

国際日本学研究科
修士学位請求論文要旨

〔論文題名〕

今敏アニメ作品におけるキャラクター〈内面〉の表象
—『パーフェクトブルー』『千年女優』を中心に—

国際日本学専攻 博士前期課程	
ポップカルチャー	研究領域
入学年度	2021 年度
学生番号	4911211002
氏 名	王意晴
指導教員	氷川竜介
提出日	2023 年 1 月 12 日

研究概要

本研究論文では、日本のアニメ監督・演出家である今敏（1963～2010）の前期作品に関する分析を通じ、彼のアニメ演出に備わる独自性を明らかにすることを目的とする。

今敏は、日本国内のみならず、世界中にも評価の高いアニメ作家の一人である。彼は1984年に漫画家としてデビューし、美術設定やレイアウトの仕事でアニメ制作のスタッフとなった後、1997年『パーフェクトブルー』を皮切りに、劇場版アニメを4作、TVアニメを1作、短編アニメを1作監督し、世界各国の映画賞を受賞した。ところが、日本国内においては、彼が2010年に急死後、一般的な認知度がほぼ失われ、彼の作品についての学術的な研究成果もまた「限られたものしか存在せず」とさえ言われるほど、海外とは対照的に貧しい現状となっている。本研究はその現状を前提として、今敏アニメの映像を改めて分析することで、彼が日本のアニメにもたらした貢献を再評価するものである。

今敏が監督を担当したアニメ作品（以下「今敏アニメ」とする）では、写実的なキャラクター造形を用いて非現実的なストーリーが展開することが多く、何が現実で何が虚構か、観客を幻惑させる巧妙な構造をもつことが知られている。とりわけキャラクターの内面描写をセリフ、表情変化、ポーズに頼らず、画面構成やカットつなぎで外部化し、ストーリーの一部として表象化し、機能させている点において、大きな独自性が見られる。そこで本研究では、今敏アニメの基調を確立した初期2作品——劇場アニメ『パーフェクトブルー』（1997）と『千年女優』（2001）——を中心に取り上げ、そこに登場する人物の内面表象に絞って代表例を挙げ、実際の映像に基づく客観的な分析を行う。

また、女性主人公に注目するものの、本研究はジェンダー論・フェミニズム論を展開するものではない。今敏アニメにおける女性（またはジェンダー上の女性）キャラクターを分析する際、女性性を排他的に強調すると、男性キャラクターを含むほかの登場人物の内面性や映像との関連などアニメ研究の幅を狭めるからである。

日本における今敏の先行研究を調査したところ、その多くが「現実と虚構の混淆」（宮本、2019）、「しばしば観客を混乱させ、絶え間なく驚かせる」（Chang, 2013）などトリックが繰り返し中核として着目されている事実が分かった。作品論に関しても、大半が設定上の精神分析やジェンダー論を展開するに留まっていて、論者の専門分野の事例として今敏アニメを従属的に扱うことも少なくなく、アニメーション表現の特質に注目したものは極めて少ない。したがって本研究は、その欠落を明らかにするものである。

まず本研究の出発点は、既存文献に反復的に出現した「現実と虚構」言説についての再考である。今敏と関係者のインタビュー調査を通して、今敏自身の「現実と虚構」という命題についての認識が、徐々に変更し、代わりに「騙し絵」という命題が浮上してくる。今敏アニメにまつわる「現実と虚構」言説は、早期今敏に対するインタビューにさかのぼるが、その後今敏は「現実と虚構」自体に敬遠し、その代わりに「騙し絵みたい」な作品を作る意識が生まれることが分かった。「騙し絵みたい」は、今敏自身が最初に提唱したのではなく、『千年女優』のプロデューサーである真木太郎が提言した“パーフェクトブルー”の持つ“騙し絵”のような映画を作りたい」というコンセプトから始まる。その後今敏はこのコンセプトに共感し自ら意識するようになった。

こうした今敏の意識を踏まえ、本研究では次に、「騙し絵みたい」という意識を明らかにするよう、「騙し絵」のリアリティについて調査を展開する。「騙し絵」とは、「トロンプ＝ルイユ（目をだます）」という西洋の美術史に伴って発生した美術のジャンルの一つを指していた。谷川の「騙し絵」論を再考することで、「騙し絵」がもたらす共通的な感覚＝リアリティが浮き彫りになる。すなわち、「騙し絵」には、①虚像としての〈コンテンツ〉の「写実性＝迫真性」と、②そうした〈コンテンツ〉と〈メディア〉との「空間的

文脈」が必要条件として、同時に不可欠とされているのである——〈メディア〉との「空間的文脈」のない「写実性＝迫真性」の高い絵は、たとえ動物を騙すことが可能だとしても、人間には単なる「上手な絵」としか認識されず、他方、「写実性＝迫真性」の低い絵は、かりにどれだけ「空間的な文脈」を巧妙に配置しようとしても、そもそも「現実には有り得ない」ため、単なる「記号」としか認識されない。

また、こうした「騙し絵」は、上記の両性質を同時に満足することで、〈重層的虚構〉というさらなる可能性を産み出している。こうした〈重層的虚構〉をもつ「騙し絵」に直面する時、われわれはその「仕掛け」を理解した上で、その〈虚構〉を認識しつつ、「現実」として享受するのである。この〈虚構〉を虚構として観客に享受してもらう意識も今敏のインタビューに確認された。そのため本研究では、「現実と虚構」の代わりに、「写実性＝迫真性」ならびに〈コンテンツ〉と〈メディア〉との「空間的文脈」によって構築された〈重層的虚構〉を取り上げ、以下の仮説を立て、今敏アニメではいかに「スクリーン」≡レイアウトをメディアとして駆使し、そしていかにキャラクターの〈内面〉の構築につながるのかを明らかにし、今敏アニメの表象分析の深化を試みる。

仮説1：「騙し絵的リアリティ」はこれまで静止画である絵画を対象に論じられてきたが、今敏はこうしたリアリティをアニメに移植している。

仮説2：今敏アニメの中で、「騙し絵みたい」というリアリズムにより〈重層的虚構〉が実現されている。

仮説3：「騙し絵みたい」から生まれる〈重層的虚構〉のなかで、「走り」シーンの多用は、主人公の内面を表現することに効果的な方法である。

仮説1について、「騙し絵みたい」の集中的な表現は、彼の漫画家としての最後のマンガ作品・『OPUS』に見当たる。そして、彼はこのスタイルを後のアニメ作品に取り入れたことが分かった。

仮説2について、インタビュー調査を通して、今敏はキャラクターを設定する時に、キャラクターにそれぞれの機能を与え、異なるキャラクターは異なる視点を持っていることを明らかにする。今敏が意識的にキャラクターの客観的な視点と主観的な視点を可視化している。特に、キャラクターの視点はキャラクターの感情の変化によって、客観と主観の間に転換できる。主観と客観の視点を一つの画面に入れることで、視点の重層が形成される。

仮説3について、丸山のインタビューを通して、今敏アニメにおいて、主に主人公になれる経緯がわかった。原作の『パーフェクトブルー』の主人公はもともと男性だったが、丸山の希望で女性に変更された。丸山は、今敏の漫画作品や人生経験を知ることによって、今敏には独自の理解がありそうだと考え、今後の今敏の登場人物の作り方に道を開いていった。今京子へのインタビューを通じて、今敏がアニメにおける「人間性」が溢れる女性像を描写するにあたり、高峰秀子や原節子といった昭和に活躍した女優の人生を参考にしたことが確認された。『千年女優』と『パーフェクトブルー』における主人公と主人公の「虚像」の動きと特徴をまとめた。『千年女優』と『パーフェクトブルー』の映像と絵コンテの調査を通して、二作における主人公と主人公の「虚像」、両者の「走り」の特徴を表のように明らかにした。

特に、今敏アニメでは、写実的パフォーマンスと非写実的パフォーマンスの多用で、主人公の意志の「強さ」や内面の葛藤を外部化（外在化）し、観客との共有を試みているの

である。とりわけ、いままでの映画やアニメ作品では、登場人物の内面はほとんどが内的独白によって表現するのに対して、今敏作品では、内的独白による内面描写がほとんどなく、代わりに外的表象によって内面を表現している。つまり今敏が「走って、転んで、立ち上がる」という一連の写実的パフォーマンスを反復させているのは「言外の意図を伝える目的による演出」と考えられ得る。事例分析により、今敏アニメでは、キャラクターの動作について、物理法則の支配によって、キャラクターは〈動作〉に「写実性＝迫真性」があるかないかを区別することができる。今敏はキャラクターを作った時、主人公に「人間性」を与えるため、キャラクターを写実的にデザインしただけでなく、動作の写実も考慮したことが分かった。