

私のチャームング美学
-魅力的なキャラクター像について-

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3222356

山元南穂／Nao Yamamoto

私のチャーミング美学 ―魅力的なキャラクター像について―

要旨：

「チャーミング」という言葉は、筆者が制作したキャラクターに対する感想の中に度々登場する。また、筆者自身も自作のキャラクターに対し「チャーミング」を使った経験がある。だが、そもそも「チャーミング」とはどういった基準で判断されるのか。本稿では筆者がこれまで感覚的に捉えていた「チャーミング」という概念に対し、「ギャップ」・「丸み」・「偶然性」・「眉毛」という四つのテーマから再考し、筆者自身の「チャーミング美学」を構築していきたい。

キーワード：

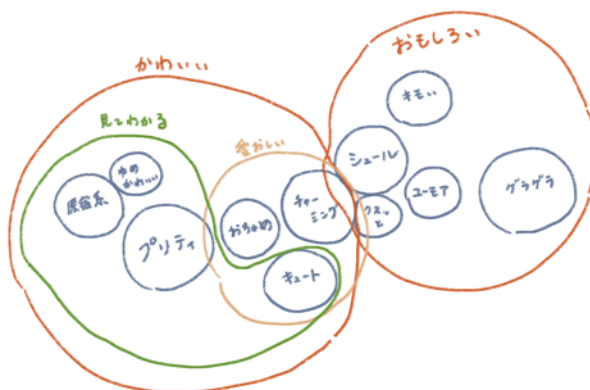
チャーミング、キャラクター、ギャップ、丸み、偶然性、眉毛

1. はじめに～「チャーミング」という概念について

筆者の地元「チャーミングチャーハン」という名前の中華料理屋がある。メニューには炒飯と炒飯のセットが存在し、宅配を頼めば、店員がインターホン越しに「チャーミングです」と名乗る。それを聞いて筆者は思わずクスッと笑ってしまった。このお店との出会いが恐らく筆者が人生で最初に「チャーミング」を意識した出来事である。中学2年生の時のことであった。

「チャーミング」という言葉を辞書で調べると、「人の心を引きつけるような魅力のあるさま」とあり、更に「魅力」を調べると、「人の心をひきつけ夢中にさせる力」とある¹。「魅」という漢字はグロテスクな頭部を持つ人の象形（鬼へん）と木に若い枝が伸びた象形で構成され、文字自体にはっきり見ることのできないもののけという意味がある。また心を惹きつけて迷わすという意味も込められている²。つまり辞書的解釈によれば、「チャーミング」の概念とは、目に見えない妖怪の力によって惑わされているという状態だといえる。

一方、筆者自身の経験や感覚に基づく「チャーミング」を考えてみると、冒頭に述べた「チャーミングチャーハン」との出会いがきっかけとなり、筆者は「チャーミング」と「クスッと笑い」を切り離せなくなった。筆者の感覚的なカテゴライズでは、「チャーミング」は「かわいい」カテゴリーの中に位置しつつも、「おもしろい」カテゴリー内のシュールに隣接している。以上、筆者自身の「チャーミング」概念の捉え方を図1に示す。



¹ コトバンク（精選版 日本国語大辞典 第二版）<https://kotobank.jp/>（2023年1月7日確認）

² 漢字／漢和／語源辞典 <https://okjiten.jp/index.html>（2023年1月7日確認）

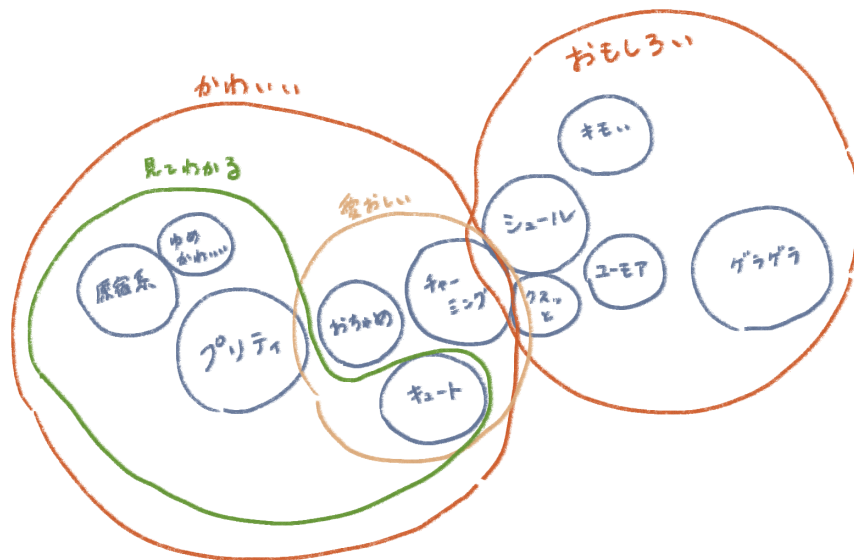


図 1) 筆者の「チャーミング」概念のダイアグラム

2. 「チャーミング」なキャラクターとは

2-1. 「チャーミング」を捉えるための4つの視点

「可愛いキャラクターとは？」と問われて、どんな見た目をイメージするだろう。例えば、大きくてキラキラした目、モフモフした体毛、巻き毛など、「可愛さ」と結びつく特徴がいくつも思い浮かぶだろう。では「チャーミングなキャラクター」とは、どんなものだろうか。筆者の場合、幼少期からサンリオやミッフィー、ディズニー等のメジャーなキャラクターには惹かれず、例えばエステーのCMに登場するムッシュ熊雄や岡本太郎の「太陽の塔」の造形に魅力を感じていた。キラキラしていて可愛いビジュアルよりも、ムッシュ熊雄の視点が飛び散った目や太陽の塔の険しい顔に丸いシルエットなど、シュールでどこか哀愁を感じさせる要素にグッと心を掴まれるのである。

以上のような、筆者がこれまでに惹かれた様々な「チャーミング」をふりかえってみると、そこには共通する要素があるようだ。本稿ではそれを「ギャップ」「丸み」「偶然性」「眉毛」という4点に絞り、筆者自身のこれまでのキャラクター制作の方法論と合わせて論じていきたい。

2-2. 視点1：ギャップ

怪獣のように、えげつない見た目のキャラクターが普通に生活している。私はそのギャッ

プにチャーミングだと感じる。例えばカネゴンが ATM でお金を下ろす際に手数料を取られていたら。ゴジラが確定申告に苦戦し、税務署を訪れていたら。カメラが回っていない彼らの日常に、もしかしたらこんなシーンがあるかもと想像しただけでクスリと笑えてくる。普通の見た目をしたキャラクターが普通の行為をしても、それはごく普通の現象であり、何も面白さは生まれない。「普通の行為」と「突飛なフォルム」というビジュアル間のギャップによって、「チャーミング」が生まれるのである。

では、具体的にどのような見た目が「突飛なフォルム」となりうるのだろうか。いくつか例を挙げて検討したい。

まず、中国の最古の地理書として知られている『山海経』を例にあげる。日本の妖怪は人や物のかたちがそのまま反映されていることが多いのに対し、山海経の妖怪たちは子供の空想のような、まるでいくつかの動物の特徴を無作為に選んでできたような形をしている。例えば相柳（そうりゅう）は1匹分の大蛇の胴体に対し、9つの人間の頭が生えている。ということは、頭と同じく心も9つあるのだろうか。胴体を動かす頭は一体どれなのだろう。また、頭9つ分の重さに胴体は耐えられるのだろうか。さまざまな疑問が浮かぶビジュアルである。山海経の海外北経によると、9つの首で9つの山のものを食い相柳が触れて土が削れた部分は沢や谷と化したとあるため、この妖怪はかなり大きいことが分かる。

このような、突飛なフォルムかつ巨大なスケールの妖怪が人間のスケール感の生活を送っていれば、そこには「ギャップ」が生じ、「チャーミング」な要素となるだろう。

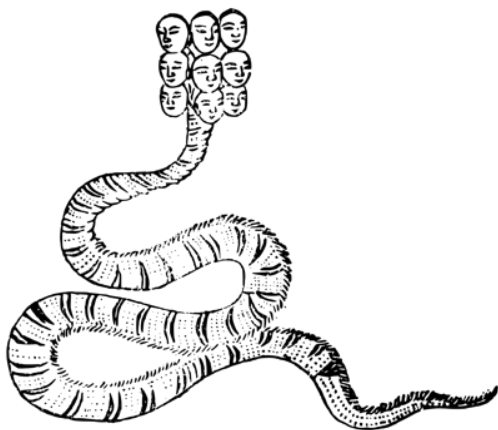


図2) 相柳

見た目と行為のギャップは逆の場合でも起こりうる。やなせたかしの『それいけ！アンパンマン』に登場するカバお君は、見た目はただの茶色いカバであり、有名なイソジンのカバ

と見分けがつかないほど印象に残りにくいキャラクターだが、ある回³において、皆でキャンプをするシーンでカバお君はとうもろこしとスイカを同時に食べており、あまりの食べ合わせの気持ち悪さに筆者は衝撃を受けた。このカバおくんの一癖ある行動を目撃して以来、筆者はカバおくんを魅力的に感じるようになった。このように、見た目は普通でも行為が突飛だった場合においても「ギャップ」は生じるのである。

アンリ・ルソーの「ラグビーをする人々」(1908)では、4人のおじさんが純粋にラグビーを楽しむ様子が描かれている。(図3)。皆おじさんなのに、キラキラ輝く瞳や跳ね上げた髭、褐色のいい頬から子供のようなピュアな感情が感じられ、このギャップが「チャーミング」を生み出している。またギャップという視点からは少し逸れるが、この作品の最大のチャームポイントは彼らの「ポージング」だと考える。左端のオレンジボーダーがラグビーボールを取ろうと真ん中の水色ボーダーの邪魔をするが、真ん中の水色ボーダーは華麗にその攻撃を避けている。一枚のビジュアルから彼らの動きの流れが読み取れ、お気楽おじさん達の楽しそうな雰囲気が伝わってくる。このように、ポージングから「チャーミング」と感じることもある。

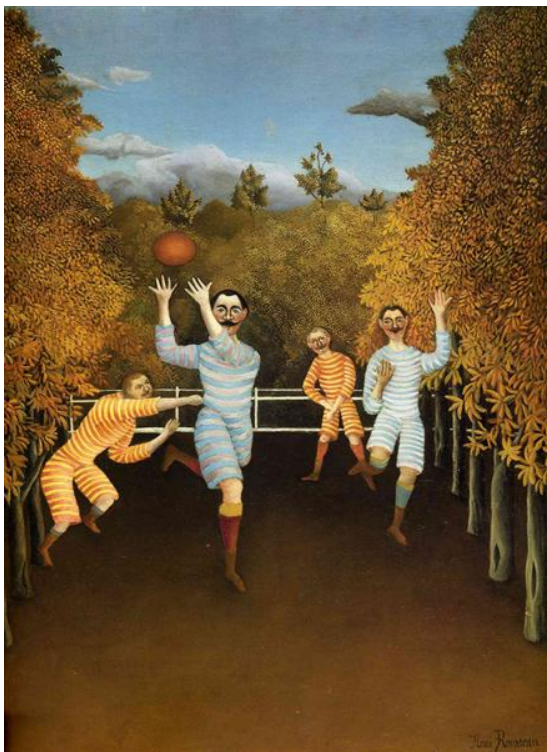


図3)「ラグビーをする人々」(1908年)

³ 2021年1月15日放送回。

2-2. 視点2：丸み

次に「丸み」という視点からチャーミングを考察する。ここでは筆者が「チャーミング」なシルエットとして、素晴らしい曲線と感じた太陽の塔を例にあげる。

太陽の塔は、1970年の大阪万博に向け、芸術家の岡本太郎によって制作された建造物である（図4）。無邪気な子供のようにピシッと横に伸ばした腕に対し、胴体はストレートネックを思わせる曲がった姿勢をしている。また、腕の付け根が顔の位置にあることで肩が上がった状態にも見える。そして、シルエット全体も独特な丸みを帯びており、筆者はとても「チャーミング」だと感じる。



図4) 太陽の塔（1970年）

同じく丸みのあるフォルムとして、上述の『山海経』の妖怪、帝江（ていこう）を例にあげる。六つの足と四つの翼、体つきはむっちりとしていて顔はない。この「丸み」が帝江の「チャーミング」の基盤となっているわけだが、その上で、この妖怪には哺乳類っぽいのに足が六つあるという「ギャップ」も持ち合わせている。つまり、この妖怪の「チャーミング」には、「丸み」と「ギャップ」の二つの要素が合わさっているのだ。4つの羽はどう使い分けるのか？羽は背中ではなく肩や脇っぼらの微妙な位置から生えているが、飛びにくくないのか？もし目の前に帝江が現れたら、きっとインタビューをしてしまうだろう。



図 5) 帝江

2-3. 視点3：偶然性

3つ目の視点は「偶然性」である。前項で挙げた『山海経』の妖怪、帝江の身体的特徴からは、必然性よりも偶然性を感じさせる。なぜ羽が4つもあるのか？なぜ微妙な位置から羽が生えているのか？それらの答えは、やはり「偶然」そうなったから、なのだろう。こうした「偶然性」の結果、あの「チャーミング」な「フォルム」が生まれたのだと考える。

筆者も、キャラクターを生み出す際は「偶然性」を意識している。無意識下で描いた線は作為的な線よりも自由度が高く、作者の想定を超えて面白い形になると考えており、実際に作品に登場するキャラクターも無作為の落書きから生まれたものがほとんどである。例えば学部時代に制作した『プラ・ネット=ジャーニー』（2021 年）では、登場するキャラクターがほとんど魚であるため、アクセントとなるキャラクターを1匹作ろうという意図でミジンコを創出したが、そのフォルムは落書きから「偶然」生まれたものである（図 6）。

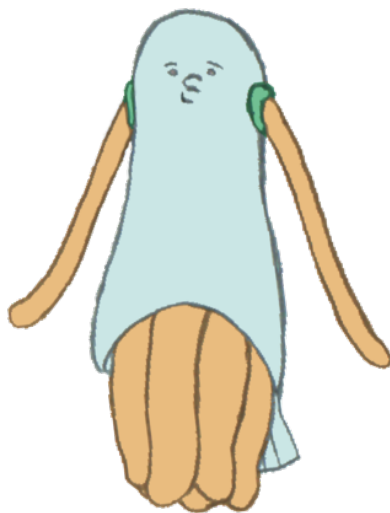


図 6) ミジンコ

大学院修士一年次制作の『オクトポリス -プロローグ-』（2023 年）では、登場する人間たちのキャラクターに最初はなかなかピンとくるビジュアルが浮かばなかった。そこで一旦まずはイメージボードを描くことにした（図 7）。技術的にはデジタル着彩に慣れたと思っていたため、様々なデジタルペイントツールをテストし、試しに油彩のテクスチャを使ったところ、それを使って半透明を表現することが楽しくなった。そこから少し透けた触手のイメージが浮かび、結果的に脳みそが飛び出たビジュアルになった（図 8）。このようなビジュアルはデジタルツールで遊んでいるうちにたまたま生まれたものであり、その偶然性から生まれた造形を、筆者は「チャーミング」だと感じたのだ。



図 7) イメージボード 山に突き刺さった宇宙船に群がる人間たちの様子



図 8) 最終的な人間のビジュアル

あるいは学部時代の『ユートピア』シリーズのヌーの場合は、「もし四足歩行の人間がいた

らどんな見た目をしているだろう」というフッと浮かんだ疑問がきっかけになっている（図9）。また、同シリーズのなんでもかじるくんは、シルエットこそ一般的な人間の型だが、人のコンプレックスとして捉えがちな出っ歯を特徴とし、その特徴から「何でもかじってしまう」という癖が発想された。「もし四足歩行の人間がいたら」という問いが生まれたのも、「何でもかじってしまう」という癖が発想できたのも、「偶然」なのである。

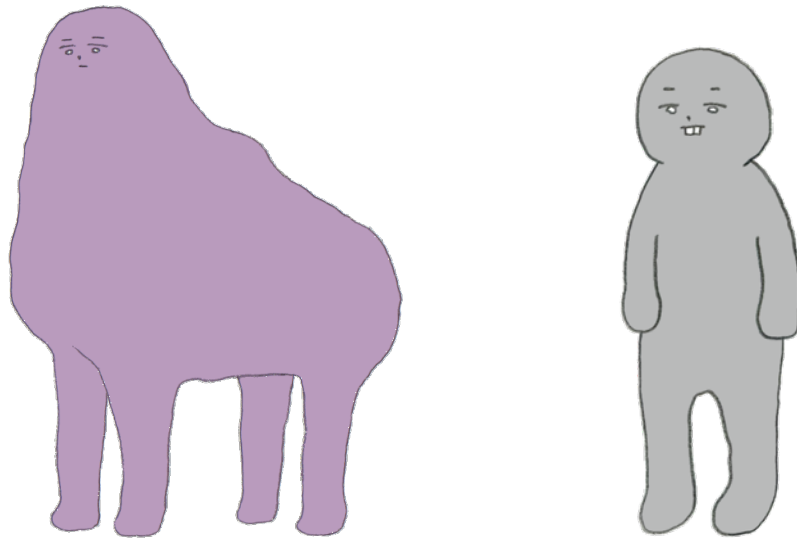


図9：ヌー（左）、なんでもかじるくん（右）

2-4. 視点4：眉毛

筆者は、キャラクターたちが創作者の意志を飛び越え、それぞれが自由に思考する余地を与えたい。前項で論じた「偶然性」はそのために必要な前提だが、一方、より具体的な要素として、ここで「眉毛」に着目したい。

キャラクターの自立性を生み出すためには、彼らに複雑で含みをもたせた表情をさせる必要があると筆者は考えており、そこで重要な役割を担うのが「眉毛」だと考える。

筆者の描くキャラクターはいずれも少ない描線で描かれるが、その感情は眉毛2本と上瞼のライン2本の計4本の線で表現される。愛想笑い等の弱い感情、また無表情の場合は、眉毛を描かずに上瞼の角度と目玉との距離で表現し、場合によっては目の焦点が合わないようにずらす（図10）。一方、大きな喜び・嫌悪感等の強い感情、含みを持たせた表情の場合には、眉毛が登場する。（図11）



図 10) 無表情の例：ミジンコ



図 11) 眉毛を使用した例：子供たちに囲まれ、困り顔のヌー

筆者は、幼少期から眉間に皺を寄せる癖がある。これは祖母譲りの癖で、嫌悪感や違和感を抱いた時だけでなく、眩しい時や真剣な時、考え事をしている時など、容易に皺がよってしまう。そのため筆者は、「眉毛」が一番感情に近い部位だと考えるようになった。

例えば眉毛のないヤンキーは表情を悟られたくないから眉毛を剃り、眉毛が細い人は感情をより鋭利に表現したいのではないだろうか。

しかし眉毛について教授と議論した際に、「一般的には、眉毛よりも目のほうが感情を表

すと考えられているのではないか」という意見を受け、筆者が自明としてきた「眉毛」が感情に近い部位だという考えが、必ずしも一般的ではないことを知った。確かに「目」と感情が結びつくことわざや慣用句は「目は口ほどに物を言う」や「目が据わる」「目が曇る」など沢山存在するが、「眉毛」に関して日常的に使われる言葉は「八の字にする」「皺を寄せる」程度と数少ない。ならば、あえてこのマイノリティの要素「眉毛」に着目することで、マジョリティが当たり前とする「眉毛よりも目のほうが感情表現において大事」といった価値観をひっくり返すことに意義があるのではないか。そこで筆者は「眉毛」が「チャーミング」を生み出す重要な要素だと仮定し、具体的に検討することにした。

人は感情豊かな生き物である。筆者は、人間の感情に一つの純粋な状態など稀有であり、常に複数の感情が混ざっていると考える。例えば「ワクワク」は胸が高鳴る感情を表現する言葉だが、楽しみと不安がブレンドされた状態である（状況に応じて配合の割合は変化する）。また、感情が混ざれば混ざるほど、人の顔つきも複雑になる。生まれたばかりの赤ちゃんは人生経験が少ないために目の前の事象に対して純粋な表情を浮かべるが、大人になるにつれ様々なことを経験し、現在に過去の出来事を重ね、感情が年輪のように何層にも重なっていくのではないだろうか。

アメリカの心理学者ロバート・プルチックの「プルチックの感情の輪」によると、動物は8つの感情（喜び・信頼・恐れ・驚き・悲しみ・嫌悪・怒り・期待）があるのに対し、人間はこれらの感情が少しずつ混ざりあい、まるで色のように無数の感情が作り出されるのだという⁴。人の感情は色彩のように複雑なものであり、それを反映する顔の表情もまた、おのずと複雑になる。筆者が「チャーミング」と感じる表情にも複雑さがあり、そしてその複雑さの決め手になる要素が「眉毛」だというのが筆者の仮説である。

魅力的な表情を描く画家、アンリ・ルソーの『人形を抱く子供』（図 11）と『子供と操り人形』（図 13）を例に挙げる。ルソーが描く子供はまさに先述した（子供らしからぬ）複雑な表情をしているのだが、一体顔のどのパーツがそう感じさせるのか。双方の作品に共通しているのは、はっきりしたアイライン、鼻の下から唇にかけての皺や子供にしてはやたらと濃いほうれい線、顔全体に力が入ってそうなのに口はアルカイクスマイルというギャップ

⁴ プルチックの感情の輪 | 人間の感情は色で分類すると関連性がわかる？ <https://swingroot.com/plutchik-emotion/>

（12月26日確認）

である。これらの要素もそれぞれに作用しているだろうが、そうした中でもやはり「眉毛」が複雑な表情の決め手ではないだろうか。特にルソーの描く眉毛は凛々しく存在感があるため、人物の表情を判断する上で大きな情報となり得るだろう。



図 11) 「人形を抱く子供」(1905 年頃)

『人形を抱く子供』の眉毛の特徴は、眉頭の高さが左右で少し異なる点である。この高さのズレによって、子供の懐疑的かつチャーミングな表情が表現されているのではないか。では、もしこの高さが綺麗に整っていた場合どうなるだろう。デジタルツールでそのように加工したものが図 12 の左図である。



図 12) 眉毛を整えたバージョン (左)、眉毛なしバージョン (右)

眉頭の跳ね上がった部分を剃った途端、先ほどの懐疑的な印象は消えた。ほうれい線や口元の印象が薄まり、まるで証明写真の例にありそうなほど朗らかな表情に変化した。

筆者の印象では、この加工によってこの表情の魅力は半減したように思われる。では、眉毛を全て消した場合はどうなるか (図 12 の右図)。筆者が当初この絵に感じていた「チャーミング」は全く消え失せ、また眉毛のスペースが空いたことで前髪が不自然に浮いたような印象に変化してしまった。



図 13) 「子供と操り人形」 (1903 年頃)

次に「子供と操り人形」の眉毛を考察する (図 13)。この絵に描かれている子供は、眉間に皺を寄せており、かつ眉山の高さが左右で異なることから、感情的には不満な様子が明らかである。にもかかわらず、服で花を抱え、操り人形を掴むという穏やかなポージングには「ギャップ」が感じられる。では、この子供の眉毛を別の状態に置き換えてみよう。

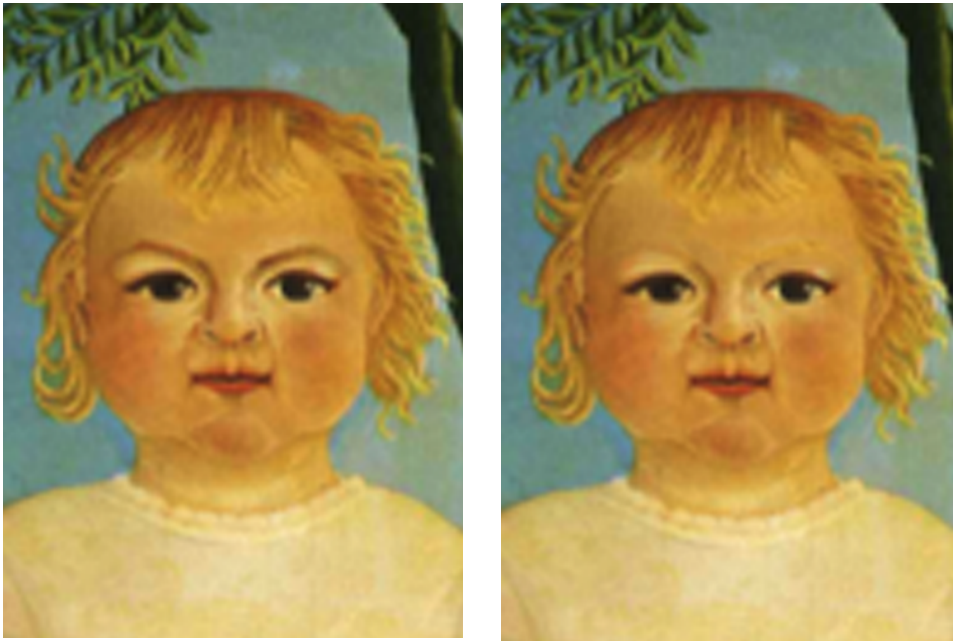


図 14) 眉間の皺なしバージョン（左）、眉毛なしバージョン（右）

眉間の皺を伸ばしてみると（図 14 の左図）子供の機嫌が良くなり、元々の眉毛が立派なため凛々しい表情に変化した。次に眉毛を無くしたところ（図 14 の右図）口元の印象が強くなり、眉毛という締めりが消えたことで顔の輪郭が膨張したように錯覚され、元画像よりも老けた印象が生まれている。いずれも元の絵にあった「チャーミング」は消えてしまっている。

以上のルソーの絵を題材とした実験から、「チャーミング」を生み出す要素としてやはり「眉毛」は重要な要素であり、眉毛の位置や形の微妙な変化によって複雑な表情が生まれたり消えたりするということが判明した。

3. おわりに

以上、本稿では「チャーミング」について、まず筆者自身の捉え方をダイアグラムで検討した上で、これまで筆者が「チャーミング」と捉えてきた対象をふりかえって「ギャップ」「丸み」「偶然性」「眉毛」という 4 つの視点から論じてきた。

自身の「チャーミング」基準を振り返ってみると、あらためて筆者はどうも「人間臭さ」をキャラクターに求めていることに気がついた。

完璧な人間などいないのと同じで、キャラクターに完璧な理想を求めれば、それは生き物ではなく作者のエゴで動かされたロボットと化してしまう。筆者がマジョリティに受け入れられるキャラクターに対してあまり魅力を感じられないのは、どの角度から見ても「可愛い」と判断されるような、洗練されて完璧なビジュアルが逆に不自然に感じ取れてしまうからかもしれない。それに対し、「人間臭さ」があり血が通ったキャラクターには、その不完全さに由来する「チャーミング」な要素が必ずある。どこかヘンテコで、でも一生懸命その世界で生きている。筆者は、そんなキャラクターたちを無意識のうちに生み出してきたし、今後もそんな風に作品を作っていくつもりだ。

文献

- ・ 小松和彦. (2012) . 妖怪文化入門. 角川.
- ・ 高馬三良. (1994) . 山海経. 平凡社.
- ・ スタベノー, コーネリア. (2002) . アンリ・ルソー、タッシェン・ジャパン