

# アニメーションという思想

——宮崎駿試論——

長谷正人

## 1. 宮崎駿における「表現」と「思想」

宮崎駿を論じようとする人々の視点は、大きく二つに分類することができると思う。第一の視点は、宮崎駿の作品のなかから「思想」や「メッセージ」を解説しようとするものである。例えばそれには、宮崎作品は「人間と自然との共生」というエコロジー思想を訴えたものだといったようなジャーナリズムによる粗雑な解説から、稲葉振一郎の『ナウシカ解説』という書物のように、『風の谷のナウシカ』のアニメ版（84）とマンガ版（82-95）の物語を詳細に比較しながら、そこに宮崎の深淵な倫理観やユートピア思想を読み解こうとするものまでが様々に存在する。これに対して第二の視点は、そのような宮崎の高邁な思想ではなく、宮崎作品がいかにアニメーションの娯楽作品として優れているか、つまり、いかに秀逸に登場人物の行動を生き生きと描き、いかに魅力的なキャラクターを造形し、いかに心地よい飛翔の光景を見せてくれたかを論じようとするものである。このような議論もまた、多くの映画評論家やアニメーターなどによって数多く行われてきた。

むろん第一の視点を批判するのは、たやすいことだ。たとえば哲学・倫理学の書物としてはそれなりに優れたものであろう稲葉振一郎の『ナウシカ解説』は、エンターテインメントとしてのアニメーションやマンガを論じた書物としては、何とも奇妙なものにしか見えない。なぜなら稲葉が、マンガ版とアニメ版の『ナウシカ』の違いを、もっぱら物語や台詞やメッセージの違い（意味の違い）のみを手掛かりにして読み解こうとしているからだ。彼によれば、マンガ版『ナウシカ』は、アニメ版における「あからさまな終末論的構図、素朴なエコロジズム」といった思想的弱点を、宮崎自身が批判し、乗り越えるために書かれものだという（むろん、宮崎自身がそのように明言しているのだから間違いはないのだが）。だからアニメ版よりマンガ版の方が優れた倫理的・政治的「メッセージ」を備えた作品なのだと、ここで稲葉は一貫して主張する。

しかし私はこの比較と優劣のつけ方にどうしても馴染むことはできない。アニメーションとマンガとではそもそも表現形態がまったく違うのではないのか。アニメーション表現の特徴は、二時間ほどの一定の持続時間のなかでイメージが絶え間なく運動し変容するところにある。この絶え間なく運動するイメージによって、どのように観客を楽しませるかというところにアニメーター

としての力量は試されるわけであるし、事実、宮崎駿は第二の視点に立つ論者たちからそのような映像作家として高く評価されてきたはずだ。それに対してマンガという表現は、コマという静止画の組み合わせによって空間的に構成されているし、コマの中にはたくさんの台詞を書き込むことができる。ここには一定の持続時間のなかで何かが生じ続けなければならないというアニメ表現のような制約がない。だから最初からマンガという表現形態の方が、思想的なメッセージを語ろうと思えば直接的に語りやすいのだ。それに対して時間表現であるアニメは、人間が走ったり、飛行機が飛んだりといった映像の動きの楽しさを大事にするのが普通だろう。いや『サザエさん』や『ちびまる子ちゃん』のように紙芝居的な物語の解説でしかなく、ほとんど運動感のないアニメ作品も確かに数多くあるのだが、しかし少なくとも宮崎駿自身は、そのような二つのメディアの特徴の違いを生かしながら、二つの『ナウシカ』の表現のポイントを変えていることは間違いあるまい。アニメ版は二時間の枠のなかで、悲劇的なドラマとして、映像をどのようにダイナミックに構成するか重点が置かれ、マンガ版はあえて粗っぽい絵でも自分の思想的課題を延々と論理的に探求することが中心になっている。にもかかわらず、稲葉のようにそれら二つを思想的にどちらが深いかという後者の基準だけで比較するのは、やはり奇妙である。それではマンガ版が優れているという結論が出るに最初から決まっているようなものだ。

事実、稲葉自身もこう言っている。「本来マンガ家ではなくアニメーター、単独の芸術的職人ではなくチームリーダー、オルガナイザー、企業家である宮崎は、集団作業、企業活動の成果としてのアニメ『ナウシカ』に満足できず、その完成の後もただ一人で慣れぬマンガの筆を執り、一〇年に渡って取り組み続けた」（同書、3-4頁）と。そのような孤独な思想探求にとって有利な製作条件によってマンガ版はアニメ版を乗り越えたのだ、と。だが本来の職業であるアニメーターの作品として表現できなかったが、一人で机の上に向かって自由に作業することで到達できた「倫理」や「思想」とはいったい何なのだろう。そんな現実と乖離したユートピア観にどれだけの価値があると言うのだろうか。

いや何より宮崎駿という人は、そういう机上の空論としての知識人的なユートピア観をもっとも嫌ってきた人物ではなかったのか。彼の作品を見れば分かるように、宮崎は繰り返し肉体的・集団的な労働をユートピア世界として描いてきたわけだし（「ここでは働かざるもの食うべからずだ」という台詞が複数の作品で繰り返し出てくる）、さらに実際の企業家としてもスタジオジブリを設立してアニメの分業労働者たちの生活基盤を安定化させるように努力してきたはずだ。そのような資本主義社会の現実の制約のなかで分業的表現の水準を作業リーダーとして保ち、かつ企業家としても成功してきたところにこそ、むしろ宮崎駿の「本来」の「思想」的達成がある。そう考えるのが自然ではないか。むしろマンガ版『ナウシカ』における思想的探求は、すでに自分が知らずして身体的に理解し、予め直感的に実践してしまっているはずの思想をあえて「言葉」として自分で自覚しておきたいという彼の個人的な欲望から生まれたものにすぎなかったと思う。

つまり私は、稲葉がマンガ版から読み取った思想は、そもそもアニメ版の『ナウシカ』にも読み取ることができると思うのだ。

では第二の、アニメ表現として宮崎作品を評価する視点の議論はどうか。そこではある程度、宮崎駿がアニメーターとして生み出してきた表現の魅力を読み取ることに成功してきたといえるだろう。たとえば稲葉がマンガ版の導入部分を強引にまとめあげた物語にすぎないと批判するアニメ版『風の谷のナウシカ』を、映画監督・塩田明彦は「色彩としての赤と青の対立の物語」としてダイナミックに読み解いてみせる（高橋洋、塩田明彦、新谷尚之「『宮崎駿』とは何だったのか』『ユリイカ 8月臨時増刊号』、1997年）。この映画では一貫して平和や清浄さにつながるものは「青」で、憎しみや怒りや破壊につながるものは「赤」で表象されている。たとえば王蟲の穏やかな状態のときの青い眼は、攻撃されて怒りにかられると赤くなる。ナウシカもまた最初は清浄さを示す青の服を着て登場し、ラストの危機的な場面では一度わざわざ赤い服に着替えた後に再び王蟲の青い血を浴びることになる。その青い服こそが、赤い眼をした王蟲集団の暴走を食い止めて平和を取り戻したことの象徴になっている。このとき空からの俯瞰ショットで捉えられた、大地を覆う王蟲の群れの赤から青への変化は実に印象的だっただろう。つまり、稲葉には陳腐な救済神話の解説としか見えないこの場面は、青→赤→青という色彩の運動として具体的に表現されている。アニメーションを見るときは、そのような、知覚イメージの変容プロセスを身体感覚的に楽しむことではないのか。

もう一つ例をあげておきたい。宮崎駿を映像作家として論じるときの定番になっている、飛翔と落下という主題についてである<sup>(1)</sup>。誰もが知っているように宮崎アニメとは、ひたすらこの天地の軸をめぐる登場人物の運動によって構成されているだろう。『風の谷のナウシカ』では、ナウシカが腐海の秘密（臭気を発して人間を死滅へと追いやる腐海が実はエコロジカルな環境浄化システムである）を知るのは腐海の樹木の根元から最深部へと転落することによってだったし、『となりのトトロ』（88）でもめいがトトロに出会うのは同じように巨大な樹木の根元の穴に落ちこちたためであったし、『天空の城ラピュタ』（86）においてパズーとシータが飛行石とラピュタのメカニズムをポム爺さんから聞くことができるのも、空中線路から地下の炭鉱へと飛行石でゆっくりと落下することによってだった。むろんナウシカもトトロもめいもパズーもシータも、落下するだけでなく、逆に別の喜びの場面では風に乗って空高く飛翔していたことも間違いない。『ルパン三世カリオストロの城』（79）のオートジャイロや『風の谷のナウシカ』のメーヴェや『天空の城ラピュタ』のフラッパーといった宮崎考案の飛行体がどれほど魅力的な機械的運動によって飛行するか、人々はその魅力について飽きるほど語ってきたはずだ。

しかし大事なことは、落下か飛翔かということではなく、（先に見たように）宮崎作品が天地の軸をめぐる運動を結節点にして、劇的に物語を展開させているということなのだ。アニメーション版『ナウシカ』の観客は、たとえば腐海をめぐるエコロジカルなシステムの説明を単に物語や

台詞として頭で理解するわけではない。ナウシカが天空から腐海の底へと落下してゆく下降運動を知覚的に追いかけていくことのなかで、腐海自体の上下関係という世界観（上層の腐海の瘴気と下層に作られる清浄な水と空気）を身体感覚的に理解するのである。

私は基本的には、このような映像表現のダイナミクスによって宮崎アニメの面白さを論じる第二の立場を支持している。しかしにもかかわらず、こうした視点からの宮崎アニメ論のこれまでの成果に微妙な物足りなさを感じてしまうのも事実なのだ。こういう第二の立場の論者が、逆に宮崎駿のエコロジーなどをめぐる「思想」をあまりに軽視してしまうからである。とりわけ多くのアニメ関係者の議論は、TVシリーズ『未来少年コナン』（78）や『ルパン三世カリオストロの城』といった初期宮崎作品における躍動感あふれるアニメ表現を賞賛して、『ナウシカ』や『もののけ姫』（97）などに顕著に見られるような宮崎駿の真面目なユートピア観や世界観を、そうしたアニメ的躍動感を鈍化させた要因として否定的にしか論じない傾向にある<sup>(2)</sup>。それは確かにそうなのかもしれない。しかしそれでは結局、稲葉氏らの第一の視点と同様、表層のエンターテインメント性と深層に読み取られるべき思想という単純な二元論の枠組みを保持してしまうことになってしまう。だから逆に私たちは、第一の視点と第二の視点をつなげて、宮崎アニメの表層的な映像表現それ自体のなかに、稲葉が深層に見つけ出そうとした倫理観・世界観を見出すべきだと思うのだ。それが集団労働のリーダーとして、またスタジオの経営者として極めて現実的に「思想」を実現してきた宮崎駿に対する最も正当な評価になるのではないか。つまり実は私はこう思っているのだ。宮崎駿のエコロジーや倫理をめぐる思想は、すべてアニメーションという機械的・集团的表現形態に自分がいかに関わるべきかという具体的で職業実践的な問題を考えることから生み出されたものであると<sup>(3)</sup>。それを私は、本稿で明らかにしたいと思う。

## 2. 「植物に覆われた建物」というイメージ

まず私は極めて平凡な視点から、宮崎アニメ作品を見直してみたいと思う。宮崎作品の全体を通して見た時に、彼の作品をシンボリックに表すようなイメージはいったい何だろうか。これまでの第二の視点の論者たちは、たいていは宮崎が創意工夫を凝らした様々な飛行物体に着目したり、クラリスやナウシカのようなお姫さま的な主役の少女に注目したりすることが多かったと思う。むろんそれらも決して間違いではないのだが、しかし私が着目したいのは、繰り返し宮崎作品のユートピア観に関わってシンボリックに（これ見よがしに）画面上に登場するにもかかわらず、なぜかこれまでほとんど指摘されることのなかった、あるイメージである。

それが、「植物に覆われた建物」のイメージである。宮崎作品にあって鍵となるユートピア的建造物は、必ずと言ってよいほど緑色の植物に覆われていたはずである。『未来少年コナン』のコナンの育った「残され島」の唯一の住居である地面に突き刺さったロケットも、ハイハーバーの海上の廃墟やラナの家も、『ルパン三世カリオストロの城』の旧大公の朽ち果てた城も、『風の

谷のナウシカ』の風の谷の中央にある大風車付きの城も、『魔女の宅急便』(89)のキキの実家(母親の実験室の内部まで凄まじく植物が繁茂している)や居候先のパン屋も、いずれもその外壁の一部が鮮やかな緑の植物に覆われていたはずである。そして、そのようなイメージの集大成として、あの一本の緑豊かな大木が生やす無数の枝や根に絡み付かれたまま空中を浮遊する「ラピュタ」という城の見事なイメージが出現したのだと思われる。

しかし、これほどあからさまに頻出しながら、このイメージはなぜこれまで注目されてこなかったのだろうか。おそらくそれは、この「植物に覆われた建物」というイメージが大抵はスタティクな背景画にすぎなくて、先述したような宮崎作品の魅惑の源泉とも言うべき、青から赤への色彩の変化とか飛行や落下などといったダイナミックな運動表現に関わっていなかったからだろう。だからそれはある意味で批評家たちの正しい判断だったのかもしれない。しかし私は、このスタティクなイメージのなかに、何か不思議な緊張感とダイナミクスを感じてしまうのだ。この何気ない(もしかしたら宮崎の「薫の絡まるチャペル」といった西欧的建物への趣味のただの発現かもしれないような)イメージは、実は宮崎駿のユートピア的世界観を凝縮したものではないか。私にはどうしてもそう思ってしまう。

どのようにか。まず、これらの建造物は必ず無機的な石や煉瓦でできていることに注目しよう。だから、植物がその外壁に繁茂するという事は、この無機的な建物を少しだけ有機化し、そこに生命を吹き込んでるように思えるのである。このように無機的なものを人間の生活の道具として利用しながら、それに生き生きした生命を宿らせること。それこそ宮崎駿が、一貫して作品のなかで描き続けたユートピア観だったのではないか。たとえば『天空の城ラピュタ』における鉾山街や海賊船のように、あるいは『紅の豚』(92)の飛行機工場や『もののけ姫』のたたら場のように、機械という無機物を使用しながら共同体生活を生き生きと送る人々の世界が、宮崎映画のユートピアだったはずだ。

しかしその延長線上で、機械によって製作された無機物によって過剰に世界が覆いつくされてしまうと、『コナン』のインダストリアやラピュタのハイテク軍事要塞や『カリオストロ』の伯爵の城のような無機的で非人間的な逆ユートピア世界が生まれることになる。そうしたハイテクビルには決して緑の植物は繁茂していないだろう。そして、そうした無機的な文明世界がやがて自滅した後に、長い年月を経て、再び無機的なビルに有機的植物が繁茂するようになったときに、ようやく人間らしい小さな文明生活が復活する可能性が微かに開けてくることになるわけだ。この絶望の歴史の果てにのみ現れてくる一瞬の希望を描くのが宮崎ワールドだろう。つまり宮崎作品のダイナミクスは、有機的なものと無機的なものが互いが互いを食い尽くしてしまうような可能性を持った緊張関係のなかで、長期にわたって織り上げていく自然史的過程によって形成されているのである。

だからこの「植物に覆われた建物」というイメージを、あまりに単純に「人間と自然との共生」

のようなスタティックなエコロジー思想と結び付けて考えるべきではないと思う。おそらく大事なことは、このイメージが無機的な物体に有機物が生命を吹き込もうとする一瞬の緊張状態を描いているということである。従ってこのイメージの変奏として私たちは直ちに、「火と煙に覆われた飛行船」を挙げることができるだろう。むろん宮崎駿作品にあっては、風に乗って揺らぎながら飛ぶナウシカのメーヴェのような、飛行することそれ自体で魅惑的な運動感を示す飛行体も出てくる。しかし例えば『コナン』のギガントのような巨大な軍事要塞としての飛行機は、確かに離陸時にはその風圧によって周囲の事物の破片を巻き上げることによって何がしかの運動感を観客に与えることができるのだが、一度空中に上がってしまう何の躍動感も発揮することができない。そこで宮崎駿はコナンたちにわざわざ乗り込ませてギガント自身の大砲を使って自爆攻撃を浴びせかけ、ギガントに火と煙をあげさせてしまうのだ。両翼からあがった火と煙を、飛行機雲のように後方に向かって何層にもたなびかせつつこの巨大軍事要塞が飛行するのを見るとき、私たちははじめてそこに何ともいえない生き生きとした生命感が宿るのを感じるだろう。それは『ナウシカ』のトルメキアの軍用飛行機や『カリオストロの城』のオートジャイロが火を吹き上げてゆっくりと墜落するシーンでも同じだ。つまり宮崎アニメにあっては、火と煙は植物と同じように無機物としての飛行機に生き生きとした生命感を吹き込む役割を果たしているのである<sup>(4)</sup>。

しかもこのとき飛行機が墜落しようとしているということが大事だと思われる。通常のように飛んでいるのではなく、墜落の危機に見舞われながら何とか持ちこたえようとしているからこそ、そのとき飛行機は自らの生命力を発揮して飛んでいるように見えるのではないか。その意味では、ここでは「火」は単に無機物に生命を吹き込んでいるとはいえなくなる。それはむしろ無機物を滅亡の危機に陥れることで、そこに生命力を無理やり宿らせようとしていると言った方がよいかもしれない。実はそれは「植物に覆われた建物」の場合も全く同じだろう。ここでも植物は、別に建物を再生させようとして繁茂しているわけではないからだ。むしろ植物は文明的な建造物を長い年月をかけて覆いつくして、それをいつかは自然状態のなかに埋没させようとしていると言った方がよいかもしれない。だからそこに作動しているのは、生命体における「腐食」にあたるような、無機物を「死」に至らせるメカニズムと言った方がよいだろう。

この有機物に飲みつくされることによる無機物の滅亡という逆説的な生態学的メカニズムの論理を徹底的に展開したときに、『風の谷のナウシカ』のSF的世界が現れるのだと思われる。ここでは文明という無機物の世界に取り付いた「腐海」と「王蟲」という有機物が、地球の汚れを浄化する機能を果たすために、人間の文明生活それ自体を滅亡させようとしているからだ。しかしまさに「植物に覆われた建物」や「火と煙に覆われた飛行船」と同様に、有機物に覆い尽くされようとすることによって、風の谷というユートピア的共同体もまた生き生きとした生命力を与えられているのである。もしストレートにこんな絵に描いたようなエコロジカルなユートピア世界を提示されても、私たちはこれほど感動できなかつただろう。有機物の力によっていままさに

絶滅しようとしている文明世界を生き生きと描いたところに、『風の谷のナウシカ』の不思議な魅力があることは間違いあるまい。

こうした、死の危機を通した生命力の発揮という論理は言うまでもなく、宮崎アニメの登場人物たちの行動をも貫いている。彼らもまた、いつも死の危機に陥らされることを通して、極めて充実した身体運動＝アクションを展開していたはずなのだから。この人間の生き生きしたアクションこそが、宮崎アニメの画面を常に活気づけるのだ。例えば切通理作は、『宮崎駿の〈世界〉』の冒頭で次のように言っている（7頁）。

「私は道を歩いていて、宮崎アニメの一場面を思い出して興奮し、こぶしを握りしめながら歩いていることがある。／地面が気の遠くなるほど下にある城壁を、手すりもないのによじ上る。『どうせ助かる』と分かっている幾度目かの鑑賞でも、やはり思わず足先が引きつる。」

そう、これこそ宮崎アニメの魅力の核心ではないか。例えばコナンが、飛行中のギガントの巨大な翼の上を風に煽られて何度も飛ばされそうになりながら必死に走っているとき、あるいは飛行中のファルコという飛行艇の翼に足の指だけでつかまって落ちないように必死に堪えているとき、あるいはルパン三世が水の流れに逆らいながら平泳ぎで水中を前へ前へと何とか進もうともがき続けるとき、私たち観客は、その登場人物の必死の振る舞いを見ながら思わず身体に力を入れ、歯を食いしばってしまうだろう。そのような身体感覚の充実がたまらない快樂なのだ。

むろん残念ながら、こうしたとんでもなく非現実的なアクションは、『ナウシカ』以降のリアルな登場人物の行動からは徐々に消え去ってしまうのだが、それでも例えば、『トトロ』のさつきが雨中に傘をあごで支えながら、眠ってしまっためいを腰からずり落ちないようにおんぶし直すときや、『魔女の宅急便』のキキが重い荷物を抱えながら一段一段ゆっくりと階段を上っていくときには、それがさり気ない日常的動作であるにもかかわらず、やはり見ている私たちは思わず身体に力を入れてしまう。いずれもこれらの登場人物たちは、「植物に覆われた建物」や「腐海に覆われた文明世界」と同様に、自分たちの危機において、逆に自分たちの生命力を強く発揮させていると言えるからだ。それも、走るとか泳ぐとかおんぶするとか、極めて日常的なアクションのなかでそれは実現されている。それが宮崎アニメの生き生きした表現の魅惑の中核にあることは間違いない。

つまり逆に考えれば、「植物に覆われた建物」というのも、重力や風力に逆らって行動するコナンと同じように意志を持って生きているということだ。有機的世界の自然法則に逆らって製作されたはずの人工的無機物が、有機物の繁茂によって再び自然環境のなかに埋没させられつつあるという逆境のなかで、それでも何とか必死に歯を食いしばって建っていようとする。そのような無機物の小さな意志をそこに感じさせることが、ここで描かれている建物のイメージが湛えている魅力ではないか。要するに、それが人間であれ、建物であれ、自然環境自体であれ、宮崎アニメとはその表現する対象をある逆境のなかに置いて歯を食いしばらせ、その生命力をこれ

でもかこれでもかというくらいに搾り出させる。そうやって生命体が歯を食いしばって（いや無機物までが）頑張ろうとする一瞬が、宮崎駿的なユートピアの実現の瞬間なのであり、私たち観客もまたその頑張りに身体感覚的に魅惑されることで、彼の「思想」に知らずして共鳴するのである。

### 3. アニメーションという「機械」をめぐる思想

有機物と無機物の緊張関係としての宮崎アニメ作品。しかし彼の作品を理解するには、さらに、その二つの項を媒介する第三の項として「機械」の存在を考慮に入れなければならないだろう。人工的無機物ばかりに覆われた超文明社会は、『コナン』のインダストリアのように、人間の生き生きした生活を不可能にしてしまう「死」の世界だ。だが反対に『ナウシカ』の腐海のように、「有機物」ばかりに覆いつくされた自然環境もまた人間の文明生活を不可能にしてしまう恐怖の世界にすぎない。つまり宮崎作品において「人間」が生き生きと生活するためには、無機的なものと有機的なものの中点としての「機械」が必要になってくるのである。「機械」は、生命を持たないという意味では無機的なものでありながら、生命をもっているかのように「動く」という意味では有機的なものと言えるだろう。

だから宮崎ワールドにおける「機械」は、無機的なものと有機的なもの間の対立を調停する役割を果たしている。無機的なものでありながら生命を持っているかのように生き生きと活動する「機械」が、宮崎的世界のなかで、ある種の希望のイメージとして現れているように私には思えるのだ。つまり、宮崎駿にとって人間が生き生きと生活するために必要なのは、通常考えられているように「有機的な自然環境」ではなく、ダイナミックに作動する「機械」である。人間たちは、「機械」のメカニカルな作動に組み込まれることによってこそ、生き生きした「生活」を送ることができるのだ。

たとえば『未来少年コナン』に登場する掘削ロボットのロボノイド。これほど楽しい機械があるだろうか。ロボットの頭の部分が空洞の操作室になっており、そこに座った人間が三本のレバーを操作して、二本の手と足を動かしては土に埋まったプラスチックを掘り出すという重労働をさせるのだが、そのギクシャクとしたメカニカルな歩き方や手の動きが実にユーモラスで楽しい。何だか合気道みたいな身ぶりで大地に亀裂を入れたり、どたばたと大げさな身ぶりで崖を上ったりするのだ。あるいは『ラピュタ』に出てくる二人乗りの飛行艇フラップターもそうだ。クランクを回転させて始動させ、白く半透明な二対の羽をハエやアブのようにブンブンと音をたてて振動させて飛ぶのだが、そのハエのように自由自在な軽快な飛行が、直線的にしか飛行できないジェット機とは対照的に、実に生き生きしているだろう。いやそれ以外の様々なメカニズムで飛ぶ魅惑的な飛行体のあれこれもそうなのだが、要するに宮崎駿的な「機械」は、その生き生きした作動によって、宮崎ワールドに希望を与えるのだ。



しかし宮崎的な「機械」において重要なのは、以上のような、人間が「道具」として扱うような機械だけではない。これらは言わば、私たちの常識で理解できるような機械にすぎないだろう。しかし宮崎的世界においてとりわけ特徴的に現れているのは、「人間」をその部品の一部として扱ってしまうような、大掛かりな仕掛けの「機械」である。たとえば『ルパン三世カリオストロの城』における、ローマ水道から滑車と鉄鎖と桶を使って水力で自動的に水を城へとくみ上げる大掛かりな装置がそうだ。ルパンはこの装置の作動に組み込まれて、水圧に押し流されるように城のなかに入り込んでいっただろう。あるいは同じ城の奇妙な防犯装置もそうだ。人物が侵入しようとドアを開けて入ってくるなり、そのすぐ下の床の落とし穴が開いてその人物を地下蔵に落とすと同時に、正面の銅像の目がカメラとなっていてその人物が落ちる瞬間を写真に撮って、その口からアカンベーのように写真を出すという楽しい仕掛けである。

いずれもこれらは、重力や水力などの自然法則に則りながら、人間をその仕掛けの部品のように移動させてしまう装置になっているだろう。そしてそれを最もシンボリックに表現したのが、『カリオストロの城』の、水力を利用しながら無数の歯車が複雑に組み合わさってギシギシと音を立ててメカニックに作動している時計塔内部のイメージである。ルパンとカリオストロが、この時計の内部で回転する歯車から歯車へと必死に飛び移ったり、その回転に翻弄されながら、コミカルな追っかけと戦いをスラップスティック的に演じたりするとき、私たちは宮崎的な機械のダイナミックな運動とそれに組み込まれた登場人物の生き生きしたアクションを最も楽しく満喫するだろう。

つまり宮崎的な機械は、人間の役にたつ道具であるというだけでなく、ときに登場人物たちのアクションの可能性を制限する「環境」としても機能しているのだ。その意味では、究極の宮崎駿的な機械は、『ナウシカ』のあの自然環境自体だと言うべきかもしれない。あの作品の腐海や王蟲などの自然環境は、表面的な意味では、無機的な機械文明を滅亡させた「有機的なもの」として登場している。だからそれは確かに表面的には、機械ではない。しかし、もう一度良く思い出してみよう。あの作品で、森の無数の植物たちは、文明によって汚染されてしまった土地と水を浄化するためにその毒を吸い取っては空中に瘴気として散布し、清浄になった水と土をその地下に生産しているのではなかったか。そして王蟲や虫は、その自然浄化作業を邪魔する人間たちの侵入を防ぐ防犯装置の役割を果たしていただろう。つまり、ここでは自然環境全体が清浄な水と土を生産するための機械的工場として作動しているのである<sup>(5)</sup>。人間たちは、この機械の作動のメカニズムによって行動を著しく制限されてしまう。腐海ではマスクなしには呼吸さえできないし、王蟲を怒らせないように息を潜めて慎重に行動するしかない。

こうして宮崎アニメにとっては、ある種の大掛かりな機械は、登場人物たちのアクションを規定する「環境」としての役割を果たしているように思われる。従って人間たちは、その作動のメカニズムの法則を良く知っていなければならない。たとえばナウシカがメーヴェを乗り回して自

在に空中を飛行することができるのも、「風」という自然機械のひとつの歯車の作動のメカニズムをよく学んで、それにうまく乗っかっているからだろう。しかしだからといってただ機械の作動に従っているだけでは、ここでは人間たちは滅亡してしまうしかないのも事実だ。そこで人間は何とか少しだけ機械の自動的な作動に抗おうと努力する。そのとき人間たちは、必死に行動して生き生きと輝く。むろん、これは既に前節で無機的なものと有機的なものの緊張関係として論じたことだ。

ではなぜ、そのような世界がここに描かれたのか改めて考えてみたい。それは宮崎個人の世界観の表現なのだろうか。むろん、ある程度はそうなのだろう。しかし私はそれだけではないと思っている。実はこのような人間と機械との緊張関係は、アニメーションという表現それ自体に宿っているものだからである。アニメーションは、一秒間24コマで静止画が休むことなく機械的なリズムで運動する機械であろう。だから現物として存在する一枚一枚の絵は無機的な事物にすぎない。しかしそれらを機械が連続的に作動させた瞬間、その絵に描かれた人間や事物は「生命」を吹き込まれて、生き生きと動き始めるかのように見えるだろう。それがアニメーションという娯楽装置の基本原理であるはずだ。機械という無機的なものの作動を通して、死物に生命が与えられるという神秘的なメカニズムによってそれは成立している。

つまり私はこう言いたいのだ。宮崎駿が作品のなかに描きこんだ人間と機械との関係は、その作品を作っているアニメーター自身と機械としてのアニメーションの関係とパラレルではないか、と。アニメーションには、それが無機的な「機械」であることから生まれる表現上の制約がある。つまり、もしそれがふつうの実写映画であれば、カメラが無機的な機械であっても、映し出された人間やその背景の自然環境はたいていは有機的なものである。だからふつうの実写映画の画面には、ある意味で最初から生き生きした生命が息づいているのだ。ところがアニメの場合には、人間の動きも木々の動きもすべて無数の静止した絵の連続として描かれるしかない。だから、アニメのイメージにはそもそも生命感はない。だから宮崎駿は、ただ人間の歩きを正確に再現しただけではアニメの登場人物は生きた俳優のように生き生きと歩いてはくれないのだと、そのアニメーション表現の困難について語っている（「対談 VS 山根貞男」『アニメージュ 特別編集 映画『天空の城ラピュタ』ガイドブック』295-6頁）。

「歩くというのが、どういうことで出来上がっているかということ、ちゃんと服の形や影とか質感といったものが実に大きく作用しているんです。足をこういう格好にすれば動くというんじゃない、そのとき持ち上げたズボンのヒダがどういう形になるか、なんて描きようがないんですね。ですから実写で撮ったものをそのまま分解して絵に描いて動かしてみても歩かないんです。気持ち悪い。」

そこでアニメーターは、どうしてもその動きを現実の歩き方よりも、少し大げさに誇張して描写しなければならないだろう<sup>(6)</sup>。この誇張したアクションにマッチした状況として、宮崎駿の

登場人物たちには、危機的な環境に置かれることになるのだ。そのような環境のなかで登場人物たちは、通常よりも必死に歩いたり、必死に走ったりすることになる。だから私たちは、そこに実写映画では感じるができないようなアニメ独特の不思議な生命感を感じるのである。飛行中のギガントの翼の上を落ちそうになりながらも必死に走るコナンも、回転する歯車に逆らって必死に走るルパンも、風に煽られてはバランスを崩してしまう偵察用の罫で嵐のなかを何とか飛行するパズーとシータも、みなそのような生命感に満ちているだろう。

つまり私はこう思うのだ。第一の視点の論者が宮崎作品に見出したエコロジー思想やユートピア観は決して宮崎がアニメーション作品を作ることと無関係に、もともと個人的に抱いていた思想を表現したものではないと。つまりそれは、アニメーション作品を作るという機械的労働そのものと関わって生みだされた思想なのである。アニメはあくまで機械的に製作されなければならない。だからそれは最初から無機的なものの世界であるという条件を課されている。しかし同時にアニメーターはその不可能な条件のなかで、自分が描いた人間や生物たちに、何とか生き生きとした生命感を与えようとする。ここにアニメーターの表現における機械的な制限との葛藤が生まれる。この葛藤をうまく乗り越えることができれば、自分たちの書いた静止画は生命感を与えられるし、失敗すれば無機的な動きしか残されない。

実は宮崎作品の内部におけるエコロジカルな世界とは、このようなアニメ表現の臨界点における緊張感を反映したものだのように思われる。『ナウシカ』の風の谷の人々は、ふつうに生活している限りでは、腐海という機械装置の作動に従って滅亡していくしかなかった。しかし彼らは、そのような条件を受け入れながら、少しだけ歯を食いしばって頑張ることで生きる充実感を獲得しようとする。これはアニメーターたちの表現の制約とそれを少しだけ乗り越えようとする努力そのものではないか。だから宮崎駿は少なくとも『ナウシカ』において、自分の個人的なエコロジー思想を訴えたかっただけではなかったはずだ。そこに見られるのは、アニメーションという無機的なものに関わる労働のなかで、どのように生き生きとした表現を作り出せばよいかという困難から生み出された実践的な思想というべきだろう。

こうして宮崎アニメは、アニメーションという機械をめぐるメタ・アニメーション的作品とさえ言えるだろう。ただし宮崎はそれを単なるアニメーション固有の技術的問題としてではなく、人間にとって普遍的な問題、つまり無機的なものに関わりながら、なおもいかに人間の生活は生き生きとした有機的なものであり得るのか、という倫理的な問題として提出しているのである。だから宮崎駿は決して通常考えられているように、自然と人間との共生関係をユートピア的に思考したのではない。何しろここでは、人間が共生すべき自然環境は、「運動する機械」なのだから。だからむしろナウシカの行動は自然とやさしく触れ合っているのではなく、機械としての自然の作動の仕組みを合理的に理解して、それに巧みに従おうとするエンジニア的なものと言うべきである。例えばメーヴェで風に乗って飛行するナウシカはまさに、風の機械的作動に自分の身体を

組み込もうとしているのだし、怒った王蟲や虫を蟲笛で落ち着かせるのは王蟲を愛しているからというよりは、王蟲の生物学的特徴を合理的に理解して、その法則に従おうとしているのだ。

逆に言えば、宮崎的世界にあっては、そのように機械と格闘することを通じてしか、人間は生き生きと生を充実させることはできないということだ。だからこそ自らに死をもたらす機械の作動を人間は肯定するしかない。このような人間が生きること自体に潜んでいる自己否定的な矛盾を表現していることが、宮崎駿的ワールドの面白さだと思われる。

#### 4. 消費としてのアニメーション

しかし誰もが気づくように、以上で私が行ってきた宮崎駿の実践的メッセージの解釈は、『未来少年コナン』、『ルパン三世カリオストロの城』、『風の谷のナウシカ』、『天空の城ラピュタ』といった初期の作品を中心にしたものであって、『となりのトトロ』、『魔女の宅急便』、『紅の豚』、『もののけ姫』、『千と千尋の神隠し』(01)といったそれ以降の作品の分析には必ずしも当てはまらないと言えよう(『ハウルの動く城』(04)は現時点で公開前のため未見)。事実たとえば、『となりのトトロ』において、植物は機械的に作動するものというよりは有機的な生命力を持ったものとして描写されているだろう。トトロやめいたちの呪術的な祈りによって、植物が小さな種からニョロニョロと巨大な樹木へと爆発的に成長していくあの有機的生命力に満ちた場面が、この映画のなかで最も印象的な場面であることは間違いあるまい。だから人間を危機に追い詰めるような大掛かりな「機械」を中心においた私の分析は、いま一つこの作品に当てはまるとは思えない。『となりのトトロ』(や『もののけ姫』や『魔女の宅急便』)の森や自然は、人間の「生」をやさしく包み込むような微温的な環境となってしまっているように思える。

では、ここで宮崎駿に一体どのような変化が起きたのだろうか。彼は「アニメーションという思想」の「機械」性を忘却してしまったのだろうか。そうでもあるし、そうでもないと言えるだろう。私はまだうまく理解できていないのだが、おそらく宮崎駿は無意識的に、「生産」の場としてのアニメーションから、「消費」の場としてのアニメーションへと自分の関心を移行させたのだと思う。前期の宮崎は、ひたすらアニメーターとしての自分がいかに無機的機械と格闘してそれに生命を吹き込むかというアニメーションの生産＝労働過程にひたすら関心を持っていた。だからその作品世界もまた、機械としての環境によって課される困難と格闘することで生き生きと「生」を充実させる人々が描かれていた。しかし『となりのトトロ』以降の宮崎は、おそらくスタジオの経営を維持する企業家としての責任や有名なアニメ作家としての社会的責任といった問題が切実なものになってきたために、自分のアニメーション作品を観客たちにどのように受容させたら良いのかという問題に関心を注ぐようになったのだろう。だからそのような受容者への関心が先取的に作品のなかに表現されるようになったように思う。

例えば、先にあげた『となりのトトロ』の爆発的な植物成長の場面は、まさに植物が生き生き

と伸びていくというダイナミックなアニメーション表現の力によって、二人の少女が生きる希望を与えられている場面だと考えられるだろう。これはまさに、宮崎のアニメーション作品を見て観客の子供たちが生き生きとした喜びを与えられるという理想的コミュニケーションのありようを宮崎自身が自己言及的に先取りしたものであるように見えはしないか。さらに、この次の翌朝の場面で、さつきとめいは、土から芽が少しだけ出ているのを見て、「夢だけど、夢じゃなかった」と大喜びしながら繰り返す。これもまた、アニメーションという「夢」の世界が「夢」であっても観客に何らかの現実的影響を与えることができるという自負的な比喩に違いあるまい。

つまり後期の宮崎作品に現れているのは、自然環境と格闘する「生産者」としての人間の姿ではなく、自然環境や機械の生産物（「作品」）から恩恵を得ている「消費者」としての人間の姿なのである。だから、『トトロ』のめいとさつきは、ナウシカやコナンのように否応なく生きる場としての自然環境を生きているのではなく、たんに都会の中心から遠足気分でやって来て、森や田んぼのような自然環境をテーマパークとして楽しんでいるようにしか見えない。あるいは『千と千尋の神隠し』の千尋は、大掛かりな機械仕掛けとしての湯屋のなかで、その機械の歯車となって必死に労働するのだが、なぜか宮崎はその千尋の苦勞に、テーマパークの跡地におけるヴァーチャルなイメージ体験という意味しか与えていない。それにそもそもそのサービス業的な苦勞自体、機械の作動によってではなく千尋の現代的なひ弱さから生まれているように見えてしまう。だから初期宮崎を彷彿とさせるこのダイナミックな作品も、かつての「生」をめぐる切実さを欠いた奇妙な作品となってしまったのだ。

こうして宮崎駿はある時から、「アニメーションという思想」をうまく表現することができなくなってしまうように思う。私には何だか彼が、自分の作ったアニメ作品が与える社会的影響にまで責任を取ろうとしているように見える。つまりジブリ印のイメージやキャラクターによって埋め尽くされた宮崎ワールド（ジブリの森の美術館として具現化されたイメージ世界）を、ナウシカにとっての腐海のように窒息させられそうな環境として引き受けつつ、なおそのヴァーチャルなイメージ消費空間の向こう側に何か別のユートピア空間を見出そうとしているように見える。

その試みの多くはどこかで失敗して単なる自己肯定に終わっているように私には思われるが、しかしこの宮崎駿の退行的な戦いを、他人事のように簡単に批判してもならないだろう。実は私もまたジブリスタジオから生み出されるキャラクターグッズに部屋を埋め尽くされ、子供と一緒に『となりのトトロ』や『魔女の宅急便』をDVDで何回も見ながら日々の生活を送っているからだ。そして、私の書いているこの論文はといえば、そのヴァーチャルリアリティ的な日常空間の息苦しさ少しでも逆らって、何とかイマジネーションの具体的な力によって自分を少しでも飛躍させようとする思考実験だった。その意味で、初期の宮崎作品の比類のない素晴らしさには及ばないにせよ、後期の宮崎作品もまた、現代のイメージ消費空間に生きる難しさを自ら引き受けようとした作品として、私には貴重なものに思える。事実私はこの論文で、決してコナンやナ

ウシカのように、強い意思を持って危機的な状況に耐え続けてみせたわけではないだろう。むしろ私は千尋のような現代人のひ弱さを持ちながら、なおどこかでコナンやナウシカのように飛躍することを夢見ながら書き続けるしかなかった。そして、おそらく今後もそうするしかないのだろう。

#### 注

- (1) 例えば上野昂志「映画の夢、実現と喪失」『ユリイカ 8月臨時増刊号』1997年や高橋秀樹「墜落するアニメーター」『ポップカルチャー・クリティーク①』1997年など枚挙に暇はない。
- (2) 例えば新谷尚之は「まんが映画」から「アニメーション」への変貌という言い方で近年の宮崎アニメを批判する。「鎮魂歌なんか聞こえない」『キネ旬ムック フィルムメーカーズ[6]宮崎駿』1999年、「クラリスはまだ幽閉中!」『ユリイカ 8月臨時増刊号 宮崎駿『千と千尋の神隠し』の世界 ファンタジーの力』2001年などを参照せよ。
- (3) 齊藤環の「運動の倫理」『文脈病』1998年は、私のこの立場に近い。
- (4) 『未来少年コナン』の海賊船バラクーダ号も、ガルおじさんの爆弾によって船倉に穴を空けられてしまい、乗組員がポンプで必死に水を汲み出しつつ半分沈みながらゆっくりと進むとき、その生命感を最も輝かせるだろう。だから「水に覆われる船」もまたこのイメージの系列に置くことができる。
- (5) マンガ版『ナウシカ』は、まさに環境浄化装置としての腐海が人工的な機械だったという種明かしをする。しかし私はここで、このメッセージはアニメ版に既に内在していたものだと言いたいのだ。
- (6) アニメーション表現におけるアクションの誇張やさまざまな工夫については、尾澤直志『アニメ作画のしくみ』ワークスコーポレーション、2004年を参照せよ。

#### 参考文献

- 稲葉振一郎 1996 『ナウシカ解説 ユートピアの臨界』窓社  
 切通理作 2001 『宮崎駿の<世界>』ちくま新書  
 宮崎駿 1996 『出発点 1979～1996』徳間書店  
 宮崎駿 2002 『風の帰る場所 ナウシカから千尋までの軌跡』ロッキングオン  
 尾澤直志 2004 『アニメ作画のしくみ』ワークスコーポレーション  
 齊藤環 1998 『文脈病』青土社

#### 参考雑誌類

- 『アニメージュ特別編集 映画『天空の城ラピュタ』ガイドブック』徳間書店、1986  
 『アニメージュ特別編集 映画『紅の豚』ガイドブック』徳間書店 1992  
 『ポップカルチャー・クリティーク① 宮崎駿の着地点を探る』青弓社、1997  
 『ユリイカ 8月臨時増刊 総特集 宮崎駿の世界』青土社、1997  
 『キネ旬ムック フィルムメーカーズ[6]宮崎駿』（養老孟司責任編集）キネマ旬報社、1999  
 『ユリイカ 8月臨時増刊号 宮崎駿『千と千尋の神隠し』の世界 ファンタジーの力』青土社、2001