

アニメーションと文学 宮崎駿の仕事

Animation and literature

なかはら かぜ

2013年7月20日、全国の映画館でスタジオジブリ制作、宮崎駿監督の「風立ちぬ」が公開されました。最終的には観客動員数が1000万人を超えると言われ、興行収益が80～100億円とも言われています。日本のアニメーションの世界では宮崎駿アニメが人気であることは、周知の事実ではありますが、今回の作品は非常に有名な小説を原作としています。今までの作品にも小説や童話、寓話が原作となり宮崎駿流の演出が加えられてきたものは多いですが、しかし今回は堀越二郎という航空機開発に大きな足跡を残した実在の人物を中心に据え、モダンな文体で人間の心象風景をやさしく描いた小説家・堀辰雄の小説「風立ちぬ」を下敷きとしています。また、堀辰雄がモダンな中にもあえて厚みのある文体で、登場実物の人生を真っ正面から書ききった「菜穂子」という小説もわずかに加えられているのです。あえて誰もが知っている有名小説を織り込んできたのには、宮崎駿のどのような意図と心理があったのでしょうか。

2013年7月6日、宮崎駿は引退を表明しました。「現役の監督を退き（長編アニメーションは作らないということらしい）、他にやっておくべき仕事にたずさわる。現場から退くわけではない」続けて本人曰く、「仕事がたいへん時間がかかりノロマになってきた」とのことです。今回の「風立ちぬ」は5年の制作日数を費やしているとアナウンスされています。大友克洋が、10年近くかけてアニメーションを制作したり、押井守も、一作品に5～6年の制作期間をかけていることから考えれば、劇場用アニメーションが時間を費やすことは珍しいことではありません。が、コンスタントに作品を提供し

てゆくことが基本の、会社経営としてのアニメーションスタジオにおいて経営面から判断すればノロマなのかもしれません。監督は引退したとはいえ、中途半端な作品を嫌い、徹底的に高い完成度を目指す完全主義の宮崎駿が、今だ満足はいく後継者が育たず、スタジオジブリの中でどのような立ち振る舞いをするのか注目に値するところです。

少なくとも今回の「風立ちぬ」は、けっして完成度は高くなく、宮崎のトーンダウンを感じる作品ではなかったでしょうか。それはあえて名作文学に題材を頼り、そこに自らの趣味の世界を持ち込んで、自己満足型終演を意図したためだからでしょうか。いずれにしろ名作文学、趣味、プロモート、客層、引退宣言などの計算されたとも思える営業展開術など、今回の異常に白熱した「風立ちぬ」ブームの正体を見るには、日本のアニメーションの進化の歴史と、文学に依存した原作ありなのか、純粋なオリジナル作品なのか、を考えてみる必要があるようです。

漫画と小説については、以前にも書かせてもらいましたが、近年、映画と違って名作文学が漫画化やアニメーション化されることは、けっして多くはありません。基本的に創作過程からみれば、原作からシナリオ、脚本、演出までオリジナルで作り込まれていかなければならないのが、物作りの原則だと考えるからです。意図的な興行目的があり、たとえば生誕何周年とか、地域活性のためのイベント性を高めたものとか、文部科学省推薦的な付箋がついて、特定の文学や人物を取り上げた企画の場合は別ですが、本来ゼロから出発するのが企画の醍醐味であり制作者も観客も満足できる作品づくりの基本と言えるのではないのでしょうか。

アニメーションと文学の関わりは、アニメーション草創期に子供たちにわかりやすい題材として、名作文学が原作として使われたということから始まっていると思われます。

1958年、日本初の劇場用アニメーションとして、東映動画が制作した「白蛇伝」の原作は中国の古典である四大民間伝説のひとつです。「安寿と厨子王丸」(1961年)は、山椒大夫を原作としており、そしてその一年前に公開された「西遊記」(1960年)も孫悟空を主人公にした、あまりにも有名な中国のお話です。後に、宮崎駿は大学生の時に、この西遊記を見て「日本のアニメーションも捨てたものではない」と、アニメーションの世界に大きな関心を持ったと話しています。それもそのはずで、西遊記はキャラクターデザインも含めて脚本にも積極的に、「鉄腕アトム」や「ジャングル大帝」などで人気を博していた漫画家の手塚治虫が参加していたからです。当時のアニメーションが、有名な原作を下敷きに演出されていたこともあり、人気漫画家が作画を手伝っていたこともあり、それ故に純粹に子供向け娯楽作品であったかと言えば、どうも必ずしもそうでもなかったようです。大人の鑑賞にも耐えられる、やや格調高い難解な部分もある作品に仕上がっています。では、より子供向けに演出された劇場用アニメーションの登場はといえば、アンデルセンやグリムのような外国の童話にヒントを得たものが制作されるまで待たなければなりません、それもかなり大胆に原作とは違ったアプローチで演出がされていたようです。このような初期の日本の劇場用アニメーションが、本格的な文学を原作としているのは、漫画やアニメーションを取り巻く社会的状況にもありました。それは当時のPTAや教育委員会の発言を火種として巻き起こった、漫画に対しての悪書追放不買運動です。その火の粉は、確実にアニメーションにも及んでいたため、東映動画としては、大人たちの抵抗にも耐えることのできる、格調高い芸術性のある原作が必要となっていたのです。

やがて、漫画への風当たりも沈静化してきました。そのきっかけとなったのが、日本初のテレビアニメーション「鉄腕アトム」です。皮肉なことに、悪書追放不買運動の矢面に立たされていた手塚治虫の描いた「鉄腕アトム」そのものが、毎週放送される30分のテレビアニメーションになり、テレビが

急速に普及していく各家庭内で見られることによって、今度は市民権を得ていったのです。多くの悪書追放不買運動をしていた大人たちは、実際には漫画をしっかりと読んだ上での判断ではなく、漫画は悪いものだという評判（一部の教育者による差別的な風評）とイメージだけで反対していたのでしょう。「鉄腕アトム」は漫画、そしてアニメーションの面白さ、楽しさを家庭に運んだ宣教師の役割を果たしたと言えます。そして、その批判をひっくり返したそれは、間違いなく物語のもっている面白さなのです。「鉄腕アトム」は100パーセント手塚治虫の創り出したオリジナルストーリーでした。

1968年、東映動画にとっても、日本のアニメーション界にとっても記念すべき作品が公開されます。「太陽の王子 ホルスの大冒険」です。あの「西遊記」を見て、アニメーションの世界に魅せられ、東映動画に入社していた宮崎駿が美術設計と原画担当として参加した記念すべき作品でもあります。前に書いたように、文学として発表され、すでに面白い物語として評価を得ている作品をアニメーションにすれば、ある程度の評判を期待できるのですが、オリジナルストーリーということになると結果は予想しづらくなります。これまでの経験から、観客の求めるものを推測はできるものの、これまでのものを模倣して二番煎じにはしたくないはずです。東映動画としての誇りをかけて名作文学に劣ることのないオリジナルストーリーを生み出さなくてはならないし、確実な観客動員をも狙わなければならないのです。そこで抜擢されたのが、シナリオライターの深沢一夫でした。深沢はアイヌの伝承を参考にして「寒い国での冒険物語」というイメージで、物語を書き下ろしたのです。そして監督・演出に高畑勲、作画監督に大塚康生、美術設計に宮崎駿という布陣となったのです。今思うと、この贅沢とも言える3人が、この時初めて一緒に仕事をして、これがきっかけでその後、日本のアニメーションを長年に渡って牽引していくことになるとは誰が想像できたでしょうか。

これ以降、アニメーションの原作に文学から題材を抽出することは少なく

なり、オリジナルストーリーのものと、雑誌連載された読み物としての漫画が、アニメーション化されるパターンが急激に増えていくことになります。それは劇場用と同時にテレビアニメーションの放映本数の急増と比例していると言えます。

しかしながら、そんな中で文学を原作にアニメーションを展開していた番組がありました。1974年にフジテレビ系列で放送が開始された「カルピス世界名作劇場」です。シリーズ最初があああまりにも有名なヨハンナ・シュペリ原作の「ハイジ」をアニメーション化した「アルプスの少女ハイジ」です。そして、この52話制作された番組で宮崎駿は前代未聞の大仕事を担うことになるのです！

活字で書かれた文学作品をアニメーションにするということは、登場するキャラクターを具現化する作業も重要ですが、それ以上に作品の持っている世界観をどのように見せるかが、そのアニメーションのクオリティを左右すると言えます。原作に忠実に、それでいて今までにないアプローチでどのように作り込んで行くかが重要になってきます。

「アルプスの少女ハイジ」に話を戻すと、登場する舞台はスイスとドイツです。このような誰もが周知しているアルプスという実在の地名が存在する場合、間違ったイメージは描けません。ましてや、アルプスの山小屋でお爺さんにあずけられ、大自然の中でのびのびと育ったハイジが、その自然の素晴らしさ、大切さおしえてくれるという設定であるのです。つまり、キャラクターを含めて、取り巻く風景、環境が見る人たちに感動を与えるための、場面の構図や見せ方が綿密に調べられ計算されて作られなければならないということになるのです。

そこで宮崎駿は、まずは徹底的に取材をしました。実際にアルプスやフランクフルトにロケハンを決行し、原作の雰囲気自分で感じたのです。そして、持ち帰った情報を丹念に分析することから「アルプスの少女ハイジ」の

アニメーション作りは始まったのです。しかしながら、宮崎駿が行った大仕事はそこが単に出発点であったに過ぎませんでした。

「アルプスの少女ハイジ」は一年間続いたアニメーションで、全52話が放映されました。コマーシャルを除けば一話約24分程度の長さとなります。それが52話ということです。30分アニメーションでザックリ計算すると、1話400カットくらいはあるでしょう。宮崎駿はそのすべてのシーンにおいて「場面レイアウト」という作業を行ったのです。通常アニメーションにおいては、シナリオにそって「絵コンテ」というものを描きます。一枚の紙に、シーン、カット、動かす上での指示、撮影上の指示、セリフ、そしてタイム（時間）などがすべて書かれ、一目で作業の流れが把握できるようになっています。30分のテレビアニメーションであれば約124ページ（宮崎駿演出の未来少年コナンの場合）。およそ90分の劇場版だと約550ページ（宮崎駿演出の魔女の宅急便の場合）となるでしょう。テレビアニメーションの絵コンテは、毎週放送であることから、絵コンテは何人かの演出家が分担する場合がありますので、ひとりが毎週演出する負担はありません。その中で宮崎駿はたったひとりで「場面レイアウト」という、アニメーションでは初めての演出を行ったのです。映画でいうところのストーリーボードです。外国映画でははやくから基本的な且つ重要なシーンやカットは、イラストに描き出し、壁に貼り、スタッフが全員で検討したり、イメージの統一や共有を図ってきました。それを宮崎駿はアニメーションの作業の中のひとつの工程として取り入れたのです。つまり、30分アニメーションで必要なおよそ400カットを絵コンテと連携してすべてイラストに描き出していきました。これがどれだけの大仕事であるかは容易に想像できます。宮崎駿の完全主義だからこそなしえた技だと言えるでしょう。

日本の場合、アニメーションを「アニメ」と略して表現することが多いですが、外国ではその表現はありません。日本ならではの呼び方であり、商業用アニメーションのことを称しています。近年、外国への評価が高くなり知

名度が上がってきて「アニメ」という表現は「日本のアニメーション」の総称として用いられることも多くなりました。ともあれ、日本のアニメーションが外国への影響力を示し始めた背景には、宮崎駿の仕事も大きく影響していることに間違いはありません。

もっと遡れば日本ではアニメーションという表現は用いられず、漫画映画または単に動画と呼ばれていた頃もありました。そもそもアニメーションは映像業界のいわゆる専門用語であったのです。テレビでアニメーション番組が放映されるようになると「テレビまんが」「テレビマンガ」という表現が使われ始め、「鉄腕アトム」は「テレビマンガ」と呼ばれていました。「アニメ」という言葉が最初に使われたのは、資料によると専門雑誌「小型映画」1965年7月号だと言われています。ただしこの雑誌も映像制作者向けの専門雑誌であったため、一般に普及していた表現とは言えませんが、「小型映画」は、1965年6月号まではアニメーションという表現を使っており、この時期あたりからどうも業界内で「アニメ」という語が使われはじめたのではないかと思います。われわれが子どもの頃にはすでにアニメという表現は存在しており、劇場用アニメーションの先駆者たる「東映動画」ものちに「東映アニメーション」と社名を変更したくらいです。

また、1968年に「アニメ」という語をタイトルに使った偕成社の絵本のシリーズ名に「名作アニメート絵話」というのがあり、「アニメ」という表現を用いた最初の読み物は1975年のポプラ社の絵本シリーズ「テレビ名作アニメ劇場」だとも言われています。一般的にはそれ以降「動画」という呼称は急速に減り（業界では使っていますが）、現代では世界中で「アニメ」は共通語として日本のアニメーションのことを言うようになりました。ただし、1980年前後に日本のアニメーションが「ジャパニメーション」という呼び方がされた時期もありました。そもそもそのような言葉は存在しなくて「ジャパン」と「アニメーション」をあわせた造語ではありますが、日本ではアニメーションを売り込むための戦略的な言葉として使おうとしていたようです。しかしながら、アメリカなどにおいて「ジャパン」ではなく「ジャップ」の「ア

ニメーション」であるという、日本のアニメーションに対してや、日本から入ってくる文化にたいする偏見・差別として表現されることが増えてきたため、現在ではほとんど使われることはなくなりました。裏を返せばそれだけの影響力を日本のアニメーションが持っていたと言うことになります。

宮崎駿は「太陽の王子 ホルスの大冒険」で頭角を現し、劇場用アニメーションからテレビアニメーションへとその活躍の舞台をかえ、「場面レイアウト」という前人未踏の偉業をやったのけたわけですが、アニメーターで宮崎駿の先輩にあたる大塚康生は「アルプスの少女ハイジ」をやり遂げた後の宮崎駿に会ったとき大きく成長し、人間的にもまったく別人のように変わっていたと当時の印象を語っています。「まるで超人ハルクのように、ものすごいスキルを身につけていた・・・」と当時の宮崎駿のことを表現しているのです。劇場用アニメーションがたいへんな作業であることは言うまでもありませんが、テレビアニメーションの殺人的な制作プロセスも忘れてはなりません。そのなかで「場面レイアウト」という、あえて困難な作業に挑んだ背景にはなにがあったのでしょうか。それは間違いなく「原作」がもつ偉大で強靱な既成のイメージや世界観に闘いを挑み、どのようにアニメーションとして再構築していくか、その一点に絞られるのではないのでしょうか。

日本のアニメーションには独得なルールがあります。それは手塚治虫が構築したテレビアニメーションの効率化を図ったシステムであり、そのおかげで日本のアニメーションの進化に加速がついたと言えるのです。日本のアニメの特徴は以前にも記述しましたが、ほとんどがリミテッドアニメで、1秒間に使われる絵（動画）の枚数は8枚が基本です。ただしこれは動かす場合のときの基準であり、場面が静止しているときはその限りではありません。ディズニーアニメに代表されるように、静止画（フィックスの場面）のときにも、画面のどこかで、何かが動いているというフルアニメーション作品とは違うのです。また、日本のアニメーションに多い演出に、左右に長い静止

画をスクロール（映画でいうとパン）させる演出も多用されます。これも作画枚数を節約するための苦肉の策であり、野球の観客席やパーティ会場など、人物が多くにぎやかな状態の、いわゆるモブシーンを演出するために使われます。また、静止画そのものが紙芝居のように使われることも多くあります。以前に一度描かれて別の用途で使われたシーンを、全く同じシーンとして繰り返して使用する「バンクシステム」という技法も特徴であり、宮崎駿の絵コンテを見ると「バンク」と指示がはいっていることに気づきます。これも作画枚数と時間の節約のためです。また宮崎駿の絵コンテに出てくる「同ポジ」という指示も、背景を同じ絵を使用するということで、背景画の節約に貢献するものです。逆もあり、ロボットアニメの合体シーン、魔法少女アニメの変身シーンや、主人公たちの会話シーンなどで、背景画のみを差し替えて、全く別のシチュエーションで利用することもあります。これらは制作上、毎週24分程度の作品を納品するために制作工程を短くし、労力を減らすことにもつながりますが、加えて、製作費を非常に安く抑えることにも貢献しているのです。

手塚治虫が構築したシステムという表現をしましたが、手塚治虫は極端に低い製作費で番組製作を請け負い、回収できない部分を自分の漫画家である本業の漫画の原稿料や、版權ものの商品を開発するマーチャンダイジングにより、キャラクター商品の製造権を玩具・文具・菓子メーカーに売ることによって製作費を回収するという、現代の日本のアニメーションでは当たり前になっているビジネスモデルを構築したと言われていました。しかしその反面、この時の製作費のレートが基準となってしまったため、後々まで日本のアニメーションは製作費を安く抑えられているという不遇の面も生み出したと批判があることも事実です。ただし、日本のアニメーションの進化に貢献したことは間違いのない事実として歴史は物語っています。それは、もし製作費が高かったら日本のテレビアニメーション番組の製作開始は10年近くは遅れたらろうという研究者もいるのです。製作費が安いと海外のアニメーションの

ような美しいなめらかな動画は作れず、絵の単純さ、動きの稚拙さを克服するため脚本が特に重要視され、波瀾万丈な奥深く長いストーリーを展開する日本のアニメーション独特の物語展開が作られるようになったと言えます。また、安い資本で参入可能だったため、1960年代頃から数多くの小さなアニメ制作スタジオが設立され、参入が増えるということは差別化を図り独自性を売り物にしなければならず、アニメーションの制作本数や題材・世界観はさらにバラエティーに富むことになったと考えられるからです。

テレビにおける日本のアニメーションの盛り上がりは、劇場用アニメーションにも広く影響を与え始めました。1960年代から1970年代までは、テレビアニメを再編集し、何本かのテレビアニメーションをセットとして、劇場公開されはじめたりもしました。いかんせん、テレビ用サイズで制作された作品は、当然節約モードの作品であり、画角もサイズも違うので劇場のスクリーンに放映したときに、よりその画質の悪さ、動きの稚拙さが露見する結果ともなりました。それでも、子どもたちは劇場に保護者と足を運び、アニメーションは比較的良好興行収入を得ることができたのです。1980年頃からは、放送中のテレビアニメーションを劇場版の新エピソードとして公開する手法も取り入れられ、完全にテレビ放映版と劇場版がリンクをして、劇場版においてはそれなりのクオリティを確保できる制作体制も構築されました。多くのアニメーション制作会社に付属する下請けのプロダクションも増えてきたのも理由のひとつだと思いますが、そこで鍛えられたアニメーターたちが活躍の場を得始めたインフラ整備も整ってきたといえます。

2000年を過ぎると、ついに日本の映画界はアニメーションなしでは成り立たないといわれるほど、アニメーションの占める割合は増え、2002年頃の日本映画興行収入のうち上位10位中、劇場版アニメーションが7～5つを占めていた時もあったのです。その起爆剤のひとつとなったのが宮崎駿の「風の谷のナウシカ」であることは間違いありません。「風の谷のナウシカ」は

1984年に博報堂と徳間書店の出資によって制作はされましたが、これによって徳間書店がアニメーション業界への進出に踏み切り、のちに徳間書店の出資によって「スタジオジブリ」が設立され、1986年「天空の城ラピュタ」が続けて宮崎駿の手によって制作されます。大手書店がアニメーション界に進出するのも日本のアニメーション産業の特徴とも言えます。

風の谷のナウシカは宮崎駿が徳間書店の雑誌「アニメージュ」に連載していた漫画が原作となっています。原作が存在するとはいえ、宮崎駿が原作を描いている限りオリジナルアニメーションとも言えるでしょう。また、スタジオジブリ初の劇場用長編アニメーション「天空の城ラピュタ」には原作は存在せず、宮崎駿がこのアニメーションのために監督自ら直接脚本から書き下ろした作品となっています。すでに宮崎駿はこの代表的な初期作品から、自ら監督・演出し、絵コンテを描くといった、完全主義を貫いています。それはテレビアニメーション「アルプスの少女ハイジ」やその後に続けて制作された「母をたずねて三千里」での「場面レイアウト」という仕事の経験値が生み出した、大塚康生に言わせて「超人ハルクのように・・・」変身させた宮崎駿の到達点であったのかもしれない。

事実、宮崎駿が飛び込んだアニメーションの世界では、日本においてアニメ製作の大きなターニングポイントがいくつかあったと言われています。ひとつはテレビ受像革命です。初期のテレビアニメーションは当然モノクロでした。われわれが子どもの頃に見ていたテレビアニメーションも白黒テレビにあわせたモノクロで制作されていました。手塚治虫（虫プロダクション）の「鉄腕アトム」もそうです。それが1965年に初のカラーアニメーション番組として「ジャングル大帝」が製作されたのです。この後数年のうちに一般のテレビ番組と同じように、急速にアニメーションのカラー化が進み、1970年頃までにはほぼ日本のテレビで放送されるアニメーション番組の全作品がカラーとなりました。

もうひとつは、デジタル時代の到来です。以前はセルと呼ばれる、透明なフィルムのシートに描いた絵を一枚一枚コマ撮りすることによってアニメーションを制作する方式がとられていましたが、1995年に歴史的なセルを使用しないCGアニメーションが製作されたました。1997年に宮崎駿のかつて活躍した東映動画がデジタル化に踏み切り、今では一部作品を除き、ほとんどがパソコンと専用ソフトを使用したアニメーション制作に移行しています。セルを使つてのアニメーション制作は、現在では「サザエさん」のみだと言われています。アニメーション製作のすべての過程をデジタル化したのみならず、キャラクター設定さえすれば、絵を描くこともなく立体的な3DCGアニメーションを制作できる環境も整備され、フルデジタルアニメーションの製作が当たり前となってきました。このようなデジタルアニメーションはより人件費コストの削減と制作日数の短縮化でアニメ作品の多様化やアニメ製作本数の増加を加速させたことに間違いはありません。

メディアの流通に関しても新しい動きがありました。1983年に登場したOVAという制作の仕方によって、テレビ放映も、劇場公開もせず、いきなりビデオソフトの形で市場に流通させたことです。各家庭にビデオデッキが当たり前となり、全国にレンタルビデオ店が乱立し、そこが仕入れる数と、消費者が購入する本数だけで、経費の面で製作が可能になったからです。OVA作品の登場で、提供スポンサーやシビアな放送規定に縛られることなく、自由度の高い、作家のコンセプトが色濃く反映された作品を提供することができるようになりました。それ故に、子ども向けや家族向けだけではなく、高年齢の大人に向けてのアプローチが容易になりました。このことで、余裕を持ってDVDソフトやBDソフトを購入できる年齢層をアニメーションの世界に引き込むことに成功したとも言え、それがテレビや劇場用アニメーションにも影響し、新たな分野のアニメーションが登場してくる結果となっています。また、子ども向けと大人向けの二極分化は漫画の世界では早くに当たり前になっていましたが、アニメーションの世界でも愛好者の二極分化

がすすみ、子ども向けはゴールデンタイムに放映、大人向けは深夜アニメ枠として放映されるなど、今でもその差別化は続いています。

見てきたように多様化してゆく日本のアニメーションは、原作（小説や漫画）を下敷きに演出を加えることで、よりエンターテインメントなアニメーションとして完成されていくそのような名作物は、それ故に親しみがあったり、馴染みがあったりすることで観客に受け入れやすい面を持っています。その反面、原作のイメージがあまりにも強く、有名な作品であればあるほど、原作との格差やイメージの違いを指摘される傾向にあることも覚悟しておかなければなりません。それは、漫画原作のようにキャラクター設定や背景画像のような世界観が確立されている作品においても、アニメーション化されたとたんに観客となった読者は、その違いを目を皿のようにして探し始めるのです。これは原作を持つアニメーション作品の宿命としか言いようがありません。アニメーションに限ったことではなく、映画でもドラマでもそれは起こりうるメディアギャップなのです。

では、完全なるオリジナルアニメーションであれば問題ないのか、と言えば、やはりそこには初めて新しい作品を世の中にいきなり登場させる冒険とリスクが付きまとうのです。徹底したリサーチやマーケティングを制作会社やプロモーター、配給会社やスポンサーなどは行います。時代の潮流や流行といったものに添った物語を提供しようともします。しかし、完全に観客のニーズを捕まえることは不可能でしょう。オリジナルは新鮮であることには間違いないでしょうが、なにかどこかの作品に似たものであれば、たちどころに模倣やフェイクだといって批判の矢面に立たされることでしょう。オリジナルアニメーションの場合、観客の想像や予想を超越した新鮮な世界観とテーマ、それに演出が加わらなければ、その観客を納得させることは難しいのです。

そこに加えて作家性という要素が加味されてきます。いわゆる「この人の作品なら面白いだろう」といった評価です。宮崎駿アニメーションに見られるもっとも顕著な魅力の部分です。日本のアニメーションの場合、この作家性がとくに重要で、冠のように「宮崎駿監督作品」とか「押井守最新作」とか「大友克洋9年振りの長編アニメーション」などとPRが行われます。つまりは一種の「魔法の粉」なのかもしれません。そして、それは原作つきであろうが、オリジナルアニメーションであろうが、作家性によって魔法にかかったように、観客は劇場に足を運ぶことになるのです。「風の谷のナウシカ」でアニメーション作家である宮崎駿の知名度が広まったときに、この作家性に業界が目着けたことは容易に想像できます。

宮崎駿は純粹に作家としてテーマを決め、脚本や絵コンテを描き、それをアニメーションにしているはずですが、それをスタジオ経営に直接結びつけるには経営者としての能力も必要です。作家性も重要ですが、それに走りすぎると作家の個人志向の強い作品になってしまうことでしょう。「わたしの作品が分かる人だけ見てくればいいのだ」と、これでは会社経営者としては失格です。徳間書店は宮崎駿の暴走を沈めるために、アニメージュの編集者であった鈴木敏夫をプロデューサーとしてスタジオジブリに派遣したのです。このふたりによる二人三脚による展開が今のスタジオジブリを作ったと言っても過言ではありません。言い換えれば、鈴木敏夫の手綱捌きのおかげで、宮崎駿は自分の作家性を遺憾なく発揮できるようになったのです。それによって、原作があってもオリジナルであっても、その完全主義によって、どのようなタイプの違う物語であっても、宮崎駿演出・監督のカラーで染められた作品となってアニメーションが制作され、それを期待して観客はつまりは劇場に足を運ぶというわけです。実はスタジオジブリでは劇場用アニメーションだけではなく、幅広く営業展開をしているのですが、あまり他のアニメーション作品を見ることはなく、見ていても気づかず、宮崎駿のカラーだけが目に入ってきます。その一方では、その重責を担ってしまった宮崎駿

は追い詰められていくことになります。観客はスタジオジブリ作品として見に来てくれますが、その背景には宮崎アニメを見に来ていたという心が働いているわけですから、宮崎駿としては会社側と観客側の期待に添う作品を作り、興行収益としてのかたちでそれを証明して見せなければならぬのです。鈴木敏夫のコントロールが上手いだけに、宮崎駿は自由に作品づくりができていたようで、それは実はスタジオジブリとしての質の高い作品であり、商品として成立してきたのでしょう。それでも宮崎駿はプロ作家としての作品づくりの姿勢と、会社を運営していくための仕事としての作品づくり、それらを両立させるためのエネルギーはかなり必要だったと思われるのです。

作家性が問われなかった日本のアニメーション黎明期においては、原作の持つ魅力はアニメーションの進化を大いに後押ししたと思われまふ。やがて日本にアニメーションが定着し始めた頃には、原作に頼らない、誰も知らないオリジナルアニメーションで新鮮な感動を味わいたい、そのような傾向へとアニメーションは移行していきました。やがて作家性をアニメーションの魅力に直結させたことによって、アニメーションに付加価値がつき、より日本のアニメーションを海外にまで浸透させる進化に結びついたといえるでしょう。

では、今回の宮崎駿を引退宣言までさせた「風立ちぬ」というアニメーションはどのような作品なのでしょう。「零戦の設計者・堀越二郎の夢を追う姿を描きながら、同世代の純愛を描いた作家・堀辰雄をごちゃ混ぜにして作った」と宮崎駿は語っています。堀辰雄の「風立ちぬ」からタイトルをもらってはいるものの、はるかに内容的には堀越二郎の飛行機に賭ける夢と憧れが色濃く出たアニメーションです。正確な伝記物語ではなく、かなり堀越二郎もフィクションとして脚色されています。同時に堀辰雄の「風立ちぬ」と、もうひとつの代表作「菜穂子」のイメージもそれに重ね合わせながら（ヒロインの名前もそのまま菜穂子）、堀越二郎との愛を描こうとしています。つまり、実在の人物を参考にしているということ、実際の小説から持ち込んで

いるということから、あきらかに原作のあるアニメーションと分類できます。

この作品には宮崎駿のこだわった「子どもが楽しめる作品は大人も楽しめる」というスタンスが感じられません。最後の劇場用長編アニメーションということで、自分の描きたかったものをストレートに作品にしたということなら、子ども視点をはずすことはありうるだろうし、子どもをあてにした興行収益をあえて考慮しない方針だったならば、この問題はとりあえずは回避できます。しかし、日本のアニメーションが原作を利用する場合、その原作の知名度や作品性の高さによって、よりエンターテイメントとしての面白さを演出できるところが利点であったと述べてきましたが、にもかかわらず宮崎駿の「風立ちぬ」は堀越二郎のキャラクターとしての作り込みの甘さ、原作「風立ちぬ」との統合の仕方の強引さ、なにより堀辰雄のもっているテイストの希薄さ、これだとタイトルを同名にする意味すら感じられないのです。あえて薄幸な少女や当時の結核病棟（サナトリウム）などの設定を登場させ、時代考証的な場を演出したに過ぎない、そのような意図や効果しか見えてこないのです。夢を追うことの大切さを、あきらかにファンタジー色の強い、イタリアの飛行機設計者ジャンニ・カプローニとの関わりで、強引に夢の世界での表現する演出も、独りよがり感をただ強く感じるだけなのです。

メッセージ性からみても希薄だし、大人の回顧趣味に終わっていて、「風の谷のナウシカ」や「もののけ姫」のように、グイグイ引き込んで行く強引さがメッセージがないのです。宮崎駿が老いたとはいえ、すでにその力がなくなったとは思えません。自分の個人的な思い入れが強くて、同人的な趣味に陥った作品なのではないでしょうか？いえ、そうだとも言えません。

そこで思ったのは、ひっとして最後に宮崎駿は、むしろ自らの思いを解放しようと試みたのではないのでしょうか。有名小説の原作があり、実在の人物がモデルだと思って見てしまいがちですが、宮崎駿はひたすら美しい物語を最後に作りたかったのではないのでしょうか。どのような時代にも夢を描き、

純粹にそれを追い求める姿は、人として美しいものです。どのような境遇や状況にあらうとも、愛すること、その愛する人を純粹に信じることは、美しいものです。それらのモチーフを、むしろ最低限余計なものを取り除いていくと、堀越二郎と堀辰雄に宮崎駿はたどり着いたのかもしれませんが。きれいな上澄み液を漉すように作り上げられた作品は、一見色のない水のようなのですが、太陽にかざした時に、そのクリスタルのような輝きでもって、我々の心を感動させてくれるのでしょう。最後にまったく飾らない美しい物語で締め括ったのです。宮崎駿の引退にドラマチックなエンターテインメントを期待した我々は、完璧に肩すかしをくらったのです。この作品に物足りなさを感じたとすれば、我々は刺激の強い味付けに慣らされてしまった俗人であり、世の中や人間にたいして何か大切なものを見失ってしまっているのかもしれませんが。そのことを突きつけられた作品だったのです。そのように結論づけました。

スタジオジブリの名前は「サハラ砂漠に吹く熱い風」のことを「ghibli」と呼び、宮崎駿はそこから命名したのですが、「風立ちぬ」は、サハラ砂漠にも爽やかな風が吹くときもあるのだと言っているようです。しかし、劇場用長編アニメーションからは引退しましたが「やりたいことがある」という宮崎駿の引退の言葉を信じて、新たなるフィールドで、再び熱風の吹き荒れる作品を我々は期待しているのです。

おわり

