the light source is scattered, making it impossible for the viewer to “make eye contact.”

At first glance, a similar issue seems to appear in the blurred and multilayered characters in *I hate you and i love you*, but the situation differs greatly. Yonezawa questions the temporal identity of the characters. In the next room of the exhibition, there is a work that makes this questioning even more apparent.

A display on the wall of the next room shows a fragment of a poem by Yonezawa, as subtitles at the bottom of the screen against the backdrop of a still image, silent and also out of focus. “Words did not come out of my mouth.” However, an environmental difference from the previous room is the sound of breathing echoing from the space beyond. The spoken words corresponding to the subtitles cannot be made out. Two large horizontal screens are suspended in the rear of the room, in such a way that when someone stands between them only their feet will be visible. A huge reclining *obake* is projected, out of focus, so that it can be seen from both the front and back. Together, this group of images and sounds constitutes the title piece, *no name*.

Obake are created at the end of the animation process, and mainly play the role of filling in spaces

between multiple key frames generally known as *genga* (lit. “original pictures”). The practice is also called *nakawari* (“inbetweening”), in the sense that an *obake* is filler in between two frames. The composition of *no name* applies “inbetweening” by having the viewer stand between the frames, so that their own body becomes the “filler.” The viewer is compelled to wonder whether an *obake*, in focus, is being projected on to them... a “ghost of a ghost”?

Another “frame” is called into question, one that Kurose has left outside the scope of analysis. This is not the spatial frame separating the interior from the exterior of the image, but the temporal frame of the number of frames per second, which divides time into segments. Specifically, the Japanese anime that Kurose analyzes is characterized by its number of frames per second, generally eight, which categorizes it as “limited animation.” Full animation, as in Disney films, runs at 24 frames per second, which means that Japanese anime has only one-third of the smooth continuity of full animation. The abbreviation of animation to “anime” essentially refers to Japanese animation with its jerky movements, and the distinctive feature of Japanese anime is the revelation of temporal intermittency. It is because both animators and viewers perceive these conditions that the technique known as *obake* is sometimes laughed at by viewers as exemplifying poor production quality.

Needless to say, animation is a temporal art form that depicts movement, and in critiquing animated expression, we should question not what is placed inside or outside the frame, but what lies between the frames. Unlike “limited animation” as an avant-garde technique that attempted a critical questioning of Disney, animation in Japan has been produced using the technique of “quasi-full animation” with a reduced number of frames, which was compelled by economic circumstances. No matter how poor the conditions may be due to a shoestring budget, the images must aim to establish the identity of the characters. In fact, this is precisely where we see not only the discontinuity of time that is always a latent factor in anime, but also the minimum requirements for filling the gaps and creating the “impression of life.”

Yonezawa exposes the “putty” that binds anime together, generating what we might call a minimum of continuity in characters, along with anime’s various textures. Whether it is a simple moving image of a mouth opening and closing, or a close-up of a still image with the mouth closed, once the sound is played, we attribute the voice to the image and ascribe a specific personality to the character. But what if the only sound is of breathing between words? The *obake* that lurk between key frames leave the flow of time before and after these intervals barely clinging to form. But when the direction of gravitational pull is indecipherable, can we still consider disfigured and disembodied limbs, like drops of oil swirling on the surface of water, to be afterimages?

It was not until much later that I learned that the genesis of the skyfish legend was the work of video editor Jose Escamilla in the 1990s, and that the white streaks in the footage were the blurred, moving afterimages of winged insects rapidly crossing in front of the camera. The 24-frames-per-second rate of a video camera can at times make a winged insect look like a ghost. Today, when even a smartphone films at more than 60 frames per second, a camera would not be able to capture a skyfish without deliberate manipulation. The number of frames a video camera recorded back then would today be described as “limited.” But this does not prove that skyfish do not exist. The creatures were born in intervals in the frame rates of our perception. When time is discontinuous, life fills in the gaps.

In the article cited earlier, Kurose Yohei refers to an example in which the depicted character itself plays the role of a frame, and concluded that the space occupied by the viewer is determined in reverse by their being seen by the character. I will conclude by saying the following: Yonezawa’s work does the same thing temporally, with the depicted character determining the frame rate, and life (anima) revealed in the gaps between perceptual time-scales created by the artist, the work, and the viewer. This leaves open the possibility that we ourselves could be skyfish, or *obake*—afterimages lingering in the perceptions of the characters.

Pinned to the wall are sheets of clear plastic with burn marks. This is the final work, *Trace of Anime*. As if something had passed through the holes that resemble handprints, they were ever so slightly vibrating.

KUROSAKI So

Born in 1988. Critic. Kurosaki began his career as a writer/editor for the review journal Arguments (2015–2018). He has published many articles about phonologies such as Buddhist music/Shomyo (chanting of Buddhist hymns,) Japanese silent film narrators, voice actors, synthetic voices, and VTubers. He is currently preparing a book Voice Laundering (tentative,) a magazine about Antarctica *IAY-International Year of Humanity Observation*, and an essay *Extreme*. He also distributes podcast program “Voice Memo (3600±600)”.

1.

Kurose Yohei, “キャラクターが、見ている。——アニメ表現論序説” 思想地図 vol.1, (Characters Are Watching: An Introductory Theory of Animated Expression, *Shiso chizu*, [Japanese]), NHK Publishing, 2008, pp.429–463.

1999年東京都生まれ。アーティスト、アニメーター。現在のデジタルアニメーションにおけるキャラクターの身体性と現実空間の生き物が持っている精神的身体性と感情について、またそれらアニメーションが生きる空間の空気を制作している。

主な共同制作としてMV「Nitecore - Heartbeat」(ディレクション：ファンタジスタ歌磨呂)や、東京スカパラダイスオーケストラ×長谷川白紙のMV「会いたいね。°(´ω´)°。feat.長谷川白紙」のアニメーション作画。KAIRUIによるシングル「海の名前」のアートワーク制作など。

主な展覧会

「惑星ザムザ」(小高製本工業跡地、東京、2022)

「『オープン・スペース2021 ニュー・フラットランド』エマージェンシーズ! 041」(NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]、東京、2022)

「ATAMI ART GRANT」(熱海市街地、静岡、2021)

「ディスプレイ」(Calm & Punk Gallery、東京、2021)

「AB」[うしお鶏との二人展] (新宿眼科画廊、東京、2020)

主な受賞歴

学生CGコンテスト評価員賞市原えつこ賞(2021)

Born in 1999 in Tokyo. Artist and animator. Yonezawa has been creating works focusing on physicality of characters in the current digital animation, and mental physicality and emotions possessed by creatures in the real space, as well as atmosphere of the space in which these animations live.

Major collaborations include the music video "Nitecore – Heartbeat" (directed by Fantasista Utamaro), animation for the music video "I want to meet you..." by Tokyo Ska Paradise Orchestra and Hasegawa Hakushi. Artwork for the single "Umi no Namae" by KAIRUI, etc.

Recent exhibitions

"samsa planet," Former site of Odaka Bookbinding Company, Tokyo, 2022

"emergencies! 041," NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo, 2022

"ATAMI ART GRANT," Hidden Village in Atami, Shizuoka, 2021

"This-Display," Calm & Punk Gallery, Tokyo, 2021

"AB," [a two-person show with Ushio Chicken] Shinjuku Ophthalmology Gallery, Tokyo, 2020

Recent Awards

Student CG Contest Evaluator's Award, Etsuko Ichihara Award, 2021

<http://shuyonezawa.com>

OPEN SITE 7

米澤 柊「名無しの肢体」

会期 2022年10月22日(土)～11月27日(日)
会場 トーキョーアーツアンドスペース本郷
主催 公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース
会場施工 スーパー・ファクトリー株式会社
執筆 米澤 柊、黒崎 想
編集 岸本麻衣
大島彩子、杉原 駿(トーキョーアーツアンドスペース)
協力 布施琳太郎
写真 高橋健治(pp. 2～3、6～11)
翻訳 クリストファー・スティヴンズ
デザイン 寺井恵司
印刷 三永印刷株式会社
発行 公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース
発行日 2023年3月28日

YONEZAWA Shu "no name"

Date 2022/10/22 (Sat) - 11/27 (Sun)
Venue Tokyo Arts and Space Hongo
Organizer Tokyo Arts and Space, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture
Installation SUPER FACTORY Co., Ltd.
Texts YONEZAWA Shu, KUROSAKI So
Edit KISHIMOTO Mai
OSHIMA Ayako, SUGIHARA Shun (TOKAS)
Cooperation FUSE Rintaro
Photography TAKAHASHI Kenji (pp. 2-3, 6-11)
Translation Christopher STEPHENS
Design TERAJ Keiji
Printing Sanei Printery Co., Ltd.
Published by Tokyo Arts and Space, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture
Published on March 28, 2023

<https://www.tokyoartsandspace.jp/>