

きらめく世界の唯物論 ——新海誠作品における風景について

滝 浪 佑 紀

【要旨】

新海誠作品はしばしば、その美しい風景描写によって高く評価されてきた。本論文では、この風景描写がもつ含意について、(1) アニメーション研究者のトマス・ラマールによって導入された〈局所化された運動〉、〈局所化されていない運動〉、〈合成〉という概念を援用することで、アニメーション・スタイルという観点からその特異性を明らかにするとともに、(2) 柄谷行人の風景論やステイーヴン・シャヴィロによる思弁的实在論への注解を参照することで、ナラティヴという観点から考察し、近年の SNS 文化との関連を指摘する。

キーワード：新海誠、アニメーション、風景、運動、柄谷行人、思弁的实在論、SNS 文化

デビュー作『ほしのこえ』（2002 年）以降、大ヒットを記録した『君の名は。』（2016 年）にいたるまで、新海誠作品はその特徴を美しい風景描写にもっていると考えられてきた¹。たしかにこの主張は正しいだろう。とはいえ、この言明はあまりに明白であるため、それだけではほとんど何も意味していない。本論は新海作品における風景の意味をより深く考察するため、アニメーションのスタイルおよびナラティヴの観点から検証する。

以下、アニメーション研究者のトマス・ラマールによって導入された〈局所化された運動〉、〈局所化されていない運動〉、〈合成〉という概念を援用することで、新海作品のアニメーション・スタイルの特異性を明らかにすることから始める²。つづいて、新海作品の物語構造を分析するとともに、柄谷行人の風景論やステイーヴン・シャヴィロによるアルフレッド・ノース・ホワイトヘッドおよび思弁的实在論（speculative realism）への注解を参照することで、新海作品のナラティヴのなかで風景がもつ意味を、世界との交感およびソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）文化との関連で考える。そのうえで『君の名は。』における新海作品の変化を、組紐という形象に注目しながら考察することで結論とする³。

1. 風景の審美化

1.1. 〈局所化された動き〉、〈局所化されていない運動〉、〈合成〉

新海作品における風景の含意をアニメーションのスタイルという観点から考え、新海作品をアニメーション表現一般のなかに位置づけるために、トマス・ラマルの論文「生を得る——カートゥーンの動物と自然哲学」を参照することから始めよう。この論文で、ラマルはまず、「生气＝動きを吹き込むこと」という「アニメーション [animation]」の原義を確認している⁴。すなわち、アニメーションという表現形式はパラパラ漫画の原理によって静止画を動かすことで、そこに描かれたイメージに生を授けることを本質としているというのである。とはいえ、この点は従来のアニメーション研究においても十分に強調されてきたのであり、ラマルがこの論文で試みるのは、〈局所化された運動 [localized movement]〉と〈局所化されていない運動 [non-localized movement]〉という二種類のアニメーションの運動を峻別することで、アニメーションの本質＝〈動き〉という命題を複雑化することである。すなわち、従来のアニメーションに関する言説は、とりわけキャラクターの動きによって具現化される〈局所化された運動〉——まとも＝形象として組織された運動——のみに焦点を当ててきたのにたいし、ラマルはこの〈局所化された運動〉を超えて、〈局所化されていない運動〉を含めて、より総体的にアニメーションの運動を捉えようと企図するのである。

ラマルが〈局所化されていない運動〉によって意味するものとは、形象の動きとして組織されていない運動のことである。〈局所化されていない運動〉は、映像そのものの運動、とりわけ背景における風や雨による運動、視点移動にともなう背景そのものの運動によって具現化される⁵。ただし背景の運動といっても、たとえば雲の動きは場合によって、形象の運動＝〈局所化された運動〉としても描くことができるし、出現と雲散霧消の過程にあるものとして非形象的にも描かれうるという点は注意が必要だろう。そしてラマルは〈局所化されていない運動〉——あるいは〈局所化されていない運動〉と〈局所化された運動〉の関係（ただしいずれにしても〈局所化された運動〉を超過している運動）——に焦点をあてるために、〈合成 [compositing]〉という論点に注目するのである。

ラマルはアニメーションにおける〈合成〉の技術を支える決定的な装置ないし機械として挙げるのが、マルチプレーンのアニメーション撮影台である⁶。すなわちこの撮影台によって、それぞれ異なるイメージが描かれた、互いに独立した複数のレイヤーを重ねることができるようになったのであり、この操作を通じて、前景の運動（キャラクターなど）と後景の運動（背景の山々など）を合成することが可能になったのである。さらにマルチプレーンの撮影台は、レイヤー間の関係を水平方向へずらすことやレイヤー間の距離を調節することによって、横移動や奥行きを運動を作り出すこともできる。こうした運動は、キャラクターの動きに具現化される〈局所化された運動〉を超えた、キャラクターをある平面座標内に位置づけるモメントを内包した〈局所化されていない運動〉——図としての〈局所化された運動〉

を地としての〈局所化されていない運動〉のなかに位置づける運動——を含意している。くわえて、こうしたレイヤー間調節の結果、視点移動、色調やピントの変化といった〈局所化されていない運動〉も組織されるのである。(ラマールは撮影台にくわえ、色調の変化をはじめとする〈効果〉を生み出す最近の技術として、デジタル CGI を挙げている⁷。)

以上のように〈局所化されていない運動〉と〈合成〉に注目することの利点は明らかである。まず従来のアニメーション研究は、ディズニーの動物キャラクターの流麗な動きにせよ、リミテッド・アニメーションに基づくテレビ・キャラクターの平行移動にせよ、ほとんど〈局所化された運動〉にのみ焦点をあててきた。たしかにアニメーションの魅力の多くは、こうしたキャラクターの動きから引き出されているとしても、アニメーションはその初期から——ディズニーがマルチプレーン撮影台を奥行き表現のために活用する以前から——、たとえば『恐竜ガーチィ』(ウィンザー・マッケイ、1914 年)における背景の湖面のさざ波や『インク壺の外へ』(フライシャー兄弟、1919 年)におけるキャラクターのココがスケッチブックから飛び出してくる場面において、〈局所化されていない運動〉を描いてきたのだった。とすれば、より詳細かつ厳密なアニメーション史を辿るためには、〈局所化されていない運動〉を十分に考慮する必要がある。

また〈局所化されていない運動〉を考慮に入れることによって、社会との関係においてアニメーションがもつ、いくつかの理論的含意を理解することができる。まずラマールは、アドルノのドナルドダックにたいする批判を、〈局所化されていない運動〉をキャラクターの〈局所化された運動〉のために馴致化することにたいする批判として再概念化することができる⁸。ドナルドダックは打たれることによって、ディズニー映画が「プラズマティックな動き」(セルゲイ・エイゼンシュテインのミッキーマウス論)として保持していた〈局所化されていない運動〉——脱形象化を含意する痙攣的運動——をキャラクターの運動へと局所化するのであり⁹、これがとりわけ文化産業の問題なのは、観者がこの打たれることをサディスティックに喜びながら見るためである(かくして、観者は監視者としての消費者の位置を占めることになる)。

さらに、ラマールは〈局所化されていない運動〉と〈局所化された運動〉の問題を、ジョルジョ・アガンベン¹⁰の生政治論に結びつけている。すなわち、前者を「ゾーエ [zoe : ありのままの生]」、後者を「ビオス [bios : 国家によって統治される生]」と関連づけ、いくつかの戦争プロパガンダ・アニメーション作品(「のらくろ」作品)を例にとりながら、これらのアニメーション作品は〈局所化されていない運動〉を〈局所化された運動〉へと置換することによって、「生」を国家によって統治されるものへと——「ゾーエ」を「ビオス」へと——還元する装置として機能してきたと論じるのである。逆に言えば、ラマールは〈局所化されていない運動〉に注目することによって、近代国家による生政治の枠組みに還元されないアニメーションの含意——論文のタイトルにある自然哲学的意味——を救い出そうとするのであり、以下で見ていくように、この自然哲学的含意こそが新海作品に関わっているのである。

1.2. 新海作品における〈局所化された運動〉、〈局所化されていない運動〉、〈合成〉

それでは、〈局所化された運動〉、〈局所化されていない運動〉、〈合成〉の三項をめぐる以上のようなラマルルの議論を考慮に入れたとき、新海作品はどのように考えることができるだろうか。まず〈局所化されていない運動〉に関して言えば、新海作品では、従来のアニメーション作品においては後景に退いている風景に大きな重要性が付与されている。たとえば、『ほしのこえ』につづく第一長編作品『雲のむこう、約束の場所』（2004年、以下『雲のむこう』）は、主要登場人物たちが空の彼方に見える塔を目指して飛行をあこがれる物語であり、全編をつうじて雲が広がる風景がつづく。また、新海による風景の使用を決定づけた中編作品『秒速5センチメートル』（2007年、以下『秒速』）と『言の葉の庭』（2013年、以下『言の葉』）は、世田谷区の住宅街、両毛線から見える車窓、ラッシュ時の山手線、新宿駅、新宿御苑など、実在の場所で撮影された風景を遠近法にしたがってトレースした風景を効果的に使っている。

新海は実在の場所をモデルとして、風景のショットを構築するばかりではない（これに関して言えば、新海は聖地巡礼につうじるメディアミックスの戦略をとっている）。新海作品における風景のショットの最大の特徴は、風景に効果として付加された〈局所化されていない運動〉にある。たとえば『秒速』では、桜の花びらの落下、雪に反射する光の散乱、沈んでいく夕日のきらめきといった効果が風景にくわえられている。こうした効果としての〈局所化されていない運動〉は、デジタル技術を全面的に取り入れた『言の葉』において、いっそう際立たされている。すなわち、全編にわたって降りつづく雨が画面をにじませ、新宿御苑の緑を映えさせているし、それとは対照的に、新宿の高層ビルを背景として虹のかかった光が射しこむように施されている場面もある。新海作品の風景の魅力は、それがモデルとしている実在の場所の選定や構図に起因しているばかりでなく、それに効果として付加された〈局所化されていない運動〉——新海作品は映画館で公開されることを前提として製作され、この動きはスクリーン上に広がるイメージそのものとして展開される——によって増幅されているのである。

このような風景のきらめきの前景化は、〈局所化されていない運動〉を超えて、新海作品における特異なキャラクターの造形＝〈局所化された運動〉にも関わっている。すなわち、アニメーションのキャラクターは多くの場合、奇妙なまでに頭部が巨大化されたキャラクター（ドラえもんなど）であれ、筋肉や身体の一部が過度に強調された男性や女性のキャラクター（スーパーマンなど）であれ、しばしば現実離れするほどデフォルメされた形姿をもつが、新海作品のキャラクターは長く伸びた肢体を有した現実的な——ある意味で理想的であるとしても——スタイルをもっている。くわえて運動という観点から言っても、新海作品の登場人物は、アニメーションにおける最大の魅力としばしば考えられてきた、みずからの形姿を變形してしまうほどの大袈裟な身振りや超人的な運動を見せることはない。むしろ彼らは、風景と同じく、実写で撮影された人間の動作をトレースすることによって、現実 に似せられた

運動をするのである（原理的にはロトスコープの技法）。要約すれば、新海作品における登場人物たちは、際立った形姿をもったキャラクターへと——言ってみれば——キャラ化されておらず、アニメーションの「生氣」を具現化する超人的な運動能力も有していないのである。

見てきたように、新海作品は〈局所化された運動〉と〈局所化されていない運動〉において、特異なアニメーションのスタイルをもっているが、こうしたスタイルは〈合成〉の次元における特徴にも関わっている。通常のアニメーション作品では、キャラクターの運動こそが最重要であるため、〈合成〉はこのキャラクターの運動＝〈局所化された運動〉を背景との関係において際立たせることに主眼が置かれる。マルチプレーン撮影台にもとづく従来のアニメーションでは、こうした操作はひとつのショット内部におけるレイヤー間の調整によっておこなわれ、それぞれのショットはロングショット・ロングテイクの美学の方向へと傾斜する傾向にある。それにたいし、新海作品ではしばしば、空間的にも時間的にも細分化されたショットがあたかも実写映画であるかのように、編集でつなげられる。たとえば『言の葉』におけるクライマックスの場面で、主人公の高校生タカオは、他人と安全な距離をとってしか接しない元高校教師のユキノのスノッパな態度に辟易し、彼女のアパートを去る。つづいて、ユキノはタカオを追いかけて飛び出すが、このシーンは次のようなショットによって描かれる。

- S.1. 涙ぐみながら顔を覆うユキノの横顔のミディアム・クロースアップ。
- S.2. 逆画面のローアングルから、立ち上がって飛び出すユキノのロングショット。
- S.3. 靴のクロースアップ。ユキノはそれを履いて飛び出す。
- S.4. アパートの廊下を走るユキノのロングショット。

まずこの場面は、3 秒に満たない持続時間の短い断片的ショットを編集でつなげることによってシーンを構成するという新海の表現形式の特徴を示す好例となっている。くわえてこの場面の各ショットは、ユキノの長い足とその跳躍をローアングルから捉える S.2 が例証しているように、被写体とその動作を魅力的に捉えるカメラ位置から撮影されたかのように描いており、これは、新海のアニメーション作品は人間の日常生活を異化するようなカメラ位置を重用する作家性の強い映画——いわゆる芸術映画——に近いということを示唆している。また、S.1 と S.2 のつなぎは不連続的な感覚を与えるアクション軸を横切った逆画面へのカメラ位置の転換を含んでおり、さらに言えば、部屋を出て、靴を履き、廊下を走るという S.2 から S.4 までの一連の動作は、ショットのあいだにいくらかの時間的省略を介在させることによって、テンポの良いものとなっている（ここに新海作品とミュージックビデオの親和性を見つけることができる）。

もちろん、新海作品の多くのシーンは実写映画を模して構成されているという特徴は、新海作品には従来のアニメーション作品により密接に関わる〈合成〉の要素が欠けているとい

うことを意味しない。たとえば『秒速』と『言の葉』には、自分の気持ちを相手に伝えることのできない男性ないし女性による独白のナレーションに、空を飛ぶ鳥の映像が重ねられるシーンがあるが、そこではミニマルに切り詰められた鳥の運動がリミテッド・アニメーションの技法によって、背景となる風景と〈合成〉される（こうした鳥瞰撮影のショットは、新海作品のなかで例外的に長回しである）。またマルチプレーン撮影台の使用について言えば、新海は『言の葉』で、後景の公園の森、中景の移動する登場人物、前景の草木の各レイヤーを、視差を巧みに利用しながら〈合成〉している。こうした点に注目すれば、新海作品は従来のアニメーションが発達させてきた技法の延長上にあることは疑いない。

とはいえ注記したいのは、こうした〈合成〉の技術は新海作品において、しばしば実写映画を模した効果のために使用されるということである。たとえば『言の葉』には、先述したユキノがタカオを追いかける場面の直前、映像のピントが前景のコーヒーカップから後景の窓やベランダに降る雨へと移るショットがある。この移行は、レイヤー間調整というマルチプレーン撮影台に基礎を置くアニメーション技術によるものである。また同様の表現は『秒速』で、中学生の貴樹がひとり心細く電車に乗って、引っ越してしまった明里の住む街へ移動する場面において、電車内の荷物を置く網の焦点がぼやけるショットにも確認することができる¹¹。アニメーションにおいて、このマルチプレーン撮影台を使用した技法は一般的に、〈局所化された運動〉を背景＝〈局所化されていない運動〉のなかに位置づけるために使用される。たいして新海作品においては、〈局所化された運動〉の担い手であるキャラクターが不在のまま、焦点の移行という〈局所化されていない運動〉のために使用されるのである。

以上、〈局所化された運動〉、〈局所化されていない運動〉、〈合成〉という観点から、新海作品のアニメーション・スタイルの特徴を考察してきた。こうした観点から言えば、新海作品は従来のアニメーション作品とは大きく異なっていると考えることができる。通常のアニメーション作品では、アニメーションの語義どおり、想像上の静止したキャラクターに「動きを与える [animate]」ことが試みられ、これは〈局所化された運動〉として具体化される。たいして新海作品では、風景が前景化される。たしかにキャラクターとその動きは後景に退いているが、動性が欠如しているというわけでない。むしろ新海作品においては、〈局所化されていない運動〉としての風景に与えられた「きらめき」が前景化されるのであり、アニメーションの運動の次元は、世界から切り取られた映像に与えられた効果として、世界を「審美化する [aestheticize]」ことに奉仕するのである。

2. 風景のナラティヴ

2.1. 運命を担わされた女性と無力な男性——〈セカイ系〉の物語構造

それでは、こうした風景は新海作品のナラティヴとどのように関係しているだろうか。たしかに新海作品の最大の魅力はその風景にあるのだとしても、観者はいかなる物語的文脈も欠きながら、ただそれを美しいものとして嘆息するばかりではない。それどころか新海作品は、一定のモチーフを繰り返し描いてきたのであり、強い神話作用をもつ物語装置として機能しているのである。本論は、新海作品で語られるナラティヴは「きらめき」を与えられた風景と密接に関係していると論じるが、以下では〈セカイ系〉というジャンルに属すると見なされてきた初期作品『ほしのこえ』と『雲のむこう』の分析から、新海作品の物語構造と主題を明らかにすることから始めよう。

『ほしのこえ』と『雲のむこう』の物語構造は、多くの共通点をもっている。まず両作品の中心には、世界に決定的に投げ出されてある女性が存する。世界は、未来に起こりうる宇宙からの攻撃（『ほしのこえ』）や第三次世界大戦後の冷戦構造（『雲のむこう』）のために、破滅の危機にある。ヒロインの女性ないし少女は、数光年離れた彼方で宇宙戦争に参加する戦闘員（『ほしのこえ』）や世界の均衡を保持するバリアへのエネルギー供給源（『雲のむこう』）として、こうした世界を救うべき運命と能力が付与されている（ただし、彼女は努力の結果として能動的にこの能力を得たわけではないし、彼女にこの運命と能力が授けられた理由も十分に説明されない）。そして物語の主軸は、この女性と彼女を助ける男性の関係をめぐって進行するのである。

一方において男性は、世界の運命を担った女性に寄り添い、時として彼女を補助しようと試みるが、巨大な危機をまえに無力の存在であり、役に立たない。他方、女性は世界を救う役割を与えられているが、彼女の行動も、一方的に国連宇宙軍へと選抜されてしまった（『ほしのこえ』）、あるいはいっさいの行動をおこさずただ寝ている（『雲のむこう』）というように、徹底して受動的である。こうした意味で新海作品の登場人物たちは、無力な男性にせよ、能力はもつが動機に欠ける女性にせよ、けっして能動的に世界に働きかける主体ではない。かくして物語の主要な部分は、なす術なく、みずからの無力さを吐露する男性のナレーションと、世界の運命に不条理に巻き込まれた女性のナレーションによって占められることになる。

〈セカイ系〉というジャンル名は基本的に、男女間における個人的関係がいかなる媒介も介さず、世界そのものと等価される、2000年代初頭の一群のマンガやライトノベル群を指すために創出された語である¹²。さらに言えば、この世界は破滅の危機にあり、それが個人的関係の危機を通じて語られるという点に、このジャンルの特質はあると考えることができる。本論は〈セカイ系〉を再定義する場でないが、新海作品について言えば、このジャンルの重要な特徴として、女性が世界を救う役割を担っているという点を挙げることができる。男女間の個人的関係と世界の運命が重ねられる物語は、戦争ジャンルをはじめとして古くから存

在している。しかし新海作品は、女性——しかも動機を与えられていない女性——に世界を救う役割を与えているという点に特徴があり、ジェンダーという観点から言えば、無力であることで男性から能動性が奪われている点とともに、能力はあるが動機を与えられないことで女性の受動性も保持されているという点も特筆に値する。

以上のような〈セカイ系〉の定義と特徴に照らしたとき、たしかに『ほしのこえ』と『雲のむこう』は、個人的関係の危機と世界の危機が重ねられるという点で〈セカイ系〉に属しており、とりわけ前者はこのジャンルを代表する作品だと考えられている。しかしながら、続く時期に製作された『秒速』と『言の葉』では、世界は危機にさらされておらず、個人的関係が無媒介的に世界と等価されていないかぎりにおいて、両作品は狭義の〈セカイ系〉に属しているわけではない。とはいえ、新海はこれらの作品においても、女性に寄り添おうとするが、無力であるためにかなわない男性——『秒速』の中学生たちは親の都合による引越しのために離れ離れになり、『言の葉』の高校生と元教師は年齢と職業のために隔てられている——を主人公に据えているのであり、この点で狭義の〈セカイ系〉に属する初期作品と同じ物語設定をもっているのである。

実際、これらの中編作品のナラティブの主要な部分も、何らかの受苦を負わされた女性にたいし無力であることを嘆く男性——さらには運命に苦しむ女性——のナレーションにそって進められる。たとえば、『秒速』の貴樹は栃木県の岩舟へと引っ越した明里を訪ねたあと、大人の都合で引き裂かれた物理的距離を乗り越える未来をあきらめ、『言の葉』のタカオは12才年上の女性の憂鬱に「仕事」や「社会」といった「世界の秘密」を見るが、彼らはこの場面で次のようにつぶやく。

ぼくたちはこのさきもずっと一緒にいることはできないと、はつきりとわかった。ぼくたちの前には、いまだ巨大すぎる人生が、茫漠とした時間がどうしようもなく横たわっていた。

仕事とか社会とか、普段あの人がいるのであろう世界は俺にはとても遠い。まるで世界の秘密そのものみたいに彼女は見える。

『ほしのこえ』や『雲のむこう』と比較した場合、『秒速』や『言の葉』の男女のあいだに存する障壁は、世界そのものの破局の危機というよりも、社会に起因するものとして現実的に定義づけられている。この意味で、女性が背負わされている受苦とは世界そのものの運命ではなく、十代の男性がいまだ知り得ぬものだともらす社会の軋みにすぎない。しかしながら、『秒速』と『言の葉』の男性主人公も、初期〈セカイ系〉作品と同様、女性とのコミュニケーションをつうじて、世界ないし社会の存在とみずからの無力さを知るのであり、さらに両作品のナラティブもまた、この無力さを嘆く、やさしいつぶやきによってこそ牽引されるのである。

2.2. 新海誠の風景論

なす術なく、世界を眼前に立ちすくむ無力な男性——彼のまえに広がるのが風景である。このような風景は、新海作品のナラティブとどのような関係にあるのだろうか。まず、わたしたちはこうした風景を、たんに美しいと言う以上に、みずからの存在の小ささを自覚した男性の静謐さや諦念といった心境を表しているものとして読むことができるだろう。あるいは、無力さゆえに行動を起こすことのできない男性の行動のかわりに、風景が——言ってみれば「運動イメージ」にたいする「時間イメージ」として——前景化してきたのだと考えることもできる¹³。さらに『ほしのこえ』で広がる風景のなかを飛行するミカコや、『秒速』の種子島パートで波乗りを試みる花苗を考慮に入れながら、この解釈をジェンダー論の観点から敷衍すれば、風景にたいし働きかける行為者という役割を女性に割り当てることもできるだろう。

本論は、以上のような読解は妥当かつ生産的であると考え。とはいえ、ここでは柄谷行人の風景論を参照しながら、新海作品における風景は根源的な意味で「発見される」のだと主張したい¹⁴。柄谷はこの広く読まれた論考で、国木田独歩の小説を論じて、明治20年代後半日本の文学作品において、「風景」は記述されるべきものとして出現したと論じている。すなわちこれ以前においては、風景が発見される条件としての遠近法が日本文学に欠落していたのであり、独歩の小説は記述され探索される対象としての風景を描写しているばかりでなく、風景が発見される条件としての主客二元論に基づく認識論的地平の出現を書き入れているというのである。柄谷はつづけて、この認識論的地平の条件として、言文一致運動——より正確には、制度としての起源を忘れられた言文一致運動（さもなければ言語は透明性を獲得しない）——こそが、眼前にある風景を透明に記述する言語というメディアムを用意したと指摘する。柄谷はまた、「風景」の発見は主客対立の認識論に基づく以上、「内面」の発見と同時に起こったと主張しており、こうした言明を敷衍すれば、たしかに思春期の男性がみずからの限界を自覚するという去勢の物語である新海作品においても、風景の前景化は登場人物の「内面」の発現に対応していると考えられることもできるだろう¹⁵。

本論はまさにこの根源的水準において、新海作品の風景はナラティブと関係していると主張したい。とはいえ新海作品の風景はこの水準で、柄谷の論じる風景とはほとんど反対の意味を有している。この点を明らかにするために、スティーヴン・シャヴィロの『モノたちの宇宙』を参照しよう。この著作においてシャヴィロは、ホワイトヘッドや思弁的实在論者たちは、世界によって媒介され、触発される経験論モデルを探求することで、主客対立に基づく「相関主義的な[correlative]」思考の乗り越えを試みていると論じている。相関主義的な思考においては、主体と客体が分離されているため、せいぜいのところ、主体が客体としての世界を概念化するにあたって、いかなる図式がもっとも適切に世界と相関するかという問題しか問われない（柄谷の風景論は、この相関関係が透明化されるという点を問題にしている）。たいしてホワイトヘッドや思弁的实在論者たちは、こうした主客の分離という前提が棄

却されるとすれば、そこには多数の原子の集合とその相互作用——「活動的で分節化された諸過程、さまざまな経験、もしくは感覚の諸契機」——がダイナミズムを構成している世界が広がっていると説くのである¹⁶。

もちろん、こうした論者たちの「活動的で分節化された諸過程」にたいするアプローチは一樣ではなく、シャヴィロはとりわけホワイトヘッド、カンタン・メイヤスー、グレアム・ハーマンの三者を対比させている。とはいえシャヴィロは、さまざまな経験や感覚の契機としての「過程」を主客対立に先立つ「美的」な水準で考えようとしているという点にこうした論者たちの共通点を見出すのであり、こうした姿勢は新海作品についてもあてはまる。新海は『秒速』DVD版のブックレットにおさめられた小文で、次のように書いている。

夜中に空腹を抱えて、あるいは作業に疲れて息抜きのためにふらりと立ち寄ったコンビニエンスストアで、この作品の主題歌である山崎まさよしさんの「One more time, One more chance」が流れていた、という出来事が何度かあり、ずいぶんと励まされたことを覚えている¹⁷。

そこは山に挟まれていて鳥の声とせせらぎしか聞こえず、水と緑の匂いがたつぷりと満ちていた。[.....] 手の届かない遠くのきらきら輝く川面に、自分の投げた石が物理的に作用して波紋を広げるという手応えと実感が楽しくて [.....] ¹⁸。

こうした言明は、世界との交感にたいする賛歌という新海作品の基本的モードを率直に表している。世界との交感を言祝ぐにあたって、人工の世界と自然の世界は——コンビニで聞こえるポップソングであれ、川面に反射する光であれ——等価に置かれる。『秒速』と『言葉の葉』は、上記における新海の言葉に従えば、新海自身が日常生活のなかで経験した世界との交感を、アニメーションというミディウムで再現しようと試みているのである。本論のこれまでの議論を振り返れば、新海はこの目的のために、〈局所化された運動〉にたいして〈局所化されていない運動〉を前景化した独自の表現スタイルを発展させたのである。また世界との交感の前景化は、スタイルばかりでなく、ナラティブの水準でも露わにされる。新海作品の登場人物は世界にたいし受動的でありつづけるが、それは世界との交感こそが新海作品の主題であるためである。新海の〈セカイ系〉作品では、世界の危機が男女の関係の危機と重ねられるというよりも、二人の関係を通じて世界との交感が美的に——危機として——叙述されるという点に重点が置かれているのである。もちろん、この交感の瞬間に広がる風景は、登場人物の心境を表現している場合もあるし、「内面」の発現の契機になっている場合もある。しかしながらこの風景は、柄谷の言うような主客二元論の地平の成立を記しづけているというより、この地平の条件でもある美的経験を強調しているのである。

本論がシャヴィロの議論から引き出したいのは、この世界との交感という論点である。そ

れにくわえ、シャヴィロの著作は次の二点について洞察を与えてくれる。第一にシャヴィロは、近年におけるホワイトヘッドの再評価と思弁的实在論の出現をデジタル技術の到来（および生態系の危機やポストヒューマンの出現）と関連づけている。デジタル技術は、世界を関係性の網目へと分解することによって、「この世界のあらゆる存在者が、互いの分離においてすら、どれほど深く相互に関連し、依存しあっているのか」を明らかにしたのであり、この関係性の網目に操作をくわえることで、新しいものを創造しようと試みるのである¹⁹。柄谷の風景論において、言文一致という制度こそが主客二元論の地平を可能にしたと論じられていたことを思い出そう。同じ意味において、デジタル技術こそが思弁的实在論を用意したのであり、新海はこの地平でデジタル技術を活用しながら、世界との交感を言祝いでいるのである。

第二にシャヴィロは、思弁的实在論を高く評価しながらも、ホワイトヘッドを基軸として、メイヤスーとハーマンの議論を峻別している。前述したように、相関主義的主客構造が棄却されるかぎりにおいて、こうした構造に先立つ、多数の原子の集合とその相互作用が露わになる。とすれば次の問いは、こうした原子の集合と相互作用の束としての世界をどのように扱うのかという問題である。一方においてメイヤスーは、すべてを計量化された力線へと還元する「ラディカルな消去主義」の道をとることで、いかなる主観も取り除く方向に進む。しかし、すべてが無機的な力線へと還元されてしまうのであれば、そこから心がどのように生じるかという問いに答えることはできない（メイヤスーはそれを説明するために「必然的な偶然性」という神秘的概念に頼る²⁰）。また数学化可能な力線への還元は、情動までも計算されるポストフォーディズム的社会と同じ考え方を共有しており、今日の支配的管理制度にたいし批判的距離をとっていない²¹。他方、こうした消去主義を補完するかのように、ハーマンはすべての事物——動物や植物のみならず、ハンマーといった日常生活で出会う用具、ウィルス、原子、ニュートリノまで——に心が宿っていると考え「汎心論」の立場をとる。すなわち、主客構造の棄却とともに露わになる、多数の原子の集合とその相互作用からなる世界とは、主体による世界の対象化と人間中心主義を逃れ、人間と非人間、生物と無生物が対等にコミュニケーションをする、騒々しい世界だと言うのである²²。

新海作品は、以上のような「ラディカルな消去主義」と「汎心論」という二つのモメントを持っている。まず新海作品では、世界に内在する交感の契機としての光線が、デジタル加工とアニメーションのレイヤー調整によって、効果的に際立されている。こうした操作は体系的に計算されたものではないだろうし、この世界から人物形象が消えているわけでもないが、メイヤスーの消去主義に通じるものがある。ここでアニメーションはコンピュータ内のコードとして捉えられており、たとえ新海やほかの製作者の感覚に頼っているとしても、数値化された世界への操作を通じて効果が期待されているのである。それにたいして、新海作品には、多くのフェティッシュ化された事物——『秒速』の散りゆく桜、自動販売機や電灯、風に飛ばされる手紙、紙パックのコーヒー牛乳、『言の葉』のコーヒーカップ、携帯電話、靴

など——も登場する。くわえて、こうした事物はしばしば輝いており、心を持っているかのように登場人物たちに訴えかけてくる。もちろん、アニメーションはそもそも、ディズニー作品における動物や台所用品が例証するように、アニミズムの想像力に支えられたメディアであったと言うこともできる。こうした観点から言えば、新海作品における事物——光や、風や重力によってざわめく原子を含めて——の特異性は、擬人化されないまま汎心論的に登場人物たちとコミュニケーションをおこなう点にあると考えることができるだろう。

新海作品においては、〈局所化されていない運動〉が〈局所化された運動〉にたいして前景化されることで、世界との交感が描かれる。主客構造の棄却とともに、人間主体が究極的には消滅してしまう消去主義へと向かう傾向を持ちながら、新海作品は世界の事物が相互にコミュニケーションをおこなう汎心論的世界を描いている。ただし注記したいのは、こうした消去主義も先述したように、情動の計算という今日のポストフォーディズム社会を背景としているということであり、さらに言えば、事物と人間のコミュニケーションも完全に対等ないし「民主主義」的なものでないということである²³。すなわち、主人公をはじめとする登場人物たちはその無力さゆえに行動をおこさないとしても、全編にわたって覆われるナレーションによって世界を支配しているのであり、登場人物を触発する風景や事物も、特定の人間中心的な視点から取捨選択され、配列されているのである。

こうした観点から指摘したいのは、新海作品は今日の SNS において具現化される経験モデルと親和性があるということである。デジタル技術の発展とインターネット環境の整備によって、わたしたちは特別な出来事（卒業式など）や旅行ばかりでなく、日常生活の光景を撮影・加工し、共有することができる。まず指摘できるように、インスタグラムやフェイスブックにはしばしば、新海作品に頻出する、きれいな夕日や虹がかかった高層ビルの谷間、雨上がりで緑に映える公園などの風景がアップロードされる。しかも、それぞれの写真はしばしば対象を魅力的に切り取るフレームとアングルから撮影されたうえで（2017 年の流行語でいう「インスタ映え」）、デジタル技術によって画質補正させられ、複数の写真が並列されることで、物語性とは言わないまでも、ある種の連続性を獲得する。くわえて SNS 上には、身近な事物や食事の近景が氾濫しており、このような真上から料理の盛り付けられた皿を撮影したショットは、『言の葉』においてタカオが調理する夕食をはじめとして、新海作品にも見つけることができる。食べ物はまさに味わうものであり、この意味で世界との交感を美的に表現している。いずれにせよ、SNS 上には新海作品と同様、世界との交感を美的に喚起する映像が溢れており、その取捨選択と配列には作為（とりわけ「おしゃれなもの」という商業主義と「身近なもの」という保守主義）が働いている以上、たとえ能動的人間が姿を消しているように見えるとしても、こうした映像は無邪気に——そして解放的に——世界との交感を言祝いでいるとは言えないのである。あるいはもし新海が今日の SNS 文化をモデルとし、新海作品が SNS へとアップされる画像に模範を与えているのだとしたら、私たちはここに、今日の社会と新海作品の閉じた共犯関係を見ることができるのである。

3. 結論にかえて——ミディアムの具現化と『君の名は。』の組紐

以上で論じてきたように、〈局所化された運動〉にたいし〈局所化されていない運動〉を前景化させることは、アニメーション・スタイルの水準で、多数の原子の集合とその相互作用としての世界の称揚および反人間中心主義を含意している。まさにこうした性質こそが、新海作品と思弁的実在論（およびホワイトヘッド）を結びつけるのである。とはいえ、本論はシャヴィロを参照しながら、新海作品に含意される〈世界との交感〉の称揚を、デジタル技術にもとづく操作（消去主義）および事物の使用（汎心論）という観点から考察した。先述したとおり、シャヴィロはメイヤスーの消去主義にたいして批判的であるが、ハーマンの汎心論的解決にたいしても留保を付している。すなわちシャヴェロによれば、ハーマンは「〔関係からの〕ひきこもり」という概念に訴えることで、事物に内在するとされる実体をあまりに本質化してしまうのであり、シャヴィロはホワイトヘッドに言及することで、諸事物の相互作用から生じる変化の可能性を強調するのである（シャヴィロはこの点において、実体化以前の——ホワイトヘッドのいう二元分岐以前の——過程の次元を強調して、この過程の一義性の立場をとる²⁴）。デジタル技術をめぐる実践に関して言えば、シャヴィロはこうした立場から、反復から予想もつかない効果を生み出すサンプリングを高く評価している²⁵。

それでは新海作品は、シャヴィロが評価する、変化の可能性へと開かれている美的経験としての世界との交感という観点から、どのように考えることができるだろうか。以上で論じてきたように、新海作品で語られる物語に関して言えば、たしかに登場人物たちは「ひきこもる」かのように受動的である。とはいえ、この受動性は美的経験からの撤退を意味しているわけではないし、行動の水準における変化への不活性化は美的水準における不活性化と同義であるわけでもない。しかしながら、より広義に新海作品のナラティヴに関して言えば、もし事物の意味がSNS文化と商業主義によって決定された意味を再生産しているにすぎないとすれば——どれほど美しく示していようと、あるいは美しく示しているからこそ——、新海作品は、いまだ汲み尽くされていない潜在的なものの実勢化を含めた、変化の可能性へと開かれた美的経験を締め出していると言わざるをえないだろう。

とはいえ、たしかに新海作品は今日のSNS文化と共犯関係にあるのだとしても、その特異性は〈世界との交感〉を美的に表現しているという点にある。さらに、新海作品は一作ごとに変化を続けており、そこで示されている可能性を考えるために本論は、新海の最新作『君の名は。』が示している世界に言及することで結論としたい。まず物語について概括的に述べれば、新海はこの作品で、村という世界の運命をひとりの女性に担わせるという〈セカイ系〉の世界設定に回帰している。また『君の名は。』で、新海はこれまでのどの作品以上に、世界を救うために能動的に行動する人物を主人公に据えており、アニメーション・スタイルの水準においても、たとえばヒロインの三葉が村を彗星落下から救うために坂道を駆け下りるシーンで、〈局所化されていない運動〉にたいし〈局所化された運動〉を中心に捉えている。

とはいえ、新海はこの作品においても、SNS 上でしばしば見ることのできる田舎や東京の風景、さらにはお洒落なカフェや料理の皿を捉えたショットを多用しているものであり、そうだとすれば、『君の名は。』の特徴は、世界との交感（とりわけ SNS によって媒介された）を言祝ぎながら、人間のアクションにも十分な注意を向けた点に存しており、この作品が広く受け入れられた理由のひとつはこのバランスの良さにあるのだとすることができるだろう。

ただし人間のアクションの前景化は、よりオーソドックスなアニメーション作品という帰結を超えて、風景に新しい意味を与えている。すなわち、『君の名は。』の登場人物は行為性を持っているために、風景を受動的に経験するだけではなく、その行為のなかで風景と融合するのであり、風景はその行為の遂行を可能にする超越的なものの媒介となるのである。たとえば、口噛み酒を介して、山頂にて主人公の瀧と三葉が出会う場面において、二人の人物形象はイメージの水準で、分裂しながら流れ落ちてくる彗星の光景のなかで融解し、結ばれる（風景はただ呆然と見られるものではなく、登場人物の遭遇＝世界の救済を媒介するミディアムとなっている²⁶）。そしてこの風景の新しい意味に呼応するように、事物もまた、強い運命の意味を担うことになる。とりわけ、この作品において重要なアイテムである組紐は、物語の水準で、千年を超える歴史と契りを与えられ、瀧と三葉を結びつける役割を演じている。アニメーションの表現としても、瀧が口噛み酒を飲んだシーンで、スクリーン全体に組紐がほどける場面がある。見てきたように、新海作品においては、事物が汎心論的に語りかけてくるが、ここでは、ひきこもりの状態にあった事物の潜在力が開かれる様子が、ナラティブおよびイメージの水準で明示的に示されるのである。

ここでは、みずからの潜在力を開陳し、登場人物にたいし変化の可能性へと開くという意味で、事物はより積極的に美的な意味——シャヴィロが評価した意味——を獲得している。しかしながら、看過すべきでない点として、この未来へと開かれた変化の可能性は運命によって定められてもいる（シャヴィロが「美的なものの一義性」を主張したときに、同じ問題がある）。新海作品が 2010 年代半ばにおいて示している、おそらくもっとも重要な問題とは、高度にデジタル化された世界における、変化と運命のアンビヴァレンスにあるだろう——しかも『君の名は。』が見事に示しているように、この変化と運命はスマートフォンというメディアを介して開かれる（運命の人とスマホを介してマッチングされるという想像力）。とはいえ、この運命の行き先は、東京で出会ったあとの三葉と瀧の未来が開かれていたように、未知のままにとどまっている。本論で見てきたように、新海作品はアニメーション・スタイルとナラティブの水準で、〈世界との交感〉に興味深い表現を与えているのであり、この交感が SNS によって媒介されているかぎりにおいて、新海作品は、人間がデジタル技術と接続した時代における社会を特異な仕方で映し出しているのである。

【注】

- ¹ 新海作品における風景の重要性を指摘した萌芽的研究として、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」、『アニメーションの映画学』加藤幹郎編、臨川書店、2009年、111-149頁、泉政文「〈世界〉と〈恋愛〉——新海誠の作品をめぐって」、『アニメは越境する』黒沢清／四方田犬彦／吉見俊哉／李鳳宇編、岩波書店、2010年、105-130頁を参照。『君の名は。』公開にあわせて出版された『ユリイカ』2016年9月号に収められた多くの論考も、風景という論点に注目している。とりわけ、渡邊大輔「彗星の流れる「風景」——『君の名は。』試論」90-101頁は、本論も参照する思弁的実在論に言及しており、多大な示唆を受けたが、『君の名は。』論として書かれた渡邊の論考にたいし、本論は『言の葉の庭』までの作品を中心に分析し、思弁的実在論への参照点も異なっている（本論はシャヴィロに倣って、渡邊の論考では明確に区別されているとは言えない、メイヤスとハーマンの違いに注目する）。また『月刊 MdN』2016年10月号および『EYE SCREAM』2016年10月号も、『君の名は。』の製作過程や製作者へのインタビューなど、貴重な証言と資料を提示してくれる。
- ² Thomas Lamarre, “Coming to Life: Cartoon Animals and Natural Philosophy,” in *Pervasive Animation*, ed. Suzanne Buchan, New York and London: Routledge, 2013, pp. 117-142.
- ³ Steven Shaviro, *The Universe of Things: On Speculative Realism*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2014 [スティーヴン・シャヴィロ『モノたちの宇宙——思弁的実在論とは何か』上野俊哉訳、河出書房新社、2016年、以下カッコ内に邦訳頁を示す]。思弁的実在論の重要著作として、カンタン・メイヤス『有限性の後で——偶然性の必然性についての試論』千葉雅也／大橋完太郎／星野太訳、人文書院、2016年およびグレアム・ハーマン『四方対象——オブジェクト指向存在論入門』岡嶋隆佑／山下智弘／鈴木優花／石井雅巳訳、人文書院、2017年も参照。
- ⁴ Lamarre, “Coming to Life,” p.117.
- ⁵ Ibid. pp. 119-122.
- ⁶ Ibid. pp. 122-123. 撮影台使用の含意については、トマス・ラマール『アニメ・マシーン——グローバル・メディアとしての日本のアニメーション』藤木秀朗監訳・大崎晴美訳、名古屋大学出版局、2013年を参照。
- ⁷ Ibid. p. 133.
- ⁸ Ibid. p. 125. ホルクハイマー／アドルノ『啓蒙の弁証法』徳永恂訳、岩波文庫、2007年、285-287頁。
- ⁹ セルゲイ・エイゼンシュテイン「ディズニー（抄訳）」今井隆介訳、『表象』7号、151-169頁。
- ¹⁰ Lamarre, “Coming to Life,” p. 136. ジョルジョ・アガンベン『ホモ・サケル——主権権力と剥き出しの生』高桑和巳訳、以文社、2007年。
- ¹¹ 同時にこのショットは、『秒速』から『言の葉』への移行にあたって、デジタル技術が映像効果のために有効的に使用されるようになったことを示している。After Effect を使用して制作された『ほしのこえ』以降、新海がいかなる時点でどのようなデジタル技術を導入したかを辿ることは、きわめ

て重要な作業だが、本論では新海のスタイルの特異性をアニメーション全般のなかで捉え、とりわけ風景をめぐる新海の表現の含意を 21 世紀初頭の社会と文化において考えることを主眼とする。

- ¹² 東浩紀『ゲーム的リアリズム——動物化するポストモダン 2』講談社現代新書、2007 年、96-97 頁。
前島賢『セカイ系とは何か——ポスト・エヴァのオタク史』ソフトバンク新書、2010 年も参照。
- ¹³ ジル・ドゥルーズ『シネマ 2*時間イメージ』宇野邦一／石原陽一郎／江澤健一郎／大原理志／岡村民夫訳、法政大学出版局、2006 年。
- ¹⁴ 柄谷行人『定本 日本近代文学の起源』岩波現代文庫、2008 年。
- ¹⁵ 新海自身、柄谷の風景論に言及している（「新海誠を作った 14 冊」『ダ・ヴィンチ』2016 年 9 月号、193 頁）。中田健太郎「横切っていくものをめぐって」『ユリイカ』2016 年 9 月号、131-138 頁も参照。なお『言の葉』のユキノの部屋には、柄谷行人の筆名の由来となった夏目漱石の『行人』の文庫本が置かれている。
- ¹⁶ Shaviro, *The Universe of Things*, p. 5 [8-9 頁]。
- ¹⁷ 新海誠「はじめに」、『秒速 5 センチメートル』DVD ブックレット、3 頁。
- ¹⁸ 同上、3 頁。
- ¹⁹ Shaviro, *The Universe of Things*, p. 6 [10 頁]。
- ²⁰ Ibid. p. 100 [148 頁]。
- ²¹ Ibid. p. 119 [176 頁]。
- ²² Ibid. p. 87-90 [129-133 頁]。
- ²³ Ibid. p. 63 [94 頁]。
- ²⁴ Ibid. p. 30, 150 [45, 221 頁]。
- ²⁵ Ibid. p. 43-44 [65-66 頁]。
- ²⁶ 1930 年代ハリウッド映画における登場人物が風景へと融解するような場面を、超越的経験の表現として分析した論考として、Stanley Cavell, “A Capra Moment,” in William Rothman, ed., *Cavell on Film* (Albany: SUNY Press, 2005), p. 138.

On the Landscape of the Works of Shinkai Makoto: A Materialistic Approach

Yuki Takinami

Abstract

The animation works of Shinkai Makoto are famous for their beautiful scenes of landscape since his debut *Voices of a Distant Star* (2002). To clarify their full implications, this paper considers the issue of landscape in Shinkai's works in terms of animation style and narrative. For the analysis of animation style, the paper refers to the concepts introduced by Thomas Lamarre: "localized movement," "non-localized movement," and "compositing." For the analysis of narrative, the paper refers to Karatani Kojin's "landscape theory" and Steven Shaviro's recent explication of Alfred North Whitehead and speculative realism. Through these examinations, the paper argues that landscapes in Shinkai's works are engaged with the aesthetic experience of correspondence with the world, further relating this term with the SNS culture today. The main works analyzed in this paper include *5 Centimeter Per Second* (2007) and *The Garden of Words* (2013) with *Your Name* (2016).