

# いま、改めて `生の感覚、を 取り戻すために

——アニメーションを用いた教学実践——

## 好並 晶

### はじめに

西洋諸国への留学を希望しながら、結果的に日本に来たのは何故?と近年の中華語圏留学生に訊くと、先ず英語が苦手だったという理由が返ってくる。その後必ず出て来るのが、日本のアニメが大好きだったから、との返答だ。古くは『ドラえもん』から、『セーラームーン』『犬夜叉』『名探偵コナン』など、定番のアニメ番組名が並ぶ。親族は日本渡航を快しとしたのか、と訊けば、両親は歓迎していたが、祖父母は「よりによってあんな国に」と不平を漏らしていた、とのことだ。日中戦争の記憶は、現在日本に住む中華系留学生にとって遠く「祖父母の代のもの」になっている。

だが、戦争の記憶は何某かのかたちで次世代に伝えておかねば、と私は考える。若い者たちが挙って、掌に収まる無機質な端末しか見ない近視眼になっていると、きな臭い方向へ進みつつある国際情勢の大局や、疫病蔓延で愈々危機に陥る社会的・経済的実態にさえ目を向けられない、と、やや短絡ではあるが私は懸念するのだ。私は大学院担当科目「国際交流特論B」で日本アニメーション史試論なるものをここ二年ほど講じているが、コ

コロナ禍状況下での2020年度後期、マスクとフェイスガードを二重に着用して漸く実現した対面授業のある回で、`戦争状況、のリアルについてアニメ作品を基に伝えようとした。履修者は院生6名、うち5名が中華語圏の学生たちゆえ、恰好の環境にも見えた。先に言えば、私のこの試みは惨敗に終わる。ゆえに、ましてこの記録を残そうと思うに至ったのである。

## 1. `日本アニメーション史試論、の概要

私は中国映画史、並びに中華語圏映画芸術研究を肩書としており、日本のアニメについて専門的に研究している訳ではない。だが、70年代から90年までを小学生~大学生としてTVと共に暮らした世代からすれば、当時の社会的趨勢とアニメ作品の流れを概観することも可能かと考えた。また、嘗ては揶揄詞として用いられた`Japanimation、が日本のポップカルチャーの世界的代名詞となった昨今、本講義の「国際交流」の側面にも適しているであろう。このような見地から、日本アニメーション黎明期から2010年代まで、雑駁ではあるが以下のような項目で本授業を展開した。なお、2020年度は院生自身の研究テーマ発表回と交互に展開したため、○のみ講義し、●には触れていない。

- 1. 東映動画と虫プロ：東映動画が目指す`ディズニー化、と手塚治虫のTVアニメ黎明
- 2. 東映ロボットものと`ポスト虫プロ、：『マジンガーZ』と元・虫プロの制作者たち
- 3. 東映魔女っ子ものとその末裔たち：魔法少女黎明期と「少女」に對峙する者
- 4. アダルト志向の『ルパン三世』の時代：初代ルパンの登場と70年代日本社会
- 5. 日本のアニメ、世界へ：『宇宙戦艦ヤマト』が打った世界戦略の先鞭
- 6. 高畑勲というリアリズム：『ハイジ』『三千里』に見る作家性
- 7. 富野喜幸『ガンダム』の地平：「戦争」と「人の革新」という陣痛

- 8. 富野哲学の極右：『イデオン』で描かれる「人の業」
- 9. 学園ものは眠らない：大人への階段・恋愛成就・お祭り、
- 10. 日曜午後二時の衝撃：『マクロス』という定石破壊の「戦争」もの
- 11. OVA とは何か？：高完成度を目指した新アニメ土壌の足跡
- 12. 人間は革新しうるか？富野再論：NT 論とマルクス資本論との類似点
- 13. サイボーグは人と邂逅できるか？：石ノ森章太郎から押井守まで
- 14. なぜいま『BANANA FISH』なのか？：バブル前の物語が現代に映像化された意味

なお、本稿で扱う戦争状況を伝達する回として、「7. 富野喜幸『ガンダム』の地平」を用い、映像資料として『機動戦士ガンダム』第一話「ガンダム大地に立つ！」<sup>1</sup>と劇場版<sup>2</sup>の冒頭、講義後の課題教材として、NHK特集番組『ガンダム宇宙世紀大全』中の「富野監督語録」<sup>3</sup>を取り上げた。

## 2. 『ガンダム』第一話鑑賞

我々アニメ視聴世代に大いに歓迎され、SF アニメの嚆矢となったのが『宇宙戦艦ヤマト』<sup>4</sup>であったが、その人気を凌駕すべく「打倒ヤマト、を旗標に制作された<sup>5</sup>のが『機動戦士ガンダム』であった。イデオロギーの対立構図や戦争状況、のリアリティ、兵器としてのロボット描写、人の革新としての「ニュータイプ、概念など、過去に例を見ない重厚なテーマが本作に付与された。そして、第一話は、筆者を含む当時本作の影響下に在った世代にとって記念碑的作品といえるものである。

授業では、本作の如き「古典、に触れたことのない大学院生たちのために概略を説明した。——増えすぎた人口を宇宙移民でまかなう政策が進み半世紀が過ぎた。宇宙殖民地「スペースコロニー、が人々の第二の故郷となっていた宇宙世紀0079年、地球から最も遠いコロニー「サイド3、が「ジオン公国、と名乗り、地球連邦の政策を不服として独立戦争を仕掛け

る。戦闘機に代わる人型兵器・`モビルスーツ、を艦隊戦に投入し、ジオン軍は連邦を圧倒する。連邦も戦況を覆すため、新型兵器`ガンダム、の投入準備を進めていた。第一話は、その秘密作戦がジオン側に発見され、僻地の`サイド7、の内部で戦乱状態となる様子を描出する。――

第一話の鑑賞がここから始まるが、院生たちには先に、「戦争を感得できる場面を指摘し、それに対する印象や感想を用意すること」と指示していた。以下、本作に見るべき「戦争を感得できる」ポイントを、筆者の視線から物語順に挙げておく。

- ① 戦闘機に代わる人型兵器`ザク、が、冒頭より複数機登場する。所謂ロボットが`モビルスーツ、と総称され`兵器、として大量生産される設定は、当時極めて斬新なものであった<sup>6</sup>。至る箇所に動力伝達用のパイプが走り、頭部には単眼のみという`ザク、は、いかにも重兵器らしい容姿をしている<sup>7</sup>。胴体は濃緑と薄緑の二色に塗り分けられ、第二次大戦中の`零戦、を想起させる。
- ② `サイド7、に対する`ザク、の`偵察行動、が、功を焦る新兵によって`破壊行動、へ転じてしまう。平和的均衡は得てして、些細な出来事によって容易に切り崩される。日中戦争の発端となった「盧溝橋事件」を想起すれば、具体的図像を結べるだろう。
- ③ `ザク、の攻撃によって`サイド7、の住民が`避難民、化する様相が描かれる。主人公のアムロ・レイは機械いじりに夢中で退避サイレンを聞き漏らし、女友達のフラウ・ボウに窘められる。避難民が入る退避カプセルの中は橙色の非常灯が点り、「こんなカプセルではもたない」と感じたアムロが外に出る際には重厚な二重ドアが描かれている。第二次大戦中に西洋各国に用意された避難用シェルターをイメージさせる。
- ④ 退避カプセルから新造戦艦に避難する庶民を明瞭に描く。避難の列から離れないよう親が子の手を引いたり、`ガンダム、の操作書を瓦礫の地で読み耽るアムロにフラウが避難を促したりする。戦争状況の下では、逃げ惑う避難民が現れる<sup>8</sup>ことを、フィルムが確りと刻み込む。
- ⑤ アムロの父親が新造兵器の前で移動指示を出している。逃げるのは庶民だけではない。乗組員が不在である限り、新兵器も単なる`モノ、で

あり、敵の攻撃エリアから退避させねばならない。駆け寄ったアムロが言う。「父さんは避難民よりモビルスーツの方が大切なんですか!？」しかし父親は早く戦艦に逃げ込めとだけ叫んでアムロをあしらう。この「軍人氣質、は車でアムロを轢きそうになって、「きさま、民間人は退避カプセルに入ってろ!」と怒鳴る軍幹部の様子にも見られる。

- ⑥ アムロが近くの着弾で瓦礫に半身埋まった時、それを発見したフラウが避難の列から離れて彼の許に駆け寄る。その瞬間、彼女の背後に着弾、避難民を吹き飛ばす。彼女と一緒に逃げていた母親と祖父が犠牲となり、フラウは亡骸の横で泣きじゃくる。戦闘状況では必ず被害者が出る、それは得てして非戦闘員であるという「現実、がここに呈示される<sup>9</sup>。因みに、軍幹部や避難民の列を吹き飛ばしたのは、「ザク」に応戦する連邦側が撃った有線ミサイルである。軍幹部爆死の場面では、それを避ける「ザク」の肩越しにミサイルが接近するのが描かれており、また避難民の列に着弾する場面では、TV版では明瞭でないが、後に同じフィルムを基に編集された「劇場版」において、着弾直前まで有線ミサイルが発する特有の効果音が施されている。因みに、庶民を護衛すべき軍隊が庶民を死に追い遣るというパラドクスは、富野監督の後期作品『機動戦士ガンダムF 91』<sup>10</sup>の、本来はコロニー内の住民を護衛すべき連邦側の兵器が放ったバルカン砲の薬莖が、赤子を抱いた避難民の女性の頭部に直撃、即死させるという場面において更に鮮明に描かれる。
- ⑦ 主人公であるアムロ・レイの「戦争状況、に対する意識が、段階を経て切実なものへ変化する。流れ弾を受けて四散した軍幹部の様子を見て、アムロは「死んだ……」とだけ口にする。人の「死、を見た慄きが伝わる場面であるが、足許に落ちた新型兵器の解説書に気付いた途端、そこに座り込んで夢中に読み始める。彼のなかで、「死、はまだ他人事である。だがフラウの肉親の死を見た彼は、その苛烈さに震撼する。遺体の横で泣き叫ぶフラウに「君までやられる、走るんだ」と声を掛け、彼女を奮い立たせるまで暫くの時間が掛かる。健気に戦地を脱出する彼女を見たアムロは、新鋭人型兵器「ガンダム」の起動へと駆り立てられる。身近な者の「死、を体感した彼の心裡には、「義憤に困った仇討ち」が生

じている。屋内での機械いじりが趣味の内向的な少年が、`戦争状況、を自らのものと感得するまでに、これらの段階が周到に踏まれている。

- ⑧ 果たして解説書を手`ガンダム、のエンジンに火を入れたアムロであるが、機体を直立させられない。本作以前のロボットもので定石であった「ある特殊な能力を持った少年が、秘密裡に建造されていたメカに乗り込み、初戦から手足のように操る」プロットとは異なり、解説書があっても動かない`兵器、がそこに横たわる。`ザク、に発見された際、アムロは武器を探して闇雲に解説書を繰る。本場面の作画レイアウト図の端には、富野監督直筆の「この action 速く、多少コミカルな位に…」との指示がある<sup>11</sup>。この「コミカル」さとは、義を以て起ったものの、人型兵器など知らない所詮素人の一般民が今更になり慌てる稚拙さ、滑稽さを指していよう。
- ⑨ 自動操縦機構を借りて直立に成功、`ザク、に対して圧倒的な戦闘力を見せる`ガンダム、。逃走する`ザク、をビーム兵器で一刀両断する場面は、数多あるロボットものの白眉であるが、`ザク、の爆発がコロニー隔壁に穴を空け、アムロの父親を外宇宙へと放り出す状況がそこに添加される。フラウの肉親の`死、は切実に感じて、自分の戦闘行為が父親に死線を彷徨わせるという事実を、戦闘のさなかにある主人公は全く知らない。それは前線に在る学徒兵と、故国で空襲に晒される親族との境遇の違いに似ていよう。更に畳みかけられるのが、あと一機の`ザク、を戦闘不能にさせる時の戦術である。もう一機のエンジンを爆発させた場合、コロニー内の大気が更に漏れ出る。アムロは突進してくる`ザク、の腹部に刀型兵器を突き刺し、搭乗する操縦者のみを焼き殺す。第一話ではその「殺人行為」に主人公が意識的でないが、第二話で生身の敵士官を`ガンダム、の銃器で撃とうとする時、その行為に戦慄するという描写が加えられ、「戦争」とは「殺人」であることが直截的に描かれている。
- ⑩ `ザク、が殲滅されたことを受け、敵側の巡洋艦が戦闘態勢に入る。以後の物語を牽引する敵の士官、シャア・アズナブルが独り言つ。「認めたくないものだな、自分自身の、若さ故の過ちというものを……」。初見で

はその意思が捉えづらい台詞だが、二十歳の若い士官が、闘いとなれば血を滾らせる、それが蛮行だと重々承知でありながら、自らすすんで戦闘へと身を投じてしまう、という自意識の吐露と捉えられる。敵戦艦がコロニーに照準をつけ、主砲を一斉射する。白い光跡を曳いて飛ぶミサイルがコロニーに着弾する直前で本編は終了する。本作の基本線である「修羅の連続」<sup>12</sup>がこれから始まる、という象徴的な幕切れた。

### 3. 受講生に提示した情報

この『機動戦士ガンダム』という、日本アニメ史において記念碑的作品を監督した富野喜幸（現・富野由悠季）が如何なる人物であるかを、授業では彼のフィルモグラフィと近年の活動を資料で提示した。手塚治虫主宰の虫プロにて『鉄腕アトム』（1963年）の演出としてデビューし、『みなしごハッチ』（1970年）や『侍ジャイアンツ』（1973年）、『アルプスの少女ハイジ』（1974年）などジャンルを問わないアニメ作品の絵コンテを莫大な数でこなし、「絵コンテ千本切り」と自ら豪語する<sup>13</sup>。1975年に『勇者ライディーン』の総監督に就くも人気低迷で降板、1977年に『無敵超人ザンボット3』の総監督を務めることに始まり、以後1986年まで立て続けにオリジナルロボット作品の創作にあたる。近年も『ガンダム』の続編にあたる『Gのレコンギスタ』映画版制作を監督し、その長大な創作歴を受けて2019年には全国主要都市で展覧会「富野由悠季の世界」が開かれた。現在は大学で講義を担当、また文化庁の依頼を受けて海外講演を行なうなど、知識人として知られる。

彼が監督した『ザンボット3』の時代を回顧し、富野自身はこのように語っている。

アニメ関係者というのはズサンで、ロボット物だ戦争物だと言っているけど、本当の戦争の怖さを絵にしたことなんかない。（略）おもちゃを売りたいという大人の都合で、戦争をおちゃらかしにして欲しくないという意志はありました。人間というのは基本的に、ああいうこ

とをやる動物だ（略）、児童に観せるものだからこそ、ふざけたものを創らないというポリシーを『ガンボット3』の時に守りました。<sup>14</sup>

当該作中に、敵の手により一般民が〴〵人間爆弾、化され、主人公の仲間も含め次々と爆死するというプロットを挿入、TV局役員や製作会社重役に批判されたという顛末に対するコメントである。「ああいうことをやる」とは、第二次大戦中に日本海軍が〴〵人間魚雷、作戦を遂行するなど、戦時下において人命を軽んずる行為に及ぶ、との謂いである。このように、富野は『ガンダム』に着手する前から、「戦争の怖さ」や「戦争をおちゃらかしにし」ない、子供に観せる以上「ふざげた」戦争の図は見せないという意志を強く持っており、その意志を『ガンダム』で具現させたという側面があったであろう<sup>15</sup>。

また、『ガンダム』第一話を観て気づくのは、実質23分の尺で構築される鑑賞者への訴求力の強さだ。「富野由悠季の世界」展の図録には以下の評論が見られる。

『ガンダム』第一話は、アニメ史上では伝説となっている。物語冒頭による世界観の提示から、主人公アムロが登場して、ガンダムに乗り込んでザクを倒すまで、ストーリー運びに全く無駄がなく、しかもその飛躍的な展開にも無理がなく、むしろ必然すら感じさせる。視聴者を一気に作品世界に引き込み、その後の展開を期待させる内容で、富野演出の冴えが随所に光るエピソードである。<sup>16</sup>

富野作品群の第一話が示す「演出の冴え」には定評がある。最も特徴的なのはファンタジー作品『聖戦士ダンバイン』（1983年）の第一話であろう。主人公の青年が突如、異世界バイストン・ウェルに放り込まれ、事情が呑み込めないまま虫の外殻で覆われた人型兵器・オーラバトラーで初戦を経験した後に、「一体、ここは何処なんだ？」と眩くまでの速度感と逼迫感に溢れる物語展開は、当時の鑑賞者に鮮烈な印象を残した<sup>17</sup>。

#### 4. 院生たちの反応

さて、これら本作第一回本編と、配布資料を用いて概説を行なった後に院生たちの感想、意見を訊く。しかしながら、ほぼ返答がないか、返ってきて「この作品に描かれた戦争は正義の戦争で、敵側の攻撃にヒーローが正義のこころを持って戦うもの」という的外れな答えであった。これは、監督である富野喜幸が本作において最も忌避したロボットものの定石である。年若い院生、とりわけ中華圏から来た留学生がかくも旧き固定観念を持っているとは想像もしなかった。他には「内容がよく分からなかった」「ロボットが出るアニメは好きではない」といった回答に終始した。「よく分からなかった」とは重要なことであり、それを理解しようとする、即ち鑑賞側が作品対象に自ら接近して内実を掴もうとする姿勢がないと、分からないままに終わる。そこを思考して貫うのが本講義の主眼であったが、その前に「ロボットアニメ」は嫌いだ、と意識を閉じられるとその目的も結像点を得られない。確かに、セル画を光学撮影してフィルム化される旧来のアニメーション映像は、全て電算処理で作画を整頓する現代のハイビジョン作品に見慣れた世代の者たちには古臭く鑑賞意欲を削ぐものかもしれない。だが、これが「戦争」について考えるための講義であることは先に述べている。ともすれば日本の戦争責任についての抗議が、中華圏の院生たちから殺到する危険性をも覚悟しつつ敢行した講義であったものの、余りの`暖簾に腕押し、な有様に、筆者は落胆を隠せなかった。

ある履修生から授業終了後に怒気交じりに報告されたことだが、本講義で作品を鑑賞している間、ほぼ全員がスマートフォンを手になんかを閲覧しており、投影された映像にはほぼ目を向けていなかった、というのだ。それが習慣、と言えそれまでだが、ここには一つの要因が考えられる。本講義は2020年度後期こそ疫病感染対策を万全に行なつての「対面授業」で展開したが、前期「特論A」の中国映画史を内容としたものは「オンライン授業」の形態を採っていた。その頃から、当方の呼び掛けに対して留学生の反応が著しく遅れる現象が頻発していた。前期の「オンライン授業」の頃から既に、ともすればそれ以前から、院生たちは携帯電話という、授業

よりも遥かに蠱惑的なツールに心が奪われていたのである。`生<sup>ナマ</sup>、の身体感覚を奪回するための「対面授業」敢行であったが、議論は停滞し、板状の情報機器が教室でも手離されることはなかった。

留学生の様子に憤りと呆れの感情を絢交ぜにしていた唯一日本人の院生は、本講義後の`Google Classroom、の課題にこのように記している。

「(富野氏の) 他者に対して諦念を持たずに向き合う姿が印象的です。(略) 富野氏は「独善を敷衍していく」という話をしていましたが、この`私、という閉鎖的で自慰行為的な空間に居続けるのではなく、その`私、でもって他者と向かい合っていく。それは作品でもそうですが、それ以上に、人間という存在の課題でもあったと感じました。」

`私、と他者が向かい合う、即ち自他共に開いた空間に対峙し、問い掛け合い、論じ合っていく場を創ることが肝要であり、それを成しえずにいることが人間存在の意義に関わる課題である、と筆者はこの文面を解釈した。小さくは本講義で各々`私、に閉鎖してしまう履修生の姿勢のことを言うであろうし、それを「敷衍」すれば他者と向かい合い胸襟を開けられない人類の不寛容をも包括するであろう。彼が『ガンダム』第一話を観て、これは映画レベルの演出だ、冒頭から一気に引き込まれた、と語ってくれたことで、筆者の徒労感も随分と和らいだし、上記の思考を巡らせてくれたことに安堵もしたものだ。

## 5. 授業課題——「富野監督語録」と各々の意見

上掲の「独善を敷衍していく」との富野監督の発言は、当然ながら『ガンダム』第一話から引用されたものではない。NHKで五日間に互り放送された『ガンダム』特集番組のなかで、富野氏が出演した放送番組で行なった発言を纏めた「富野監督語録」から抽出されたものである。『ガンダム』第一話鑑賞後の議論が余りにも空疎だったため、`補習教材、として`Google Classroom、に本映像をアップし院生各位に視聴、`Google Form、での意見提出を求めた<sup>18</sup>。以下、「富野監督語録」で取り上げられた富野氏の発言を要約し、\*印後に出演者のコメントを附す。

- ①（就職難について）映画を作りたいかったが、映画会社が軒並新卒採用しない時代だったのでアニメ制作会社に入った。嫌でたまらなかったが、その中で自分の在り方を模索した。今が不況ならば、これを鍛えの場として自分を磨け。やり甲斐がないというなら自分で探せ、見つけろ、作り出せ。（『復活？ 中年しゃべり場』、2009年3月21日より）\*怒っているように見えるが、真剣に話す時のスタイルだ。時代をリードしている責任を踏まえての立ち居振る舞いだろう。（アニメ監督・高橋良輔）
- ② 独善であろうが、個人の意志が見えるものでなければ作品ではない。独善というものを一般に敷衍することがプロの仕事である。「ここまで判って貰えればよい」というマイナーな立場から、今度は一万人に判って貰おうと思うのがプロだ。（『You』1982年より）\*富野作品の特徴に、台詞の晦渋さがある。分からなくとも作品中に大胆に出し、その本質を観る者の胸に刻む作業を初めてやった演出家だ。（高橋良輔）
- ③（ガンダム劇場版の人気の所在を訊かれて）おもちゃの販促番組という枠のなかで、自分なりのドラマを作ったつもりだ。そのドラマが観る者の感性に〴〵考え方の糸口、を与えられた。（『600 こちら情報部』1982年より）\*当時不安定な立場にあった我々大学生が観て、これは自分たちのことを描いてくれているのだ、と感じたものだ。（KADOKAWA 代表取締役・井上伸一郎）
- ④ 戦闘があれば被害者が当然出る。あけらからんと戦闘しているメカ物に我慢がならなかった。家族の物語や避難民の姿を挿入して、本当の戦闘の姿を描いた。メカ物のパッケージングというビジネスに副いながら、自分の作品コンセプトを構築していく。自分の作品を必ず判ってくれる人がいると信じて語る。だから、嘘についてはいけない。（『トップランナー』2002年2月28日）\*ロボットなんて俗悪なものを創るからこそ一番にならねば、という気迫が富野氏を作家たらしめた。ロボットという代物に初めて〴〵兵器、という地位を与えた。（高橋良輔）
- ⑤（作品中、コクピット越しの会話が多いのはなぜ、との質問に）誰も好んでやろうとしていない。会話で戦闘場面に代えれば、作画枚数を減らせるという実情から始めたものだ。しかし、やっているうちにそれが快

感になるので困る。(『トップランナー』同上) \*コクピット越しの台詞が増えるので、声優の力量が問われる。声優への演技指導法は「エネルギー注入型」、感情で押していく。富野氏が現場に現れると空気が変わった。(声優・朴璐美)

- ⑥ (続編製作の企画について) 経営論で作らせるのはまだ良い。作品が好きで提案してくるならいいが、「他に売れる企画がないから」と言われるのは嫌だった。マーケットに対する大人の「はしゃぎ」が見えた。製作者側には、観衆たる若者のことも考えて欲しかった。目先の利益にしか目を向けていない。(『トップランナー』同上)

これらの発言に対し、履修生たちが意見を送ってきた。以下その概要である。

- A. 富野氏は戦争をひとつの素材として扱っている。戦争というプロセスのなかで人間の弱さや脆さを見ることができ、劣悪な環境のなかで一人の人間の潜在能力を引き出すこともできる。彼の作品は実際の社会問題を反映しているので、大衆の共感を得られるものだと思う。
- B. ネットでは富野作品を「各々の登場人物が好き勝手に喋っている」と批判する。だが、全部の内容が分かる作品の何が面白いのだろうか。？み砕かれた説明よりも、生の言葉で訴えてくる方が、視聴者にとっては思考する余地が持て、本質的なものを掴むことができるのではないか。
- C. 「安定とかやりがいなんてのは、見つけなさいよ、作りなさいよ、生みなさいよ！」の言葉には説得力を感じた。環境を努力で改善し、自身を成長させて、安定を産み出すことも可能だろう。やりがいと安定は、両立できるという可能性を感じた。
- D. 富野氏の、続編を出したくないという気持ちに共感を覚えた。初期最終回(第43話)のメッセージは、観衆に想像と解釈の余地を与えた。しかし続編はその余地を無駄にしている。
- E. 富野氏の持つ「エネルギー注入型」に敬意を持つ。自らの作品にエネルギーを注入して、観衆に敷衍していく力があったからこそ、『ガンダ

ム』をこれだけ有名にしたのだろう。それに比べ、講義者が授業内で話したように、現在制作されているアニメーション作品には発想の貧困が見られる。オリジナリティに対する姿勢を正すべきだ。

F. 現代の映画や映像作品は観客に対し全てを説明する。それはまさに、人間自体が人間に対して何等かの決めつけをして、理解した気にさせるようなものだ。結果、人間が無思考になっているのと根本では同じに見える。「中年しゃべり場」をネットで視聴したが、ゲストの勝間和代が富野の話に一切耳を貸さないさまを見て、それをより強く感じた。

富野氏の発言には熱量がある。ゆえに『ガンダム』第一話に興味関心を向けられなかった院生にも、日本のアニメ界にかくなる人物がいたことを感じ得ただろう。これら富野「語録」に触れて院生たちが記したのは、彼が視聴者に受け渡そうとする想像力や思考力、潜在能力についてであった。そこに視点を据えたのは好い。だが、ならば若き院生たちはどのように思考するのか、例えば「生き甲斐」を問われた時に、自身は如何に見つけ、作り、生み出すのか、その青写真は回答のなかに提示されていない。課題に対して、平均値の回答を弾き出すことは容易だ。しかし筆者が求めるのはその時点で終わらず、時間は掛かろうが、生きていくことのヴィジョンを各々に持って欲しいということだ。それは恐らく、ネットの海をいつでも閲覧できる掌の機器のみで達成することのできない「人の営為、である筈だ。そしてその「営為」を根底から薙ぎ払う「戦争という「過ち、」について、思考を延伸させて欲しい。『ガンダム』第一話は、「嘘についてはならない」と心に刻み創作した富野喜幸の、現代にも尚投げ掛けられるであろう「過ち、の物語なのだ。

## おわりにかえて

藤津亮太著『アニメと戦争』<sup>19</sup>で指摘するように、『宇宙戦艦ヤマト』や、それを超えようと創られた『機動戦士ガンダム』の人気は、「表層的に消費」する観客層によって構築されたものだ。「世間や社会、あるいはマスコミが持っている「戦争、への忌避感、反戦意識というものと、エンターテ

インメント（アニメ文化）として作品を愉しんでいる側のすれ違い」<sup>20</sup>が上記二作品で生じたがゆえに、享受者が創作者の立場へと廻った時に作られる作品は、例えば『超時空要塞マクロス』（1982年）のような、「豊かさが前提となった消費社会の成立があり、あらゆるものを等価に見る価値相対主義の視線」<sup>21</sup>によって「戦争」と「ラブコメ」が同居することとなり、現代の戦争題材作品へと連なる「根無し草、状態を生んでいく。そこに表出する「戯れ、の戦争を見慣れた世代にとり、『ガンダム』第一話は艶も興味もない古ぼけた物語に成り下がるかもしれない。

だが、富野喜幸にインスパイアされた同一アニメ会社所属の演出家、高橋良輔は、「自分が生きた時代を描く」<sup>22</sup>ことを意識し、自らの創作に取り組んだ。

「あたしらはあの第二次世界大戦のさなかに生まれた。そして戦後のただなかに育ち、世界に散らばる植民地の雨後の筍のような独立ラッシュを目の当たりにし、冷戦の中、核戦争の恐怖におびえ、学生運動のうねりとあのベトナム戦争を生きたのだ。」<sup>23</sup>

こう語る高橋氏は、「世相のなかで体験したベトナム戦争」<sup>24</sup>に強く影響を受け、そのビジョンを『太陽の牙ダグラム』（1981-83年）や、彼の代表作である『装甲騎兵ボトムズ』（1983年）に色濃く反映した。前世代から見聞する第二次大戦と、傍で見つめ続けたベトナム戦が、自らを「ノンポリ」と称する高橋氏をして「国家を含む組織の対立の中で、どちらにも属さない（属することができない）境界線上の人間」<sup>25</sup>を創造させたのである。このように、生まれた世代ゆえ語り継がざるを得ない過去の遺産たる「戦争」を、高橋氏は先達である富野氏から引き継ぎ、また違う側面から描いた。この営為が現代のアニメーション創作者、並びにそれを享受する消費者に引き継がれず、「戯れ、の戦争に耽溺していること自体に、筆者は冒頭に述べたような懸念を覚えるのである。繰り返して言えば、私の今回講義は惨敗に終わった。だが、考察対象に興味を示さなかった受講生を責めることはできまい、そこには私の力量不足があったと省みよう。しかし、惨敗であったがこそ、本作を語り継ぐ行為をやめてはならないとより強く感じる。今回を基に、念頭に浮かぶ新しきアプローチ策を組み込みながら、若き世

代に対して投げ掛け続けたいと思うのだ。

最後に、80歳の年齢を越える富野喜幸の言葉を引用したい。

（『∀ガンダム』について）道具の使い方、それを兵器に使うのも、それから洗濯物のロープを支えるだけの`ガンダム、も、どっちをやるのも人間の仕事なんだと。それを我々は忘れすぎていたのではないかということがあった。ああいう日常的なシーンについては若い人の意見の方が実は多いんです。（略）自分自身も『ガンダム』を創ったという気分があったために、思考回路というのかな、創り方がひとつのルールに乗っかってる。それを拡げてくれた、というのが実感としてとてもあります。`∀、という言葉を手に入れた時に、若い人たちが本当に助けてくれた、つまり、富野が、「もう少しマトモになりたいらしいよ、だったら手伝ってやるよ」と言ってくれたスタッフが来てくれた。<sup>26</sup>

『ガンダム』の作者であるためにこの固有名詞に羽交い絞めにされ、人の可能性の想像図である`ニュータイプ、を自ら否定し、自己破壊的な作品創りに精神安定を喪った経験のある富野氏の思考を柔軟にしたのは、若き創作スタッフ達であった。筆者も、かりそめでも研究に身を投じる若き大学院生の思考を刺激しながら、その若さが生み出す瑞々しい発想力から刺激を得たいと切に望む。「対面授業」という`生<sup>ナマ</sup>の現場、への回帰を足場として、若者たちとの`生きた思考、の交換を奪回することを願ってやまない。

2021年3月18日 大学院修了式の日に

- 1 1979年、名古屋テレビ・創通エージェンシー・日本サンライズ制作。原作・総監督：富野喜幸、キャラクターデザイン・アニメーションディレクター：安彦良和、メカデザイン：大河原邦男。第一話脚本：星山博之、絵コンテ：富野喜幸（斧谷 稔<sup>よきたにみのる</sup> 名義）、演出：貞光紳也、作画監督：安彦良和。
- 2 松竹映画配給、1980年3月公開。総監督：富野喜幸。
- 3 本特集番組は2009年7月27日～31日の五日間に互り放送。「富野監督語録」は2009

年7月30日に一時間枠で放送された。

- 4 1974年、よみうりテレビ・オフィスアカデミー制作。原作：西崎義展、企画構成：山本映一、監督：松本零士、アニメーション演出：石黒昇。
- 5 アニメーション研究家・明治大学大学院客員教授の水川竜介が、嘗てサウンドトラックジャケット制作に従事していた頃、富野監督が明確に「打倒ヤマト」を意識し、自作で子供向けアニメを脱しようとしていたと回想している。`USEN encore、2015.11.06「特集・交差するアニメと音楽」より。  
<https://e.usen.com/special/2480/> 最終確認日：2021年3月15日。
- 6 `モビルスーツ、の名称はロバート・A・ハインラインの小説『宇宙の戦士』に登場する戦闘用機動服`パワードスーツ、から発想を得たという。この`兵器、としての固有名詞を顕示するため、『ガンダム』第一話の脚本タイトルには「モビルスーツ」と名付けられていた。『機動戦士ガンダム TV版ストーリーブック①』（1981年3月25日、講談社）p.127参照。
- 7 `ザク、の造形を手掛けたデザイナー・大河原邦男の展覧会図録『超・大河原邦男展——レジェンド・オブ・メカデザイン——』には、3章「兵器としてのロボット——大河原デザインのひとつの到達点」として`モビルスーツ・ザク、が取り上げられている。2013年3月23日、兵庫県立美術館・産経新聞社発行、p.88参照。
- 8 NHK [ETV8]「アニメーション人物録(1)」において「当たり前前の戦争を描く」要素として避難民に関する言及を行なっている。1985年4月30日放送。
- 9 戦闘中に一般民が被害者となる点について、富野監督は自身の作品『無敵超人ザンボット3』第五話「海が怒りに染まる時」（脚本：五武冬史、演出：貞光紳也、作画：金田伊功ほか）で集中して描いている。アニメ・特撮評論家の水川竜介は、当該回が戦闘もののカタルシスを犠牲にしてでも避難民の視点を盛り込み、そこから生み出される生の感情を真摯に掬い上げる意志に溢れるものと評している。『20年目のザンボット3』（1997年8月13日、太田出版）、p.41 - 42。
- 10 松竹映画配給、1991年3月公開。脚本：伊藤恒久・富野由悠季、原作・監督：富野由悠季。
- 11 展覧会『富野由悠季の世界』図録に当該レイアウト図が掲載されている。2019年6月22日、キネマ旬報社、p.86参照。
- 12 同上図録に掲載された『ガンダム』初期企画設定に、「映像」＝「修羅の連続」と記されており、企画当初から本作の映像演出上の基本線となっていることが判る。P.69参照。
- 13 『富野由悠季全仕事』の巻末に、1964年から1999年までの富野絵コンテ参加作品のリストが纏められている。1999年6月9日、キネマ旬報社、p.359 - 435。
- 14 同上p.108。
- 15 富野由悠季は、『ガンダム』を創作した頃を回想し、「人間たちを誰がどう統治しているのか、なぜ戦争が始まるのか、という設定に非常に頭を悩ませました。そこに安易な発想は持ち込みたくなかったし、無いアタマを絞って一生懸命考え、必死に勉強して、きっちりと描いたつもりです」と述べている。「朝日新聞デジタル& M」2019年12月29日付く「アムロ父子の確執は創作ではなかった」——40周年『ガンダム』富野由悠季

監督が語る戦争のリアル>より。

[https://www.asahi.com/and\\_M/20191229/8595254/](https://www.asahi.com/and_M/20191229/8595254/)、最終確認日：2021年3月11日。

附言すれば、『ガンダム』の作画を担当したアニメーター・安彦良和は、嘗て安保闘争に身を投じた経験から「正義の戦争はない」と感じ取り、本作制作にあたって戦争を俯瞰して描いたことを回顧している。安彦良和・斉藤光政『原点 THE ORIGIN ——戦争を描く、人間を描く』2017年3月10日、岩波書店。

- 16 『富野由悠季の世界』図録、福岡市美術館学芸員・山口洋三の解説による。p.82 参照。
- 17 同上図録にも本作第一話を取り上げ、落下と上昇の運動による「海と陸の間にある世界」の比喩や主要人物の登場契機作りの妙、「オーラバトラー」戦闘場面の空間展開について言及されている。青森県立美術館学芸員・工藤健志の解説、p.205 - 207。また、映画考察面から見れば、富野氏の持つ演出手法は極めて映画的である。藤崎康著『戦争の映画史——恐怖と快楽のフィルム学——』（2008年4月25日、朝日新聞出版）は映画の面白さについて、演出は描写や表現のことであり、演出が映画の面白さを決める、多様な「戦争映画」は「面白」という点、つまり演出が優れている点で共通していると述べる（p.136）。人々が忌避すべき戦争を、映像に観衆が求める快楽を満たす描写や表現が、富野作品には備わっていると言えよう。
- 18 本番組はNHKに著作権が帰するものであるが、2020年度は例外的な著作権監査緩和措置が採られていたため、敢えて教材として活用した。尚、本配信を授業課題とする点については問題が出来しなかったことを附記しておく。
- 19 2021年2月28日、日本評論社。
- 20 『アニメと戦争』p.124。
- 21 同上 p.140。
- 22 高橋良輔『アニメ監督でいいのかな?』2019年2月9日、KADOKAWA、p.35。
- 23 同上 p.35。
- 24 『アニメと戦争』p.131。
- 25 同上 p.132。
- 26 NHK『トップランナー』2002年2月28日より。

## 【参考文献】

1. 『富野由悠季全仕事』1999年6月9日、キネマ旬報社
2. 展覧会図録『富野由悠季の世界』2019年6月22日、キネマ旬報社
3. 展覧会図録『超・大河原邦男展——レジェンド・オブ・メカデザイン——』2013年3月23日、兵庫県立美術館・産経新聞社発行
4. 『機動戦士ガンダム TV 版ストーリーブック①』1981年3月25日、講談社
5. 氷川竜介『20年目のガンボット3』1997年8月13日、太田出版
6. 藤崎康『戦争の映画史——恐怖と快楽のフィルム学——』2008年4月25日、朝日新聞出版
7. 藤津亮太『アニメと戦争』2021年2月28日、日本評論社
8. 安彦良和・斉藤光政『原点 THE ORIGIN ——戦争を描く、人間を描く』2017年3月

10日、岩波書店

9. 高橋良輔『アニメ監督でいいのかな?』2019年2月9日、KADOKAWA。
10. `USEN encore、2015.11.06「特集・交差するアニメと音楽」より <https://e.usen.com/special/2480/>
11. 「朝日新聞デジタル& M」2019年12月29日付<「阿姆ロ父子の確執は創作ではなかった」——40周年『ガンダム』富野由悠季監督が語る戦争のリアル>[https://www.asahi.com/and\\_M/20191229/8595254/](https://www.asahi.com/and_M/20191229/8595254/)