

押井守『イノセンス』試論

——「2Dと3Dのズレ」から——

禧美智章

序

米ビルボード誌のビデオセールス部門で第一位を獲得するなど、その先鋭的な映像表現が世界的に高い評判を得た押井守監督『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』（押井守監督 Production I.G. 一九九五年…以降、『攻殻機動隊』と略称）の続編にあたる『イノセンス』（押井守監督 Production I.G. 二〇〇四年）は、宮崎駿や大友克洋などアニメ史に名を残す巨匠たちの作品が立て続けに発表された二〇〇四年に公開された。前作『攻殻機動隊』に比べ、引用が多く難解な台詞まわしや、圧倒的な情報量を持つ映像のため、非常に難解な映画として位置づけられている。公開当時のインターネット上の掲示板などでは、「（リラダンやレーモン・ルーセル、デカルトやプラトン、緑雨、秋声、孔子といった）難解な引用による台詞が続き、今のシーンと何か関係あるのだろうか、どんな比喻が潜んでいるのかと考えながら、ストーリーも追いついて、同時に緻密な画面の解析も行い：気がつくとき映画が終わってしまっていて、結局、覚えているのは「なんだかさぐい映像だった」ということだけ」、というような書き込みも多く見られた。また、実際に『イノセンス』のDVDが発売された際には、初回購入特典として、「押井守の映画を観るのに押井守である必要はないガイドDVDは必要だ」という宣伝文句が付された、用語解説や『イノセンス』の見方を示したガイドDVDが用意された。

こうした状況を概観し、須川亜紀子氏は、『イノセンス』の難解さから「その評価の焦点は、卓越したCG画面（特に圧巻な択捉地区のフェスティバルシーンなど）へ集中しているように見える」とまとめている^④。

確かに、押井自身がこの映画の予算はこれまでとは「ケタが違う」と発言しているように、『イノセンス』は、制作期間三年を費やし、アニメーターはもちろん、これまで主に実写映画で活躍していた美術スタッフなど優秀なスタッフを集め、最新のデジタル技術を駆使し、「実写を超えた」とさえ評価されるような圧倒的な情報量を持つ見たこともない映像を作り出すことに成功している。『イノセンス』によって提示された映像は、我々の処理能力を超えた、あるいは、我々の「想像力」を超えたものであったと言えるかもしれない。ならば、こうした見たこともない映像に出会ったときの我々の反応として、「なんだかさぐい映像だった」と評価の焦点が「卓越したCG画面」へと集中してしまうのは、ある意味、当然の反応であると言えるかも知れない。

このように、『イノセンス』が語られる際には、必ずといってよいほど、その「卓越したCG画面」が強調されるわけであるが、一方で、キャラクターは従来通りの作画で行われており、「2Dと3Dの融合」といったことが指摘されている。なぜ、『イノセンス』は、フル3Dで制作されていないのだろうか。圧倒的な情報量をもつ見たこともない圧倒的な映像を表現が目的なら、フル3Dという選択肢もあったはずであ

る。本論では、『イノセンス』におけるデジタル技術の利用、「2Dと3Dの融合」あるいは「2Dと3Dのズレ」について考察することによって、我々観客の想像力の問題も含んだ『イノセンス』を取り巻く問題について考察していきたい。

第一章 アニメーションにおける3DCGの利用

『イノセンス』のプロデューサーを務めた鈴木敏夫が押井との対談において、「実写映画の何がおもしろいのかっていったら、やっぱり情報量の多さなんですよ」と述べているが、『イノセンス』においても、その特徴、その魅力の一要素として、見たこともないような映像、「実写を超えた」とすらいわれる圧倒的な情報量を持った映像が挙げられるだろう。このような『イノセンス』の圧倒的な映像の成功には、3DCGの利用、After EffectsやDomino^⑥によるデジタルエフェクトの使用など、いわゆるデジタル技術の利用によるところが大きいといえる。ここでは、まず、『イノセンス』の考察に入る前にアニメーションにおけるCGの利用について見ていくことによって、アニメーション映画における『イノセンス』の位置を確認していきたい。

アニメーション研究で知られるフリーライターの氷川竜介氏が、「アニメーション映画におけるコンピュータ導入は七〇年代に遡る古い歴史があるが、CG映像それ自体を目的としないツールとしては、実用の域に達したのは九〇年代に入ってからだ。その中でも押井監督は一九九三年の『P2』(PATLABOR 2 the Movie)で「劇中のコンピュータに映ったもののみCGで描く」という適材適所で合理的な発想をいち早く打ち出した一人だった」と指摘しているように、押井は『劇場版パトレイバー 2 the Movie』(押井守監督 一九九三年)において、先験的にCGを導入

し、以降、『攻殻機動隊』、『イノセンス』と、巧みにアニメーションにデジタルの技術を取り込もうとしている。『攻殻機動隊』では、デジタル技術の導入によって、それまでは不可能だった、光学迷彩の表現や、通常のセルアニメでは不可能なサイズまで画面を引ききるシーンなど、それまでのアニメーションの方法では不可能だった映像が作り上げられており、後に『マトリックス』(アンディ・ウォルシュ監督、ラリー・ウォルシュ監督 一九九九年)で有名となるウォルシュ兄弟監督に大きな影響を与えたことはよく知られている。さらに、コンピュータ技術やCG技術の劇的な進化、そしてコストダウンにより、現在ではアニメーション映画においても、デジタル技術はなくてはならないものとなっている。

ここで、一口にCG、デジタル技術といっても、2Dと3Dの二種類があることに注目したい。アニメーション制作における2DによるCG技術は、紙に描いた線画をコンピュータに取り込み、コンピュータ上の彩色や撮影を可能にする技術であり、従来のセルアニメ、大きくいつてしまうと、「手描き」のアニメーションの延長にある技術であるといえる。一方、3Dは、空間や立体などの三次元情報を平面上に投射する技術で、三次元情報を計算し、コンピュータ上で再現する技術であるといえる。最近では、この3D技術も、アニメーションにおいて盛んに取り入れられるようになってきている。アニメーションの中に3DCGが初めて登場したのは、一九八三年公開の『ゴルゴ13』(出崎統監督 一九八三年)であるとされているが、ゴルゴ13を追撃するヘリコプターがポリゴンベースで描かれていた。また、海外ではすでに、ピクサーが一九九五年にフル3Dの『トイ・ストーリー』(ジョン・ラセター監督、デイズニー&ピクサー 一九九五年)日本の公開は一九九六年)を制作している。以降、ピクサーは、フル3Dの作品を作り続けているが、フル3DCGでのアニメ

メーション制作は、アニメーションにおける3DCG使用の一つの完成形であるといえる。しかしながら、『イノセンス』において2Dの動画パートを務めたアニメーターが、口々に、手描きのアニメの「皮膚感覚的なもの」が「演出的な一つの要素になっています」、「(キモチがい)ってというのは数値に置き換えられない」し「背景とかメカの3Dはだいたいこなれてきた感じがするんですけど、キャラクターはやっぱりまだまだだと感じます」、^⑩「アニメは嘘をつくしかないんですよ(中略)手描きのアニメは無くならないと思いますよ、特に日本の場合は。」と答えているように、特にキャラクターに関しては、依然として手描きの2Dにアドバンテージがあり、また、中野克己氏も、日本のアニメーションとは、「本来、絵を動かすために、いかに簡略化するか?」を考えてきたメディアであり、「情報量を可能な限り削減し、なおかつアニメーションならではのリアリティを追求してきた」のだと指摘しているように、日本では、予算や制作期間の問題もあり、嘘のつけないフル3Dにしてしまうのではなく、2Dのアニメーションの中に3Dを取り込む、「適材適所」、「2Dと3Dの融合」ということが大きなテーマとなってきた。

「適材適所」で「2Dと3Dの融合」を目指した例でいえば、一九九九年から放映の始まった『ゾイド—ZOIDS—』シリーズは、「ゾイド」と呼ばれる(動物型)主役メカを3DCGで表現している。2Dの背景、キャラクターに比べ3Dで描かれた「ゾイド」が完全に浮いてしまっているといった批判もあったが、四足歩行のメカが画面を縦横無尽に駆けめぐるアクションシーンは、これまでのセルアニメでは不可能だった映像を実現している。^⑪また、このように、基本的に可動部が決まっており、形に変化のない(感情が無く、表情の変化等がない)車やロボットの3D化には、一度モデリングをしまえば、コンピュータ上で自由に

動かすことが可能となり、特に動きの激しいアクションシーンなどでは、運動の過程を一枚一枚手描きで作画するよりも、遙かに少ない作業量で映像を作れるというメリットがあるため、以降、この方法は様々な作品で取り入れられることとなる。

一方で、いわゆる「メカもの」でも、特に人型ロボットなどは、根強く人の手で描かれる、人の手で描かれることが求められるという傾向もある。例えば、ロボットアニメの代名詞ともなっている「ガンダムシリーズ」は、一部、外伝的なOVA作品がフル3Dで制作されているのを除き、TVシリーズ最新作『機動戦士ガンダムSEED』(福田己津央監督 サンライズ二〇〇二—二〇〇三年)『機動戦士ガンダムSEED Destiny』(福田己津央監督 サンライズ二〇〇四—二〇〇五年)や二〇年前のTVシリーズのリメイクではあるが、劇場版最新作『機動戦士Zガンダム』三部作^⑫に登場するMS(モビルスーツ(巨大人型ロボット))は、3Dではなく、すべて作画で描かれている。「ガンダムシリーズ」といえば、プラモデルでも有名であるが、設定に忠実な一／六〇スケールのプラモデルでさえも、劇中のシーンやポーズが再現できない場合がある。つまり、演出において、「体」のひねりなど、数値的に嘘のつけない3Dモデルでは再現不可能なポージングが採用されているということであり、「キモチのいい」アニメ特有の「嘘」がうまく利用されているのである。さらに、『マジンガーZ』(一九七二—一九七四年)以来のロボットアニメの伝統ではないかと推察されるが、パイロットの感情が、ロボットの表情にも表れる(感情がないはずの人型ロボットの顔が苦痛に歪んだり、怒っているように見えたり、悲しんでいるように見える)というシーンがある。こうした現象は、アニメーターの無意識によるものなのか、観客の感情移入によるものなのか、あるいは両者の作用によるものであるかは不明であるが、このようなシーンも手描きの2Dならではの映像であり、3DCGでは表

現不可能な映像であるといえる^{①7}。

「適材適所」による「2Dと3Dの融合」に話を戻すと、『攻殻機動隊』のTVシリーズである『攻殻機動隊 S.A.C.』（神山健治監督 Production I.G二〇〇二年）、『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG』（神山健治監督 Production I.G二〇〇四年）では、車、戦車、ヘリコプターなどのメカニックだけではなく、「電脳空間（電子情報が飛び交うサイバースペース）」の表現、一部背景、モブシーンにおける人物等、様々な方法で3Dを応用している。さらに、『イノセンス』とほぼ同時期に公開された『APPLESEED』（荒牧伸志監督二〇〇四年）は、フル3Dで制作されているが、モーションキャプチャー^{①8}による「リアルな動き」を追及しつつも、キャラクター自体は、トゥーンレンダリング^{①9}による「アニメ調」で表現するという方法で、「2Dと3Dの融合」を試みている。

こうした流れをまとめるならば、「リアルさを指向する3Dの運用には限界が見えています。リアル方向には超えられない壁がある。なぜなら自然の動きを完全に再現するのは計算では不可能で、その“ぶれ”を再現できないからです」という『攻殻機動隊 S.A.C.』シリーズの神山監督の発言にもあるように、これまで培われてきた2Dによる“ぶれ”、「キモチのいい」アニメ特有の「嘘」を活かしつつ、「適材適所」で3DCGを利用する、言い換えるならば、意図的に3DCGの情報量を落とし、3Dを2Dのアニメーションに近づけることによって、2Dのアニメーションの世界に3Dを組み込むという方法で、「2Dと3Dの融合」は指向されてきたといえる。こうしたなかで、『イノセンス』における3Dの利用、「2Dの3D融合」は、3D空間の中で2Dのキャラクターに演技をさせる、つまり、3Dに2Dを取り込むという、従来の「2Dと3Dの融合」とは逆のベクトルで、「2Dと3Dの融合」を果たしているという点にその特徴を見いだすことができるだろう。

第二章 『イノセンス』における「2Dと3Dの融合」

『イノセンス』では、どのようにして、「2Dと3Dの融合」を果たしているのだろうか。本章では、最も初期に作られ、以降、ここでの方法が『イノセンス』の標準的な絵作りの方法^{②0}となっている冒頭の「路地内」のシーン(53)^{②1}を取り上げ、その方法を確認していきたい。「路地内」のシーンにおいて、まず驚かされるのが、通路を奥へと移動するバトリーの「主観」によるカメラの移動である。バトリーが右に進むと、その移動に合わせて背景も回転する：路地内を移動するバトリーの動きに合わせて、どう見ても手描きの背景が三次元的に動いているのである。3DCG技術が発達し、フル3Dの映像も見慣れた我々にとつて、背景が三次元的に動くといったことは、ごく普通のこととして捉えられるかもしれない。しかしながら、アニメーションの制作過程や、3Dと2D画像の差を考慮するならば、こうした映像は、これまでにはなかった映像であることが明らかとなる。

通常、アニメーションの背景は一枚絵からなっており、平面上を上下左右に動かすことはできても、三次元的な動きをさせることはできない。例えば、非情に精密なパスでビルが描かれた背景^{②2}であったとしても、あくまでも平面上に描かれた2Dの背景では、キャラクターの動きに合わせて、その逆方向に背景が流れるという映像は表現できても、ヘリコプターでビルを回り込むように撮影するといった三次元的な動きは表現できないのである。もしも、アニメーションでそういった映像を表現しようとするなら、背景として描くのではなく、少しずつ角度が変わっていくビルをセルで一コマ一コマ作画するか、あるいは、3Dを利用するしかないのである。当然、『イノセンス』でも背景に3Dの技術は使用さ

れている。ところが、一般的に、3DCGは、(荒いポリゴン画像を想像すればよく分かるが)面で構成されている「切れた」画像であり、手描きの絵に比べて「カタイ」といった特徴を持つとされている。CGというレベルで見た場合、手描きの線もコンピュータにスキヤニングされた時点で、3DCGと同じ画素 (Pixel, dot) から成る画像となるし、また、現在では、3DCGに関しても、アンチエイリアシング^③などの画像を滑らかにする技術も発達している、が、やはり、特にオブジェクトの角や境界線などでエッジが目立ってしまうなどの3DCG独特の硬質感は依然として存在しており、我々の目には、2Dと3Dの違いが目についてしまうのである。このような、微妙な2Dと3Dのズレも「2Dと3Dの融合」を困難にしているひとつの要因となつていともいえるが、『イノセンス』では、手描きの背景を3Dのように動かすことによつて、「2Dと3Dの融合」を果たしているのである。

では、手描きの背景が3Dのように動くという不思議な映像はどのようにして作られているのだろうか。メイキングDVD^②によると、『イノセンス』の背景の制作には、3Dの技術であるカメラマップという方法がとられている。ここで、3DCGの制作過程を簡単に確認すると、①空間に配置したいオブジェクトを形づくる「モデリング」↓②アングルを決める「レイアウト」↓③テクスチャ^⑤を貼り付ける「マッピング」↓④オブジェクトに陰影などをつけ、質感を与える「ライティング」↓⑤実際に計算を行い画像化する「レンダリング」という手順で制作される。更に平たく言ってしまうえば、コンピュータ上で映画のセットを作り、コンピュータ上で撮影する、あるいは、コンピュータ上でクリエイティブな作業をするようなものであるといえる。カメラマップとは、オブジェクトにテクスチャを貼りつけ質感を表現する「マッピング」を行う際、実際にセットを建て込む場合に例えるならば、ベニヤ板に背景を描いていく際に、

全体を撮影するカメラとは別に個々のオブジェクトを撮影するカメラを配置することによつて、オブジェクトごとに異なる質感、ディテールを表現する固有のテクスチャを作成し、別々に「マッピング」を行えるようにする方法である。例えば、「路地内」のシーンを見てみると、通路に張り出しているエアコンの室外機や、無数に張り巡らされたパイプなど様々なオブジェクトが存在しているが、通路全体を撮影するカメラとは別に、室外機だけを撮影するカメラ、パイプだけを撮影するカメラなどを配置することによつて、室外機専用のテクスチャ、パイプ専用のテクスチャを用意し、壁とは異なる室外機の金属質な質感、パイプの一本一本異なる汚れなどのディテールが表現されている。通常、「オブジェクトひとつひとつにカメラマップを設定していくという方法」^⑥は、非常に手間がかかるため一般的ではないが、『イノセンス』では、「路地内」の室外機、階段、パイプの一本一本まで、すべてのオブジェクトに対してカメラマップを設定し、室外機なら室外機用、階段なら階段用と、すべてのオブジェクトに専用の手描きのテクスチャを作成し、貼り付けるという作業を行うことによつて、3DCGに手描き独特の質感を与えている。^⑦さらに、ここまでの作業を3DCGソフトで行った上で、素材を2Dソフトに移し、光線効果や映り込みなどのエフェクトを何重にもかけることによつて、手描きの背景が、3Dのように動く背景を作り出しているのである。

さらに、押井は3Dの利用によつて、

カメラが自由に動けるようになった瞬間から、いままでの動画のタイミングというものが成立しなくなった。今回はとにかく動画の枚数を突っ込むという力業で対処した(中略)でも、詰めても詰めても背景の中に秘められた時間とセルの時間が一致してくれないんだ

からしようがない。最低限、それを一致させないと、映画としては
らばらになっちゃうから。^⑧

と、三次元的に動く背景の情報量にあわせてセルの動画枚数を増やした
ことを語っている。その例として、「キムの館」において巨大なオルゴ
ールが登場するシーン (S01-C03等) は、テクスチャを使わずに、3D
のリフレクションのみで作られたオルゴールに拮抗させるために、キャ
ラクターはフル作画で動画が作成されている。^⑨ また、

背景を三次元化することで、画面構成のヘゲモニー (主導権) を美
術が持つことになる。今までと順番が逆になるわけです。今
まではアニメーターがレイアウトを切って、そのレイアウトにした
がった美術が画面を構成して、色彩を考える。そうじゃなく、一旦
三次元で箱を組んで、画角とかサイズとかカメラワークを決めると、
原画はそれに合わせるしかない。^⑩

とも語っているように、3Dレイアウトに従って作画を行うという方法
も採られている。こうして作画された動画には、3D同様に、肌の質感、
時間変化や移動によって変化する光線効果を表現するエフェクトがかけ
られており、動画パートも精度、情報量を上げることによって、「2D
と3Dの融合」を図っているのである。現在、アニメーション制作の現
場では、分業が進んでおり、背景専門のプロダクションも存在し、背景
は専門のプロダクションに発注するというのも一般的に行われている
が、「3Dのモニター上で決めたレイアウトを紙に出力したものに手描
きで修正をのせて、再び3D上で修正に近づく様にアングルを調整して
もらう作業を何度かやり取りしつつ進める感じですよ」という沖浦氏の^⑪

インタビューにもあるように、3D班、美術班、動画班が緊密に調整し
合い、双方から擦り合わせることによって、見事に2Dと3Dが融合し
た『イノセンス』の映像は作り上げられているのである。

これまでのアニメーションの3Dの利用、「2Dと3Dの融合」の方
法が、トゥーンレンダリングなどの技術によって、3Dの情報量を落と
し、セルで描かれた2Dのキャラクターとなじませるものであるとすれ
ば、『イノセンス』では、逆に、3Dに2Dの質感を与える (手描きのテ
クスチャを使用するということは、あらかじめ、用意された幾何学的なパター
ンのテクスチャを使用する場合よりも情報量は増える) だけでなく、動画枚
数を増やすなど、2Dのキャラクターの精度、情報量を上げ、映像全体
の情報量を上げることによって、「2Dと3Dの融合」を果たしている
といえる。その結果生まれたのが、『イノセンス』の圧倒的な情報量を
持つ見たこともない映像なのである。

第三章 『イノセンス』における「2Dと3Dのズレ」

— 「仮想空間」の表現

ここまで、『イノセンス』における「2Dと3Dの融合」の方法をみ
てきたが、「2Dと3Dの融合」によって、押井は何を表現しようとし
ているのだろうか。「数値的なりアルさ」を求めているのではないとい
うことは明らかである。冒頭のバトーが人混みの中で車を運転する「市
街」のシーン (S02-C01) は、「物語の開始とともに演出の基本方針を
宣言するカット」^⑫として位置づけられているが、西久保氏が「レイア
ウトはすぐく決まっているんですけど、それを3Dで計算してみるとパ
トーの車がほぼ標準レンズなのに、背景はやや広角で三〇mmと、違うレ
ンズの絵になっているんですよ。でもそれが絵としてはすぐくかっこいい

んです。」^③としているように、アニメ独特の「嘘」が活かされたレイアウトが採用されている。また、押井自身も、「プラント船内」のシーン(559—564)において、素子の一部がロードされたハダリの顔が、(量産モデルのため全て同じ顔であるにもかかわらず)素子のように見えてくるという現象を取り上げ、「この辺りから彼女の顔に素子の面影がダブってきます。演出の指定ではないのですが、あるいはアニメーターの本能がそうさせているのかもしれませんが。」^④、「(アニメーターの…引用者注)心理的なものが絵になってでてくるということがつくづくおもしろい」と発言しているように、手描きのキャラクターに無意識のうちに表れているアニメーション特有の「ぶれ」が、観客の感情移入とも相まって、バトラーと素子の再会と別れというクライマックスシーンをより感慨深いものとしている。『イノセンス』では、3Dの世界に2Dを取り込みつつも、3Dレイアウトでは表現できない2D特有のレイアウトを採用するなど、「キモチのいい」アニメ特有の「嘘」も活かされているのである。

ところで、押井はこうも語っている。

最終的に、もっと三次元と二次元をなじませることは可能で、実際現場はもっとなじませましょうかと言ってきたし、表現としてより洗練させたいという現場の欲求はわかるんだけど、それは実りのある方向じゃないと思ってやらなかった。^⑤

前章でも触れたが、2Dと3Dの間には依然として、差、違いが存在しており、『イノセンス』においても、(意図的に残されたものも含め)2Dのキャラクターと3Dの背景との間に感じる違和感、つまり、「2Dと3Dのズレ」は存在しているのである。押井は、この「ズレ」さえも巧

みに利用している。例えば、最もその効果が発揮されているのが、バトラーがハッキングされる旧市街の「食料品店内」のシーン(530)などに代表される「仮想空間」の表現である。一見して分かるように、「食料品店内」は、照明の色が異なっていたり、人物の動きがハイスピード風だったり、他のシーンと比べて少し異なる演出がなされている。それに加え、俯瞰からのフォローショットなど、カメラが絶えず動いていた、また、店内の商品のひとつひとつに焦点があっており、背景のディテールがはつきりとしすぎているなど、2Dと3Dがなじんでいる「物理現実」のシーンと比較すると、背景の3DCG感が強調されており、そうした「2Dと3Dのズレ」が、「仮想空間」特有の違和感として演出されている。こうした違和感は、その他の「物理現実」のシーンにおいて、見事に「2Dと3Dの融合」が果たされているからこそ感じる違和感であり、『イノセンス』における「2Dと3Dの融合」は、裏を返せば、その対極にある「2Dと3Dのズレ」、そこから生まれる「仮想空間」を浮かび上がらせるためにあったといえるのではないだろうか。

ここで、『イノセンス』において、「仮想空間」というものがどのような位置づけられているのかをみていきたい。物語の冒頭、「電警」^⑥のカウトヘリのセンサーに描かれた「観」の字が大きく映し出されていることから分かるように、『イノセンス』は「見る」、ということがひとつのテーマとなっている。国家直属の機関であり、暗殺など、テロを未然に防止するための暴力行使が許可された、攻勢の組織である内務省公安九課に所属するバトラーは、圧倒的な「力」を持った完全義体のサイボーグである。^⑦『イノセンス』において、格闘能力や射撃能力などの純粋な戦闘力と並んで、バトラーの超人的な能力の一つとしてクローズアップされているのが、その情報収集操作能力である。前章で考察した「路地内のシーン」(503)においてもそうであったように、バトラーの主観(電

子眼の映像、サイボーグの視覚) が示される際には、必ず「探索モード」(目標をロックオンするための照準や文字情報等が表示され、ズームなども可能となる)として描かれている。つまり、バトラーの「視覚」は、「より情報を収集」する、つまり、「一方的に視る」ことによって、情報を掌握するための能力として描かれているのである。また、ヤクザ事務所での戦闘シーン(53)では、バトラーがヤクザの電腦にハッキングをしかけ、ヤクザから「視覚」を奪い、偽物の映像を見せることによって、一方的にヤクザ事務所を制圧している。電腦化が進み、銃撃戦、格闘戦などの物理的な戦闘以上に、電子戦、諜報戦がカギとなっている近未来、情報を握ることが一方的な暴力に繋がる世界を描いている『イノセンス』において、「視覚」や「見る」ということは、常に暴力に結びつくものとして、描かれているのである。

そのような世界において、電腦をハッキングされることによって、「視覚」を奪われてしまい、迷い込んでしまうのが、「仮想空間」なのである。また、

トグサ 「本当に物理現実に戻っているんだらうな？」

バトラー 「思い出をその記憶と分かつものなど何もない。そしてそれがどちらであつたにせよ、その意味が理解されるのは常にあとになってからのことでしかない。・・・主時間はセーブ不能だから辛いな。・・・電腦化して外部と記憶を共有化した以上、必ずついて回るツケだ。」

というトグサとバトラーの会話にもあるように、「仮想空間」は迷い込んでしまったが最後、自力では抜け出すことの出来ない「疑似体験の迷路」であり、「物理現実」との見分けがつかない、非常にリアリティのある

空間でもある。そして、そこで示されるのは、「半端な電腦」しか持たないヤクザたちだけでなく、例え、バトラーレベルの諜報能力、電腦を持つサイボーグであっても、一方的に「視覚」を奪われ、「踊らされて大立ち回りを演じ、自分の腕に五発も叩き込んだ挙句に危く店のオヤジを射殺」するところだったという状態に陥ってしまうという事実。「仮想空間」は、一方的に「視覚」を奪われてしまう、非常に暴力的な空間として描かれているのである。

また、ハッキングのシーン、「仮想空間」の映像は、我々観客をも巻き込む形で展開される。ヤクザの事務所でのホログラム映像はもちろん、「食料品店内」や「キムの館」(538-545)でのハッキングも、観客は「2Dと3Dとのズレ」に違和感を感じつつも、電腦鍵による電腦の初期化によって、「物理現実」へと引き戻されるまで、それが、「疑似体験のプログラム」による「仮想空間」であつたということには気づかない。何者かに撃たれたはずなのに、バトラーの足下に落ちる葉莖や、映像のループなど、それが「仮想空間」であるというヒントがいくつも示されているにも関わらず、我々観客がハッキングの事実を知るのは、常にそれが「仮想空間」であつたことが明かされてからなのである。「食料品店内」のシーンでは、銃撃されるバトラーと共に、見えない「敵」の存在に危険を感じ、「キムの館」のシーンでは、トグサと共に(身体のサイボーグ化は行っていないため)存在するはずのない胸部のメンテナンスハッチが開く様子に恐怖する観客:そう、ハッキングを受けているのは、バトラーやトグサたち劇中人物だけではない。「仮想空間」の映像を見ている我々観客も同時にハッキングを受けているのだ。

では、押井は「仮想空間」を表現し、観客へハッキングをしかけることによって、何を伝えようとしているのだろうか。当然考えられるのは、劇中人物同様、観客にもハッキングをしかけることによって、観客を映

画の世界へと引き込むためということだろう。観客は、自身もハッキングを受け、「仮想現実」を「疑似体験」することによって、バトラーやトグサの受けたハッキングの恐怖を身を以て体験することになるのである。しかしながら、これらのシーンから、我々観客が読み取れるのはそれだけではない。『イノセンス』において提示された「仮想空間」の映像には、さらなる「視覚」に関する問題が潜んでいるのである。「食品店内」でのハッキングシーンにおけるバトラーの主観映像には、常に「敵」を追い続けるポインタが表示されていた。銃撃により（実際には、バトラーが自らの右腕を打ち抜いていたのだが）、電子眼の映像にはノイズが混じり、人物の判別が不可能なほど画像が乱れているにもかかわらず、ポインタは逃げまどう客を追い、自衛のためショットガンを構える店主をポイントし続けるのである。これは、バトラーの意志によるものなのだろうか。あるいは、バトラーの義体を構成する義眼に予め備わっている能力なのだろうか。九課のラボでの医師とバトラーの会話からも分かるように、複数のソフトウェアによって管理され、どこまでが自分のオリジナルな身体かさえ分らないほど義体化の進んだ「完全義体のサイボーグ」であるバトラーが、自分の身体、義体のすべてを把握できていない可能性があると、このことを考慮するならば、どんな状況下にあるかと、「敵」を追い続けるポインタは、義体の戦闘能力を高めるために、ハードウェアにもともと備わっていた能力であるとはいえないだろうか。こうしたことから見えてくるのは、「義体も脳も政府の備品に過ぎず、脳内の「記憶」さえも「政府の所有物」であるバトラーの戦闘力は、「政府の備品」である義体や脳、政府に関する「脳内の機密情報を含めた記憶」を守るためのものであり、バトラーの義体や脳には、ハードウェア、ソフトウェアレベルで製作者の意志、つまり国家の意思が介入している可能性があるということである。バトラーは「仮想空間」にお

いて、ハッキングにより、「視覚」を奪われ、また、それでも働き続け、「敵」を追い続ける義眼の能力により、本来は、「敵」ではない店主に銃を向けた…この瞬間、バトラーはハッキングの被害者から、加害者へと立場が逆転したのである。ここで注意しなければならないのは、店主に銃を突きつけるというバトラーの行為自体は、ハッキングによって操られての行為ではなく、ポインタも「敵」を示しただけで、あくまで、店主に銃を突きつけたのはバトラーの意志であるという点である。同じ事が観客にも言える。確かに、観客は「仮想空間」という暴力的な映像を突きつけられ、ハッキングを受けるといふ点では、被害者であるといえるが、主人公バトラーに感情移入している我々観客は、ポインタに追われる客や店主を、バトラーを銃撃した「敵」であると認識し、一方的に暴力的な視線を持つ、加害者となってしまうのである。ハンナ・アーレントは、「暴力はその本性からいつて道具的なものである。暴力は、あらゆる手段がそうであるように、追及する目的による導きと正当化をつねに必要なとする。」^④と指摘しているが、ここでの暴力性は、正当化されえないものであり、『イノセンス』で示された「仮想空間」とは、こうした「ヴァーチャル・リアリティ」の危険性、二重の暴力性を観客を巻き込む形で表現している空間なのである。

結び

上野 アニメ時間に感情移入できるかできないかということですよ。ね。

押井 だから、アニメは見る側が補完していく表現なんだと庵野（秀明・引用者注）が言っていたことは正しい。庵野は、アニメはそういう約束事の上でしか機能しない、演出にできるの

は、その情報量の操作だけだと言うんだけど、それは僕もその通りだと思った。

上野 でも、今度はそれも壊れ始めるわけですよ。アニメのコンヴェンション自体が、2Dと3Dが交錯していく中で、自己解体していつている。^②

ここまで、『イノセンス』は、「2Dと3Dのズレ」を効果的に用いた「仮想空間」を表現するために、一方で「2Dと3Dの融合」を図ってきたのではないかという論を展開し、また、観客を巻き込むかたちで示された「仮想空間」の暴力性についてみてきた。『イノセンス』における「2Dと3Dの融合」の方法は、3Dの情報量を落とすことによって、2Dとなじませるといふこれまでのアニメーションの方法とは異なり、手描きの背景を三次元的に動かし、そこに2Dのキャラクターを配置するという、2D3Dともに情報量を上げることによって、画面をなじませるといふものだった。その結果、出来上がった映像が、捉捉での「祭礼」のシーンに代表される圧倒的な情報量を持った見たこともない映像であるといえる。

押井は、『新世紀エヴァンゲリオン』（庵野秀明監督 GAINAX 一九九五～一九九六年、一九九七年）などで知られる庵野秀明の言葉を借りて、「アニメは見る側が補完していく表現」であるとしているが、『イノセンス』では、逆に、その見たこともない圧倒的な情報量を持った映像に観客が圧倒されてしまっている状態にあるといえる。しかしながら、ジル・ドゥルーズが、「イマジユ」は、目に見えるものであると同時に、読むことのできるものである。フレームには、音声情報だけでなく、視覚情報も記録するという暗黙の機能が備わっている。もし我々が、あるイマジユから極めて少ないのしか見れないならば、それは、正しく

イマジユを読む方法を知らないからである。」と指摘しているように、『イノセンス』の難解さというのは、その映像の新しさに、観客が馴れていないから、「読む方法」を知らないからであるとは言えないだろうか。『イノセンス』において「読み方」が分からない、見たこともない映像を突きつけられた観客は、「補完」どころか、「読む」という行為すら放棄して、ただただ、その美しい映像に酔ってしまっている状態にあるのである。

ところで、『イノセンス』の関連商品として、『イノセンスの情景 Animated Clips』というミュージックDVDが発売されている。このDVDは、『イノセンス』本編で用いられた音楽と、(2Dによる)キャラクターを合成する前の3Dの背景を組み合わせたミュージッククリップに仕上げられている。安川正吾氏がこのDVDを評して、

圧倒的な美術、そして奥行きある音楽を本編で体験済みなら、このDVDのクオリティの高さはある程度予想できるだろう。キャラクターとストーリーが排されたことで、よりスティックに作品の世界観に没入でき、ある種の興奮を覚える作品に仕上がっている。本編での難解な引用の多さなどに抵抗を覚えた向きには、むしろ本DVDのほうが素直に楽しめるかもしれない

と述べているように、3DCGによる映像作品が次々と制作されている現在、2Dのアニメーションを「読む」ためのリテラシーだけでなく、3DCGの映像を「読む」ためのリテラシーも十分、我々観客には備わっているといえる。あとは、2Dと3Dという次元の違う映像、「イマジユ」をいかに「読む」かという我々観客の想像力の問題となってくるのではないだろうか。

『イノセンス』の映像は、我々の想像力に対する押井守からの挑戦なのである。

アニメ・実写を問わず、映画つてのはそのふたつの次元（キャラクターと背景あるいは、世界観とドラマ…引用者注）が一致しちゃうと何も成立しないんだと判明した。人間と同じレベルで街が、街と同じレベルで人間があつたりする限り、どんなドラマも始まらない。言つてみれば、ふたつの次元を操作することが演出で、映像で物を作ることの基本なんだよね。^④

という押井の発言にもあるように、我々観客は、想像力を駆使し、「2Dと3Dのズレ」から生まれる「ドラマ」を積極的に「読み」とり、映像を「補完」していかねばならないのだ。その意味において、本論では、『イノセンス』の2Dと3Dという異なる次元の「ズレ」によって表現されている「仮想空間」という観客へのハッキング装置、そして、そこに示された暴力性について明らかにすることができたといえる。押井は、公開当時にあらゆるメディアで、『イノセンス』は「一〇年後に評価される映画である」と述べていたが、この映画には、2Dと3Dの「裂け目」に更なる「しかけ」、「運効性ウイルス」、「潜伏型ウイルス」のような「しかけ」が仕掛けられているはずである。このような、「2Dと3Dのズレ」にこそ、映画『イノセンス』の真価があるといえるのではないだろうか。

注

- ① 一九九六年八月、ビルボード誌のビデオセールス部門で一位を獲得。
- ② 『スチームボーイ』（大友克洋監督 二〇〇四年）、『ハウルの動く城』（宮崎駿監督 スタジオジブリ 二〇〇四年）
- ③ 『イノセンス』は七〇mmのフィルムが使用され、スクリーンサイズが一六×二二m（通常の映画館の約一〇倍、約六・五階建のビルに相当）のアイマックスシアターでも公開されており、特に実物大あるいはそれ以上のスケールで、スクリーン上を山車や人形が練り歩く、捉捉での「祭礼」のシーンは圧巻であった。また、二〇〇六年二月六日には、次世代DVD規格の一つであるブルーレイ・ディスク版の発売が予定されている。（参考…メルシャン品川アイマックスシアターHP [http://www.princehotels.co.jp/shinagawa/imax/] 二〇〇六年一月三日 アクセス）
- ④ 須川亜紀子「純愛、自己内省、バウンダリー・フリーー押井守の『イノセンス』にみるガイノイド表象」（『アニメーション研究』二〇〇五年）
- ⑤ 【対談】鈴木敏夫×押井守「これは歴史に残る映画だ」（『立喰師、かく語りき』徳間書店 二〇〇六年四月三〇日）
- ⑥ Domino—イギリスのQUANTTEL社が開発した、フィルムスキャンからデジタル合成、フィルムレコーディングまで一貫した映像処理を行うことができる映画対応のデジタルシステム。映像制作の最終段階であるフィルム出力の前段階まで、エフェクトをかけることができる。アニメーション映画でのDominoの全編使用は『イノセンス』が初。After Effects—アニメーションでは、「撮影」の工程で使用されるソフトウェア。Adobe社がモーショングラフィックス、コンポジット、ビジュアルエフェクト用に開発した。（参考…『イノセンス』パンフレット）
- ⑦ 水川竜介「世界規模でのインパクトを与えたアニメーション映画」〔GHOST IN THE SHELL “LIMITED EDITION” LABORATORY BOOK〕二〇〇四年）
- ⑧ 逃走する犯人の使用していた簡易版の光学迷彩は通常の撮影によるものだが、素子の使用する上位版の光学迷彩は、コンピュータ処理による

光の歪みで使用されている。

- ⑨ アニメーションにおいては、セルの大きさが決まっており、また、カメラは撮影台に固定されていたため、物語最後間際の椅子に座る素子にカメラが寄っていくシーン (CG2) は通常の方法では撮影不可能だった。
- ⑩ キャラクターデザイナー・作画監督、沖浦啓之の発言 (『イノセンス』METHODS 押井守演出ノート) 二〇〇五年二月一六日)
- ⑪ サブキャラクターデザイナー・作画監督・銃器設定、西尾鉄也の発言 (注⑩に同じ)
- ⑫ 作画監督、黄瀬和哉の発言 (注⑩に同じ)
- ⑬ プロダクション I.G 『攻殻機動隊 S.A.C. PRODUCTION NOTE / BOOK パート』(バンダイビジュアル 二〇〇六年七月二十八日)
- ⑭ 現在までに、『ゾイド—ZOIDS—』(加戸誉夫監督 一九九九—二〇〇〇年)、『ゾイド新世紀/ゼロ』(加戸誉夫監督 XEBEC 二〇〇一年)、『ゾイドフューザーズ』(蒔田浩二監督 東京キッズ 二〇〇四年)、『ゾイドジエネシス』(水野和則監督 小学館ミュージック&デジタルエンターテイメント 二〇〇五年) の四本の TV シリーズが放送されている。
- ⑮ 特に四足歩行で移動するメカは、作画枚数が膨大となり、時間と予算に限りがある TV アニメーションなどでは、実現不可能だった。特に「ZOIDS」は、一九八三年にトミーが発売したロボットモデルシリーズが原作となっており、アニメ化の実現までに、一五年以上の歳月を要している。
- ⑯ 『機動戦士Ζガンダム I—星を継ぐ者—』(富野由悠季監督 サンライズ 二〇〇五年)、『機動戦士Ζガンダム II—恋人たち—』(富野由悠季監督 サンライズ 二〇〇五年)、『機動戦士Ζガンダム III—星の鼓動は愛—』(富野由悠季監督 サンライズ 二〇〇六年)
- ⑰ すべてが数値で表現される 3DCG では、顔の表情なども意図的に演出するしかなく、また、3DCG は、作り手の技術、受け手のリテラシーの問題として、数値的にリアル過ぎて、気持ち悪さを感じてしまうという問題があり、我々は 3DCG には感情移入できないという説も存在する。

- ⑱ 実際の人間の各関節などにセンサーを付け、その動きをコンピュータ上にデータとして取り込む技術。『アップルシード』は、劇場作品で初めてこの技術を導入している。(参考：浅尾典彦『アニメ・特撮・SF・映画メディア読本—ジャンルムービーへの招待—』青心社 二〇〇六年四月一七日)
- ⑲ トゥーンレンダリングとは、3DCG をセルアニメの塗り分けのように、境界線をはっきりとさせ、平板化することによって、2D のアニメ画風にする技術。(参考：『月刊 ASCII』二〇〇四年四月)
- ⑳ 『イノセンス』METHODS 押井守演出ノート』(角川書店 二〇〇五年二月一六日)
- ㉑ シーンナンバーは、『イノセンスリミテッドエディション VOLUME2 STAFF BOX』特典の「絵コンテ 改訂稿」に準拠。シーン、カット数の順で表示。
- ㉒ 『攻殻機動隊』でも採用された方法であるが、CAD ソフトを使用して建物の精密な 3D モデルを作成し、そこから必要なアングルを紙に出力し、それをなぞる形で作画することによって、非情に精密なパースの背景が作成されている。
- ㉓ オブジェクトの輪郭や境界線を滑らかに色変化させ、シャギーを低減させることをアンチエイリアスといい、その処理をアンチエイリアシング処理という。
- ㉔ 「イノセンスメイキング映像完全版 映像編」(『イノセンス DVD コレクターズ BOX』特典)
- ㉕ 3DCG で、オブジェクトの表面の質感を表現するために貼り付ける画像。モデリングの段階では同じ立方体のオブジェクトでも、木目のテクスチャを貼り付けると木片として、金属のテクスチャを貼り付けると金属の塊として表現される。『イノセンス』の場合は、主にオブジェクトごとにカメラマップを使用するという方法がとられているため、膨大な数のテクスチャが手描きで作られている。
- ㉖ CGI アートディレクター、篠崎亨の発言 (注⑳に同じ)
- ㉗ 「路地内」全体で約五〇〇個の投影用カメラがセットされ、一カット (S03—C02) で約一二〇枚のテクスチャが用意されている。

- ⑳ 【対談】押井守×上野俊哉「アニメはズレから始まる」(「ユリイカ」二〇〇四年四月)
- ㉑ ここでは、フルアニメーションのこと。24fpsの3DCGの背景に合わせて、このシーンでは一秒間に二四コマ作画されている。
- ㉒ 押井守×村上泉「押井守監督ロングインタビュー」(「キネマ旬報」二〇〇四年三月下旬号)
- ㉓ (注⑩に同じ)
- ㉔ 監督、押井守のコメント(注⑩に同じ)
- ㉕ 演出、西久保利彦の発言(注⑩に同じ)
- ㉖ (注二八に同じ)
- ㉗ 「オーディオコメンタリー」より
- ㉘ (注二八に同じ)
- ㉙ 『イノセンス』では、公安九課の他に、「電警」、「所轄警察」といった警察組織が登場する。
- ㉚ 機械化されたサイボーグ部分は「義体」と呼ばれ、脳核以外が「義体化」されたサイボーグは完全義体と呼ばれる。

- ㉛ ③⑨ 電脳とは、機械的に強化された脳のことであり、電脳を持つ者同志がネットワークを形成することによって、思考などを外部と通信することが可能となる。イメージとしては、脳が直接インターネットに繋がっている状態。
- ④① 電脳を初期化するための鍵
- ④② ハンナ・アーレント著・山田正行訳『暴力について』(みすず書房二〇〇〇年二月八日)
- ④③ (注②⑧に同じ)
- ④④ Deleuze, G. teans. H. Tomlinson and B. Habberjam 『CINEMA at the movement-image』(University of Minnesota 一九八六) 英語版拙訳
- ④⑤ 『イノセンス』パンフレットより
- 付記 『イノセンス』のテキスト(映像)は、『イノセンスDVDコレクションボックス』を使用し、劇中の台詞は『イノセンス リミテッドエディション VOLUME2 STAFF BOX』特典の「AR台本」から引用した。

(本学大学院博士後期課程)