

2022（令和4）年度
東京藝術大学大学院映像研究科
博士論文

消滅する他者と境界
—— 相原信洋の日記アニメーションの行方 ——

清家美佳

2022（令和4）年度
東京藝術大学大学院映像研究科
博士学位論文

消滅する他者と境界
—— 相原信洋の日記アニメーションの行方 ——

Disappearing Others and Contours
—— The Destination of Nobuhiro Aihara's Diary Animation ——

東京藝術大学大学院映像研究科博士後期課程映像メディア学専攻 清家美佳

主査：東京藝術大学大学院映像研究科 教授 山村浩二
副査：同志社大学文化情報学部 准教授 佐野明子
副査：東京藝術大学大学院映像研究科 教授 筒井武文
副査：東京藝術大学大学院映像研究科 教授 布山タルト

Doctoral Dissertation, Submitted to the department of Film and New Media,
and the committee on graduate studies of Tokyo University of the Arts,
Yokohama in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of
Philosophy

Disappearing Others and Contours

—— The Destination of Nobuhiro Aihara's Diary Animation ——

Mika Seike

A Candidate for Doctor of Philosophy
Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts
(2016 - 2022)

Koji Yamamura

Principal Adviser / Professor
Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts

Akiko Sano

Adviser / associate professor
Faculty of Culture and Information Science, Doshisha University

Takefumi Tsutsui

Adviser / Professor
Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts

Taruto Fuyama

Adviser / Professor
Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts

Disappearing Others and Contours

—— The Destination of Nobuhiro Aihara's Diary Animation ——

Mika SEIKE

Abstract

The purpose of this research is to examine the films of Nobuhiro Aihara, an independent animation director, to question and reconsider the way animation films are created by individuals. Aihara started in the anime industry and acquired skills while working on commercial productions. However, he used a variety of techniques that were not limited to 2D hand drawn animation, creating a drawing style that seemed to have abandoned the skills he possessed, and his approach to production set him apart from other independent animation directors. In addition, there were major changes in his style during his career, and the changes in the content of Aihara's films are related to the environment in which he lived and worked. By reconsidering Aihara's attitude towards creation and the process of changes in his work and style, I would like to question the ideal way of creating independent films. In this dissertation, I show how Aihara's work and attitude toward production were influenced by the environment through the works and materials left behind, and based on the changes and methods of expression that I investigate, I discuss his exploration of new animation expressions, methods of presenting his work, and his attitude as a creator.

消滅する他者と境界

—— 相原信洋の日記アニメーションの行方 ——

清家美佳

要旨

本研究はインディペンデントのアニメーション作家である相原信洋の作品を検証することで、個人によるアニメーション作品制作のあり方を問い、見直すことを目的とするものである。かつて相原は商業アニメーション業界に在籍しており、アニメーションを仕事とすることで技術を得ている。しかしながら、相原はドローイングアニメーションに留まらない多様な技法や、持ち得た技術を放棄しているかのような描画を用いた作風を生み出しており、彼の制作に向かう姿勢は多くのアニメーション作家とは一線を画している。また、彼のキャリアの中には大きな作風の変化があり、相原の作品の内容の変化が本人の置かれた環境と無関係では無い。その相原の作品の数々と姿勢、変化の過程を今再び検証することで、個人の制作のあり方を問いたい。本論文では残された作品と資料から、相原作品と相原の背作の姿勢への環境による影響を示すと共に、検証された変遷と表現方法から新たなアニメーション表現の探索と作品の提示方法、制作者の姿勢について論じるものとする。

目次

序論 1

はじめに	1
作家の視点から	2
バイオグラフィ	5
仕事と技術	8
先行研究	11
作品リスト	12
作品の特徴	16
本研究の意義	18

1 変遷とタイミング 20

1-1 変遷の流れ 20

1-1-1 ドローイングの分類と用語	20
1-1-2 ドローイングの変遷	21
1-1-3 絵柄の変遷における佐野の見解	23
1-1-4 70年代半ばの大きな変化 - 「陰影の強いイラスト」から『カルマ』へ-	23
1-1-5 カルマに到るまでの出来事	25
1-1-6 1980年の変化 - 荒い描画の登場-	28

1-2 環境の変化 30

1-2-1 実験映画との関わり	30
1-2-2 イメージフォーラム、アンダーグラウンドセンターの関連の上映会	31
1-2-3 1986年以降の動向	33
1-2-4 同時代の作り手	34
1-2-5 同時代の商業アニメーター	34
1-2-6 70年代のイベントと他作家	34
1-2-7 80年代のイベントと他作家	36
1-2-8 80年代の若手の台頭	38

1-3 環境は重要な要素である 40

2 描かれるもの 42

- 2-1 作品から見える時代 42
- 2-2 人体・手 46
- 2-3 風と水 50
- 2-4 風景、情景、光景、記憶 54
- 2-5 読み取れるもの 57
- 2-6 消滅する他者 62

3 動きと演出 65

- 3-1 特徴 65
- 3-2 具象作品の動き 66
- 3-3 流れる 68
- 3-4 出現と消失 70
- 3-5 連続しない動き 73
- 3-6 明滅 74
- 3-7 解ける線 75
- 3-8 繰り返しの演出 78
- 3-9 技術と表現 80

4 相原信洋に見る個人制作のあり方 83

- 4-1 分類から見えるもの 83
- 4-2 社会から個人へ 85
- 4-3 個人の積み重ねの発見 86
- 4-4 変わることと自由 88
- 4-5 抽象度の高い表現に何が出来るか 89
- 4-6 技術の重要性 92
- 4-7 日記映画としてのアニメーション 93
- 4-8 抽象的な表現の難しさ 95
- 4-9 作品の行き先 96
- 4-10 おわりに - 「私」のための作品 - 99

謝辞	101
資料	102
付録	117
分類と作品紹介	117
1-1 技法による分類	117
1-1-1 フィルムスクラッチ、ダイレクトペインティング	117
1-1-2 写真	120
1-1-3 実写のコマ撮り、ピクシレーション	121
1-1-4 実写の映像	131
1-1-5 映像の再撮影	134
1-2 ドローイングの分類	135
1-2-1 陰影の強いイラスト	136
1-2-2 硬質な抽象	151
1-2-3 繊細な抽象	155
1-2-4 流れ	158
1-2-5 線描画	167
1-2-6 カオス	170
1-2-7 筆跡	181
1-2-8 ラフ	184
1-2-9 デカルコマニー	190
1-2-10 その他	191
付録資料	198
インタビュー	205
年表	251
図版出典一覧	266

序論

はじめに

相原信洋は日本のアニメーション作家である。1944年に神奈川県伊勢原に生まれ、2011年に客死している。[1]

現在視聴が確認出来ている作品は、亡くなった後の2011年の夏に行われた京都造形芸術大学（現京都芸術大学）で行われた追悼イベント『DREAMS』で配布されたパンフレットに記載されているリスト上の作品、1979年のイベント『80年代映画への胎動』のカタログのフィルモグラフィ欄に掲載されていた作品などを合わせると共作を含めて80作品を超え、そのうち単独の作品だけでも70作品を超える。この他にドローイングでの個展[2]やライブペインティング[3]、国内外でのワークショップ[4]などアニメーション作品の制作以外でも精力的に活動していた。

相原信洋は多作だけでなく、フィルムに直接描画を施したものや紙にドローイングされたもの、実写の使用など、複数の表現方法や技法を跨いで制作していることも特徴として挙げられる。『風景の死滅』（1971）は実写映像の使用や風景のコマ撮りを、『STONE』（1975）では建物の壁に描画を施した上での風景のコマ撮り、『UNDER THE SUN』（1979）ではドローイングされた紙と風景や人物を組み合わせで撮影しており、その技法は紙の上へのドローイングだけに留まらない。技法だけでなく紙に描かれる画風においても複数の描き方を実践している。『サクラ』（1970）は紙に具象的な絵が描写、『妄動』（1974）はモノクロの抽象的なドローイング、『水輪 カルマ 2』（1980）は微細に描かれたカラーの抽象、『MASK』（1991）はデカルコマニーを採用するなどその表現方法は変化を厭わない。技法や表現方法のバリエーションの豊富さのみが相原の作品の特徴ではない。『STONE』などの野外で撮影された作品や1980年以降に登場するドローイングの自由な在り方も重要な特徴と言えるだろう。

作家の視点から

筆者はアニメーション作品の制作と発表を個人で行う「アニメーション作家」である。本論文は作家の視点から記すものであり、その前提を解説するためにここでは筆者の作品と活動、作家である筆者が本研究に臨む動機などについて述べて行きたい。

2001 年の『蛾のいるところ』が活動の最初の作品で、2016 年の『ふりだし』、小作品では 2017 年の『ナナホシテントウ』が最新のものとなる。完成後に映画祭にエントリーすることを想定して制作しており、好みの問題に加え海外に出品する際に言語が足枷にならないよう、可能な限りセリフやナレーションに依存しない表現方法を取っている。言葉に依存しない表現方法は数多在るだろうが、中でも比喩表現を好むところとし、モチーフの組み合わせやカットの積み重ねによる意味の構築から観客にテーマや内容が伝わるよう工夫をしている。『蛾のいるところ』[Fig.1]は CG 加工した写真を使用したコラージュを主な素材とし、最も多くの作品でこの制作方法を採用しており、作中に登場する人物は写真の他にピクシレーションや実写映像から抜き出した素材を使用することもある。『ふりだし』と『ナナホシテントウ』は写真を使用せず CG による作画での制作である。写真素材ではなく CG による作画の使用は『ふりだし』のひとつ前の作品である『黒い猫』（2015）からで、更に前の 2011 年頃から紙にドローイングを施すロトスコープの小作品の制作も試みている。通常は CG 加工した写真を使用していたが、別の作風を試みたのには理由がある。写真やピクシレーションによる素材は自由な動作を作るのが難しい事、動作を作る上での不自由さが作品の内容にそぐわないと感じる時があることその他、たまには展開がナラティブでない作品作りや絵の具や色鉛筆を使用した作画を行いたいという欲求がその理由である。特に前者のふたつの理由は非常に悩ましく、制作に行き詰まりさえ感じていた。写真素材をコラージュした作品では、動きについては敢えてぎこちない表現をしていたが、一方でジャンルイジ・トッカフォンドの『La Pista』（1991）のぐにやりとした動き、フレデリック・バックの『CRAC!』（1981）の祝祭の場面のような目眩く動き、相原の『WIND』（2000）のような滑らかな動き、『BLACK FISH』（2006）のような圧倒的なエネルギーにも憧れがあり、具象的な絵を上手く動かすのは不可能だが、少々歪んでも構わない不定形なものであれば幾らかは動かせるのではないかと考えることがある。『CRAC!』、『WIND』、『BLACK FISH』にはひと塊のモチーフが動くのではなく、何らかの集合体によって画面全体が動きで覆われるという共通点がある。このような表現を目にすると、まるで動きの群れに飲み込まれるようで、身体中を流れる血が沸き立つ錯覚に襲われる。なめらかな動

きへの憧れと、その動きに合わせた技法を選びたかったことなど諸々の理由から『ふりだし』の画面[Fig.2]のデザインに行き着いたわけであるが、結局のところ当作品は画面のデザインに関しては不完全燃焼に終わっている。



[Fig.1] 『蛾のいるところ』(2001) 清家美佳



[Fig.2] 『ふりだし』(2016) 清家美佳

内容は対話や登場人物の内面を主題とすることが多く、モチーフの振る舞い、背景の様子から登場人物の状況や思考を描いている。例外はあるが、主には「何が又は誰が、何をして、どうなった」といった登場人物の行為によって次の展開へと時間を追って進められていく「ナラティブ」な構成で時間を編んでいる。文体論等の研究者である橋本陽介の『物語論 基礎と応用』では「理論化の間で必ずしも一致しているわけではない」と前置きした上で、物語を「時間的な展開がある出来事を言葉で語ったもの」と解説している[1]。最小の物語は「王が死んだ」のような文である[2]という例も示されており、それよりもはるかにモチーフと登場人物の行為による「最小の物語」が数多く連鎖して進行する筆者の作品は「ナラテヴィブ」であると言え、映画祭にエントリーする際の部門はセリフ等の使用が無くとも「ナラティブ」でよいということになる。作品にセリフやナレーションを使用しない事は海外に出品する際の翻訳が面倒であることも理由のひとつだが、何より言語ではなく視覚と効果音や音楽などの聴覚の組み合わせで表現することの方を好んでいるからというところが大きい。作品を見る際に作中のモチーフ等から意味を読み解いて行けるよう、他者の感覚を想像しながら常に制作している。そんな中で制作を重ねるうちに、写真を使用していた人物は顔などの詳細を切削し記号のように描き、背景も移動を示すもの以外は使用しないなど、作中に使用するモチーフ等の要素の数を抑え、必要最小限以外の要素を排する傾向が強くなる。余分なモチーフを排した方が、必要な情報が浮かび上がり観客に意図が伝わり易くなるだろうという考えからである。そうして『蛾鑑』(2012)や『黒い猫』、『ふりだし』は少ないモチーフによる少ない行為や状況が繰り返されるワンカット

の作品となった。ワンカットや繰り返しを利用した作品は考案することも見ることも好んでおり、特に繰り返しは頼っていると言っても過言ではないほど多用している。これらの傾向から、ワンカットや繰り返しの使用が見られる相原の作品にも興味を惹かれる事は不思議では無いだろう。好みに則した絵柄、構成、主題、加えてよく動く作品という条件の作品をそれほど多く知らなかったこともあるのだろうが、相原が亡くなった時期と修士での作品制作時、別の作風を試みたいと考えていたこれらのタイミングで相原の作品を思い出していた。それは相原が亡くなった後に追悼イベントが行われたことも影響しているのだろう。

相原が亡くなった事や追悼イベントの情報を直ぐに知ることが出来たのには、筆者の活動と環境によるところが大きい。2001年の『蛾のいるところ』は筆者のアニメーション作家としての最初の作品であり、本作品から「アニメーション作家」を名乗る年月がスタートした。筆者の作品を主に取り扱って貰えたのはイメージフォーラムで、同組織主催により毎年開催されているイメージフォーラム・フェスティバルのコンペにエントリーしたことがきっかけだった。『蛾のいるところ』はコンペインこそしなかったものの、イメージフォーラムを経由していくつかの海外の映画祭で上映された。イメージフォーラム・フェスティバルは「実験的な映像作品を取り扱う映画祭」として認知されており、相原との関係も深く共作もしくは単独の作品が映画祭の開始年より相原が亡くなるまで途切れることなく出品されていた。筆者は関西を拠点とする「アニメーションスーパ」という上映組織とも交流があり、イベントに作品がプログラムされた事もある。その「アニメーションスーパ」のスタッフによる作品やその他イベントでは愛らしいものや綺麗な作風のものが多く見られ、今はそのような考えは無用であると考えているがアニメーションスーパ発足後数年の当時は陰鬱な自作品はこれの中で浮いているのではないかという不安を多少ながら抱えていた。イメージフォーラムは様々な「変わった」作品を多く取り扱っているため、筆者のような作家にとってはそんな不安を払拭してくれる貴重な組織である。そのイメージフォーラムとの関わりがある作家が関西でも多く教鞭を取っており、職場等で筆者にも交流があった。そしてそのひとたちは相原の事もよく知っていた。また、相原が教鞭を取る京都造形芸術大学（現京都芸術大学）の通信教育部で筆者は非常勤の教員もしていた。相原とは京都造形芸術大学に仕事に行った際に会えば挨拶する程度で、筆者の顔も名前も覚えていなかったであろうが、筆者の方では周囲の人間関係から相原についての話題を身近なひとたちからたまに聞くことがあり、話の中の相原は大らかで縛られるものが無いように

見えた。このような環境による影響から相原の死や追悼イベントの情報を早い段階で知り得たのだった。追悼イベントではそれまで見たことのなかった『やまかがし』（1972）などの過去の作品が上映され、2000 年以降の作品である『WIND』や『BLACK FISH』などの作品との大きな差に驚かされた。そして上述したように写真を使用した作品に不自由さと迷いを感じていた折であり、烏滸がましくも自分の作品も違う作風で制作しても良いのではないかとこの頃から考え始めたのかどうか定かではないが、翌年には紙にドローイングするロトスコープ作品の制作を試み、数年後に写真素材を使用せず 1 フレームずつの作画を行う『黒い猫』と『ふりだし』を制作することとなる。更には修士論文で「繰り返し」をテーマに相原の作品を取り上げている。本研究を行うまで意識していなかったが、制作した自作品の流れを見ていると追悼イベントから感化されていたところがあるようだ。迷いを感じていた時期に見た相原作品の印象はとても強く、その後の筆者の取り組みに影響しているものと感じている。作風が変化する作家は珍しくはなく、所謂抽象的な作風のものや非ナラティブの作品は相原作品以外にも多く在る。それにも関わらず何故、相原の作品に筆者は感化されたのだろうか。

取り立てて相原と交流が有ったわけではない筆者の視点から相原の作品を論じることに怖さがあるが、この「何故」を相原作品と共に手繰ることは、筆者の今後の制作のあり方に強く影響するだろう。本論文を執筆している現在も既にその影響を感じている。それは 10 年前の筆者では辿り着くことの無い境地であると想像出来る。今この時代だからこそ生きるものであり、このタイミングで相原作品の研究に臨むことに不思議な縁を感じている。

バイオグラフィ

相原信洋は 1944 年に神奈川県相伊勢原市の農家に生まれた。日本デザインスクールを卒業後、広告代理店を経てノーマン・マクラレンに啓発されアニメーションの世界に入る[1]。下請けプロダクションを転々としたのち、1965 年にスタジオ・ゼロに入社する[2]。その後 1974 年にスウェーデンに渡るため同社を退職し、帰国後の 1975 年からオープロダクションに入社している[3]。

田名網敬一の『幻覚より奇なり』によると、60 年代に草月会館で上映していた田名網のアニメーション作品を見たことで、相原は自身も制作しようと考えており[4]、相原が自主制作を始めた要因には田名網敬一の影響があると考えられる。

かわなかのぶひろによると、スタジオ・ゼロの鈴木伸一社長は社員の自主制作を奨励し試写室も提供していた[5]。鈴木伸一は当時の相原について、「仕事をやるだけじゃなくて、自分の作品を作りなさいと、それを奨励していたけども、一生懸命作っていたのは相原くんぐらい。」であると述べており、相原が個人制作を行っていた印象は強く残っているようである。[5]

相原の最初の個人制作の作品は 1965 年の『あめ』であり、スタジオ・ゼロでの待遇がこの後始まる作家活動への大きな契機となったのであろう。かわなかのぶひろは、その後 1969 年に相原がジャパン・フィルムメーカーズ・コーポラティブに『あめ』(1965)、『生+死』(1966)、『FREEK OUT』(1967)、『SMOG70』(1968) の、最初期の作品を持ち込んだと述べており[6]、職場の環境がその後の作家活動に影響を与えたと考えられる。ジャパン・フィルムメーカーズ・コーポラティブに作品を持ち込んだ後、作品リストに記載する作品群のその制作年を見ても分かるように、少なくともほぼ一年に一作品、多い年には 4~5 本の新作を制作している。どれも短編であるが、1 秒作るにも何日もかかることのあるアニメーション作品を制作する労力を考えると、非常にエネルギッシュな作家であったことが窺える。『世界アニメーション映画史』(1986)においては『アニメーション・フェスティバル東京 71』を最後に、自主作品の発表の場を失って以降、唯一、相原信洋しか作家の名に価する人材が現れていないことに象徴されよう」という言葉で当時の環境の貧しさが示され、文の後ろに相原の作品が列挙されている[7]。そのような決して華やかであるとは言えないアニメーション界の事情に在っても、精力的に制作活動を行っていたことがアニメーションの関係者からもよく見えていたのだろう。

ジャパン・フィルムメーカーズ・コーポラティブは現在のイメージフォーラムの前身の組織であり、作品が持ち込まれた後もこの組織との関係は深く、イメージフォーラム・シネマテークにおいて 1972 年他に何度か個展を行い[8]、またアンダーグラウンド・センター企画のイベントである 100 フィート・フィルム・フェスティバルや、イメージフォーラムが企画したオムニバス作品『Tokyo Loop』(2007) にも参加している。

1987 年に初めてに開催されたイメージフォーラム・フェスティバルにも『映像 (かげ)』(1987) が日本招待作品の枠で上映されており、その後 2012 年の開催回まで、個人作品もしくは田名網敬一との共作を毎年必ず出品している。

相原の活動は上映や展示のみには止まらない。ライブペインティングを行った記録があり、その様子は DVD『田名網敬一+相原信洋 アニメーションバトル』(2004) の『Live

Painting ANIMATIONS!!』にも収録されている。ライブペインティングについては、アニメーション研究者の土居伸彰も web サイト上に有る「至極当たり前 相原信洋と行くコズミック・ジャーニー」の中で鑑賞の体験を記している。[9]

相原はスウェーデンから帰国後にオープロダクションに入社したことを冒頭で記しているが、オープロダクションのなみきたかしは相原について「根気のある」「とにかくやるのが好きだから何枚でも描いていく」[10]と述べており、その言葉はまさに先に述べた相原のエネルギーを示すものである。また、「だから本当はテレビの仕事とか絶対合わない。」という旨の言葉、「僕らの知ってる相原さんというのは、商業アニメーションをやった姿を一番よく知ってるから、自分の意識の中では半分くらいはあの人はこちら側の人っていう意識があります。」と述べているが、「相原信洋を調べようと思ってパッと見たら作品がものすごく多かった。僕が知ってる頃には6本か7本しかなかったはずなのに、30本とか40本くらい書いてあった。」「イメージフォーラム関係の雑誌には割とよく出ていた。」という証言もしており、商業アニメ界の働き手と実験映画の中で活躍する作家の両方の顔が認識され、更には個人で制作する作品の方が向いていたと見られていたことが分かる[11]。このほか、なみきの証言からはオープロダクションの社長をネパールに誘った話など、相原の大らかさが現れたエピソードがある[12]。

1986年には京都造形短期大学（現京都芸術大学）での教員としての職を得ると共に京都に渡るという環境の変化も生じていた[13]。同校では故人となるまで教鞭を執っていた。後進の育成には熱心であり、同大学が主催していた外部の人間向けのクラスでも授業を担当していた。大学の教員の他、イメージフォーラムの研究所の講師や、ワークショップを行うなど、後進の指導に熱心に取り組んでもいた。かわなかのぶひろは後進指導への取り組みについてアニメーション制作者のサークルである「アニメーション 80」を例に出し「彼らが招いたのがその発端だったが、その後も彼らは、相原信洋を中心とした勉強会を開催し、やがてアニメーションのサークル〈アニメ 80〉が誕生する」[14]と解説し、また、東京のみならず関西の団体についても「78年の大阪では、彼が講師として関わった自主アニメーションの講座が、やがて「アニメ塾」というムーブメントに成長し、80年代東京では「地球クラブ」が活発な上映活動を行い、やがてそれは京都に飛び火して「地球倶楽部」という制作・上映団体になる」[15]と述べ、国内のアニメーション関連の団体の設立に貢献したことを記している。「アニメーション 80」に関しては、相原を相談役として東京造形大学学生らによって結成された記述が研究会の機関誌に残されている[16]。

筆者には相原から教えを請うた経験のある知人もおり、時折相原の話題になったことがある。相原は非常に教え子から慕われ、尊敬されていた。筆者の経験からの視点では関西のいくつかの大学では教員と学生の距離が近い。そのため、相原の教え子との関わりを鑑みるに、関西の大学の持つ空気は相原の個性と相性が良かったのかもしれない。相原とは仕事でタイミングが合った折に顔を合わせればこちらから挨拶をする程度の面識で滅多に会うことはなく、恐らく相原は筆者を覚えていなかったであろう。しかし、その程度の距離であるからこそ、相原の作品を研究しようと思えたのではないかと考えている。



[Fig.3] 『NEW MEDIA』(1984) より相原の写真

仕事と技術

相原は 1965 年にスタジオ・ゼロに入社する。仕事は動画であり、アニメーターと記載されている資料もある[1]。仕事としては、古川タクが「石ノ森章太郎の『佐武と市捕物控』という有名なテレビシリーズをやっていました。おそらくそれで動画の仕事を覚えたのだと思います。」[2]と述べているが、それほど過去の仕事の話はしなかったということである。この他、よく知られているところでは『さよなら銀河鉄道 999』(1981) で相原は「グラフィック アニメーション」という役職名でクレジットされており、20 秒ほどの列車がワープする場面において、一目で相原が担当した箇所が分かる作家性の前面に表れたアニメーションが採用されている。ただ、アニメーション業界は分業制であり、オープロダクション社長のなみきたかしは誰がどの作品のどのカットに関与しているかについて、「やってても、そこに誰かが描き直したりとか、全部こんなになってやるから、あの描き方だと、本当にここに出てくる動きはこの人が描いたという風に読めるけども、そうじゃないんですよね。」「なんとなくみんな曖昧だから。融通しあって仕事をするわけだから、一つのところで、どこからどこまでは俺とか、このカットは俺がやったとかいうのはあんまり言わな

いというか、現実でやってる人は言えないですね。「このカットとこのカットの下絵は私がやりました、あとは監督が描き直して、完成したときはまた別な形になってます」というのが正しい。」[3]と、実情について述べているため、相原関わった作品とされる作品に関しても、実際に相原の作業が最終的に使用されているとは限らないということであろう。

オープロダクションで同僚であった五味洋子へのメールでのインタビューによると、相原は『ルパン三世 カリオストロの城』(1979)のラストカットを担当しており[4]、その他参加の可能性のある作品として紹介された『ルパン三世 PART2』(1977-80)でも動画として関わっているほか、『星の王子様 プチフランス』(1978-79)にも携わっている可能性がある。動画マンとしての相原の力量の評価はそれほど高くない。スタジオ・ゼロの鈴木伸一は入社当初の相原の技術について「そんなに絵が上手い方ではなかったです。何回も何回も、紙がふにゃふにゃになるくらい描き直していました。」[5]と述べ、先述の五味洋子も当時相原とは机を並べて仕事をしており、『ルパン三世 カリオストロの城』のラストカットについて相原は苦労していたようだと言っている。五味の「そのラストカットは、ルパンたちと銭形たちの車がとても小さく、箱のように描かれていて、道路に沿って延々と走り続けるというものでした。何枚かの原画が描かれてあり、動画はその原画を清書した上で、その間の動きを1枚1枚描いていきます。本当は車の動線をきちんと取って、その間を大きさや動きの間隔がおかしくならないようにきちんと割っていかなくてはいいのですが、相原さんは割とその辺はラフに目分量で描かれていました。ですので、完成した画面で見るとがたがたした動きになってしまっています。[6]」という言葉から、仕事であるにも関わらずラフであり臆することなく紙に線を入れられる豪胆さがうかがえ、それは紙に絵を描いて撮影するという、通常よく見られるアニメーション作品の制作方法にこだわらず、その枠外にあるものをいとも簡単に自作に採用する自由さにも表れているのではないだろうか。

オープロダクションで1年半ほど相原と一緒に仕事をしていた葛岡博[7]は『ゲッターロボ』(1974-75)にクレジットされており、相原も同作品に動画として名が連ねられている。葛岡は相原について仕事と個人の作品にはあまり関係性がなく、仕事にはそれほど注力しておらず人物デッサンが得意ではなかったのではないかと述べていた。また、自然現象や爆発のシーンなどの場面を好み、慣例的なものではなく自分なりにデフォルメして描いていたという[8]。

筆者も商業アニメーションの仕事に関わり、出来ることは何かと動画の仕事を試したこ

とがあるが、A4 サイズの小さな紙に小さく描かれたキャラクターの着衣や顔のパーツの中割りをする作業は非常に細かく、筆者にとっては難しい作業であった。前のフレームと後ろのフレームの紙を重ねてその上にまた中割りのための紙を重ねるため線がよく見えず、細かい箇所の線が混ざって見えてどこに線を引くのが正解なのか判らなくなるのである。そもそも筆者には元々あまり画力がなく、商業アニメの作画に要求される均質な線を描くことすら困難であった。相原が動画の担当として仕事をこなせていたのは、技術を持って的確に引かれる線で細かな作画を行う能力を有していたからであろう。葛岡博は「仕事と個人の作品にはあまり関係がない」と述べていたと先に記述したが、それは作品の表現方法や内容のことであり、細かな作画をする能力は後に多く制作される抽象表現の作品の誕生に大きく寄与したことだろう。

アニメーターの友永和秀は、相原の仕事と個人制作の関係について「僕らはテレビの商業アニメーションを一生懸命やってますが、相原さんは距離を置いた感じで接していました。お金を稼ぐ、そのために仕事をやります、と。あとは自分の作品を作りたいというのが、どこかにね。」[9] と述べており、なみきたかしも「動画ですね、原画はやってませんでした。」「原画というのは、なっちゃうと結構スケジュールがやっぱり組み込まれてしまって、要するに途中で逃げられないから。自由に「明後日抜けよう」というわけにはいかないの。この人は明らかに二股かけて暮らしてるから。要するに責任の重い仕事に就くと大変だから、動画っていうのはアルバイト感覚で、ある程度決まった 1 カット 1 カットでこれはやるやらないと言えるから、調整がわりとできるんですよね。」「お互い真面目でいない者同士で仲良いんですよ。片足だけ会社に置いて、稼ぐと言っても大して稼がないんですけど、稼がなきゃいけない時だけちょっと来て。自分のやりたいことがあると会社に来ないで、上映会やったりして。そういう緩い会社でしたからね。結構そんな人がいました。いたりいなかったりするよな。」[10] と当時の相原の仕事に対する姿勢について述べている。これらの証言からは、相原は仕事は仕事として行い、同じアニメーション制作でも仕事よりも個人制作への関心の方が強かったことがうかがえる。

殆どの人間は仕事をしなければ生活がままならない。相原のように仕事と個人の作品制作とでスイッチを切り替えながら制作を続けている作家も少なくはないだろう。相原に関してはアニメーションの技術を学ぶ事が出来た上、スタジオゼロのように個人による制作が推奨され、オープロダクションのようにフレキシブルな働き方が許された環境で働く事が可能であった。これは非常に稀で幸運な事であろう。現在のアニメーション業界はかつ

てよりも更に分業化され、タイトな労働条件である。今の時代のアニメーション業界で相原は仕事を継続させる事が難しかったのではないだろうか。

先行研究

相原作品について体系的に述べられた論文には 2009 年に発行された『ecce 映像と批評 1』の佐野明子の『アニメーション作家・相原信洋論』がある。

『アニメーション作家・相原信洋』の中では佐野が「相原作品は際立った作家性と作品数を有しながら、これまで殆ど体系的に論じられてこなかった」[1]と指摘している通り、2021 年現在でもそれに変わりはなく、2000 年代までの作品がひろく取り扱われたものは佐野のこの論文のみが唯一である。

かわなかのぶひろによる『映画・日常の実験』も『日常の気魄 相原信洋のアニメーション』という章が設けられ、『あめ』に始まり『SMOG '70』、『生+死』、『逢仙花』(1973)、『サクラ』、『やまかがし』、『初春狐色』(1973)、『新禿山の一夜』(1975)についての作品の記述があるが、作品の詳細が解説されているというよりは、相原本人の制作に対する姿勢についての記述が目立ち、1975 年発行の書籍であるが故、その後に制作された多くの作品については当然触れられておらず、現在において体系的に論じられているとは言い難い。また、佐野は参考文献の欄に 1965 年から 2001 年までの作品や教育活動を紹介するものとして、かわなかのぶひろによる「彼はアニメの旋風児」(京都造形芸術大学情報デザイン研究センター編『相原信洋アニメーション・カタログ』、2002)を挙げている。この寄稿文の掲載された『相原信洋アニメーション・カタログ』は相原についてのみ解説されている 2 冊の冊子のうちの一冊で、もう一冊は相原が亡くなった後に京都造形芸術大学の追悼イベントで配布された『DREAMS』という冊子である。『相原信洋アニメーション・カタログ』のかわなかのぶひろの記述からは長年に渡る交友関係を汲み取る事ができる。かわなかは他にも自著や寄稿文の中で相原について触れている。佐野明子は『ecce アニメーション作家・相原信洋』の中で松本俊夫やかわなかのぶひろを引用しながら、「アート・アニメーション」という枠組みに入るだけでもない、毎日のように制作するという相原自身の日常の感情や記憶が刻まれた、四〇余年にわたる長大な日記アニメーションともいえる」としている[2]。しかし上記でも述べたように、2009 年のこの時点において佐野は「相原作品は際立った作家性と作品数を有しながら、これまで殆ど体系的に論じられてこなか

った。」[3]と記しており、これまでに挙げた資料を並べてもその状況が表れている。佐野のこの「アニメーション作家・相原信洋」は極めて貴重である。

この他、論文ではないがアニメーション研究者の土居伸彰が web サイト上に「至極当たり前 相原信洋と行くコスミック・ジャーニー」[4]という文章を、アニメーション研究者のキャシー・マンロー・ホーテスも web サイト上に DVD に収録されている相原作品のレビューなどを記し[5]、筆者も 2016 年に執筆した修士論文において、相原の作品を引用しながらアニメーション表現における「繰り返し」について論じている。[6]

作品に関しては実験映画の研究者である阪本裕文が相原作品の遺されたフィルムを修復し、デジタル化し、Collaborative Cataloging Japan にワークショップの映像なども含んだ作品リストを計上している[7]。作品の権利は親族が有しているが、デジタルデータは阪本が管理しており上映依頼などを引き受けている。阪本は他の日本の実験映画作家の作品もアーカイブ化しており、日本の実験映像界において貴重な研究を行なっている。

学会の発表等においても相原のようなアニメーション作品や実験映画は、商業作品と比較すると研究される例が少ないように感じられるが、研究者が居ない訳ではないため、今後の発展に期待を持ちたい。

作品リスト

相原信洋は非常に多作な日本のアニメーション作家である。現存するものや資料を元に確認できている作品は全部で 93 本であり、このうち上映会や映画祭、DVD、フィルモグラフィなどで作品名が確認できる作品が 87 本、さらにこの中に単独作品が 72 本、田名網敬一との共同制作は 15 本である。他には、イベント等で使用されたのみとみられる小作品が 2 本、委託を受けて制作された青山こどもの城のための[1]作品が 1 本、1984 年から 1985 年にかけて撮影されたとみられるシンポジウムに関連した未編集の作品が 1 本、素材とみられる作品が 1 本である。

相原作品は相原の死後に NPO 法人「戦後映像芸術アーカイブ」の阪本裕文がフィルムの修復等を行い、多くの作品が視聴可能となっているが、単独作品が 72 本のうち、『あめ』、『生+死』、『FREEK OUT』、『SMOG 70』、『コンプレックス』（1969）、『TIME TO KILL』（1970）、『相模原補給廠』（1972）、『鳥』（1976）が発見されていない。

現時点で一番新しいフィルモグラフィは COLLABORATIVE CATALOGING JAPAN によ

るもので、ワークショップのフィルムなども計上されている。筆者の提示する作品数にはワークショップやパフォーマンスで使用された作品は計上しておらず、相原の過去のフィルムグラフィに記載されているがCOLLABORATIVE CATALOGING JAPANのフィルムグラフィには含まれていない『鳥』を合わせたものである。

以下にその作品名を列挙したい。

単独作品

- 01 『あめ』(1965) (未発見)
- 02 『生+死』(1966) (未発見)
- 03 『FREEK OUT』(1967) (未発見)
- 04 『SMOG 70』(1968) (未発見)
- 05 『コンプレックス』(1969) (未発見)
- 06 『STOP!』(1969)
- 07 『サクラ』(1970)
- 08 『TIME TO KILL』(1970) (未発見)
- 09 『風景の死滅』(1971)
- 10 『やまかがし』(1972)
- 11 『おしろい羽根』(1972)
- 12 『相模原補給廠』(1972) (未発見)
- 13 『みつばちの季節は去って』(1972)
- 14 『初春狐色』(1973)
- 15 『赤いギヤマン』(1973)
- 16 『逢仙花』(1973)
- 17 『うるし』(1973)
- 18 『短距離ランナー』(1973)
- 19 『妄動』(1974)
- 20 『STONE』(1975)
- 21 『STONE NO.1』(1975)
- 22 『新禿山の一夜』(1975)
- 23 『雲の糸』(1976)

- 24 『LIGHT』 (1976)
- 25 『鳥』 (1976) (未発見)
- 26 『カルマ』 (1977)
- 27 『光』 (1978)
- 28 『UNDER THE SUN』 (1979)
- 29 『水輪 (カルマ 2)』 (1980)
- 30 『青マッチ』 (1980)
- 31 『風触』 (1980)
- 32 『BURNIN』 (1980)
- 33 『SHELTER』 (1980)
- 34 『MY SHELTER』 (1981)
- 35 『リンゴと少女』 (1982)
- 36 『BARVA』 (1983)
- 37 『S=13』 (1984)
- 38 『逢魔が時』 (1985)
- 39 『PRIVATE』 (1986)
- 40 『映像 (かげ)』 (1987)
- 41 『とんぼ』 (1988)
- 42 『GAVORA』 (1989)
- 43 『雲の水』 (1990)
- 44 『LINE』 (1990)
- 45 『MASK』 (1991)
- 46 『鴉』 (1992)
- 47 『SPIN』 (1993)
- 48 『気動』 (1994)
- 49 『耳鳴り』 (1995)
- 50 『RAIN – MEMORY OF CLOUD.1』 (1996)
- 51 『MEMORY OF CLOUD』 (1997)
- 52 『YELLOW FISH』 (1998)
- 53 『THE THIRD EYE』 (1999)

- 54 『WIND』 (2000)
- 55 『MEMORY OF RED』 (2004)
- 56 『YELLOW NIGHT』 (2005)
- 57 『BLACK FISH』 (2006)
- 58 『LOTUS』 (2007)
- 59 『ZAP CAT』 (2008)
- 60 『BLUE MOON』 (2009)
- 61 『FLOWER』 (2009)
- 62 『TEA TIME』 (2009)
- 63 『IF』 (2009)
- 64 『AMMONITE』 (2009)
- 65 『8PM』 (2009)
- 66 『TOMATO』 (2010)
- 67 『DOT』 (2010)
- 68 『SEED』 (2010)
- 69 『CCBB』 (2010)
- 70 『30°C』 (2010)
- 71 『GIGI-GAGA』 (2010)
- 72 『SKY』 (2010)

田名網敬一との共作

- 01 『風の呼吸』 (2001)
- 02 『SCRAP DIARY』 (2002)
- 03 『WALKING MAN』 (2002)
- 04 『FETISH DOLL』 (2003)
- 05 『LANDSCAPE』 (2004)
- 06 『夢 10 夜』 (2004)
- 07 『Trip』 (2005)
- 08 『マドンナの誘惑』 (2005)
- 09 『ノイズ』 (2006)

- 10 『一寸法師』 (2007)
- 11 『CHIRICO』 (2008)
- 12 『眼の楽園・PARADISE FOR EYES』 (2009)
- 13 『SHUNGA』 (2009)
- 14 『般若心経』 (2010)
- 15 『DREAMS』 (2011)

この他、研究者である阪本裕文により、素材の状態とみられる『水の雲』(1989)、パフォーマンスのために用意されたとみられる作品である『ジーベック』と『WATER』(2007)、ワークショップの様子らしき映像、もしくは素材と思われる『NEW MEDIA』(1985)、ワークショップ作品とみられる『Kyō』が発見され2018年の上映会で公開されている。[1]
このほか、青山こどもの城のための小作品もある。[2]

作品の特徴

相原作品の特徴は、全体としては技法が多岐にわたり、一作品の中に複数の技法が混在するものも多いことがまず挙げられる。技法は『風景の死滅』や『STONE』のように実写のコマ撮りが行われ、『みつばちの季節は去って』(1973)や『逢仙花』のようにドローイングと写真がオーバーラップやカットで繋ぎ合わせられたもの、『おしろい羽根』(1972)のように写真とドローイングが重ねられたもの、『やまかがし』や『妄動』のようにドローイングのみのもの、『とんぼ』(1988)のように実写映像とドローイングがオーバーラップしているもの、『リンゴと少女』(1982)のように投影したドローイングアニメーションを再撮影したもの、『MEMORY OF CLOUD』(1997)のように実写とドローイングのアニメーションをフェードでつなぎ合わせたもの、等々作品に合わせた技法を駆使し、時には複数の技法を混在させている。多様な技法や表現方法を駆使する作家やキャリアの途中で作風が変わる芸術家は他にもいる。キャリアの途中で作風が変わる芸術家の例を挙げれば、ワシリー・カンディンスキーは『花嫁』(1903)のような具象的な人物画を描いていたかと思えば『縞』(1934)のような完全な抽象画へと作風が変化しており、多様な技法や表現方法を駆使する作家であれば映像作家のノーマン・マクラレンが『隣人』(1952)で採用したピクシレーションや『Blinkity Blank』(1955)他で見られるフィルムスクラッチな

ど複数の技法で作品を制作していることが挙げられるだろう。

相原は複数の技法を使用することについて『『やまかがし』『逢仙花』『光』など、そのイメージやテーマに基づき、ドローイング、写真、実写と、表現方法については、始めから一つにこだわりませんでした。[1]』と述べ、積極的に多様な技法・表現方法を跨いで制作していた。その様はまるで、本人の思うままに気ままに軽やかに作風や技法を渡り歩き、旅をしているようでもある。

技法が多様であることや混在させていることの他の特徴として、「抽象的である」または「抽象も具象も用いられている」と認識されていることや「実験的である」と認識されていることも挙げられる。「実験的である」との認識は一般に見られる商業的な作品とは明らかにかけ離れた取り組みがなされていることから当然の評価であろう。一般に見慣れない作品を目にすれば「斬新である」だとか「実験的である」と評される例は身近でもよく生じている。しかし、何故このような「実験的である」と認識されるような作品を作るに至ったのだろうか。次は「抽象的である」という認識についてである。「抽象的」とは何を持って認識されているのだろうか。筆者は「具象的」であるか「抽象的」であるかについては次のように捉えている。まず映像作品の要素を大きく分けると、描画、写真、音等の素材としての要素と、展開、話の流れやカットによる構成などの時間の流れに関わる要素とがある。描画や写真が「りんご」や「人間」などのモチーフが見慣れた形で具体的に表され、モチーフから受け取れる意味を言語化し易いほど「具象的」であり、反対に見慣れぬ形で表され、又はモチーフすら無く、表されたものから受け取れる意味の言語化が困難になるほど「抽象的」である。「具象的」と「抽象的」の間はくっきりと分けられている訳ではなくグラデーションになっており、つまり「具象的」であるにも「抽象的」であるにも濃度がある。「りんご」や「人間」のようなありふれたモチーフが描かれているからといって、その描かれ方が見慣れた形でなければ抽象度は高くなる可能性がある、といった具合である。相原作品で言えば『『やまかがし』では人物やモチーフが見慣れた姿形をしており、モチーフも振る舞いも「人間である」「幼女である」などと断定的に言語化できる。一方で『MEMORY OF CLOUD』のような作品では、形状や「流れるような」といった形容を表すものは言語化出来るが、そこに何が描かれているのかを見る側が断定的に述べることは困難である。よって『『やまかがし』と比較すると『MEMORY OF CLOUD』は素材においては抽象度が高い、ということになる。時間の流れに関わる要素である展開や構成においては、序論の「作家の視点から」でも記した「最小の物語」がどう使用されているのか、

または全く使用されていないのかが認識の基準となる。例を挙げると「りんごを齧る」から始まり「玄関のチャイムが鳴る」「りんごをテーブルに置き、対応する」「荷物が届き確認する」といったように最小の物語が次に来る最小の物語へと次々に連鎖しながら、「ひと纏まりの物語」を積み重ねて行く展開であれば、「具象的」な内容のための構成がなされていると認識できる。ところが「りんごを齧る」という「最小の物語」のみが終始延々と繰り返されて終わる構成や、「りんごを齧る」の次に何の脈絡も無い「ブランコを漕ぐ人間」が置かれ、そのような脈絡のないカットのつなぎ方ばかりであるなら、先ほどの構成と比較すると「抽象度が高い」展開または構成であると言える。「最小の物語」が理論的で整合性の取れた構成の「ひと纏まりの物語」であるほど「具象度が高い」ということになる。以上の筆者の認識で述べると『やまかがし』はモチーフも展開も「抽象度は低く具象度が高い」作品であり、『MEMORY OF CLOUD』は描画も展開も「抽象度が高く具象度は低い」作品である、ということになる。この理屈で言うと相原作品全体を見渡すと完全に「抽象的である」ものもあれば「抽象」と「具象」が混在したりその中間にあるような作品などが存在し、そこには度合いの濃淡があると言える。技法や画風も抽象と具象の間も個々の作品に応じて横断しており、完全にどちらかに偏った作家という訳では無いのである。そして佐野も指摘しているように、この「抽象」と「具象」の横断は相原作品の重要な特徴である。これらの特徴は相原作品に何をもたらしたのか、また何故ここに至ったのか、それらの問いを作品から解きほぐして行く中で、「作家の視点から」でも触れた「影響」が筆者には有った。また、技法や抽象・具象に関する相原作品の特徴は年代を追っての変遷があり、その検証は相原の制作に対する姿勢への理解に通じ、結果として「作家の視点から」に生記したように筆者の「何故」と、「今」相原の作品を見直すことの意義を筆者に認識させることとなる。

本研究の意義

「作家の視点から」と「作品の特徴」では相原作品と本研究が筆者に与えた影響に触れた。本研究は研究に取り組む以前に相原の作品に感化されていたことを筆者に気付かせ、研究の過程でも制作に対する考え方を問い直すという変化をもたらした。

2000年代半ば頃からYouTubeやVimeoといった映像作品を発信出来るプラットフォーム、TwitterやInstagramといった映像や画像の発信に対応したSNSが登場し社会に浸透

している。映像作品を制作する作家やそうでないひと、立場や肩書き個人法人に関係なく様々な層に利用され、毎日のように数多の映像や画像が世界中を駆け巡っており、十数年前には考えられなかった状況である。企業の SNS ではテレビで放映されるコマーシャル映像の文法とは違い、雑誌で見られる広告やスチルに動きが付けられただけのように感じられる映像が発信され、作家個人のアカウントにはシングルチャンネル向けの作品から一部を抜粋した映像や複数の作品の一部を抜粋し繋いだ宣伝用のリールの映像が、映像作家ではないひとのアカウントでも様々な映像が発信されている。SNS や発信のためのプラットフォームは他者からの選別やキュレーションを必ずしも必要としない。しないばかりか倫理に反するものでさえなければ、その発信が咎められることもない。更には PC が昔と比べて高性能で安価になり、多くのひとがスマートフォンを手に行っているために、映像作品を発表することは物理面でも精神面でも昔と比較して圧倒的に容易になっている。このような現状の中で相原作品に再び注目することは、筆者のみならず他の作家、はたまた作家ではない誰かにとっても「作品を作ること」と「作品を発表すること」への考え方や姿勢の変化に寄与するのではないだろうか。そしてそれは制作と発信のための手のひらに収まるハードとソフトが充実する現代に適した、新しい表現、活動の出現に繋がる可能性がある。また、相原についての研究はまだあまり行われておらず、アニメーションや映像に関する分野において本研究は意義のあるものであると考えている。

本論文では、まず 1 章では残された資料と作品から相原が置かれた環境と作品の変遷について明らかにし、2 章で作中に使用される主題やモチーフから分析を行い、その傾向と変遷、それがどのように作品に作用しているのか等を示し、3 章では動きと演出から作品を検証し、そして 4 章では最後にまとめとして相原の到達点と個人による作品制作のあり方を示すものとする。

1 変遷とタイミング

1-1 変遷の流れ

1-1-1 ドローイングの分類と用語

相原の作品の殆どに紙へのドローイングが採用されており、複数の技法の中でも最も多い採用例を誇っている。

そのドローイングという技法一つ取ってみても、相原作品には複数の作風が見られる。『サクラ』や『やまかがし』のようにモノクロで陰影の強い表現が多用された絵柄、『カルマ』（1977）や『水輪（カルマ 2）』（1980）のように細かで繊細な筆致の色鉛筆や鉛筆でドローイングされたとみられるもの、『MEMORY OF CLOUD』（1997）や『RED OF MEMORY』（2004）のように『ecce』の『アニメーション作家相原信洋論』で佐野が「カオス」[1]と言い表していたもの、などである。しかし、それらが変化、応用、混合された描画方法で描かれているとみられるものも多く明確な分類は困難であるが、ここでは次のように分類し、以降はこれらの用語を使用しながら論じるものとする。

- ・ 陰影の強いイラスト
- ・ 硬質な抽象
- ・ 繊細な抽象
- ・ 流れ
- ・ 線描画
- ・ カオス
- ・ 筆跡
- ・ ラフ
- ・ デカルコマニー
- ・ その他

1-1-2 ドローイングの変遷

相原作品はドローイングの表現に着目すると非常に多くの方法が採られており、それは年代を追って登場する。変化の過程と思われるものや混合した表現も見られ、はっきりと分ける事が困難な描画もあるが、ここではその変遷の大まかな流れを記したい。まずドローイングの種類を挙げると、『サクラ』 [Fig.4]、『やまかがし』、『短距離ランナー』 (1973) などで見られる陰影の強い漫画のような具象的な描画、『妄動』 [Fig.5]と『雲の糸』に見られる硬質な抽象、『MASK』や未確認だが初期作品の『FREEK OUT』、『STONE』 [Fig.6]などで使用されたデカルコマニー、『気動』 (1994)、『MEMORY OF CLOUD』、『雲の糸』 (1976) [Fig.7]などで見られる空気の流れや煙のような表現、『カルマ』 [Fig.8]や『水輪 (カルマ 2)』で見られる非常に細かい繊細な抽象、『BURNIN』 (1980) [Fig.9]で登場し『SKY』 (2010) で目立つラフな描画、『S=13』 (1984) [Fig.10]、『PRIVATE』 (1987) などで見られる線描画、『逢魔が時』 (1985) [Fig.11]などで見られるカオス、『映像 (かげ)』 [Fig.12]などで見られる筆跡のような表現、これだけのドローイング方法がある。挙げたものは目立つものであり、その他細かい表現はまだ登場する。初期の 4 作品が未確認であるが、登場の順は確認可能な作品では「陰影の強い漫画のようなイラスト」「デカルコマニー」「硬質な抽象」「空気の流れ」「繊細な抽象」「ラフ」「線描画」「筆跡」「カオス」である。

「陰影の強い漫画のようなイラスト」は 1971 年の作品から 1975 年の作品まで使用され、その後は『逢魔が時』でカオスの一部にやや漫画チックな手の表現が見られ、『YELLOW SNAKE』 (2006) でやや線の多い似た表現のイラストが久しぶりに登場するがそれぞれ「カオス」の中に描かれており、漫画のような「陰影の強いイラスト」が主となる表現は『新禿げ山の一夜』を最後に姿を消したと言えるだろう。「デカルコマニー」は 1990 年の作品まで、「硬質な抽象」は『妄動』と『雲の糸』の 2 作品および、やや硬質な表現が『BURNIN』で見られたのが最後である。「空気の流れ」は『雲の糸』でやや硬めの描画で最初に登場し『30℃』 (2010) と晩年まで確認出来る。「繊細な抽象」は繊細なあまりに労力を要したからだろうか、『カルマ』と『水輪 (カルマ 2)』で使用されあとは『水の雲』で僅かに、『WIND』で比較的繊細に描かれたものなどくらいでしか見られない。「ラフ」は『BURNIN』で落書きのような描写が使用される傾向が見られ、最後の作品は遺作の『SKY』 (2010) である。「線描画」は『S=13』で最初に現れ『FLOWER』 (2009) など晩年の作品でも見られ、『RAIN - MEMORY OF CLOUD.1』 (1996) ではカオスの表現と融合する形で現れている。「カオス」は『逢魔が時』で初めて登場し、濃密さが抑えられながらも『CCBB』 (2010) など

で晩年までそれらしい描画確認出来る。「筆跡」は飛沫のみに近い形で「線描画」と同じく『S=13』（1984）で最初に登場し、『逢魔が時』（1985）でのやや「筆跡」のような表現を経て、『映像（かげ）』で明確に現れ、『BLACK FISH』まで確認出来る。その他、晩年になると『SEED』（2010）では空想上の植物のようなモチーフが、『IF』（2009）で幾何学的な画面の割り方が登場するなど、僅かながらも変化のある作風が現れる。これらを鑑みると、2011年に亡くなる直前までずっと相原作品は変容し続けていたことになる。かわなかは1975年の著書『映画・日常の実験』で相原について「相原信洋はかなり多作である。それも、作風がすでに固定しているというのではなく、一作一作確実に新しい領域へ踏み込んでゆくようである。」[1]と述べているが、1975年の時点で指摘されていたことが晩年までずっと継続されていた。



左 [Fig.4] 『サクラ』（1971）陰影の強いイラスト



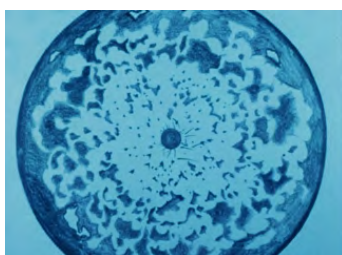
中 [Fig.5] 『妄動』（1974）硬質な抽象



右 [Fig.6] 『STONE』（1975）デカルコマニー



左 [Fig.7] 『雲の糸』（1976）流れ



中 [Fig.8] 『カルマ』（1977）繊細な抽象



右 [Fig.9] 『BURNIN』（1980）ラフ



左 [Fig.10] 『S=13』 (1984) 線描画

中 [Fig.11] 『逢魔が時』 (1985) カオス

右 [Fig.12] 『映像 (かげ)』 (1987) 筆跡

1-1-3 絵柄における佐野の見解

相原作品においては技法における変遷と、前述したような絵柄の変遷がある。そのうちの絵柄の変遷に着目すると、例えば『サクラ』や『やまかがし』と『妄動』には誰が見ても分かる大きな違いがある。『妄動』と『カルマ』を比較しても、『カルマ』と『BLACK FISH』を比較しても違いがあり、オーバーラップがあるものの年代を追うにつれての変遷がみられる。この変遷の中で、佐野は『カルマ』をひとつの到達点として知られていると述べている。[1]また、『カルマ』を例に「幾何学的模様のみによる抽象的な作品」、『映像 (かげ)』の図を例に挙げて「抽象的な形象に加えて具体的な形象が描かれる、抽象と具象の中間的な作品」という特徴を挙げ[2]、「線や幾何学的模様のみによる抽象的な作品」が『妄動』や『雲の糸』から認められると指摘している。[3]

この他、『逢魔が時』や『BLACK FISH』を取り上げ、手や目玉などが変容しながら出現と消滅を繰り返す作風を「カオス」とし[4]、また、『カルマ』を例に「幾何学的模様のみによる抽象的な作品」、『映像 (かげ)』の図を例に挙げて「抽象的な形象に加えて具体的な形象が描かれる、抽象と具象の中間的な作品」という特徴を挙げている。[5]

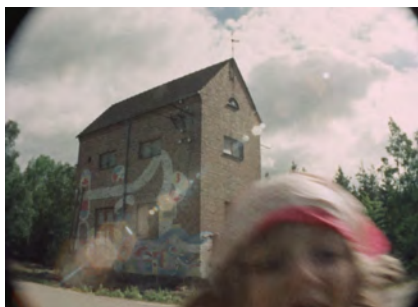
1-1-4 70 年台半ばの大きな変化 - 「陰影の強いイラスト」から『カルマ』へ-

ドローイングの変遷を追うと、1970 年代半ばに具象的な描画の作品から抽象的な描画の作品へと移行する、ひときわ大きな変化のタイミングがあることがわかる。作品に関してのみ述べれば、まず抽象度の高い表現が『妄動』から開始された。その後、『STONE』 [Fig.13]

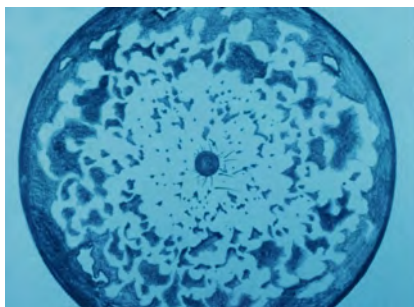
と漫画風の「陰影の強いイラスト」の最後の作品である『新禿山の一夜』が発表され、以降はドローイングに関しては抽象作品のみが制作され続け、1977年には非常に「繊細な抽象」である『カルマ』[Fig.14]を完成させている。佐野が「線や幾何学的模様のみによる抽象的な作品」が『妄動』や『雲の糸』から認められると述べている[1]上、スチルで見比べると、『妄動』[Fig.15]で『やまかがし』[Fig.16]などとは一変した作風となっていることがわかる。『やまかがし』や『おしろい羽根』などでは主人公らしき登場人物が設定され、構成も小さな物語の積み重ねであり、程度の差はあるものの主人公の振る舞いや心情を言語化することが可能な作風であった。『うるし』(1973)や『赤いギヤマン』(1973)では主人公の設定が感じられず、展開が抽象的で物語の積み重ねは感じられないが、イラストや写真、引用された絵によって人物や風景などのモチーフがある程度具体的に描かれ、「モチーフが何であるか」は概ね明瞭であり、全体を見れば、よって、これらの「陰影の強いイラスト」に分類される作品はある程度は言語化が可能な具象的な表現であると言える。一方で『妄動』や『雲の糸』では人物の群像や雲、人物の頭部の他は「四角い形状の何か」「球体の形状の何か」「線状の何か」といった描画が多用され、作品が何を表現しているのかを具体的に言語化するのが困難な抽象度の高い表現がなされている。この期間の間に相原は言語化が可能な具象度の高い表現を手放し、抽象度が高く言語化の困難な表現を開始している。更には『新禿山の一夜』を最後に「陰影の強いイラスト」を用いた作風が制作されなくなる。『逢魔が時』などで手のみがそれに近い描かれ方で登場することがあるが、少なくとも人物全体の様子が分かる描かれ方で「陰影の強いイラスト」が登場することも、灰かにナラティブな展開で制作されることもなくなっている。また本人も『妄動』から作風が変化したと述べており[2]、以上の点を鑑みて、『妄動』から始まる1974年における転換、さらにその後『カルマ』が完成した1977年までの間、すなわち1970年代半ばの変化の度合いが特に大きく重要なものであると考える。

『カルマ』では『妄動』や『雲の糸』で見られる人物の表現は一切見られず、前半の水滴以外のほぼ全てが言語化の困難な描画で占められていることから視覚的な表現においての抽象化が一旦完成されたように見受けられる。また、後半から登場する非常に微細な描画と流れるような動作、出現と消失の速度とタイミングによる儚げな演出は、商業アニメーションでの仕事やこれまでの制作の中で培われた技術の集大成と言えるだろう。これらの条件は、佐野が述べているように『カルマ』はひとつの到達点である[3]ことの証左であろう。『カルマ』以降は総じて抽象もしくは抽象と具象が混在する作品となっていることも

佐野は指摘している。『カルマ』はひとつの到達点であるとともに、その後の作品に続くステップでもある。



[Fig.13] 『STONE』(1975)



[Fig.14] 『カルマ』(1977)



[Fig.15] 『妄動』(1974)



[Fig.16] 『やまかがし』(1972)

1-1-5 『カルマ』に至るまでの出来事

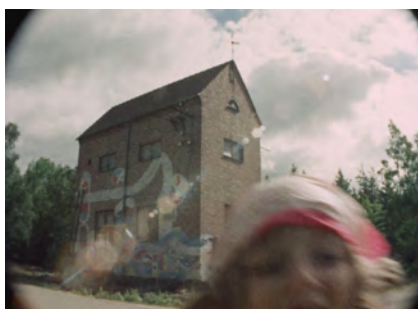
『カルマ』に至るまでにどのような事が起きていたのか、この時代の流れを詳しく見て行きたい。まず、1970年からアンダーグラウンド・センターによるシネマテークが開始され、1971年からアンダーグラウンド・センターの上映企画が増加し、1972年には相原も自分の名を冠した二人展を開催している[1]。1971年の企画にも参加していたとみられ[2]、自身の作品を発表する機会を得るに伴い、他作品や他作家と触れ合う機会が増加した可能性は想像に易い。相原は「16ミリで作り始めて二、三年経った頃から、スタン・ブラッケーの作品との出会いなどもあり、室内での制作と同時に野外に出てアニメーションを作りたくなってきました。」との記述を残している[3]。スタン・ブラッケーの作品には蛾の羽などがフィルムに直接貼り付けられた『MOTH LIGHT』(1963)や複数のチャプターに分けられた長編の『DOG STAR MAN』(1961-1964)がある。『DOG STAR MAN』はフィルムに付けられた傷、野外で撮影されたとみられる林や木の枝、人物などのショット、いくつかの素材のオーバーラップなど、相原も影響を受けたのではないかと考えられる映

像で構成されている。特にフィルムに付けられた傷は「連続しない動き」や「筆跡」の表現を彷彿とさせる。16ミリの最初の作品といえば1970年の『サクラ』であり[4]、1970年から2〜3年経った頃といえば1973年もしくは1972年ということであり、この頃に相原はブラッケージから影響を受けたということになる。また、1973年には『リトアニアへの旅の追憶』（1972）が東京で初上映され、実験映画の制作者たちが多く感化されたという[4]。これらの事象は、相原の環境の変化に大きく寄与したのではないだろうか。最も大きな変化としては、1974年の『妄動』の制作とスウェーデンでの滞在およびそこで撮影された『STONE』を挙げたい。古川はインタビューにおいて「おそらくスウェーデンに行く前か、行った辺りから大きく気持ちが変わったのではないかと思います。」と、相原の心境の変化の時期について述べており[5]、また、中島崇からも筆者からの問いに対して同様の返答を得ている[6]。この時期に当たる1974年には100フィート・フィルム・フェスティバルにおいて『妄動』が発表されるが、この『妄動』は初めから100フィートで制作することが決められ、企画元より声がけを受けて制作された作品である[7]。これは、作家自身がゼロから考える作品とは違い、制限のある状態で制作された作品ということを意味する。制限があると普段とは違う企画を発案出来ることは、筆者も経験したことがあり、相原にとっては100フィートで制作するという制限が良い結果をもたらしたと言えるのではないだろうか。1974年に4月からスウェーデンに渡り制作された『STONE』は[8]、ジョナス・メカスの『リトアニアへの旅の追憶』のメカスの家族が映る場面の数々を思い起こさせる要素がある。カメラの位置がズレても、人物がカメラの端に写り込んでも構う事なく、終始おおらかな撮影が続けられており、そのおおらかさも、日光が降り注ぐ中で撮影されたその風景も、撮影だからと構えることなく写り込んだ子供たちの自然な振る舞いも表情も全てが眩しい。人物の自然な様子[Fig.17]が写された映像のその眩しさは、ジョナス・メカスの『リトアニアへの旅の追憶』のメカスの家族が映る場面の数々を思い起こさせる。佐野は「大自然のイメージとアニメーションのイメージの共鳴、野外で作るアニメーションの提唱、日記映画としての実写アニメーションの嚆矢という重要性が、『STONE』には確かにある。」[9]と、「日記映画としての実写アニメーションの嚆矢という重要性」と西嶋憲生が『生まれつつある映像』（文彩社 1991）で述べた日記映画の系譜への位置づけに言及している。『STONE』は各作品の解説でも示したように、松本俊夫などから評言を得るなど相原の代表作と言える作品にもなった[10]。ジョナス・メカスの『リトアニアへの旅の追憶』はナレーションやテキストによるメカスの記憶の語りと共に、撮影された

アメリカやメカスの故郷であるリトアニアでの映像が紡がれている、日本の実験映画界でもよく知られた日記映画である。映像は自由に軽やかに撮影され、夢を見ているような眩しさがある。全体を通して感傷的であると感じるが、ひと続きの素材を 1 秒にも満たない時間に切り分けて繋ぎ直したように見える場面や白飛びを介したカットの繋ぎは、何度も夢から醒めるような、ふわりと刹那に恐怖の匂いがする。細かく切られた箇所はアニメーションのように見え、数秒静止する場面、比較的長い尺のカットなど、手持ちの撮影や編集の例の図鑑のような作品である。相原は更に 1975 年には『新禿山の一夜』を完成させるが、この作品は前述したように漫画風の「陰影の強いイラスト」の最後の作品である。その後、1976 年にはスウェーデン滞在中から手をつけていたとみられる[11]『雲の糸』を、翌 1977 年には『カルマ』を完成させている。この流れを見ると、1970 年代半ばはアンダーグラウンド・センターと関わる事で生じた環境の変化が実験映画や実験映画作家への接触を更に増加させ、相原の環境にも変化がみられた時代であり、そのことが『妄動』や『STONE』を制作するに至る作風の変化を生み出したと言えるのではないだろうか。

内容に関しても 1970 年代は変化がある。初期の作品では社会的なテーマが描かれた作品が多くあるが、1973 年頃からは『逢仙花』のような明らかに個人的な内容の作品が制作されている。実験映画の映画祭や上映会ではジョナス・メカスの『リトアニアへの旅の追憶』のように日記映画と呼ばれる部類でなくとも、個人的な内容の作品も多く取り扱われる。そのような作品に接していれば作品の内容が個人的であることが許されるように感じられ、他作家の個人的なテーマからインスピレーションを得ることがあっても不思議ではない。

筆者が相原の作品に感化されたように、相原もそうした体験をしていたのかもしれない。いつどのような作品に触れるのか、どのような環境に置かれるのかが作り手に影響することを前述した流れからも自分自身の経験からも認識せざるを得ない。



[Fig.17] 『STONE』(1975)

1-1-6 80 年代初頭の変化 -荒い描画の登場-

相原のドローイングは具象から抽象への変化を遂げた以降も、抽象表現においての変化を見ることができる。まず、『BURNIN』 [Fig.18-19]に着目したい。『BURNIN』はやや硬質な抽象表現が多用されており、暫くは色鉛筆で丁寧に着彩された描画が続くが、本編の中程で「雑」とも言える色鉛筆による荒い塗りや、ぐしゃぐしゃと描かれた落書きのような画面が突如として現れる。粗い描画は 6 フレームほど続き、2 フレーム目では描かれている手の判別が難しく感じられるほど粗いタッチの塗りが見られ、その後徐々に綺麗に塗られた画面に戻っていく。例えば、キャラクターを素早く回転させる場合に竜巻のように描かれるデフォルメや、モチーフをメタモルフォーゼする際にモチーフとモチーフの間に描かれるフレームで一旦絵を崩したりエフェクトのような描画を挟んだりする方法があるが、『BURNIN』で現れたこの表現もそういったことから着想を得たのだろうか。『BURNIN』では地面に手形が施されるなどの「どこにどんな風に描けば画面はどう動くのか」を試しているように感じられる場面も登場するため、この粗い描画も試すように制作が進められたのかもしれない。これが最初に登場する「ラフ」である。技法の種類が多様で、どんな描き方をすれば、どこに何を施せば、どこをどんな風に撮影すればどんな画面が作れるのかなどを試行錯誤しているようであり、『光』(1978)や『風蝕』(1980)と比較すると両作品よりも更に技法的な実験的であるといえる。繊細に描かれたドローイング部分においては、なめらかな動きではなくフレーム同士の繋がりが希薄か、特に後半は殆ど繋がりの無いアニメートがなされている。ラフな描画は次の具象的な描画までの繋ぎとして使用されているようにも見受けられ、本作品ではドローイングでの表現においても実験的な感触が感じられる。様々な描画方法が試されるように盛り込まれたこの作品は、相原が次のステージへと向かうステップのひとつであると言えるのではないだろうか。

次は 1982 年の『リングと少女』 [Fig.20-21]に注目したい。『リングと少女』はタイトルの文字から殴り書きのようであり、冒頭に登場するリングと思しきモチーフもタイトルから連想して初めて判別出来るほどの粗さで描かれている。このリングは、クロッキーで上手くいかない時のように粗い輪郭線が幾重にも重ねられ、まさに「落書き」のようである。その重ねられた線の増減や線の形状の変化が動きを生み、線の細さながらも荒々しさのあるアニメーション表現がなされている。『BURNIN』では丁寧に描かれた絵同士の間に粗い描画が挟まれており、何かの途中経過のようにも試行錯誤のようにも見えるものであったが、『リングと少女』では最初から粗い描画が施されており、粗く描画する意思が初め

から感じられる。また、『リングと少女』の「ラフ」の表現には複数の種類がある。前述のリングの次に登場する何かを押し付けるように着彩された描画も「ラフ」と言えるくらいの粗さであるが、それと入れ替わるように赤、黒、青、黄緑で描かれた円とも曲線とも言えそうなランダムな線たちで施された描画が登場する。これらの線は同系統の線で構成されておりやや規則的ではあるが、粗く画面を埋めるように満遍なく描かれ、連続した滑らかな動きを持たず、線の描かれ方だけでなく動きまでもランダムである。この他、『リングと少女』にはリングにもじゃもじゃと毛が生えたような描かれ方の描画や、やや太めの筆で粗く描かれたリング、紙の上にランダムに筆を走らせたような描画が登場する。これらの線、「ラフ」の表現は『BARVA』（1983）にも引き継がれ、『S=13』で登場する粗い抽象表現や「線描画」で描かれたリングの描画に繋がり、また「線描画」が『逢魔が時』で登場する「カオス」に繋がったのではないだろうか。

『リングと少女』の前には『SHELTER』（1980）[Fig.22]と『MY SHELTER』（1981）[Fig.23]が制作されており、『BURNIN』の手形の表現を鑑みるとこの時期には、連続しない動き、目的を持って作られない動きによる制作が試され、『BURNIN』や『リングと少女』に登場する「ラフ」のような描画もこの試みのひとつだったのかもしれない。

抽象表現でありながら『カルマ』や『水輪（カルマ2）』と比較すると、『BURNIN』で登場した「ラフ」の表現には落差があり、具象から抽象ほどの変化であるとはいえないが、それに続くやや大きな変化であると言えるだろう。『BURNIN』が完成した1980年の周辺の年といえば、アニメーション作家が増え[1]、「アニメーション80」の結成される[2]などのムーブメントが起こった時代である。『BURNIN』や『リングと少女』のような、これまでと違う制作を試みたいと考えるようなエネルギーがこの時代にはあったのかもしれない。

「ラフ」はその後、『IF』（2009）や『SKY』（2010）などの晩年の作品まで使用が続いている。

前述の「アニメーション80」は1980年に誕生している[6]。その1980年の相原の作品には、『風蝕』、『BURNIN』、『SHELTER』など実験的な色合いの強いものが続けて制作されており、これは「アニメーション80」が誕生する年に若手の作家から刺激を受け、試行錯誤をしながら精力的に制作に取り組んだ結果と言えるのではないだろうか。



[Fig.18]



[Fig.19]

[Fig.18][Fig.19] 『BURNIN』 (1980)

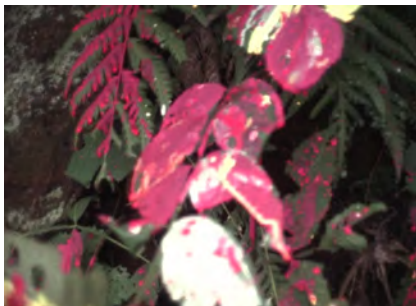


[Fig.20]



[Fig.21]

[Fig.20][Fig.21] 『リングと少女』 (1982)



[Fig.22] 『SHELTER』 (1980)



[Fig.23] 『MY SHELTER』 (1981)

1-2 環境の変化

1-2-1 実験映画との関わり

相原信洋は本人またはその作品について、しばしば実験映画に関わりのある人物による記述が残されている。『ecce 映像と批評 1』の佐野明子による『アニメーション作家・相原信洋論』にも「実験映画に携わる関係者から評言が寄せられる相原作品」[1]という記述があるように、かわなかのぶひろ、松本俊夫、西嶋憲生、中島崇らが彼らの著書や寄稿文で相原の作品に触れているか、または相原についての文章を書いている。松本俊夫は著

書の『幻視の美学』（1976、フィルムアート社）の『70年代の実験映画 -日本における展開』という章において、『ストーン No.2』（記述内では『ストーン No.2』と表記されているが、作品内容の解説から『STONE』であると思われる）についての評を記しており[2]、西嶋憲生は『生まれつつある映像』（1991、文彩社）において『日記を撮る人々』の章の中で『STONE』に触れている[3]。この2冊の『STONE』への記述については佐野も『アニメーション作家・相原信洋論』で記している[4]。

相原に何らかの言及をした人物のうち、特にかわなかのぶひろは「相原信洋 アニメーションカタログ」（2002、京都造形芸術大学）において、相原との出会いに始まり作品についての評、プライベートに立ち入った内容まで長年にわたる交友関係が伺える文章を寄稿している。[5]

1-2-2 イメージフォーラム、アンダーグラウンド・センター関連の上映会

相原はかわなかのぶひろが率いるイメージフォーラムとの関係が深く、組織が前身のアンダーグラウンド・センターだった頃からアンダーグラウンド・シネマテークなどの様々なイベントに参加し、1987年にイメージフォーラム・フェスティバルが始まってからは個人作品もしくは田名網敬一との共同作品で故人となるまで毎年参加している。以下に可能な範囲でイメージフォーラム・フェスティバルが始まるまで、1986年までのイベントを列挙していきたい。

資料により確認できる範囲では、1971年5月のアニメーション特集で『TIME TO KILL』と『SMOG 70』が上映されている[1]。1972年の欄に前年のシネマテークの上映会で新人として登場した[2]という記述があり、これが最初の上映会参加の記録である。1972年はアンダーグラウンド・シネマテークで二人展を開催[3]しており、二人展のうちのもうひとりには後にワラシャンドへと名称を変更する繁尾悟雄である。中島崇からの聞き取り[4]によれば、相原はワラシャンドと仲が良かったという。残存するチケットには「相原信洋・繁尾悟雄 アニメーション作品集」と銘打たれている[5]。その後もイメージ・フォーラムシネマテーク等で上映会への参加や個展を行っており、1973年4月には相原個人のみの上映会[6]が行われ『サクラ』や『やまかがし』などを上映し、第一回アンダーグラウンド・シネマ新作展にも『うるし』[7]で参加している。

1974年には100フィート・フィルム・フェスティバルに『妄動』で参加[8]し、1975

年には6月に開催された第三回アンダーグラウンド・シネマ新作展で『新禿山の一夜』[9]がプログラムされ、10月にはアンダーグラウンド・シネマテークで個人の上映会[10]を開催している。また、イベント名は不明だがスウェーデンでの成果の報告がされたとの記述[12]も残っている。

当時の作品リストには『ストーン』と記されている[12]が、現存する作品『STONE』も『STONENo.1』(1975)も100フィートの時間内に収まっていないことから別バージョンの可能性がある。また同年6月には「実験映画-70年代の展望」という上映イベントに『みつばちの季節は去って』と『STONE』で参加[13]している。

1977年にはアンダーグラウンド・シネマテークはイメージ・フォーラム・シネマテークに名称が変わるが、第3回100フィート・フィルム・フェスティバルに『カルマ1』という作品で参加した記録がある[14]。『カルマ』が1979年に開催された上映イベントの100フィート・フィルム・フェスティバル ベスト50にプログラムされている[13]ことから、『カルマ1』は『カルマ』であるとみて間違いないだろう。

1978年はアンダーグラウンド・センターが協力したシンポジウムの特別企画「個人映画・10年の展望」で『STONE』プログラムされ[15]、7月には100フィート・フィルム・フェスティバルに『光』で参加[16]し、12月にはイメージ・フォーラム・シネマテークの「第四回新作展に向けて」というイベントに『STONE』がプログラムされている[17]。また、かわなかのぶひろが編集し、イメージ・フォーラムが編集・発行した『映像の実験』(1978)では松本俊夫の記述で当時の実験映画作家について列挙する記述で相原の個展を挙げている[18]。

1979年は1月にイメージ・フォーラム・シネマテークで1月に「相原信洋アニメーション集」を開催し[19]、第四回アンダーグラウンド・シネマ新作展にも『UNDER THE SUN』で参加している[20]。また、第3回100フィート・フィルム・フェスティバルに言及した際に前述した「100feet film festival Best50」というイベントにも『カルマ』と『光』が選ばれている[21]。12月には寺山修司がプロデュースし、かわなかのぶひろがディレクターを務めた「Off Theater Film Festival '79 特別企画：70年代自主映画 寺山修司プロデュース『映画魔術館』」にて『やまかがし』がプログラムされている[22]。同年から翌年にかけて開催された「80年代映画への胎動」でも『やまかがし』と『STONE』がプログラムに組み込まれた[23]。

80年代に入っても引き続いてイメージ・フォーラム関連のイベントで作品を発表し続け

ている。1980 年はメージ・フォーラム・シネマテークでは再び先にも記述した「100feet film festival Best50」の上映[24]と「新作展」のアンソロジーが開催され、「新作展」のアンソロジーでは『うるし』が上映[25]、個展も開催し『Burnin'』や『青マッチ』（1980）、『SHELTER』などを上映した[26]。また、この年は第五回「アンダーグラウンド・シネマ新作展」も開催されここでも『SHELTER』（1980）が上映されている[27]。

1981 年はイメージ・フォーラム・シネマテークの「シネマテーク・1980 1980 年公開アンソロジー」にて『水輪（カルマ 2）』（1980）が[28]上映され、また、この年には「第 1 回実験映画祭」が開催され、相原は『MY SHELTER』を出品している[29]。

1982 年はかわなかのぶひろや松本俊夫の作品なども組み込まれた「SANSEIDO シネマバラエティ 賀正 1982」というイベントで『水輪（カルマ 2）』が上映されており[30]、「第 2 回実験映画」では『リンゴと少女』がプログラムに組まれ[31]、1983 年には「第 3 回実験映画」に『BARVA』で参加している[32]。実験映画祭は第五回までフライヤーが残っており、翌 1984 年に開催された「第 4 回実験映画」には『S=13』 [33]、1985 年に開催された「第 5 回実験映画」には『逢魔が時』（1985） [34]で参加している。

1986 年には同年 1 月にニューヨークで開催されたとされる実験アニメーションのプログラムが再現された「プログラム・イン・ニューヨーク」という上映会がイメージ・フォーラム・シネマテークで行われ、『リンゴと少女』（1982）、『水輪（カルマ 2）』が上映された[35]。

1987 年以降は前述の通りにイメージフォーラム・フェスティバルが開始され、同映画祭に作品を出品しているが、その後も 27 作品がプログラムされた「相原信洋作品集」をシネマテークで開催し、同イベントでは『雲の水』が新作として上映されている[36]。

また、1994 年に行われた『日本実験映画 40 年史』展でも作品が上映され、カタログに寄稿された西嶋憲生による『日本の実験映像小史』には日本の実験アニメーションに活力をもたらしたと記されている[37]。

1-2-3 1986 年以降の動向

1986 年から京都芸術短期大学に着任した相原は、同時に関東から京都に居を移しており[1]、1991 年に同法人に 4 年制の京都造形芸術大学が開学すると同校で教鞭を取った。京都造形芸術大学には後に共同制作をすることになる田名網敬一が開学時に着任し[2]、相原

と再会する。2001 年に『風の呼吸』が共同制作され、2011 年の『DREAMS』まで継続している。

1-2-4 同時代の作り手

相原はアンダーグラウンド・センターや後のイメージフォーラムに関連した上映会や映画祭に多数参加している。それにより、当然同時代に活動していた作家の作品に触れる機会を有していたと考えられる。実際に相原が他作家の作品を観ていたかどうかは定かではないが、同じイベントで上映された作品などは目に触れることがあってもおかしくはない。

相原が制作を始めた頃の同時代に活動していた映像やアニメーション作品を制作する作家には、アンダーグラウンド・センターやイメージフォーラムを率いるかわなかのぶひろを始め、松本俊夫、山崎博、林静一、田名網敬一、月岡貞夫、久里洋二、古川タクなどがあり、こうした作家たちの中にはアンダーグラウンド・センターやイメージ・フォーラム関連のイベントに作品を出品していた。また、相原が勤務していたスタジオ・ゼロの鈴木伸一も短編作品を制作しており、紀伊国屋が出版した DVD『アニメーション三人の会と実験アニメ』にも『点』（1971）と『ひょうたん』（1976）が収録されている[1]。

1-2-5 同時代の商業アニメーター

相原が商業アニメーションの動画の仕事を生業としていた時期、同時代には小松原一男、葛岡博、友永和秀、金田伊功などが活動していた。小松原一男は相原も在籍していたオープロダクションの設立者のひとりであり[1]、相原が「グラフィック・アニメーター」として参加した『さよなら銀河鉄道 999』では作画監督を務めている。友永和秀は本人の記憶によると 1975 年ごろにオープロダクションに入社しており、既に相原は在籍していた[2]。金田伊功は特によく知られており、アーカイブの為の法人も設立されている[3]。金田伊功は既に故人であり、取材が不可能であることが残念である。

1-2-6 70 年代のイベントと他作家

70 年代には相原作品の傾向に大きな変化がある。この時期にはどのような作家が活動し、

どのような作品の上映があったのかを挙げていきたい。

1969年に「日本アンダーグラウンド・センター」がかわなかのぶひろらによって設立され[2]、1970年からは「アンダーグラウンド・シネマテーク」が始動する[2]。「アンダーグラウンド・シネマテーク」では「新作ショーケース」や個展などその後様々な上映イベントが企画される。「新作ショーケース」では様々な作家の作品が上映され、(少なくとも)1986年まで継続されている[3]。(用資料確認)1970年は「アンダーグラウンド・シネマテーク」でのイベントが企画されたのは3回のみだが、1971年からは回数が増加し、「アニメーション特集」も企画され、前述の通り相原の作品も上映があり、島村達夫の『幻影都市』(1967)や『透明人間』(1968)、林静一の『かげ』(1968)ほかがプログラムに組み入れられている[4]。そのほかのイベントとしてはこの年はポール・シャリッツや飯村隆彦の特別企画も開催された[5]。

1972年には寺山修司や田名網敬一、前述した相原の個展が開催された。

1973年には相原の個展、中井恒夫や萩原朔美の個展が開催され、「FILM EXHIBITION CROSSROADS」では山崎博らの作品が上映された[6]。相原も出品していた同年開催の「第1回アンダーグラウンド・シネマ新作展」には、田名網敬一、山崎博、松本俊夫らの作品も上映されている[7]。また前述もしているように、この年にはジョナス・メカスの『リトアニアへの旅の追憶』が紀伊国屋ホールで上映されており[8][9]、西嶋憲生がその体験と当時の実験映画周辺の作家たちへの影響を著書に記している[10]。『リトアニアへの旅の追憶』はその後に幾度かイメージ・フォーラム・シネマテークで上映が企画された形跡がある[11]。

1974年には「100 フィート・フィルム・フェスティバル」が開催され、相原の『妄動』(1974)の他に田名網敬一、寺山修司、中井恒夫、林静一、松本俊夫、山崎博らも参加している[12]。相原は不参加だが同年の「第2回アンダーグラウンド・シネマ新作展」では松本俊夫、田名網敬一、山崎博らの作品が上映された[13]ほか、紀伊国屋ホールで行われた「アンドレ・キノ」では山崎博やかわなかのぶひろなどのおなじみのメンバーのみならず、クルト・クレン等海外作家の作品も上映され[14]、またシネマテークでは松本俊夫も個展を開いた[15]。

1975年の「第3回アンダーグラウンド・シネマ新作展」でも相原のほか、田名網敬一、松本俊夫、山崎博、寺山修司、中井恒夫らの作品がプログラムに連ねられている[16]。

1976年には「第2回100 フィート・フィルム・フェスティバル」が開催され、作品リストには相原の他に出光真子、久里洋二、田名網敬一、中井恒夫、古川タク、松本俊夫、

山崎博らが記載されており、田名網敬一は『優しい金曜日』（1975）、松本俊夫は『MONA LISA』（1973）を出品している[17]。このほか同年は日本の実験映画界で日記映画の作家として知られる鈴木志郎康の個展も行われている。[18]

1977年にはイメージ・フォーラムの設立により、アンダーグラウンド・シネマテークからイメージ・フォーラム・シネマテークに改称され上映イベントの回数が増加しており[19][20]、久里洋二、松本俊夫などの個展や[21]、「映像 - シュールの時代」というイベントではフェルナン・レジェやハンス・リヒター、マン・レイらの1920年代の作品がプログラムされた[22]。また、この年からイメージ・フォーラム付属の研究所の卒業作品展も開始される[23]。

1978年は粟津潔の個展[24][25]、田名網敬一や寺山修司の個展[26]、相原も参加した「第4回100フィート・フィルム・フェスティバル」が開催され、「第4回100フィート・フィルム・フェスティバル」において、山崎博、松本俊夫、古川タク、林静一、田名網敬一、中井恒夫、あがた森魚、荒木経惟などが[27]出品している。同年に開催された「アーティスト・ユニオン シンポジウム'78 特別企画 『個人映画・10年の展望』」では相原の他に、島村達夫、寺山修司、松本俊夫、古川タク、田名網敬一、谷川俊太郎、その他イメージフォーラムに関わりの深い作家が名を連ねている[28]。

1979年には前述の相原の個展のほか、「プログラム・イン・ニューヨーク アニメ特集」と題された上映会に、相原、居田伊佐雄、古川タク、林静一、久里洋二、岡本忠成、川本喜八郎、田名網敬一の出品がある[29]。「プログラム・イン・ニューヨーク アニメ特集」はニューヨークで上映されたプログラムがそのままの構成で上映されたものである[30]。この年は「第4回アンダーグラウンド・シネマ新作展」も開催され、相原の他、田名網敬一や古川タクなどの面々が参加している[31]。また、翌年に1980年跨って開催された「80年代映画への胎動」では相原の『やまかがし』と『STONE』、林静一や山崎博、古川タク、田名網敬一ほか、これまでも散見された作家の参加がある[32]。

1-2-7 80年代のイベントと他作家

1980年は1979年に引き続き「80年代映画への胎動」が継続されたほか、「第5回アンダーグラウンド・シネマ新作展」が開催され、相原、田名網敬一、古川タク、粟津潔などが出品している[1]。イメージ・フォーラム・シネマテークでは「スタン・ブラッケージ」、

「世界のアニメーション - アヌシー映画祭受賞作」や「特集・エキスペリメンタル・アニメーション」と題された上映会が開催されるなど、イメージ・フォーラムのアニメーションへの関心がうかがえる企画が並ぶ[2]。1981年には「第1回実験映画祭」が開催され、相原や山崎博の他、IKIFが登場し、スタン・ブラッケージやポール・シャリッツなどの1970年代から1980年にかけての海外作品のプログラムも企画された[3]。また、イメージ・フォーラム・シネマテークでは上映会「新作ショーケース」、「アニメーション 80 作品集」、「アニメーション新人展」の開催があり、IKIF、関口和博、屋間行雄など、ほか後に活躍するアニメーション作家たちが登場し[4][5]、「映像メカニック 九州芸術工科大学作品集」では伊藤高志の『SPACY』（1981）[6]が上映され、アニメーション作家の世代の交代が垣間見られた。ほか、「知覚の現象学」にてデュシャンやブラッケージの作品とともに田名網敬一や古川タク、松本俊夫の作品が[7]、「映画とサウンドの冒険」では田名網敬一やクルト・クレン、林静一ほかの作品が[8]、「60年代のアンダーグラウンド映画」ではスタン・ヴァンダビークなどの作品[9]が上映された。1982年は「第1回実験映画祭」と「第2回実験映画祭」の二度の「実験映画祭」が開催された[10][11]。「第1回実験映画祭」は浜松での巡回開催であり、上映作品の数が縮小され相原作品の上映はないが、松本俊夫や田名網敬一の作品が組み込まれている[12]。「第2回実験映画祭」は1981年の「第1回実験映画祭」と同じ会場が使用され、相原の『リンゴと少女』の他に中島崇や出光真子、伊藤高志、古川タク、松本俊夫、谷川俊太郎、寺山修司、栗津潔、IKIF 他の作品が上映されている[13]。この年の「月刊イメージフォーラム 5月号」では中島崇により「個人で手がけるアニメーション映画の制作が盛んである」と述べられ、イメージ・フォーラムで開催された「アニメーション新人展」についてのレビューが記されており、イメージ・フォーラムのアニメーションへの関心がうかがわれる[14]。

1983年には「イメージ・フォーラム・シネマテーク」の300回上映記念として「ニュー・イメージ宣言」が開催される[15]。「ニュー・イメージ宣言」ではプログラムの構成を伊藤高志や寺山修司、松本俊夫、かわなかのぶひろ他の面々が行い、松本俊夫や伊藤高志、山崎博、他の作家の作品が上映された[16]。また、前年に引き続いて12月に「第3回実験映画 CINEMA TODAY」が開催され、古川タク、山崎博、松本俊夫、手塚眞、伊藤高志、他などの作品が上映された[17]。

1984年は「第4回実験映画 CINEMA TODAY」が開催され、伊藤高志、山崎博などの作品が参加したほか、ブルース・ベイリーやパトリック・ボカノウスキーの作品、アメ

リカの実験映画など 8 つのプログラムが組まれた[18]。ブルース・ベイリーは 60 年代から 84 年にかけての作品が 2 プログラムに分けて生まれ、パトリック・ボカノウスキーは『天使』（1982）が「プレミア・ショー」と銘打って上映された[19]。

1985 年の「第 5 回実験映画 CINEMA TODAY」ではプログラム数が 10 を超えるものとなり、前年よりもまた規模が大きくなっている[20]。松本俊夫や田名網敬一などよく名前が見られた作家の作品の他、ドイツの映画祭によるプログラムや講演、日本の実験映画の 60 年代、70 年代、80 年代を俯瞰する「フィルム・セミナー」と題されたプログラムが企画されている[21]。

1986 年は大きなイベントの記録を発見することが出来なかったが、ニューヨークで上映された日本の実験アニメーション作品のプログラムが「プログラム・イン・ニューヨーク」と題された企画がイメージフォーラム・シネマテークで開催され、IKIF や伊藤高志、古川タク他の 80 年代に制作された作品が上映されており、イメージフォーラムを通して日本の作品が海外に渡る様子がうかがえる[22]。

1987 年からはイメージフォーラム・フェスティバルが開始され、2022 年現在も継続されている。

1-2-8 80 年代の若手の台頭

各所で「アニメーション 80」について触れた箇所があるが、「アニメーション 80」は 1979 年に東京造形大学のアニメーション研究会が企画した上映会である「相原信洋 -- アニメーション個人制作の世界」の開催後に相原を相談役として結成された団体である[1]。また、「80 年代のイベントと他作家」の項目では「アニメーション 80 作品集」がイメージフォーラム・シネマテークで開催された事と後に活躍するアニメーション作家たちの登場を記した。また、80 年代初頭は 2022 年現在にアニメーションを志す者に大学等で教え、見上げられる存在となったアニメーション作家たちが登場した時代である。中島崇は東京造形大学アニメーション研究会の機関誌でのインタビューにおいて、相原が登場した当初はアニメーション作家は少なく作っていたのは相原くらいであり、1977 年頃からアニメーションを作り始める人が多くなったと述べている[2]。これらを踏まえると、70 年代終盤から 80 年代初頭にかけてアニメーション作家たちが増え、活動が活発になったことがわかる。また、同インタビューの中島の発言によれば相原は仲間にアニメーションの制作を扇動し

ており[4]、「アニメーション 80」の相談役まで務め、この時代のアニメーション作家のとその活動の増加に少なからぬ影響を与えたと考えて良いだろう。また、これらのことは序論で述べたかわなかによるアニメーションに関するムーブメントへの言及とも一致する。また、中島の言葉には 1977 年頃のアニメーション作品は紙に動画を描くものが多いが、1980 年には 2～3 年前と比較すると面白い作品が出現しつつあるとの指摘もある[5]。

それまでの 60 年代から 70 年代までのアニメーション作家の事情については田名網敬一によると、久里洋二が工房に和田誠などの作家を誘い、宇野亜喜良も編集の方法などを教わりながら制作し、古川タクは助手として撮影などの手伝いをしていたということである[6]。また、山村浩二は和田誠の『MURDER! (マörder／殺人)』(1964) は久里洋二に撮影してもらっていたとシンポジウムで聞いたと述べている[7]。これらの事情を鑑みると、久里に教わりながら皆それぞれの作品を制作していたということであり、当時は個人のアニメーション制作の環境は今ほど恵まれておらず、手探りであったということだろう。そのような時代であれば 60 年代や 70 年代は相原のような作家の存在が他になくとも不思議ではない。

過去に二人展を開催したことがあるという古川タクは、「70 年代のアニメーションの個人制作は本当に不毛でしたが」「それこそ僕や相原君が必死になって、「みんなでアニメーションを作ろう」と言っていた 70 年代前半から 75 年の辺りは特にそうでした。」「広島国際アニメーションフェスティバルが 84 年に始まると、急にお客さんが集まるようになりましたが、それまでの 10～15 年くらいは本当に寂しいものでした。」と当時のアニメーション作品における事情について語っており[8]、これは先述の中島崇の記述とも一致する。70 年代について古川は、「何もないけども、何かやれば科学反応が起きる、非常に面白い時代でした。」とも述べ [6]、相原がこの渦中におり、本人と関わった人物と影響しあいながら、個人によって制作されるアニメーション作品の文化が広がっていたことがうかがえる[9]。

相原が培った作品を制作する事への姿勢や楽しみは、本人や作品を介して次世代のアニメーション作家たちに受け継がれたという事なのだろう。

「アニメーション 80」は 2022 年の現在も存在しており、過去には筆者と同世代の知人が所属していたこともある。木船徳光など 80 年代当時に相原と関わりのあった何人かの作家は大学で教鞭を取っており、相原が灯した火は今でも消えていない。

1-3 環境は重要な要素である

相原作品には周囲の環境が大きく影響したであろうことを、変遷の流れと環境の変化の内容から示したい。

まず、初期から 70 年代までの「陰影の強いイラスト」は 1964 年に創刊されたガロのよな漫画や、仕事として携わっていた商業アニメーション業界からの影響が大きくあるだろう。作り始めや制作にやや慣れて来る頃であれば、身近にある例を参考にしながら画面のデザインや動作のバリエーションを作り上げて不思議ではない。そこに草月やイメージ・フォーラム・シネマテークで多様な作品や作家に接する機会を得れば、元来の実験的で軽やかな姿勢によって、『サクラ』や『やまかがし』の「A が B を行い、結果 C となった」という要素のある比較的物語の積み重ねのある展開だけでなく、『赤いギヤマン』や『逢仙花』のような物語の積み重ねとは言い方いい抽象的な展開を試みることも自然な流れと言えるだろう。

『カルマ』が仏教ブームの中で制作されていることから、作品の内容に個人的な主題が描かれるようになったのも環境や社会からの影響があるという見方が出来る。作品の内容が社会的なものから個人的なものへと変容する中で、周囲に『リトアニアへの旅の追憶』という個人的な事象を描いた日記映画からの影響の広がり、相原の制作のあり方がより個人的なものとなることを後押ししたのではないだろうか。『リトアニアへの旅の追憶』のような個人的な内容の作品が社会の中で評価され、他作家が影響を受けている様を目の当たりにすれば、作品は個人的であっても構わないのだと、それが許されたような心持ちになりはしないだろうか。そして、内容が個人的になるほど、観客に内容の詳細の理解を得る必要は感じなくなるのかもしれない。日記映画のような個人的な内容の作品との関わりと、仏教ブームのような社会の動きとが、相原の作品を形作った重要な要因であると考えられる。一方で『カルマ』の場合は、相原個人が社会に生じた仏教ブームを内面化しているとも言える。相原が環境に影響されながら制作していたということは、個人的な主題の作品であってもそれは社会が反映されたものであり、ある意味で社会的であるという捉え方が可能である。

環境というのは社会全体のムードや流行だけの話にとどまらない。作家が活動する上で、多様な作品を鑑賞し、作家も自作を発表できることが重要である、かつては現代のように手のひらの中で様々な映像が見られる技術がなく、鑑賞も発表もバーチャルではない現実の「場」が必要であったことだろう。作品が上映される環境については、序論でも記した

ように『世界アニメーション映画史』において「アニメーション・フェスティバル東京 71」を最後に自主作品が発表の場が失われたことが記されており[1]、作家にとって恵まれているとは言い難い環境であったことが窺える。また、2022 年にもイメージフォーラム・フェスティバルで特集上映のあった田名網敬一が、60 年代、70 年代のアニメーション事情について、インディペンデントのアニメーションが日本では草月会館などの限られたところでしか見られなかったと述べており[2]、この証言と、これまでに示した相原の参加した上映会などを鑑みると、イメージフォーラムやその前身であるアンダーグラウンド・センターで企画されたイベントの存在は相原のキャリアや制作意欲に大きく影響したことだろう。これらのことから、相原作品にとってアンダーグラウンド・センターやイメージフォーラムの活動は無くてもならない重要な要素であったと言える。

2 描かれるもの

2-1 作品から見える時代

誰しも社会や文化、身近な人間から影響を受けながら生きているものである。それが作品に表れる作家も数多いことだろう。序論で述べたように、筆者は相原の作品に感化されていた事を研究の最中に気付かされている。それ以前にも、京都の短期大学で学生であった頃は教えを乞うていた先生達、卒業後はアニメーションスープを組織した先輩、イメージフォーラム関連のイベントで見た作品、社会の状況など作品も活動もあらゆる事象から影響を受けて今がある。

作品を検証すると相原も例外ではない。特に時代からの影響が 60 年代、70 年代の作品に色濃く表れている。『STOP』や『サクラ』には兵士のモチーフが登場する。当然、兵士のモチーフは戦争を連想させる。また、『生+死』の作品解説には「ビアフラ戦争のニュースフィルムで黒人が死ぬショットを見て発想された。」との記述が、『あめ』の作品解説には「ベトナム戦争の激化等によって、政治的関心が強く、そこにテーマが求められた。戦場に降る”あめ”の作品。」との記述が、『SMOG 70』の作品解説には「学園紛争が激しくなり、スモッグという言葉が使われ始めた時期の作品。来るべき七十年を想像して創られた。大学紛争やベトナム兵のスチール写真を使用した。」という記述があり[1]、両作品とも戦争をテーマに制作されたことがわかる。『やまかがし』も「厚木の米軍キャンプの兵隊達と、街の娼婦達の姿を、子供の目から見すえた作品」と解説されている[2]。相原の故郷である伊勢原市は厚木市と近く、厚木市の側にある綾瀬市や大和市に跨り現在も日米共同施設である厚木基地が存在している。厚木基地は 1945 年に米軍の管轄下に置かれ、1946 年に日米共同施設となった[3]。故郷とほど近い場所に米軍キャンプが存在し、1944 年に生まれた相原にとって戦争も米軍も子供時代の記憶とは切り離せない事柄なのであろう。ベトナム戦争が 1964 年に拡大してから[4]70 年台半ばまで続き[5]、1970 年のイスラエル軍によるカイロへの爆撃[6]など、1970 年代は作品解説にもあるような戦争が海外で続いていた。この他、1970 年には沖縄で米兵による事件なども発生しており[7]、戦争や米軍に対する関心を生じさせるには十分な時代だったことが伺える。この時代の世界の年表にいくつか目を通したが、世界は本当に戦争ばかりしていると思わざるを得ない。このような時代であるからと言って戦争に関連する個人作品作品が多くあるわけではないが、他作家による作品では林静一の『かげ』でも戦争が描かれている。『かげ』は漫画のようなキ

キャラクターを主に、モノトーンがメインの色数が少ない画面デザインで制作され、唐突な光や黒い雨が広島に落とされた原子爆弾を彷彿とさせる。劇映画では 1970 年に山本薩夫の「戦争と人間 第一部」(1970)、1971 年に第二部が公開された[8]。

相原作品には戦争の他にも社会的なテーマが描かれた作品があり、『FREEK OUT』の作品解説には「スチューデントパワーの始まり、ヒッピー文化の広がった頃、創られた」と記され[9]、また前述の『SMOG 70』も戦争以外の社会的背景が明示されている。1970 年制作の『サクラ』にはジョン・レノンの顔が登場するが、1970 年にビートルズの『LET IT BE』が発表され[10]、1971 年 1 月にはジョン・レノンとオノ・ヨーコが来日しインタビューに応じる[11]など話題になる出来事が生じていた。ジョン・レノンに関しては、田名網敬一も『Oh Yoko!』(1973)でオノ・ヨーコの顔写真を引用し、ジョン・レノンを模したキャラクターを描いている。『Oh Yoko!』は DVD『TANAAMISM 2』に収められ、冒頭に「ジョン・レノンの『OH! YOKO!』を聴きながらお楽しみください」と記されている。同年にシングル『Imagine』[12]、『Power To The People』がリリースされているが[12]、『Power To The People』は元々アメリカの市民に使用されており、アメリカの学生たちも軍事活動に対する抗議運動の際のスローガンであった[13]。1960 年代は国内でも学生によるストや社会運動が行われ、公害による訴訟が起こるなど公害に関する大きな事件が複数ある[14]。『風景の死滅』の作品解説に「成田で撮影された。土地の接収と言う事実から、自己の風景の強烈さ、と言う事が意識された。記録映画としてのアニメーションを意図して、風景をコマ撮りした作品。」[15]と記されているように、「三里塚闘争」と言う社会的な事件が生じ、その事件を主題とした本作品が制作された。実験映画の研究者である阪本裕文によっても当時のニュース映像の再撮影されていること、「三里塚闘争」が起こった場所で撮影された映像が使用されていることが解説されている[16]。60 年代の反安保闘争には美術学生なども参加しており[17]、こうした運動は当時若者であった相原にとっても身近な 이슈 であったのかもしれない。この他、『おしろい羽根』は一貫して主人公が空を飛んでいる様を追った展開であり、主人公の背景には工場や煙[Fig.24]、妖怪のように歪な姿の群衆が描かれ、背景の内容から何かしらの社会的な主題があるのだろうと推測できる。「相原信洋 アニメーション・カタログ」ではかわなかのぶひろによる『『SMOG70』は公害に対するやり場のない怒りを、林立する煙や降りしきる煤煙まじりの黒い雨で表現したものだ」[18]という記述があることから、公害に対する関心を以前より持っており、『おしろい羽根』でも工場の煙などのモチーフを選んだ可能性が考えられる。この時代は 1968

年にイタイタイ病の原因認定がされるなど、公害にまつわる出来事があった[19]。このように、この項目で挙げた作品は当時の時代性が反映されたものであると言える。1960年代から70年代にかけて日本で行われていた社会運動には前述の通り学生の参加が顕著であり、相原も同世代の若者として彼らと同じように社会の動向に意識が向いていた可能性がある。しかし、70年代には社会の空気に変容が生じていたようである。宗教社会学の研究者である住家正芳は70年代前半から国内に「仏教ブーム」が存在していたと述べており[20]、また宗教研究者の島蘭進も「精神世界」という語は1970年代の末に若者文化の領域で生み出された「精神世界」やそれに類する思想や実践は、さほどの時の経過を経ずに、主流文化のなかに取り込まれていく」[21]と述べていることから、70年代の前半から社会や若者の意識は「精神世界」のような言葉が生み出される程に個人の内面へと向かって行ったことがうかがえる。人々の意識が社会的な事件から個人の内面へと向かうにつれ、相原の視界からも社会に関する事象が去って行ったのか、社会的な意味合いを見出せるモチーフが作中に使用されるのは、工場の煙が描画された『おしろい羽根』、戦争がテーマとなった『SHELTER』、『MY SHELTER』（1981）までとなり、70年代半ば頃から社会的な要素は影を潜め『カルマ』のような個人的なテーマの作品へと移行する。中島崇は「陰影の強いイラスト」にあったような人物が『新禿山の一夜』以降に制作されなくなったことについての問いに、「僕は少しわかります。70年代の内ゲバやギスギスした闘争心ばかりが世相を形成して、具象的なものが撮れなくなってしまったのではないのでしょうか。彼はヒッピー文化から来ているので、基地であるとか具体的に誰かが撮影した写真を使っていますけれども、そういったことに対して何か訴えたいという気持ちがだんだん無くなって来ますよね。それでコズミックが来るとすぐ近くの人がインドに行って……彼はインドではなくスウェーデンに行きましたけど、別の世界に入っていくというのは分かるような気がします。」[22]と述べており、社会の状況を主題とした作品を制作することへの関心が薄れていった様子が伺える。1973年の『うるし』は同年作の『逢仙花』を引き合いにしたコメントが「第一回アンダーグラウンド・シネマ新作展」のチラシの作者紹介欄次のように記されている。「アニメ工房へ勤めるかたわら絶えず自作を取り続けている。いわば「日常化」されたその作業を通じて、作者は、前作『ほうせん花』にみるような日常性の中にひそんだ視覚のアクチュアリティを剔抉する。」[23]と記され、『逢仙花』を引き合いに本作が紹介されており、この時は既に日常などの個人的な事柄に興味が引かれ、後には更に精神的なテーマが描かれた『カルマ』が制作されることになる。

文化的な側面に注目すると、60年代には草月アートセンターによるアニメーション・フェスティバルが開催され、64年の開催では久里洋二の『アオス』（1964）、真鍋博の『潜水艦カシオペア』（1964）、横尾忠則の『KISS KISS KISS』（1964）、宇野亜喜良の『白い祭り』（1964）など[24]、65年の開催では田名網敬一の『仮面のマリオネットたち』（1965）、手塚治虫の『しずく』（1965）など[25]のアニメーション作品が多数上映された。序論にも相原は草月で田名網敬一の作品を見て自身も制作を試みようと考えた事を書いたが、65年のアニメーションフェスティバルで田名網の作品が上映されており、『仮面のマリオネットたち』が該当作品であった可能性は否定できない。また、1964年にはガロが創刊され[26]、中村宏が顔の上半分や一つ目の女学生を漫画のような陰影の強い絵で描き、1969年の現代詩手帖9月号などの表紙を飾っており[27]、『サクラ』や『やまかがし』のような1970年代半ばまでの作風へのこの時代の影響を思わせる出来事が60年代には生じている。

中島崇の証言によると「自分がヒッピーの文化の中に染まってシタールという楽器を使った音楽を使用したと言っていました。」「70年前後と言えば、この頃は全世界的にみんなピンクフロイドを神のように慕っていました。60年代ではこれがインドのシタールでした。」[28]と、相原がシタールに関心を持っていたこと、それは時代と関係していたことが分かる。シタールが用いられた音楽は『FREEK OUT』で使用されており、作品解説ではヒッピー文化という言葉も記されている[29]。『FREEK OUT』に関しては作品と制作された時代の関係が、中島の証言からもよく見える。『FREEK OUT』でヒッピー文化を想起させる音楽を使用しているように、時代を表すような音楽が使用された作品は他にもある。『水輪（カルマ 2）』のクレジットに音楽の制作者として記載されている喜多郎は、日本のニューエイジミュージックの音楽として『ニューエイジ・ミュージック・ディスクガイド』にアルバムの『天界』（1978）が記載されているが[30]、ニューエイジ・ミュージックは1960年代後半にアメリカを中心としたニューエイジ運動の元で現れたとされ[31]、欧米で「ニューエイジ」と呼ばれるものが日本では「精神世界」にあたる現象であったと宗教研究者の島藺進が『精神世界のゆくえ』で記している[32]。1970年代の前半から「仏教ブーム」が日本に有ったことを前述しているが、日本のそのような潮流は、喜多郎の音楽やタイトルに仏教用語が使用された『水輪（カルマ 2）』や『カルマ』が制作された時期と重なるため、相原もその「精神世界」や仏教が流行する社会からの影響を受けていた可能性がある。宗教に関係するタイトルは『THE THIRD EYE』（1999）や『LOTUS』（2007）など晩年

の作品まで引き継がれたほか、相原がたびたび作品解説に記す「リラックス」という言葉を鑑みるに、相原の仏教への関心が消えることは無かったのだろう。

以上のことから、相原は内容においても表現方法においても時代に影響されていたこと、社会から個人や精神世界に興味が移行して行った事がうかがえる。



[Fig.24] 『おしろい羽根』 (1972)

2-2 人体・手

人物や人体は世界中の数多くの作品に当たり前のように登場する普遍的なモチーフである。数多くどころか、殆どの作品に登場していると述べても過言では無い。映画や演劇などでは、設定された登場人物に観客が感情移入しながら物語を追うことは珍しくなく、その際に登場人物の姿形や性格が具体的に示されていれば、観客の認知によってはキャラクターへの共感や嫌悪が生じ、更に作品に容易に入り込むことも可能である。全身や上半身、頭部もしくは顔などの個性に関する重要な情報が作中に示されていれば、観客は登場人物か登場人物について語る作者に幾らかの感情移入を持った上で作品に触れ易い。抽象度の高い絵画であるピカソの『泣く女』の感情が理解出来る理由には、顔と身体がいち個人と認識されるように描かれている事があるだろう。特に「顔」はパーツが描かれていようがいまいが、当該人物の感情についての情報を観客に伝えるための重要な要素である。

相原作品にも人体が多く登場する。70年代の「陰影の強い表現」では『サクラ』、『やまかがし』[Fig.25]、『初春狐色』、などのように全身もしくは上半身が描かれた状態で人物が登場する。全身や上半身で登場する人体の動きは『短距離ランナー』の主人公の走る場面や、『みつばちの季節は去って』[Fig.26]で少年が石を投げる場面などの他は、フレームの少ない動きであるか静止しているものが多い。動きには乏しくとも登場人物が設定され、また比較的具象度のある構成であるため、登場人物の振る舞いのみでなく感情も認識する

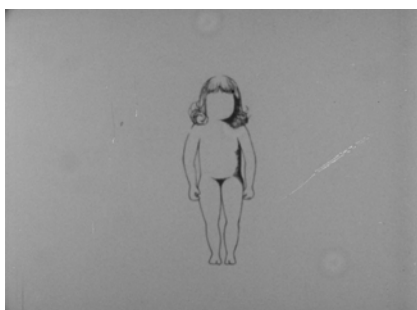
ことが可能である。また、『おしろい羽根』や『赤いギヤマン』[Fig.27]では記号的な表現の群衆が登場し、全身が描かれるがぐにやりと形を変化させながら煙や水のように画面の中を流れるように横断する。全身が描かれる群衆は『雲の糸』[Fig.28]にも登場する。この作品ではぐにやりとした動きは採用されず、硬い形の硬い動きで画面の中を移動して行く。頭部のみであれば『妄動』にも模様のような、雲のような描かれ方で群衆が登場する。群衆は『やまかがし』にあるような登場人物の設定とは異なり、人間の個性よりも一塊の集団であるという印象が強くなる。そのため「社会」や「組織」のような「個人」よりもひとつ上の層から見た人間たちの姿が描かれているように見える。登場人物は個人であっても群衆であっても、人間としての情報が示されていれば、それらの振る舞いや感情の所有が明確になる。相原作品においては、人間の頭部や上半身、全体が具体的に描かれた例はそれほど多く無く、「手」や「目」などの体の小さな部分が描かれることが多い。例を挙げると『初春狐色』[Fig.29]では身体が確認できる描写は激減し、手のみが描かれた場面が増えているほか、『赤いギヤマン』にも目立つ形で手が描かれ、『初春狐色』では滑らかに動かされている。手のみの描写は、佐野が「カオス」と指摘する[1]『逢魔が時』[Fig.30]や、「筆跡と飛沫」の特徴の表れた『映像（かげ）』[Fig.31]にも引き継がれる。佐野は相原作品に登場する「手」のモチーフについて、多くの作品に使用され影や手形としても登場するものであり、ジル・ドゥルーズを引用して手描きのドローイングアニメーションという手法から現れたものであると指摘している[2]。

手のモチーフの多用は非常に理解出来るところがある。手は「手を出す」「手を結ぶ」「手にする」などの慣用句を多く有し、「触れる」「掴む」「指す」等の動作を視覚的に表現する為に非常に都合が良く、手のアップと他のモチーフの組み合わせた画面構成を筆者も多用している自覚がある。手の他に「目」「口」「耳」も同様に他のモチーフと組み合わせ、「見る」「食べる」「話す」「聞く」を印象付けるためのカットで用いることが多くある。これらの部位は登場人物の内側に何らかの情報が入る侵入口や内心を発する出口として、安直さを感じながらも意味や意図が伝わり易い事を想像した上で多用している。部位のみ、またはアップの状態で表現上必要のない部位を排するのは、当該部位のみを印象付けて視認させることで、その意味のみを観客に示すためである。そしてその部位と表された意味が特定の登場人物のものであることを理解できるようにカットを構成し、観客の感情に働きかけるように物語を積み上げて行くのである。

相原作品の「カオス」の作風では「手」の他に「目」「口」「耳」「性器」などが登場する

が、『やまかがし』や『逢仙花』のように見る側の感情に働きかけるようなものではない。少なくともセンチメンタルな気持ちになったり感情移入したりはしないだろう。それは特定の登場人物が設定されず、体の部位がバラバラに表され、人間について描かれて吐いても尊厳を持つ人間のものというよりは「物」に近い認識がされるからではないだろうか。しかし、見慣れた形状の体の部位が具象的に表され、その部位が持つ感覚や意味は殆どの人間に記憶されているだろう。どの部位も視覚や聴覚、触覚などの感覚の出入り口であることは先ほど述べた。相原作品の「手」が触覚を表すことは佐野も指摘している通りであり[3]、作品によってはこのモチーフたちが何かしらの感覚や感情を表していたと考えられる。例えば「手」であれば「触覚」の他に「何かを捉えようとする欲求」の表現に使用が可能だからである。『映像（かげ）』は実態の無い、実際には触れることのできない「影」や「映像」と手指との組み合わせで、何かに触れようと、何かを掴まんとする欲求とそこに沸き起こる強い感情を、フレーム間の差の大きな動きと描画や明滅を伴う演出が想起させる。「目」であれば『THE THIRD EYE』ではタイトルにも「目」という意味の単語が用いられ、画面に描かれた「目」が物事の真理を凝視せんと欲求している様子を想像させる。ただ、相原作品は全体の傾向として、『やまかがし』や『サクラ』のような戦争や社会に関わるテーマを持つ作品、『逢仙花』のように肉親をテーマにした作品以外は、シノプシスや作品解説を読む限り、また作品の構成を見ても、どう描くか、どう動かすか、何を動かすか、または動きを作ることそのものに興味の重心が置かれているように見受けられる。そのため、モチーフやその振る舞いが生じさせる意味に重きを置いて制作されている印象はあまり感じない。「カオス」や「線描画」で表されるモチーフは多数の線に埋もれ、ひしめき、重なり合い、境界が曖昧に感じられる事が多い。その境界の曖昧さは、掴み所のない言語化の困難な表現を生んでいる。しかし、具象的なモチーフからは意味が発せられ、それを受け取らずにはおれないものである。佐野は手のモチーフについての言及の流れから、作中に見られる生死の循環について言及し[4]、『カオス』のシーンを見て心を掴まれたとすれば、原質的で感覚的な運動に加えて、そうした身体に働きかけるパワーではないだろうか」と述べ、その要因について「身体を湾曲させるような『見えない力』によるものではないか」と考察している[5]。相原作品においては、筆者の作品のようなモチーフとモチーフの組み合わせにより構築される意味ではなく、モチーフと動きや境界の曖昧なその状況の組み合わせから観客は意味を受け取るのではないか。境界の曖昧な状況、「生」や「死」のイメージ、「無数の動く線によって表現された見えない力」[6]を孕んだ動きが、「目」や

「手」という具象的なモチーフの発する意味と結合し、人間が持たずに済ませる事の出来ない感情や欲求を作品が感じさせるのである。そしてその感情や欲求は、部位それぞれがバラバラに配置されていること、登場人物に当たるものが設定されていないことにより、それが誰のものであるのか明確には語られない。それ故に、観客はその感情や欲求から距離を置き、感情移入のような作品との精神的な一体化を起こすことなく、風のような「見えない力」を浴びせられることに近い体験をするのではないだろうか。感情移入は作品の強度を担保する要素のひとつであると考えているが、相原の「カオス」などの抽象度の高い作品には身体モチーフが使用されながらその要素が無く、それにより観客と作品に距離があることが作品の強度を生じさせているのかもしれない。



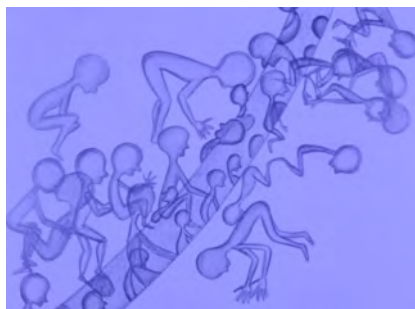
[Fig.25] 『やまかがし』 (1972)



[Fig.26] 『みつばちの季節は去って』 (1973)



[Fig.27] 『赤いギヤマン』 (1973)



[Fig.28] 『雲の糸』 (1976)



[Fig.29] 『初春狐色』 (1973)



[Fig.30] 『逢魔が時』 (1985)



[Fig.31] 『映像（かげ）』（1987）

2-3 風と水

アニメーション作品では風や水などの自然現象は一般的にはエフェクトという形でモチーフや環境を表す演出として使用されることが多くある。相原作品にも自然現象が表現された作品が散見されるが、相原作品における自然現象の表現は、単なるモチーフや演出のために描かれたものにとどまらず、抽象度の高い作品では水や風が主役になることがある。

相原作品に登場する自然現象の表現の多くは雨や雲などの水に関するもの、風などの空気の流れに関するものであり、モチーフ、動き、音、風景の映像など複数の方法で表現される。水や風の類に関する表現は『あめ』、『やまかがし』、『みつばちの季節は去って』、『赤いギヤマン』、『短距離ランナー』、『新禿山の一夜』など陰影の強い描画で具象的に表現された作品でも多く用いられ、抽象度の高い表現でも『妄動』、『雲の糸』、『カルマ』、『水輪（カルマ2）』、『風蝕』、『雲の水』、『LINE』（1990）、『SPIN』（1993）、『気動』、『RAIN – MEMORY OF CLOUD.1』、『MEMORY OF CLOUD』、『WIND』、『SEED』他、多数の作品で用いられている。フィルムが現存せず未確認の『あめ』はタイトルからして雨そのものであり、具象度の高い作品である『やまかがし』[Fig.32]では斜線で描画された雨、水たまりや水面を跳ねるやまかがしが描かれている。斜線で描写された雨の表現は『新禿山の一夜』や抽象作品の『RAIN – MEMORY OF CLOUD.1』でも見る事ができる。この他、『みつばちの季節は去って』[Fig.33]や『赤いギヤマン』[Fig.34]には海が登場し、『短距離ランナー』[Fig.35]では海とも大河ともつかない場所で主人公が仰向けになり浮いている。これらの作品群では大まかな「水」ではなく更に種類が分別された「海」や「河」「蛇口の水」「雨」などとして、一般的に散見される商業アニメーションのエフェクトと相違ない「水」以外の意味が通じる表現で描かれている。カットが丸ごと「雨」や「海」で構成されていたとしても、目立って印象に残る場面であっても、それは作品の中の主役ではなく演出な

どの脇役として使用されている。抽象の高い作品であっても「硬質な抽象」の『妄動』[Fig.36]、『雲の糸』[Fig.37]で描かれる雲のイメージや「繊細な抽象」の『カルマ』[Fig.38]で見られる水滴も同様に、主役というよりは全体の中の一部であるような使用方法である。

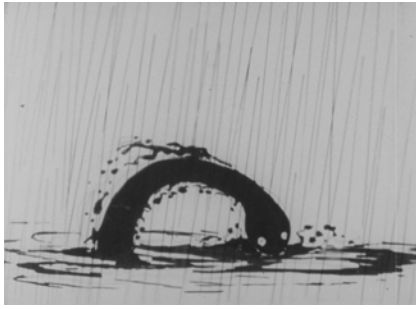
これら以外の抽象度の高い作品はどうであろうか。『カルマ』と同じ「繊細な抽象」の『水輪（カルマ 2）』は視覚や聴覚で水が表されているわけではない。しかし、タイトルに「水」という言葉を有しており、言葉により水のイメージが先導されている。そのイメージの先導と他に具体的なモチーフが描かれていないことによる効果から、観客は「水」を作品の主役、作品の中心として捉えることになる。また、タイトルにつけられた「輪」とカッコ内の「カルマ 2」と言う言葉が宗教を想起させ、描かれた円の形状は主役である「水」による宗教もしくは精神的な運動が表現されているのだと読み取ることが出来る。その他の抽象度の高い作品でも、風や水が作品の主役として機能している例がある。それらの作品は動きによって水や空気の流れが表現されていることが多く、好例に『LINE』が挙げられる。

『LINE』はタイトルの意味としては「線」でしかなく、描画は抽象度が高く『赤いギヤマン』に描かれた海のように「これが水である」と具体的に意味を発しているわけでは無いが、実写の映像や音の素材が水や風のイメージを補強しており、その描画が水や風の流れる様子であると言う見方を観客に対して誘導しているのである。実写の映像による水の表現は『風蝕』でも使用されているが、こちらは『LINE』とは違い、描画が水の流れに溶けていく事がイメージされているように感じられる。風や空気の動きを主役とする作品としては、『気動』[Fig.39]や『SPIN』、『WIND』が挙げられる。これらの作品には細い煙が風で解けるような滑らかな動きが繊細な線で描写され、ミニマルな画面構成と相まって洗練された美しさがある。『SPIN』[Fig.40]と『WIND』[Fig.41]の描画が軌道に沿うような形で滑るように流れる表現は、繊細で儚いが力強くもあり、作品の重厚さを演出している。その力強さは線が周囲の空気の動きを去なしながらしなやかに進んで行くように見えるからかもしれない。風のエフェクトの基本的な描き方では、風の表現は物質による能動的な動きではなく、空気の塊の移動による力が布や植物などの物質に加えられることを意識して作画を行う。『SPIN』[Fig.42]や『WIND』[Fig.43]のような表現の場合、空気の塊の移動によって加えられた力が定まった形のない消えゆく描画で表されており、形のないものが消えゆく儚さと、加えられた力の強さの両方が画面に表れていることになる。ひとつの画面の中で儚さと力強さという相反するものが両立する表現は、強いも弱いも全てを包括する自然そのものについて何かを問うているようにも感じられ、ほんの数本の線と僅かな

塗りによる軽やかな動きであっても重厚な作品となり得ることの証左である。『WIND』はそれに加えて高密度の描画が施された場面を有しており、更に力強い、強靱な作品に仕上がっていることに驚かされる。

アニメーターの友永和秀によると相原は動画の仕事の際に、キャラクターを綺麗に描くようなカットよりもエフェクトのような特殊な場面、形が少々違ってても許されるようなカットを率先して受けていたという[1]。また本人も「画面の発想は自然現象から得ることが多いのか」という質問に対して「人間は人間の中の手と足と顔とか、口だけの動きの世界のドラマだから割と嫌いなんです。パッと人間が出て来るでしょ。何か芝居するとか動いたりするでしょ。そうすると自分の分身みたいになっちゃうからね。」と返答しており[2]、これらの発言から、相原は何らかの具象的なモチーフや人物を描くよりも、風や水などのエフェクトのような表現を好んでいたと考えられる。以上を鑑みると、風や水の表現が多く見られるのは当然の事であろう。「動きと演出」の項目でも示しているが、相原は「映像表現の科学」(2001)でのインタビューにおいて商業アニメでの仕事と絡め、人間や動物に命を吹き込むよりも「自然と向かい合う、自分でも自然をアニメートする」「目の残像みたいなものに川の水、空の雲のゆっくりとした移動」という言葉を並べ、その中に生命感を見出し、更にはそれが自身の血の流れに近いと感じると気持ちが良いという趣旨の内容を述べている[3]。相原にとって風や水のアニメーションは自然を模したものであると同時に、自身の体内を流れる何らかやそのリズムを写し取ったものであると言える。筆者が相原の作品から感じ取っていた生命力や力強さは、作品に表された相原個人の、ひいては人間のリズムによるものだったのだろう。

人間は体内のほとんどが水分で構成されており、水は生命維持に欠かせないものである。生命維持のために重要であるだけで無く、神社の手水や信仰の対象としてもよく見られ、文化の中にも当たり前存在していることから、人間は昔から水に対して何らかの意味や情緒を抱くものなのだろう。視覚的に美しくもあり、水面に映る風景や光、水の波紋は特に必要で無くてもアニメーションとして表したくなることがある。流れる動きであるからというだけでなく、相原がいくつも水を描いた気持ちは非常によく理解出来る。



[Fig.32] 『やまかがし』 (1972)



[Fig.33] 『みつばちの季節は去って』 (1972)



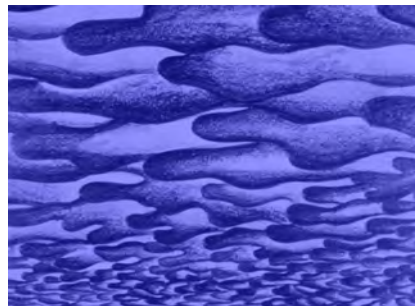
[Fig.34] 『赤いギヤマン』 (1973)



[Fig.35] 『短距離ランナー』 (1973)



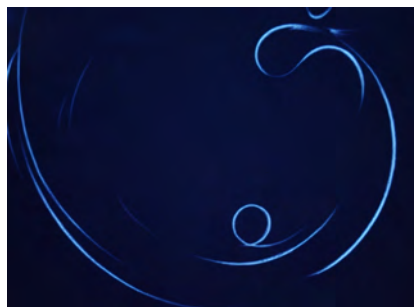
[Fig.36] 『妄動』 (1974)



[Fig.37] 『雲の糸』 (1976)



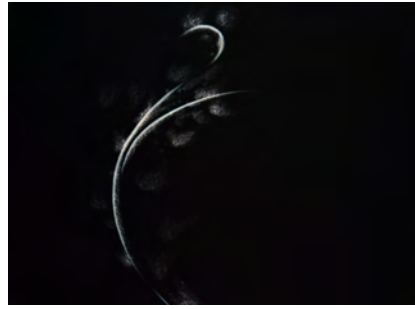
[Fig.38] 『カルマ』 (1977)



[Fig.39] 『気動』 (1994)



[Fig.40] 『SPIN』 (1993)



[Fig.41] 『WIND』 (2000)



[Fig.42] 『SPIN』 (1993)



[Fig.43] 『WIND』 (2000)

2-4 風景・情景・光景・記憶

風景に焦点が当てられた作品は有名無名を問わず、様々な国の作家によって作られていることだろう。筆者にもピーター・ハuttonの作品群や、いつ見たのかも覚えていない知らない作家の作品の断片的な記憶がある。絵画でも多くの画家によって風景画が残されており、分野を違えても風景は人気のあるモチーフである。なぜ風景を作品にしたいくなるのだろうかと考え、筆者の場合は「郷愁」や「思い出」、視覚的な好みによるもの、「背景」という言葉が持つ意味、社会を映し出すもの、などが思い当たる。教習や思い出を作品にしたことは無いが、子供の頃に住んでいた団地をモチーフにしたことならある。「背景」も、「背景」という言葉は何かしらの出来事の原因を指す時にも使用されるため、登場人物の人生や置かれた状況を表す意味で「背景」としての風景を作品中に描くことはある。視覚的な好みや社会を映すものとして背景を描いたことはないが、今後そのような作品を制作する可能性はゼロではない。

相原作品にも風景にフォーカスされたものや情景が描かれた作品が多く存在する。70年代の作品では「風景という言葉がタイトルにダイレクトに使用されている『風景の死滅』をはじめ『初春狐色』、『うるし』、『STONE』、『STONE NO.1』、『光』、『UNDER THE SUN』

など、80年代の作品では『青マッチ』、『風触』、『BURNIN』、『SHELTER』、『MY SHELTER』、『リンゴと少女』、『PRIVATE』など、90年代の作品では『雲の水』、『LINE』、『鴉』（1992）、『MEMORY OF CLOUD』など、00年代の作品では『WIND』、これらの作品には全編もしくはそれなりの尺で風景の素材が使用されている。

相原作品にある風景には複数の性質があると考えられる。一つ目は記憶や記録と関連付けられるもの、二つ目は相原の身体と関連付けられるもの、三つ目は風景の中での遊びや試みである。『風景の死滅』は「成田で撮影された。土地の接収と言う事実から、自己の風景の強烈さ、と言う事が意識された。記録映画としてのアニメーションを意図して、風景をコマ撮りした作品。」[1]と解説されているように、土地の接収という鮮烈な出来事を題材に制作されている。また、『風景／映画再考 阪本裕文 トーク採録「相原信洋——風景論としてのアニメーション」』の阪本裕文の記述には「冒頭しばらくは、記録映画やテレビニュースなどを再撮影して、三里塚の様子を映しています。中盤で出てくるパフォーマンスのシーケンスは日本幻野祭です。」[2]とあり、社会的事情を色濃く反映した作品となっている。坂本は「中盤で出てくるパフォーマンスのシーケンスは日本幻野祭です。頭脳警察、ブルース・クリエイション、高柳昌行ニューディレクション、高木元輝トリオ、ロスト・アラフ（灰野敬二）などに加えて、ゼロ次元や三里塚の地元農民も登場するアンダーグラウンドなフェスティバルが1971年8月におこなわれたのですが、その前後の様子を撮っています。映画の後半は、接収された土地をブルドーザーが整地している様子をコマ撮りするという展開になっています。」[3]とも述べており、冒頭の闘争部分は記録映像からの引用だが、その後の日本幻野祭と廃屋などが映る風景の場面は、現地へ赴いて撮影されていることがわかる。土地が接収されるということは、その土地の風景が奪われて今撮影されているその景色は人々の記憶が写真や映像の中にしか残されなくなることを意味している。記録された風景はその風景を見ていた人々の記憶が風化しても存在し続け、人の外側に置かれた記憶であるとも言える。人の内に残しておけない記憶を外部の記録が担うのである。これらを鑑みるとこの作品は記憶や記録と関連付けられていると言えるだろう。自然や写る人々の営みが刻まれた『STONE』や『UNDER THE SUN』『初春狐色』『うるし』は郷愁を誘うところがあり、実際に防空壕の跡地で撮影されたという『SHELTER』と『MY SHELTER』は戦争の記憶のある場所で撮影され戦争を想起させる作りとなっており、記憶と記録の両方の性質を有している。旅先の映像が使用された『PRIVATE』は「思い出」という記憶やその場に居たと言う記録がそのまま写されたような作品である。身体との関

連は『風触』や『LINE』、『MEMORY OF CLOUD』などの風や水の流れが描かれた作品が該当する。風景に存在する風や水の流れを自身の体に有する流れと重ねて感じ取っているのだろう。遊びや試みは『光』や『青マッチ』、『風触』、『BURNIN』、『リンゴと少女』など1980年を跨ぐ時期に見られ、人間の動きやドローイングアニメーションの自然の中への置かれ方が軽やかに試されているように見える。これまでに何度か示して来た「映像表現の科学」(2001)でも相原は「遊ぶ」や「楽しむ」「こんなのはどうなんだろう」という言葉を用いながら過去に楽しみながら試行錯誤していたと思われる経験を述べている[4]。このインタビューではペンや鉛筆でのドローイングについてのものであったが、風景が素材である作品であってもその気概に変わりはないだろう。風景に関する作品はこれらの性質のうちものによりどれかひとつ、もしくは複数を組み合わせた性質を有しており、風景は相原の創造性を引き出す重要な素材であると言える。

風景に関する作品について述べられた言葉には「風景」が使用されることもあるが、多くは「光」や「影」「雲」「風」「水」などがキーワードのように用いられており、相原の視界には風景そのもののみならず「風」や「水」などの事象が強く映り込み、本人の記憶と結びつき、それが作品を形作っているのではないだろうか。つまり記憶と関連づけられた作品は、風景や光景に対する感傷的な記憶が情景として作品化されたものなのだ。風景の作品でなくとも、『やまかがし』や『とんぼ』も記憶を根元としており、これらの作品が記憶に基づいている事は各々の作品解説からも確認出来る。各作品の解説でも述べたが、『とんぼ』と『鴉』では作品解説で子供の頃の記憶と結びついたイメージが語られている[1][2]。『MEMORY OF RED』(2004)ではシノプシスに「記憶」という単語が使用されており[3]、これも子供の頃の記憶と結びついている可能性がある。この他には『みつばちの季節は去って』は養蜂家がテーマとなっている事が示され[4]、『逢仙花』は相原の祖母が故人となった時に庭にあったハウセンカがタイトルの由来であると述べられている[5]。一方でこれら以外の作品では昆虫や魚が用いられている理由を見つける事が出来なかったが、理由が明示されている作品の傾向を鑑みると、作品製作時の体験や幼少期の記憶が下敷きである可能性がある。

正に「背景」という言葉がある通り、風景については、雨や風などの自然現象や、景色の中にある木や建造物を用いて比喩表現で登場人物の人生という意味での背景や感情を表現する事が可能である。表現の仕方にもよるが、例えば作品の中の登場人物が鬱蒼とした暗い森に佇む人間であれば暗部を背負った人物を、都市を背景にした人間であれば、都会

に生きる人物を示す事が可能だろう。それは、人間は背景や風景に歴史や情緒を重ねて見ているものだからではないだろうか。だからこそ、作る側も相原のように風景になんらかの感傷を抱き、作品の主題として使用したり、インスピレーションを与えられたりするのではないだろうか。そう考えると、風景は非常に個人的な主題や日記映画とも相性が良いと言えるだろう。相原が記憶にある風景や実際の風景から着想を得るのは、『風景の死滅』のような社会的な主題の作品であっても、「風景」というものに対する個人的な感傷を有していたからなのかもしれない。

2-5 読み取れるもの

この章では相原作品で多く使用されるモチーフについて述べて来た。記号学者のロトマンは『映画の記号論』で「スクリーン上の各映像は記号である、つまり意味を持っているし、情報をになっている。」と述べている[1]。つまり記号である各映像で構成された映像作品は、記号の積み重ねで作られているということだ。この場合の「記号」とは記号論で取り上げられるような「人間が『意味あり』と認めるもの」[2]である。作品に描かれているものは作品のテーマや内容、込められた意味を読み取らせるための記号の数々であり、筆者が制作する場合にも常にそれを前提としてモチーフや構成を考案しているし、筆者以外の多くの作家もそうであろうと想像する。ではなぜそれを前提とするのだろうか。それは、筆者の作品が基本的にナラティブであること、更には完成後に作品が他者の目に触れることを想定していることに起因している。少なくとも作品のナラティブや作品に込めた意味、作品の中では何が起きているのかを他者=観客に認識して貰いたいと考えているからである。ナラティブな要素を有する作品の場合は、モチーフはそれが何であるのかを理解しやすい見慣れた姿形である方が、観客への物語の伝導が容易である。例を挙げると、「お気に入りのおもちゃを無くし、悲しくて泣いている少女」と言う物語を観客に示したい場合は、登場人物は「少女」を意味するように描かなければならないし、少女は泣いているように見えなければならぬし、悲しんでいるように見えなくてはならない。少女がおもちゃを無くしたことが解るようなカットの構成や、そのおもちゃが少女のお気に入りだと解るような演出も必要である。モチーフのみならず、時間に関係する構成、展開のさせ方においても同様のことが言える。序論で自作について記した際にも述べているが、「物語」とは「時間的な展開がある出来事を言葉で語ったもの」であるという[3]。橋本はプロップを

引用しながら「時間的展開がある」とは「状況が変化すること」であり[4]、最小の物語は「王が死んだ」のようなものであると解説している[5]。観客に作品の物語が認識されるには、「最小の物語」にその後続く「最小の物語」と整合性の取れた繋がりが必要である。はたから見れば筆者を含む作家は好き勝手に創作しているように見えるかもしれないが、実際には多くはそのようなことはなく、作品が発する情報を他者がどう捉えるのかを念頭に置き、他者から見て整合性の取れる表現になるよう考慮されているものである。観客に作品の内容を認識してもらう為には「自分が描きたいものを描きたい」「好きなように表現したい」という欲求を持ちながらも、作品に盛り込まれた記号が自分の望み通りに観客に伝わるように、それが「他者にはどう見えるのか」を置きざりにせぬよう、他者のものの見方や感じ方を想像しながら使用するモチーフや構成を考案するのである。筆者や多くの作家にとって、発表した作品は他者に「読み取られるもの」なのだ。作品が他者の目に触れるというのはそういうことである。

相原作品においてもそれらは適用されるのだろうか。少なくとも作品が発表されて他者の目に触れている時点で、相原の作品も観客に何かしらの読み取られていることだろう。では、相原の作品からは何が読み取れるのか。具象度の高い作品と抽象度の高い作品からそれぞれ例を挙げて考察したい。

具象度が高く「陰影の強い」カテゴリの作品である『サクラ』を例にしてみよう。全体の流れは、1「戦争をイメージする絵本が示される」、2「波のカット」、3「波の飛沫を連想させる桜の花びらの登場」、4「戦争を連想させる兵士の絵が徐々に描かれる」、5「兵士の絵に桜の花びら、続いて飛行機が横切る」、6「流れるように兵士の絵が消える」、7「飛行機が爆発する」、8「爆発後の破片がキャラクターの前に落ちる」、9「落ちた破片が焚き火になる」、10「焚き火をキャラクターが眺める」、11「キャラクターが焚き火を見るのをやめて去る」、12「焚き火の炎が歌うジョン・レノンになる」、13「ジョン・レノンが炎を吐き出す」、14「炎がジョン・レノンを消しつつ」、15「残りの線が複数の手になる」、16「手が集まり、落ちつつミサイルになる」、17「落ちたミサイルが弾け、その破片は手になる」、18「11、12の繰り返し」、19「手が迫るように向かってきた後に画面から消える」、20「波のカット」、21「暗転が引くとロウソクの炎になる」、22「炎がゆれる」、23「揺れた炎から火の欠片が分離する」、24「火の欠片は舞いながら画面の外へ」、25「火の欠片が再登場の後に消える」と、概ね「最小の物語」が次の「最小の物語」へと繋がり、連続した「物語」によって時間が進行して行く。ひとつの「飛行機が爆発する」から「爆発後の

破片がキャラクターの前に落ちる」など、橋本が述べているような「最小の物語」が次の「最小の物語」に連鎖する場面が多く、作品内に起こる出来事の結果と要因が示されており、相原作品全体で比較するとナラティブな構成である。加えて使用されるモチーフが「兵士」や「ヒトラー」、「ミサイル」などの戦争を連想させるものである。ただの「人間」ではなく「軍服」「銃」「ヘルメット」「腕章」などの記号が与えられ、「兵士」や「ヒトラー」であることが意味付けられており、落下する黒い塊も「戦争」を連想させるミサイルに形作られている。『サクラ』が何を言わんとしているのかは正確には相原本人にしか解らないであろうが、少なくとも「作品の中で起こっている事」が理解可能であり、「戦争」と「平和」について何かを述べようとしていて、それが戦争を称賛するものではないことが読み取れる。同じく「陰影の強い」作品にカテゴライズした『初春狐色』はどうだろうか。『初春狐色』は描画などの素材の具象度は高いが、展開としてはやや抽象度が高い構成である。流れは、1「林道と祠のある風景」、2「枝のようなものを大量に背負い、歩く顔が黒く塗られた人物」、3「祠に近づく（祠へのズーム）」、4「枝のようなものを大量に背負い、歩く顔が黒く塗られた人物が前進して来る」、5「狐の影絵を作る手」、6「手が消え、狐の影絵のみになる」、7「柏手を打った後、手遊びのような振る舞いをする手」、8「合わせた手のシルエット」、9「手遊びのような振る舞いをする手」、10「合わせた手のシルエット」、11「手遊びのような振る舞いをする手」、12「手遊びのような振る舞いをする手の背景が稲荷神社の実写映像に変わる」、13「手遊びのような振る舞いをする手の背景が黒画面になる」、14「手遊びのような振る舞いをする手の背景が稲荷神社を進むような実写映像に変わる」、15「手遊びのような振る舞いをする手の背景が様々な稲荷神社の様子の実写映像に」、16「手遊びのような振る舞いをする手の背景が黒画面を経てそして炎のアニメーションに変わる」、17「手遊びのような振る舞いをする手の背景が連なる鳥居を進んで行くアニメーションに変わる」、18「炎の中に手遊びのような振る舞いをする手があるような場面」、19「黒背景に手遊び」、20「合わせる手のシルエット」、21「通常の手イラストに戻り、両手が左右に別れて画面から捌ける」、22「狐の手遊びのシルエット」、23「シルエットを作る手が現れる」、24「きつねの形状を解く手」、25「枝のようなものを大量に背負い、歩く顔が黒く塗られた人物が前進して来る」、というものである。「狐の影絵」や「手遊び」「柏手を打つ手」と「枝のようなものを大量に背負い、歩く顔が黒く塗られた人物」とが同一人物なのかどうかは示されていないが、ともかく誰かが稲荷神社を参拝する、もしくは稲荷神社の神秘的な空間を誰かの意識が巡るような構成で、「最小の物語」の物語の連続とはまた

少し違うが全体としては「人間がどこかの稲荷神社の宗教的な空間を進んで行く」様子が読み取る事が出来る。進んで行くというのは人物が物理的に進んで行くのか、それとも精神のみが旅をしているのか定かではないが、時折訪れる奥に向かってカメラが進行するような演出が「空間を進んで行く」ことを示している。日本の宗教に関する知識を有している事が前提だが、登場人物の手の振る舞いは日本の神道や祈りを想起させるものであり、背景に置かれた風景明らかに稲荷神社のもので、タイトルには「狐」と付いている。よって、『初春狐色』は「人間がどこかの稲荷神社の宗教的な空間を進んで行く」と読み取る事が出来るのだ。具象作品ではモチーフや登場人物の動きは単なる「動き」ではなくモチーフの持つ意味と関連づけられる「行為」であり、その行為を具体的に言語化し易い。以上の作品は展開の抽象度がいくらかは高めではあるが、両作品ともに何が起きているのかをモチーフや展開から読み取る事が可能である、ということになる。

抽象作品も忘れずに取り上げたい。『逢魔が時』を例に挙げると、1「白黒明滅」、2「糸に引っかかる指、5 フレーム」、3「白黒明滅」、4「黒」、5「タイトル」、6「白黒明滅」、7「黒画面と指のイラストの明滅」、8「黒画面と大きく歪んだ、あるいは形状を保てていない指、爆発のようなイラストとの明滅」、9「人差し指で何かを抑えるような形状の手のシルエット」、10「押した指と指の先にある弾けた何かや白黒反転した手指のシルエットなどのイラストと黒画面の明滅」、11「黒画面」、12「白画面に実写の手が現れ、紙をさするような動作の後に左から捌ける」、13「左から指の線画が登場しカオスのアニメーション」、14「10 で登場した、押した指と指の先にある弾けた何かや白黒反転した手指のシルエットなどが更に汚されたようなイラストと黒画面の明滅」、15「13（途中のフレームから）のカオスに赤や黒の塗りが足されたアニメーション」、16「人間の頭部や抽象的な線などが乱雑に描かれた描画と黒画面の明滅」、17「15 のカオスに赤や黒や紫の塗りや線と、更に赤黒紫で描画された尺が足されたアニメーション」、18「糸に引っかかり揺れる指」、19「17 のカオスに赤や黒や紫の塗りや線が足されたアニメーション（途中のフレームから新しく描き直された形跡あり）」、20「黒画面と指のイラストの明滅」、21「17 のカオスに途中から新たな多色のカオスが繋げられる」、22「これまでと似たような別のカオスに切り替わる」、23「8 の指に赤が足された素材と黒画面の明滅」、24「カラフルなカオスの続きから、19 の赤黒紫のカオスへ」、25「落書きのような簡素な線」という構成になっている。構成においては、12「白画面に実写の手が現れ、紙をさするような動作の後に左から捌ける」から13「左から指の線画が登場しカオスのアニメーション」への繋ぎでは「手」が次の展開へ

と誘うように読み取れる。しかしそれは、『初春狐色』の祠に近づく人物の行為のように見えるものとは性質が違う。モチーフにまず着目すると、『サクラ』のヒトラーが火を眺めている場面ではまずヒトラーの頭部、顔までもが描かれており、更には軍服や労働者の着衣などモチーフの詳細な情報をも読み取れるため、その振る舞いや感情が誰のものであるのかを観客は認識できるが、『逢魔が時』にはそれが存在しない。登場人物の設定がされておらず、手も指も目も誰のものなのかが概ね示されていない（実写の手は作者の手を意味しているようにも見えるが）ため、触っているのか触られているのか、見ているのか見られているのか、どちらの感覚で受け止めるべきなのかが判断出来ないのである。最初に実写の手の場面があるため、左下の手に関しては「人体・手」の項目で記したような「物としての認識」にはならず、それが誰かのものであるとインプットされる。しかし、手から繋がる身体も顔も登場せず（コマ送りで見ると頭部の描画が一瞬だけ表れるが、観客が認識するのは難しいだろう）、登場人物の設定がなされていなければ、モチーフの所有者が誰であるのかという情報が曖昧なまま次の展開を目にする事態が起こる。そこで観客が認識する主語は「個人」ではなく、バラバラに描かれたパーツそれぞれについてということになる。だが、動作や振る舞いの所有者が判断出来ないままであると、作品全体を通して見渡した時に全てが作者へと還元され、これは作者の視点や内面、試みなどの「作者の」何らかに則って制作されたのだらうという認識が引き出される。次に展開に着目すると、『初春狐色』や『サクラ』は「最小の物語」やモチーフの振る舞いが次の展開と整合性のある繋がり方をしているが、『逢魔が時』では上記に分けたような場面が各々次の展開に連鎖しているわけではない。例えば『サクラ』の「飛行機が爆発する」から爆発後の破片がキャラクターの前に落ちる」につながる展開や、『初春狐色』の「枝のようなものを大量に背負い、歩く顔が黒く塗られた人物」の次に「祠に近づく（祠へのズーム）」が来るような「登場人物が祠に近づいて」見えるようなカットの組み合わせが無い。12 から 13 への展開においても、ただ左から実写の手が捌け、少しの描画を経てから同じ場所からイラストの手が登場するのみで、「祠に人が近づく」の例のようにそれが何を意味するのかは具体的には語られているわけではない。爆発する飛行機とその欠片のように「何かの結末」を示唆するような具体的な振る舞いでもない。『サクラ』や『初春狐色』では人物の振る舞いにおいて「見る」など具体的な所有のある「行為」として読み取る事が可能で、それらの言語化も容易に出来る。しかし、『逢魔が時』の場合はこれらの具象度の高い作品とは違い、「モチーフが何をしているのか」を具体的に言語化することが多くの場面で困難である。更にモチー

フの振る舞いも「爆発」に近いものや「揺れる」以外は言語で形容することが容易な種類のものではない。以上のことから、この作品から読み取れるものは、モチーフ、モチーフの動作、画面全体の状況などひと続きのものとして語りにくい情報が主であり、意味や記号の積み重ねという類のものではない。ただ、意味を入手出来ないその代わりに、「動いている」という状況と描画のデザインの禍々しさなどの形容、描かれるものやカットによるテンションの強弱が印象付けられる。全体の構成をさらってみると、明滅の場面とカオスの場面がほぼ交互に敷かれている。始まりは明滅で描画は無く、2 度目以降の明滅から指の描画がプラスされる。途中のカオスには前のカオスの素材への描画の描き足しが見られ、終盤は「落書きのような簡素な線」となりラストを迎える。この構成からは、始まりは比較的弱く、時間が進むにつれて描画の量の増加などを利用して力強さと盛り上がりのピークを作り、終盤に収束させる意図が解る。作品の具体的な意味を読み取ることは難しいが、意味の解釈や物語の理解に注力しないため、作品のテンションや熱量といった情報がそのまま脳に飛び込んでくるのである。

また、佐野が「絶対映画とは違う」ことについて言及しているが、相原作品と絶対映画との差は、『逢魔が時』では「人体・手」で示した、受け取らずにはいられないモチーフが発する意味があるため、というのが理由のひとつではないだろうか。そしてその意味と、脳に飛び込んでくる作品のテンションの塩梅が、相原の抽象と具象の混在する作品の強度を担っているのではないだろうか。

2-6 消滅する他者

作品を制作するに当たっては 2 種類の「他者」の概念があると考えている。ひとつ目は登場人物としての他者である。登場人物としての他者については、作者自身であると設定する何かが登場しない限り、作中に登場する人間やキャラクターは作者にとって全て他者である。どれだけ感情移入しながら制作しようとも他者は他者であり、他者だからこそ彼らをどのような状況にでも置くことが出来るのではなかろうか。他者でも作者自身でも、登場人物の立て方には作中にダイレクトに視覚的に表されるものと、視点のみが表現されるものとの 2 種類がある。ふたつ目は観客としての他者で、作品の向こうにいる実在する誰かのことである。作品をどこかで発表する限り、作品の向こうには他者が存在するのだ。

この「他者」について今ここで述べている理由は、「描かれるもの」の章により、相原作

品の作風の変遷は他者性の変遷でもあると考えているからだ。「読み取れるもの」の項目で抽象度の高い作品では人体のパーツが登場しても、登場人物が設定されていないため、モチーフなどの振る舞いの所有者が曖昧であることを記した。反対に具象度の高い作品では登場人物の設定が見られ、動作や作品全体の物語の所有者が明確である。振る舞いや物語の所有者が明確な作品では作中に他者を認識できるが、明確でない作品では認識が難しい。『WIND』などの人物のパーツすら存在しない作品に至っては、作中に他者の存在が皆無である。つまりは、具象度の高い作品から抽象度の高い作品への変遷は、作中に存在する他者性の濃度の変遷でもある。

「陰影の強いイラスト」の作品群は表される画像においては具象度が高い、もしくは完全に具象的であると言ってもよいだろう。『やまかがし』や『短距離ランナー』など「陰影の強いイラスト」が用いられ、比較的具象的な展開の作品では『やまかがし』の少女や『短距離ランナー』の走る男性のように主人公と見られる登場人物が立てられている。この2作品は展開においても具象度が高い。その内容が「主人公の物語」もしくは「誰かの視点から見た主人公の物語」として進められて行くからで、相原作品において構成が比較的ナラティブで最も具象度が高いと言える。そしてこれらにより、作者にとっての他者が作中に明確に存在している事がよく分かる。一方で『赤いギヤマン』や『うるし』は「陰影の強いイラスト」での具象度の高い絵柄であっても、展開の具象度は低く抽象度が高い。展開の抽象度が高いため、内容の具体的な言語化は困難だが、それでも『赤いギヤマン』は浮世絵の時代の事象について描かれ、『うるし』は里山やその周辺の集落についての事象について描かれていることを、素材の写真やイラストから読み取る事が可能である。展開の抽象度は高くとも、登場人物が顔を持って明確に、しかも作品の内容に則した形で描かれており、これらの作品にも他者は見て取れる。しかし、『カルマ』、『逢魔が時』ではどうだろうか。そもそも『カルマ』には人物はパーツすら登場しない。『逢魔が時』は「読み取れるもの」で示したように、特に登場人物が明確に立てられていない。これらを鑑みると『カルマ』と『逢魔が時』には他者性が低い、無いに等しいということになる。相原作品においては作品の抽象度が高くなるほど、作品内の他者性が低い傾向にあり、作品によっては消滅してしまうのである。

観客としての、作品の向こう側にいる他者についてはどうだろうか。冒頭でも述べたように、作品を公開する限り作品の向こうには必ず他者が存在している。相原はコンペティションには積極的に参加した形跡が無いが、例外はあるものの作品リストにある作品は概

ね公開されている。公開されているからこそ記録が残されているのである。

「読み取れるもの」の項目にも記したが、『逢魔が時』のような展開において抽象度の高い作品は、見る側にとっては意味を認識するのが困難である。そもそも意味が認識できるように作られているとは思えない。『妄動』から抽象度の高い作品が始まるが、その妄動について述べた言葉に月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号に掲載されている本人による記述がある。それは「また翌年の『妄動』によって、私のアニメーションは大きく変わっただと思います。以前からよく悩まされたテーマやストーリーから解放されたように思いますし、一〇〇フィート、約三分の作品ですが、現像上がりを見るとフィルムを切る箇所が一ヶ所もなく、これによって私自身、自分の作品の流れを知ったように思います。」[1]というものである。「テーマやストーリーから解放された」とあるように、画像、構成共に抽象度の高い作品の多くは「ストーリー」と呼べるような展開はしておらず、タイトルの要素により『S=13』のようにテーマが不明な作品も存在している。展開において具象度の高い作品から抽象度の高い作品に移行することで、「他者にテーマや内容を理解してもらう」必要が無い状態になった、と言えるのでは無いだろうか。更には、主題においても「他者にテーマや内容を理解してもらう」必要が無い状態になったことがうかがえる。「作品から見える時代」の項目で、作品の主題が社会から個人へと移行していることについて述べてある。社会的な主題の作品を制作する際は、個人的な内容の場合と比較すると他者の目を大きく意識することになる。自分自身について描くものでは無いため、内容に間違いが有ってはならない緊張感を抱えるであろうし、場合によっては他者の尊厳を害してしまう可能性がゼロでは無いからである。内容が正しく伝わるよう、構成やモチーフの選別にも気を使うことであろう。しかし、個人的な内容であればそれほど無い。個人的な主題の方が、諸々の整合性にとらわれずに自由に制作出来るものである。相原は、抽象度の高い作品への移行、主題の社会から個人への移行、このふたつの移行により、観客の目を気にすることなく制作する自由を手に入れたのである。作品の前の他者は消滅こそしないが、作品と他者との距離を制作時に負担を感じない程度に遠ざけた、もしくは自身の内側をみることで観客の方を向いていない状態であると言えるのではないだろうか。

3 動きと演出

3-1 特徴

動作の付け方、動かし方には作り手の好みや表現上の意図など、制作するに当たりそれぞれ、その時々により理由があると考えている。筆者の場合はつい 1 秒刻みで動きをつけちゃう、動きの速度が遅くなりがちであるなどの癖がある。このほか、『蛾のいるところ』では登場人物に敢えてぎこちない動きをつけるなど、演出として動作の付け方を様々な可能性から選択している。登場人物にぎこちない動きをつけたのは、CG で付けられる滑らかなすぎる動作を好まなかったことと、人間の完璧でない様子や生き方がスマートでない登場人物を描きたかったことが主な理由である。勿論、当時は技術的に滑らかな動きをつけようとしても難しかったかもしれない。しかし、技術があろうとも、当時は表現上で必要があるとして、ぎこちない動作を選んでいただろう。

一方で商業アニメの場合はそうはいかないだろう。一般に見慣れた商業作品では演出上で必要がなければほとんどの場合で、滑らかな動作が付けられていると感じる事が多いのではないだろうか。滑らかな動作や良い動作には相応の技術が必要である。技術が無ければ作画を重ねて動きをつけて行くうちにキャラクターやモチーフの形状が歪になることがある。商業アニメーションの作画にはキャラクターの顔や体、車などのモチーフを正確に描画し、向きやポーズを変えても同じものであると認識できる絵を幾つも描く事が出来るデッサン力が必要である。複雑にデザインされたキャラクターやロボットが複雑な動きをしている作品が多々あることを見れば、それは一目瞭然であろう。

それでは、相原作品においてはどうかだろうか。相原も商業アニメーション業界で仕事をしていた経験があり、一定の水準の技術がある事は想像に難くない。しかしながら作品の傾向としては、キャラクターが複雑な動作をする場面は勿論あるが、具象的な作画の作品であっても止め絵や少ないコマ数で作られたものが目立つ。これは、相原作品のうちの具象度の高い表現の作品の持つ特徴のひとつと言える。抽象度の高い作品については様々な動きが混在しており、視覚的に非常に複雑でひとつひとつの動作を追うことが困難な場面が散見される。相原の抽象度の高い作品においてはこの視覚的に複雑な場面は、この他にも多用される流れるような動きや明滅と並んで重要な特徴のひとつであると言える。

3-2 具象作品の動き

相原の具象作品とはここでは『STOP!』(1969)、『サクラ』、『やまかがし』、『おしろい羽根』、『みつばちの季節は去って』、『初春狐色』、『赤いギヤマン』、『逢仙花』、『うるし』、『短距離ランナー』、『新禿山の一夜』のことを指す。フィルムに直に描画されている『STOP!』(1969)をのぞいてはドローイングアニメーションのパートは紙に具象的な絵が施され、稀に浮世絵などの引用もある。紙に施されたその作画は、登場人物の振る舞いが表現された「歩く」「走る」「投げる」「手の動作」などの人体の運動が、商業作品で見られる類いものと同様に適度なフレーム数を使用してそれらしい通常の動きで描かれている。「歩く」は『サクラ』、「走る」は『みつばちの季節は去って』や『短距離ランナー』で、「投げる」は『みつばちの季節は去って』で確認できる。「走る」は真横から見た構図でのみであり、正面や俯瞰、斜めからの視点のものはなくやや平面的な表現で一貫している。対して、「歩く」「投げる」と「手の動作」に関しては『サクラ』、『初春狐色』や『みつばちの季節は去って』で確認出来るように立体的な動きで表現されており、このような動作の一連のフレームの絵がどれも崩れずに描かれていることは、やはり相応の技術があることを示している。このほか、人体の表現ではフレーム数の少ない動きと止め絵も使用されている。フレーム数の少ない動きは『サクラ』に登場する焚き火を眺めるヒトラーと思しき人物の首の動きが4フレームでカクカクとした動作で表現され、『やまかがし』の男女が睦み合うカットでも2コマの絵が入れ替わるのみの動きが使用されている。相原は商業アニメーションで動画の仕事を遂行し得る技術力を持ち、実際に『みつばちの季節は去って』の主人公が石を投げる場面や『初春狐色』の手遊びのような場面では滑らかに動く人体を描いている。首を回転する場面にも男女の営みにも滑らかな動作を付けることは可能であったに違いない。相原も『サクラ』のヒトラーや『やまかがし』の男女の営みの場面はそのぎこちなさを有した表現をあえて使用しているのだろう。

フレーム数の少ない動きはフレーム数の削減のために使用される場合もあるだろうが、それとは別にぎこちなさや「通常の動きとは違う」という「違和感」を発するために筆者もあえて使用することがある。採用の理由は作家それぞれに違っているだろう。動きの滑らかさの度合いも作り手の求める表現を得るための手段であり、技術が伴えば必要に応じて使い分けることが当然可能である。したがって相原作品のフレーム数の少ない動きの表現は「通常の滑らかな動き」ではない必要があったのだと考えられる。このようなフレーム数の少ない動きは田名網敬一の『Good-by Elvis and USA』(1971)や『Good-by Marilyn』

(1971)でも見られたように記憶しており、おそらくそれは珍しいことではないだろう。

フレーム数の少ない動きの他に、相原は止め絵も多用している。止め絵とは文字通り静止した絵である。静止も「動かない」という動作のうちのひとつである。『サクラ』の冒頭の教科書の絵のような場面、散った桜に続く兵士の場面、『やまかがし』の直立する少女や『みつばちの季節は去って』の主人公が佇む場面、『短距離ランナー』で大きな手により影絵のように主人公が切り取られて行く場面などで使用され、作品の始まり、『みつばちの季節は去って』の少年が佇む場面のような文字通り登場人物がただ静止していると思われる場面などで使用されている。また、静止したカットは絵そのものの印象が強く、ある程度の尺が取られていれば絵に含まれる情報を読み取る時間が見る側に与えられる。相原作品の例で言えば、『やまかがし』の冒頭の直立した少女は、冒頭にこのカットが登場することで少女が主人公として見る側に提示され、これから彼女が経験する不安や悲哀を連想させる。よく動くカットでもそれは可能であろうが、静止していることで少女に関する詳細な情報、顔のパーツが無いことや裸であることにも注意が向けられる。このほか、『サクラ』の冒頭の教科書の絵のような場面は静止していることで書かれてある言葉にも注視する事が可能となり、今後の展開への導入の意味合いも果たしている。「静止」は単なる演出としての静止に留まらず、見る側が情報を認識するため、または静止したモチーフを印象付けるための仕掛けとして機能している。それなりの時間の動かないカットが提示されれば、普段見慣れた商業アニメーションとは違った「動きに乏しい」という印象を作品にもたらしたことだろう。その動きの乏しさが見慣れた作品との差や違和感を見る側が感じれば、その際には「通常の動きとは違う」といった感想を持つ可能性があり、それはフレーム数の少ない動きの効果と同様である。従って、モチーフや意味を印象付けるための機能と、フレーム数の少ない動きと同様に「通常の動きとは違う」「違和感」などといった「印象」を見る側に持たせることの両方がこの止め絵には可能なのである。

このように、具象作品においては「静止」「少ないフレームでの動き」「通常の動き」が使い分けられ、展開に抑揚がつけられている。動画マンという相原の仕事の特性上、技術においては「通常の動き」のみでも作品を作ることは可能であっただろう。しかし、「静止」や「少ないフレームでの動き」など「通常の動き」以外の動きを多用することで商業アニメーションの作品とは一線を画した表現となり得ている。この「通常の動き」以外の表現が具象作品群においても実験的であることの一助を成していると言えるだろう。

3-3 流れる

佐野が「流麗」と評していたように[1]、相原作品には流れるような動きがよく用いられている。「流れる」という動作は相原の作品にしばしば現れる風や水の流れの他に、血液や呼気の流れを想起させると筆者は考えている。

流れるような動きは抽象作品の『雲の糸』や『カルマ』、『WIND』などの作品に使用され、初期作品『サクラ』や『やまかがし』にもその特徴を持った動きが確認できる。『カルマ』と『WIND』では違ったタイプが見られ、その両方の要素の原型が『雲の糸』では使用されている。相原作品における流れるような動きとは、主に「線に沿った動き」もしくは「空気による力を受けた線に沿った動き」や「奥行きのある移動を伴った線による動き」である。ここで沿われる「線」とは描画の動きの軌道もしくは軌跡である。この軌道や軌跡は相原の抽象作品においては山と谷を有したなだらかな曲線、『WIND』の渦が描かれるような場面の外部から中央に向かって湾曲しながら描かれる線などが該当する。『SPIN』などで見られる煙のような表現では、軌道である曲線が空気の抵抗を受けて広がり、上昇と共に変形するなどといった描き方がなされ、この場合の軌道は描画された線そのものでもある。

『WIND』の渦の表現では無数の細かな描画が軌道に沿って描かれる。このように、流れる動きは軌道および軌跡に当たる見えない線と、軌道や軌跡に沿って描かれ動作のつけられた線や塗りで作られている。流れる動きが使用された表現の多くでは、尾を引くようにやや長めに引かれた線や霧のような描画の連続した動きに出現と消失の動きが組み合わせられ、音もなく登場し消えるような儚さや、空気の力による霧散が表わされる。

例えば川の流れを見れば流れの線、相原作品においての軌道や軌跡のような線を想起することは容易だろう。『LINE』の作品解説にある「私の場合、その時、必ずといってよいほど、『線』や『面』そして『光』や影』が方向とスピードをともなってシンプルに頭に浮かんできます。」[2]という記述と本編の水が写された映像や風の効果音からは相原が川や空気の流れから線を認識しており、この流れるような動きはその線の表現に適したものであると考えられる。

また、相原はその線を自身の体内にも有していると考えていることが、「ある日の私の『気』の一部でもあり、呼吸の中の『日記』でもあるわけです。」[3]という同作品の解説から窺える。他にも、相原は国立研究開発法人科学技術振興機構の番組であるサイエンスチャンネルの「映像表現の科学」（2001）でのインタビューにおいて「自分のイマジネーションをワンカット、ワンシーンで長めに見せるみたいなものの動画がどうしても多くなる。その

中にアニメーションの本質のものに生命を与える、生命感を感じている。個人的に言うと自分の血の流れに近い波長の時になんて気持ちがいいのだろう。だから自分の映画で自分を感じる」[4]という趣旨の発言をしており、「流れる」という動きを自身も持つ生体的な流れと関連付けて受け止めているという見方は間違いではないだろう。

相原は、前述の「映像表現の科学」でのインタビューで「作る時、ペンを握ったり鉛筆を握ったりしている時、手が作るのを喜んでいる瞬間がある。変なそんなのあるのかと言われるかもしれないが、手がとても快いというか。」という趣旨の言葉も述べている。こうした感覚については、手に対して無理のない比較的自然的な描画方法が影響してはいないだろうか。相原の作品解説には時折「リラックス」という言葉が登場するが、これはこのような感覚から生じているのではないだろうか。「リラックス」という言葉は前述した『LINE』の作品解説でも使用されている[5]。更に、前述の番組では相原は「アニメーションを作るのはメディテーションのひとつである。」という旨の発言もしており[6]、相原本人もこのような動きをすることにより何らかの精神的な作用を得ていたのだろう。

流れる線の動きは実際に描いてみると非常に気持ちの良いものである。流れる動作は「移動」を曲線に沿って描くという応用を用いたもので、『やまかがし』[Fig.44] [Fig.45]の蛇のようにモチーフを滑らかに移動させるだけであれば比較的作りやすい。それほど上手く描けていなくてもラインテストを見るとそれなりに気持ちの良い動きになっており、動きを確認する際の気分も非常に良い。流れる線を描いていると鉛筆デッサンを思い出す。直線を引く時、小さい線や影をつける時は紙に肘や手の小指側の側面を付けていても問題ないが、大きく線を引く際には肘を紙に下ろしていると、肘や手首を中心とした曲線にどうしてもなってしまう長く綺麗な直線が引くことができない。肘や手首のスナップが長い直線を引くためには邪魔になるのである。相原の描くような流れる線のアニメーションは曲線上に線が流れて行く。そのため肘や手首などの関節の動きを利用して自然に線を描くことが可能となり、無理をして難しい線を引いているといった心持ちにはならず、体の意に沿うよう線を引くことができる。軌道の線に沿って、または描いた線の続きを線に沿うようなつもりで描く小さな線や塗りを幾度も繰り返す行為は、気が済むまで集中し、無心になれるため、描いている途中も静かな心持ちになれる。相原のように呼吸や血流を自身の作画から感じることは無かったが、テーマやカットの構成に捉われた作り方でなく、作画や動作を優先させた制作方法であれば、自身にも身体に内在する流れを感じられたかもしれない。描き方やモチーフの組み合わせ如何では、見る側にもそういった感覚を想起させ

ることも可能だろう。そして、体に無理のない動作で作画中に「リラックス」することは確かに可能であった。自身の考えを作品にするという行為そのものにメディテーションの効果があると筆者は考えていたが、「流れる」動きの作画にはテーマなど無くとも作画作業そのものに同様の効果があるのではないだろうか。



[Fig.44] 『やまかがし』 (1972)



[Fig.45] 『やまかがし』 (1972) の蛇の軌道

3-4 出現と消失

「出現」と「消失」はアニメーション表現の基本的な動作であり、炎や煙等のエフェクトにも使用され、相原作品において多くの作品で使用されている。出現と消失の表現においては、1 フレームで現れ 1 フレームで消える 2 フレーム使用の表現から、数フレームを要するフェードや拡大縮小を利用したもの、画面や水面、箱など何らかの境界や枠を利用した出入りなど様々な応用が可能である。『サクラ』 [Fig.46] [Fig.47] のヒトラーが眺める花の形の炎の拡大縮小、『水輪 (カルマ 2)』 [Fig.48] [Fig.49] の冒頭の回転する線が登場する場面は線の伸縮、『WIND』 [Fig.50] [Fig.51] の煙のようなモチーフは拡大縮小の他にフェードと境界による出現や消失が使用されている。『WIND』においてはそれらの消滅を使用して次の展開へとシームレスに切り替わる場面がある。出現の演出においては、『S=13』 [Fig.52] [Fig.53] では冒頭部分で大きさの違った焼け焦げが入れ替わりながら徐々に大き

くなるように登場した後、そこに描き加えられた抽象的な線が更にその後により密に描かれた竜巻のような形状の線へと次第に発展するように描画が表れるなど、別の種類の描画の登場に用いられているのが印象的である。前述した『WIND』のシームレスな展開の切り替えや作品の開始と終了への利用も可能であり、冒頭とラストで白紙からの出現、白紙からの消滅を使用すれば「元に戻る」や「繰り返し」を想起させる演出にも使用できる。相原でなくとも出現と消失はワンカットのアニメーション作品や繰り返しの演出する上ではおそらく非常に重要な要素である。要素を一旦消してしまうことで次の展開を開始する事が可能である上、滑らかに消失させれば『WIND』のようにシームレスに次の展開へと移ることが可能だからである。

また、「消失」という動作は文字通り「消える」という意味を観客に示す事が容易で、観客に儚さや喪失感を想起させるためにも使用出来る。『サクラ』のラストカットのように分解や縮小を伴う消失は、崩れ行くような、朽ちるような様から儚さの表現に適しており、情緒的な印象を残した終焉の演出が可能である。出現と消失はありふれた動作であるが、応用が効きバリエーションも豊富であり、展開においても演出においても重要な動作であると言える。

筆者もワンカットやループを用いた構成の作品をいくつか制作しており、「頼る」と言っても過言ではないほど出現と消失を展開のために多用している。モチーフを自然な形で画面から一旦消してしまえば、自然な形で次の展開に繋ぐ事が容易になるからである。また、出現と消失は作画作業においてもスタートとゴールが明瞭であるため、簡単なものであっても達成感を得易く、作業していて気持ちの良い動作である。流れる動きと組み合わせれば、作業も視覚的にも気持ち良く、基本的な動作でありながら応用すれば面白い画面を作ることが出来る。ループ出来るように作画をすれば、その画面を延々と眺められもする。

「出現」と「消失」のような基本的な動作は注目せずに当たり前のものであると軽く流してしまいそうになるが、相原作品を見ていると描画の種類により様々なバリエーションを発見することが出来るため、基本の動作としてのみでなく、ひとつの作品の重要な要素として見直しても良いのではないだろうかと思えて来る。



[Fig.46]



[Fig.47]

[Fig.46] [Fig.47] 『サクラ』 (1972)

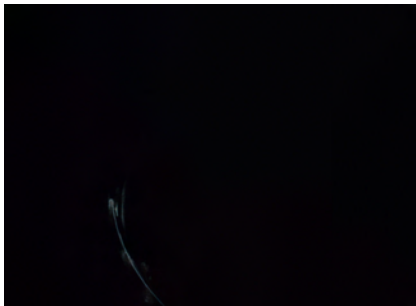


[Fig.48]

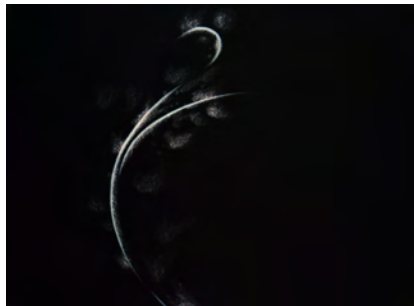


[Fig.49]

[Fig.48] [Fig.49] 『水輪 (カルマ 2)』 (1981)

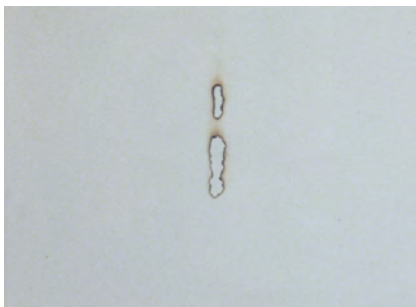


[Fig.50]

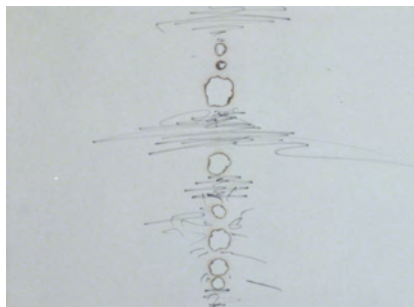


[Fig.51]

[Fig.50] [Fig.51] 『WIND』 (2000)



[Fig.52]



[Fig.53]

[Fig.52] [Fig.53] 『S=13』 (1984)

3-5 連続しない動き

相原作品における連続しない動きは『映像（かげ）』 [Fig.54]の2分半頃に現れる飛沫のような表現、『MASK』 [Fig.55]のデカルコマニー、『S=13』 [Fig.56]の前3分の1ほどで見られる部分や『BLACK FISH』の前半部分のような動きが該当する。連続しない動きには前後の絵が全く違うもの、絵は似ているか同じであるが差が大きく位置などの変化が急である、または動きがチラチラしていると感じられるものなどがある。それらは『やまかがし』の黒い蛇の表現のように軌道に沿って滑らかに動くような、一連の動きが一続きになるものではない。前述した作品のほか、『BURNIN』、『BARVA』、『リンゴと少女』などでもこのような連続しない動きは確認出来る。『みつばちの季節は去って』 [Fig.57]では、黒い点で表現された蜂が飛び回る場面に連続して見える箇所と非連続で見える箇所がある。『みつばちの季節は去って』では比較的細かな連続しない動き、『リンゴと少女』や『S=13』ではフレーム間の差の大きな思い切った動きが作られており、用法により得られる視覚的な効果にバリエーションがある。

連続しない動作は、テクスチャを制作する際にも使用する事がある。テクスチャは連続する動きが見えると他の動作の邪魔をするため、連続して見える部分が生じていれば修正をする。敢えてランダムに見せたい場合に連続した動きを排除するなど、連続した動作を作る際とはまた違った拘りが生じる事がある。しかし、相原作品のうちの前後の絵が全く違うもの、例えば『S=13』のランダムな表現にはそんな拘りが見えない。アニメーション制作者は思い通りに動作を作りたいと考えてしまう傾向があるように筆者は感じている。しかし、『S=13』のランダムな表現は思うように動かしたくなる拘りをものともせず、非常に柔軟な思考で制作されており感嘆するばかりである。あのような思い切った描画を繋いだ連続しない動きの場面を作品に取り入れるのは、通常であれば勇気が要るのではないかと思えるが、相原の自由な発想から察するにそのような小さな躊躇など本人には存在していなかったのかもしれない。相原作品の連続しない動きは、「これくらい思い切ったことをしても構わない」ということを作家たちに知らしめているかのようである。



[Fig.54] 『映像 (かげ)』



[Fig.55] 『MASK』 (1991)



[Fig.56] 『S=13』 (1984)



[Fig.57] 『みつばちの季節は去って』 (1972)

3-6 明滅

相原作品においては白と黒の明滅、または赤や黄色、緑などの色の入れ替わりによって生じる明滅が見られる。白と黒の明滅は『やまかがし』、『THE THIRD EYE』など、色の入れ替わりで生じる明滅は『RAIN – MEMORY OF CLOUD.1』 [Fig.58-図 61]や『BLACK FISH』などで確認可能である。

明滅は実験映画にはおそらく珍しいものではない。特にアニメーション作品では元より 1 フレームずつコントロール出来る事が当然の制作方法であり、滑らかな動きに拘りのない作者であれば、必要に応じて明滅を使用することにも躊躇は無いだろう。

ペーター・クーベルカの『アーヌルフ・ライナー』 (1960) やトニー・コンラッドの『フリッカー』 (1966) では白と黒の明滅によって作られたリズムのみで構成された作品であり、スタン・ブラッケージの『DOG STAR MAN』でも 1 フレーム毎ではなくやや長い時間でのものであるが明滅が見られる場面がある。相原がこれらの作品に触れていたと仮定すれば、作品に明滅が使用されていることも自然の成り行きだろう。

映像作品で使用される表現の中でも明滅は視覚のみに留まらない感覚を人体に与える。

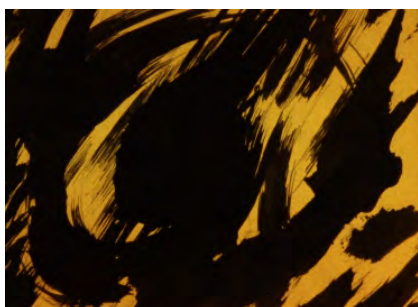
暗い環境で素早い明滅を見ると目の瞳孔の働きが追いつかず、場合によっては身体の不調を誘発し、見る者の身体に負担が生じる。個人的な経験だが、長時間は見ていられず明滅が多用された作品に映画館で遭遇すると目を閉じてやり過ごすこともある。明滅は非常に体感的で、映画館で鑑賞する作品としては観客の視覚と聴覚以外の感覚を用いる拡張的な表現であると言える。明滅は緩やかな場面から観客の意識を引き戻したい場合や、インパクトが欲しい場面、観客に精神のトランス状態を誘発したい場合や、作中の登場人物の精神状態の表現などで使用可能であると考えている。



[Fig.58]



[Fig.59]



[Fig.60]



[Fig.61]

[Fig.58] [Fig.59] [Fig.60] [Fig.61] 『RAIN – MEMORY OF CLOUD.1』 (1996)

3-7 解ける線

「ecce 映像と批評 1」の「アニメーション作家・相原信洋論」で佐野は、『BLACK FISH』の項目でモチーフの手についての記述において「歪曲した指は、さらに歪んでいき、背景のなかに消えていく。ここで重要なのは、指そのものの描写よりも、指をとりまく無数の線である。なぜなら指と背景を無数の線が媒介して、それぞれの融合を可能にしているからだ。指も背景も他の形象も無数の線で埋められており、指は輪郭線でその形象を浮かび上がらせているが、しだいに輪郭線が崩れ、背景の線に溶け込んで消えていく。そうした無数の線は、見る者の予想を裏切るように四方八方に動くことから、やはり「手覚的」

な線とみなせるだろう。」[1]と述べ、輪郭線が崩れ、輪郭以外の無数の線と混ざることにより及している。

初期の「陰影の強い」漫画のような作風ではキャラクターやモチーフの輪郭が線や塗りの境界で分けられている場面が多く、『妄動』[Fig.62]や『雲の糸』[Fig.63]でも人物や図形の輪郭が明確であるものが多い。しかし同時に『雲の糸』[Fig.64]、『カルマ』[Fig.65]では煙や空気の動くような表現においておぼろげな輪郭や教会はあるが輪郭の「線」を感じない描写も目立ち始める。『BURNIN』[Fig.66]では画面全体が荒く塗られた描画が現れ、『リングと少女』[Fig.67]では粗い線や重なる線で描かれたモチーフが登場する。これらのことから『雲の糸』、『カルマ』あたりから輪郭線が解け始め、『BURNIN』で更にその傾向が強まっていると考えられる。「線描画」[Fig.68]や「カオス」になると解けた輪郭線のみならず、空間に敷き詰められた線が蠢き、線の集合体がまるで生命を得ているかのような表現が生じる。これらを鑑みると、「カオス」の表現において出現と消失を繰り返しているのはモチーフというよりも「線」であると言えるのではないだろうか。「流れる」で述べた軌道や軌跡も線であり、流れる動きの煙のような表現でも解けるような線が描かれる。

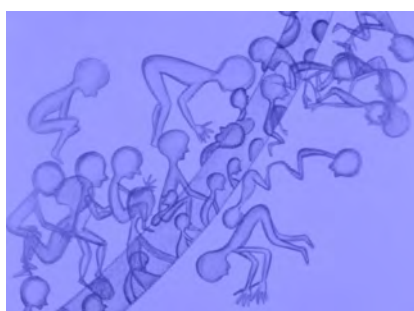
先にアニメーションでは動きをつけているうちにキャラクターやモチーフの形状が歪んでしまう事があると述べたが、明確な輪郭を伴ったモチーフほど歪みが生じた場合に目立ち、動作が正確に感じられなくなる。だが、「カオス」などで見られる解けた線や抽象度の高い描画であれば、モチーフの歪みに大きく気を取られることなく、具象度の高い描画よりも自由な作画作業を行うことが可能であると考えられる。友永和秀によるインタビューにも形が歪んでも許される種類の仕事を好んでいた旨の言葉が述べられており[2]、その傾向が年を経るごとに仕事でなく個人の作品にも表れて行ったという事だろう。相原は輪郭線を解き、放棄することで、より自由な作画を手に入れた。『妄動』から作風が変わった事を指摘された際に「気楽な感じで絵が描けたり、カメラ操作があんまりしんどくなった時が、『妄動』あたりから始まったんです。あの辺からあんまりいろんなカットをぼんぼん入れないでね、最初から最後までずっと通しで書きちゃう様な感じでやり始めたから。」と述べており[3]、『妄動』でカットをつないだ構成から解放され、その後、「ラフ」や「カオス」に至り線が解けることで輪郭線からも解放されたのである。相原のアニメーションは、自由な塗りと線を描くためのアニメーションであると言えるのではないだろうか。

輪郭線から自由になったとはいえ、「カオス」や「線描画」で見られる無数の線を蠢くように動かすのには、相応の技術と根気、描かれた線を見逃さない目が必要だろう。まず、

あの無数の線の蠢くような動作は真似しようとも簡単に真似出来るものではなかったことを示しておきたい。そして一面に引かれた細かな線を見逃さない目と、それらを次のフレームに再び描く根気は執念による賜物と言いたくなる。少ないフレームであってもあの無数の線を何枚も作画することを考えると、神経質な筆者は胃の辺りがむずむずとするような感覚に襲われる。鈴木伸一が相原の入社時の記憶として根気を有していそうであったと述べていたが[4]、相原作品の多くは実際に常人以上の根気を持ち得ていなければ作画が出来ないのではないだろうか。解けた無数の線は根気の証であり、その積み重ねが熱量となり相原作品の強度を担保しているのだろう。



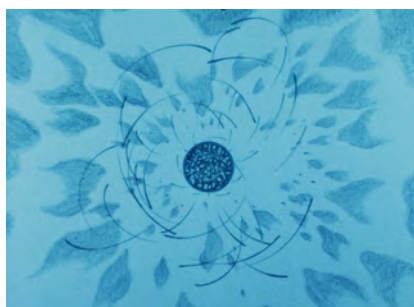
[Fig.62] 『妄動』 (1974)



[Fig.63] 『雲の糸』 (1976)



[Fig.64] 『雲の糸』 (1976)



[Fig.65] 『カルマ』 (1977)



[Fig.66] 『BURNIN』 (1980)



[Fig.67] 『リングと少女』 (1982)



[Fig.68] 『S=13』(1984) の線描画

3-8 繰り返し

相原作品には時折「繰り返し」が使用されている。しかし、印象ほど「繰り返し」ばかり多用されているわけではない。抽象度の高い作品では作品全体が似たような画面で構成されていることもあり、同じ絵を何度も繰り返し使用しながら全編が展開しているように見えるが、実際は同じ絵が描き直されたものが使用されていたり、小規模な繰り返しが使用されているのみであることが多く、『水輪（カルマ 2）』のように繰り返しの演出の無い作品もある。

エフェクトのような数フレームや十数フレーム程度からなる小規模な繰り返しであれば、相原作品で無くとも一般の目にもよく触れている商業アニメの作品にも当たり前に使用されている。通常、水面のゆらめきや炎、風になびく旗などの「エフェクト」とよばれるアニメーションは少ないフレーム数の作画をループして使用するが多い。『赤いギヤマン』の蛇口から出ている水はまさしくエフェクトであり、小規模の繰り返しが使用されている。

『赤いギヤマン』では北斎の版画の引用から続く大きな波もエフェクトであり、これは 3 度ほど繰り返されている。このほか『S=13』では竜巻のような絵を数枚入れ替えながら繰り返し使用している場面があり、抽象的でありながら竜巻のエフェクトにも見えるため、エフェクトを作画する方法を応用したものであると考えられる。

また、序論でも述べているが筆者の修士論文でも『30°C』（2010）例にランダムなフレームの繰り返しについて記しており、ランダムにフレームを入れ替える事で動きを完全にコントロール下に置かない表現方法が取られている[1]。ランダムにフレームを入れ替える方法は、繰り返しが同じパターンになる事を防ぐ作用があるため、相原のような使用方法の他に、テクスチャの制作時にも利用することがある。

比較的規模の大きな繰り返しの演出には、『逢魔が時』にあるような同じ描画を描き変えるなどした上で、幾らかの尺を伴ったものがある。描き換えられているため全く同じ絵ではなく、なんとなく認識できる違いのある描画がほぼ同じパターンの動作を持って次の展開に現れる。絵は違うが動作は再利用されているため、これも繰り返しと言っても良いだろう。『逢魔が時』の、同じなのかどうかをよく見ないと確認出来ない作画が使用された動作の繰り返しは、描画の複雑さとの組み合わせにより、見る側に畳み掛けてくるような圧と混乱を感じさせる。ただ、『逢魔が時』の繰り返しには、それ以外に繰り返しによって生み出される意味や、繰り返すことそのものに意味があるようには見受けられない。これは『逢魔が時』以外の抽象度の高い作品も同様であり、相原は繰り返しに意味を持って使用しているというよりも、リズムや時間を生むために繰り返しを使用していると言える。相原作品では具象度の高い「陰影の強いイラスト」の作風では雨や水、炎などのエフェクトとしての繰り返しが見られ、それ以外の抽象度の高い作品ではエフェクトから着想されたような小規模の繰り返しも、『逢魔が時』で見られるような比較的尺のある、規模の大きな繰り返しも見られるということになる。意味を生じさせるための繰り返しではないが、出現と消失のように基本的な演出として必要に応じて使用されているのだろう。

繰り返しは相原のような使用方法のほかにも、先に述べたような繰り返すことに意味を持たせる使い方がある。同じまたは似たような場面を何度も見せることで、その場面は観客に強く印象付けられる。そこに少しずつ変化を加えていけば、行為や時間を繰り返す中で生じる変化がテーマにもなり得る。作品全編に同じ、または似た場面が執拗に繰り返される使用方法も、見る側にしてみれば繰り返しそのものに意味があるように見えるだろう。筆者の作品である『ふりだし』は繰り返しを、登場人物の状況を少しずつ観客に示す目的で使用すると共に、繰り返すことそのものをテーマとして作品に取り込んでいる。

しかし、相原の抽象度の高い作品においてはナラティブな展開が無く、繰り返しはリズムや畳み掛けるような圧を生じさせこそするが、何らかの意味を生じさせるための演出であるとは考えにくい。相原は繰り返しの表現を、エフェクトなどの技術や、トニー・コンラッドの実験映画に見られるような明滅によるリズムの生成と同じような用法で使っているのではないだろうか。エフェクトで当たり前に行われる数フレームのループや、時間を生むため、リズムを生じさせるためのループであれば演出の一環として「そういうものだ」と見る側に受け止められるか、エフェクトのようなループであればループであることを気にもとめないのではないだろうか。

相原のような描画や繰り返しの使用方法は、僅かに見る側に繰り返しを認識させる。しかし、あからさまな繰り返しや前述した繰り返しに付随する意味があるわけではなく、エフェクトに近い使用方法も多いため、ワンパターンであるようには感じられない。同じ作画の一連の動画を何度も繰り返し撮影する方法であからさまな繰り返しの作品を作るとは当然可能であるはずだが、そのような制作方法はあまりなされていないからである。相原は自身の持ち物を好きに着彩したり、撮影すればアニメーションとなるような作画をメモ帳に軽いタッチで描いていた。元より塗ることや描くことを好み、更に同じような絵を何枚も描くことに苦労が無かったのだろう。「繰り返し」とは演出であるだけでなく、アニメーション作品を作るという、同じような絵を何枚も描き撮影する行為そのものであるとも言える。

仕事の関係で知り合ったアニメーションやイラストを生業とする人から「イラスト（漫画であったかもしれない）を描く人に、アニメーションを作る人は何枚も同じような絵を描く事が出来てすごいと言われた」という趣旨の話を聞いた事がある。その人が言うには絵を描くのが好きであるからといって、同じような絵を何度も描くことも好きであるとは限らない、ということだそうだ。確かにその通りである。

アニメーションはそもそも 1 フレームずつ描かれる似たような作画の繰り返しから時間が編まれている。相原作品における繰り返しとは、演出や時間を編むための必要に応じた使用方法であるのかもしれないが、似たような絵を幾度も描いて撮影することを苦としない相原のアニメーターとしての適正能力によって選択されているところもあるのではないだろうか。

3-9 技術と表現

古川タクは相原の技術について「技術的には本当は絵も描けるし、ちゃんとした動画もやって来た人だからいくらでも出来るんですけど、自分のことをやるんだと言って突っ走っていたように思います。」「本当はちゃんと人間が描けるのではないのでしょうか。描けるけど描かなかったのだと思います。」[1]と述べており、この証言からは、技術を得ていながらこれまでに述べたような通常とは違った動作を敢えて使用していることが窺える。

『おしろい羽根』の空飛ぶ主人公や『サクラ』の火を眺めるヒトラー、『みつばちの季節

は去って』の少年など、具象度の高い作品ではモチーフの振る舞いや動作は小さな物語を次へと展開させる働きを持って用いられており、キャラクターの歩行や物を投げる動作、燃える炎など、商業アニメーション作品でも通常に見られるものに近い。『赤いギヤマン』や『うるし』、『新禿山の一夜』では登場人物の振る舞いが通常見られるものとはやや違っており、何を意味しているのかを読み取り理解するのが難しいが、登場人物には群衆以外には人間としての形状が保たれ、現実からさほどかけ離れていない動作が充てがわれている。しかし、作品の抽象化度が上昇すると描かれるモチーフも振る舞いも、現実中存在するものとの違いが顕著となる。『妄動』ではリボンのような形状の描画の動き、『雲の糸』では壁が崩れたような描画など、具象的な要素は残るものの抽象度の高い描画とモチーフの振る舞いが描かれ、『BURNIN』や『S=13』などのように更に抽象度が上昇すると、具象度の高い描画は減り、動作にも出現と消失や移動などの基本的なものの応用が目立つようになる。特に「流れ」の動作にある線に沿う動きは画面を縦断・横断する描画や煙のような描写、渦や円の形状を構築する描写などで、それらの動作に拡大・縮小や出現・消失が組み合わせられた状態で散見される。これらの動作は連続した動きとして描かれ、全体的に「ねっとりとした」のような形容が似合う、それほど速くは無い速度で描かれる。それ故か、『BLACK FISH』のように明滅のような連続しないやや激しい印象のある動作と組み合わせると、複雑なカオスの画面がさらに複雑になり、視覚が混乱し画面の中で起こる状況の認識が困難に感じられる。明滅と組み合わせられなくともカオスは動作が複雑で画面の認識が難しく感じるが、その難しさが表現の内容や意味であるようにも見えるために、無意識に作品を解読しようとしてしまうが、解読できるものではなくここでも更に混乱が生じる。

『BLACK FISH』の「カオス」も『WIND』などの「流れ」の作風も基本的な動作の応用が多用されているが、描画の複雑さや濃淡を描く技術や動作の幅の調整の絶妙さのために、簡単に真似できるものではないことが一見して判る。しかし、晩年の『S=13』の紙に開けられた穴や『BURNIN』の落書きのような塗り、『逢魔が時』の粗い落書きのような描画の不連続の動きは一見真似できそうな気持ちにさせられる。ただ、相原の描画は線ひとつ取っても形が良く、実際に真似をするのは実は難しい。線を引いて真似てみると、動作を作るだけが技術ではなく線を引くのに技術を要することを痛感させられる。商業アニメの仕事では的確な良い線を引く事や、動画の仕事でも原画担当者の描いた線の良さを殺さない作業が要求される。会社によっては入社後に線を描く練習から始めさせられると聞いた

事がある。それに加え、テレビアニメでは A4 ほどの大きさの動画用紙に複雑なキャラクターや乗り物を小さく描くような非常に細かい作業を行うこともあり、相原も良い線を引く技術を仕事から体得した事だろう。相原作品の基本的な動作の応用の組み合わせで作り出される複雑な動作と線は、商業アニメの仕事で得た技術によるところが大きいと考えられる。複雑な動作を創造する技術を有しながら、『逢魔が時』の粗い落書きのような一見真似できそうな描画や連続しない動作を多用する試みは、手にした技術や表現方法を使用しない謂わば「仕事で得た技術知識にこだわらない」表現方法であり、大袈裟かもしれないが相原の作風は「技術」や「知識」を一旦手放すことで得られたものであると言える。

制作を重ねるうちに全てをコントロールしたい、正しく動かしたいような気持ちになるが、相原作品が個人で創作する作品においてはそれが必ずしも正解であるわけではないことを示してくれている。

4 相原信洋と個人制作のあり方

4-1 分類から見えるもの

本論文では、技法とドローイングの特徴から作風を分類し、各項目でその分類を使用しながら動きや描かれるものの特徴について述べている。そこで改めて確認された技法やドローイングの種類の多さからは、相原の制作に対する姿勢がうかがえる。そのひとつめにはまず、常に相原個人としての新しい表現に挑戦する姿勢を取り上げたい。

技法の面においては、かわなかの記述によれば既に初期の作品である『SMOG70』から実写の映像が使用されている[1]。『STOP!』はフィルムスクラッチで制作され、『風景の死滅』は実写や実写のコマ撮りの素材が使用されている。展開から見ても『やまかがし』は主人公が立てられナラティブに展開させ、『赤いギヤマン』では画像は具象的だが展開は物語の積み重ねとは言い難く言語化が難しい。モチーフを切り口に見ても『やまかがし』では登場人物に個性がつけられ、それぞれのキャラクターが判別可能であり具体的な表現であると言えるが。しかし、『カルマ』では後半からは具象的なモチーフが使用されないまま展開して行く。このように、作品ごとに技法や表現方法、展開の方法を変更して行く姿勢は、これは技法や表現方法に拘ることはなく自身が表現したい内容のためにはどうすれば良いのかを考え、試行錯誤の上で制作されている証左であると言える。序論でも記している通り、相原は複数の技法を使用することについて「『やまかがし』『逢仙花』『光』など、そのイメージやテーマに基づき、ドローイング、写真、実写と、表現方法については、始めから一つにこだわりませんでした。」[2]と述べており、主題に合わせて制作方法を選んでいる事を明言している。手の届く範囲の複数の種類の技法や表現方法を取り入れるその姿勢は非常に柔軟であり、相原の作品が実験的であると認識されたことが、イメージフォーラムやその前身のアンダーグラウンド・センターに好まれてイベントに参加する事となるひとつの重要な要因と言えるだろう。相原の制作に対する挑戦的な姿勢そのものから、複数の表現方法が混在する「実験的と認識される」作品が生み出されるのである。

二つ目の姿勢は放棄する勇気を持つ事である。先述した「挑戦する姿勢」と似ているが少し違う。新しいことへの挑戦は「放棄」を伴わなくとも可能である。しかし、相原は上記にも示した記述で「一つにこだわりませんでした。」と述べている。「拘らない」とはせっかく手にしたものを放棄する軽やかさを持つ事である。相原はアニメーションであることに拘らず実写を取り入れ、モチーフや人物を詳細に描く事に拘らず、パーツだけ用いる

ことや抽象的に描くことを厭わない。このような「拘らない」姿勢は『STONE』で動画用紙の外側を写す、風景の中に用紙が存在するという表現を生み出した。『STONE』では岩に、『UNDER THE SUN』では野外の有刺鉄線に用紙を設置しており、用紙は風に煽られる。そのため、この方法では用紙は商業アニメーションで通常行われるようなタップを使用した1ミリのズレも許されない、デリケートなアニメートや撮影は叶わない。『光』に至っては用紙を固定するどころか放り投げて撮影しており、この方法をよく思いついて実行したものだと感嘆させられる。これら作品では相原は堂々とアニメーションにおけるアニメートや撮影の「正確さ」を放棄したのである。「正確さ」を放棄することで雄大で開放感と遊びのある作品を手に入れたのだ。放棄する姿勢はドローイングの作品でも発揮されている。『やまかがし』のように言語化の比較的容易な具象度の高い表現を放棄し、『カルマ』や『BURNIN』のような言語化の困難な抽象度の高い表現を手に入れている。抽象度が高く言語化の困難な表現は、内容を理解しながら見る事が難しく、見る側にしてみれば何を見せられているのか解らないというような印象を持つこともあるだろう。つまり場合によっては見る側からの理解が得られず、「よく分からない作品」と評価を受けるということである。それでも相原はそちらを選んだのだ。更には抽象表現の中でも『カルマ』や『WIND』のように作画の技術に裏打ちされた表現があるかと思えば、『逢魔が時』の落書きのような粗い描画による不連続の動作や『MEMORY OF RED』（2004）のフロッターージュのような技術を要しない表現が使用され、精緻で流れるようなアニメーションを描く技術に拘らない姿勢を見せている。これらを鑑みると、相原は「観客から理解を得ること」と「手にした技術」の二者について放棄する勇気を持ち、それらに拘らずに自身の思うままに作品を生み出している、ということが解るだろう。これは「消滅する他者」でも触れている、観客としての他者の方を向かずに制作に取り組んでいたであろう事と同義である。

また、粗い絵柄には程度の差があり、荒くとも相原の技術と融合し複雑な動きを見せる作画もある。「カオス」や「線描画」の表現では粗い線の表現が見られても、「解ける線」でも述べたように線が生命体であるかのように蠢いている。「解ける線」の項目でも述べているが、この蠢く線は『やまかがし』や硬質な抽象の『妄動』などで見られるような囲まれた或いは閉じられた輪郭線ではなく、開かれた線で描く事により可能になったのだろう。具象的なモチーフや硬質な描画よりも、開かれた粗い線の集合体の方が作画の崩れを気にする事なく動きに注力し易い面がある。具象的な表現や硬質な表現を放棄する事で、エネルギーに満ちた表現をも新たに手に入れている。このように相原は実験的な姿勢と手にし

た技術や方法に拘らない軽やかな姿勢によって、自身の目的に合わせた選択をし続け、『STONE』や『逢魔が時』などの驚くべき表現を手に入れたのだ。

筆者はアニメーション作品の制作を積み重ねているうちに全てをコントロールしたいと考え、完成度を高めたいと望む欲求が大きくなり、神経質な制作に陥ってしまう事があるが、相原の姿勢と表現は全てをコントロールすることや高い完成度をを目指す事が必ずしも正しい事ではないと教えてくれる。そして、その実験的で軽やかな姿勢により作品の変遷が生じているのである。

4-2 社会から個人へ

ここまで相原作品の、描画と展開において具象度の高い表現から抽象度の高い表現への変容、内容における社会から個人への移行、技術に関する考察、それらが環境から影響を受けていることについて述べてきた。社会的なテーマの作品はその内容において最低限の理解を観客が持てなければ、誤解や作品の規模によっては社会的な摩擦を生みかねない。また、間違った情報を提供してしまうわけにはいかず、テーマに対する相応の学びや表現のための技術が必要である。そのため、筆者も社会的なテーマに手を出すのは難しいと常に腰が引けている。そのような考えでいたため、相原がかつては社会的な主題の作品を制作していたことが非常に驚きであった。

『妄動』年は 100 フィート・フィルム・フェスティバルへの参加が前提として制作され、100 フィートで制作するという制約が言語化の困難な抽象表現の制作方法を見出す切っ掛けとなり、メカスの『リトアニアへの旅の追憶』が日記のような個人的な内容でも作品が成り立つという思考を強化したのではないかと筆者は考えている。これまでも述べているように、相原の作品の変遷には、社会から個人へのテーマの移行においても環境による影響があった事だろう。主題が社会的なままであったと仮定すると、相原の作品は果たしてこれほどまでに自由で挑戦的、実験的な行為に満ちていただろうか。主題が相原個人の記憶や身体と関連に基づいたものであるからこそ、あの作品群が生み出されたと言えるのではないだろうか。

『妄動』以降の抽象度が高く言語化の困難な表現は、観客に内容の理解を具体的に求めないこと、観客ではなく自らにのみ向き合うことが許されているように思える。それはや

はり個人による個人的な何らかがテーマとされており、作品の抽象度が高くなるほど見る側も他者として具体的な内容に踏み込む必要を感じなくなるからではないだろうか。他人の事を明確に理解するなどそもそも困難であり、判っている、理解できていると考える方が烏滸がましい。個人的なテーマで抽象度の高い作品を制作することは、個人の内なるものを作品によって開示しているのと同時に、見る側を踏み込ませず突き放してもいることになる。相原作品のテーマが社会から社会に移行したことで、むしろ観客との距離が生じており、これは「消滅する他者」でも述べた通りである。

また、佐野が『BARVA』以降は風景の中でドローイングのコマ撮りがされていないことを指摘しているが、それは相原がアニメーション制作においては現実に存在するものを撮影するよりも、紙にゼロから何かを描くことの方が自由度が高いと感じ、紙へのドローイングに回帰したからではないだろうか。現実に存在するものはそれ以上でも以下でもなく現実に存在するものであり、必ずしも自由な表現が可能であるとは限らない。アニメーションパートの表現方法が用紙の外から中へと回帰することで、本人としてはより大きな自由を得たのだろう。変遷、作品と筆者が相原を知る知人などから過去に聞き及んだ話を合わせると、相原の行動原理は常に「自由であるかどうか」が基準であったのだろう。人間が社会という枠の中から出ることは困難だが、紙の空間の中で個人は幾らでも自由である。作品の内容においての社会から個人への移行は、相原にとっては自身を縛るものを解いて自由になる手段であったに違いない。

4-3 個人の積み重ねの発見

「描かれるもの」の章の「読み取れるもの」では、『逢魔が時』を例に具体的な意味を読み取ることは難しいが、描画のエネルギーの増加を感じ取ることが可能であることを述べている。相原の作品はどれであれ、特に抽象作品のエネルギーが非常に強い。そして本研究を進める内に、その強さを、作品の強度を「描かれるもの」や「動きと演出」の各項目でも触れている。そしてその中でも「動きと演出」の「解ける線」で述べた、根気よく描かれる無数の線による「積み重ねの熱量」が、相原作品の強度において最も重要な要素と言えるのではないだろうか。

本研究を行うまでは相原作品の「カオス」や「筆跡のような表現」から受ける印象により、相原の描画の力強さが作品そのものの力強さなのだろうと考えていた。しかし、よく

考えればそうではない。「カオス」以外の「流れ」の作品にも比類なき力強さを覚えるのである。『WIND』などは荒さのない整然とした描画であるが、非常に力強い。例えば『逢魔が時』は「カオス」の描画の密度が高く、その密度を保ったまま画面全体に動きが作られている。高密度な画風で目や手などのモチーフが妖怪のように禍々しく描かれ、赤い着色は血のようである。そのような描画が画面一面に描かれ、線が蠢き形を変えていれば誰しも力強さを感じずにはおれないだろう。だが、『逢魔が時』などと違って禍々しくも荒い描画でもない『WIND』からも力強さを覚えるのである。形を変える動作は、CG であるならとにかく紙に描くのであれば 1 フレームずつ手作業で積み上げて行くしかない。「カオス」のように画風が強烈でない、「空気の流れ」の作品である『WIND』の描画も同様である。

『WIND』は単色の濃淡のみで整然とした描画がなされているが、中盤の渦のような場面は小さな画面で見ても作品に飲み込まれるのではないかと感じるほどである。『WIND』は筆致を利用しながら濃淡を付け、一面に空気の塊のような描画が丁寧になされ、それが少しずつ動いている。

『WIND』と似た動きを CG で作れないかと考えたことがある。多少似たものであれば出来ないことは無いのだろうが、やはり同じ力強さは出せないだろう。力強いものは CG でも作れるが、おそらく力強さの種類が全く違うものになってしまう。

相原の抽象作品は基本的には 1 フレームずつが手描きで作画されている。『WIND』のように薄い描写であろうと、「カオス」の作品のように複雑怪奇な描画であろうと全てが紙（もしくはセルや時には地面など）に手作業で描かれている。CG であれば移動させるための機能を有しているため、例えば右から左にモチーフを 3 フレーム移動したいなら、ソフトの機能を使用して移動すればよい。だが、手描きではそうはいかない。1 フレームずつ新たに描き足さなくてはならない。1 フレームずつ描き足せば、どんなに丁寧に描いても絵に多少のズレやブレが生じる。しかし、そのブレやズレが CG の滑らかな移動では得られない。1 フレームずつのズレやブレのよう些細な変化は、CG の場合はあえて付けなければ表れてくれない。『WIND』の渦や『逢魔が時』のようなカオスの場面は描画の密度が高く、その高い密度の描画が 1 フレームずつ描かれるが故のズレを伴って全画面で動くのだから、力強く当然である。また、『WIND』の渦や『逢魔が時』の「カオス」の描画は「一塊の何か」ではなく、細胞や小さな虫やプランクトンのように「小さな何か」が集合したものである、これは「小さな何か」の描画が積み重ねられていると言えはしないだろうか。

以上を鑑みると、『WIND』の渦や『逢魔が時』の「カオス」では「小さな何か」と「1

枚の紙への作画」の両方が積み重ねられていることになる。その積み重ねの熱量が、作品の力強さを生んでいるというわけである。そしてそれは、「日記映画」という表現方法にも当てはまりはしないだろうか。日記は日々の記録の積み重ねである。1日1日の積み重ねが表された日記映画は、日々を切り取るための熱量がなければ作ることが難しいだろう。これは「解ける線」の項目でも述べた、相原の持つ根気故の線による表現方法とも重なるところがある。

相原は日記映画が周囲に影響してゆく様子から、日々の積み重ねとその熱量が作品となることを見出して行ったのではないだろうか。

4-4 変わることと自由

序論でも述べたように、作家の作風が変わることは珍しいことではない。ただ、相原作品の作風には具象から抽象への非常に大きな変化と、その後も晩年まで少しずつではあるが変容が継続している。小さいながらも晩年まで変化し続けたということは、全ての作品が変容しながら年を刻んで行くような、作品群そのものが1フレーム毎に変容して行くメタモルフォーゼのアニメーションのようである。相原作品に多く見られるモチーフである風や水も常に動き流動するもので、風や水のモチーフを好んだように作風を変容させ続けることも好んで行っていたのではないかとさえ思う。

作品が変化するということは、人間が年を経て精神も肉体も変化する姿に重なる。人間は老いによる自身の変化を嫌うように感じられるが、相原はそういった変化を嫌わずに受け入れるような柔軟さで、呼吸をするように環境や自身の内側から得たインスピレーションを糧に作品を変化させていったのだろう。

楽器の演奏でも絵画でも、年月や経験を重ねていくうちに技術力が向上し、自在な表現が可能となる例が多くあるだろう。それ故に、既に手にした表現方法を使用することに拘る作家も存在するのではないだろうか。しかし相原は、自身の欲求に合わせてそれまで培ったものとは別の表現に幾度も取り組み、作風を変容させて行った。

70年代半ばの大きな変容を知った当初はそれを不思議に思えたが、本研究を進めるにつれ、仕事で培った技術や表現方法に拘る事なく、その技術や当たり前に見える表現方法を手放す姿勢こそが、相原作品を相原作品たらしめ、実験映画が多く取り扱われる場で市民権を得ることが出来たのだろう。変わることは一見すると過去の積み重ねを放棄している

ように見えるが、その実は「変わる」という事象の積み重ねでもあり、変容も数を重ねれば芋虫が成虫になるような驚くべき変化となり得るのではないか。アニメーションにはメタモルフォーゼというドラマチックな表現があるのだから、アニメーション作家も作風を変えて行くことでそのドラマを経験してみても良いのではないだろうか。幾度も変化を重ねれば、その先には相原のような自由が得られるかもしれない。

相原は変わることによって自由を得ていったと考えられるが、そもそも本人の性質が自由でもあったのだろう。筆者は相原とは殆ど接点はないが、身近に相原の知り合いは多く時折話題に上ったことはあることを「作家の視点から」で述べている。聞きかじり限りでは相原は非常におおらかであるという。インタビューの中からもそういったエピソードがいくつか得られた。ここまでで相原の作品の自由さについてはいくらか述べてきたが、本人の振る舞いもまた自由であったようだ。

相原と二人展を開いたことのある古川タクは、相原の人となりについて「僕は仕事をたくさんしなければならぬ時期があって、そういう時は相原君みたいな人がふっと羨ましいんですよね。風のように現れて、風のように去って行って。」「相原君は京都に行っただけから定住していましたが、それまでは定住していた印象はあまりありませんでした。」と述べており[1]、側から見ても自由な生活と制作を行っていたのだろう。作品についても「あれはやはり独自のものだと思います。相原君の場合は集中して「アニメーション」といったところでしょうか。」と述べ[2]、筆者の「作品そのものよりも相原先生の生き様に注目が集まっていたのか。」という問いには「それもありましたが、作品も人も嫌いな人はいなかったと思います。」[3]と返答していた。

4-5 抽象的な表現に何が出来るか

「描かれるもの」の章において相原の抽象作品では、モチーフの振る舞いがモチーフの持つ意味と関連づけられる「行為」というよりも「動き」そのものであり、モチーフが何をしているのか、作品の中で何が起きているのか言語化することが難しい旨を述べた。難しいのは言語化することであり、作品が何を言おうとしているのかが全く解らないというわけではない。「作品が何を言おうとしているのか」というのは、物語であることもあり、作品が制作された意図や、作品が包括している意味のこともある。相原の抽象作品においては、相原本人の解説無しには筆者にはそれらを言語化するのは難しい。解説があっても

難しいかもしれない。モチーフ、描画のデザインによる形容、動きによる強弱、構成によるテンションの波、少なくともこれらの情報は作品を見れば飛び込んで来る。タイトルの意味とこれらの要素が繋がれば、作品の内容はなんとなく見えてくるだろう。『THE THIRD EYE』であれば仏教やヒンドゥー教などの「第三の目」をタイトルからイメージし、後に続く映像を「第三の目の視界」や「第三の目の視点」、「本質を見ること」などに関連付けて見る事が可能である。モチーフに人間に関わるものが描かれていれば人間を見ているようにも、その人間の視点としてモチーフが使用されているようにも見えるし、描画が美しければその目は美しいものを見ているように見えるかもしれない。『気動』であれば「空気の流れ」のアニメーションと「気動」という言葉が結びつき、文字通りの空気の流れ、もしくは人間の先進としての「気」の動きを作品から意味として受け取る事が可能だろう。このように、これらの抽象作品は意味を「具体的に」語る事は難しいが「曖昧に」「抽象的に」であれば語ることが出来るのである。そして、作品の制作者も必ずしも作品のモチーフや動きに意味を持たせているとは限らず、作品に意味が設定されておらず意図しか存在しない場合もあるだろう。そしてその意図は、必ずしも観客に分かるように示されているとは限らない。無意識に表出し、作者ですら認識していないケースもあるかもしれない。『S=13』のようにタイトルの意味を認識できない抽象作品では、タイトルとアニメーションから見える情報が結びつかず、作品が何を言おうとしているのか解らない。『S=13』では抽象的な描画の他に「りんご」という具象的なモチーフが登場するが、全編を見てもこの「りんご」が「りんご」であるということしか理解できず、「りんご」が描かれている意味は筆者には見えない。そして「りんご」以外の描画は抽象度が非常に高いため言語化は困難であり、描画からは描画の色や形、美醜や激しさなどの形容する言葉しか思いつかない。つまり、この作品では「意味」に当たるものをうまく見出すことが難しい。しかし意味を見出せないその代わりに、「どのような意味があったのだろう」「どのような意図があったのだろう」といった類の疑問と、描画の印象や作品全体のテンションの波が見る側に残される。『S=13』作品の解説を発見できず、この作品を制作した相原の意図はわからないが、描画の印象や作品全体のテンションの波に関しては、意味や意図が明確ではないからこそ強調されるのかもしれない。テンションの波や疑問は「なんともいえない」テンションの波や疑問として見る側に刻まれる。

一方で、『WIND』や『気動』のように、タイトルの意味と「空気の流れ」の作風が意味を補完しあう場合もある。「空気の流れ」は軌跡に沿うように描画と描画の動きが作られ、

濃淡や縮小を使用した消失と組み合わせると霧散や掴めないものが消え去るような、なんとも言えない儚さと霧散や線の移動と変容にかかるエネルギーをアニメーションから受け取ることが出来る。佐野が指摘する「カオス」の「見えない力」は、「空気の流れ」のアニメーションにも「見えない空気」や「描かれない液体」として表れており、その「見えない力」が『WIND』や『気動』では「霧散や線の移動と変容にかかるエネルギー」として見る側に受容されるのではないだろうか。

そしてそのエネルギーはやはり具体的な言語化が難しく、「なんとも言えない儚さ」や「なんとも言えない力強さ」として見る側に刻まれる。アニメーション作家の米正万也の作品に『Bleave in it』（1998）という作品がある。抽象的な描画がスケッチブックに施されたアニメーションに、子供が語る音声がつけられている。抽象アニメーションは爽やかな印象の描画と軽快な動作で作られ、子供の語る言葉と声と合わさると「なんとも言えない」愛おしさや懐かしさが沸き起こる。抽象作品にはこの言語化の難しい「なんとも言えない」部分の視覚化を可能にしているのではないだろうか。

相原作品の解説について、何を書いているのかが不明瞭である旨を中島崇に述べたところ、「この頃は作り手も自分の作品について具体的には喋らなかった。相原さんもそうですよね。いかにもこの頃の映画はそうであったような気がします。」「晩年の作品は自分のリズムを作っていますね。カクカクのアニメーションをやめて、特に強調したい言葉はフル（アニメ）で作る。それは非常に強みではないでしょうか。」という返答であった[1]。相原本人としては言いたいことがあるが言わない、その分強調したい箇所やリズムに力を注いでいたということだろう。こうして言語化しにくい事柄を視覚的に、作者なりの精一杯の表現を可能とするのが、抽象度の高い作品の長所と言えるだろう。

また、「社会から個人へ」の項目でも述べたように、テーマが個人的で且つ抽象度の高い表現は、作品の具体的な意味を見る側が明確に理解することが難しい。その作用から、観客に目が向けずにいることで己の自由度が増すことも述べた。テーマが個人的で抽象度の高い表現は、制作時に見る側に向かう意識を軽減するため、作り手を縛るものを緩めるのである。自らを縛るものから自由になれば、相原のように思い切った表現にも心理的に手を付け易くなるのではないだろうか。

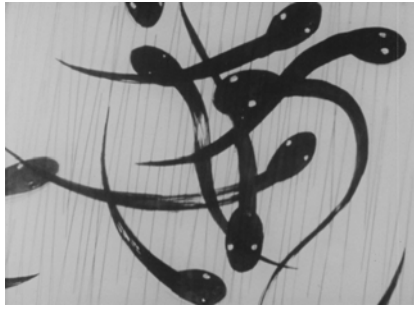
4-6 技術の重要性

ここまで相原作品について、ドローイングや表現、その変遷、作品の詳細やその特徴、一枚ずつを積み重ねることの熱量等について述べてきた。序論に記しているが、筆者も相原作品のような抽象表現への憧れを持っている。それゆえに本研究を行うにあたり、少しだけ真似た作画や作品のトレースを試みている。

相原作品で見られる流れるような動きは、線に沿ってモチーフを移動させる方法や、空気の動きを捉える炎や風のエフェクトの作画方法を使用すると描くことができる。例を挙げると『サクラ』 [Fig.69] と『やまかがし』 [Fig.70] は線に沿ってモチーフを移動させる方法の応用で作画が可能であり、『雲の糸』 [Fig.71]や『カルマ』 [Fig.72]の線上を滑るような箇所も同様である。『雲の糸』 [Fig.71] は線上の動作の応用であり『WIND』 [Fig.73]のような箇所とともに、線に沿ってモチーフを移動させる方法の他、炎や風のエフェクトを描く時のような空気の動きを追加することで作画が可能であると考えられる。ただ、可能ではあるが相原のような完成度で出来るわけでも簡単なわけでもない。描画は全く違うものにしかないし、タイミングも同じようにはいかない。『WIND』の煙のような描画であるとトレースですら相原のように繊細に描くことが出来なかった。あのように作画するためには、やはり相応の技術力を要するのである。筆者が真似たところで劣化版にしかならず、ひとつの作品として完成された形にまで持っていくのは難しい。そこで、技術を真似るのが難しいのであれば日記映画の要素を真似て見るのはどうだろうか、毎日作画を行う方法を試みた。アニメーション制作はそれほどフレーム数を要しないものでも、それなりの労力を必要とする。カットや動きのバリエーション、画面のデザイン等によっては筆者のようなCGを使用した制作方法でも数秒を制作するのに何日もかかることがある。非常に制作に時間がかかるために、期限に間に合わせようとすれば何を考えなくとも自然に毎日作業に手を付けることになるのだ。以前から行っていたのであれば容易いだろうと、何でも良いから描こうを毎日のドローイングに挑んでみるものの、普段の制作のように「このカットまで作る」「この画面を作る」などの目標の無い作画は、筆者にとっては思いの外難しいもので、3日ほどしか継続出来ずに停止してしまった。作画を真似ることと毎日作画を行うことのどちらが容易いかというと、どちらも難しいが、強いて言えば毎日の作画の方が意思さえ有していればまだ真似が出来る余地がある。いや、日記のつもりで描くものであったとしても毎日でなければならないわけではない。毎日でなくとも日々の積み重ねを日記映画にするという行為であれば、真似が可能であるかもしれない。



[Fig.69] 『サクラ』 (1970)



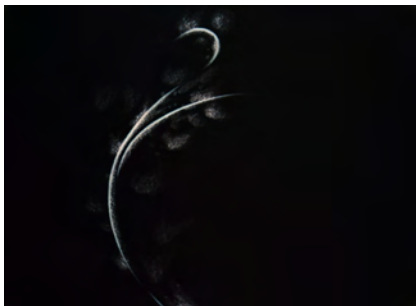
[Fig.70] 『やまかがし』 (1972)



[Fig.71] 『雲の糸』 (1976)



[Fig.72] 『カルマ』 (1977)



[Fig.73] 『WIND』 (2000)

4-7 日記映画としてのアニメーション

日本において日記映画はこれまで実写でもアニメーションでも制作されて来た。相原と同時代から活動していた人物には 1976 年にイメージ・フォーラム・シネマテークで個展を開催した詩人でも映像作家でもある鈴木志郎康、後進の作家には佐竹真紀が該当する。鈴木志郎康は筆者の周辺でも自宅の庭を撮影する作家として話題に上ることもあった、日本の日記映画作家の草分けと言える存在である。鈴木志郎康の代表作である『日没の印象』(1975) の制作のきっかけについて、「個人的に作る映画は、自分の職業上の不満を解消

するものでも慰めとするものでもなく、自分自身の表現として立派に成立するものです。個人映画は単なる趣味ではなくて、それは商品として上映される商業映画とはまったく別の、商業映画が持ち得ない真実を持っているということを確認するようになった。そんな風に考えるようになったとき、七三年にジョナス・メカスの『リトアニアへの旅の追憶』を見て、衝撃を受けたんですね。メカスがまったく個的な動機で、自分の生きている空間でフィルムを回したものが、そのまま映画表現として成立していた。」[1]と述べている。鈴木志郎康も当時『リトアニアへの旅の追憶』に影響された作家のひとりであり、相原のように 2000 年代に入っても作品を撮り続けていた。佐竹真紀は筆者と世代が近く、『ひととき-2002 年 5 月 15 日』（2003）が 2004 年のイメージフォーラム・フェスティバルで受賞している[2]。『ひととき-2002 年 5 月 15 日』（2003）はビデオ素材をプリントし、ビデオが撮影された場所と同じ空間にプリントした写真をかざしながら撮影されたアニメーション作品である[3]。佐竹のほか、日記映画と言えるアニメーションに取り組む作家は他にもいる。「抽象的な表現に何が出来るか」でも触れた米正万也は写真ではなく絵を空間にかざしながら撮影するアニメーションを制作するワークショップを行っている。また、イメージフォーラムの研究所で学んだ石田尚志の『部屋／形態』（1999）は、部屋に直接施されるドローイングが窓から差し込む光と共に撮影されたアニメーション作品であり、相原の『STONE』（1975）のように日記映画の系譜にある作品と言えるのではないだろうか。

日記映画とアニメーションは相性が良いのではないかと最近は考えている。相原作品においては『STONE』が研究者らによって日記映画の系譜にあると言われてっていると先に述べているが、他の作品にもその要素はある。2009 年から 2010 年の 2 年の間に制作され DVD に収録されている『BLUE MOON』（2009）、『AMMONITE』（2009）、『FLOWER』（2009）、『IF』（2009）、『TEA TIME』（2009）、『8PM』（2009）、『TOMATO』（2010）、『SEED』（2010）、『CCBB』（2010）、『DOT』（2010）、『30℃』（2010）の作品群は、それぞれ 1 分半から 2 分半ほどと尺が短かく、随分とラフな作画や、おそらく仕事であればリテイクが来るであろう「正しい動き」とは言い難い水滴の描写が見られる。素材からは気負いなく制作に取り組む姿勢や、全てを素材として採用するおおらかさが感じられ、ゆえにこれらの作品は積み重ねられた作業が作品という形として纏まったようにも見え、日記映画のつもりで制作されたかどうかは不明だが、ある種の日記のような存在と言えるのではないだろうか。他にも幼少期の記憶を元に制作された『とんぼ』も遅れて描かれた、あるいは幼少期の記憶を手繰る今を描いた日記であると言えはしないだろうか。毎日描いているのであれ

ば、その積み重ねも日記的だと言えるだろう。アニメーション作品は毎日作業をせねば設定した締め切りに間に合わないこともあるため、相原がそうしたように毎日の空いた時間に少しずつ作業を積み重ねる作家も少なくないだろう。そもそもアニメーション作品を作ることそのものが日記的な行為であるのかもしれない。ゲルハルト・リヒターは映像作品ではなく平面の作品であるが、日付のついたドローイング作品を制作しており、その作品はその日その日の付をタイトルにして展覧会でも展示され、画集も発売されている。ゲルハルト・リヒターのように日付はつけてもいいし、つけなくても良いだろう。抽象的な絵でも良いし、具象的な絵でも写真でも構わない。その日のノルマは描画を一枚でも良いし、何かしらの動きを数枚のフレームで作っても良い。ノルマを設定する必要も無いのかもしれない。「こうでなければならない」という思考を捨てれば、なんでも出来そうな気さえして来る。

相原は田名網敬一と共同制作を行っていたが、田名網と相原の共同制作について「交換日記のようだ」と筆者が田名網に伝えたと、田名網は肯定した[4]。このことから、このような共同制作も複数の人数で手がける一種の日記映画であると言える。日々描いたものを繋いでひとつの時間に纏める事によって完成された作品を日記映画と呼ぶ事が出来るのであれば、アニメーションで綴られる日記映画は、今後も新しい形のものがみつかるのではないかと期待したい。

4-8 抽象的な表現の難しさ

技術以外にも抽象度の高い表現の難しさはある。前の項目で日記映画としてのアニメーションであれば制作出来るのではないかと記しているが、その思考に行き着くまでに多くのトライ・アンド・エラーがあったことを示しておきたい。本来なら本研究と共に抽象表現での作品を作りたかった思いがあったが試みるものの技術が追いつかず、満足の行く動きは作ることが出来なかった。それどころか、抽象表現の作品を発想することもままならなかった。筆者はこれまで具象的なモチーフを使用し、セリフもナレーションも明確な起承転結もないが、映画祭ではナラティブ部門に分類されるであろう作品を作っていた。全体としてはやや抽象的な展開はするが、モチーフもモチーフの振る舞いも具象的に描いて来た。そのせいか、動きや画面のデザインに重心を置こうとすると、技術もなく、何をど

う描いてよいのか分からず、今は何を描いても相原作品の劣化版のようになるのではないかと考え、身動きが取れなくなっていた。相原作品の「ラフ」のような描画で連続しない動きの作品であれば、何も考えなくても作れるのではないかと思い立ったことがある。しかしその「何も考えない」が非常に難しいものであり、如何に様々な「考えること」に雁字搦めになって生きてるのかということを思い知らされた。

「何も考えない」が難しいのであれば、相原のようにエフェクトからヒントを得ることも可能である。『S=13』のデフォルメされた回転のような描画は、漫画やアニメで見られる素早い回転の表現に非常に似ており、そういった表現を使用して描かれているのだろう。炎や爆発を描くには技術が必要だが、完璧で無くても良いのであればアニメーション作画の指南書で学び、真似することも出来る。抽象度の高い表現は難しいが、少しずつ描いているうちに幾らかの時間を紡ぐ事が出来るかもしれない。それこそ、アニメーションで日記映画を作るように、毎日何かしらの絵をただ描いてみるのも良いだろう。

日記映画の存在も抽象表現の存在も認識してはいたが、その制作方法を自分自身にも適用させるとなると、ただ認識しているだけでは難しいということを今回は身を以て経験した。ヒントは得られるが自作に上手く取り入れることが出来なかったのである。アニメーション作品の制作には、全てをコントロールすることも洗練された描画も、作品の内容が観客に理解されることも必ず必要であるわけではない。しかしその思考は、ただ相原作品を流して見るのみでは上手に飲み込めず、個々の作品を検証し日記映画と関係関連づけて見ることでやっと口に入れるところまでたどり着いたように思える。

この研究の中で言語化の困難な抽象的な表現の糸口が掴めた一方で、主題や内容を観客に示したい作品の場合、登場人物を具体的に立て、言語を使用するなどして展開をよりナラティブに進める方が効果的であるのではないかという思考も生じており、目的や主題により表現方法を変えるという行為に強い意義を感じている。

4-9 作品の行き先

相原についての研究を進める間、筆者が幼少期にしていた遊びを思い出す事が増えた。就学前の年齢だったと思うが、同じ絵や字を非常に雑に何枚も描いては部屋の壁やタンスに貼り付ける遊びを気に入っていた。展覧会ごっこと呼んでいたが、自分の書いたものを

誰かに見せるつもりはなく、散らかしている事を母親に見咎められる前に早々に撤収していた記憶がある。

今にして思えば、誰かに見せるつもりはないが紙に何かを描く事が楽しく、描きたいという衝動とそれを眺めたいという欲求を消化するための行動だったのかもしれない。そのことをよく思い出すのは、相原には個展を開催し上映会にも参加する割には映画祭のコンペにエントリーした形跡が殆どないことと、作品から感じる気負いの無さが要因だろう。相原は 2002 年の広島国際アニメーションフェスティバル以外に、コンペティションへのエントリーの記録が残されていない。残っていないだけでエントリーはしていたのかもしれないが、これほどまでに残っていないのであれば本当にコンペには参加していない可能性がある。それを裏付けるように、かわなかのぶひろも、相原は 2002 年の広島の時点でコンペに初参加であるとの記述をしている[1]。相原が何を考えてコンペへの参加をしていなかったのかは知る由も無いが、コンペに出品しないということは競争や他者からの批評や評価から距離を置くということだ。これらから距離を置けば、たしかに他者の目を気にすることなく自由に作る事を楽しめかもしれない。

筆者の場合、作品を作る場合のほとんどがコンペにエントリーすることを前提としており、その場合の作品は「作品」として可能な限り良いもの、他人から見ても最低限内容が解るものを作ろうとしてしまう。つまり、しっかり気負ってしまっており、考え過ぎるあまりになかなか制作のスタートを切れない事もある。ここ数年、新しい作品がまともに作れずにいる理由のひとつでもあるだろう。だが時々、幼少の頃のような「塗りたい」「色を乗せたい」「描きたい」「何かを作りたい」というような欲求が大人になった今でも湧き上がって来る。そしてそこに「見せたい」意思はそれほど存在せず、「見せても良い」と「見せたくはない」が混在する。「作品を作る」事と子供の頃からあるような「欲求を消化すること」は同じものであると思っていたが、それらは別のものだったのかもしれないということを今は考えている。よく考えてみれば、ただ形にすること、小さな欲求を満たすために、ただそれだけに何かを作るという行為に至ることは何も悪いことではないのだから。

2017 年の日本アニメーション協会のイベントである In to Animation では「絶対 15 秒アニメーション」というプログラムが企画されており、筆者も参加していた。「7」をテーマに 15 秒ちょうどに作らなければならないルールがあり、他人に見せる事が前提ではあるが批評も何も無い企画であるため、非常に気楽に制作ができていた事を覚えている。そんな風に考えていたつもりはなかったのだが、いつのまにか「作品を作る事」と「コンペテ

イション」がセットになってしまっていたのだろう。近年は随分と簡単になってはいるが、作品をエントリーするのにもエネルギーを要する為、つい、作った先のことを考えて面倒になる事もある。特に誰かの協力を得て制作した作品であれば、どこにも上映されなければ申し訳ないとも感じてしまう。上映されれば嬉しく映画祭への参加も楽しいが、同時に様々な気持ちが生じて疲れてしまうこともある。そんな思考の中で相原の抽象作品をみると、なんと自由であることかと羨ましくなる一方で、筆者のそんな考えを「つまらない」と一笑に付し、吹き飛ばしてくれる。

現代では作品の公開先には Vimeo や YouTube、Instagram などの SNS が存在し、かつてのように映画祭だけが発表の場では無くなっている。もちろん、第三者のキュレーションやコンペによる映画祭での発表の方がインパクトは大きいが、そのようなキャリアを必要としないのであれば SNS 上での発表をモチベーションに制作をしても十分楽しめ、運が良ければ仕事に繋がる例もあるだろう。もちろん、作るだけで発表を必要としない制作があってもよい。相原がコンペに参加せずに招待上映や個展での活動が主であったことを鑑みると、作品の内容が個人的であるのなら、発表に重きを置かない制作のあり方でも良いのではないかとも思えてくる。

相原の制作と発表における姿勢は、作り手の頑なな思考、見る側による評価やコンペティションへの参加から距離を置き、個人が身軽な状態である事に重きが置かれており、SNS が発達し、自由に自作を発表出来る現代をやや先取りしているように見える。それは Instagram や Twitter、Tik Tok などの広く利用されている SNS が日記的な側面を持っているせいでもあるだろう。これらのツールにアップロード可能な映像の尺は現状では基本的に非常に短い。短いがためか、起承転結のような要素の無い映像の発信を多くの人を楽しんでいる。このような気負わない絵や映像を発信出来るツールを手にした今、ごく短い映像作品、物語が必要のない映像作品が非常に身近なものとなり、映像制作のための簡易的なアプリケーションもかつてより増えている。誰しもが相原のような実験にも挑戦にも見える映像作品の制作に手が届き、発表する術を持っており、だからこそ相原のような自由な発想と作品を省みるべきであると考えている。

4-10 おわりに ―「私」のための作品―

相原は上映会への参加のみならず積極的に個展を開いていた。京都に移住した後の個展の案内の葉書もいくつか残されている。映画祭のコンペには参戦しないが、自作をひとに見せることには積極的だったのだ。初期作品をかわなかの元に作品を持ち込むという行為にも、見せることへの積極性が表れている。

筆者も作品を作ることと見せることはセットであると、これまでずっと考えてきた。見せることが前提であると「ある程度には完成度の整った作品」を作ろうとしてしまうこと、他者から見たモチーフの意味や作品の意図するところを他者に可能な限り正確に伝えられる構成を考えることに大きく労力を取られると感じる事がある。

昔、広島国際アニメーションフェスティバルのフレームインに参加した際に、相原に声をかけられアドバイスを受けたことがある。「フレームイン」とは広島国際アニメーションフェスティバルにおいて、映画祭の公式プログラムではないが、映画祭によって用意された場に作品を持ち込むと上映してもらえ、映画祭の関係者や観客からのフィードバックが受けられるというものである。そこで相原から色々提示されたもののうちのひとつが「作品のタイトルを実際の主人公の本名にした方がよかった」というものだった。当時はその意味についてあまりよく考えることは無く、口にした本人も意味があって言ったことなのか知る由も無いが、今にして思い起こせば「作品はもっと個人的であっても良い」と言われているようにも受け取れる。

個人的なテーマや内容は、時として作品に強度をもたらす。そればかりではなく個人の視点から社会に対する問題が浮かび上がることもある。ジョナス・メカスの『リトアニアへの旅の追憶』はメカスの個人的なテーマが詰まった日記映画だが、難民や故郷を去らねばならない人間の視点から見たものが映し出された社会的な要素を有した作品でもある。日本においても漫画やエッセイではジェンダーや家族関係についての個人的なナラティブが綴られており、それが社会に存在する問題を世間に問う役割を果たしているように見える。このように、個人的なテーマの作品は、時として個人の事情や視点が世間と社会問題との接点となる。制作した本人が社会問題だと意識せずに制作したものが、実は社会における問題のひとつであることもあるかもしれない。商業的な漫画やエッセイでなく個人で制作された映像作品でも、広く届くことは無いにしても、見知らぬ誰かにとっての重要な知識や社会の知らぬ部分に触れる機会となり得るのではないだろうか。個人が個人のために制作した作品であっても、その可能性が無いわけではないだろう。

社会問題に関する作品で無くても、制作した当人のため、つまり「私」のための作品はもっと有っても、そしてそれがもっと公開されても良いのではないだろうか。作業を楽しむため、記憶に留めておくため、描き写す事が好きである、撮影が好きである、これらのどんな理由だって構わないだろう。今や映像作品の制作は作家や愛好家だけのものではなく、誰にでも簡単に手が届くものとなった。美術教育を受ける前の気持ちを思い出し、「私」のために「私」が自由に描き、または撮って、並べて、発信して、これほど楽しい事があるだろうか。当時は無意識で有ったが、2021年の冬に知人の持つ喫茶店で行なった『土の上』(2021) [Fig.74]という展示も、ただ「私」の興味の赴くままに好きな映像を制作したかったために、あのような形態となったのかもしれない。

仕事やコンペティションに参加するつもりで「作品」を制作するのも勿論楽しいが、それを目的とせず、ただ自身のために自由に作るという相原のような行為は、「私」が、筆者が長い時間をかけて忘れてしまったものである。それを思い出す事が出来たのは、恐らく今この時代に『S=13』や『逢魔が時』を1フレームずつコマ送りで見るとような研究をする機会を得たからだと考えている。こうして論文を描いている今も、全てを終えて春になれば、ただ紙に色を乗せ、線を引き、取り留めのない画像を繋いでみようかなどと想像している。



[Fig.74] 『土の上』(2021) 清家美佳

謝辞

修士時代から長きにわたり、指導教官としてご様々にご指導賜りました東京藝術大学大学院映像研究科教授の山村浩二教授に心より深謝致します。不慣れな論文の書き方についてわかりやすくご指導をいただいた本学教授の布山タルト教授に深く感謝致します。副査をお引き受けいただいた本学教授の筒井武文教授、同志社大学文化情報学部准教授の佐野明子准教授に心よりお礼を申し上げます。作品資料をご提供いただきました大島治様、ならびに育英館大学の阪本裕文教授、このお二方の多大なご協力無しには本研究はままなりませんでした。誠にありがとうございました。お忙しい中を数回にわたる資料の閲覧にご協力いただきましたイメージフォーラム様、インタビューや資料の収集にご協力いただきましたイラン・グエン先生、資料等について様々にご協力いただきました京都芸術大学教授大西宏志教授に厚く感謝の意を表します。インタビューにご協力くださいました皆さまに深く感謝致します。本研究を行うに当たりご協力頂いた皆様に心よりお礼申し上げます。

資料

序論

はじめに

[1] 「BIOGRAPHY」『DREAMS』京都造形芸術大学情報デザイン学科（2011） p.20

作家の視点から

[1]橋本陽介『物語論 基礎と応用』講談社選書（2017）

[2]橋本陽介『物語論 基礎と応用』講談社選書（2017）

バイオグラフィ

[1] 「BIOGRAPHY」『DREAMS』京都造形芸術大学情報デザイン学科（2011） p.20

[2]小松沢甫「相原信洋」「日本映画監督全集」『日本映画監督全集』キネマ旬報社（1976） p.3

[3] 「BIOGRAPHY」『DREAMS』京都造形芸術大学情報デザイン学科（2011） p.20

[4]田名網敬一、森永博志『幻覚より奇なり』リトルモア（2010）

[5]鈴木伸一からの聞き取り（2017.9.1、東京都内）

[6]かわなかのぶひる「彼はアニメの旋風児」相原信洋『相原信洋アニメーションカタログ』京都造形芸術大学情報デザイン研究センター（2002） pp.3-7.

[7]望月伸夫「日本（アニメ超々大国への道）」伴野孝司・望月伸夫共著、アニドウ編『世界アニメーション映画史』ぱるぶ（1986） pp.318-331.

[8]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム（1983）

[9]土居伸彰「至極当り前 相原信洋氏と行くコズミック・ジャーニー」

http://www.yamamura-animation.jp/animations_cc/criticism/c010-aihara.html

[10]なみきたかしからの聞き取り（2017.12.30、東京都内）

[11]なみきたかしからの聞き取り（2017.12.30、東京都内）

[12]なみきたかしからの聞き取り（2017.12.30、東京都内）

[13] 「BIOGRAPHY」『DREAMS』京都造形芸術大学情報デザイン学科（2011） p.20

[14]かわなかのぶひる「彼はアニメの旋風児」相原信洋『相原信洋アニメーションカタログ』京都造形芸術大学情報デザイン研究センター（2002） pp.3-7.

[15]かわなかのぶひる「彼はアニメの旋風児」相原信洋『相原信洋アニメーションカタログ』京都造形芸術大学情報デザイン研究センター（2002） pp.3-7

[16]『東京造形大学アニメ研機関誌 ザック・バラン 第9号 個人アニメーションの地平』東京造形大学アニメ研究

会 (1980) p.裏表紙

仕事と技術

[1]かわなかのぶひる『映画・日常の実験』フィルムアート社 (1975)

[2]古川タクからの聞き取り (2017.11.14 東京都内)

[3]なみきたかしからの聞き取り (2017.12.30、東京都内)

[4]五味洋子からのメールによるインタビュー (2019.12.7)

[5]鈴木伸一からの聞き取り (2017.9.1、東京都内)

[6]五味洋子からのメールによるインタビュー (2019.12.7)

[7]葛岡博からの電話での聞き取り (2020.3.1)

[8]葛岡博からの電話での聞き取り (2020.3.1)

[9]友永和秀からの聞き取り (2020.2.28、東京都内)

[10]なみきたかしからの聞き取り (2017.12.30、東京都内)

先行研究

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[2]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[3]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[4]土居伸彰「至極当り前 相原信洋氏と行くコズミック・ジャーニー」

http://www.yamamura-animation.jp/animations_cc/criticism/c010-aihara.html

[5]キャシー・マンロー・ホーテス『Nishikata Film Review』<https://www.nishikata-eiga.com/search?q=aihara>

[6]阪本裕文「NOBUHIRO AIHARA」『Collaborative Cataloging Japan』

<https://www.collabjapan.org/nobuhiro-aihara>

[7]清家美佳「「くりかえし」についての考察」『2015 年度東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修士小論文記録集』東京藝術大学大学院映像研究科 (2016) pp.243-268.

作品リスト

[1]阪本裕文「NOBUHIRO AIHARA」『Collaborative Cataloging Japan』

<https://www.collabjapan.org/nobuhiro-aihara>

[2]戦後映像芸術アーカイブ

作品の特徴

[1]「イメージフォーラム プログラム 1990 年 VOL.78、10-12 月」(イメージフォーラム)

1 変遷とタイミング

1-1 変遷の流れ

1-1-1 ドローイングの分類と用語

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

1-1-2 ドローイングの変遷

[1]かわなかのぶひる『映画・日常の実験』フィルムアート社 (1975)

1-1-2 絵柄における佐野の見解

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[2]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[3]佐佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[4]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[5]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

1-1-3 70 年台半ばの大きな変化 - 「陰影の強いイラスト」から『カルマ』へ -

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[2]相原信洋、木船徳光「TALKING」『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 (1979) pp.9-20.

[3]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

1-1-4 『カルマ』に至るまでの出来事

[1]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォ

ーラム (1983) [2]「JAPAN UNDERGROUND CINEMATHEQUE No.13 アニメーション特集 チラシ」日本アンダーグラウンド・センター (1971)

[2]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム (1983)

[3]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひろ編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』ダゲレオ出版 (1987) pp.69-71.

[4]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひろ編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』ダゲレオ出版 (1987) pp.69-71.

[4]西嶋憲生「生まれつつある映像」文彩社 (1991)

[5]古川タクからの聞き取り (2017.11.14 東京都内)

[6]中島崇からの聞き取り (2021.4.6 東京都内)

[7]中島崇からのメールによる応答 (2021.6.21)

[8]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひろ編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』ダゲレオ出版 (1987) pp.69-71.

[9]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田亮編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[10]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田亮編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[11]本論文付録『雲の糸』参照

[11]相原信洋「FILM MAKER'S NOTEBOOK16」かわなかのぶひろ編『UNDERGROUND CINEMATHEQUE NO.23』アンダーグラウンド・センター (1975) pp.17-19.

1-1-5 80 年代初頭の変化 -荒い描画の登場-

[1]中島崇「個人アニメーションの二つの地平」『東京造形大学アニメ研機関誌 ザック・バラン 第 9 号 個人アニメーションの地平』東京造形大学アニメ研究会 (1980) pp.8-11.

[2]『東京造形大学アニメ研機関誌 ザック・バラン 第 9 号 個人アニメーションの地平』東京造形大学アニメ研究会 (1980) p.裏表紙

1-2-1 実験映画との関わり

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田亮編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[2]松本俊夫『幻視の美学』フィルムアート社 (1976)

[3]西嶋憲生『生まれつつある映像』文彩社（1991）

[4]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

[5]かわなかのぶひる「彼はアニメの旋風児」相原信洋『相原信洋アニメーションカタログ』京都造形芸術大学情報デザイン研究センター（2002）pp.3-7.

1-2-2 イメージフォーラム、アンダーグラウンドセンター関連の上映会

[1]「JAPAN UNDERGROUND CINEMATHEQUE No.13 アニメーション特集 チラシ」日本アンダーグラウンド・センター（1971）

[2]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム（1983）

[3]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム（1983）

[4]中島崇からの聞き取り（2021.4.6 東京都内）

[5]相原信洋「FILM MAKER'S NOTEBOOK16」かわなかのぶひる編『UNDERGROUND CINEMATHEQUE NO.23』アンダーグラウンド・センター（1975）pp.17-19.

[6]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム（1983）

[7]「第1回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」アンダーグラウンド・センター（1973）

[8]「1st 100feet film festival チラシ」（1974）

[9]「第3回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」アンダーグラウンド・センター（1975）

[10]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム（1983）

[11]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム（1983）

[12]「第2回 100FEET FILM FESTIVAL PROGRAM 上映リスト」

[13]「ICONOLOGIE DU CINEMA EXPERIMENTAL 1976 実験映画-70年代の展望 フライヤー」アテネフランセ文化センター（1976）

[14]「イメージ・フォーラム プログラム 1977年 VOL.2 4・5月」、「イメージ・フォーラム 門脇氏より提供されたリスト（2018年作成）」

[15]「ARTISTS' UNION 13号 アーティスト・ユニオン シンポジウム'78 特別企画『個人映画・10年の展望』」（1977）

- [16] 「4th 100Feet Film Festival フライヤー」 アンダーグラウンド・センター
- [16] 「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム (1983)
- [17] 「イメージ・フォーラム プログラム 1978 年 VOL.11、11・12 月」 アンダーグラウンド・センター
- [18] 松本俊夫 「日本実験映画素描」かわなかのぶひろ編『映像の実験』イメージ・フォーラム (1978) pp.2-9.
- [19] 「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム (1983)
- [20] 「第 4 回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」 (1979)
- [21] 「100feet film festival Best50 フライヤー」 (1979)
- [22] 「Off Theater Film Festival'79 特別企画：70 年代自主映画 寺山修司プロデュース『映画魔術館』」プログラム
- [23] 「80 年代映画への胎動」カタログ (西武百貨店、監修：松本俊夫、1979、ページ数なし)
- [24] 「イメージ・フォーラム プログラム 1980 年 VOL.18、1・2 月」 アンダーグラウンド・センター
- [25] 「イメージ・フォーラム プログラム 1980 年 VOL.22、9・10 月」 アンダーグラウンド・センター
- [26] 「イメージ・フォーラム プログラム 1980 年 VOL.23、11・12 月」 アンダーグラウンド・センター
- [27] 「第 5 回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」 (1980)
- [28] 「イメージ・フォーラム プログラム 1981 年 VOL.24 1・2 月」 アンダーグラウンド・センター
- [29] 「第 1 回実験映画祭 フライヤー」
- [30] 「SANSEIDO シネマバラエティ 賀正 1982 フライヤー」
- [31] 「第 2 回実験映画祭 フライヤー」
- [32] 「第 3 回実験映画祭 フライヤー」
- [33] 「第 4 回実験映画 フライヤー」
- [34] 「第 5 回実験映画 フライヤー」
- [35] 「イメージ・フォーラム プログラム 1986 年 VOL.53、1・2 月」 (イメージ・フォーラム)
- [36] 「イメージフォーラム プログラム 1990 年 VOL.78、10-12 月」 (イメージフォーラム)
- [37] 西嶋憲生 「日本の実験映像小史」 イメージフォーラム編『日本実験映像 40 年史』キリンプラザ大阪 (1994) pp.33-36.

1-2-3 1986 年以降の動向

- [1] 「BIOGRAPHY」『DREAMS』京都造形芸術大学情報デザイン学科 (2011) p.20
- [2] 田名網敬一 「田名網敬一アニメーションカタログ」京都造形芸術大学情報デザイン研究センター (2002)

1-2-4-同時代の作り手

[1]DVD『アニメーション三人の会と実験アニメ』紀伊國屋書店（2004）

1-2-5 同時代の商業アニメーター

[1]「オープロダクション カッコー通信 /小社の歩み」(<https://oh-pro.co.jp/>)

[2]友永和秀からの聞き取り（2020.2.28、東京都内）

[3]「一般社団法人『金田伊功 ARCHIVE』」

<https://studioz-official.jimdofree.com/%E9%87%91%E7%94%B0%E4%BC%8A%E5%8A%9Farchive/>

1-2-6 70年代のイベントと他作家

[1]金子遊『フィルムメーカーズ 個人映画のつくり方』アーツアンドクラフツ（2011）

[2]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム（1983）

[3]「イメージ・フォーラム プログラム 1986年 VOL.55、6・7月」イメージ・フォーラム

[4]「JAPAN UNDERGROUND CINEMATHEQUE No.13 アニメーション特集 チラシ」日本アンダーグラウンド・センター（1971）

[5]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム（1983）

[6]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム（1983）

[7]「第1回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」アンダーグラウンド・センター（1973）

[8]西嶋憲生『生まれつつある映像』文彩社（1991）

[9]松本俊夫「日本実験映画素描」かわなかのぶひる編『映像の実験』イメージ・フォーラム（1978）pp.2-9.

[10]西嶋憲生『生まれつつある映像』文彩社（1991）

[11]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム（1983）

[12]「1st 100feet film festival チラシ」（1974）

[13]「第2回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」（1974）

[14]「アンドレ・キノ フライヤー」（1974）

[15]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム（1983）

[16]「第3回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」アンダーグラウンド・センター（1975）

- [17]「第2回 100FEET FILM FESTIVAL PROGRAM 上映リスト」
- [18]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム (1983)
- [19]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム (1983)
- [20]「イメージ・フォーラム プログラム 1977年 VOL.2、4・5月」(アンダーグラウンド・センター)
- [21]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム (1983)
- [22]「イメージ・フォーラム プログラム 1977年 VOL.3、6・7月」(アンダーグラウンド・センター)
- [23]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム (1983)
- [24]「GAUDI フライヤー」
- [25]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム (1983)
- [26]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム (1983)
- [27]「4th 100Feet Film Festival フライヤー」アンダーグラウンド・センター
- [28]「ARTISTS' UNION 13号 アーティスト・ユニオン シンポジウム'78 特別企画『個人映画・10年の展望』」(1977)
- [29]「イメージ・フォーラム プログラム 1979年 VOL.15、7・8月」(アンダーグラウンド・センター)
- [30]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム (1983)
- [31]「第4回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」(1979)
- [32]監修：松本俊夫「80年代映画への胎動」西武百貨店 (1979)

1-2-7 80年代のイベントと他作家

- [1]「第5回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」
- [2]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・フォーラム (1983)
- [3]第1回実映映画祭 フライヤー」
- [4]「イメージ・フォーラム プログラム 1981年 VOL.27、6・7月」アンダーグラウンド・センター
- [5]「イメージ・フォーラム プログラム 1981年 VOL.29、10・11月」アンダーグラウンド・センター

- [6]「イメージ・フォーラム プログラム 1981 年 VOL.25、3・4 月」アンダーグラウンド・センター
- [7]「イメージ・フォーラム プログラム 1981 年 VOL.29、10・11 月」アンダーグラウンド・センター
- [8]「イメージ・フォーラム プログラム 1981 年 VOL.27、6・7 月」アンダーグラウンド・センター
- [9]「イメージ・フォーラム プログラム 1981 年 VOL.26、5・6 月」アンダーグラウンド・センター
- [10][12]「第 1 回実験映画祭 フライヤー（浜松）」
- [11][13]「第 2 回実験映画祭 フライヤー」
- [14] 中島崇「もう一つのアニメーション」服部滋編『月刊イメージ・フォーラム 1982 no.19』ダゲレオ出版（1982）
pp.31-32.
- [15][16]「シネマテーク 1970-1983 イメージ・フォーラムシネマテークの足跡」『ニュー・イメージ宣言』イメージ・
フォーラム（1983）
- [17]「第 3 回実験映画 CINEMA TODAY フライヤー」
- [18][19]「第 4 回実験映画 CINEMA TODAY フライヤー」
- [20][21]「第 5 回実験映画 CINEMA TODAY フライヤー」
- [22]「イメージ・フォーラム プログラム 1986 年 VOL.53、1・2 月」イメージ・フォーラム

1-2-8 80 年代の若手の台頭

- [1]『東京造形大学アニメ研機関誌 ザック・バラン 第 9 号 個人アニメーションの地平』東京造形大学アニメ研究会
（1980）p.裏表紙
- [2]中島崇「個人アニメーションの二つの地平」『東京造形大学アニメ研機関誌 ザック・バラン 第 9 号 個人アニメ
ーションの地平』東京造形大学アニメ研究会（1980）pp.8-11.
- [3]「関西自主アニメ年鑑 1987 年度」近畿アニメーション協議会（1987）p.11.
- [4]中島崇「個人アニメーションの二つの地平」『東京造形大学アニメ研機関誌 ザック・バラン 第 9 号 個人アニメ
ーションの地平』東京造形大学アニメ研究会（1980）pp.8-11.
- [5]中島崇「個人アニメーションの二つの地平」『東京造形大学アニメ研機関誌 ザック・バラン 第 9 号 個人アニメ
ーションの地平』東京造形大学アニメ研究会（1980）pp.8-11.
- [6]田名網敬一からの聞き取り（2022.6.27 東京都内）
- [7]山村浩二より指導のメールに添付されたファイルにて（2023.2.1）
- [8]古川タクからの聞き取り（2017.11.14 東京都内）
- [9]古川タクからの聞き取り（2017.11.14 東京都内）

1-3 環境は重要な要素である

- [1]望月伸夫「日本（アニメ超々大国への道）」伴野孝司・望月伸夫共著、アニドウ編『世界アニメーション映画史』ぱ

るぶ (1986) pp.318-331.

[2]田名網敬一からの聞き取り (2022.6.27 東京都内)

2 描かれるもの

2-1 作品から見える時代

[1]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 (1979) pp.3-8.

[2]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 (1979) pp.3-8.

[3]「綾瀬市ホームページ 厚木基地の概要」

<https://www.city.ayase.kanagawa.jp/hp/page000020100/hpg000020060.htm>

[4]『20 世紀年表』毎日新聞社 (1997) pp.640-643.

[5]『20 世紀年表』毎日新聞社 (1997) p.757

[6]『20 世紀年表』毎日新聞社 (1997) p.702

[7]『20 世紀年表』毎日新聞社 (1997) p.706

[8]『20 世紀年表』毎日新聞社 (1997) p.708、p.719

[9]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 (1979) pp.3-8.

[10]『20 世紀年表』毎日新聞社 (1997) p.708

[11]Sony Music ホームページ ヨーコ・オノ ©2021 Sony Music Marketing United Inc. /

<https://www.sonymusic.co.jp/artist/yokoono/info/526117>"

[12]uDiscoverMusic 日本語版ホームページ 「ジョン・レノン『Imagine』解説：大いなる祈りと権威への挑戦、真実を探究することを目指した作品」© 2021 uDiscoverMusic/

<https://www.udiscovermusic.jp/stories/john-lennon-imagine-influence>

[12]uDiscoverMusic 日本語版ホームページ 「ジョン・レノン『Power To The People』解説：“僕は新聞を作るような姿勢でシングルを作っている”」© 2021 uDiscoverMusic

[/https://www.udiscovermusic.jp/stories/john-lennon-imagine-influence](https://www.udiscovermusic.jp/stories/john-lennon-imagine-influence)

[13]uDiscoverMusic 日本語版ホームページ 「ジョン・レノン『Power To The People』解説：“僕は新聞を作るような姿勢でシングルを作っている”」© 2021 uDiscoverMusic

[/https://www.udiscovermusic.jp/stories/john-lennon-imagine-influence](https://www.udiscovermusic.jp/stories/john-lennon-imagine-influence)"

[14]歴史学研究会編「日本史年表第 5 版」岩波書店 (2017)

- [15]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 (1979) pp.3-8.
- [16]「阪本裕文 トーク採録『相原信洋——風景論としてのアニメーション』」(企画名:風景/映画再考 Vol.5「相原信洋——風景論としてのアニメーション」、日時:2018 年 11 月 4 日(日)、場所:鳥取大学 鳥取キャンパス コミュニティ・デザイン・ラボ、企画:佐々木友輔)(<https://qspds996.com/landscapefilm/?p=234>)
- [17]高島直之「物自体から関係としての物質へ:前衛美術の転換期」監修:多木浩二、藤枝晃男、編集委員:尾崎信一郎、塩谷純、高島直之、林洋子、古田亮、松本透、山梨絵美子『日本近代現代美術史事典』東京書籍(2007) pp.100-111
- [18]かわなかのぶひろ「彼はアニメの旋風児」相原信洋『相原信洋アニメーションカタログ』京都造形芸術大学情報デザイン研究センター(2002) pp.3-7
- [19]歴史学研究会編「日本史年表第5版」岩波書店(2017)
- [20]住家正芳「宗教書がベストセラーになるとき」一柳廣孝著『オカルトの帝国』青弓社(2006) pp.129-155.
- [21]島蘭進『精神世界のゆくえ』東京堂出版(1996)
- [22]中島崇からの聞き取り(2021.4.6 東京都内)
- [23]「第1回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」アンダーグラウンド・センター(1973)
- [24]白石美雪・正木基編「アニメーションの新しい展開」奈良義巳・大谷薫子・福住治夫編『輝け 60 年代 草月アートセンターの全記録』奈良義巳、野村紀子、大谷薫子、福住治夫編 フィルムアート社(2002) pp.328-407.
- [25]白石美雪・正木基編「アニメーションの新しい展開」『輝け 60 年代 草月アートセンターの全記録』フィルムアート社(2002) pp.328-407.
- [26]『20 世紀年表』毎日新聞社(1997) p.644.
- [27]中村宏『図画蜂起』美術出版社(2000)
- [28]中島崇からの聞き取り(2021.4.6 東京都内)
- [29]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 (1979) pp.3-8.
- [30]「日本のニューエイジ」門脇綱生『ニューエイジ・ミュージック・ディスクガイド』DU BOOKS(2020) pp.61-101.
- [31]スペンサー・ドラン、インタビュー・翻訳:校木一徳「ニューエイジ・ミュージック・リバイバルの源泉」門脇綱生著『ニューエイジ・ミュージック・ディスクガイド』DU BOOKS(2020) pp.XII-XVI.
- [32]島蘭進『精神世界のゆくえ』東京堂出版(1996)

2-2 人体・手

- [1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田亮編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

[2]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

[3]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

[4]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

[5]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

[6]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

2-3 風と水

[1]友永和秀からの聞き取り（2020.2.28、東京都内）

[2]相原信洋、木船徳光「TALKING」『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学 アニメ研究会（1979）pp.9-20.

[3]『映像表現の科学 映像魔術の科学的考察』（SCIENCE CHANNEL、2001）

<https://www.youtube.com/watch?v=Prj9MGyLrAs>

2-4 風景・情景・光景・記憶

[1]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学 アニメ研究会（1979）pp.3-8.

[2]「阪本裕文 トーク採録『相原信洋——風景論としてのアニメーション』」（企画名：風景／映画再考 Vol.5「相原信洋——風景論としてのアニメーション」、日時：2018 年 11 月 4 日（日）、場所：鳥取大学 鳥取キャンパス コミュニティ・デザイン・ラボ、企画：佐々木友輔）（<https://qspds996.com/landscapefilm/?p=234>）

[3]「阪本裕文 トーク採録『相原信洋——風景論としてのアニメーション』」（企画名：風景／映画再考 Vol.5「相原信洋——風景論としてのアニメーション」、日時：2018 年 11 月 4 日（日）、場所：鳥取大学 鳥取キャンパス コミュニティ・デザイン・ラボ、企画：佐々木友輔）（<https://qspds996.com/landscapefilm/?p=234>）

[4]『映像表現の科学 映像魔術の科学的考察』（SCIENCE CHANNEL、2001）

<https://www.youtube.com/watch?v=Prj9MGyLrAs>

[1]「ニューフィルム／ビデオ・日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1988』イメージフォーラム（1988）pp.24-31.

[2]「ニューフィルム&ビデオ 日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1992』イメージフォーラム（1992）

pp.14-20.

[3]「日本招待作品」『イメージフォーラム・フェスティバル 2004』イメージフォーラム (2004) pp.23-35.

[4]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 (1979) pp.3-8.

[5]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 (1979) pp.3-8.

2-5 読み取れるもの

[1]yu. M. ロトマン、大石雅彦訳『映画の記号論』平凡社 (1987)

(原書: Juri Lotman. Семиотика кино и проблемы киноэстетики, Таллин, 1973.

Место киноискусства в механизме культуры, Труды по знаковым системам. VIII, Тарту, 1977.

О языке мультипликационных фильмов, Труды по знаковым системам X. Тарту, 1978.

Условность в искусстве, Философская энциклопедия, 5, Москва, 1970.)

[2]池上嘉彦『記号論への招待』岩波書店 (2019)

[3]橋本陽介『物語論 基礎と応用』講談社 (2017)

[4]橋本陽介『物語論 基礎と応用』講談社 (2017)

[5]橋本陽介『物語論 基礎と応用』講談社 (2017)

2-6 消滅する他者

[1]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひろ編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』ダゲレオ出版 (1987) pp.69-71.

3 動きと演出

3-3 流れ

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社 (2009) pp.73-86.

[2]「ニューフィルム／ビデオ・日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1990』イメージフォーラム (1990) pp.18-23.

[3]「ニューフィルム／ビデオ・日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1990』イメージフォーラム (1990)

pp.18-23.

[4]『映像表現の科学 映像魔術の科学的考察』（SCIENCE CHANNEL、2001）

<https://www.youtube.com/watch?v=Prj9MGyLrAs>

[5]「ニューフィルム／ビデオ・日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1990』イメージフォーラム（1990）

pp.18-23.

[6]『映像表現の科学 映像魔術の科学的考察』（SCIENCE CHANNEL、2001）

<https://www.youtube.com/watch?v=Prj9MGyLrAs>

3-7 解ける線

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田亮編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

[2]友永和秀からの聞き取り（2020.2.28、東京都内）

[3]相原信洋、木船徳光「TALKING」『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会（1979）pp.9-20.

[4]鈴木伸一からの聞き取り（2017.9.1、東京都内）

3-8 繰り返しの演出

[1]清家美佳「「くりかえし」についての考察」『2015 年度東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修士小論文記録集』東京藝術大学大学院映像研究科（2016）pp.243-268.

3-9 技術と表現

[1]古川タクからの聞き取り（2017.11.14 東京都内）

4 相原信洋と個人制作のあり方

4-1 分類から見えるもの

[1]かわなかのぶひろ「彼はアニメの旋風児」相原信洋『相原信洋アニメーションカタログ』京都造形芸術大学情報デザイン研究センター（2002）pp.3-7

[2]「イメージフォーラム プログラム 1990 年 VOL.78、10-12 月」（イメージフォーラム）

4-4 変わることと自由

[1]古川タクからの聞き取り（2017.11.14 東京都内）

[2]古川タクからの聞き取り（2017.11.14 東京都内）

[3]古川タクからの聞き取り（2017.11.14 東京都内）

4-5 抽象的な表現に何が出来るか

[1]中島崇からの聞き取り（2021.4.6 東京都内）

4-7 日記映画としてのアニメーション

[1]金子遊『フィルムメーカーズ 個人映画のつくり方』アーツアンドクラフツ（2011）

[2]「日本招待作品」『イメージフォーラム・フェスティバル 2004』イメージフォーラム（2004） pp.23-35.

[3]<http://www.makisatake.com/work.html>

[4]田名網敬一からの聞き取り（2022.6.27 東京都内）

4-9 作品の行き先

[1]かわなかのぶひろ「彼はアニメの旋風児」相原信洋『相原信洋アニメーションカタログ』京都造形芸術大学情報デザイン研究センター（2002） pp.3-7

分類と作品紹介

1-1 技法による分類

まずは技法を分類したい。確認できる作品や資料を参照してそれらを挙げていくと、フィルムスクラッチやフィルムへの直接の描画・着色、紙へのドローイング、写真の使用、実写のコマ撮り、実写の映像、投影された映像の再撮影が挙げられる。その技法がどの作品で採用されているのか、以下に並べてみたい。相原作品には田名網敬一との共作も含まれているが、ここでは相原個人で制作したもののみを列挙する。

検証する表現方法・技法は以下の通りとする。

- ・フィルムスクラッチ、ダイレクトペインティング
- ・実写のコマ撮り、ピクシレーション
- ・写真
- ・実写
- ・映像の再撮影
- ・ドローイング

ドローイングは更に詳細な分類を必要とするため、別に挙げるものとする。

作品の制作年は COLLABORATIVE CATALOGING JAPAN 他の資料を参照。

1-1-1 フィルムスクラッチ、ダイレクトペインティング

フィルムスクラッチやシネカリグラフィ、フィルムへの直接の描画はノーマン・マクラレンの作品『Blinkity Blank』（1955）や『Hoppity Pop』（1946）などで使用されており、紙への描画ではなく、文字通りフィルムへの直接の着彩、針などでフィルムの表面に傷をつけて描画する技法である。相原作品においてこの技法が採用されているものには『TIME TO KILL』、『STOP!』、『LIGHT』（1976）の3作品が挙げられる。

『TIME TO KILL』（1970）は作品を確認できていないが、かわなかのぶひろの「半年がかりでスクラッチされたという『TIME TO KILL』の兵士や、星条旗や、爆撃されるビルといったイメージは、60年代末から70年代の初頭にかけての社会状況のいささかダイレク

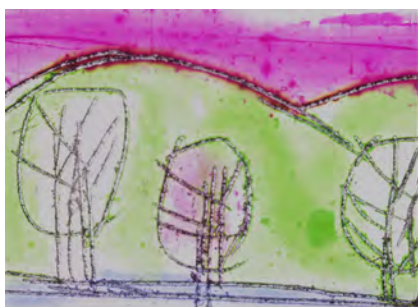
トな反映といえなくもなかったが、アニメーションをメルヘンやファンタジーとしてではなく描こうとしたこの作家の覚悟と考え方の原点を鮮やかに示すものであった。」[1]という記述がある。また、1979 年に行われた上映会「相原信洋 アニメーション個人制作の世界」のパンフレット「ザック・バラン No.6」には本人からの聞き取りによる作品の解説「スタジオのクズ箱に捨ててあった素通しのフィルム 何も写っていない透明なフィルム」を使って制作された。シネカリグラフのようにフィルムを針で引っ搔いて描いた後、その溝の内にマジックの色を入れて着彩した。」[2]という記述が残され、『STOP!』も同様に「フィルムペインティングによる作品。」[3]との記されている。本作品は兵士や女性らしき人物がおそらく針か何かで傷つけた線で描かれており、“REVOLITION”という文字や目、木や星などの具象的なモチーフのほか、抽象的な形の絵も登場する。

『LIGHT』も「直接色のパターンの動きをフィルムに描いていった作品。」[4]という記述があるが、本作品は先の 2 作品と比較すると、カラフルな水玉模様や花火のような模様、色鮮やかに描かれた線などが動く抽象的な作品である。「元来野外で上映するのが目的の作品で、スクリーンの上ではなく、絵の描いてある場所の画面上や、白い物体の上に映写するための作品。」[5]という記述もあるが、作品にはタイトルと作者名のクレジットがつけられており、1979 年にイメージ・フォーラムのシネマテークで開かれた個展「No.151 相原信洋アニメーション集」[6]や 1990 年にシネマテークで開かれた個展「No.519 相原信洋作品集」では上映作品のひとつとしてプログラムされている[7]。3 作品とも 16 ミリにフィルムで制作されている。(ザック・バラン No.6 P4,7) 16 ミリフィルムの小さなスペースに描画されているせいかは不明だが、『STOP!』(1969)には具象的であるが簡略化されたモチーフが描画されている。『LIGHT』(1976)も紙に描かれているような細かな描写は見られない。現存する限りでのフィルムへの直描きの作品はこの 2 作品のみである。

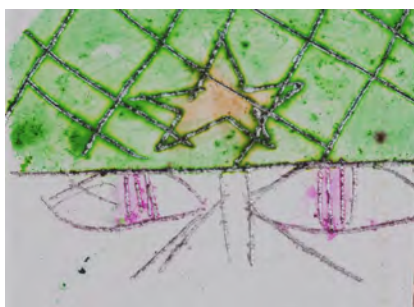
『STOP!』(1969-1970) (正確な制作年は不明) 3 分

この作品は、先にも述べているが、フィルムに直接描画する技法で制作されている。塗りのみであるなどの抽象的なフレームも見られるが、建物や木、人物などの具象的な描画[Fig.75]が目立つ。フィルムという小さな面に描くためか、描かれている人物などの要素は具象的であるが簡略化され、記号的にも見える。主人公がいるようには見えないが、ヘルメットをかぶった兵士らしき人物[Fig.76]や女性の裸体[Fig.77]などが判別のつく状態で登

場しており、兵士と女性に関係するテーマを持ってつくられていると考えられる。兵士が要素として採用されている事、初期作品には社会的なテーマがみられることを考慮すると、この作品も社会的なテーマを持って制作された可能性があると考えられる。内容に関しては、REVLUTION 等のメッセージ性のある単語[Fig.78]が作中に綴られていることや、涙などの感情を表現するモチーフが登場することから登場人物もしくは社会が抱える悲しみが描かれているのかもしれないが、具体的な内容について記載された資料は無く、想像の域を出るものではない。



[Fig.75]



[Fig.76]



[Fig.77]



[Fig.78]

[Fig.75] [Fig.76] [Fig.77] [Fig.78] 『STOP!』 (1969-1970) (正確な制作年は不明)

『TIME TO KILL』 (1970)

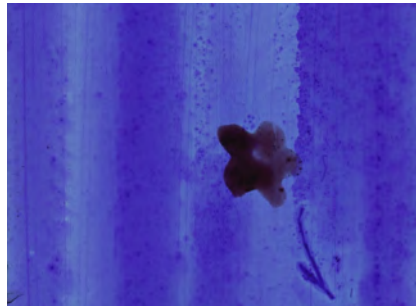
本作品は見つかっておらず、資料から得られる情報で作品を想像するしかない。作品の解説によると「スタジオのクズ箱の捨ててあった素通しのフィルム（何も写っていない透明なフィルム）を使って制作された。シネカリグラフィのようにフィルムを針で引っ掻いて描いた後、その溝の内にマジックの色を入れて着彩した。制作期間は約一年半、ベトナム戦争をテーマにしている。」[1]との記述があり、本作品は『STOP!』と同様に戦争をテーマにフィルムスクラッチで制作されていると思われる。

『LIGHT』(1976) 10分30秒

『LIGHT』は「直接色のパターンの動きをフィルムに描いていった作品。元来野外で上映するのが目的の作品で、スクリーンの上ではなく、絵の描いてある場所の画面上や、白い物体の上に映写するための作品。制作期間に約一年を費やしている。」[1]という解説が残されているように、一見してもフィルムに直接ペイントされた作品である。フィルムに直描きされた作品は他に『STOP!』があるが、兵士や目等の具象的なモチーフが使用された『STOP!』と比較すると、『LIGHT』はドット、塗り、形状の判別のつかないもの[Fig.79]、具象的なものでも花の形状や星型等の抽象的な描画[Fig.80]で全編が構成されている。2つのフィルムに直描きされた作品を比較しても、70年代半ばの具象から抽象への作風の変化がうかがえる。



[Fig.79]



[Fig.80]

[Fig.79] [Fig.80] 『LIGHT』(1976)

1-1-2 写真

相原作品には実写や実写のコマ撮りの他に写真が素材として使用されている作品もある。『おしろい羽根』には古い時代の飛行機や操縦士らしき人物の写真、『みつばちの季節は去って』には風景や養蜂の様子の写真、『逢仙花』には相原の祖母の写真 [1]、『うるし』には里山のような風景の写真がそれぞれ使用されている。以上に挙げた作品は、写真がアニメートされるような使い方ではなく、写真そのまま、もしくは写真同士のオーバーラップや写真とイラストを重ね合わせるなどして使用されている。この他に、風景のコマ撮りか写真を使用した作品かが目視では判断しにくい作品に『STONE NO.1』と題された4分ほどの作品がある。この作品は「ザック・バラノ No.6」の作品解説にある『STONE』である可能性がある。解説によると「石切り場の谷底で撮影したスチール写真を使用して制作。限られた写真を繰り返し使用している。」[2]と記述されており、何度も同じ画像が繰り返し

使用される『STONE NO.1』と共通点があるが、解説では3分の作品となっているため同一のものであるかは判断しづらい。『STONE NO.1』は前述の『おしろい羽根』他のような写真の使用の仕方ではなく、一部ではあるが前方にカメラが進んで行くように見える方法で撮影されている。

『STONE NO.1』(1975) 5分

残されたフィルムは『STONE NO.1』とタイトルされているが、作品の内容と照らし合わせると「ザック・バラン No.6」の作品解説においては『STONE』が該当すると考えられる。解説によると「石切り場の谷底で撮影したスチール写真を使用して制作。限られた写真を繰り返し使用している。」[1]と述べており、コマ撮りではなく写真を撮影して制作されたことがうかがえる。粗めのダイナミックな動作の幅でタイミングを変えながら、石切り場を手前から奥に向かって進んでいるカットが繰り返される。奥行きのある方向への移動は、画面全体が観客を取り込むような没入感のある動きを作り出す。同じ素材、動きが複数回使用されているため、観ていると作品の中の風景を彷徨い歩いているかのような感覚に陥る。素材の写真からは入念な準備があった上での撮影ではなく、目に映り面白いと感じたものを素直に撮ったという印象を受け、本作品では相原の制作に関する決断の早さやフットワークの軽さがうかがえる。[Fig.81] [Fig.82]



[Fig.81]



[Fig.82]

[Fig.81] [Fig.82] 『STONE NO.1』(1975)

1-1-3 実写のコマ撮り、ピクシレーション

相原作品には風景の実写の映像、風景や人物のコマ撮りなど、絵ではなくカメラが捉えたそのままの画像が使用されている。ドローイングと組み合わせて構成されたものとそう

でないものが存在し、中でも実写のコマ撮りが使用されている作品には、『風景の死滅』、『STONE』、『光』、『UNDER THE SUN』、『青マッチ』、『風触』、『BURNIN』、『SHELTER』、『MY SHELTER』、『PRIVATE』、『映像（かげ）』、『GAVORA』、『鴉』が該当する。写真の項目で『STONE NO.1』を挙げたが、本作品は実写のコマ撮りのようにも見える。『風景の死滅』は唯一、ドローイングも写真のコマ撮りも使用されておらず、実写と映像の再撮影、風景のコマ撮りのみで構成された作品である。『STONE』や『光』、『UNDER THE SUN』は建物や登場人物が持つ紙にドローイングがほどこされる形で実写のコマ撮りとドローイングが組み合わされている。

『STONE』（1975）7分30秒

1974年にスウェーデンに渡って制作された『STONE』は上映回数も相原信洋の代表作であると言えるだろう。「ecce 映像と批評1」（2009 森話社）でも「実験映画に携わる作家や研究者から評言が寄せられる相原作品は、風景とアニメーションを融合する実験を推進したものとしても知られている。相原は「見えるもの全てが素材」とみなし、野外でのアニメーション制作を提唱した。」「なかでも『STONE』に多くの評言が寄せられた。」として松本俊夫や西嶋憲生の言葉を引用しながら、本作品が実験映画に携わる者から注目された事を記している[1]。佐野の論文には松本俊夫による賞賛、おかだえみこによる評、西嶋憲生による「実験映画の系譜への位置付け」が示されており[2]、かつて作品を観た者が受けたインパクトの強さがうかがえる。

佐野の論文に「一九七五年の『STONE』は、スウェーデンの山地をコマ撮りして、岩に貼られたデカルコマニーや、石や家にペイントした絵が、雲や太陽の移ろいとともにより大自然のなかで動くさまを捉えている。」[3]とあるように、『STONE』は風景がコマ撮りされた雄大なアニメーション作品である。その「風景のコマ撮り」も『風景の死滅』などで採用されているようなカメラの動きがコマ撮りとなったようなものとは違い、自然の中の変化が時間をかけて撮影されている。しかし、最初から雄大な景色が映されているわけではなく、冒頭は紙に描かれたドローイングアニメーションが採用されている。流れるような動きで中央に集まる線のアニメーションから『STONE』（1975）は始まる。白い紙に左右対称に描かれたその線は『サクラ』の手や『やまかがし』の黒い蛇の描写の通じるものがあり、後に制作される滑らかな動きのアニメーション作品を思わせる抽象的な表現である。

中央に集まった線[Fig.83]は小さな種のような形状となった後に黒いデカルコマニーに取って代わる。その後、カメラが引いていくとアニメーションが作画された用紙と台座となっている岩肌との境目が顕になり、作品の世界は白い紙に作られたアニメーションの空間から現実の空間へと移り変わって行く。[Fig.84]意図的に用紙の端が映し出されていると考えられるのは、確認可能な中では本作品が最初である。この場面はまるで、四角い枠の中に閉じ込められた意識が外の世界へと向けられている様子が表れているようにも見える。用紙が点ほどに小さくなるまでカメラが引くにつれ、雄大な風景が全面に映し出され、流れる雲や空の色、時間の変化が動きの主演となるのだ。[Fig.85]デカルコマニーが貼り付けられた岩の風景は、日没と夜明けを挟むかのように一度暗転してまた現れる。編集点が作られるかのようにまた冒頭の線のアニメーションに寄ると岩肌のアップに切り替わる。チョークで塗られつつあるその岩肌は、引くと民家の横に造られた建造物であり、そこに絵が描き進められ、風景と岩へのドローイングによるアニメーションが作られて行くのである。[Fig.86]こうして引きとよりを繰り返す中で場所を変えてアニメーションが積み重ねられて行く。

かわなかのぶひろは「彼地に滞在した彼は生活をしながら作品を創るという、さきの文章にあった「制作プロセス」にテンションをおいた作品づくりに没入する。生活の場が、そのまま作品の舞台となるこのアプローチは『おしろい羽根』や『逢仙花』にその萌芽が見られるが、ここではそれをさらに徹底させ、アニメーションとライブアクションの大胆な融合が試みられている。」[4]と述べ、生活の場が舞台となる作品として評しており、生活の場をそのまま撮影するという点においても本作品が日記映画の要素を有しているといえる。本作品は日記映画の要素があるという点においても、メカスの映画を想起させる。



[Fig.83]



[Fig.84]

[Fig.83] [Fig.84] 『STONE』 (1975)



[Fig.85]



[Fig.86]

[Fig.85] [Fig.86] 『STONE』 (1975)

『光』 (1978) 3分

『光』は1978年の「4th 100Feet Film Festival」のプログラムに含まれており、100フィート・フィルム・フェスティバルの為に作られた作品であると考えられる。

作品解説には「ペーパーに描いた動画を公園でほうり投げて、それをコマ撮りした作品。偶然による動画のつながりを追求した作品。」[2]と記されている。空中に投げられた画用紙には『やまかがし』の黒い蛇のような線が滑るように動くアニメーションが、大きめのドローイングと動きで施されているが、[Fig.87]写った時のサイズを考慮して描かれたのだろうか。放り投げられた用紙は当然タップにはめ込んだ動画用紙のように正確な位置には留まってくれず、フレーム毎にいくらかズレが生じる。しかし本作品はまるで、そんな些細ことはどうでもいいのだと、アニメーション作品を作ることが如何に自由であるのかを示しているかのようだ。用紙に描かれたドローイングアニメーションが素材となっているにもかかわらず、開放感のある風景の中でおおらかな撮影が行われた様子がうかがわれ、見ていると肩の力を抜けたような気持ちになる作品である。



[Fig.87] 『光』 (1978)

『UNDER THE SUN』(1979) 11分20秒

『光』と同様に、用紙にドローイングされたアニメーションを野外で撮影したものである。月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号に「79 年に再びスウェーデンへ、今度はアニメ制作を目的に渡りました。日本で描いた雲の動きの画用紙約二〇〇枚を持ち込み、今度は春の田園風景の中で、空に浮かぶ雲と私の描いた雲とを同一フレームで撮影し、「UNDER THE SUN」を作りました。」と、当時の撮影の様子を記述している。住宅や花畑、草原や空などの実写の映像で始まり、[Fig.88]それが開始から 3 分の 1 ほど続く。その後、用紙がフェードインすると用紙の中のアニメーションが動き出す。『カルマ』で採用されている滑らかなアニメーションが、風景の中にささやかな大きさに置かれてもその形を認識できるサイズでドローイングされ[Fig.89]ている。しばらくすると男性が現れ、[Fig.90]ドローイングアニメーションと共にコマ撮りされている。この他、有刺鉄線にクリップで用紙を設置[Fig.91]するなど、『光』に続いて用紙の置かれる位置の安定しない撮影方法がとられており、撮影時の少しのズレも許さないようなアニメーション制作のあり方とは一線を画している。



[Fig.88]



[Fig.89]



[Fig.90]



[Fig.91]

[Fig.88] [Fig.89] [Fig.90] [Fig.91] 『UNDER THE SUN』(1979)

『青マッチ』(1980) 3分

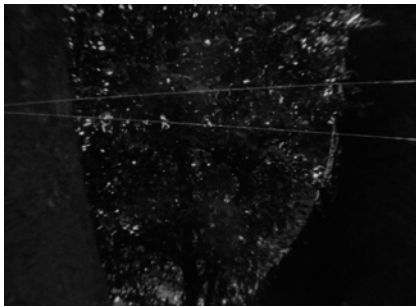
実写とピクシレーションが組み合わさり、野外で撮影された作品である。全体としてナラティブな要素や意味のある展開である様子は無い。タイトルとクレジットの後 40 秒ほど二人の人物が喫煙や糸を弄ぶ実写の映像が続く[Fig.92]、画面がやや明滅するような演出に続いてピクシレーションのような、映像を早回しにしたようなシーンに移る。終始、ふたりの青年がテーブルの上や木の側で糸と戯れているが[Fig.93]、時折見られる糸のアップのカットは抽象的な作品を思わせる。[Fig.94]



[Fig.92]



[Fig.93]



[Fig.94]

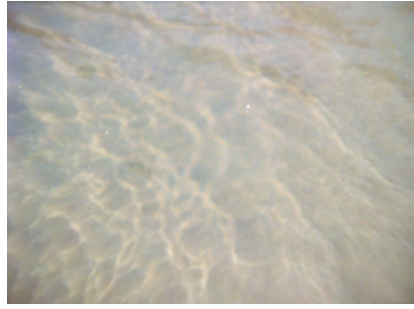
[Fig.92] [Fig.93] [Fig.94] 『青マッチ』(1980)

『風蝕』(1980) 3分30秒

『風蝕』は実写と風景のコマ撮りにドローイングが組み合わさった作品である。タイトルとクレジットの後、半分以上が暗闇で炎を捉えた実写映像[Fig.95]で、次に 5 秒ほど水面の実写映像[Fig.96]が続く。その後、作画された画用紙が水に晒すように僅かに沈められたものがピクシレーションで撮影されている[Fig.97]。画用紙が定位置で撮影されていないため判りにくい、ドローイングは線に沿って流れるような種のものであると見受けられる。画面に映るサイズを考慮しての事だろうか、大きめのやや荒い描画がなされている。途中に一瞬だけ使用した作画を並べたカットが入る様子が不思議である。[Fig.98]



[Fig.95]



[Fig.96]



[Fig.97]



[Fig.98]

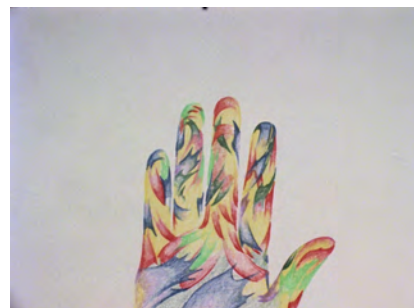
[Fig.95] [Fig.96] [Fig.97] [Fig.98] 『風蝕』 (1980)

『BURNIN』 (1980) 5 分 20 秒

開始から 1 分ほどが実写で、その後に文字のようなイメージ[Fig.99]、紙に繊細でやや硬質なドローイング[Fig.100]、紙に手形、何らかの白い土台に塗られた泥に付けられた手形、地面に付けられた手形、電柱や地面に泥や水で付けられた手形、地面のコマ撮り、トタンにペンキで付けられた手形[Fig.101]、など様々な手法が使用されている。冒頭の花の実写映像、タイトル後と終盤の文字以外は殆ど全て手がモチーフとなっている。ドローイングの表現では [Fig.102]のように手の描写において、ここまでの作品で初めて塗りの密度はまだ比較的高いがラフな落書きのような表現が現れる。落書きのようでありながら、大方はモチーフが「手」であることを認識できる描き方がされている。



[Fig.99]



[Fig.100]

[Fig.99] [Fig.100] 『BURNIN』 (1980)



[Fig.101]



[Fig.102]

[Fig.101] [Fig.102] 『BURNIN』 (1980)

『SHELTER』 (1980) 7 分 20 秒

「『シェルター』は近所の、太平洋戦争の落とし子ともいえる防空壕や、その周りの雑草に、蛍光色ポスターカラーを使って着色してゆくプロセスを撮影した作品です。」[1]という言葉が残されているように、本作品は戦争を主題に制作されている。

機関銃や何かが爆発するような音を背景に、植物に塗料が散らされて行く様がコマ撮りされた作品。時折、無線かラジオを通して聞こえるような外国語で話す男性の音声が入る。音声との関係からか塗料は血が散っているようにも見え、全体として戦闘の場面を想起させられる。冒頭は望遠鏡を通して見ているかのような野山の風景から始まり[Fig.103]、植物の茂る暗い森に侵入するようなカットに続いてその後塗料の場面になる。まるで、森の中の前線を進む兵士や逃げ惑う住民のような視点で終始構成されている。塗料のコマ撮りの場面[Fig.104]は、前半では塗料が塗られて行く過程が撮影され、後半は塗料の付着した植物の画像が次々と入れ替わっており、まるで戦闘が激しくなった後に血塗られた茂みを逃げていくような、僅かに物語を感じさせる構成である。

植物に着色される様が続いて行く場面は『BURNIN』のガッシュで施された手形の場面に似た撮影方法であり、『BURNIN』と並び試作的でも実験的でもある制作方法が採られている。戦争がテーマとなっていることと同時に、制作方法においての実験もテーマになっているのではないだろうか。



[Fig.103]



[Fig.104]

[Fig.103] [Fig.104] 『SHELTER』 (1980)

『MY SHELTER』 (1981) 9分

どこか遠くで聞こえているような印象の航空機の音や爆撃音や銃撃音と、防空壕らしき場所の映像、草むらのコマ撮りや実写などで構成されている。映像よりも音が先行して開始される。タイトルが表示された後、冒頭は防空壕の残骸と思われる横穴の実写映像で始まる[Fig.105]。暗転と映像の再開を数度経てから草むらのカットへと以降する。草むらはコマ撮りと実写の両方が使用され、葉に空いた穴が目立たない植物の映像と、穴の印象が強く残る更に葉にクローズアップした映像がおおよそ交互に映し出される。草むらの場面が暫く続き、暗転後に穴の中にカメラが進んで行くような場面が示される。その後、銃撃音の止みつつある中で草むらと暗転に変わり、最後はラジオから聞こえてくるような音質の音楽と共に、高齢の女性と彼女よりやや若いとみられる男女、防空壕に残されたと見られる扉などの残骸が映し出される。銃撃音との相互作用により、草むらの葉の虫食いの穴が銃撃により空けられた穴に見えてくる。[Fig.106]

タイトルも作品そのものも前作の『SHELTER』と非常によく似ており、戦争を想起させる音声による文脈が虫食い穴の空いた草葉を銃撃による結果に見せる効果をもたらしている。本作も『SHELTER』も音声戦争に関するものでなければ、ガッシュで着色された草葉も虫食い穴の空いた草葉もそれらが銃撃によってもたらされているようには見えないだろう。『SHELTER』と『MY SHELTER』では視覚的なモチーフが音声のモチーフに引き上げられる形で意味を形成しており、抽象表現を行う際の意味の構築の一例と言える。



[Fig.105]



[Fig.106]

[Fig.105] [Fig.106] 『MY SHELTER』 (1981)

『BARVA』 (1983) 10 分

『BARVA』は『STONE』や『UNDER THE SUN』のように風景の中に作画された用紙を設置し、ドローイングアニメーションと風景とがひとつの画面の中で共存するようにコマ撮り撮影された作品である。本作品は佐野の論文「『BARVA』(一九八三年)は、海辺や牧場や花畑で、一列にずらりと並べられた絵がそれぞれ動くさまを捉えている。」[1]として、風景がコマ撮りされた作品に関して『STONE』などと並べて論じられており、「ただしこのような風景とアニメーションを融合する試みは、『BARVA』を最後に終了した。」[2]と本作品が風景とドローイングアニメーションとをコマ撮りした最後の作品であると指摘している。

夜が明けるかのように黒からフェードインする森の風景から始まり、木漏れ日の差す地面に白い動画用紙が置かれたカットに移行する。作業環境に動画用紙が置かれたようなカットを挟んで再び木漏れ日の中の動画用紙に戻った後にドローイングアニメーションのみのカットが現れる。その後、潰された空き缶を経て風景の中に置かれた紙へのドローイングアニメーション[Fig.107]、または地面などに直接置かれたドローイングアニメーション[Fig.108]が暫く続き、地面への描画などのカット[Fig.109]を経てラストは再びドローイングアニメーションのみのカット[Fig.110]で締めくくられる。置かれたドローイングアニメーションは同じ位置に置き換えられて撮影されるのではなく、地面に一列に並べられ、カメラがその列を辿って行くような撮影方法が取られている。上映イベントの作品解説に「その一方で、異なった時間というか、ある景色、あるイメージをキーワードにして、それが入り乱れながらライブで即興的に展開する『BALVA』『S=13』『逢魔が時』も別の私だと思っています。」[2]という記述がある。このことや本編内に現れる木漏れ日や風景の様子から、本作品については風景や時間がその場で撮影されることそのものが主題であると考えられ

る。

ドローイングの部分は紙に施されたものは多数の曲線による抽象、地面等に施されたものは曲線にドロッピングが見られる。このドロッピングは一部でしか見られないため、描画時に塗料が垂れ落ちただけである可能性がある。線の抽象は冒頭の数カット以外は筆で大きめに描かれているが、一部に荒い表現がみられる他は気持ちよく流れるような滑らかな筆致の曲線が多数を占めている。



[Fig.107]



[Fig.108]



[Fig.109]



[Fig.110]

[Fig.107] [Fig.108] [Fig.109] [Fig.110] 『BARVA』 (1983)

1-1-4 実写の映像

実写の映像もドローイング程ではないが、相原作品の多くで多用されている。

現存はしていないがかわなかのぶひろの記述により初期作品の『SMOG70』で既に実写の映像が使用されていることが述べられており[1]、早い段階からアニメーションのみの表現にこだわらない姿勢を見せていた。この『SMOG70』以外にも、『風景の死滅』、『初春狐色』、『逢仙花』、『STONE』、『光』、『風触』、『BURNIN』、『リンゴと少女』、『PRIVATE』、『LINE』、『耳鳴り』、『YELLOW FISH』ほか多くの作品で使用されており、そのうちここでは『風景の死滅』と『PRIVATE』を取り上げる。

『風景の死滅』（1971） 14 分 40 秒

全体としては、起承転結で語られてはいないが、成田空港建設阻止の闘争の様子、成田空港の建設予定地で行われた日本幻夜祭の（前後の）様子、接收された土地、の 3 つの要素がひとかたまりずつのシーケンスで順にならんでおり、時系列というわけではないのかもしれないが、要素が事件とそのその後の結果に見えるような順で配されており、時間の流れを追ったような展開である。闘争やフェスティバルの場面の躍動感と[Fig.111][Fig.112]、家は廃屋となり重機の置かれた土地の場面[Fig.113]の静かさや物悲しさが対比しており、最後のシーケンスには虚しさのようなものが感じられる。確認できるものの中では、最初に風景のコマ撮りが行われた作品であると考えられる。



[Fig.111]



[Fig.112]



[Fig.113]

[Fig.111] [Fig.112] [Fig.113] 『風景の死滅』（1971）

『PRIVATE』（1987） 6 分 30 秒

『PRIVATE』に関しては、『PRIVATE』では、ギリシャの風景がカメラで捉えられるが、それらの風景は素早い三六〇度パンによって回転運動が与えられたり、素早いカットイングで激しい運動が与えられたり、手持ちカメラで不安定な運動がもたらされたりする」[1]と佐野が述べており、ギリシャで撮影されたとみられる実写の映像と実写のコマ撮りが主

な素材とされた作品である。町や花、港、海、地面に映った影などが撮影され[Fig.114]、魚眼レンズが使用されたと考えられるカット[Fig.115]もある。中盤あたりから所々に抽象のドローイングアニメーションのカットが差し込まれており、その描画は花を思わせる華やかなもの[Fig.116]、ランダムに描かれたように見える余白の多い線の表現、ゴッホのタッチを想起させるような赤やオレンジが基調の鮮やかな線[Fig.117]、ガッシュによるとみられるダイナミックな描画など、複数の画風が使用されている。中でもゴッホのタッチを想起させる線のアニメーションは、比較的整然とした線で人物などの具象的な形状が描き込まれ、無数の線に模られたモチーフが変容し、蠢き、『逢魔が時』で佐野が述べていたカオスの要素がある。「これらの実写がドローイングやデカルコマニーのアニメーションとともに、作品を多層的な運動で満たすことになる。中でも素早いカッティングは相原作品で頻繁に用いられており、急速なリズムと激しい運動が作家の内面と照応して、沸き立つような感情を表しているように見える」[2]と佐野が述べているように、本作品でもデカルコマニーが僅かに使用されている。



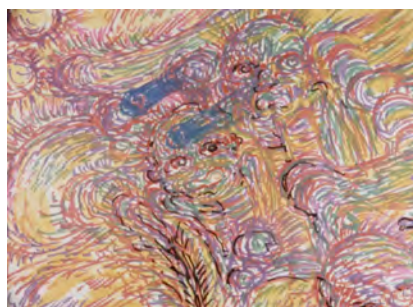
[Fig.114]



[Fig.115]



[Fig.116]



[Fig.117]

[Fig.114] [Fig.115] [Fig.116] [Fig.117] 『PRIVATE』 (1987)

1-1-5 映像の再撮影

すでに撮影された映像を何らかの方法で上映し、背景や機材などと共に再撮影する方法であり『風景の死滅』と『リンゴと少女』で確認でき、本論文では『リンゴと少女』を事例として提示する。

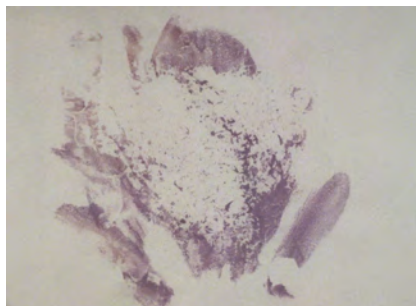
『リンゴと少女』(1982) 7分

本作品では、最初にラフな描写が登場した『BURNIN』よりも更にラフな描画が登場する。冒頭に現れるリンゴと思しき作画は、色鉛筆で着色されるように描かれていた『BURNIN』とは違い、ペン若しくは筆などの先の細い道具を使用しインクか墨汁のような黒い画材で粗い線で描かれており、タイトルに「リンゴ」と付いていなければハートマークにもただ幾重かのカーブした線を書いただけのようにも見え、観る人によっては何が描かれてるのか判らないかもしれない[Fig.118]。「りんご」という具象物を何が描かれているのか判らないほど形を崩し、複数の線を重ねて用いる方法で抽象的に描いており、ラフでありながら「手」であることが認識出来た『BURNIN』の表現とはまた違い、このような描画は本作品で初めて登場している。次に登場するのが何かから塗料が転写されたと考えられる作画のカットである[Fig.119]。転写であると考えられるが、過去に登場したデカルコマニーのようにカラフルでも左右対称ではなく、何らかの広範囲に塗られた素材からの転写であるとみられ、グレーに近い紫や黄緑といった彩度の低いものである。描画は画面のおおよそ真ん中に施され、大きさの差があるため動きは生じているが制御された動きがつけられているとは考えにくいものとなっている。次に現れるのは、赤、青、黄緑、黒で施された曲線による描画である[Fig.120]。曲線は画面全体にまんべんなく描かれ、規則性はない。描画にフレーム毎の差異があるため動きは生じているが、前述の転写されたものと同様に目的を持った動きではなくランダムな動きが生成されている。しかし、半円に近い曲線の形状が混ざっている箇所は、時折曲線が円弧を描くように回転して見える。それらの曲線によるアニメーションは、次のカットで何処かの家屋の襖に投影され、しばらく継続された後にまた転写やドローイングのみのカットに変わる。その後も樽や軒先に吊るされた白い布にドローイングのアニメーションが投影された映像が、ドローイングのみのカットと交互に示される[Fig.121]。ドローイングの線は荒々しいものから比較的繊細に描かれたものまで見られるが、その殆どが荒いタッチで描かれている。時折、リンゴであろうと想像出来る形状の描写と数字が現れることの他には、具象的な描画は登場しない。

線で構成された粗い描画が現れたのは、本作品が最初である。



[Fig.118]



[Fig.119]



[Fig.120]



[Fig.121]

[Fig.118] [Fig.119] [Fig.120] [Fig.121] 『リングと少女』(1982)

1-2 ドローイングの分類

解説は「ドローイングの分類用語」で示した通りであり、以下の分類によりそれに該当する作品について述べていく。

- ・ 陰影の強いイラスト
- ・ 硬質な抽象
- ・ 繊細な抽象
- ・ 流れ
- ・ 線描画
- ・ カオス
- ・ 筆跡
- ・ ラフ
- ・ デカルコマニー
- ・ その他

1-2-1 陰影の強いイラスト

このような絵の素材は各作品において使用頻度に差はあるが確認出来る作品では、『サクラ』、『やまかがし』、『おしろい羽根』、『みつばちの季節は去って』、『初春狐色』、『赤いギヤマン』、『逢仙花』、『うるし』、『サクラ』、『新禿山の一夜』に見ることができる。『サクラ』、『やまかがし』、『短距離ランナー』、『新禿山の一夜』に至っては全編でこの描画方法が採用されている。描画の仕方に多少の差はあるものの、主にモノクロで均質な線による輪郭をもって人物が描かれている。強い陰影が表現されているかもしくは陰影を感じさせる表現が多用され、漫画や劇画を想起させる絵柄である。どの絵も明暗がはっきりしており、陰影が強調されたようなものもみられる。筆致から推察すると、ペンや、墨またはガッシュやインクのようなものなどで描かれていると考えられる。タッチや絵柄にばらつきがあるが全体的として登場人物が劇画風に描かれており、ごくたまに漫画のような丸みをおびた絵柄も登場する。また、『おしろい羽根』や『赤いギヤマン』には劇画とは違う簡略化されたデザインの群衆が背景に流れる形で登場する。『逢仙花』や『うるし』などは写真の分量が多いが、陰影の強調された描画の人物が登場するため「陰影」に分類する。インタビューにおいて劇画の影響を問われ「好きだったです。」[1]「〈白土三平〉は好きです。〈つげ義春〉なんかも好きだけど、みんなが好きだから好きみたいなもので、本当は〈白土三平〉が好きなんです。」[2]と返答しており、この作品群では劇画の影響を受けていたと考えられる。人物や背景のデザインに関しては、白土三平の『カムイ伝』のような少々デフォルメの強い漫画らしいキャラクターよりは、白土三平の『神話伝承シリーズ サバンナ』のリアルな絵柄[Fig.122]やつげ義春の『退屈な部屋』[Fig.123]の毒のあるような絵柄の方が近いように思われる。決してつげ義春や白土三平の画風と相原作品の画風が似ているというわけではないが、つげ義春の『退屈な部屋』や白土三平の『神話伝承シリーズ サバンナ』の冒頭のような陰影の強い表現が、例えば『やまかがし』の人物や背景[Fig.124-126]で散見される。ただ、これは前出の漫画作家ふたりの影響だけでなく、白と黒で描かれるコミック誌全般の表現方法からの影響でもあるのかもしれない。また、『やまかがし』や『みつばちの季節は去って』、『妄動』他の作品には顔のない登場人物がしばしば登場するが、顔のない人物は田名網敬一の『優しい金曜日』（1971）、島村達夫の『幻影都市』などでも登場する。田名網敬一は『1967 東京』（1967）や『ヴィーナス誕生』（1973）のようなイラストレーション作品にも顔のパーツを欠いた女性を描いている。このほか、中村宏が1969年の現代詩手帖の表紙に数回、一つ目の少女を描いている[3]。中村宏のイラストに

も白と黒の陰影の強い表現が用いられ、相原のこの陰影の強い画風や顔のない人物の表現は、この時代において特に珍しいものではないのだろう。

この作品群は、作品によっては物語が感じられる構成となっている。特に『やまかがし』は登場人物が会話をしているようなシーンがあり、僅かだがキャラクターに表情がある。全作品の中で最も物語が感じられる。しかし、全体としてそれはセリフや登場人物の表情で語られるものではない。上述したように登場人物や背景の造形はどこか漫画や劇画を思わせるところがあるが、アニメーションの表現としては商業アニメーションのようにキャラクターに喜怒哀楽の表情を持たせて生き生きと感情豊かに動かすような、キャラクターに演技をさせるようなものではなく、モチーフやカットの順、全体の構成によって内容が提示されている。『桜』とか『短距離ランナー』とかはね、色々憶えたものを出して、あそこはこうしてやろうとかして作った」[4]とも述べており、仕事もしくは個人でなどで学んだ「アニメーションの技術」が影響している可能性があるが、それは別のところで生かされているのだろう。確認可能な範囲では 1970 年代半ばまでこの描画方法で上半身もしくは全身が描かれた人物が登場するが、『逢魔が時』にその名残のある手の描画が見られる以外は、1975 年の『新禿山の一夜』を最後にこの絵柄は出現しない。



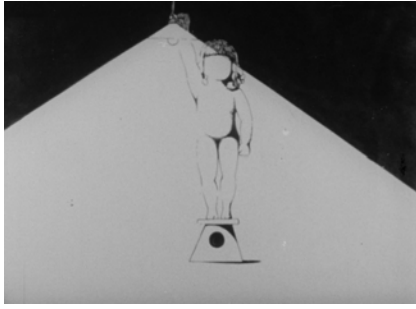
[Fig.122]



[Fig.123]

[Fig.121] 『神話伝承シリーズ サバンナ』 白土三平 (1974)

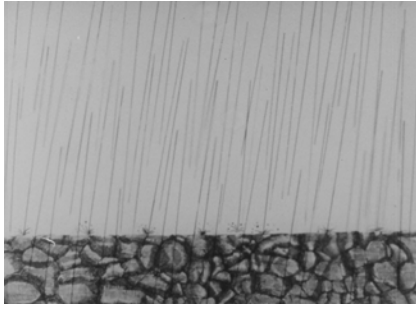
[Fig.122] 『退屈な部屋』 つげ義春 (1975)



[Fig.124]



[Fig.125]



[Fig.126]

[Fig.124] [Fig.125] [Fig.126] 『やまかがし』 (1972)

『サクラ』 (1970) 2 分 40 秒

この作品には三人の人物が登場する。一人目は銃を持った兵士[Fig.127]で線と塗りをもった漫画風の技法ではあるが比較的写実的に描かれている。二人目はヒトラーのような人物で彼に最も多くの時間が割かれている。ヒトラー以外の人物は 1 カットずつしか登場しないため、彼を主人公に展開しているように見えるが、主人公は置かず社会に起こっている事象を作者の視点により表しているようにも見える。ヒトラーは登場当初はしゃがんでおり顔も見えない。しかし、のちにヒゲらしきものが現れ、立ち上がった後に腕章が出現する。ヒゲと腕章、これらの二つの記号的な要素はこの人物はヒトラーを想起させるのには十分である。[Fig.128]

筆者は「映画・日常の実験」のかわなかのぶひろの記述を見るまで気づけずにいたが、三人目に描かれている人物はジョン・レノン[Fig.129]であるという。ジョン・レノンは口をパクパクとさせたあと、その口が炎となり炎が手に変容する。人物はそれぞれ明瞭に描き分けられているが、これといった会話などがあるわけではない。しかしながらヒトラーとジョン・レノンは関わりを有しているように見える。それはヒトラーが見ていた炎がジョン・レノンに変容するためだろう。ヒトラーが見ているこの炎は、ヒトラーに象徴される戦争に対するの市民の抵抗のムーブメントの炎ということなのだろうか。登場する兵士

とヒトラーは彼らが兵士とヒトラーであることがはっきりと認識可能な、記号的とも言える要素の組み合わせで描かれており、この他に作中のミサイルの登場や、前述のヒトラーとジョン・レノンの関係から、本作品において戦争への抵抗や反対に関する何かが表現されていることは想像に難くない。また、前述の『映画・日常の実験』によると「次のステップは、16 ミリで制作された『サクラ』（七〇年）だろう。このあたりから、次第に内的なイメージがふくらんでくる。舞い落ちる花びらとヒトラー、唄うジョン・レノンと爆撃機、互いに相反するモチーフが、繊細なペンタッチと、流麗な琴の音で綴られている。多少図式的ではあるが、この作家のヴェトナム戦争に対するアプローチがいくぶん作品としての深みを持ってきた印象。」[1]とされており、ヴェトナム戦争からの着想である可能性が記されている。これまで述べてきた内容からはこの『サクラ』は戦争が主題であることがわかるが、本作品を通して何が言いたいのかが具体的に表されているわけではない。セリフや起承転結などを利用した平易な表現を用いずに、作中全体に見る側の想像の入る余地を残した表現方法が取られており、描かれている人物などのモチーフは具象的であるが、展開はナラティブではなく象徴の積み重ねがなされるのみでやや抽象的であると言える。

動きに関しては、『サクラ』には抑えられた動きの人物と滑らかに動く手[Fig.130]や炎という対比がある。人物が派手に動かないために顔や着衣の認識が十分可能で、滑らかに動くモチーフとの対比からか象徴的な人物の様相が印象によく残る。対比のためにここで述べた手の滑らかな動きは、佐野明子が指摘しているように後に登場する流麗な作風の特徴がここで既に現れている。



[Fig.127]



[Fig.128]



[Fig.129]



[Fig.130]

[Fig.127] [Fig.128] [Fig.129] [Fig.130] 『サクラ』（1970）

『やまかがし』(1972) 5分40秒

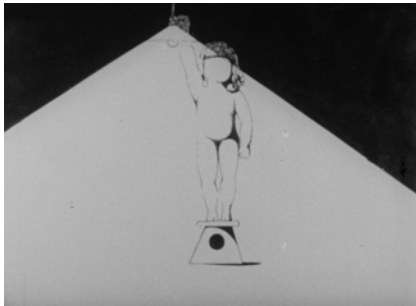
「やまかがし」では冒頭に幼い少女[Fig.131]が登場する。おそらくこの少女が主人公として設定されており、彼女の視点で描かれていると見受けられる場面がある。絵柄は「サクラ」と同じく線画と白黒の明暗が組み合わされた漫画風である。主要な人物は少女の母親と思われる女性にホクロがあるなどそれぞれ特徴を持っており、見分けがつくように描き分けられているが、性行為をしている男女達は特長に欠けており、主要な人物とモブキャラクターの間に差がつけられている。

少女の顔や少女の傍らにいる母親らしき女性の目など、顔のパーツが描かれていない登場人物が描かれていることもこの作品の特徴として挙げられる。[Fig.132]このパーツの欠損は、顔の表情という感情を受け取るための情報を見る側が得られず、キャラクターに対して不穏な印象を与える。特に少女の顔には全パーツがなく、在るはずのものが描かれていない違和感は、絵柄や組み合わされた背景、物悲しい音楽と相まって、少女の個人が失われたかのような、彼女の何かしらの喪失に立ち会ったような気持ちにさせる。その対比によるせいなのか、顔の全パーツの揃っている登場人物の方が顔による個性の判別や表情による感情表現が容易であるはずだが、顔のパーツのある人物らの方が作品内では個として重要では無いような印象を受ける。田名網敬一の『COMMERCIAL WAR』(1971)、『優しい金曜日』、島村達夫の『幻影都市』、『透明人間』、などにも登場するように、顔のない人物は視覚芸術においてさして珍しいわけではないが、この作品においては少女のまだ始まって間もない人生の悲哀が強化されているのではないだろうか。

作品全体としては、登場人物たちから何かが語られているような、何らかの物語があるような作りになっている。冒頭の少女の登場はこれがこの少女の先が明るいとも思えない物語である事を示すかのように、裸で直立する顔のない彼女が黒いシルエットとなって消える。また、男と少女の母親と思しきほくろの女性が雨の降る中で何かしらの会話または交渉をしているように見える場面[Fig.133-134]では、この時少女は女性の傍らで窓の外を眺めており、この交渉と後に描かれる男女たちの性交渉とが彼女の情操に無関係では無いことがうかがえる。その後続く少女の顔と性交渉の様子がオーバーラップするなど、少女の生活が男女たちの営みと関りが深い事を示すような場面と、少女の手に絡む黒い「やまかがし」[Fig.135]は、「やまかがし」に少女が侵食される未来を想起させる。これらの場面は少女の状況や感情を解説するような順で並べられ、劇のようなセリフやナレーションによる説明がなくとも、少女が置かれた環境とそれが彼女に鬱々とした感情を与えている

ことを作品から読み取ることが出来る。

このほか、佐野が指摘しているように[2]、この『やまかがし』にも『サクラ』の手や炎の動きの表現と同様に、黒い蛇[Fig.136]の滑らかな動きは後の抽象的な作品に見られる流れるような動きを思わせる。蛇が躍動する際の水面の表現[Fig.137]は、本作品ではまだディズニーの『ファンタジア』（1940）で見られるような表現に近く、この時点では「水」という記号が描画に表れている。



[Fig.131]



[Fig.132]



[Fig.133]



[Fig.134]



[Fig.135]



[Fig.136]



[Fig.137]

[Fig.131] [Fig.132] [Fig.133] [Fig.134] [Fig.135] [Fig.136] [Fig.137] 『やまかがし』（1972）

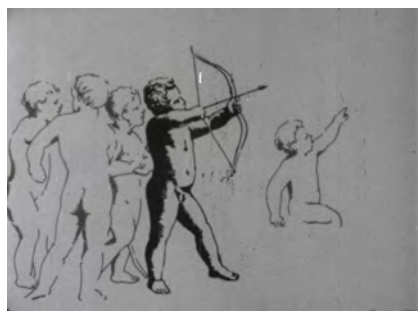
『おしろい羽根』(1972) 8分

『おしろい羽根』は『サクラ』や『やまかがし』の流れを汲む作風である。絵柄はこの2作品と同様に白黒で線画にインクなどの塗りやデッサンのような陰影がつけられたものである。登場人物は4種類に分類できる。まずは主人公とみられる人物である[Fig.138]。彼は天使が撃ち込んだ矢によって開けられた穴から生じ、冒頭の天使たちの場面が終わってから終盤まで始終画面に存在している。次は何らかの絵が引用およびトレースされていると考えられる天使たち。[Fig.139]彼らは冒頭と最後に登場し、冒頭では前述したように主人公の発生に関与している。次に、背景に登場する多くの2種類の人物である。1種類は群衆で簡略化して表されており、背景に煙のように登場するものはぐにやりやとゆがみ[Fig.140]、観客のような様子で登場するものたちは記号的な姿で表されている。2種類目は背景として使用された航空関連の写真に飛行機と共に写り込んでいる人物たちである。主人公は終始無表情ではあるがひげや着衣の皺など、比較的詳細な描き込みが見られる。一方で、背景の群衆は簡略化され模様のように描かれていながら、しかし、叫ぶような口の形であるなど顔に表情が見られる。[Fig.141]

展開としては煙や工場を背景に一直線に駆け抜けて行き[Fig.142]、最後に主人公は壁に衝突して身体がバラバラになるという結果のような状況が表されており、公害による苦悶に満ちた社会を生き抜く主人公が最後には壁に衝突し命を失うという趣旨の物語が読み取れる。この作品でも、背景に登場する歪な群衆からは『サクラ』の手の表現や『やまかがし』の蛇と同様に後の表現に繋がると思われる流れのある動作が確認できる。



[Fig.138]



[Fig.139]



[Fig.140]



[Fig.141]

[Fig.138] [Fig.139] [Fig.140] [Fig.141] 『おしろい羽根』(1972)



[Fig.142]

[Fig.142] 『おしろい羽根』 (1972)

『みつばちの季節は去って』 (1972) 7 分 40 秒

『みつばちの季節は去って』は写真とイラストで構成された作品で、画風は『サクラ』や『やまかがし』と同様に線画と塗りで構成された陰影の強い。主人公が設定されていると見受けられる展開であり、少年に見える短髪の人物[Fig.143]が主人公に該当する。言語が使用されず商業アニメーションなどと比較すると明瞭さに欠けるが、主人公の心情や振る舞いが小さな物語を積み重ねて進行させる構成である。使用されている写真には養蜂家と思しき人物とミツバチの巣箱、風景などが写っており[Fig.144]、少年の生活の背景の一端が写真から想像出来る。「ザック・バラン no.6」の作品解説に「みつばちの季節が去ると養蜂家達は移動しなければならない。その風景。」[1]と記述があるため、養蜂家の移動に伴う主人公の少年の何かしらの鬱屈や葛藤などの心情が描かれていると考えられる。冒頭に登場する少年の手の表現からは波や花、シルエットで描かれた女性たちに触れようとも手が届かないようなもどかしさを感じられ[Fig.145]、少年が石を投げる場面や蜂の中を逃げるような様子[Fig.146]から前述したような少年の内面が読み取れることから、その見立てが補強されるのではないだろうか。

手のクローズアップは『やまかがし』でも見られたが、この作品に表された少年の手[Fig.72]は、描画や動作に『初春狐色』や『赤いギヤマン』の手の表現にも通ずるところがある。途中で黒い点でミツバチの群れが表現されている場面があり[Fig.147]、この黒い点の動きは『映像 (かげ)』などで描かれている飛沫のようなものの動きに繋がるのではないだろうか。



[Fig.143]



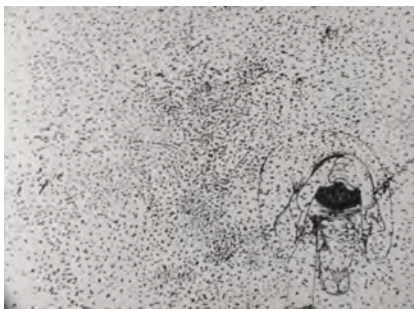
[Fig.144]



[Fig.145]



[Fig.146]



[Fig.147]

[Fig.143] [Fig.144] [Fig.145] [Fig.146] [Fig.147] 『みつばちの季節は去って』 (1972)

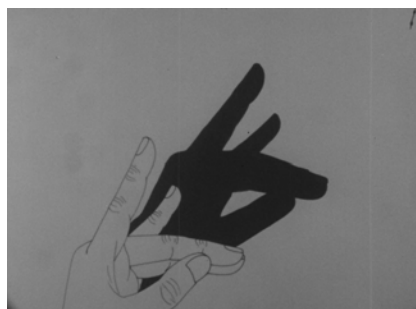
『初春狐色』 (1973) 11 分 20 秒

藁か薪のようなものを背負い、顔が影になった人物が歩いているカットから始まる。この人物は神社に向かって歩いているのだろうか、詳細に描かれた祠の絵[Fig.148]が途中に挟まれている。その後、ドローイングのアニメーションによる手の影絵遊びの場面が変わる[Fig.149]。この影絵は狐で、タイトルの「初春狐色」と後に映し出される稲荷神社の映像との関連を思わせる。1 分半ほどの祈るようなまたは手遊びのような振る舞いの両手のアニメーションの場面を経て、稲荷神社と思われる実写の映像に手のアニメーションが重ねられた場面が来る[Fig.150]。手の動きは数種類が繰り返され、舞踊のようにも、祈りか儀式が行われているようにも見える。手は映像を観る観客が自分の手を見るような位置に置かれており、主観的な目線で神社を歩き進んでいるかのような映像となっている。終盤は

風景がイラストに変わり[Fig.151]、その後に再び手だけの場面、歩く人物の場面に戻る。一貫して人物と手は線画で描かれており、ドローイング部分は『やまかがし』や『おしろい羽』などと同じ作風であると言える。登場人物によるセリフや会話の場面は無いが、全体の構成からは、冒頭に登場する人物かまたはその人物に関わりのある人間による祈り、もしくは儀式の様子が描かれているように見える。相原は『カルマ』など宗教に関連した作品を数本制作しているが、日本の神道が描かれた作品は本作のみである。



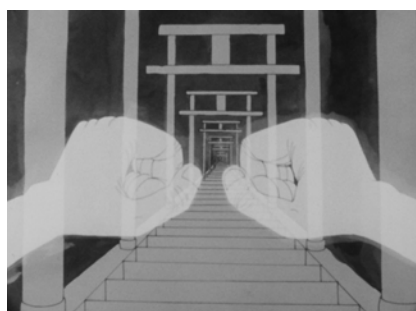
[Fig.148]



[Fig.149]



[Fig.150]



[Fig.151]

[Fig.148] [Fig.149] [Fig.150] [Fig.151] 『初春狐色』 (1973)

『赤いギヤマン』 (1973) 5 分 50 秒

映像に赤いフィルターがかけられているのは「赤いギヤマン (ガラス)」越しに見た世界ということなのだろうか[Fig.152]。この作品は穏やかな序盤からゆっくりと盛り上がりを見せ、3 分半から 4 分半のあたりまで盛り上がりがピークとなりその後 1 分ほどかけて収束する。穏やかな序盤は水の流れる水道の蛇口で開始される[Fig.153]。蛇口は線とインクもしくはマーカーが何かで施された塗りで陰影がくっきりと描かれ、金属らしさが表現されている。水は青く、色鉛筆で描かれていると思われる。その後北斎の「神奈川沖浪裏」とみられる浮世絵から波のアニメーションへと繋がる[Fig.154]。浮世絵の引用と思われるカット[Fig.79]は赤いフィルターがかかった状態でパラパラと切り替わりながら終盤まで登場するが、それらのカットには虫のイラストや女性の上半身[Fig.155]のイラストや『お

しろい羽根』でも見られたようなぐにやりとした形の人物の人間たちが流れて行く様子 [Fig.156]が画面の下半分に重ねられている。画面はほぼ常に上下に分割されており、浮世絵が見られなくなると炎を纏った手が登場し [Fig.157]、ぐにやりとした人間たちと画面を分かち合う。ぐにやりとした人間たちの流れはピークを迎える時には全画面に映し出され、その後また序盤の波のアニメーションに戻る。ラストは「白い縁取りのついた写真」を描いたようなイラストが段階的に小さくなり、静かに作品の終わりを迎える。

浮世絵が引用されるなど具象的な絵が常に画面に映し出されているが、主人公が設定されている様子もアルゴリズムのような展開が用意されているわけでもなく、重ねられている絵やカットの関係の脈絡を認識するのが困難であり全体としてナラティブな要素は感じられず、展開は抽象的であると言える。『サクラ』や『やまかがし』のような陰影の強いイラストは、蛇口や虫、女性の上半身のみで見ることができる。



[Fig.152]



[Fig.153]



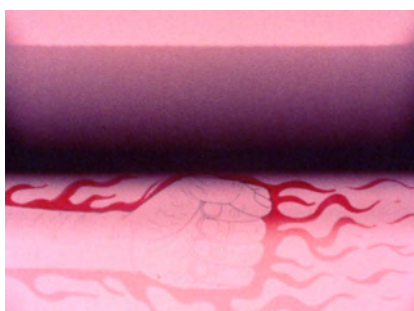
[Fig.154]



[Fig.155]



[Fig.156]



[Fig.157]

[Fig.152] [Fig.153] [Fig.154] [Fig.155] [Fig.156] [Fig.157] 『赤いギヤマン』 (1973)

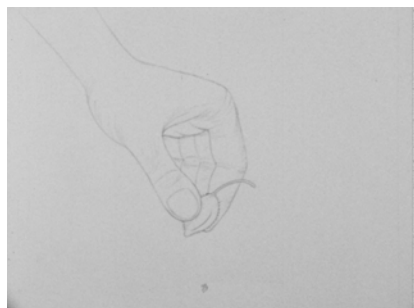
『逢仙花』（1973） 12 分 30 秒

不安を誘う音を背景にして、ハウセンカのデッサンが浮かび上がる場面から始まる。このデッサンは写真をトレースしたものであるらしく、素材の写真へとフェードして行く。その後は相原の祖母の写真[1]と映像[Fig.158]、冒頭にも登場したハウセンカのデッサン、ハウセンカの種を弄ぶ指[Fig.159]のアニメーション、生活の一部を垣間見るような幾つかの静物デッサン [Fig.160]などで構成される。序盤に登場する写真の女性の姿は高齢のために体の自由が利かず寝たきりの様子であるが、4 分 20 秒あたりから登場する女性は高齢でありながらも矍鑠としており、製麺をし、かまどに火を入れて家事をこなしている。顔の雰囲気から家事をする女性と寝たきりの女性は同一人物であると考えられる。寝たきりの女性は写真、家事をする女性は映像で映し出され、生と、死が近づきつつあることの対比がもたらされている。終盤は布団をかぶった女性と、花嫁姿や子を背負う女性を描いたイラストがオーバーラップで表され、このイラストが彼女の思い出、もしくは人生を想起させる。ラストは白黒を反転させた写真を用いており、その場面は「雪景色のイメージ」であるとの解説が残っている。[2]

祖母が亡くなった時の前後の写真を使用している[3]という解説が残されている通り、高齢で死を迎える女性の思い出を振り返っているような構成である。本作品では、陰影の強い画風は、花嫁姿の女性や墓跡に囲まれた女性[Fig.161]、日常を垣間見るようなイラストのカットのみで見ることができる。本作品は相原の身内に関するセルフドキュメンタリーと言える部類の作品であり、介護を受けている高齢女性の写真は作品の強度を担保するインパクトの強い画像だが、筆者自身が被写体であるとしたならこのような様子を作品として公開して欲しくは無いと感じ、少々複雑な気持ちにさせられる。



[Fig.158]



[Fig.159]

[Fig.158] [Fig.159] 『逢仙花』（1973）



[Fig.160]



[Fig.161]

[Fig.160] [Fig.161] 『逢仙花』 (1973)

『うるし』 (1973) 8分 50 秒

1973 年 6 月に新宿の安田生命ホールで開催された「第一回アンダーグラウンドシネマ新作展」にプログラムされている[1]。本人の記述では『うるし』(73)は、家の近くの山麓に繁っていた漆の木と近くの風景とを、スチール写真約 50 枚に記録し、人工着色プラス動画で表現した作品です。」[2]と述べられたものが残されており、『逢仙花』のように身近にあるものをモチーフとしたことがうかがえる。前述からもわかる通り、チラシの引用にある「日常性」以外に写真が多用されている点においても『逢仙花』との共通点がある。また、2018 年に行われた相原作品の上映会「再生成 相原信洋レトロスペクティブ」のフライヤーには「中盤では写真にうるしのような塗料が塗られるが、これはフィルムに直接ペイントを施している。」[3]との記述がある。これらのカットには着彩などが施された写真 [Fig.162] 単体の他に、オーバーラップ、3:30 秒付近のような『やまかがし』等と同系統の線画の人物のアニメーションが重ねられるなどの演出が時折施され、写り込んだ人々や重ねられたアニメーションの人物からは、「第一回アンダーグラウンドシネマ新作展」のフライヤーで述べられているような[4]「日常性」が感じられる。そのアニメーション部分の人物が陰影の強い画風で描かれている [Fig.163]。このほかに、『やまかがし』と並行して制作されたという記述も残されている。[5]



[Fig.162]



[Fig.163]

[Fig.162] [Fig.163] 『うるし』 (1973)

『短距離ランナー』(1973) 5分50秒

『やまかがし』や『おしろい羽根』と同系統の陰影の強い線画で全編が描かれた作品である。主人公が設定されており、彼は終始殆どの場面で画面に存在している。相原はこの作品の解説で「オーソドックスなペーパーアニメ。当時のガロを連想させるようなモチーフを扱った。手が短距離ランナーをもてあそぶ。」[1]と述べており、「ガロ」の影響が内容にも及んでいることが窺える。主人公は冒頭で神の手なのか人の手なのかはわからないが、主人公に対して大きな手の持ち主によってハサミで切り抜かれた切り絵として登場する。主人公は大きな手に針で突かれるなどして弄ばれ[Fig.164]た後、画面の左から右へ向かう方向に進んで行く。河もしくは海の流れに流され、途中、少しの間自力で泳ぐ場面もあるが、ほとんどの時間を顔だけ水面から出した状態で浮きいたままだ流されており、背景に描かれた精神世界を思わせるモチーフによって、穏やかに考え事に耽っているように見える[Fig.165]。人物が走る姿が後ろ 3 分の 1 程のところで初めて登場する[Fig.166]が、それ以降は屈んで丸まった人物やランナーが現れ、前半の穏やかな様子とは一転して苦しさを連想させる場面が続く。最後は、運命からは逃げられないとでも言わんばかりに冒頭にも登場した手によって針に刺され、主人公は絶命するかのように動かなくなる。月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号において、『やまかがし』について述べられた文章の中に「この頃より身近なものを素材とするようになり、『短距離ランナー』(73)『おしろい羽根』(73)等を制作しました。」[2]との記述があり、『風景の死滅』よりも後の作品では確かに『逢仙花』に登場する祖母や『うるし』など相原の周囲に有る物事がモチーフとされる作品が制作されている。『短距離ランナー』が身近なものを素材にした作品であるのであれば、現実には存在しない風景や主人公が描かれた本作品のテーマは、相原本人の思考や内面世界ということになるのだろうか。



[Fig.164]



[Fig.165]

[Fig.164] [Fig.165] 『短距離ランナー』(1973)



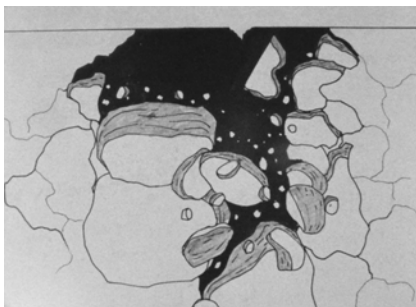
[Fig.166]

[Fig.166] 『短距離ランナー』 (1973)

『新禿山の一夜』 (1975) 5 分 50 秒

『新禿山の一夜』は、『やまかがし』や『短距離ランナー』のような陰影の強い具象的な線画で表現された最後の作品である。作品解説には「夜中、FM で偶然耳にした、ジャズ版禿山の一夜を録音したのがきっかけになって製作された。相原氏に身近な材料で作られた。白黒のペーパーアニメ。氏の作品としては、かなりダイナミックな印象を見るものにあたえる。」[1]と記されており、音楽から着想を得た作品であることがわかる。

本編は暗闇、雷鳴、雨で開始され、雷のよって壁が壊れる描写[Fig.167]は『おしろい羽根』のラストの壁が崩れる場面を思わせる。内容は前に述べた白土三平の『神話伝承シリーズ サバンナ』を彷彿とさせる、陰影の強調された悪魔を想起させる風貌のキャラクター[Fig.168]が不穏な空間で翻弄されているように見えるが、全編を通して明確な物語が掴める展開ではない。



[Fig.167]



[Fig.168]

[Fig.167] [Fig.168] 『新禿山の一夜』 (1975)

1-2-2 硬質な抽象

『妄動』と『雲の糸』は本編の殆どが抽象的な絵で構成された作品であるこの 2 作は、鉛筆もしくは色鉛筆で描かれたように見える。そのためか、陰影の強いイラストの作品では明暗がくっきり分けられていた描画が、グラデーションがつけられた表現に変わっている。全体として抽象的ではあるが輪郭がはっきりしており、線で囲まれた面が丁寧に塗られているため、この後の抽象作品と比較すると硬質な印象を受ける。これらの作品に登場する群衆のフォルムは少々漫画風であるように感じられる。双方ともに記号的なデザインの群衆が描かれており、『おしろい羽根』や『赤いギヤマン』の名残が感じられる。この作風では、具象的な描画もあるが、これまでの作品とは一変して全体的に抽象的な絵が使用されている。

『妄動』や『雲の糸』の前半部分のようなタッチの作風はこの 2 作のみ、また人物の頭部や全身の群衆が登場するのは、この 2 作が最後である。制作された年から鑑みても、劇画風の作品とその後に続く抽象的な作品の中間点にあると考えられる。

『妄動』（1974）3 分

『妄動』は佐野明子の論文『アニメーション作家・相原信洋論』でも「線や幾何学的模様のみによる抽象的な作品」として取り上げられ、『雲の糸』と共に「それらの作品ではキャラクターが登場せず、明確なストーリーが無い。抽象的なイメージが連ねられていき、雲や炎など通常は背景となるモチーフが前傾に描かれている。」という言葉で解説されている。[1]

本作品は黒い雲のようなアメーバのような形状のものがシャボン玉と思われるものになるところから始まる。冒頭のシャボン玉や、途中の記号[Fig.169]的な形状の群衆、雲もしくは煙のようなもの[Fig.170]、終盤の耳や人間の頭部[Fig.171]、蝶などの具象的なモチーフも使用されているが、全編を通じて抽象的な表現がなされている。『やまかがし』や『短距離ランナー』にみられる主人公の設定や「誰がどう振る舞っているか」が読み取れるような物語は見られず、ただ具象または抽象的な形状の何らかが形を変え、動き、その時間が積み重ねられ、「何が何をどうした」のような具体的な物語はなく、描画のみならず展開も抽象的である。相原作品のドローイングには平面的な動きが採用されることが多いが、本作品では冒頭の 00：40 辺りや 1：10 辺り、1：53 辺りなどにはモチーフの拡大縮小や

カメラの寄りと引きを利用した奥行きのある動きがみられる。本作品はほぼワンカットで制作されており、「百フィートフェスティバル出展のため三分間の中にイメージを置き換える。カットの切れ目が無く、ワンカットで画面が動き続ける。以後現像済みのフィルムを編集せず、全部そのまま上映する作品が近作にいたるまで増加する。」[2]という本人による作品の解説が残されている。また、この記述にあるように、『妄動』は 100 フィート・フィルム・フェスティバルの為に制作された作品であり、中島崇氏への聞き取りによると、100 フィート・フィルム・フェスティバルは主催側から作家に参加依頼をするという形であった[3]。このことから、100 フィート（3 分）の作品を制作するという事が予め決まった上で本作品が企画されていることが分かる。

本作品は前年まで制作されていた『やまかがし』や『短距離ランナー』とはドローイングの画風が大きく変化している。以下の言葉は月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号に掲載されている本人による記述である。「また翌年の『妄動』(74) によって、私のアニメーションは大きく変わったと思います。以前からよく悩まされたテーマやストーリーから解放されたように思いますし、一〇〇フィート、約三分の作品ですが、現像上がりを見るとフィルムを切る箇所が一ヶ所もなく、これによって私自身、自分の作品の流れを知ったように思います。」[4]この言葉の通り、本作品からドローイングにおける作風が大きく変わっていくことになる。



[Fig.169]



[Fig.170]



[Fig.171]

[Fig.169] [Fig.170] [Fig.171] 『妄動』(1974)

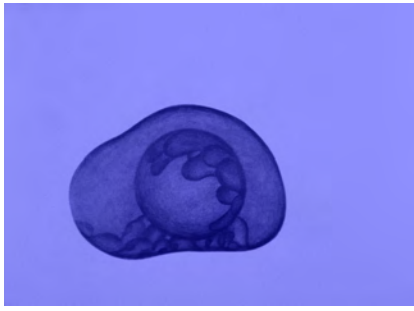
『雲の糸』(1976) 5分50秒

『雲の糸』は、『妄動』と似た表現が採用された抽象的な作品である。後に制作される『カルマ』に似た繊細な表現や『WIND』の冒頭の煙に似た表現も見られるが、概ね『妄動』と同様に硬質な描写で制作されている。「私自身現在三つの作品をそれぞれ並行した形で制作中です。一作目はスエーデンで途中まで作って来た線画アニメの残りの部分の作成で、この作品は74年の初めに作った『妄動』にやゝ似る形の作品と思ってもらえればよいと思っています。」との本人の言葉が「UNDERGROUND CINEMATHEQUE NO.23」(1975)に残されており[1]、本作品が唯一の『妄動』と同系統の作品であることから、この内容に該当する作品は『雲の糸』であると考えられ、スウェーデンの滞在期間中から制作されていたことがうかがえる。

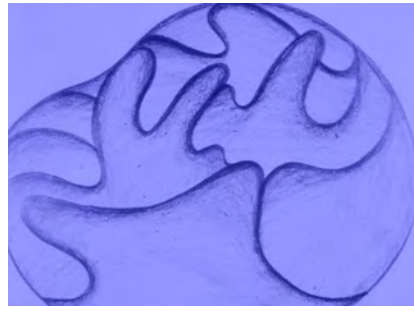
本編では『妄動』にも見られるような、水滴を思わせる柔らかな形状の抽象[Fig.172]から始まり、抽象の形状にカメラが寄る、または抽象の形状が拡大するような演出によって画面一面に描画が広がる場面[Fig.173]へと移行する。『妄動』に似た表現として群衆の描写[Fig.174]が見られるが、『妄動』では頭部のみであるのが本作品は全身が描かれており、人物の形状は記号的で簡略化されているものの、ややマンガチックなデザインである。その後の抽象の描写はより複雑に描かれており、始まりから3分の1以降から登場する球形の抽象には『カルマ』の繊細さが生じ、半分ほどから始まる流れるような線の表現[Fig.175]は『WIND』の冒頭部分や『LINE』の流れるような動きが生じている。後半に登場する壁が崩れたような描写[Fig.176]は『おしろい羽』の終盤や『新禿山の一夜』の前半に見られる壁の崩壊を思わせ、雲のような描画[Fig.177]を有しているところは『妄動』を引き継いでいるように見える。本作品は『妄動』の表現を継承しつつ、その後の表現の始まりの作品でもあると言える。内容については、インタビューにおいて今後の制作について訊かれた返答として「今作ってるのを言うと、別に宗教にのめり込んだ訳じゃないけど、なんか自分のサイクルみたいなのが分って来たね。色んな仏教の本なんか読んだりすると、自分の中ですごく広がりがあるって好きでさ。自分の中に向かって来るんですよ。オーバーでもなく、どんどんどん中に向かった物を出す様になるんじゃないかな。それが抽象的な形態のアニメーションか別の物か分らないけど。それでその中の宇宙っていうか、宇宙っていうとちょっとオーバーだけどね、そんな感じになるんじゃないかな。『雲の糸』や『カルマ』なんか見てるとね、今迄は他になんかあってそのものを物化してる様な感じしてたけど、自分の中のこの中で動いている様な感じするよね。この頃は。」[2]と答えていること

から、相原自身の内なるものが表現されていると考えて良いだろう。

まず、前提として具体的なキャラクターが設定されたドラマ仕立ての表現でない場合、作者本人の何らかについて表現された作品に見えることは序論でも述べている。本作品も主要なキャラクターは立てられておらず、ドラマ仕立てでもない。言葉も使用されず、誰かの物語であるという説明もなされていない。『雲の糸』のように誰かの視点や誰かの物語であることが観客に判るように示されていない場合、観客はまず作品に表された内容と作者との繋がりを連想するだろう。例えば、作者の見た風景、作者から見た事象、作者の記憶などである。よってこの先品は作者からの視点で描かれた景色やモチーフなどである、という事柄が想起されるのである。本作品の場合、その景色やモチーフは雲や人物として判別がつくものと、何らかの球形のものや何らかが崩れたようなものなど実在する物として具体的に言語化が困難なものとで構成されており、判別がつくものも動作や他のモチーフとの組み合わせにより、商業作品で通常見られるような物語の展開や演技を示さない。動きとモチーフの組み合わせも展開も、そこにどのような内容が表現されているのかを第三者が言語化するのが困難なものである。それは個人の内面を他者が完全に計り知ることが困難であることと似ている。『雲の糸』のように具体的に言語化が容易い何かが語られているわけではない作品においては、何が表現されているのかはタイトルと本人による解説、そして見る側の認知に依存した形での想像から内容を理解するしかないのである。具体的に言語化が困難な展開であるが故、『雲の糸』においては本人についての何らかが描かれているのだらうと推察してしまうのだ。では、この作品が相原の言うように「内なるもの」を表現しているように筆者にも見えているかどうかと問われれば、それは是である。画面を覆う雲のような描画は心象風景にも見え、冒頭に登場する不定形な描画や前半部分に登場する球体は円相など宗教的な意味を、後半に現れる糸のような描写は琴線のような人間の内心を表す言葉を想起させる。また、殆どの描画と展開が現実存在するものと剥離しており、これらは作者の想像上の内容であると考えざるを得ない。これらの事情から、『雲の糸』は作者の内面が描かれた作品であると言える。『雲の糸』は相原の内にある風景が描かれているかのようである。



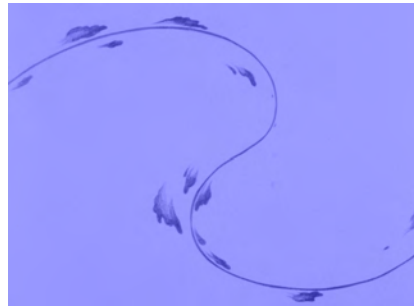
[Fig.172]



[Fig.173]



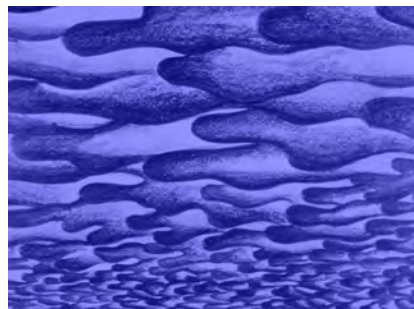
[Fig.174]



[Fig.175]



[Fig.176]



[Fig.177]

[Fig.172] [Fig.173] [Fig.174] [Fig.175] [Fig.176] [Fig.177] 『雲の糸』 (1976)

1-2-3 繊細な抽象

相原の作品は”流麗”と評されることがあり、ここで考察する作品がその代表のひとつにあたるのではないだろうか。『カルマ』、『水輪（カルマ2）』がそれに該当する。画面の中を細かい破片が流れて行くような、表現が特徴的である。

『カルマ』は非常に詳細な描写、滑らかな動きの作品である。『妄動』の描画を思わせる箇所もあるが、より一層滑らかで詳細になる。人物が登場せず、具象的なモチーフは雲などにとどまり、より少なくなる。

『カルマ』(1977) 3分

『カルマ』は非常に繊細な描画が施された作品である。「妄動、雲の糸の傾向を受けついで作品。」[1]という解説が残されており、その2作品を引き継ぐかのように全編で抽象的な表現がなされている。特に『雲の糸』の中盤より少し前の部分に似た描写[Fig.178]があり、『カルマ』では更に繊細さが研ぎ澄まされている。本作品のような描画は後の『UNDER THE SUN』(1979)や『水輪(カルマ2)』でも見られる。描画に関しては、アニメーション作家の小谷佳津志によると「現像所の人に色見本から指定した色をつけてもらったと本人から聞いたことがあるため、鉛筆もしくは黒の色鉛筆で描画されており、撮影後になんらかの方法で着色されていると思います。」[2]ということである。

『カルマ』は本人の言葉で「『カルマ』(78)も全編一カットで、私自身の宗教観も含みつつ、私の内部へカメラが入り込んでくるようなリラックスした調子で、約一〇〇〇枚の作画に一年ほどかかったと記憶しています。」[3]と述べられており、仏教を連想させる本作品のタイトルとも合致する。また、かわなかのぶひろも「彼の、きわめてユニークでトリッキーな例を挙げればまだまだ枚挙にいとまが無いけれど、やがてその「方法の実験」と「内面への旅」は『カルマ』(77年)あたりからスタートした一連の抽象的なシリーズへと結実する。」[4]と述べているように、この作品以降に相原の内面が描かれた作品が生み出されることが示唆されている。ドットが水滴からやわらかな円形[Fig.179]になり、その分裂や内部が精緻なドロ잉[Fig.180]でアニメートされる本作品は、円形に描かれたそれ等のものたちは細胞のようでも宇宙のようでもあり、『カルマ』というタイトルと相まって、まるで曼荼羅を見ているようである。

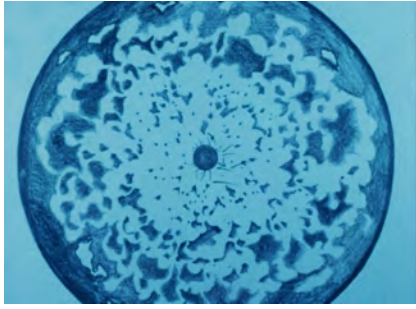


[Fig.178]



[Fig.179]

[Fig.178] [Fig.179] 『カルマ』(1977)



[Fig.180]

[Fig.180] 『カルマ』 (1977)

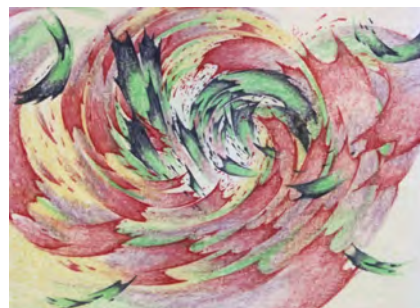
『水輪 (カルマ 2)』 (1980) 4 分 20 秒

『水輪 (カルマ 2)』は『カルマ』の続編として作られたと相原は述べているほか、「動画そのものは非常に細かい作画によって組立っているのですが」[1]という記述も残されており、そのとおり全編を通して非常に細かく繊細な筆致でドローイングされている。岡田英美子には「水輪・カルマ 2」の、流れとも渦をも見え、水面の反射光の変転とも思える画面の美しさは類例がない。もともとキャラクターより雲や波などエフェクト・アニメが得意だった彼の見出した、独自の世界である。」[2]と評されている。

水面の実写映像の後にタイトルが現れ、その後から全編の半ばくらいまで微細な抽象で円を描く様な表現が継続される。ゆっくりと円がばらけると、『雲の糸』や『カルマ』と比較して一層詳細なドローイングで両作品でも見られた様な、水滴か細胞を思わせる柔らかな形状の枠の中に模様が動く表現が登場する。その後水滴から非常に細かい描画が龍の鱗のように生じ[Fig.181]、全画面に広がる[Fig.182]。微細な描画は再び回転する円に戻り[Fig.183]、砂で作られた輪がほどけていくかのように消える。全体的に線に沿ったような動きが多用されている。

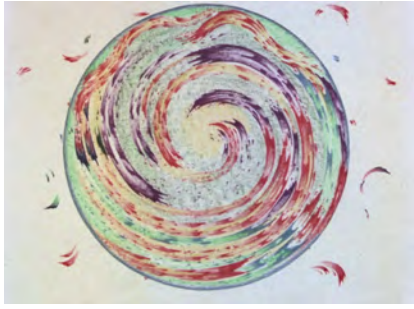


[Fig.181]



[Fig.182]

[Fig.181] [Fig.182] 『水輪 (カルマ 2)』 (1980)



[Fig.183]

[Fig.183] 『水輪（カルマ 2）』（1980）

1-2-4 流れ

流れの表現には、線香の煙のように細く流れる糸状の描画、ふわりと軽く霧散するような描画、強く発散してゆくように描かれる表現がある。

『MEMORY OF CLOUD』、『RED OF MEMORY』、『WIND』、『LINE』などでこういった表現がみられ、それらは混合して使用される。また、やや硬質な印象はあるが『雲の糸』からその表現が使用されている。

『MEMORY OF CLOUD』や『RED OF MEMORY』では煙が空気の動きによってふわりと消えるような、『WIND』では力強くうず巻く風が表されているような、空気の流れが描かれたような表現がなされている。これらは主に曲線や渦に沿って塗りや線が動く形で作画される。場合によっては描画の軌跡がそのままそわれるための線を形成する。動作がなめらかであるため、繊細な作画が必要であることがうかがえるが、『LINE』や『SPIN』などで分かりやすく使用されているほか、『THE THIED EYE』などでは「カオス」の中で霧散する煙もしくは埃のような描画で登場する。『WIND』のような渦の表現は、比較的短く描画された塗りがきれいに線に沿うように描かれる。また、『MEMORY OF CLOUD』や『LINE』ほかで見られる煙のような表現は、長く描かれた線と短く描かれた線の組み合わせで構成され、長く描かれた線が線に沿って進行するだけでなく、空気の塊が力を加えるように線に膨らみや僅かな移動の動きが重ねることで、線香の煙のような軽やかさが表現される。埃や渦であっても線香の煙であっても、最終的に霧散させる場合は、前述の動きに加えて、描画のサイズを縮小させながら塗りを徐々に薄めることで表現することが可能となる。

『とんぼ』 (1988) 7分10秒

『とんぼ』はタイトルの通り繊細な筆致で具象的に描かれる昆虫のトンボ[Fig.184]が登場する。このように具象的に描かれた描画には相原のデッサン力が垣間見える。おおよそ全体の半分程度は流れるように動くアニメーション[Fig.185]や草むらなどの風景、女性の身体が撮影された映像とオーバーラップしている。タイトル直後と最後のトンボ以外の殆どのカットで「赤」が目飛び込んでくる。実写映像は明暗の印象が強く一見するだけでは何が映されているのか判らないものもあり、上下に別の素材が組み合わされるなど、妄想の様な現実感があまり感じられない演出がなされている。本作品はイメージフォーラム・フェスティバル 1988 で上映され、そのカタログの作品解説には「私は今でも、「とんぼ」の出てくる夢をときどき見ます。(中略) その下のうす暗い水面の奥の方から「とんぼ」がスイスイと飛んで来るのをよく見かけました。たまに、すごく大きなのに出会った時など、すごくこわかった時もありました。私にとっては夢ではすまされないリアルな風景です。」[1]とあることと、上述した現実感の薄い演出から、その「夢」と子供時代の記憶にある情景から着想を得たものと考えられる。草むらの映像は『やまかがし』の草むらを進んで行く場面を彷彿とさせ、本人の中にこのような光景が印象強く残っていることが想像できる。ドローイングは非常に繊細に流れるような描写だが、動きについては流れるように動く場面と前後のフレームに換算のない不連続な動きの場面が混在する。不連続の動きの場面にはトンボが破壊されるかのような描画が含まれ、描画と動きの組み合わせは急激な破壊による精神的なインパクトを想起させる。また、トンボが具象的に描かれている以外の描画はほぼ抽象表現で占められているが、描画された抽象の形状と動きと実写の女性の身体のイメージがカットで繋がれもしくは重なりあうため女性器を想起させ [Fig.186]、アニメーションの部分が時折艶めかしく感じられる。アニメーション部分のみでは連想しない女性の性を、実写の映像に誘導される形で連想させられる構成である。

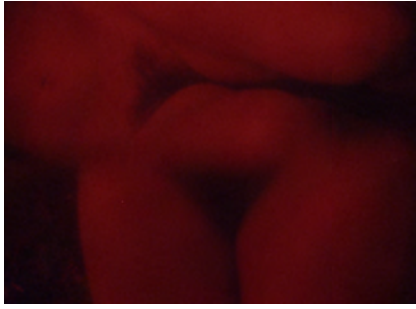


[Fig.184]



[Fig.185]

[Fig.184] [Fig.185] 『とんぼ』 (1988)



[Fig.186]

[Fig.186] 『とんぼ』 (1988)

『雲の水』 (1990) 4 分 40 秒

『雲の水』には同じ素材を再撮影したとみられる別作品『水の雲』が音のない素材のみの状態で存在する。上映記録としては、1990 年のイメージフォーラム・シネマテークでの個人の上映会において 1990 年に完成した新作としてプログラムされた記録が残っている [1]。

本作品はタイトルが表示されるまでに 40 秒ほどを要し、その間は短いドローイングアニメーションを挟み、川の流れる風景や水面、相原本人の作業する姿を捉えた実写の映像 [Fig.187]が続く。ドローイングアニメーションの傾向は流れるような、所謂「流麗な」ものの [Fig.188]で、川に水を想起させる線によるアニメーションが多くを占めており、線が画面の右から左へと流れて行く。その他、『とんぼ』や『LINE』、『WIND』でも見られる雲を模したような形状の抽象アニメーションに移り、『水輪 (カルマ 2)』の円のモチーフのような表現 [Fig.189]で締めくくられる。円の表現は飛沫も加わり、『水輪 (カルマ 2)』よりも一層繊細なアニメーションへと進化している。色鉛筆の筆致の詳細な描写は、紙を重ねて作画をする際にトレース台があるとはいえ下に敷かれた 1 フレーム前の作画をよく認識出来るものであると、このような描画を見るたびに感嘆させられる。

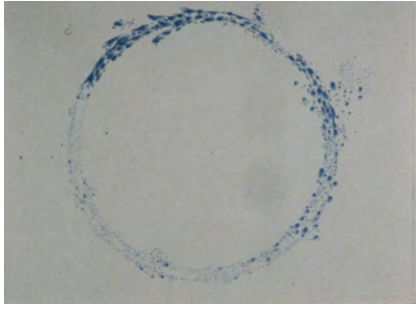


[Fig.187]



[Fig.188]

[Fig.187] [Fig.188] 『雲の水』 (1990)



[Fig.189]

[Fig.189] 『雲の水』 (1990)

『LINE』 (1990) 4 分 40 秒

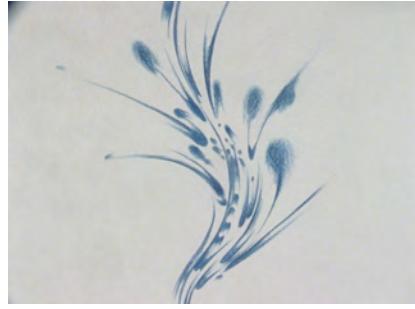
前半は実写の画像が、後半はドローイングアニメーションが展開される。また、前半 2 分ほどの実写の場面では水の音、後半 3 分ほどの一部の実写とドローイングの背景に風の音が敷かれている。実写の映像には撮影台に乗せられた作画済みの動画用紙、川や木々などの風景[Fig.190]、上から撮影された歩く足の様子が収められている。ドローイングアニメーションの部分は『雲の水』のように流れるもの[Fig.191]と雲もしくは煙のような表現[Fig.192-193]で構成され、殆どが下から上への流れを描いており終盤のみ風が舞うように流れの方向が変化する。佐野は風景への関心を示す作品の括りの中に『LINE』を挙げており、その傾向はその後も続くものとしている。[1]

本作品は音声の使用方法が『SHELTER』や『MY SHELTER』と似ており、後半の風のSEが流れるようなドローイングを補完し視覚的にも風を想起させる。

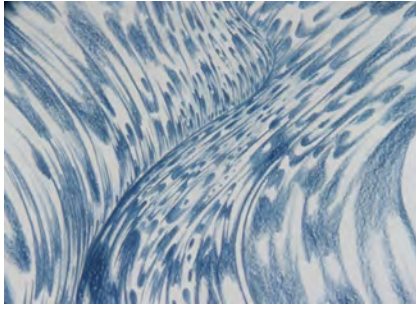
作品の解説には「映像を作り続けて以来、時々、ふと、俗にいうフル・アニメーション的なやわらかな動きの作品を作ってみたくてしかたがない時があります。必ずといってよいほど、『線』や『面』そして『光』や『影』が方向とスピードをともなってシンプルに頭に浮かんできます。」[2]とあり、本作品はタイトルの通りに線を主題として制作されている。この主題で前半の実写の映像には川が、後半の音声では風の音が使用されていることから、相原は川の流れや風に対して「線」としての認識が強いことがうかがえる。作品解説の後半には「『LINE』にはそんな中であって空間を通過する線によって、『動き』よりもむしろ『LINE』によって分断された左右、バランス、方向等、ある日の私の『気』の一部でもあり、呼吸の中の『日記』でもあるわけです。」[3]と記され、相原は川や風に感じるそのような「線」を自身の体内にも有するものとして捉えているのだろう。



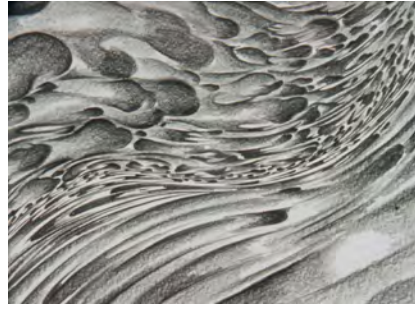
[Fig.190]



[Fig.191]



[Fig.192]



[Fig.193]

[Fig.190] [Fig.191] [Fig.192] [Fig.193] 『LINE』 (1990)

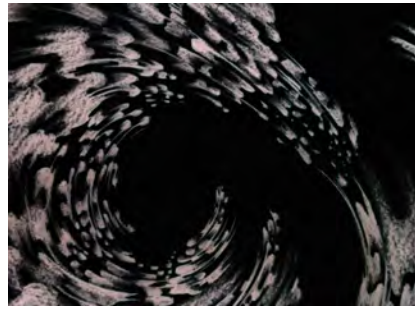
『SPIN』 (1993) 4分20秒

画面は黒い背景に白い描画が施されており、動画用紙を使用したアナログ技法のアニメーション制作方法の性質上、これは白い用紙に黒い画材で作画された素材の色を反転させたものだと考えられる。

『SPIN』は本人により「『SPIN』は、私が作った生命体といったらオーバーかもしれませんが、一つの動き、そして動作といったものが作品制作にあたって、とても気になります。今もう一度、私の映像制作の原点を追求してみたくなり、この作品が出来ました。このテーマが制作上、自然に流出するイメージとアクションによって、これからの私にとっての動作、方向、流れ、宇宙、空間などが再確認できればと思います。」[1]と解説されており、相原にとっての「原点の追求」であった事が示されている。実写や実写のコマ撮りは使用されておらず、全編が流れる様な動きのドローイングアニメーションによって構成されている。流れる様な曲線[Fig.194]や出現と消失が使用された風の流れに霧散するような抽象[Fig.195]の動きは非常に気持ちがよく、また、前述した本人の解説にある言葉からも、このような動きの生成こそが相原の制作の根本であると言えるだろう。後に制作される『気動』、『MEMORY OF CLOUD』、『WIND』などに本作の描画の作風が引き継がれる。



[Fig.194]

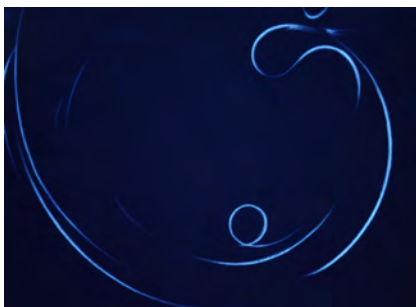


[Fig.195]

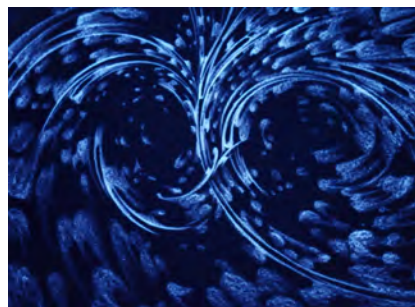
[Fig.194] [Fig.195] 『SPIN』 (1993)

『気動』 (1994) 4 分 10 秒

『気動』は佐野により「線の運動そのものが前景化されていく」として挙げられている[1]。相原本人も「この映画は、私の前作の『SPIN』の延長上で出来た作品」[2]と解説しているように、前作である『SPIN』と似ており、全編が流れるような動きのドロ잉アニメーション[Fig.196-197]で制作されている。また、「一つの初めと終りの様に、表現に於ても全編 1 カット、フルアニメーションの動きが、流れが、私の作品のテーマに結びつけばよいと思います。」[3]とも述べており、本作品は「動き」が思考の先にありテーマが「動き」に牽引される形で着想されたものであると考えられる。展開としては、序盤は線のみの控えめな描画で開始され、終盤に描画の量が増大しその後に収束する方法が取られている。



[Fig.196]



[Fig.197]

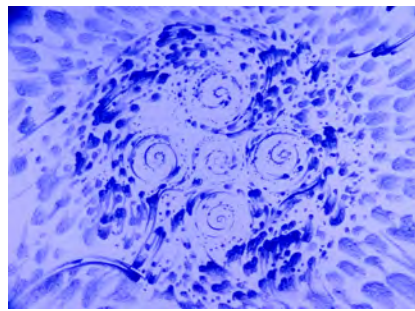
[Fig.196] [Fig.197] 『気動』 (1994)

『MEMORY OF CLOUD』(1997) 6分30秒

『MEMORY OF CLOUD』は風景に関心を寄せ、水や雲をテーマとする作品のひとつとして佐野に挙げられており[1]、映画祭のカatalogに掲載された相原のシノプシスとも一致する。Catalogには「私にとってのアニメーション制作における基本は、自然のうつろいを日常的に見つめることで、風景と同化した「流れ」が作れるのではないかと考えています。空気、色彩、流れとその方向を感じることに。」[2]と記述されており、本人の言葉からも「風景」という単語が綴られている。本編はまさに実写の「風景」の映像[Fig.198]のパートとドローイングアニメーションのパートで構成されており、そのうち6分の5程が山や公園のような場所が撮影された風景の映像である。途中部分に登場するドローイング部分は流れるような繊細な描画[Fig.199]が施され、前述のCatalog内の作品解説にある「流れ」や「空気」が言葉の通りのそのままに描かれているかのようである。



[Fig.198]



[Fig.199]

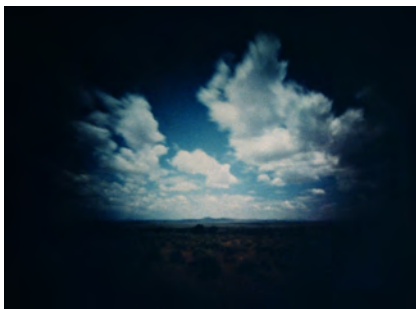
[Fig.198] [Fig.199] 『MEMORY OF CLOUD』(1997)

『WIND』(2000) 5分20秒

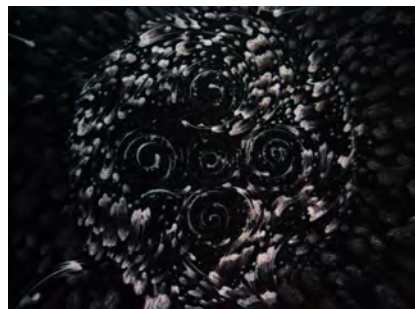
作品解説には「風と身体、静止と動き、光、方向と流れ、流れと風……私にとっての日常的、基本となる記憶やイメージが、映像となって、まさに自身の血の循環のように動きとなり、風となり、空中に踊ってほしい。」[1]とあることから、風をテーマに施された動き続ける描画を、自身の身体と重ねていると思われる。

タイトルが表示されるよりも前から風の音の効果音が入れられており、黒地に白文字のシンプルなタイトルが表示された後も黒い画面が続き、水平線、もしくは地平線に微かに光が差しているのだろうか、横一文字の短い薄い線が10秒ほど現れる。その後空が撮影された2種類の空の写真のカット[Fig.200]がフェード・イン・アウトで現れては消え、ドロ

ーンが基調の音楽が加わりドローイングのパートが始まる。送り描きで制作されているとみられるドローイングパートは下から上へと線香の煙のように流れては消えるドローイングで開始され、右上方に微かに小さな煙の塊が霧散するような描画が見られた後から、画面の下方から再び小さな煙の塊が霧散するような描画が現れる。それらは儚く、見えたと見えれば刹那に消滅する。その後、画面左下や下方から煙の塊を伴った細い煙のような描画が現れる。先ほどのものよりも濃く描かれ、これからの展開の盛り上がりを予感させる。全体の3分の2ほどの時間が経過したあたりから描画の量が格段に増え、吹雪を思わせる描写や渦巻きの形状[Fig.201]へと進み、そのままふわりと描画が消える。ドローイングパートは全て流れるような描画が使用されている。全体の3分の2ほどから終盤までのドローイングパートは単色ながらも画面に非常に多量の描画が施され、作品としてのピークを演出している。洗練された描画ながら一部に描き忘れのようなちらつきが見られる箇所があり、ラインテストが行われていない可能性がある。ドローイングパートは一度も画面が静止することなく動き続け「決め」の箇所がどこにあるのか、あるいは無いのかわからないまま終わりを迎え、まさしく変容し続ける自然現象を見ているかのような気持ちにさせられる。最後は再び前半とは別の空と海の写された写真が登場する。一続きでないカットは全てフェードで繋がれており、ドローイングパートの流れるような描画と合わさり、全体的にシームレスで滑らかな印象を受ける。クレジットに”ピンホールカメラ”の記載があることから、写真はピンホールカメラで撮影されたものである。『MEMORY OF CLOUD』と作画がほぼ一致するため、同じ素材が何らかの工夫の上で使用されているとみられる。似た構成で同じ素材を使用する行為は、前回はこちらすべきであったという反省からのものにも、加工により素材の見え方がどう変化するのかの試みによるものにも見えるが、何にせよこのような方法が取られた他作家の作品は他に知らない。



[Fig.200]



[Fig.201]

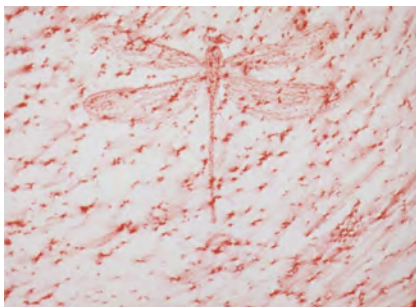
[Fig.200] [Fig.201] 『WIND』 (2000)

『MEMORY OF RED』(2004) 3分20秒

口琴のような音でリズムを刻が刻まれた音楽が冒頭から付けられている。音楽と黒画面からフロッタージュと見られる赤いテクスチャの画面がフェードインし、作品が開始される。1フレーム毎のテクスチャの差異が画面に動きを作り出すが、連続した動きでは無いため計画して作られた動作とは違いランダムに画面全体が入れ替わるというものである。開始から3分の2程が経過したあたりからトンボが現れ始める。初めは数フレームずつが現れては消え、全体の半ばほどの時間が経過したあたりで完全にトンボが登場する。トンボはテクスチャと同じく赤い色で描画され、フロッタージュのテクスチャの中に現れるもの[Fig.202]と白無地の中に精緻に描かれたトンボが切り替わりながら、白無地の中に精緻に描かれたトンボの場面へと移り行く。トンボは相原特有の流れるような描画によって、煙や空気の塊、破片や飛沫のような表現を伴い徐々に解体されてゆく[Fig.203-204]。『雲の糸』のように破片のような描画が流れの作風に混在するのは珍しい。画終盤は展開上のピークを迎えるように、薄く残されたトンボから前出の破片や空気の塊の描画が画面一面に飛び出すなど、描画の量が増加する。描画の量が減り始めると、再びテクスチャとトンボの組み合わせる場面へと切り替わり、ついにはトンボも消えてテクスチャのみとなり作品は終わりを迎える。

フロッタージュで施されたテクスチャは荒く抽象的な画面を作り出し、精緻なトンボの描画と流れるようなドロ잉とが対比している。

映画祭のための作品の解説には「あの記憶と風景」「身体と記号」[1]という言葉が含まれた短い文章が記されており、相原自身の記憶からインスピレーションを受け、作品と身体感覚への関わりを伺わせる。また、「瞬間の様な、スローモーションのような、また、時には静止した様にもみえる」という記述もあり、静止したトンボがその時間感覚を表しているのだろう。

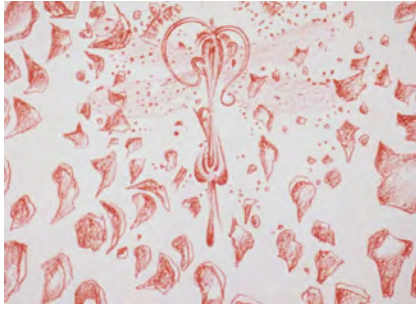


[Fig.202]



[Fig.203]

[Fig.202] [Fig.203] 『MEMORY OF RED』(2004)



[Fig.204]

[Fig.204] 『MEMORY OF RED』 (2004)

1-2-5 線描画

線描画は点描画のように多数の線によりモチーフが描かれるものが該当する。カオスよりも軽やかで落書きのような描画よりも線が密に描き込まれている。カオスよりも軽やかに見えるのは、色のついたマーカーと思われる画材で描かれており、筆致が丸い上、やや太く、カオスのようにシャープな印象が薄いからであろう。

『S=13』から登場し、『PRIVATE』や『鴉』ほかで使用され、『YELLOW FISH』ではカオスに近い、カオスと線描画の間のような表現が見られる。

『S=13』 (1984) 5分

『S=13』は相原が『BARVA』と並べて上映会のためのフライヤーに解説を残している。「その一方で、異なった時間というか、ある景色、あるイメージをキーワードにして、それが入り乱れながらライブで即興的に展開する『BALVA』『S=13』『逢魔が時』も別の私だと思います。」[1]という記述や本編の内容や印象から本作品は「即興的」であることに重きがおかれているのではないだろうか。前作の『BARVA』や前々作の『リンゴと少女』と比較すると、更に荒い筆致のドローイングが増加している。また、『リンゴと少女』と同様に「リンゴ」という具象的なモチーフ[Fig.205]が複数登場する。これらは抽象的に描かれているものが殆どであるが、形状からしてどれもリンゴとみて良いだろう。

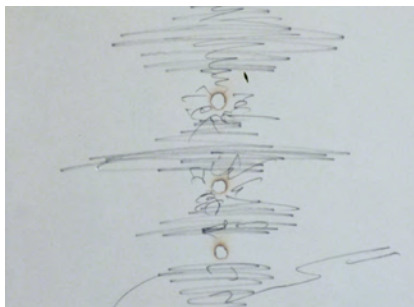
本編は動画用紙に付けられた焼け焦げとみられる穴から始まる。穴は増減やサイズの変化を経て、その穴から弾けるように細く黒い線の描写[Fig.206]が生じる。その線は落書きのようにラフに描かれ荒い筆致であるが、次に登場する竜巻のエフェクトのような描写に繋がる位置と形状を有しており、完全にランダムであるわけではなく、幾らかは意図と意

識を持って描かれた線なのであることが感じられる。竜巻は時折失われたり崩れたりしながらも、全編を通しておよその作画で確認出来る。その後、描画は細い筆致の混沌とした線による描画と、力強い筆致の太い線や点が散りばめられた竜巻のエフェクトのような描画[Fig.207]を経て徐々に混沌さを増し、太い筆やマーカーで描かれたような筆致の無秩序な描画へと移行する。この無秩序な場面は動きを作るためのフレーム同士の繋がりがなく、筆と黒い絵の具等や黒いマーカーで描かれている他は統一性がない。描画は一枚毎に無計画に施されている様子である。描画の内容は基本的には線等の意味を持たない筆致であるが、よく見ると東京タワーや人やキャラクターかされた動物の顔、動物、文字、サボテン、何かしらの記号や図形など具象的な絵が描き込まれている。この50秒ほどの無秩序な作画の場面につき、カラフルな抽象画[Fig.208]が現れる。カラフルな抽象も殆どに共通して描かれている竜巻以外は、前後のフレームとの関わりの無い描画が施され、筆致やその形状からは意図して引かれた線というよりも気分や勢いに任せて描かれた線であるように見える。その後、カラフルな抽象の最後に突然、画面の左下から煙とも水面ともつかない様相のエフェクトのような作画[Fig.209]が登場する。この作画は線に沿って滑らかに、且つ形を変えながら画面の右上へと流れて行く。動きの系統としては『雲の糸』の箱の表面が剥がれて行くようなアニメーション、『UNDER THE SUN』の牧場と共に撮影されたアニメーションが似ており、絵の傾向としては、ペンで描かれたような筆致でやわらかな曲線と塗りでくっきりと分けられているという点で『やまかがし』の水面の描写が似ている。その後、黒く力強い描画が増加と減少を見せた後、リンゴの描かれた場面が現れる。リンゴの前の黒の描画はフレーム毎に描かれたものの差こそ大きいですが、登場している間は一連の繋がりがあり、ダイナミックな描画でありながらも動かすという意味を持ってアニメートしている印象を受ける。リンゴの場面では、様々な描き方のリンゴが登場する。リンゴの殆どがクレヨンか色鉛筆様の筆致の荒い塗り[Fig.210]や線描画[Fig.211]だが、一部色鉛筆による繊細な描写[Fig.212]のアニメーションも登場する。繊細な描写のアニメーションのすぐ後ろに荒い描写だが流れる様に無数の線が動く場面があり、混沌とした作画の中にも秩序のある動きが生成され、この後の作品に現れる更に複雑な画面のアニメーションの一端がうかがえる。終盤は無秩序な作画の後にリンゴが再度現れ、細い筆致の竜巻に変わり収束して終わる。本作品には幼児がぐしゃぐしゃと書き散らした様な描画が見られ、『リンゴと少女』の荒いリンゴの描画よりも更に荒く、思い切った表現がなされている。描画の力強さと連続・非連続の動作、塗りの線の方角による動作の生成が混在する構成に

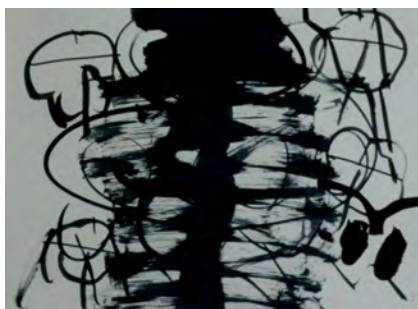
は強烈なインパクトがあり、気負いがなく自由奔放でこのようなアニメーション作品が存在していたのかと新しい発見をしたような感慨がある。全体として、様々な描画方法による連続・非連続の動作の試みがなされているといった印象を受け、この見方が正しいものであると仮定するなら、試みや実験の中から作品をひとつ作り上げるひとつの好ましい例であると言えるのではないだろうか。線描画の表現は本作品で初めて登場するが、その要素はリング以外のエフェクトのような場面[Fig.213-214]でも使用されている。



[Fig.205]



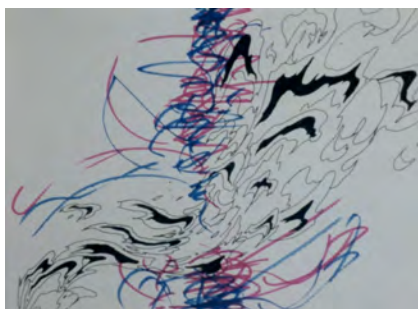
[Fig.206]



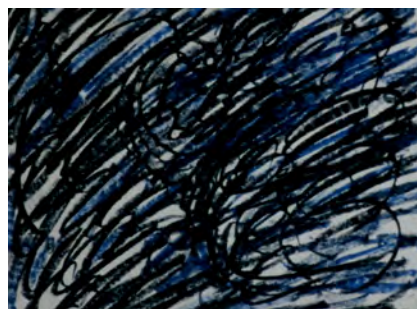
[Fig.207]



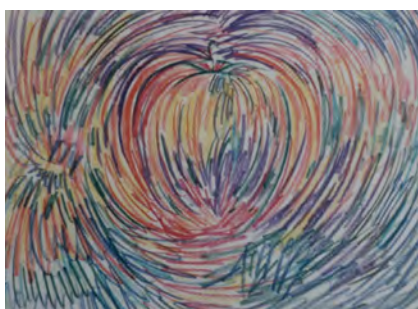
[Fig.208]



[Fig.209]



[Fig.210]

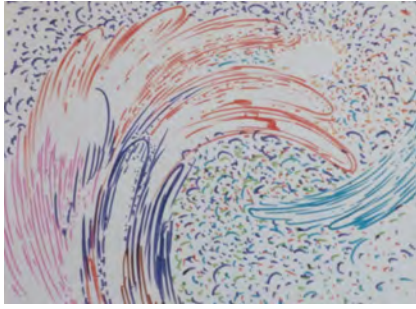


[Fig.211]



[Fig.212]

[Fig.205] [Fig.206] [Fig.207] [Fig.208] [Fig.209] [Fig.210] [Fig.211] [Fig.212] 『S=11』 (1984)



[Fig.213]



[Fig.214]

[Fig.213] [Fig.214] 『S=11』 (1984)

1-2-6 カオス

佐野明子が「特集論文 アニメーション作家・相原信洋論」において呼称しており、『逢魔が時』や『BLACK FISH』など、手や目玉などが変容しながら出現と消滅を繰り返す作風を「カオス」としている[1]。「カオス」の作品群では前述したモチーフが特徴的であるが、そのモチーフたちはマーカーや細いペンと思われる画材で多くの線を伴って描画される。佐野もドゥルーズによるフランシス・ベーコンの絵への指摘を引用しながら「ベーコンの絵画には、歪曲された身体がしばしば描かれており、こうした形象に働きかける凄まじい『見えない力』を、無数の線（強調点あり）によって表現している。いっぽう相原のアニメーションは、顔や指を歪ませて線に還元するような、身体に働きかける激しい力を、無数の動く線によって表現している。」[2]と、「カオス」に描かれる線について述べている。線は流れる動きでも重要な役割を果たしている。線には描画されて実際に視認出来る状態のものと、動きの軌跡となる線、モチーフの輪郭となる線があるが、「カオス」の作品においてはこれらのあらゆる線が画面の中に混在し、各々が動く。「カオス」は画面いっぱいに描かれることが多く、モチーフが描かれていながら数多の線の動きの中に溶け込み、画面のどこに焦点を当てるべきかわからないまま展開し、見ながら線の中に飲み込まれていくような感覚になる。

『逢魔が時』(1985) 4分

『逢魔が時』は「『逢魔が時』(一九八五年)から、手や目玉や性器など身体の断片が主なモチーフとなり、各々が生まれては消えていくメタモルフォーゼを繰り返し、カオスとなるパターンが登場する。」[1]と佐野が指摘するように、モチーフの具象・抽象を問わず画

面の中を複雑な描画が生成され変容する、まさに「カオス」と呼ばれるに相応しいアニメーションを有しており、本作品からその作風は開始されている。『S=13』にも複雑な画面は登場するが、『逢魔が時』はまた違いがある。『逢魔が時』はこの画面は非常に雑多であるが各々のモチーフや線が一続きの動きを有しており、ほとんどの場面で流れのある動きが作られている。移動も変容も動きのスピードはそれほど速くはなく、『カルマ』のように精緻に描かれているわけではないが相原作品の多くに見られる線に沿った動きも確認出来る。

白と黒の明滅で始まった後、『映像（かげ）』に似た手や指の描写[Fig.215]や実写の手の映像[Fig.216]が使用されており、『映像（かげ）』の表現に繋がる作品であると言えるだろう。一部の手や指の表現は『新禿山の一夜』までの漫画のような表現の名残[Fig.217]が見られるが、モチーフの使用や動作の付け方、全体の展開には大きな違いがある。モチーフの位置や動きは同じパターンが見られ、ひとつのシークエンスが繰り返し使い回されているように見えるが、同じ作画素材を繰り返し使用しているわけではない。いくつかの目立つ箇所の動きのパターンこそ繰り返されているが、それ以外は毎回新たに生み出されているのである。

手は陰影の強い作風でも『サクラ』はジョン・レノンが吐き出したものが手に変容するなどの使用があるが、それはぶつりと切り取られるような形ではなく尾のある生き物のような、『やまかがし』の蛇のような姿で描かれている。『サクラ』での手は作者のものでも主人公のものでもなく、その数からも多数存在する他者の手に見える。『逢魔が時』でも佐野が指摘するように、身体のパーツが切り取られているかのように、その単体が画面に描きこまれている。手は触覚や掴む、目は視覚など、身体のパーツは感覚の出入り口である。多くの人が同じ器官を所有しており同様の感覚を理解することが出来るため、手も目もその感覚を意味することを目的として、記号のように使用することが可能である。他のパーツや全身と繋がれた状態で手や目が描かれていれば、他のパーツの情報が加わるが、他のパーツを繋がずに手や目のみで表示すれば情報量が減り手や目の意味がより強く示されることになる。例えば、全身と目が描かれていればそれは「その登場人物の視覚」だが、目のみが描かれていればそれは単に「視覚」であることを示すことが出来るのだ。それが誰のものかを文脈によって示しているか、示さずに大きな主語や見知らぬ第三者のものとしておきたい場合は、わざわざ全身や顔全体の一部として描く必要は無いのである。相原は様々な作品の鑑賞や自らの試みの中から、必ずしも全身や繋がった身体を描く必要は無いことを理解していたのだろう。

このほか、描画の傾向としては、『S=13』で見られたようなぐしゃぐしゃとした幼児の落書き様の描画[Fig.218]が明滅を伴って唐突に挟まれ、あるいは血のようにカオスに混在し[Fig.219]、複雑なあるいは具象的な描画[Fig.220]や流れのある動きと共鳴し昇華したような印象である。筆致は粗いが細かい線が多数蠢き、ダイナミックでありながら複雑で高密度な画面と動きを有した作品である。構成は終盤ほど描画の複雑さが増大し、ラストでふっと消える。唐突さと忍び寄るような不気味さとが渾然一体となる本作品は、タイトルの通りにまさに「逢魔が時」そのものである。



[Fig.215]



[Fig.216]



[Fig.217]



[Fig.218]



[Fig.219]



[Fig.220]

[Fig.215] [Fig.216] [Fig.217] [Fig.218] [Fig.219] [Fig.220] 『逢魔が時』 (1985)

『GAVORA』(1989) 4分30秒

『GAVORA』は佐野が「カオス」のパターンを有する作品として本作品を挙げている[1]ように、複雑怪奇で緻密な描画が画面中で蠢く作品である。本人による作品の解説では「展開」という言葉が2度使用され、「ドロドロとついてまわる、別のイメージを体の動くままに動かしてみた。」[2]との記述がある。その言葉の通りに中央のラインから執拗に描かれたような抽象的な描画が「ドロドロ」という言葉が表すに相応しい速度で展開される。

本作品は静止した実写とコマ撮りされた釘の場面[Fig.221]で始まり、釘と飛沫のような抽象で終わる。前半は『映像(かげ)』の指の描写や冒頭の釘を思わせる描画[Fig.222]が縦または横に移動する様子が描かれ、中央や画面に散らばる線から生成される緻密で複雑な線によるカオス[Fig.223]に移行する。前半の描写と似たの釘の動作を模したような飛沫を伴う赤と黒の抽象[Fig.224]を中盤に挟み、前半と同じ素材が着彩されたとみられる色彩豊かな抽象へと移って行く。後半の色彩豊かな抽象[Fig.225]の場面には展開を盛り上げるかのごとく、縦横無尽に飛び散る飛沫が大きく描画された画面[Fig.226]が挟み込まれる。後半の飛沫は中盤で登場するものとは違い、フレーム同士で連続した動きを作成する類のものではなく、飛沫で統一されていること以外は1フレームずつで違った非連続の描画がされている。動きが連続しないことで画面に明滅のような効果が現れ、後半の展開にリズムと高揚感をもたらしている。目のモチーフによるものだろうか、何もない空間から徐々に、細い線で執拗に描き込まれた抽象が画面いっぱいに広がる様には、精神が恐怖に侵食されるような感覚を覚える。『逢魔が時』のような粗い落書きの様な描画は見られず、非連続のものであってもフレームを並べた際の画面の動きを視野に入れて丁寧に描画されているように見える。



[Fig.221]



[Fig.222]

[Fig.221] [Fig.222] 『GAVORA』(1989)



[Fig.223]



[Fig.224]



[Fig.225]



[Fig.226]

[Fig.223] [Fig.224] [Fig.225] [Fig.226] 『GAVORA』 (1989)

『RAIN – MEMORY OF CLOUD.1』 (1996) 4 分 10 秒

本作品は佐野により「カオス」のパターンを持つ作品のひとつに挙げられている。[1]
冒頭は黒い画面の合間に、ガッシュやインクの滲みを利用したと思われる雲のような描画 [Fig.227] が挟み込まれる。明るい描画と黒の明滅は雷鳴のようであり、タイトルにある「Rain」の降る前触れを想起させる。滲みの描画の明滅は途中から描画のみとなり、その後力強い筆致の抽象 [Fig.228] に入れ替わる。飛沫を伴い、太い筆が落とされた「書」のようなこの抽象は連続した動きを持たず、黒のみで始まり後から赤や黄色が加わる [Fig.229]。本編の開始から三分の一程を経たあたりから「線描画」のような「カオス」 [Fig.230] が登場する。このカオスは細かな蠢くような線で描かれ、時々切り替わる力強い筆致の抽象のカット [Fig.231] とは描画においても動きにおいても対照的である。「カオス」と「筆致」はそれなりの尺が保たれており、この 2 種類の描画による大きな差異のあるカットが数回入れ替わることで、展開にリズムを生じさせる。終盤は冒頭と同じ滲みのある描画と黒との明滅に移行し、元に戻るような形で本編は終了する。

映画祭上映時の作品解説には「『Rain』は特に私の記憶の中の雨や雲、そして風がテーマとなっており、穏やかさを基本に激しく揺れ動く自然界を描いています。」[2]とあり、激し

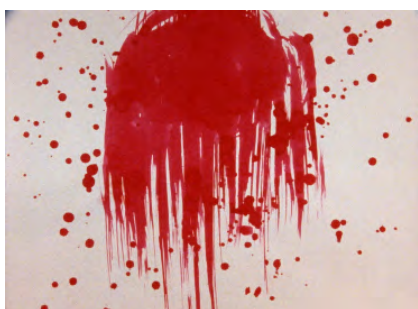
さや揺れの印象が本作品のリズムや差異の大きなカットの切り替えと合致し、しとしと降る様な類のものではなく、嵐を伴った激しい雨を想起させる。



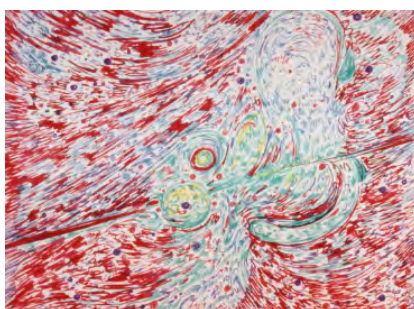
[Fig.227]



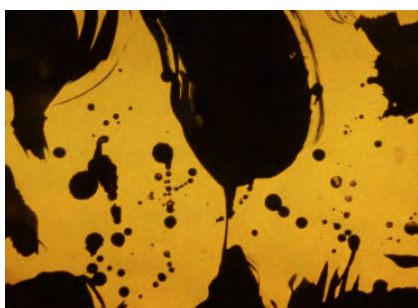
[Fig.228]



[Fig.229]



[Fig.230]



[Fig.231]

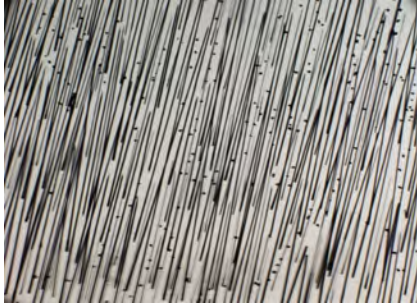
[Fig.227] [Fig.228] [Fig.229] [Fig.230] [Fig.231] 『RAIN - MEMORY OF CLOUD.1』 (1996)

『YELLOW FISH』 (1998) 3分 50 秒

『YELLOW FISH』も佐野に「カオス」のパターンを有するとして挙げられた作品である[1]。本人による作品の解説には「それは、ゆっくり、静かに現れ、大きく、そして、ゆったりと私の体内で回転を始めました。とてもやさしい動きでした。思わず、ビックリするやら、なつかしいやら、私はその色と光と一体となりました。そして、しばらくしてから、その魚は泳ぎ去りました。」[2]とあり、まるでいつか見た夢の内容を説明しているかの

ような言葉が記されており、相原の内部に有るものが表されていると考えられる。

本編は前半とラストの実写の映像と中盤付近から開始するドローイングアニメーションで構成されており、全編約 3 分 50 秒のうち、アニメーションパートは約 1 分程度である。アニメーションパートは斜線で描かれた雨とみられる描画[Fig.232]で始まる。その後、その雨は引き継がれ、飛沫を伴ったダイナミックな筆跡のドローイングと重ねられる[Fig.233]。筆跡のドローイングは連続した動きを有さず、赤や緑の色とともに素早く切り替わる事で画面の変化とリズムが作られる。その後、指や性器、魚などがモチーフとなる「カオス」のアニメーション[Fig.234]に切り替わり、雨が降り出しカオスが散らばるように収束する[Fig.235]と再び雨のアニメーションに戻る。実写の映像は雲海[Fig.236]と、どこかの宗教施設のものだろうか、綺麗に並べられた数十あると思われる炎のゆらめき[Fig.237]が撮影されている。雲海の映像で始まり、しばらくして炎に切り替わり、その後アニメーションパートに移行し、ラストは前半にも登場する整然と並べられた数十の炎の別角度からの素材のフェードアウトで締めくくられる。非常に宗教的な印象の強い作品である。



[Fig.232]



[Fig.233]



[Fig.234]



[Fig.235]

[Fig.232] [Fig.233] [Fig.234] [Fig.235] 『YELLOW FISH』 (1998)



[Fig.236]



[Fig.237]

[Fig.236] [Fig.237] 『YELLOW FISH』 (1998)

『THE THIRD EYE』 (1999) 4 分 30 秒

『THE THIRD EYE』も「カオス」を有する作品として佐野に挙げられている[1]。前年の作品である『YELLOW FISH』で宗教的な印象がみられた流れからか、本作品には『THE THIRD EYE』という仏教を想起させるタイトルがつけられている。シノプシスによると「残像として脳裏に残り、私の身体に内在する風景を動画手法（アニメーション）によって今よみがえらせる。たぶんそうした記憶は血液に内服されていて、体内をまんべんなく循環する。その流れを従順に受け止めたり、時には騒々しく狂わせたり、あるいは遊泳を楽しんだり、その後の不安とリラックスの精神的な変化をアニメーションで描こうと試みた。」[2]と記述があり、本作品には自身の身体と精神を省みる意味合いがあることがうかがえる。

本作品は、タイトルの前から白と黒の明滅で開始される。明滅とタイトルの直後のフィルムに直接何らかを塗布したような場面[Fig.238]は抑制された色合いのせい何か張り付いた様な印象であるからカスタン・ブラッケーの『MOTH LIGHT』を彷彿とさせ、本作品が「実験映画」とあるという印象を見るものに焼き付ける。その後、赤や黒の大胆なペイントによる場面[Fig.239]を介し、カオスの場面へと移行する。カオスの前のペイントは、一見した様子では紙にではなく何らかの表面の滑らかな物質に描かれているように見える。本作品のカオス[Fig.240]はボールペン様の細さの画材で描かれ、ゆるやかな動作および描き込みが非常に緻密であるにも関わらず、その描き込みの量故か重ねられた粗い描画故か力強くダイナミックであるという形容を以って語らずにはおれない。ラストはカオスに描かれた指が観客に向かって飛んでくるかのような描写[Fig.241]がなされた後、紙に

大胆に筆致の見える方法で塗られた画面[Fig.242]を挟み、指が遠ざかり崩れるように消えていく。相原の作品には珍しくクレジットの後も映像がついており、そのカットには三つの目のようなものを描く様子[Fig.243]が撮影されている。



[Fig.238]



[Fig.239]



[Fig.240]



[Fig.241]



[Fig.242]



[Fig.243]

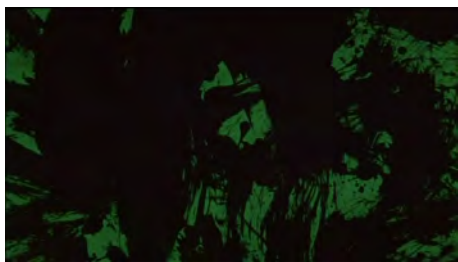
[Fig.238] [Fig.239] [Fig.240] [Fig.241] [Fig.242] [Fig.243] 『THE THIRD EYE』 (1999)

『BLACK FISH』 (2006) 4 分

アニメーション映画の生誕 100 年を記念してイメージフォーラムにより企画されたオムニバス作品『TOKYO LOOP』(2006) のために制作された作品である。相原を始め、田名網敬一、古川タク、伊藤高志、山村浩二のほか、筆者のような当時の若手も含めて総勢 16 名の日本の作家が参加している。DVD にも収録され、佐野の論文でも本作品について

は比較的多くの分量が充てられている。

本編は白、赤、緑などの地に筆が走るように黒で施された荒い筆跡の描画が 1 フレームずつで切り替わる明度も色も明滅する力強い場面[Fig.244]で始まる。この明滅のパートには白、黒、青の地色のみの描画の無い画面も含まれる。中盤に差し掛かると数フレームをかけて段階的に位置画面の中の荒い筆跡の描画が減少し、カオスの描画が増加して行く。数フレームであるために、描画が筆跡からカオスに変わるのは一瞬の出来事である。全体の 3 分の 2 ほどまで色の明滅を伴いながらカオスの場面[Fig.245]が続き、筆跡や筆跡の描画にカオスで使用されるような線や魚のモチーフが施された画像の素早い切り替わり場面[Fig.246-247]が開始される。カオスの場面ではモチーフや線がうねるようにねっとりとした連続した動きを作っていたが、この場面では前半の筆跡の場面のように 1 フレームずつが切り替わり、連続した動きは見られない。この場面は黒の画面との明滅を伴いながら徐々に黒画面の割合が増加し、最後に暗転して終焉を迎える。『TOKYO LOOP』のブックレットに「この作品は、『光』と『影』をベースにして『都市のドロドロ感』を表現しました。」[1]との記述があるとお、「カオス」はドロドロという形容の相応しい動作で人の顔を形作る線が蠢き、「筆跡」の描画も強力で攻撃的な印象を受ける。前述したように本作品はイメージフォーラムにより企画されたオムニバス作品『TOKYO LOOP』のために制作されたものであり、「東京」がテーマであることが制作前から決められていた。筆者のようにあからさな東京の表現はやめて欲しいと告げられていたのかもしれないが、「東京」という決められたテーマが設定されていながら、これまでの相原の作品と相違ない感覚で出されたテーマに囚われずに制作されているように見える。実際に「作品を一気に仕上げるのではなく、日常生活の中で連続的（原文ママ）して創り続ける様にしました。常日頃から制作の緊張感や熱を保っている事が非常に大事だと考えたからです。」[2]と作品解説において述べており、依頼され、制作期限のある作品であっても自身の制作ペースやスタイルがそのまま保たれていたと考えられる。

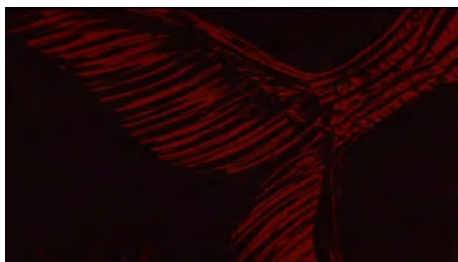


[Fig.244]



[Fig.245]

[Fig.244] [Fig.245] 『BLACK FISH』 (2006)



[Fig.246]



[Fig.247]

[Fig.246] [Fig.247] 『BLACK FISH』 (2006)

『LOTUS』 (2007) 3 分 20 秒

噴水の様に吹き上がる動作で描かれる自由な曲線の数々の集まりから本編が開始される。線はボールペンほどの細さの筆致である。その曲線たちは時とともに増加し、その姿は形状とタイトルから蓮の花[Fig.248]を想起させる。花火の様に弾け、画面いっぱいに広がり[Fig.249]、連続したものとそうでないものをないまぜにしながらややゆっくりと動くその様は、沸騰する湯を少しスローにして再生しているかのようである。開始から 5 分の 2 ほど進んだあたりで画面の色温度が僅かに変化するため、ここで撮影された時間帯もしくは日にちが変わったのだろう。その変化と同時に筆で擦られた様な力強い筆致の濃い描画[Fig.250]が加わり、細い筆致の描画の動作も直線的なものとモチーフの拡大が目立つ様になり、徐々にカオスへと移行する。カオスには線描画や落書きのような描画方法も混在し、赤や黄色などの着色が施される[Fig.251]。各モチーフがフレーム毎に色を変えて着色されているため、それがチラチラとフリッカーのような効果をもたらし、連続した動きで緩やかに流れるカオスとの動作の対比を成している。彩り豊かなフリッカーのような表現と綿密な描画の量はクリスマスツリーに飾られる光の点滅のようにも見え、華やかな狂気と言うに相応しい作品であると感じる。「LOTUS」とは蓮を意味する単語である。『YELLOW FISH』の宗教的な印象を受ける実写の映像、名網敬一との共作の『般若心経』(2010)、そして相原の遺品に仏教に関する書籍があったことを鑑みると、相原は宗教に幾らかの関心を抱いていた事がうかがえる。作品の解説では「目まぐるしく回転する線と混じり合う色彩、やがてスピードが増すことによって浮上する異空間。『ロータス』では、その異空間が時間の経過とともに、あたかも私の肉体から映像化している様な気持ちで作りました。これは同時にリラックスした気分でもあります。」[1]と述べており、瞑想する際に見えたものが映像化された作品なのではないかと想像させられる。



[Fig.248]



[Fig.249]



[Fig.250]



[Fig.251]

[Fig.248] [Fig.249] [Fig.250] [Fig.251] 『LOTUS』 (2007)

1-2-7 筆跡

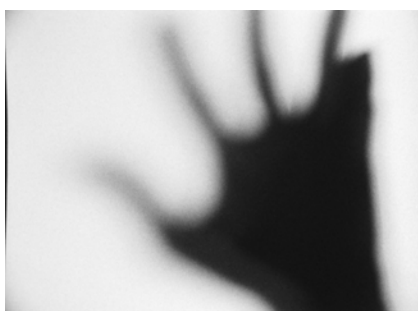
『映像 (かげ)』と『鴉』では指やカラスの体の一部などの描写で使用され、『BLACK FISH』などでも具象的なモチーフではない抽象的な描画で登場する。筆やペンが走るような勢いのある表現がなされ、飛沫のような描画を伴うことが多い。

『映像 (かげ)』 (1987) 8 分

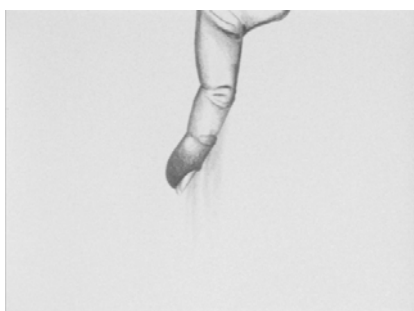
本作品には全編を通して手や指が登場する。佐野は「手は相原作品の主要なモチーフで、一九七〇年の『サクラ』から最新作にまで頻出する。」[1]と述べ、手についての記述の際に本作品を挙げている。

『映像 (かげ)』は、『逢魔が時』の明滅や手の描画、『S=13』の竜巻の周囲に飛び散るものの表現、これらを引き継いだような作品である。タイトルの通り、階段や石垣など様々なものに投影された影[Fig.252]で本作品は始まる。ひとしきり実写で撮影された影や白黒の明滅が続いた後、鉛筆もしくは色鉛筆の筆致の繊細なタッチの抽象表現や指の描写[Fig.253]が現れる。この場面では指が素早く動いた際の残像が描かれたものとそうでないものが混在していると思われる。画面の中央に縦のラインで敷かれたこれらの抽象的な描

画は7秒ほど続き、煙の様な、流れてはふわりと消える滑らかな動きの抽象[Fig.254]に変わる。その後はインクや筆で描かれたような力強い描画の指[Fig.255]が現れる。力強い描画には「筆跡」の描画が使用され、飛沫のような描画表現を纏い筆跡のみや指、手などが描かれ[Fig.256]る。それらは実物が撮影された手などと明滅しながら入れ替わり、全編を通して現れる。指や筆跡の描画は引きちぎられたように描かれ、非連続の動作に更に激さが付加される。終盤は描画が施された紙に実物の手が触れるように撮影[Fig.257]され、ドローイングアニメーションと現実中存在する手の境界が曖昧に感じられる表現がなされる。本作品はイメージフォーラム・フェスティバル 1987 で上映されており、そのカタログに「動きの中で通り過ぎる光の明暗、一つの瞬間、明暗と瞬間、光、影、作業と動作、肉体動作を瞬間的連結運動をもって、私の「かげ」=映像を表出したかった。」[2]と記述がある。紙に描かれた絵としての手指や抽象は、現実中存在する「手」の「影」であるということなのだろうか。



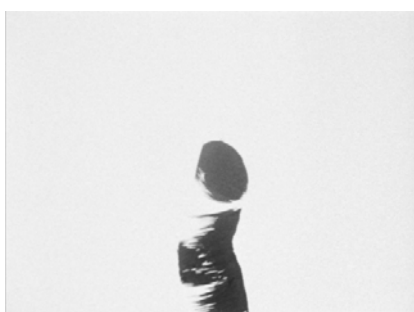
[Fig.252]



[Fig.253]



[Fig.254]



[Fig.255]



[Fig.256]



[Fig.257]

[Fig.252] [Fig.253] [Fig.254] [Fig.255] [Fig.256] [Fig.257] 『映像（かげ）』（1987）

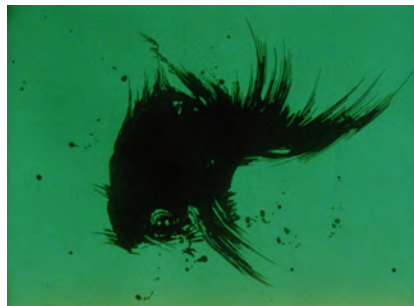
『鴉』 (1992) 4 分 30 秒

本編はタイトルの前の黄色や青、赤などの色の明滅で始まり、タイトルの後は冒頭の色
の明滅を継承し、松本俊夫の『アートマン』(1975)の鬼の面を着けた人物を中心にカメ
ラが回転する場面のように、川辺や住宅地の風景が回転しながらコマ撮りされた場面
[Fig.258]と固定でコマ撮りされた場面が続く。その後に絵の具もしくは墨をドロッピング
したような飛沫やカラスが描かれたドローイングアニメーションのパート[Fig.259]に入る。
ドローイングアニメーションは連続しない動きと滑らかな動作を持つアニメーションの両
方で構成され、描画の傾向も細く繊細な線の描写[Fig.260]があるもの、マーカーのような
筆致の「線描画」のようなもの[Fig.261]等がみられる。カラスは線に沿う動きを用いた作
品でみられる流れるような線で描画されており、静止画でありながらカラスの線がそのま
ま動き出しそうである。佐野が「ecce 映像と批評 1」で述べているように、本作品にも「カ
オス」の要素がある。[1]

また、映画祭のカタログに記載されている本人の解説には「京都に住んで 7 年、昨年暮
れから今年にかけて、どうもフィリピンの例の火山の灰が日本に届いているせいでもある
らしいけど、晴れた日の夕方、太陽が京の西に沈む瞬間は、その色の深さといい、私にと
っては、なんとも言えないものがあります。その頃はちょうど仕事から帰る頃なので、途
中でひっかけたビールのせいでもあるけれど、空を見ていると、色の変化に伴って、手や
足や頭がバラバラになり不思議なトリップをします。絵の具でもオブチカルでも適当なイ
メージでもなく、子供の頃、神奈川の大山の近くに住んでいた時に、夕方、大山の方に向
かって飛んで行く鴉をよく見てた自分も思いだしもしましたが、今回はそのバラバラにな
った手を、鴉の様に動かしてみました。」[2]と記述されており、仕事帰りに見た空の色とそ
の時に経験した身体的な感覚、子供の頃の記憶から本作品を着想したと考えられる。時折
フィルタがかけられたようにぼやけた箇所があるのは、記憶や感覚の曖昧さを表現するた
めの試みだろうか。

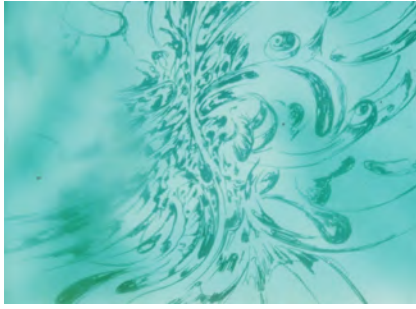


[Fig.258]

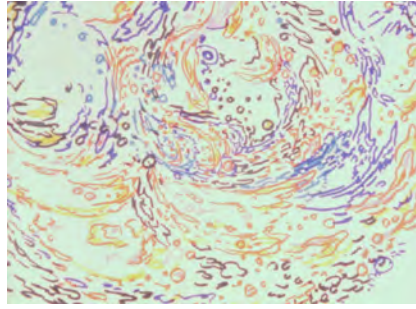


[Fig.259]

[Fig.258] [Fig.259] 『鴉』 (1992)



[Fig.260]



[Fig.261]

[Fig.260] [Fig.261] 『鴉』 (1992)

1-2-8 ラフ

『BURNIN』で最初に登場するが晩年の作品に多く、幼児の落書きやサイ・トゥオンブリを思わせる軽い筆致の線が散らされたような表現がみられる。「ラフ」は連続した動きを伴わないアニメーションで使用される他、『BURNIN』のように精緻に描かれた前後の描画を繋ぐようにして使用される場合がある。

『YELLOW NIGHT』 (2005) 3分50秒

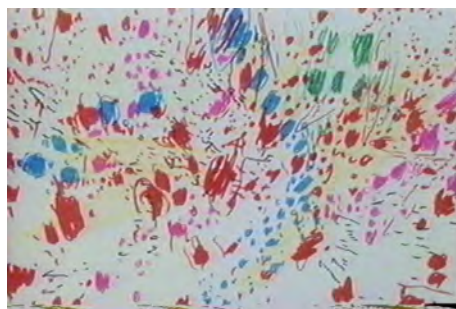
音楽と共にクレジットが開始される。珍しくクレジットにつけられたアニメーションが軽快なスタートを切る。本編は落書きのようなドローイングが徐々にフェードインするように増加する場面から始まる。ビデオで制作されており画質から色が確認しにくいのが、描画はおそらく赤のみの単色かほんの2〜3色の組み合わせで始まり、描画が増加するにつれて青や緑の線や塗りが確認出来るようになる。撮影した日が違うのか、開始後暫くすると画面の色温度が変わる。描画は非常にラフに施されクレヨンで描かれた子供の落書きのようである[Fig.262]が、個々の描画には移動や拡大縮小などの連続した動きが付けられ、絵はランダムでありながら緩やかに動いているという、不思議な感覚のアニメーションである。全編の半ば過ぎほどまでこの表現が続いた後、ラフな描画と線描画の間[Fig.263]、カオスとラフと線描画の混ざる雑多な表現[Fig.264]にシームレスに移行する。その後、カオスの要素の減少した画面を経て、赤と黒またはカラフルな線の細いカオス[Fig.265]が現れる。カオスには目や指が描かれ、幾何学的な図形で分割された場面[Fig.266]も登場し非常に複雑である。終盤は再び落書きのような描画に戻り、最後は小さなドットが霧散するように終わる。カオスの場面では線の細い詳細な描画量が増加し、ワンカットでスムーズ

な展開の中で複雑なカオスによるピークが作られている。前半のラフな描写はサーカスを見ているようで、後半はマジック・ショーを見ているような不思議な作品である。

作品の解説には「記号やメッセージをバラバラにしたときに浮かび上がる私にとっての未知の風景です。」[1]と記述されており、バラして置かれたモチーフや分割されたカオスの画面は言葉の通りに「解体」を連想させる。



[Fig.262]



[Fig.263]



[Fig.264]



[Fig.265]



[Fig.266]

[Fig.262] [Fig.263] [Fig.264] [Fig.265] [Fig.266] 『YELLOW NIGHT』 (2005)

『YELLOW SNAKE』 (2006) 10 分 50 秒

作画作業中の相原の映像で本編が開始される。場所は筆者にも見覚えのある京都造形芸術大学の相原の研究室だった場所だろう。タイトルはタイプライターで書かれたような文字が、数フレーム入れ替わりながら動いている。ミミズが這ったような線が少しずつ増加

し、ボトルや指などのモチーフがラフな線で描かれ[Fig.267]、その場面に二度目の相原の名前のクレジットとタイトルが現れる。ねっとりと動くラフな線とモチーフに混ざり、画面の左側から黄色で塗られた手が登場する[Fig.268]。黄色い手と周囲に描かれた線やモチーフは、違うレイヤー状に置かれている風に動きの質に違いがある。先にも述べたように周囲の線や描画はねっとりと動き、黄色い手は親指と人差し指を伸ばした他は握られており少ないフレームでヒクヒクと動かされ、指先で何かをつかもうとしているのか、はたまた何かに触れようとしているのかという様相である。黄色い手の他にも指のモチーフが複数描かれ、時には指先が触れ合うように見える場面がある。黄色い手も何かを弄するような動作がつけられ、その手や他の指の動作の仕方と背景に描かれた精子の様なモチーフ、付けられた音楽とを重ねてみると性的な印象を受け、またそれが滑稽にも人間らしい愛おしい振る舞いにも見える。『YELLOW SNAKE』とタイトルにあるが、黄色いモチーフは指であり、指を蛇に見立てているように見受けられる。この様子が終盤まで持続し、やがて黄色い手のみが画面に残り登場したのと同様に左側からはけて作品は終了する。

作品の解説には「私の体内で絶えず動き回る 2 つのスクリーン。位置や速度異なる両者は、ときに重なり、混じり合う。」[1]という言葉が記されており、これは黄色い手と周囲の描画の違いを示したものであるのかもしれない。



[Fig.267]



[Fig.268]

[Fig.267] [Fig.268] 『YELLOW SNAKE』(2006)

『ZAP CAT』(2008) 2分40秒

瓶の蓋を開け縁についたインクで丸いスタンプを押す実写の映像[Fig.269]で作品が開始される。スタンプは初めは一つ、再び白紙に切り替わり次は二つ、次は四つと数を増やしスタンプの数が多数になるとアニメーションに切り替わる。時折手を写り込ませながら丸

い形が押された画面が繋がりのない動きでパカパカと切り替わったかと思えば、次第に落書きのようなラフな描画[Fig.270]が現れてくる。ここまでで作品全体の尺の半分以上を費やしている。ラフな描画は描かれた指の形に合わせるように実物の指も映り込み、徐々にその量を増加させていく[Fig.271]。描画は基本的には黒で描かれるが色も混ざる。全尺の残りが3分の2ほどになり最高潮に描画が荒くなると、やっとここで相原の名前や音の制作者、タイトルのクレジットが入る。タイトル後はラフな描画から徐々にカオスへと移行、性器の描写や画面の分割の目立つ場面[Fig.272]が続いた後、徐々にラフな描画に戻り収束して行く。カオスの場面は細めのペンで緻密に描かれ、ラフな描画との対比があるが、ラフからカオス、カオスからラフへの移行時にはラフとカオスが混在するように描かれ、どちらの描画に合わせるかをチューニングしているかのようである。

作品の解説には「記憶やイメージは移ろいやすく、常にバランスを失った存在である。映像化することで、はじめて風景が現れるが、それもつかの間、その風景もまた、やがてバランスを失って消えていく。」[1]と記され、文章からは記憶の曖昧さに端を発して着想された作品であることがうかがえる。本作品のラフとカオスの移行や移行時のラフとカオスの混在は、その言葉に相応しい。



[Fig.269]



[Fig.270]



[Fig.271]

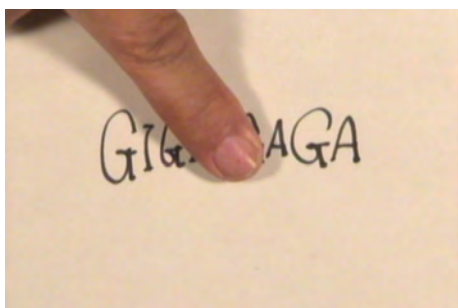


[Fig.272]

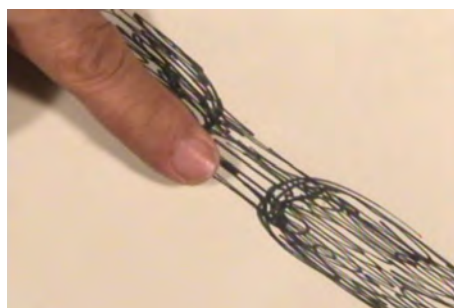
[Fig.269] [Fig.270] [Fig.271] [Fig.272] 『ZAP CAT』 (2008)

『GIGI-GAGA』 (2010) 3分10秒

画面は黒く、背後に薄く音楽の混じる雑踏のようなSEが付けられた場面から始まる。紙のカットに切り替わりコマ撮りでカクカクと紙を摩るように指す指が現れ、別の音楽のフェードインと共に手書きのタイトルが表示される。タイトルに指差すような場面[Fig.273]から、その指の影が描かれたような場面に切り替わる。指の影のような描画はマーカーのような筆致で左上と右下に対に描かれ、時にぶつかりくっついたガムのように互いを引き合いながら再び離れる動作を何度か繰り返す[Fig.274]。次第に周囲には干からびたミミズのようにうねり乱雑に描かれた線が置かれ[Fig.275]、その後その乱雑な線は乱雑なまま直線に近い形状に変わり、時々色の混じった何の形状とも言えない落書きのような線の場面[Fig.276]に移行する。そのうち、マーカーのみならずボールペン様の太さの線やクレヨンのような筆致の場面、線描画のような場面も現れる。それらは一コマずつ送れば画面の中に人物や性器、指、インク壺などの形状が描かれている[Fig.277]ことが確認できるが、画面の切り替わりが素早いため通常の再生速度では何が描かれているのかを認識するのは困難である。全体としてはややテンポの速い音楽に合わせてとりとめのない描画が素早く動き、または切り替わる、軽妙でポップな印象の作品である。



[Fig.273]



[Fig.274]

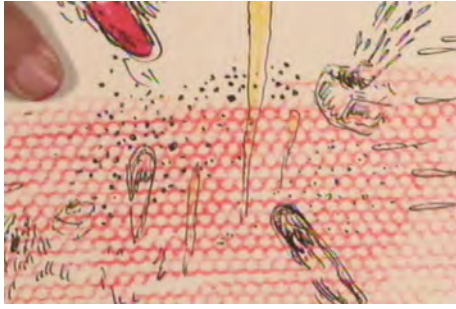


[Fig.275]



[Fig.276]

[Fig.273] [Fig.274] [Fig.275] [Fig.276] 『GIGI-GAGA』 (2010)

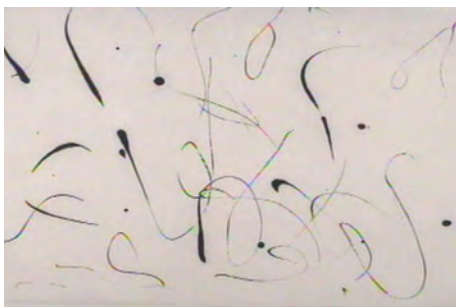


[Fig.277]

[Fig.277] 『GIGI-GAGA』 (2010)

『SKY』 (2010) 1 分

全編がドットと細めのマーカーで描かれたラフな線で構成されている。『YELLOW SNAKE』や『GIGI-GAGA』でも散見されるミミズの様な線が大胆に、全画面に凡そ均等に散りばめられている[Fig.278]。ドットや一部の線にはチラチラとして見える連続しない動作が用いられているものの、ほとんどの線に関してはラフな描画でありながら 1 フレームずつ送ると連続しない動作に見えるが、通常の再生速度で見ると連続する動作となっている。この連続していないようで連続する動作は『映像 (かげ)』など複数の作品で散見されるが、本作品が最も何とも言えない絶妙な動作で制作されているように思われる。描画が非常にラフであるため一見簡単に制作出来そうに見えるが、この微妙な感覚の動作は適当に線を引けばよいというわけではなく、動くことを意識してこそ描けるものであろう。



[Fig.278] 『SKY』 (2010)

1-2-9 デカルコマニー

言わずと知れた片側にインクやガッシュで着彩が施された用紙を半分に折り、もう片側にも同じ着彩を転写させる描画方法である。作品は発見されていないが佐野[1]やかわなか[2]の記述、中島崇の証言[3]によると古くは『FREEK OUT』から使用されており『STONE』でも一部みられるが、現存する作品において全編がデカルコマニーで構成されているのは『MASK』のみである。何も考慮せずに全くランダムに着彩されているかというところから恐らくはそのようなわけではなく、色の位置やサイズを調整していると思われる場面がある。

『MASK』(1991) 5分40秒

流麗に描かれた抽象が画面下部から立ち上りタイトルの通り人の顔の様な形状に変容し、左右に弾けて流れの動作で霧散する場面から『MASK』の本編は始まる。霧散した黒い描画[Fig.279]に合わせるように黒のデカルコマニー[Fig.280]が4秒ほど継続し、その後本編の殆どを占める色鮮やかなデカルコマニー[Fig.281]に切り替わる。終盤はまた黒いデカルコマニーを経て人の顔となり、顔は左右に分かれて流れるように霧散する。佐野は本作品について、「ほぼ同じモチーフを用いることによってマチエールを追求した絵画の試みに共通するものとみなせるだろう。」と指摘した作品群の中に挙げている[1]。佐野が指摘するように、本作品はほぼ全編でデカルコマニーのみが1フレームごとに入れ替わることで時間を積み重ねている。序盤と終盤で登場する顔様の描画とタイトルの「MASK」という言葉から、これらのデカルコマニーは人の顔を想起させる。また、拡大縮小や色の動きを生成するために撮影順は意識されているであろうが、ほとんどの場面でこのデカルコマニーは連続した動きのための描き方、並べ方はされていないため、フレーム毎の描画には色も形も大きな差が生じ、画面が目まぐるしく変化するダイナミックなアニメーションが作られている。



[Fig.279]



[Fig.280]

[Fig.279] [Fig.280] 『MASK』(1991)



[Fig.281]

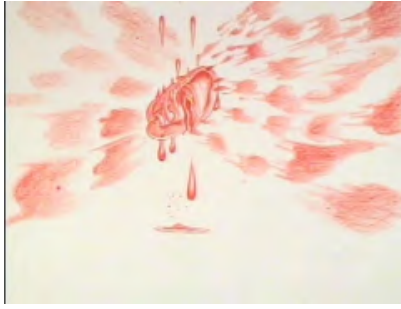
[Fig.281] 『MASK』 (1991)

1-2-10 その他

ここでは最晩年に DVD に収録された、ビデオ作品を列挙したい。2 分を超えた『FLOWER』以外の全てが 2 分に満たない小作品群である。全てはドローイングの作品で、多くの作品で技法が混在して使用されている。フィルムではなくビデオで軽やかに制作され、『30℃』は流れる描画の繊細アニメーションだが、軽やかに作られた印象のものがほとんどである。

『AMMONITE』 (2009) 1 分 20 秒

ラジオのチューニングのノイズのような音や人の声が混ぜられた、残響が短く繰り返されたような印象の現代的な音楽が入れている。皺の寄った紙に書かれたタイトルで開始されるが、皺のない白い紙のカットに切り替わり画面の中央付近で煙のような霧のような赤い描画が小さく吹き上がる描画は色鉛筆で描かれているように見える。約 30 秒ほどその場面が継続されると、次第に吹き上がる描画が拡大され、地面から生まれるようにしてアンモナイトの化石のようなモチーフが現れる。アンモナイトは当初は宙に浮いて見えるように演出され、その後、意味の見えない形状にぐにやりと変容する。描画にはウミウシやクラゲに見えるものが時々現れるが、おおよそは意味の見えない柔らかな形状のものと言えない。その後、尖った鉱物のような形状に代わると、画面の左右から雲か煙のような描画が現れる。尖った鉱物は柔らかな形状の抽象的な描画に変容し[Fig.281]、雲は柔らかな形状の抽象の元に集結してゆく。柔らかな形状の抽象はしずくを上下に零し、人の耳のような姿を経て再びアンモナイトの化石に戻る。化石がに沈み、冒頭の霧が小さく吹き上がる場面を経て全てが消滅する。



[Fig.281] 『AMMONITE』 (2009)

『8PM』 (2009) 1分20秒

空気が抜けるような音の楽器によるややゆっくりとしたリズムによる音楽がつけられている。タイトルは飛沫を伴った動きが施され、フレームの入れ替わりとリズムの速度にズレを感じるため、タイトルの段階で不思議な印象を受ける。白い紙のみの場面を挟み『S=13』で見られた竜巻や回転を表すエフェクト状の描画が斜めに配置される。音の要素が増えると共に描画の量が増加し、エフェクトの中に耳のモチーフが現れる。耳はエフェクトの効果により、回転しているようにもかき消されているようにも見える[Fig.282]。やがて描画は飛沫を伴った激しいものになり、それに合わせてかフレームレートが一時的に加速される。描画の激しさが保たれたまま速度が元に戻ると、耳は「流れ」の動作でバラバラに弾け、静かに消滅する。



[Fig.282] 『8PM』 (2009)

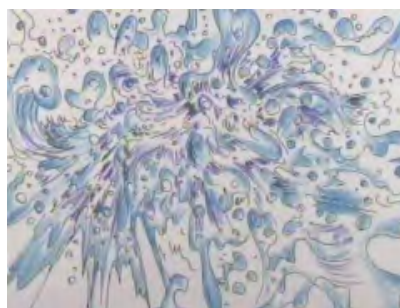
『SeeD』 (2010) 1分30秒

珍しくタイトルのアルファベットに小文字が使用されている。地面の設定を意味する描画の後に蓮に似た植物らしきモチーフの発芽が描かれる。植物が開花すると山や木、水や雲を有する箱庭のような風景が花の中から現れる[Fig.283]。水は『赤いギヤマン』の北斎

の海に似た描写で、飛沫を上げながら水平方向に回転する様子が描かれている。その後、水が画面一帯に飛び散る。飛び散す水の描写は抽象にも具象にも見える[Fig.284]ため、水というモチーフの形状が抽象性を有しているのだろう。飛び散った水から一滴の水滴がクローズアップされると、水滴の内部や地面に落ちて形を変えながら跳ねる様子が描かれる。水滴が着地点に吸収され、次の発芽が始まる場面で本編が終了する。描画が終息とともに消滅するパターンの作品が多くある中で、珍しい終了場面である。描画は色鉛筆で施されているとみられる。



[Fig.283]



[Fig.284]

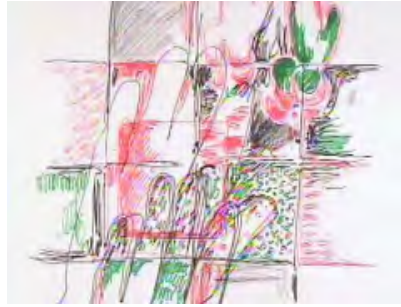
[Fig.283] [Fig.284] 『SeeD』 (2010)

『CCBB』 (2010) 2分20秒

タンバリンなどの楽器の音によるリズムが聞こえ、曲線を描くように滑らかに移動する描画が現れる。短い線に尾がつけられたような描画は、『やまかがし』の蛇を想起させる動作である。線は伸縮と加減速を繰り返しながら、白い紙を泳ぎ回っているかのようである。50秒ほどで線は濃く力強く描かれはじめ、その後に画面の下方から植物のモチーフの発芽が開始する。植物の成長とともに周囲に描画が増加し[Fig.285]、最初に描かれた線は背景の描画と混ざり認識が困難となる。珍しく植物の葉がモチーフに用いられ、風に舞う動作を見せる。全編の半分ほどから画面が幾何学的な要素を含むラフな絵柄に切り替わる。非連続の動作や緩やかに動く動作を混在させた動作の中で、徐々に四角い枠が画面を徐々に分割してゆく[Fig.286]。色鉛筆による丁寧なグラデーションの描画やラフな描画、手のモチーフなど様々な要素が入り交じり、時折描画が減る場面で展開の強弱をつけながら、動作も描画も複雑なアニメーションが展開される。ラストは再び黒い線が泳ぐような場面が描かれ、すべてが消滅して終わりを迎える。



[Fig.285]

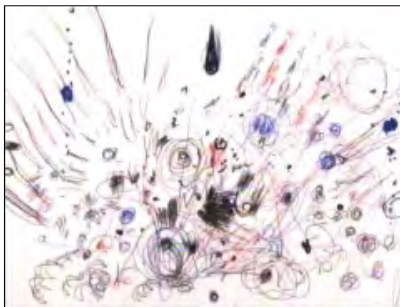


[Fig.286]

[Fig.285] [Fig.286] 『CCBB』 (2010)

『DOT』 (2010) 1 分 30 秒

手書きではなくスタンプか印刷とみられる文字がタイトルに使用されている。タイトルは数枚のフレームで文字が動くアニメーションがつけられている。画面の上方から黒い雫が落下し、着地して弾ける場面で開始される。雫の落下は速度を速めながら数回繰り返され、ゆっくりと動くラフな描画が短い時間現れる。再び雫が落下し、次は「線描画」の要素を有したラフな描画が続く、このようにして雫の落下を起点に様々な描画のアニメーション[Fig.287]が次々と提示される。描画はラフなものだけでなく、色鉛筆で丁寧に描かれた霧散や流れる動作も描かれている。最後はしずくの落下を数回繰り返して締めくくられる。



[Fig.287] 『DOT』 (2010)

『BLUE MOON』 (2009) 1 分 20 秒

青で描かれた細くラフな描画が、方々から煙の流れるような動作で現れる場面で開始される。タイトルの後は直ぐに直線的な描画とラフな線の入り交じるアニメーションが開始

される[Fig.288]。概ねゆったりとした速度の連続した動作で制作されているが、非連続に見える動作が煌めいているかのような効果をもたらし、全体に軽快さを有したアニメーションである。描画が青で統一されているせいか、洗練された印象を受ける。



[Fig.288] 『BLUE MOON』 (2009)

『FLOWER』 (2009) 2分10秒

丸く切り取られた小さな紙片を画面に乗せる手の実写で開始される。コマ撮りで紙片を一面に散らした後、一枚のみが画面の中央に残され、そこからラフな描画を経て花のモチーフが描かれた線描画[Fig.289]に移行する。最後は線描画が霧散し、中心に残された紙片が実写の手に回収される。

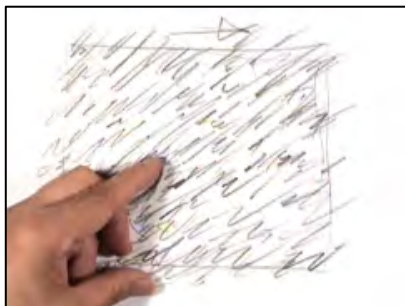


[Fig.289] 『FLOWER』 (2009)

『IF』 (2009) 1分30秒

白い紙に作画を施す様子を真上から捉え、速度を速めた実写の映像から開始される。次の場面では登場した実写の手が描画を触るような動きを見せ、直後に背景が入れ替わるアニメーションが開始される。指が常に描画や紙にかかる[Fig.290]が、その指を描いたと思

われる描画が現れると実写の手は画面から消え、描画のみのアニメーションが開始される。動作は基本的には非連続だが、描画の塩梅で所々連続しているように見える。終盤に再び実写の手が登場すると描画は消滅し、作品が終了する。



[Fig.290] 『IF』 (2009)

『TEA TIME』 (2009) 1 分 40 秒

画面に均等に近い位置に配置された 8 つの丸い小さな描画で始まる。暫くその位置を示すかのように丸い描画が続くと、8 つの丸は 8 つの長方形になり、画面を分割するような形となる。長方形の窓にそれぞれ違った抽象・具象の入り混じる線の描画が動き [Fig.291]、時に隣り合う窓のアニメーションが関わり合う。ひとつずつを見れば比較的単純であるが、8 つ並ぶと画面全体が複雑に動くアニメーションになる。

描画は細い黒いペンまたはボールペンで描かれているとみられる。



[Fig.291] 『TEA TIME』 (2009)

『TOMATO』 (2010) 1 分 30 秒

プチプチと途切れるような音が混じった、現代的な音楽が背景に流れる。タイトルが時折分割された「TOMATO」のそれぞれのアルファベット、沢山の T や A の中に紛れる。沢山の T や A は連続しない動きのアニメーションだが、文字の位置や方向から時折回転や移

動の動作を認知してしまう。減りゆく文字と重なるようにラフな描画が現れる。ラフな黒い線は次第にアメーバのような形状をなし、すぐにバラバラになり他のラフな描画に紛れる。直線的な描画や雫の形状がカラフルに描かれた後、「カオス」とラフな描画が入れ替わりながら、時に混ざりながら混沌と展開して行く。[Fig.292]



[Fig.292] 『TOMATO』 (2010)

『30°C』 (2010) 1分50秒

赤いタイトルの文字が弾けてランダムに描かれた細い線に移行する。線が減り、速い動きを表すような形状の塗りが画面に広がる。塗りは消え、画面の中央付近に赤い描画が浮かび上がり、セミが登場する。セミには斜線様のエフェクトがかけられ、掻き消されようとしているかのようなのである。セミはそのうちに大きく歪み[Fig.293]、何度も引き合いながら左右に分断され、緑、紫、赤などの色への変化の中で流れるように霧散による消失と生成を繰り返す。最後に霧散した煙が円を描きながら消えて行く。



[Fig.293] 『30°C』 (2010)

1-1 技法による分類

1-1-1 フィルムスクラッチ、ダイレクトペインティング

[1]かわなかのぶひる「彼はアニメの旋風児」相原信洋『相原信洋アニメーションカタログ』京都造形芸術大学情報デザイン研究センター（2002）pp.3-7.

[2]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会（1979）pp.3-8.

[3]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会（1979）pp.3-8.

[4]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会（1979）pp.3-8.

[5]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会（1979）pp.3-8.

[6]「イメージ・フォーラム プログラム 1979 年 VOL.12、1・2 月」（アンダーグラウンド・センター）

[7]「イメージ・フォーラム プログラム 1990 年 VOL.78、10-12 月」（イメージフォーラム）

『TIME TO KILL』（1970）

[1]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会（1979）pp.3-8.

『LIGHT』（1976）

[1]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会（1979）pp.3-8.

1-1-2 写真

[1]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会（1979）pp.3-8.

[2]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会（1979）pp.3-8.

『STONE NO.1』（1975）

[1]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会（1979）pp.3-8.

1-1-3 実写のコマ撮り、ピクシレーション

『STONE』(1975)

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

[2]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

[3]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

[4]かわなかのぶひろ「彼はアニメの旋風児」相原信洋『相原信洋アニメーションカタログ』京都造形芸術大学情報デザイン研究センター(2002) pp.3-7.

『光』(1978)

[1]「4th 100Feet Film Festival フライヤー」(アンダーグラウンド・センター)

[2]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会(1979) pp.3-8.

『UNDER THE SUN』(1979)

[1]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひろ編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』ダゲレオ出版(1987) pp.69-71.

『SHELTER』(1980)

[1]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひろ編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』ダゲレオ出版(1987) pp.69-71.

『BARVA』(1983)

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

[2]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

1-1-4 実写の映像

『PRIVATE』(1987)

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

[2]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

1-2 ドローイングの分類

1-2-1 陰影の強いイラスト

[1]相原信洋、木船徳光「TALKING」『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学
アニメ研究会（1979） pp.9-20.

[2]相原信洋、木船徳光「TALKING」『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学
アニメ研究会（1979） pp.9-20.

[3]中村宏『図画蜂起』美術出版社（2000）

[4]相原信洋、木船徳光「TALKING」『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学
アニメ研究会（1979） pp.9-20.

『サクラ』（1970）

[1]かわなかのぶひろ『映画・日常の実験』フィルムアート社（1975）

[2]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話
社（2009） pp.73-86.

『みつばちの季節は去って』（1972）

[1]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大
学アニメ研究会 （1979） pp.3-8.

『逢仙花』（1973）

[1]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大
学アニメ研究会 （1979） pp.3-8.

[2]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形
大学アニメ研究会 （1979） pp.3-8.

[3]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大
学アニメ研究会 （1979） pp.3-8.

『うるし』（1973）

[1]「第1回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」（アンダーグラウンド・センター、1973）

[2]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひろ編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』
ダゲレオ出版（1987） pp.69-71.

[3]「再生成 相原信洋レトロスペクティブ フライヤー」（2018）

[4]「第1回アンダーグラウンド・シネマ新作展 フライヤー」（アンダーグラウンド・センター、1973）

[5]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひろ編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』

ダゲレオ出版（1987） pp.69-71.

『短距離ランナー』（1973）

[1]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 （1979） pp.3-8.

[2]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひる編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』ダゲレオ出版（1987） pp.69-71.

『新禿山の一夜』（1975）

[1]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 （1979） pp.3-8.

『妄動』（1974）

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田亮編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009） pp.73-86.

[2]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 （1979） pp.3-8.

[3]中島崇からのメールによる応答（2021.6.21）

[4]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひる編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』ダゲレオ出版（1987） pp.69-71.

『雲の糸』（1976）

[1]相原信洋「FILM MAKER'S NOTEBOOK16」かわなかのぶひる編『UNDERGROUND CINEMATHEQUE NO.23』アンダーグラウンド・センター（1975） pp.17-19.

[2]相原信洋、木船徳光「TALKING」『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会（1979） pp.9-20.

1-2-3 繊細な抽象

『カルマ』（1977）

[1]「作品解説」石田園子・木船徳光編『ザック・バラン No.6 相原信洋 アニメーション個人制作の世界』東京造形大学アニメ研究会 （1979） pp.3-8.

[2]小谷佳津志より（2023.2.11、チャット）

[3]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひる編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』ダゲレオ出版（1987） pp.69-71.

[4]かわなかのぶひる「彼はアニメの旋風児」相原信洋『相原信洋アニメーションカタログ』京都造形芸術大学情報デザ

イン研究センター（2002） pp.3-7.

『水輪（カルマ 2）』（1980）

[1]相原信洋「アニメの未来 見えるもの全てが素材」かわなかのぶひろ編『月刊イメージフォーラム 1981 年 7 月号』

ダゲレオ出版（1987） pp.69-71.

[2]岡田英美子「相原信洋」黒井和男編『日本映画・テレビ監督全集』株式会社キネマ旬報社（1988） p.3.

1-2-4 流れ

『とんぼ』（1988）

[1]「ニューフィルム／ビデオ・日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1988』イメージフォーラム（1988）

pp.24-31.

『雲の水』（1990）

[1]「イメージフォーラム プログラム 1990 年 VOL.78、10-12 月」（イメージフォーラム）

『LINE』（1990）

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009） pp.73-86.

[2][3]「ニューフィルム／ビデオ・日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1990』イメージフォーラム（1990）
pp.18-23.

『SPIN』（1993）

[1]「ニューフィルム&ビデオ 日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1993』イメージフォーラム（1993）
pp.16-27.

『気動』（1994）

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009） pp.73-86.

[2][3]「ニューフィルム&ビデオ 日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1994』イメージフォーラム（1994）
pp.17-25.

『MEMORY OF CLOUD』（1997）

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リビット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009） pp.73-86.

[2]「ニューフィルム&ビデオ日本作品」『イメージフォーラム・フェスティバル 1997』イメージフォーラム（1997）
pp.28-42.

『WIND』（2000）

[1]「日本招待作品」『イメージフォーラム・フェスティバル 2000』イメージフォーラム（2000）pp.24-33.

『MEMORY OF RED』（2004）

[1]「日本招待作品」『イメージフォーラム・フェスティバル 2004』イメージフォーラム（2004）pp.23-35.

1-2-5 線描画

[1]「イメージフォーラム プログラム 1990 年 VOL.78、10-12 月」（イメージフォーラム）

1-2-6 カオス

[1][2]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

『逢魔が時』（1985）

[1][2]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

『GAVORA』（1989）

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

[2]「ニューフィルム／ビデオ・日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1989』イメージフォーラム（1989）pp.16-20.

『RAIN – MEMORY OF CLOUD.1』（1996）

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

[2]「ニューフィルム&ビデオ日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1996』イメージフォーラム（1996）pp.26-37.

『YELLOW FISH』（1998）

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

[2]「ニューフィルム&ビデオ日本作品」『イメージフォーラム・フェスティバル 1998』イメージフォーラム（1998）pp.24-39.

『THE THIRD EYE』（1999）

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社（2009）pp.73-86.

[2]「ニューフィルム&ビデオ日本作品」『イメージフォーラム・フェスティバル 1999』イメージフォーラム（1999）pp.24-39.

『BLACK FISH』(2006)

[1][2]相原信洋「TOKYO LOOP FILMMAKERS」『TOKYO LOOP』ダゲレオ出版(2006) pp43-50.

『LOTUS』(2007)

[1]「日本招待作品」『イメージフォーラム・フェスティバル 2007』イメージフォーラム(2007) pp.24-37.

1-2-7 筆跡

『映像(かげ)』(1987)

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

[2]「ニューフィルム/ビデオ・日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1987』イメージフォーラム(1987) pp.8-11.

『鴉』(1992)

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

[2]「ニューフィルム&ビデオ 日本」『イメージフォーラム・フェスティバル 1992』イメージフォーラム(1992) pp.14-20.

1-2-8 ラフ

『YELLOW NIGHT』(2005)

[1]「日本招待作品」『イメージフォーラム・フェスティバル 2005』イメージフォーラム(2005) pp.24-33.

『YELLOW SNAKE』(2006)

[1]「日本招待作品」『イメージフォーラム・フェスティバル 2006』イメージフォーラム(2006) pp.24-36.

『ZAP CAT』(2008)

[1]「ニューフィルム・ジャパン」『イメージフォーラム・フェスティバル 2008』イメージフォーラム(2008) pp.24-39.

1-2-9 デカルコマニー

[1]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

[2]かわなかのぶひろ「彼はアニメの旋風児」相原信洋『相原信洋アニメーションカタログ』京都造形芸術大学情報デザイン研究センター(2002) pp.3-7.

[3]中島崇からの聞き取り(2021.4.6 東京都内)

『MASK』(1991)

[2]佐野明子「アニメーション作家・相原信洋論」岩本憲児・北野圭介・リピット水田堯編『ecce 映像と批評 1』森話社(2009) pp.73-86.

鈴木伸一：2017.9.1.（東京都内）

（鈴木）僕はスタジオゼロ時代は、相原君のことをあいちゃんと呼んでいたんです。

（清家）相原先生がスタジオゼロに入られた経緯は覚えておられますか？

（鈴木）募集したのに応募したんじゃないかと思います。

（清家）普通に就職みたいな形でしょうか？

（鈴木）多分応募してきたのではないかと思います。

（清家）じゃあ、純粋に仕事をしようと思って入ってこられた。

（鈴木）そうだと思います。彼はあの頃はまだ、アニメーションをそんなに描けなかったような気がします。だから、やっぱり勉強しようってところもあったかもしれません。

（清家）会社に入られて勉強する段階で、鈴木先生は相原先生にどのようなことをご指導されたのでしょうか。

（鈴木）例えば最初の歩きや走りなど、そういうことではなく、作画をやらせながら、それを修正しながらそこで教えるという形をとっていました。基礎から教えていると間に合わないの、実地で教えていました。

（清家）飲み込みがよかった方でしたか？

（鈴木）そんなに絵が上手い方ではなかったです。何回も何回も、紙がふにゃふにゃになるくらい描き直していました。

（清家）そんなことがあったんですね。最初から色々お上手だったんだと思っていましたが、そうでもなかったんですね。

（鈴木）慣れるまではちょっと大変でした。

（清家）上手でなくても入社できたということですか？

（鈴木）この人は大丈夫だなと思えば。例えば、根気がありそうとか。

（清家）たしかに、やる気はすごく沢山ありそうですね

（鈴木）そうそう、ありそうな感じがしたからね。

（清家）相原先生のインタビューなんかを読んでいると、入ったスタジオゼロで、鈴木先生に仕事以外の作品を作れと言われていたということが色々描いてあります。

（鈴木）そうです。ぼくはもう、最初からみんなにそれを言っていました。仕事をやるだけじゃなくて、

自分の作品を作りなさいと、それを奨励してたんだけど、一生懸命作ってたのは相原くんぐらいかな。

（清家）みなさんお忙しいですから。

（鈴木）忙しいからね、なかなかやっぱり。他に誰かあったかな。印象に残ってるのはやっぱり相原くんです。

（清家）その時のその作品も、見てもらって指導して、みたいなことはあったんでしょうか？

（鈴木）僕はなるべく、自分の作品は自分の考えで作りなさいと言っていました。修正指導とかそんなことじゃなくて。悪ければ悪いかまわないから、どんどん作りなさいと言ってたんです。そのうちに自分の作品をどんどん覚えていくから。

（清家）最初の頃の作品は、私の知ってる範囲では沢山手で作画する風ではない作品を作られてたのかなあと思うのですが。

（鈴木）そうでもないです。一番最初の、ぼくが覚えてるのはフィルムスクラッチで、編集の後に黒いフィルムができるんですよ。彼もそれを貰いに行って、それを削って作ってました。

（鈴木）ストーリーも自分なりにちゃんと考えて、結構ちゃんと作ってましたよ。

（清家）残ってない作品もあって、相原先生自体が、あまりその自分の作品の記録とかをしっかりとってないの。

（鈴木）初期の作品だから、あんまり好きじゃなくて残してないかもしれないですね。

（清家）そういうこともあるんですね

（鈴木）彼の性格としてはありそうですけどね。後の一生懸命作った作品の方が、見てもらいたい、残したいってところがあるだろうからね。

（鈴木）（フィルムスクラッチの流れで）『逢仙花』のあとにもあるでしょ？

（清家）『逢仙花』ありました。73年です。途中で作風が変わるんです。

（鈴木）どんどん変わって行くでしょう、彼の場合は。色々やってみたいと思っていたのだろうから。

（清家）相原先生のお仕事で、作った作品っていうのが、何か印象に残ったものはありますか？

（鈴木）テレビアニメの一場面とか1カットをみんなで分けてやってたわけだから、これといったものはないかもしれません。

（清家）相原先生に得意、不得意はありましたか？

（鈴木）得意、不得意はあまり感じなかったけども、粘りはありました。一生懸命描くという、熱心なと

ころはありました。だから僕も、何回も教えてやってたけども、動画用紙がふにゃふにゃになるぐらい描き直してたから、そういうのは覚えてます。

（清家）こういう仕事が好きそうだったとかは。

（鈴木）好きだった事はよくわからないですが、だんだんやっぱり自分の作品の方へ傾いて行ったというか、集中していくようになって。

（清家）仕事よりも。

（鈴木）はい、そっちの方がやっぱり面白くなってくるのではないのでしょうかね。

（清家）仕事について、相原先生が何か言っていた事がありますか？こういうこと考えているとか。

（鈴木）そういうことは言いませんでした。それはやっぱり言いにくいでしょうね。

（清家）自分の作品については何かおっしゃってましたか？何を考えているかであるとか。

（鈴木）あまりそういう話はしませんでした。根気強い人だから、『カルマ』っていうの作ってましたよね。ああいうのは僕なんかもう面倒臭くて作れないんですよ。でも彼は一生懸命作ります。そういうところはやっぱり、自分の作品を作ることや、実験的なものに向いていたのかもしれない。『カルマ』は彼の一つの代表作かもしれませんね。

（清家）そうですね。『カルマ』は代表作だと思います。

（鈴木）ああいったものってのは面白い面白くないかじゃなくて、何かを感じさせればいいですね。何か宇宙的なものや、宗教的なもの、そういったものがちょっとこう見てる時に感じれば、それはそれで成功だと思います。その時はもう技術がどうのこうのじゃないわけで、その辺を彼はだんだん追求していくようになりましたね。だから、ああいった作品がいくつもあるわけですね。

（清家）はい。ある時からああいう作品が増えます。

（清家）何かきっかけは、側で見ていてありましたか？

（鈴木）こういうの面白いんじゃない？みたいなことは言ったかもしれません。彼はこういう方向へいくんだなっていうのはありました。

（清家）鈴木先生から見て、こっちに行くんだなと。

（鈴木）ええ、こういう感じの作品を作り続けるんだなというのは。

（清家）入った会社がスタジオゼロじゃなかったら、違っていただかもしれませんね。

（鈴木）もしかしたらそれはそうかもしれないね。

（清家）どうして、社員さんたちに自分の作品を作れという方針だったんでしょうか。

（鈴木）それは、自分がそういうのが好きだからです。だってぼくもそうでしたから。ぼくもやっぱりおとぎプロに勤めながら、自分の作品を作りたくて8ミリを買って、いろんな実験なんかをやってました。

もしかしたらそういうのを、スタッフや相原くんに見せたかもしれません。それでこう、作りなさいということを言ってたかもしれない。あまりにも昔のことですから、その辺はもうはっきりとは覚えてないですけども。

古川タク：2017.11.14.（東京都内）

（清家）相原先生のお話をお伺いしてもよいでしょうか？二人展をされたという話を聞きましたが。

（古川）70年代になみきたかし君が企画して、「相原・古川タッグマッチ」というイベントを、おそらく2回ほど開催したと記憶しています。

（清家）なみきさんはいろんな所に関係しておられますね。

（古川）彼は元々アニメーション協会の事務局を担当していましたから。

なみき君が事務局長をしていた1975年ごろ、「新宿アニメランド」というイベントを開催していて、個人のアニメーション作家と商業アニメーションの人たちとで一緒に参加した事が一度だけありました。会場が新宿の紀伊國屋ホールで、タツノコプロの笹川ひろしさんと僕とで対談したり、普段は接点の無い人たちが一箇所に集まって。なみき君は両方の世界に知り合いが多い事もあって、とても頑張っていたと思います。

（清家）商業アニメとアートアニメーションには接点がありませんが、それは昔からでしょうか？

（古川）昔の方が今よりもありませんでした。

（古川）70年代のアニメーションの個人制作は本当に不毛でしたが、ワークショップなどを開いていく中で、「ぴあ」の映画祭から出てきた森まさあきさんや片山雅博君、なみき君もそうですけど、彼らのような世代の中から「作りたい」「8mmでやってみよう」という人が少しずつ出て来たんです。それこそ僕や相原君が必死になって、「みんなでアニメーションを作ろう」と言っていた70年代前半から75年の辺りは特にそうでした。

（清家）ちょうどそのくらいで二人展をされたと。

（古川）そうだと思います。相原君がお客さんに「みんなも作れよ！」と盛んにけしかけていたのを思い出します。「みんなね、見てるだけじゃダメなんだよ！作るんだよ！」と言って。そこに来ていたのが、木船徳光さんや小出正志さん辺りの年代だと思います。アニメーション協会は関西でもワークショップを開いていました。

(古川) 広島国際アニメーションフェスティバルが 84 年に始まると、急にお客さんが集まるようになりましたが、それまでの 10~15 年くらいは本当に寂しいものでした。

僕らの世代はもう少し遡って、60 年代初めに久里洋二さん達が始めた「アニメーション三人の会」から草月のアニメーションフェスティバルに続く 64~5 年になるのですが、その辺りのとてもアヴァンギャルドなアニメーションの流れを美術学生たちは浴びていました。先日も北海道の展覧会でお客さんに話しましたが、青山一丁目に今でもある草月会館のホールで新しい事が全て始まっていて、しかもそういった場所は東京に一箇所しかありませんでした。そこでは、今日は「アニメーション三人の会」、明日はニューヨークから帰国したジャズの渡辺貞夫、次の日はマース・カニングハムなどのダンスカンパニーの公演、という具合に日替わりで若い海外や日本のアヴァンギャルドな芸術が発信されていました。夕方に行くと何かしらイベントがあるので、当時みゆき族と呼ばれたアート系の学生たちが昼間は銀座でモダンジャズを聴いて、夕方には草月会館に集まって来る。同じ月光荘のスケッチブックを持っているのがひとつのファッションで、そんな若者たちが大島渚などの新しい劇映画やアメリカの実験映画、ゴダールやトリュフォーのヌーヴェルバーグの映画、様々な舞台、色々なものを浴びていく。演劇も寺山修司よりは少し前ですが、そういったものに数多く触れられて、そんな中にアニメーションもあって、それが前衛的だったんです。

(古川) 60 年代の終わりから 70 年ぐらいまで続いた草月のアニメーションは、その後突然無くなってしまいました。70 年代の不毛の時代にも相原君はひたすら活動していました。

(古川) 「アニメーション映画祭」が「草月実験映画祭」になって、アニメーションではなく、メカスやアメリカのアンダーグラウンドの映画が上映されるようになり、実験的な作品を作ればエントリー出来るので、アニメーションの中の実験できるものをやろうかなと僕はなるわけです。そのうちにイメージフォーラムのアンダーグラウンドセンターの活動や天井桟敷が始まったり、草月以外にも少しずつ増えて行きますが、アニメーションではなくて実験映画でした。

(古川) 僕は若い頃に蒲田の電子工学院で少しでも仕事で教えていたのですが、だんだんイラストレーションやマンガの仕事が忙しくなってしまって、相原君にお願いして変わって貰ったんです。おそらく相原君はそこから先生をスタートさせたのだと思います。

(古川) 僕が相原君に会ったのは、『驚き盤』(1975) がアヌシーで賞を貰ったことがニュースか何かになったのを彼が見て電話をくれた時が最初でした。

(清家) それは行動力がありますね。

(古川) 「会いたい」と言われて会ったら、スタジオゼロに居たことがある人だったという訳です。

(清家) スウェーデンにそれなりに長く滞在していたので、映画祭を見る機会があったのかもしれませんがね。

(古川) そうかもしれませんね。その後あのような作品を作り始めたということは、相当そこで大きく変わったのだと思います。

(清家) スウェーデン滞在の前後の作品の変化が顕著なので、その通りだと思います。

(古川) 皆、75 年の辺りで色んな人と会っていると思います。かななかのぶひろさんたちもイメージフォーラムも。田名網敬一さんは以前から知っていましたが、田名網さんを通じて富山加津江さんから電話を貰って、一緒に映画祭をやらないかと言われたように記憶しています。それは『驚き盤』の後だと思うので、その前に作ったアニメーションを出品したのは、草月の「実験映画祭」になってからの映画祭です。

(清家) そうすると相原先生の 60 年代くらいの作品は、その当時をご存知なくて、75 年以降の相原先生のあの感じの作品くらいからでしょうか。

(古川) そう！『カルマ』あたりからです。

(清家) ということは「タッグマッチ」の時もあの感じの作品ですか。

(古川) あの頃はたくさん作って発表していましたから。

(清家) 年に一本どころではないですよ。

(古川) そうだと思います。もう少し前は林静一さんも作っていて、月岡貞夫さんも一時期はたくさん作っていました。これも 70 年ぐらいです。

(清家) 70 年代いいですね。

(古川) 何もないけども、何かやれば科学反応が起きる、非常に面白い時代でした。そこからワークショップで育った人たちが 8mm で作り始めて、「えびせん」や「アニメーション 80」のような活動が色々な場所で始まります。そういう動きが 80 年ごろから少し盛んになり、大きなものではないですが、その周辺でも 8mm ファンや特撮ファン、漫画のアニメの人たちの集まりができて行って、不思議なものです。特撮映画の原口智生さんや『シンゴジラ』の監督の庵野秀明さんもそういった周辺にいました。

(清家) 相原先生はその頃は。

(古川) 広島では会っていましたが、だんだん会う機会はなくなって行きました。

(古川) (京都に行く前の時期について) 相原君は木下小夜子さんたちと ASIFA で活動をしていましたから。僕は ASIFA でもありましたが活動の中心はアニメーション協会、彼は ASIFA の方で積極的に動いていたと思います。

（清家）相原先生のお仕事について何か聞かれたことはありますか。何を担当していたといったような。

（古川）石ノ森章太郎の『佐武と市捕物控』という有名なテレビシリーズをやっていました。おそらくそれで動画の仕事を覚えたのだと思います。

（清家）他には？

（古川）他は分かりません。僕が会った頃は、あまり過去の仕事時代の話はしていませんでした。

（清家）仕事は仕事として淡々とやっていたという感じでしょうか。

（古川）会社に所属していた時期は一生懸命仕事をしていたのではないのでしょうか。おそらくスウェーデンに行く前か、行った辺りから大きく気持ちが変わったのではないかと思います。

（古川）相原君は京都に行ってから定住していましたが、それまでは定住していた印象はあまりありませんでした。

（清家）毎週授業に出ないといけないがために定住が始まったと。

（古川）そういう印象です。

（清家）相原先生の作品は他のアニメーション界の方からどう見られていたのでしょうか？

（古川）あれはやはり独自のものだと思います。相原君の場合は集中して「アニメーション」といったところでしょうか。

（清家）作品そのものよりも相原先生の生き様に注目が集まっていた様子はあったのでしょうか。

（古川）それもありましたが、作品も人も嫌いな人はいなかったと思います。

（清家）アニメーションを作っている方から見て、技術的にはどうでしたか？

（古川）技術的には本当は絵も描けるし、ちゃんとした動画もやって来た人だからいくらでも出来るんでしょうけど、自分のことをやるんだと言って突っ走っていたように思います。

（清家）作品に人間が出て来ないのは。

（古川）本当はちゃんと人間が描けるのではないのでしょうか。描けるけど描かなかったのだと思います。

（清家）昔の海外の作品を相原先生と一緒にご覧になることはあったのでしょうか。

（古川）広島などで見てると思います。

（清家）草月での上映会も。

（古川）そうですね、おそらく相原君も足を運んで見ていると思います。最初はテレビアニメの世界に行って、色んなものを見ながら変わって行ったんでしょうね。僕らは若い頃に刺激的なものを色々と見せら

れていましたから。

（清家）実写が作品に入ってくるのは、やはりその影響が大きかったからでしょうか。

（古川）草月の実験映画や、それこそアニメーションから実験映画に変わって行った時代を同じように通過していると思いますので。

（古川）僕は仕事をたくさんしなければならぬ時期があって、そういう時は相原君みたいな人がふっと羨ましいんですね。風のように現れて、風のように去って行って。

（清家）確かにテレビアニメの会社の仕事以外をしていたような形跡は見当たりませんでした。

なみきたかし：2017.12.30.（東京都内）

同席者＝イラン・グエン東京藝術大学グローバルサポートセンター特任准教授（当時）

（清家）あまりないタイプの作品を作っておられるので。

（なみき）そうですね、ちょっと変わってましたよね。あの時の人はみんな変わってるんだけど、そういうアニメーションを作る人は。別に型にはまって「俺はカートゥーンだ」とか「俺は芸術的だ」とかあんまり意識はしてないかもしれない。むしろカートゥーンをやってる人たちで自分の作品を作ろうというのは少なかったから。アニメーターというのはね。商業的なアニメーションのパートで、あるいはパートでいいと言う人たちが多かったところで、やはり金銭的にも時間的にもものすごい負荷が掛かるわけじゃないですか、自分の作品を作ろうと思うと。それをやっぱりずっとやってたというのはすごいエネルギーだし、それに自分の作品を作るだけではなくて友達と一緒に巻き込んでというか、グループを作って発表会をやるような、運動家じゃないけどもそういう面があって、実際に4人の仲間、普通の商業アニメーター3人と一緒に、全部で4人でね「アニメーション4人の会」とかタイトルがあれですけど、それで上映会というかユニットでやろうということでやってたんですよ。それを見て僕もそういう時代が来たんだと思って、その当時は短編が少なかったの、そうやって割と定期的に作品が制作できるような雰囲気になって来たんだしたら、全国で8ミリでも作っている人も結構ポツポツといたので、ひょっとしたらそれだけで、所謂昔は自主作品と言っていた類なんですけど、それだけで映画会ができるんじゃないかと思って、企画して、それは「プライベートアニメーションフェスティバル」という名前で10回やったんですけど10年間、1年に1回で、それで「グループえびせん」とか半アマチュア、アマチュアとプロみたいな人も。

（イラン）70年代の展開ですね。

(なみき) 相原さんは他にもイメージフォーラムの研究所でも教えてたり仲が良かったり、ビデオ作家の
かわなかのぶひろさんとも仲が良かったし、その頃から自由に回遊してたという感じがな。

(なみき) こっちとかあっちとかあんまり考えないで、やりたいことを出来ていた人。だから僕からする
と、どちらかというとなんか六分くらい、僕らの知ってる相原さんの面っていうのは、商業アニメーションをや
ってた姿が一番よく知ってるから、自分の意識の中では半分くらいはあの人はこちら側の人っていう意識
があるので。今日さっき相原信洋を調べようと思ってパッと見たら作品がものすごく多かった。僕が知っ
てる頃には 6 本か 7 本しかなかったはずなのに、結構ガーッと 30 本とか 40 本くらい書いてあって。

(清家) 80 本ほどあります。

(なみき) 80 本あるの？

(イラン) 晩年もやっぱりすごいですね。

(なみき) それなのにウィキペディアになってないんだよね。ウィキがないっていうのにショックを受け
て。ウィキに書いていて略歴がすぐ出るかと思ったら、今のご時世何もないのでびっくりしてしまいまし
た。

(清家) 亡くなってから数年経って、そろそろ研究する人がポツポツ今出てきてると思うんですけど。

(なみき) 何でも研究するね最近の人は。昔のそんな珍しい人を探して研究してたら、一生かかっちゃう
よね。沢山いるもんね相原さんの人なはね。

(清家) そんなにいますか。

(なみき) なんか別に大した珍しい人じゃないというか、変わってるけどね。変な人ばかりって話をこ
の間もしてたんだ、オープロの人は。僕としては相原さんって、まず一番はオープロダクションのアニメ
ーター、二番はその前にスタジオゼロで働いていたアニメーター、三番はたまに実験アニメを作る人、四
番目くらいで先生は知らないからやってるの見たことないし、およそ信じられないから相原さんが先生や
っているなんて。みんな嘘に違いないとか、勝手に自分で大学とか看板掲げてやってるような感じ、とい
うような印象なんです。それはさておき、これオープロダクションの冊子ですが、こんな感じでうちの
仕事、これ相原くん。この辺の時代、70 年代後半にいるんですよ、見ると。俺もすっかり忘れてた。そ
れがまた難しいですね、何やってたかなとか。スタジオゼロをとくにやめて。この辺からいるから、こ
こに「キューティーハニー」があるから。この辺までで、あとは 80 年代ですけどこれは友達の結婚式。
戻ってきたりするんで、そういういい加減なところなんです。別に入社が何年何月で、願書を出して君
は入社しました、君は退所しましたというのははっきりしてないんです。ものすごくそれを厳密に知りた
ければ給与明細とかが残ってるから、何年何月は居たというのは。給与明細はみんなの分が残ってるとい
う意味で、なかなかそれを相原さんだけ出すのは大変なんだけど。調べようがあるし、他の人に聞くと確

かあの作品やってたんじゃないか、というのがあるけど、一番僕覚えてるのは『宇宙戦艦ヤマト』の『さらば』かな。ちょっと待ってください、『銀河鉄道 999』の劇場版がよくわかってない。

(清家)『銀河鉄道 999』は有名で『さよなら銀河鉄道 999』のところで一人でクレジットされています。

(なみき) じゃあ『さよなら』だ、それですよ。

(清家)『ヤマト』ではないんですか？

(なみき)『ヤマト』だと言い張ってる人がいたんですよ、この間。だって『ヤマト』はあんまりやらないんですよちは。ヤマトの絵を描いてる人は一人ぐらいしかなくて、『999』っていうのはうちの一番大親分がキャラクターデザインをしていて、一番ボスでやってる作品だから、『999』だよなと。ひとりでやったというのは真ん中辺にある異次元空間に行くところで、1 分間くらいのとこなんですけども、ほとんど相原さんやってないよね、仕事を受けただけで。やってたのは今あの工芸大の教授課なんかやってる渡辺純央とか。ああいう弟子、当時のやっぱり京都で、教え出してから弟子じゃないかな、学生を連れてきて渡辺純央とか、渡辺兄弟、造形の先生だったっけ。とにかく生徒を無理やり連れて来て、俺が 2 階に行ったらみんなが「相ちゃんが何かやってるよ」と言うから行ったら、相原さんはいなくて、他の学生がひいこら言って、マジックインキでぐるぐるぐるぐる、セルにいきなりぐるぐるした絵を皆が描いてて、「何やってるの？」って話してたんだけど、それで「え？他人にやらしてんのかあいつは！」とか言って、100 万円の仕事を 1 分間。

(イラン) いいですね。

(なみき) そんなようなことをやってたという印象があります。相ちゃんね。いや、いいですよ、歴戦の勇士だから。

(清家) キャスティングみたいなのはどうやって決まったんですか？もう相原先生にやらせようみたいな。

(なみき) うん、それはうちの小松原一男という『ナウシカ』の作画監督をやった大先生がいるんですけども、オープロダクションの一番上手い人。その人が、そういうシーンが 1 分間の変な特殊効果みたいなシーンがあるよと、りん・たろうさんと一緒に絵コンテを多分 2 人で描いていて、コンテを清書したりするのうちの親分がやるんですけども、こういうのがあるからこれどうしようってことになって、多分相談を受けて「じゃあうちに相原って言う面白いのがいるから、あいつにやらせたら面白いんじゃないか？」と言うから、それはもう全部込み込みで、つまり動画でもない、彩色でもない、いきなりセルにして 1 分間はもうお任せしますみたいな形でやってみよう、じゃあ相原にやらせようってことで。作画監督の引きで相ちゃんに決まったと。別に相原さんから自分で手をあげたとか言うことはない。面白いからやらせたらと。というのは多分、普通の所をやってても下手だから大して仕事が無いので、「そういうのは良いんじゃないか？」と。「わけの分からない、特殊効果でピカピカとかダーとかグルグルとかいうのは、確かそう

いうのやってたよねって言って相ちゃん。」と、そんな感じじゃないでしょうか。

(清家) 2箇所ぐらいそれっぽいところがあったんですけど1箇所だけですか？

(なみき) 1箇所だと俺は思ったけど、1分間って聞いているから1分間100万円とか言って聞いてたから、分けてたかもしれませんね、あと編集でね。全然離れたところじゃないんじゃないかな、あんまり最近見てないからあれだけど。

(清家) カラフルなグルグルした所と、四角っぽい白いグルグルした場面があったんですけど、この四角い方はどうなんだろうって思っていて。

(なみき) どうなんでしょうね。ちょっと上に才田がいるから聞いてみようかな。

(イラン) そうですね。才田さんの話も聞いた方がいいのでは？

(なみき) いや今ちょっとそれは困る、すごい忙しいから。才田は今。今日はもう帰れないかもしれない。

(イラン) では、そのうちにぜひ。

(なみき) 聞いとくよ。でも最近見てないし覚えてないんだけど。じゃあ2箇所か1箇所かは知らんけど僕は1箇所。もうすっかりこの時はオープロの人という印象なので、僕もそう思ってたからね。商業アニメの人だったんだけど。

(清家) 他には目立った仕事はしてない、動画しかしてないですか？

(なみき) 動画ですね、原画はやらなかったのね。原画にはあまり、わざと。原画ってというのは、なっちゃうと結構スケジュールがやっぱり組み込まれてしまって、要するに途中で逃げられないから、自由に。「明後日抜けよう」とかできないでしょ。明らかに二股かけて暮らしてるから、この人は。要するに責任の重い仕事に就くと大変だから、動画ってというのはアルバイト感覚で、ある程度決まった1カット1カットでこれはやるやらないと言えるから、調整がわりとできるんですよね。

(イラン) それで半年北欧に。

(なみき) そうそう、びっくりしたよね。グルグルするのをやってるのはいいけど、『STONE』を最初見た時にこれすごいなと思って、それで一応『ファントーシュ』の創刊号に相原信洋さんもその時から偉い先生という扱いになって、感動の言葉をお願いして。違うか、作品の紹介で載ってるのか『ファントーシュ』はね。『STONE No.2』かなんかが載ってるはずですね。みんなこの間それもまた話していて、偶然。「あれ消してきたのかな、ちゃんと。」とか。

(イラン) 消さなくてもいいのに！

(なみき) 環境破壊でしょあんな変なものがこんなになってたら。

(イラン) ヒッピーですの。

(清家) チョークだから雨で自然に消えます…

(イラン) そうですよ。

(なみき) 知ってたら僕とチーフかなんかで止めにかかって、みんな保存しとけば。もう遅い。

(清家) テレビアニメとか、どういう作品をやったというのはいもう。

(なみき) 何かあるって、その頃何やってたのかな。多分『荒野の少年イサム』とか、そういう元がスタジオゼロっていう鈴木伸一さんの会社で。絵柄的に東京ムービー系列のをやってたはずだから、『荒野の少年イサム』とか、あとは多分『ロッキーチャック』とか、やってないと思うんだけどな……。ちょっとそれはうちの才田に聞けばまだ多少分かりますけど。多分『荒野の少年イサム』をやったのは確かだと思うんですけどね。でも、やってたと言っても、がっちり、例えば一本作品の 10 分の 1 分もやってるかと言うとそうでもない、もっと細かい、30 分の 1 ぐらいしかやってないというのがあるんですよ。やってると言うのはどういう意味でやってるかは難しいよね。別にリーディングしてキャラクターを作ったわけでもないから、本当に動画の仕事っていうのはお手伝い感覚。キーアニメーションも書いてないから、仕事したとか、これは俺の作品だという意識があまりないままやってるから、本人に聞いてもこれは俺がやったとかあんまり言わない。その中では『999』は特殊だったと思いますけどね。相原さんの才能にかけて出したんで、それは意外に大変な出来事かもね。第一流の長編アニメーションの、ある種パートをりん・たろうさんとみんな信頼して出したというのはね。

(イラン) 続編だから余裕が出てきたのかな？

(なみき) うーん。余裕はあんまりないんじゃないかな、ヒットしていても。要するに緻密になってるから。ずっと、絵とか何とかも。『1』(さよならの前の作品) に比べてもね。大掛かりになったり、背景も綺麗になってるし。何かと大変だったと思うから、意外に英断だったよね、あの変なシーン。変なシーンを先に作っちゃったからしょうがないのかな。普通のアニメーターがやってもつまらなくなるからね。結果的に言うとそれが良かったのかどうか、最近見直してないけども、あまりそんなに上手いかなかったんじゃない?期待してるほど。変わってた効果はあったと思うけど、もっと違うのを狙ってたかなと言うのは。

(イラン) そこにもりん・たろう監督らしさを感じますね。

(なみき) でも使ってるんだから悪いとは思わなかったんじゃない?昔は使えなきやりテイク出すからね。お金払わないで、やり直してと。その辺の経緯は渡辺純央とか渡辺兄弟、あと二人くらい手伝ってたかな。小出とかやったりしてね。小出先生に聞けばわかる。園子とか、呼び捨てしにしちゃいけないんだ、木船園子って教授が工芸大の、ちょっと手伝ってらっしゃったかもしれません。学生の頃。変な人がいたんであまりよく覚えてないなんです。作品は具体的に 2 つ 3 つ知りたければタイトルを探すように言いますけど。

(清家) 分かってるのが『さよなら 999』とこの前にやった普通の『999』と劇場用の『999』というこ

とですね。あと『セロ弾きのゴーシュ』にはクレジットがありました。

(イラン) 全員載せてるんですよね。

(なみき) そうそう。あれはやってないよね。

(清家) やってないんですか。

(なみき) そういう意味ではね。それはやってないです。『ゴーシュ』の場合は社内にいたということで、会社として仕事してるから『ゴーシュ』の制作を支えてるという意味で全員載せましょうということなので。

(なみき) やった印象がないな、相原先生は。だって友永さんなんかも一緒に載ってるわけでしょ、みんな載ってるんだから。やってないな。

(イラン) 友永さんはもういないし。完成の頃にはもういないじゃないですか。テレコムにいるわけで。

(なみき) いやいや。完成の時にいたんじゃない？

(イラン) 完成の時は 81 年じゃないですか？

(なみき) うん、81 年はテレコムに行ってる？もう。

(イラン) え、だって…

(なみき) え？

(イラン) 結婚はいつでしたっけ？80 年かと思います。

(なみき) 82 年じゃなかったっけ？結婚式って、違う？上行くと分かる。

(イラン) いや、80 年 10 月 18 日と書いてありますよ。結婚はテレコムに移籍してからですよ、確かに。

(なみき) うーん、そうそう。

(イラン) まあ、でも居たということで、過去形でも。

(なみき) うんうん。えー…この結婚式の時に。そうそう、『カリオストロ』で行ってるからここに宮さんが来てるんだもんね。『ゴーシュ』の後に『カリオストロ』なんかすごい狭いんだって、そんなになんかこう、『ゴーシュ』の後、終わってから色々やらされたから、『ゴーシュ』が終わってからの期間ってものすごく長く感じて。

(イラン) 完成してから世に出るまでの間もあるので。

(なみき) そうだよな、だってそのすぐ後が『ナウシカ』になっちゃうんだもんね、このページでもね『ナウシカ』の前じゃなきゃいけないんだから。

(清家) もしかしたら『ナウシカ』の動画にもいたかもしれないということですか？

(なみき) いやいや、いない。『ナウシカ』作画監督は小松原だけど、他所へ行ってるんで、うちでもやっ

た可能性あるけどほんの少ししか仕事は来てないので。あ、そうか、俺そんなことわかんないんだ。俺がないんだ、『ナウシカ』の頃はオープロダクションに多分。『ゴーシュ』で左遷されたから。

(清家)『ハーロック』には？

(なみき)『ハーロック』はやってますよね、最初のテレビのやつ。テレビのやつということですよ。これもだから劇場用って書いておかないと、テレビシリーズと2つあるから『999』が。

(イラン)あと『ヤマト』と、『さらばヤマト』はやっていないですよ。

(なみき)『さらばヤマト』はやってない。

(清家)『キューティーハニー』は。

(なみき)『キューティーハニー』ですか…、自分のことだったら答えられるだろうな。やってる時に居たような気もするけどな…。だいたい何班にいたんだ？でもさっきの変な押入れみたいな部屋は、あれは真ん中の村田氏のいたとこだから、やっぱりムービーの仕事をやってる場所なんだ、基本的には。まあその当時はあんまり来てないんじゃないかな。だんだん来なくなってるからね。忙しいと、他の発表会とかあると。

(イラン)上映会とか自主制作のグループで同人誌出したりとか、同人誌で取り上げられたりということはある？一応、相原さんの文章とか、そういったものはある程度把握して、伝えましたが、『ファントーシュ』以外の同人関係の中でどれほど取り上げられたのか。

(なみき)イメージフォーラム関係の雑誌には割とよく出てたよね。

(イラン)それはそうですね。

(なみき)それ以外はないんじゃない？

(イラン)ないんですか「12人の作家によるアニメーションフィルムの作り方」には入っていたんですが。

(なみき)ああ、「12人の…」には入ってたっけ。

(イラン)入っています。ワークショップやっているんですよね。

(なみき)最初じゃないよね、ワークショップね、1回目じゃなくて2回目とか3回目とかだよ。ということは、アニメーション協会に入ってたのかもしれない。意外にいろんな人が配列して。えらいものです。昔、古川タクさんとか知らなくて、相原さんに、僕に紹介してくれって言われたのね。「タクさんの作品好きで、一緒に上映会やりたいんだけど」と言うから、ちょっとタクさんに聞いてみましようと言って、やりたいって言ってますけど伝えたら「いいねいいね」と言うから、じゃあやりますかとか言って、日仏会館か何か借りて、一応『古川・相原タッグマッチ』とていう名前でやりましようって。80年代。で、やって仲良くして、それからタクさんとも仲良くなってたし。その時に自分の自慢じゃなくて、割とそういうアグレッシブに組んで、あの人と一緒にやりたいとか、プランナーだったしやっぱりすごいなと思って

ね。普通、自分の作品があればあれば自分のだけでやって、自分のだけでもやってたけどもイメージフォーラムで。やっぱりこう、タクさんと組んでやって、そうしたら面白いだろうなと思って企画して、持ち込まれたんで。多分その時のオーディオテープがどっかにあるよ。座談会を、一応トークショーをやってるからね、必ずね。だいたいアニメーション、なんだっけ、紀伊國屋アニメなんだっけ、自分でやって。ほら 11 プログラムやったやつ、手塚さんなんかと。そこに相ちゃんも呼んで、3 人でトークショーやった時に一人で喋ってる。それは大した話じゃないの。3 人呼んで 10 分もないような時間で喋ってるからね。挨拶だけだったと思う。

(なみき) タクさんの話はどっかで出てくると思う。

(イラン) 前の話に戻りますけど、

(なみき) アニドウは強いですよ。なぜかという、さっき言った 4 人でグループ作って、あとはハンダ・太郎っていう人とそれからすぎのめはちろうともうひとり誰だっけな。

(イラン) 半田輝雄？

(なみき) 半田輝雄。その時のペンネームはハンダ・太郎っていう名前です。カタカナでハンダで、中黒が入って太郎が漢字なんだけど、それは要するにアニドウの会長なんですね。僕の先輩の作家で。要するにそれは同じスタジオゼロの仲間のアニメーターで組織された作家グループっていうか自主制作グループなんですよ。もう一人誰だ。横山なんかさ。どっかにパンフレットが、パンフレットっていうかチラシが残ってるはず。ヨコヤマサミかな。アニドウの会長になる人が一緒にグループしてたから、そのグループで作品を作るとアニドウで上映会しようとか、集会やってる時にちゃんとした外向けの映画会じゃなくて、内内でみんなで見ましようみたいなので見せられたりして。相原さんたちは自分たちでちゃんと上映会をやるけども、一回目に僕がプライベートアニメーションをやった時に、まるまるその作品集をポツと入れてるから。その直前でやったのね。だから深といえば深い。オープロに入ってくる前、僕が先に入ったわけだから。それでスタジオゼロを出た、なんか分かんない作家みたいな人、16 ミリでなんか変な実写混じりのわけの分からない手抜きアニメーションで、音楽はまた勝手につけてるから著作権無視で、こいつは 16 ミリなんだけどどうせ公開出来ないな、みたいなのを作ってる人、という印象だから。なんだかね、拝んだりするようなのばかりでね、繰り返しが多いんだとか、ちゃんと描けよみたいな感じのよくある実験映画、イメージフォーラムでよくやってるやつね。全然楽しくない類のね。そういう意味において芸術的なやつをね。ただ、あの後、どんどん変わって行って、カラフルになっていて、『カルマ』とか、なんかこう逐次描きでてガーッと動いてくるのはやっぱり面白いよね。あの人は本当に「ちょっとずつでも描くんですよ。毎日毎日ちょっとやればこんなものは簡単ですよ。」みたいなさ。だからこう、休みなくやるんでしょうね。そういう根気のある。根気って言うとしかつめらしい

けど。まあとにかくやるのが好きだから。何枚でも描いて行くっていう。だから本当はテレビの仕事とか絶対合わないよね。そういう意味で。二股掛けられていたというのもすごいんじゃない？そもそもスタジオオに入ったというのが、おかしいよね。なんで入ったのか聞きたいぐらいだよ。

（イラン）スタジオゼロでもそういう商業アニメーションの動画をやっていましたよね。

（なみき）そうそう。やってて、やっぱりやってるだけじゃなくて、そういう作品を作り始めてたから、スタジオゼロの時に。社長の、アニメーションミュージアムの鈴木館長によく怒られたと言ってた。仕事を真面目にしろって。呼び出されて、俺はもう相ちゃんから聞いているの。呼び出されて、廊下に連れ出されて、もうちょっと真面目に仕事してくれなきゃ困るって言ってね。ええ、そんな優しいような鈴木さんが怒るんですか、と。社長だからね。80人ぐらいいたはずだから、その時は。

（イラン）全盛時代ですね。

（なみき）全盛時代だから。

（イラン）それは運営が大変ですよ。

（なみき）いたりいなかったりするのですね。変な絵描いてたりするからね、怒りますよ、社長は。僕でも怒るかもしれない、芸術やってんじゃねーよって。

（イラン）社長が個人作品を作れとけしかけてたところがありますよね。

（なみき）えー！

（イラン）でも、そういう頃は作っていないんだよね。一番忙しい時期は。

（なみき）暫くするとそういうことを言うかもしれないよね。まあ、その時その時で適当なこと言うからみんな。

（イラン）その瞬間の、社長としての第一優先を。

（なみき）社長は。だからきっと鈴木さんを今責めても「だって僕は社長だもん」とか言い逃れるはずですよ。それは立場が違うから。もう言うに決まってる。

（なみき）ゼロの時は多分『パーマン』とか『オバQ』とかやってたんじゃない？『パーマン』だの、『サブとイチ（佐武と市捕物控）』辺りかな。やってたと思いますけど。そのユニットの仲間だったアニドウの会長っていうのは、本当だったら親しくしたいところだったのだけど、お坊さん、お寺の作男になってしまって、俗世とは絵を切ったとか、アニメの話は持ち込まないでくれとか言われてるから聞けないんだよね。

（イラン）え、そうなんですか。

（なみき）もうちょっと困ったなあみたい。

（イラン）そうなんだ、アニドウの会合には？

(なみき) 全然、絶対出ない。50 周年とか 40 周年で呼んだんだけど、断られちゃったから。なんてやつだよ。他の人も多分亡くなっちゃった。すぎのめはちおさんというのが面白いアニメーションを作ってたんだけど、あの人は亡くなっちゃったのかな。チラシが出てきたらコピーを差し上げますが、ちょうど今、うちの 50 年誌というのを作っておりまして、もう訳が分からなくなっているんですね、50 年分あると。一応今この間まで 300 ページだったんですが、336 ページに今増えててですね、1 月中に一応こういう大体の構成を作って、デザイナーに渡さなければいけないんですが、デザイナーに全部渡してもこれが何年って分からないんで、写真はね。ご承知のように緻密に撮っていないので、メモを。一応、累推して、この人がいるから何年みたいな話で、私が並べて渡さないといけない。時間がかかっているんですけど、その過程で出てくると思います。この間見たんですよ、タッグマッチのチラシと、もう見たんですけど、僕が作ったから。それやったのは『ファントーシュ』の後だよ、確か。『古川・相原のタッグマッチ』。

(イラン) 『ファントーシュ』は色々コピーした A4 サイズの…

(なみき) スイスのフェスティバルではありません。雑誌の、昔のチンケな同人誌の。

(なみき) そういえばこの間、カメラをもらいましたよ。相原信洋が愛用していた 8 ミリカメラ。

(清家) 形見分けみたいな。

(なみき) そう、形見分けでね。京都に。今言っていた半田さんという、作男になっちゃった人の奥さんが、別れた奥さんなんですけども、京都にいまして。アニドウの僕の先輩で、会報を作ったりしたけど、その人は相原さんと仲良かったからね。京都の人じゃなくて東京の人なんですけど、余生を暮らすのに京都の方に移り住んで、よく相原さんと会ってたっていうんで、この間ね、8 ミリのカメラがあるんだけど「なみきくんいらない？」っていうことで、誰かそちらで生徒さんとか、使わないんですか?とか言ったら、みんな生徒の間でとりあえずもらってたんだけど、誰も引き取り手がいない。だから置いておいてくれるのであれば貰ってくれないかと言うから、いいですよと言ったら、送られて来たと。16 ミリじゃないからね、8 ミリだからね。

(イラン) 8 ミリでも 16 ミリでも作っていたので。

(なみき) このフィルムって今どうなってんだろうね。まとめてあるんですか?

(清家) 研究者の人が集めて、フィルムセンターに有って、今度 2 月に上映会があるんですけど、それは多分デジタル化されたデータが上映されます。

(なみき) 今度のその発掘映画みたいなやつを、映画館でやるということですか?

(清家) そうということですかね。研究者の人が阪本さんという方で。もともと関西にいた方で、愛内先生の教え子さんじゃないかなと思うんですけど、阪本さんという方が、フィルムアーカイブみたいなことを研究されていて、実験映画とかも研究されてる人で。

(なみき) それ、神戸の大学の教授やってる方じゃなくて？

(清家) いえ違います。北海道の大学の先生をされていて、その人が遺品として残っているものを集めて、もともと京都造形大にたくさんあったと思うんですけど、それを引き取って、イマジカさんとかでデジタル化してもらって、修復なんかもしてもらって、その残りのフィルムの方はフィルムセンターにあるという状態です。

(なみき) ほとんど残っているってことですか？

(清家) 80 本くらいあって、何本残ってたかは忘れたんですけど、もうないのもたくさんあります。どこに行ったかわからないものも。

(なみき) ASIFA の活動も一生懸命やってたから、ASIFA の木下さんのところで、持っていたりしないのかな。

(イラン) 日本支部にはあるんじゃないかな、何本か。

(なみき) 海外にいろいろ出したりするから、デュープして撮ってるとか可能性としては。

(清家) そういう作品はたぶん、残ってる中にあるんじゃないかと。沢山上映されてる作品とかは。すごく昔のやつとかが、むしろ無いです。

(イラン) 『新禿山の一夜』とか？

(清家) 『新禿山の一夜』はあるんですよ。

(イラン) あるんだ。

(なみき) 拝むやつはなんだっけ。

(清家) 最初の方の、本当に最初の方の『あめ』とかそういうのが無いです。

(清家) あまり丁寧に保存されてなかったり、片付けとかしてなかったみたいで。

(なみき) そんなことしてる人はいないですよ。自分の死んだ後に備えて、誰でも分かるようにフィルムをちゃんときちんと備えてますみたいな人はいない。

(清家) 残っていても、真剣に修復がかなり必要なぐらいボロボロだったり。

(なみき) 一本しかないやつをかけてるからね、いろんな所でね。

(清家) 私はフィルムは詳しくないんですけど、溶けたみたいになる現象。酸化してるような。

(なみき) 自然にね、セルロースだから。剥離したりするんでね、古いとね、膜面が剥がれちゃったりするから。あんまりそんなに保存は向かないよね。その前に傷だらけになってるはずだからね。

(清家) 上映用のものが残ってたり、元のものが残ってたり、いろいろ。

(なみき) バージョンというか、そうね。適当だからなあ。昔は 1 本しかなくて、後から編集というか、ただテープでつけて編集みたいな世界だから。多分磁気トラックだからね、音もね。今から思うと、昔の

なんだこれとか思ったものも懐かしいかもしれないね。

（イラン）かなり奔放で大らかな、偉大でもあったような気がします。相原さんご本人もやっぱりそうだった、大らかな印象の方ですよ。

（なみき）考えてみたらね、どこにでも行く人。あの人くらいだよ。ASIFA は ASIFA で平気、アニメ業界はアニメ業界で平気、コミックのほうも平気。「みんな、やってますか、ガンガンやればいいんですよ。」という感じ。

（なみき）うちの前の社長のね、僕の前の社長さん、村田さんっていう、村田耕一さんっていうんですけども。とてもすごく仲良くてしょっちゅう遊びに来てて。ネパールに連れて行ってくれたんですよ、うちの社長を。ネパール行きましょうとか言って。付いて行く方も付いて行く方なんだけど。よく分かってないけど「相ちゃんが誘ったから、行ってくるよ」とか言って一緒に行って。なんかよかったな、相ちゃん偉いな、連れてってくれたから、とか。そういうなんか、しょっちゅう忘れた頃に言ったからひょっと来るんですよ。それはもう先生やってる頃の話だから。村田さん亡くなる前だから 10 年ぐらい前とか。10 年経ってないでしょ?10 年経っちゃった?あ、経ってるか。ということは俺が社長やって 10 年経つの?あ、経つわ。2006 年だわ。これはいないのか、これフルメンバーで。ちょっと小松ちゃん系統しかいないのか。どっかにぽつと出て来てないかな。相ちゃん。

（清家）ここが前の社屋ですか。

（なみき）そうです。ものすごく古い、汚い。さっきの押入れの中に。押し入れだからね本当に、あれ。押入れの板をぶち壊しただけの所に。

（清家）アパートみたいな。

（なみき）アパートみたいなところですね。マンションとは名ばかりで。

（なみき）この部屋のこっち側かな?これ僕ですけどね。

（清家）楽しそうですね。

（なみき）楽しかったんですよ、昔は。

（清家）名前があったのに参加していないというの、衝撃です。

（なみき）（クレジットに名前が掲載されることやカットの担当箇所について）そこに誰かさんが描き直したりとか、全部こんなになってやるから、あの書き方だと本当にここに出てる動きはこの人が描いたという風に読めるけども、そうじゃないんだよね。真ん中に 1 人いて描き直したりしてるのは、一体どういう扱いになるのかな?なんて。

(なみき) なんとなくみんな曖昧だから。融通しあって仕事をするわけだから、一つのところで、どこからどこまでは俺とか、このカットは俺がやったとかいうのはあんまり言わないというか、現実でやってる人は言えないですね。「このカットとこのカットの下絵は私がやりました、あとは監督が描き直して、完成したときはまた別な形になってます」というのが正しい。

(清家) 厳しいですね、なかなか。

(なみき) うん、厳しい。

(イラン) 分業の世界で。

(なみき) 分業でバラけてしまうから、そこを統一しようという監督さん、エネルギーが上手い人がいれば、それは全部目を通して全部描き直し、もっと上手い人は部分的に描き直して統一するし、作品ごと会社ごとに管理の仕方が違いますけど、少なくともどこでも最初の人、ひとりが描いた絵が全部そのまま生き残っているということはないですね。必ずいろんな人が。演出も変えるし、演出も例えばポーズとか構図を変えるし、それに応じて絵の責任者の人がこの構図に変えたんだったら顔はこういう風に変えます、という感じでね。

(イラン) 色んな人が関与してくると。

(なみき) だから恐らくやっている人たちで、これは僕のカットとか断言するような人はいないと思いますよ。外の人は何か役に立つだろうね、ここは二木さんがやりましたとか言えば。

(清家) 後々別の研究者の人がそういうのを見て…。

(なみき) 今はみんなそういうことを孫引きでやってるから、この辺で誰かが断言しちゃうと、それがそのままこういう事実としてね。一番後ろに客注とかいろいろいっぱい書いてあると、さも確認済みみたいになって。いいんじゃないでしょうか。本がいっぱい出て。映画は減びて行くが、映画の本がいっぱい出る。アニメーションは減びるけど、アニメーションの研究本はいっぱい出る。

(なみき) 相ちゃんねえ。そのうち思い出すよ。遊んでただけだからなあ。僕もアニドウと二股かけてるから会社に真面目にいない。お互い真面目にいない者同士で仲良いんですよ。片足だけ会社に置いて、適当に暇で稼がなきゃいけない時だけちょっと、稼ぐと言っても大して稼がないんだけど、来て。自分のやりたいことがあると会社に来ないで、上映会やったりとかして。そういう緩い会社だったからね。みんな結構そんな人がいました。いたりいなかったりするようなね。昔はもっとスケジュールもあったんですよ、作品の締め切りがヶ月単位だったから、仕事をするのに。今はみんなすごく世知辛くなって、仕事を貰うと一週間後に締め切りとか言って、一つのエピソードの輪の中で何回も締め切りがあって。「今日発注した分はこの締め切りでやってください」という風に細くなってるよね。昔は1エピソードに1回し

か締め切りがなく、1 ヶ月先とかそういうやり方するから、自分の所で積んでおいて、好きな時に来てやって、最後の1 ヶ月先の締め切りさえ間に合えばいいという考え方だからね。すごくやりやすかった。

（なみき）社長はそういうあれがあったんだけど、今は違いますよ。去るものは追う来者は拒む。というモットーで。

（イラン）正反対の、180 度違う方針ですごいですね。

五味洋子（2019.12 メールへの添付文）

相原信洋さんの商業作品の中での仕事について、私のはっきりと知っているのは清家さんも把握していらっしゃると思いますが、『ルパン三世カリオストロの城』のラストカットになりますルパンと銭形たちの車が走るロングショットと、『さよなら銀河鉄道999』のワープ突入シーンになります。

相原さんは私も在籍していたオープロダクションで「動画」の仕事をしていらっしゃいました。動画は、他の人が描いた原画と原画の間を指定された枚数で割る（中間の動きの絵を描く）仕事なので、これがその人の仕事とはっきり言う（特定する）のは難しいです。基本は原画家の作った動きですから。

『カリオストロ』についてはっきり覚えているのは、ちょうどその頃、私と相原さんは机を並べて仕事をしていて、そのカットが全編のラストになることを知っており、その作画が大判という大きなサイズの作画用紙での作業で大変そうだったのを見ているからです。他にも動画を担当されている筈ですが、他は通常の作画作業だったので、特に記憶には残っていないのです。

そのラストカットは、ルパンたちと銭形たちの車がとても小さく、箱のように描かれていて、道路に沿って延々と走り続けるというものでした。何枚かの原画が描かれてあり、動画はその原画を清書した上で、その間の動きを1枚1枚描いていきます。本当は車の動線をきちんと取って、その間を大きさや動きの間隔がおかしくならないようにきちんと割っていかなくてはいけないのですが、相原さんは割とその辺はラフに目分量で描かれていました。ですので、完成した画面で見るとがたがたした動きになってしまいます。私は自分の仕事をしながら横で見えていて、大判で大変そうだし、このままではがたがたになるのも分かっていたので、代わりましょうか？と言いたいところだったのですが（自分で言うのもなんですが私は丁寧な仕事が出来た方でした）大判は1枚当たりの値段が通常とは違って高いので、それを奪うことになるのは避けようと何も言わなかったのです。相原さんは結構な時間をかけてそのカットを仕上げていらっしゃいました。

ちなみに、動画の割り振りはその作品の担当原画の人がすることが多いですが、ある程度はその人の力量に合わせて渡されます。この動画はただ単に四角い車が描かれているだけなので、誰に渡しても良いようなものだったと思います。

『さよなら 999』の時は全く違って、作画監督の小松原一男さんの推薦による抜擢でした。相原さんはオープロの社内でもよく自分の作品を持って来て映写して見せたり、自分の作品の上映会に皆を呼んでくんだりして、自主作品を作っていることと、その内容については社内の誰もが知っていたのです。で、その『さよなら 999』のシーンについて何か新しい表現を使ってはどうかということで小松原さんが演出家に推薦されたのだと思います。今見てもすごい斬新な抜擢だと思います。

これは相原さんの裁量に任された仕事で、通常の相原さんの作品の作り方と同じように、作画は送り描きになっていると思います。画材が必要なので多分ご自宅で作業されたのではないかと思います。

他にも相原さんが動画で担当された作品があると思うのですが、今となっては覚えていません。オープロが当時手がけていたTVアニメで、もしかしたらと思うのは 78 年の『星の王子様 プチ・フランス』と『ルパン三世 Part II』（77～80 年）です。『星の王子様』の原画を描いていた米川功真さん（故人）と相原さんは親しくしていましたから、動画をやっているかもしれません。私もこれは動画をやっていました。確かなことでは全くないので、もし DVD や配信などでスタッフを確認出来るようでしたら、確認をされた方が良いでしょう。オープロはしばしば席替えがあり、たまたま隣り合わせになったりするとお互いの仕事も分かるのですが、部屋が別だったりすると、なかなかそこまでは分からないものです。

『ゼロ弾きのゴーシュ』はオープロの自主制作作品なので、当時在籍した社員全員の名前が載っています。直接に作画を担当していなくても会社を支えて制作費用と必要な時間を生み出す助けをしたという、当時の社長と幹部の考えだと思います。不思議なのですが、私は、相原さんがいつオープロに入社されていつ退社されたのか覚えていないのです。気づけばそこにいたという感じです。

二番目の質問の答えですが、動画の作業方法は一概に決まってはいません。昔の東映動画の長編初期の時代は動画もかなり自由度があり、原画と原画の間を割るだけでなく動画で独自の演技を付け足すなど出来たようですが、私が動画をやっていた頃は演出の絵コンテと原画マンがつけるタイムシートが決まっていたから、そのようなことはほとんどありませんでした。ロボット物やアクション物は動きの幅も大き

くある程度は動画の自由にも出来ますが、私がやっていたような名作物はきちんと崩さないように作画するのが大事でした。

タップ割りか均等割りかは、そのカットの内容で決まります。例えば、真横から見た歯車の回転などはきっちりと均等に割らなければなりません、腕を振り下ろすカットなどは最初の動きに詰めて描かないとおかしな動きになります。これは原画で動きの間隔を指定してあることも多いです。相原さんは割と自由な方ですので、きっちりとした動きは得意ではないようでした。まあ、昔ですから、作画崩壊などという言葉もなく、そこまでうるさい見方をする人もない頃で、特にギャグアニメなどは作画の乱れも許容されていたと思います。余談ですが、高畑勲監督が動画チェックという役職を作られたのは、この作画の質を保つ為です。

ちなみに、タップ割りというのは、「原画を清書した動画」と「原画を清書した動画」をタップから外して重ね、両者のタップ穴の位置を頼りに目分量で動画用紙を置いて動画を描く遣り方のことです。均等割りになることもあるし、そうでないこともあります。

この「原画を清書した動画」と「原画を清書した動画」をタップにはめたまま、間の動画を描くことも勿論あります。

相原さんの個人作品は、これは見ての通り、送り描きでしょう。ご自分のイメージの趣くままに描かれていと思います。『Stone』でしたか、外国で壁に絵を直接描かれて撮影したフィルム。あれなども送り描きでなくては表現出来ませんね。

T Vアニメの仕事が相原さん自身の作品に影響することは全くあり得ないと思います。T Vアニメの作画は収入を得る仕事として携わっておいでだったと思います。

確か、スタジオゼロでもお仕事をされていたようでした、その辺りは鈴木伸一さんにでも伺いすれば覚えておいでかもしれません。

いろいろと書きましたが、あまりお役に立てることはないので、わざわざお尋ねいただいたのに申し訳ありません。

今でも相原さんのことは時々思い出します。亡くなられたなど信じられない気持ちです。

「洋子ちゃん」と呼びかける声が聞こえるような気がします。

ファッションセンスが独特な方で、昔のヒッピー文化のまま生きておられたような印象で、チチカカなど、南米方面のファッショングッズのお店の前を通る度に相原さんはこういう服を着ていたなと懐かしく思います。

TVのアニメーターとしての仕事と自主制作と、相原さんはどちらが先にあったのか私は詳しくないので、TVアニメの仕事をしながらあの独自の世界を生み出し続けていったのはすごいことだと思います。昔の制作現場はスケジュールもそんなに厳しくなく、結構自由になる時間は取れて、アニメの傍らマンガを描いている人などもいましたが、それを継続するのがやはり稀有なことと思います。

相原さんのあの独特な作品群はこれからもずっと生きていくと思います。

友永和秀：2020.2.28.（東京都内）

同席者＝イラン・グエン東京藝術大学グローバルサポートセンター特任准教授（当時）

（友永）ニューヨークの博物館か美術館か何かにも相原さんの作品が。

（イラン）入っているんですか？ MOMA とか？

（清家）本当ですか？

（友永）そんな話聞いたことあるんですけどね。ニューヨークかどこか、アメリカの美術館か…

（清家）作品が収蔵されている？

（イラン）ご本人から聞かれたんですか？

（友永）どこで聞いたかはちょっと分かりませんが。定かじゃないですけど、そういうような事を聞いたことがあります。

（イラン）それはニューヨークで調べたら出てくると思うんですけど。

（友永）上映されたのかな。

（イラン）私も全然詳しくないですけど、映像作品のコレクションに入っているのは、MOMA はあるんですよ、確か。

（清家）上映されたのはあるかもしれない。

（イラン）上映はありそうです。

（友永）ちょっとわかりません。

（清家）収蔵もわかりませんけどね。

（イラン）ニューヨークで上映するのは、確かジャパン・ソサエティとかが関連したり。

（清家）かわなかさんの団代で上映されたりとか。

（友永）その辺は僕もよく分からない。ただ、なんとなくそういう噂は聞いたことがあったんですけど。

すごいなと思って。

（イラン）友永さんはそういえば、他のスタジオから移って、オープロに入社されたのはいつ頃なんですか？

（友永）73年くらいだったかな。

（イラン）最初に手がけた作品は何でしたでしょうか？小松原さんと一緒に、ロボットものですか？

（友永）ロボットですね。『ゲッターロボ』とか。ゲッターロボ対なんかという23分のもので、劇場の短編です。そう、劇場の短編。それが最初です。明比さんのやつだったと思います。東映の。

（イラン）動画ですか？

（友永）原画ですね。

（清家）テレビアニメの分しか見てないです。

（友永）短編があるんですよね

（友永）僕は多分、23歳の時にオープロに行ったので、75年ぐらいですかね。

（清家）当時のクレジットって、ほんの4、5名しか名前が無くて。

（イラン）テレビアニメはそうですね。それもローテーションで、あたりなったりすることはもちろんありますけど。でも『グレンダイザー』の年ではないですか、75年は？

（友永）いや『ゲッターロボ対…』、いや、定かではないですね。

（イラン）すみません、私は『ゲッター』はあまり詳しくないので、わかりません。

（友永）僕は記憶が薄いんで。でも、『グレンダイザー』はもう…

（イラン）でも、もっと長いんですよ。もっと続いたんですよ。

（友永）それはちょっと定かでは無いですね。僕が行った時は、『ゲッターロボ』だった気がするな…。

（イラン）私もお聞きしたことないんですけど、どういう経緯で、移籍されたんですか？

（友永）それは、アニドウの上映会で『パンダコパンダ』を見たんですよ。それはやっぱり、こういう作品をやれたらいいなと思って。オープロに入る前は犬塚さんの所かな。

（イラン）東映の長編ですね。

（友永）はい。ああいう人たちと関わる仕事がなかったので、オープロに行けば何らかの形で接点があるんじゃないかと。

（イラン）ということは『アルプスの少女ハイジ』とかにオープロも参加していたわけで、74年にやっていて、それも見ていましたか？

（友永）見てましたね。

（イラン）その後は、『ハイジ』の後でしょうか、1975年でしたらもう終わっていますよね。

(友永) ただ、いきなりはやらなくて、ちょっと小松原さんの仕事を手伝いながら、『銀河鉄道 999』までやって、それから今度『ルパン 3 世』のセカンドシリーズをちょっとやってみて。はい。

(イラン) それもオープロの時ですか？

(友永) そう、オープロの時です。それで『未来少年コナン』をやるというので村田さんの班で少し手伝わせてくれて、それで大塚さんと宮崎さんの接点が出来たんです。

(イラン) そこで『コナン』をやって、その後『赤毛のアン』ですね。

(友永) 『赤毛のアン』ですね。

(イラン) 途中からやっぱり『カリオストロの城』ですね。抜けたのは、テレコムの方に出向というような形ですか？

(友永) そうです。出向で『カリオストロ』が終わったらもう一回オープロに戻って、そのうち大塚さんから「来ないか」ということで誘われて、28 歳になる前か。

(イラン) 80 年くらいですか？『カリオストロ』は 79 年ですから。

(友永) その翌年の 2 月くらいにテレコムです。

(イラン) 割とすぐですね。75 年からの 5 年間のオープロ時代の中で、相原さんは既におられたんですか。

(友永) いました。

(清家) 75 年からいましたよね。

(友永) いましたね。

(友永) 東映の仕事もやったし、米川さんの仕事もやってたんじゃないですかね。

(イラン) 米川さんの仕事ってどのような？

(友永) ムービーの仕事じゃないですかね。米川さんもその時は日本アニメの班にいたかな。

(イラン) じゃあ、村田さんのところに？

(友永) 『母をたずねて三千里』くらいまでやっていたような気が…。

(イラン) 友永さんは、『三千里』は？

(友永) 全然やってないです。

(イラン) オープロの中で、東映の部屋と日本アニメのとそれぞれあって…？

(友永) 3 つの班があったんですよ。

(イラン) それで小松原さんの班なので東映の作品ですね。

(友永) そうなんですね。米川さんは途中から『ルパン 3 世』のセカンドシリーズが始まる時に、ムービーの班が村田さんの班から独立して手伝ったりしていました。

(イラン)『新ルパン 3 世』ですけど、77 年からですよ？

(友永) オープロだったのは恐竜のネッシーのやつです。

(清家) ネッシーのやつの印がついてます。

(イラン) 話数番号は 4 話かな。

(清家) 77 年の作品です。

(友永)『ルパン 3 世』が始まるのでやりたいということで、米川さんの班に出して貰ったんです。

(清家) 全部は探せていないのですが、『白夜に向かって撃て』まで見つけました。

(友永) ああ、飛行機のやつではなかったですかね。

(イラン) その後もやってましたよね。でも、テレコムでもやってるんですよ。

(友永) そうそう。

(イラン) 移籍しても同じシリーズですね。

(清家) 丸がついているものは動画に相原先生が入っています。

(友永) そうかもしれないね、ええ。多分、やってますね。

(イラン) では、相原さんもムービー班に入っていたとか？

(友永) 動画は色んな事をやっていました。

(イラン) 色んな事が回ってくるわけですね。

(友永) 相原さんは『銀河鉄道 999』の 2 本目のやつがあるじゃないですか、あそこのイメージシーンを確か自分で手描きでセルを使わないで描いていたみたいです。

(イラン) 2 本目だと『さよなら銀河鉄道 999』。それももうテレコムに移動してからですよ。

(友永) はい、僕はテレコムに行ってます。

(イラン) 81 年ですよ。そういうシーンを任されて。

(友永) 確かそういうシーンをやっていたと思います。

(清家) 相原先生とお仕事されていた時に、このカットのこういう場面を作った記憶があるとか、こういう指示をした記憶があるとか、もし覚えていらっしゃれば。

(友永) 相原さんは自分のことより昔話の方が面白かったですね。相原さんは、多分記憶違いでなければ、スタジオゼロの前にアナグマプロにいらしたんじゃないですか？

(イラン) そうなんですか？

(清家) アナグマプロ、初耳です。

(イラン) 友永さんはアナグマプロは、行ったことはないんですか？

(友永) いや行ったことないです。村野守美さんがそこで、タイガープロかごめんなさい。そこで村野守

美さんのいろんな話を聞いたんですよ。

（イラン）漫画家の。

（友永）はい、村野守美っていう人。アニメーターもやったり漫画家もやったり、『ほえるボボ』とか。非常に絵の上手い人ですね。

（イラン）村田さんの師匠ですね。

（友永）そうだ、村田さんもいたんですよ。米ちゃんの時にいたんじゃないかな。かなりひどい人で色々もうスタッフが逃げ出そうとしたりとか、そういう逸話をね、相原さんがね面白可笑しく喋ってくれるんですよ。

（イラン）でも相原さん自身もいたのかな、あそこは。そこからスタジオゼロに？

（友永）いや、その辺が分からないんですけど。

（イラン）まあ確認は当時の関係者に。村野さんも亡くなっていますよね。

（友永）亡くなってますかね。

（イラン）75年といえば、まさに相原さんは半年程旅に出る頃ですね。

（清家）74年ぐらいに出ておられて、ちょうど戻ってこられた時期と恐らく同じくらいではないかなと思うんですが。

（友永）北欧に行っていましたよね。そこで撮ってきた映像を色々オープロで見せて貰いました。

（イラン）お土産話とか。

（友永）アニメーションというより、そこにいる人をコマ撮りにしたような、結構そういうものを見せて貰ったことがあります。『STONE』か。よく覚えてないですけど。

（イラン）社内でそういう映写ができたんですね。

（友永）はい。8mmを持ってきて、8mmだったと思うんですよ。いや、映写機あったかな。

（イラン）でしょうね。16mmではどうですか？16mmでも撮っていましたよね？

（友永）マンションの一室で、覚えてないですか？小松原さんの東映の部屋でずっとやってたんですよ。16mm…どうだったかな…。何回か上映して貰った事があるんですよ。

（イラン）私も当時の記憶があやふやで。昔のオープロには3つの部屋があったとは書いていますが、私はいつも二階の村田さんの所にちょっとお邪魔して、村田さんの話を聞いていたので、一階は殆ど見ていないんですよ。それで話では、途中からやっぱり相原さんのコーナーみたいな、なみきさんが撮ったそういう写真では、片隅にかなり囲まれた所でやっていた感じで。それは多分80年代に入ってからかもしれないですね。

（友永）じゃあ僕はもう辞めて、いなかったんだね。

(イラン) つまり、動画の人たちはどういう風になっていたのか、それぞれの班があったとして、別に動画の場合は自分の机があったとして、あるいは動画の部屋があったんですか？

(友永) いやいや、それぞれの班に動画の人がいて。

(イラン) 何人か。

(友永) ええ。ただ動画の、僕らは決まってコンスタントに供給できない時は他の班から融通してもらったりしてますから。動画の人は意外とそういう時はフレキシブルとか柔軟だったんじゃないですかね、うん。

(イラン) その方が理にかなっていますよね。

(友永) 作業をこなさなければいけないですからね。単価払いですから、手を空けるわけにはいかないんで、手が空いた時は他所の班から仕事を貰ったりしてましたけど。

(イラン) アナグマだとかタイガーだとか色々。タイガープロはどなたが作ったかご存じないですか？

(友永) 白土武さんと言って、東映の関連です。僕も入る前の話ですけど、下請けの大手でハテナプロダクションというのがありまして、そこは最終的に3つぐらいに分裂したんじゃないかな。ジュニオとオープロと、それからもうひとつ何かあったかな。

(イラン) トライアングルスタッフとか？

(友永) ちょっとよく覚えてないんですけどね。トライアングルスタッフは後か。

(イラン) それも同じ系統ですね、確かに。

(友永) うん、だからその時期に白土さん、『タイガーマスク』を作っていたと思うんです。

(イラン) すごいですね、そのまま。

(友永) タイガープロというのはオープロは近かったんですよ。だからよく小松ちゃんが遊びに来たりとかしていたので。

(イラン) そこで接点が。

(友永) 接点があると。

(イラン) 同じタイガーマスク同士ですものね。

(友永) そうですよ。小松原さんが『タイガーマスク』をやって、白土さんも『タイガーマスク』やっ
たし、その後『デビルマン』も一緒にシリーズやって。

(イラン) 『デビルマン』の時はまだタイガープロからですか？

(友永) タイガープロですね。

(イラン) 色々すみません。

(友永) ちょっとね記憶が。

(イラン) 本当は、いろいろ細かくリストを作ってもう一度色々確認したいですけども。

(友永) 相原さんは、僕らと違って自分の作品を作っていたということで、スタンスが違っていた感じがありますね。

(イラン) 両立とか、動画の仕事をする時期と自分の作品で暫くいなくなったりするような時期があったり？

(友永) それもあったみたいです。僕がいた頃は、いなくなった時期は無かったんですけども。

(イラン) 村田さんはそういうのに理解がありそうですね。

(友永) そうそう。オープロはいろんな人が来ていいんだ、とかね。来る者は拒まず去る者は追わずという感じです。だから、僕らはテレビの商業アニメーションを一生懸命やってますが、相原さんは距離を置いた感じで接していました。お金を稼ぐ、そのために仕事をやります、と。あとは自分の作品を作りたいというのが、どこかにね。

(イラン) 自主制作ですね、上映会とか。

(友永) 交際範囲も色んな人と付き合っていたみたいです。福生の方の米軍ハウスにいる色んな女性とか、よく分からないような。

(友永) 奥さんがいて、息子さんも。

(イラン) それはいつ頃の話ですか？オープロ時代は…

(友永) 結婚されていました。相模原かどこか厚木の方に住んでいましたよね、実家の方が。

(清家) 伊勢原市だったと思います。

(友永) ネットで見えて、函館の方にも行っていたと。ですけど、それは全然知らなかったんですよ。京都の方に行ったのは知ってましたけど。

(清家) 京都を拠点的な仕事場として、大学で働いているので常勤で授業を持っていて、あといろんなところに別荘じゃないですけども、家を借りていたりしていたみたいです。北海道は多分ワークショップとかを沢山されていたということだと思います。

(友永) そうなんですか。

(清家) 分かっていない家なんかが沢山あるんじゃないかと思います。

(友永) そうなんですか。作家は謎が多いですね。よくわからない。

(清家) 作家の中でも特殊な方ではあるかと思います。

(イラン) イメージとしてもヒッピーとして世界を旅するような感じで。

(友永) お酒もほとんど飲まない人だったんですよね。

(清家) そうなんですね。

(友永) 飲んでもビールをちょっと口にするぐらいで。ただ宴会なんかだと、雰囲気に合わせて楽しく話す人だった。元々話し上手な人でね。

(イラン) でもさっきの写真のように、社内旅行には殆ど参加していましたよね。そういうのには積極的だったわけですか？

(友永) ええ、そうです。場を盛り上げたりだとか。

(イラン) どのように？

(友永) 雑談が上手だったって言うかね。どんな話をしてたかな…。

(イラン) アニメーション業界以外の話ですよね、きっと。

(友永) まあそうでしょうね、よく覚えてないですけどね。付き合ってる人も、米軍ハウスの中のヒッピーじゃないですかね、その当時の。

(イラン) 70年代ですね。

(友永) まあいろんなことやってる人もいたし。中にはなんか薬みたいなものやってる人もいたしね。

(イラン) でしょうね、当時は。

(友永) 吸わされたことがあります、僕。「ん」とか言いながら。そういった人ともいろいろ交際があったり、幅広かったですね。

(清家) お仕事をされる時にどんな感じで、友永さんの方から動画の方たちにこうしてくださいと指示されるのでしょうか。

(イラン) 原画から動画に直接回すんですか？同じ社内で。

(友永) どうしてたかな。自分の好きなカットを取ってたかな、こう積まれてね。動画に回すようなカットを原画として積んであって、順番に撮って行ったのかな…。

(イラン) 下請けとして友永さんが当時描いていた原画は、小松原さんが作画監督ですか？

(友永) そうですね。

(イラン) 必ずですか？

(友永) そうですね。

(イラン) そうすると、一旦小松原さんの方でチェックを受けてから。

(友永) 一旦ね、東映の演出さんに行くんですよ。オープロにも演出さんはいたんです。演出さんのチェックを通った作画は小松原さんの所に行って、キャラクターのチェックをして、それから動画に回るんですけど、東映の演出の時には一旦東映の方に行って演出さんが見て。

(イラン) オープロにも演出さんがいたんですか？

(友永) ええ。松浦錠平という。

(イラン) 『セロ弾きのゴーシュ』で演出されている。

(友永) ええ、そうそう。今は辞めてるらしいんですけども。その人が演出をやっている。

(イラン) それは下請け作品の演出ですか。

(友永) そうですね、オープロ所属の。

(イラン) それはすごいですね。なかなか聞かないですね、そういうのは。

(友永) そうですね。制作進行をやりながら演出になったんですね。

(イラン) 大変ですね。

(友永) ええ、そうですね。演助をやって、それから演出になったみたいです。だから、2本か3本。

(イラン) そういう人が作画監督のチェックと進行的なことも含めて。

(友永) そうですね。

(イラン) 動画の方に回すみたいなの。

(友永) 回したかあるいは…

(イラン) 自分の描いた原画だからといって、直接に動画との接点がそこにあるわけじゃないんですね、流れとして。

(友永) そうですね。どういう風に動画の人に回したかは、もう定かではないんですけど、やっぱりカットとか平等じゃないとね。不公平になってしまうので、難しいカットばかりやる人と、簡単なカットばかりやる人と。ただ、相原さんはキャラクターの綺麗な顔を動かせるよりもエフェクトのようなやつとか、ちょっと変わったようなシーンをやっぱり率先してやってた気がしますね。イメージのようなものとか。やっぱり『999』の時のイメージのような、ちょっと変わったやつを僕はやりますよと。そういうのをよく覚えてます。

(清家) 具体的にどこをやっていたかとか。

(友永) うーん…、どうなんだろうかね…。相原さんは、その綺麗な顔を描くのが得意とかそういう人では無かったと思うので。

(イラン) もう一つ思ったのは、お金稼ぐための仕事だったとしても、動画をやるよりも、例えば、原画になった方がギャラが良いじゃないですか。でも相原さんはずっと動画のままで原画にはならなかった。それは自由が欲しいからという理由はあるかもしれないですけど、でも、そもそもやっぱりそういう描き方を目指してなかったというか。

(友永) かもしれないし、鈴木伸一さんから、当時の相原さんの事を商業的アニメーションはあまり上手

くないと思ってたと聞きました。相原さんも何となく自分でそう感じてたのではないのでしょうか。こういう商業アニメーションとなると技術が必要じゃないですか。作家さんというのはインスピレーションだとか、表現や発信したいものがあるとか、その辺の違いはあると思うんですけど。主人公の顔を動画で描きたいとかではなくて、変わったシーンを率先してやっていたのはやっぱり覚えていますね。

（イラン）自然現象の水とか、ものすごく上手いように見えるんですけど、どうなんですかね。『カルマ』とか自主制作の作品は。

（友永）そういうのが好きなんでしょうね。形が変形しても許されるようなものが。あるいはその辺の雑魚キャラ、多少は顔が狂ってもいいような。あんまり人がやりたがらないような。

（イラン）モブシーンとか？

（友永）うん、モブみたいなやつね。ただ、モブだとあまりお金にならないから、その辺の兼ね合いが難しいんですよ。

（清家）料金が違うんですか？

（友永）いえ、同じ1枚でも、1枚にかかる手間が大変だと稼ぎにならないんですよ。

（イラン）人数に合わせて時間がかかるんで。

（友永）1枚いくらだから。

（イラン）一枚に時間がかかるとね。

（清家）どんな難しい所をやっても単価は同じということですか？

（友永）基本的には。

（イラン）例外もあったりする。

（友永）うん、特別なカットは上乘せがあります。

（イラン）あまりにもかわいそうなので。

（友永）基本的に1枚いくらの世界なので、だから難しいカットは皆さんやりたがりません。非常にカロリーの高いような、面倒なカットは上乘せしたりしてやって貰うという。

（清家）それは今も変わらないんですか。

（友永）今も変わらないですよ。作品自体の予算規模が大きくなれば単価も高いですし。でもテレビは今でも安いんですよ。テレビシリーズも拘束されてるから良いんですけど、単価だと、やってもとても生活にならないと思いますよね。少し値段を高くして外注さんにやって貰うとか、そういうことはあると思うんですけどね。そうしないとやり手がいないので。

（イラン）『星の王子さま プチフランス』という、怪しげなシリーズがありましたね。

（友永）ああ、ナックね。

(イラン) 昔 VHS が出ていたような。でもレンタルは今はないでしょうね。77 年でしたっけ。あれは森康二さんのキャラクターらしいんです。どこかで読んだ記憶があります。

(友永) あの会社、ナックという会社なんですよ。あの会社を作ったのは 3 人くらいで、覚えてないです。3 人くらい創立者がいたと聞いたことがあるんですけど。

(イラン) そういう下請けの仕事も回って来ていたんですか？

(友永) そう。米川さんの班がそれをやったんですよ。それで少し手伝った事があるんです。

(友永) ああ、そうか。米ちゃんがいたら、相原さんの話はよく聞けたと思いますね。

(イラン) でも米川さんも亡くなってますよね。

(友永) うん。意外と腐れ縁かもしれなかったですね、米ちゃんと相原さんとは。

(イラン) 調子が？

(友永) うん、なんとなくね。

(清家) 合ってたかもしれないと思いますが、調子が。

(友永) うん、なんか。

(清家) 今のテレビアニメの会社はもっと疲弊して来ているような。

(イラン) そうですね、外から見てすごく大らかな楽しいイメージが、そういう時代という要素もありますが、やっぱり本人たちの、村田さんたちの性格が大きかったのでは？

(友永) うん、米ちゃんと村田さんて非常に大陸的な人で、だから相性がよかったんですね。小松ちゃんは逆に非常に職人的な人で、人に対して合う合わないがハッキリしていました。

(イラン) でも村田さんもやっぱり職人で、お互いに職人的な腕でお互いに強化できて、それでウマが合って一緒にやって行こうと思ったんじゃないですかね。

(友永) そうですね。

(イラン) それぞれで色々、他の経験もしていて、お互いを選んだんじゃないかな。

(友永) うん。だからね、長続きたというか。村田氏は結構大らかな人で。

(イラン) 本当にね。素晴らしい方です。

(友永) だから逆に嘘をつきにくいというか、村田氏は。

(イラン) そうですね。不思議な、本当に人徳のすごい方でしたね。

(イラン) 弔辞の時に高畑さんも言っていたんですけど、そういう存在のおかげで、日本のアニメーションの質が成り立っているんだと。成り立っていたんですね。今はどうかかわからないんですけど。

(友永) そうですね。だから高畑さんの弔辞で覚えているのは、若い人にお金は稼がせてあげなかったけど、

良いもの作ることやってみましたと。

（イラン）そうですね。

（友永）高畑さんはそういう弔辞の印象が残っているんです。

（イラン）下請けとして苦しかったはずですけど、それでいて宮沢賢治の弟の信頼を勝ち取って、映像化権を得て、それだけ取ってもすごいと思いますけどね。

（友永）すごいですね。

（イラン）できない事ですよ、簡単には。

（友永）今考えるとすごいですよね。社内でもやっぱりそれをやることに対して、いろいろ意見があったと思うんですよ、賛否両論。それでも淡々とやり続けて、説明しながら。

（清家）本当そうですよね。

（清家）他にどの作品に関わっていたかとか覚えておられるものはありますか。

（友永）オープロの中では3つの班が仕事をやっていましたからね。どれでもその時々に応じてやってたんじゃないでしょうかね。

（イラン）それだけ多くの系列の作品を作業としてやっていたので、かなり頑張っていた。

（友永）だから、変な肩入れしないで非常に客観的に見ていたという感じがあるんじゃないですかね。

（イラン）さっぱりとした。

（友永）そういうニュートラルな感じが、意外と近づきやすいというか、話し聞いていて楽しかったというのもあったと思うんですよ。昔の話も色んなことを、いい話も悪い話も聞きながら。

（イラン）悪い話ってどんな話ですか？

（友永）いやいや、アナグマの時とかね。

（イラン）苦労した話とか、鈴木伸一さんに怒られたとか。

（友永）そうそう、スタジオ・ゼロの話とか。

（イラン）そういう話、よく耳にしますけど。

（友永）村野守美さんのことなんか、絵が優しくて、作品が優しいから、人間が優しいなんてとんでもないことだね。

（一同）笑い

（友永）それは印象に残っててね。そういう話とか。打ち合わせ行って、タクシーで行くんだけど、ちょっと信号で止まった時に、俺もう帰るわって何人が逃げ出したりとかね。タクシーでそのまま、どっか田舎に帰ったりとか。

(清家) どういうことですか？

(友永) いやいや、やっぱり村野さんと言うと厳しくて、打ち合わせの途中で、タクシーに乗ったら打ち合わせが何時になるかという、信号で止まった時にもう帰るわと、降りて逃げ出しちゃったりとか、そういう人もいたから。そういう話をね。

(イラン) 村野守美はどちらかと言えば、虫プロ系ですよ。

(友永) 虫プロ系ですね。

(イラン) 虫プロはすごくそういう印象があるんだよね、人が喧嘩したり、そういう話を聞くんですよ。アニメーター同士とか社内でも喧嘩したりすることは、東映ではあまり聞かない。熱血漢が虫プロに集まっていたのか、そういう我が強いというか。

(友永) そうですね。東映はどちらかというと職人的な人が残ってる。

(イラン) 漫画家だとあれだよ。

(友永) 漫画家半分、アニメーター半分みたいな、いずれは漫画を描きたいような人とかもいたしね。だから、北野英明さんも虫プロにいたし、そのうち漫画を描いたりとか。

(イラン) はい、ですよ。

(友永) そういう人が多かったから、やっぱりある意味自己主張が強い人が多かったんじゃないですかね。村野さんの話はすごいなと思ってたんですよ。足が悪いので、意固地になっていたという。

(イラン) 晩年は車椅子で。

(友永) だから何人かスタッフが辞めて他所の会社に行くでしょう、そうすると帰りに道の向こう側で、松葉杖ついて退社時間を待っているとかね、村野さん。そういう話を本当に、誠か知らないですけど、相原さんに。

(清家) 相原先生がホラ吹いてるかもしれないですよ。

(友永) かもしれないな。ホラ吹いてるかもしれない。

(イラン) 面白可笑しく。それも芸のひとつですよ。

(友永) そうそうそう。そういう話でしたよね。そういう話を聞いていると面白かったんですよ。

(イラン) 相原さんは団塊の世代ですか、たしか 44 年の生まれで。(45 年と記載されている資料もあります。)

(友永) 小松原さんと同い年だったかな。

(イラン) 小松原さんは 43 年、戦時中ですね。

(友永) あ、戦時中か。

(友永) でもそんな変わらないですよ、1 つ 2 つくらいですね。

(イラン) そうすると、小松原さんは 56 で亡くなりましたが、相原さんの方が年下なんですね。

(友永) 相原さんはああいう格好だったから、非常に若く見られてますよね。

(イラン) お歳が分からないですね。

(友永) 皆と飲みに行った時に、小松ちゃんが「相原さんっていくつに見える？」とか聞くんだって。相原さんは「小松ちゃんてすぐにそういう話するんだよね」とかぼやいてたけどね。「俺と同一年なんだよ」って。いつまでも若いから。相原さん嫌がってたのを覚えています。

(イラン) バラしたくない。

(清家) 晩年まで年齢は不詳でした。

(イラン) 髪の毛真っ黒に染めてたんですね。

(友永) そうなんですか。

(イラン) 染めていたとは思えないですけど。

(清家) 白髪が混ざってたとかも印象がないような。

(友永) そうですね、ないですね。

(イラン) すごい真っ黒です。

(友永) 久しぶりにネットで相原さんの画像を見てたんですけど、やっぱり若いというか年齢不詳の人ですよ。アニメーションをやってるような人とは思えないような。ミュージシャンとか。

(イラン) そうですね。

(清家) アニメーションではないところの映像界限に行くとああいう人は、あそこまでヒッピーっぽい人はいないですけど、ちょっと変わった人はいると思うので。

(イラン) でもどっちかと言えばやっぱりミュージシャンみたいなね、フォークとか、ギターひとつで世界を回ってそうですね。

(友永) いつも半纏着てね。

(清家) そうですね、南米っぽいような。

(友永) そうそうそうそう！やっぱりあの顔もね、どちらかと言えば。

(清家) 南米っぽい。

(友永) だけど、確かにすごいなと思ったのは、ツテもないのに北欧に行って。

(清家) あれツテはあったんじゃないですかね。先方のシンポジウムみたいなのに参加しているはずなので、何かのツテはあると思います。何もなく半年もってことはないと思うので。

(友永) 半年も行ったんですか。

(清家) 半年、結構長期間で行っていて。

（友永）あ、そうなんですか。じゃあ、僕がオープロに入ったのは多分それから帰ってきた後ですね。

（清家）そうだと思います、はい。相原先生がオープロに入られたのも帰ってきてからだと思います。

（友永）直接相原先生に習われたことはないですか。

（清家）ないです。

（清家）ただ京都造形大の学校で私も少しだけ仕事をさせて貰っていたりしてまして、相原先生が管轄されていた所の下にいました。あまりお会いすることはなかったですけど。ご挨拶をするぐらいで。

（イラン）テレコムに移ってからも、友永さんはオープロ関係のイベントに参加していますし、オープロを出てからも、相原さんに上映会などで会ったりすることはありましたか？

（友永）その後は特に話したような記憶はないですね。

（イラン）そうですか。

（友永）結婚式には出てくれたかな…。よく覚えてない…。

（イラン）あの結婚式ね。

（清家）あのって何ですか？

（イラン）映像が残っている式です。

（友永）アニドウのイベントです。

（イラン）アニドウのイベントです、結婚式は。

（清家）そうなんですか。

（イラン）映像がありますよ。

（友永）葬式と結婚式はアニドウのイベントです。

（イラン）すごいね。

（イラン）でもね、なみきさんがやらなければ、やっぱりやってくれる人がいない。

（友永）でも、本人としては嬉しいかもしれないですよ。なみきくんがあれだけやってくれて。アニメーションのことをよく知っていて、皆さんの記憶に残るし。その後、暫くしてオープロを辞めて、大学の先生になったって聞いたんでね。その後は全然分からないですけど。

（清家）大学の先生になってからは。

（友永）アニメには一切関わってないですね。

（イラン）動画としては、原画の立場から見て、同じ社内でも多い人数というわけではないですけど、よく一緒に連んだり、仲良しというのがあるじゃないですか。毎日のように一緒に食事をするとか、そういう人はいたんですか？ 相原さんは、社内にそういう仲間は。

(友永) そうですね…、あんまり連んだりすることはないですね。あまり記憶にはないんですけど。ただ一人、相原さんを非常に尊敬してる人がいて。葛岡博さんと言って、セカンドシリーズのレイアウトをやっていた人なんですけど。

(イラン) レイアウト？

(友永) レイアウト、監修をやってた人です。今はね、京都精華大学の先生をやってますよ、アニメーション学科の。

(イラン) 当時オープロにいた方で？

(友永) ええ。葛岡さんは元々アニメーターというより絵描きになりたくて、だからもう皆に「作家になれ作家になれ」って言って、「作家じゃないとダメだ」って。五月蠅いなとか思いながら。漫画のアニメーターがなんでいけないんだって。何年か前に会った時は、京都半分東京半分で行ったり来たりしてると聞いたんですけども。

(イラン) オープロの 50 周年にいらっしゃるんじゃないですか？

(友永) うーん…。

(清家) 米川さんはいらっしゃらない。

(イラン) 米川さんはいらっしゃらない。亡き人ですよ。

(友永) 鬼籍に入ってます。

(清家) 米川さんのお話をお聞きたしたかったです。

(友永) あとは真鍋譲二さん、真鍋さんに聞けば知っているかもしれない。連絡先は知らないですけど。なみき君は知っているかもしれないですね。

(イラン) 絶対に知ってるでしょうね。

(友永) 『月刊ベティ』に漫画を描いてた人ですから。

(イラン) 漫画家の真鍋譲治とは違う人ですね。漫画家に真鍋譲治という人がいます。『アウトランダーズ』とか色々描いている人。

(友永) その人は多分違います。あの人はアニメーターではないです。

(友永) 葛岡さんはいろいろ話してくれるかもしれませんがね。だから結構、相原さんも、色々イベントがあるから。

(イラン) 別の人とちょっと重なっているのかな。こっちは『ホビット』とかあいう特殊な絵柄の、そういうレイアウトとか背景みたいなイメージが記憶にあります。ものすごく特徴的な名字じゃないですか。もう一回確認します。

(友永) 多分、ネットで調べると出て来ますよね。

(清家) お名前は聞いたことがあります。クレジットで見たことがあります。

(清家) このつながりが分かってよかったです。

(イラン) アナグマ。

(清家) 初めて出て来ました、アナグマプロ。

(友永) 僕は相原さんが居たように聞いてたんですけど、そこにいたのかどうかは確信がないです。面白可笑しく話してくれたのかもしれないですけどね。

(清家) この会社名も初めて聞きました。

(イラン) ね。ハテナプロやら、アートフレッシュやら。いっぱいありますよ。

(友永) いっぱい分かれましてね、あの時。

(イラン) アニメーターだから、一本で独立して自分たちの会社を作るという。そういう風に自分の任務に自信を持った人は、多分こう、「こんなところは出てやるよ」とか。虫プロからも東映からも、色んな人が。

(友永) 給料の面で独立した方が稼げるとか、色々あったんじゃないですか、あの当時は。

(清家) そうなんですかね、大手の方が給料は…。

(友永) ただ、アニメーションの創成期はやっぱり、独立をした方が稼げたという話だった。手塚さんの本にも書いてましたしね。

(イラン) やっぱり制作がどんどん増えていく中で。

(友永) アニメーターが短命だったんですよね。

(イラン) まだそういった市場原理が働いていたんですね。後から働かなくなるんですよね。

(友永) そう、それでやっぱりそのうちだんだん単価が安くなって。

(イラン) いくら人手が足りなくても(単価は)上がらないんですよね。

(友永) 昔のクレジットを見たら、原画だけでも2人か3人ぐらいでしたけど、今は1本あたりの原画だけでクレジットタイトルも読めないぐらいに。

(イラン) そんなに増えているんですか。

(友永) 増えてる。だから、小刻みなんですよね。昔はあるボリュームで仕事を担当出来たんですけど、今は1カット、せいぜい10カットか、非常に細かい仕事ばかりになっていますから。稼ぎというか、収入もそんなに多くないんじゃないかな…。とにかく仕事のアップが次から次に来るんで、大変だろうなと思います。

（イラン）制作管理も大変になるんですね、その分だけ。

（友永）ええ。

（イラン）今は制作管理の方がお金がかかるような感じで、無用に複雑で、制作工程というか流れがなかなか読めません。昔は割と…。

（友永）単純でしたよね。

（イラン）少人数でね。

（清家）相原先生は昔の会社だから働いていたというのがあるかもしれないですね。今だったらすぐ辞めてたんじゃないかという感じがします。雁字搦めで。

（友永）僕でもそう思いますよ。僕が下手だったら。

中島崇：2021.4.6.（東京都内）

（清家）『あめ』、『コンプレックス』、『生+死』などについてですが、『FREEK OUT』はかわなか（のぶひろ）さんも憶えておられて、デカルコマニーだと書かれています。

（清家）解説に「スチューデントパワーの始まり、ヒッピー文化の……」と書いてありますが、どんな絵柄だったか覚えておられますか？初期の作品なのでもしかしたら『やまかがし』みたいな線画で描かれた作品なのか、写真や映像だけで作っていたのか。

（中島）少なくとも『あめ』は1965年制作ですから、彼のほとんど初期作品に近いと思うんです。

（中島）1969年だったかその翌年だったかに、彼が新橋にあった事務所（旧称日本アンダーグラウンド・センター。現イメージフォーラム）に最初に来た時に、週刊誌の「平凡パンチ」を見たと言っていました。それは間違いありません。なぜ「平凡パンチ」かというと、当時アンダーグラウンド映画の特集があって、それにかわなかさんが日本の作品の図版をずいぶん提供していました。

（中島）その時に『あめ』や『SMOG 70』を見せてもらったと思います。それで驚いたのは、画面が微妙に上にずれていまして、ですので少なくともこの2作品に関してはドローイングが中心だったと思います。紙に描いた作品ですね。『あめ』に関しては、水たまりであるとかそういった印象はあまりなくて、一本の直線として雨が描かれてそれが何本も入ってくる、そういう映画だと思いました。あとは具体的なイメージは憶えていません。『SMOG 70』も、たしか雨の代わりに煙になって、やはり線画で描いてありました。写真を参考にしているということですので写真は使っていたと思います。確かゴダールの肖像みた

いなもの、ポートレイトも出てきたような気がします。そこに煙突が線画で描いてあって、そこから煙がもくもくとしていたことは少し記憶にあります。この2本に関してはとにかく技術が非常に稚拙でした。紙のフレームが見えますから、曲がってるわけです。それを見終わった後、どうして僕の映画はこんなに斜めになっているのか技術について聞きたいと言っていました。彼自身は技術や機械的なメカニズムに対してあまり関心がないためにそうになってしまう。なぜかと訊かれると、やはり一眼レフでないもので撮っているからだと言いたいようがないんですね。16mmはボレックス、ターゲットタイプかな。8mmだと標準が12.5mmで、少し望遠があって(25mm)、それから広角も10mmぐらいのがあると思います。その3本がついたカメラなんです。特にアニメは接写ですから、映したところは真っ直ぐに見えていても、撮ったものはずれるんです。8mmというのはいい加減な作りもあるので、ミラーが曲がっているとそうなります。まともに撮っても一眼レフ(レフレックス)ではないので、ファインダーから見たところと映ったところがずれるのは当たり前なんです。彼の友達だったワラシャンドという作家がいるんですけど、彼は非常に技術的に上手い人でした。1970年から72年くらいの3年ほど、彼は一生懸命映画を作っていて、多分友達だったので彼に聞いたりして、ズラし方もいろいろ研究したのではないのでしょうか。1971年制作の『風景の死滅』くらいになると、ちゃんと真ん中に映っていたのではないかと思います。

(中島) 一番よく憶えてるのは『SMOG 70』でしょうか。ちょうどダブルからシングルに変わる時代で……彼はダブル8で撮っていたと思います。ダブル8だとまずレフレックスはないと思うので、ターゲット・タイプのカメラを使っていたということではないかと思います。

(清家) 『相模総合補給廠』、これは名前をネットで調べたら昔事件があり、元々米軍基地か何かの場所だったそうです。

(中島) これはタイトルも全然記憶にないです。大抵タイトルは記憶にあるんですけども。

(清家) この作品は資料が出て来ていません。

(中島) これは全く実写の可能性、映画のカメラで撮影している可能性はありますね。

(清家) 最初の4つだけが8mmで、後半1971年くらいから確か16mmを手に入れて。

(中島) 『TIME TO KILL』は全編スクラッチで構成されています。これは16mmですね。

(清家) 16mmでスクラッチは小さくて大変ですね。

(中島) どうやったんでしょうね。『サクラ』はメタモルフォーゼしますが、それと同じように『TIME TO KILL』は線画が後半は雲になったり、線的ではあると思うけど、そのくらいの表現はあったように思います。引っ掻き傷で、スタジオのクズ箱にあった素通しのフィルムにスクラッチして、シネカリグラフというか……斬新なことをやっている印象がありました。スクラッチフィルムはなんと言ってもノーマン・マクラレンが有名で、マクラレンのように音とシンクロまでするような丁寧さはありませんが、何かが爆発

するような、すごい印象があったような気がします。

（清家）『SMOG 70』は、写真の前景に手で描いた煙突があるという感じですか？

（中島）写真のカットとの組み合わせだと思います。

（清家）写真のカットと絵のカットと。

（中島）そうです。双方のカットの組み合わせだと思います。8mm だと出来ないでしょうし、よほど技術を知ってないとダメですから、そんな厄介なことはやらないと思います。技術的には非常に無頓着でしたから。

（清家）3 つ作って 3 つとも曲がっていたということは、おかしいなと思いながら作り続けていたということですね。

（中島）少なくともこの 60 年代の映画というのはそういうことだと思います。

（中島）この頃の映画作家は、接写というのはクローズアップレンズをつけてやりますよね。それで、撮る人はみんなテストフィルムでいろいろ作ってチャートで線を引いて、ズレがこのカメラはどのぐらいあるのか、そういったことを調べて、自分のカメラでなければセンターに来ないから撮ることができないと考えていました。ほとんどの人がターゲット・タイプのカメラで撮っていると思います。回転させて撮るわけです。

（中島）しかし、彼の一生というのはこのヒッピー文化の影響が非常に大きいですね。いつの間にかスウェーデンに行ったりして。アメリカでなく欧州ですけど、そこでノマドのように時を過ごした。

（中島）1975 年に『STONE』を作って、相原氏はあんまり人の意見を聞かないタイプですが……自分がヒッピーの文化の中に染まってシタールという楽器を使った音楽を使用したと言っていました。70 年前後と言えば、この頃は全世界的にみんなピンクフロイドを神のように慕っていました。60 年代ではこれがインドのシタールでした。宮井陸郎という作家が 1970 年の前半までいましたが、彼を始めとしてみんなインドやネパールに行ったりして、帰って来ると映画を作り始めた。宇宙や瞑想、コズミックなどのうちの一つで宇宙のブームというのがありまして、それは世界的に流行っていて日本にも浸透していました。「新作ショーケース」は私たちアンダーグラウンド・シネマテークが新人の登竜門として力を入れていたプログラムです。来たものは特に選抜しないという考え方で、多いときは新人の作品を 8 本くらい上映するんです。1972 年頃だったか、そのうちの 7 本がピンクフロイドの音楽を使っていたのにはびっくりです。発想がみんな同じなんですよ。

（清家）当時は著作権などはあまり気にせず勝手に……

（中島）著作権は全く気にしてなかったでしょうね。シタールも日本では大体ラヴィ・シャンカールくら

いだったので、レコードからだとなヴィ・シャンカールのものだと思います。それで、上映が終わった後に「この中の一人でも僕のセンスについていける人がいたら僕は嬉しい」と、みんな同じことを言うんですよ。観客なんかクソくらえという考え方でしたよね。

（中島）この頃は作り手も自分の作品について具体的には喋らなかった。相原さんもそうですよね。いかにもこの頃の映画はそうであったような気がします。

（清家）相原先生の作品の解説で、ご自身が書かれたものは何を言っておられるのかが分からないことがあります。

（中島）そうなんです。（笑）

（清家）とても言いたいことがありそうな印象はあるのですが、でもあまり何も言わない。

（中島）あまり何も言わないですよ。

（清家）晩年の作品になると余計に何も言わなくなります。

（中島）晩年の作品は自分のリズムを作っていますね。カクカクのアニメーションをやめて、特に強調したい言葉はフル（アニメ）で作る。それは非常に強みではないでしょうか。

（中島）彼は中野坂上にあった「スタジオゼロ」に少し居たことがあるのですが、林静一がここで3作品作っています。

（清家）林静一さんもここにいらしゃったんですね。

（中島）いました。

（清家）すごいスタジオですね。

（中島）『サクラ』は何回も上映しました。ヒトラーと桜の花が散る様子のコントラストが印象的です。

（清家）『TIME TO KILL』は何かありませんか？

（中島）『TIME TO KILL』は後からマジックで着色していて、色がとても鮮やかですよ。

（中島）普通のポータブルの16mm映写機は画面が暗いですから、暗いものだと思っているところもあって、あんなに鮮やかに色が届くスクラッチならばやりたくなるのがわかるような気がします。

（清家）何の絵が描いてあったのでしょうか？『STOP!』は兵隊や女の人が出てくる作品でしたが『TIME TO KILL』は？

（中島）『TIME TO KILL』は、2つの目玉があったのは憶えています。眉毛や鼻までは描かないといったところでしょうか。

（清家）『TIME TO KILL』は2つの目玉が動いている作品。

（中島）2つの目玉がガーッと動いていました。スクラッチですから一コマ一コマにズレがあって、ラン

ダムに傷が現れるんです。

（清家）『生+死』は？

（中島）『生+死』はよく憶えていません。タイトルは憶えてるので、映画は見ています。

（中島）とにかくインデペンデントでこれだけ長く作っている人はいないですからね。

（清家）そうですね、途中でやめてしまったり。

（中島）確かにアニメーション制作講座でも作ると人はたくさん来んです。だから（アニメの）支持の潜在性はとてもあるのですが、どういうわけか作り手がいなかったですよ。IKIF の木船さんと山村さんが作家として活動し始めたのは、だいたい 80 年前後ですよ。

（清家）たしかこの上映会が 79 年ぐらいで、当時木船先生が学生だったということなので。

（清家）最初の頃は『やまかがし』のようなテイストで作られていますよね。フィルムスクラッチかこのテイストか。

（中島）そうですね、晩年はどちらかというと抽象的ですよ。ヒッピー文化の継承というよりも、スクラッチの手法と同様に 24 コマ/秒のフレーム数を全て使って何ができると気迫に満ちた映像を多く残している。

（清家）晩年は抽象的で、『やまかがし』のようなテイストは『新禿山の一夜』という作品を最後に作らなくなっています。

（中島）3 分間の『妄動』や『水輪』なども 70 年代の代表作だと思います。あの頃から花だけであるとか、花でもそれがぐっとリアルな花になったかと思うとすぐに散ってしまっただけで抽象になるという印象でした。そういった意味ではこちらは非常に具象的ですね。

（清家）途中から具象的な人間は描かなくなりました。すごく丁寧に描かれた昆虫や指先だけというのはありますが、人間の全身や顔が具象的な形で出てくるのは『新禿山の一夜』が最後です。嫌になってしまったのかわからないですけど。

（中島）僕は少しわかります。70 年代の内ゲバやギスギスした闘争心ばかりが世相を形成して、具象的なものが撮れなくなってしまったのではないのでしょうか。彼はヒッピー文化から来ているので、基地であるとか具体的に誰かが撮影した写真を使っていますけれども、そういったことに対して何か訴えたいという気持ちがだんだん無くなって来ますよね。それでコズミックが来るとすぐ近くの人をインドに行って……彼はインドではなくスウェーデンに行きましたけど、別の世界に入っていくというのは分かるような気がします。

（清家）多分スウェーデンに行かれたことで何か大きく変わったのではないかと思います。

（中島）変わったでしょうね。それから晩年はやはり海外によく行ってましたよね。

（中島）40年間作ってるって、すごいですよね。

年表

	草月アートセンター	アンダーグラウンド・センター、他実験映画に関するイベント	相原イベント	相原作品	その他
1958	<シネマ 58>8 月例会「ルイス・ブニュエル特集」、 草月アートセンター発足、 <シネマ 58>9 月例会「ソ連映画」、<シネマ 58>10 月例会「亀井文夫記録映画特集」、<シネマ 58>11 月例会「恋ざんげ」ほか				
1959	<シネマ 59>1 月例会 LSD (幻想剤)の実験(島崎俊樹ほか)「赤西蠟太」、<シネマ 59>2 月例会「戦後ニュース映画」、<シネマ 59>4 月例会「イタリア映画選集」、 <シネマ 59>5 月例会「ヨリス・イヴェンス特集」、<シネマ 59>6 月例会、<シネマ 59>7 月例会「小型映画特集」				
1960	3 人のアニメーション(草月コンテンポラリー・シリーズ 5) (アニメーション 3 人の会)				

1961	試写会 ウィリアム・クライン 『ブロードウェイ・バイ・ライ ト』、草月シネマテーク第1回 「ドキュメンタリーの視点」、草 月シネマテーク第2回「新しい テレビの映像-和田勉作品 集」、3人のアニメーション・2 (草月シネマテーク第3回) (アニメーション3人の会)				
1962	3人のアニメーション・2(草月 シネマテーク第3回)(アニメ ーション3人の会)続き、 試写会 勅使河原宏『おとし 穴』、試写会勅使河原宏『い のち-蒼風の彫刻』、試写会 ペーター・クーベルカ作品、草 月シネマテーク第4回「追い かけっこの活力」、SACの会・ 実験映画招待試写会、SAC の会・9月例会 羽仁進『手を つなぐ子ら』、草月シネマテ ーク第5回「新しいテレビの映 像・2」				
1963	3人のアニメーション・3(草月 シネマテーク第6回)(アニメ ーション3人の会)、草月映画				ケネディ 暗殺

1963	の集い 勅使河原宏『いのち』 ／ルネ・クレマン『太陽がいっぱい』				
1964	試写会 勅使河原宏『砂の女』、草月シネマテーク第7回「新しい映像＝大島渚」、草月シネマテーク第8回「新しい映像＝ドキュメント特集」、 試写会「ドナルド・リチー作品」、草月シネマテーク第9回「第3回ベルギー国際実験映画祭受賞に本作品」、 草月シネマテーク第10回「イタリア映画名作集」、アニメーション・フェスティバル(草月シネマテーク第11回)				ガロ創刊、東京オリンピック、新幹線
1965	試写会 ジョン・カサベテス『アメリカの影』、「日本映画の足跡 東宝編―トーキー初期から今日まで」、 「日本映画の足跡・続東宝編」、アニメーション・フェスティバル 65(田名網作品出品)		スタジオ・ゼロ入社	『あめ』	

1966	世界実験映画祭-映画芸術 の先駆者たち、世界実験映画 祭-映画芸術の先駆者たち 第2期、草月シネマテーク第 12回「アンダーグラウンド・シ ネマ」、草月シネマテーク第 13回「アンダーグラウンド・シ ネマ」、草月シネマテーク第 14回「ドイツ表現主義の映画 -フリッツラング」、草月シネマ テーク第15回「アニメーション の世界-カナダ・フランス」、草 月シネマテーク第16回「特集 =7つの国の異色短編」、久 里洋二「アニメーション映画の すべて」、アニメーション・フェ スティバル66(田名網作品出 品)、草月シネマテーク第17 回「喜劇特集-サイレント時代 の活力」、第4回フランス映画 祭、草月シネマテーク「ベル・ エポックの無声映画」、草月シ ネマテーク第18回「東欧映画 への招待-チェコスロヴァキ ア」			『生+死』	
------	---	--	--	-------	--

1967	映画『石けり(ほっぶ・スコッ チ)』の音入れハプニング、草 月シネマテーク会員特別例会 『恋ざんげ』ほか、草月シネマ テーク第 19 回「漫画映画の系 譜」、草月シネマテーク第 20 回「ドイツ表現主義映画-フリ ッツ・ラング特集」、アンダーグ ラウンド・フィルム・フェスティ バル、草月シネマテーク 21 回 「チャールズ・チャップリン特 集」、草月シネマテーク第 22 回「モンタージュの発見」、草 月シネマテーク「モンタージュ の発見編」サイレント喜劇の 活力」、「アメリカの実験映画- シュールレアリスムからアン ダーグラウンド・シネマへ」、 草月シネマテーク 5 月例会 「喜劇映画の系譜」、草月シ ネマテーク会員例会 1 周年記 念特集「怪奇と幻想」、草月シ ネマテーク 8 月例会「ソヴィエ トの映画」、草月シネマテーク 「アニメーションへの招待」、 草月シネマテーク 10 月例会 「風刺劇映画特集 1」、第 1 回 草月実験映画祭、草月シネマ テーク 12 月例会「風刺劇映画 特集 2」			『FREEK OUT』	
------	--	--	--	-------------	--

1968	草月シネマテーク 1 月例会 「時代をこえた映画のアクチュアリティ」、草月シネマテーク 2 月例会「ヤクザ映画-戦後日本映画のひとつの流れ」、草月シネマテーク 3 月例会「イタリアン・ネオレアリズム以後」、草月シネマテーク 4 月例会「アメリカ映画にみる政治」、草月シネマテーク 5 月例会「世界の新しい映画-ヌヴォー・シネマ 1」、草月シネマテーク 6 月例会「世界の新しい映画-ヌヴォー・シネマ 2」、映像・デザイン研究「饒舌の映像-テレビ・コマーシャル・フィルム」草月シネマテーク 7 月例会「怪奇と幻想」、草月シネマテーク 8 月例会「ピエル・パオロ・パゾリーニ」、草月シネマテーク 9 月例会「日本映画の時代意識 1」、フィルム・アート・フェスティバル東京 68、草月シネマテーク 11 月例会「日本映画の時代意識 2」、草月シネマテーク 12 月例会「ジェリー・ルイス特集」、「インター・メディア・アート・フェスティバル」			『SMOG 70』	
------	---	--	--	-----------	--

1969	草月シネマテーク1月例会「ドナルド・リチー新作個展」、草月シネマテーク2月例会 サッシャー・ギトリ作品ほか、スタン・ヴァンダービー来日公演「エクスパンデッド・シネマ」、草月シネマテーク特別例会「デンマーク映画祭 カー・ル・ドライヤー特別上映」、草月シネマテーク3月例会「冒険活劇映画特集」、草月シネマテーク4月例会「日本映画の鉱脈」、草月シネマテーク4月例会「ドイツ表現派映画解雇上映第1期＝フリッツ・ラング特集」、草月シネマテーク6月例会「ドイツ表現派映画解雇上映第2期」、草月シネマテーク7月例会「ドイツ表現派映画解雇上映第3期」、草月シネマテーク8月例会「アニメーションと実験映画」、草月シネマテーク9月例会「溝口健二特集」、フィルム・アート・フェスティバル東京 69 初日の造反により中止、草月シネマテーク10月例会 荒川修作『WHY NOT 終末論的生態学のセレナーデ』、草月シネマテーク11月例会ルイス・ブニュ	日本アンダーグラウンド・センター設立	日本アンダーグラウンド・センターの事務所に作品持参	『コンプレックス』(71年)、 『STOP!』(70年)	
------	--	---------------------------	----------------------------------	---	--

1969	エル特集」、草月シネマテーク 12 月例会「アンドレ・キノ」				
1970	草月シネマテーク 1 月例会 「国際短編映画の新しい展望 -オーベルハウゼン短編映画 祭受賞作品特集」、草月シネ マテーク 2 月例会「飯村隆彦 個展と荒川修作」、草月シネ マテーク 3 月例会「ルイス・ブ ニュエル特集 2」、草月シネマ テーク 4 月例会「ドイツ表現派 映画解雇上映 第 4 期」、草 月シネマテーク 5 月例会「ドイ ツ表現派映画解雇上映第 5 期」、草月シネマテーク 6 月例 会「寺山修司とじゃん＝リュッ ク・ゴダール」、草月シネマテ ーク 7 月例会「ロジャー・コー マン＋ロマン・ポランスキ ー」、草月シネマテーク 9 月例 会「ジャン・マリ・ストローブ＋ グラウベル・ローシャ」、草月 シネマテーク 10 月例会「ミクロ シュ・ヤンチョー」ほか、草月 シネマテーク 11 月例会「アニ メーション特集(カナダ／ベル ギー)」、第 1 回シネマ・オープ ンハウス「ニューシネマ＋ニュー	アンダーグラウンド・ シネマテーク開始		『サクラ』 『TIME TO KILL』	

1970	一・ロック」、ジャン＝リュック・ゴダール特集上映『東風』『中国女』『ウィークエンド』、草月シネマテーク 12 月例会「チェコスロヴァキア／キューバ」				
1971	草月シネマテーク 1 月例会『思春期』『傷だらけのアイドル』、草月シネマテーク 2 月例会 ポーランド映画特集」、草月シネマテーク 3 月例会「ドイツ映画の新しい波」、草月アートセンター解散	「アニメーション特集」(相原、島村達夫の『幻影都市』(1967)、『透明人間』(1968)、林静一の『かげ』(1968))、 「ポールシャリツツ」、「飯村隆彦」	アニメーション特集で『TIME TO KILL』(1970)と『SMOG 70』(1968)上映	『風景の死滅』	三里塚闘争
1972		「寺山修司」、 「田名網敬一」	「相原信洋・繁尾悟雄 アニメーション作品集」	『やまかがし』 『おしろい羽根』 『相模原補給廠』 『みつばちの季節は去って』	大阪万博
1973		「中井恒夫」、 「荻原朔実」、 「FILM EXHIBITION CROSSROADS」(山崎博)、「第 1 回アンダーグラウンド・シネマ新作展」、『リトアニアへの旅の追憶』(1972)上映、	「相原個展」、 「第 1 回アンダーグラウンド・シネマ新作展」、	『初春狐色』 『赤いギヤマン』 『逢仙花』 『うるし』 『短距離ランナー』	

1974		「100 フィート・フィルム・フェスティバル」、「第 2 回アンダーグラウンド・シネマ新作展」、「アンドレ・キノ」、「松本俊夫」	「100 フィート・フィルム・フェスティバル」(妄動)、4 月から 9 月までスウェーデン	『妄動』	
1975		「第 3 回アンダーグラウンド・シネマ新作展」	「第 3 回アンダーグラウンド・シネマ新作展」	『STONE』 『STONE NO.1』 『新禿山の一夜』	ベトナム戦争終結
1976		「第 2 回 100 フィート・フィルム・フェスティバル」	「第 2 回 100 フィート・フィルム・フェスティバル」、「実験映画-70 年代の展望」	『雲の糸』 『LIGHT』 『鳥』	
1977		イメージ・フォーラム設立、「久里洋二」、「松本俊夫」、「映像-シュールの時代」、附属研究所卒展、第 3 回 100 フィート・フィルム・フェスティバル	第 3 回 100 フィート・フィルム・フェスティバル	『カルマ』	
1978		「粟津潔」、「田名網敬一」、「寺山修司」、「第 4 回 100 フィート・フィルム・フェスティバル」、「アーティスト・ユニオンシンポジウム'78 特	「第 4 回 100 フィート・フィルム・フェスティバル」	『光』	

1978		別企画 『個人映画・10年の展望』			
1979		「プログラム・イン・ニューヨーク アニメ特集」、「第4回アンダーグラウンド・シネマ新作展」	個展、「第4回アンダーグラウンド・シネマ新作展」、東京造形大での企画上映、「相原信洋アニメーション集」、「100feet film festival Best50」、「Off Theater Film Festival '79 特別企画:70年代自主映画 寺山修司プロデュース『映画魔術館』」、「80年代映画への胎動」、スウェーデンへ	『UNDER THE SUN』	
1980		「80年代映画への胎動」、「第5回アンダーグラウンド・シネマ新作展」、「スタン・ブラッケージ」、「世界のアニメーション - アヌシー映画祭受賞作」、「特集・エクスペリメンタル・アニメーション」、アニメーション 80 発足	「第5回アンダーグラウンド・シネマ新作展」、「100feet film festival Best50」、新作展」のアンソロジー、個展、「第5回アンダーグラウンド・シネマ新作展」、	『水輪(カルマ2)』 『青マッチ』 『風触』 『BURNIN'』 『SHELTER』	

1981		「第 1 回実験映画祭」、「アニメーション 80 作品集」、「アニメーション新人展」、「映像メカニクス 九州芸術工科大学作品集」、「知覚の現象学」、「映画とサウンドの冒険」、「60 年代のアンダーグラウンド映画」	「第 1 回実験映画祭」、「シネマテーク・1980 1980 年公開アンソロジー」	『MY SHELTER』	
1982		「第 1 回実験映画祭」(浜松)、「第 2 回実験映画祭」	「第 1 回実験映画祭」(浜松)、「第 2 回実験映画祭」、「SANSEIDO シネマバラエティ 賀正 1982」	『リンゴと少女』	ジョンレノン暗殺
1983		「ニュー・イメージ宣言」、「第 3 回実験映画 CINEMA TODAY」	「第 3 回実験映画」に『BARVA』(1983)	『BARVA』	
1984		「第 4 回実験映画 CINEMA TODAY」	「第 4 回実験映画」に『S=13』(1984)	『S=13』	
1985		「第 5 回実験映画 CINEMA TODAY」	「第 5 回実験映画」に『逢魔が時』(1985)	『逢魔が時』	

1986		「プログラム・イン・ ニューヨーク」	京都芸術短期大学 着任、「プログラ ム・イン・ニューヨー ク」	『PRIVATE』	
1987		イメージフォーラム・ フェスティバル開始	以降、イメージフォ ーラム・フェスティ バルと関連イベント などに毎年参加	『映像(かげ)』	
1988				『とんぼ』	
1989				『GAVORA』 『水の雲(雲の 水)』	
1990				『LINE』	
1991			田名網敬一が京都 造形芸術大学着任	『MASK』	
1992				『鴉』	
1993				『SPIN』	
1994		『日本実験映画 40 年史』展	『日本実験映画 40 年史』展	『気動』	
1995				『耳鳴り』	
1996				『RAIN - MEMORY OF CLOUD.1』	
1997				『MEMORY OF CLOUD』	
1998				『YELLOW FISH』	
1999				『THE THIRD EYE』	

2000				『WIND』	
2001				『風の呼吸』(共 作)	
2002				『SCRAP DIARY』(共作) 『WALKING MAN』(共作)	
2003				『FETISH DOLL』(共作)	
2004				『MEMORY OF RED』 『LANDSCAPE』 (共作) 『夢 10 夜』(共 作)	
2005				『YELLOW NIGHT』 『Trip』(共作) 『マドンナの誘 惑』(共作)	
2006				『BLACK FISH』 『YELLOW SNAKE』 『ノイズ』(共作)	
2007				『WATER』 『LOTUS』 『一寸法師』(共 作)	

2008				『ZAP CAT』 『CHIRICO』(共 作) 『眼の楽園・ PARADISE FOR EYES』(共作)	
2009				『BLUE MOON』 『FLOWER』 『TEA TIME』 『IF』 『AMMONITE』 『8PM』 『SHUNGA』(共 作)	
2010				『TOMATO』 『DOT』 『SEED』 『CCBB』 『30°C』 『GIGI-GAGA』 『Sky』 『般若心経』(共 作)	
2011				『DREAMS』(共 作)	

草月アートセンター部分資料：『草月アートセンターの歩み』『輝け 60 年代 草月アートセンターの全記録』奈良義巳、野村紀子、大谷
薫子、福住治夫編 フィルムアート社（2002）pp.8-30.

図版出典一覧

- [Fig.1] 『蛾のいるところ』(2001) 清家美佳 作品より
- [Fig.2] 『ふりだし』(2016) 清家美佳 作品より
- [Fig.3] 『NEW MEDIA』(1984) 相原信洋 作品より
- [Fig.4] 『サクラ』(1971) 相原信洋 作品より
- [Fig.5] 『妄動』(1974) 相原信洋 作品より
- [Fig.6] 『STONE』(1975) 相原信洋 作品より
- [Fig.7] 『雲の糸』(1976) 相原信洋 作品より
- [Fig.8] 『カルマ』(1977) 相原信洋 作品より
- [Fig.9] 『BURNIN』(1980) 相原信洋 作品より
- [Fig.10] 『S=13』(1984) 相原信洋 作品より
- [Fig.11] 『逢魔が時』(1985) 相原信洋 作品より
- [Fig.12] 『映像(かげ)』(1987) 相原信洋 作品より
- [Fig.13] 『STONE』(1975) 相原信洋 作品より
- [Fig.14] 『カルマ』(1977) 相原信洋 作品より
- [Fig.15] 『妄動』(1974) 相原信洋 作品より
- [Fig.16] 『やまかがし』(1972) 相原信洋 作品より
- [Fig.17] 『STONE』(1975) 相原信洋 作品より
- [Fig.18][Fig.19] 『BURNIN』(1980) 相原信洋 作品より
- [Fig.20][Fig.21] 『リングと少女』(1982) 相原信洋 作品より
- [Fig.22] 『SHELTER』(1980) 相原信洋 作品より
- [Fig.23] 『MY SHELTER』(1981) 相原信洋 作品より
- [Fig.24] 『おしろい羽根』(1972) 相原信洋 作品より
- [Fig.25] 『やまかがし』(1972) 相原信洋 作品より
- [Fig.26] 『みつばちの季節は去って』(1973) 相原信洋 作品より
- [Fig.27] 『赤いギヤマン』(1973) 相原信洋 作品より
- [Fig.28] 『雲の糸』(1976) 相原信洋 作品より
- [Fig.29] 『初春狐色』(1973) 相原信洋 作品より
- [Fig.30] 『逢魔が時』(1985) 相原信洋 作品より
- [Fig.31] 『映像(かげ)』(1987) 相原信洋 作品より

[Fig.32] 『やまかがし』(1972) 相原信洋 作品より

[Fig.33] 『みつばちの季節は去って』(1972) 相原信洋 作品より

[Fig.34] 『赤いギヤマン』(1973) 相原信洋 作品より

[Fig.35] 『短距離ランナー』(1973) 相原信洋 作品より

[Fig.36] 『妄動』(1974) 相原信洋 作品より

[Fig.37] 『雲の糸』(1976) 相原信洋 作品より

[Fig.38] 『カルマ』(1977) 相原信洋 作品より

[Fig.39] 『気動』(1994) 相原信洋 作品より

[Fig.40] 『SPIN』(1993) 相原信洋 作品より

[Fig.41] 『WIND』(2000) 相原信洋 作品より

[Fig.42] 『SPIN』(1993) 相原信洋 作品より

[Fig.43] 『WIND』(2000) 相原信洋 作品より

[Fig.44] 『やまかがし』(1972) 相原信洋 作品より

[Fig.45] 『やまかがし』(1972) 相原信洋 作品より

[Fig.46] [Fig.47] 『サクラ』(1972) 相原信洋 作品より

[Fig.48] [Fig.49] 『水輪(カルマ2)』(1981) 相原信洋 作品より

[Fig.50] [Fig.51] 『WIND』(2000) 相原信洋 作品より

[Fig.54] 『映像(かげ)』 相原信洋 作品より

[Fig.55] 『MASK』(1991) 相原信洋 作品より

[Fig.56] 『S=13』(1984) 相原信洋 作品より

[Fig.57] 『みつばちの季節は去って』(1972) 相原信洋 作品より

[Fig.58] [Fig.59] [Fig.60] [Fig.61] 『RAIN – MEMORY OF CLOUD.1』(1996) 相原信洋 作品より

[Fig.62] 『妄動』(1974) 相原信洋 作品より

[Fig.63] 『雲の糸』(1976) 相原信洋 作品より

[Fig.64] 『雲の糸』(1976) 相原信洋 作品より

[Fig.65] 『カルマ』(1977) 相原信洋 作品より

[Fig.66] 『BURNIN』(1980) 相原信洋 作品より

[Fig.67] 『リングと少女』(1982) 相原信洋 作品より

[Fig.68] 『S=13』(1984) 相原信洋 作品より

[Fig.69] 『サクラ』(1970) 相原信洋 作品より

[Fig.70] 『やまかがし』(1972) 相原信洋 作品より

[Fig.71] 『雲の糸』(1976) 相原信洋 作品より

[Fig.72] 『カルマ』(1977) 相原信洋 作品より

[Fig.73] 『WIND』(2000) 相原信洋 作品より

[Fig.74] 『土の上』(2021) 清家美佳 作品より

付録

[Fig.75] [Fig.76] [Fig.77] [Fig.78] 『STOP!』(1969-1970) (正確な制作年は不明) 相原信洋 作品より

[Fig.79] [Fig.80] 『LIGHT』(1976) 相原信洋 作品より

[Fig.81] [Fig.82] 『STONE NO.1』(1975) 相原信洋 作品より

[Fig.83] [Fig.84] [Fig.85] [Fig.86] 『STONE』(1975) 相原信洋 作品より

[Fig.88] [Fig.89] [Fig.90] [Fig.91] 『UNDER THE SUN』(1979) 相原信洋 作品より

[Fig.92] [Fig.93] [Fig.94] 『青マッチ』(1980) 相原信洋 作品より

[Fig.95] [Fig.96] [Fig.97] [Fig.98] 『風蝕』(1980) 相原信洋 作品より

[Fig.99] [Fig.100] [Fig.101] [Fig.102] 『BURNIN』(1980) 相原信洋 作品より

[Fig.103] [Fig.104] 『SHELTER』(1980) 相原信洋 作品より

[Fig.105] [Fig.106] 『MY SHELTER』(1981) 相原信洋 作品より

[Fig.107] [Fig.108] [Fig.109] [Fig.110] 『BARVA』(1983) 相原信洋 作品より

[Fig.111] [Fig.112] [Fig.113] 『風景の死滅』(1971) 相原信洋 作品より

[Fig.114] [Fig.115] [Fig.116] [Fig.117] 『PRIVATE』(1987) 相原信洋 作品より

[Fig.118] [Fig.119] [Fig.120] [Fig.121] 『リンゴと少女』(1982) 相原信洋 作品より

[Fig.121] 『神話伝承シリーズ サバンナ』白土三平(1974) (『神話伝承シリーズ サバンナ』小学館、2000)

[Fig.122] 『退屈な部屋』つげ義春(1975) (『無能の人・日の戯れ』新潮社、1998、p12)

[Fig.124] [Fig.125] [Fig.126] 『やまかがし』(1972) 相原信洋 作品より

[Fig.127] [Fig.128] [Fig.129] [Fig.130] 『サクラ』(1970) 相原信洋 作品より

[Fig.131] [Fig.132] [Fig.133] [Fig.134] [Fig.135] [Fig.136] [Fig.137] 『やまかがし』(1972) 相原信洋 作品より

[Fig.138] [Fig.139] [Fig.140] [Fig.141] [Fig.142] 『おしろい羽根』(1972) 相原信洋 作品より

[Fig.143] [Fig.144] [Fig.145] [Fig.146] [Fig.147] 『みつばちの季節は去って』(1972) 相原信洋 作品

より

[Fig.148] [Fig.149] [Fig.150] [Fig.151] 『初春狐色』(1973) 相原信洋 作品より

[Fig.152] [Fig.153] [Fig.154] [Fig.155] [Fig.156] [Fig.157] 『赤いギヤマン』(1973) 相原信洋 作品より

[Fig.158] [Fig.159] [Fig.160] [Fig.161] 『逢仙花』(1973) 相原信洋 作品より

[Fig.162] [Fig.163] 『うるし』(1973) 相原信洋 作品より

[Fig.164] [Fig.165] [Fig.166] 『短距離ランナー』(1973) 相原信洋 作品より

[Fig.167] [Fig.168] 『新禿山の一夜』(1975) 相原信洋 作品より

[Fig.169] [Fig.170] [Fig.171] 『妄動』(1974)

[Fig.172] [Fig.173] [Fig.174] [Fig.175] [Fig.176] [Fig.177] 『雲の糸』(1976) 相原信洋 作品より

[Fig.178] [Fig.179] [Fig.180] 『カルマ』(1977) 相原信洋 作品より

[Fig.181] [Fig.182] [Fig.183] 『水輪 (カルマ 2)』(1980) 相原信洋 作品より

[Fig.184] [Fig.185] [Fig.186] 『とんぼ』(1988) 相原信洋 作品より

[Fig.187] [Fig.188] [Fig.189] 『雲の水』(1990) 相原信洋 作品より

[Fig.190] [Fig.191] [Fig.192] [Fig.193] 『LINE』(1990) 相原信洋 作品より

[Fig.194] [Fig.195] 『SPIN』(1993) 相原信洋 作品より

[Fig.196] [Fig.197] 『気動』(1994) 相原信洋 作品より

[Fig.198] [Fig.199] 『MEMORY OF CLOUD』(1997) 相原信洋 作品より

[Fig.200] [Fig.201] 『WIND』(2000) 相原信洋 作品より

[Fig.202] [Fig.203] [Fig.204] 『MEMORY OF RED』(2004) 相原信洋 作品より

[Fig.205] [Fig.206] [Fig.207] [Fig.208] [Fig.209] [Fig.210] [Fig.211] [Fig.212] [Fig.213] [Fig.214] 『S=11』(1984) 相原信洋 作品より

[Fig.215] [Fig.216] [Fig.217] [Fig.218] [Fig.219] [Fig.220] 『逢魔が時』(1985) 相原信洋 作品より

[Fig.221] [Fig.222] [Fig.223] [Fig.224] [Fig.225] [Fig.226] 『GAVORA』(1989) 相原信洋 作品より

[Fig.229] [Fig.230] [Fig.231] 『RAIN – MEMORY OF CLOUD.1』(1996) 相原信洋 作品より

[Fig.232] [Fig.233] [Fig.234] [Fig.235] [Fig.236] [Fig.237] 『YELLOW FISH』(1998) 相原信洋 作品より

[Fig.238] [Fig.239] [Fig.240] [Fig.241] [Fig.242] [Fig.243] 『THE THIRD EYE』(1999) 相原信洋 作品より

[Fig.244] [Fig.245] [Fig.246] [Fig.247] 『BLACK FISH』(2006) 相原信洋 (DVD 『Tokyo Loop』イ

メージフォーラム、2007)

[Fig.248] [Fig.249] [Fig.250] [Fig.251] 『LOTUS』(2007) 相原信洋 作品より

[Fig.252] [Fig.253] [Fig.254] [Fig.255] [Fig.256] [Fig.257] 『映像(かげ)』(1987) 相原信洋 作品より

[Fig.258] [Fig.259] [Fig.260] [Fig.261] 『鴉』(1992) 相原信洋 作品より

[Fig.262] [Fig.263] [Fig.264] [Fig.265] [Fig.266] 『YELLOW NIGHT』(2005) 相原信洋 作品より

[Fig.267] [Fig.268] 『YELLOW SNAKE』(2006) 相原信洋 作品より

[Fig.269] [Fig.270] [Fig.271] [Fig.272] 『ZAP CAT』(2008) 相原信洋 作品より

[Fig.273] [Fig.274] [Fig.275] [Fig.276] [Fig.277] 『GIGI-GAGA』(2010) 相原信洋 作品より

[Fig.278] 『SKY』(2010) 相原信洋 作品より

[Fig.279] [Fig.280] [Fig.281] 『MASK』(1991) 相原信洋 作品より

[Fig.281] 『AMMONITE』(2009) 相原信洋 作品より

[Fig.282] 『8PM』(2009) 相原信洋 作品より

[Fig.283] [Fig.284] 『SeeD』(2010) 相原信洋 作品より

[Fig.285] [Fig.286] 『CCBB』(2010) 相原信洋 作品より

[Fig.287] 『DOT』(2010) 相原信洋 作品より

[Fig.288] 『BLUE MOON』(2009) 相原信洋 作品より

[Fig.289] 『FLOWER』(2009) 相原信洋 作品より

[Fig.290] 『IF』(2009) 相原信洋 作品より

[Fig.291] 『TEA TIME』(2009) 相原信洋 作品より

[Fig.292] 『TOMATO』(2010) 相原信洋 作品より

[Fig.293] 『30°C』(2010) 相原信洋 作品より