

Title	宮崎アニメに宿るいのちの力
Sub Title	A will to survive in Hayao Miyazaki's works
Author	氷川, 竜介(Hikawa, Ryusuke)
Publisher	慶應義塾大学アート・センター
Publication year	2012
Jtitle	Booklet Vol.20, (2012. ) ,p.84- 98
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	Godzilla and Astro Boy 3 図版削除
Genre	Journal Article
URL	<a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA11893297-00000020-0084">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA11893297-00000020-0084</a>

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

# 宮崎アニメに宿る いのちの力

氷川 竜介

## 宮崎駿監督の原点『未来少年コナン』

スタジオジブリの宮崎駿監督は、国内でもっとも著名なアニメーション作家であろう。今回、2011年3月11日の自然災害・東日本大震災と原子力事故が起きたことを前提に「科学技術と自然」に関してアニメーション作品の語ってきたことを考えるとき、宮崎駿監督の手がけた仕事の再点検は興味深いアプローチになると思った。

その宮崎駿監督作品でもっとも多く鑑賞されているのは、映画『となりのトトロ』のはずだ。1988年の初出以来、世代を超えて繰り返し視聴されてきた作品である。ある世代以後の児童にとっては通過儀礼のようにさえなっている。それゆえ、宮崎駿監督は自然賛美と取られることが多いと思う。たしかに『トトロ』では古来から伝わる「森」とトトロたち「もののけ」が魅力的に描かれ、永い時間をかけて培われてきた「いのちの連鎖」を目に見えないものとして描いた完成度の高いファンタジーである。

しかし、『トトロ』だけに注目して「宮崎アニメ」に「自然賛美」のバイアスをかけることには、どうしても違和感と不安を感じてしまう。『トトロ』の企画自体は宮崎駿の監督デビュー以前からあるものだが、他の作品とあわせ考えたときに、テクノロジーと環境問題を対立軸に置いて文明を悪においているわけではないと思えるからだ。

もうひとつ気になるのは『トトロ』の消費のされ方だ。子どもが何度も集中して観るため、一種の子守代わりに見せているという話はよく聞く。しかし宮崎駿監督自身は、漫画映画の快楽などは年に数回、映画館であたえるだけでいいとしている。アニメに投影された「理想」だけを切り離して「快楽」に転化し、しかも高精細・大画面のテレビやDVDといった高度なテクノロジーの産物を媒介にして、判断力の乏しい児童へあたえ続けることこそ「反・宮崎駿的」だという齟齬の皮肉は、もっと知られている。

こうした背景もあって、ここではいわゆる「宮崎アニメ」の中でもスタジオジブリが設立される前の『未来少年コナン』と『風の谷のナウシカ』

で描かれた「科学技術と自然の関係性」をとりあげて、その想いの原点をさぐってみたい。さらに後世への影響の大きな同時期のアニメ作品『宇宙戦艦ヤマト』と『機動戦士ガンダム』を参照することで、日本のアニメーションがこの問題をどうとらえ、何を訴えようとしてきたか全体像をとらえ、作品・作家によって視点がどのように違うのかも浮かびあがらせることにしよう。

宮崎駿監督は長編で真価を発揮する作家だが、実質的な監督デビュー作はテレビシリーズ『未来少年コナン』である（クレジット上は「演出」）。アニメーション制作は名作劇場で知られる日本アニメーションで、1978年にNHKで全26話が放送され、唯一のテレビシリーズ監督作でもある。原作はアメリカのアレグザンダー・ケイによる小説『残された人びと』。登場人物の名前や舞台の骨子は原作準拠だが、宮崎駿は内容を改変できることを条件に引き受けている。結果として、テクノロジーがもたらす地球規模の大災厄とその影響で荒廃しきった世界において人はいかに生きていくべきかというテーマが、全13時間にわたる長大な尺を縦横に駆使して入念に掘り下げられることになった。

とは言うものの「冒険活劇」の体裁をとっているため、敵味方に相当する対立軸が一応は用意されている。旧世界のテクノロジーを復活させてエネルギー文明に依存する世界を再構築しようとする「インダストリア」と、荒廃から自浄作用で復活しつつある自然の恵みのもと農耕生活中心でリスタートすべきと考える「ハイハーバー」、ふたつの地域に残された人びとが描かれている。インダストリア側からの侵攻のように図式化された部分もあるが、それぞれの立場で人びとは深い葛藤をかかえていて、いわゆるボスキャラに相当するレプカでさえ単純な「悪」として描かれてはいない。その点でも「どうすべきか」を考えるために、いまこそ再見されるべき作品と言えらるだろう。

舞台設定としてはアフターウォー、つまり最終戦争後の世界を描いているが、原作では米ソの冷戦を投影している。これは特別なことではなく、60～70年代では繰り返し繰り返し、核戦争とその後の世界がエンターテインメントのかたちで描かれてきた。現在も新作が続く『猿の惑星』も、その代表作である。核戦争で人類とその文明が衰退し、猿に支配者の座を奪われた世界とは、「人間は地球の主役にふさわしくないのではないか」という冷戦時代の大衆不安をシンボライズしたものである。新作『猿の惑星：創世記（ジェネシス）』では核戦争がパンデミックに置き換えられているが、最終戦争の不安が賞味期限切れになったことが明らかになっているが、不安がバイオテクノロジーに変わっただけで本質は同じである。

『未来少年コナン』の最終戦争は核兵器ではなく「超磁力兵器」で引き起こされた。原理などの詳細は明確にされていないが、プレートテクトニクスにも大影響を及ぼすエネルギー兵器だ。地軸がねじ曲がり地殻が引き



『未来少年コナン』  
販売元：バンダイビジュアル  
© NIPPON ANIMATION CO., LTD.

裂かれ、大陸が飲みこまれて地球壊滅にいたる地獄絵図がアバンタイトル（オープニング前の映像）で毎週流れ、恐怖と絶望の後の世界であることが強調されていた。

タイトルロールの「コナン」は、独特の生き立ちをもつ少年だ。「のこされ島」と呼ばれる孤島に「おじい」という老人とふたりで暮らしている。その住居が実は「ロケット」の残骸であることが、描写の積み重ねで見えてくる。アバンタイトルのラストで墜落していくロケットの残骸なのだ。コナンはホオジロザメを恐れずモリで戦う、たくましい少年として育っている。海中では水没したビルや自動車など文明の残滓が見えるが、生まれたときからその状態なので気にしていない。

そんなコナンの前に少女ラナが漂着する。「おじい」は他の人間が生き延びていたことに一度は喜ぶが、飛行艇に乗ってラナを連れ戻しにきた兵士の武装をみて血相をかえた。科学文明が人類を絶滅の危機へと追いやったのに、いまだにそれを他人を脅すことに使っているのか。そんな怒りだ。

こうして物語は動き出す。科学文明を信奉する勢力「インダストリア」にラナが拉致され、「おじい」の死を契機にコナンが島から旅立つ流れとなって「冒険活劇」として観客を引き込んでいく。やがてラナを追うコナンの視線から生き残った人びとや世界の様相が見えていくが、第1話と第2話ですでに宮崎駿がシリーズ全体で語ろうとしたエッセンスが提示されている。それは続く各作品の中で、繰り返し描かれていくもののアーキタイプとも言える。

科学文明が自然を破壊したからと言って、道具も何もかもすべて捨てて原始生活に戻ることは不可能だ。科学は生活を便利に豊かにするためのものでもある。ところが科学の発展にともなって大きな「パワー」が生じたとき、それは必ず他者を威圧し、大きな「疵」をもたらしものになる。地球規模の大戦争と兵士個人が示威の目的で他人に銃をつきつける行為は、問題としては同質なのだ。小さなパワーのコントロールは次には他人のコントロールに向かい、屈服させる方向に必ずいく。超磁力兵器のような大規模エネルギーはうまくコントロールすれば平和利用だが、使い方が

悪だから戦争を引き起こすという考え方は、欺瞞なのだ。パワーの大小は本質ではない。なのに、どこかで人類の文明は一線を越えてコントロール不可能なパワーを手にいれてしまった。

もし災厄をもたらすものが人間の本質に内在する「汚れ」ならば、それを「浄化」するにはどうしたらいいのか。宮崎駿の作品で繰り返される問題提起である。『未来少年コナン』の場合、物語が進むにつれて主人公にふれた登場人物たちが「変化」していく様が、ていねいに描かれている。当初はコナンと敵対し、自分を高いところにおいていたダイス船長やモンスリーが、コナンの不屈の意志と行動に瞠目し、やがて同調を始めて自身を変えていくプロセスは感動的だ。古い物語様式なら「改心」と矮小化されそうな変化だが、そう単純なものには見えない。自分自身に確実に内在する「人間らしさ」をコナンとの関わりの中で再発見し、とりもどしていくことこそが「浄化」であると位置づけられているからである。

では、コナンの何が周囲を動かし変えていくのか。それは「強い意志」をのせて「人間の身体」を駆使すれば、困難や不可能を乗り越えられるという確信ではないか。コナンの動きが仲間を動かし、心にも影響をあたえて、状況を次々と変えていくのである。それは宮崎駿自身がアニメーター出身であり、動かすことそのものを表現の根幹としているからこそ、大きな説得力をもつ。それゆえコナンは他のアニメの主人公のように決して饒舌ではなく、「名台詞」からも遠い少年だ。代わりに常人離れた身体能力をみせ、海面から離れ始めた航空機の主翼端に足指でつかまったりできる。これは「漫画映画」という様式を利用し、ギリギリの線をねらったりアリティでもある。終末世界はいたるところ絶望と死の臭いに充ちている。朽ち果てた戦車の中に白骨化した兵士の死体が……という描写さえインサートされる。だからこそコナンには「その絶望を乗り越える力」として「生命」そのものを感じさせる「肉体のパワー」が与えられたのだろう。そしてすべてがコナンの活躍で解決するわけでもなく、限界も同時に描かれている。

初期話数でもっとも注目したいのは、「コナンが文明崩壊後の世界を、すでに自らの一部として受け入れている」という部分である。コナンにとっては岩山も倒壊したビルも大きな区別はない。彼は文明に依存する人類の残党に対して大自然が使わしたエージェントなどではなく、われわれが閉塞していると思いこんでいる「壁」や「限界」をやすやすと乗り越えられる少年なのである。つまり行くところまで行けば、「文明対自然」という対立概念には、もう大きな意味はないことになる。そうした相克を乗り越えて、なおも生き抜くという「希望」を、何かの積み重ねで実現できる卑近なものとして描いたのが、『未来少年コナン』という作品だった。

## 「終末もの」を生んだ時流との決別

この独特の発想について、筆者は運良く放送前の宮崎駿に直接話を聞く

ことができた。媒体はビジュアル雑誌『ランデヴー』第4号（みのり書房／『月刊OUT』1978年5月25日増刊号）である。おそらくアニメ系媒体に掲載された宮崎駿監督最初の言葉である。後の宮崎アニメに共通する見識が読みとれるので、インタビューを全文引用する。

「この作品は、一つの冒険物語と思って下さい。SFと名はついていますが、メカニックなSFとは違って、古典的な冒険物語になっています。ただ、ギャグマンガではないので、えらく楽しい側面もあれば、えらく深刻な面もあるんです。

主人公のコナンは、最後まで科学技術の成果みたいなものは使いません。基本的には、自分の体力と知力だけで勝負します。いろんな機械も出てはきますが、全部こわれてしまって、最後は機械文明の名残りはなくなって、メダタシメダタシで終わるっていう変なハナシになりそうなんです。

メカものの反動っていう事では、はっきりないんです。有体に言えば、この原作をマンガにするにはどうしたらいいか、思いあぐねた末にたどりついたのが、これなんです。

結局、終末ものなんですね。『猿の惑星』や、一連のC・ヘストンが出て来るようなものがありますが、基本的には希望を描くことができない——。人類が死に絶えたあと、人間がどうやって生きていくかを、子供もので描くことは至難のワザだと思うんです。大人は絶望している人が多いから、終末ものを書きたがるけど、リアルに考えたら、終末戦争で生き残った人間が希望をもって生きられるかっていったら、そうじゃないと思うんですね。

そこを無視して、何となく思わせぶりに、偶然生き残った少年がやっていくっていうものもありますが、それはウソだと思ひまして、終末ものの扱い方をさんざん悩んだあげく、本当は終末ものは描いちゃいけない、それでも終末ものを描かなければならないんだったら、最終戦争と関係なく、そのずっとあとに生まれた子供たちが、軍艦や、海に沈んだ古い町や、その他文明の残骸物に驚かない、岩山と同じぐらいにしか思わない、そんな原始的な明るさを持った主人公にしなきゃいけないんだと思ひまして、そうしました。

だから、メカものの反動ということではないんです」

文中のC（チャールトン）・ヘストンは1968年の映画『猿の惑星』の主演で、まさにディズガスタームービーを代表する人物として意識されている。「一連の」となっているのは1971年の映画『地球最後の男 オメガマン』なども含むからだろう。全人類が細菌で破滅した後の物語で、これも2007年に映画『アイ・アム・レジェンド』としてリメイクされる「終末もの」の定番である。

発言で興味深いのは、クリエイターとしての破滅に対する意識が、明らかに過去の作品と決別しようとしている点である。『猿の惑星』と『未来少年コナン』は約10年離れているが、その間にはベトナム戦争終結や公害問題などが起きて科学万能時代の幻想が崩れ、「成長の限界」というパラダイムシフトが世界的に起きている。日本でも1973年にオイルショックが起き、万能と思われた科学も地球の自然が産み出した有限の資源「石油」に乗った脆弱なものに過ぎないという正体を露呈している。

『コナン』の作中でも、石油文明崩壊後を象徴する「プラスチック島」が出てくる。ガラクタが山積みになった島で、石油製品の原型は無視して「プラスチックのチップ」という資源として採掘し、石油に還元する。この設定のリアリティはオイルショック以後のものだ。その1973年には新書『ノストラダムスの大予言』（五島勉）や小松左京のSF小説『日本沈没』など終末を描いたものがベストセラーになっていて、大衆の意識はどのようにオイルショックと破滅を接続している。同時期には「スプーン曲げ」の超能力やUFOに代表されるオカルトもブームとなり、滅亡した古代文明が関心を集めている。すべては「科学による右肩上がりの成長は虚妄」「成長は自壊に向かい、地球滅亡が起きる」という同じベクトルを示している。エンターテインメントとしてのアニメも、大衆の意識の受け皿としてそうした影響を大きく受けているのである。

### 終末を希望で乗り越える『宇宙戦艦ヤマト』

『未来少年コナン』の直前で「地球滅亡」が前提となった作品としては、1974年のテレビアニメ『宇宙戦艦ヤマト』（企画・原案／西崎義展）がまっさきに浮かぶ。1977年に映画化されて大きなアニメブームを起こす作品である。1963年のテレビアニメ『鉄腕アトム』は名前が「原子力」のメタファーだったが、当時は誰も疑問をいだいていなかった。科学技術が生活を刷新し、同時に幸福も頂点に達するという、いまにして思えば無責任な社会通念がバックボーンにあったからだ。

『宇宙戦艦ヤマト』は科学よりも人間原理的な視点に立ち、「科学だけで解決がつかないなら、人はどう行動すべきか」と問いかけた作品である。物語は異星人ガミラスの遊星爆弾によって地球全土が放射能汚染され、絶滅の危機に陥る逆境から始まる。人類全滅を回避するため、宇宙戦艦ヤマトは放射能除去装置コスモクリーナーDを14万8千光年のかなたイスカンダル星へ取りに行く旅に出発する。地球滅亡を良しとせず、あらがって何か行動すべきだという姿勢が根底にある。兵器だった「戦艦大和」が平和利用に転用されてハイテクイメージの「宇宙戦艦」となったビジュアルは、たとえ放射能に汚染されても、絶望を乗り越えて生き延びる努力を続けること——それ自体が「救い」であり「希望」なのだという姿勢をシンボライズしている。

全編を通じて「滅亡の危機感」とセットになった「希望」が流れている



『宇宙戦艦ヤマト 劇場版』  
販売元：バンダイビジュアル  
© 東北新社

点が、従来の終末ものと大きく違う点だ。状況の悪化を正確に把握し変えるのは人間の意志の力で、それが絶望と虚無を乗り越える唯一の手段であることが繰り返し描かれていく。大勢がひとつのミッションに向かって協調することで動く「船」がドラマの舞台として選ばれたのも、こうした考え方と密接にリンクしている。画面いっぱいには拡がる漆黒の宇宙空間に小さな星々が光り、はるか遠方に小さなヤマトがオレンジの噴射光で飛んでいるビジュアル——この「闇」と「光」の関係が、まさに「絶望」と「希望」のメタファーなのである。

ヤマトは波動エンジンによって空間を跳躍するワープ航法を可能とする一方、同じ原理のエネルギーを射出する「波動砲」という兵器も艦首に装備している。目的は人類救済でも「戦艦」のままなのは矛盾であるが、少なくとも1974年のTVシリーズ版では波動砲の運用には慎重さがあった。最初の試射では破壊規模が読めず、結果的に敵基地ごと浮遊大陸を粉碎してしまう。以後はその反省にもとづき、恒星のプロミネンスや人工太陽、巨大怪獣、火山脈など、旅の苦難をどうしても乗り越えられない脅威に対し、緊急避難や反撃だけに使っている。同格の艦隊などに対しては撃つたりしないのである（続編以後は平気で先制発射するようになってしまうが）。

波動エネルギーのこうした二面性は、テクノロジーをグッドコントロールすればいい、科学の善悪は用いる人間の内面にあるという発想である。前の世代が科学のパワーを他者への支配に使おうとした反省にもとづく科学のとらえ方が、『宇宙戦艦ヤマト』の作中に反映されている。「問題があれば修正すればいい」としている点で、人類のイノセンスな部分を信じているとも受けとれる。同時に提示された「赤い地球」のビジュアルは、地球が全土にわたって喪われる可能性を警鐘として示した点で、衝撃的だった。1961年に人類初の宇宙飛行を成功させたユーリイ・ガガーリンの「地球は青かった」という言葉は地球全土を俯瞰する宇宙的視点の重みを感じさせてくれたが、わずか十数年後にして完全なネガ像が提示されたことになる。



熱核戦争の被害という部分的損失は数多くの小説や映画で描かれ、想像の範囲内であった。しかし海水が蒸発して海底が露出し、全域が焦土と化した光景は、もし自分の立っている足場が消失したら、どういうことになるかという強い恐怖をもたらす。第1シリーズ最終回(第26話)では、ガミラス人が放射能を含んだ大気でないと生きられないという事実が侵略の理由だと語られる。ガミラス星が滅亡寸前に陥ったため、地球を環境改造して移住をたくらんでいたのである。この設定が本編内で強調されていないのが残念だったが、「もし滅亡が目前に迫ったらどうすべきか?」という巨視的な問題提起としては先駆的であった。

ただし、まだまだ人類は地球に対して「上から視線」でもある。人間を構成する物質そのものが地球だという観点、自分も地球の一部である認識が薄い。劇中で「ヤマトは最初はノアの方舟的な地球脱出船として改造された」と説明されている。本当に地球は放棄できるものなのかどうか——それは35年を経て2009年に公開された『宇宙戦艦ヤマト 復活篇』(準備は1990年代初頭)で、移動性ブラックホールによる地球消失の危機として新たに問題提起されている。ここでは深入りしないが、アニメとは、こうした汎地球的な視点を持ちこめる可能性をもつ表現手法なのである。

## 地球環境と人を巨視的にとらえた『機動戦士ガンダム』

もうひとつ補助線として、『未来少年コナン』と同時代に科学技術と地球環境に関する巨視的な考察をした作品を取りあげておこう。それは1979年4月にスタートしたテレビアニメ『機動戦士ガンダム』(原作・監督/富野由悠季)である。この作品では宇宙的な新環境を設定することで「地球環境問題」についてもう一步ふみこんでいる。

NASAで実際に検討されたこともあるスペースコロニー(宇宙植民地)が、始まりとなる舞台である。それは直径約6キロメートルの円筒形の人工天体を地球近傍にいくつも浮かべ、内壁につくられた人工環境で数百万人単位の住民が暮らすシステムである。移民の理由は、増大しつづける人口が地球の環境破壊を引き起こしたからだ。国家を超越した「地球連邦政府」ができて、スペースコロニーへの大々的な移民が始まる。その理由は、人口急増のために疲弊した地球環境救済と、新たな開拓という大目標をもつことが建前だった。移民の元年を「宇宙世紀」として暦まで改めたという、壮大な架空年代記的視点を持ちこんだ作品なのである。

ところが「植民地」という呼称のとおり、宇宙へ半強制的に移民させられた人びとは「棄民政策」の対象でもあった。移住者は、地球に残ったエリートに搾取され続けるという立場に長くおかれることになる。連邦政府の専横に憤った宇宙移民者の一部が、独立国家ジオン公国を名乗って宣戦布告してきたというのが、物語の発端である。主人公は、アムロ・レイというミドルティーンの男子だ。彼はモビルスーツと呼ばれる人間の約10倍サイズの人型兵器のガンダムに乗って戦う。それを通じて成長する物語



『機動戦士ガンダム』  
販売元：バンダイビジュアル  
© 創通・サンライズ

形式は、エンターテインメントとして古典的でもあるが、人間個々の善悪以前に、人が一定数を越えること自体が環境を悪化させて、やがては戦争を引き起こすという視点は新しかった。

かつて「人類の繁栄」は、無条件で「善」とされてきた。しかし、繁栄が人の数的な増加や生活改善と不可分なら、食物連鎖など自然の摂理で制約される限界値を越えて人口が増大するだけでも、資源が浪費されて環境は汚染される。基盤となる地球を優先するなら、まず人間こそが宇宙へと排除されなければならない。あるいは人口は淘汰されるべきだという考え方もあり得る。もちろんヒューマニズムに反する発想だが、人間の知恵はこうした矛盾を乗り越えるに至っていない。現実には産業革命と2度の世界大戦で科学技術は急発展したが、同時に環境問題も深刻化した。時代が変わっても人の本質は変わらないことは、歴史が実証済みである。

地球環境をさらに劇的に悪化させる人のふるまいが、『ガンダム』のイントロダクションで描かれている。国力に乏しい宇宙移民のジオン公国側は、宣戦布告直後の示威行為としてスペースコロニー自体を質量兵器として地表に落下させる作戦を慣行したのである。巨大隕石の落下と同種の、地球環境に深刻な影響を与える攻撃だ。宇宙移民者の生活拠点自体を即物的な兵器とみなし、実力行使する発想も異常だし、地球圏全体に恐怖をあたえることは究極のテロリズムに位置づけられる。これによって拡大した戦火は総人口の半数を死に至らしめたが、それも無理からぬことかと納得できる鮮烈な映像であった。

第1作目終盤では、コロニー自体を巨大なレーザー砲に改造する決戦兵器さえ登場する。住人を強制疎開させ、居住地を接収して兵器のパーツに転用する事態は、太平洋戦争末期の大日本帝國が提唱した「本土決戦」を連想させるイヤなりアリティが漂う。テクノロジーを強大なパワーに転化できることが可能と分かったとたん、どんな犠牲をはらっても敢行してしまう人類とは、壮大な自殺衝動を抱える出来損ないの生命体ではないか——そんなベシミスティックな視点は70年代のSF小説でよく描かれて

いたが、それと同種のものである。

『ガンダム』は『ヤマト』で火のついたアニメブームをふまえ、ハイティーン層の観客に向けて作られたアニメである。富野由悠季監督は絵コンテマンとして『ヤマト』と『コナン』にも参加している。地球の破局についてもこの2作品をふまえ、『ガンダム』の状況を設定したはずだ。富野監督は、人類にイノセンスが内在し、いつか問題を解決しうる知恵を獲得できるとは、素直に信じられなかったのだろう。そのために「ニュータイプ」という架空の概念を生み出している。過酷でもあり同時に無限に近い宇宙という新環境へ出た人類。そこに適応するため、直感的洞察やコミュニケーションにおいて新たな能力を開花させたのが、ニュータイプとされている。それは戦争という惨事でさえもバネにして、人類は進化できる生物ではないかという「希望」である。それは「出来損ない説」と表裏一体となったものでもある。的確な洞察力を得たニュータイプは「誤解なく分かりあえる人びと」とも定義されている。逆に言えば、現在のままの人類では「誤解なく分かりあえる」ことは無理だと言いきっているのと等しいのだ。詳細は省くが、富野監督の一連の作品群を見れば、その点は間違いない。

このように、「絶望と希望をセットにしつつ、それでも生きていく」という姿勢は、作品を超えて数々のアニメ作品で共通的に描かれてきた。特にそれは環境問題を経て地球そのものへの関心が高まった70年代後半、顕著になったものでもある。

### 終末のさらに果てを描いた『風の谷のナウシカ』

もう一度『未来少年コナン』に話を戻し、宮崎駿監督が「地球と人の関係」をどうとらえていたのか、象徴的なポイントを確認しておこう。

第2話で死期を悟った「おじい」は、コナンの出自について初めて語って聞かせる。「このされ島」の大人はもともと「おじい」ひとりではなく、ロケットで不時着した男女数名がいた。海も空も鉛色に染まった孤島で、彼らは絶望に打ちひしがれる。破壊され汚れた地球で生きていかなければならないのだから。だが、生活のための努力を続けた後に、自然は次第に回復を始めた。それを彼らはロケットで捨てようとした地球からの「ここで生きる」というメッセージだと受け止めた。やはり絶望と希望は表裏一体なのである。

そしてついにコナンが新生児として生まれた。コナンの両親はフレームから顔がはみ出ていて、はっきりしない。それは本質ではないということだ。自然はよみがえりつつあるとはいえ、いまだに島の状況は過酷である。仲間はずべて死に絶え、「おじい」とコナンだけが残った。

苦境に陥ったとき、「ここではないどこか」を求めて逃げたくなるのは人間の常である。しかしそういうときだからこそ、踏みとどまって「ここ」で戦えというメッセージは、宮崎駿が高畑勲監督と若き日に作り上げた長編映画『太陽の王子 ホルスの大冒険』から続くものだ。荒れた地球

が自浄作用で回復するという発想は、日本特有の甘さを含んでいるかもしれない。しかし「ここ」に踏みとどまる努力、絶望を乗り越える希望と組み合わせたものであれば、そこには強い意味あいが生じる。

まず全肯定して、すべてを受け入れるという肝のすわった姿勢は、続く宮崎アニメの数々でも描かれている。中でも『風の谷のナウシカ』では、人の原罪とも言える「汚れ」をどうとらえるか、もっとも根源的なところで驚くべきメッセージを発している。

宮崎駿監督が「終末を乗り越える物語」を児童向けに希望ベースで描いた作品が『未来少年コナン』とするならば、『風の谷のナウシカ』は同じテーマを本音に近いかたちで描いた変奏曲に位置づけられる。

オリジナルは『月刊アニメージュ』1982年2月号から連載された宮崎駿自身による連載漫画である。アニメーション映画は原作が少し溜まった1984年3月に、宮崎駿本人の監督によって公開された。そのヒットが「宮崎アニメ」を広く世に知らしめ、スタジオジブリ設立の契機となった。おそらく一般的に広く知られている『ナウシカ』とは、何度も繰り返しテレビでも放送されているアニメ版の方であろう。

漫画連載は途中何度かの長い中断（宮崎駿監督の映画制作期間）をはさみつつ、1994年3月号までの12年にわたって続けられ、単行本は全7巻にまとめられている。原作のうちアニメ化されたのは序盤程度にすぎない。漫画と映画というメディアの性質の違い、特に「公共性」を考慮して漫画版での過激な描写や強いメッセージ性は、アニメ化に際してマイルドに変更されている。特筆すべきは原作最終巻近くで明かされる「世界の成り立ち」と「ナウシカの決意」である。それはアニメ版で一応の結論として出された「自然復活」に関する清涼な印象を根底からくつがえすものでもあった。この二重構造を念頭においておかないと、アニメ版の印象で「救世主ナウシカをたたえる物語」ととらえると、物語が矮小化される可能性がある。だが話の見通しをよくするためにも、まずはアニメ化された部分を語ることにしよう。

『ナウシカ』の世界は、人類の進みすぎたテクノロジーが引き起こした「終末のアフター」である。再生のキーとなるのが「自然と人」を橋渡しする主人公だという点も、『コナン』に似通っている。しかし「ナウシカ世界」は、より深刻な状況におかれている。

漫画版各巻見返しに、ナウシカたちの生きる時代に関する設定が紹介されているので、全文引用してみよう。

「ユーラシア大陸の西のはずれに発生した産業文明は  
数百年のうちに全世界に広まり  
巨大産業社会を形成するに至った  
大地の富をうばいとり大気をけがし



風の谷のナウシカ 1巻・7巻表紙 宮崎駿『風の谷のナウシカ』徳間書店、2003年

生命体をも意のままに造り変える巨大産業文明は  
1000年後に絶頂期に達し  
やがて急激な衰退をむかえることになった  
『火の7日間』と呼ばれる戦争によって  
都市群は有毒物質をまき散らして崩壊し  
複雑高度化した技術体系は失われ  
地表のほとんどは不毛の地と化したのである。  
その後産業文明は再建されることなく 永いたそがれの時代を人類は  
生きることになった」

世界の滅亡は「産業文明」という用語に関連づけられて語られている。「技術」は発展過程で必然的に複雑高度化していき、いずれ自壊すると取れる書き方も興味深い。この「火の7日間」は伝説化していて、実態はなかなか明らかにされない。紹介文に添えられたイラストとアニメ版の冒頭では、「巨神兵」と呼ばれる巨人の群れが、業火に包まれた地球全土を闊歩する様相が描かれている。この破局の結果として、生態系も文明もまるで違った様相をみせることになった。時制としては遠未来であるのに、世界観としてはファンタジーものに近くなっているのは、そのためである。

地表には「腐海」と呼ばれる猛毒性のエリアが随所に発生し、人びとはそこに棲息する菌類が発する「瘴気」と巨大な「蟲」の脅威におびえながら、細々と生活を営んでいる。瘴気は破滅的な生化学作用を人体にもたらす。肺に孢子が入れば即死する可能性があるし、毒素によって身体の一部が次第に石化していく。子どもの多くも生き延びられない。ナウシカ自身にも10人の兄妹がいたが、全員死亡している。人びとは何度か腐海を排除しようと試みた。だが、そのたびに「王蟲」と呼ばれる巨大な存在の怒りを買ひ、率いられた蟲の大群の反撃にあった。その蟲たちの死骸を苗床に、新たな腐海が拡大するだけだった。大多数の人類はこの過酷な環境

を、運命として受け入れて生きるしかなかった。

だが、それでいいのだろうか？ アニメ版では、この問題の解決法を「風の谷」の族長の娘ナウシカと、トルメキアの第4皇女クシャナ、ふたりのヒロインに対照させて、提示している。

クシャナの方は現代人にちかひ合理的な考え方で、分かりやすい。「火の7日間」を引き起こしたとされる巨神兵の超絶な破壊パワーで腐海を焼き払おうというのだ。巨神兵は機械ではなく、バイオテクノロジーの産物である。製法は失われたものの個体が発掘されている。巨神兵のパワーを領土拡大と他国の制圧に使おうとする勢力があるわけだ。アニメ版の巨神兵はリアリティあふれる映像表現を駆使し、まさに「生物兵器」としての威力を示す。口から放射されるビームは、核爆発にも似たキノコ雲を発生させる（作画担当は後に巨人タイプの生物兵器の登場する『新世紀エヴァンゲリオン』の庵野秀明）。バイオテクノロジーには、制御不能で不可侵な部分が多い。その不安感と恐怖のメタファーにもなっている。

対するナウシカは人びとが恐れる王蟲を美しいと感じ、腐海とそこに住む蟲を愛でる不思議な感性をもっている。凶暴化した大自然を敵とみなさず、自身の一部と考えてともに生きようとしている。傷つき迷いこんだ蟲を敵として殺そうとせず、心をかよわせて村への襲撃を回避するナウシカの意志は「調和」と「救済」にむいている。思いこみで判断せず、本質へいち早くたどりつける洞察力をそなえた少女なのだ。ナウシカは蟲と腐海に関する固定観念に疑問をいだき、実験を通じて発見をする。腐海に育つ菌類を清浄な水と土で育てた結果、瘴気を発しなかったのだ。つまり瘴気のもととは人が地球各地にバラまいてしまった「有毒物質」なのである。

腐海とは、人による環境汚染を長時間かけて浄化するためのシステムなのだった。大局の見地からみたとき、汚染源だと思っていたものが実は浄化システムだったという逆転の着想が、注目に値する。『ナウシカ』の物語は科学文明にたよる人の暴走や近視眼的視点に対し、徹底して批判的である。人の知恵にはどうしても限界があり、すべてをコントロール下におけるというのは傲慢にすぎないという点で、一貫している。

「腐海を焼いて取り除けば、毒は消えるはずだ」という目先だけの事実で原因と結果をとらえると、マクロでは大間違いを犯す危険性があるという発想が興味深い。「因果」という一方向のロジックだけで事象を処せず、「全的なもの」として大きく把握することが肝要なのだろう。結果がまた原因につながり続けるような、サイクリックの連鎖構造に目を向けることが重要——そんな自然界と相似形を描くかのような構造も感じられる。

ただし、アニメ版では映画としての尺が限られていることと、物語にいったん幕をおろしたとき観客に希望をいだかせて送り出そうとしたため、本当に描きたかったことから若干のズレが生じたようにも思える。ナウシカの献身的な行為が王蟲の怒りをしずめ、伝説の救世主と重なっていくクライマックスは、たしかに感動的なカタルシスに充ちている。その結果とし

て「宮崎アニメ」が認められたことも間違いない。

だが、「自然は必ずよみがえるであろう」とも取れるラストシーンは、いささか無責任にも感じられる。事実、『ナウシカ』の本当のラストは、宮崎駿監督自身によって映画公開後10年を経て漫画版最終巻で、驚くべきかたちで明らかにされるのだった。

## 原作漫画版『ナウシカ』の結末が描いた生命の本質

アニメーションの話から大きく外れないためにも、ここでは関係のある部分に絞り込んで原作漫画版『風の谷のナウシカ』の終盤についてふれておこう。

実はナウシカたちは、汚染された世界でも生きていけるよう生体改造された人類の末裔であった。清浄化された世界が訪れたとき、そのままの身体では生きていけない。王蟲と腐海とは、地球が生んだ自浄作用などではなく、地球を浄化する壮大なプログラムの一部としてテクノロジーが生み出したものだった。すべては「汚れのない世界と生命」を獲得するための旧世界の計画であり、プログラムだった。ナウシカたち汚れた人類、そして王蟲と腐海も計画者にとっては道具であり、旧世界を丸ごと「清浄な世界」と交換し、「おだやかで苦しみのない人類」に引き渡すための捨て石だったのである。

ナウシカは、この秘匿されてきた真実に強い怒りを覚える。生命の本質とは「清浄と汚濁」をあわせもつことである。「いのちは闇の中のまたたく光だ!!」とクライマックスで彼女は叫ぶ。どんな意図があったとしても、苦しみの中で懸命に生命をつむぐ者たちに対し、「ただ清浄でさえあれば」という一面的な目的は、冒瀆に感じられたのだ。そして彼女は計画を壊滅させ、汚れた世界の中で仲間たちと、そして王蟲、腐海とともに生きぬいて死んでいく道を選ぶ。

この結末は掲載当時、猛反発をまねいたという。アニメ版の感動を否定されたように感じたからだろう。しかし、筆者はむしろ汚れもふくめて「全」としてとらえている点では、決してアニメ版を否定するものではなく、さらに包括的に同じことを語ったものだと考えている。むしろ漫画版・アニメ版を対立するものととらえ、アニメ版自体を「清浄なもの」として望むこと自体、このゴールに反するものではないだろうか。

本稿冒頭で述べた、『となりのトトロ』だけを「清浄なもの」としてピックアップすることに対する違和感も、同じところから来ている。『ナウシカ』『トトロ』を総体で把握し、「全」として自分の一部と抱えることにこそ、大きな意味が宿るのではないだろうか。そういう意味では「科学と自然」あるいは「人」の間に、真の対立軸などは存在していない。もちろん個々に起きる事象の範囲内では時に激しい対立や衝突、破壊などが起き、苦しみも引き起こすだろう。しかし、そうした「闇」を乗り越えようとする「光」にこそ、「生命」の意味が宿るという考え方も、時に思い出

してほしいのである。

そしてこの考え方は、アニメーションという矛盾だらけの表現手法をあえて好む筆者には、非常に腑に落ちるものとして感じられる。映像になる前のアニメーションの素材を見たことがあるだろうか？ それは時として「どうしてこんなものに感情移入できるのだろうか？」と愕然とするような、薄っぺらで平板なものに見えることがある。撮影される前の素材は、生命の宿っていない「死んだ絵」なのである。それが映像上であたかも生きているかのような動き、表情を見せつつ、物語という上位の表現の中で「生」をたくみに演じてみせたとき、最初から生きているものを撮影したとき以上の感動と喜びがわきあがる。それがアニメーションの極意だ。

その「動き」にしても「残像」という虚無の世界から人の脳が生み出した「幻」にすぎない。どれだけ美しい自然の様相が描かれていても、それに生命を感じさせる仕掛けは「科学」の産物である。こうしたメカニズムを「矛盾だらけの表現手法」と呼んだのである。その矛盾こそが「アニメーションの生命」を宿す本質だと、常々考えている。

どれだけのマンパワーをそそぎ込んでも、砂漠のように吸い取ってしまうアニメーション映像。それを生み出すのは、まさに「苦しみ」に他ならない。しかし、そうした苦難の宿っていないイージーな映像からは、なぜだか人の脳は「生命の喜び」を感じないようにできている。こうしたアニメーションの原理と漫画版『風の谷のナウシカ』クライマックスで描かれたことには、響き合うものが強く感じられるのである。漫画を描いてはいても、宮崎駿はまぎれもない「アニメーション作家」なのである。

宮崎アニメを含む歴代のアニメーション作品では、現実を「モデル化された世界」に投影し、矛盾に満ちあふれた表現で再構築することで、ストレートには迫れない問題をエンターテインメントの構造の中で解きほぐす。現実にとらわれていては掘り下げ不可能な問題も、何か「全なる地平」からだと思通しが良くなるかもしれない。

いままた、非常に解きほぐすのが困難な問題に、われわれは直面している。壁にぶちあたったとき、日本のアニメーション作品が描いてきたこと語ってきたことに、関心を寄せていただけたらと思う。もちろんエンターテインメントとして楽しめることが大前提であるが、もしかしたら論文のようにロジック中心の世界とは異なるパースペクティブから、何か重要な解法のヒントが見つかるかもしれないのだから。

(ひかわ りゅうすけ・文筆業／アニメーション研究)