The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	リフレクティヴなイメージとしての「日本」：テクノ(ロジー)ミュージックとジャパニメーションを通して
Author(s)	太田, 健二
Citation	年報人間科学. 2004, 25, p. 31-46
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/10325
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

リフレクティヴなイメージとしての「日本」

～テクノ（ロジー）ミュージックとジャパニメーションを通して

太田　健二

〈要旨〉

近年、海外に広く浸透しつつあると言われる日本のポピュラー・カルチャー、その代表的な例として「ジャパニメーション」という日本のアニメーションがある。ここでは、近未来をテーマにした（『AKIRA』や『攻殻機動隊―GHOST IN THE SHELL』といった）アニメーション映画に限定する。そういったものが、海外への日本文化輸出の先鋒として見出されている。その一方で、世界規模の音楽産業を有しながら、日本の音楽はいまだに世界的に認知されてはいない。日本古来の伝統楽器を用いた音楽が日本の音楽的イメージとして自明とされる傍ら、「ジャパニメーション」の台頭とともに奇妙な連鎖反応をあらわす「テクノ（ロジー）ミュージック」が同じ地平にあがりつつある。「テクノ（ロジー）ミュージック」の系譜を遡るならば、四半世紀前に流行した「テクノポップ」が日本的なイメージをまといながら世界的に広まったことが浮かんでくる。

「ジャパニメーション」と「テクノ（ロジー）ミュージック」の間には、イメージとして立ち上がる過程において似たようなプロセスがある。いずれも、海外での反響をリフレクティヴに取り入れながら醸成された「日本」イメージを投影しているのではないか。そして、その文脈として語られる「テクノ・オリエンタリズム」、それは、西洋の視点から投射された賞賛と畏怖、憧憬と侮蔑の幻想のなかで形作られた「日本」イメージであった。しかし、それすら日本へリフレクティヴに取り入れられて生み出されたのは、半西欧、半アジアのキメラとしての「日本」イメージであり、同じようなサイクルを辿っているように思われる。

自明なものとされがちな「日本」イメージは、海外の反響を取り入れながら日本国内で醸成され、それを受けて海外へ発信するという、円環的な作用の中で形成されてきた実体なき幻想としてとらえられるのではないだろうか。

キーワード

日本イメージ、テクノ・オリエンタリズム、ジャパニメーション、テクノ（ロジー）ミュージック

はじめに

二〇〇三年十一月六日、ソニー・ミュージックエンターテインメントはドイツBMG（Bertelsmann Music Group）と、音楽部門で新たな合弁会社の設立を発表した。これにより、業界二位と五位のレコード会社がひとつに統合され、音楽市場でのシェアは約二十五％となり、米ユニバーサル・ミュージックと並ぶ世界最大級となる。あらためて言うまでもなく、日本には世界規模の音楽産業が存在していることに疑問を挟む余地はないだろう。ピアノの世界シェア二〇％、管楽器の世界シェア三〇％、弦楽器の世界シェア十％、いずれも世界でトップのシェアを誇る楽器メーカーYAMAHA。DJ機器、とりわけターンテーブルにおける世界シェアをほぼ寡占する松下電器産業テクニクス。そうしたグローバル企業を挙げれば枚挙にいとまがない。にもかかわらず、日本の音楽は世界的に認知されているとは言い難い。それは、全米ヒットチャート「ビルボード」の一位になった日本人アーティストがいまだ『スキヤキ（上を向いて歩こう）』を歌った坂本九しかいないという事実[1]が、日本国内で象徴的に語られることからも明らかである。もちろんその背景には、日本語歌詞という言葉の問題、そして、日本国内の市場だけで満足するレコード会社の体質などもあるだろう。ただし、近年著しいアジア市場へのJ-POPの進出は、日本の音楽的イメージの可能性として無視できないものがあるが、ここではアメリカやヨーロッパを中心とした西洋と日本に焦点を絞って話を進めたい。そういった現状のなかで、日本の音楽的イメージとはどういったものであるのか？それが、本論の端緒となる疑問である。

日本の音楽的イメージとして自明のこととされがちなのは、「スシ・フジヤマ・ゲイシャ」のイメージと同様、日本の伝統的な楽器（箏、三味線、尺八など）を用いた音楽である。それは、西洋の影響を排除したところに「本来の日本文化」が存在するという文化本質主義的な見方によって見いだされた日本の「音楽的ルーツ」と言ってよい。しかし、むしろ現在の日本のポピュラー・ミュージックは、明治期の西洋近代化から一九二〇～三〇年代の和洋折衷による進取を経て、変容―形成されてきたものではなかったか？日本の音楽的イメージが保存すべき伝統と見なされてしまう傾向にあるのは、西洋の目を意識した活動を重ねているうちに、西洋の目で自文化を見るようになったためでもある。その結果、イメージが実際の現状と合致しないことは避けられないことと言える。たとえば、オリコン・ヒットチャートを賑わす楽曲が日本の音楽的イメージとして想起されることはないのは、西洋音楽の影響を排除しきれないためでもあり、意図的にも「盗用」しているためでもある。このような実体のない幻想としての「音楽的ルーツ」が日本の音楽的イメージとして語られる一方で、実は、もう一つのイメージがあるのではないだろうか。それが、「テクノ（ロジー）ミュージック」である。

近年、日本のポピュラーカルチャーの代表として、精力的に海外への輸出も意図されている「ジャパニメーション」もまた、実は

「テクノ（ロジー）ミュージック」が日本の音楽的イメージとして形成される過程と同じようなイメージ形成のプロセスを辿っているように思われる。一九八八年に日本で公開された映画『AKIRA』に先鞭をつけられ、一九九五年の映画『攻殻機動隊―GHOST IN THE SHELL』で確立された「ジャパニメーション」は、奇妙にも「テクノ(ロジー)ミュージック」と連鎖反応を示していく。九〇年代前半、いわゆるテクノ・フリークが『AKIRA』のTシャツを着て、西欧〜日本のクラブで踊る姿が目立つようになったことはあまり知られていないかも知れないが、一九九六年、テクノDJ／アーティストである日本人ケン・イシイがリリースした『Extra』のプロモーション・ビデオでは、『AKIRA』の作画監督であった森本晃司が監督し、「ジャパニメーション」を強く印象づける映像とテクノという音楽を融合し、イギリスの「MTV DANCE VIDEO OF THE YEAR」を受賞した結果はふたつの結びつきを象徴的に物語る例となるだろう。こうした状況の捉え返しのように、日本国内で『AKIRA』がテクノ的な映画とささやかれ、劇中に流れていた音楽がテクノ的だと評する者も現れた。それは、日本の音楽的なイメージとして「テクノ（ロジー）ミュージック」を掲げるに等しいようにも思えた。しかし、実際には『AKIRA』にしろ『攻殻機動隊 - GHOST IN THE SHELL』にしても、そのBGMには「テクノ（ロジー）ミュージック」的なサウンドは存在しない上に、音楽的に日本をイメージさせる要素はほとんどないのである。映画―サウンドトラックという直接的な結びつきがほとんどないにもかかわらず、「ジャパニメーション」と「テクノ（ロジー）ミュージック」が親和性を持ちながら「日本」という幻想のイメージ上で波紋を広げていくのは、その文脈として語られる「テクノ・オリエンタリズム」にあるのではないか。そして、さらには「テクノ・オリエンタリズム」をも含め、「日本」イメージの形成のプロセスが、海外の反響をリフレクティヴに取り入れながら実体のない幻想として立ち上がるものではなかったのか。それが、本論のテーマである。

「ジャパニメーション」

「ジャパニメーション」という言葉は、基本的には日本製のアニメ諸々を指す言葉であるが、決してそうとは言い切れない曖昧なイメージが付きまとっている。様々な文脈で軽々しく用いられてきた経緯がある一方で、失笑混じりの非難も見受けられる。「ジャパニメーション」とは、海外である一定の「成功」をおさめたという評価によって日本国内でリフレクティヴにイメージされた言葉であると同時に、ドメスティックなキャッチフレーズである。ここでは、その対象は近未来を描くアニメーション映画であって海外での反響が高いものに限定し、「ポケット・モンスター」などの海外での人気も高いとされるTVアニメーションではない。そして、スタジオ・ジブリが製作したいわゆる「宮崎アニメ」も範疇に入れていないことは付け加えておかねばならない。この点については、今後の議論の課題であると自認すると同時に、日本において「ジャパニメーショ

ン」という言葉が、このような狭義の定義で用いられている現状も少なくはないという背景を付言して議論を進めていきたい。

一九八八年、原作マンガを休載した大友克洋が自ら監督となり、講談社・東宝・博報堂など八社共同製作の下、当時としては破格の制作費十億円、使用セル枚数十五万枚を費やして映画化された『AKIRA』は、『スター・ウォーズ　ジェダイの復讐』さえも抜いて、その年の国内興行成績一位を獲得するという成功を収めた。当初から海外進出が意図され、国際映画祭への出品・上映を経て、九〇年には全米公開される。アメリカやヨーロッパにおけるソフト（この場合、ビデオやLD、DVDをまとめてこう呼ぶことにする）の画期的なセールスを背景に獲得した人気は、「ジャパニメーション」のイメージに先鞭をつけるものであった。本格的日本アニメ論を著したスーザン・J・ネイピアも「批評家の絶賛を博したのみならず、カルト的ファンを生み、さまざまな点で欧米のアニメブームの火つけ役となった」[2]と述べている。だが、ここで注意しておかなければならないのは、必ずしも映画興行の成功ではなかったという点で、アンダーグラウンドなシーンを中心に受容されていったことの現れでもあったということである。

画期的であったというのは、何もソフト・セールスだけではない。『AKIRA』は、その内容においても、欧米である種の驚きをもって受け入れられている。ネイピアは「一九八九年にはじめて海外で上映された時、観客は皆興奮し、当惑し、啓発される人もいたほどだ。（中略）欧米に『AKIRA』がはじめて登場した頃、アニメーションはまだマイナーな芸術形態で、子ども向けのもの、さもなければ、一般向けでもない抽象的芸術作品として見なされていた。とりわけ、日本のアニメーションなどは、それ以上に傍流扱いされていた」[3]と述べているし、モナッシュ大学講師のフリーダ・フライバーグは次のように評している。「『AKIRA』は、擬人化されたかわいい動物たちの出てくるディズニー映画、つまり子供向けのおとぎ話の世界とはかけ離れていたのである。また、正義のヒーローが悪者を追跡し、お決まりの冒険活劇を繰り広げた後に世界を正しい方向に導く、といったメロドラマティックで冗談のような筋立ての作品―『スーパーマン』『バットマン』『レイダース　失われたアーク（聖櫃）』など―とも違っていた。さらに言えば、日本のアニメ産業では多くの作品が作られ、その中にはかわいいおとぎ話や、自然を脅かす人間たちに立ち向かうファンタジー・アドベンチャーなどもあるのだが、『AKIRA』はそれらとも別のカテゴリー、別の世界に属する作品だったのである。画面に登場するキャラクターは混乱するほどに多い。バラバラに解体されほとんどまとまりのない物語。熱狂的な物語には、SF、青春ドラマ、アクションスリラー、ホラー、社会風刺といった要素がとぎれとぎれに織り込まれている。すばらしく躍動的で生き生きとしたグラフィックアートは、庶民本来の豊かなデザインの伝統―浮世絵（江戸時代の装飾的な多色木版画）から二〇世紀の豊饒なマンガ産業にまで息づく―によるものだ」[4]。「大人向け」とまで言い切れないまでも、「子ども向け」ではないアニメという意味でも、『AKIRA』は海外で驚きとと

に受容されていったのが想像される。さらに、「アイランドビジュアルのローレンス・ギネスが『AKIRA』の特別上映をロンドンの名高い現代美術館で見た一九九一年に、すべてが始まった。暴走族、超能力者と残忍な統治計画をめぐる大友克洋の物語は、芸術映画と見なされていた。しかし、ギネスはすぐさま、もっと広範な魅力を感じ取った。彼は同僚たちに、この映画を買ってただちにビデオを販売するよう熱心に勧め、彼らもそうした。このサイバーパンク的物語が英国で楽々成功を収めたのにアイランドは驚き、この分野をさらに入念に調べるようになった。『日本製アニメに興味を持つ英国の若者たちの地下世界、われわれのだれもが実はよく知っていなかったカルト的なものを、まるごと見つけだしたのだ』とプリース（後のマンガ・エンターテインメントのマネジメントディレクター）は語っている」(5)。「ジャパニメーション」は海外において、あらためてといった感があるものの、「子ども向け」ではないという以上に、芸術的、あるいはカルト的という価値まで付与されていった。

『AKIRA』は、その膨大なセル枚数に裏付けられるように、緻密に描き込まれた近未来世界を表現していた(6)。オレンジ色を基調に描かれたメガロポリス「ネオ東京」はハイテクと退廃的なムードが混じり合い、主要登場人物たちは近未来型バイクでそのなかを暴走する。物語後半、様々なものを取り込みながらグロテスクに変容する「鉄雄」は、配線を剥き出しにしながら増殖する人工的な化け物にすら映る。そして、さながらドラッグを想起させる白と青のカプセルも重要な要素だろう。おりしも日本では一九八八年、連続幼女殺人というスキャンダラスな「宮崎勤事件」が「おたく」の存在をネガティブなイメージと共に顕在化させていた。国内で『AKIRA』が公開当初どのように受け入れられていたのかはさておき、このような海外での反響は、少なからぬ数の受け手であった「おたく」に免罪符的なものを与えると同時に、「おたく」を自認しないサブカルチャー志向の受け手に対しても『AKIRA』のファンであることを表明しやすくした。また『AKIRA』のサウンドトラックは「芸能山城組」が手がけたもので、インドネシア・バリ島の民族音楽「ケチャ」のイメージが強いものであった。したがって、「テクノ（ロジー）ミュージック」的なサウンドを想起させるものでもなければ、日本の音楽的イメージとはかけ離れていたのである。にもかかわらず、『AKIRA』が「テクノ（ロジー）ミュージック」と「ジャパニメーション」との間に表象として結びつける契機をつくっていったのは、イメージ的な想像を喚起しつつ、アンダーグラウンドなレベルから広まったということと、後述するように「テクノ（ロジー）ミュージック」が日本の音楽的イメージとして成立していた土台があったためかも知れない。

『AKIRA』以降、海外におけるアニメ・ソフトの供給は拡大していき、シカゴ・サン・タイムズ紙の映画コラムニスト、ロジャー・エバートはこの間の状況について以下のように述べている。「日本のアニメーション、そのファンたちが呼ぶところの〝アニメ〟は、米国では巨大なのにほとんど目に見えない現象である。日本製のアニメーション映画の幅広い公開の場は決して存在してこなかったし、

受け入れられたわずかな作品（『AKIRA』『となりのトトロ』『オネアミスの翼』）でさえ、大抵はアートシアターで―しばしば深夜ショーとして―上映された。大半の北米人は、テレビの漫画アニメーションを除いて、メイド・イン・ジャパンのアニメーションにまるで接していない。それらは、キャンパスで熱狂的な崇拝者を得ているものの、このジャンルを最良の形では表していない。それが実情ならば、アニメは北米のどこで繁栄しているのだろう。大部分、ビデオで、なのだ。どこのビデオ店にもジャパニメーション専用の棚があり、暗号のようにも聞こえる言葉で細かいやりとりを続ける熱心な若者によって、しばしば吟味されている」(7)。海外において「ジャパニメーション」は確実に浸透していったことがうかがわれるものの、そのプロセスは一般的なものではなく、いまだソフトを介したアンダーグラウンドなレベルであった。

こうしたなかで一九九五年に、士郎政宗の原作マンガを押井守が監督した映画『攻殻機動隊―GHOST IN THE SHELL』が公開される。講談社・バンダイビジュアルと、そして英国系日本アニメビデオ専門会社でシカゴに拠点を移していたマンガ・エンターテインメントによって制作されたこの作品は、日本国内での前評判は高かった。一九九五年九月二十二日付日本経済新聞朝刊では「アニメーション映画『GHOST IN THE SHELL―攻殻機動隊』が十一月、日本、米国、英国で同時公開される。東京国際映画祭に出品された後、米国では一〇〇館、英国では三〇館程度と公開規模も大きい。和製アニメの海外市場拡大のきっかけになるものと関係者は期待している」と掲載される（実際には『攻殻機動隊―GHOST IN THE SHELL』の米公開は九六年に遅れる）。しかし、海外での評価は、日本の期待過剰なイメージとは多少ずれていた。再びロジャー・エバートの言葉を引用するならば「『攻殻機動隊』はどんな意味においても、決して子ども向けのアニメーション映画ではない。（どれも多少様式化されているけれども）セックス、暴力、ヌードでいっぱいのこの映画は、成人向けのアニメ、つまり日本製アニメーションの一例だ。アニメは長年、日本国内で巨大だったが、いまや世界市場に侵入してきている。（中略）しかし、この独特の映画は、複雑かつ暗鬱すぎて、多くの観客には及び難いのではないだろうか」(8)と、一定の評価を下しながらも、映画興行として成功することには懐疑の念を付け加えている。事実、海外における『攻殻機動隊―GHOST IN THE SHELL』の興行成績は決して大成功と言えるものではなかった。しかし、一九九六年八月二十四日号の米ビルボード誌ビデオセールス・チャートで『攻殻機動隊―GHOST IN THE SHELL』は、週間売り上げ第一位を記録する。この朗報は日本国内における「ジャパニメーション」称揚に一層の拍車をかけた。一九九七年三月二十六日付毎日新聞朝刊によれば「文化産業で日本は圧倒的な入超国。音楽や映画ではハリウッドなど海外の版権元に巨額の金を払い続けてきた。その中で唯一、日本が国際競争力を持ち、輸出超過を維持しているのが「ジャパニメーション」と呼ばれるまんが、アニメーション群だ」と評価されている。それは、海外での反響をリフレクティヴに取り入れながら醸成されてきたイ

メージとしての「日本」が、海外に対するドメスティックなキャッチフレーズとしての「ジャパニメーション」に投影されていることを物語っている。

『攻殻機動隊―GHOST IN THE SHELL』は、機械化された身体を持ち、自らの存在に疑問を抱く主人公・草薙素子が、「情報の海で発生した生命体」と自称するクラッカー「人形使い」を追うというストーリーを、CGとビデオ合成によるハイ・クオリティの映像で描いている。この作品は、サイバーパンク的な近未来世界を表現している点で、『AKIRA』と同じようなイメージを踏襲していく。いやむしろ、サイボーグやネットというテクノロジーに彩られたその作品世界は、より直接的に「テクノ（ロジー）ミュージック」のイメージと結びつくことになって不思議ではない。しかし、『攻殻機動隊―GHOST IN THE SHELL』も『AKIRA』同様、劇中BGMとして「テクノ（ロジー）ミュージック」をイメージさせるサウンドが流れることはないのだ。そのテーマ曲は、タイの太鼓と鈴の音色に刻まれた寂寞としたリズムに、大和言葉の歌詞を唄ったブルガリアン・ボイスのユニゾンを重ねた曲で、エキゾチックでありながら無国籍な印象を聴く者に与える。にもかかわらず、その後メディアミックス的に発売されるプレイステーション用ゲームソフト『攻殻機動隊』のサウンドトラックには、テクノDJ／アーティストとして知名度の高い石野卓球やマイク・ヴァン・ダイク、ウェストバムといったアーティストが参加している。一見、「ジャパニメーション」の隆盛から立ち上がった「テクノ（ロジー）ミュージック」のイメージは、実は四半世紀も前にもあった同様の流れに影響されていたのではないだろうか。

「テクノ（ロジー）ミュージック」

あえて、より知られている「テクノ」という言葉を用いずに「テクノ（ロジー）ミュージック」という穿った言葉を用いるのには大きく二つの理由がある。ひとつには、「テクノ」が指し示すサウンドがあまりにも曖昧でありながら、個々人によってバラバラな固定観念の下にイメージされていることが懸念されるからである。それは、どのような音楽を聴いて来たのかという音楽遍歴、あるいは世代的な背景に大きく左右される。そして、より大きな懸念として、「テクノ」という言葉が、実際に音楽ジャンルとして確立するのが八〇年代半ばの「デトロイト・テクノ」の登場を待たねばならないという事実にある。「テクノ・レベル（反逆者）の増殖は続き、その影響は、最初に工業都市デトロイトが経験するだろう」という、アルビン・トフラー著作の『第三の波』の一節にインスパイアされたホアン・アトキンスが、以後デリック・メイ、ケヴィン・サンダーソンらと共に「デトロイト・テクノ」のシーンを形成していったと言われている[9]。いわゆるモータウン・レコードのような資本主義的なポピュラー音楽とは対極にあるアンダーグラウンドな音楽であり、「第三のポップス」を志向した。これが、いわば狭義の「テクノ」であり、現在においてその言葉から最もイメージされること

が予想されるサウンドである。音楽制作レベルでは、バンドのような複数名のプレイヤーによる演奏から成立する音楽ではなく、「ベッドルーム・テクノ」[10]と言われるように、DJに代表される個人の楽曲作成＝プログラミングによって成立する音楽である点で特徴的である。事実、「デトロイト・テクノ」以降、「テクノ・バンド」なるものは出現していない。その後、「テクノ」をめぐる様々なサブジャンルが生まれ、近年包括的に「エレクトロニカ」[11]というジャンル名で呼ばれるようになってきている。しかし、視点を変えて、煩雑なジャンル分類にこだわることなく、聴く者の立場としてイメージの「テクノ（ロジー）ミュージック」という言葉を用いる。実際、刻々と進化発展するテクノロジーの影響の下で生み出される音楽に対して「この曲はテクノか否か？」というような議論は、もはや些末なものでしかないのではないか。電子楽器が奏でるサウンドが「生」か「打ち込み」か判別出来る耳を、リスナーのすべてが持ち合わせているわけではないのだから。そういったことを踏まえ、ここではシンセサイザーやリズムマシン、サンプラー、シーケンサーといった電子楽器を用いてつくられた音楽として「テクノ（ロジー）ミュージック」を定義しておくことにする。

あらためて、「テクノ（ロジー）ミュージック」の系譜を辿るならば、古くは一九世紀半ば以降に生まれる自動ピアノ、そして一九二〇年代に誕生したテルミンやオンド・マルトノといった電子楽器にはじまり、「4分33秒」で有名なジョン・ケージが一九三九年に発表した『架空の風景　1番』が世界で最初の電子音楽作品と言われている。その後、ドイツのカールハインツ・シュトックハウゼンやフランスのピエール・アンリ、ピエール・シェフールなどが中心にミュージック・コンクレートの潮流をつくり、アメリカのスティーブ・ライヒに代表されるミニマル・ミュージックによって、電子音楽は世界的に発展していく。だが、ここでは日本における「テクノ（ロジー）ミュージック」の歴史に焦点を絞ろう。日本では世界的にも早い時期から電子音楽がつくられてきた。後に東京オリンピック開会式テーマを担当した黛敏郎を中心に一九五〇年代には電子音楽が製作され始め、六三年、国産テレビアニメ第一号『鉄腕アトム』で大野松雄が、六七年には『キャプテン・ウルトラ』で富田勲が音響に電子音を用いている。「宇宙」や「未来」をテーマにした映像作品のBGM、あるいは効果音として電子音楽が用いられ、そのイメージ上のステレオタイプが形成されていたのは無視できない布石でもある。それは、一九七〇年の大阪万博開催によって電子音楽＝「テクノ（ロジー）ミュージック」が、その前年のアポロ月面着陸の偉業ともに、国内のポピュラーなレベルにおいて、「宇宙」や「未来」のイメージと結びつき、浸透することになるのである。

七〇年が日本の「テクノ（ロジー）ミュージック」史において画期的なのは、大阪万博によるテクノロジー礼賛の風潮だけではなく、シンセサイザーの導入があったことにある。そのパイオニアたる人物が富田勲であり、七一年にモーグ・シンセサイザーⅢ-Pを輸入し、七四年に日本で初めての多重録音によるシンセサイザーのアルバム『月の光』をリリースする。『月の光』はアメリカで、七五年

一月一八日付ビルボード・アルバムチャートの二位まで上昇し、グラミー賞四部門に日本人で初めてノミネートされる栄誉に輝いた[12]。その後、七五年八月一六付ビルボード・アルバムチャートで『展覧会の絵』が日本人初の一位、七六年三月二〇日付同チャートで『火の鳥』が五位、また七八年二月二八日付キャッシュボックスと七八年二月一九日付ビルボードで『惑星』はダブル一位を獲得した。こうした富田の功績によって、シンセサイザー・ミュージックはメイド・イン・ジャパンが先行する文化として世界的に認知され始めたのである。

同じ七〇年代、ドイツのクラフトワークやアメリカのDEVO、そして日本のYMOに代表される「テクノポップ」がポピュラー・ミュージックのフィールドで世界的に流行する。ニューウェーブから派生したこの新しい音楽は、当初海外では「エレクトリック・ポップ」や「シンセポップ」と呼ばれていたり、クラフトワークは「リピート・ミュージック」あるいは「ロボット・ポップ」、細野晴臣はYMOの音楽を「メタ・ポップ」と自称していた。しかし、このように錯綜したジャンル名から和製英語の「テクノポップ」という言葉が国内で普及することになるのは、海外における反響をリフレクティヴに受け入れながら形成されてきたイメージがあると言える。クラフトワークのフローリアン・シュナイダーが「私たちの音楽は、人類や自然と共存することのできるフレンドリーなテクノロジーでできている。音はかなりポピュラーであり、だからテクノポップと呼ぶに相応しいと思う」[13]と述べているし、後年新作アルバム・タイトルを「テクノポップ」にしようとしたというエピソードもある。だが、実際に海外において「テクノポップ」が広く知られているジャンル名ではないことも事実である。それは、「ジャパニメーション」という言葉の成立過程の雛形を、四半世紀も前に発見できるのではないだろうか。

一九七八年のアルバム『イエロー・マジック・オーケストラ』でデビューしたYMOは、細野晴臣の新プロジェクトとして高橋幸宏、坂本龍一をメンバーに結成された。第四のメンバーと呼ばれた松武秀樹を介してコンピューターにフレーズを入力し、曲の構成要素の多くをコンピューター制御のシーケンサーで自動演奏していた。それは、バンドという形態でありながら演奏という「肉体性」を排除していく「テクノポップ」の特徴であった。言い換えれば、楽器がプレイヤーの肉体の延長であるかのように演奏するフュージョンと、非肉体的な匿名性のなかで機材＝ラップトップ・コンピューター（ひいては、ソフトウェア）を操作する「エレクトロニカ」[14]との狭間にあると言えるだろう。そしてYMOは、八一年に世界に先駆けて本格的にサンプラーを使用したアルバム『テクノデリック』をリリースする。シンセサイザーによる「記号化」とサンプラーによる「標本化」の融合が「テクノ（ロジー）ミュージック」が進化させていった。

YMOファースト・アルバムのUS盤は、扇子を胸元に開いた和服女性の頭部に、髪の代わりに電気ケーブルのようなものがウネウネと生えている「電脳和服女性」がジャケットになっている。裏ジャケットには、メンバー3人がシンセサイザーの前に、ケーブルを手

にして無表情に立っている。結成当初から海外デビューを意図していたＹＭＯの対外的なイメージのひとつが「テクノ・オリエンタリズム」の典型、つまり、伝統的日本イメージとハイテク日本イメージの合体である。そして、初期ＹＭＯが赤い人民服をユニフォームしていたのは、無表情な機械人形（オートマトン）のイメージに加えて、欧米から見て区別のできないアジア人の顔＝日本人を誇張して演じていたのだろう。こうしたパフォーマンスは国鉄がキャンペーンとして「ディスカバー・ジャパン」（七〇年～七六年）から「エキゾチック・ジャパン」（八四年）を展開する時期とぴたりと当てはまる。日本文化を西洋の視点から「発見」した結果、映し出されるエキゾチックさを、ＹＭＯは自覚的に利用していたと言える。

「テクノポップ」のミュージシャンは、多分にアイロニーを含んでのことだが、自らを機械人形（オートマトン）として演出し、自動演奏される音楽として「テクノポップ」を表現していた。「もし（クラフトワーク）と共演する可能性があるとすれば、どんなプレイヤーか聞かせてください」という質問に対し、フローリアン・シュナイダーは「ロボット、コンピューター、シンセサイザー、アンドロイド。彼らが私たちのゲストになるだろう」[15]と言っている。また、ＤＥＶＯはライブ・パフォーマンスにおいて、まるで機械のように動き、メンバー全員が同じ髪型、同じユニフォームでファッションも非人間的で機械的であった。数時間にわたるライヴで彼らは操り人形のように不自然でぎこちなくアクションしたのである。ＹＭＯもテレビに出演する際、ロボット歩き＝ロボットのように手足を硬直させて歩き、機械人形のように振る舞っていた。またいかにもＹＭＯらしい企画として、無人のスタジオを訪問して機械のイミュレーターに話を聞くというレコーディング取材まであった。

付け加えておかなければならないのは、テレビゲームの影響である。冒頭に『コンピューター・ゲーム』という曲が入っているＹＭＯのファースト・アルバムがリリースされた同じ年、タイトーからテレビゲーム『スペースインベーダー』が発売され、大流行する。任天堂ファミリーコンピューターが発売された一九八三年、ＹＭＯは「散開」、翌八四年に細野晴臣がゲーム・ミュージック『スーパーゼビウス』をプロデュースするのは、何か象徴的ですらある。そして二〇〇三年、スペースインベーダー誕生二十五周年を記念してリリースされたリミックス・コンピレーション『スペースインベーダー大作戦』には、細野晴臣と高橋幸宏のユニット＝SKETCH SHOWをはじめ、ケン・イシイやテイ・トウワなど有名テクノＤＪ／アーティストが参加している。このように、「テクノ（ロジー）ミュージック」とテレビゲーム～ゲームミュージックとの関係も無視できないものがあるが、ここではさらなる検討の課題として呈示するだけにとどめておく。

ともあれ、「テクノ（ロジー）ミュージック」が日本の音楽的イメージとして成立する背景は十分に整っていた。世界に比べても、かなり早い時期から電子音楽の製作に着手し、富田勲に代表されるように、相応の実績もあったのである。クラフトワークのフローリアン・シュナイダーは次のように言っている。「機械と人間の相互

作用は、確かにサイバネティックスな状況で語ることができるだろう。両者は互いに影響し合っている。たとえば車を運転したり楽器を演奏することも、人間と機械の関わりあいだといえる。音楽が人間の体に及ぼす影響は、ディスコなどを例にとると明らかだ。みんな音楽のリズムに合わせて体を動かしている。サイバネティックスについては数多くの小説があるし、このテーマは人類がはじまって以来存在し続けているもので、いまだに研究されるべき多くの問題がある。また人間の体や脳は、コンピューターと比較することができるだろう。私たち人間の体内にも電気は流れているし、思考のプロセスや、はりめぐらされた神経回路も、電気的な性質を持っている。だからこそエレクトロニック・ミュージックと人間とは非常に明らかな関係がある、といえる」[16]。このような人間と機械＝テクノロジーとの関係は、その後の「ジャパニメーション」のテーマとなる要素を含んでおり、西洋社会とアジア社会のはざまで微妙な位置を占める国＝日本が、自らの文化をリフレクティヴに形成する一つの現象、すなわち「テクノ・オリエンタリズム」の言説で論じられる「ジャパニメーション」と「テクノ（ロジー）ミュージック」が垣間見える。

「テクノ・オリエンタリズム」

デヴィット・モーレイとケヴィン・ロビンスは、八〇年代半ばから見いだされていた「日本」イメージに「テクノ・オリエンタリズム」と名付け、一九九二年の論文『Spaces of Identity』のなかで次のよう論じている。「テクノ・オリエンタリズム」とは、日本が世界最大の債権者かつ最大のネット投資家の地位に就任した八〇年代中期の歴史的諸条件のなかで出現した、古いオリエンタリズム的言説の屈曲である。直接的な植民地支配を免れたアジアの国家として、日本は長い間、西欧の幻想のなかで特別な魅力を発散し続けてきたと彼らは指摘する。賞賛と畏怖、憧憬と侮蔑を同時に受けながら、ルース・ベネディクトの有名な『菊と刀』よってあらわされたような移ろいやすく予測不可能な表象の混合物に加えて、テクノロジーを通じて、「テクノ・オリエンタリズム」は表象されてきた。日本はハイテクで、ポスト近代的な、ポスト産業主義の世界の行く末として描かれるのだ。つまり、新しい技術が、日本人のアイデンティティとエスニシティの感覚に関連づけられるようになったのである。そして、「もし未来がテクノロジカルなもので、テクノロジーが日本化しているとすれば、この三段論法でいくと、未来もまた今や日本的なものになっていることになる。ポストモダンの時代は環太平洋の時代となるだろう。日本は未来であり、それは西欧近代を乗り越え、取って代わるように思えるような未来である」[17]と述べるイメージは、西欧が思い描くテクノロジーへの褒貶入り交じるイメージを日本へ投影したものである。

このような「テクノ・オリエンタリズム」の議論を受けて、上野俊哉は『紅のメタルスーツ　アニメという戦場』のなかで次のように述べている。「それは「日本人」が自らを誤認し、「西欧人」が他

者を誤認する文化装置、インターフェースであるが、「アジア(人)」と「アジア的」風景はこの二つの錯視のなかでもうひとつの幻想として生産されている。押井守が原作にない香港を『攻殻機動隊』の舞台として選択し、情報ネットの視覚化を水没した香港の運河と街並みに託し、さらにそこに「日本的」なモノ、身ぶり、音楽、習慣をちりばめる時、そこには情報資本主義による「表徴の準帝国」が浮き彫りにされているのである。こうして半西欧、半アジアのキメラ、サイボーグ的な境界侵犯を逆に固定化し、ナショナルなものとするところに「ジャパノイド・オートマトン」が現われる」[18]。ここでは、西欧の視点をリフレクティヴに取り入れ、「テクノ・オリエンタリズム」という文脈が「日本」のイメージを再構成するレベルにまで至ることを物語っている。『攻殻機動隊—GHOST IN THE SHELL』で描かれるアジア的な背景に、一九八二年に公開された映画『ブレードランナー』の影響を見過ごすことは出来ない。そして、サウンドトラックが想起させる無国籍性は、西欧の視点をリフレクティヴに取り入れながら醸成されたキメラとしての「日本」の立場を物語るものである。この視点が日本において内面化されるとき、「テクノ(ロジー)ミュージック」と「ジャパニメーション」は奇妙な親和性をもって立ち現れてくるのではないだろうか。

このように日本国内で再起的に語られる「テクノ・オリエンタリズム」の議論において、西欧の日本人に対するステレオタイプは日本人を亜人間(サブヒューマン)として見ることにあるという指摘が強調される。それは、「テクノポップ」のアーティストがアイロニカルに演じた機械人形(オートマトン)そのままである。そして、映画『攻殻機動隊—GHOST IN THE SHELL』では、人々の多くが「電脳化手術」により自らの脳を直接、端末としてネットワーク化しており、さらに「義体化手術」によってサイボーグ化している。しかし、魂とも言うべき「ゴースト」が存在する限り、人間として認められている。そして、作品の中では「人形使い(パペットマスター)」という情報ネットのなかの「人工生命」が登場する。「ジャパニメーション」の代表作としての『攻殻機動隊—GHOST IN THE SHELL』は、機械人形(オートマトン)的日本人イメージを日本国内で内面化させる。

そして二〇〇一年、手塚治虫によるマンガを原作としたアニメ映画『メトロポリス』は、これらのイメージを見事に踏襲している。未来の巨大都市国家メトロポリスを舞台に、人間とロボットの共存・確執を、大友克洋も参加しながら、精巧なコンピューター・アニメーションで描いたものである。実際にサウンドトラックの中に「テクノ(ロジー)ミュージック」を印象づける曲が挿入されている(全体的なトーンは、懐古的なジャズを想起させるが)。この作品が米国公開されたのは二〇〇二年で決して大きな規模の公開とはいかなかった。にもかかわらず、同年一月二十日付のニューヨーク・タイムズ紙には「アニメ—日本映画の第二の黄金期」と題されるほどの反響があった。それは、繰り返し述べているリフレクティブなイメージが再帰的にサイクルしている様子を想像させる。

付け加えておくが、「テクノ・オリエンタリズム」の視点から

「ジャパニメーション」を論じる上で、引用や引喩、間テクスト性といった典型的にポストモダンなテクスト的関係性から見れば、「サイバーパンク」もまた重要な要素の一つである。リドリー・スコット監督の映画『ブレードランナー』やウィリアム・ギブスンの小説『ニューロマンサー』に代表されるサイバーパンクにおいて、日本文化と日本人は、西洋でも東洋でもない無国籍的なイメージとして描かれていることが多い。それは、モーレイとロビンスの議論のなかでも触れられているのだが、その影響を受けた日本のSF小説や、ミステリー小説群をもとにした検証も議論の延長上には現れることは付記しておく。

西欧の視点をリフレクティヴに取り入れた視点は、日本国内で内面化され、同時に、アジアへその視点で眺めつつも、またアジアの反響をリフレクティヴに取り入れながら、「日本」イメージを膨れ上がらせている。「ジャパニメーション」や「テクノ（ロジー）ミュージック」が映し出した「日本」イメージは、その土台として十分に機能している。そこから立ち上がるのは、西洋でも東洋でもないディアスポラな「日本」の表象であり、その無国籍性は海外へ、極めて大きい浸透力を持っている。しかし、そのイメージは、実体のない幻想ではないだろうか。

結び

二十一世紀に入って顕在化してきた「ジャパニメーション」を代表とする日本のポピュラーカルチャーの海外への輸出は、何も目新しい現象ではなく、四半世紀前に「テクノ（ロジー）ミュージック」が通った流れと軌を一にしている。それは、「テクノ・オリエンタリズム」という文脈で同様に語られる地平にある。しかし、その文脈すら、同じようなプロセスを踏みながら形作られてきたのではないだろうか。われわれが無意識に前提としている「日本」イメージは、自明のものとしてあるものではなく、常に海外の反響をリフレクティヴに取り入れながら醸成されてきたものではなかったか？

「テクノ・オリエンタリズム」の「日本」イメージは、「ジャパニメーション」に先んじて、YMOが表象する「テクノポップ」には当てはまっていた。そして、「テクノ（ロジー）ミュージック」と「ジャパニメーション」がイメージ的に結びついて、あらためて立ち現れたときの奇妙な感覚は、「テクノ・オリエンタリズム」の「日本」イメージに対する感覚と似ている。既視感のような、しかし実感のともなわない感覚。「ジャパニメーション」と結びついてイメージされることの多いテクノDJ／クリエーター、ケン・イシイは次のように語っている。「音楽の分野に入ったからには、日本的ということよりも、自分がオリジナルであることだけを意識してきました。アルバムが初めてリリースされたときに海外のプレスと接した際、単純に日本人というだけで興味の対象になりました。いわゆる日本人のルーツのようなものを意識せずに育っている人が普通でしょうが、僕は、ビジネスをやっていく中でそれに気づかされました。ただやっぱり、オリジナリティということなんですね」。

今や、「テクノ（ロジー）ミュージック」は「テクノ・オリエンタリズム」のイメージをアイロニカルに演じることなく、新しいテクノロジーによる「オリジナリティ」を志向しているようにも見受けられる。そして、「ジャパニメーション」も、また同じような動きを見せ始めている。大友克洋の最新作『スチームボーイ』はコンピューター・デジタル技術を駆使しながら、ロボットが登場するような近未来ではなく、一九世紀のイギリスを舞台にしている。そして、押井守が『攻殻機動隊―GHOST IN THE SHELL』の物語を継承しながら製作している『イノセンス』。果たして、その「オリジナリティ」は新しい「日本」イメージを生み出すのか。むしろ、それすら海外へと発信する上で、「日本」イメージのリフレクティヴな円環運動のなかに回収される可能性は否定できないのではないだろうか。

【参考文献】

200CD テクノ／エレクトロニカ編集委員会（編）、二〇〇二、『200CD テクノ／エレクトロニカ』立風書房

武邑光裕+ケン・イシイ（対談）「テクノはロックに対する反重力」、一九九八、『InterCommunication No.23』ＮＴＴ出版

上野俊哉、一九九八『紅のメタルスーツ』紀伊國屋書店

円堂都司昭、二〇〇三、『ＹＭＯコンプレックス』平凡社

草薙聡志、二〇〇三、『アメリカでは日本のアニメは、どう見られてきたか？』徳間書店

久保田晃弘（監修）、二〇〇一、『ポスト・テクノ（ロジー）ミュージック』大村書店

佐々木敦、二〇〇一、『テクノイズ・マテリアリズム』青土社

スーザン・Ｊ・ネイピア（著）神山京子（訳）、二〇〇二、『現代日本のアニメ』中央公論新社

田中雄二、二〇〇一、『電子音楽 in JAPAN』アスペクト

David Morley and Kevin Robins, 1995, "Spaces of Identity : global media, electronic landscapes and cultural boundaries" Routledge

野田努・三田格ほか、一九九三、『クラブ・ミュージックの文化誌』ＪＩＣＣ出版局

三田格（監修）木村重樹・金田謙太郎（編）、二〇〇三、『テクノ：バイヤーズガイド』河出書房新社

『銀星倶楽部11 テクノ・ポップ』、一九八九、ペヨトル工房

（なお、本論文はＣＯＥ「イメージとしての〈日本〉」ワークショップでの議論を経たものである）

【注】

（1）一九六一年、作詞永六輔・作曲中村八大によって製作された坂本九の「上を向いて歩こう」は六三年、「SUKIYAKI」とタイトルを変えて全米で発売される。ビルボード誌で三週連続一位、キャッシュ・ボックス誌で四週連続一位（いずれもシングル・チャート）を記録する。同年ミリオン・セラーとなり、全米レコード協会からゴールデン・ディスクを贈られたこの曲は、その後も世界各国でカヴァーされる名曲となっている。

（2）スーザン・Ｊ・ネイピア（著）神山京子（訳）、二〇〇二、『現代日本のアニメ』中央公論新社、p.80

（3）ネイピア、前掲書、p16

（4）草薙聡志、二〇〇三、『アメリカでは日本のアニメは、どう見られてきたか？』徳間書店、p.189

（5）草薙聡志、前掲書、p.193

（6）『AKIRA』のあらすじは以下のようなものである。一九九八年の第三次世界大戦によって崩壊した後の二〇一九年のメガロポリス東京。不良少年グループの金田たちが暴走を繰り返していたある夜、敵対グループと抗争していた金田の仲間の鉄雄は奇妙な少年と遭遇する。軍（アーミー）の研究室へ連れ去られ、奇妙な少年と似た力を覚醒する鉄雄は、力の象徴である最高機密〝アキラ〟への接近を試みる。一方でゲリラと軍との戦闘の混乱に巻き込まれながら金田は鉄雄を取り戻そうとする。二人の対峙のなかで鉄雄は自らの力と〝アキラ〟の開放の狭間で、すべてを飲み込む「変身」を遂げていく。

（7）草薙聡志、前掲書、p.248-249

（8）草薙聡志、前掲書、p.251-252

（9）野田努・三田格ほか、一九九三、『クラブ・ミュージックの文化誌』ＪＩＣＣ出版局、p.93

（10）「ベッドルーム・テクノ」とは音楽製作上、スタジオ（ライブも含めて）ではなく自分の部屋から発信された音楽と言えるものであると同時に、リスナーの立場においても、クラブで踊ること（同時にライブを観に行くことも）を目的とせずに自宅の「ベッドルーム」で聴くことを主な目的とする音楽と言える。

（11）「テクノ（ロジー）ミュージック」を包括するような定義もあれば、「ベッドルーム・テクノ」をより狭義にした定義もある。いずれにせよ、無節操にサブジャンルが広がったテクノに対して捉え返しをするような言葉である。しかし、限定されたクラブというフィールドによれば、ダンスという目的から乖離した打ち込みのサウンドであるとイメージされる。

（12）富田勲はノミネートされたにとどまったが、その後、グラミー賞を獲得した日本人アーティストの代表には坂本龍一や喜多郎がいる。グラミー賞もまた、海外の反響として日本に取り入れられながらリフレクティヴな作用を果たした可能性は大きい。

（13）『銀星倶楽部11　テクノ・ポップ』、一九八九、ペヨトル工房

（14）より先鋭化されたジャンルとしての「エレクトロニカ」である。オヴァルやパンソニックに代表される。また「エクスペリメンタル・テクノ」とも言われる。

（15）『銀星倶楽部11　テクノ・ポップ』、一九八九、ペヨトル工房

（16）『銀星倶楽部11　テクノ・ポップ』、一九八九、ペヨトル工房

（17）上野俊哉、一九九八『紅のメタルスーツ』紀伊國屋書店、p.161-162

（18）上野俊哉、前掲書、p.176

Japanese Images as reflective Images : "Techno (logy) music" and "Japanimation"

Kenji, OHTA

There is animation of Japan, "Japanimation" as the popular culture of Japan said to spread overseas widely in recent years. Here, it limits to the animation movies on the theme of the near future ("AKIRA", "GHOST IN THE SHELL" and so on). On the other hand, Japanese music is not yet recognized globally, having the music industry of a world scale. The music using the Japanese tradition musical instrument is considered to be as a musical image of Japan.

The "Techno(logy) music" which expresses a strange chain reaction with rise of "Japanimation" emerges as a musical image of Japan. When "Techno (logy) music" was gone back, the "Technopops" which was in fashion before a quarter of a century spread globally with the Japanese image. "Japanimation" and "Techno(logy) music" have been similarly built as an image. The Japanese image formed by both while taking in the echo of an overseas is projected. And "Techno Orientalism" told as the context. It was the "Japanese" image which was projected from the Occidental viewpoint and formed in praise and awe. However, it also took in the image reflected in Japan and produced the "Japanese" image as a chimera of half-Western Europe and half-Asia. It is thought that the same reflective cycle is followed. The Japanese image currently considered to be a thing obvious is built in Japan, taking in an overseas echo, and is sent to overseas in response to it. Probably, it has been formed in the ring-action.

key words

Japanese images, Techno Orientalism, Japanimation, Techno (logy) music