

The emotional language of anime TV series.

A comparison of emotional tropes in romance and action anime

Julieta de Icaza Lizaola

Recently, a new perspective that focuses on affect and emotion has gained relevance in the humanities and social sciences. Humanities researcher Ruth Leys explains that this is because often, the message consciously received is less important to the receiver than the non-conscious affective reaction and connection with the source of the message. This affective turn is important for our field of study because it reveals how audiences respond to manga and anime, and in turn how that response shapes the next generation of animators. In this work I contribute to this conversation by analyzing some of the “emotional tropes” of anime TV series. Given that anime is such an emotional and affective medium, understanding said “emotional tropes” is important to understand both its stylistic particularities and part of what has made it so successful.

For this research notes, I conducted a close reading and comparison of four anime series to locate the main points of emotional expression that could be used in further analysis. The chosen works belong to the genres of action shounen and romance shoujo anime from different time periods. The action works are *Saint Seiya* from the 1980's and the recent smash hit *Kimetsu no Yaiba*. The romance works are the 1970's classic *Versailles no Bara* and the contemporary *Violet Evergarden*.

テレビアニメの感情言語に関する比較検討

ロマンスおよびアクションものを手がかりに

ジュリエッタ デイカザ リザオラ Julieta de Icaza Lizaola

1. はじめに

近年、人文科学や社会科学においてアフェクトと感情というテーマが、新たな視座として研究され始めている。ルース・レイズはシカゴ大学出版局の学術誌に「The turn to affect, a critique」という論文を寄稿し、歴史学、政治学、社会学などの様々な分野でアフェクト理論が重視され、再考されるべきことを主張している⁽¹⁾。レイズによれば、意識的に理解した情報は多くの場合重要ではなく、無意識的に受容した情報が感情的反応や情報源とのつながりをもたらすという。

これまで、マンガ研究においては愛好者の視点からの論述が主流であった。これに対し、一部の研究者がマンガやアニメはメディア、マーケティング、文化を表象するだけでなく、鑑賞者は普遍的な感情を受容するという⁽²⁾。つまり、マンガやアニメの物語は知識より感情を重視するものであり、世界中の鑑賞者をつなぐ感情表現方法となる。

この研究ノートではアニメの感情表現、特に感情とアフェクトの違いに注目する。アフェクトとはトムキンスの言う「感情の生物学的部分」で⁽³⁾、本能的かつ身体的反応であり、複雑な感情の生成につながるものである。一方、感情とは怒り、嫌悪感、恐れ、幸福、悲しみ、驚きなどの個人的経験や状態をいう。

このように、両者の違いをふまえつつ、マンガやアニメの分野においてもアフェクト理論から研究することによって、鑑賞者がどのように反応するのかが明らかにできる。さらに、次世代のマンガ家やアニメーターを育成するためにも役立つだろう。換言すれば、このアフェクトによる鑑賞者の反応は、将来の作品に現れていくにちがいない。

本稿では、日本のテレビアニメにおける「感情の比喩」について分析し考察する⁽⁴⁾。「感情の比喩」とは、物語を表現する様々なメディアにおいて、感情を表すために繰り返される表現形式である。これに関して、テレビアニメでは特有の形式が用いられるため、それらが何に由来し、どのように表現され、どのような効果があるのか、考えていきたい。この考察を通じて、テレビアニメ自体が独自の感情言語を獲得していることを明確にすることで、アニメ研究の一助としたい。

分析に際しては、時代とアニメスタイルに注目する。時代的分析は、1970～80年代に「感情の比喩」が登場した時期と現代の作品を比較し、同一の感情に同一の表現が使われているのか検討する。

ここでは、時代を超えて使用される「感情の比喩」を探ることで、どのような表現が鑑賞者に感情的共感をもたらすのか、日本のテレビアニメにおいて広く使用されるようになった「感情の比喩」が把握できよう。つまり、レセプション理論における「期待の地平」が⁽⁵⁾、「感情の比喩」から浮き彫りにできると考えられる。

アニメスタイル分析では、特に少女アニメと少年アニメに着目する。これらには大きく異なる表現形式があるため、それぞれに特徴的な「感情の比喩」を探り出せるだろう。

例えば、少女アニメでは花に埋め尽くされた背景や、大きく表情豊かな瞳が思い浮かべられよう。ところが少年アニメでは怒りや、感情の爆発などで戦闘シーンを構築するのが定番であるため、少女アニメのような表現がなされることはない。

少女アニメ、少年アニメといっても作品は非常に幅広く、さらに絞り込む必要がある。そこで本稿では、ロマンス（少女アニメ）作品と、アクション（少

年アニメ) 作品に焦点を当てて論じたい。ロマンス作品では1979～1980年にテレビ放映された『ベルサイユのばら』、2018年放映の『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』を取り上げる。アクション作品では1986年から放映された『聖闘士星矢』、2019年から現在も続いている『鬼滅の刃』を取り上げる。これら4作品には共通する「感情の比喩」があると考えている。日本のテレビアニメにおいて「感情の比喩」の視覚的要素および物語的要素が、感情表現の形式を構成していることを明らかにできるだろう。

本研究ノートでは、以上の4作品を比較した上で、アニメにおける感情の典型的表現を提示し、これをアニメ研究の論点として今後の参考にできれば幸いである。

2. 少女アニメを用いた分析

日本の少女アニメは、キャラクターの感情を強調するだけでなく、創造的かつ劇的な表現手法を生み出してきた。70年代の少女マンガを支えたのは「24年組」と呼ばれるマンガ家グループで⁽⁶⁾、この「24年組」のマンガ作品を原作としたものが、少女アニメの一つの特徴となっている。彼女らが生み出したのは、『ベルサイユのばら』に象徴されるような、複雑な感情を物語に織り込んだ長編マンガ作品であった。高橋は「視覚言語」の標準的様式を作品の一部として取り入れた⁽⁷⁾。この感情に光を当てた表現方法が、アニメにおいて視覚音声言語に置き換わったのである。

時代とともに少女アニメの人気は低下したが、ロマンス物語の要素は形を変えて、今日でも数多く制作されている。これは青年アニメに分類されている『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』で、明確に示されている。以下、『ベルサイユのばら』と『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』の作品を感情表現手法という観点から検討していく。

(1) 『ベルサイユのばら』

この作品は1972年の池田理代子原作マンガをもとに、1979～80年にかけて東京ムービー新社制作のアニメとして日本テレビ系列で放映された。全40話で構成され、フランス革命を背景に王妃マリー・アントワネット(以下、マリー)と架空の人物オスカル・フランソワ・ド・ジャルジェ(以下、オスカル)を中心に、物語が進んでいく。本稿では、オスカルを中心に考察する。

オスカルはフランスの貴族の家に生まれた娘だが、男性として育てられた。若くして王室近衛隊長となり、マリーの専属護衛を務め、親しい間柄になった。物語はフランス革命を背景に、オスカルの男性として生きることと女性の心理を持つことの葛藤を中心に描かれており、革命の混乱と感情の混乱が、歴史と個人を重ね合わせて、劇的かつ悲劇的な感動をもってつづられていく。

アニメ版で用いられている感情表現は、原作マンガに基づくものである。また、このビジュアル表現が以降の少女アニメの原型を作ったともいえる。この表現形式は、映像では表せないキャラクターの内面世界を物語にそって見せていくことに成功した。つまり、池田理代子がマンガで編み出した手法をアニメが取り入れて、キャラクターの心理言語や気分を映像化したのである。

最も注目し得る視覚的要素として、物語から遊離した背景やナレーションや音楽が挙げられる⁽⁸⁾。この手法の確立で、感情をより精巧で創造的かつ魅力的に表現できるようになった。これは物語の世界の流れを止め、キャラクターの内面に入り込んで感情の全要素を表現するものである。

それが顕著に表れるのは、物語のクライマックスである。革命が勃発したパリ市街で、革命軍に加わって司令官となったオスカルの部隊が展開していると、王国軍の兵士がオスカルを見つけて狙撃した。しかし、オスカルは巧みに弾丸をよけて無事だったが、背後にいたアンドレ(オスカルの恋人)が銃弾を受けてこの世を去ってしまった。ここで物語の流れが突然止まり、背景のフランス革命の世界がぼやけて消えていき、オスカルの悲しみやアンドレにもう一度会いたいという願望を表現することで、鑑賞者をオスカルの心の中へと引き込んでいく。さらに音楽が盛り上がっていき、オスカルとアンドレが輝く湖のほとりで馬に乗っている様子が描き出され

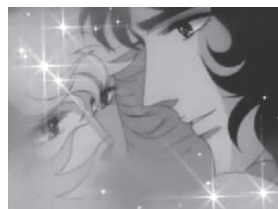


図1



図2

『ベルサイユのばら』、テレビシリーズ、全40話+総集編1話、総監督：長浜忠夫、チーフディレクター：出崎統、東京ムービー新社製作、1979～80。

図1、図2：『ベルサイユのばら』第39話「あの微笑はもう還らない!!」より、オスカルとアンドレ。

る。湖は明るく美しく輝き、髪の毛が風になびいていく。彼らは幸せそうな恋人同士に見える。これらはオスカルが心から望んでいたことであるが、もう二度と取り戻すことはできないのである。

このように無限の階段、巨大な美しい白鳥、花畑などの壮大な背景を用いて、キャラクターの心象風景を表現するシーンが頻繁に挿入される。ここでキャラクターは、しばしば心理言語の独白で感情を表現し、踊ったり、泣いたり、笑ったり、お互いに愛情を込めて見つめ合ったりする。このような物語から遊離した場面の挿入は、鑑賞者を物語進行から切り離してキャラクターの感情をはっきりと理解させる時間となる。

視覚的要素以外では、物語進行には関与しないナレーターや心理言語のモノローグを長々と語り、メロドラマ的対話を通じて感情を明確に表現している。これらの対話に合わせて、感情を反映させた音楽や劇的な自然風景が挿入されることが多い。ここでは物語で提示された悲劇的状况とともに、愛を主題とした物語の強烈で感情的なトーンを醸成させる効果がある。愛は幸せではなく悲劇を生み、苦しみと葛藤の源となっているのである。オスカルは男性として生きる女性であるがゆえに、生物的性別と社会的性別との感情の対立を内在させている。物語では「恋に落ちる」ことで女性性が示されるが、本当の愛にも気づくことになる。この経験がオスカルの感情変化にも影響を与え、物語が進んでいく。

(2) 『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』

この作品は、京都アニメーションスタジオにより、2018年に放映された全13話およびスペシャル1話、映画2本が制作されている。原作はマンガではなく、暁佳奈の同名のライトノベルである。物語は、戦争道具として育てられた孤児で人間の感情を理解できないヴァイオレットを中心に進んでいく。本稿では、ヴァイオレットが人間の言葉を理解し、感情を学んでいく過程に注目する。

戦争が終わるとヴァイオレットは、「自動手記人形」として郵便会社で働くことになり、顧客の代筆を担当した。この顧客の手紙から、ヴァイオレットは「愛」という言葉を知り愛とは何かを理解していった。そして、戦時中の上司ギルベルト・ブーゲンピリア中佐が、以前ヴァイオレットに言った「愛している」という言葉を思い出し、再会を果たすことになる。

このアニメ作品ではライトノベルが原作であるこ



図3

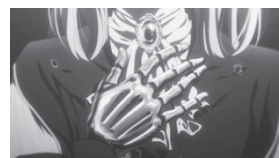


図4

『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』、テレビシリーズ、全13話+OVA、監督：石立太一、京都アニメーション制作、2018。

図3、図4：『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』第13話「自動手記人形と「愛してる」」より、ヴァイオレット・エヴァーガーデン。

ともあり、それほど視覚的要素は強調されておらず、感情の気づきや表現に言葉が用いられることにより、最もふさわしい言語表現の探求が行われている。他者の感情の理解を進めていく中で、命令に従うだけの戦争道具から自分の意志を持つに至り、内なる世界、痛み、欲望を形成させていく。

感情表現に使用される言葉は文字を主としている。物語では他者の心理を文字化することに苦心するが、最終的には感情の本質が美しく明確に表現されていく。ここではヴァイオレットに救われるキャラクターが、心理言語とナレーションを通して自分の感情を表現する。他の多くの作品とは異なり、主人公自身が感情を解しないため、内面的モノローグが周囲のキャラクターによって行われる。

この表現が登場するのは、ヴァイオレットが激しい感情を抱いたときである。この時シーンは手に視線が移る。そして登場人物が交互に描かれたり、上司ギルベルトからもらったジュエリーをヴァイオレットが握りしめたりする。物語の初めに言語要素と視覚要素を用いたシーンがある。クラウディア・ホッジズ（ギルベルトの戦友）はヴァイオレットが少女兵だったことを知っているが、自身の立ち上げた郵便局で雇用した。クラウディアは戦時中のヴァイオレットの感情経験を理解させようとする。

「君は自分のしてきたことで、どんどん体に火がついて、燃え上がっていることをまだ知らない」

「いつか俺が言ったことが分かる時がくる。そして初めて、自分がたくさん火傷していることに気づくんだ」

このシーンでは街灯に囲まれている様子が描かれ、文字通りヴァイオレットが燃えているように見える。しかしヴァイオレットの反応は不快そうに手を握りしめ、目に変化のない表情を浮かべている。

ヴァイオレットは表情に乏しいため、アニメも言語的要素に偏重して作られている。ただし微細な暗示として、手の緊張や目のフォーカスなどで⁹⁾、ヴァイオレットの感情的な反応を視覚的に示している。

(3) 両作品の比較考察

『ベルサイユのばら』と『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』を、視覚表現及び感情表現に焦点を絞り、その異同の分析を試みる。

両作品とも少女アニメ特有の表現手法であるが、男性によって有能な兵士として育てられたキャラクターは「女性的な感情」に触れにくくなる。

戦争が両物語の重要な文脈であるため、キャラクターは軍事任務が当初の目的とされる。しかし、物語が進行していく中で感情の獲得や情緒の成長が最終目標となり、恋愛がプロットの主眼になっていく。両作品で大きく違う点は、エンディングである。『ベルサイユのばら』は悲劇に終わり、愛が個人的葛藤の源としてプロット全体に現れている。一方、『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』はハッピーエンドで、過去の苦しみからの救済と幸福が、愛によってもたらされる。

エンディングの違いは物語のトーンによっても提示されている。『ベルサイユのばら』は軍事紛争へと向かう時代に設定され、革命の怒りが煽られていく社会において、感傷的な物語が強烈に繰り返されて結末を迎える。『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』は軍事紛争後后感傷的に描き、怒りと激しさが過ぎ去り誰もが癒しを求める時代の、身体的かつ感情的な傷で埋め尽くされている。トーンは異なるといっても、花や鳥などの感情の象徴、感情の内部を反映した美しい自然風景や瞬間など、視覚要素の一部は共通している。ここで物語は、感情に焦点を絞るため停止するが、「物語から遊離した場面」と「手の緊張や目のフォーカス」という違いがある。

このように、両作品はテーマも主人公も共通する部分がある一方、感情表現形式については大きな違いが認められる。少女マンガが原作の『ベルサイユのばら』のような視覚的効果を用いるアニメも依然として存在するものの、アニメ業界の潮流が作品の言語や表現方法を変えてきたことも『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』の分析からわかった。

今後、アニメの感情表現は、人間の単なる生物的性別にすぎない分類を超えて、多様な感動的表現を出現させる可能性もあるだろう。

3. 少年アニメを用いた分析

少年アニメはアクションに重点が置かれるが、感情的要素も多く盛り込まれるのが特徴である。

初期のアニメは技術が高くなかったため、動きが

少なく（1秒あたり15か20コマ）、それを補うために言語的説明を加える必要があり、画像では静的なシーンが用いられた。対話や音楽で動きに相乗効果を与えることで、感情表現に導いていった。現在でもこのテクニックは続いており、資金的に余裕のある制作会社でも用いられている技法である。

少年アニメはアクション作品と見なされているが、ハリウッドのスーパーヒーロー映画のような他のメディアのアクション作品より感情的である。少年アニメの特徴は、アニメ初期の限界のある技術の中で生まれた。技術不足により、長く静的な場面に合わせて物語様式を調整する必要があった。これは、マンガにおける静的な画像を通してダイナミックなアクションを伝えるという技術の影響もある。しかしながら、アニメでは長い静的な画像は動的強調が除去されるため、新たに詳細なフォーカスを設定する必要が生じた。何も動かない「時間のポケット」は、音楽、対話、表現力豊かな遊離した背景によって表され、感情で満たされる場合が多い。これは『聖闘士星矢』に明白に現れている。この物語で繰り返される特徴は、アクションを停止して焦点を悲しい感情に移す点である。そのため物語はアクションで始まりドラマで終わる。

現在この手法は、少年アニメ特有の表現方法となっている。『鬼滅の刃』を制作しているユーフォーテーブルに代表されるスタジオは、連続アクション動画の技術を完備している。しかし、マンガの技法と限界のあった時代のアニメ制作技術は、少年アニメのスタイルと感情的な表現の本質的な部分となっている。

少年アニメのもう一つの要素は、キャラクターの現実から一瞬で逃避する強い感情の発揮で、ここで最強かつ超自然的な力が宿る点である。横田正夫はこれを「感情の谷」と呼んでいる⁽¹⁰⁾。制御されえない超人的な力の源である強い感情は、多くの少年アニメにおいて物語のクライマックスを形成する。

本研究ノートでは、『聖闘士星矢』と『鬼滅の刃』を感情表現手法の観点から検討していく。

(1) 『聖闘士星矢』

『聖闘士星矢』は車田正美のマンガが原作で、東映アニメーションが制作し、1986～89年に放映されて国際的にヒットした。ギリシャ神話をもとに構成され、人間を滅ぼそうとする神と、人間を守ろうとするギリシャの女神アテナの化身である城戸沙織の闘争の物語である。地上の全ての生命と平和を冥



図5
『聖闘士星矢』、テレビシリーズ、全114話、シリーズディレクター：森下孝三、菊池一仁、東映動画制作、1986～89。

図5：『聖闘士星矢』第106話「夢無残！再会は死の匂い」より、龍星座の紫龍

図6：『聖闘士星矢』第53話「男だ！カシオス愛に死す」より、天馬星座の星矢

王ハーデスから守るため、城戸沙織のもとで厳しい修行の後に神々の戦士＝聖闘士（セイクト）となった少年たちが、聖衣（クロス）という防具を身につけ、戦闘集団を結成し活躍する。聖闘士たちは体内にある小宇宙（コスモ）の力を発揮し、幾多の強力な敵との戦闘を生き抜いていく。

この作品の当初予算は決して多額ではなかったが、70～80年代に隆盛した情緒的で感動を呼ぶ物語を受け継ぐもので、戦闘シーンの躍動感や迫力で好評を得た。物語における戦闘シーンは動きそのものではなく、敵に対する複雑な感情に重点が置かれる。このシーンは画像が停止し、悲しさを誇張したフラッシュバックを用い、キャラクターの感情を長々と説明することで功を奏している。ここでは、聖闘士の宿命でもあるが、苦痛やトラウマさえも戦闘へと向かわせる原動力であることを示している。

これがよく表れているのは、聖闘士である紫龍（シリウ）とフェンリルとの戦闘シーンである。そこには、フェンリルが裕福で家族の愛情に包まれていた幼い頃を説明するフラッシュバックが挿入される。

ある日、両親がクマに襲われ、友人も見捨てて逃げ出したが、オオカミに救われて育てられた。その後、オオカミだけが家族となったため人を信じなくなり、残虐な性格を有する戦士に成長した。この挿入シーンによって、紫龍がフェンリルの悲しみを共有したことが示される。また鑑賞者もフェンリルに共感し、悲しみを抱いている者だと理解する。フェンリルが倒された後、オオカミたちは泣き、紫龍はフェンリルが両親の愛情を受けて人を信じる者に生まれ変わるよう願って去っていく。ここで、紫龍の心情の変化を鑑賞者が捉えることで、悪を打倒した華々しいシーンは悲劇的で感傷的なものになる。

戦闘における重要な感情的要素として、感情の谷が挙げられる。その最大のものは、ジェミニの聖闘士との戦いで星矢（セイヤ）が打ちのめされて五感

を失う場面である。星矢は沙織や仲間の声聞いて立ち上がり、比類ない戦闘力を発揮して勝利する。このように、聖闘士たちの肉体および感情が最も深く沈んでいるとき、小宇宙から超自然的な力が湧き出してきて再起し、戦いを勝利へと導く。主人公の星矢は最強の聖闘士とされ、精神力で身体能力の不足を補うことができ、アテナとも強い感情的結束を有している。

視覚表現では、誇張された涙や、泣き声の多用によって⁽¹¹⁾、情緒的物語のトーンを色濃く映し出している。長く静かな慟哭場面は、音楽の相乗効果で更に劇的に描かれていく。各キャラクターの慟哭している姿をゆっくりと映し出していくため長いシーンとならざるを得ない。制約が多いことから、聖闘士の内面や感情を心理言語のナレーションで説明し、その間の画像は静止させる。あるいは、階段を駆け上がっていく聖闘士が長尺シーンで表現されることもある。

(2) 『鬼滅の刃』

『鬼滅の刃』は2019年4月から放映されており、翌年には初の映画化で大ブレイクした作品である。引き続き2021年冬に次のシリーズの放送がある。原作は吾峠呼世晴のマンガで、今最も成功しているアニメであり、映画版は日本での映画興行収入の歴史を塗り替えた。

物語は、家族全員を鬼に殺傷されてしまった主人公の竈門炭治郎が、剣術を学び「鬼滅隊」になる決意から始まる。そして、鬼にされてしまった妹の禰豆子を人間に戻すため、方法を探し出すというものである。

炭治郎は、敏感で他者との協調ができるキャラクター設定となっており、よくある騒々しくふざけたカリスマ的キャラクターとは、雰囲気は異にする。『聖闘士星矢』の聖闘士とも近似しているが、劇的な感情表現はない。

手法としては前掲作品と同様に、戦闘シーンの停止や減速、敵である鬼の感情的フラッシュバックが用いられ⁽¹²⁾、炭治郎は死んでゆく敵に対し共感と悲しみの瞬間を味わう。鑑賞者はこの瞬間で、超自然的な鬼でさえ人間の感情を持っていることを知る。

これは炭治郎が鬼を殺すシーンに表されている。戦闘終了の瞬間に視点が鬼へと移り、炭次郎は邪悪だと思っていた鬼も胸を痛めていることを知る。ここには暴力や憎しみではなく、共感と尊厳が満ちている。



図7

『鬼滅の刃』 竈門炭治郎 立志編』、テレビシリーズ、全26話、監督：外崎春雄、ufotable制作、2019。

図7：『鬼滅の刃』 竈門炭治郎 立志編』第16話「自分ではない誰かを前へ」より、累の母



図8

図8：『鬼滅の刃』 竈門炭治郎 立志編』第17話「ひとつのことを極め抜け」より、我妻善逸

ここでは「那田蜘蛛山の鬼一家」との戦闘シーンについて述べておく。炭次郎が蜘蛛の母との激しい戦闘の末にとどめを刺そうという場面で、蜘蛛の母が死を目の前にして苦痛から解放されると悟って手を伸ばすと、炭次郎は一瞬止まり、苦痛のない一撃を加える。このシーンはスローモーションを用いて表されており、時間の流れを滞らせるようにしてクライマックスを迎える。このように物語での戦闘が、尊厳を持って死にゆく喜び、平和、安堵という感情へと導くものになっている。

この作品は悲劇から喜劇に至るまで速いテンポで変化していくが、喜劇であっても感情を中心に描かれる。喜劇を演じるキャラクターは、炭治郎の剣術同期の我妻善逸と嘴平伊之助で、臆病な善逸が喜劇のオチをつける役割になっている。この作品が少年アニメの典型を変え始めているのは確かで、主人公の感情の谷は用いられず、善逸が恐怖で気絶してしまうと無意識に自分の能力を発揮するのを象徴としている。

(3) 両作品の比較考察

両作品から、劇的表現と感情表現に注目し、比較考察していく。両作品は、主人公の感情的動機付けという点で近似している。孤児あるいは家族を失った少年たちが、戦闘へと立ち向かっていくのは、究極的には家族への執着に起因している。

予算・技術ともに『鬼滅の刃』のほうが高いわけだが、戦闘シーンおよび感情表現においては、『聖闘士星矢』の形式を継承するものとなっている。両作品におけるフラッシュバックによる画像の停止、スローモーションの画像展開は、キャラクターの感情を説明する心理言語を表象するものである。戦闘の間に物語を進める方法として感情表現を用い、敵への共感という感情的な学習あるいは成長をキャラクターにもたらすものとなっている。

最後に、物語のトーンが両作品で大きく異なって

いる点を指摘したい。『聖闘士星矢』が一貫して悲しく劇的な様相を示す一方、『鬼滅の刃』は恐ろしく真剣な様相から喜劇へと一転し、また真剣な場面に戻るといったパターンが繰り返される。

4. おわりに

アニメのアフェクトおよび感情表現の主要な要素について、感情表現とアフェクトに特徴のある4作品を取り上げて考察してきた。ここでは、以下の点についてまとめておく。

第一に、70～80年代に盛んになった劇的な物語は衰退したのではないことが挙げられる。現在のロマンスおよびアクション作品とともに、アニメの世界で主人公が直面する状況は絶望さえ抱かせるような悲劇性があり、これを説明するために以前の作品にあったような劇的な視覚表現および物語が使用され続けている。

第二に、筆者が見てきたテレビアニメを考慮に入れても、鑑賞者の期待の地平の一部が本研究ノートで考察した作品に現れていることである。特に物語の展開のリズムが、それを最も明白に表している。つまり感情に重点を置くために、感情表現の強調に画像を停止させたり、減速させたりする手法を用い、動画のスピードを制御しているのである。

ステイーヴィー・スアンは「アニメスク」という概念を用いて、アニメに特徴的なリズムを論じている。このリズムというのは、一般的に人気のあるアニメに典型的な、動きに一時停止を加える手法である⁽¹³⁾。さらにスアンはリズムについて、持続時間や強さなどの一定パターンに基づく連続によって表現的概念が構成されるという。

本研究で取り上げた4作品では、感情表現の多様な手法が確立されており、それぞれの作品全体を特徴づけるものとなっている。これらの作品ではクライマックスを迎えた時、動きを止めることで感情表現の空間を設けている。それぞれに多少の違いはあるが、スアンが論じた「アニメスク」に当てはまるだろう⁽¹⁴⁾。

『ベルサイユのばら』では原作に触発された、物語の直線的な時間の流れを脱却するための異空間シーンの挿入が「アニメスク」である。『聖闘士星矢』では、直線的な時間から脱却するために用いられるフラッシュバックがそれに当たる。これらは、70～80年代の技術的限界があったアニメに特有なリズムなのかもしれない。この時代に時系列を中断し

て感情を挿入する表現が確立したといえるだろうが、確かな論証を得るには他の作品を検討する必要がある。『聖闘士星矢』は技術的制限があったものの、高度な作画技法を織り交ぜることで動きにリズムを与えている。物語を中断した静的な時間は、登場人物の内なる独白によって表される感情で満たされている。

『鬼滅の刃』では、戦闘中ではなくクライマックスを迎えると同時に緩慢な画像を挿入し、独白とフラッシュバックを用いて感情的なシーンを形成する。これは、動きから感情に移行していくクライマックスで、戦闘場面を停止させる「アニメスク」様式が、鑑賞者にとって期待の地平にある感情表現といえよう。

『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』はライトノベルが原作ということもあって主に言葉に依存した感情表現が用いられている。この点では他の作品と異なる表現方法となっているが、ヴァイオレットの目と手を交互に注目させるシーンで繰り返されるリズムが、動画の流れを醸し出している。これがスアンのいう「アニメスク」に該当するだろう⁽¹⁵⁾。『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』が期待の地平に新しい傾向や様式をもたらしたともいえそうであるが、本格的に言及するにはまだ一考の余地がある。このように、クライマックスの瞬間に物語の流れを止めて感情に時空間を譲ることは、「アニメスク」の感情的なリズム表現の一面といえるだろう。

これらはテレビアニメに一般的に見られる特徴と考えられ、時代やジャンルを超えて普遍的に用いられているようである。テレビアニメは非常にアフェクティブな媒体であるのは確かで、この点において期待の地平が最も発揮されやすいものともいえる。テレビアニメの期待の地平が、本研究ノートで指摘してきた感情表現の視覚的特徴を長年にわたり複製し続けてきた証左と言える。アニメファンに愛され、作品やキャラクターに投資したいと思わせる理由の一つが、作品に表現された激しい感情のアフェクトではないだろうか。

以上、本研究ノートでは、日本のテレビアニメにおける感情表現の特徴を把握し、今後のマンガ・アニメ研究への問題提起に主眼を置いた分析を行った。僅かなりとも研究者間の議論の発展に貢献できればと考えている。

⁽¹⁾ LEYS Ruth “The Turn to Affect, A Critique” The University of Chicago Press. 2016. 434-435pp

⁽²⁾ LAMARRE Thomas “Regional TV: Affective Media Geographies” 2016 など

⁽³⁾ TOMKINS Silvan “Exploring Affect” Cambridge University Press UK.1995.15—20pp

⁽⁴⁾ 感情の比喩は、ジル・ドゥルーズが「シネマ論」(1983)において提言したものである。シネマは思考を映像化したもので、画像と画像の衝突から感情が呼び起こされるという。これがパターン化されることで画像に概念が生み出され、その表現形式が感情の比喩となる。

⁽⁵⁾ 期待の地平とは文学で用いられる理論で、作品に触れる鑑賞者が経験的に内容を予測しているというものである。これによれば、新たに接する作品に描かれている内容が、鑑賞者の期待の地平と密接に関係しているという。そのため、鑑賞者の期待の地平と作品が近似していればいほど、互いの強いつながりが生じる。JAUSS Hans Robert “Toward an Aesthetic of Reception” Minnesota University Press EEUU. 1982. 161-170pp

⁽⁶⁾ 24年組とは、少女マンガを革新した昭和24年生まれ的女性作家たちを指す。THORN Rachel “Shojo Manga: Something for the girls” 2017. 5-7pp

⁽⁷⁾ TAKAHASHI Mitsuki “Opening the closed world of shojo manga” 2008. 122-129pp

⁽⁸⁾ 図1～2 『ベルサイユのばら』

⁽⁹⁾ 図3～4 『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』

⁽¹⁰⁾ 横田正夫、2019 『アニメーションの心理学』日本心理学会心理学叢書、199pp。

⁽¹¹⁾ 図5～6 『聖闘士星矢』

⁽¹²⁾ 図7～8 『鬼滅の刃』

⁽¹³⁾ SUAN Stevie “Anime’s Identity: performativity and media form in our moment of globalization” Seika University Phd Thesis. 2018. 17p

⁽¹⁴⁾ アニメの草創期には技術的制約があり、登場人物の動きや背景が静止画で表されることがしばしばであった(リミテッドアニメーション)。その後、時代とともに技術が進歩して滑らかな動きが表現できる動画となった(フルアニメーション)。多様な技術を駆使できるようになった現在のアニメにおいても、過去の手法は引き続き用いられており、滑らかな動画に静止画をはさむことでアニメの流れが作られている。同上、181p

⁽¹⁵⁾ 同上、182p

参考文献・図版

JAUSS, Hans Robert. 1982 “Toward an Aesthetic of Reception” Minnesota University Press, EEUU.

CLEMENTS, Jonathan. 2017 “Anime, a History” Palgrave MccMillan, UK.

- JAUSS, Hans Robert. 2013 "La historia de la literatura como provocación" Gredos, España.
- LAMARRE, Thomas. "Regional TV: Affective Media Geographies"
- Took from *Asiascape: Digital Asia 2* (2015) brill.com/dias.
- LEYS, Ruth. 2011 "The Turn to Affect, A Critique" The University of Chicago Press. Took from <http://www.jstor.org/stable/10.1086/659353>
- SHAMOON, Deborah. 2007:3-17 "Revolutionary Romance: The Rose of Versailles and the Transformation of Shojō Manga" *Mechademia* (Vol.2 Networks of Desire).
- SHAMOON, Deborah. 2008 "Situating the Shojō in Shojō Manga: Teenage Girls, Romance Comics and contemporary Japanese culture" en Mark W. MacWilliams (editor) *Japanese visual culture, explorations in the world of manga and anime*, East Gate Book, UK.
- SHAVIRO, Steven. 2016 "Affect Vs Emotion" Took from www.thecine-files.com
- SUAN, Stevie. 2018 "Anime's Identity: performativity and media form in our moment of globalization" Seika University Phd Thesis.
- TAKAHASHI, Mitsuki. 2008 "Opening the closed world of shojō manga" en Mark W. MacWilliams (editor) *Japanese visual culture, explorations in the world of manga and anime*, East Gate Book, UK.
- THORN, Rachel. 2017 "Shojō Manga: Something for the girls" https://www.academia.edu/12110561/Sh%C3%B4jo_Manga_Something_for_the_Girls
- TOMKINS, Silvan. 1995 "Exploring Affect" Cambridge University Press, UK.
- TOKU, Masami. 2007:19-32 "Shojō Manga! Girl's Comics! A Mirror of Girl's Dreams" *Mechademia* (Vol.2 Networks of Desire).
- 横田正夫、2019『アニメーションの心理学』日本心理学会心理学叢書。