

落下する身体のリアリズム

——初期ディズニーからピクサーへ——

三 輪 健太郎

[キーワード：①戦後日本マンガ ②傷つく身体 ③映画的手法
④3DCG アニメーション ⑤飛翔]

1. はじめに

議論の導入として、はじめに三人のキャラクターを紹介したい。いずれも、各々が属する時代のマンガないしアニメーションを象徴するキャラクターたちである。

まず、1928年にアメリカで誕生した「ミッキーマウス」がいる。その名の通りネズミをモチーフに、アブ・アイワークスによってデザインされたこのキャラクターは、後に世界中にそのイメージを氾濫させてゆくことになる。

現代日本の批評家大塚英志は、ミッキーマウスに代表される初期アニメーションのキャラクターたちを評して、「身体性を持たない」と形容した。

……ミッキーマウスなど、アメリカのアニメをみているとキャラクターが崖から落ちた時に、地面にグチャんとめり込んで、ピョコンと地上

に出た時には、包帯や松葉杖はついているけれども、三歩歩いたら、包帯も松葉杖も取れてしまう。殴ったら顔がへこむ。ローラーに轢かれると、紙のようにぺしゃんこになって、ペラペラと飛ぶんだけど、すぐ元の身体に戻ってしまう。実際にローラーに轢かれたら、当然、肉も骨もグチャグチャになってしまうはずですよね。でも、ならない。そういう身体の描かれかたを「身体性を持たない」とぼくは形容します¹⁾。

なるほど、第一作『プレーン・クレイジー (飛行機狂)』の結末で上空から地上へと墜落したミッキーマウスは、一瞬頭を胴にめりこませるものの、目をシバシバとさせるだけで済んでしまう。このように、どんな惨事にあっても傷つくことなき彼らの存在のあり方を、大塚は「記号的身体」「傷つかない身体」と呼ぶ。そして、日本のマンガやアニメーションは、このような「ディズニー的なもの」を起源とし、それが移植されて生まれた「亜種」であると語る²⁾。

次に、第二次大戦中の日本に生み出された「トン吉君」がいる。手塚治虫によって戦時下に描かれた習作『勝利の日まで』に登場するこのキャラクターは、ディズニー的な作画水準で描かれた「記号的身体」の持ち主でありながら、戦闘機の十字砲火に撃たれて血を流す。大塚はこの場面を引いて、彼が「傷つく身体」ないし「死にゆく身体」と呼ぶ概念——身体性についての全く新たな概念——が手塚によって戦後日本マンガに導入されたのだと論じる。

では、大塚がいうように戦後日本でキャラクターに「身体性」が与えられたのだとすれば、その起源たるディズニー（ないしディズニーに代表されるアメリカのアニメーション）自身のその後の歩みはどのようなものだったのだろうか。

1995年、後にディズニーの子会社となるピクサー・アニメーション・

スタジオ（以下ピクサー）は、史上初の長編3DCGアニメーション作品となった『トイ・ストーリー』に、「ミスター・ポテトヘッド」というキャラクターを登場させた。これは作品の制作陣が創造したキャラクターではない。ハスプロ社から実際に発売されているおもちゃであり、目、鼻、耳など顔のパーツを自在に脱着し付け替えることができるジャガイモ型の人形である³⁾。心を持つおもちゃたちを登場人物とする『トイ・ストーリー』の物語において、彼は幾度となく顔のパーツを飛び散らかし、ユーモラスな場面を生み出す。それはあたかも、「傷つかない身体」の持ち主たちによって演じられる牧歌的な物語世界を象徴しているかのようである。また続編『トイ・ストーリー2』（1999）では、主人公のカウボーイ人形「ウッディ」の腕がもげるというストーリー展開になるが、彼が肉体的な痛みを感じることはなく、おもちゃ職人によって修理されるという場面すら用意されている。こうして見るかぎり、初期ディズニーからピクサーへといたるアニメーションは、一貫して「傷つかない身体」を保持し続けてきたようである。

だが、初期のミッキーマウスとミスター・ポテトヘッドの間には、アニメーション史におけるある決定的な転回が存在する。そして、それは大塚が語る戦後日本マンガにも同様に起こった出来事のはずなのである。しかし、その転回の所在は、大塚が「キャラクター」の問題に集約させて提示した枠組みのために、マンガ・アニメーションをめぐる現代日本の言説の中では見えにくくなってしまっている。

そこで、本稿の目的は次のように設定される。大塚英志が「キャラクター」の問題として提出した議論を、アメリカのアニメーションに目を向けることで、別の枠組みに接続すること。それは同時に、現代日本においてマンガ・アニメーションが論じられる際、「起源」としてしか触れられることの少ないディズニーや、またほとんどの場合そもそも視野に入ってこ

ない3DCGアニメーションを、より大きな観点から眺めることで、同じ言葉で語れるように位置づけようとする試みでもある。日本のマンガ言説を手がかりにしてアメリカのアニメーションを論じる、という変則的な構成を採る理由もここにある。

本稿は以上のような目的意識に基づき、近年の日本のマンガ研究において支配的となっている「キャラクター論によるリアリズム論」を、より広い（世界的な、またメディア横断的な）視野へと開いてゆくことを目指す。

2. キャラクターの身体性に関する三つの議論

本節では、まず大塚英志による議論と、大塚を踏まえて提出された伊藤剛のキャラクター論とを確認する。その上で、現代のアニメーションを牽引するピクサー作品におけるキャラクターのあり方を検討し、次節以降の議論への準備を固める。

2.1. 大塚英志と「傷つく身体」

上述したように、大塚は「身体性」に注目することで議論を展開させていったが、それによって何をなそうとしたのだろうか。一言で述べれば、大塚が批評家として立ち向かっていたのは、何よりも「リアリズム」の問題である。だからこそ、マンガに「身体性」を持ち込んだ手塚は次のように評される。

……ミッキーマウスのな[・]非[・]リ[・]ア[・]リ[・]ズ[・]ム[・]で[・]描[・]か[・]れ[・]た[・]キ[・]ャ[・]ラ[・]ク[・]タ[・]ー[・]に[・]、[・]リ[・]ア[・]ル[・]に[・]傷[・]つ[・]き[・]、[・]死[・]に[・]ゆ[・]く[・]身[・]体[・]を[・]与[・]え[・]た[・]瞬[・]間[・]、[・]手[・]塚[・]の[・]ま[・]ん[・]が[・]は[・]、[・]戦[・]前[・]・[・]戦[・]時[・]下[・]の[・]ま[・]ん[・]が[・]か[・]ら[・]決[・]定[・]的[・]な[・]変[・]容[・]を[・]遂[・]げ[・]た[・]の[・]で[・]あ[・]る[・] 4)。

つまり大塚の議論とは、記号的なキャラクターたちによる非リアリズム的

表現はいかにしてリアリズムを獲得しうるか、という問題に「身体性」という一つの解答を与えたものだといえる。

大塚はさらに「内面」の問題にも議論を展開しているが、ここでもやはり「身体」が焦点になっている。

……一方で手塚は「身体」を支える「内面性」をリアルに描いていく道を選びます。

特にこの問題の中で戦後まんが史はこの後、特異な進化を遂げます。

つまり、戦後まんが史は、「私」の容れ物としてのキャラクターに生身の身体を与えることで、「私」のあり方がよりリアルになることにより成立していくこととなります⁵⁾。

大塚の議論における「内面」とは、「身体」を支え、また「身体」によって支えられるものなのである。

したがって、少女マンガにおける「内面の発見」が論じられる際も、同時的に起こった「性的な身体の実見」と結びつけて語られることになる。

[島中隆子・大和和紀『真由子の日記』に触れて] 自分の身体が既に性的な身体であることを自覚することによって、真由子の「内面」は明瞭な輪郭を結びます。「性的な身体の実見」と、その自らの身体における女性性と向かい合うことでそれを語る「内面の実見」の二つは戦後少女まんが史の中ではほぼ同時になされたのだといえます⁶⁾。

だが、「傷つく身体」にせよ「性的な身体」にせよ、そのような「生身の身体性」をマンガやアニメーションのキャラクターに与えることは、大塚にとって「矛盾」にはかならなかった。なぜなら、もともと「ディズニ

一的なもの」を起源とする記号的なキャラクターとは、「リアリズムから切断され」た表象の様式だと考えられているからである。このことを説明するために、大塚は石森章太郎と手塚治虫がそれぞれ「デフォルメ」をどう定義していたかについて分析し、次のように述べている。

石森が「デフォルメ」という時、それは常に写実画を出発点とした「変形」や「誇張」であり、その意味でリアリズムが前提となっている……。しかし、手塚の言う「デフォルメ」はリアリズムから切断されている状態を指すといえる⁷⁾。

ここで、手塚と対比された石森の表現が「写実」の語をもって説明されていることに注意しなければならない。大塚にとって「記号」の対義語となるべきは「写実」なのである。ゆえに、次のような言い回しがされることになる。

……実際に爆弾が破裂したら近くにいた人間の身体は見るも無惨なものになってしまいます。「写実」的な表現であれば傷ついた身体や死体をも否応なく描写します。けれども記号的なまんが表現では爆弾が破裂したら「煤けた顔」という「記号」を持ち出せばいいのです。つまり、記号的な表現で描かれたまんがのキャラクターは生身の身体を持っていない存在なのです⁸⁾。

以上からわかるように、大塚の議論においては「記号－非リアリズム」と「写実－リアリズム」とは対比されるべきものであり、だからこそ「記号的キャラクター」に「傷つく身体」を与えることは「矛盾」とされるほかないのである。

つまり、大塚的な議論の枠組みにおいては、マンガにおけるリアリズムの獲得は、「記号的（非リアリズム的）キャラクター」に「身体性（写実的リアリズム）」を与えるという、本来なら矛盾した営為によって成し遂げられたのだということになる。

2.2. 伊藤剛と「キャラクター」としての身体

一方、大塚の議論を踏まえて書かれた伊藤剛の『テツカ・イズ・デッド』は、大塚が「矛盾」と呼んだ問題を反転させていく。そのことを極めて明瞭に見て取れるのが、手塚治虫『地底国の怪人』の結末をめぐる二人の記述である。同作に登場する「耳男」というキャラクターは、科学によって高い知能を与えられたウサギとして設定されているが、物語の中盤以降、「ミミー」と名乗る少女や「ルンペンのこども」に変装してみせる。作中の他の登場人物はそのことを誰も見抜けず、耳男の変装が解けて悲劇的な死を迎える結末にいたって初めて事実を知る。

この場面を大塚は次のように評する。

二本足で人のことばを話す動物は、ディズニー世界から手塚世界の住人になったことで、「傷つく心」を与えられたのと同時に「死にゆく体」をも与えられたのである。

『勝利の日まで』で手塚が描いた、記号的表現によって描かれながら死にゆく体をもったキャラクターはこのように「耳男」としてようやく手塚まんがの中に明確な輪郭を結ぶのである⁹⁾。

他方、伊藤は次のように語る。

耳男の「死」が衝撃的たりえたのは、その「死」が「もっともらし」

かったからではなく、キャラが「かわいかった」からである。その「かわいさ」とは、まさにキャラの持つ「プロトキャラクター性」の強度に他ならない¹⁰⁾。

このラストシーンで、たしかに「死」は描かれる。

だが、この場面で耳男／ミミー／ルンベンのこどもの三様が描かれるということ、すなわちここでの耳男の描写が、身体性を欠いているということに気づかなければならない。ここでは、キャラが単純な線画で構成されていることが逆手に取られている。耳男はウサギである。顔には白い（おそらくは白であろう）毛が密生しているはずだ。

もしここに少しでも写實的に身体を想像させるものがあつたならば、この場面は成立しない。耳男／ミミー／ルンベンのこどもの三様がカツラや帽子といった「描かれたもの」の有無で可變的に決められているということは、とりもなおさず、「ただの線画」が、あたかも実体を持っているかのように実在感／生命感を持ってしまうという、私の言葉でいう「プロトキャラクター性」を利用したのであるのは間違いない¹¹⁾。

ここでの二人の論理は、次のように要約できる。大塚においては、「記号的」に描かれたキャラクターが、にもかかわらず「傷つく身体」を持つことでリアリズムを獲得するという図式が見出される。一方、伊藤の議論には、「単純な線画」で描かれたキャラクターが、だからこそ「実在感」を持つという図式が見出せる。前者において「矛盾」と捉えられた問題が、後者においては論理の「根拠」として捉え直されているのである。

ここで、最後の引用文で「プロトキャラクター性」と呼ばれていたものについて確認しておこう。これは、伊藤が打ち出した「キャラ」と「キャラクター」の概念を区分する議論において、「キャラ」の側に対応する概

念である。大塚の「記号的身体」に近い概念としても説明され¹²⁾、その定義は次のようになされる。

多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって（あるいは、それを期待させることによって）、「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの¹³⁾

この「キャラ」と対比される「キャラクター」の方は、次のように定義される。

「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの¹⁴⁾

伊藤によれば、マンガのキャラクターたちは、簡単な線画を基本とする「キャラ」（記号的身体）の持つ実在感にこそ支えられている。しかし、それを基盤としながらも、「キャラ」が本来記号的なものでしかなかったことを隠蔽し、あたかも「身体」の表象であるかのように見せかけることで「キャラクター」が成立する。

この「キャラクター」の成立こそ、手塚治虫が『地底国の怪人』によって成し遂げた事態であり、伊藤はそれを「マンガのモダン」の成立と捉える。その議論の骨子を、ここまでの本稿の文脈からまとめればこうなる——記号的な「キャラ」が本来的に持ちうる「リアリティ」を隠蔽し、それを「(人格を持った)身体」の表象たる「キャラクター」として読ませることで、近代マンガはリアリズムを獲得した。

なお、伊藤自身の問題意識は「マンガのポストモダン」にこそ向けられ

ている。伊藤は東浩紀の『動物化するポストモダン』などを引きつつ、現代のマンガにおいては、「モダン」の中で隠蔽・抑圧されてきた「キャラ」が「自律化」し、それを積極的に享受・消費する「読み」が進行してきたとする¹⁵⁾。

つまり伊藤の議論とは、マンガの「現代」(ポストモダン)に目を向けることで、それ以前(モダン)において隠蔽されていたもの(「キャラ」が元々持っていたリアリティ)を明らかにする試みだったと言える。したがってそれは、大塚の議論が自明のものとして前提していた「矛盾」の存在を批判する試みでもあった。

……マンガ表現(キャラ表現)において、「内面を伴う」ことと「現実の身体の表象である」こととが、分かちがたく結びつけられていると信じられてきたことが、実はある制度によってかろうじて保証された、限定つきのものであることが、再びはっきりする。そして、この「結びつき」をあたかも絶対のもののように見せてきたものこそが、「マンガのモダン」なのである¹⁶⁾。

こうして我々は、記号-写実という対立図式から抜け出すことになる¹⁷⁾。

2.3. ピクサーと「複製される身体」

以上の議論を踏まえて初めて、「ミスター・ポテトヘッド」に象徴されるピクサーのキャラクターたちに目を向けることが可能になる。

まずは、2008年公開の『ボルト』¹⁸⁾に注目したい。ディズニーの子会社となったピクサーが本格的に制作に乗り出し、新生ディズニーの第一作として話題を呼んだ作品である。1995年に世界初の長編フルCGアニメーション『Toy・ストーリー』を完成させて以来、常にこの分野の先頭を

走り続けているピクサーだが、13年を隔てた『ボルト』にもなお色濃く『トイ・ストーリー』の血が受け継がれている。

具体的に見ていくこととしよう。まず注目すべきは主人公の設定である。タイトルにもその名を冠せられた主人公の「ボルト」は、テレビドラマで活躍するタレント犬だが、自分には実際に超能力が備わっていると信じ込んでいる。物語は彼が外の世界にさまよい出してしまうことで動き出し、元の場所へ帰ろうとする主人公の道中記がロードムービー風に描かれることになる。その過程で綴られてゆくのが、「自分はただの犬にすぎない」と知った主人公の心情の変化である。

この主人公の顛末は、『トイ・ストーリー』の人気キャラクター「バズ・ライトイヤー」が辿ったそれとまさに同じ軌跡を描いている。自分がおもちゃの人形であるとは知らず、本当の「スペースレンジャー」だと信じ込んでいたバズは、やはり冒険の過程で真実を知り、大きな虚脱感を味わうことになる。

もちろん、こうしたストーリー上の類似だけを指摘しても大した意味はない。ここで重要なのは、『トイ・ストーリー』と『ボルト』がともに、CGアニメーションというメディアの特性に極めて意識的な作品である、ということだ。

映画評論家の鷲谷花は『ボルト』を評して、「「ユニークな《個》」と「一般的な《類》」の間の折り合いをどうつけるかという非常に切実なテーマを、アニメーションの特性を活かして感動的に物語ってみせた傑作」¹⁹⁾と述べている。

ここで「アニメーションの特性」と言われているものは何か。

商業アニメーション映画に登場する動物のキャラクター・デザインは、ある程度決まったパターンに沿った類型的なものであることを余儀なく

される、という側面があると思いますが、『ボルト』はそこを逆手に取って、メインキャラクター全員が複製可能性をおびた存在として造形されている点が、首尾一貫して自覚的です。ボルトが撮影所から失踪すれば、同じデザインの別の犬がすかさず「ボルト」役を演じるために連れて来られ……²⁰⁾

「商業アニメーション」「動物のキャラクター」と限定する形容がついているが、本稿の文脈からすれば、この引用の冒頭で言われている議論は、広く一般的なものとして理解できる。アニメーションのキャラクターは、「パターンに沿った類型的なもの」すなわち「記号的」なデザインを施されざるをえないのだ。そしてそのことは、大塚的な議論の枠組みからすれば、「身体性」や「内面」を表現するのに不向きだということを意味する。

まして、「生身の身体」が世界に唯一の個体を含意し、「内面」が同じく一個の人格を含意するとすれば、「複製可能性をおびた存在として造形」されたものがそれを表現することなど不可能に思える。だが、複製可能性を持った「ボルト」のデザインは、その危うさゆえにこそ《類》と《個》という問題を提出しうるのだとされる。

事情は『トイ・ストーリー』に関しても同様だ。物語中盤、テレビコマーシャルによって自分ならぬ自分が「おもちゃ」として宣伝されているのを目撃してしまったバズは、そのコマーシャル映像の最後に、自分と全く同じ姿をした人形が無数に陳列されたおもちゃ屋の棚を見せつけられることになる。そのとき突きつけられる《個》としての「内面」の問題は、造形上の記号性によってかえって鮮烈に引き立てられているのである。

そして、このような「複製可能性」「類型的なデザイン」「記号的キャラクター」は、コンピュータによって作られたCGアニメーションにおいてこそ最大の効果を発揮するだろう。何となれば、それはまさにコンピュー

タ上のデータからの「複製」をもとに造形されたものにはかならないのだから。

ここで起こっていることは、大塚、伊藤という現代日本のマンガ言説を踏まえた我々には極めて容易に理解できる。類型的なデザインを施された記号的キャラクターたちは、ひとたび記号—写実という図式から抜け出し、それぞれに（伊藤の「キャラ」と対比される意味での）「キャラクター」として「内面」や「身体」を表象しているのである²¹⁾。

だが、ピクサーのキャラクターがリアリズムを獲得する方策は、伊藤の打ち出したキャラ—キャラクター図式に収まっているのだろうか。伊藤の議論においてキャラクターの実在感を支えていた「キャラ」は、「簡単な線画を基本とした図像で描かれ」たものだったが、CGアニメーションという分野を開拓してきたピクサーは、まさに「簡単な線画」ではない作画をこそ表象の手段として選んだのではなかったか。そこで、鷲谷が語っていた「類型的なデザイン」についても慎重に考える必要がある。「デザインが類型的であること」と「作画が簡単であること」とは全く異なる水準の問題であって、一方が認められれば他方も然りというものではない。そこで、次の象徴的な事例を見てみよう。

2001年に公開されたピクサー作品『モンスターズ・インク』²²⁾には、全身を体毛で覆われた怪物の「サリー」が主人公として登場し、話題を呼んだ。

……『モンスターズ・インク』でははるかに大量の体毛が必要だった。ピクサーの技術者にとって、体毛の追求はいくつかの容易ならざる挑戦となった。一つは莫大な本数の体毛——サリーの体毛は二三二万四一三本にも上った——を、そこそこ効率的にレンダリングする方法を考え出すことだ。もう一つは、体毛の影を体毛自身に投射することだった。セ

ルフ・シャドウなくしては、体毛や毛髪はべた塗りになって、リアルに見えない……。いま一つの挑戦は、アニメーターにあまり負担にならない方法で、体毛の向きと動きを制御できるようにすることだった。

「何に限らず、複雑で物理的な動きをするもの——毛髪、布、液体、なんでも——については、細かいところまですべて手作業でアニメーション化する方法は、現実的じゃない」体毛チームにいたトム・ロコビッチは言う。「ものに『物理的な』動きをさせる必要がある。つまり髪や布といったものを、何らかの物理的モデルに従って動かすような、シミュレーションを実行する必要があるってことだ」²³⁾

232万本の体毛。それが意味するものは、次の二点である。まず、もはやピクサーのキャラクターを（デザインが類型的であろうとも）伊藤がいう「キャラ」のリアリティの問題に回収することは不可能だということだ。ここでは、今や根本的に異なるリアリズムが問題になり始めている。次に、ここでの「体毛」は、もはや「人格を持った身体」に属するものというよりも、「物理的」な空間に属するものとして扱われているということだ。

かくして我々は、リアリズムの問題を「キャラクター」の問題に集約させてしまうことの限界に直面する。それはむしろ、「空間」をどう表象するかという問題として扱われなければならないだろう。

3. 「映画的手法」と「インクのしみ」

実際のところ、大塚の議論においても伊藤の議論においても、リアリズムが「キャラクター」の問題のみによって語られていたわけではない（しかし現代日本の言説空間は、それがあたかも「キャラクター」の問題に集約されうるかのように見せてしまっている）。本節ではまず、「映像的」ないし「映画的」という観点からそのことを確認し、次いでそのような議論

が要請された理由を求めて初期アニメーションへと探究を進める。

3.1. 「映画」であること

日本マンガ史の中で「傷つく身体」が初めて描かれたのは、手塚治虫の『勝利の日まで』においてである——こう論じるとき、大塚はこの事態の背景として「戦時下」という歴史的情況の意味を強調している。そこで戦時下のマンガが採用した特徴として挙げられるのは、「科学的なリアリズム」「記号的な身体性」「戦局を見る視点」「映像的手法」の四点である²⁴⁾。ここで、二点目の「記号的な身体性」は前述の通りであるとして、他の三点はいずれも、リアリズムをめぐる同一の問題系として扱うことができる。具体的には、兵器の描写などに用いられた「科学的なリアリズム」が「透視図法」を必要とさせ、「戦局を見る視点」が「奥行き」のある空間を構築せしめ、こうした「遠近法」が「映像的手法」を発達させたのだ、ということになる。

手塚における「映画的手法」をめぐるのはこれまでも多くの言説が見出せるが、大塚は手塚治虫にとってそれ以上に重要な問題として「まんが記号説」を挙げ、そこから前述したような記号的キャラクターについての議論を展開している。しかし、と言うべきか、それでもなお、大塚もまた「映画的手法」について言及せざるをえなかったのである²⁵⁾。そこで次のような言い回しが見られることになる。

……映画的な構図やカット割りも、記号的な表現の限界を補う意味で戦後まんがに持ち込まれることになった²⁶⁾。

ここで「補う」というやや消極的な位置づけられ方をしてしている「映画的」手法は、しかしそれに注目したとき、「キャラクター」の身体に関わる問

題から「空間」の表象に関わる問題へと進む手がかりを与えてくれているように思われる。

そこで伊藤剛の議論に目を転じると、ここでは「映画的」という言葉は遙かに重要な意味を持たされている。それは、彼が語る「マンガのモダン」において、「キャラ」のリアリティの隠蔽と共に起こった、もう一つの隠蔽に関わる。すなわち、マンガの持つ「フレームの不確定性」という特質の隠蔽がそれであって、この抑圧によって得られたものこそが「映画的リアリズム」だと論じられるのである。

伊藤がいう「フレームの不確定性」とは、マンガにおけるイメージが、頁単位に分割されるのみならず、各頁がまた複数のコマに分割されるといふ、二重の分割を受けることに由来する性質である。

……マンガにおいては「画面」として認識されるものに複数のレベルが混在している……。それは、本書でいう「紙面」と「コマ」のふたつのレベルである。ここでいう「画面」とは、映画でいう「フレーム」に近い意味のものである。

もっといえば、マンガでは「フレーム」は、厳密には「コマ」と「紙面」のどちらに属するものか、一義的に決定することができない。……これが映画との決定的な差異なのである。……

これを「フレームの不確定性」と呼ぶことにしよう²⁷⁾。

この性質に支えられた表現としては、たとえば「多層的なコマ構成」を実現した少女マンガが挙げられる。こうした表現がなされた作品では、頁全体のレイアウトが配慮されねばならず、「それを成すには、頁単位、あるいは見開き単位で部分的にコマ構造を変える必要が出てくる」²⁸⁾。しかし、「マンガのモダン」はむしろこの不確定性を抑圧し、それによって「映画

的リアリズム」を獲得したのだと論じられる。

……分析を進めるために仮定的に次のようなモデルを置く。

マンガにおいて、本来「フレーム」の位置は決定不能であって、それは個別の「読み」においても一定しない。しかし、マンガのある部分は、フレームを「コマ」の側に固着させ、あたかも仮想的な「カメラ」があるかのように描くことで、「映画的」なりアリズムの獲得を果たした、というモデルである²⁹⁾。

「映画的であること」が「仮想的なカメラ」に託して語られているように、やはりここで問題の焦点が「キャラクターの身体」から「物理的な空間」へと移行していることがわかる。

しかし、伊藤の議論の中で奇妙に思われるのは、彼が「フレームの不確定性」の例をどこに求めるかという点に関してである。先に述べたように「少女マンガの多層的なコマ構成」といった典型例も語られるが、しかし伊藤が真っ先に求める例は、「キャラがコマ枠を突き破る」といったシーンなのである。枠線を破るというこの自己言及的な身振り（多くはメタフィクショナルな遊戯として読まれることになる）は、しかし「フレームの不確定性」の例としてどれだけ妥当なものだろうか。

伊藤によれば、この種の表現によって「普段は「コマ」の側にあるとして読まれていた「画面」が、キャラがコマ枠を突き破ったりぶら下がったりしたときに、「紙面」に切り替えられる³⁰⁾というのだが、しかしこの例では、「コマ」という形式の不透明性が露わになりこそすれ、「紙面」がフレームになるという結論がそこから直接導かれることはない。では、「フレームの不確定性」を語るに際して、「少女マンガの多層的なコマ構成」というより典型的な例を持ちながら、伊藤はなぜ「キャラがコマ枠を

突き破」る場面を真っ先に要請しなければならなかったのだろうか。

3.2. 「インクのしみ」であること

いま示した問いを考えるため、伊藤が最も重視していた「キャラクター」の問題に立ち返ってみよう。「マンガのモダン」において隠蔽され、「ポストモダン」において再び自律化しているという「キャラ」のリアリティは、そもそも歴史的な起源をどこに持つものなのだろうか。

ここで、「キャラクター」の誕生を初期アニメーションに見るササキバラ・ゴウの論考に目を向けてみたい。

……アニメーションの「登場人物」が人間というリアリティを棚上げして、キャラクターとなって疾走していくとき、おそらく現在われわれが日常的に慣れ親しんでいるような意味での「キャラクター」が、そこに生じていったように思われる。物語の重力圏にとらわれ、その中で役割を果たすための奥行きと重さを持った「登場人物」から、浮遊する空っぽの「キャラクター」へ。そのテイクオフには、おそらくこの時代のアニメーションが大きく関わっている。……「物語」や「現実」の重力を、「動き」という魅力によって断ち切り、単に絵でしかないものとして記号の世界へ浮遊していくこと³¹⁾。

単に絵でしかない、という事態は、絵が単に絵である以上に何ら奥行きを持たない、ということだ。紙の上のインクのしみや、黒板の上の白墨のように、奥行きを欠いた、まったく表面的なもの³²⁾。

ここでササキバラが「キャラクター」と呼んでいるものは、伊藤の区分では「キャラ」に相当する。マンガやアニメーションに描かれる「キャラ」

とは、そもそも「紙の上のインクのしみ」でしかないものである——この根本的な事実こそが、その実在感を支えている³³⁾。

とすれば、そのような「キャラ」のリアリティを隠蔽した「マンガのモダン」において、「キャラがコマ枠を突き破る」ような自己言及的な身振りが抑圧されねばならなかったのは当然である。そのような表現は、枠線もその中に描かれたキャラも等価な存在であって、ともに「インクのしみ」でしかないことを露わにしまうだろう。

したがって、「映画のリアリズム」が要請される一方で「フレームの不確定性」が抑圧されたという伊藤の議論は、実のところ「コマ」と「紙面」を問題にしていたわけではない。そこで問題になっていた対立は、むしろ「仮想的なカメラ」と「インクのしみ」との間に見出されるべきものなのである。つまり、フレームの中に描かれた光景が、単なる「紙の上のインクのしみ」などではなく、「仮想的なカメラ」によって捉えられた空間であると見なさせること——それこそが要請されていたのである。

こうして我々は、「映画の」という言葉の用いられ方を検討することで、大塚や伊藤の議論が本来「キャラクター」の問題には集約しきれないものであること、むしろ「空間」の表象に関わるものであるという理解に辿り着くだろう。

さて、初期アニメーションは、「単なる絵でしかない」ものとしてのキャラクター表現を成立させたが、一方で複雑な「物語」や「現実」を表象するのは極めて不得手であった。しかしそのような状況は、長くは続かなかった。

アメリカの商業アニメーションにおける表現技術は、一九三〇年代にディズニーを先頭にして急激に進み、一九三七年の「白雪姫」の頃には、もはや人間キャラクターをねじ伏せて使いこなすだけの表現力を手に入

れている。つまり、物語を描くために必要なリアリズムを備えた「道具」としてのアニメーション技術が、この頃にいったん確立されたといっていだらう³⁴⁾。

ミッキーマウスの第一作『プレーン・クレイジー』から『白雪姫』まで、わずかに十年足らずである。この間に何が起り、そしてどのような「リアリズム」が獲得されたのだろうか。

4. 飛行と落下

4.1. 初期作品から『白雪姫』、そしてピクサーへ

『プレーン・クレイジー』から『白雪姫』までの間に、アニメーション史は少なくとも三つの大きな技術革新を体験している。そして、そのいずれもが、現実と同質の「空間」を表象＝再現するというリアリズムに寄与するものであった。

第一は「音響」である。ディズニー初のトーキーは、ミッキーマウスを主人公として作られた三番目の作品『蒸気船ウィリー』だが、そこにはたとえば、「まだ姿を見せていない蒸気船の汽笛が聞こえ、それから船が画面に入ってくる」といった場面が見られる。こうした例では、音響の働きによって、目下フレームに捉えられている光景がそれ自体で完結したタブローではないこと、画面外にも同質の空間が広がっていることが示唆される³⁵⁾。

第二は「色彩」である。同時代的にディズニーのアニメーションを体験した今村太平は、その重要性を次のように強調する。

……今後の漫画映画から、色を取り去ることはできない。それは映像が光の運動だからであり、光の運動は色だからである。このことはアニ

メーティングによってもまた不可避免的である。写真による運動の分析は、単純な線への還元を困難にする。なぜなら運動する形は色と光だからである。事物の運動、それは色の運動である。極彩色漫画の快感は、その根底に、かかる客観的現実の、より完全な再現があることに基づいている³⁶⁾。

こうした言説からも、アニメーションが「現実」の「再現」=表象を目指してリアリズムを獲得したと見なされてきたことが確認できる。

第三は「マルチプレーン・カメラ」である。この技術は、背景を複数の層に分割し、それぞれを独立に動かすことで、かつてなかった現実的な「奥行き」感を実現した。J・P・テロッチは、ディズニーの技術的な発展が目指していた一つの方向性として「現実の幻影を作り出すこと」を挙げているが、その観点から見たとき、「現実の幻影」を高める技術革新、わけでも最も歓迎された装置は文句なく、初期のアニメーション史における開発の系譜に足跡を残すマルチプレーン・カメラだろう³⁷⁾と語られることになる。

音響、色彩、マルチプレーン・カメラ、これらに見られる技術的發展は、以上のように、アニメーションが現実の空間を表象=再現することに貢献してきたと言える。そしてこの流れは、1990年代以降、アメリカの長編アニメーションを牽引することとなる3DCGアニメーションへと着実に受け継がれている。

デジタル時代の映画について精力的に論じているレフ・マノヴィッチは、3DCGが可能にした空間の表象を、次のように述べている。

……コンピュータに基礎を置いたポストプロダクションは、映画製作を……アニメーションの一部分にした。この方法においては、実写映像、

スチール写真、そして（もしくは）グラフィックな要素が、三次元の仮想空間に置かれる。このことは、この空間の中で仮想的なカメラを自在に動かし、ドリーやパンさせる能力を作り手に与えることとなった。こうして、撮影は3Dコンピュータ・アニメーションにとって副次的なものとなる。私たちは、この方法をマルチプレーン・アニメーション・カメラの延長として考えられるかもしれない³⁸⁾。

もともとCG技術の発展は軍事研究の流れと共にあり、物理現象をシミュレーションしようとする動機に支えられていた³⁹⁾。このことは、大塚が戦時下のマンガを語る際、兵器を描くために「写実的リアリズム」が要求されたとする議論と合わせて銘記されておいてよいだろう。

そして、このような技術によって長編アニメーションを作りうると証明したのがピクサーだったのである。第一作『トイ・ストーリー』の監督を務めたジョン・ラセターは自分たちが手にした武器の力を次のように端的に語ってみせ、同時代的に目撃した評論家もそれを支持する言説を残している。

映画製作者はいつでも、観客がより信じられるリアルな映画を作ろうと努力しています。……CGは元々の性質からして、そういったリアリティの高い世界を作る能力を持っています⁴⁰⁾。

コンピュータ・アニメーションという道具を使えば、ものを非常にリアルに見えさせることができるので、人々は創られたものがみな本当に存在するように信じるのです⁴¹⁾。

音響、色彩、マルチプレーン・カメラ、3DCG……こうして、アニメーション

ジョンは現実の空間を表象＝再現する術を着実に手にしてきたことになる。

4.2. 飛行する身体

だが、現実と同質の空間を模するという方向性は、決して歓迎されるばかりではなかった。「インクのしみ」でしかないからこそ今日に繋がる「キャラクター」文化を生み出したアニメーションが、現実の空間を再現しようとし始めたとき、そこに起こった転回は、ときとして批判的に受けとめられたのである。

たとえば、『ダンボ』（1941）に対するジークフリート・クラカウアーの次の評は極めて示唆深い。

ディズニーの最初のミッキーマウスのカートゥーンである『プレーン・クレイジー』（1928）では、漫画家のペンの力のみによって、小さな自動車^が飛行機に変形され、操縦室のミッキーを飛行させる。『ダンボ』でも同様の奇跡が起こり、象の赤ん坊が突然耳を広げ、ペガサスや爆撃機のように宙を滑空する。しかし、ここでの奇跡は、この映画がカートゥーンだからという事実に単に由来するのではなく、ダンボの友人である小さなネズミが、横柄な鳥たちから手に入れた「魔法の羽」の心理的な効果に依っているのである。この些細な相違は、ディズニー映画の構造上の変化を露わにしている⁴²⁾。

クラカウアーがかくも重視する「変化」は、大塚的な枠組みの中では理解できないものである。『ダンボ』の中で大事故にあった象たちは、「包帯姿になる」という申し訳程度の描写で「傷つく身体」を回避され、また「赤ん坊がコウノトリによって運ばれてくる」という映画冒頭のシークエンスは、露骨に思えるほどはっきりと「性的な身体」を排除している。ここで

の「変化」は、「インクのみみ」であるがゆえに自由に飛ぶことのできるミッキーマウスの飛行と、本来なら飛ぶことなどできようはずもない物理的な「空間」に生きているダンボの飛行との間に見出されるのである。

土居伸彰は、ライアン・ラーキンを論じた文章の中で、このクラカウアーのほか、エイゼンシュテインら初期の映画作家ないし映画理論家たちが、初期アニメーションの持っていた「原形質性」「可塑性」を賞賛していたことを紹介している⁴³⁾。それは、アニメーションが本来「インクのみみ」でしかないからこそ実現できたメタモルフォーゼの魅力、描線の多義性が孕む豊かさの魅力であった。

かわって表に出てきたのは、大塚や伊藤が「映画的」と呼んで示そうとした種類のリアリズムである。クラカウアーは、「ディズニーがここで実写映画の技術を模倣しようとしていることは疑いない」⁴⁴⁾と断じる。

また別の角度から述べれば、それはササキバラが「物語を描くために必要なリアリズム」と呼んでいたものでもある。クラカウアーの言葉では、「リアルなスタイルへの変化は、ストーリーを要求する長編のカートゥーンによって助長された」⁴⁵⁾となり、ここでもまた見事に呼応している。

4.3. 落下する身体

ところで、このようにしてミッキーマウスとダンボの「飛行」の差異が語られたとき、では「インクのみみ」としての空間、すなわち「現実と似ていない空間」において、果たしてミッキーマウスは本当に「飛行」していたのだろうかという問いが浮かび上がってくる。

ここで我々は、初期アニメーションが喜劇映画から発想を得ていたことに目を向けてみたい。大塚は、そのような喜劇映画の俳優たちに関して、「ディズニーの身体性が、チャップリンやマルクス兄弟といった喜劇映画の「傷つかない身体性」に起源を持つことも手塚は指摘している」⁴⁶⁾と語

り、スラップスティックのコメディアンたちもまた、「傷つかない身体」を持っていたというのである。

だがこれは、考えてみれば奇妙な事態である。「漫画家のペンの力」によって存在したのではない「実写」の喜劇俳優たちが、なぜ傷つかずにいられたのだろうか。

象徴的な事例として、2006年に公開された『落下の王国』⁴⁷⁾という映画を挙げることができる。これは、怪我をして入院中の「映画のスタントマン」を主演にした物語であり、過去の映画への強いオマージュを捧げたこの作品の結末は、数々の無声スラップスティック映画から引用した映像のコラージュになっている。そこで次々に映し出されるのが人々の「落下」する光景であり、その危険な撮影の影にスタントマンたちの活躍があったことを物語は教える。

この作品を象徴的と形容するのは、「落下」というやはり象徴的な主題を選んでいるためである。それは、「傷つかない身体」と並ぶ、初期アニメーションの決定的な特徴の一つ——落下しない身体——と関わる。

初期のアニメーションにはしばしば、「空中にいるキャラクターが、足場がないことに気づいた途端に落下する」というギャグが見受けられる。それは『プレーン・クレイジー』にも明確な形で見ることができ、この短編映画の後半、ガールフレンドを追いかけて思わず飛行機から飛び出したミッキーマウスは、しばらく経って自分が空中にいることに気づいた途端、落下しそうになって慌てるのである。こうしたギャグは、アニメーションの絵がまさに「インクのしみ」であるという事実こそ由来する。

ディズニー＝ピクサーは、戦後日本マンガのように「傷つく身体」によってリアリズムを獲得することはなかったが、それとは別の形で「インクのしみ」であることを隠蔽した——すなわち「落下する身体」のリアリズムを徹底して追求してきたのだ、とすることができるだろう。ゆえに、

『トイ・ストーリー』に登場するバズ・ライトイヤーは、先述したように自らの複製と出会ってしまうのみならず、テレビコマーシャルによって「このおもちゃは飛びません」(not a flying toy)と宣告されることになる。

ここで、先に示した問いに戻ろう。ミッキーマウスは本当に「飛行」していたのだろうか。今や答えは明白であると思われる。ミッキーマウスは(少なくともその初期において)「落下しない身体」を持っていたのであり、それは「飛行する身体」ではなかった。「落下しない身体」は、飛翔することなどできない。ただ「落ちない」だけである。だから、「ミッキーマウスは高いところから落下しても傷つかない身体を持っていた」のではない。彼はそもそも真の意味で「落下」してなどいなかったのである。それは三次元空間で動く重力の表象ではなく、紙という平面での上下運動だった。したがって、「落下する身体」こそが「傷つく身体」を支えていたのだと言うことができよう。

ここまでの議論を要約しておこう。マンガやアニメーションの出自は、もともと紙の上の「インクのしみ」でしかない。ではそのようなメディアがリアリズムを獲得するとき、何が起るのか。その一つの答えとして大塚が示したのが、「傷つく身体」という枠組みであった。本稿は、ディズニー＝ピクサーの流れに目を向けることで、「落下する身体」という枠組みに移行することを提案した。このとき、前者ではあくまでも「身体」が問題になっていたのに対し、後者ではむしろ身体を「落下させる」重力こそが問題になっている。重力とは、我々が生きるこの空間に働く物理法則にはかならない。つまり、ここで起こっているのは、「キャラクター」の問題から「空間」の問題へ移行することなのである。

5. 結論にかえて——葛藤の中から

大塚が「映像的手法」という言葉で、また伊藤が「映画のリアリズム」

という言葉で示唆していたように、日本のマンガもまた「空間」のリアリズムに向き合ってきた。そこでは当然、「落下する身体」が獲得されてきたはずである。

ここで、戦後日本マンガにおけるリアリズムの問題を様々な水準から示している好例を見てみよう。つげ義春によるわずか一八頁の短編「チーコ」である。1966年に発表された同作は、マンガに「私小説的」なリアリズムをもたらしたとも評されるつげが、「ほとんど実話」を描いたと語る作品である⁴⁸⁾。

この作品の主人公である売れない漫画家は、飼っていた文鳥の「チーコ」を誤って殺してしまう。彼はマッチ箱に文鳥を入れて放り投げ、文鳥が箱から見事に飛び出すのを眺めて楽しんでいたのだが、あるとき脱出に失敗した文鳥は、そのまま「落下」して床に叩きつけられ、そして「傷つき」死んでしまう。主人公は同棲相手の女性にそのことを隠し、「チーコ」をひそかに埋葬する。ここには、「インクのしみ」であることを根本から隠蔽する「落下する身体」と、大塚が戦後日本マンガに見出した「傷つく身体」と、さらにつげ義春流の「私小説的」なリアリズムとが見出される。

ところが、この作品を何より興味深いものにしてしているのは、そうしたリアリズムを裏切る結末である。ラストから二頁目において、主人公は、庭の植え込みの中に、自ら埋葬したはずの「チーコ」の姿を認めて驚愕する。主人公の視界を再現したかのような構図によって、読者もまた死んだはずの「チーコ」をそこに認める。だがすぐに、それは主人公がかつて描いた「チーコ」のスケッチ画であったことが判明する。そして、風に運ばれて空に飛んでいったスケッチ画は、紙としての物質的な境界を背景に溶け込ませ、作品は、あたかも本当の「チーコ」が空を飛んでいるかのように見える一枚絵をもって終わる。

この作品を論じた四方田犬彦は、著書の中の「紙の幻術」と題した章に

においてその分析を行っている。「紙の幻術」とは、何より「漫画の読者にとって、漫画に描かれた文鳥と文鳥のスケッチ画を見分けることは不可能である」⁴⁹⁾ がゆえに可能となった事態を指す⁵⁰⁾。それはつまり、マンガというメディアの作品が、紛れもなく「インクのしみ」によって出来ているがゆえのトリックだということだ。「チーコ」は、「落下する身体」を持っているがゆえに地面に叩きつけられ、「傷つく身体」を持っているがゆえに死んでしまう。そして、しかし、「インクのしみ」であることによって、作品の結末で飛翔を果たすのである。

「チーコ」の例が示すのは、リアリズムを様々な水準で獲得しながらも、なお「インクのしみ」であることに立ち返ろうとする動きである。マンガやアニメーションは、現実の「空間の表象」であろうとしながら、同時に「インクのしみ」としての出自を露わにし続けてきたのであり、その葛藤の中にこそ、マンガ・アニメーションの表現史は捉えられるだろう。

だから、ディズニー＝ピクサーもまた、「落下する身体」を追求する一方で、「インクのしみ」であることを露わにしてきたのだと確認することは重要である。たとえば、ディズニーが時代時代の先端技術とどう「折り合い」をつけていったのかを論じた J・P・テロッテは、「幻影」を作り出すと同時にその仕組みを「暴露」しもするというディズニーの戦略を、様々な水準から示している⁵¹⁾。一例として、マルチプレーン・カメラについても、その「成功のカギは……従来のリアリズム美学を深める目的だけで使われなかった点にある」と論じられることになる⁵²⁾。

その伝統は、現代のピクサー作品にもはっきりと受け継がれている。たとえば『トイ・ストーリー 2』には、他の場面同様 3DCG で描かれた光景が、カットが切り替わって（仮想的な）カメラが後ろにひくと、作中で「平面上に描かれた絵」であったことがわかる、というシーンがある。自らの表象の手段に対して自己言及的に戯れようとするこの種の振る舞いに

は、単に「再現」だけを目指しては達することのできない余裕がある。

さらにまた、1987年の短編『レッズ・ドリーム』では、「自分が足場なしで空中にいることに気づいた途端、落下する」という、「落下しない身体」による古典的なギャグが描かれてさえている。ただしその場面は「夢」の中の出来事として描かれており、「落下する身体」のリアリズムを本質的に脅かしはしない。それでもこういったシーンが重要なのは、アニメーションという媒体が「落下する身体」を描かなくてはならない理由など、本来どこにもないのだということを出させるからである。

『トイ・ストーリー』の監督ジョン・ラセターは、1966年のディズニー作品『王様の剣』を観てディズニーで働くことを志したという⁵³⁾。同作には、本稿の文脈からみて極めて印象的なくだりがある。主人公の少年と魔法使いがリスに変身し、高い木の上で会話を交わす場面である。

まずは小さいジャンプから始めねばならん。(You start with the short jumps.) 距離を慎重に測って。(Gauge the distance carefully.) ……重力を軽く見てはいかん、さもないとマズイことになるだろう。(Don't take gravity too lightly or it'll catch up with you.) —重力って何? (-What's gravity?) —重力がお前を落下させるんだ。(Gravity is what causes you to fall.)

ここには、簡単に飛行機から飛び出してゆくミッキーマウスの躍動はもはやない。だが一方で、「インクのしみ」ならぬ「生命の幻影」⁵⁴⁾を目指したディズニーの一つの達成がここにある。そして、『王様の剣』に感銘を受けてアニメーターを志したラセターが、それから約三十年を経て念願の長編アニメーションを監督することになったとき、「落下」を主題とする作品が作られたことには、単なる偶然以上の象徴性がある。自分をおもち

ゃではなく「スペースレンジャー」だと思いこんでいたバズは、物語中盤、「重力を軽く見」て飛び立とうとし、落下して絶望に陥る。

だが先に見たように、アニメーションは「現実空間の表象=再現」と「インクのしみ」という二つのモードの葛藤の中にこそ存在している。だからこそラセターはこう言う。

……私は、現実の世界を再現しようとは思っていませんし、観客にこれが実写で撮影されたと思わせる気もありません。むしろ観客には、いつでも、これがファンタジーフィルムだと理解してほしいと思っています⁵⁵⁾。

だから、バズ・ライトイヤーは「飛翔」せねばならない。ファンタジーフィルムとして結実するために。

『トイ・ストーリー』本編の結末において、バズは華麗な飛行を見せる。ロケット花火の助けを借りて空中に飛び出した彼は、その小さな翼によって、物理的にはありえない見事さで風に乗ってみせるのである。「ロケット花火」や「風に乗る」といったエクスキューズを常に必要とするバズは、あくまでも「落下する身体」から逃れられないが、しかし物理的な現実世界にはありえない形で宙を飛ぶ。そして、我々はすでに次のことを知っている。「落下する身体」を手に入れて初めて、アニメーションのキャラクターは、単に「落ちない」のではなく、「飛翔する」という概念を手にすることが可能になったのだと。そして、見事な「飛翔」を見せながらも、バズは次のように言う。

飛んでるんじゃない。落ちてるだけだ、カッコつけてな。(This is 'nt flying. This is falling with style.)

それは、「現実空間の表象＝再現」であることと、「インクのしみ」という出自を持つことという、マンガ・アニメーションの歴史を貫いて存在してきた二つのモードの葛藤の中から発せられた言葉にはかならない。

注

- 1) 大塚英志、大澤信亮『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』（角川書店、2005）59-60 頁
- 2) 前掲書、175 頁
- 3) 日本での発売元はタカラトミー。Hasblo、タカラトミー両社の公式ウェブサイト等を参照のこと。
- 4) 大塚英志『アトム of 命題』（徳間書店、2003）158 頁、傍点は引用者による
- 5) 前掲『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』141-142 頁、傍点は引用者による
- 6) 大塚英志＋ササキバラ・ゴウ『教養としての〈まんが・アニメ〉』（講談社、2001）78 頁、傍点は引用者による
- 7) 前掲『アトム of 命題』91 頁
- 8) 前掲『教養としての〈まんが・アニメ〉』25 頁
- 9) 前掲『アトム of 命題』208 頁
- 10) 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド』（NTT 出版、2005）137 頁
- 11) 前掲書、134-135 頁、最初の傍点は原文、次の傍点は引用者による
- 12) 前掲書、87 頁
- 13) 前掲書、95 頁
- 14) 前掲書、97 頁、最初の傍点は引用者、次の傍点は原文による
- 15) 「キャラの自律化」は次のように説明される。「テキストの内部において、キャラが「物語」から遊離すること。そして、個々のテキストからも離れ、キャラが間テクス的に環境中に遊離し、遍在すること」（前掲書、54 頁）
- 16) 前掲書、266 頁、傍点は引用者による
- 17) ただし、このことは決して大塚への内在的な批判とはならない。大塚英志という批評家が焦点にした問題（戦後日本という場におけるマンガ）にとっては、記号－写実という対立図式の中に留まることは議論の必然的な要

請であったと考えられる。

- 18) 日本では 2009 年公開
- 19) 「帰ってきたハナログ」2009-09-04 (<http://d.hatena.ne.jp/hana53/20090904>)
(最終アクセス:2010/5/9)
- 20) 前掲ウェブログ, 傍点は引用者による
- 21) 「類型的」に描写されたキャラクターがいか「内面」を表現するか、という問題を扱った議論として、岩下朋世の博士学位論文「手塚治虫の少女マンガ作品における表現の機構」(東北大学大学院情報科学研究科)がある。同論文もまた、大塚、伊藤の議論を踏まえて書かれている。
- 22) 日本公開は 2002 年
- 23) デイヴィッド・A・プライス(櫻井祐子訳)『メイキング・オブ・ピクサー』(早川書房, 2009) 298 頁, なお引用文中でロコピッチの発言が引かれているが、同書は著者自身の取材に基づいて書かれている
- 24) 前掲『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』52 頁
- 25) 大塚が「マンガと映画」について述べた文献としては、本稿脱稿後に刊行された『映画式まんが家入門』(アスキー・メディアワークス, 2010)が現在のところ最も詳しい。合わせて参照されたい。
- 26) 前掲『アトムの命題』167 頁, 傍点は引用者による
- 27) 前掲『テヅカ・イズ・デッド』199-200 頁
- 28) 前掲書, 232 頁
- 29) 前掲書, 205 頁, 傍点は引用者による
- 30) 前掲書, 204 頁
- 31) ササキバラ・ゴウ「浮遊するイメージとキャラクター ——近代メディア史におけるまんが・アニメの位置づけ」『新現実』Vol.4(太田出版, 2007) 所収, 258-259 頁, 傍点は引用者による
- 32) 前掲論文, 248 頁
- 33) 「インクの染み」という物質的現実に戻るところから、マンガ表現を「線=エクリチュール」として捉えた論文として、可児洋介「複製芸術としてのマンガ」『学習院大学 人文科学論集』18(学習院大学大学院人文科学研究科, 2009)がある
- 34) 前掲「浮遊するイメージとキャラクター」, 262 頁, 傍点は引用者による, なお、この後には続けて次のように述べられているが、これは伊藤剛が通時的な記述の中でキャラクターを論じたことと通じ合っている。「以後、キャラクターは物語性を表現する有効な手段でありながら、一方では離脱の

自由さを発揮し、しかしまた物語に容易に利用され、さらにそれを裏切るように浮遊し、振り子のように揺れながら歴史の中を泳いでいくことになる。」

- 35) 映画における音の働きについては、ミシェル・シオン（川竹英克，ジョージアース・ピノン訳）『映画にとって音とはなにか』（勁草書房，1993）に詳しい
- 36) 今村太平『漫画映画論』（徳間書店，2005，初出1941）108頁，傍点は引用者による
- 37) J・P・テロッテ（堀千恵子訳）『ディズニーを支えた技術』（日経BP社，2009）110頁
- 38) Lev Manovich, “What is digital cinema?”, *The Visual Culture Reader Second Edition*, Nicholas Mirzoeff (ed.), London: Routledge, 2002, p412
- 39) もう一つの流れは、抽象アニメーションなど現代アートへの利用である。こうしたCGの歴史については、大口孝之『コンピュータ・グラフィックスの歴史』（フィルムアート社，2009）に詳しい
- 40) 「大口孝之の「VFX シネマ」最前線レポート 「ピクサーの歴史と最新作「バグズ・ライフ」(前)」」『日経CG』1999年2月号（日経BP社）所収，155頁，傍点は引用者による
- 41) Burr Snider, “The Toy Story Story”, *Wired* 3.12 (1995) : <http://www.wired.com/wired/archive/3.12/toy.story.html>（最終アクセス：2010/5/9），p6
- 42) Siegfried Kracauer “Dumbo” *The Nation*, November 8, 1941, p463, 傍点は引用者による
- 43) 土居伸彰「柔らかな世界 ライアン・ラーキン、そしてアニメーションの原形質的な可能性について」加藤幹郎（編）『アニメーションの映画学』（臨川書店，2009）所収
- 44) 前掲“Dumbo”，同頁
- 45) 前掲“Dumbo”，同頁
- 46) 前掲『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』50頁
- 47) 日本公開は2008年、原題は“The Fall”
- 48) つげ義春、権藤晋『つげ義春漫画術 下』（ワイズ出版，1993）36頁以下を参照
- 49) 四方田犬彦『漫画原論』（筑摩書房，1994）68-69頁，傍点は引用者による
- 50) 四方田自身は、続く議論の中で、「チーコ」に仕掛けられた「さらに複雑なトリック」について論じている。

- 51) 前掲『ディズニーを支えた技術』を参照
- 52) 前掲書, 118 頁
- 53) ピクサーのスタッフがいかにしてアニメーションに関わることになったかについては、前掲『メイキング・オブ・ピクサー』に詳しい。
- 54) フランク・トーマス、オーリー・ジョンストン (スタジオジブリ訳) 『生命を吹き込む魔法』(徳間書店, 2002) を参照。同書の原題は“The Illusion of Life”である。
- 55) 前掲「大口孝之の「VFX シネマ」最前線レポート 「ピクサーの歴史と最新作「バグズ・ライフ」(前)」」155 頁

Realism of “the Falling Body”:
From Early Disney to Pixar

MIWA, Kentarô

This paper discusses the issue of realism in Japanese manga and American animation and suggests that we should change the framework which is dominant in Japanese criticism of manga in recent years by focusing the history of American animation.

First, we refer to discussions by Eiji Otsuka and Go Ito who are the most influential critics of manga today. Otsuka insists that Japanese manga originated from American animation, whose characters have bodies which are never injured. Then he argues that Japanese manga got realism after the war by giving realistic bodies to such non-realistic characters. On the other hand, Ito insists that the reality of the character is based on the simplicity of drawing. Although there are differences between them, they both focus on the “character” and their frameworks prevent us from capturing another kind of realism which could be found by focusing contemporary 3DCG animations.

3DCG animations led by Pixar resulted from the development of techniques to represent physical space in reality. This paper describes it as a shift from “dots of ink” to “the falling body”. In Disney’s early works, we often find gags such that a character in the air doesn’t fall until he notices that he doesn’t have supports. Such meta-fictional gags reveal that the animation is nothing more than “dots of ink” rather than “representations of reality”. The history from early Disney to Pixar has aimed to represent physical space which has the law of gravity, hiding its origin as “dots of ink”.

This shift also occurred in Japanese manga, but it is hard to find it because of the framework which focused on “character”. Therefore, this paper suggests the change from “character” to “space”.

Of course, manga and animation have retained its origin despite the progress of tendency to represent reality. Therefore, we can describe the history of them as the

学習院大学人文科学論集 XIX (2010)

history of conflicts between “dots of ink” and “representations of reality”.

(人文科学研究科身体表象文化学専攻 博士前期課程 2年)