

人形アニメーションが鑑賞者に与える 「情動的共感」の可能性について

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 3225356

柿山いづる／Iduru Kakiyama

人形アニメーションが鑑賞者に与える「情動的共感」の可能性について

The Potential of Puppet Animation to Evoke Emotional Empathy in Viewers

要旨：

本論文は、人形アニメーションが鑑賞者に与える「情動的共感」の可能性について考察するものである。共感を「認知的共感」と「情動的共感」に整理した上で、実写、商業アニメーション、人形アニメーションの感情表現を比較し、人形アニメーションが特に受動的共感を生みやすい表現形式であることを論じた。その要因として、人形が「モノ」と「生き物」の中間的存在として認識される点と、手作業によるアニメートが生み出す偶然的な「揺らぎ」が感情表現を補強する点を指摘した。スージー・テンブルトンの『Dog』（2001）、および川本喜八郎の『蓮如とその母』（1981）の分析を通して、人形アニメーションが鑑賞者に強い情動的没入と共感をもたらす可能性を示した。

1. 序論

私が作品を制作するようになったのは、多数の人が簡単に共感することができないであろう、自分が持っている複雑でややこしい感情を誰かに知ってもらいたいと感じたからである。悲しかった経験がトラウマとなり、長い時間をかけて言葉では説明できない難解な感情を抱えることになったのだが、簡単にはわかってもらえないと思いながらも、誰かに共感して欲しいと感じていた。「悲しかった」と書いたが、それはあのどうしようもない気持ちを表すのには全くもって不十分な言葉である。言葉で伝えられないのなら、私の感情を見て貰えば良いと思ったのだ。

というのも、私の言動と感情は基本的に乖離している。必要であると感じれば自分が感じたことと真逆のことを相手に伝えることは珍しくないし、真逆ではなくても少し違ったニュアンスで相手に伝えることも多い。いつからか自分の感情は二の次で、その場で是とされる言動をするようになっていた。自分がそんなコミュニケーションをしているからか、相手の言動を鵜呑みにせず、観察し本心を探ることも習慣化している。間違いなく、大人になるにつれて感情のままにコミュニケーションを交わす機会は減少し、感情と言動の乖離は多くの人が経験しているのではないかとも思う。そして相手の言動を素直に信頼できず、感情が読み取れないと不安になることが増えた結果、自分だけが悩まされていると思っていた言語化できない感情というものは誰しも持っているものなのではないかとも考えるようになった。他者の感情は難解であっても単純であっても、全てを知り共感することは難しいものである。それは現実ではなく、作品の中で生きるキャラクターのものも同様であると考え

る。

多くの作品が鑑賞者に伝えるべきメッセージを持っているが、それを伝えるためには鑑賞者が作品に没入し、そこで生きているキャラクターに共感することが必要なのではないだろうか。他人事では深い共感ができず、現実の出来事からであっても作品からであっても、興味を持つことやましてやそこから教訓のような何かを得ようとすることはないだろう。

映像作品は様々な手法で制作されている。大きく実写とアニメーションに分けられ多くの手法があるが、私は作品を鑑賞するたびにそれぞれの作品とその制作手法から得られる様々な印象の違いについて考えることが多い。特に人形アニメーション作品から強い説得力を感じ、主人公の感情にまるで自分のことのように共感をした経験は、自分が持っている

複雑でややこしい感情を誰かに知ってもらいたいという考えから作品を制作しようとしている私が、人形を用いるようになったきっかけである。

本論文では、人形アニメーションが鑑賞者に強い共感をもたらす所以を自分なりに探り、明確にしていく。そのために、そもそも共感という感覚について整理した上で、作品の中で生きているキャラクターに強く共感できるか否か、またそれはなぜかと言う観点で、実写、2D の商業アニメーション、人形アニメーションについて分析を行う。そして過去に自分が鑑賞した中でキャラクターの感情にまるで自分のことのように共感をする経験をした短編の人形アニメーション作品を取り挙げ、それについても分析を行う。

2. 共感すること

2-1. 他者に共感すること

そもそも他者に共感するという感覚について考えた。共感と一口に言っても、対象者との関係性と自分の立場によって感覚が異なっていくのではないだろうか。他者に共感するには、その人の生い立ちや日々の生活の様子や人となりを理解した上で、その時の感情が生まれた要因を知ることが必要である。長い時間を共にした親しい間柄であれば、相手の何かしらの感情に対してある程度正しく理解をした上で共感ができるだろう。反対に全くの他人であればその人のことをほぼ知らないため相手の感情に共感することは難しく、基本的には他人事である。共感できたとしてもそのためには多くの想像を要し、それが真に相手に共感できているのかは定かではない。ただし、全くの他人で人となりを詳しく知らなくても、何かしらの方法で相手の境遇を知り、それが自分にも起こり得る状況や自分と酷似した状況であった場合は強い共感を感じる可能性があるだろう。例えば、「大切にしていたマグカップを落として割ってしまったのでとても悲しい」という話を聞いたとする。家族であり基本的に同じ家で生活をしている妹から聞いた場合は、「あのとき買ってもらったやつだよね」「もう 5 年も使っていたよね」「コラボしていたキャラクターも本当に好きだもんね」「傷つかないように食洗機に入れず毎回手洗いしていたもんね」などと、妹が悲しんでいる理由をよく理解しているのでその悲しみの大きさに正しく共感することができる。電車で隣に乗っている女子高生の話が聞こえて来た場合は、「そうなんだ」としか思えないが、「彼氏にもらったばかりだった」というエピソードが追加で聞こえて来たとき、自分も彼氏に

もらったばかりのデパコスリップを無くして落胆しているタイミングだったとしたら、途端に親近感が湧き、それがいかに重大な損失であり、どれだけ悲しかったかと強く共感を覚えるだろう。

このように、他者に共感するには、第一に相手の生い立ちや日々の生活の様子や人となりを理解した上で、その時の感情が生まれた要因を知ることが重要である。さらに自分と同じような境遇であれば、相手との関係性による共感よりも強い共感を感じることができるのだと考えた。

2-2. 作品の中で生きるキャラクターに共感すること

作品にはフィクションのものとノンフィクションのもの様々あるが、作品の中のキャラクターは作り物である場合がほとんどだ。つまりはそこでキャラクターが感じる喜びも悲しみも全て我々が生きている現実の世界には存在しない。前述したように他人事には基本的に共感することは難しいと考えるが、そもそも作り物である感情に対して、鑑賞者は共に喜び共に悲しみ、ときに涙を流す。なぜこのような共感は生まれるのかと考えた。

作り物ではあるがキャラクターは人間として作品の中で生きている。多くの作品でキャラクターの生い立ちが説明され、鑑賞者は家族や友人と同じような立場でキャラクターの成長を見て、ときには心の声を聞いたり、隠れた努力を見たり、本人の目線や記憶を共有したりする。作品を鑑賞しているうちに、鑑賞者はキャラクターの生い立ちや日々の生活の様子や人となりを理解し、キャラクターの立場や目線でその世界を見る中で自然とまるで自分事のような感覚に陥るのではないだろうか。現実の世界で他者に共感する感覚と同じように、対象を一人の人間として認識した上で良く理解することで共感が生まれ、自分と同じような境遇でなくても、キャラクターと同じ立場でその世界を生きていたような感覚から、自分のことのように感じ強く共感することができるのだと考えた。

3. 作品を通して鑑賞者に感じてほしい「情動的共感」

共感と一括りにしているが、その感覚は大きく二つに分けられる。「エンパシー (Empathy)」「シンパシー (Sympathy)」という言葉があるが、「エンパシー (Empathy)」とは「想像して理解し共感する」もので、「シンパシー (Sympathy)」とは「同情する」感

覚である。普段生活しているところの二つの差を認識することは少ないが、心理学の分野では「認知的共感」「情動的共感」というように分類されている（米田ら、2019）。認知的共感とは他者の感情を能動的に理解するもので、共感するか否かは制御が可能である。情動的共感とは他者の感情を受動的に共有あるいは同期するもので、共感することを意図的に制御できないものである。前述の共感するという感覚を整理すると、相手の生い立ちや日々の生活の様子や人となりを理解した上で生まれる共感とは「認知的共感」であり、自分と同じような境遇の相手に対する共感あるいは自分のことのように感じたことで生じる共感とは「情動的共感」であるといえるだろう。

私が作品を作るのは、簡単にはわかってもらえないと思いながらも、自分が持っている複雑でややこしい感情に誰かから共感してほしいと感じているからである。言葉で十分に伝えられないような感情に能動的に共感してもらうのには限界がある。「悲しい」と一口に言っても、その感覚はおそらく人によって異なるし、個人の中にも「悲しい」と表現する中に様々なニュアンスの感情があるはずだ。根本的な考え方やその考え方を持つようになった出来事などを全てそのまま体験させるような作品は現実的に制作できない。その上、私が抱えている感情を生じさせているそもそもの問題自体を、性格や考え方が異なる人は理解できないのだということも今までの他者との会話を通して実感してきた。私が作品を通して鑑賞者に感じて欲しい共感とは、作品を鑑賞する中で理解できないキャラクターの言動があったとしても、無意識のうちにキャラクターの感情が流れ込んでくるような受動的な共感、即ち「情動的共感」である。

4. 映像作品における感情表現

映像作品には様々な表現の手法がある。手法ごとに作品の中で生きているキャラクターに強く共感できるか否か、またそれはなぜかという観点で、具体的な作品を挙げ、比較と分析を行う。人間そのものが演じて感情を表現しているもの、描かれたキャラクターとその他エフェクト等で感情が表現されているもの、人形によって感情が表現されているものを対象としたいため、取り上げる手法は実写、一般的な商業アニメーション、人形アニメーションの3種類とする。また、セリフやナレーション、音響や文字での補足を除外した、形として見える視覚的な表現のみを対象とし、カメラワークなどのすべての手法で可能な感情表

現を補填する要素となる技術に関しては対象外とする。

4-1. 実写作品における感情表現

実写で制作された映像作品における人間の感情表現は、現実の人間と基本的に同様であると考ええる。表情やジェスチャーによって演じられ、大袈裟なものから普通に鑑賞していれば特に気にも留めないような些細なものまで、生身の人間の特性をそのままにリアルに表現されている。この場合に登場人物に共感するには、現実で他者に共感するのと同じような感覚で対象について知り、感情を生じさせた要因も知り、実際に表現された感情を見て、ほとんどの場合「認知的共感」をするだろう。

4-2. 商業アニメーション作品における感情表現

一般的な商業アニメーション作品におけるキャラクターの感情は、絵によって表現されるものである。人間の基本的な構造を参考にそれらをデフォルメし、怒っている時は眉間に皺を寄せる、楽しんでいる時は口を開けて歯を見せ目を細める、悲しんでいるときは眉尻と口角を下げる、拗ねている時は口を窄めて前に突き出し目線を逸らす、照れている時は顔の中心を赤やピンクで色をつけ斜線を入れる、など、ある程度表情を記号的に描き分けることで感情を表現していると考えた。記号的と言っても絵である以上自由度は高く、表情は実物の人間に負けずとも劣らないほど多様である。その上、線や色彩の幅広さとアニメーションとして絵を連続させた時の効果も大きい。線画の震えや色彩の変化などにより平常時から感情が昂った時の表現が明確になり、絵であることから実写の時に感じる可能性のある「大袈裟」「わざとらしい」といった感覚が起りづらく感情表現の上限が高いのではないだろうか。これにより、絵であることによる実在しないという印象の強さがあっても、強くその存在の感情を認識し、「認知的共感」をすることができると考えた。

4-3. 人形アニメーション作品における感情表現

人形アニメーション作品におけるキャラクターの感情は、作品ごとに様々な人形が使用されるが、人間やイラストと比較すると限定的な表情によって表現される場合が多い。とはいえ、メカニカル方式や置き換え方式による表情のアニメーションはかなり幅広く精密に表現することが可能だが、瞬きや眉毛の動きのみに絞って表現している作品や表情の全く変化しない人形を用いた作品もたくさんある。表情の大きな変化がないにも関わらず、ずっ

しりとした感情を人形から読み取ることができる場合があるが、決して人間的なリアルさがあるわけではない、表情の変化も乏しいものから感情を感じ取れる要因は、そもそもキャラクターが人形であるということと、人形アニメーションだからこそ生まれる動きにあると考えた。

そもそもキャラクターが人形であるということを、決して人間的なリアルさがあるわけではない、表情の変化も乏しいものから感情を感じ取れる要因として挙げるのは、人間が、人形を「モノ」と「生き物」の間のように認識しているのではないかと考えたためである。まず、日本人形やフランス人形などには「魂が宿る」「呪われる」「捨てると祟る」といった話が多くついて回っている。人の形をしていることや目が合っているような気がした経験などがあることでモノであることを理解しつつも、乱暴に扱ったり傷つけたり、ましてや捨てたりすることに対して負い目を感じるのだろう。また、幼い子供の中にはぬいぐるみや人形を話し相手あるいは遊び相手にし、どこに行くにも大事に抱えている子は少なくない。そういう場合は大人になってもそのぬいぐるみや人形を大事に保管している場合が多い。人形は、人間にとって単なるモノとして扱えない存在なのである。人形アニメーションを鑑賞する中でも、物体であるのに意思を持って生きているように動いているのを見て、命が吹き込まれたように感じるのではないだろうか。そして、そのような存在である人形は、キャラクターが人間として描かれた他のアニメーションや、人間そのものである実写作品の登場人物と比べて、自分を投影したり感情移入をしたりしやすいのではないだろうか。このことから、人形アニメーションは他の映像表現と比べて鑑賞者がキャラクターに対して「情動的共感」を覚える可能性が高いのではないかと考えた。

人形アニメーションだからこそ生まれる動きというのは、機械的な制御のない手作業によるアニメートが生み出す「揺らぎ」のことである。手作業である上に、途中のフレームに戻って調整し直すことのできない制作方法であるからこそ、計算や計画をした動きを作る中で意図せずに生まれてしまう小さなブレが少なからず出てくる。そしてそれは動きだけではなく、素材にも現れる。布や毛のような素材はアニメーターの手の跡が計算とは別の動きとして残る。このようなブレは意図していないものであったとしても鑑賞者の目に人形の動きのうちの一つとして映るものであるが、このときこの「揺らぎ」は記号化されているわかりやすい表情や意図的に作り出された震えなどとも異なる、“生きた動きを生み出していると考えられる。この偶然性のある“生きた”動きは、再現性のないものであり、もともとある感情を表現するために作られた計画された動きに上乗せされるものである。鑑賞者は

この感情に共感する時、「認知的共感」の先に、自分の認識していない説得力のようなものを感じるだろう。すなわち、「情動的共感」につながる可能性があるのではないだろうか。

5. 人形アニメーション作品における「揺らぎ」の観察

人形アニメーション作品の中で、私が強い説得力を感じ、主人公の感情にまるで自分のことのように共感したという経験をした作品の中から、2 作品を取り上げ「揺らぎ」について観察し、感情表現への影響を分析する。

5-1. スージー・テンブルトン『Dog』(2001)

この作品に登場する人形の表情の変化は主に瞬きとリップシンクのみで、大きな動きがない。そもそも、不安そうで寂しそうで悲しそうで、何かに怯えたようにも見える主人公の人形の顔の造形が秀逸であり、動いていなくても人形を見るだけで何か心に流れ込んでくるようなものがあるが、その上で「揺らぎ」がそれを大きく補填しているであろう部分を挙げていく。まずは、主人公が横になった状態で父親と会話をしているシーンで、主人公の腹部が呼吸に合わせて上下しているのだが、このシーンで衣服の表面の細かい繊維がほんの少しだけ動き、小さな震えのようにになっている。この動きによって、主人公の呼吸が、例えば今にも泣き出してしまいそうに見えたり、寂しくて震えているようにも見えたりすることにより、穏やかなものではないことがより伝わってくるように思う。

また、庭で犬が倒れているのを発見した主人公が父親を呼んだ時、他のシーンと比較して主人公は声を張っている。焦った様子の主人公がよく表現されているが、父親に向かって声をかけた直後と犬の隣へしゃがみ込む直前の間に、声をかけるのに伴い少し前のめりになった主人公の体勢が元に戻るのだが、その際に小さく震えたように見える。これは作者の意図した動きなのか「揺らぎ」であるのか定かではないが、計画された動きは体勢を元に戻すという動きで、その際に全く同じ位置にスムーズにも戻るのではなく、手作業であることによる偶然性のある位置を通して戻ったことで、わずかな震えが生じたのではないかと考えた。他のシーンよりも主人公の焦りと心配からくる不安のような感情が大きく表現されたこのシーンに、「揺らぎ」が動きとして見えることで、主人公のこの時の感情は視覚的により強く認識することができるのではないだろうか。

他にも、瞳に反射した光が不安定に揺れていたり、犬を殺す父親の背中が震えていたりする部分で同様のことがいえる。

5-2. 川本喜八郎『蓮如とその母』(1981)

この作品に登場する人形の表情は変化しない。私はこの作品を鑑賞して一つのシーンにかなりの衝撃を感じ、それが非常に印象的だった。主人公である蓮如の母親が若い頃、自分の身分が低いことで息子に迷惑をかけるからと息子を置いて去っていくシーンである。この時、母親は画面に小さく映っていて、感情が読み取れるようなアップのシーンではない上、顔も見えない後ろ姿だった。それにもかかわらず、小さい人形の後ろ姿からまさに言葉では書き表すことのできない母親の感情がじわじわと伝わってきて、鑑賞していた自分までかなり落ち込んでしまった。このシーンは川本監督本人がアニメートしたとのことだった。人形のアニメーション自体が秀逸であったことはもちろんだが、ここでもおそらくは計画にない、アニメートする際に手が触れることで生まれる着物の表面の形状の小さな変化や、手作業であることによる偶然性のあるポージングの連続が、母親の言葉にならないようなやるせない感情を、鑑賞者である私に強く認識させ、共感させたのだろう。

6. 結論

本論文では、共感という感覚自体についても自分の中で理解をし直しながら、人形アニメーションが鑑賞者に強い共感をもたらす所以を自分なりに探ってきた。私は自分が持っている複雑でややこしい感情を誰かに知ってもらいたいと感じたことから人形アニメーションによる作品を制作することを志すようになったが、中でも私の作品を鑑賞する中で、鑑賞者に受動的に共感するという「情動的共感」を感じてもらいたいと考えていることを自分の中で認識することができた。

また、過去に人形アニメーションの作品を鑑賞した際に経験したキャラクターの感情にまるで自分のことのように共感をする経験を発端に、人形アニメーションには自己投影や感情移入が起りやすい上、機械的な制御のない手作業によるアニメートが生み出す「揺らぎ」により感情表現が補填されているという一つの結論にたどり着くことができた。

自分が作品を制作している目的を再認識するとともに、その作品制作の手法として選択

した人形アニメーションの強みを自分なりに理解したことで、今後制作に向き合う際に自分の中でブレていってしまいそうだった部分を減らすことができたように思う。鑑賞者に、私の作品の中で生きるキャラクターの感情が理解しようとせずとも傾れ込んでくるような、「情動的共感」を感じてもらえるような作品を作りたい。

文献・作品

- ・ 米田英嗣・間野陽子・板倉昭二 (2019)「こころの多様な現象としての共感性」『心理学評論』62(1), 39-50。
- ・ スージー・テンブルトン (2001)『Dog』
- ・ 川本喜八郎 (1981)『蓮如とその母』
- ・ WEB「『認知的共感』と『情動的共感』」『菅波亮介のエナジー・カウンセリング』、<http://blog.livedoor.jp/rsuganami/archives/1716992.html>、(1月10日確認)。