

アニメーションのリアリティーはどのように形成されるべきか
—魔術的リアリズムの視点から

How reality of animation should be made
with magic realism

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3219357

松岡美乃梨/Minori MATSUOKA

目次

修士小論文「アニメーションのリアリティーはどのように形成されるべきか —魔術的リアリズムの視点から—

要旨／Abstract	3
序論	4
第1章 魔術的リアリズムとは	
1-1 魔術的リアリズムの始まり	5
1-2 ガルシア＝マルケスの魔術的リアリズム	6
第2章 アニメーションと魔術的リアリズム	
2-1 高畑勲がもたらしたリアリズム	10
2-2 高畑勲と異化効果	12
2-3 ガルシア＝マルケスと高畑勲	14
結論	16
参考文献	18

題目 アニメーションのリアリティーはどのように形成されるべきか
—魔術的リアリズムの視点から

Title How reality of animation should be made with magic realism

要旨：

本論文はアニメーションのリアリティーはどのように形成されるべきかを魔術的リアリズムの視点から論じる。まず文学における魔術的リアリズムとはどういうものであるかをその誕生と特に、完成形といわれるガルシア＝マルケスの『百年の孤独』に着目し明らかにしていく。そしてアニメーションにおける魔術的リアリズムについて、高畑勲のリアリズムとアニメーションに対する考えに触れながら考察する。そうして見えてきたガルシア＝マルケスの魔術的リアリズムと高畑のリアリズムにおける共通点、また、魔術的リアリズムに対しての現代における誤解と日本のアニメーションに対する作り手と観る側の認識の傾向における共通点からこれからのアニメーションがどう在るべきか考察している。

Abstract:

This paper is discussed about how reality of animation should be made with magic realism. First, I will clarify what magical realism is in literature by focusing on its birth and, in particular, Garcia Marquez's "One Hundred Years of Solitude", which is said to be the perfect form. Next, I will discuss magical realism in animation Takahata's thoughts on realism and animation. So, I think about how the future animation should be from the common points between Garcia-Marquez's magical realism and Takahata's realism, and the common misconception of magical realism and the tendency of the creators and viewers to recognize Japanese animation.

序論

この問いは、観客を作品に引き込ませるためには、ファンタジーやコメディーにもリアリティーが必要なのではないかと興味を持つなかで浮かび上がってきたものである。リアリティーを損なう例としては、役者の演技が現実離れしたわざとらしいものだったり、登場人物の行動や言動、成長に根拠がなかったりすることが挙げられる。このようなくだりや展開は違和感を生み、作品は都合の良い作り話としてより強く認識され、自分は外から鑑賞しているという現実に戻される。それまで提示されてきた作品内世界におけるリアリティーは崩れてしまい、ルールが失われる。途中から「何が起こってもおかしくない世界」になってしまった作品への理解や感情移入は難しくなる。

『真っ赤なウソ』にて養老孟司は『ハリー・ポッター』、『千と千尋の神隠し』、『水戸黄門』らヒット作を挙げ、「この三つは、はっきりとした共通点を持っています。「それは真っ赤なウソ」という共通点です。しかも、「真っ赤なウソ」とパッケージに書いてある」と述べている¹。確かに我々は作品を鑑賞するときに、作品が真っ赤な嘘であることを理解した上で本を買ったり劇場に入ったりする。本や映画に限らず演劇や漫才も同様である。劇場が立派な建物であるおかげで作品が嘘であると保証され、安心して入って鑑賞できるわけである。しかし嘘を求めて出向くわけではない。養老は「昔は、これを「お芝居」と言ったんじゃないですか。わざわざ劇場に出掛けて、あんな舞台装置の中でウソの話をやっているのを見ていた。近松門左衛門の人形浄瑠璃を見て泣いているんですから。それが人でしょう。それを「リアリティー」って言うんですよ」と述べている¹。鑑賞中に感動して泣いたり笑ったりと感情を揺るがされることで満足感を得るのである。そのためにはやはり作品にはリアリティーが必要である。

私が「魔術的リアリズム（マジック・リアリズム）」という用語のことを知ったのは最近のことであり、河合隼雄、養老孟司、筒井康隆らの『笑いの力』内に記述されていたのを読んだのがきっかけである。その中で、筒井康隆はガルシア＝マルケスの『族長の秋』を笑いが含まれている作品として挙げ、同著のことを「例えば大洪水が起こったあと、ジャングルの中で木の間をタコが泳いでいたり、貧民街があって、一方の入り口からロバがとことこ入って行って、反対側の出口から骸骨になって、とことこ出てくる。しかもただシュールじゃなくて、読んでみると、ごく自然とそれが当たり前のような気がするんです

¹ 養老 (2004)、p.114。

¹ 養老の前掲書、p.115。

ね。それがマジック・リアリズムといわれるものなんですけれども、笑いの世界にもリアリズムというものが出てきたということがいえます」²と述べている。今まで必要だと思っていたリアリティーとは少し違うものに出会ったように感じた。同用語はアニメーションにも利用可能なのではないだろうかと考えた。魔術的リアリズムという観点からもアニメーションにおけるリアリティーがどのように形成されるべきか考えていきたい。

第1章 魔術的リアリズムとは

1-1 魔術的リアリズムの始まり

魔術的リアリズムは現実（日常）と幻想（非日常）の要素をもちそれらを融合させる手法とよくいわれているが、それは表面的な解釈にすぎない。ラテンアメリカ文学を専門とする寺尾隆吉の言葉を借りてその結論からいうと、魔術的リアリズムとは「非日常的視点を基盤にした共同体の構築から現実世界を見るための新しい視座を提供すること」ないし手法である³。

魔術的リアリズムという用語自体の始まりは、ドイツの美術批評家・歴史家のフランツ・ローが1920年代のドイツに現れたポスト表現主義絵画のリアリズムを指して用いたことからである。しかし種村季弘は「ラテンアメリカ文学において開花した魔術的リアリズムは、ローの提起する魔術的リアリズムとはまったく別物と考えて差し支えない」としている⁴。20年代ドイツの「魔術的リアリズム (der magische Realismus)」は名称が発表される前に、別の者にマンハイム美術館での展示会の表題として「ノイエ・ザハリヒカイト」（新即物主義）とも命名された。これは「新しいリアリズム」という意味である。これらは運動に至らない消極的な「傾向」にとどまってしまったため名称が統一されることはなく、また1960年代まで文学・芸術用語として定着するに至らなかったのである。

現在、「魔術的リアリズム」は「ガルシア＝マルケスの魔術的リアリズム」というように普遍的な使われ方をしている。種村は「ノイエ・ザハリヒカイト」を魔術的リアリズム

² 筒井（2005）、p.76。

³ 寺尾（2012）、p.212。

⁴ 種村（1988）、p.19。

の「特殊二〇年代ドイツにおける一局面」と位置づけるのが現在において適当だとしている⁵。

1920年代といえばシュルレアリスムの流行がある。シュルレアリスムは1924年のフランスでアンドレ＝ブルトンによる『シュルレアリスム第一宣言』によって本格的に始まった芸術運動で、自動記述など理性を介入させない方法によって人間の無意識を書き取り現実の延長にある現実を表現しようとする思想である。ノイエ・ザハリヒカイト、文学の魔術的リアリズムとシュルレアリスムは直接関わりがあるとはいえないが、シュルレアリスムを主とする西欧文化の科学的・合理的思考体系の批判のアバンギャルドの流れの中にノイエ・ザハリヒカイトは位置づけられる。その革新運動により非西欧文化圏は脚光を浴び、やがてラテンアメリカに文化的変革を起こし、年月を要するがそれは文学の魔術的リアリズム誕生へとつながるのであった。

魔術的リアリズムの誕生に貢献したのは、アヴァンギャルドの盛んな頃パリに滞在していたミゲル・アンヘル・アストゥリアス、アレホ・カルペンティーエ、アルトゥーロ・ウスラル・ピエトリら3人である。3人はパリで出会い西欧文化の没落を感じ、故郷のラテンアメリカの世界を文学で描くことで西欧文学を越えるという目的で結ばれた。アストゥリアスの『グアテマラ伝説集』は「現実世界の解釈にマヤの世界観を導入することで西欧合理主義に基づくリアリズムを離れ」、同手法の誕生に重要な役割を果たした⁷。その後様々なラテンアメリカ作家によって作品が生み出されていき、1960年代にガルシア＝マルケスによる『百年の孤独』によって魔術的リアリズムは頂点に達する。

1-2 ガルシア＝マルケスの魔術的リアリズム

『百年の孤独』の内容は、マコンドという架空の村を舞台に一族の百年の興亡の歴史が記された作品になっている。その本文の一部を次に挙げる。

ジプシーたちが舞い戻ってきたころには、ウルスラにそそのかされた村人たちは彼らに反感を抱くようになっていた。しかし、恐怖はついに好奇心の敵ではなかった。このたびのジプシーが耳も聳せんばかりにありとあらゆる楽器を打ち鳴らして村をまわり、同時に呼び込みの男を使って、チアンツ（古代アジアのカパドキア地方の町）の人びと

⁵ 種村の前掲書、p.12。

⁷ 寺尾の前掲書、p.40。

の驚異的な発見を披露すると宣伝したからだった。そういうわけで、村じゅうの者がセントまで出かけて行き、一センターボのお金を払って中をのぞくと、歯がぴかぴか光る新しいものになり、皺も消えて、もとに戻った若々しいメルキアデスがそこに立っていた。壊血病で駄目になった歯やたるんだ頬、色つやの悪い唇などを記憶していた村人たちは、このジプシーの超自然的な力をまざまざと見せつけられて恐れおののいた⁸。

このような具体的かつ説明的な描写が延々と綴られている。陶芸家の小林佐和子は同著の上記とは別のところの一部を同技法の例に挙げたのち「マジックリアリズムは非現実的な出来事による違和感を、現実部分のリアルな描写により実際に起こったかのように強引に思わせる技法である」と述べている⁹。しかし筆者が引用した文章には「驚異的な」や「超自然的な」や「恐れおののいた」とあるように、非現実的なことを非現実的だと捉えた語りになっており、「強引に思わせる」ようにはなっていないように思われる。だがそれはこの引用が物語の初期段階からのものだからだ。物語が進行していくうちにこのような表現は消えていく。英米文学を専門とする依藤道夫が「超自然現象や幻想的事例としては、たとえば（中略）亡霊が平気で度々出没、徘徊したり、（中略）美女レメディオス（Remedios the Beauty）が昇天してしまったり、更には200車両以上の車両を凍結した列車が走ったり、（中略）…等々が挙げられる」と述べているようにそのような驚異的な出来事が次第に当然のように語られるようになるのである¹⁰。次から次へとそのようなエピソードが語られていく様子に私は初め戸惑った。ツッコミが居ない漫才を聞かされているようで、これが魔術的リアリズムというものなのかと読んでいる途中で思われた。また、錬金術や死者の徘徊など様々な神秘的要素が散りばめられているのも特徴的で、同技法が仮に現実と幻想を併せ持つものとする、と、幻想の要素ばかりが強く感じられる。

しかしそれらはただ突飛な妄想を連ねたものではない。幻想が強く感じられてしまった原因は読み手それぞれの生きてきた地域や時代の違いにあると考える。池澤夏樹は次のように述べている。

…マジック・リアリズムというこの言葉、（中略）ガルシア＝マルケスを含めラテン・アメリカの作家たちは『リアリズム』に力点を置いてほしいと言います。ほかの地

⁸ ガルシア＝マルケス（1972）鼓譟、p.9。

⁹ 小林（2014）、p.17。

¹⁰ 依藤（2003）、p.68。

域ではお伽話でしかないようなことが、ラテン・アメリカでは現実であって、自分はそれをリアリズムの筆致で記したにすぎない、というわけです。じっさい、『百年の孤独』以後、ラテン・アメリカの作家たちは自分たちの感性でものが書きやすくなったらしく、マジック・リアリズムの手法でラテン・アメリカの歴史や現実に取り込む作品がふえました¹¹。

同著にはラテンアメリカの、日常に幻想的な要素が根付いている風土や歴史、民族性、反乱に加わった経験を持つ祖父や奇怪な話を語る祖母の元で育った作者の生い立ちが反映されているのである。つまり、ラテン・アメリカの人々にとっては現実の要素も含まれている作品なのである。

こうしてみると魔術的リアリズムとはよく言われているように「現実と幻想を融合させる技法」という解釈でいいのではないかと一見思われる。だが前節の冒頭で示した寺尾の定義である「非日常的視点を基盤にした共同体の構築から現実世界を見るための新しい視座を提供すること」とはどういうことなのか。

寺尾は魔術的リアリズムを2つのポイントにまとめている。

1つ目は「歪曲された視点の獲得」である。これは「『普通』を逸脱した語り手を設定する」ことから始まる¹²。「そこから首尾一貫した物語を作り、読者を説得する。（中略）異常な世界観を受け入れさせることができれば、現実世界を観察するための新たな視座を読者に提供できたことになる¹³」。

2つ目は「共同体の構築」である。寺尾は「魔術的リアリズムの特質は、非理性的視点が個人レベルを越えて一つの共同体を作り出すところにある」と述べている¹⁴。

『百年の孤独』をこの二つのポイントで見えていくと、先に述べたように語り手は次第に驚異的な出来事を異常として扱わなくなっていく独自の歪んだ視点を持つところが一つ目のポイントである。そして語り手はその視点で、作品内の世代を越えて多くの様々な人物について語っており、集団全体へと拡大している。これが二つ目のポイントの共同体の構築である。非日常的視点が集団レベルに拡大し共同体になっていることが同手法の条件である理由は、「『異常』や『非日常』が一人の人間にとどまるかぎり、それは単なる『狂

¹¹ 池澤 (2014)、p.15。

¹² 寺尾の前掲書、p.89。

¹³ 寺尾の前掲書、p.84。

¹⁴ 寺尾の前掲書、p.86。

気』や『妄想』として片付けられるが、街全体に共有されれば『日常』の一部となって生活に溶け込む」からである¹⁵。

またこれらの二つのポイントには、「語り」が重要な役割を果たしている。同著の語り手というのは実は物語内部に生きる登場人物である。作品内の出来事は登場人物が羊皮紙に書き残したもので、のちにそれが別の登場人物によって解読され「そこに書かれた物語に自分自身の姿を見出し、自ら目撃している事件が、今まさに読んでいる事件とぴったり重なるところで作品は完結する」のである¹⁶。つまり物語の出来事は「語られた」ものであるということだ。そして語りが続く間だけマコンドは存在することになるので物語は語り手に支えられており、語り手は事実かどうかかわからないことを事実であるかのように語るなどして情報操作をすることも可能なわけである。つまり小説というものが作り話、すなわち「真っ赤なウソ」であることにガルシア＝マルケスは回帰したのである。そうすることによって物語が論理的視点である必要を失くすことができたのである。

しかし、構造的にはウソであることを利用しているが、物語はラテンアメリカの「政治的権力と制度化された暴力と宗教、三者の入り組んだ関係を象徴的に描き出している」のでただのおとぎ話ではない¹⁷。先に述べた、ラテンアメリカの現実の要素も含まれている、というのは表面的に物語に取り込んでいるのではなく、現実を異化して描いているのだ。またガルシア＝マルケスは、小説というフィクションで現実を超える驚異的出来事を描き出すことで、現実で起こる信じがたい出来事を人々が受け入れられるよう目指したのである。

よって西欧的科学的・合理的視点から脱し非科学的・非合理的な視点から現実世界を再構築しようとしたことから始まった文学における魔術的リアリズムは、ただ現実（日常）と幻想（非日常）の要素を融合させるだけの手法ではなく、歪んだ視点を獲得し共同体を構築することで現実世界を見つめ直すための新しい視点を読者に提供する手法であるといえる。

¹⁵ 寺尾の前掲書、p.129。

¹⁶ 寺尾の前掲書、p.101。

¹⁷ 寺尾の前掲書、p.115。

第2章 アニメーションと魔術的リアリズム

2-1 高畑勲がもたらしたリアリズム

アニメーションにおける魔術的リアリズムを考える上で、高畑勲のアニメーションにおけるリアリティーについて触れていきたい。高畑といえば日本のアニメーションに、ある変革を起こした。「漫画映画」と呼ばれ非現実的な物として映画とは別物のオマケ扱いをされていたアニメーションを「(商業用劇)映画」にすることに大きく貢献したのだ。その成功には「リアリズム」が重要であった。それまでアニメーションが、得意とする省略と誇張で生まれる奇天烈さを娯楽にされてきたのに対し、高畑は『アルプスの少女ハイジ』や『赤毛のアン』など距離感と客観性を重視したあるがままを描いた作品を世に送り出した。現実的な人間模様、自然な動作、海外へのロケーション・ハンティングが活きた風景描写など細部まで描かれ、作品内の世界の日常にリアリティーがある。しかしそれならアニメーションではなく実写映像でいいのではないかと言われかねない。高畑はそれに対して見当違いな批判であるとし、アニメーションにリアリズムを持ち込んで存在感を与えようとどれだけ努力してもそれは「絵」や「セル画」であることは変わらず「想像力の介在なしに直に実体を提出するいわゆる『実写』とはちがうものとなるにちがいないから。すなわち、描かれたものをそのまま実体として受け取るのではなく、線画による絵画などと同様、描かれたものを通して、その裏側にある実体を感じてもらうことになるはずだから」と述べている¹⁸。

しかしとにかくリアルに描けば観客にリアリティーを感じさせることができるわけではない。高畑は「リアル」ではなく「クレディビリティ (信じ得るもの)」を確立することによってリアリティー成立させた。氷川竜介はそのことについて、「このようにして、完成された世界へ没入するクレディブルな手がかりが「世界観」と呼ばれるものに高まる。

(略) アニメーション映像として描かれた瞬間に「異世界」となるから、「作品固有の世界観」は必要とされる。そして「世界観構築の手続き (プロトコル)」は科学的である必要がある。映画やアニメーションの世界構築の手法は徹頭徹尾「理詰め」だから、きわめてSFに近い存在、もしくはSF そのものだと筆者は考えている」と述べている¹⁹。序論で

¹⁸ 高畑 (2019)、p.194。

¹⁹ 氷川 (2019)、p.213。

述べた、私が必要と考えていたリアリティーとはこの「理詰め」による「クレディビリティ」で確立されたものだということである。

氷川は、高畑のクレディビリティの確立には「映画的時間連続体の成立」と「時空間を保証する高度なレイアウト」にポイントがあるとしている。

1つ目については「時間を消費して空間を表現し、空間の連なりを構築する。これが『映画的時間連続体』だ。『絵コンテ』はそのうち主として時間的クレディビリティを統御し、観客が乗れる『流れ』を設計する」と述べている²⁰。それは、演出（監督）がコンテを決め長さや演技の詳細はアニメーターに託されていたそれまでの体制に対し、高畑の長編監督作品『太陽の王子 ホルスの大冒険』では演出（監督）が作品の深部にに関わり方向性を決め演出独自の世界観を構築し、その上でスタッフの意見を取り入れていった点についてである。

2つ目は、「空間的クレディビリティ」の確立である。高畑が演出を務めた『アルプスの少女ハイジ』は、作画の前にレイアウトを先行するという現在の「レイアウト・システム」を初めて確立させた。高畑はレイアウトが充たすべき必要条件を「各ショットに関し、絵コンテで指示された内容と構図が以後の制作工程で間違いなく画面上に達成されるために、その全体的構図、カメラアングル、人物のサイズと配置、その動きの概略、そして背景の空間的構成要素、とくに人物の動きと関連する箇所などを実際の作画・作景とまったく同サイズの用紙上に、鉛筆画で設計すること。移動・パン・ズームなど、カメラワークがあれば、その設計・指定もできるだけここでやる」としている²¹。『ハイジ』では宮崎駿がほぼひとりで優れたレイアウトを作り上げ、一貫した視点を貫くことで統一された世界観を生んだのである。絵コンテとレイアウトは小説という語り手にあたる存在なのではないだろうか。何を語るのかは絵コンテが示すが、どのように語るかはレイアウトが大きな役割を果たす。結局アニメーションで見せられるものは語り手の視点だと考えられる。

小説は文章を読んで読者が自由に想像していくのに対し、アニメーションはイメージをそのまま提示されるので小説と比べても氷川が述べるように確かに「異世界」であることが明確だ。よってアニメーション作品固有の世界観とは、その時点で魔術的リアリズムの「歪んだ視点の獲得」と「共同体の構築」というポイントを満たしやすいと考えられる。

²⁰ 氷川の前掲書、p.213。

²¹ 高畑の前掲書、p.178。

高畑が確立させたリアリティーのあるアニメーションは視点が科学的・論理的であるので歪みは強くはない。だが「映画」に至らなかった漫画映画は逆に視点が歪ませられるのではないだろうか。例えばミッキーマウスのように柔軟で自由自在に身体をメタモルフォーゼできる能力「原形質性」は作品独自の世界観を構築する。現代でも『トムとジェリー』や『スポンジボブ』など原形質性の要素を持った作品は多く存在する。つまりアニメーションは小説よりも魔術的リアリズムを発生させやすいのではないだろうか。しかし現実を異化している作品は多くはないと思われる。作品を観たあとに現実について考えさせられる作用があまりないからだ。よって魔術的リアリズムの、最終的に現実世界を見つめ直すための新しい視点を観賞者に提供するというまでには至っていない。

2-2 高畑勲と異化効果

高畑によってアニメーションにリアリズムが持ち込まれ、それから他の作家たちによって日本のアニメーションはますますリアル志向を高めていき、海外からももてはやされていく。しかしその先駆者である高畑はその流れに背を向ける。進化した表現上のリアリズムは子供たちにだけでなく大人たちにまで、非現実なことを現実として実感させるまでになった。高畑はこの日本のアニメーションの傾向をみて観客を巻き込み受け身にさせていると指摘した。それはリアリズムだけに起因した問題ではなく、物語の構成や主人公の設定、演出方法によるものである。具体的には「観客を主人公のすぐ近くにおいて、作品の中に連れ込んでしまう、連れ込んで、主人公と同じ体験を、非常にドキドキする、めくるめく体験をさせる。観客は主人公と一体化するか、そばにいるわけだから、主人公には危機を突破してなにがなんでも成功してもらわなければならない。いや、してほしいんですね。そして主人公は見事に成功して、よかったァ、というタイプが多いわけです」と述べている²²。つまり日本のアニメーションに「ドキドキ」と「思い入れ」しかなく、「癒し」にしかなくなっていることに不満を抱いているのである。作品を観て勇気や元気をもたらったつもりになっても現実を生きていくためのイメージトレーニングにならないからだ。それだけでなく「癒し」は現実逃避の材料となり「ひきこもり」を助長しかねないと危惧している。

²² 高畑の前掲書、p.262。

巻き込み型作品の例として宮崎駿の『となりのトトロ』がある。リアルな背景の世界の中で主観的にトトロとサツキ、メイらの出会いと交流が感動的に描かれている。観客には展開がどうなるのだろうとドキドキさせ作品世界内に没入させる。感情も主人公にシンクロさせる。

小林佐和子は同作について「現実(昭和30年代の日本)と非現実(トトロ)の融合から成っていると考える。この映画は現実世界の描写が緻密でリアリティがあり、リアリティがあるからこそ、唐突に表れるトトロという生き物との出会いもまるで現実の延長のように感じられる。現実感とは異質な存在や事柄を受け入れやすくすると同時に異質を強調するのである。私はこの作品は現実と幻想を混淆させているマジックリアリズムの手法であると考え」と述べている²³。果たしてそういえるだろうか。まずトトロという非現実的な存在を肯定する歪んだ視点はサツキとメイら一部の登場人物にしかなく共同体の構築には至っていない。また現実を異化しているわけでもない。現実世界を見るための新しい視座を提供するという点に関しては、作品のキャッチコピーの「このへんないきものは、まだ日本にいます。たぶん。」のように現実の森にはトトロのような生き物がいるかもしれない、森を大切にしようとする観客が思わされることもあり得るが、それよりも「癒し」の作用の方が強いのではないだろうか。よって、同作は魔術的リアリズムが使われているとはいえない。

高畑は「異化効果」を重要視しており、作品はベルトルト・ブレヒトが提唱した異化効果の持つ、観客に作品を客観的・批判的にとらえさせ理性に訴える作用をより高めている。

『火垂るの墓』では、幽霊になってしまった兄弟が物語を見つめているという設定の客観的視点で、兄弟が死に至るまでの状況を淡々と描いている。高畑は「主人公・清太に自閉的で対人関係を築くのが苦手な子供たちを、彼らに援助出来ない大人たちに地域共同体の崩壊や不干渉の世情を重ね見」ている²⁴。

『平成狸合戦ぽんぽこ』では「アンチ巻き込み型」の作品を目指している。タヌキたちが人間たちを化かそうと妖怪を次々と作り出すシーンであっても、あくまでタヌキたちの試みが失敗することを描いているので淡々とした客観的視点を貫いている。

²³ 小林の前掲論文、p.19。

²⁴ 叶 (2019)、p.108。

どちらの作品も観ている間や観た後も、登場人物はどうすればよかっただろうか、自分だったらどうするか、今の現実における自分に登場人物と共通するところがあるのではないかなどと考えさせられる。

『ホーホケキョ となりの山田くん』でも視点が客観的であるが、さらに巻き込み型に対抗すべく見かけ上のリアリティーを放棄し表現方法でも感情移入の余地を失くしている。日本で馴染みのある生活空間を必要最低限のものしか描き込まず余白を活かした淡彩画風の構成をとっているのだ。キャラクターも三頭身でマンガ色が強い。しかし日常の仕草や立ち振舞いにはリアリズムが施されている。高畑は「人物表現も、マンガのキャラクターをそのまま実体化するのではなく、キャラクターの表現を透してその背後にあるホンモノの人間の姿を実感させたいと考えています。要するに、[ファンタジー]のように見かけのリアリティーを緻密に表現して人を別世界に閉じ込めるのではなくて、単純な道具だてで日常的な人間らしさをスケッチし、現実の浮世を想起させたいのです。」と、この表現の目的を述べている²⁵。

高畑の作品が観客を「ドキドキ」ではなく「ハラハラ」させるのは視点がこのように客観的で観客に判断力を持たせるからである。観客に「笑い」を生んでいるのも、客観的で他人事だから成せることなのである。

2-3 ガルシア＝マルケスと高畑勲

ガルシア＝マルケスの魔術的リアリズムと高畑の作品におけるリアリズムには共通するものがある。また、小説に対するガルシア＝マルケスの考えと、アニメーションに対する高畑の考えにも通ずるものがあると考えられる。そして、魔術的リアリズムに対しての現代における誤解と、日本のアニメーションに対する作り手と観る側の認識の傾向にも通ずるものがあると考えられる。

ガルシア＝マルケスの魔術的リアリズムと高畑のリアリズムの共通点とは、観客に客観的な視点を持たせる点、異化の性質を持っている点、現実を考えさせる点である。観客を作品世界内に連れ込み感情移入をさせるのではなく、作品世界と距離をおき観察させることで思考の余地を残している。また、小説、アニメーションのフィクション性を活かして現実の異化が行われているので、観賞中、観賞後に現実へも思考が巡らされる。

ガルシア＝マルケスは次のように述べている。

²⁵ 氷川、叶の前掲書 (2019)、p.184

わたしは、映画を見る人よりも小説を読む人の方が自由だと思っている。小説の読者は、人物の顔や情景、風景といったものを好きなように思い浮かべることができる。しかし、映画の観客やテレビの視聴者は、画面に現れる映像を受け入れるしかない。一種のコミュニケーションにはちがいないが、そこに個人的な選択が入る余地はないんだ

26。

そしてガルシア＝マルケスは読者の想像する権利を奪いたくないということで『百年の孤独』の映画化を許していない。高畑も同様に、読書は能動的な行為であるのに対し映像は見る者を受動的にさせるという考えを持っている。子供に人気のある絵本のアニメ化の話が持ちかけられた際も、子供の想像力を発揮させる機会を奪いかねないということでやめることを促している。高畑は「漫画映画」と呼ばれていたアニメーションを「映画」にしたが、映画であっても観客を能動的にさせているのだ。

魔術的リアリズムに対しての現代における誤解と、日本のアニメーションに対する作り手と観る側の認識の傾向にも通ずるものがあるという点には、どちらも商業化が鍵となる。

1960年代に『百年の孤独』の成功によってラテンアメリカ内部でラテンアメリカ文学のブームが加速し、当時の政治情勢もあって魔術的リアリズムはより政治性を高めていった。そのブームが弱まり始めた1970年代以降、ラテンアメリカ文学は急速に商業化が進んでいく。60年代はブームとはいえ、当時ラテンアメリカは文盲率が高いことから読者層が薄く知識人の読者層のみによる繁栄であった。作品の質を高めることが売り上げに繋がる時代だったのである。しかし次第に作品は難解さを深めすぎて読者を失っていった。そして80年代から特に文学の商業化は著しくなる。読者層が拡大したのだ。教育水準の向上により文盲率が下がり、ある程度の教養を備えた人々が読書を嗜むようになったからである。その人々が求めるのは難解ではなく読みやすい娯楽作品であった。となると出版社と作家も利益のためにそういった作品を売り出した。寺尾は「現代のベストセラー作家たちは、『百年の孤独』によってすでに出来上がった魔術的リアリズムの表層的な部分、すなわち、奇想天外な出来事、思いがけない展開、超自然的事件、迷信や伝説、その他あらゆるファンタジー的要素を創作に盛り込んで作品の娯楽性を高めている。新たな視点から

²⁶ ガルシア＝マルケス (2002) 木村訳、p.268。

の現実照射という性格を持たないこの文学は、『魔術的リアリズム』そのものというより、『魔術的リアリズム的』文学と言ったほうが適切だろう」と述べている²⁷。そしてこのような現実と幻想を交錯させただけの異化の性質を持たない作品がヒットしていき「魔術的リアリズム」という用語は宣伝で乱用されていった。魔術的リアリズムに対しての現代における誤解はこのようにして生まれたのである。

日本のアニメーションもまさに「魔術的リアリズム的」ではないだろうか。魔術的リアリズム的文学は、高畑が危惧した日本のアニメーションの傾向と似ている。アニメーションの得意とするファンタジー要素を含みドキドキして感動できる娯楽性の高い作品が売れるし、評価されてきた。アニメーションは娯楽、という認識が作り手にも観る側にも広く根付くのも無理はないだろう。そのようななか高畑の作品は本流の魔術的リアリズムに値する存在である。

結論

序論で述べた私が必要だと思っていたリアリティーとは、作品固有の世界観構築のための理詰めで生まれるものであった。またそのリアリティーによって感情移入など感情を揺るがす作品だけに価値があるのではなく、観客の理性にも訴える作品の存在を忘れてはならない。それは、ガルシア＝マルケスや高畑勲の作品である。彼らの作品は小説やアニメーションがフィクションであることを念頭に置いている。本物のように見えるが非現実的なフィクションの世界へ没入させることが目的なのではない。逆にあからさまに嘘を描いているように見えるが実は現実を描いており、観客には客観的に作品世界を見つめさせる。観客にとって作品世界は「他人事」になるので思考を巡らせることができる。また観終わったあとにもそれは続きうる。自分の現実における人生に置き換えて考えることもできるからだ。

日本のアニメーションのように観客を巻き込んで大きな満足感や癒しを与えられる作品というのは、もちろん見応えのある立派な作品といえる。しかし、現在そういった作品で溢れているのではないだろうか。アニメーションだけでなく VR という本格的に作られた世界に没入させる技術も登場している。ゲーム界も表面上のリアルは高まるばかりであ

²⁷ 寺尾の前掲書、p.200

る。とはいえ VR やゲームにはプレイヤーに思考を巡らせ能動的させるものも多くある。しかし果たしてその思考が現実にも適応できるものなのか、適応してもいい思考なのかは作品によるであろう。そのことは多くのプレイヤー自身が理解してゲームと現実をわきまえていると思われる。巻き込み型アニメーションにおいても同様である。だが今やこれからの時代に生まれてくる子供達が最初に触れるものが現実・本物でなくなったら、それは怪しくなるであろう。高畑だけでなく宮崎もそのことを危惧している。もちろん大人たちがそうならないように行動していくことが必要であるがその上でアニメーションにできることは、フィクションが持っている異化という能力を活かした世界観によってリアリティーを形成し観客に現実を目に向けさせ考えさせることである。

これからアニメーションを作っていく上で観客を楽しませることを目的とすることがあってもいいが、そればかりではなくて作り手として現実から目を背けず観客にも現実へ思考を巡らせるよう努めることも必要であると考え。簡単に実現できることではないかもしれないが、まずは観客を能動的にさせるアニメーション作品を目指すことから始めていきたい。

参考文献

- ・池澤夏樹『現代世界の十大小説』NHK出版、2014。
- ・荻原真『なぜ宮崎駿はオタクを批判するのか』国書刊行会、2011。
- ・叶精二、氷川竜介、他『高畑勲展—日本のアニメーションに遺したもの』NHKプロモーション、2019。
- ・ガブリエル・ガルシア＝マルケス『百年の孤独』鼓直訳、新潮社、1972。
- ・ガブリエル・ガルシア＝マルケス『族長の秋』鼓直訳、集英社、1983。
- ・ガブリエル・ガルシア＝マルケス『物語の作り方』木村榮一訳、岩波書店、2002。
- ・河合隼雄、養老孟司、筒井康隆『笑の力』岩波書店、2005。
- ・小林佐和子「着色磁器で表現するマジックリアリズムの世界」、『東京藝術大学リポジトリ』<http://id.nii.ac.jp/1144/00000386/>(2020年5月確認)、2014。
- ・高畑勲『アニメーション、折にふれて』岩波現代文庫、2019。
- ・種村季弘『魔術的リアリズム—メランコリーの芸術』PARCO 出版局、1988。
- ・筒井康隆『創作の極意と掟』講談社、2017。
- ・寺尾隆吉『魔術的リアリズム—20 世紀のラテンアメリカ小説』水声社、2012。
- ・沼田やすひろ『「おもしろい」アニメと「つまらない」アニメの見分け方』金子満監修、キネマ旬報社、2012。
- ・宮崎駿『出発点（1979～1996）』徳間書店、1996。
- ・養老孟司『真っ赤なウソ』大正大学出版会、2004。
- ・依藤道夫「ガブリエル・ガルシア・マルケスの研究 —『百年の孤独』と魔術的リアリズム」、『都留文科大学学術機関リポジトリ』
<http://trail.tsuru.ac.jp/dspace/handle/trair/202>（2020年5月確認）、2003。

参考作品

- ・アレハンドロ・ホドロフスキー『リアリティのダンス』2013
- ・高畑勲『アルプスの少女ハイジ』1974
- ・高畑勲『火垂るの墓』1988
- ・高畑勲『平成狸合戦ぽんぽこ』1994
- ・高畑勲『ホーホケキョ となりの山田くん』1999
- ・宮崎駿『となりのトトロ』1988