

安成通信 2018.5.2 現代アニメ考—機上でのささやかな楽しみと思索



南米ウルグアイへの出張に、関空からドバイ経由のフライトを利用しました。関空からウルグアイ（モンテビデオ）まで片道で36時間かかりましたが、機内の映画で日本の最近のアニメのコレクションを見つけ、まとめて観てしまいました。鑑賞した5本は「君の名は。」以外は日本では時間の余裕もなく、観ることができなかったものばかりでした。以下に、これらのアニメのあらすじを極めて簡単に記します。

○おおかみこどもの雨と雪 (Wolf Children) :最後の日本オオカミの血を引くオオカミ男に恋をした某国立大学(画像からすると一橋大学)の女子学生が2人の子ども(女の子の「雪」と男の子の「雨」)を生み、シングルマザーとしてオオカミと人間の両面を持つ二人を田舎で育てるという話

○君の名は。(Your Name) :都会行きを願望している山奥育ちの少女「三葉(みつは)」と都会暮らしの男子高生「瀧」のあいだである日突然「入れ替わり」が、しかも3年の時差をもって起こるといふ謎の現象と、1200年ぶりに地球を襲う隕石が三葉の住む町を直撃する話が、巧みに交錯する不思議な話。

○河童のクゥと夏休み (Summer Days with Coo) :江戸時代に棲んでいた河童の子「クゥ」が川に半化石状態で200年以上眠っていたのを、東京郊外に住む少年がみつけて家族ぐるみで育てるが、周囲で大騒ぎになるという話。

○バケモノの子(The Boy and the Beast) :母親を失くし父親や親せきともうまく行かず孤独になった少年が、渋谷をうろついている時に、ある路地裏で突然バケモノの世界「渋谷街」に迷い込み、そこで8年間武術を極めて、渋谷に戻って新たな生活を始めようと決める話。

○時をかける少女(The girl who leapt through time): SF作家筒井康隆原作。東京下町の女子高校生真琴(まこと)が、高校の理科実験室で偶然タイムリープ(実際に起こったはずのことを時間を戻して回避すること)ができる小さなクルミ型の装置を拾って、危うく踏切事故を起こしそうになる自分を救うことができた。これに味をしめて真琴は次々とタイムリープして楽しむが、実は、この装置は同級生の遊び仲間の男子生徒千昭が持っていたものだった。千昭は、未来世界から来た男であった。

さすが世界的に人気の日本アニメだけあって、いずれも精緻なリアリズムと芸術性が共存する画像是すばらしく、ストーリー展開も説得性と意外性をうまく織り交ぜており、アニメとして楽しみつつ、すなおに感動してしまいました。

ここで、ひとつひとつの内容について詳しく述べることはしませんが、これらのアニメには、製作者たちが意図していたかどうかはともかく、いくつかの共通のモチーフがあることに私は気が付きました。まず、現実にはあり得ないはずの現象・事象を全体のストーリー展開の契機としていることです。オオカミと人間の交配、異性間での人間性の「入れ替わり」、(その実在も含め)200年以上も眠っていた河童の再生、渋谷の裏の世界としてのバケモノの世界の存在などです。それらの不自然ともいえる虚構こそがアニメのアニメたる所以である、といえればそれまでですが、全体のストーリーの中で、それらの現象・事象はほとんど不自然に感じません。そこが製作者の腕の見せ所なのでしょうが、なぜなのか。私は、そこに近代以前の日本人の人生観(死生観)と自然観が隠喩として組み込まれている

るからではないかと感じました。例えば、オオカミも、河童も、日本ではもともと人と共生をしていた存在であったこと、それを明治以降の「近代化」あるいは「文明化」がその存在や概念そのものも消し去ってしまったことへの「後ろめたさ」のような感情が、ある種のリアリティあるいは、「あつて欲しい」的な気持ちを鑑賞者に対し共有させたようにも感じました。渋谷という、今や日本では都会の中の都会を代表する地が、かつては水と自然の豊かな渋谷村であったことが「バケモノの世界」を裏の世界として存在させたともいえます。（例えば、国木田独歩の「武蔵野」には里山としての渋谷村の原風景が詳しく記載されています。）ちなみに、この「バケモノの世界」に棲んでいるのはすべて動物たちであり、ここでの武術は真剣での殺生は一切しないという掟を作っていることなど、まさに動物たちが人間に怯えずに棲めた渋谷の原風景を象徴しているようです。これは、宮崎駿監督による「となりのトトロ」、「もののけ姫」、「風の谷のナウシカ」、「天空の城ラピュタ」などの一連のアニメも、都会 vs 田舎という構図も含め、（自然を破壊・改変してきた人間の原罪、あるいは人と自然の共生に対する郷愁と憧憬という）同様のモチーフが柱になっています。

一方、「時をかける少女」と、世界中で大人気となった「君の名は。」では、時間を戻す、あるいは時間をジャンプさせる、という不可能とは分かりつつ人類が持ち続けているタイム・マシンという夢を、ストーリー展開のもうひとつの仕組みとして導入しています。その仕組みは、例えば米映画「バック・トゥー・ザ・フューチャー」でも導入されています。ただ、「君の名は。」では、宇宙や地球の巨大な天変地異など、時間の矢の中で不可抗力として起こる事象を契機として、人と人の多様な関係性が作られ、あるいは変えられていくことが、一人ひとりの人生から人間社会の歴史の形成にとって深い意味をもつことを示唆しているようです。（組み紐職人でもある三葉のおばあさんのことばとして、「結び」ということばでこの関係性を表しています。）

ウルグアイへの往復 72 時間の旅も、思いのほか疲れなかったのは、機内の日本アニメ（に加え、豊富に用意されていた音楽の CD）のおかげでした。