

幾原邦彦『少女革命ウテナ』におけるバンクの役割 ——天井桟敷の影響を中心に——

高橋優季

はじめに

幾原邦彦(1964-)⁽¹⁾は日本のアニメ監督である。彼は、学生時代に寺山修司(1935-1983)の主宰する演劇グループ「演劇実験室・天井桟敷」に傾倒し、京都芸術短期大学(現京都芸術大学)在学時には『田園に死す』(1974)で美術を担当した栗津潔(1929-2009)に師事した。1986年には東映動画(現東映アニメーション)に入社し『美少女戦士セーラームーンR』(1993)から『美少女戦士セーラームーン SuperS』(1996)に至るまでシリーズディレクターを務めた。1997年には初の監督、原案を手がけたオリジナル連続テレビアニメ『少女革命ウテナ』(1997)(以下『ウテナ』)を発表した。本作には意味不明で難解なメタファーや会話、オマージュ、バンクの多用などが随所に見られる。1990年代後半のテレビアニメにおいて、アングラ演劇へオマージュを捧げた点や父権的なジェンダー規範に異を唱えた点、同性愛を取り扱った点は『ウテナ』の大きな特徴と言える。

本章の焦点となるのは『ウテナ』のバンクである。バンク(バンクシステム)とは、主に連続テレビアニメで挿入される魔法少女の変身シーンやロボットの合体シーンなどで繰り返し使用される映像を指す。毎週放送があるテレビアニメ制作現場において、作画コストの削減を理由に生み出され、一度使った絵とセルと背景をストックし、似たようなシチュエーションがあれば何度でも使用するという制作手法の一つである⁽²⁾。その性質からバンクは子供向けアニメなどで多用される傾向にあるが、幾原作品においてはそのような一般的なバンクの使用方法とは異なった用いられ方が見られる。

このような事実について、例えば小説家の山田正紀は『ウテナ』における演出的側

面を採り上げ「この『少女革命ウテナ』の演出はよく演劇部的と評されるのだという。[……]しかし正確にはこれは寺山修司の天井桟敷の演劇のような、と形容されなければいけないだろうと思う。」⁽³⁾と述べ、その特徴が天井桟敷に由来することを指摘しているが、議論の中心に置くことはしていない。また、他の幾原作品について言及する論説も同様である。そのため、これを俎上に載せることで、アニメーションにおける演出手法の展開に新たな視座を提供することができる。

はじめに『ウテナ』におけるバンク、特に変身シーンに限定して分析し、寺山修司の演劇論をふまえたうえで、天井桟敷と『ウテナ』のバンクが持つ反復の役割とそれがもたらす呪術性について論じる。次に、幾原がシリーズディレクターを務めた『美少女戦士セーラームーンS』(1994)のバンクを比較対象に据える。最後に、寺山が定義する「現実原則」を参照し『ウテナ』のバンクが天井桟敷の演劇といかに結びつくのかを明らかにする。

以上のような見通しを設け、『ウテナ』のバンクを手掛かりに、幾原の演出的特徴に見られる天井桟敷の影響、とりわけその呪術性との関係を明らかにすることを目的に論じる。

1. 『少女革命ウテナ』(1997)のバンク —— バンクにおける「反復」 ——

『ウテナ』は全39話構成の連続テレビアニメとして、テレビ東京系列で1997年4月から同年12月まで放送された。少女漫画のような頭身のキャラクターと抽象的な台詞、書き割りの背景、シュールな演出の数々や同性愛を取り扱う本作は、当時放送されていた子供向けアニメとしては異例の作風であった。散見される寺山の映像作品へのオマージュや、幾原本人の発言からもこの作品が「寺山修司」や「天井桟敷」を意識して作られたことは明らかである⁽⁴⁾。

『ウテナ』では、毎話事情を抱えたキャラクターが主人公ウテナに決闘を申し込むが、決闘の末ウテナが勝利するという展開がバンクの挿入と共に通例となっている。本作

のバンクは約2分あり、同時代の他作品と比べるとやや長く作られている⁽⁵⁾。通常、バンクは魔法少女の変身シーンやロボットの合体シーンなどをテンポよく描写するために、約30秒から40秒の長さで作られる傾向にあるが、『ウテナ』の場合は変身シーンだけでなく決闘広場へ向かうシーンもバンクに含むため尺が長くなっている。そのため、1話約24分と制限された放送枠内において、視聴者はバンクに割かれる時間の長さを意識せざるを得ない。

本作のバンクは、ストーリーが進むにつれてカットの追加や音楽への細かなアレンジのため徐々に演出が過剰になっていく。本章では、最終的な完成形である24話から39話にかけて使用されたバンクに光を当てて論じる。

本作では、主人公ウテナが決闘広場へ向かうシークエンスをバンクとしてほぼ全話に差し込んでいる。決闘広場はウテナの通う学園の裏にある長い螺旋階段を登った先、目が眩むほどの高い位置にある。重力を無視したようなこれらの建造物は、決闘を行う空間が異質な場であることを示唆している。バンク序盤、ウテナは決闘広場へ向かうためのエレベーターに乗り込む。エレベーターを擁する螺旋階段は、ウテナが乗り込んだ上昇するエレベーターに伴って回転するため、上下の動きのみならず左右の動きが画面に追加される。また、エレベーターの格子の縦と横のラインが交錯するショットが真正面、引き、寄り、真上、エレベーター内部からと様々なアングルから捉えられている。そして、それらはただ画面に映り込むのではなく、繰り返しながら運動しているため非常に煩わしく感じられるのだ。それは、直線や曲線から構成されるオブジェクトを用いてパターン化し、規則的に繰り返しているからである。つまり、このような一連の動きを「反復」させることで観る者の視覚に訴えているのだ。このシークエンスにおいて、「反復」を強調するような演出はこれだけではない。

螺旋階段の回転運動は、重力を無視するような建造物が登場するバンクの中でもとりわけリアリティを伴って映る。それは、この回転運動の描写が幾原の指示によってフルアニメーションで制作されているからである⁽⁶⁾。本作で監督補佐を務めた高橋亨のインタビューからは、幾原がバンクのアニメーションを重要視していたことがわかる。

「絶対運命黙示録」の階段が回るシーンも、「絶対一コマ作画で回らなきゃダメだ！」って言い張るんですよ（笑）。あのシーンは中村豊さんが原画を描いてくれたんですけど、原画が上がってきたらタイムシートが2コマで打ってある。「1コマは怖くて打てませんでした！」って、メモがついてて（笑）。でも幾原さんが間に全部点を打って1コマ作画にしちゃった（笑）。[……]そういうふうになるシーンを一コマずつ本当に決め込んで作っていったんです。⁽⁷⁾

商業アニメでは、作画コストの削減のためリミテッドアニメーションで制作する 경우가ほとんどであり、『ウテナ』もそのように制作されているが、回転運動する螺旋階段は幾原の指示によってフルアニメーションとなっている。そのため、螺旋階段の回転は非常に細かくかつ滑らかに視聴者の目に映る。階段の線の細かさに加え、それが幾重にも重なり合っている螺旋構造は、反復を強調する一要素となりうるのだ。

また、反復は映像だけでなく音楽にも認められる。バンクに使用されているのは、天井桟敷で音楽を担当したJ・A・シーザー（1948-）⁽⁸⁾が自身の劇団である「演劇実験室●万有引力」のために制作した《絶対運命黙示録》（1997）⁽⁹⁾という既存の曲である。

バンクの終盤、「もくし」という言葉の順序が入れ替わって連なる「もくしくしもしくくもしくしくも」という部分を一フレーズとして、バンクが終わるまでこのフレーズが幾度も繰り返されていく。また、それに伴って音階も「反復」している。歌詞には「レ」「ミ」「ファ」の順に音階が割り当てられているため、フレーズが繰り返されるたびメロディも螺旋状に続いていくのだ。つまり、この曲は短い言葉と音階の二つの要素が同時に反復していると言えよう。

このように、『ウテナ』のバンクに「反復」という手法が多く用いられているのは、幾原が演劇的なアニメを目指していたからであると考えられる。『ウテナ』の背景美術が書き割りで表現されている点や、「演劇を見ているようなものにしたかった」⁽¹⁰⁾という幾原の発言からもそれは明白である。加えて、彼は時間通り規則的に授業を繰り返す「学校」という場が演劇的であることを指摘し、『ウテナ』の舞台を「学校」にしたと語っている⁽¹¹⁾。彼は「演劇的な要素」の一つとして「規則的に繰り返す」ことを挙げ、作品を演劇的にするために「反復」を『ウテナ』に取り入れたと考える

ことができるのではないだろうか。

そのため、『ウテナ』にはバンクがほぼ全話にわたって繰り返されていたという作品を通して試みられた全体的な「反復」と、バンク内に認められる部分的な「反復」という二重の「反復」が存在している。そして、幾原が演劇を意識して「反復」を取り入れたという点は、寺山が「反復」を用いた演劇を上演していた点と結びついていく。

2. 天井桟敷の演劇

——「反復」と呪術性、変容（メタモルフォーシス）——

寺山が1967年に結成した演劇グループである「演劇実験室・天井桟敷」は、唐十郎の状況演劇（紅テント）と並ぶ日本の前衛演劇グループの一つであり、1983年の寺山死去の際に解散となった。天井桟敷は1970～80年代にかけて海外公演を精力的に行い、国内外からの評価も高く、創設メンバーには、九條映子、横尾忠則や東由多加などがある。当該劇団は他のアングラ劇団と違い、徐々にその演劇形態を変え常に革新的な演劇を試みた。初期は「肉体の復権」を掲げ身体的特徴の有る人々を俳優にし、その肉体にスポットライトを当て、中期には劇場を飛び出して街頭で演劇活動をした。「現実」と「虚構」の出会いこそが「演劇」であるとし、それを実践しようとしたのである。後期にはアントナン・アルトー（Antonin Artaud, 1896-1948）やマルセル・モース（Marcel Mauss, 1872-1950）の影響を受け、演劇を呪術行為とするために「反復」を天井桟敷の演劇に取り込んだ。

寺山はモースの論文「呪術の諸要素」（1950）⁽¹²⁾の「呪術師の行為は反復される」という箇所注目し、アルトーの著書“*Le Théâtre et son double*”（1938）に収められている講演原稿「演劇とペスト」（1934）を下敷きに『疫病流行記』（1975）⁽¹³⁾を上演した。下記引用は、寺山が著した呪術と演劇についての論考の一部である。

《パーティ》というよりは、むしろ呪術的な儀式と似たものであるかもしれない、
と思っています、少なくとも、観客の意識においては。[……]私はM・モースの「呪

術の諸要素」という論文を興味深く読みました。そこには、「呪術師はしばしば彼もその一部である呪術結社によって任命されるが、またつねに社会一般によって任命される。呪術師の行為は儀式にしたがい、伝承にしたがって反復くりかえされる。[……]」と書いてありました。この場合の、「呪術師」というのは俳優であり、呪術全体が演劇であり、それを成立させている大衆が観客である、と考えることができると思います。(14)

『疫病流行記』では、寺山が述べているような俳優を呪術師とし、演劇の儀式化を実践している。冒頭、釘を打つ男が登場する。その音と動作は何度も繰り返され「反復」されていく。寺山は、俳優の行う動作や台詞を劇中に幾度も繰り返し、呪術的な演劇を試みたのである。

では、寺山が演劇に取り入れた「反復」という行為はいかにして呪術などの儀式と関連づけられるのだろうか。ここで、寺山が東洋的な演劇を意識していたこと(15)や、彼が論考で用いている「呪術師」という言葉が、須田敦夫の著した『日本劇場史の研究』(1957)で述べられている「呪師」(16)に由来するという点に着目し、宗教学者の鎌田東二による「踊り念仏」を例に挙げた「反復」の効果についての論述を参照する。

踊り念仏においては全身心的に念仏を反復することによってトランスする身体が発現している。[……]注目したいのは、念仏が短句の反復という形式を持っていることだ。短い言葉を繰り返し念唱することによって意識の強度と境位をスライドさせトランスさせる。[……]反復という技法は意識と身体の状態を調整し調律するはたらきを持つ。一定のリズムを持った単調に思える繰り返しが退屈ではなく、恍惚をもたらす。それは、打ち寄せる海の波や川のせせらぎ、規則的に打ち続ける心臓の鼓動音などが身体を緩め、緊張を解きほぐし、それによって深い定や三昧に誘導することがあることと共通している。トランスする身体とは超越し越境していく身体であるが、それはメタモルフォーシス(変容・変身)としても現れる。(17)

「変身」を実現するためにはある種の儀式・儀礼や修行を必要とするが、それは広い意味での「演技」ということもできる。何らかの「わざ」を演じ行うことが、儀式や修行にはつきまとうから。⁽¹⁸⁾

このように反復された体の動きや言葉は、身体を弛緩させトランス状態をもたらすと同時に変身をもたらす。鎌田は、この変身こそが「反復」という行為を儀式として成立させるものであると指摘している。そして鎌田は、動作だけでなく言葉を繰り返す行為も反復であると述べている。反復という動作は変身をもたらすためにそれ自体が儀式になるということ、つまりは反復を行うことが呪術行為であるということだ。寺山は、「反復」の持つこれらの効果を利用して多くの儀式的で呪術的な演劇を上演した。

彼が呪術的な演劇を上演するためにこのような反復の効果を用いたことは意図的だが、学生時代に天井桟敷から多大なる影響を受けた幾原が、『ウテナ』のバンクにおいて「反復」を利用したことも天井桟敷の演劇の形態を意識した意図的なものであったと考えられるのだ。このため、『ウテナ』のバンクはシーザーの楽曲を使用しているだけでなく、幾原が「反復」という演出手法を用いたことによって天井桟敷の影響が強く現れているバンクである、という見方をすることが可能である。

3. 他作品のバンクとの比較

(1) 『美少女戦士セーラームーンS』(1994)

『美少女戦士セーラームーンS』(以下『セーラームーンS』)では、主人公の月野うさぎが美少女戦士セーラームーンへと変身するバンクが約40秒流れる。

本作のバンクの特徴として、音楽と同期するテンポの良い映像と、抽象的な背景が挙げられる。そして、魔法少女アニメの変身バンクによく見られる「発光する服や結晶」「発光する物体の輪郭」「大量の光る粒子」⁽¹⁹⁾という魔法効果の表現も本作のバンクに見ることができる。また、敢えて静止画を挿入する「止め画(とめえ)」⁽²⁰⁾という技法を用いることでバンクの終わりを強調し、「バンク」と「アニメ内の現実」をはっ

きりと区別している。加えて、バンク中の背景とアニメ内の現実背景が一致していないためにバンクだけが本編から乖離し、両者が同一世界であることが判然としていない。変身シーンから変身後の決めポーズの止め画に至るまで、アニメ内の現実背景とバンク内の背景が干渉し合うことはないのだ。このことは、他の一般的なアニメにも共通するため、バンク表現の規則性の一つと数えられる。

つまり、『セーラームーンS』におけるバンクは、アニメ内の現実世界と交わらない非現実的空間と言える。では、『セーラームーンS』の変身シーンとの比較を行うために、『ウテナ』のバンク内におけるウテナの変身シーンのみに注目したい。

エレベーター内部で変身したウテナは、ショットが切り替わると変身後の止め画無しにシルエットのみで螺旋階段を上昇していく。そして、頂上の決闘広場に到着すると、ここで初めて変身の全貌が明らかとなる。この数秒間のシーンが止め画ショットであると見做されるが、この時の背景はアニメ内の現実背景であるため、バンク内空間とアニメ内の現実世界は繋がりを保ったまま途切れていないことがわかる。

この点において、『ウテナ』のバンクは『セーラームーンS』のバンクと大きく異なっている、とすることができるのではないだろうか。

(2) 現実原則内の演劇とバンク

これまでに述べてきた『ウテナ』のバンクの特徴として、「反復」という動作を用いることでバンク全体が呪術的になっているという点と、『ウテナ』のバンク内世界がアニメ内の現実世界と地続きであるという点が明らかとなった。これら二点を根拠とし、寺山がモースの「呪術の諸要素」を参照して定義した「呪術師の概念」と照らし合わせることを試みる。

- (1) 呪術は諸種の社会において、日常的な現実の体系をふくみながら、事実の法則と明確に区別されているものである。つまり、呪術は、虚構でありながら、日常的な現実原則の外にしりぞけられることのないものである。⁽²¹⁾

上記引用に登場する「現実原則」⁽²²⁾という言葉は、精神医学者のフロイト (Sigmund

Schlomo Freud, 1856-1939)が提唱した「現実原則」とは異なる意味用法で用いられている。ここで述べられている「現実原則」とは、「お祓いなどの呪術的行為は現実世界の我々の生活圏とは違う場所に位置するが、全く別世界の行為ではない。我々はお祓いをしようと思えば、神社に行ってしまうことができる」ということを意味する。そして寺山は、呪術行為は日常の範囲で行われるものとした。虚構を孕みながらも実際に起こるものが呪術であり、呪術行為自体が寺山の目指した演劇の形なのだ。これと同じく、現実と地続きである『ウテナ』のバンクは、アニメ内現実で起こった現実的な出来事なのだ。そのため、『ウテナ』のバンクは寺山の定義する「現実原則」の外にしりぞけられることのない呪術行為である、と解釈することが可能である。

結論

これまでに、『ウテナ』のバンクが儀式的あるいは呪術的であることや、他作品との比較を通して現れた特徴がまさに寺山が目指した呪術行為に当てはまるものであったことを論じてきた。幾原が『ウテナ』において寺山修司や天井棧敷を意識していたことは明らかだが、『ウテナ』で彼がそれを目指したのは、寺山が自著で述べた天井棧敷の主目的に関連があるからではないだろうか。このことについては下記引用を参照されたい。

演劇実験室天井棧敷の主目的は、政治を通さない日常の現実原則の革命である。
[……]また、時として呪術的類感力を駆使しながら、同時に「演劇そのものの解体」をも企図しようとするものであった。(23)

幾原は『ウテナ』のテーマを「支配されている何かから自由になる話」と設定し、作品を通して「システムや制度を、身軽になって飛び越えるために必要なものは何か」ということを問うた(24)。そして、そのような社会的メッセージを作品に託すことは、天井棧敷の主目的である「現実原則の革命」との近似性を感じさせる。そのため幾原

は、寺山が目指した演劇の形と目的を『ウテナ』で成し遂げようとしたと考えられるのだ。

幾原は、『ウテナ』以降の作品にも天井桟敷の呪術性を「バンク」という装置を用いて継承させている。これは、幾原演出の独自性の一つと言える。

註

- (1) 幾原邦彦は1964年徳島県の生まれ。関西で学生時代を送り、高校生の時に天井桟敷を初めて観劇した。大学卒業後は東映動画（現東映アニメーション）に演出助手として入社。様々な作品で演出を担当した後、映画『劇場版美少女戦士セーラームーンR』（1993）が初監督作品となる。東映退社後は『少女革命ウテナ』（1997）、『輪るピングドラム』（2011）、『ユリ熊嵐』（2015）、『さらざんまい』（2019）など、テレビアニメを中心に作品を発表し続けている。
- (2) このことにより二〇〇〇枚という制限があってもストックした三〇〇枚の作画とセルを使い二三〇〇枚の作品にすることもでき、または場合によって一七〇〇枚しか新作しなかったとしても三〇〇枚をプラスし二〇〇〇枚の表現力をもつということを可能にしたのだ。バンクシステムとはテレビシリーズという連続性とそれによって生まれる一定以上の量を保有しない作品では不可能なことだったのである（高橋光輝、津堅信之、高橋良輔「アニメ演出論——アニメにおける演出、または監督とは」『アニメ』NTT出版、2011年、50頁）。
- (3) 山田正紀「世界の崖まで連れてって」『ユリイカ』2017年、49号、24頁。
- (4) 幾原邦彦『少女革命ウテナ Complete Blu-ray BOX（初回限定版）特典ブックレット』キングレコード、2017年、43頁。
- (5) 『ウテナ』以前ではあるが『美少女戦士セーラームーンS』（1994）や『怪盗 세인트テール』（1995）があるが、毎話挿入される変身バンクは両作品ともに約30秒ほどである。
- (6) アニメーションの制作手法として、一秒間に必要な24コマ全てを違う画で描写するものをフルアニメーションと呼び、フルアニメーションよりも使用するコマ数を複写するなどし、省略したものをリミテッドアニメーションと呼ぶ。
- (7) 幾原、前掲書、109-110頁。
- (8) 1971年に天井桟敷が上演した「邪宗門」以降、全ての作品において音楽を担っている天井桟敷の座付音楽家、演出家。寺山の死後、1983年には演劇実験室●万有引力を立ち上げ、寺山の目指した演劇の形を実践するとともに天井桟敷演劇の再演なども行っている。
- (9) 幾原のインタビュー（幾原邦彦、2017、38頁）からは当該楽曲が『ウテナ』制作以前から

存在していたことは明らかであるが、その制作年には些か不明な点が散見されるため、本論文では音源化された1997年を制作年として表記する。

- (10) 幾原、前掲書、42-43頁。
- (11) 同上、43頁。
- (12) モースが1950年に著した *Sociologie et anthropologie* に取められている。邦訳はM・モース『社会学と人類学』（有地亨、伊藤昌司、山口俊夫）弘文堂、1973年。
- (13) 寺山は、アルトーの「劇は伝達されるのではなく、伝染するものである」という命題を立証するため、初演は台詞無し、音楽と釘を打つ音のみで演じられた。
- (14) 寺山修司『迷路と死海 ——わが演劇——』白水社、1993年、43-44頁。
- (15) 寺山修司『臓器交換序説』ファラオ企画、1992年、95頁。
- (16) 須田は、寺院に属し猿楽や平安中期から法成寺、蓮華法院、法勝寺などの寺院に属し、呪文を唱えて幻術をなし、陰陽道や施療の方術を行うものを「呪師」とした。
- (17) 鎌田東二「トランスする身体の研究 ——宗教における行と身体——」『宗教研究』2008年、81号、815頁。
- (18) 鎌田東二「橋本裕之著〈演技の精神史 ——中世芸能の言説と身体——〉」『宗教研究』2003年、77号、748頁。
- (19) 佐藤菜々、伊藤彰教、三上浩司「アニメに付与する魔法系効果音のプロシージャル試行ツール」『映像情報メディア学会技術報告』2016年、40号、116頁。
- (20) アニメーター出崎統の生み出した技法の一つで、動画であるアニメーション内に静止画をカットインさせることで、そのカットの印象を強めることができる効果的用法（須川亜紀子『アニメ研究入門』現代書館、2014年、63-64頁）。
- (21) 寺山、前掲書、1993年、68-69頁。
- (22) フロイトは、「不快を避け、快を得ることを目標とする」ことを「快感原則」（シマママ、ローラン〈編〉『精神分析辞典』[小出浩之、加藤敏、新宮一成、鈴木国文、小川豊昭]弘文堂、1995年、37頁）と呼び、「外界から課せられる諸条件との関連で快感原則の帰結を修正する」（同上、92-93頁）ことを「現実原則」と呼んだ。
- (23) 寺山、前掲書、1993年、10-11頁。
- (24) 幾原、前掲書、44頁。