

Title	異化されたアニメーション : 高畑勲の作品における異化の手法を中心に
Author(s)	劉, 雅欣
Citation	大阪大学言語文化学. 2024, 33, p. 83-97
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/97281">https://doi.org/10.18910/97281</a>
rights	
Note	

*Osaka University Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

## 異化されたアニメーション

—高畑勲の作品における異化の手法を中心に—\*

劉 雅欣\*\*

キーワード：高畑勲、異化、アニメーション、ブレヒト

高畑勲导演曾多次表明自己是受法国动画电影《通烟囱工人与牧羊女》(保罗·格里莫尔, 1952) 的启发而开始从事动画事业的。他认为本作中存在着“布莱希特式的间离手法”, 并分析了其效果(高畑, 2007: 3)。事实上, 高畑勲导演曾多次批判过亚里士多德式戏剧的宣泄效果, 因此他在自己的作品中所展现的不是宣泄型的“戏剧性效果”, 而是采用了促进观众发挥其主体性、鼓励观众进行思考的方式方法。布莱希特所提倡的间离手法就是其中的方法之一。

岩渊达治认为, 布莱希特式的间离手法不仅仅是戏剧中单纯的技巧、手法问题, 还应该包括对对象产生新的看法和想法, 打开观众的新的认识可能性这一侧面(岩渊: 8)。因此, 布莱希特式的间离可以被解释为通过让观众与作品保持距离, 从作品之外理性地“观察”作品, 而不是沉浸于作品之中, 从而促使观众进行批判性思考的一种手法。高畑勲导演也曾不仅表现出对作为技巧和手法的布莱希特式间离的关心(高畑, 1991: 482), 还进行过展现了对岩渊所指出的具有促进“批判性思想”的间离效果的理解的发言(高畑, 2007: 108)。事实上, 我们可以发现在高畑勲导演的动画作品中, 确实存在着多数此类布莱希特式的间离手法的使用。

本文将着眼于高畑勲为了拉开观众和作品之间的距离, 并且促进观众进行批判性思考而使用的布莱希特式的间离手法, 从“对位法的音乐”、“‘线’的间离”、“面向观众的镜头视角”这三个角度来分析高畑勲作品中所使用的间离手法, 并进一步阐明这些手法所带来的具体的间离效果。另外, 高畑勲在使用间离手法的同时, 也充分发挥了动画这一表现手段的特性, 因此, 本文还旨在通过分析这类活用动画特性的手法来探讨“动画中的间离”这一问题, 来突出高畑勲作品的特质。

### 1 はじめに

高畑勲監督のテレビアニメ『母をたずねて三千里』(1976) の第 27 話と第 28 話に以下のようなエピソードがある。芝居の上演のためにペッピーノ一座とマルコがバルボー

\* 间离化的动画—以高畑勲导演的作品中的间离手法为中心—(劉 雅欣(LIU Yaxin))

\*\* 大阪大学大学院人文学研究科博士後期課程

サ牧場へ行くが、ペッピーノはどのような演目にするか迷いを感じる。そこで、ペッピーノは「芸術は感動だ、感動は涙」(27話、00:10:52-00:10:55)と言い、「要するにどうやってお客の涙をしょりださせるか」(27話、00:12:03-00:12:06)が重要であると主張して、物語をマルコの話に決め、マルコの母が重い病気にかかるという設定にする。フィオリーナが稽古中に自分の母や現実のマルコのことを思い出したため本当に号泣しはじめるが、ペッピーノは「まったく素晴らしい！これで泣けないやつがいたら人間のくずだ」(27話、00:18:28-00:18:32)と「泣く」ことに執着する。本番の芝居において、彼は人形劇の「劇的効果」のためにマルコの話が大きく誇張し、さらにマルコの母を殺させるという悲劇的な結末にすることで観客の涙を誘う。芝居は大成功を収めたが、マルコやフィオリーナたちは重い気持ちを抱えることになる。原作にないこのエピソードは「お涙頂戴式」の作品への高畑のアイロニーとして見ることができ、彼の思想—物語のカタルシス効果を求めることと、観客に主人公のスリリングな冒険にハラハラしながら完全に感情移入して作品を見させるという作品作りの姿勢への批判—を早くも明確に表現している。このような「劇的効果」を求める作品とは反対に、高畑は異化効果によって思考を促す作品を作ってきた。

高畑はフランスのアニメーション映画『やぶにらみの暴君』(ポール・グリモー, 1952)について、「この映画の影響は決定的でした。これをもし見ていなければ、わたしはアニメーションの道に進むことはなかったと断言できます」(高畑, 2007: 3)とこの作品に感銘を受けたことを述べている。彼はこの作品の中の「プレヒト的な異化」という側面の存在に気づき、それについて、「『やぶにらみの暴君/王と鳥』はまさにそのような工夫〔異化〕の手法の使用」がなされていた「[...] プレヴェール [『やぶにらみの暴君/王と鳥』の脚本家]とプレヒトは同時代人で、[...] 二人にはどこか共通するものがありました」(同上: 108-109)と書いている。

プレヒトは異化の手法を「ある出来事ないしは性格を異化するというのは、簡単にいって、まずその出来事ないしは性格から当然なもの、既知のもの、明白なものを取り去って、それに対する驚きや好奇心をつくり出すことである」(プレヒト, 1962: 123)と説明し、「この異化的効果の技法の目的は、演ずべき出来事に対して観客に研究的、批判的態度をとらせることだった」(同上: 151)とその効果を述べている。また、岩淵達治は、「異化はまた、観客や読者の予想や期待を裏切ることで違和感を与える手法ともいえるが、効果そのものが目的のではなく、その効果を契機として、対象に対する新しい見方や考え方を抱かせ、新しい認識の可能性を開くことを本来の目的としている」(岩淵: 8)と指摘している。すなわち、「イリュージョン破壊は異化の一機能にすぎない」(同上: 9)ということであり、異化を「演劇における技法だけの問題」(同上: 8)として捉え

るのではなく、「異化は実は「変革する思想」のすすめ」（同上：9）であり、「認識行為という最終段階」（同上：10）を含むものであると主張している。したがって、異化の効果というのは、観客と作品の間に距離をとらせ、作品に没入するのではなく、作品の外部から理性的に作品を「観察」することによって、観客に考えさせ、批判的な眼差しを身につけさせることと解釈できるであろう。このような異化的な効果は演劇だけでなく、映画にも多く使われている。映画における異化について、オックスフォードの映画研究用語辞典においては「映画研究において、この用語は作品への陶酔的な感情移入を抑制することを目的とし、観客の受動的な没入とは対照的に、批評的な反応を生み出させる企てを指す」（Kuhn and Westwell: 248）（筆者訳）と説明されている。つまり、映画における異化も岩淵が指摘した「イリュージョン破壊」と「変革する思想」のすすめ」という両面を含んでいる。

高畑はアニメーションの創作にあたって「いわゆるカタルシスドラマとは全くちがうこういったドラマツルギーをアニメーションに持ちこむことも、いまでは必要になってきているのではないか、僕は常々そう思っていたんです」（高畑, 1991: 482）と異化の作劇法的な側面に対する関心を語っている。しかし彼はまた、「安心して主人公に寄り添い、作者の導いてくれるままにただ感情移入しながら「見世物」を見るのではなく、覚醒した目ですべてを見つめよ、考えろ、というのはきわめてプレヒト的な映画の作り方」（高畑, 2007: 108）であると述べているように、高畑は岩淵が指摘した異化が持つ「変革する思想」のすすめ」という効果も理解しているのである。それから、彼は「わたしは「楽しみつつ、見つめよ、考えろ」という、グリモーのある種《プレヒト的》な側面にも共鳴した」（同上：274）と言い、自作について以下のように述べている。

『火垂るの墓』『おもひでぼろぼろ』などをふくめ、わたしはそれまでも観客を完全に作品世界に没入させるのではなく、少し引いたところから観客が人物や世界を見つめ、「我を忘れ」ないで、考えることができるような工夫をしてきたつもりではいたのです。[...] そしてグリモーに会った直後から制作をはじめた『平成狸合戦ぽんぽこ』では、はっきりとそういうことを意識してつくりました。（同上）

その言葉から、彼が指摘したそのような「工夫」は異化効果と関係しており、彼の作品においてはこのような異化的な手法の使用がなされたことがわかるであろう。

高畑作品における異化について、ステファヌ・ルルーは著書『シネアスト高畑勲 アニメの現代性』の「異化されたリアリズムへ」という節で高畑作品における思い出、想像、夢を中心に分析している。その中で「距離をとる」（ルルー：295）ことや「距離化」

(同上)という点に関して、『火垂るの墓』と『おもひでぼろぼろ』が分析されている。また、氷川竜介は高畑作品における異化効果を論じる際に、「疑問や思考の種をまき、安易な感情の同調は拒絶し、映画側の視点は客観性をもって対象ともある程度の距離をおいて「あるがまま」とする。観客の自主性を重んじながら、世界観の発見を期待して映像をつむぐ」(氷川: 216)と述べている。具体的な異化の手法に関して、米村みゆきは『平成狸合戦ぽんぽこ』における狸の四種類の姿態について分析し、その入れ替わりがもたらす効果の一つとして「狸の姿態がころころ変化するとき、私たちは、一定の狸に感情移入しにくくなる」(米村: 48)と指摘している。このように、高畑作品における異化の手法の使用の存在は認識されてきたが、米村のように具体的な手法に着目し、その効果を考察したケースはまだ少ない。本稿は先行研究をもとに、高畑作品における具体的な異化の手法のさらなる解明とその効果の考察を目標としている。また、これらの手法を分析することを通して、高畑作品の特質を浮き彫りにしたい。

## 2「対位法」的な音楽

セルゲイ・M・エイゼンシュテインが、音は「映画にとって有機的な要素として、映画のイメージ的表現力の構造の根底をなす諸特徴と諸原理の一層の発展として、役割をあたえられている」(エイゼンシュテイン, 1981: 150)と映画における音の役割を指摘しているように、映画音楽も映画のイメージを表現するための重要な要素として働いてきた。高畑は作曲家の久石譲を発掘した人であり、宮崎駿監督の『魔女の宅急便』(1989)の音楽演出を担当した経歴もあるように映画音楽に強いこだわりを持っている。プレヒトは「V効果[異化(Verfremdung)の効果]は、ドイツの叙事詩的演劇においては、俳優だけでなく、音楽(合唱や歌)や舞台装置(スクリーン、映画、等)によってもつくり出される」(プレヒト, 1962: 123)と音楽が異化効果を生み出すことが可能であることを明言しているが、高畑もキャラクターの心情やその場の雰囲気や直接描かないという陶酔的な感情移入型ではない音楽を使用することを通して、場面に多重の意味や機能を持たせ、映画における音楽の異化効果を大きく発揮させている。

高畑が大学二年生のときにはじめて書いた映画についての文章(「映画音楽と早坂文雄の死」、高畑, 1991: 10-20)は映画音楽に関するものであった。それを見ると彼は「映像」と「音」がコントラストをなす映画音楽の「対位法的手法」に関心を持っていたことが分かる(同上: 14-18)。こういった映像と音の「対位法」的な使用はエイゼンシュテイン、フセヴォロド・プドフキン、グリゴリー・アレクサンドロフによる「トーキー映画の未来<計画書>」(1928)の中の主張に由来する。

音についての最初の実験的作業は、視覚的な映像と音との鋭い不一致という方向に向けられねばならない。そしてこのような「強引な対処のしかた」だけが、結果的に視覚的映像と聴覚的映像との新しい交響曲的対位法の創作にみちびくような、必要な感覚をあたえるだろう。(エイゼンシュテイン, 1980: 79)

このように、来るべきトーキー映画の時代における「視聴覚の対位法」という新しい可能性に目が向けられていたのである。高畑作品の場合、こういった「視聴覚の対位法的手法」が確かに多用されている。『かぐや姫の物語』(2013) (以下『かぐや姫』と略記)の結末のシーンにおける「天人の音楽」がその例である。かぐや姫が月に帰るといふ悲しいシーンにあえて軽快な音楽を使用するという「対位法的手法」を通して場面が異化される。

『平成狸合戦ぽんぽこ』(1994) (以下『ぽんぽこ』と略記)におけるタヌキたちの補陀落渡海のシーンはこの場面と同工異曲だと考えられる。妖怪大戦争が失敗した後、タヌキたちは意気消沈したあげく、太三郎禿狸が宝船に変化し、自分をはじめ、変化できない並のタヌキたちと集団自決することを決める。しかし、極楽浄土を期待する並のタヌキたちは遠足気分になり、うきうきと踊り、それに呼応して楽しい宴曲が流される。遠ざかる宝船を見送るタヌキたちの後ろ姿が映された後、ハワイ風の旋律が少し流され、宴曲と融合し、「遠足」の雰囲気さをさらに醸し出している。続いて、ナレーションが「行って帰らぬ死出の旅」(01:44:15-01:44:17)という言葉が発すると、カメラは並のタヌキたちのそばに行き、タヌキたちが死ぬ結末になることを説明するが、それに呼応するように宴曲の音量も一瞬上げられ、「絵」と「音」のコントラストがさらに強調される。死出の旅に出るといふ重いシーンに陽気な宴曲を伴奏音楽としてあてるという「対位法的手法」によって、観客はこのシーンに違和感を覚え、タヌキたちに対する同化的な感情移入が妨げられ、やや皮肉を感じながら止むを得ず外側からタヌキたちの運命を見届けることになる。このように、映像とコントラストをなす「対位法的」な伴奏音楽は「劇的音楽」とは反対に、シチュエーションの対極に立ち、逆の音をおつけることになる。また、音楽自体がエモーショナルではないため観客の直接的な感情移入が妨害され、物語との距離があげられることになるのである。

ミシェル・シオンは教育的対位法という概念を提起し、以下のように述べている。

自らが伴奏するシチュエーションに対する音楽の無関心さが、むしろ感情表現を越えてしまう場合、そして、音楽が補足的な概念や観念を表象するのに用いられている場合、要するに、読み取るべきもの、解釈すべきものとしてある場合、それを教



育的対位法と呼ぼう […] 教育的対位法は、革命的社会的使命を諾う映画で、異化作用（観客よ、君のいる場所にとどまっていけない…）を目的に、そして対立の原理の支えに（革命家たちは敗北したが、勝利は可能であることを音楽は君に伝えている）しばしば必要とされた。（シオン：171-172）

高畑作品における音楽の使用はこのような「教育的対位法」に近い効果を持っており、それによって異化効果が発揮されると考えられるであろう。また、このような「対位法」的な音楽は絵と音のコントラストにとどまらず、ストーリーやキャラクターの心情とも一致しないことで異化作用を発揮している。

『高畑勲、『かぐや姫の物語』をつくる。～ジブリ第7スタジオ、933日の伝説～』（2014）という『かぐや姫』の制作過程を記録したドキュメンタリーにおいて、一つ意味深いエピソードがある。高畑と音楽担当の久石譲との音楽打ち合わせで、久石はシーンごとに想定した曲を高畑に聞かせたいため、自分が作曲したデモ音源を映像に合わせて流した。そこで、かぐや姫が初めて山を離れて都にやってくるシーンが流される。姫を高貴な姫君に仕上げるために翁は立派な着物を大量に用意した。それを見たかぐや姫は嬉しさのあまりはしゃぎだす。さらに、これからは大きな屋敷に住むことを知った姫は屋敷内を駆け回る。このシーンに合わせて、久石は「女の子が単純に着物を見て喜んでいる」という状況を表現するために軽快な音楽を選択した。しかし、高畑はこう言った。

それをもっと進めて、この子が喜んでいる感じも欲しいけど、同時に何かそれを外から見ている感じもあった方が多分ふさわしいんだろうな…やっぱり運命というか、一体どうなるのかなという感じがつきまよった方がいい…この子に付けないで。その方が必要なんだという感じがしてたんです。（02:52:07-02:52:39）

高畑の要求を満たすために久石はもう一つの曲を試してみた。それが最終的に完成したこのシーンで使用される「山里」（00:35:11-00:36:15）という曲のデモ音源である。最初に久石が提案した曲と比較してみると大きな違いが見いだされる。姫の喜びを感じさせるいわゆる「状況の音楽」と違い、このシーンにおける「山里」という曲は喜びの一つも観客にはもたらさない。ピアノの音だけが淡々と流れる伴奏音楽は、興奮してはしゃぐ姫とは違い、この後の出来事を知っているように平穏かつ自制的である。姫が喜んでいるうちに、観客はこの「平穏」な雰囲気を作る伴奏音楽によって、逆に違和感を覚え、不安な気持ちになり、「不穏」さえ感じ取れる。実際に、山を去り、都に出ることは悲劇の始まりだと言ってもいいだろう。この姫の心情とずれがある音楽によって、高畑が

求めた運命感が形成され、その場において観客のキャラクターに対する同化的感情（この場合は姫の喜びの感情）が排除される。そして、興味深いことに、「山里」という曲は姫が相模とぶつかることによって打ち切れ、つまり、相模の出現によって、中断される。教育係の相模はこの後、姫の快樂を奪う役目を担う一人として、その登場は「中断」によって観客に不安をもたらし、または違和感を覚えさせることになる。こうした映像と音楽のモンタージュによって、相模の役割が早めに観客に暗示されることになり、伴奏音楽は物語の一部と化し、物語の語り手にもなるのである。

このような音楽の使い方は『ぼんぼこ』の「双子の星」作戦のシーンにおいても見られる。正吉とおキヨはニュータウン開発の作業員を驚かせるために人間の双子に化ける。作業員たちに「おうちを探しているの」と告げた双子は、「帰らないと警察に知らせる」と冷たく返事されると号泣して部屋中を駆け回る。『双子の星』は宮沢賢治の詩が原作になっており、正吉とおキヨが化けた双子は原作のチュンセ童子とポウセ童子に想を得ている。映画のこのシーンでは宮沢賢治自身が作曲した「星めぐりの歌」（00:39:52-00:40:17）という曲がオルゴールメドレー風に流される。この曲は高畑監督の『セロ弾きのゴーシュ』（1982）においてもオープニングテーマとして登場していた。そこでは、花や星の絵とともに流され、蟬の鳴き声を伴奏音楽として子供合唱団によって歌われるこの曲によって、静かな田園風景がわれわれの前に広がるが、『ぼんぼこ』の場合はそのような安らかな感覚を観客に与えることはない。むしろ、双子が大声で泣きながら布団の上で飛び跳ねたり、ハンガーで空中を滑走したりして、部屋中を動き回るといった混乱の状況において、伴奏音楽だけが極めて冷静であるという「分裂」の状態が示されている。ここで伴奏音楽はその場の雰囲気—得体の知れない子供が大暴れている—を表現することから遠ざかり、理性的に彼らの「復讐」としてのいたずらを見守っているような感覚をわれわれに与えるのである。また、平静で穏やかなこの曲は大騒ぎしているタヌキたちに付けられているわけでもない。すなわち、伴奏音楽はタヌキと人間のどちらの味方でもない。このようにして、伴奏音楽はその場の状況やキャラクターの心情とのずれを利用することで、観客がその場に巻き込まれることによってひたすら陶醉することを警戒し、観客にどちらへの感情移入も促さず、作品の客観性を高める効果を発揮している。さらに、宮沢賢治からの引用ではあるとはいえ、双子の性格は原作とかけ離れている。原作のやさしくて献身的なチュンセ童子とポウセ童子と違い、タヌキたちが化ける双子は人間にいたずらしているのである。このように、原作の主人公や音楽を引用しつつも、原作とのギャップを感じさせる。

ブレヒトは映画音楽を論じたことがあり、その際に「音楽は、観客が〈催眠状態〉におちいらぬように防ぐという任務を背負っていた」（ブレヒト、1973: 320）と述べている。



高畑も音楽による異化効果を利用して、観客を「催眠状態」から起こし、観客に理性を保たせるように努めているのである。とはいえ、高畑はその場の状況をありのままに表現するという状況の音楽やエモーショナルな音楽を否定しているというわけではない。むしろ『火垂るの墓』（1988）の中に時々登場するような、「感性的な」音楽も存在する。プレヒトは「叙事詩的演劇のための音楽の使用について」という論文において、「この種の一叙事詩的な一表現は感性的効果を完全に拒否すると主張するのは、よくありがちな誤謬である一実際には、叙事詩的演劇における感性は、ただ清められているにすぎない。下意识になることを避けているにすぎない。それは陶酔とは全く無縁のものである」（プレヒト, 1962: 238）と述べているように、高畑は「感性的な」音楽を拒絶しているのではなく、作品全体の雰囲気を守るうえで「陶酔的な」音楽を拒絶しているのではないかと考える。

### 3 「線」の異化

観客と作品の間に「批判的な距離」をとらせるこうした異化的な手法はアニメーション特有の表現においても活用されている。ここでは、その手法の一つである「線の使用」を例として挙げたい。

『火垂るの墓』を映像化するにあたって達成しなければならない課題の一つとして、高畑は「日本人をちゃんと描こう」（高畑, 2013: 102）という難題を自らに課した。この課題を突破する試みの一つがキャラクターたちの顔に線で「しわ」を付けることであった。高畑作品のキャラクターたちは感情が揺れ動くときに、口元や頬骨あたりに「しわ」がよく出てくる（図1、図2）。そして、「しわ」が最も効果的に使用されているのは「日本人をちゃんと描こう」という課題に一つの答えを出した『おもひでぽろぽろ』（1991）（以下『おもひで』と略記）だと思われる。『おもひで』の作画作業に関して、高畑や作画監督の近藤喜文たちにとっての問題意識は「日本人（東アジア人）の顔を考える上で、頬骨の存在を無視したままにするわけにはいかない」ということであり、それを解決するために「頬骨を動かそうとしている」表現手法が選ばれたのである（同上: 104）。

「二十七歳タエ子のコンセプト」（高畑, 1991）において、「笑顔は、現実適応の最良の道であることを、タエ子は発見したのだ」、「したがって、タエ子の笑顔は完全に無意識であるとは言い切れない」、「笑顔そのものが生きる意志を表している」（同上: 471）と高畑は書いている。つまり、タエ子の心理や考えはその顔に出てくる「しわ」という「線」によって視覚的に変換されていて、「線」はタエ子の心情と密接に関連しているということである。

『おもひで』において、キャラクターたちの笑顔はしわがあるときとないときに分け

られる。具体的に言うと、タエ子が意識的に笑うと、頬骨が動かされ、しわが出てくるのだが、彼女が意識せずに笑うときには「普通」の笑顔になるということである。例えば、上司に休暇を取るときに、タエ子は意識的に笑顔を見せたいため、この頬骨の動きが線・しわによって強調されるが（図3）、彼女が寛いだ状態で微笑むとしわも消失する（図4）。したがって、写真の中のすべての人にしわがついていることは不思議ではなく、一方、小学5年生の過去編はタエ子の主観的な「おもひで」の産物であるため、そこに登場する人物が普通の笑顔をしている理由もわかるであろう。これは、「キャラクターを柔軟な肉でできた生身の存在として感じ、線と動きでその「実感を出す」ためだった」（高畑, 2013: 104）ということであり、高畑にとってのリアリティのあるキャラクターを造形するために必要な作業だったのであろう。



図1 『火垂るの墓』 00:18:16<sup>1</sup>



図2 『かぐや姫』 00:11:52<sup>2</sup>



図3 『おもひで』 00:02:15



図4 『おもひで』 00:56:15

しかし、今村太平が「漫画映画は二次元の平面である。このことは漫画映画の空想にきわめて有利である。観客はそれが現実の写真でないことを前もって承知している。それゆえ、それが現実といかにも似ているかではなく、いかにも現実ばなれしているかに期待する」（今村: 21）と述べるように、アニメーションにおけるキャラクターを造形する際に、アニメーションに期待していることとマッチしない「現実の写真」をトレースするようなリアルな表現法を重用する高畑作品は、これによって観客に違和感を覚えさせ、異化

<sup>1</sup> 母に会えないため悲しむ節子の顔。

<sup>2</sup> 捕まえたカエルが逃げたため号泣する赤ん坊のかぐや姫の顔。

効果を発揮しているとも考えられる。また、豊原正智が「アニメーションにおいては、映画におけるような現実の感情が、その写真的なリアリズムを基礎にキャラクターに投射される実際的感情移入ではなく、むしろリアリズムからかけ離れているが故に現実的な意識から解放され、対象に対する感情の投射を容易にする「美的」感情移入のありようが生まれるのではないだろうか。それは日常的な世界、実生活から離れる故に純化されるように思われる」（豊原：38）と述べるように、高畑作品におけるこういったキャラクター造形に対するリアリズムの追求はキャラクターへの感情移入を妨げるものとなり、アニメーション特有の異化の手法として捉えられる。血肉があるようなキャラクターを見た観客はアニメーションという世界そのものに違和感を覚え、異化効果が生み出されることになる。

高畑自身も「映像、とくにファンタジー系のアニメーション映像にみずからの理想を投影して見たい人にとって、タエ子は夢の対象たりえないことはよく分かる。また、ぼく自身、ロートスコープ [実写の動きや映像をトレースすることでアニメーションを制作する技法] またはそれ的なアニメーション映画によく描き込まれている「しわ」はうるさいとしか見てこなかった」（高畑, 2013: 110）と述べている。まさに、この「うるさい」しわによって、高畑は27歳のタエ子をカタルシス効果が求められる偶像から生身の一人の女性として造形し、アニメーションにおける女主人公がよく背負う理想の女性という重任から彼女を解放するのである。

その後、高畑作品の線はリアリティに近づく方向から離れるが<sup>3</sup>、「キャラクターの心情を表現する」役割にあたって、さらなる進化を迎え、『ホーホケキョ となりの山田くん』（1999）という実験的な試みを経て、『かぐや姫』において完成の域に達する。「『かぐや姫の物語』は「人が生まれる」話でもあると同時に「線が生まれる」話でもある」（細馬；奈良：172）という指摘の通り、『かぐや姫』における「線」はキャラクターそのものであり、すべての「もの」でもある。例えば、求婚しにきた5人の公達に対して、かぐや姫は珍しい宝物を持参するように要求することによって彼らを引き上げさせる。これを喜んだ姫が花見に出かけるシーンでは、その途中、軽快な音楽とともに、花、草、虫という有機物から姫たちが乗っている馬車のような無機物までそれらを構成する線によってうれしそうに躍動している。続いて、大きな桜の木を見たかぐや姫は気持ちが高ぶって木に向かって走っていく。そのとき、もともと整っていた姫の輪郭を描いている線も姫と一緒に走っているように乱れていて、時に姫に追いつけないため後ろで姫を追いか

<sup>3</sup> その経緯については本稿では割愛するが、原因の一つとして、今日のアニメーションにおいて、「表現上のリアリズム」（高畑, 2013: 197）が観客を作品の中に巻き込む危険性を持つような状況になっていると高畑が認識していたことが挙げられるだろう（同上：197-198）。

け、時に輪郭の位置から振りほどかれ、時に残影が出るように二重に割れるのである。姫は桜の木の下で楽しげに舞うが、その線も姫の動きに呼応して太さやタッチを変える。そのあと、姫は一人の子どもにぶつかるが、その家族が平伏して許しを請うことによって姫は身分の差というものを知り、衝撃を受ける。姫の楽しい気持ちが消え去った途端に生き生きとした線も静まり、整った輪郭線という持ち場に戻り、活力を失う(01:12:39-01:14:51)。そのほか、翁と山の子供たちの姫に対する呼びかけ勝負のシーンも好例であろう。子供たちの「タ〜ケノコ」の呼び声に負けず、翁は「姫〜おいで〜」と姫に呼びかける。翁の声はだんだん高ぶっていくが、その輪郭線のタッチもだんだん荒く、太くなり、躍動もますます激しくなる(00:12:19-00:13:11)。

このように、『かぐや姫』は線でキャラクターを造形していて、線の一つ一つの動きや変換が表情を持ち、線の感情からその情緒の主体を感じさせるようになってきているため、観客はキャラクターより線に目を引かれるのである。こうして、感情はキャラクターというより線によって表現されることになり、観客のキャラクターに対する「陶酔的な」感情移入もしづらくなる。さらに、キャラクターを囲まない輪郭線によって、キャラクターと線と背景が一体化され、作品は一つ一つの「絵」として展示されるように見える。このようにして、「ほとぼしる生命力を描きながら、どうじにこの作品は、アニメーションの世界が線によってかたちづくられたにせものの空間でしかないことを、いくども観客につきつけてくる」(中田:202) ようになっていく。血肉のあるキャラクターを造形するとはいうものの、それは所詮「絵」であり、「にせもの」の世界であることをあえて強調するという逆説的な方法で作品が異化される。

このような異化された線を通して、観客はキャラクターを追うのではなく、展示されている「絵」を追うことになる。観客は自分と作品世界・偽物の世界の間の距離を認識させられ、作品世界に没入するのではなく、外側から理性的に作品を見るように促される。このように、高畑は異化をアニメーション特有の表現法としても活用しており、そしてこれが彼が言った「「我を忘れ」ないで、考えることができるような工夫」(高畑, 2007: 274) の一つとして捉えられるだろう。

#### 4 観客に向けるカメラ目線

『火垂るの墓』は幽霊となった「清太」がカメラに向かって、「昭和 20 年 9 月 21 日夜、僕は死んだ」というナレーションの言葉を話し出すところからはじまる。冒頭におけるその観客に向けたカメラ目線は「カメラ」という媒体の存在を我々に意識させ、物語世界と現実世界を区別しようとする手法として捉えられる。実は、このようにキャラクターがカメラ越しに観客に向ける視線は高畑作品によく出てくる。とりわけ『おもひで』に

において、カメラの存在を意識して観客に投げるカメラ視線の出現は6箇所ある。<sup>4</sup>

図5はタエ子のナレーションが自分が姉たちと思い出話をしたことを語るころだが、こうした観客に向ける視線によって、観客に「自分に対して話している」という感覚を生じさせる。さらにより近づいたタエ子がカメラを一瞥することによって、カメラを設置して作品世界を覗いていることが暴露されたという緊張感も我々に与えられる。図6は、山形へ向かう寝台特急に乗るタエ子に小学5年生のときの思い出がよみがえってきて、「それはまるで映画のように私の頭を占領し、現実の私を圧倒してしまった」(00:19:10-00:19:16)というナレーションを発した後に投げる視線である。そして、場面が切り替わり、5年生の時の思い出が本当に「映画」のように流れ出す。このように、タエ子のナレーションもまた「カメラ」と「観客」の存在を知っているように観客に語りかける。それに続く図7の場面では、「一度よみがえった10歳の私はそう簡単に離れていってはいくれないのだった」というナレーションの後に、10歳のタエ子は自分が呼ばれるのを聞いたように、首をつき出し、観客の方を見るが、カメラの存在に気づき、慌てて姿を隠す。タエ子が寝台のところへ行くと、5年生の時のクラスメートたちが出現し、奥まで走っていく。その途中で投げる視線が図8である。図9において、トシオは自然の景色は人間との共生の結果であることをタエ子に教える。話の内容にあわせて、農家の人々の仕事の様子がドキュメンタリーのように撮られる。しかも、彼らはこのドキュメンタリーの撮影のことをすでに了承し、準備も整えたように、回っているカメラに視線を投げ、微笑むのである(図9)。子供たちもこの撮影をあらかじめ知っているように、カメラを見ても慌てず、姿勢を整えて視線を投げる(図10)。

しかし、「物語世界へと観客を巻き込むために、作品の内部だけで視線や感情のやり取りが行われる必要があるのだ」(北村:30)とされるように、この多数ある画面越しに「観客に投げる視線」は作品の外部にいる観客と「交流」することによって観客を「巻き込む」のではなく、観客の没入を妨げるものとなっている。このような視線はまたカメラの存在を強調することを通して、作品世界そのものを異化する効果がある。作品世界と現実世界の間にあるカメラを意識している観客は、作品世界は「カメラによって撮影されている世界」であるという事実を発見し、この二つの世界は異なるものだという認識を得られる。

一方、カメラが存在するという事は、逆に撮影される世界も存在することになる。作品世界が実在するからこそ、そこでの撮影が可能になるのである。『おもひで』におけるドキュメンタリー的な仕立ても加えて、こういった「カメラの存在の強調」によ

<sup>4</sup> 00:28:46の俯瞰ショットのようなタエ子が天井を見るようなカメラ視線も複数存在するが、カメラの存在を意識しているかどうかは判断できないため、今回の統計に含めなかった。



て作品はより真実に見え、観客はより自然にカメラを通してキャラクターや作品世界と交流することができる。また、このような観客に向けるカメラ視線は、『ぼんぼこ』の結末におけるボン吉が人間にメッセージを告げるシーンにおいてさらなる力を持つようになっていく。彼らの生活を記録していたカメラを見つけたボン吉はカメラに近寄り、開発による自然破壊活動をやめてほしいと人間・観客に訴える(01:55:26-01:55:51)。このカメラの存在の発見は異化効果をもたらすだけでなく、作品の真実性ないし作品世界の实在性をも高める。さらに、観客に語りかけるこうしたメッセージには、作品世界の議論や現実世界の問題に対して観客の関心を引き起こすような力があり、作品の社会的意味や教育性を高める効果がある。このように、高畑は観客に向けるカメラ視線ないしカメラ越しのメッセージを通して、作品世界と現実世界を厳密に区別しながら、また観客に問題提起を通して観客にただ外から作品を「見る」のではなく、現実世界に関連付けるように思考させ、「楽しみつつ、見つめよ、考えろ」という「プレヒト的な側面」を表現する。



図5『おもひで』00:08:39 図6『おもひで』00:19:18 図7『おもひで』00:29:36



図8『おもひで』00:29:58 図9『おもひで』01:18:25<sup>5</sup> 図10『おもひで』01:19:03<sup>6</sup>

## 5 終わりに

米村は宮崎駿と高畑を比較し、「宮崎の作品がファンタジー溢れる冒険ストーリーを展開する一方、高畑の作品は現実世界を批評するものとなって、それが同じスタジオジブリ作品として、鮮やかな二層を形成してきたのだ」(米村: 21)と二人の差異を分析している。すなわち、宮崎作品は観客が作品世界に没入することが期待されるファンタ

<sup>5</sup> このシーンに関して、農家の人々が投げるカメラ視線は3つあるが、最初に出てくる図9をその代表として挙げた。

<sup>6</sup> 超ロングショットにより、子供たちの顔がよく見えないが、左下の子供がカメラを注視しているのは確かである。



ジーを作り出す一方、高畑は作品の「現実世界への批評的な思考」を促す姿勢で作品を作ってきたと理解できる。それを実現するために、高畑作品において異化の手法が使われるようになったのであろう。

北村は「現代の映像文化は、視覚を基調として「思考する映画」から、聴覚／触覚に情動的に作用する「快樂の映画」へと移り変わっているのだ」（北村：271）と述べているが、高畑も「「美しい心」なるものをはぐくもうとする以外、教育的とか啓蒙的とか、あるいは「役に立つ」漫画映画を目指す、などということは、日本では、冷笑されるか、ただうっとうしがられるだけの時代がここ何十年もつづいてきました。[…] しかし果たしてそれでよかったのか」（高畑, 2007: 278）と日本のアニメーションの現状に対する不安を述べている。しかし、以上のように、高畑自身はドラマトゥルギー上の異化効果に目を向けながら、観客に完全な没入ではなく、考えを持って作品を見るようにいろいろ工夫してきた。

本稿は「対位法」的な音楽、「線」の異化、観客に向けるカメラ目線という原理が違う三つの角度から高畑作品における異化の手法を考察してみたが、それらは高畑が述べた「工夫」の例の一部として捉えられるであろう。また、例えば、本稿で挙げている「線」のように、彼はアニメーションの特性を活かし、アニメーションに適した異化の手法をも発展させてきた。このように、彼はプレヒトやグリモーから学んだ「楽しみつつ、見つめよ、考えろ」（同上：274）という作品創作の姿勢を自分の仕事にも貫徹し、そして異化の手法を通してそれを実現させ、没入させるかわりに、考えさせるアニメーションを作ることで独自のアニメーションを作り上げていると言えるだろう。

## 引用文献

- 今村太平『漫画映画論』岩波書店、1992年。
- 岩淵達治『プレヒト（人と思想64）』清水書院、1980年。
- エイゼンシュテイン、セルゲイ・M（エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳）『エイゼンシュテイン全集 第6巻 星のかなたに』キネマ旬報社、1980年。
- エイゼンシュテイン、セルゲイ・M（エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳）『エイゼンシュテイン全集 第7巻 モンタージュ』キネマ旬報社、1981年。
- 北村匡平『24 フレームの映画学—映像表現を解体する』晃洋書房、2021年。
- シオン、ミシェル（川竹英克、J. ピノン訳）『映画にとって音とはなにか』勁草書房、1993年。
- 高畑勲『映画を作りながら考えたこと』徳間書店、1991年。
- 高畑勲『漫画映画（アニメーション）の志：『やぶにらみの暴君』と『王と鳥』』岩波書店、

2007年。

高畑勲『アニメーション、折りにふれて』岩波書店、2013年。

豊原正智「アニメーションの技術と感情移入：写実性と絵画的性」、『芸術：大阪芸術大学紀要』37、2014年、pp. 29-39。

中田健太郎「にせものへの意識」、『ユリイカ』2013年12月号（特集＝高畑勲「かぐや姫の物語」の世界）、青土社、2013年、pp. 200-208。

氷川竜介「アニメーションの変革者・高畑勲」、『高畑勲展—日本のアニメに遺したもの』NHKプロモーション、2019年、pp. 210-217。

ブレヒト、ベルトルト（千田是也訳）『今日の世界は演劇によって再現できるか—ブレヒト演劇論集』白水社、1962年。

ブレヒト、ベルトルト（内藤猛、石黒英男、野村修訳）『ブレヒトの映画・映画論』河出書房新社、1973年。

細馬宏通、奈良美智（対談）「アニメの歴史を変える映画—『かぐや姫の物語』を体験する」、『ユリイカ』2013年12月号（特集＝高畑勲「かぐや姫の物語」の世界）、青土社、2013年、pp. 158-174。

米村みゆき（編）『ジブリの森へ—高畑勲・宮崎駿を読む』森話社、2003年。

ルルー、ステファヌ（岡村民夫訳）『シネアスト高畑勲—アニメの現代性』みすず書房、2022年。

Kuhn, Annette, and Guy Westwell. *A Dictionary of Film Studies*. 2nd edition. Oxford University Press, 2020.

## 引用映画作品

『おもひでぼろぼろ』高畑勲監督、スタジオジブリ製作、1991年、Blu-ray（ウォルト・ディズニー・ジャパン、2015年）。

『かぐや姫の物語』高畑勲監督、スタジオジブリ製作、2013年、Blu-ray（ウォルト・ディズニー・ジャパン、2015年）。

『高畑勲、『かぐや姫の物語』をつくる。～ジブリ第7スタジオ、933日の伝説～』スタジオジブリ製作、Blu-ray（ウォルト・ディズニー・ジャパン、2014年）。

『母をたずねて三千里』高畑勲監督、日本アニメーション製作、1976年、DVD（バンダイビジュアル、2012年）。

『火垂るの墓』高畑勲監督、スタジオジブリ製作、1988年、Blu-ray（ウォルト・ディズニー・ジャパン、2015年）。

