

# アニメーションの技術と感情移入

## — 写実性と絵画性 —

豊原正智

### はじめに

今日の映像技術、特にデジタル技術の飛躍的な進歩は、映画やアニメーション（アニメーションも大きな範疇でいえば映画であるが、ここでは区別して使いたい）に大きな表現上の変化とそれらの受容に重要な問題をもたらしている。

一つは、この技術がもたらしている映画とアニメーションの互いの境界侵犯あるいは融合の問題である。それはカメラ映像（実写映像）による写実性（リアリズム）の追求という誕生以来映画が常に求めてきたものを、コンピュータグラフィックス（以下CG）というカメラによらない映像によって、あるいはカメラ映像からそのままデジタル化、いわば「描く」ことによって、追求しようとするアニメーションの指向性であり、他方、映画が本来のカメラ映像を駆使しながら、そこにCGによるアニメーション映像を破綻なく合成させ、あるいは撮影されたカメラ映像をもそれを技術的に操作し、人物を恣意的に動かすあるいは加工するという制作手法である。また、カメラ映像をベースにわざわざデジタルペイントによって動く絵にするという映画と言うべきかアニメーションと言うべきか、そういう作品もある。言い換えれば、「映画のアニメーション化」「アニメーションの映画化」という問題である。

次にそのような高度に進歩したCGによるアニメーションにおける観照者の受容の問題である。一般に、芸術作品に対する理解、それによるある種の感動、没入感といったものをもたらす要因として感情移入を挙げることが出来るが、ここでは特にキャラクターに対する感情移入の問題を検討したい。技術的進歩がもたらした飛躍的なリアリズムの進化、実写映像と見ま

がうほどのキャラクターの造形が、一方でそれへの感情移入を妨げており、「絵」が動くあるいは「絵」を動かすという原初的なアニメーションの原理の中に、「絵」としてのキャラクターの中に、むしろ感情移入を促進する要因が存在するという考え方があられる。そのような今日のアニメーションの技術に孕む問題を整理し、感情移入がアニメーションの中でどのような意味を持つのか考察したい。しかし現代において、アニメーションの表現は多岐にわたり、またキャラクターも様々である。従って、ここではアニメーション全体について包括的にこの問題を検討しようとするのではなく、いくつかの長編アニメーションを取り上げ、その考察の手がかりを得たいと思う。

### 1. アニメーションの技術と写実性—アニメーションと映画の融合

映画の原理はいうまでもなく、写真映像を基礎にした動きの分析（撮影）と総合（上映）である。連続的に撮影された写真（通常1秒24枚）の一枚一枚は、それと同じ原理（1秒24コマ）でスクリーンに映し出されることにより「動き」のイリュージョンが与えられる。現実とそっくりなものの再現である。一方、アニメーションは、人為的な一枚一枚の絵による映画の原理—コマ撮りされた一枚一枚の絵の連続的な提示—を導入した「動きの創造」である。いずれも動かないもの（写真や絵）を動かすという点では原理的には同じであるが、映画の場合、その撮影対象は現実の動いているもの、すなわち「生命あるもの」であり、その連続的な記録による一枚一枚の写真によって

構成されているのに対して、アニメーションの場合は描かれた「生命のないもの」の一枚一枚の連続的な提示によって生命を与える(animate)ことで、正に動きを「創造する」のである。

「アニメーション」は、先に述べたように、映画技術の方法、すなわち絵(あるいは立体物)をコマ撮りするという方法をとるという意味で、映画の一ジャンルと考えられ、日本では漫画の絵を動かすことで「漫画映画」と呼ばれてきた。そして、現在でもそのような観念は尚一般的であろう。今村太平は、「この動きのリアリゼーションこそ映画の真理であると同時に漫画映画の真理である」といい、漫画映画を映画の本質を表すものとして、人類の原始的な願望を実現したものであるとする。「漫画映画に酔うことは必ずしもその内容に酔うことではない。幼い子供と同じように、ほとんどすべての大人が漫画映画を見ることを無条件に喜ぶのは、その心底に、絵が動くことに対する原始的な好奇心があるからに違いない」<sup>(1)</sup>。

1963年に東映動画に入った宮崎駿は、それまで一般的に今日の「アニメーション」をさす用語として流通していたとはいえ、意識的に「漫画映画」という言葉を使っている<sup>(2)</sup>。つまり、宮崎あるいは「ジブリ」の作品はアニメーションとは対照的な漫画「映画」であるという意識である。しかし、押井守は、それに対して批判的に「<漫画映画>とは実はその方法的限界の故に<映画>に成熟できぬ過渡的な形態をさすのだ」という<sup>(3)</sup>。ここで押井は、「TVや劇場にハンランしている多くのアニメーションが<劇>を孕みそこね、<アニメーション=映画>としての試みに失敗している」と宮崎のいう「漫画映画」が無縁ではないことを言いたいのである<sup>(4)</sup>。また、トーマス・ラマールのように、「アニメーションが運動の産出と知覚に関して、映画とはいくつかの点で決定的に異なった一つの固有の装置となっている可能性」を指摘する考えもある<sup>(5)</sup>。すなわち、セル・アニメーションにおけるアニメーション・スタンドのカメラやマルチプレーン・カメラなどは、固定されあるいは少しの移動の幅を持つが、基本的には映画カメラの移動撮影とは異なる。それは、ラマールが列車の窓から見える流れる風景の例を挙げて説明するように、「運動の産出と知覚」の方法が異なるのである<sup>(6)</sup>。しかしそれも、最近のコンピュータ・アニメーションでは自由なカ

メラ位置が「創られ」、セル・アニメーションにおけるカメラの限界が克服されている。

また、「アニメーション」「漫画映画」とは区別される「実写映画」との関係では、最近のデジタル技術の発展により、必ずしもカメラで「撮影(実写)」されない映画の方法も一般化してきており、しかも実写と見まがうほどのCGの映像と実写の映像との破綻のないデジタル合成がなされる。

このようにアニメーションは、近年のデジタル技術の導入によって、描画とその動きの創造における写実性の向上と作業の効率化を飛躍的に実現している。すなわち、セル画によるアニメーションに対するコンピュータ・アニメーションの方法は、今日ではその制作において一般化している。従来からCGが得意とするメカニックなもの、無機質な人工物等の対象描写に限らず、これまでその描写が難しかった自然現象—雨、波、炎等々—も実写と見まがうほどの写実的な表現を可能としている。動きの創造においても、「キーフレーミング(keyframing)」や「モーション・キャプチャー(motion capture)」あるいは「フェイシャル・キャプチャー(facial capture)」といった独特のデジタル技術によって作業効率や写実性の向上が図られる。ここでは、3DCGの方法によってキャラクターの写実性は飛躍的にたかめられ、その表情や動きは、実際の人間あるいは実際の俳優に装着されたセンサーが、数十台あるいは数百台といった彼らを取り巻くカメラや頭に装着されたカメラによって記録され、そのデータがCGキャラクターに移植され、徹底的なリアリズムが追求される。すなわち、「モーション・キャプチャー」「パフォーマンス・キャプチャー」あるいは「フェイシャル・キャプチャー」と呼ばれるデジタル技術の方法である。『ファイナルファンタジー』(坂口博信、2001年、図1)、『アニマトリックス』(アンディー・ジョーンズ他、2003年)におけるエピソード1「ファイナル・フライト・オブ・ジオシリス」(図2)、『ポラー・エクスプレス』(ロバート・ゼメキス、2004年、図3)、『ベオウルフ』(ロバート・ゼメキス、2007年、図4)等の作品は、この方法を使った典型的なアニメーションである。『ポラー・エクスプレス』は前の二作品に比べるとキャラクターの絵画性が維持されているが、『ベオウルフ』に至っては、すべてスタジオで撮影され、俳優



図1. 『ファイナルファンタジー』



図2. 『アナマトリックス』『ファイナル・フライト・オブ・ジ・オシリス』



図3. 『ポーラー・エクスプレス』



図4. 『ベオウルフ』

や馬に付けられた無数のセンサーによってその表情や動きがキャプチャーされ、コンピュータにデータ化されてキャラクターが創造される。その3DCGのキャラクターは実際の俳優その

ものである。ゼメキスは、インタビューに応じて「デジタルのキャラクターを作り、生身の俳優の感情表現を注ぎ込む。これで映画作りの可能性は無限に広がる」という<sup>(7)</sup>。今日のデジタル技術は、重力を無視した動きや空想上の生物の登場によってかろうじてフィクションと判断する以外は、もはやカメラによる実写の映像とCGの映像との区別はほとんど不可能である。ここでのカメラはコンピュータに取り込むための手段であり、その映像は加工するための素材なのである。その方法的な意味では、これらの作品はアニメーションであり、アニメーションの映画化といえるだろう。

一方、映画という形式の中で、即ちカメラ映像による実写映画においてもこのデジタル技術は、従来ほとんど不可能なカメラポジションを「創造」し、あるいはデジタル合成によって、表現の可能性を飛躍的に増大している。このようなデジタル技術を駆使した様々な特殊効果(VFX)の使用やカメラ映像とCGとの破綻のない合成、カメラ映像同士の実写では不可能なデジタル合成などは最近のハリウッドに代表される劇映画では、日常的に行われている。古くは『ジュラシック・パーク』(スティーヴン・スピルバーグ、1993年)や『マトリックス』(アンディ・ラナ・ウォン・シャウスキー、1999年)、最近の『アヴァロン』(押井守、2001年、図7)、『アバター』(ジェームス・キャメロン、2009年、図6)等は、カメラによる実写映像を主体としながらも、CGの映像との合成や「モーション・キャプチャー」の利用、アニメーションのような時間のコントロール(バレット・タイム)、実写フィルムのデジタル加工等が行われ、どこまでが従来の「映画」という観念で説明できるのか非常に曖昧である。また、単純にカメラ映像による映画をそのままデジタルペイントによって絵に変えた『ウェイクングライフ』(リチャード・リンクレイター、2001年、図5)のようなものもある。

実写とCGとの合成、立体映像、その他様々なVFXに最先端のデジタル技術を駆使して完成された『アバター』では、地球外生命体「ナヴィ」や地球人とナヴィの合成体「アバター」は全くのCGの産物であるが、モーション・キャプチャーや頭にセットされた小型カメラによって顔の表情を克明に記録し、モーション・キャプチャーと同様の機能を果たす「エモーション・キャ



図5. 『ウェイクングライフ』

ブチャー」というシステムを使い、キャプチャーされた実際の俳優達（サム・ワーシントンやゾーイ・サルダナ）の演技がそのままCGのアバターやナヴィに転写され、その動作や顔の表情の変化による感情表現までが全く実際の人間のそれと同様に受け取られるほどであり、また同一空間内で他の実際の俳優と全く破綻なく合成されている。このような創造作業に関して、映画制作の解説では、この制作に関わったニュージーランドのWETAデジタル社のスタッフに「このキャラクターはアニメーションなのか」という質問すれば、「アバターとナヴィはアニメ化されたものだと答えるだろう」しかし、監督のキャメロンは「キャラクターの演技は俳優によるものだと答えるだろう」という<sup>(8)</sup>。つまり、どちらも正しいということである。

「すべての映画はアニメになる」とまでいう押井守は、『アヴァロン』の中で、実際に俳優を使って撮影された「映画」であ

るが、撮影されたカメラ映像をデジタル加工し、俳優の表情や動きを意識的にコントロールしている。彼は次のようにいう、「役者の表情を別のコマから持ってきて貼り付けたり、時間をコントロールして動きを変えてしまったり。そういうことをやった果てに分ったのは、この作業はアニメの絵描きと同じだということ。絵描きは、画面に描かれている絵をすべて自分で描くから、絵と自分はイコールということになる。自分のイメージだけで画面を作っている。実写もデジタル処理によって、それと近くなっていくということです」<sup>(9)</sup>。このような、いわば「映画のアニメーション化」は、デジタル技術の進化が生み出したものであるが、従来、映画においてカメラ映像に手を加えることはなく、せいぜい着色やマスキング合成ぐらいである。しかし、カメラ映像の物理的な制約を克服し、メリエス以来の魔術的性格を取り戻そうという映画人の欲望は、写実性の追求と同時にカメラ映像の自由な恣意的な創造的な操作をも可能にしたのである。

このように、アニメーションや映画におけるデジタル技術の革新によって両者の領域が重なり、映画とアニメーションがお互いの領域を侵犯し合っている状況を生み出しているが、一方でこのような現代のデジタル技術を駆使しながらも、必ずしもこれまで述べてきたような写実性一辺倒の表現ではなく、むしろ敢えて原初的なアニメーションの絵画的あるいは漫画的要素を追求することでアニメーションにおけるにその領域の独自性あるいはアニメーションのアイデンティティーを主張する考えも存在する。むしろそこに、キャラクターへの感情移入を促進する要因があると考えるのである。そのことについて、次に、キャラクターへの感情移入という観点から検討してみたい。



図6. 『アバター』



図7. 『アヴァロン』

## 2. 感情移入とアニメーションの絵画性

「感情移入 (Einfühlung/empathy/empathie)」は、一般的には、「自分の感情や精神を他の人や自然、芸術作品等に投射することで、それと自分との融合を感じる意識作用」(大辞泉)、「他人の心理や芸術作品または自然対象のうちに、自分自身の感情や精神を投射してそれを直接に理解すること」(広辞苑)ということになるが、ここでは、映画作品あるいはアニメーション作品(芸術作品)の登場人物あるいはキャラクターの物語上の様々な行動、その根拠となる思想や感情に自己のそれを投影・投射し、共感(融合、共有)すること、それはリップスの感情移入の概念を借りれば、自己の感情を人物あるいはキャラクターのうちに客観化すること、そして、自己の心に主観化し、その現実的感情のうちに体験することということになる。

映像は、小説、絵画、音楽、あるいは演劇と比べても対象への同化の度合いが高い媒体といわなければならない。すなわち映像の現実性は、容易に現実における自己の感情との共通の基盤を提供するのである。感情移入に対するこの映像のリアリティは、実写映画においてもさることながら、アニメーションにおいても同様に大きな要素となろう。しかしながら、宮崎駿は、『千と千尋の神隠し』(2001年、図8)のカメラ映像と思えるようなリアルなCGによる海のシーンを作り上げながら、絵コンテ(図9)の中でその波の描写には、絵的な要素にすることを指示しており<sup>(10)</sup>、『アップルシード』(荒牧伸志、2004年、図10)のプロデューサー曾利文彦は、人物の動きのリアリティを高めるための手法として全編「モーション・キャプチャー」が使われているが、その一方で、「トゥーン・シェイダー(Toon Shader)」あるいは、「セル・シェイダー(Cell Shader)」の技法によってむしろ絵画的なセルアニメーションの調子を残そうとした。彼によれば、CGキャラクターに対する感情移入を容易にするためだといい、インタビューで、次のように答えている。

人間が主人公のものということになると、なかなかCGで作られた人間のキャラクターに感情移入していくということが、今までは



図8. 『千と千尋の神隠し』



図9. 『千と千尋の神隠し』絵コンテ



図10. 『アップルシード』

すごく難しかったと思う。なかなかそういう形で成功したものはなかったので、『アップルシード』を作るときに、キャラクターにいかにお客さんが感情移入していただけるか、そこに焦点を絞ったかったし、そこがチャレンジだった。そのチャレンジの手法として選んだのがトゥーン・シェイダーを使ったセル画タッチにすることによって、よりキャラクターに感情移入して物語の中に入っていき易い、そういうCGを作りたいかった。今回一番力を入れてスタッフ一同焦点としてチャレンジしたのが、キャラクターに対する感情移入で

すね。いかにキャラクターが生き生きと見えるか、われわれに自然にストーリーを運んでくれるか<sup>(11)</sup>。

この作品では、人物のキャラクターはセル画タッチに、メカニックなものは、キャラクターとの調和から、セル画タッチのものとフォトリアスティックなディテールをもつものに分けて、背景や建物等などの美術はCGを使ったフォトリアスティックなものという使い分けがなされて制作されている。

トゥーン・シェーダーという技法によって、なぜCGキャラクターへの感情移入が容易になるのだろうか。通常の3DCGでは、対象物の質感を決定するレンダリングのプログラムは可能な限りフォトリアスティックな写実性が求められる。しかし、トゥーン・シェーダーは、対象からリアルな陰影感をなくし、絵画的平面性及び輪郭線を強調することでセル画の調子を残そうという技法である。

劇映画や可能な限りリアリズムを追求しようというコンピュータ・アニメーション(例えば『ファイナルファンタジー』)、さらには両者が融合した『アバター』や『アヴァロン』のような作品における登場人物に対する観照者の感情移入と漫画や絵を動かすという典型的なアニメーション(例えば『アップルシード』『AKIRA』(大友克洋、1988年)『イノセンス』(押井守、2004年)『千と千尋の神隠し』等)におけるキャラクターに対するそれとは感情移入の構造が必ずしも同質ではないように思われる。

周知のごとく、一般に感情移入は自然や物、他者に対するものであるが、ここでは前者を「映画の感情移入」、後者を「アニメーションの感情移入」として、いずれもキャラクター(登場人物)に対するものとする。

感情移入美学の大成者の一人であるテオドール・リップスは、認識の三つの領域、即ち物、自己自身、他者に対するその源泉となる心的作用について、それぞれ感覚的知覚、内的知覚、感情移入を対応させ、他者に対する感情移入におけるその感性的現象として、四つを挙げる、すなわち「一にはその言語、二には感官的発現をなす所の行為、三にはその容貌、四には身体の形及び色」である<sup>(12)</sup>。キャラクター(他者)に対す

る観照者の感情移入において、一般的に映画、アニメーション共に物語構造を持っており、物語の流れとそこでのキャラクターの台詞(言語)、行動(行為)、表情(容貌)等が関わるが、ここではキャラクターの造形に関わる問題として、すなわち、リップスのいう「容貌」「身体の形及び色」の問題について考えてみたい。

映画の場合、俳優そのものは生身の人間であるが、監督は物語のテーマや内容から、登場人物としてそれに相応しい監督のイメージする俳優を選択しなければならないし、その台詞や演技を演出しなければならない。そうすることで観客の主人公に対する感情移入を図ろうとする。それはアニメーションにおいて、キャラクターを創造し造形する行為とは異なる。『アヴァロン』における押井のように撮影されたフィルムに手を加えない限り、映画の主人公を監督の意に添うようなキャラクターに造形することは出来ない。それでも押井の方法も、俳優のカメラ映像を基礎としている限り、その「造形」には限界がある。演出によって目指していることは同じであるが、アニメーションの場合、アニメーターが「描く」のであるから、「容貌」や「身体の形及び色」は最初から、そのキャラクターへの感情移入を容易にするような自由な造形が可能になる。先に便宜上分けた「映画の感情移入」におけるCGキャラクターの場合デジタル技術の進歩によって、自由に意のままに、フォトリアスティックに人間のキャラクターを「造形」することは可能になるだろう。『ファイナルファンタジー』のようにその表現哲学が、徹底的に実写映像に限りなく近づけようとするリアリズムにあるとすれば、そこでの感情移入の構造は通常の劇映画の場合と同様に考えることが出来よう。すなわち、そこでは感情移入は常に現実的自己と現実的他者の感性的現象が相互に関わることになる。リップスによれば、感情移入は認識の源泉の一つであるから、人物あるいはキャラクターに対する積極的な認識行為が行われなければならない。曾利がこれまでCGキャラクターには感情移入が難しかったという時、そのときのCGの技術の限界から、非常に精巧に造形されていても(実際『ファイナルファンタジー』ではキャラクターの造形は非常にリアリティがあった)確かに中性的で没個性的で、実際の俳優の演技のよ

うな感情表現にはほど遠いということがその原因の一つであるだろう。しかし、その表現哲学が維持される限り、技術革新はいずれCGと実写との区別が困難なキャラクターを創造するに違いない（『ベオウルフ』ではほぼそれが達成されている）。そこでは従って、「映画の感情移入」として、同様に現実的感性現象の意識的な認識の努力が要請されることになる。

一方、「アニメーションの感情移入」においては、キャラクターはCGであれ手描きであれ「描かれる」のである。少なくとも曾利や宮崎や大友が目指そうとしているアニメーションでは基本的に「絵が動く」アニメーションの表現哲学である。絵あるいは漫画が動くことを本質とすることからは、当然キャラクターの造形における省略や誇張、抽象化がおこなわれることになる。そこでの感情移入においては現実的な感性現象が類推的に認識されるが、基本的には監督の意図に沿った個性が、省略や誇張や抽象化によって造形される。それが鑑賞者に対する誘導となり、相対的に感情移入がしやすくなるのではないか。宮崎駿は、漫画と映画としてのアニメーションの違いについて述べている。

漫画を見る時には、主人公はいいに決まっていると思って読んでいるんです。それは漫画を読む時の条件なんです。読んで、イヤな女だなあと思って毎回読んでいる人なんていないんです。見た瞬間、このキャラクターが可愛い、だから俺は好きだってことで許そうと思う人だけが見てるんです。

で、映画にします。そうすると、時間と空間をどんなに振じ曲げたって、そう振じ曲げられないから、一定の生活感を出そうと思ったら、立ったり座ったり、ごはんを食べたりをやるでしょ。途端に何の魅力もない女になるんです。そうすると、映画をつくる人間は、この女は果たして魅力があるのかって、一生懸命考えなきゃならない。何か実際自分の周りにいる人間とか、どこかで手に入れた人間像で肉付けして、座っているだけでも何か魅力が出てくる人間を作らなきゃダメですよ。あるいはそういう女優を見つけなきゃダメです<sup>(13)</sup>。

これは、彼が、ただ人気のある漫画を原作にするだけでは

いいアニメーション映画は出来ないのだとして、漫画とアニメーションとの違いを述べ、意図としては、映画の時間と空間の連続性の重要性を主張し、少女漫画の例を挙げ、漫画のキャラクターの魅力のみを重視し、それを原作とするアニメーションに対する批判であるが、逆に言えば、漫画を原作としたアニメーションを見る際の鑑賞者の心理的態度をうまく説明している。つまり「見た瞬間、このキャラクターが可愛い、だから俺は好きだってことで許そうと思う人だけが見てる」というような漫画的な観照態度が、アニメーションにも持ち込まれ、そのような態度がキャラクターの造形に利用され、それへの感情移入を容易にすると考えられないだろうか。宮崎あるいは押井のアニメーション作品は必ずしも漫画を原作としていない<sup>(14)</sup>。それらのキャラクターの造形は、省略、飛躍、抽象化の手法は様々であるが、「漫画」であり「絵」である。すなわち描き手のゼロからの意識的な創作である。それは、映画の主人公よりはるかに主観的、恣意的なコントロールが可能であるということである。

### 3. 「美的」感情移入について

リップスの他者に対する認識の源泉としての感情移入は、他者の感性的現象を現実的感情と認識し、自己の感情を他者のうちに移入し客観化し、自己の現実的感情とすることであった。その構造には常に、現実における自己の感情による検証が行われる。すなわち他者の感情と自己の感情との現実的關係がこの感情移入に不可避的に関わることになる。この一般的な（实际的）感情移入に対して、リップスは、美的感情移入を次のように区別する。すなわち、他者の感性的現象のなかに、現実的な感情の検証なしに留まる感情移入である。少し長い引用する。

感情移入には、二種の可能がある。これを例えていうと、私は悲哀に打たれているある人間を見る。即ち彼の状貌（様子と容貌—論者）が、私に悲哀の印象を与え、同時に私はこのような印象が現実の事実関係に該当するということを理解する。この故

に、私は、この人間が悲哀を感じるのを理解する。このようにして私が「目視」するところのもの、同時に現実に該当するところのものとして認識するところのものによって、私が打まかされる事により、悲哀が私自らの中に進透し、私がこれを感じたり共同的に体験したりする。しかしながら又、私は、このような場合の特殊な点にまで留意せねばならぬ。即ちこの場合において私が感じ込むものは、同時に客観的な存在としてある。そうしてこれがただ事実的に存在するのみならず、私は又この事を理解する。そこでこのような感情移入を、私は「実践的な感情移入 („praktische“ E infühlung) と称しようと思う。このようにしてこの「実践的な感情移入」とは、感じ込まれたものの客観的現実の知識と結合しているところの感情移入であるのである。

しかしこのような場合の外に、私は尚他の一つの場合を対立させる。今再び前の例を取り上げ、私が悲哀なる状貌を目視すると仮定する。そうしてこの場合において、もしも私に、「この状貌の根柢には現実の悲哀が存するか否か」との疑問を提起するならば、これに対しては、私は存すると答える事もあろうが、又都合によっては否と答えることもあろう。けれども実際には、私はこのような疑問を全然提起しない。これに反し単に状貌の与える印象に私は打まかされる。そうして私は、このような印象にまで私が打まかされる事により、私は共同的に悲哀を感じる。私は、たとえこのような疑問を提起せず、従ってそれを敢えて肯定しなくとも、尚この悲哀を感じる。しかもこのような感情移入こそ、実に美的感情移入 (ästhetische E infühlung) であるのである。これを一般的に言明すると、感じ込まれたものの現実をかれこれ吟味する場合には、これは実践的な感情移入であり、これに反し少しもこれを問題としない場合には、美的感情移入となるのである(傍点、リップス、一部現代用語に代えた—論者)<sup>(15)</sup>。

つまり、リップスは、感情移入において対象の現実性の意識に妨げられる事なく純粋に他者の感情に没入する「美的感情移入」を「実践的感情移入」から区別しようとする。それは、「被観照物の現実または非現実を吟味しない」<sup>(16)</sup> 純粋な美的観照を前提とする。この美的観照によって、対象の現実的な連関は切り離され、美的感情移入は成立する。対象からの

一定の感覚的刺激により自己の感情が対象のうちに客観化され、同時に自己のものとして主観化されそこに没入する。それは現実的感情の参照なしに行われる直接的な作用といってもよい。

このようなリップスの美的感情移入を手掛りに、先のCGキャラクターを敢えてセル画調にすることで、キャラクターに対する感情移入をより容易にするという議論に戻ってみよう。それは、両者の落差があまりに大きく、厳密さに欠け、飛躍した議論になりかねないという嫌いがあるが、アニメーションのキャラクターがリップスのいう美的対象であるかどうかは別にして、それが絵画的造形的行為の産物である事は事実であり、フォトリアスティックな志向性を排して、つまり限りなきリアリズムの追求ではなく、主観的、恣意的な省略や誇張、抽象化による広い意味でのファンタジーを目指そうというところには、リップスからの手掛りは一定の有効な議論をもたらし得ると思われる。

先に述べたように、現段階のCG技術の未熟さによる中性的、没个性的なキャラクターの造形が、リアリズムとは別にそれへの感情移入を困難にしている面があるとはいえ、限りなく現実に近づけようとするCGによるキャラクターの造形では、その高いリアリズム故に、現実性からの離脱が困難になり、常に「感じ込まれたものの現実をかれこれ吟味する」ことがつきまとう。一方のセル画調に敢えて造形されたCGキャラクターの場合には、その省略や誇張あるいは抽象化された絵画的、漫画的造形によって、むしろキャラクターに対し現実的感性現象として意識的に認識すること、あるいは現実的な参照から解放され、観照者は純粋に、直接にその容貌のもたらす感情を自己のものとして主観化し、そこに没入するのである。従って、宮崎のいう「見た瞬間、このキャラクターが可愛い、だから俺は好きだ」ということになるのだろう。今村は又次のようにいう、「漫画映画は二次元の平面である。このことは漫画映画の空想にきわめて有利である。観客はそれが現実の写真でないことを前もって承知している。それゆえ、それが現実といかに似ているかでなく、いかに現実ばなれしているかに期待する」<sup>(17)</sup>。高畑勲は、最新作『かくや姫の物語』(2013年)に関するNHKのインタビュー(「ニュースウォッチ9」2013年10月30日放送)



で「描き込んでいけば(あるいは現実そっくりに描けば)リアリティが増すとは限らない。線による閉じた絵、塗り残しをすることによって、見る人の想像力を働かせることが思いやりと思われている」という。われわれは、高畑が「十二世紀のアニメーション」<sup>(18)</sup>という、そのような絵画的伝統をもっている。

#### 4. 写実性と絵画性—おわりに—

映画の根底をなすのは、常に写真的なリアリズムである。カメラ映像と合成されるコンピュータ・グラフィックスが創造した「アバター」も、非現実的な生物であるが、人間と同様の動きと表情を持っていなければならなかったのである。この写真的なリアリズムによって現実体験との共通の基盤が提供され、感情移入を促進する要素が生まれる。それは、リップスのいう「实际的感情移入」であるが、そこでのリアリズムが徹底され、一定の写実性が達成されたところで、そのキャラクターに対する親近性がむしろ逆に「不気味さ」をもたらすというロボット工学者で東京工業大学教授(当時)の森政弘の説には興味深いものがある。彼の「不気味の谷(Uncanny Valley)」によれば、ロボットが次第に人間の姿形に近づいていくと、われわれのロボットに対する「親和感」は増していくが、あるところでその親しみが急速に不気味なものに変わり、谷底に落ち込むという。

いうまでもなくロボットの努力目標のひとつは人間そのものにあるのだから、その外観を、より人間らしくしようとする努力は所々方々で見うけられる。たとえば腕などは、鉄の丸棒にネジがたくさんついているものから脱皮(というよりも着皮)して、ふっくらと肉付きのあるはだ色のものになれば、相当に人間らしくなってくる。したがって親和感もそれに応じてあがってくるのは当然であろう。(中略)その義手もこのごろでは製作技術が格段に進歩して、ちょっと見たところでは、それとはわからぬ程度のものでできている。手の表面には腱や血管のふくらみまでが付いており、指には爪はおろか指紋までが見られるのである。色は、本物の

手よりもややピンクがかかった、ちょうど風呂のあがりのような色である。(中略)しかしこの種の義手は、一見生の手のように見えるのではあるが、かえてそれだけに、それが作りものであることが判明したとたん、気味悪い感じにおそわれるのである。(中略)数学的には、不気味は負の親愛感として把握してよいから、この種の義手は類似度は大きいが親和感はマイナスという谷底に位置することになる。これが「不気味の谷」(図11)なのである<sup>(19)</sup>。

『ファイナルファンタジー』のキャラクターは、高度なCG技術を駆使して、主人公のリップシンクロしている会話の表情などはほとんどカメラ映像を思わせるが、どこか中性的で冷たく、気持ち悪さ、森のいう「不気味さ」を感じさせる。森はその不気味さがなぜ生じるのかは判らないとしながらも、きわめて身近かな、たとえば死人とか異なった種とかに対する「自己防衛本能の重要な一部をなしていることだけは間違いない」という<sup>(20)</sup>。この「不気味の谷」の説に従えば、アニメーションにおける人間の姿形へのリアリズムの追求はむしろ、キャラクターへの感情移入を妨げるものとなろう。

一方、アニメーションは「漫画映画」と言われたように、「漫画」が動くことにその出発点があり、アニメーションとしての本質がある。「鉄腕アトム」「赤銅鈴之助」「あしたのジョー」「ポパイ」「ドラえもん」等々の造形されたキャラクターが、動くことでファンタジーが生まれた。そのような観照者の漫画的キャラクターへの意識構造が、「アバター」のようなキャラクターに対するリアリズム一辺倒ではないアニメーション独自の感情移入の

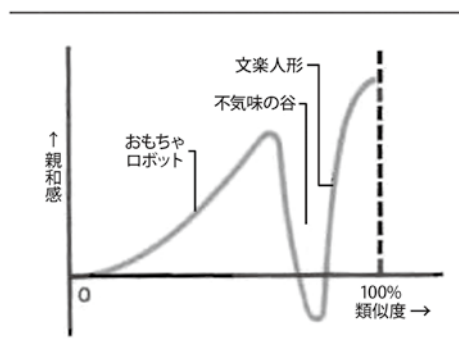


図11. 「不気味の谷」

プロセスを生み出しているのではないだろうか。もちろん物語全体として、リップスのいう「実際の感情移入」が関与することも確かである。アニメーションにおいては、映画におけるような現実の感情が、その写真的なりアリズムを基礎にキャラクターに投射される実際の感情移入ではなく、むしろアリズムからかけ離れているが故に現実的な意識から解放され、対象に対する感情の投射を容易にする「美的」感情移入のありようが生まれるのではないだろうか。それは日常的な世界、実生活から離れる故に純化されるように思われる。

キャラクターへの感情移入を物語性の理解に、またそこに没入する要因と考えるならば、またそこに創作の主眼点がおかれるとすれば、アニメーションは増々「写実性」を追求するアニメーションとは反対の方向にその可能性を見出そうとするのではないか。

## 註

- (1) 今村 太平:『漫画映画論』岩波書店、1992年、7頁。
- (2) 宮崎駿:『出発点 1879～1996』徳間書店、1996年、150-158頁。
- (3) 押井守:『すべての映画はアニメになる』徳間書店、2004年、14頁。
- (4) 同上、15頁。
- (5) Lamarre, Th.: *The Anime Machine*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009, pp. xviii ~ xix.  
ラマール, Th.: 『アニメ・マシーン』藤木秀朗他訳、名古屋大学出版会、7頁。
- (6) *ibid.*, pp. xxiii ~ xxiv.  
同上、12～13頁。
- (7) 『ベオウルフ』DVD
- (8) 『アバター』映画パンフレット、東宝(株)出版、2009年。
- (9) 押井守: 前掲書、353頁。
- (10) 宮崎駿: 『千と千尋の神隠し』徳間書店、2001年、535頁。「波の表面はCG処理、白波のみ作画で形を作って下さい」
- (11) DVD 『アップルシード』インタビュー。
- (12) リップス, Th.: 『美学大系』稲垣末松訳、同文館、1926年、135頁。
- (13) 宮崎駿: 『出発点 1879～1996』133頁。
- (14) 宮崎作品はオリジナルあるいは小説を原作、押井の『イノセンス』は

士郎正宗の漫画『攻殻機動隊』、『スカイ・クロラ』は森博嗣の同名小説、荒牧伸志の『アップルシード』は士郎正宗の同名漫画、大友の『AKIRA』は自身の同名漫画が原作、『スチームボーイ』はオリジナルアニメーション、衣谷遊が映画から漫画を連載。

- (15) Lipps, Th.: *Ästhetik Psychologie des Schönen und der Kunst*, Zweiter Teil Die ästhetische Betrachtung und die bildende Kunst, Leipzig / Verlag von Leopold Voss, 1920, S.34～35.  
リップス: 前掲書、848～849頁。
- (16) *ibid.*, S.36. 同上、850頁。
- (17) 今村 太平: 前掲書、21頁。
- (18) 高畑勲: 『十二世紀のアニメーション』徳間書店、1999年。
- (19) 森政弘: 「不気味の谷」『Energy』第7巻、第4号、エッソ・スタンダード石油株式会社、1970年、34頁。
- (20) 同上、35頁。

## 引用図版

- (1) 『ファイナルファンタジー』、アミューズピクチャーズ株式会社、2001年。
- (2) 『アニマトリックス』、ワーナー・ホーム・ビデオ、2003年。
- (3) 『ポーラー・エクスプレス』、ワーナー・ホーム・ビデオ、2010年。
- (4) 『ベオウルフ』、同、2008年。
- (5) 『ウェイキングライフ』、20世紀フォックス ホーム エンターテイメント ジャパン株式会社、2004年。
- (6) 『アバター』、20世紀フォックス ホーム エンターテイメント ジャパン株式会社、2010年。
- (7) 『アヴァロン』、バンダイビジュアル株式会社、2001年。
- (8) 『千と千尋の神隠し』、ブエナ ビスタ ホーム エンターテイメント、2002年。
- (9) 『千と千尋の神隠し スタジオジブリ絵コンテ全集』(13)、徳間書店 スタジオジブリ事業本部、2001年。
- (10) 『アップルシード』、ジェネオン・エンターテイメント、2004年。
- (11) 『energy』第7巻、第4号、エッソ・スタンダード石油株式会社、1970年。

## 映像参考資料 (DVD)

- 大友克洋: 『スチームボーイ』、バンダイビジュアル株式会社、2005年。  
『AKIRA』、ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメント、2011年。  
押井 守: 『イノセンス』、ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社、2004年。  
『スカイ・クロラ』、パップ、2009年。  
『アヴァロン』

宮崎 駿:『千と千尋の神隠し』

『ハウルの動く城』、ブエナビスタホーム エンターテイメント、2005年。

坂口博信:『ファイナルファンタジー』

荒牧伸志:『アップルシード』

キャメロン,J.:『アバター』

ゼメキス, R:『ポーラー・エクスプレス』

『ベオウルフ』

リンクレイター, R:『ウェイキングライフ』

ジョーンズ, A 他:『アニマトリックス』

本論文は平成24年度塚本学院教育研究補助費、研究課題「アニメーションにおける感情移入について」の研究成果の一部である。

