

平林 一成

河森正治氏インタビュー

「花」と「融合」、そして「変容」へ

一、河森正治氏の現在

平林 本日はお忙しい中、インタビューにに応じていただき、誠にありがとうございます。

二〇一六年には近畿大学にて創作をめぐる講演をしていただきましたが、学生のみならず一般の来場者の方々にも大変好評でした。あらためて御礼申し上げます。

また近畿大学の講演とは別件ですが、二〇一七年には能楽学会（能と狂言の全国学会）にて、能とアニメーションをめぐるトークセッションにお付き合い頂きました。²『マクロス』シリーズのメカデザインおよび監督で有名な河森さんが、若い頃から世阿弥の「花」を意識しておられたという内容は、学会にも驚きをもって迎えられました。アニメーションは言うに及ばず、現代の日本文化を読み解く際にも貴重な御発表であったと思います。重ねて御礼申し上げます（『能と狂言』第16号参照）³。

さて、今回のインタビューですが、河森さんがデザインなさったバルキリー（『マクロス』シリーズの主役機で三つの形態に完全変形。インタビューの場ではフィギュアを用意）を折に触れ変形させながら、デザインや演出面（監督・脚本・絵コンテ・原案等）のみならず、人間の認識の変容といったことにもお話を広げていきたいと思っています。どうぞよろしくお願い申し上げます。

ところで、常に分刻みのスケジュールをこなしておられる河森さんですが、昨今ではメカデザインや監督・演出等のお仕事に加え、二〇二五年開催予定の大阪万博のプロデューサー（「いのちを育む」担当）の重任にも就かれました。

ますます御活躍の幅が広がっているように感じますが、現在の河森さんが手がけておられるお仕事について、差し支えない程度で結構ですのでお聞かせくださいと思います。

河森 監督としてのメインの仕事の一つは、ずっと以前からやっている『マクロス』シリーズの最新作『マクロスΔ』の劇

場版です。

『マクロスΔ 絶対LIVE!!!!!!』という作品ですが、全体の設計図にあたる絵コンテは数ヶ月前に描き終わって、今、作画さんや、CG担当や背景担当の人たち、音楽担当の人たちから上がってくるものを確認している最中ですね。

これが大きな仕事としてまずあって、デザイン関係になりますと、あまり詳細は言えないのですが、色々なゲーム会社のメカデザインであったり、あとはおもちゃメーカーのデザインを行っているようです。現在進行形です。

あと、このインタビュアーを受けた時点のものとしては、リンクアンドコー (Link & Co) という自動車メーカーの新型車を中国で発表・発売するときのイベント用に、車のモチーフを使ったロボットキャラクターのデザインもしています。

他には、今年の六月に東京の有明でオープンした「スモールワールドズ」(SMALL WORLDS TOKYO) というミニチュアパークの仕事があります。その中の主に宇宙エリアの監修であったり、未来の宇宙エリアのデザインをやっているところなんです。この「スモールワールドズ」の特別演出や今後の企画についても現在進行形ですね。

平林 やはり多岐に渡りますね。

河森 そうですね。「スモールワールドズ」関連では、専門学校で学生にアドバイスしながら彼らがデザインしたものをモデ

リングして、物を作っていく過程を指導する講座も担当しています。

平林 デザイン面の教育活動もなさっているのですかね？

河森 はい。あとは映画やアニメーションの企画も多数進行中といったところです。

それに加えて万博ですね。万博は去年から内々に話はあったのですが、今年の七月に正式に、テーマ事業の八人いるプロデューサーの中の一人という形で入って、その一部を受け持つ形になっています。

平林 相変わらず精力的に活動しておられ、驚くばかりです。大阪万博に関しましては、インタビュアーの最後にあらためて抱負をお聞かせください。

二、花

平林 本日のインタビュアーは「花」と「融合」、そして「変容」がテーマですが、本題に入る前に、まずは河森さんのキャリアの出発点について振り返ってみたいと思います。

高校時代からアニメーションの企画・制作集団「スタジオぬえ」に出入りしておられ、慶応義塾大学工学部へ進学して間もなく、『闘将ダイモス』(一九七八)のゲストメカデザインで実質上のデビューを果たしたと伺っております。

ところで先の能楽学会の御発表では、若くして参加した「スタジオぬえ」の現場において「このデザインには『花』がある（もしくはない）」といった会話が飛び交っていたと触れておられました。こうしたことが契機となり、おのずから世阿弥『風姿花伝』の『花』にも関心を寄せるようになったわけですね？

能を大成した世阿弥の初期理論である『風姿花伝』には、『花』とは「面白き」ことであり、また「面白き」こととはすなわち「めづらしき」ことである、と記されています（第七篇「別紙口伝」）。この世阿弥の『花』と河森さんの創作の方向性には、何か共鳴する部分があつたのでしょうか？

河森 そうですね。『花』について読んでいて、自分が探求したいこと、やっていきたいことが表されている言葉だと思いましたがね。

人と違うことや新しいことが大好きだし、新しいものというのは「めづらしき」ことにもなりやすい。子どもの頃から今までになかったもの、見たこともないようなものに興味があつたのは確かですね。

平林 昨年（二〇一九年）に開催された「河森正治EXPO」⁴のときのキャッチコピーが、「誰も見た事の無い『何か』を産み出したい」⁵でした。それを見たときに、『花』に共鳴する部分があるとあらためて感じました。

河森 そうですね。ああ、こんなことを何百年も前に言ってい

る人がいたんだあ、すごいなあ、つて、若い頃はやはり思いましたよね。

当時は『花』について理解できるっていうよりは、それがとても重要であるということであって凄く興味を持っていましたね。実際に「スタジオぬえ」の中で、このデザインには『花』があるとか、この絵には果たして『花』があるのかとか、そういう話題が本当によく出ていたんですね。

平林 「めづらしき」ことと、「誰も見た事の無い」——それは深く共鳴するところがあつたのでしょうか。

河森 ありますね。

平林 四十周年の「河森正治EXPO」のときに膨大な資料を御自身で整理をなさっておられましたけど、『花』と「誰も見た事の無い『何か』を産み出したい」ということは、振り返って如何でしょうか。ずっと一直線に突き進んでこられたのでしょうか？

河森 いえ、一直線ではなく、やつぱり途中で行き詰つたところがありますよね。よく言われることですが、物語の原型はほとんどシェイクスピアの頃には出尽くしていますし。

もしかしたら自分がSFに興味を持ったのは、人間社会で新しい科学的な発明や発見があると、それによってSFでも新しいものが生み出されやすくなる——そういう部分があつたのではないかって気はしていますね。

実際、二十代半ばくらいときには、自分の企画と似たことを他の人が先に発表してしまうと、もうやる気をなくしてしまうようなことがあります。

平林 もはや「めづらしき」ことではないと感じてしまうのでしょうか？

河森 そうなってしまったのです。他の人がやれるのだったら自分がやってもしょうがないという気持ちになってしまつて——それが極端だったんですよ。

で、そこから一年二年かけて脱した頃から、百パーセント全部が新しくはなくても、ホップ・ステップ・ジャンプのようにできないかと考えるようになりました。

どんな偉そうなことを言つたつて、結局、言語にしても、音楽にしても、絵画にしても、誰かが以前発明して作られているものだから、それを使つてないわけではないので、ホップ・ステップの段階は使つて、最後のジャンプとか決め手になるところだけは、せめて新しいものとかが、新しい感覚を入れられたらいいなというように——そんな風に切り替えていったんですよ。

平林 十代後半からプロとしてご活躍なさつておられますが、最初は「めづらしき」ことに徹底しておられて、人がちよつとでもやつたらもうやらない、それはもう「花」じゃない、という厳しい基準を自らに課しておられた——それがホップ・ス

テップ・ジャンプのジャンプの段階で新たな要素を入れようというように、徐々に手法が確立されていくわけですね。

河森 そうですね。発明されてから十年も二十年もすると、それがスタンダードになるので、それはもう、仕方がないとしても先端の部分に関しては、なるべく「めづらしき」ことや新しいもの、あるいは少なくとも自分がやっているジャンルでは他の人がやつてないことを——そういう何かを発想することを強く意識していますよね。

平林 世阿弥が能を作るときに、中心的素材を「本説」と言ひまして、それを大切にしますね。無論、その上で様々な工夫を凝らしてアレンジしていくわけですが。

河森 自分の場合だと本説は、他の人の創作物というよりは極力、現実の自然現象や創作物以外の実用品（飛行機や車など）に求めていきますよね。

いったん映画用とかゲーム用のデザインになったものは極力参考にしないとかね。そういう風に、二次創作以降のものにしないというのは、今でも守りつづけたと思います。

平林 別のジャンルのものに目を向けて、そこから素材を持つてきて構築する。

河森 そうです。別のジャンルといつても、アニメーションを作っている場合には、映画や漫画だと近すぎてしまうので、せ

めて演劇、みたいな感覚ってありますよね。少しでも遠いものみたいな。それで、本来一番遠いといったら、もう、自然現象か、心の現象みたいなことになる。そんな感覚ですよ。

平林 そうやって「花」のあるものを生み出そうと試みていくわけですね。

河森 そうですね。でもそのときに、今度はね、本当にその「花」って、「面白き」ことと「めづらしき」ことの両立なんですよね。

珍しいんだけど面白くないっていうのは結構あるんですよ。創作していて、そこがとても難しいところですよ。やはり

「面白き」ことがないと。

平林 「花」と「面白き」ことと「めづらしき」ことは、三つ揃わないといけないと。

河森 そうそう。三つ揃ってこそ、真の意味での「花」ではないでしょうか。そこが要求されるなあっていうのは、とても感じますよね。

平林 珍しいだけのものって、「花」がないと思われませんか？

河森 「花」になりにくいですよ。ごく一部の、特定のジャンルに詳しい人にとっては「花」かもしれないけれども。

自分がメインで活躍しているフィールドは、アニメーションやゲーム関係になるので、そうなるかどうかしてもマスプロダクトで、多くの人数にアピールしなければいけないので、珍しい

だけだとなかなか「花」とは言いきれないところがあった。

その辺が常に問われる訳ですよ。

平林 まさに「花と、面白きと、めづらしきと、これ三つは同じ心なり」⁶（『風姿花伝』）ですね。時代やジャンルがまったく異なるにもかかわらず、「花」をめぐる理解がここまで共鳴するとは。

河森 「面白き」ですよ！

平林 「面白き」ですね！

河森 あとこれは、「スタジオぬえ」でよく話していた「花」がある（ない）の一部になるのですが、「絵が死ぬ」というのがあって。

特に漫画家さんでもイラストレーターでも、とにかく絵が上手い人が、ある時期を越えた途端に絵に魅力をなくすケースがあつて。「あんなに上手かったのに絵が死んじゃったね」みたいな。

これはもう、ある種恐怖のようなどころがありますよね。いつ死ぬんだろうとか、絵が死ぬってなんだろうとか凄く考えて、でも絵が生きているか死んでいるかを見分けるのって、描いている本人には難しいわけですよ。

先ほど述べたように観客として見た場合には、「ぬえ」のメンバーや当時の友人たちが「ああ、この人の絵、死んだね」って、同じような話題を共有できてしまう。でも描いた本人は

きつとそうは思っていないのだろうと。

その辺は今でも謎ですよ。同じ人が描いているのに、ある時死んでしまう。でも稀にそこから復活する人もいるんですよね。「あつ、命が戻った」みたいな感覚。

平林 お話を伺っていて興味深いのは、[〃]花[〃]がある（ない）の判別が現場では歴然としている点です。

河森 そうなんです。「ぬえ」のメンバーは、最先端の「めづらしき」ことや変わったことをやりたいっていうのは共通していますが、個性も違いは感受性や志向性もまったく違うタイプが揃っているんです。

そんなメンバーが同じ人の絵を見て同じように感じるっていうのは、面白くもありましたが怖かったですよね、やはり。

平林 そんなに明瞭かつ歴然としたものなのかと。

河森 そうです。あと当時は、特に「ぬえ」の中や周辺で「三十五歳になったらもうアイディアが枯渇する」といった、まるで都市伝説のようなものが蔓延しています。

だから「三十五歳を過ぎたら死んだほうがましなんじゃないか」みたいなことが、冗談半分、本気半分で語られていたんですよ。

平林 お話を伺っていると、河森さんにとつての[〃]花[〃]とは決して抽象的な理念ではなく、徹頭徹尾、実践的なものだったのですかね？

こうした経緯があつて、世阿弥の伝書に関心を寄せるようになったと考えるとよろしいでしょうか？

河森 そうです。リアリティをもつて感じていたところですよ。

平林 世阿弥と河森さんの間に約六百年の歳月を越えた共鳴があるというのは、最初は意外にも思われましたが、こうしてお話を伺っているとクリエイターならではの内的な必然性を強く感じます。世阿弥が提起した[〃]花[〃]は、時代やジャンルを遙かに越えていくのかもしれない。

そして、この[〃]花[〃]を追求する創作態度から、人（パトロイド）と鳥（戦闘機^{ファイター}）が融合したような独特のデザイン（ガウオークと呼称される）や、三つの形態に完全変形するバルキリーが生み出されていくわけですが、そろそろ[〃]花[〃]から[〃]融合[〃]へと話を移していきたいと思います。

三、[〃]融合[〃]あるいは「陽中に陰あり、陰中に陽あり」

平林 先ほどの「河森正治EXPO」には私も足を運び、貴重な資料を拝見しました。とりわけ興味深かったのは、ゲストメカデザイナーを担当されていた『鬪将ダイモス』の脚本の裏に描かれていたラフ画です。これは実は『鬪将ダイモス』とは関係

なく、当時企画中だった『ジェノサイダス』という別の作品のメカデザインを、手近にあった脚本の裏にスケッチしたものと伺っております。

いくつかのヴァリエーションがある中、やはり真つ先に目が留まったのは、鳥（戦闘機^{ファイター}）に人間（バトロイド）の両腕が生えた、まるで鳥と人が融合したかのようなデザインです⁽⁷⁾。SF作品に登場するメカでありながら、原始の洞窟壁画に描かれた半人半獣をも髣髴とさせるイメージで、とにかく強烈な印象を残しました。「花と、面白きと、めづらしきと、これ三つは同じ心なり」（前掲『風姿花伝』）とされる「花」が、そこには確かにあったように思います。

この半人半獣（鳥＋人間）のようなデザインはガウォークと命名され、主役機として活躍する予定だったとのことですが、残念ながらデビュー間もない河森さんが情熱を傾けた『ジェノサイダス』は企画倒れに終わってしまったと伺っております。

しかしその後、様々な紆余曲折を経て、『超時空要塞マクロス』の主役機であるバルキリーのデザインを考案中に、このガウォークを活かすことができるとお気づきになった。バルキリーは人間の形態（バトロイドと呼称される人型ロボット）と鳥（F-14トムキャットのようなフォルムの戦闘機^{ファイター}）に変形しますが、その変形機構の中に先のガウォークを嵌め込むことができた訳ですね？

この河森さんの閃きによって、最終的には三つの形態（バトロイド、ガウォーク、戦闘機^{ファイター}）に変形するバルキリーのデザインが完成し、『マクロス』シリーズの顔といっても過言ではない存在になりました。

そして、もともと『ジェノサイダス』の主役機であったガウォークは、人（バトロイド）から鳥（戦闘機^{ファイター}）へ、あるいはその逆へ変形する途中の「中間形態」として、一般に位置づけられるようになりました。この「中間形態」の定義は、バルキリーの変形機構とも相俟ってファンの間にも受け入れられ、現在ではすっかり定着したように思います。

ここまでは雑誌等で繰り返し述べられてきたお話ですが、「河森正治EXPO」で膨大な資料を拝見していたとき、一つ素朴な疑問が浮かんできました。

のちに完成したバルキリーのデザインを基準とし、その変形機構に引きつけて解するならば、たしかにガウォークは人（バトロイド）と鳥（戦闘機^{ファイター}）の「中間形態」として位置づけられると思います。実際に私も「河森正治EXPO」に足を運ぶまでは「中間形態」と理解していました。

しかしながら他方、このわかりやすい定義のために、河森さんの本来的な志向性が覆い隠されてしまったようにも感じるのです。

そこでもう一度原点に立ち返ってみますと、幻の企画『ジェ

『ノサイダス』のガウォークは——先に「まるで鳥と人が融合したかのようなデザイン」と囃らずも形容してしまいました。——、いかなれば若きクリエーターが到達した純粹な融合体であつた筈です。すなわちガウォークにこそ河森さんの生来の志向性が——ひいてはデザインや演出の基本理念が——そのまま体现されているように思えてなりません。

こんな風にガウォークを融合体として位置づけ、バルキリーのそれぞれの形態がそこへ収斂されていくものと解してみます。河森さんを前にして大変恥ずかしいのですが、ここぞちよつとバルキリーのフィギュアを触らせてください。

まず人間（バトロイド）の状態があります。これを變形させていくと、鳥（戦闘機）に変わります。いわば人間であることを捨てて鳥にメタモルフォーゼした状態です。これをさらに變形させ、脚を逆関節の鳥の脚のように曲げつづ両腕を出していくと、人間であり、かつ、鳥でもあるような融合体（半人半獣のガウォーク、鳥人間）が誕生します。

このようにガウォークを到達点としての融合体と位置づけ、全てがそこへ収斂されると考えてみると、河森さんの発想の根幹に融合への志向性が強くあることが如実に浮かび上がってくると思うのですが、いかがでしょうか？

無論、のちのバルキリーの変形に照らした中間形態の定義も河森さんの一面をよく表しており、私自身も使わせていた

だくことが多いと思います。それに加えてもう一つ、今申し上げた融合体という観点でもガウォークを眺めてみると、河森さんの中にある様々な要素を把握しやすくなるのではないかと考えているのですが。

中間形態としてのガウォークと融合体としてのガウォーク——これら二つの側面から、河森さんの生来の志向性について伺えればと思います。

河森 そうですね。まずは自分の子どもの頃から、順を追って話を進めてもいいですか？

平林 はい。よろしくお願いします。

河森 もともと、自分が生まれたのは富山の山奥で、今だと世界遺産にも指定されている村からちよつと歩いてすぐの所なんですけれども、まあほんとに、生まれた当時は日本の三大秘境の一つと言われていて。

冬になつたら豪雪のため車では無理で、舟を乗り継いで川をさかのほらないと行けないぐらいの所で。当時の日本でも、昔の暮らしが残っているようなところの一つだったんですね。

そこから三歳のときに横浜に引っ越すことになって。

山を越えたら、もつとも古いところから最先端に行つたみたいな、そういう感覚があつて。世界がもう激変して、そのときのカルチャーショックというのが三つ子の魂みたいになって。

そこから二十年間くらいの間は、富山とは打って変わって、

テクノロジ―万能主義じゃないですけども——そうそう、三歳の子どもにとつては、まさに「めづらしき」ものだったわけですよ、横浜自体が。

しかもその横浜人の気質っていうのが、「東京は日本の中心として語られることが多いけれど、でも横浜って世界への窓として語られることが多い」（あくまで自分が描いているイメージです）。

つまり日本が中心っていう感覚をまったく持たずに育つたみたいなどころがあるんですよ。

日本で初っていうのにまったく興味がなくて、世界初じゃなきゃ初じゃないみたいな。自分がもともとそういう気質を持っていた上で、それが横浜で増大し、拡大されて。

こういった経緯があるので、愚痴じゃないですけども、日本のアートでも暫く前のCMでも、海外でやっている色々なもののパクリを日本初と呼んでしまうみたいな、そんな風潮が大嫌いで、「日本初は初じゃないから」といつも言ってたんですよ。まあそれは「ぬえ」全体の気風でもあったのですが。

平林 横浜にいたからこそ、河森さんの生来の志向性が拡張されていった。

河森 横浜にいたからこそ、だと思えます。

あと自分の家は、横浜の一番海側じゃなくて内陸側の方の、上も下も見渡せるような丘の中腹の傾斜地にあつて、田んぼや

雑木林がいっぱいあつたんです。ですから昆虫とかカエルとかへびとか、捕って遊べたんですね。子どもだからけっこう残酷な遊びもしてるんですが。

でもそうやって昆虫を見てみると、サナギからチョウへの羽化であつたり、他にもセミやトンボだって羽化しますよね？

先ほどの「中間形態」じゃないですけど、変形していく過程が形で見える。外から見える。

で、カエルもそうですよね。オタマジャクシにまず足が生えて、手が生えて、上陸する。これってあとから思えば、バルキリーの戦闘機フレイターにまず足が出て次に手が生えてガウォークになって人型になるっていう変形で、その元になるようなものがカエルの観察をしていた頃に根深くインプリントされている。

同時に自分の家では、けっこう大型のインコを飼っていて、それがよく喋るインコで。長いときは十五分くらい、ずーっと喋ってますからね。そのためか、今でも動物とはコミュニケーションがとれると思つていますし。

それから鳥の歩行も見なれているわけです。大き過ぎるので逃げ出さないように風切り羽なびきを切つてありますが、それが喋りながら走り回っているんです、家の中を。

平林 家の中を。

河森 そうです。ですから鳥脚のガウォーク形態には子どもの頃から馴染みがあつたつて、あとから思つたんですね。

平林 話しながら歩く鳥というのはやはり、人と鳥が合わさった鳥ー人間のような。

河森 そうなんです。そういうのに囲まれて育っていたんだなと、あらためて思い出すというか。

平林 ここまでのお話ですが、三歳の河森さんにカルチャーシヨックを与えた横浜には、世界初の「めづらしき」ものや新しいものを目指していくような、「世界への窓」といった気風があつて。

さらに自然と市街地が共存した「融合体」のような環境になつていて、河森さんはその横浜の上も下も見渡せるところに住んでいて。

雑木林や田んぼで自然を観察すれば「中間形態」を見出すし、また家に帰ると人と鳥の「融合体」のような大型インコが喋りながら歩き回っている——なにか、相反する要素が様々なレベルで渾然一体となつているように感じますが。

河森 そうです。あと先ほどのガウオークに関する質問で洞窟壁画つて話、ちらつと伺いましたが、実は洞窟好きなんですよ、自分が。

平林 えっ。

河森 洞窟が大好きで、横浜の実家には掘り炬燵があつたのでその中に潜つて。電熱器の明かりに照らされたオレンジ色の天井を見ながら、中で転がって、色々なことを考えたり、中で物

を作ったり。

その時にこうね、ずーっと洞窟の中で見上げている感覚。これって凄くよくわかるんですよ。

あと当時の横浜にはまだ埋めていない防空壕がいっぱいあつたので、その中に潜つて探検したり。

とにかく洞窟が大好きですよ。何回旅しても洞窟があるつていうと潜りに行くんですよ。世界中のあらゆる洞窟を探訪したいですよ。

平林 なるほど。先ほど質問するときガウオークについて「SF作品に登場するメカでありながら、原始の洞窟壁画に描かれた半人半獣をも髣髴とさせるイメージ」（前述）と無意識に言つてしまいましたが、実は「洞窟壁画」と形容したことにも何らかの必然性があつたわけですね。驚きました。

やはりこの洞窟（防空壕）の探検も含めて、横浜が河森さんの志向性を様々な形で助長していったのは確かなようです。

河森 やつぱり、そこはありますね。でも富山で生まれていることと横浜で育つていることの、この両極端つていうのが、のちのち影響してきますね。

平林 お生まれになつた富山と、三歳で移り住んだ横浜——ただ、一方の極である横浜だけに焦点を絞つて眺めてみても、そこには相反する要素が様々なレベルで融合して、決して一筋縄ではいかないですね。

河森 そうなんです。そういう意味では富士も田舎ではあるんですが、昔の段階だと加賀藩の火薬を作る場所です。

平林 あつ。

河森 合掌造りの里の、その合掌造りの家の床下で、火薬の原料を作っていたので。自分のロケット花火好きも、ここから来てるんだなあと思って思いますよね。

平林 なるほど。かつてテクノロジーを担っていた場所でもあるんですよ。

河森 そうなんです。あと自分が生まれ育った家の、川をはさんだ反対側っていうのが流刑地で、加賀藩の政治犯が流されていた場所なんです。なんかそういうの、凄く感じますよね。だいたい余計なことを言つて流される側にいるので、自分も(笑)

平林 富山は富山で、やはり色々な要素が融合していると。

河森 うん。合掌造りもね、世界的にも最大級の木造家屋ですからね、寺院や王宮などを除けば。あの構造っていうのも、雪の重みに耐えるための多層構造を成している。

あと雪といえ、日本屈指の豪雪地帯で二メートル四十とか五十とか平気で積もるエリアだったものだから、冬になると二階の窓から出入りするんですよ。

一階の玄関ではなくて二階から出入りする——つまり日常が非日常に変わるといえるのでしょうか。夏場と冬場で世界が激変

する場所に幼少期からいたっていうのは凄く大きいですよ。立体的な思考っていうのはその辺から身につけている気がしますね。

平林 わかりやすく図式化したい人は、富山は山奥の秘境で横浜の方は開けた土地で——という風に両極端に分けて考えがちですが、お話を聞いていると、富山もかつては技術面を担っていた場所ですし、その中には更に夏と冬、日常と非日常といった相反する要素が融合している。

河森 うん、まったくそうですね。この理解は面白いですね。今まで自分でしゃべるときも両極化していた気がしたのですが。たとえば太極図つてありますよね、陰陽の。

この太極図の一番重要なのは黒(陰)の中の白丸(陽)、白(陽)の中の黒丸(陰)。

雪国の富山の中にテクノロジーの黒丸が入っていて、黒船が来た横浜にはね、この残された自然という白丸が入っているみたい。そういう感覚っていうのは今までちゃんと持てたことがなかったのですが、これ、非常に面白いですよ。

それで、今こうやって話しているときに気づいたのですが、陽の中に陰があつて、陰の中に陽がある——すなわち「陽中に陰あり、陰中に陽あり」——この状態がもう、「花」の条件ですよ。

平林 なるほど。

河森 間違いない、これを最低条件として満たせていないと「花」にならないだろうなあ。

平林 「面白き」ことにも「めづらしき」ことにもならないだろうと。

河森 そうです。面白いただけでもなく、珍しいだけでもなく、「めづらしき」ことと「面白き」ことが両立する。

それも相反するぐらい珍しくて相反するぐらい面白いことが両立するのが「花」の条件かもしれないですね。

平林 長年にわたって第一線で活躍してこられた河森さんならではの指摘ですね。数々の修羅場をくぐりぬけてきたクリエイターの「花」の理解には、やはり強い説得力を感じます。

ここで更にもう一つ、二十代の河森さんの到達点ともいえる初期『マクロス』の演出についても伺っておきたいのですが。

この『マクロス』は最初のテレビシリーズの放映当時から、作り手と受け手の年齢があまり変わらないものとして語られてきました。

河森 その走りですよ、ほんとに。

平林 あれからもう、四十年近くになりますか？

河森 そうなんです。最初のテレビシリーズの放映が一九八二年なので、もう四十周年間近ですね。おそろしいですね。

平林 おそろしいですね、あつと言う間に時が流れていきます

ね。それで、あくまで私見なのですが、『マクロス』もこれだけ続くと、芸能ジャンルの一つとして見なさざるをえないと思うのですが。

河森 本当にそうなんですよ、これが。

平林 「花」について話題にのぼっておりますので、今度は能というジャンル自体と『マクロス』を比べてみますと、これがなかなか興味深いです。

もともと能（猿楽）は写実的な物まねや当意即妙な問答が主体でしたが、観阿弥・世阿弥時代を通じて、叙事的な歌謡や幽玄（優美）な舞が取り入れられて、いふなれば劇的なもの、舞踊的なもの、歌謡的なものの三者が完全に融合するのですが——まず『マクロス』における劇的なものとしては、男女の三角関係がそれにあたるのでしょうか。

河森 そうですよ。ドラマの基本の一つですよ。

平林 あと歌謡的なものとしては、作品世界の中のアイドルの歌がありますね。

河森 はい。

平林 最後に舞踊的なものとしては、河森さんがデザインしたバルキリー等のアクションや戦闘シーン。

河森 ええ、ええ。

平林 こうした三者を融合させていった結果として『マクロス』が誕生したとすると、まさに芸能ジャンルの形成過程を見

るようなのですが。

河森 そうですよ、結果的にそうになっていきましたよね、実際。

平林 制作当時、異質なものと相反するものを融合させるような感覚はありましたか。

河森 相反するものを入れるっていうのは、やっぱりちよつと考えていたところがあつて。

アイディアの基本として、日常的なものと非日常的なもの——つまり懸け離れたものが——化学反応を起こすというのがまずあつて。

これは定理とまでは言えないのですが、そういう風にしていくとアイディアが面白くなるという話が「ぬえ」などでよく出ていたんですね。

たとえば非日常的なものと同じ非日常的なものを掛け合わせても、それこそ珍しすぎるものになるだけで、誰もついてこれなくなるので。

また、当時の漫画やSFでは日常と非日常をどう結びつけるかというところで、学園から出発するものが多かったりもしたんですよね、自分たちよりも一つ前の世代のSFって。

特に永井豪さんがそうですが、学校が出てきてそこから口ポットに乗り込みに行くといった、日常と非日常の懸け橋をちゃんと作っていた。

まずそういった創作のスタンスがあつたのですが、自分の場合は極端に走るほうなので、それを拡大して、最大規模の宇宙戦争と最もせこい恋愛——つまり三角関係——をコンセプトにしたんですよ。

平林 両極端のものを融合させていくように。

河森 はい。

平林 『マクロス』の十八番ともいえるアイドルの歌と戦闘場面の融合については、当時はひどく叱られたとおっしゃっていましたが。

河森 そうです。不謹慎だつてよくいわれましたよね、最初は。これも歌を考えたときに、クラシックで戦闘というのは他にもやっているし、あくまでBGMレベルであつたり、あるいは戦意高揚として音楽が使われるなんていうのは、実際の歴史にいくらでもあつたので、『マクロス』では「戦意高揚のためだけじゃないものを」と思っていたんです。

戦争を終結させるのが強力な兵器だつたり、主人公のスーパーパワーだつたり、いずれにしても普通の意味での力であつた場合、結局、力に対して力で勝つたことになり、あたりまえすぎるだろうってね。

もう、どんな作品も基本はそうだったから、じゃあまったく異質なもので戦闘を終結させられたらと考えていくうちに、「そうだ、相手は文化を持っていない異星人に設定したし、こ

ちらにはリン・ミンメイ（『マクロス』のヒロインの一人）の歌があるから、じゃあこの歌で終結するっていうのをやったらどうなるだろう」と思いついたわけですよ。

平林 懸け離れたものを融合させることや「誰も見た事の無い『何か』を求める姿勢が『マクロス』を誕生させたのじゃないか」。

河森 そうですね。

遠く懸け離れたものといえば、先ほどの横浜と富山の話では、富山の方にも数百年前の先端テクノロジーだった火薬の製造という要素があったわけですが、もしかしたらもう一つの柱として自分の祖父（母方の祖父）の存在があるのではと思っていました。

その祖父が、富山の五箇山^{ごかやま}地方で伝承されてきた踊りとか民謡の復興をやっていたんですよ、麦屋節^{むぎやがし}といって。

逆にそれに関わりすぎて家を潰したとまで言われている人なんです、じいちゃん。

平林 芸能に尽力なさった方なんです。

河森 そうなんです、それに傾倒しすぎて、もともと村長だったんですけれども、職を追われたかして、町の真ん中から一番外れに追いやられたらしくて。

富山で一緒にいたのは三歳までですが、横浜に引っ越したあとも夏休みには戻って遊びに行ってます。

小学校二年くらいのおときに亡くなったので、深い話ができたとはいっていいのですが、親族からよく「あの名物じいさん」として語られていたところがあった。

平林 河森さんには芸能気質も受け継がれているのでしょうか。河森 間違いなく、血の中にあるとしか思えないところはありますよ。母方はみんな踊ることのできる家でした。何かそういう感覚はあったんですね。

五箇山^{ごかやま}の平村^{たいらむら}というところで（現在は南砺市^{なんりと}）、上梨^{かみなし}・下梨^{しもなし}とある中の、うちは下の方になるんですけど。

上^{かみ}の方には、こきりこ節^{こがし}という別の芸能もあるのですが、うちは麦屋節^{むぎやがし}の方をやっていた感じですね。

平林 横浜と富山。そして富山のおじいさまが芸能に尽力なさっていたと。

河森 本人も歌っていたし、あとで聞いたら民謡のレコードにも出演していると。なんかねえ。

平林 そういった背景があつて、花^{はな}や融合や、そして芸能の素地が。

河森 笑いますよ。先端メカの方は横浜の方だし、芸能系はこつちの富山の系列ですよ。

本当にそんなことで決まっちゃったらいやだなあつてね。決定論にはしたくないけれど、でもやっぱり影響は間違いなくありますよ。

平林 富山と横浜のお話を聞いていると、太極図の陰（ただし陽の白丸を含む）と陽（ただし陰の黒丸を含む）が激しく回転しながら「花」を形成していくようなイメージが湧いてきますね。

これまで「花」や「融合」についてお話しいただきましたが、大変興味深いインタビュアーとなりました。

ここから後半となりますが、前半とは多少趣きおもむを変え、今度は「融合」とも密接な「変容」に焦点をあてていきたいと思っています。

河森さんはネイティブアメリカンの鹿狩りのメソッドを習い、これを通じて認識の「変容」を御自身で体験なさっているとのことですが、この点を中心にお話を広げていければと考えています。どうぞよろしくお願い致します。

四、「変容」あるいは鹿狩りの体験

平林 人間の認識の「変容」といった場合、その根源には、シャーマニズムやアニミズム、祭祀等、様々な要素が——すなわち舞台芸術を生み出す母胎となったものが——横たわっていると思うのですが、先の能楽学会において河森さんは興味深い発言をなさっておられます。それは先住民族の狩りについてです。

通常、狩りと申しますと、人間と動物を区別し、前者が後者

を狩る、といった単純な図式を思い浮かべますが、河森さんが実際に体験なさったネイティブアメリカンのメソッドは、まず狩猟者としての人間が鹿に成りきることを学ぶとおっしゃっていました。成りきることよって鹿の足跡を追い、行動を読み、徐々に接近していく——それはまるで舞台上の演技の原型のようでもあり、能楽学会では「こうした発想がおそらく能も含めた芸能の源流にあるのではないか」と言及しておられます。先ほど洞窟の話が出ましたが、たとえばフランスのトロワ洞窟には、「魔術師」と呼ばれる人間と鹿の「融合体」のような半人半獣の壁画が描かれており、これを鹿狩りの扮装と推測する研究者もおります。⁹⁾

前置きはこのくらいにいたしまして、今回のインタビュアーでは是非とも聞きたいのは、河森さんが鹿に成りきって追跡していたときの認識の「変容」についてです。

実は民俗学の方面では、こうした研究は進んでおりまして、レーン・ウィラーズレフは狩猟対象（動物）に成りきって狩りをする人間の意識状態を次のように説明しています。やや難解ではありますが、そのまま引用しておきます。

……「私」と「私Ⅱではない」が「私ⅡではないⅡ」ではない」になるような、奇妙な融合もしくは統合である。

（レーン・ウィラーズレフ『ソウル・ハンターズ』¹⁰⁾

まるで謎かけのようですが、再びバルキリーを触りながら順を追って説明させていただきますと、まず「私」は人間（バトロイド）の状態です。

ここから訓練を始めて、「私」ではない」状態になったのが、鳥（戦闘機）——もちろん、鹿狩りの場合は鳥ではなく鹿ですが——にメタモルフオーゼした状態です。しかしメタモルフオーゼを遂げたままですと、獲物を狩るという目的性を失い、果ては自分が人間であることすら忘れてしまう危険性があるといひます。レーン・ウィラースレフは具体的な例として、トナカイの群れを追跡していた男が対象に同化してしまい、一か月以上もトナカイの群れの中で苔を食べて暮らしていた逸話を紹介しています。これはいわば、「私」ではない」状態を続け、「……彼が次第に人間ではなくなっていた事例」¹¹です。

そして最後の、「私」ではない」のは、ガウォークになぞらえるとわかりやすいと思います。つまり狩猟対象に成りきっているが、狩猟者としての目的性（動物を狩る）を喪失しているわけでもない（「私」ではない」ではない）。まさに人と動物の「融合体」とも呼ぶべき状態ではないでしょうか。このようにレーン・ウィラースレフは、いわく言い難い「融合体」の意識状態を二重否定（「私」ではない」ではない）の微妙なニュアンスで規定しようと試みましたが、如何でしょうか？

河森さんの鹿狩りの体験について、差し支えない程度で結構ですでお聞かせくださいなと思います。

河森 自分が体験したのはネイティブアメリカンに伝承されているメソッドの基本なのですが、もともとの彼らの社会では生き残るためにどうしても狩りをしなくてはいけなかったのだ（無論、植物を採取したり、植えたりもしていますが）、徹底的に観察しているんですよ、動物を。

でも現代人である我々が彼らのように実地に観察することは困難なので、資料を読み込んだりしながら、あたかも役者が演じるように動物に成りきっていくわけです。

自分が体験したのは、正確には鹿ではなくカモシカとイノシシだったのですが、それらにもし成りきった状態で自分が一番行きたい場所に行けば、そこには必ず目当ての動物がいる——たとえば「自分がイノシシに成りきっていればそこにはイノシシがいるはずだ。自分がカモシカに成りきっていればそこにはカモシカがいるはずだ」といったような感覚ですね。

つまり狩りをするというのは、自分が他者である獲物を狩るのではなくて、自分自身を狩りに行く——これがとても魅力的で。

自分自身を狩りに行くから乱獲なんかしないわけですよ。それで実際に行ってみて、まずイノシシの場合ですが——イノシシに成ったつもりで夜中に森を歩いたのですが、そのとき

に出会うことはできませんでした。

ところが翌朝もう一回行くと、そこはもう、イノシシの足跡だらけで——しかもね、行った場所が人間の活動場所のすぐ近くなんですよ。

つまりイノシシが痕跡を残しているなんて思いも寄らなかつたところに、やっぱり行っていたわけですよ、自分が。

それで、足跡を見ながらちよつとイノシシの巢のことを思ったときに、「あれ？」って何か、引き寄せられるんですよ、ちよつと道路を挟んだ向こう側の斜面へ。

自分がイノシシに成っているのか、そこへどん引き寄せられて——「どうして普通に車が通っている道路の向こうに呼ばれるんだらう」って思いながら斜面を登って行くと、そこに巢があつたんですよ、とても素敵な形の巢が。

平林 完全に我を忘れたわけではなく、「何で呼ばれるんだらう」という、人間としての意識はあつたのですね。

河森 あります。そこがとても面白かったですね。

カモシカの場合も、メソッドを習っているキャンプ小屋を出発して山の中へと続く道を——つまりカモシカがいそうな山へと向かう道を——歩いている途中で、もう、何か崖を登りたくなるんですよ。

「あれ？あの山に行くつもりなのに崖を登りたくなっちゃった」ってそちらへ登って行くと、カモシカの足跡があるんですよ。

それを辿っていくわけですが、いったん足跡を見失っても、近くにカモシカが食べる草が生えているのが感じられて「あつー」と思つてそこへ移動すると、やっぱり次の足跡があるんですよ。

平林 「何でだろう」と思つているということは、イノシシのときと同様、まだこちら側に踏み留まっているのですよね。

河森 まだ人間は残ってますよね。

平林 人間としての意識が残っているから理性的に動いているわけで、もしそれがなかつたら、それこそイノシシやカモシカになつてしまふんでしょうか。

河森 じゃないですかね。所詮、現代人がほんのちよつとの日数、体験するだけでもこの感覚なんです。

狩猟がメインだった時代にいつも練習していた人たちというのは、相当だったんだらうなあと思わざるをえないですよ。

平林 人と動物の「融合体」になつた感覚はありましたか？

河森 「融合体」の感覚もちよつと途中でですよ。

最初に触れたイノシシの巢のとき、若干そのようになったと思うのは——巢に寝転んだとき、何とも言えず気持ちよかつたんですよ。「うわー、こんな巢を作るんだ、落ち着くなあ」みたいな。

次のカモシカの場合も、「あれ？何で急に崖を登りたくなつ

「たんだろう」って思ってたら足跡があったので、その時点でもう引き寄せられてはいるんですけど。それで、先ほど述べたように足跡を辿っていったら、やがて見失ったときに、「はっ」と見渡したら、二十メートルから三十メートル離れているところに草が生えていて。

「あっ！ あそこに自分の食べる草がある！」って反応すると、やっぱり次の足跡が見つかるという——それはとにかく普段の自分からは信じられないような感覚で、「ちよつと近づいたのかな」って思いましたね。

平林 動物に招かれて奥へ奥へと行ってしまおうですね。けつこう怖いといえば怖い話で。

河森 たしかに怖いですよ、ほんと。

平林 レーン・ウィラースレフは、「私Ⅱではない」状態（動物に成りきってそのままになった状態）の例として、トナカイの群れの中で苔を食べて暮らしていた男の逸話を紹介していましたが、妙なりアリティがありますね。

河森 ありますよね。帰ってこれなくなるんだよね。

平林 ところでこの鹿狩りのメソッドについては、師からの口伝くでんでのみ教授される部分が大きいと伺ってありますが、私もちよつと気になり、文献をあたってみました。

すると確かに河森さんのおっしゃるとおり、コンセプトや概略を述べたものは何冊かあるものの、具体的かつ詳細にメソッ

ド自体を記述したものはなかなか出てこないですね。
河森 技法それ自体を書かないですよね、あえて。

あえて書かない理由っていうのも大体わかっています。

彼らはコヨーテ・ティーチング（解答を直接示すのではなく、本人が自力で到達できるように導く教授法）をすごく大事にしている、口伝くでんじゃないと大切なニュアンスが曲がること——いや、その口伝くでんでさえ曲がることまで、とてもよくわかっているみたいなんですよ。

なぜかと言うと、それは一人一人のメディスン（ここでは個々人が持つ特性や力）が違う。それがあまりにも違うんで、同じ言葉を言っても違うように受け取られるのが大前提になるので。

だからこそ体験によってしか学べないっていうことを凄く重視してるんだなって、最近わかってきて。

平林 結局は以心伝心ですね。

河森 それに近いと思います。

現代ではこうした教育方法が本当にやりにくくなってきている——でもそれをやらないと、今後のAI時代に人間らしさや生きる価値をね、残せないんじゃないかと。それくらい重要な部分だと思ってるんですよ。

平林 鹿狩りにおける認識の変容やメソッドの伝承について、実際に体験した河森さんからお話を伺える機会は滅多にないと

思っていました。今日はそれが叶いました。ありがとうございます。
いました。

最後にもう一つだけ、今度はアニメーション作品と鹿狩りの関係について質問をさせていただいてもよろしいでしょうか？

河森さんが原案を担当した『あにやまる探偵 キルミンずう』(二〇〇九―二〇一〇)ですが、鹿狩りにとてもよく似たエピソードがありますね。

それは第五話「追跡！まろちゃんを探せ!」で、小学校五年生の主人公たちが「着ぐるみモード」という、動物のぬいぐるみを着たような姿に変身して、迷いネコ(まろちゃん)の痕跡を追っていきますよね。とても不思議なエピソードで印象的だったのですが、調べてみたら河森さんが脚本を担当なさっていました(「黒河影次」名義で担当)。

この第五話にはやはり、鹿狩りの体験が反映されているのでしょうか？

河森 まさにそうです。あれは説明するより書いた方が早いという内容だったので。

平林 「着ぐるみモード」は大変可愛らしいのですが、今回のインタビューの文脈に照らした場合は、あれは人間と動物の、いかなれば、融合体(あるいは、中間形態)なのでしょうね。

その「着ぐるみモード」になった小学生たちが失踪したネコの臭いや足跡を追っていくのは、まさに鹿狩りと思えました。

河森 確かに。それでもし動物に成りきってしまうと、動物の能力はあるんだけど人間としての力を失うっていうね。

平林 可愛らしい「着ぐるみモード」は人間であり同時に動物の状態ですが、今おっしゃった「アニマルモード」の場合は、それこそ「私」ではない)のように、完全な動物になっちゃうんですね。

河森 なっちゃうんです。『キルミンずう』の場合のポイントについては世界最弱の変身ものみたいなコンセプトで。要するに変身したら強くなるんじゃないかと、変身してネズミになっちゃうたらネズミの能力しかなくなるっていう。

平林 そして先ほどの話ではありませんが、ネズミに成りきったままの状態を続けると帰ってこられなくなる。

河森 そうですよ。

この辺が実際の例もあって面白いところですよ。やっぱり人間の意識って興味をひかれますね。未知の大陸じゃないですけども。

平林 ところでインタビューの前半で、創作の際の本説(中心素材)をどのように求めるかというお話がありました。河森さんにとってはやはり、こういった鹿狩りのような体験が重要になってくるのでしょうか。

河森 自分の一次体験を素材にすれば、もうパクリとかがあっていう問題にはならないだろうというのはありますよね。

平林 それは「花」の話にも繋がりますよね。

河森 「花」とオリジナリティですね。

特にオリジナリティの部分に関していうと、やっぱり文献を読んだだけだとそこから二次創作ともいえてしまうので。

仮にコンセプト自体をそこから得たとしても、やはり可能なかぎり自分で体験しておきたいですね。

また、自分で体験したことが世界中の一部族の誰かだけがやっているスキルだと直接の真似になってしまうので、極力、普遍性を追求したいですね。たとえば、アフリカでもやってる、アボリジニもやってる、ネイティブアメリカンもやってる、アイヌもやっている、ということになってくると、もうこれは普遍的な人類の技術ということになってきますから。

平林 なるほど。体験を通じて普遍性を追求することがオリジナリティの基盤となるわけですね。『あにやまる探偵 キルミンずう』第五話の不思議な魅力についても、ようやく腑に落ちたような気がします。

五、現代における「変容」、そして万博

平林 今回は世阿弥の「花」との共鳴から始まり、「融合」への志向性、そして河森さん御自身が体験した鹿狩りへとお話を進めてまいりました。

これ以降は、まずは私の方から河森さんの興味関心や映像作品について駆け足で触れつつ、現代において「変容」を問う意味を——そして大阪万博への抱負を——伺っていききたいと思います。

ところで先ほどの鹿狩りの体験ですが、ある対象に成りきるということに関しては、河森さんが興味を抱く深層心理学にも繋がってくるそうですね？

河森 自分が体験した鹿狩りはまだまだ初歩の基本に過ぎず、その上での話ですが、動物に成りきるメソッドに関しては深層心理学でも似たテクニクを使いますよね。

深層心理学では、相手のクライアントに成りきる技術——すなわち「成りきり技術」とでもいうべきもの——が凄く要求されるわけです。

勿論、本当に成っているわけではありませんが、こうした技術には、どうやって自分のエゴから抜け出して相手に歩み寄るかということが問われる面があつて。

そういった技術自体がやはり、現象的な鹿狩りと密接に関係しているんだろうなと思って思いますよね。実際、自分が興味をもっている深層心理学の専門家の中には、先住民族のことを研究している方も多いので。

平林 鹿狩りと深層心理学——あと、これは能楽学会の際にも伺ったのですが、今おっしゃった「成りきり技術」という点で、

世阿弥『風姿花伝』の「似せぬ位」（似せようとする意識すらない状態で演技対象に成りきる境地）にも関心を寄せられたわけですね？

世阿弥の「似せぬ位」は老人の役を演じる際の理論ですが、衰えた外見を似せることを越えて、その本質——老人の場合は外見とは裏腹に、若くありたい」と切望すること——に完全に没入するように説きます。

これだけでも驚きがありますが、更に続きがあつて——この老人の本質（若くありたい）に成りきりつつ、器楽伴奏につれて舞を舞うとき、あえて所作を少し遅らせるようにと世阿弥は述べています。それこそレーン・ウィラースレフではありませんが、演技対象に成りきるだけで終わるのではなく、その演技対象と役者としての意識を統合しつつ「花」（ここでは、若くありたい」と望みつつも所作が遅れる演技で観客を引きつけること）を創意工夫することが必要なかもしれませんね。

河森 そうですね。この、ちよつと遅らせるは凄いですね。一周まわつて本当に凄いなと思ひましたね。

平林 能楽学会のときには、世阿弥の「似せぬ位」が『創聖のアクエリオン』第十八話や『マクロスF』¹³にも応用されている点を御教示いただきましたが、しかしあらためてお話を伺ってみると、それは鹿狩りや深層心理学への興味とも多層的に結びついていたわけですね。

ところで、最初に「似せぬ位」の応用を試みたという『創聖のアクエリオン』第十八話ですが、徹頭徹尾喜劇でありながらも、まるで一篇の演劇論のようですね。

エピソードの冒頭部、登場人物たちがあまりに仲が悪いので、相手の身に成りきる訓練を行うことから始まつて——それで相互に外見を真似る初歩段階を経て、ついには「似せぬ位」のように相手の本質に成りきることに成功する。

でも、それぞれが仲の悪かった相手に完全に成りきつたとしても、相変わらずバラバラのまま終わってしまう。

河森 そう、そう。

平林 それで最終段階で、「私は私」と言つて、それぞれが相手に成りきつた経験を踏まえつつ、自我を再統合していく——基本的にはこのような理解でよろしいでしょうか？

河森 ええ、ええ。

平林 あらためて考えますと、前半で仲が悪かった相手には自身が抑圧してきた様々な要素——たとえばC・G・ユング（一八七五—一九六一）の心理学でいうところの「シャドウ」（影）——を無意識に投影していたわけですよ。

それが、苦手な相手に成りきる訓練を経た上で、最後に「私は私」と再統合したときには、自身の内側に抑圧してきた都合の悪いもの（「シャドウ」）も包み込みつつ、同時に他者にも開かれた新たな自我を形成している——つまり人間として成長を

遂げていると理解してよろしいのでしょうか？

河森 やっぱりそういう想いがあった——深層心理学についてはC・G・ユングの他にも色々と齧っているのですが、どうやって自分のエゴから自由になるか、といったことに凄く興味があつて。

自分自身、やっぱり自由が好きなので、どうやったら自身も過去の自分に捕らわれなくなるのか、とても気になる所なんですよ。

そのときに世阿弥の「似せぬ位」と、あと直接的なものとしては——これは前にちらつと話したかもしれないのですが——大野一雄さんの暗黒舞踏。

平林 大野一雄さんが御自身のワークショップで述べた「カラスになろうとするカラスはいない」でしょうか？

河森 そうです、そうです。

あの「カラスになろうとするカラスはいない」という言葉は衝撃的だ。

多くの演劇関係者が彼のワークショップに習いに行つて、カラスになつてみるように指示されて。

みんながカラスを一所懸命に表現しようとしていたら、その一言を言われて誰も動けなくなる——これはとても興味深い話だと思つて。

しかも同じようなことが何百年も前に世阿弥の「似せぬ位」

で語られていたということ自体、驚異的なことでもあるし、何かの鍵があるって思つたんですね。

当時ですと、どうやってエゴを越えようかという部分と、あともう一つ——心理学で使われる用語で「観察自我」という、単なる自我とはちよつと離れた、それ自体を俯瞰して観察する自我というものがあつて。

その観察自我をどうやって残すかみたいな部分。

でも観察自我が強すぎちゃうと相手と同一化しないで、相手になつた振りをしているだけで、自分から一歩も抜け出してないんですね。そこがとても気になっていた頃に作つたエピソードですよ。

平林 なるほど。鹿狩り、深層心理学、世阿弥「似せぬ位」、そして大野一雄さんの「カラスになろうとするカラスはいない」——いずれも課題となるのは、対象に成りきつた上で、それをも包摂した新たな自我を如何に形成するかという点なのかもしれませんね。

狩猟者と狩猟対象、心理療法士とクライアント、演技者と演技対象——あるいは個々人が抱えている光と影。こうした二項対立を越えてこそ、人は成長していくものなのでしょうか？

河森 白と黒が分断されている状態——白か黒か、○か×か——この状態そのものが、深層心理学では心が幼い状態と定義されていて。

自分のシャドウを統合するというのが、おそらく太極図における「陽中の陰、陰中の陽」（白の中の黒丸、黒の中の白丸）。これが、対極である相手を一部取り入れるといった、そういう意識状態だと思っすよな。

その意識状態になったときに、ようやく大人になるといったことを、深層心理学では言っていて。

だから、白か黒か、○か×かと言っているときは、まだ精神的に幼いという感覚があつて。そこをどうやったら越えられるかというのは、自分に対しても問い続けていきたいと思っすよな。

平林 そういえば、河森さんが監督をなさった『マクロスF』劇場版後篇の「サヨナラノツバサ」（二〇一）ですが、冒頭のライブシーンは錬金術からインスピレーションを得ているとか。『マクロスF』については関連本も多く出版されていて、河森さんも自ら演出意図を明かしていますが、このライブシーンについては女性なるものと男性なるもの——あるいは有機的なものと無機的なもの——といった相反する要素の融合をコンセプトになさっているそうすよな。

河森 もともと、深層心理学の中に「魂の錬金術」という言葉があつて。

自分はこの「魂の錬金術」という感覚が凄く好きで。

錬金術そのものがね、金を産み出すことは出来なかつたけれ

ども、心理学に受け継がれて——心が変容していく様を表すようになりませんが、これは非常に面白い喩えだと思っすよな。

平林 まさに融合していく？

河森 融合して、新しいものになっていくってことすよな。

平林 その点で、錬金術をモチーフとした『マクロスF』「サヨナラノツバサ」冒頭部のライブシーンは、終盤のクライマックスの伏線にもなっていますね。

このクライマックスで主人公・早乙女アルトは、サイボーグ化された敵の男性や神話上の生物に次々と成りきりつつ、同時に自我を再統合していくわけですが——このシーンにもやはり、その背景に「融合」や「変容」というテーマが存していると思っすよな。

今まで触れてきた『あにやまる探偵 キルミンずう』や『創聖のアクエリオン』、そして『マクロスF』といった作品は、複数の主題が絡み合っていて、それこそ白か黒かといった単純な図式で全てを解釈することはできないのですが、その背景には重要なテーマの一つとして「変容」があるのではないかと。

河森 そうすよな。現場では色々な要素をまとめる必要があるし、やっぱり作っているときね、そこまで自覚的だったかどうかは別としても——テーマの一つとして「変容」があるのは間違いないすよな。

変容することは凄く問われると思っすよな、自分がそれを出来て

いるかどうかもよくわからないところがあるから、そこを追求したいし。

やはり現代社会は、先住民族がもっていたような幼少期から自立した大人になるための通過儀礼がほぼ失われた社会だと思うので——そこがまま、人類は次に進めるのだろうかといったことは、大きな問いとして自分の中にずつとあつて。

平林 たとえば日本にも、変容を促すような通過儀礼がないと感じておられますか？

河森 完全に失われたというわけではないのですが、大分薄まってるんだろなあと思わざるをえなくつて。

もともと日本自身が母系社会だった側面を持っていて、それが太平洋戦争後、アイデンティティを確立しにくくなっているところもあつて（ここは言い方を間違えると難しいことになってしまふのですが）。

そういうた事情もあつて自立しにくい構造が出来ているんじゃないかなつて気はしますよね。自立というのやはり、厳しいところがありますし。

そこから再統合への道が始まるというその一歩が、自分も含めてなかなか踏み出せないと感じる部分があつて。勿論、出来ている方もいっぱいいるとは思いますが、すけれども。

平林 まず問題となるのは、自立の第一歩の機会が捉えにくくなっている点なのですね。

河森 結局、現代社会つて、色んなテクノロジーによって支えられて、生存の危機に瀕するケースが少なくなっている。これはとても良いことであると同時に、やはり自立に向かうには、そのハードルを越えにくくなつてもいる——あとやはり、〇×教育が行き過ぎた時代があつたという経緯もあつて。

これは深層心理学でよく指摘されるのですが、プレパーソナル（個の確立以前）・パーソナル（個の確立）・トランスパーソナル（個の超越）といった喩えで言つたときに、パーソナルからトランスパーソナルに行く前にプレパーソナルに戻つてしまうような傾向が強くなつて。

平林 つまり退行してしまふ？

河森 そうです。その退行を、トランスパーソナルに行つたと錯覚するような風潮もあつて、その辺が凄く難しいのを感じてますよね。

平林 先ほどのように自立（個の確立）の機会が捉えにくかつたり、たとえ個を確立したとしても知らず知らずのうちに個の確立以前に退行している——こうした風潮があるからこそ、あらためて「変容」を問うべきと。

河森 そういう部分つてというのが非常に大事な時代が来ている、あるいはまた、よりいつそう大事になつていっているんじゃないかなつて気はしますよね。

たとえば日本でよく言われる「絆」というのが、均質化の方

に向かいやすいので——つまり多様性が失われる方の言葉で使われるケースが多いように感じています。

平林 はい。

河森 それは何だろう——個が確立した上での「絆」ではなくて、個を失わせる方向のベクトルを感じる時が多くて。

そうかといって、今度、個だけがバラバラになっていくと——それこそ白か黒かになってバラバラになっていったらこれ、戦いしなくなってくるので。

ですから、個を確立しながらも個を越えるみたいな、そこにはやはり興味があるわけですよ。

ただその時にね、個の確立を阻むところがあったり、変容を阻むところがあつて——譬えるならば、アオムシが「ずっとアオムシで居続けたい」、オタマジャクシが「ずっとオタマジャクシで居続けたい」といった——そういった力が働きやすい気がしています。

それでこういったことを心理学などで色々と調べているうち、興味深いと思つたのは（専門家でもない自分が言うのもどうかと思うのですが）、現代に多くみられる鬱病の何割かは経過すべき鬱。つまり鬱には、治すべき鬱と経過すべき鬱があつて、治すべき鬱というのは、トラウマや非常に大きな外的トラブルがあつて生じているから治療した方がよいのですが、経過すべき鬱というのは、本来次のステップに行くときに必ず通過しなければ

いけない——

平林 ——通過儀礼？

河森 通過儀礼と類似していると感じますね。その通過儀礼をやつてこなかったから、それが若い世代でも、あるいは中年期クライシスと言われている世代でも起きています。

そしてこのときに、それを安易に治す方に持つていってしまうと、アオムシのままに保存してしまふ。

つまり変容する前の状態を無理に保存してしまふことが起きているんじゃないかという話があつて——自分も鬱になつた体験がありますので、そのときのことを思い返しても領けるところがあるですよ。変容のための鬱というコンセプトは重要だなと思つているところがあつて。

平林 河森さん御自身の鬱の体験から、色々と見えてくるものがあつたのですね。

つまりアオムシをアオムシのままに保存してしまひ、変容を阻害する状況があると。

河森 そうです。そういった状況ですので、一般的に言われる成功者だつたり勝ち組というのは、パーソナリティーの多様性がほとんど無視されて、結局はレッテルやブランドで語られてしまふ。

そういったブランドの部分と本来の個性つて別物の筈なのに、社会でいう成功であつたり良い状態つていうのを、全然合わない

パートナーリティーの自分に当て嵌めようとして。

それで結局、本来の自分になろうとしている状態というのが、これはよく用いられる喩えなのですがサナギ——つまりアオムシがサナギになるときつていうのは、暗い中に閉じ込められてドロドロと解体していくのですが、でもそれが本来の成長であつて。

要するに成長のための鬱、通過儀礼のための鬱というのは、あえてそこに深く入つて、それをやりきれないといけないのですが、そこに成りきれずに——サナギに成りきれずにアオムシのまま居続けてしまう。

これがよく言われる中二病や永遠の少年ですよ。

平林 サナギになる機会を逸して、アオムシの状態を保持したまま長い年月を生きていったら、いったいどんな——

河森 ——スーパーアオムシですね。

平林 スーパーアオムシ？

河森 つまり巨大アオムシであつたり、強力なアオムシでいることを温存するような教育形態や社会システムになっているんじゃないか——このように思わざるを得なくて。

そういうときに先住民族の通過儀礼を調べていくと、一見、外から見ると野蛮だつたり強烈に見えるのですが、でもそこで行われている意識の変容に関しては非常にうまくデザインされていて。

自分は色々な視点を重ね合わせるのが好きなので、こういったことについて深層心理学・民俗学・脳科学・生物学などの分野で調べていくと、確かに通過儀礼に相当するものが最近ないよなつて。あんまりそこがうまくデザインされてないんじゃないかつて気がするわけですよ。

勿論、今の社会でね、それこそバンジージャンプみたいなことをする必要はないと思うのですが、それに替わる意識の変容装置のようなものが本当は必要なのではないか——そういう気がしてならないんですよ。

そうしないと中二病のまま温存されてしまうのではと。

平林 アオムシの喩えは大変興味深いですね。

アオムシからサナギ、そしてチョウ。こうした変容のプロセスを経るには、まずはアオムシがアオムシであることに決別する必要があつて。

河森 まさにそうです。

平林 次に河森さんがおっしゃるところの「ドロドロと解体」した状態（すなわちサナギ）の時期を経過するのですね。そして最後には、これを更に脱却して羽化を遂げ、チョウとなつて飛ぶ——そうするとおそらく、自分にも他者にも開かれた新しいものが生まれるのかもしれないね。

河森 そういうことだと思つていいですね。

平林 でも現代社会は、チョウどころかアオムシを保存しつつ

ける傾向がある——お話を伺っていて、その深刻さがようやくわかってきたような気がします。

河森 アオムシ段階でも生き続けられるようなドーピング化された社会みたいなものですよ。勿論、アオムシはあくまでメタファーなのですが。

ただやはり、これは諸説ありますけども、人類は猿の幼形成熟のようなものではないかとも言われてますよね。

たとえばアホロートル（メキシコサンショウウオ、俗称ウーパールーパー）もトラフサンショウウオの幼形成熟ですよ。犬は狼の幼形成熟に近いわけですし。

幼形成熟だと幼い心や好奇心を強く残したまま成熟するから、確かに人類はそれに近いところがあると思うのですが——それでも先住民族のような社会では、その中に複数回の変容のプロセスが細かく設定されていて、それを使って母子分離を行い、次にコミュニティと再結合して。

つまり個人のエゴを越えて生きるようなことがデザインされている気がしてならないのですが、現代では個人がまず自我を確立するプロセスが、一般的な教育や家庭の中でも明確になっていなくて。

多くの場合、親の願望を子どもに投影したりとか、社会の願望を自分の願望と誤認するとか、そういうことが多く起きてしまっているような気がしてならないんですね。

勿論、そうでなく生きている方も、いっぱいいらっしゃるすし、あと自分がまだ変容できていないために、それを投影している可能性も充分にあるのですが——でも、こういったケースで苦しんでいる人、悩んでいる人がいるのなら、やっぱり自分には気になります。

平林 もしかしたら「変容」をめぐる課題は、個人や家庭、社会、人類全体に及ぶまで、様々なレベルで見出させるのかもしれませんが、ただし如何なるレベルでも共通しているのは、人は成長するために変容しなければならない、そのためにはまず自我を確立した上で、更にそれを越えていかなければならないという点なのでしょう。

河森 そうです。ただし、だからといって自我がなくなるわけではないのです。白か黒かの話で聞かれると間違われちゃうんですね。

平林 根本から別の人間に変わってしまうといった話ではないのですよね。

河森 ないです、ないです。だって遺伝情報は一緒ですよ。たとえばチョウですが、同じ遺伝子が成長過程によって発現のしかたを変えると、あそこまで形態が変わる。

他方、人間の場合は、外見の形態はチョウのように大きく変化しないけれども、昆虫と構造が裏返しになっているところがあって、やはり内側がもっと変容するんじゃないかと思っています。

これは科学ではなくて、あくまでメタファーなのですが。

平林 「私」、「私Ⅱではない」といったんこれまでの自我を越えて、「私ⅡではないⅡではない」と再統合された自我なんでしょうね——つまり広い領域を獲得した自我。

河森 そうです。大文字のセルフ (Self) って言ってもいいですよ。ね。

平林 英語では、個人的な自我については小文字のセルフ (self)、それを越えた心の全体性に関わるものは大文字のセルフ (Self) で表記するそうですが、河森さんがおっしゃっているのは後者へと向かう変容なのでしょうね。

河森 ええ、ええ。

平林 今日は貴重なお話、本当にありがとうございました。

それでは最後に、二〇二五年開催の大阪万博の抱負をお聞かせください。

河森 万博については、プロデューサーとしての部分と創作活動の部分とがセットで来ています。

これまでの仕事を振り返ってみると、映像やメカデザインでは先端テクノロジーの方をオーダーされるケースが多くて——そうでない作品ってね、先ほどの『キルミンずう』もそうです。あとは『イーハトーブ幻想〜KENJIIの春』（一九九六）や『地球少女アルジュナ』（二〇〇二）ぐらい。そんなに多くは出来てなかったわけです。

けれど今回の万博は、プリミティブな方を——たとえば三歳までいた富山や自然を——中心にして作ることが出来るので、自分にとっても大変やりがいがあるんですよ。

ただそのときに、単なる自然というだけではなくて、自然の中にちゃんと人間がいて、人間の中にも自然があるといった——そういった「陽中に陰あり、陰中に陽あり」の感覚は、是非伝えていければと思います。

他のプロデューサーの方たちのテーマゾーンは、人間のことをメインに扱うものが多いので、自分のテーマゾーンでは人間以外の生物も含めて——今日の話のような、個の確立と再統合のようなどころまで持っていけたらいいなと思いますよ。

たとえば人間が、それこそ鹿狩りではないですけども、動物にも成りきれて、植物にも成りきれて、そしてもう一回その視点を通して人間であることを見直してみたり。

あるいはまた、個をちゃんと確立し、多種多様性を尊重した上で全部が繋がりが、真の意味で融合していくといった——そしてそれが生態系であるといった——そんな体験・体感が出るものにしたいですね。

先住民族の伝統社会では色々な仮面が作られていて、その中には風の仮面もあれば、雨の仮面もあれば、雷の仮面もあるのですが、おそらく当時、それらの仮面を使って自然現象に成りきっていたのではないかと思っています。

そうすることによって、人間が生態系の一部であり自然の一部であることを体感的に伝承してたんじゃなかった。

この体験・体感を何とかして誘発できないかとは思いますが、限られた時間の中で表現しなければいけないので、そこをどう工夫するかが問われていますね。

平林 大阪万博ともなりますと、まだまだ機密事項も多いと思いますが、河森さんの御活躍を心から期待しております。

河森 ありがとうございます。

人類中心の社会からのちを中心とする社会への移行期にあつて、それらを何とかうまく繋いでいけるようなものを作れないかなと思っていますね。

勿論人間のためでないことには、我々が生きていく上で困難になつてしまうわけですが、人間を含めたすべての生物のいのちのためを思つたら人間にとつても幸福だったという——そういった構造を模索できないかと考えています。

そして、何でも隠して作るというよりは、情報を発信しながら作っていききたいですね。

昔と違つてオープンソースで集合知を使う時代になりつつあるので、自分のやり方も時代遅れにならないように変えていかないと。

ここもまた「変容」が大事つて思いますよね。

(二〇二〇年九月一九日)⁽¹⁾

注

(1) 二〇一六年十一月十八日、近畿大学東大阪キャンパスにて「THE創作(マクロス)——歌・変形・デカルチャーショーック——」の題で開催。

(2) 能楽学会第十六回大会の第一日目(二〇一七年六月三日)、早稲田大学小野記念講堂にて「ポピュラーカルチャーと能楽」の題で開催。河森氏と平林がそれぞれ口頭発表を行った。司会は横山太郎氏が担当。

(3) 『能と狂言』第十六号、二〇一八年、能楽学会。

(4) 河森正治氏のキャリア四十周年を記念して、二〇一九年五月三十一日から六月二十三日まで、東京ドームシティ・ギャラリーアームにて開催。

(5) 「河森正治EXPO」の図録として刊行された『解態新書』(株式会社サテライト) 一頁参照。

(6) 竹本幹夫『風姿花伝・三道』(二〇〇九年、角川学芸出版) 二四七頁。

(7) 注5前掲書四一頁上段のラフスケッチ参照。

(8) 河森正治「アニメーションと世阿弥の「花」」(注3前掲書所収) 参照。

(9) カールトン・ステイヴンズ・クーン『世界の狩猟民その豊饒な生活文化』(二〇〇八年、法政大学出版局) 一〇〇頁。

(10) レーン・ウィラースレフ『ソウル・ハンターズ シベリア・ユカギールのアニメズムの人類学』(二〇一八年、亜紀書房) 一七〇頁。

(11) 注10前掲書一五四頁。

(12) 河森氏の監督作品『創聖のアクエリオン』(二〇〇五)の第十八話「魂のコスプレイヤー」(河森氏は同話で脚本も担当)。ここで初めて世阿弥「似せぬ位」が応用されたことに關しては、拙稿「能とアニメーション——川本喜八郎・押井守・河森正治——」(注3前掲書所収)参照のこと。

(13) 河森氏の監督作品である『マクロスF』にはTV版(二〇〇八)、劇場版前篇「イツワリノウタヒメ」(二〇〇九)、劇場版後篇「サヨナラノツバサ」(二〇一一)がある。TV版では「秘すれば花なり」(『風姿花伝』)の語型を模して作られた「思わざれば花なり」の独自文(世阿弥伝書にはない架空の文言)が主人公の座右の銘となっているが、これは「似せぬ位」を念頭に置いたものであり、仮に語を補って解するならば「(意識的に演技対象に似せようと) 思わざれば花なり」となる(注12前掲論文参照)。また、劇場版前・後篇では「思わざれば花なり」の台詞は捨象されているが、これは河森氏が言語に依拠しない映像体験を重視したためであり、実際には劇場版においても「似せぬ位」の応用は継続されている。

(14) 本稿作成の経緯は以下の通りである。

まず二〇二〇年八月二日、河森氏へ取材を打診するとともに、平林がインタビュ어의主題(「花」・「融合」・「変容」等)に基づいてレジユメを作成。

八月八日、このレジユメを参照しつつ、河森氏と打ち合わせ。主題や質問事項について同氏の了承を得た。

そして九月一九日、午後三時半より、新型コロナウイルスの感染を防止するためZoomにてインタビュを実施(アカウントは近畿大学から平林に付与されたものを使用)。この際、平林と河森氏側の双方で録画し、インタビュ어의発言内容を保存(ミーティングID#94455660592)。

その後、平林が文字起こしを進め、十月中に脱稿(原稿化する際に生じた誤りについては河森氏の御指摘に従い修正)。

以上が本稿作成の経緯であるが、御多忙にもかかわらずインタビューに応じてくださった河森正治氏、および、日程調整等に細かな心遣いをしてくださった福山清美氏(河森正治オフィス所属)に、この場を借りて厚く御礼申し上げます。