

アニメ映像の視覚的演出手法とその舞台地への集客に関する試論 ～「花咲くいろは」と湯涌温泉を例にして～¹⁾

酒井 亨²⁾・越田 久文³⁾・吉田 一誠³⁾

An Essay on Visual Direction Technique of Anime and Tourist Attraction to its Staging Site : A study of Hanasaku-Iroha and Yuwaku Onsen¹⁾

Toru SAKAI²⁾, Hisafumi KOSHIDA³⁾ and Issei YOSHIDA³⁾

要 約

日本のアニメ・漫画は「クール・ジャパン」として訴求力を持ち、「コンテンツツーリズム」として誘客に利用される事例が増えている。本稿では、本学に近い金沢市・湯涌温泉を舞台にしたテレビアニメ「花咲くいろは」の視覚的演出手法に着目し、手法の特徴がアニメファンを惹きつけたことを解き明かそうとしたものであり、社会現象と映像論を結びつけた意欲的な試みである。

キーワード：クール・ジャパン、アニメ、聖地巡礼、花咲くいろは、コンテンツツーリズム、演出手法、被写界深度、POV

はじめに

日本のアニメ、漫画などのサブカルチャーが「クール・ジャパン」として今や世界中に訴求力を持つものになっている。経済産業省が2010年から「クール・ジャパン室」「クール・ジャパン官民有識者会議」を立ち上げたのをはじめ、第二次安倍内閣になってから「クールジャパン推進会議」を開催し、サブカルチャーを活用した日本の対外宣伝に本腰を入れている。またクールジャパンの誘客効果についても官民が注目している。

我々が住んでいる石川県においても、2011年に放映されたアニメ「花咲くいろは」が金沢市・湯涌温泉および七尾市の「のと鉄道」西岸駅が背景モデルとして利用されたことから、両地域にアニメファンが訪れ、活気づくようになった。アニメに描かれた、あるいはモデルとなった場所をファンが訪問する行為を俗に宗教のそれに擬えて「(アニメ) 聖地巡礼」¹⁾と呼ぶ。これは宗教的な行為ではないが、何度も訪れる人もいる熱心なファンの行為は信者と通じるものがある²⁾。また舞台地がアニメを活用して地域振興を行うことを「アニメまちおこし」「アニメ地域おこし」「アニメ地域振興」、アニメを活用した観光を「コンテンツツーリズム」³⁾、「アニメツーリズム」⁴⁾などと呼ぶ。

本稿は、本学とも比較的至近距離にある湯涌温泉が活気を取り戻しつつあることに注目し、なぜ「花咲くいろは」が集客効果を生み出すまでになったのか、「コンテンツツーリズム」「アニメツーリズム」の文脈に立って、演出手法の特徴から解き明かそうと試みたものである。

1. 「花咲くいろは」というアニメ作品

まず「花咲くいろは」というアニメ作品について概略を記したい(以下、「花いろ」と略記する)。

1)：平成25年10月10日受付；平成25年10月31日受理。

Received Oct. 10, 2013 ; Accepted Oct. 31, 2013.

2)：金沢学院大学 経営情報学部；Faculty of Business Administration and Information Science, Kanazawa Gakuin University.

3)：金沢学院大学 美術文化学部；Faculty of Fine Arts and Informatics, Kanazawa Gakuin University.

富山県南砺市城端に本社を置く P.A.WORKS（ピーエーワークス、以下 PA とする）の「10周年記念アニメーション」として、原作が存在しない完全オリジナル作品として制作され、2011年4月から9月（つまり春・夏期）に全国21局で放映、およびネット配信された⁵。全26話で、旅館を舞台にした「青春おしごとストーリー」と銘打ち、東京生まれで16歳の主人公・松前緒花が、母親の皐月の駆け落ちをきっかけに、湯乃鷲温泉（モデルは湯涌温泉）で母方祖母が経営する旅館「喜翠荘」の客室係となり、仕事を通じて、地方への愛着と人生の価値を見出すという成長譚の一種である。

また劇場版「花咲くいろは HOME SWEET HOME」も2013年3月9日に石川県で先行上映のあと、3月30日から全国で順次封切られ、福井・鳥取を除く45都道府県計81館で上映された⁶。こちらは緒花の母親・皐月が主に登場する「母娘三代記」⁷で家族の絆を描いたところが、3・11以降の風潮を反映していると言えよう。

監督はアクションシーンに強いと評価がある安藤真裕（1967年、北海道出身）が起用された。PA では「CANAAN」（2009年）からテレビシリーズ初監督となり、ボンズ制作の「絶園のテンペスト」（2012年秋～13年冬期）監督も務めた。「花いろ」にはアクションシーンはほとんどないものの、動きの激しいシーンやキャラクターの表情の豊かさなどを表現した⁸。

脚本・シリーズ構成は岡田麿里、キャラクター原案は岸田メル。オープニングテーマはバンド「nano.RIPE」が担当した。

キャラクターは石川県の地名から採られた。近年のアニメでは声優も注目点になるが、主人公・松前緒花が伊藤かな恵、鶴来民子が小見川千明、押水菜子が豊崎愛生、和倉結名が戸松遥、輪島巴が能登麻美子と、当代の人気声優で固めた。

PA は、同じく東京以外に本社を置く制作会社として人気が高い「京都アニメーション」（略称・京アニ）と並んで、背景作画が緻密だという評価を受けている。アニメ批評同人誌『Fani 通』編集者が明らかにしたところでは、2008年から2012年にかけての PA および京アニ制作のアニメについて、PA は「花いろ」がビジュアル面で同年1位を獲得しているほか、ビジュアルおよびストーリー面では京アニ作品の多くを抑えている。ただしキャスティング（声優など）に関しては京アニがリードし総合評価では京アニを下回り、さらにBD/DVD といったソフト（「円盤」ともいう）の販売数でも京アニに大きく水をあけられている。ちなみに「花いろ」は Fani 通編集者集計のデータによれば、平均8,530枚と、決して悪くはないが、大ヒットとも言えない数字である⁹。

ちなみに、「花いろ」が放映された2011年春・夏期は、人気作品が本作を含めて5作品並ぶ、いわば「豊作」のシーズンだった。同じくオリジナル作品で、しかも題名に「花」が含まれることからしばしば比較される「『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』（略称・あの花、2011年春期）、さらに「TIGER & BUNNY」（略称・タイバニ、春・夏期）、「STEINS ; GATE」（シュタインズ・ゲート、略称・シュタゲ、春・夏期）、「よんでますよ、アザゼルさん。」（春期）などが円盤売上で「花いろ」より多く、殊に前3者は円盤売上が平均数万枚単位を誇る¹⁰。

2. 「聖地巡礼」と「花いろ」

2. 1 架空の祭りを現実化

「花いろ」の特徴としては、作品中に登場した架空の地域の祭り「ほんぼり祭り」を現実化している点が特筆されるであろう。メディア文化と地域文化の混交や相互作用に注目しているアニメ聖地巡礼研究者・岡本健は、ほんぼり祭りについて「メディア文化が地域文化を創造した」とその特異性を評価している¹¹。

第1回「ほんぼり祭り」は2011年10月9日日曜日に湯涌温泉で開かれた。アニメに登場する祭りが実際に再現、開催されるのは、非常に珍しい。第2回が2012年10月6日土曜日、第3回が2013年10月12日土曜日に開催され、それぞれ5千、7千、1万人が詰めかける盛況ぶりだった。湯涌温泉では当面毎年10月に開催していきたいとしている。

ほんぼり祭りには架空の背景伝説まで用意されている。それによると、作中の湯乃鷲温泉郷で奉られる神様が狐を従えた小さな女の子で、すぐに迷子になってしまう。そこで神無月、日本中の神様が出雲へと帰っていく日に、みんなでほんぼりをかざし、道標を作る。このほんぼりに「のぞみ札」と呼ばれる、願いごとを書いた札を下げる

と、短冊の願いを叶えてくれる、というものである。

このように、架空の祭りにも詳細な設定をするところが、日本アニメの芸の細かさであり、真骨頂でもある。執筆代表者が近著で指摘したように、これには平安時代の『源氏物語』『とりかへばや物語』など日本文化の伝統に立脚するものだといえる¹²。

湯涌温泉は1970年代には関西の社員旅行や地元家族旅行の需要で活況を呈していたが、80年代から衰退しはじめ、90年代にはかなり低迷した。実際に「花いろ」主人公が働く旅館「喜翠荘（きっすいそう）」のモデルとなった「白雲楼ホテル」（1932年開業）は客足の急減により98年には営業停止し、建物老朽化などを理由に2006年に解体・撤去され、今は存在していない。

しかし「花いろ」は状況を一変させた。アニメが放映された2011年は、東日本大震災の影響もあって、国内の多くの温泉街で客足の前年比マイナスが相次いだ中、湯涌温泉だけは全国でも珍しい前年比プラスとなった¹³。2013年9月時点でも、週末には若いアニメファンの姿をひっきりなしに見かける。

また、アニメに登場した旅館のモデルの中では現存する「秀峰閣」には、「花いろ」に熱狂するあまり、実際に客室係として就職する若者もいる¹⁴。

また作中登場する鉄道駅「湯乃鷺駅」のモデルは、湯涌温泉から離れた七尾市（旧中島町）にある第三セクター「のと鉄道」西岸駅であるが、ここにもファンが押し寄せた。のと鉄道は、週末には「花いろ」の絵柄を車体にあしらった「ラッピング列車」を走らせたり、ファン対象のイベントがある場合には西岸駅の標識を「湯乃鷺駅」に架け替えたり、本社に隣接する穴水駅の案内所ではタペストリー、クリアファイルなどの「花いろ」関連グッズを販売するなど、ファンサービスを積極的に展開している。

こうした関連地の地元民による積極的なファンサービスがあって「花いろ」聖地巡礼とまちおこしは盛り上がったといえる。

2. 2 アニメ聖地巡礼の発展

「アニメ聖地巡礼」は「花いろ」が初めてではない。「フランダースの犬」（1975年放映）のベルギー・アントウェルペン（アントワープ）地域に1980年代以降日本のファンが殺到したことが挙げられる。

そもそも日本には古代から和歌にうたわれた地名「歌枕」を訪れる習慣があり、庶民も富裕化した江戸時代後期には『東海道中膝栗毛』にみられるような寺社や作品舞台地巡礼の旅が存在し、第二次世界大戦後は映画の舞台地を回るフィルムツーリズムが登場し

写真1（第2回ぼんぼり祭りの模様、吉田一誠・撮影）



写真2（「痛車」(第2回ぼんぼり祭り会場、吉田一誠・撮影)



写真3（のと鉄道「花いろ」ラッピング列車、2013年4月20日「のと鉄道」西岸駅で、酒井亨・撮影）



た¹⁵。

現在のように熱心なファンが何度も足を運ぶ形態の聖地巡礼としては、「おねがい☆ティーチャー」（2002年冬期）の舞台地とされる長野県大町市にファンが大挙して訪れたことを嚆矢とする説¹⁶が妥当であると考えられる。またアニメまちおこしの起源としては「朝霧の巫女」（2002年夏・秋期）の舞台地となった広島県三次市でファンが中心となってスタンプラリーや地酒販売など「まちおこし」イベントを始めたこととする説がある¹⁷。一方、アニメ聖地巡礼およびまちおこしへの認知度が高まり、地元民やマスコミを巻き込んで大々的に喧伝されるようになったのは、「らき☆すた」（2007年放映）を利用した埼玉県久喜市の鷲宮商工会が最初と見る点では研究者の見方はほぼ一致している¹⁸。

また聖地巡礼に関連した現象としては、“聖地”にある神社にアニメ絵を描いて奉納する「痛絵馬」、自家用車にアニメの主人公などを描いて塗装した「痛車」といった現象も特筆される¹⁹。

聖地巡礼の技術的な基盤としては、1970年代からアニメにおいて、洋画の影響などから、「内面のある人間像」、つまり説得を持った人間像を描く必要性が高まり、そのため背景や環境描写にも説得力を持たせるべく「リアル」な映像が描かれるようになったことが挙げられる²⁰。「アルプスの少女ハイジ」（1974年）などで「ロケハン」という現実の場所取材し映像に反映される手法が始まり、さらに2000年代になってアニメのデジタル制作が一般化し、深夜アニメが量産されるようになってから、デジタルの緻密な画質を生かす手段として、ますますディテールにこだわるようになった²¹。

こうした聖地巡礼地として著名なのはほかにも「ひぐらしのなく頃に」（アニメ2期およびOVA3シリーズ、2006年一）の岐阜県・白川郷、「たまゆら」（2011年秋期）の広島県竹原市、「けいおん！」（1期「けいおん！」2009年春期、2期「けいおん！！」2010年春・夏期、劇場版・映画「けいおん！」（2011年末）の京都市および滋賀県豊郷町、前述「あの花」（2011年春期）、「氷菓」（2012年春・夏期）の岐阜県高山市、「ガールズ&パンツァー」（2012年秋期および2013年3月）の茨城県大洗町などが知られている。

その中でも「花いろ」は聖地巡礼に関する関連雑誌の特集などでもしばしば言及されているほか²²、実際にも前述のように集客効果を上げていることにもみられるように、アニメまちおこしの代表例・成功例の一つと言いうる。

聖地巡礼とアニメまちおこしが盛り上がる条件として聖地巡礼プロデューサー・柿崎俊道は「食事処や宿泊所が聖地周辺に揃っているが、観光客の数が減少し、地元の若手が活躍する機会が失われつつあり、高齢化が進む観光地。しかも意欲が十分にある人たちが揃っているところ」としての「かつての活気を取り戻したい観光地」を挙げる²³。また、舞台となっている旅館が廃業になったり、モデルとなった場所も廃業となったりして現存しないからこそ、魅力的であるという指摘もある²⁴。

これはすべて湯涌温泉に当てはまるといえよう。つまり湯涌温泉には、他のアニメ聖地＝舞台地にはあまりない宿泊場所が存在するうえ（温泉街だから当然であるが）、山間部に位置し静寂な場所という魅力が、ファンを引き付けたと見られる。

次に本作を映像論的に解析してみたい。

3. 「花いろ」の映像的特徴

本作は作画、特に背景作画の美しさに対する評価が高い。写実的美しさはもとより、奥行き感、空気感といった表現へのこだわりが随所に見て取れる。本章の論点は、これらのこだわりの方向性が、絵画的写実性ではなく映画的表现手法にあるのではないかという点である。以下、

- i) 被写界深度の表現
- ii) 光と影の表現
- iii) ポイント・オブ・ビュー表現
- iv) その他の映画的手法

という点に着目して考察していく。

3. 1 被写界深度の表現～レンズを通して見た風景

絵画芸術から映画にいたるまで、映像を扱う芸術では、平面の中にいかに奥行きを感じさせるかに腐心してきた。こと映画に関して言えば、被写界深度をコントロールすることで生まれる背景の「ボケ」は、「奥行き感」「空気感」を表現する重要な手法である。

被写界深度とは、レンズを通して撮影された像のピントがあっている範囲のことである。レンズから見て手前と奥に二人の人物がいるとすると、どちらの人物にもピントがあっている場合、被写界深度が深い、手前の人物にピントがあっているが奥の人物がボケている場合（あるいはその逆）、被写界深度が浅いと表現する。写真家あるいは映画の撮影監督の仕事とは被写界深度をコントロールすることといっても過言ではない。

セルに描いていくという手法で始まったTVアニメでは、被写界深度という概念がもともとなかったといえる。背景をわざわざボカして描くことは不可能ではないにせよ表現効果としては薄いと云わざるを得ず、それよりむしろバースや遠近法などの絵画的技法を駆使する方が画の奥行きを表現する手法として正当である。

2000年代に入ってセル画からデジタル作画の時代になり、ソフトウェア的に背景をボカすという手法が簡単に行えるようになった。ただ、ソフトウェア的にボカすことと、レンズの種類や絞りを計算して意図的に被写界深度をコントロールする映画的表现は、結果的に同じように見えても根本的な表現意図は異なるのである。

「花いろ」が被写界深度を意識した最初のTVアニメではないが、レンズの特性、絞り、カメラと被写体の距離といったパラメータを最適化して得られる映像美を意識し作り上げた作品という意味では、最初の作品といってもよいのではないだろうか。アニメという表現手法は映画（動画像）とマンガ（絵画）、どちらの特性も併せ持つものであるが、作画技法に関しては、マンガによって集積された技法の影響が強いといえる。アニメーターのイメージがペンを介して直接紙（セル）に描かれるという制作課程は映画に比べてダイレクトであり、その作品を鑑賞する者はその逆の過程を辿り、描かれた画からアニメーターの想像世界に没入する。映画の場合、画として結像する前にレンズという眼を模した媒介物が介在することによって、誰でもない架空の第三者が見た映像をわれわれは見ることになる。制作者と鑑賞者の間に他の何者かの視点が介在することは、アニメの世界観に没入する妨げとなる可能性を秘めている。

「花いろ」が敢えてレンズがとらえた映像を意識した画づくりにこだわる理由は、前述のデメリットを打ち消す程の作画（特に背景）の美しさ～映画的世界内でのリアリティ～をアニメーションの中で表現することにあつたのではないだろうか。「映画の中の風景のように美しい」という表現があるように、圧倒的な映像美を追求する姿勢が、この作品のアイデンティティを作り上げているといえる。

3. 2 光と影の表現

光源の位置～光はどこから来ているのか～は、映画の画づくりでは重要な要素である。「花いろ」ではこの「光はどこからきているのか」が強く意識されている。太陽であれ室内照明であれ、画面の外に光源がある場合でも光の方向が明確に示されている。

喜翠荘の女将であるスイの部屋から仕切り戸のガラス越しに庭が見えるという場面が何度か描かれているが、例えば画面右に見える庭の風景は露光オーバーで白飛びしているというような表現がなされる。つまり画面右の方向に太陽があるのである。画面左に見える外の風景はかろうじて像を結んでいて、室内と外との光量の違い、外でも光の強い場所、弱い場所をきちんと描いている。

アニメーションであれば、室内と屋外の光量の差を無視して、どちらも適正露出で描くことは簡単である。そこを敢えてレンズを通して見た風景のリアリティを重要視している様子が伺える。

また、レンズを通した光の表現としてレンズフレア、ハレーションなどの描写も見られるが、他の作品に比べてそれほど顕著というわけではない。映画の撮影では特別な演出意図がない限り、できるだけフレアやハレーションは出ないようにするのが一般的であり、映画的な慣習に習ったものと思われる。近年のデジタル作画ではソフトウェア的にフレアなどの効果をつけられることもあり、過剰な光の演出が見られるのとは対照的である。

「花いろ」で印象的な構図の一つとして、画面を対角線方向に分割し片方に日なた、片方に日陰、そしてそれぞれに人物を配置するというカットがある。日なた側の人物の背中越しに日陰に配置された人物の正面を捉える場合、

日陰側にいる人物が暗く描かれるのは当然として、少し青みがかって描写される。日なた側のカメラの色温度を太陽光に合わせると、日陰側の色温度が高いために青みがかって映るためであるが、「レンズを通して見た風景」というコンセプトを忠実に継承している証といえる。

前項の被写界深度と光の表現が組み合わさることによって、本作の画には奥行きと空気感がより一層感じられるのである。

3. 3 ポイント・オブ・ビュー表現

奥行きおよび空気感の再現は、映画的（または「実写映像的」）な画面を成し、「花いろ」に臨場感を付与すると共に、映画論をベースにアニメ作品を論じることを可能にしている。ここでは「花いろ」第一話に多く見られた「ポイント・オブ・ビュー」（以下 POV）と呼ばれる一人称視点による表現手法に注目し、実写映画を対象として成った POV 論から作中映像と視聴者の関係を考えてみる。第一話に注目した理由は主に二つある。まず、数多くの TV アニメーションが放送される現状では、その全てを視聴することが難しいとされ、制作側は如何に視聴者に見続けてもらうかの工夫を第一話に仕掛ける傾向にあること。そして二つ目は、第一点目にも関係するが、シリーズ構成をとる TV ドラマやアニメーション作品では、その第一話と最終話において監督が絵コンテと演出を担当することが多いため、より制作側の意図が明確に読み取れるのではと考えたからである。花咲くいろはも例外ではなく、監督が絵コンテと演出の両方を担当しているのはこの2話分のみである。

POV の説明として以下の4点を挙げる。

- ・ POV とは第一人称視点での映像表現のことである。
- ・ POV の効果は視聴者がカメラとなり、また登場人物となって視界を共有することである。
- ・ POV は主に2種類あり、POV と、人物の持ち物が画面内に映るインヴェントリー POV（図1）である。
- ・ これらはカメラの視点を持つ登場人物に視聴者が感情移入しやすくするために使われることが多い。²⁵



（図1）「花いろ」第1話冒頭のインヴェントリー POV の例。視聴者自身がキャベツを切っているようにも感じられる構図となっている。

「花いろ」の第一話に登場する POV カット数は30カット以上あり、その中で主人公視点と思われるものは26カットであった。これを表1に示す。これは一部カットでみられた、それが一人称視点なのか、登場人物の視線の先を描いた純粋な風景カットなのかの断定が難しい場合も含んでいる。（後述）

映像作品におけるストーリーテリングは文学作品の多くがそうであるように、主に一人称視点か三人称視点で行われる。映像の一人称視点は文学のそれとは違いナレーションによる「私は何々をした」といったような行為を必ずしも必要とせず主観カメラを用いることでそれを成すことが可能である。これをバーナード・ディックは「I（アイ=私）」と「eye（アイ=目）」の関係であると表現している。ディックの示すように、映像における主観カメラを用いた一人称視点表現（POV）は、登場人物がその時見ている事象を描き、アイレベル（目の高さ）から撮影されることに他ならない。²⁶

通常、TVアニメーションの映像技法で主立って使用されているのはヴォイヤー（覗き見）と呼ばれる視点で、視聴者はストーリーを第三者的カメラ視点から覗き見ることで経験していく。画面＝視界と考えると、クリスチャン・メッツの言うように「観客はカメラと同一化（アイデンティファイ）する」²⁷以外なく、三人称視点のバリエーションで、作中の登場人物や物体に拠らない実体を持たない“全知”とも呼ばれる視点であっても、この同一化は起こり得る。しかし、POVはその主体となる登場人物を必ず持つことから、「花いろ」の第一話で敢えてこれだけのPOVカットを用いたのは何故かを考えた時に、「夢の様々の場面において主役を演じるのは、常に夢を見ている本人である」²⁸というフロイトの物語の登場人物と視聴者との同一性に関する言葉が思い出される。

POVはコンピュータ領域ではヴァーチャルエクスペリエンス（以下VE）をもたらす視点として知られている。「花いろ」にみられる主観カメラ、POVカットは登場人物の体験を視聴者に疑似体験させるものであろうか？この場合はゲームにおけるFPSなどとは違いアニメーションではキャラクターを視聴者が操作できない。この点においては疑似体験というよりも単純な視覚共有に近く、「花いろ」では、VEの意味合いでのPOVによる同一化は無いと言える。映画におけるPOVでは『湖中の女』（1946）や『裏窓』（1954）で一人称視点をストーリーの核に活かしたナラティブの展開法がみられたが、これも今回のケースにはあてはまらないであろう。²⁹映像分野、とくに物語性を持つ映像作品におけるPOVは文学を基礎としている。この観点からは視聴者が同一化する対象はカメラアイそのものでも登場人物でもなく、映画における物語世界の、語り手の視点を論じている。実際に観客が自己同一化するの、カメラアイだけではなく、画面に現れる人間でもあるという、視点の二重性が浮かび上がる。³⁰

断定が難しいPOVについて、例えば本編開始後2分43秒の「ビル群を分けて流れる川の風景」のカットは、そこだけを取り出すと通常の風景カットであるが、これはPOVであるとしてカウントした。ここでは前後のカットで「主人公が橋から川を眺める」と「遠くを見つめる主人公の横顔」が映し出されることによって、それが「主人公の視点からの風景」であるという文脈が成り立つ。このショット自体に主人公の身体は一切写っていないが、これをPOVであると判断するひとつの指標としてジャン・ピエール・ウダールの縫合論を用いることが出来る。それは「映画の画面はすべて、その前方にある、見えない人物や物体の存在を反映している。」とし、例え画面内にその登場人物が映っていない場合にも、主体の認識化が可能であることを示している。今回の例では、「ビル群を分けて流れる川の風景」の前に立つ者の主観＝「主人公の主観」となる。

ウダールはまたPOVとそれ以外の視点（多くの場合は三人称視点）で描かれるカットのコンビネーションが映画の観客の映像体験をより充実させると論じている。「一人の人物を画面の中に視るとき、観客はその手前にいる不在の人物の代理を務める。（中略）不在の人物がリヴァース・ショットに現れると、観客はまた客観的なオブザーバーにもどる。このようにして観客はショット間に取り込まれながら、映画の世界を体験し、その世界を把握する」³¹これから「花いろ」の第一話を捉えると、そのPOVショットの多さはすなわち、観客が作品の世界を体験・把握する機会の多さであるとも考えられる。

では、この視聴者の体験と理解はどのような過程を踏み、何を生み出すのか。ボードリーがラカンによる「鏡像段階」のプロセスを引き合いに出して語ったことが、その答えとなるのではないだろうか。「（ラカンが明らかにした「鏡像段階」のプロセス—すなわち、幼児の運動能力の未熟さと知覚能力の早熟さが、主体の統一性の想像的な先取りを可能にする過程—が、映画観客に再現される。映画においてそうしたプロセスが機能する際には、映像によって表象される登場人物への同一化と、そうした表象作用を支えている超越的主体の代理者としてのカメラへの同一化という「二重の同一化」が成立している」³²

以上の各種POV論をあてはめて行くと、「花いろ」の視聴者は、作品のビジュアルを通して主観と客観を行き来することで、その主観を有する登場人物（ここでは主人公）と同一化し、より一層強い感情移入をさせる仕組みを第一話に構えていたといえる。ジャネット・スタイガーによると観客が映像作品をどのように受け止めるのか（評判）には幾つかの要素がある。それらは＜映像の傾向、展示方法、視聴者の性格、観客の構成、観念的視点、美的配慮、マーケティング戦略、そしてレベル・オブ・アイデンティフィケーション＞である。³³レベル・オブ・アイデンティフィケーションとは、視聴者がどの程度のレベルで作中の登場人物を身近な人物に置き換えて作品を觀賞できるか、もしくは登場人物の心情や立ち位置に理解を示すかを指す。これには設定などに視聴者（とその関係者）と登場人物の間で共通項が多いほど都合が良い。

「花いろ」の第一話の冒頭はPOVオブジェクトから始まる。電子レンジの視点である。マンションの一室の電子レンジから始まる日常の様子である。そこから主人公は温泉街の老舗旅館で働くことになる。マンションの一室で電子レンジを使用したことのある視聴者の方が、温泉旅館で働く人間よりも多いであろう。また、電子レンジの使い方を知る者と旅館での働き方を知る者の比でもよい。視聴者と主人公のスタートポイントを既知とし、向かう先を未知と設定したととれる。主人公が新しい環境に飛び込む第一話では、湯涌温泉の全てが未知であり、おっかないものであり、好奇心の対象でもある。「花いろ」の制作陣が描き出すカットにはそれらが描かれ、視聴者はそれを見るわけであるが、何気ないショットであってもこれらが単なる三人称視点（これを「全知のカメラ」と表現する）ではないことに気付く。例えば、主人公が今後の物語の舞台となる旅館に赴く途中、坂を登る。そのシーンにおいて鳥が飛ぶ空と木々、坂道際から見下ろす風景のカットが映し出される。これらのカットはある一定の速度で画面上を流れているため、これが主人公と歩みを共にしているものであることが読み取れる。我々が新しい土地を訪れた場合、どのように行動するか。おそらくほとんどが歩きながら周囲を観察し、不安と期待が入り混じる心境でこれから自身に起こるであろうことを予想しようとするのではないだろうか。

	再生時間	カット内容
1	00:17	キャベツ切り
2	00:42	キャベツ切り
3	01:29	空・缶覗き
4	02:43	ビル川辺
5	03:14	落ち葉
6	03:53	電灯見上げ
7	07:26	車窓の景色
8	07:32	車窓反射自分映り
9	07:53	飴ちゃんお婆さん
10	08:12	車窓の景色
11	08:15	車窓の景色 2
12	08:54	坂から下を見下ろす
13	08:58	坂から上を見上げる
14	09:35	草抜き
15	10:44	女将の窓を見上げる
16	11:00	飛ぶバケツ
17	11:41	ジャージ持ち上げ
18	11:50	女将を見つめる
19	13:27	従業員紹介 1
20	13:45	従業員紹介 2
21	13:52	従業員紹介 3
22	14:02	従業員紹介 4
23	14:54	なこちの後追い
24	16:18	厨房乱入
25	16:48	みんち桂むき観察
26	18:07	みんち桂むき観察 2

表1 主人公視点のPOV

3. 4 その他の映画的手法

「花いろ」8話で粋が持病で倒れるシーンがある。このシーンでいわゆる「めまいショット」の技法が使われている。技法の詳細は割愛するが、ヒッチコックの「めまい」という作品で印象的に使われたので日本ではこう呼ばれている。高所恐怖症の主人公が高い場所から下を見下ろす場面で、主人公の恐怖心を人物目線で表現したものが、恐怖心、不安などの感情が映像で表現されている。粋の表情を画面中心に据え、粋の背景のみがズームバックしているという、見ている側からは三半規管がおかしくなったような錯覚に陥り、それが粋の意識が薄れる感覚とリンクするのである。

これとは別に喜翠荘の番頭、縁(えにし)が映画の出資詐欺に遭うというエピソードでは、縁がクレーンやドリーといった撮影特機をみて目を輝かせるシーンがある。

「花いろ」のスタッフの中に映画あるいは映画技法に精通した人物がいるのではないかと、しかも作画／演出に影響力を持つ人物がいるのではないかとと思われる。

「レンズを通して見た風景」というコンセプトも、映画に精通していればこそその着眼点なのではないだろうか。それは作品として実を結びこの作品の大きなアイデンティティになっている。

3. 5 小結

圧倒的な映像美は見る者に「実際にこの目で見てみたい」という感情を抱かせる。作品のクオリティを高めるための作画へのこだわりは、コンテンツ・ツーリズムの視点から見ると、アニメ視聴者を聖地巡礼へ誘うための重要なファクターになったと見ることができる。

4. 結論に代えて

以上見てきたように、「花いろ」はその映像の視覚的演出手法が特徴的で、また山間部にある温泉街ゆえに静寂かつ宿泊施設が存在する点の人々を惹きつけ、さらに地元の人々の地域文化に対する熱意ある取り組みも相俟って、湯涌温泉の再興にもつながったと考えられる。

これまで「花いろ」を含むアニメの聖地巡礼や集客について学術的に議論したものは、観光学や社会学の分野ではいくつか存在するが、芸術・映像論と社会学を結んで学際的に研究したものはあまりない。その意味では本稿は、この方面での先駆的な研究であると考えられる。しかしながら、現時点では限界も存在する。

それは映像論と社会学との学際的研究の方法論が未確立であり、それゆえ本稿はあくまでも試論の域を出ない。今後さらに「巡礼ノート」と呼ばれるアニメ聖地を訪れたファンが現地に残したノートの記述、最近公開された動画サイト「ニコニコ動画」コメント欄や国内最大の電子掲示板「2ちゃんねる」をはじめとした国内外サイトへのファンの書き込み、さらには全国のアニメツーリズム、聖地巡礼、アニメまちおこしの実態を成功・失敗例ともに広く集め、これら膨大な情報を解析しつつ、アニメ聖地巡礼とは結局何なのかという全体像を描いていく必要がある、と考えている。

<参考文献>

(日本語)

- 岩本憲児、リピット水田堯・北野 圭介 (2010) 『ecce 映像と批評〈2〉特集 目と映像』 森話社
- 岩本憲児・斉藤綾子・武田潔 (1999) 『「新」映画理論集成〈2〉知覚・表象・読解 (知覚／表象／読解)』 フィルムアート社
- 大石玄 (2011) 『《聖地巡礼》の起源について』 釧路工業高等専門学校紀要第45号 (www.kushiro-ct.ac.jp/library/kiyo/kiyo45/oishi45.pdf)
- 岡本健 (2013) 『n次創作観光 アニメ聖地巡礼／コンテンツツーリズム／観光社会学の可能性』 NPO 法人北海道冒険芸術出版
- 柿崎俊道 (2013) 「コンテンツツーリズムの現在とこれから」『オトナアニメ』 Vol. 31 (9月)、124-131
- 群馬仁 (2013) 「P.A.WORKS 主要作品のメインスタッフ解説」『アニバタ』 No. 4 (アニメ・マンガ評論刊行会)

- Fani 通編集部 (2013) 「P.A.WORKS のアニメ 3 作品を Fani 通の評者たちはどのように評価したのか」『アニバタ』No. 4
 さうーっしゅ (2013) 「これからの『聖地』の話をしよう」『アニバタ』No. 4
 酒井亨 (2013) 『中韓以外はみんな親日 クールジャパンが世界を席卷中』(ワニブックス PLUS 新書) ワニブックス
 すのこ (2013) 「花咲く P.A.WORKS が実現する日」『アニバタ』No. 4
 羽海野渉 (2013) 「『花いろ』と大衆文学的符号」『アニバタ』No. 4
 増淵敏之 (2010) 『物語を旅するひとびと コンテンツ・ツーリズムとは何か』彩流社
 宮昌太郎 (2013) 「アニメはなぜ『現実の風景』を必要としたのか?」『オトナアニメ』Vol.31 (9月) 120-123
 山村高淑 (2011) 『アニメ・マンガで地域振興』東京法令出版

- 今井信治 (2012) 「ファンが日常を『聖化』する —絵馬にかけられた願い—」、山中弘 (編) 『宗教とツーリズム —聖なるものの変容と持続』、170-189
 星野英紀・山中弘・岡本亮輔 (編) (2012) 『聖地巡礼ツーリズム』弘文堂

(英文)

- Dick, Bernard F., (2009), *Anatomy of film*, Boston : Bedford/St. Martin's
 Baudry, Jean-Louis, (1986), *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*, Narrative, Apparatus, Ideology : A Film Theory Reader, New York : Columbia University Press
 Metz, Cristian, (1986), *The Imaginary Signifier : Psychoanalysis and the Cinema*, Bloomington : Indiana University Press
 Staiger, Janet, (2000), *Perverse Spectators : The practices of film reception*, New York : New York University Press
 Vineyard, Jeremy, (2008), *Setting Up Your Shot*, Los Angeles : Michael Wiese Productions

- 1 増淵 (2010 : 11) は、聖地巡礼を「ファンがコンテンツ作品に興味を抱いて、その舞台を巡るというもの」と定義する。また『現代用語の基礎知識』は2008年版から「聖地巡礼」が収録されており、この用語が人口に膾炙していることを物語る。
- 2 熱心なファンをネットスラングでは「信者」に譬えて、漢字をひとまとめにして「儲」と呼ぶことがある。
- 3 2005 年に国土交通省・経済産業省・文化庁が共同でまとめた『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査報告書』において初めて使用され、「地域に関わるコンテンツ (中略) を活用して、観光と関連産業の振興を図ることを意図したツーリズム」(p.49) と定義された。増淵 (2010 : 11) は「単に観光文脈だけではなく、地域の再生や活性化と結びついている点が重要」と指摘している。
- 4 山村 (2011) はコンテンツツーリズムのうち、地域にコンテンツ (物語性) を付与し、作品と地域がコンテンツを共有することによって生み出される観光、としてのアニメツーリズムに特に注目する。
- 5 内訳は TOKYO-MX、テレビ金沢、北日本放送など地上波 7 局、金沢ケーブルテレビネットなどケーブル 13 局、CS 1 局。
- 6 映画公式サイト (<http://www.hanasakuiroha.jp/hsh/cinema/>)。
- 7 羽海野 (2013 : 68)。
- 8 群馬 (2013 : 32)。
- 9 Fani 通編集部 (2013)。
- 10 アニメ DVD・BD 売り上げ一覧表まとめ Wiki、クール別、2011年春期 (<http://www38.atwiki.jp/uri-archive/pages/59.html>)
- 11 岡本 (2013 : 79)。
- 12 酒井 (2013 : 155-156)
- 13 『北國新聞』2012年 4月17日朝刊「『花いろ』効果、7.4%増 湯涌温泉入り込み客」
<http://www.hokkoku.co.jp/subpage/H20120417105.htm>。
- 14 北國新聞2013年 1月12日朝刊「花いろに憧れ『仲居男子』 湯涌の旅館」
<http://www.hokkoku.co.jp/subpage/HT20130112401.htm>。
- 15 増淵 (2010 : 14)
- 16 大石 (2011)
- 17 柿崎 (2013 : 125)
- 18 「らき☆すた」をはじめとしたアニメ聖地巡礼やコンテンツツーリズムについては、実際に活動を仕掛けた北海道大学准教授・山村高淑 (2011) および同氏が率いる北海道大学大学院観光学高等研究センター文化資源マネジメント研究チームの研究が詳しい。

たとえば「CATS 叢書 : 観光学高等研究センター叢書」(<http://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/handle/2115/38108>)。ただし同氏の研究はアニメまちおこしに学术界から光を当てたという積極的な意義がある一方で、成功例にばかり注目し、失敗例との比較検証をしておらず、学問的観点からすれば十分とは言えない

- 19 「痛車」とはイタリア製自動車（イタ車）に引っ掛けて、見ていて痛々しいほどのアニメの塗装を施した車のこと。痛絵馬はそこから派生した。
- 20 宮（2013）
- 21 同上
- 22 『日経エンターテインメント』2011年12月号および2012年12月号、『オトナアニメ』Vol. 31（2013年9月）など。
- 23 柿崎（2013：128）
- 24 さうーっしゅ（2013）
- 25 Jeremy Vineyard, 2008, pp 62-63
- 26 Bernard F. Dick, 2009, p 272
- 27 Cristian Metz, 1986, pp 49-52
- 28 Jean-Louis Baudry, 1975, *Le dispositif*, (訳・木村建哉)『新映画理論集成2』, p 116
- 29 Bernard F. Dick, 2009, p 59
- 30 足立ラーベ加代, 2010, 「カメラアイのまなざし、その相互主観性」, 『ecce 2』, p 75
- 31 Jean-Pierre Oudart, 1969, *La suture*, (訳・谷昌親), 『新映画理論集成2』, pp 14-29
- 32 Jean-Louis Baudry, 1986, p 294
- 33 Janet Staiger, 2000, pp 11-27