

キャラクターの製作技術とキャラクター消費

足立加勇

1 目的

この報告の目的は、現代社会におけるマンガやアニメのキャラクターが果たす役割を明らかにすることである。そのためには、キャラクターを製作する技術を分析する必要がある。キャラクターの製作技術を根底から支えているのは、特定のキャラクターを他のキャラクターと弁別することを可能にするための方法論、俗に言う「描きわけ」である。本発表は「描きわけ」を実現するメカニズムの解明を通して、キャラクターの本質にアプローチする。

2 方法

そこで、データとして、岡本一平の『漫画の書き方』を初めとするマンガ技法書、そして、TVアニメをとりあげる。技法書の分析により、製作技術を明らかにし、TVアニメによってそれがどのように作品に反映されているのかを示す。

3 結果

分析の結果、キャラクターの製作技術で、時代によって最も大きく変化したのが顔の形であることが明らかになった。岡本一平は、マンガの基本は似顔絵であるとし、実在の人物を顔の形を使って表現する技術をレクチャーしている。顔の形によってキャラクターを弁別する方法は、実在の人物を対象にしていないTVアニメでもごく一般的に使われ、顔の形はキャラクター類型を示すための記号として機能している。しかし、80年代後半ごろから、顔の形を描きわけに使用しない作品が増加するようになった。その原因は、美少女キャラクターがファンの人気を集めるようになり、一作品に登場する女性キャラクターの数が増加したことによる。彼女たちが、女性美の理想形とされる卵型の顔をしていたことにより、顔の形が単一化したのである。

4 結論

以上から、マンガのキャラクターは、様々な顔をした現実の人間を戯画化したものから、消費者集団内で共有されている絵画様式に基づく美意識の集積物へと移行したと結論できる。それに伴い、キャラクターの描きわけに使われる要素は、そのキャラクターの美点を示すための記号として機能するようになった。その美点は、消費者が持つ願望を充足させるためのものであり、マンガやアニメで蓄積されてきた物語類型と密接に結びついている。作中におけるキャラクターの役割は、作品の登場人物であることから、メタテキスト的に蓄積されている物語類型を作品外にいる消費者に想起させるものに変化したといえよう。

このようなキャラクターのあり方は、同じ物語類型を共有する消費者集団が存在することによって初めて可能になる。それは、現在のキャラクター消費には、同じ物語類型とそれを示す記号を共有する消費者集団の存在を確認するための儀礼が必要となることを意味している。今日、マンガやアニメ作品は、その内容を楽しむだけでなく、同じ作品を愛好する仲間との連帯感を楽しむためのものとして性質が強くなっている。それは同時に、現在のマンガやアニメが、鑑賞の対象としての作品でありながらも、消費者集団の集団儀礼としての性質を強めていることを示している。今日のキャラクターは、互いの共同性を信じる集団の結束を確認し、強化するための聖像の役割を果たすようになっているのである。