

アニメーション映画における景観と俯瞰

—宮崎駿のアニメを中心に

田 代 真

はじめに

アニメ映画とは、通常、動画と訳されるアニメーションという形態で制作された映画のことであることは、周知のことと思う。この表現メディアについては、多くの人々が、子供時代から親しんでいるために、取り立てて、メディアの特質を改めて考えてみることなく、子供相手のだから誰にとってもわかりやすく、その内容は自明のこととして理解できるものと考えがちである。宮崎アニメについても、手間暇をかけた高度なそのアニメの制作技術の精妙さが賛嘆される一方で、その物語内容から主題として提起される問題意識が、たとえば「宮崎駿におけるエコロジ的なもの」というように、メディアの特質やそれを踏まえて生み出される映画の映像と音響の組織が観客に働きかける運動、つまりテキスト性を捨象して、宮崎駿の「思想」として論じられることが多いように思われる。しかしながら、私たちが宮崎アニメで最もその映像に引き込まれるのは、たとえば、『天空の城ラピュタ』において、主人公の少年と少女が、嵐のようなグライダーに乗り、ラピュタを包む嵐と雲の中に入っていく場面で、主人公たちが全身に感じる雲海の感触を、逆巻く風圧を、観客である私たちも触知する瞬間ではないだろうか。ほとんど粘液的ともいえる映像の運動の中で、私たちは、宮崎駿の「雲・景」「風・景」に出会うのではないだろうか。(1)

ここでは、あくまで、宮崎駿の映画テキストにおける、物語内容とこのようなテキスト性を可能にするものとの関連に着目しながら、本シンポジウムの趣旨に即しつついくつかの宮崎アニメのテキストを取り上げて宮崎アニメにおける景観と俯瞰について、そこに現れる「境界性」を指標として考えてみることにする。

1. アニメとは何か—アニメ映画で活躍するキャラクターには、なぜ動物が多いのだろうか？

それにしても、宮崎アニメにおける、そうした映像の感触ともいべきものは、アニメというメディアの特質との関連で考えたときに、単に、突出しているとはいえ、特異なものにすぎないのであろうか。テキストに触れる前に、アニメーションというメディアの特質を、その言葉が含意するものから考えておくことにしたい。一見回り道のようなが、このことは、宮崎アニメの特質を考えるうえで重要なヒントを与えてくれるように思われるからである。

本節の副題として、「アニメ映画で活躍するキャラクターには、なぜ動物が多い

のだろうか？」という問いかけを掲げたが、実際、アニメ映画の歴史を概観しても、このことは否定しがたいと思われる。ディズニーというとアニメーション映画の代名詞といえようが、ミッキー・マウス、ドナルド・ダックが、ディズニー・ランドで広く認知されている存在であるが、それらが、ウォルト・ディズニーのアニメーション映画の登場人物（ならぬ動物）で、ほとんど主役と言って存在であったことは、言うまでもあるまい。もちろん、宮崎アニメでいえば、『もののけ姫』の動物たちや『紅の豚』のキャラクターのように、動物が活躍するアニメ映画には事欠かない。実際には、初期映画といわれる、映画誕生期の映画においてアニメーション映画は存在し、そのそこに登場するキャラクターとして、架空のものをふくめて、動物が活躍していたのである。

実はこの疑問はアニメの本質にかかわるものといえる。アニメーション animation という英語の言葉には、一般的な辞書的定義として、動画、マンガ映画という意味以外に、「生気を与えること、生気、活気」という意味があり、「①魂、精神、精霊 ②生命、氣息」を意味するラテン語の「アニマ」 anima に由来するとされ、「①活気づける、②生命を吹き込む ③呼吸させる」という意味の 動詞 animate の名詞形である。この語義を勘案すれば、生命のない静止画に「生命を吹き込ん」で「活発に動かす」というのが、アニメーション映画の原義なのである。

したがって、アニメ映画で活躍するキャラクターに動物が多いのは、偶然ではない。動物 animal も、「アニマ」 anima に由来する「息き物」なのだから。また、アニマが氣息と結びつくことには注意しておこう。呼吸を通じて魂は交流する。声も氣息の産物であり、言語や音も空氣の動きによって伝わる。妖怪や精霊は目に見えないが気配は感じられるものなのだ。ムーミンやオバケのQ太郎、宮崎アニメでいえばトトロや『千と千尋』に出てくるような妖怪・精霊たちも「アニマ」としてアニメーション映画で大活躍する。

またすでにみたように、宮崎アニメで「風」が特権的な物質＝運動であることは言うまでもないことだろう。『風の谷のナウシカ』のナウシカや『天空の城 ラピュタ』のパズーが風の中を飛翔するシーンが感動的なのは、観客が風の流れを体感するがごとき錯覚さえ感じるからであろう。さまざまなアニマを乗せた世界としてのアニマ＝生命が地球だとすれば、地球の氣息は流体として地球を循環する大氣ということになるだろう。

しかし、風はそのままでは目に見えない。宮崎アニメで、大氣の運動が目に見えるのは、流体としての雲の動きによる。水を含んだ大氣、水と生命を産み出す海もまた流体としてつねに動いている。したがって、アニマとは、流体の形をとることによってはじめて運動し、可視化する、「アニメ」という媒体とは、アニマに他ならない「息き物」である「動物」や、「精霊」が活躍し、地球のアニマである「風」がそよぐ、運動する映像と氣息に他ならない声や歌、音響の交響する空間にほかならない。

アニメの本質は「運動」であり、そのメディアの本質的課題は「生命」であり、

宮崎アニメはその点で正統的なアニメーション映画なのだ。

2. 「演出」と「文化の翻訳」

「宮崎アニメ」と、監督の名前を冠して、自明のごとく製作者としての宮崎駿を、創造者として述べてきたのだが、映画監督とはいったいいかなる存在なのだろうか。すでにみたように、アニメ映画も映画史の中で独自の展開を遂げ、メディアとしての特質を持つにいたったことはお分かりのことと思う。宮崎駿もそうしたメディア文化の背景から生まれてきた存在であり、その文化に触発され、自らの作品を生み出してきたのであり、観客を触発することを通じて自らを触発し、また新しい世代の映画作家を触発しつつある存在である。

しかしながら、映画監督を、ペン一本で自己表現をする存在という、文学における作家の文学創造における作家のような存在と考えると、大きな誤りを犯すことになる。作家が神のごとく「無からの創造」を行うという概念は、すでに、過去のものとなったとされているにもかかわらず、いまだに、作品の意味を、実体としての作家の意図の名のもとに、真理として明らかにしようとする傾向は、根強く存在している。

むしろ、普通、我々が映画監督の「演出」と呼んでいる営みのうちにこそ、文化を享受するものがえてして陥りやすい「作家による無からの創造」という幻影から脱出する手掛かりを見出すことができるのではないだろうか。ここでは、「演出」を意味する interpretation という英語の言葉の含意を検討することで「演出」という概念を、「文化の翻訳」＝「触発」という、より広義の文脈の中で考えてみる。そのうえで、「演出」を、「演出」自体に「触発」され、観客を「演出」に向けて「触発」するという相互触発的な関係と考えることで、「作家性」というこのアポリア脱出の方向を示唆できればと考える。

日本語で、「翻訳」ということが問題になるとき、すぐに念頭に浮かぶのは、「誤訳」「正確な訳」といった言葉ではないではないだろうか。単純化していえば、ここには異なった二つの言語を一対一対応で理解しうる、という前提が働いているように思われる。たとえば、学校における外国語学習に代表されるように、今までの異言語の習得というと、極端にいうと、つまるところ、異言語の語句Aとそれに対応する（それを意味する）現代日本語の語句Bを覚え、文法という規則に従い、その連結の反応のスピードを上げていくというイメージはないだろうか。もちろん、事態はもっと複雑で、その言語が日常的に使われている空間で母語の媒介を経ずに短期間でも生活してみれば、ちょうど母語の習得がそうであったように、言語習得が使われる場面や文脈、発話主体の相互関係など多元的な要因の絡み合う、相互的触発的で試行的なプロセスに他ならないことは、容易に理解できるであろう。そうであっても、 $A = B$ の連結の反応のスピードを上げていくという訓練自体は経済効率の面において否定しがたいし、基礎的な訓練として不可欠でもある。

問題は、このように連結の反応のスピードを上げていくというこの不可避のプロセスが自己目的化されることで、この連結のプロセスそれ自体を透明化することが理想化されるという事態である。そのような錯覚から、「正しい翻訳」／「誤訳」といった不毛な議論が生じるといって過言ではない。

異言語の習得に限らず、未知のAを近似の既知のBによって置き換え、単純化する作業は、文化全般を知ること、学ぶこと、全体にまで通底することといえる。不可避のこの同一化作用（identify）によって何が起きているのだろうか。あえてこの連結のスピードを落とし、スローモーションにすることで、このプロセスを顕在化させてみると何が見えてくるだろうか。それは、同一化とは、「連結」であり、「接合」であるということである。

では、「翻訳」という日本語を、先ほど出した interpretation という英語で「翻訳」してみると、何が見えてくるだろうか。もちろん「翻訳」と翻訳しうるこの英語の言葉の語義は、「解釈」、「説明」、「理解」から、「通訳」、「表現」、「演技」、「演出」、「演奏」まで実に広範囲にわたるのである。かつ、この言葉の原義が、「interpret=inter（間に／を）+ pret（置く／仲介する）」であってみれば、文化的な現象の意味の解明、すなわち「理解」、「説明」、「解釈」といった認識的な営為は、いわば「複数のものを関連づけてみる」という点で、「通訳」、「表現」、「演技」、「演出」、「演奏」という、表現的、創造的営為と通底しているといえるだろう。

私たちの文化現象の中には、このように、近代国家の境界を横断する、言語、民族、人種、宗教、階級、ジェンダーなどの分割線が存在するが、以上のように「翻訳」という概念を横断的に拡張して、「文化の翻訳」として文化現象を研究していけるのではないだろうか。この観点から、一見均質なものと思われる文化現象を、非均質な側面からとらえなおしていくことができるように思われる。たとえば、日本語は、和語、漢語、外来語からできあがっているとされるが、均質な母語という観点からすれば周辺の漢文訓読や、たとえば英語などの翻訳語といった現象からとらえなおすと、混淆的な性格の強い言語としての特性を現してくると考えられるのではないだろうか。

このように一対一対応的な見方によっては聴き取れないような文化現象の不均質性、いわば倍音や残留磁気のように痕跡として持続する意味を聴き取ることが、「接合」としての「翻訳」の方法論的な意義である。「翻訳」を単に異言語間の翻訳という字義的な意味にとどまらず、異質な文化、異質な文化ジャンルの移入や書き換え、混淆といった広義の文化現象を含むものととらえることによって、同一化作用のもたらす単純化、歪み、変形、誇張、画一性とそれによって形成される偏見のプロセスを意識化することが可能になるのではないかと考えられる。

話を元に戻して、映画をそのような不均質な文化現象としてとらえるとどのようなことが見えてくるだろうか。ここでは、芸術ジャンルとして確立し、自立した「文学」という制度の均質性と対比させながら、ある場合には、他のさまざまな芸術ジャンルからの借用し、ある場合には、それらに依存し、ある場合にはそ

れらを混淆する、不均質な文化ジャンルとして、映画という文化現象を考えてみよう。

3. 芸術か？商品か？

漠然と「文学」と「映画」といわれるが、実際には、制作から消費にいたるまで異なるプロセスを経る文化であるといっても過言ではない。近代資本主義社会とは異なった生産消費構造をとった江戸期以前の古典文学はいざ知らず、近代における文学生産消費体制と比べると、市場を介在する文化的生産物であるという点では似た点も持っていることは確かではある。

しかしながら、商業映画の場合、はるかに巨額の制作費を前提とすることから、まったくといってよいほど異なった生産流通構造をもっている。すなわち、映画会社とは、商業活動として映画を制作供給するシステムにほかならない。そして、一本のフィルムとは、まず何よりも、映画会社の企画により、実際に制作にかかわる製作者、スタッフ及びキャスト（その代表としての監督）といったファクターの複合システムによって集団体制で「生産」される映画会社の「商品」なのである。単独の執筆がほとんどである作家の「創造活動」の産物としてその芸術性が強調される文学作品に比べると、文化的商品としての性格がより際立っているといえる。

産業としての映画会社にとって、原作なり物語は観客の関心と消費欲求に応えるためのものとして認識されているので、文学作品が映画化される場合も、巷で何らかのかたちで話題になった劇映画として映画化するというものであり、多くは、その作家の文学作品のイメージや物語を、程度の差はあれ、利用するというものである。その程度もジャンルなどの要因によって異なり、原作の物語に比較的忠実な物語を保つものからその形骸すらとどめず設定や登場人物の名前のみ利用するというものまで千差万別といってよい。

それでは、映画の「物語」について「語る」ときなにが起こっているのだろうか。通常、私たちが映画なる「もの」について「語る」とき、なにを語っているのだろうか。文学の消費者たる小説の一般読者がその映画化作品を見る場合、原作小説と映画作品は、多くの場合、「言語」と「映像+音響」という媒体の違いをあまり意識せずに、同一のレベルで一多くは「あらすじ」といった物語内容レベルで気軽に「語られる」ことが多いと思われる。

原作を読まない一般観客や、さほど原作への感情移入が深くない一般的読者は物語の映像化というスペクタクルを享受するという、大変順当な消費行為を行うわけである。しかし映画を語る場合、「語る」ことが言葉による以上、とりわけ映画作品のほうは物語として「言語」化され「言語」＝文学の側に回収されることになる傾向が強くなるであろうことは容易に想像できる。また、それゆえに、作品の愛読者やとりわけ文学研究者にとっては、原作が基準であるから、多くの場合原作の物語内容に対する改変は、許容しがたいものとなることも理解される

ところである。原作の読者にとっては、映画は原作を持ちそれに依存するわけであるから、脚色、演出、そして映画製作において最も重要なプロセスである編集も、確立された原典の属する自律的芸術ジャンルたる「文学」からの逸脱とみる、映画の芸術としての不純さ、未熟さの指標でしかないのである。

映画の興行としての側面は、さらにこうした偏見に輪をかけることになるだろう。ただ享受するにせよ、語るにせよ、「商品」としての映画という観点からすれば、一般的な消費の必然だというしかないだろう。しかし、異媒体間の翻訳という観点からすると、こうした物語内容への還元という傾向は、媒体の差異を抹消してしまい、媒体において作品の表現がはらむ多様な解釈の可能性を還元してしまう限りにおいて、必然的であるが消極的な受容に過ぎない。しかし、「映画」というものを、「商品」としてだけではなく、「芸術」を試みることはできないだろうか。「映画」を、消費にも「文学」のような既存の「自律的」芸術ジャンルの固定観念にもとらわれない、不均質であるがゆえに「生産的」な芸術ジャンルとして考えられないだろうか。

4. 映画における作家とは？ —— 媒介＝翻訳する存在としての監督 ——

観客＝読者としての私たちが「映画」を読み、その「物語」を語りだすときに見えなくなるものとは、何よりも、映画なる媒体の映像と音響という糸の綾としてのテキスト性ではないだろうか。ここでは、今度は、映画という媒体の側から、「物語」を語る語り方について光をあてることで、映画テキストのテキスト性という側面から、論じてみたいと考えているが、その際、「演出」という次元について語る監督たちの証言は重要な手引きとなろう。映画という媒体で物語を語ること、ここで強調しておきたいのは、それはすでに述べてきたような意味での「翻訳」に他ならないということだ。「翻訳」を意味する interpretation は、同時に「演出」も意味する言葉であり、「解釈」を意味していたことをあらためて想起しつつ、映画監督ダグラス・サークの以下の発言に耳を傾けてみよう。

私がストーリーに手を入れることのできたほとんどすべての映画では、しっかりした構造みたいなものがあるんです。いつも素材を克服できるわけじゃない。克服したふりもできない。克服できないからですよ…。でも映画作りで最も重要なことは、私の思うところ、素材を自分のスタイルと目的にあわせて矯正することなんです。監督っていうのは、じっさいストーリー矯正家なんです。それと足並みを揃えていることですが、私が言わんとしているのは、ストーリーがすべてじゃないってことなんです。ほとんどいつもストーリー素材は、その筋立てや文学的水準を超えて表現するチャンスを与えてくれる。その例をちょっと見てみましょう。有名な例にしましょうね。ガルボが主演したクラレンス・ブラウンの『アンナ・カレニナ』、それにやはりガルボ主演でキューカーが監督した『椿姫』です。この二つの素材は、文

学的水準が格段に違っている。『椿姫』はかなり安っぽい類のものです。「アンナ・カレニナ」には、トルストイの力強い雄大さと、言葉の威力がある。でも映画としてはどちらも同格なんです。メルヴィルの『白鯨』を例にとって、『ゲームの規則』と比べてみればいいでしょう。素材としては雲泥の差がある。でも、映画としては『ゲームの規則』のほうが優れていると思う。弱いストーリーのほうが、ずっといい映画の素材になっているんですよ。でも、私はメルヴィルを尊敬しているし、アメリカ最大の作家だと思ってますよ。演劇でも、決定的なのはストーリーじゃないんです。シェークスピアのくだらん筋立てを考えてみただけでもわかるでしょ。ウォルター・スコットと比べてごらんさいよ……。言語がものを言うんですよ。映画で言語の位置を占めるのがカメラ、それに編集なんです。カメラでものを書く必要があるんですよ。⁽²⁾

ダグラス・サーク（1897-1987）は、ドイツ生まれで、1930年代、ドイツで活躍し、のちにアメリカにわたって、1940年代から50年代のハリウッドにおいて、メロドラマ映画の名手として活躍した巨匠である。代表作としては『悲しみは空の彼方に』（1958米）、『天はすべてを許し給う』（1955米）といった作品があるが、それらの作品は、アメリカのみならず、ヨーロッパ、とくに1950年代から60年代のフランスの有力な批評雑誌「カイエ・デュ・シネマ」による映画批評家たちや、そこから出発した革新的な映画運動であるヌーヴェル・ヴァーグにおいて、高く評価された存在であり、1970年代以降は、そのメロドラマは、ニュージャーマン・シネマと呼ばれる、ドイツにおける革新的な映画運動の中心的存在であったヴェルナー・ライナー・ファスビンダー監督やスイスのダニエル・シュミット監督に、大きな影響を与え、新たなメロドラマの傑作を生みださせる原動力になったことはよく知られている。

ここで言われているのは、映画を撮ることとは、文学作品のストーリーを素材としつつ、それを、映画の言語であるカメラでもって「書く」こととして認識されていることである。では、「カメラで書く」とはいかなることか。映画の作り手である監督は、映画の観客でもある。そして、映画をどう見るべきかは、彼らが映画の中で映画でしか表現できないものを追及する態度に読み取るべきだろう。マックス・オフェルス監督の以下の引用は、演劇との違いを論じつつ、まさに映画的な「演出」について正鵠を射た「演出」論といえよう。

われわれの同業の巨匠たち、たとえば、ルネ・クレール、ジャン・ルノワール、晩年のジャック・ベッケル、初期作品の多くにおけるジョン・フォードらは、彼らの「洞察」の最高の瞬間において、ドラマの構造と台詞との両方を超越し、新しい緊張感を創造している。それは、私の信じる所では、以前には、ドラマの表現の他のいかなる形式においても存在したことがない

緊張感であり、生き生きとした雰囲気と絶えず変化するイメージの緊張感なのだ。彼らは、古典的な演劇においては、純粋な一連の言葉において見出される美と興奮と同様の衝動を持ち、産み出すのだ。観客にとって、舞台上では、通常の論理は、役に立たない。ただ台詞の音とリズムだけが、観客に劇のアクションの迫真性を吹き込み、それを持続させるのだ。劇において照明や舞台装置が、どんなに本物そっくりであっても、台詞にとっては、従属的な役割しか果たさない。それとまったく同じように、映画では、台詞や撮影編集のテクノロジーやテクニックといった、目につきやすい表現は、それによって喚起されるイメージにとって副次的なものでなければならない。すなわち、それらは、言葉にならない不思議を含む映像世界に従属したものでなければならないのだ。映画においては、そうしたイメージ、映像世界こそが芸術の真実を支えるものなのである。⁽³⁾

マックス・オフェルス（1902～1957）は、ドイツ生まれのユダヤ系の映画監督である。ドイツで映画監督としての経歴をはじめが、イタリア、フランス、英国、アメリカと多くの国々で映画を製作し、極めて個性的でありながら、映画制作したいずれの国の映画にも大きな影響を与えた存在であった。代表作としては、『忘れじの面影』（1948 米）、『輪舞』（1952 仏）、『快樂』（1952 仏）、『歴史は女で作られる』（1955 仏）があるが、いずれも流麗なカメラワークが印象的な天才的な名作である。ここでは映画しかなしえぬイメージの喚起力が、演劇におけるセリフの生み出す緊張感と比較して述べられている。新しい映画というメディアにおける、独創的で創造的な映画監督たちの「演出」の「新しい緊張感」が、「言葉にならぬ」「イメージの喚起力」であり、それは、セリフなどの演劇的要素によって達成されるわけでも、撮影テクニックといった映画の技術レベルの目につきやすい要素によって達成されるわけではなく、演出家のヴィジョンによるのだということを明らかにしている。そして、このような映像の持つテキスト性＝肌理にこそ、映画にしか達成できないものが存在することを示している。

ここに挙げた、二つの証言は、文学と演劇という、映画が、借用するところの多い芸術ジャンルとの違いを示すことで、図らずも、映画という芸術ジャンルの混淆的性格の徹底性を露呈することになっている。「演出」interpretation とは、複数の要素を、「媒介」し、「接合」し、結びつける行為を含意することがうかがわれるだろう。では、このようにいわば混淆性をもって、芸術的な創作行為を考える余地はないのだろうか。文学の創造性を考えることはできないのだろうか。この点から考えると、芸術的テキストを前にしたときの、観客＝読者の経験の優位性を、無視することができないだろう。観客の「解釈」は、芸術テキストの「理解」であり、それは、それ以外の他のものとの「接合」であり、他のものを通じての「表現」であり、他のものへの「翻訳」であり、テキストを「演技」することであり、楽譜を自らの身体を通じて「演奏」することである。では、その「翻

訳」とは透明で誤訳のないことが正しいのか？そのことを、映画というメディアにおける、自明とされる編集方法に関してみてみよう。

5. 同一化作用を支える構造とは何か

さきほど文化の翻訳を述べるにあたって、翻訳のプロセス、 $A = B$ の連結のスピードを限りなく上げて、透明化していく傾向を、同一化作用と呼んだが、映画を見ることにおいてもそのような同一化を促す構造が存在する。それは、カメラと登場人物と観客の三者の視線の同一化作用である。これを、映画学者加藤幹郎氏に従って、「視線のリレー」と呼んでおこう。⁽⁴⁾簡単に言うと、観客は、映画の登場人物を視、さらにその登場人物の視るものを視るという構造である。

この最小単位の編集構造を組み合わせたのが、「切り返し」と呼ばれる編集である。たとえば、二人の向かい合った登場人物A Bが、視線を交わしたり会話をしている場面で、Aの肩越しにBの顔をクローズ・アップ→Bの肩越しにAの顔がクローズ・アップという編集が交互に繰り返されるという技法がそれで、思い当たられることもあると思う。現在の映画からテレビの編集まで、ありとあらゆる映像編集の基本であり、中核をなすものと言えよう。空気のごとく偏在しているので、私たちはほとんど意識しなくなっているといっても過言ではない。注意しなければならないのは、この「切り返し」編集のためには原則的には同じ演技を二度反覆して撮影する必要があるということだ。視線のリレーにもとづくこの編集によって、観客は、観客席にいながらにして、映画の登場人物に自由に同化し、映像の物語空間に偏在できるのである。

このような構造が大体完成したのは、1920年代ごろのハリウッド映画においてであるといわれている。20世紀におけるアメリカの経済的、政治的、文化的な覇権確立と相まって、映画という媒体においては、このようなグローバル・スタンダードとしてのハリウッド映画の視覚的な支配が、ほとんど私たちの認知構造を日常的には意識させないほど馴致したといっても過言ではない。

しかし、これをもって、現在のハリウッド映画だけが、映画というメディアの表現の歴史の進歩の必然の帰結だと考えるのは早計である。そのみが過去のハリウッド映画の成果を引き継ぎ完成させたというわけではないし、実際、ハリウッド映画以外では、「切り返し」編集をほとんど使わない映画も作られている。こう考えると、ハリウッド映画の重要性や、その映画表現の歴史で経験した可能性の萌芽は、ハリウッドの達成に対する批判も含めてさまざまなかたちで、それ以外の映画にも展開されていると考えるべきなのである。

6. 宮崎駿映画の物語世界における景観と俯瞰を可能にする空間と運動 ——『風の谷のナウシカ』(1984)『天空の城 ラピュタ』(1986)『もののけ姫』(1994)を中心に

ここでは、今まで述べてきた映画的な「演出」の観点から、宮崎駿の物語の世

界の「ヴィジョン」ともいうべきものを概観してみることにしたい。すでに述べたように、手掛かりとして「境界」に注目する。⁽⁵⁾ 映像に表象された境界こそ、宮崎駿のヴィジョンともいうべきものが集約的に現れている空間、そこにみられる運動こそ、彼の映画のドラマを駆動するモーションに他ならないと思われるからである。

まず、第一に、村落共同体の空間としての谷があげられよう。たとえば『もののけ姫』の「蝦夷の村」を見てみよう。その特質として、外部（森や海など）と石垣や鳴子など境界指標で区切られており、内部も石垣などで仕切られて秩序づけられていることがあげられる。外部からの侵入者「モノ神」は、まさしく石垣を破壊して呪いをもたらす。もうひとつ例を挙げると『ナウシカ』の「村」である。「風の谷」呼ばれることからわかるように、周りを山に囲まれ、有毒な外気から隔離されているが、いくつか出入り口があり、森や峡谷部は、有毒な外気の侵入を防ぐ境界指標が見られる。

『天空の城』にも、谷はみられるが、平野部は山の頂上にあり、鉾山は谷底の街からさらに降下する、エコロジカルな農本主義的な、生活を営むナウシカの谷と異なり、町はスラム化し、さながら、産業革命期の英国の炭鉾町を思わせる風景である。古い農民生活を送る人々は山頂の平野部の田園風景に住まい、主人公バズーは、谷底の街を見下ろす崖っぶちに住んでいる。農民生活から産業社会生活への移行を表す境界空間に住む存在なのだ。いずれにも、隣接する山や森は外部であるとともにさらなる外部の侵入を防ぐ境界が存在する。たとえば『ナウシカ』における森の存在の外部には、さらにその外部として「腐海」が存在する。実際「腐海」自体が、最終的な外部空間というわけではなく、両義性を持っている。

こうした境界に囲まれた空間には、見張りの塔の存在しており、垂直・上昇運動を表象している。地表からの離脱は、土地＝自然と密着した生産活動からの離脱を暗示しており、文化の萌芽とも解釈できる。たとえば、『ナウシカ』では、城がそうした存在であるが、政治的文化的指導者である王が居住し、王女であるナウシカは、グライダー操り、地表から離脱するとともに、外部へ越境し、新しい世界認識をもたらす存在でもある。

都市化＝文明化のより進んだ『天空の城』では、国家が政治的支配力を強めているが、文明化した都市においても、ドーラと息子たちの盗賊団にみられるように家族的共同体が残存し国家的な機構に抵抗している。

つぎに都市空間の特徴を見てみよう。平野部は、商業、工業、文明の存在が見られる。『もののけ姫』の「市場」、『ナウシカ』の「ベジデ市」、『天空の城』の「鉾山の町」などにその様相を見ることができよう。その特徴としては、稠密化する境界空間であることがあげられよう。そこでは、異種の者の混交、出会い、衝突が見られる。『もののけ姫』では、主人公アシタカは、この市場で、アサノ氏の侍たちやジコ坊との出会うことになるのである。

さらに特徴的な都市空間は、要塞化された城ともいうべきものである。⁽⁶⁾ 武

装化した都市・国家といえる空間であり、その特徴としては、人工的な共同体であることである。『天空の城ラピュタ』のムスカの「要塞」は、山頂の平野部の海との境界に位置し、さながら動かぬ戦艦のような城である。『もののけ姫』においては、エボシ御前のタタラ場にそのような空間を見ることができるだろう。タタラ場には、男たちの住む空間、女たちの住む空間、病を患った者が住む空間が別々に存在し、エボシ御前がカリスマ的な存在として圧倒的な支配力をふるう。『ナウシカ』では軍国主義国家「トルメキア」の軍隊がこれにあたる。トルメキアの王女は、軍の司令官として、同じく王女であるナウシカと対照的な支配的な存在であり、エボシ御前と同様男勝りの存在であるが、身体の一部を腐海のために失い、自然の浄化プロセスである腐海を人工的な火でもって破壊しようとする。この点で、生命の象徴であるシシ神を、自らが当時の最新のテクノロジーである製鉄によって作った武器で殺害することに執念を燃やすのと似ている。この点で共通するのはムスカも含めて、軍備と過剰なテクノロジー志向や位階性への志向がみられる。これはとりもなおさず支配への強い志向といえようが、二人の女性支配者の場合は、征服という形での異種なものの取り込み、秩序化への志向が見られる。しかし、男性化する女司令官に対して、タタラ場の支配者エボシ御前の支配においては、女性上位という特徴的な構造が見られる。

では境界の外部はどうなっているのだろうか。そこにみられるのは、人間以外の存在、人間を超えた力をもつ存在である。いわば超人的な存在は、二つの側面を持っている。一方では、人間が作り出しながら、人間の統御を超えた過剰な技術というべき存在である。『ナウシカ』の「巨神兵」や『天空の城』の「飛行石」はそれにあたるといえるだろう。他方、人知の及ばない、始原の自然の存在がある。『ナウシカ』の「腐海」と「そこに住む蟲、植物」は、そうした自然、もしくは超自然的な存在で、『もののけ姫』における「森」、狸々神、イノシシ神、犬神、シシ神、木霊」などの精霊がそれにあたるだろう。

では、どのような時に景観が変化し、主人公の目の前に、新しい景観が開けるのだろうか。それはこれまで見てきたような境界を、主人公が越えるときである。主人公たちは何らかの形で境界を越えることで新しい経験をし、その主人公たちの眼を通して、観客の眼のまえに新しい景観が開ける。

越境の空間的様態を見てみると、一つには、地上の（水平的）越境者がいる。『もののけ姫』のアシタカはそうした存在の代表といえるだろう。元来所属する共同体を離脱した文化的他者であり、なかには、ジコ坊のように複数の共同体を往還する両義的存在や『ナウシカ』の女司令官のように侵略者としての性格をもつ者もいる。単に水平の移動による景観の展開のみならず、アシタカのように、「見張り塔」や「山」のような俯瞰的視野も体験する。この意味で次に述べる垂直軸の越境者を重なる部分があることは指摘しておきたい。

もう一つのタイプは、地上からの離脱者である。ナウシカやバザーが代表的といえよう。天空への飛翔によって俯瞰的視野を経験するのみならず、クラウドス

ケイプ（風＝雲景）を体感する。垂直軸での越境であるとともに飛行によって水平軸の越境をとまなう。雲＝気流となって循環する大気と水に包まれたエコロジックの一体感を体感する。地下への降下も体験し、地下の真実の姿が、天の空間と結びついたものであるという世界の真理を認識する。実際ナウシカは、腐海の下に新たな大地の復活の予兆を見つけ、バズーは地下の鉱山の鉱脈に光る飛行石が、夜の天空の星のきらめきに似ていることに賛嘆する。

では登場人物たちのこのような越境に、どんな文化的な意味が読み取れるだろうか。一つには、帰属していた日常的空間からの離脱が含意するものとして、非日常的な世界の認識を意味するものと考えることができよう。それは、一方では、形而上的認識、つまり「山」「森」「海」「空」といった自然の「人間化」されない神秘的様態の体験であり、他方では、知性による認識科学的認識である。ただ後者は、行き過ぎると疎外されたテクノロジーの産物（＝「ラピュタ」や「巨神兵」）を産み出すことから、前者による批判的な認識が必須であることを読み取ることができる。

もう一つはこうした体験で、少年、少女たちの新しい世界の発見（成長）の初発的な喜びがノスタルジックに描かれることにより、私たちの少年時代の世界の発見の驚きやと喜びの記憶が想起される。そうした喜びと驚きを常に思い起こさなければならないということを私たち観客は確認するのである。

注

- (1) 映画における「風景」の意味及び宮崎アニメとそれ以降の日本のアニメーションにおける「クラウドスケイプ」の映画の達成とその意義については、加藤幹郎著『表象と批評—映画・アニメーション・漫画』（岩波書店、2010年）第3章参照。
- (2) ジョン・ハリディ著 明石政紀訳『サーク・オン・サーク』（INFAS パブリケーションズ、2006年）185～6頁 ダグラス・サークの発言 下線引用者。
- (3) Max Ophuls, “The Pleasure of Seeing: Thoughts on Subject Matter of Film,” trans. Robin Mann, in *Ophuls*, ed. Paul Willemen (London: British Film Institute, 1978), pp.33-34 訳は、引用者による。なお行論に合わせて文意が通じやすいように意識した。下線引用者。
- (4) 加藤幹郎『ヒッチコック『裏窓』ミステリの映画学』（みすず書房、2005年）129頁参照。
- (5) 『もののけ姫』における空間の境界性と越境の意義については、一柳廣孝「境界者たちの行方」米村みゆき編『ジブリの森へ』（森話社、2003年）第5章参照
- (6) 宮崎作品における「城」のテーマについては、日比嘉高「＜城＞からの眺め」米村みゆき編『ジブリの森へ』（森話社、2003年）第1章参照

*本報告は、平成 22 年度人文学会シンポジウム（テーマ「景観と俯瞰」）における発表をもとにしているが、未定稿の経過報告であることをお断りしたい。同じくシンポジウムにパネリストとして参加された川又正智教授、秋山哲雄准教授、司会の村上純一教授をはじめ、シンポジウムを準備してくださった委員の方々、当日フロアから発言してくださった出席者の方々から多くのご教示、ご指摘をいただいた。この場を借りて深く感謝の意を表する次第である。