

新海誠が描いた距離

The distance Makoto Shinkai wrote

なかはら かぜ

2016年8月26日、アニメーション監督・新海誠による3年振りとなる新作アニメーションが劇場公開されました。タイトルの「君の名は。」戦後すぐの1952年に同名のラジオドラマがありました。放送時には風呂屋の女湯が空になるという伝説を生んだラジオドラマと似たタイトルです。戦争中の空襲で出会った男女が、戦後に数寄屋橋の上での再会を約束するものの、お互いの戦後の混乱の中でなかなか会えないもどかしさが、当時ラジオを聞いていた人々の心をゆさぶった純愛物語でした。新海監督の作品も出会いを求めて、その障害となっているものを乗り越えようとする男女の物語という点では似ているところもあります。ともあれ日本人の描くファンタジー溢れる世界観の特出した、新海監督らしい今回も作品に仕上がっています。

27日から28日の2日間の全国映画動員ランキングが29日に興行通信社より発表されましたが「君の名は。」が初登場でナンバーワンとなりました。新海監督作品としては、これまでの少数シアターでの公開と違って、全国301スクリーンで公開されたのも異例のことです。動員68万8,000人、興行収入9億3,000万円を記録し、26日金曜日の初日を合わせると3日間では、動員95万9,834人、興収12億7,795万8,800円ということで、なんと興収10億円を突破するいきなりの大ヒットとなりました。そして9月22日までの28日間で観客動員数は774万人、興行収益は100億円を記録したと発表されました。劇場用アニメーションが盛んな日本映画界ではありますが、有名タイトルのアニメーションではなく、これまではむしろマニアックとまで言われ、ましてや3年も制作期間の空いた作品としては快進撃だと言えます。海外での反応も熱狂的であったと伝わっています。89の国と地域で配給が決定、海外の

映画祭への出品が決定しているようです。

徳山大学知財開発コースの代表的な講義のひとつである、現代マンガ・アニメ論Ⅱの中でも、およそ1ヶ月半をかけて、新海誠を取り上げて作品鑑賞をします。その講義の中から、新海監督の描こうとしているテーマやメッセージを学生達に見つけてもらうことを目的としています。現代の新しいアニメーション監督として、また作家・新海誠として、われわれはその作品たちのどこに惹かれ感動するのでしょうか？学生達のレポートや発表の中から見えてくるそのひとつが「距離」なのです。新海監督の作品を支えている「距離」とは？そして、実はわたしたちの生活のなかで、人生の中で、ふとしたことで感じる「距離」。そこにデッサンの視点を置いたときに、人間が生きていくうえで切り離すことの出来ない潮流が「距離」であると実感するのです。

新海誠は1973年、長野県の小海町に生まれました。高校まで長野県で暮らしたことが、のちに「その頃見た美しい風景から多くの啓示を受け、励まされてきた」と語っています。新海監督の根っこが、そこにあるのは間違いないでしょう。幼少期に自分を包んでいたロケーションが生涯にわたって影響を及ぼすことは多いことで、わたしの場合も、山口県の山河や海島から受けた芸術的な美しさが、今の仕事に結びついています。また、逆に劣悪な環境で育った場合も、反面教師のようにそれを糧にして物作りへと進む人たちもいるでしょう。その場合、その劣悪な環境を描くことで未来の、あるいは近未来の姿として警鐘ならす意味もふくまれているようです。そんな風に圧倒的な美しさで迫ってくる新海誠のアニメーション背景ですが、やはりそこまで美しく、そして少し哀しく、やさしく、主人公たちキャラクターが生活する世界を描き上げる必要が「距離」にあることも見逃せない点です。

わたしたちは日々の生活の中で、気づかぬうちに距離に支配されています。フィックスで1点に留まり生きていくことは不可能でしょう。たとえ動けない病人だとしてもです。なぜならば、「距離」は「時間」と密接に関係

しているからです。わたしたちはオールも舵もないボートに乗って、時間の流れという川をひたすら下っていく人生です。生きているだけで「時間」という「距離」を費やしているのです。では、死んでしまったらどうか、死後の世界はわかりませんが、死んだ後もその人の存在は「時間」の中に残ったままです。たとえば、死後10年と表現すればやはり「距離」が存在し続けていることになります。宇宙物理の世界などではそれらを超越した5次元がテーマになったりしていますが、現実感はいわゆる「距離」と「時間」を扱っています。生活の中での「距離」が重要なのです。

今回、公開された「君の名は。」は、そう言う意味からも、新海監督がこれまでの作品に込めた「距離」と「時間」を極めて集約したかたちで見せてくれた作品であったように思えました。物語の中盤から微妙な「距離」の「ずれ」が観客を飲み込んでいくからです。かつてSF作家として有名な豊田有恒さんの書かれた小説やジュブナイルにも「平行世界」や「平行宇宙」といった設定が登場します。豊田有恒さんはテレビアニメ「エイトマン」や「ジャングル大帝」などのアニメーション草創期の作品で脚本を担当したこともあり、初期「宇宙戦艦ヤマト」の原案・設定にも携われた方だけに、はやくから「距離」や「時間」の持っている設定上の魅力を作品に反映されてきた作家でもあります。それは理論上の正しい設定である必要はなく、こうなのかもしれない、こうあれば楽しい、といったわくわくする設定として働きかけてくる世界観なのだと思います。海外のSF映画作品やアメリカンコミック誌などでは、比較的古くから親しまれてきた、空想科学設定ではありますが、けっして虚構・空想と頭ごなしには否定できない現実味がある作品世界に仕上がっていることが多いのではと思います。「時間」と「距離」との関係は表裏一体とも言えますが、それだけにそれらを利用して魅力的な物語を作り込むことが可能なのでしょう。

新海誠のデビュー作品は「ほしのこえ」という作品ですが、その前から数

編の短編アニメーションを制作しています。東京の大学に入学した新海誠は、在学中からアルバイトとして通っていたゲームソフト制作会社「日本ファルコム」に1995年正式入社します。当時はパソコンゲームとして、プラットフォームがゲーム専用機ではなく、NECのPC-9800シリーズのようなパーソナルパソコンでした。パソコンゲームはそののちゲーム専用機である「任天堂・ファミリーコンピュータ」や「ソニー・コンピュータエンタテインメント（現・ソニー・インタラクティブエンタテインメント）・プレイステーション」に移植をされてテレビゲームと呼ばれるようになります。ちょうどパソコンを所有している一部のマニア的な遊びであったパソコンゲームが、多くの子供たちも気軽に遊べるテレビゲームへと進化していくデジタル時代に、新海誠は時代を牽引する会社に入社したことになります。その中で新海誠が担当していたのがゲームのオープニングムービーであり、イベントムービーと呼ばれる部分です。テレビゲームの場合、当時のゲーム専用機は今のようパワーのあるハードウェアではなく、CPUもメモリーも今に比べれば貧弱な（当時は最高のもの）でした。ゲーム内容はドット絵と呼ばれる点描のような画面であり、キャラクターの動きも制限の多いものでした。それだけにゲーム内容に工夫やアイデアが多く、ジャンルや物語も魅力的な作品が多く登場しました。それらの限られた制限の中で作られたものだけに、日本のゲーム界は工夫とアイデアを頼りに大きく成長してきたと言えます。そして、その魅力を支えていたもう一つの要因がアニメーションです。現代のテレビゲームはムービー場面とゲーム場面とではほとんど見た目の差がありません。前に述べたようにハードウェアの進化とデジタル技術やCGに関わるアプリケーションの進化により、よりリアルに、よりスムーズにアニメーションとゲーム場面がシームレスにつながっているからです。どこまでがアニメーションでどこからゲーム本来の操作画面なのかわからないこともあります。しかし当時は、ゲーム本来の操作画面がキャラクターや場面（またはステージ）の動きを中心に、パソコンやゲーム専用機のパワーを配分されていた都合上、画質は押さえられていました。そこで、ゲーム本来の世界観や

キャラクターの魅力を、埋め込んだアニメーションのパートで見せる工夫がされました。10秒から30秒程度のアニメーションなら高画質で埋め込むことが可能です。オープニングを魅力的な美しいアニメーションで見せておき、ゲーム本来の場面では操作を楽しみます。ひとつの場面やダンジョン、ステージの途中で条件をクリアすると、ご褒美としての美しいアニメーションが自動的に流れます。また、そのステージを最終的にクリアすると物語をまとめるアニメーションが展開されます。そして、また次のステージへと挑戦していくことになります。そうやって、アニメーションとゲーム場面を繰り返すことでより魅力的なゲーム構成となっていたわけです。

新海誠はその時代に、アニメーション場面を担当していたようです。時代はまさにセルアニメーションが徐々に少なくなり、「ファイナルファンタジー」というゲームから波及した、コンピューターでデジタル制作されたアニメーションが、これからのアニメーションの世界にデジタル化の可能性を諮詢した時代でもありました。よりリアルに、よりスムーズな動きに、とデジタルアニメーションはハードウェアの進化とともに加速度的に世の中に広まっていったのです。新海誠はそのデジタルアニメーションを仕事としながら、会社から指示されたアニメーションだけではなく、自分でもオリジナルの自分らしいアニメーションを作りたいという思いに突き動かされたのでしょう。1998年に「遠い世界」という作品を作り、当時の「eAT' 98」で特別賞を受賞しています。「遠い世界」はYouTubeでも鑑賞することができますが、モノクロの1分半程度のアニメーション作品です。クロッキーのようなスケッチされた画面に字幕が無声映画のようにインサートされ、叙情的な雰囲気があるのが今の新海監督の演出とつながります。のちに記述する「雲のむこう、約束の場所へ」や「秒速5センチメートル」などの作品を彷彿とさせる世界観がこの時代にすでに新海監督の中にあっただことがうかがえます。フラッシュバックのように印象的な情景や生活の中の小道具を見せ、わずか1分半の中に、主人公の住んでいる世界と置かれている心理的情景がまとめられていると言えます。新海誠はあるインタビューの中で、ゲーム会社にいる時に

ファンタジーの世界ばかりを描いていて、それに不満を持ち始め、自分では現実の生活に即した世界を描きたいと思った、と語っていましたが、まさに日常の中にある「時間」を切り取った作品であるように思われるのです。「距離」と「時間」を列車や自動車、雲の流れや光で現すことの多い新海監督ですが、すでにこの時代にそのアプローチを始めていることに気づきます。

やがて、2000年に「猫と彼女の猫」という短編を発表します。前回と同じモノクロで5分弱のアニメーションです。スケッチ風の画風からモノクロとは言いながら本格的なアニメーション作画になっています。また、新海誠本人のナレーションも挿入され、物語性の高い作品にもなっています。新海監督の特徴としてあげられるひとつにナレーションの効果的な使われ方が指摘されていますが、「猫と彼女の猫」の場合にもナレーションがモノログ形式として語られ、その主観が猫の目であることも特徴です。新海誠が大の猫好きであることはよく知られているところでもあります。「チョビ」という名の猫は新海作品にはよく登場します。また、猫の目線で語られる作品は近年では「だれかのまなざし」という野村不動産のショートアニメーションでも見うけられます。「猫と彼女の猫」は、ひとりの女性の日常のある出来事を切り取ったアニメーションですが、そこには長く暮らしている日々の生活の一端が叙情的にやはり語られていて、見ている我々はその見えない彼女の長い生活を、知らず知らず思いやってしまいます。この5分足らずの垣間見た女性の生活から、なんとなく見えてくる、描かれていない部分の彼女の生活を、我々は想像し、追体験できるのです。これはアニメーションにしる、漫画、映画、小説など物語を見せるコンテンツとしては重要な要素のひとつであることは間違いありません。そのような心の誘導を促す演出は、新海監督のこの時代から構築されていたと見ることが出来ます。「遠い世界」「猫と彼女の猫」に描かれている日常生活のなかにある、微妙な「距離」は2人の人物をキャラクターとして配置したときに、必然的に現れてくる「距離」なのかも知れません。しかも同じ「時間」を共有していると錯覚していたそのふたりが初めて「距離」に気づいたときに物語が動き始めます。それは物語

作りの基本的な要素でもありますが、我々が日々生きている日常に潜む悲劇の始まりを予感させるものでもあるようです。それが具体的にジューナイルのように少年少女の世界で表現されたのが、本格的なデビュー作品と評価の高い「ほしのこえ」という作品でしょう。

「ほしのこえ」は2002年2月2日に公開された25分のアニメーション作品です。今回からはカラー作品となり新海誠が自ら声優をしているパイロット版とプロの声優を使った公開版があります。基本はやはりモノログによって物語が進められてゆき、登場人物たちの会話のみに依存することなく、また固定した主観があるわけでもなく「ながみねみかこ」と「てらおのぼる」というふたりの主人公の視点が交互に交錯してゆくことで「時間」のずれが表現されていきます。

設定は2046年、中学3年生の主人公たちふたりは、お互いのことが好きであるのかかわらず、少女の「ながみねみかこ」だけがなぜか国連宇宙軍のロボット兵器のパイロットとして採用され、遠い宇宙へと派遣されて行きます。残された「てらおのぼる」はただひたすら彼女からの連絡を待つ日々を送ります。遠距離恋愛の設定はラブストーリーではよくありますが、この場合スケールが違います。やがて彼女の部隊が遠い星団へと遠ざかって行くにつれて、彼に届く連絡メールに時間がかかるようになり、最後には8.6光年離れたシリウス星団までジャンプしてしまい、彼にメールが届くまでに8.6年もかかることになってしまうのです。

作品が制作された時期としてはまだスマートフォンは登場していなくて、初期の携帯電話のメール機能を使ってのやりとりとなっています。近未来の話ではありますが、ベースとなっている世界は2002年に住む少年少女であり、宇宙船や宇宙での闘いなどの表現以外は、当時の日常がそのまま設定としていかされているようです。ここで新海監督は観客にあえて今と近未来との「距離」を視覚的に、また小道具的に見せています。物語の近未来にまだ古くさい携帯電話を使っていることは実は違和感があるはずですし、少なくともは

るかに進化した通信手段を設定することも可能だったはずですが、たとえばシリウス星団にジャンプしたとしてもハイパー通信のような空間と時間を圧縮した通信手段の構築を設定できたはずですが、あえて「距離」を表現するには茫漠とした「時間」の差が必要だったのでしょうか。また、「ながみねみかこ」がどこへ行ってもいつまでも制服のままだというのも現実的には陳腐な設定ですが、あえてこれも主人公ふたりの「距離」を表現するために、そのまま変わらずにいる少女と、制服を脱いで大人になっていく少年との差を表現するには、制服である必要があったと思われます。実際には作品を見始めるとそのような設定上の違和感は感じません。それは少年少女の「距離」がどんどん離れていくことに心を奪われるからです。それは「時間」のズレとして我々に強いメッセージとして迫ってきます。なぜならば我々はいまだに「時間」をコントロールできない人間だからでしょう。宇宙で頑張っている少女をおいて、地球で成長していく少年、カメラはあたかも携帯電話のメッセージが届く8.6光年をトレースするように、ふたりの「距離」から生まれるズレを容赦なく切り取っていきます。「時間」をコントロール出来ない我々は、それを歯がゆく感じながらその世界に同情し、ふたりに感情移入していくのだと思います。新海監督はここにはじめて「距離」を具体的に見せて、この作品のキャッチコピーにあるように「私たちは、たぶん宇宙と地上にひきさかれる恋人の、最初の世代だ」という物語を創り上げたのでしょうか。

自主制作作品ということで、新海誠がたったひとりで2年間かけて創り上げたと言われていますが、デジタルアニメーションの時代になったからこそそれを可能にしたと言えるかもしれません。当時のシステムとしてApple ComputerのPowerMac G4 400MHzを使用してアプリケーションソフトは作画にAdobe Photoshop 5.0 編集にAdobe After Effects 4.1 仕上げにLightWave 6.5などを使用したと言われていています。グラフィック作業に適したMacを使用し、一般的な映像制作に定番としてよく使用されるソフトがチョイスされています。Adobeのソフトは安定していて信頼性が高く、プラットフォームが違ってもAdobe同士の中でやりとりがスムーズなこともあり、この

業界では世界基準でもあるといえます。新海監督の以降の作品でもこのシステムが多く使われています。

少し切なくて、でも日常的な視点から近未来を見据えた、ラブストーリーとして高い評価をうけた「ほしのこえ」は、「第1回新世紀東京国際アニメフェア21」公募部門で優秀賞を受賞し、「第7回アニメーション神戸」「第6回文化庁メディア芸術祭デジタルアート部門特別賞」など個人制作のアニメーションでは異例の多くの賞を獲得しました。現代マンガ・アニメ論Ⅱの講義の中でも「ほしのこえ」にはふれますが、いまでも色あせることなく学生達の心に届くメッセージを持っているようです。「距離」と「時間」に逆らうことができないからこそ、人はその足かせに一喜一憂するものなのでしょう。

近未来の設定を現代の設定と上手に融合させることが「ほしのこえ」では成功したと言えます。前に述べました豊田有恒さんのSF小説などでみられる「平行世界」「平行宇宙」の考え方もヒントになるかもしれません。今自分たちが住んでいる世界を基準に、その過去と未来を検証して想像することが物語作りの上で多いのですが、それとはまったく別の世界が存在するという大前提で物語をつくと想像の世界をよりふくらますことが出来るからです。つまり「自分たちの現実の世界とよく似ているけれども、別の世界とべつの宇宙が存在する」ということです。これが「平行世界」や「平行宇宙」としてのひとつの考え方かもしれません。我々が暮らしている世界は一本の川のように過去から未来に向けて流れていて、我々はその流れに逆らうことなく流されている、と書きました。「時間」には逆らえず留まることもできないので必然的に「距離」がそこには存在します。それは生活であったり歴史であったり、さまざまな要素が絡まり合って宇宙を作っているかもしれません。ただし、もしその川が一本ではなく何本もの川が隣接して同時に流れているとしたらどうでしょうか。それぞれの隣接する何本もの川にそれぞれ同じように「時間」と「距離」が存在し作られていて、そこには同じ人たちが存在します。それらの川はお互いに影響し合って微妙なタイムラグと

変化をもたらしているといえます。たとえば、映画のフィルムがあるとしみます。同じ映画のフィルムを無数の映写機でほんの少しの時間差でもって上映していると考えて下さい。同じ場面が少しずつズレながら無数のスクリーンに映っているわけですが、フィルムどうしを並べるとやはり同じように少しコマがズレながら隣り合ってフィルムが走っている状態です。川にしてもフィルムであっても、通常はこの隣同士の川やフィルムにお互い移動やジャンプは出来ないというのが「平行世界」の考え方だとします。ただしこのことについては諸説あります。

我々の暮らしているこの世界が実は無数にあって、時間差でもって見えないすぐ隣にあるということになるのでしょうか。映画「インターステラー」では重力の問題やブラックホールの特異点のことを取り上げて、5次元の世界に行けばそれを行き来できるかのように描かれていました。たいへん興味深いシナリオであったと思います。

新海監督の作品の中で我々の世界と限りなく近く臨場感のある風景ではあっても、そこに多少の「距離」を感じさせているのは、実はそんな別の「平行世界」を想定しているのではないかと思うのです。たとえば、平行して存在するまったく同じ世界が、わずかなズレをもって無数に存在しているとした場合、しかし何かの要因をもって僅かに違いが生じた場合を仮定すると、平行して存在するとは言いながら、そこには微妙な違いのある世界が存在していると想定できます。隣り合っている世界が僅かに違う場合、どう違うているのか？よく似ているけど何か違う。どこか違うような気がする。それをトリガーとして物語を作り始めると、我々が住んでいる世界に限りなく近いのだけれども、何か別の世界を楽しむような物語が展開されることになるのではと思います。

たとえばノンフィクションとは言いながら、朝の連続テレビ小説のように、現実に生きた人々をモデルとして取り上げながら、実は巧みな脚本でドラマチックに演出してしまうと物語性が強くなってしまい、独自性だけが強く前に出てしまう感じがしてしまいます。歴史的な主人公のモデルがあっても創

作物語としてのイメージが強くなり、それは所詮フィクションだと感じてしまうのです。だからこそ「平行世界」をあつかった微妙なズレが生む、不思議な世界観はその設定がたいへん難しいと思うのです。「ほしのこえ」は当時の現実の世界を下敷きにしながらも、どこことなく微妙に現実とは違った分岐点が過去に存在していて、そのポイントで間違えて入った世界を味わうことで独得な世界観に入り込むことができるのでしょうか。その演出の素晴らしさが新海監督作品だと言えます。それがもっともよく現れていると思っ

2004年11月20日に公開された「雲のむこう、約束の場所へ」です。「ほしのこえ」がわずか25分たらずの作品であったのに、この作品は約90分の長編アニメーションとなりました。配給元がMANGAZOO.COMを吸収したコミックス・ウェブ（現在は分割されコミックス・ウェブ・フィルム）となっており「ほしのこえ」から2年間をかけて制作されました。まさに「平行世界」を味わうことの出来る作品となっています。前作までが新海監督がたったひとり制作していたアニメーションであったのとは違い、今回からは一般的な劇場アニメーションの制作と同じように（とは言え、小規模体制ですが）、新海誠が原作、脚本、監督、音響監督を担当するも、あらたにキャラクターデザインと総作画監督に田澤潮さんを起用し、美術には丹治匠さんも加わりました。音楽に天門さんといったスタッフ体制が整い、本格的なアニメーション制作が開始されました。「ほしのこえ」の評価は大変高いものでしたが、ネット上でキャラクターデザインについての批判があったこともあり、今回からキャラクターデザインを専門の作家に任せたとのことでした。確かに本格的な劇場用アニメーションとしては、新海誠のキャラクターは力不足であるかもしれません。自主制作とは違い、多くの劇場での公開となるとそれなりのキャラクターにも鑑賞に堪える魅力が必要になってくるということなのでしょう。新海監督の描くキャラクターはそれなりに魅力はあります。しかし、作品毎にクオリティーの上がっていく圧倒的な背景の迫力に耐えられるキャ

ラクターではないのも事実でした。そして、不思議な世界観を持つ今回のストーリーについても、その物語を支えるキャラクターが必要だと迫られたのでしょう。とは言え、現在のアニメーション作品に見られる強烈な個性のあるキャラクターではなく、むしろ古いタイプのおとなしいデザインがされていると感じます。それは宮崎駿さんに代表される「スタジオジブリ」のキャラクターデザインにも言えることではあります。非常にリアルで細密な背景が使用されるアニメーションにおいては、比較的シンプルなキャラクターデザインがされることが多く、個性的なキャラクターが登場するアニメーションだと背景がシンプルになる傾向にあるように思います。そう言う意味からも、今回のキャラクターデザインの新規登用は成功したと言えます。

「雲のむこう、約束の場所へ」はほんの少し現実の世界とは違った、しかし今の自分たちの世界で、どこかで分岐が違っていたらこのような世界や社会になっていても不思議ではないな、と思わせる世界観が造られています。1996年という設定で、北海道は「ユニオン」という国に占領されており津軽海峡を挟んで、日本が南北分断されているということが特異な部分です。戦後のある時点で分岐点があり、戦後ロシアによる分割統治があり、そのうち共産国家のユニオンが引き継ぎ支配したように設定されていますが、そのあたりから現実の歴史とはズレが生まれた「平行世界」での物語になっているようです。物語の中で重要な存在となる「ユニオンの塔」がありますが、ここでは「平行宇宙」が設定として使われており、この塔が兵器のように表現されています。つまりユニオンという国はこの塔を使って、北海道（物語の中では蝦夷と呼ばれています）から世界を別の宇宙に書き換えようとしている、と説明されていますが、その目的が何なのかはアニメーションの中でははっきりしていません。（世界侵略が目的かもしれませんが）ユニオンだけが平行宇宙とのコンタクトができる技術を持っており、それに関わってくる登場人物たちが配置されています。文化や生活様式は実に1996年から世紀末の1999年へ向かっての現実の日本であるわけですが、朝鮮半島のように内戦が迫り来る危機感として、きな臭い状況が描かれています。軍事介入して

くるアメリカとユニオンとの緊張状態が、あたかも再び代理戦争の舞台と日本がなるのかという緊迫感もはらんでいます。

ここで新海監督の時代がひとつ違っていると、確実に「時間」による「距離」が違ってくことを表現しています。「平行世界」の分岐点を戦後すぐに置いているところも見逃せない点でしょう。現実我当时のソ連（ロシア）がアメリカと分割統治という名目でドイツのように北海道を手に入れていたら、日本の歴史は違ったものになっていたでしょう。その場合の歴史的な違いは極めて大きかったと推察できます。新海監督が「雲のむこう、約束の場所へ」の中で微妙な「距離」感で演出したのは、今の現実の日本の生活の中のわずかなズレです。つまり、新海監督の描きたい「距離」と「時間」の僅かな違いによる物語は、「平行世界」の中で、その軸足が社会の変化や時代のうねりの違い、歴史そのものを微妙に変化させていくだけではなくて、それによって影響を受けて違ってくる少年少女たちの生き方や生活、友達関係におよぶからだと思うのです。主人公たちの身の回りに起こってくる、現実としての今とは違う「距離」や「時間」の違いは、圧倒的な説得力をもって我々の心に訴えてきます。だからこそ、我々はこの物語を見て、自分たちがこの世界にいたらやはり普通に暮らしていただけるだろうか、「ユニオンの塔」が自分たちのところからも見えるのだろうか、とアニメーションの中の世界とはいえ、自分たちの生活の中に置き換えてみたりするのではないのでしょうか。新海監督の実に巧みなさじ加減とも言える演出がそこにあるからだと思えるのです。

登場人物で主人公とも言える3人が時代の中でそれぞれの役割を持っています。「ふじさわひろき」と「しらかわたくや」の2人の中学生の少年は米軍の下請け会社である岡部のところでアルバイトをしています。2人は自分たちで作った飛行機で、まだ行ったことのない蝦夷にある「ユニオンの塔」まで飛ぶ夢を描いており、その飛行機の部品代を稼ぐためにアルバイトをしています。

ヒロインとなる「さわたりさゆり」と仲良くなったふたりは、一緒に「ユニオンの塔」まで飛ぶ約束をしますが、ある日を境に「さわたりさゆり」は忽然とふたりの前から姿を消します。その後、「ふじさわひろき」は東京の

高校へ、「しらかわたくや」は地元の研究所で「ユニオンの塔」の秘密を解明するべく「平行宇宙」の研究者として採用されます。「さむたりさむり」の失踪をきっかけに別々の道を歩き始めたふたりですが、情勢的にはユニオンと米軍との武力衝突、開戦へと時代が動いていきます。「しらかわたくや」はアルバイトをしていた岡部との関わりから、南北統一を目指す組織に参加してゆき、そのために「ユニオンの塔」破壊する工作にも巻き込まれ荷担します。「ふじさわひろき」は「さわたりさむり」への想いと「ユニオンの塔」まで一緒に飛ぼうといった約束を忘れられず、悶々として東京生活をおくっているときに、「さわたりさむり」の事実を知ります。と同時に「しらかわたくや」も研究の中で「さわたりさむり」の秘密にたどり着きます。再び3人を奇しくもユニオンと米軍との宣戦布告という時代の流れが引き合わせていきます。

2人が知った事実は「さわたりさむり」は実は祖父に当たる人物が「ユニオンの塔」造った科学者であり、「ユニオンの塔」のエネルギーがそのまま「さわたりさむり」のしている夢を通して脳内に流れ込むことによって、眠り姫のようにかつて中学生だったあの頃から眠り続けているといことだったので。眠りが「ユニオンの塔」の活動を止めているため、「さわたりさむり」が目覚めると「ユニオンの塔」は活動を活発化して、世界中を「平行宇宙」に書き換えてしまうおそれがありました。「ふじさわひろき」と「しらかわたくや」は「さわたりさむり」を自分たちの飛行機で「ユニオンの塔」まで連れて行けば、きっと目覚めるという確証を持ちます。それは3人の中学時代の永遠の約束だったからです。ただし、その場合「ユニオンの塔」も活動を開始するため、同時に「ユニオンの塔」を破壊する必要があります。そこで2人は岡部の協力を得て、「さわたりさむり」を覚醒させるためと「ユニオンの塔」破壊するために、自分たちの飛行機を「さわたりさむり」を乗せて飛ばすのです。米軍のユニオンに対しての宣戦布告直後の武力衝突が始まったばかりの時でした。

新海誠が「距離」として描きたかったのはまずはやはり、前にも述べたように「平行世界」としての核となる設定であるところの、本土と蝦夷（北海道）の南北分断でしょう。岡部の家族は蝦夷にいる、というセリフがありますが、これから推察するに分断によって離ればなれになった日本人が蝦夷にいるということです。当時の西ドイツと東ドイツのようでもあり、同胞でありながら大きな「距離」を感じます。目の前に見えていながら遠い場所が蝦夷であり、その存在を鼓舞するかのように「ユニオンの塔」は建っています。そして「ふじさわひろき」が語ったように「塔の見えないところへと行って東京に来たのに、天気の良い日には東京からも塔が見えた」そんな「距離」の象徴として「ユニオンの塔」は存在しており、たどり着けないもどかしさとしての「距離」は、そのまま「さわたりさゆり」との「距離」にもオーバーラップしてきます。「さわたりさゆり」との「距離」を近づけるためには「ユニオンの塔」との「距離」も縮めなければならない、そのふたつの物語が交互に展開され、次第に近づいていく演出は見事だと言えます。「雲のむこう、約束の場所へ」の「約束の場所」への登場人物たちの集約によってエンディングを迎え、南北統一を予感させるのです。

新海誠は作品づくりのために、念入りなロケハンを行うことでも有名です。「雲のむこう、約束の場所へ」においても、微妙に現実とはズレのある「平行世界」を描いていても、そこには現実に存在する風景や場所が描かれているという点です。作品によっては架空の名称になっています。それは「遠い世界」や「猫と彼女の猫」の頃から変わらない、新海監督のこだわりなのかもしれません。自分の描きたい風景をロケハンして、その場で時には何千枚という写真を撮影してくるそうです。ひとつの作品でいえば一万枚以上の資料写真だと聞いています。風景はそのまま「距離」の象徴でもあります。遠近表現もパース感覚も「距離」をどう把握して描くかということにつながるでしょう。レオナルド・ダ・ビンチの有名な「モナリザ」という作品の背景には、空気遠近法が使われています。平面的な背景画ではなく「距離」を

表現するために空気感を描いているのです。遠くの風景ほど色彩は薄くなり、青っぽくなり、時として輪郭が曖昧に見えてきます。それは「光」のせいでもあります。「光」で「距離」を表現したものが遠近法のひとつだとすれば、新海監督の作品に登場する風景はまさにその「距離」の多用だと言えます。新海監督の背景を「光の魔術師」のように例える人がいますが、間違いではないようです。わたしも自分のイラスト作品を仕上げるときに、着色の段階で多くの複数の光源を使用します。現実の世界では確かに反射光という概念を利用すれば、お昼間でも光の方向は複数存在するでしょう。夜の街となれば照明設備すべてが無数の光源となって街や人を照らすことにます。新海監督は背景描写の中に多くの光源を設定して明るい風景を表現しています。それは現実の風景よりも「理想的に現実近く」感じるのです。これもひとつの「距離」を表現する手法だと思います。なぜならば物理的な「距離」だけではなく、我々は心で現実の風景を眺めたときに、膨大な過去の目にした風景の蓄積（メモリー）から、知らず知らずのうちに、似た風景を見たことがなかったか検証を行っているのではないのでしょうか。いわゆる既視感・デジャヴとよばれるもののように、またはどこかで見たことのある、でもそれがどこだったかは特定できない曖昧な風景。なのにごく懐かしかったり、怖かったりする風景。新海監督の精密な背景には、そのような錯覚を起こさせる「距離」感が実は隠されていて、現実の風景を下敷きにしてはいるものの、それを起こさせるために複数の光源を使い、あり得ない「理想的に現実に近い」風景を構築しているとも考えられます。ルネサンス時代の空気遠近法が、現代の最先端デジタルアニメーションの世界で、そのような心理的な効果を加味しながら活かされていることは驚愕すべきことです。しかも我々絵描きはCGやVFXが発明される前から、現実の風景を勝手に昼や夕方、夜に変えることができ、夏の風景を冬に春にと自由にアレンジして描くことが出来たのです。作家の脳内変換によって自由に風景を加工することが出来ました。しかし、それが出来るのは、そうなんです光源を巧みに操りながら描写できて、四季によって変化する風景の根本的な知識と、多くの風景を見てきた経験値

とが必要となるのです。

新海誠は長野県の高校時代に通学の列車の中から移り変わっていく風景を眺めていたそうです。また、山に囲まれた町の、山で見えない向こう側に何があるのか、はやくこの町を出たいと思っていたそうです。そして東京に出てきてからは、まるで地元とは違う「距離」と「時間」の扱い方に面食らったようです。その経験がそれぞれの新海監督の作品にいかされてれているのかもしれませんが。作家と呼ばれる職業に比較的旅好きが多いのは、自分の視点を変えるための場所を常に変えてみたいという気持ちがあるからではないでしょうか。そこに居るときには見えなかったものが、きっと外側から眺めることで見えてくる感覚が、好奇心と不安とが絡み合って創作意欲に昇華されていくのだと思います。そのための「距離」と「時間」は作家にとっても重要なモチーフであるのでしょう。新海誠の長野と東京の違いは、素晴らしいモチーフを与えてくれたのだと作品から感じられます。

「雲のむこう、約束の場所へ」という作品は結果的に「距離」と「時間」が好意を持って主人公たち3人を再び結びつけていきます。永遠に離れたままであるだろうと考えられる「ほしのこえ」と違ってハッピーエンドと言えるかもしれません。「ほしのこえ」と「雲のむこう、約束の場所へ」は少年少女たちの物語です。これまで、物語を取り巻く環境や世界観といったものについての「距離」と「時間」を考察してみました。ここで登場する主人公たちの成長も「距離」として考えなければなりません。「ほしのこえ」では少女のままの「ながみねみかこ」と「距離」による「時間」のズレが「てらおのぼる」を一足先に大人にしていく成長を描いていました。その「距離」を新海監督は携帯電話のメールの通信速度を観客のしている側に設定することで、むしろ「てらおのぼる」の「メールを待つ日々」を疑似体験し、成長する彼から「距離」を感じとっていく演出となっています。大人になっていくための茫漠とした「距離」が象徴的に描かれていました。

「雲のむこう、約束の場所へ」では、やはり中学生から高校生へと成長していく過程で、自分にとって大切なものは何かを探し求めています。三者三

様の想いがぶつかり、そこに「距離」が生まれます。大人への成長物語が「距離」として描かれている点では「ほしのこえ」と同じと言えるでしょう。一度はどんどん離れていった「距離」が次第に3人とも同じ終着点へ収束し始めるとき、物語も大団円へと向かいます。心の「距離」や成長の「時間」の差は、ここで埋められていきます。それを埋めることができるのは「愛」と「友情」なのです。新海誠がモノログ形式でナレーション（漫画でいうところのオフコメント）を多用するのも、メンタルな部分での心の「距離」を表現するのに効果的だと思われます。人はたえず自分向かって何かを語りかけています。「ひとりごと」として声に出すこともあります。多くの人たちが心の中で何かをつぶやきながら生きているのではないのでしょうか。心の中でもう1人の自分に対して何かを語りかけることは、自己確認も含めての自己意識、自己概念、または分かっている自分に対しての自己欺瞞、自己批判の表現手段として有効です。自分の中にある「距離」に気づくことの出来る「ひとりごと」のようなモノログ形式の演出は、かつては作家の山田太一さんや、倉本聰さんにもみられます。

我々を取り巻く社会も、日々の生活も必ず「距離」と「時間」に支配されています。それを凌駕することは今の人間には出来ないことです。だからこそ物語の中で我々は疑似体験をして、そこに共感や感動を感じるのだと思います。新海誠の作品が近年評価が高くなっているのは、作画の魅力だけではなく、画面の中に自分たちと同じように「距離」と「時間」に弄ばれている登場人物を感じて共感するからなのでしょう。とくに閉塞感のある日本の社会の中で、それを感じている人たちが多い証拠でもあるでしょう。「雲のむこう、約束の場所へ」に続く新海誠の作品は「秒速5センチメートル」「星を追う子ども」「言の葉の庭」そして今回公開された「君の名は。」と続きます。新海監督はこれら最近の作品では人の心の中にある「距離」と「時間」の差やズレに深く入っていきます。それはまた次の機会に考察してゆきたいと考えています。