

「高畑勲展——日本のアニメーションに遺したもの」

会期 二〇一九年七月二日—十月六日 会場 美術館企画展ギャラリー二階

## 二〇一九年、高畑勲の残響音

土居伸彰

高畑勲が「アニメーションに遺したもの」とは何だったのだろうか。没後一年が経ち、それを理解するためのヒントが、残響音のように届きはじめている。

それは日本のみならず、世界から聞こえてくる。たとえば昨年日本で公開された『大人のためのグリム童話 手をなくした少女』—— たったひとりで全編が作画された墨絵による長編アニメーションで、観る者はみな、高畑の遺作となった『かぐや姫の物語』を想起するだろう—— の監督セバスチャン・ローデンバックは、もつとも敬愛するアニメーション監督として高畑の名前を挙げている。実写映画において幾度も訪れている「文法」の更新—— たえば彼はその主導者のひとりとしてゴダールなどの名前を挙げる—— が長編アニメーションにおいてはほぼ行われていない中、高畑はその長いキャリアにおいて、ひとつとして同じ作品を作らず、その都度、新たな方法論を案出しようとしたからだ。

ここ数年、世界のインディペンデント作家たちが、自分たちなりのやり方で、自分たちにしか描けない絵柄で長編アニメーションを作り始める流れが



[かぐや姫の物語]

© 2013 知事務所・Studio Ghibli・NDHDMTK

あるが、その作家たちがしばしば言及するのでもまた高畑勲であるというのには領ける話である。アニメーションにおいて、いまみなが知っているものとは違う何かを追い求めていくことを、高畑が示したからだ。

若手世代だけではない。二〇世紀から継続して新たなアニメーションのかたちを作ろうと苦闘してきた、高畑の「同志」のような人たちの手による新作が、今年日本で公開される。そこからも高畑の達成と響き合う何か聞こえてくる。ミッシェル・オスロの『ディリリとパリの時間旅行』、ロジャー・メインウッド—— 高畑と同じく昨年この世を去った—— の『エセルとアーネスト ふたりの物語』という二作だ。高畑勲は主に『三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー』を通じて、海外のアニメーション作品の紹介者としての役割も生前担っていたが、オスロの名前はその中でも特別だった。メインウッドがキャリアをスタートさせたハラス&バチェラーは、高畑勲が創作の原点のひとつとして挙げる『動物農場』のスタジオである。

『ディリリとパリの時間旅行』はベル・エポック時代のパリを舞台にするため、当時の面影を残すパリの街並みを数年かけて撮影し、その写真をカラーージュのように背景に使っている。『エセルとアーネスト』は原作者のレイモンド・ブリッグズの両親夫婦の人生を描くことを通じて二〇世紀を振り返る。そのためにイギリスの様々な時代を詳細にリサーチし、手描きで再現を試みた。この二作はともに、歴史的な現実を根ざした物語を語り、観客は、かつてあったことが目の前に回帰してくる体験をする。事実に基づいた歴史のディテールが、手作り（手描きの『エセルとアーネスト』はもちろん、CGを基調とする『ディリリ』も驚くほど「手」による仕事であることを感じさせる）の質感とともに現れ、観客に、過去を「手触り」として与える。

思えばそれは、『かぐや姫の物語』が山里の描写において行っていたことでもある。あの時代にあった、山の人々の生活の、触覚的な再現。その手触りは、「いま」に「歴史」を交錯させ、いまみなが知っているものとは違う社会のあり方について思わせる。

「手触り」のある、もしくは「手」による過去の到来—— そこにフォーカスを当てれば、アニメーション以外からも共鳴の音が聞こえてくる。たとえば、先ほど少し名前を挙げたゴダール。高畑よりも少し年長のこの映画監督の新作『イメージの本』は、ほぼすべてが過去の映画のアーカイブ映像で構成される。撮影のフェーズをほぼ欠いた『イメージの本』は「手」（＝編集）によって作られた映画である。つまり観客は、手作りでこしらえられた過去を見ることになる。

しかしそれは、ある一定の過去に還ることを願うためのものではない。本作についての記者会見で、ゴダールは、「僅かな(映画)作品だけが、なされなかったことを見せるために作られます」と語っている。本作は、ヨーロッパ的な民主主義が消えつつある中、それとは違う何か、これまで「なされなかった」何かについて、過去のアーカイブと手で戯れることについて考え、想像しようとするものなのだ。

映画と、違う世界のあり方についての思考。そんな話は、高畑勲が、「漫画映画の志」という言葉を使い、アニメーション作品が社会を変ええる可能性について夢見ていたことを思い出させる。高畑の作品には、社会変革を促そうとする何かが常に込められていた。少なくとも、いまのままでは納得ができないという気持ちを感じられた。時代の社会のあり方を理想化したり、アニメーションの原点を特殊な場所に置いたりする考え方も、延長線上にあったのかもしれない。

高畑が作品や言説に込めた独自の歴史観については、納得する者もいれば、そうではない者もいただろう。だが、二〇一九年、残響音が響き渡る中、私たちがそこから何を聞きとるべきなのか、わかってくる。それは、過去の手触りの中に、「なされなかった」別の何かについて想像する態度である。

いま、アニメーションが高畑の望んでいたのとは違う方向に——高畑が離脱した方向に——全体として進んでいくからこそ、それはさらに明確になる。高畑のアニメーションは、寓話から始まり、写実的な現実へと肉薄しながらもそこから背を向け、作り物であることを語る「絵」へと離れていった。現実を目で見たままに描こうとする方向性がある時期に捨てたのだ。

一方、アニメーションの大勢は、高畑が離脱した方向性へと走っていった。ハリウッドのCGアニメーションはもはや現実以上にリアルなイメージを提示する。日本でも、たとえば新海誠が現実の景色を細密にトレースしてカタルシスのある物語として昇華させたり、聖地巡礼のように現実にある場所を祝福する作品が増えてきた。つまり、現実を批判するのではなく、眼の前の現実を理解し、彩り、それを受け入れるための、「いまここ」へと吸い込まれていくようなアニメーション。

社会や世界の土台が根本から崩れていく時代において、なんとか自分自身の生を、アニメーションを通じてでも意味づけようとするその傾向が出てくることは、それはそれで納得がいく。だが、そこでどうしても失われてしまうものは、「いまここにあるものとは違う何かがあるはず」という、違う可能性に対する想像である。それこそが、

方向転換をした後の高畑が目指すものだったはずなのだ。

『ホーホケキョ となりの山田くん』や『かぐや姫の物語』の画面に残された余白について思う。アニメーションの主流からすれば奇妙な見た目をした、手触りのある描画の外に潜む、それらの作品における空白のスペースは、なされなかった過去を、つまり別の可能性を示している。手触りとともに。

月という場所について考える。『かぐや姫の物語』において、いまとは違う世界のあり方を夢見させようとした、かぐや姫のやってきた場所である。そこには何もなく、自ら光を発したりもせず、ただ反射光 reflection によって私たちを照らし、その空白の中に様々なものを見出させる場所である。そんな場所こそが、高畑勲の遺したものに思えてくる。つまり、その内省 reflection の微かな光を放つ場所だ。

その光は、いまなされていないことに気づくためのきっかけとなり、まだ別の違った可能性があることを思い出させ、想像させる。それは密やかな光なので、誰もがそれを浴びていることを意識するわけではない。だが少なくとも、その光は常に私たちを照らしている。そして、その光に込められた何かを受け取る人たちは、存在し続けるはずなのだ。二〇一九年、様々なところから聞こえる残響音こそが、そのなよりの証拠となる。高畑という月は軌道に乗った。だからこれからもまた、使者たちは到来し続ける。

(アニメーション研究・評論) 新千歳空港国際アニメーション映画祭フェスティバル・ディレクター



【ホーホケキョ となりの山田くん】  
© 1999 いしいひさいち・畑事務所・Studio Ghibli・NHD