

# ファンタジー リアリズム セイリングシーン 幻想・現実主義・飛翔場面

—高畑勲作品読解試論—

## 好並 晶

### 1. 序言

2013年に公開された、高畑勲<sup>1</sup>の手によるアニメーション作品『かぐや姫の物語』は、空白を意図して残す水彩画風の着色方法と、あたかも墨絵のようなトレース線による作画手法が新しいアニメーション表現として話題となり、当時メディアでも随分と喧伝された。とりわけ、協賛TV局の各番組で幾度も公表された「姫の疾走場面」は、劇場に足を運ばない者にも鮮烈な印象を与え、『かぐや姫の物語』＝「疾走」という既視感が生まれたほどである。

本作を鑑賞した筆者が感銘を深くしたのは、実はこの「疾走」にはない。むしろ、高畑監督が過去の作品で試みた演出、表現法の数々があたかも集大成の如く本作に投入されていることに、筆者は強く感銘を受けた。『アルプスの少女ハイジ』で多用した、勢い余ってフレームアウトする人物の移動ショットや、劇場作品『太陽の王子ホルスの大冒険』で活用した色彩区分による人物の思想・立場の相違表現、また『火垂るの墓』に見受けられた、登場人物が低い姿勢から覗き込む時の小さな幸福感など、例示すれば枚挙に暇が無い。それらの表現手法を、高畑は本作においてもリアリティを湛えた動きで映像化していた。

高畑勲が「リアリズム」の映像作家であることは、『火垂るの墓』や『おもひでぽろぽろ』を觀ても明白である。が、高畑が手掛けた『かぐや姫の物語』の原作、『竹取物語』は日本最古の物語、換言すれば日本初の「ファンタジー」である。「リアリズム」作家たる高畑が何故「リアリズム」の対立項と見做し得る「ファンタジー」を敢えて材に取ったのか。この点について、彼独自の「リアリズム」的主題と表現を本作品に盛り込むことで、観る者の鑑賞眼を刺激し、より読解性に富む「ファンタジー」を構築しようとしたのではないかと、筆者は仮説を立てた。本論は、この仮説を基に『かぐや姫の物語』の、「とある場面」の読解を試みるものである。

## 2. 高畑勲の「反ファンタジー」観

高畑勲のアニメーション作品を高く評価する人物は、アニメーション関係者よりむしろ、実写映画関係者に多い。例えば所謂“尾道三部作”で著名な大林宣彦監督は、高畑作品全体に関して「これは実写映画監督のする仕事だ」と高畑氏に嫉妬を覚える、といった旨の発言をしており<sup>2</sup>、また鬼才と称された故・岡本喜八監督は『おもひでぽろぽろ』に登場する小型自動車、スバル R-2 の狭い室内の会話場面が良い、と高畑を褒めたという<sup>3</sup>。映画評論家の佐藤忠男氏は『セロ弾きのゴーシュ』の冒頭、楽隊のメンバーがベートーベンの「田園」に乗せて空中を浮遊し、コンダクターの注意で現実回帰する場面に「こんなふうにならぬのは何かは夢中になり、こんなふうには我れに返るわけだ。そんな確かな実感があって、これはアニメーションにはない珍しい体験だった」と回想している<sup>4</sup>。このように、実写映画に関わる面々が、高畑作品中に内包される「リアリズム」に関心を寄せている。

また、サブカルチャー評論家の唐沢俊一の発言は示唆に富んだものである。彼は高畑の後輩である宮崎駿を引き合いに出し、宮崎はアニメーションの「動かす」要素に忠実な作家であるが、高畑は「リアリズム」を原点に据え、アニメーションなら「何でも表現が可能」という思考に疑問を呈

している、と論じている<sup>5</sup>。奇しくもそれは、1988年にダブルリリースされたスタジオジブリ作品、『となりのトトロ』（宮崎駿監督）と『火垂るの墓』（高畑勲監督）がその様相を典型的に表していると言えよう。懐から取り出した木のコマを廻し、子トトロとサツキ姉妹を腹部に貼り付けて夜空を飛び回るトトロの「ファンタジー」を宮崎は描くが、高畑は、空襲に焼かれる家屋で火事場泥棒を働き、頭上を飛び去るB29に快哉を送りながら路地を駆け抜けていく清太の生き様の「リアリティ」を描く。

この、「何でも表現が可能」なファンタジー観に疑問を呈する理由については、高畑自身が自著『映画を作りながら考えたことⅡ』において、厳然と述べている。

いまや私ははっきりとファンタジー嫌いです。かなり以前から自分ではファンタジーを作っていません。前作の『平成狸合戦ぽんぽこ』も（略）、私は「空想的ドキュメンタリー」と銘打って、（略）すべて現実に多摩丘陵で起こったことばかりを描いています。（略）日本のアニメが海外で「暴力的」と批判されますが、しかし日本では、それを好んでみる子供の攻撃本能を直接刺激して暴力を誘発する、などと指摘されることは稀です。逆に、愛と感動と正義のファンタジーもまた、子供を感化して愛や善や正義を誘発するかどうかはきわめてあやしいものだと考えざるを得ません。後者を見ることも、愛や善や正義の行動の、疑似的充足感を与える、ただの代償行為になってしまわないでしょうか。（略）ファンタジーは、現実生活の中では結局、現実逃避的な効用だけを果たしているのではないのでしょうか。<sup>6</sup>

この、高畑の「反ファンタジー」的観念を作中に求めれば、1999年作品『ホーホケキョ となりの山田くん』のある小さな物語から拾い上げることができる。

- ①庭でゴルフの素振りをしているお父さん。近くに座る犬のポチ。
- ②そこに、初雪が降ってくる。空を見上げ「あ、雪だ」と言うお父さん、

ポチは寒さに小屋に入って丸くなる。

- ③お父さんはベランダのサッシを開け、居間の炬燵でテレビを観ている家族に「写真を撮ろう」と声を掛けるが、家族たちは動こうとしない。彼らは雪崩のパニック映画に夢中だ。ザイルにぶら下がる主人公の運命にハラハラする家族たち。
- ⑤お父さんは居間に上がり、家族が観るテレビの上にカメラを置き、セルフタイマーを掛ける。
- ⑥そして自分は庭先に立ち、炬燵に入ったまま映画に熱中する家族たちと共に写真に収まる。

チラチラと降る雪のリアルな感触には目もくれず、人々は雪崩と格闘する冒険ファンタジーの「疑似的」なものに心を奪われる。現実目に向けられるべし、との高畑の視線が、このエピソードから明確に看取できよう。

また、物語のメッセージ性ではなく、映像表現の側面から高畑の「リアルリズム」を見るならば、岡本喜八が称賛した『おもひでぼろぼろ』のスバル R-2 の描写が挙げられるだろう。岡本喜八は、運転席と助手席の狭さを、実写映画で用いる広角レンズ風には描かず、標準レンズ的にあくまで現実目忠実に忠実な空間描写を採っている、と指摘している。この、空間に対する指摘とは別に、実際の映像からは次のような物理的リアリティを捉えることができる。

- ①ヒロイン・タエ子を迎えにきた農家の息子・トシオが、R-2 のエンジンを始動させる。2 ストロークエンジンの為、ボディ全体が激しく振動する。その影響でダッシュボードがガタガタと揺れる。ハンドルは接地した前輪とリンケージしているので揺れることはない。
- ②発車直後、直ぐにエンストする。タエ子を一人多く乗車させたために荷重が増え、360cc エンジンの非力さでは、いつものクラッチミートで発車することができない。

これ程までに「もの」が持つリアリティを動画で追求するのならば、寧ろ実写化すべきではないか、これはアニメーション表現への冒瀆に近い、と、鑑賞当時の筆者は感じたものである。だが、この点にこそ高畑ならで

のはアニメーションへの思想が込められているようだ。その点については後述することとしよう。

### 3. 多義性を喚起する「リアリズム」……「泣き」の場面から

大林宣彦は、高畑作品の特徴をリングに例えて次のように語っている——落下するリングを映画で撮ると、それは下に向かってプレテ映る。しかし高畑はそのリングを静止した状態で描き、それを見つめ観察しようとする。ここにこそ彼のリアリズムがあり、存在論がある——<sup>7</sup>高畑勲の演出には、自らが存在を「見つめ観察する」ように、鑑賞者側にもその客観性を要求する特徴がある、と捉えることができる。その特徴を明らかにするために、本節では劇中人物が「泣く」場面を例に挙げながら考察してみたい。

まずは、高畑演出の比較対照例として、宮崎駿監督作品『となりのトトロ』から、主人公の女の子サツキの泣き顔を挙げてみよう。明らかに“宮崎ヒロイン”の系譜を踏む少女サツキが、仮退院が延期された母の容態を心配し、祖母の前で表情を大きく崩す。素朴な美少女という人物形象を脱却できていなかった当時の宮崎駿が、“自らの美的範疇を超えた崩れ顔”を描くという大きな試みであったろうこの「泣き」の場面であるが、この演技に籠められた意味を読み取ると意外と単純である。それは、「日頃は父や妹に気配りをし、気丈に振る舞うサツキが、祖母を前に思わず見せる脆い子供心」という一点に集約される。

では、高畑演出による「泣き」の場面を見てみよう。『火垂るの墓』において、母の死を妹・節子にひた隠しにしていた兄・清太が、節子が母の死亡を既に知っていたことに涙を零す場面である——「お母ちゃんもお墓に入ってるねんやろ？」との節子の台詞に、暫く啞然とする清太は大粒の涙を零し始める。ショットは彼を左前～左真横から捉え、彼のとめどない涙と嗚咽を呑み込む息遣いを、18秒という長尺で捉える。ショットは一度俯瞰のロングへと移るが、再び清太の左真横に戻り、清太が腕で泪を拭う様

子までを映し出す。

この、清太の「泣き」の場面を分析すれば、少なくとも下の五つの感情が抽出できる。

- ①妹のため我慢する清太の、心の奥底に押し殺していた母親喪失に対する哀しみ。
- ②節子が母の死去を知っていたことへの憐憫。
- ③節子に軽々しく母の死を教えた叔母に対する悔しさ。
- ④節子の前で号泣をしてはならないという自己抑制。
- ⑤節子の親代わりを続ける決心。

「泣き」の場面一つを挙げて、宮崎と高畑との演出法の相違が明確に見えよう。だが、高畑演出の多義性については、大林宣彦が指摘する、人物形象という存在を客観的に捉え「見つめ観察する」という鑑賞者側の参与があってこそ、はじめて解釈が可能となるものである。

この「泣く」という行為を、高畑は他の作品においても仔細に描き込んでいる。『おもひでぽろぽろ』のタエ子の「泣く」行為を見てみよう。

- ①タエ子が、末っ子であるために自分用のハンドバッグを買って貰えないことに臍を曲げ、家族ぐるみの食事に出掛けたがらず（本当は行きたいのだが）、玄関奥で母親に「行かない！」と言う。
- ②玄関まで来た父親の優しい言葉を待ち望むが、その父からも放って置かれてしまう。
- ③見棄てられた、と「不安な崩れ顔」になるタエ子は裸足で玄関に出て「私も行く！」と叫ぶ。
- ④タエ子、家族を前に「私の気持も察して欲しい」との泣き顔になる。
- ⑤父親は裸足で外に出てきた行儀の悪さに、タエ子の横っ面を張る。
- ⑥殴られたタエ子、玄関に駆け込み、突っ伏して号泣する。

「末っ子だからと粗末に扱わないで欲しい」「優しい言葉を掛けて欲しい」「自分のことを無視しないで欲しい」と望む少女・タエ子が、全く逆の扱い＝父の張り手で突き放されてしまう。そこに幾重にも重なるタエ子の悲哀が鑑賞者によって読み取られる。この「泣き」の場面にも当然鑑賞者の「観

察」が要求されるが、『火垂るの墓』の清太を見る客観性よりもかなり、タエ子という主体の情動に鑑賞側を同調させる効果を生んでいる。

さて、『かぐや姫の物語』においても、この「泣き」の場面は効果的に運用されている。——村の子供たちに「竹の子ッ」と呼ばれて庭をヨチヨチ歩く幼い姫。竹取の翁も子供たちに負けじと「ひ～め、ひ～め」と手を叩き呼び始める。我が子と呼んでいるうちに、自分の方向に近づいてくる娘への愛情が高まり、竹取の翁は涙を流し始める。感極まった翁は駆け出し、幼い姫を抱いて頬ずりをする。——

この場面の翁の「泣き」に籠められた感情は、「子室に恵まれなかった自分に可愛いむすめができた」「その子がすくすくと育ち、自分を父親と見なし、嬉しそうに歩み寄ってくる」「今、まさに至福のとき」と、鑑賞者に解読され、最後の姫に駆け寄る翁の心情と合理的な連繋が果たされる。

そして、この場面の翁の「泣き」は、中盤の場面と呼応するように配置されているのである。——月世界に帰らねばならない運命を悟る姫に、それまでは姫が嫌がる宮殿生活を強いていた翁が、過去を思い出して涙する。それは『火垂るの墓』の清太の「泣き」と類似したショットを運用しつつ、「姫への愛しさの回想と再確認」や「姫が他者に取られる悔しき」、掌で涙を拭っての「月世界への帰還を阻止する意志」が看取できる。『かぐや姫の物語』における翁の涙は、『火垂るの墓』の客観性重視の演出、『おもひでぼろぼろ』で運用された主体の情動描写があいまった、熟成された呼応場面と言えよう。高畑演出の「リアリズム」とは、その描くべき実在を場面のなかに定置させ、鑑賞者に「見つめ観察」させ、その多義性を「読解」させる「装置」なのである。

#### 4. 高畑勲の「ファンタジー」……「飛翔」場面を例に

高畑勲が彼独自の「リアリズム」観で、リアリティに徹した映像を常に構成したかといえ、そのように断言できない側面がある。本来彼は、子供用ファンタジー『パンダコパンダ』シリーズ<sup>8</sup>を手掛け、TVシリーズの

『アルプスの少女ハイジ』で理想的な子供像を構築<sup>9</sup>し、多くの低年齢層視聴者を魅了している。現に高畑自身も、「面白い優れたファンタジーをアニメーションで作ることを目指してこの道に入ったにもかかわらず、次第に道を外れ、日常ものばかりを作るようになって」<sup>10</sup>たと、自嘲気味に語っている。本節では、高畑作品の中に見受けられる「ファンタジー」場面、主に「飛翔」を伴う場面を介した「ファンタジー」性と「リアリズム」との拮抗、及びその融合について検討してみたい。

先ず、『セロ弾きのゴーシュ』の冒頭、楽団員が音楽と嵐と共に「飛翔」する場面を例示しよう。これは、前掲の映画評論家・佐藤忠男が、「音楽と自然と人間が一瞬、奇跡的に三位一体となった恍惚感が生み出され」<sup>11</sup>たと絶賛した場面でもある。しかし、佐藤忠男が指摘しているように、この場面は「飛翔」する「恍惚感」のみで完成するのではなく、コンダクターの演奏中止の命令で一気に現実に戻る「確かな実感」を伴ってはじめて、魅力的なものになっている。演奏者がフワフワと浮遊するファンタジックな場面は、その直後に繋がる演奏風景のリアリティ、そして「セロの演奏が遅れた」と指摘される主人公・ゴーシュという存在の顕現（即ち、本作主人公の登場）を前提に構築されている。

佐藤忠男は、以降の場面に「これに匹敵する昂奮がおとずれないことに少々いらいらさせられる」<sup>12</sup>と不満を述べるが、筆者は以降の場面で描かれる、母子ネズミとゴーシュのやりとりにこそ、高畑が持つ「ファンタジー」と「リアリズム」の拮抗と融合がより明確に表現されているとみなす。

——チェロの練習に疲れ仮眠をとっているゴーシュの許に、母子ネズミが現れる。子ネズミが病気のように、母親が病気を治してくれ、とゴーシュに懇願する。チェロを弾くと空気の振動が生まれ小動物には按摩になると知ったゴーシュは小ネズミをチェロの中に入れて音楽を奏でる——

宮澤賢治の原作でも有名なこの場面であるが、高畑はこの場面に浮遊感を伴う「飛翔」場面を織り込んでいる。

- ①チェロの音響に身を任せる小ネズミ。夢の中で、ネズミの母子がそれぞれ綿毛に掴まって空を飛んでいる。子供が綿毛を放して母の胸に飛



び込む。すると、その荷重で草むらに一気に落下する。ファンタジーでありながら、重力慣性をリアルに再現した場面である。

②母子ネズミの落下を起点として、自然や動物たちがゴーシュと一体となる夜のイメージが、田園交響曲の誕生の地・ハイリゲンシュタットの風景と、映像を二分しながら融合する。母子ネズミが眺める、壮大な幻想空間が生まれる。

③チェロの音に身体を震わせる小ネズミに戻る。チェロの外側に立つ母ネズミが堪え切れず演奏停止を訴える。するとゴーシュが「何だ、これっぽっちでいいのか」と呆れる。

前述の楽団の「飛翔」場面と同様、母ネズミの掛け声で一気に現実に戻る、というリアリティとの衝突が構築されていることが分かっていく。「幻想と現実感の融合⇒更なる幻想イメージへの拡大⇒現実感への帰着」という、この場面の軌道がより味わい深く感じられるのは、「動物と人間が直接会話する」という、現実ではありえない宮澤賢治原作の「ファンタジー」性の基礎の上で組み立てられているからであろう。元来「ファンタジー」であるものに、高畑自身が追求する「リアリズム」を織り込んでいく。高畑の中では、このゴーシュの物語もまた「リアリズム」の範疇にあるものなのだ<sup>13</sup>。

ではもう一步踏み込み、この場面の「ファンタジー」性が次第にリアリティを奪回していく過程を、「動物の描かれ方」をポイントに追ってみよう。母ネズミの語りや物語進行と共に、次のような場面が本作には挿入されている。

①母ネズミが語る病気の「ウサギの婆さん」「タヌキのお父さん」「いじわるなミミズク」の姿が画像化される際、絆纏を着て炬燵で丸くなるウサギ、達磨ストーブの横のロッキングチェアに座り、マスクを掛けて新聞を読むタヌキ、木の幹に止まっているが、頭の上に氷嚢を載せているミミズク（木陰に窓がある）など、完全な漫画表現（止め画）が運用されている。

②母ネズミが語る、ゴーシュの家の軒下に入り込んで按摩を受けて帰る

動物たちの姿は、フォルムこそリアル感を取り返ししながらも、リスが木の葉の布団を身体に掛けたり、帰りしなの元気な様子を“スキップ”で表現したりする。

- ③母子ネズミが去り、夜明けが訪れる際は、ゴーシュの演奏を「受け終えた」動物や鳥が、現実感そのものの姿形でゴーシュ宅から散っていく。動作も、自然に生息する動物たちのそれである。

高畑は、最後のリアルな動物たちの姿を描き加えることにより、宮澤賢治が創造した「ファンタジー」の中に、生命ある者たちと繋がり響き合う若きチェロ演奏家・ゴーシュの成長<sup>14</sup>という、本作に賦与した独自のテーマを「リアリズム」を用いて提示したのである。

一方、『おもひでぼろぼろ』では突飛な「飛翔」シーンが用意されている。

- ①少女・タエ子は、野球が得意な男の子に好意を向けられる。帰り道に出会う二人。
- ②「雨の日と、曇りの日と晴れと、どれが一番好き？」そう訊ねる少年が、タエ子と会話できた事に喜び、去り際にボールを高く投げてキャッチする。
- ③それを見たタエ子も嬉しくなり、帰り道を駆け出す。その勢いのまま上空へと駆け上り、空中で古式泳法をしたり、肘をついて寝そべったりする。
- ④ゆっくりと下りてくる彼女を、自宅の布団が優しく受け止め、その反動でまた少し跳ね上がる。目をきらめかせ寝間着に着替えるタエ子。空には大きなハート印が浮かぶ。

このエピソードを載せる原作漫画第二巻「男女交際」の回を試しに開いても、「空のハート印」こそあれ、タエ子が空を「飛翔」する場面は一切存在しない<sup>15</sup>。初めて「恋心」を覚えた少女の、地に足が着かない「記憶」を描く上で、空を一気に駆け上がり浮遊するという表現を用いたと考えられるが、シークエンスで見てもかなり唐突な演出である。しかし、その後の場面と連繋させて見ると、この「唐突な演出」が意図的なものであること

が理解できる。

25歳になったタエ子が夜行列車に乗りながら、10歳の頃の自分をやたら思い返すのは「もう一度羽ばたいてご覧」と自分に言い掛けているのではないかと認識するという、モノローグで構成された場面がある。夜行列車の車輻の中の芝居は、現代（タエ子25歳）の中に過去（タエ子10歳）が時折具体的な人物形象として現れる演劇的なショットこそあれ、基本的に25歳のタエ子のバーストショットや、顔のクローズショットで構成され、「リアリズム」演出に準じている。が、自らの認識が不確定であったことを感じるタエ子を描出する際、突如闇の中を「飛翔」する蝶の羽ばたきがカットインされる。25歳になった現実の自分は、懸命に前に進もうとするが、軌道が乱れて前に進めない、また、角度を変えれば「落下」しているようにさえ見える、というタエ子の心理を、蝶の「飛翔」を通して鑑賞者に「観察」させるのである。つまり、1990年初頭に在る現実の自己が将来を描けず無軌道に飛んでいるのに対し、1970年中期の少女こそ、無軌道でも構わず自由に「飛翔」できた時代であった、その二時代を明確に対比させるための、「飛翔」のイメージだったのである。

このように、高畑の描く「飛翔」場面は、例えば宮崎駿がナウシカの“メーヴェ”のような「ファンタジー」装置を介して「爽快感」を描くものと異なり、「飛翔」自体というよりもむしろその後の着地、それに伴う「現実回帰」の心理描写に力が傾注されていると考えられよう。

## 5. 「思いやる映画」……想像力喚起装置としての「リアリズム」

では、高畑勲が畢竟「リアリズム」に求めるものとは何か、を本節では明らかにしておきたい。嘗て筆者は『おもひでぼろぼろ』の鑑賞後、ここまで「リアリティ」に拘泥するならば、いっそ実写化すればよい、これはアニメーションへの冒瀆だと感じた、と先述したが、高畑自身の言説、或いは彼と協働した者の話に耳を傾けると、何故アニメーションをして「リアリズム」たろうとするのか、が理解できる。

『かぐや姫の物語』のプロデューサー・西村義明は、本作について次のように語る。

理想、希望、未来を描いているのが宮崎さん（宮崎駿のこと、引用者注）だとしたら、現実、過去を描いているのが高畑さんだと思います。（略）今の時代、みんな何かしら苦しみを抱えながら生きている、楽しいけれど楽しみきれないというか、喜びや楽しみの上限があって、ふたが閉まっているように感じるんです。『かぐや姫の物語』という映画は、苦しいんですよ。その苦しみ、哀しみがいまの私たちにも伝わってくるんです。なぜなら、この作品が高畑さんらしい、客観性を帯びた作品だからです。（略）高畑さんは、一步退いた目線で映画を見させようとする。高畑さんはよく言うんです。“思い入れる映画ではなく、思いやる映画だ”って。観客は物語のなかに入り込まず、ある一定の距離を強えられる。かぐや姫に同化することはできない。彼女の思いを察しながら見ていかねばならない。<sup>16</sup>

再三引き合いに出される宮崎駿のように、鑑賞者を登場人物に「思い入れ」させ、夢や希望に溢れた「ファンタジー」に耽溺させるのではなく、その逆ベクトル、即ち観る者に登場人物と距離をとらせ、その人物の感情を「思いやる」、つまり「観察」し「思いを汲み取る」よう仕向ける。これが高畑演出のスタンスだと西村プロデューサーは指摘している。この特徴で想起させられるのは、ロベルト・ロッセリーニらが1940年代後期に構築したイタリアの「ネオレアリズモ」潮流であろう<sup>17</sup>。ファシズムやアメリカ類廃主義に反対し、社会の実情を観察的に捉えることで観衆に社会参加を促そうとしたこの潮流が、高畑勲にも深く影響を与えていたことは、『母をたずねて三千里』シリーズの初期演出を観ると明確に分かる<sup>18</sup>。いみじくも当時の高畑自身が「どうやらぼくたちもすっかりイタリアのネオリアリズムの影響をうけていた」と回想している<sup>19</sup>ように、彼の立ち位置はやはり「リアリズム」にある。

だが、これだけでは高畑の演出スタンスが理解できるのみであり、アニメーションにリアリズムを持ち込む意義を把握しきれない。そこで、高畑自身の言説に耳を傾けたい。

アニメーションにリアリズムを持ち込んで、薄っぺらなセル画にできるだけ存在感を与えようとする努力の意味は何か。そこに描写されるものが、現実には起こり得ないいわゆるファンタジーである場合、その映像をまるで現実に起こったこととして受け止めてもらうためである。そして逆に、現実にはざらにあるごく日常的な動作などの場合は、人々の目にかかっているヴェールをはがすためである。平凡すぎて、また、テレビや映画などの実写で見慣れてしまっていて、もはや新鮮な眼で見ることができなくなっている当たり前の挙措動作も、線で捉えてしっかりと描けば、見る人もその動作をあらためてなぞり直すことになる。そして、そうそうこんな感じだ、と、鏡に写して見たときのような新鮮な親しみをそこに再発見することができるはずだから。(略) 描かれたものをそのまま実態と受け取るのではなく、線描による絵画などと同様、描かれたものを通して、その裏側にある実態を感じてもらふことになる筈だから。要するに、リアリズムに近づいてもリアリズムにはなりきれず、結局は見る者の想像力を必要とする表現となるはずであり、場合によっては、そのこと自体が、新たな意味を持つだろうから。<sup>20</sup>

冒頭に挙げる「現実には起こり得ないいわゆるファンタジー」には、多分に宮崎駿作品が示唆されているであろう。宮崎の描く絵画的側面での「リアリティ」は、彼が作画スタッフの頃から定評があった。が、高畑がその空想の「リアリティ」を追うのではなく、鑑賞者が「新鮮な眼で見ることができなくなっている」事象を、再度描線でなぞり直すことで再発見させること。更には、描線である以上「リアリズムになりきれ」ないアニメーションは、結果的には鑑賞者の想像力を喚起することとなり、そこか

ら新たな意味を鑑賞者自らに発見させる。概括するならば、事象の発見と想像力の喚起こそが、高畑をアニメーションの作家に留まらせている最大の理由といえるだろう。

## 6. 『かぐや姫の物語』……「疾走」と「飛翔」の意味

ならば、筆者は高畑勲作品『かぐや姫の物語』の一鑑賞者として、冒頭に述べた「とある場面」に対して想像力を喚起してみよう。その「とある場面」は二箇所に亘る。まずは、先に筆者が感銘を受けなかったと述べた「姫の疾走」場面、そして、最終章手前に位置する「捨丸と姫の飛翔」場面である。前述のとおり、筆者はこの作品を高畑作品の集大成として鑑賞した。様々な場面に散りばめられた高畑演出に、失礼な物言いだが「これは遺作のつもりだ」と感じ、登場人物の何気ない仕草にさえ感涙した。が、上記の二場面については大きく興が削がれる思いを抱いたのである。これは鑑賞者である筆者自身が、この二場面の有機的連繋を鑑賞当時理解できなかったことに起因する。よって筆者なりの読解をここで試みたい。

先ず、「姫の疾走」場面は次のように構築されている。

- ①宮中は姫の御披露目に集った男たちで大賑わいである。が、御簾の裏から出ることを禁じられた姫は、奥の間で表情を曇らせる。宮中で位に就いた竹取の翁に、客たちが「姫を早く見せろ」と絡んでくる。懸命に救いを乞う翁。
- ②御簾の裏で宴の様子を聞く姫。姫を見せられないのは容姿が醜悪だからだ、との発言を耳にした姫は、手にしていた「絵合わせ」の貝を力任せに割り、宮殿の裏側を「疾走」する。扉を何枚と押し開け、十二単を脱ぎ落しながら大通りを走り去る。空には満月が浮かぶ。
- ③肌着だけになった姫はなお、林を走り、叢の崖を転がり落ち、竹林を「疾走」する。揺れる満月。姫の「疾走」速度にフレームが追いつかない。辿り着いたのは、既に他者の住む生家だった。
- ④（女の「御恵み」と竈守の男との会話は割愛）傷だらけで疲れ果てた

姫は、雪の中に倒れる。白と灰色の世界に、月世界の記憶の断片を呼び覚ます。意識が遠く姫、涙をひとすじ流す。妖精が彼女の周りを舞い始めると、姫はいつの間にか宮中に戻っている。

⑤起き上がる姫、熟睡の侍女を見る。姫は「夢か?」という表情。が、怒りに割った「絵合わせ」の貝が砕けている。夢ではない。

⑥場面転換し、クローズショットの姫の顔が左からスライドインする。宮中のしきたりである「眉抜き」に臨む。眉を抜かれ、伏せた眼からツツと涙が流れる。

男たちの鑑賞物や装飾品にされる生活を拒み、悲憤を湛えて故郷へと「疾走」する姫だが、宮殿生活から逃れられない、と観念する場面である。墨絵のような「疾走」と、フェアリーの登場など「ファンタジー」要素が織り込まれているが、結果的に逃走しても帰る処が無いという寂しさ、宮中で過ごすしかないという覚悟を示す二度の「涙」など、高畑ならではの「リアリズム」が融合してできたシークエンスである。本作公開当時のキャッチコピーは「姫の犯した罪と罰。」というものであった。かぐや姫は浄化された月の世界で、嘗て地上で暮らした女が歌う歌を聴き、下界に興味を抱く。これが「罪」とされ、姫は「罰」として下界での生活をする。これが本作の「罪と罰」である。本来穢れた俗世での生活であるが、姫は宮中で苦痛を経た分、自然の美しさに深く傾倒していく。本作もまた、高畑が『おもひでぼろぼろ』や『平成狸合戦ぽんぽこ』などで追求し続ける「自然謳歌の物語」と軌を一にしているのである。

さて、この「疾走」場面では、姫は臨死状態になったときに月世界からの使者＝フェアリーによって、脱走前の状態にまで連れ戻されている。それは、姫の「罰」はこの時点で終わらない、まだ「罰」は続いていく、という含意である。「眉抜き」の時に姫が流す「涙」は、痛みと共に抱く覚悟を示すのみならず、見えぬ力＝月世界の意味への屈服をも表すものではないか。このように解釈すれば、この場面における姫が「月世界の力の支配下にある、抵抗できない弱き存在」として描かれている点に留意できるであろう。

では、上記の場面と有機的連繋を持つであろう「姫と捨丸の飛翔」場面について検討してみたい。「姫と捨丸の飛翔」場面は、概略すれば以下のように構築されている。

- ①仲間たちと共に野に戻った捨丸。妻も子も居る。姫の歌声が聞こえた気がして、山の斜面を駆け下りる捨丸。下りた野には、正装の姫が立っている。
- ②会話を交わす二人、姫が言う。「捨丸兄ちゃんとなら、幸せになれたかもしれない」。自分たちの許から離れ、高貴な身分になった姫に疎遠感を抱く捨丸。が、話を聞くうちに激情を滾らせる捨丸が叫ぶ。「オレはお前と逃げたいんだ！」
- ③正装を脱ぎ捨て、草鞋を投げ上げた姫、捨丸と共に駆け出し、空中に向かって跳ぶ。姫、腕を差し伸べ「大地よ、私を受け入れて！」。落下してくる捨丸と抱き合い、手を繋いで懐かしい野山を「飛翔」する姫。
- ④二人の「飛翔」を月が見ていることに気付いた姫は、もう少しだけここに居させて欲しいと哀願する。姫の異常に気付いた捨丸は懸命に姫を抱き締めるが、姫は腕をすり抜けて川の水に落下する。
- ⑤「たけのこ！」姫の幼名を叫んでハッと我に戻る捨丸。そこは姫と再会を果たした筈の野原。「夢？……夢かあ…」と腰を上げる捨丸に、彼の子供が駆け寄る。子供を肩車してやる捨丸、怪訝そうな妻が少し距離をとって立っている。
- ⑥遠くに、お忍び用の軽装牛車が去っていく。

姫の目線からすれば、幼児期に可愛がって貰った捨丸と再会し、地上の自然と共に在る事の喜びを描く「飛翔」場面である。ただ、本作全体で概観すると、この「飛翔」場面は『おもひでぼろぼろ』におけるタエ子の「飛翔」と同様の唐突さが漂う。西村プロデューサーが言うように、本作は「苦しみ、哀しみ」を基調とする映画である。そのため、姫と捨丸が駆け出し、思い切り空に飛び立つ場面に、幾ら「リアリズム」に基づいた重力表現や放物慣性表現が加えられていても、「主人公が空を飛ぶ」というシチュエーション自体、本作に合致しないように思われる。ならばこの場面とは



何か。姫が両腕を広げて捨丸を迎え入れる姿態（『絵コンテ』には“捨丸ちゃん、私の胸にきて”との注意書がある）や、月に面した時の二人が抱き合う「手」の演技から見ると、これは男と女の「逢瀬」の場面である。それが、「飛翔」という「ファンタジー」表現に仮託されている、と解釈するのが妥当であろう。ただこれは「契り」の「逢瀬」ではなく、姫が捨丸に想いを吐露し、封殺しつづけていた愛情を刹那的に解き放つと同時に、月世界の者ゆえ添い遂げられない、という自己の立場の開示をする場面になっている。

注目すべきは、前に述べた「姫の疾走」場面と、この「姫と捨丸の飛翔」場面とが、対置的な関係にある、ということである。「姫の疾走」場面では、「月世界の力に支配されていた弱き存在」の姫であったが、捨丸と共に「飛翔」するこの場面では、「月世界の者としての能力を能動的に行使する存在」へと変貌しているのだ。それは、お忍び用の軽装牛車が宮に戻る最後のショットによって確認が可能である。姫は確かに昔育った野で捨丸と出逢い、二人だけの夢、幻想のような「逢瀬」の時間を共有し、捨丸だけを残していった。この一連の流れを、姫は「月の者の能力」を自ら運用して果たしたのである。

この、「月世界の力への屈服」と「異世界者の力の行使」との相反した二場面は、あくまで「月世界」という「ファンタジー」要素の中で構築されながら、その中に描かれる要素は、かぐや姫が自らの運命を悟り荆棘の道を行くという人生の痛みであり、また添い遂げられない者同士が感情を解放して抱き合う、人の持つ刹那的情動という「リアリズム」である。その「ファンタジー」と「リアリズム」の拮抗と融合に関する、更なる読解性の高みを生み出すことこそが、日本初の「ファンタジー」である『竹取物語』を材に取った所以ではないだろうか。筆者は上記の二場面の、本作全体における佇まいを決して高く評価をするものではない。しかし、高畑勲作品を改めて咀嚼した上でこの二場面を俯瞰的に観察したとき、「疾走」が生む躍動感や、「飛翔」が展開する開放感などといった単純な「感覚」で終わらない、人の生の本質を照射するような境地を、筆者は「想像」し、「解説」

するのである。

附言すれば、この「姫と捨丸の飛翔」場面でも特に秀逸なのはやはり、「ファンタジー」から現実へと戻ってきた時の「リアリティ」であろう。捨丸は姫と一緒に逃げようと訴えたが、それから後の時間は姫の消失と共に霧消してしまう。失意の念を裡に抱いたまま、彼は荷籠を背負って移動しようとするが、息子が駆けて来るのを見て籠を下ろし、「とうちゃん」と自分を呼ぶ息子を抱き上げてやる。そこに存在する捨丸は、姫に対する未練こそあれ、田舎娘と結婚し、小さな息子を持つという、自己の生活への再確認、或いは現実への諦観を表しているように見える。その様子を心配そうに見やる妻と、子供をあやしながら妻に背を向ける捨丸の距離感もこの「リアリティ」を増幅している。本作『絵コンテ』には、捨丸が「妻のほうは向かない、むきにくい」という演出意図が記されている<sup>21</sup>が、姫との「逢瀬」を夢見た捨丸が妻に対して抱く背徳感だけではなく、ある現実に対峙せざるを得ない者の「つらさを伴う覚悟」、そこに見出そうとする「身の丈に合った生活実感」という要素さえも、このシークエンスから感得できよう。

## 7. 結語……「描線」、そして「挑発」

以上のように、高畑勲監督の「反ファンタジー」論から出発し、高畑演出の「リアリズム」に見える多読性、主に「飛翔」を記号とした高畑ファンタジーが産み出す「着地後のリアリティ」、そして鑑賞者の想像力によって生まれる新たな解釈の可能性について、『かぐや姫の物語』の二場面を主要テキストとしながら考察を進めた。「月世界の意思に従わざるを得ない者」から「月世界の者が持つ力を行使する者」へと変貌するかぐや姫が、しかし物語最後の「月世界帰還」の段になり、「月世界の更なる大きな力」と「下界の自然、下界人の温情や愛情」との間で心を乱す。その揺れる有様を明確に表現するのが「色彩」である。姫が月世界の者と化した時は極端に彩度が落ち、下界に意識を向けている時は彩度を取り戻す。が、同様

に姫の揺れ動く感情を、ラストシーンのみならず本作全体に亘って表現したのは、総じてその抽象化された「描線」であった。ラフに引かれたトレース線と、それに付随する空白が残った彩色は、時に主人公のデザイン設定さえも大きく逸脱するほど、「アニメーションの記号」を曖昧なものにした。嘗て、「当たり前ものを線で捉えてしっかりと描く」ことによってアニメーションの「リアリズム」を追求した高畑は、『かぐや姫の物語』では遂に「しっかりと描くべき「描線」さえも抽象的なものに置き換え、鑑賞者の作品への参与、想像力の増幅、それに伴う多義的な読解力を、更に強く訴求しようと試みたのではなかろうか。「想像」や「読解」の喚起を忘却し、パターン化してひたすらに消費されることに甘んずる現代の動画作品に対峙するように、高畑勲という映像作家は「反ファンタジー」という観念から「ファンタジー」を構築するというアンビヴァレントな営為を完遂し、アニメーションという表現手段そのものを根底から揺すぶっている。80の齢を超える老練の作家が現代の零落に向けて仕掛けた、これは「挑発」なのだ。

追記：本稿は、2015年5月9日に近畿大学にて開催された「日本映像学会  
関西支部第75回研究会」において筆者が報告した研究発表、「ファンタジー幻想・リアリズムリアリズム・セーリングシーン飛翔場面——高畑勲作品読解試論」を基に修正・加筆を行ったものである。

### 【注釈】

- 1 1935年に三重に出生、岡山に育つ。東京大学仏文科卒業後に東映動画に入社、TV作品『狼少年ケン』で演出手腕を認められる。東映動画内で労組運動に参加、後輩宮崎駿らと共に東京ムービー下請会社「Aプロダクション」に移籍。1974年以降の所謂“名作劇場”作品で地位を確立し、1980年代中盤には徳間書店を中心とするスタジオジブリ設立に参画、中心人物である宮崎駿のサポート役をこなしつつ、自作においてリアリズム作風を深化、発展させていく。元・日本テレビ会長長氏家齊一郎の強い要望を受け、2013年に『かぐや姫の物語』を制作、2015年に東京アニメアワード監督賞を受賞、フランス芸術文化勲章を受章する。
- 2 「BS アニメ夜話『アルプスの少女ハイジ』」NHK・BS2、2004年10月26日放送回参照。
- 3 高畑勲『アニメーション、折りにふれて』p.126参照。

- 4 佐藤忠男『「ゼロ弾きのゴージュ」作品評——自由な製作状況下での忠実な映画化』、『キネマ旬報セレクション 高畑 勲』p.143 参照。
- 5 前掲「BS アニメ夜話『アルプスの少女ハイジ』」参照。
- 6 高畑勲著『1991～1999 映画を作りながら考えたことⅡ』「あとがきにかえて」参照。
- 7 前掲「BS アニメ夜話『アルプスの少女ハイジ』」参照。
- 8 1972年『パンダコパンダ』、1973年『パンダコパンダ 雨ふりサーカス』を指す。二作共に、父母を喪くした女の子ミミが、上野動物園から抜け出したパンダ父子と共に家族生活を送り、様々な冒険を繰り広げる児童用劇場映画。当時、日中国交回復の機運を受けて本作が制作されたという経緯がある。
- 9 ハイジの人物形象について、高畑は「大人の願望通りに振る舞う、とてもいい子」と評しながら、「ああいう子を描くのは一回でいい」と拒絶し、その理由を「観客の期待に応えるだけでいいのか」との疑念を持ったと述べている。「朝日新聞」2013年12月9日「人生の贈りもの——アニメーション映画監督高畑勲」第一回（全五回）より。
- 10 高畑勲著『1991～1999 映画を作りながら考えたことⅡ』「あとがきにかえて」参照。
- 11 『キネマ旬報セレクション 高畑 勲』p.143 参照。
- 12 同上 p.144 参照。
- 13 高畑は、宮澤賢治の童話「ゼロ弾きのゴージュ」を題材にした映画製作について、「ゴージュという下手なゼロ弾きのなかに、内気で劣等感が強く、それでいて自尊心を傷つけられることには敏感だった自分たち自身の青春時代の思い出や、対人関係に極度に臆病なあまり、無愛想で無表情に見えるまわりの青年たちの似姿を見出した」のを契機とし、本作が親子のための楽しいメルヘンであると同時に自立へ向かい苦闘する青年たちへの「青春映画」であると位置づけている。『「ゼロ弾きのゴージュ」劇場用パンフレット』p.9-10「青春映画としての『ゼロ弾きのゴージュ』」参照。
- 14 ここでいう「ゴージュの成長」については、本人はまったくそれを自覚しない、青年の心にいつしか生まれる真の自発性と他者への愛と、その力によって飛躍的に遂げる成長のこと、との意味の発言を高畑が行なっている点を根拠としている。同上参照。
- 15 漫画原作『おもひでぼろぼろ2』集英社文庫版 p.122-124 参照。
- 16 「MAKING・制作現場の挑戦——プロデューサー西村義明インタビュー」、『美術手帖』2014年1月号「選ってきた革新者・高畑勲『かぐや姫の物語』の衝撃。」p.61 参照。
- 17 一般には「イタリア・ネオリアリズム」の呼称で認識されているが、本論ではイタリア原語“Neo-realismo”の音に従って記述する。第二次世界大戦後のイタリア社会に出現する貧困や暴動、闘争を題材にし、生活に喘ぐ一般民衆の姿をありのままに呈示することをその主旨とした。代表作家としてロベルト・ロッセリーニ（1906-1977、代表作：『無防備都市』（1945年）、『ドイツ零年』（1948年）他）、ヴィットリオ・デ・シーカ（1901 - 1974、代表作：『自転車泥棒』（1948年）、『ウンベルト・D』（1951年）他）、またデ・シーカと主に合作態勢をとった脚本家チェーザレ・ザヴァッティエーニ（1902-1989）らが存在した。
- 18 特に、本シリーズ第六話「マルコの月給日」（絵コンテ：富野喜幸、演出：高畑勲）は、家計を助けるため瓶洗いの仕事をする主人公・マルコの一日の様子を一話分用いて克明

に描く、「イタリア・ネオレアリズモ」の影響を色濃く示した回である。

- 19 高畑勲『映画を作りながら考えたこと——「ホルス」から「ゴーシュ」まで』p.102 参照。
- 20 「漫画映画のつくりかた——セル・アニメーションにおけるリアリズムの必要性」、高畑勲『アニメーション、折りにふれて』p.166 参照。
- 21 『スタジオジブリ絵コンテ全集 20 かぐや姫の物語』p.834、カット 16D-6 より。

### 【参考文献・参考映像】

#### ○ 書籍

- ・『「ホルス」の映像表現』高畑勲解説、1983年10月31日
- ・『映画を作りながら考えたこと——「ホルス」から「ゴーシュ」まで』高畑勲著、改訂文庫版、2014年2月10日、文春文庫
- ・『1991～1999 映画を作りながら考えたことⅡ』高畑勲著、1999年7月31日、徳間書店
- ・『アニメーション、折りにふれて』高畑勲著、2013年12月5日、岩波書店
- ・『キネマ旬報セレクション 高畑 勲』2013年11月22日、キネマ旬報社
- ・『美術手帖』2014年1月号「還ってきた革新者・高畑勲『かぐや姫の物語』の衝撃。」2014年1月1日、美術出版社
- ・『スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期 太陽の王子ホルスの大冒険』高畑勲演出・大塚康生画、2003年1月31日、徳間書店
- ・『スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期 セロ弾きのゴーシュ』高畑勲脚本監督・才田俊次画、2006年6月30日、徳間書店
- ・『スタジオジブリ絵コンテ全集4 火垂るの墓』高畑勲演出・百瀬義行、近藤喜文、保田夏代画、2001年6月30日、徳間書店
- ・『スタジオジブリ絵コンテ全集6 おもひでぼろぼろ』高畑勲演出・百瀬義行画、2001年8月31日、徳間書店
- ・『スタジオジブリ絵コンテ全集20 かぐや姫の物語』高畑勲演出・田辺修、百瀬義行ほか画、2013年12月31日、徳間書店
- ・『『セロ弾きのゴーシュ』劇場用パンフレット』1981年10月21日、オープロ企画
- ・『アメリカひじき・火垂るの墓』野坂昭如著、1968年3月25日、文藝春秋
- ・『童話集 風の又三郎 他十八篇』宮澤賢治著、1951年4月25日、岩波文庫
- ・『じゃりん子チエ』第1～2巻、はるき悦巳作、1979年5月～9月、双葉社
- ・『おもひでぼろぼろ』第2巻、岡本蚩作・刀根夕子画、1996年10月23日、集英社文庫
- ・『朝日新聞』2013年12月「人生の贈りもの——アニメーション映画監督高畑勲」（全五回連載）

#### ○ 映像

- ・『太陽の王子ホルスの大冒険』高畑勲監督、1968年東映動画、TOEI VIDEO
- ・『パンダコパンダ』劇場用中篇アニメーション、高畑勲演出、1972年東京ムービー、ディズニージャパン

- ・『パンダコパンダ 雨ふりサーカス』劇場用中篇アニメーション、高畑勲演出、1973年東京ムービー、デイズニージャパン
- ・『じゃりン子チエ 劇場版』高畑勲監督、1982年東京ムービー新社、ジブリがいっぱい Collection スペシャル
- ・『ゼロ弾きのゴージュ』高畑勲監督、1982年OHプロダクション、ジブリがいっぱい Collection スペシャル
- ・『火垂るの墓』高畑勲監督、1988年スタジオジブリ、ジブリがいっぱい Collection
- ・『おもひでぼろぼろ』高畑勲監督、1991年スタジオジブリ、ジブリがいっぱい Collection
- ・『ホーホケキョとなりの山田くん』高畑勲監督、1999年スタジオジブリ、ジブリがいっぱい Collection
- ・『かぐや姫の物語』高畑勲監督、2013年スタジオジブリ、ジブリがいっぱい Collection
- ・『アルプスの少女ハイジ』TVシリーズ全52話、高畑勲総演出、1974年ズイヨー映像、バンダイビジュアル
- ・『母をたずねて三千里』TVシリーズ全52話、高畑勲監督、1976年日本アニメーション、バンダイビジュアル
- ・『風の谷のナウシカ』宮崎駿監督、1984年トップクラフト、ジブリがいっぱい Collection
- ・『となりのトトロ』宮崎駿監督、1988年スタジオジブリ、ジブリがいっぱい Collection
- ・「BS アニメ夜話『アルプスの少女ハイジ』」NHK・BS2、2004年10月26日放送回