

問題

以下は、マンガにおけるキャラクター表現に関する論考の一部です。文章を読み、それに続く二つの問いに答えなさい。

大塚英志は、キャラ図像が類型的、記号的なイメージの組み合わせによって造形されるものであるがゆえに、キャラクターの性格も、基本的に平面的なものになってしまうと考え、にもかかわらず内面的な奥行きのあるキャラクターを描こうとした点に手塚治虫以来の戦後マンガが抱える「本質的な困難」があるとした [大塚：2003]。そもそも「ユーモアやナンセンス、スラップスティックといった主として喜劇的な方向に収斂していく」ものであった戦前のマンガにおいて「そこで必要とされる感情や心理は、主として外からの刺激に対する反応としてのそれであり、だからこそそれを表層的な記号として類型化することが可能だった」と大塚は述べ、「キャラクターとは内面を表層にまとう記号によって類型化された存在」だと規定する [大塚：2003、105 頁]。大塚は、そうした類型的表現手法の延長線上で内面的に複雑なキャラクターを描こうとした存在として手塚を位置づけ、先の「本質的な困難」を「アトム の 命題」と呼び、次のように説明している。

手塚は「記号」をもって「生命」を描こうとした。しかし「ぬいぐるみ」的キャラクターを描くために本来、考案されたディズニー的記号は、生身の身体、成長する身体を描くのに不向きである。手塚まんがは戦時下、占領下のまんが表現に於いて、その「矛盾」と格闘してきたのだが、記号＝人工の身体であるが故に成長できないというアトムのキャラクター造型は、手塚が自覚した「記号」によるまんがの表現方法の限界への自己言及であり、同時に戦後まんが史を通底する主題の成立を意味する。

それがぼくが「アトムの命題」と呼ぶものである。

「アトムの命題」は「成熟の不可能性を与えられたキャラクターは、しかし、いかにして成長し得るのか」という問いとしてひとまず集約できる。 [大塚：2003、258 頁]

大塚によれば、類型的なイメージの組み合わせによって造形されるキャラ図像を用いて、キャラクターの成長を描くことは「矛盾」であり、原理的な困難として捉えられる。もっとも、類型的なイメージの組み合わせで作られたキャラ図像が用いられたキャラクターであっても、その心理的、身体的成長が描かれることは実際には珍しいことではない。大塚の論は、キャラ図像の造形の水準で示唆される類型的な性格が、物語のなかで次第に更新されてゆくその緊張関係をとらえたものと考えた方が良い。であれば、重要なのは、キャラ図像の造形がそれ自体で、キャラクターの性格、気質的特徴を示唆する機能を持っているという点である。

【参考文献】

大塚英志『アトムの命題』徳間書店、2003年。

【出典】

岩下朋世「キャラクターを見る、キャラクターを読む」『マンガ研究 13 講』小山昌宏、玉川博章、小池隆太編、水声社、2016年、156-157頁。

- (1) 前掲の文章の内容を、英語で要約しなさい（150words 以内）。
- (2) 前掲の文章の内容について、あなたの考えを日本語で自由に述べなさい（400字以内）。