



知っているテーマパークの取締役は、そのクオリティの高さに敬服しているのである。ゆえに彼は、実際にこのパレードを行ったプロたちを、是が非でも雇おうとするのだ。そこで、人間の姿をしたキツネが、仲介役を引き受け、タヌキに連絡を取る。そもそもキツネとは、日本の民間伝承において、タヌキ同様、変化能力を持つ動物である。そのキツネが提案することは、人間社会の外側に自然棲息地を維持し続けるという馬鹿げた夢を、タヌキもキツネ同様、諦めるべきだということである。そのかわり、ずっと姿を変えないことを前提に、人間に変化できる能力を使って、みずから都市文化に同化し、事実上、変化した人間になるべきだとキツネは主張するのだ。

実際、このような同化は、映画の終盤で行われる。人間のアイデンティティと職業を身につけたタヌキもいるわけである。だが、変化できないタヌキたちは、都市の文化の周縁で生き永らえるしかない。タヌキたちは、人間の文化に屈する直前、集団となって最後のシミュレーション(模擬実験)を行う。開発計画が始まる前に存在した多摩丘陵の田園風景を再現するのだ。映画の観客は、この瞬間だけ、タヌキが集団で作上げたシミュレーションを通じて、起源としての風景を目にするのである。ただし、この原風景は原初のウィルダネスではなく、森や水田、伝統的な農家から成る牧歌的な風景である。高畑監督は、タヌキの変化であろうと、現代アニメであろうと、始原状態の自然には、もはやシミュレーションを通じてしか近づくことはできないと主張しているようだ。このことは、アニメーション映画のテクニックを介して、より明確なものになっている。実際に別のものに変化している場面は除いて、タヌキたちはタヌキでいるときさえも、いろいろな姿で表象されている。ある画面では、タヌキは単純化され、少なからずリアルに、四つ足で歩くイヌ科の動物として描かれている。タヌキたちがこの四つ足のリアルな形姿となるのは、例えば人間に会ったときや、死の瞬間においてである。それとは対照的に、森での生活の大半は、彼らはクマのようであり、とてもかわいらしい生き物として描かれる。二足歩行をして、個性的で特徴的なしもある。また、ときに彼らは、第三の、さらに抽象的な形態でも表象されている。ウォルト・ディズニーのアニメーション・キャラクターのような、単純な線で表現され、丸くてキュートな姿となるわけである。主人公を区別する特徴的なしは、ここではほとんど見られない。

#### 『ぼんぼこ』からのフィルム・クリップ2]

きわめて自己言及的なやり方で、高畑のテクニックが絶えず喚起するのは、わたしたちが動物の眼を通して世界を見ているときさえ、観客は実際にはひどく様式化された自然表象を見ているということだ。したがって、視覚テクニックだけでなく、物語のプロットの観点から見ても、高畑は自然が人間の文化的産物であることから逃れられないと主張する。この場合特に、自然とはポストモダン的であり、本来の意味を失った都市文化の産物なのである。

高畑と宮崎がスタジオ・ジブリで多くの共同プロジェクトを手がけてきたとしても、代表作を見れば分かるが、自然に対する宮崎のヴィジョンは、高畑のヴィジョンとはつまるところかなり異なっている。宮崎もまた、人間の存在が生態系を危険にさらし、ときに破壊するさまに焦点を当てる。ただし、これを設定するに当たって、彼はヨーロッパ風近代の雰囲気を与え、そこには、テレビや写真、コンピューターや現代的な自動車、大規模な観光旅行、コンビニやテーマパークのようなテクノロジーや施設をほとんど登場させないのである。そのかわり彼が積極的に前景化するのは、19世紀末から20世紀初頭にかけての近代化の中心的テクノロジー(さまざまな飛行機、鉄道、戦車、鉱山や鑄造工場)であり、これらが、前近代の社会的特徴やテクノロジー(貴族的エリート、風車小屋、乗馬など)と結合されているのである。のみならず、『風の谷のナウシカ』や『もののけ姫』のような映画において、人間は、自然を搾取し、破壊している、もしくは過去に破壊してきた。それに対して、自然もまた人間の存在を根底から脅かす。『風の谷のナウシカ』の舞台は、世界を荒廃させた核戦争後、1000年の時を経た未来。小さなコミュニティに人々は暮らし、徐々に広がる「腐海」と呼ばれる有毒ジャングルに対し、生存競争を展開している。腐海は、巨大で恐ろしく攻撃的な虫たちに守られている。一方、『もののけ姫』では、怒り狂ったイノシシの群れや、集落を破壊し得る強い霊的な存在によって、森は侵入してくる人間に戦いを挑む。言い換えるならば、人間の持つ邪悪な破壊衝動(多くの宮崎作品に見られるように、軍事テクノロジーと軍事衝突に象徴される)は、ときに人間が生き延びることを危うくさせる自然界の力によって、バランスが保たれるのである。

つまり宮崎が描く自然界は、絶対的な意味において、現代の人間文化と隔離した存在ではないということである。『風の谷のナウシカ』や『もののけ姫』の女性主人公は、いずれも人間に敵対する森の生命とかかわりを持っているが、他の人間たちは同じように近づくことはできない。もののけ姫(サン)が現代の人間文明に敵対する立場であり続ける一方で、『風の谷のナウシカ』の終わりには希望がある。風の谷の姫(ナウシカ)は、有毒ジャングルが持つ真のエコロジカルな浄化能力を発見し、それを他人に理解してもらえるようになるのだ。さらに印象的なことは、『天空の城ラピュタ』において、ラピュタという空に浮かぶ文明は、陸から離れたために存続できなくなったことが、ヒロイン(シータ)によって告げられる。空中都市の荒れた庭園では、牧歌的で繁茂する自然の生命が息づいている。鳥たちは陽気に歌い、リスたちはちょこちょこ走り回っている。野生の自然というよりは、理想化された庭園の風景というべきこの牧歌的世界は、主人公たちがラピュタを離れ、空中都市の大部分が破壊されたあとで、大きなラピュタ・ロボットの手に委ねられる。多くの点において、ロボットが木々や動物たちと

親しい関係にあることは、宮崎の初期作品、ナウシカの振る舞いを思わせる。このロボットの顔は、明らかにパブロ・ピカソのキュービズム的肖像画法をもとにしている。顔の正面と側面が同居した人間の顔に見えるからだ。このことから、高畑が変化するタヌキ表象を通じて自然との関係を築き、宮崎は芸術を通じて自然との関係を構築していると結論づけたいかもしれない。だが映画の終わりでは、人間はこのテクノ＝パストラルから、完全に閉め出されている。ロボットは庭園を管理するためにラピュタに残されるが、この半-自然、半-テクノロジーの空中都市を、今後人間が訪れることはない。自然がテクノロジーを介して近代文明と同化を果たすということではない。このエンディングは、自然の領域への人間の侵入を断固として排除しようとしている。『風の谷のナウシカ』や『もののけ姫』で、森が人間を拒むよりもはるかに断固として。

『『天空の城ラピュタ』のフィルム・クリップ』

わたしが主張したいのは、一種のエコ・ノスタルジアがここに見られ、それが宮崎の描く環境危機の特徴だということである。とはいえ、こういうノスタルジアは、人間の手が加わっていない自然の風景を描き出そうとする場合には登場するはずもなく、また、人間が自然を過度に苛めば、自然はかならずしっぺ返しをする力を持っていると考える願望充足的ファンタジーにおいても意味を成さない。(宮崎映画では、ときにこのようなファンタジーの要素に満ちているわけだが)。むしろ、宮崎の描くノスタルジアが語っているのは、人間の手がいかに加わろうとも、自然のある部分は、けっして近代都市文明に同化されてしまうことはなく、自立した世界を持続するだろうということだ。宮崎は大抵、人間の自然界への侵入を、身体的物理的変容、機械的変容として描く。このような世界観は、宮崎のフィクション性の強い作品世界ならではのもので、高畑の作品世界では困難となる。なぜなら、たしかに高畑の作品世界でも、自然は都市開発によって、物理的に加工されつつあるけれども、その決定的な搾取は、ポストモダンのメディア・テクノロジーが生み出す擬似現実によって行われるからである。実際、宮崎が、自然と近代社会の遭遇劇を現代に持ってこず、近代初期の時代背景の中で描こうとする理由のひとつとして、次のことが考えられるだろう。つまり、ポストモダン・メディアがあまねく浸透しているために、たとえ現実の観光旅行や開発事業によるものでもなくとも、カメラのレンズやテレビ放送によって「搾取」されていない自然界など、もはや思い描くこともできないからだ。こうした「搾取」を描かないことによって、宮崎はまた、高畑に比べて、人間による自然の改変について、アニメーションはどのような役割をこれまで果たし、また今後どのような役割を果たすのかという問題を回避している。宮崎はどうやら、このような自然の「搾取」に関して、アニメというメディアだけは共犯関係にないと思いたがっているようだ。一方、高畑は率直に、いくぶんユーモアと皮肉を織り交ぜながら、みずからがポストモダンのメディア芸術、およびそれによる自然の改変や商品化と深く関わっていることを認めている。自然と近代の人間文化との邂逅を異なる視点から描くことを通じて、高畑と宮崎は同じく環境思想を提示しながらも、自分たちが依拠しているメディア、つまりアニメーションに対し、まったく異なる役割を与えているのだ。(了)