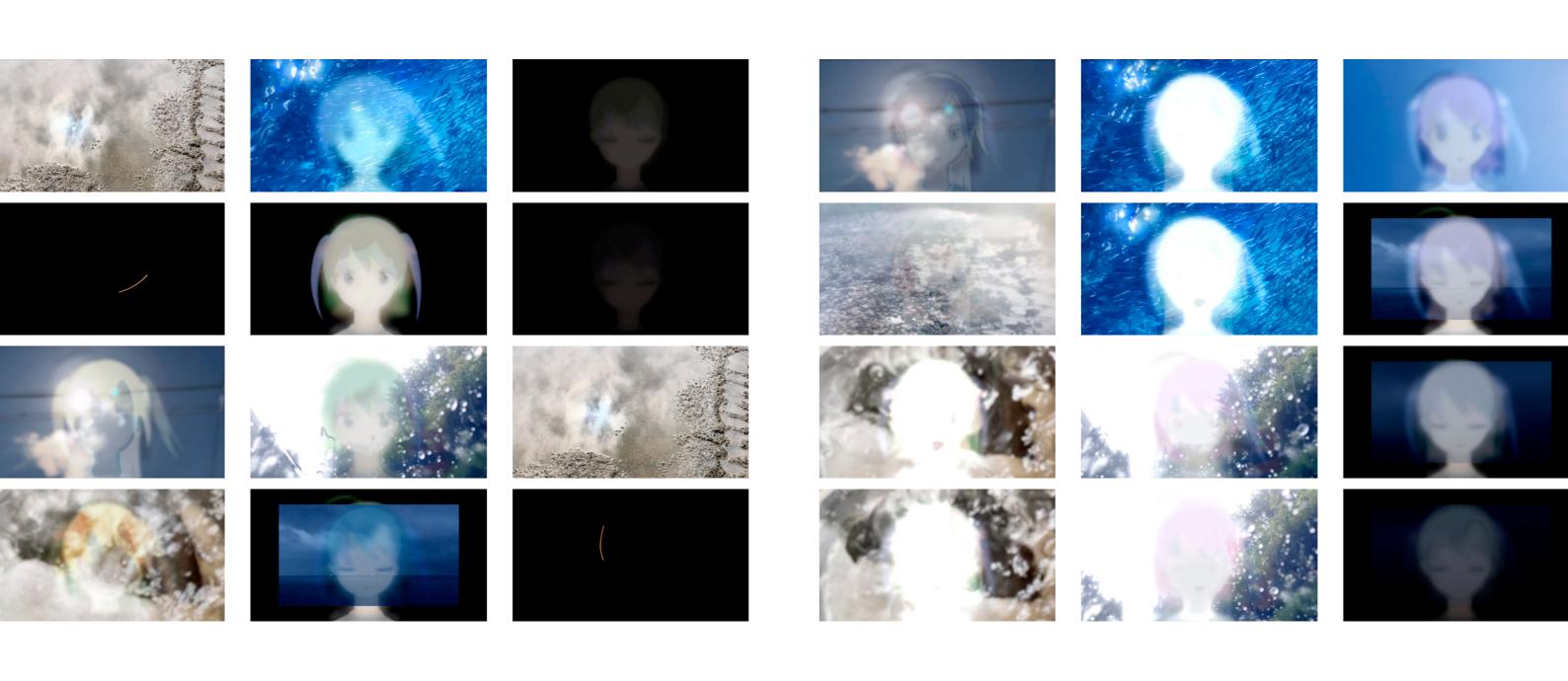


This exhibition was inspired by spaces that are inhabited by "non-existent existing" animated characters. When multiple images are shown in succession, the characters come to life. Depicting the "intermediate" state between the images makes the characters move in a lively way. When the Characters move, 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。

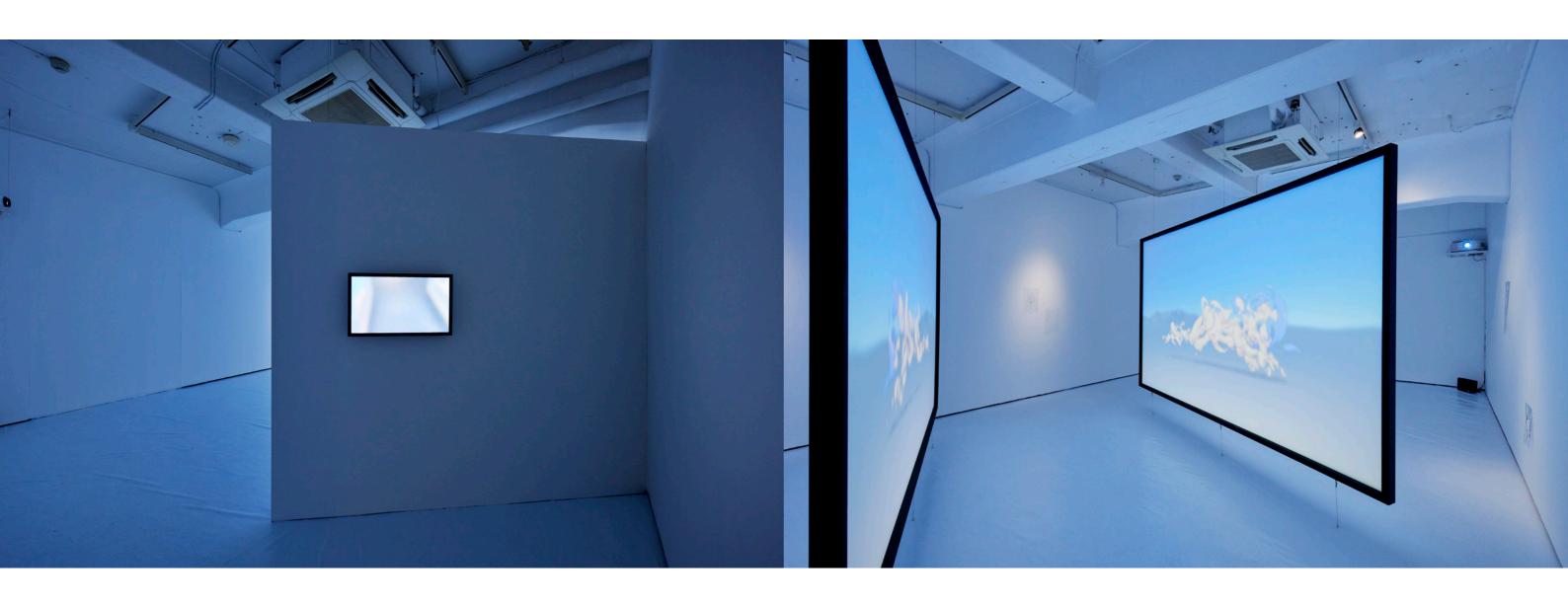


I had a dream. Images of multifariously synthesized animated characters were speaking to me. Their words intersected and complemented each other, a lingua franca that connected with many things I had thought, and with true feelings that I felt but could not say.

《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



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る。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た目をしている。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る。

PLATES

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.







《アニマの通り跡》 Trace of anime

ビニール、空気、虫ピン Vinyl, air, insect pin 2022



PLATES

トークイベント「まばたきと発光体」

Talk | "Blink and the luminous body"

黒嵜 想(以下、黒嵜)◎批評家の黒嵜想です。批評誌 『アーギュメンツ』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、また音声と図像が絡み合ったひ 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っ て、そういったつながりでお呼びいただいたものと思ってい ます。本日はよろしくお願いいたします。

米澤 柊 (以下、米澤) ◎よろしくお願いいたします。 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。

黒嵜◎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◎「オバケ」。

黒嵜◎そう、「オバケ」と呼ばれる、キャラクターが流体み たいにぐにゃ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◎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。なに も見えない、なに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、そこに誰でもない「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。

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。

黒嵜◎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ね。 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 いは収まってい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 成じていらっしゃる?

米澤◎「まばたき」のあいだも見ていないだけで、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。

黒嵜○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 二メの現場に参加することもあると伺いましたけど、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、ひとつながりで見せ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○○が担当している」と 分かってしまう。かつては断続性ば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し、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◎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。

黒嵜◎それがアニメーションに興味を持ったはじまり?

米澤◎はい。映像に興味があって、多摩美術大学のメ

黒嵜◎「オバケ」と言いつつ生き生きとして見えて面白い ディア芸術コースに入学しました。コマ掃りの授業が印象 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。

> 黒嵜◎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 シュに行き着き封した。

> スカイフィッシュは、1990年代にホラー系・オカルト系の テレビ番組でもて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 構造の羽が生ま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、その正体はモーション 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◎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、近しいと感じました。

> 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。

> 里嵜○米澤さんの作品には 僅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 きったようで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

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。

11月13日(日) 16:00~

ゲスト: 黒嵜 想(批評家)

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

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賞者は歩きます。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。

黒嵜○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 て、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、我々はそこ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。そうして「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◎わかりやすいですね。

黒嵜◎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。

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か、思いついたらぜひ教えて欲しいです。 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◎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。誰でも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 い立って、だつおさんにお願いしました。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 声を思い出すようなひとりの声を選ばせていただきました。

黒嵜◎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○自然体で朗読してもらったうえで、aftereffectで□ パクのキーフレームをあてています。

黒嵜◎今回の作品を見ていて、あらためてロパクにも興 味が湧いたんですよ。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けど、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。 ロパクは、この1セットに対してだいたい1音でセリフを作っ て、閉じたロ、半対きのロ、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、我々はもっと口角 を上げたり、頬の筋肉をつり上がらせたり、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。その退屈さについて、かつて高畑勲もぼやいてい ました。ロパ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 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 改造になるかもしれません。ロパクの頑強さをどう崩せる

*** ★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が、いかが ですか?

黒嵜○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ね。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◎そうだろうなと思いました(笑)。

黒嵜◎ロパ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 ブラーがかかった 読みづらいロパクに対してアフレコが行われると、どうなる

米澤○それは面白そうですね! 最後に《アニマの通り跡》 についても少し説明させてください。《アニマの通り跡》 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マが通っ 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 メが象られつづける。つまりビニールではなくて、通り抜け ているほうこそ本体です。

黒嵜◎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、ブラーであっ 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ね。

米澤◎アニメーションは再生されることでやっと魂が生まれ るので、静止したもの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。

OPEN SITE 7 YONEZAWA SHU 13 TALK







《絶滅のアニマ》 Anima of extinction _____ 2022

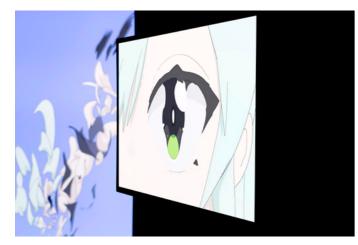
「惑星ザムザ」小高製本工業跡地



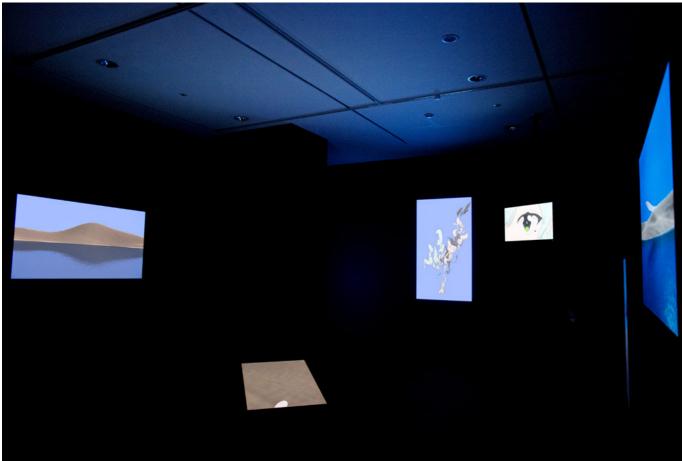
《劇場版 : オバケの B'》 Obake no B' : the movie

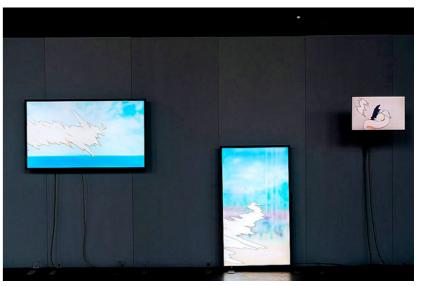
2022

「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]



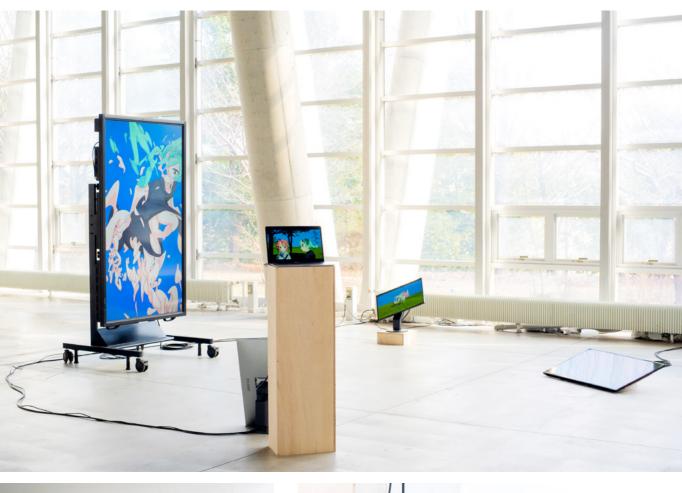








《いないいないばあ》 Peek-a-Boo _____ 2020

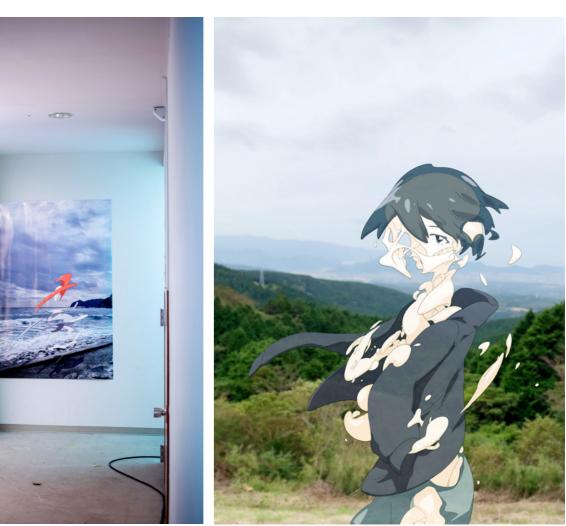


《場所たちのいる場所》 Places exist place 2021 「ATAMI ART GRANT」熱海市街地





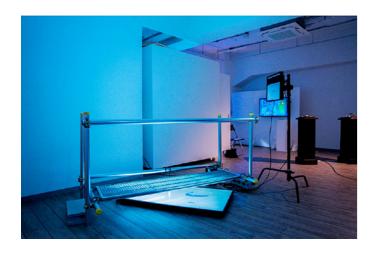




《オバケの》 Obake no -----

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どもだったが、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「オバケー 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、映像の不出来を嗤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。

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、ピントがぽ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実写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。

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 の不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。

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、やはリ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 黒瀬陽平「キャラクターが、見ている。 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、そこに音声が流れていれば、私たちはその描画に声を帰 属させ、特定の人格を再現する。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?

スカイフィッシュ伝説は、ビデオ編集技師のホセ・エスカミー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 (アニマ)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。

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《アニマの通り跡》。手形のようにも見える穴を何かが とおったのか、わずかに揺れた。

黒嵜 想

1988年生まれ。批評家。批評誌『アーギュメンツ』(2015~2018)での連載・編集をきっかけとして活動開始。仏教音楽・声明、活動弁士、声優、合成音声、 VTuberといった対象にまつわる音声論を多数執筆。書籍『ボイス・ロンダリング(仮題)』と南極大陸を主題とした雑誌『IAY――国際人類観測年』ならびに論考 「極論 | を準備中。 また、各ポッドキャストにて「ボイスメモ(3600±600) | を配信している。

―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

OPEN SITE 7 CONTRIBUTION YONEZAWA SHU

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, liveaction 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 a 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

CONTRIBUTION

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)".

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

PROFILE

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

協力 布施琳太郎

会場施工 スーパー・ファクトリー株式会社

大島彩子、杉原 駿(トーキョーアーツアンドスペース)

写真髙橋健治(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

Cooperation FUSE Rintaro

Installation SUPER FACTORY Co., Ltd.

Texts YONEZAWA Shu, KUROSAKI So

Edit KISHIMOTO Mai

OSHIMA Ayako, SUGIHARA Shun (TOKAS)

Photography TAKAHASHI Kenji (pp. 2-3, 6-11)

Translation Christopher STEPHENS

Design TERAI 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/