

「底が突き抜けた」時代の歩き方 259

神は細部に宿りたまうアニメ映画『千と千尋の神隠し』

本当にいま思い出しても吹き出しそうになるが、アニメ『千と千尋の神隠し』の10歳の主人公千尋が踏み迷った場所は、人間が入ってはいけないとされる魑魅魍魎が徘徊する怪態な世界である。なぜ人間は入ってはいけないのか。人間は個人としての名前を持つからである。千尋という名前を持つ少女は、その名前を持ったまま踏み入ってはいけないのだ。もちろん、千尋にはそんなことはわからない。牛若丸にも似た美少年のハクが、自分の身の危険を冒してまで千尋を助けようとするのは、彼女が自分の名前を持った人間として異界に踏み入っているからである。ハクもまた、かつて自分の名前を持った者であったが、この異界の中で名前を奪われ、もとの自分の名前を思い出せなくなってしまっているという痛覚が、名前をまだ失っていない千尋へと近づけたのだ。

もう一人、なんとではなく千尋に引き寄せられている妖怪として、カオナシが登場する。カオナシが顔無しであり、名前だけでなく顔も無くしてしまった妖怪であることは容易に推測されるが、そのカオナシが名前も顔も持っている千尋に気に入られようとして近づく。神々が湯屋に向かう大橋のたもとで消え入りそうな風情で、仮面を被ったようなカオナシが寂しげに立っている格好は、他の神々や妖怪、魔女、人間等がそれぞれの持ち場でせつせと自分たちの役割を果たしているだけに、より一層どこことなく気になる印象を我々に与え、どこか哀れさを誘う。本当にカオナシ＝顔無しは寂しくて悲しいのである。そんなカオナシの深い思いがどうしても千尋に引き寄せられていくように仕向けられている。

カオナシは千尋に認められようとして湯屋に紛れ込み、誰もがほしがるとして砂金を手から捻り出す。ところが、千尋は見向きもしない。カエルを呑み込むなどして放蕩の限りを尽くし、大暴れするカオナシは大量の砂金を更に捻り出して、千尋に贈ろうとするが、千尋は「あなたは私がほしいものを出すことはできない」と言い放つ。欲望にまかせて手当たり次第にモノを呑み込んで醜く膨れ上がったカオナシは、千尋の拒絶に出会ってなにもかも吐き出し、元の寂しげな姿に戻っていく。すると、カオナシが錬金術のように捻り出してきた砂金の山も土くれにたちまち姿を変え、カオナシは一転湯屋から叩きだされる。カオナシにバブル時代の日本を覗き込むことはたやすいが、それにしてもカオナシの自信のなさそうな、はかなげな姿は、一カ月経ったいまでも千尋やハク以上の強い印象をこちらに与えつづけて止まない。

ハクが千尋を助けようとする本当の理由は、千尋とずっと昔、どこかで会った懐かしい記憶がハクの脳裡にかすかに残っており、その記憶を辿っていけば、いまは名前を失って

いる自分が何者であり、どのような名前を持っていたかが甦ってくるような気がしているからだ。白い竜の姿に変えられたハクが傷つき、千尋がそんなハクを必死で助けようと数々の困難な冒険を繰りひろげていくなかで、千尋のほうもハクとどこかで会った記憶が甦ってくる。千尋は幼い頃、川で溺れかかったことがあり、そのとき溺れている千尋を浅瀬へと導いた流れがあった。その川の名が「コハク川」で、ハクはその「コハク川」だったのである。自分が助けられた千尋は今度は傷ついたハクを助けることで、二人とも昔の記憶を取り戻し、紛れ込んでではない世界からの脱出の契機につながっていく。

千尋はハクを助けるために、湯屋を支配している異様に顔が大きい湯婆婆の双子の姉の銭婆の許へ向かう。海面に浮き出たレールの上を走っている電車に千尋が乗り込むとき、千尋の後をとぼとぼとついてきたカオナシも「あなたも乗るの」と促されて、二人は不思議な小旅行を共にする。この幻想的なシーンについては誰でも宮沢賢治の銀河鉄道を思い浮かべるにちがいないが、宮崎駿監督は『キネマ旬報』（01年8月下旬号）のインタビューで、こう語っている。「これは海を走る鉄道だと決めたら気持ちが良かったです。子供が初めて自分で電車に乗ってどこかに行くというのは、緊張感を伴う大変なイベントなんです。おどおどしているから、逆にすまして乗りますね。そういうときに窓の外に村や町が見えると、情報量が多すぎるんです。これは、外が海だからいいんです。乗っている子には、何も目に入ってこない。だからこの電車の乗客も、顔をはっきりとは見せたくなかった。黒い影にしちゃったのは、別にお化けだからとかじゃなくて、千尋にはどきどきして目に入らないからなんです。それを心象風景として描いたので、繋がった画を見たらとても嬉しかったですね」

このアニメをとて印象深いものになっているのは、本当はストーリーではなく、一人一人の神々や妖怪たちの際立った造型ぶりであり、そしてそれ以上に海上を走る銀河鉄道のような幻想的で、昔の遠い記憶の懐かしさに溢れ返った場面が突出しているからだと思う。自分はこの電車でどこに運ばれて行くのだろう、もう二度と元の場所に帰ってこれないかもしれない、飛び降りることのできないこの閉じこめられた箱の中で、自分はどんどん前の自分ではなくなっていくのだろう。そういった、「子供が初めて電車に乗った」不安と緊張感が見事に映像化されている。

それにしても10歳の女の子が飛び込んだ湯屋は、現代のソーブランドにほかならない。女の子がいきなりソーブランドに放り込まれてしまったのだから、目を白黒せざるをえない。ソーブランドであるなら、そこでは誰もが本名を名乗らずに、源氏名（水商売の世界での仮名）で通す。千尋の源氏名は千であった。ハクが千尋を助けようとするのも、源氏名で通すこの世界に居付くようになってしまったら、もう二度と本名で生きる娑婆には戻れなくなるからである。そういえば、ソーブランドに通ってくる男共は、娑婆のさまざまなアカを落としにくる妖怪のようなものであった。

日が暮れると、もうヒトの世界へ戻れなくなる、とハクが千尋に教えたことについて、作家の荒俣宏は同じ『キネマ旬報』でこう説く。《古くから日本では日暮れどきを逢魔ヶ刻あうまがどき

と呼んだ。薄暮の状態ではヒトだか化けものだか区別がつかなくなる。誰が彼だか分らないから、夕暮れは「誰そ彼」どきなのである。また、彼は誰だか判定できないから「彼は誰」どきとも呼ぶのである。つまり、ヒトは昼お化けは夜と色分けしても、たそがれどきだけは両方の「混浴」タイムとなる。こうなったら、妖怪はヒトと接触できるから、ヒトを虜にしたり憑いたりすることができる。当然、無事に昼の世界に戻れなくなるのだ。／そして、そんなヒト&妖怪の混浴現象を徴象するかのように出現するのが、湯屋「油屋」なのである。だからこの湯屋には、ヒトでもなければ神でもない存在がやってくる。これを私たちは仮りに「妖怪」と呼んでいる。》

10歳の女の子である千尋は「昼の世界」に遊んでいたのに、どう間違ったか、日暮れの世界へと踏み迷ってしまった。ソーブランドは日暮れから夜にかけての世界である。千尋はそこで「春日さま」「おしらさま」「オオトリさま」「牛鬼」など、さまざまな妖怪の姿をした大人の世界を目にするのだ。カオナシがソーブランドで手から砂金を捻り出して喜ばれたり、ソーブランドの経営者である湯婆婆ががめつそうな守銭奴であるのも、大人の世界では当然のことだ。湯婆婆の前で「いやだ」とか「帰りたい」というと、たちまちブタやニワトリにされるので、必死で働かなくてはならないのは大人の世界の掟だ。そして働く中で、自分の本来の名前が奪われていくことになる。

現代のソーブランドを神々や妖怪たちの浮き世離れした風呂屋として描きながら、アニメはあくせくとゼニ仕事に駆けずり回り、物欲、色欲三昧の生活に耽っている大人たちが自分たちの名前も忘れ去っていく、まるで「ヒトでもなければ神でもない」妖怪のような存在として跋扈する世界をも炙り出していたのである。そのようにみると、千尋の冒険とは大人の価値観が支配する世界の中で、あくまでも子供として、大人にけっして搦め捕られない子供として、どこまでも生き抜くことによって直面する冒険にほかならなかった。裏を返せば、千尋が大人の世界へ踏み迷ったかのような設定であったとしても、現実では大人の世界のほうが千尋たち子供の世界へ踏み迷ってきている、そこでの子供たちの危機を千尋が背負わされているのが感じられる。

千尋が大人の価値観に左右されず、子供の世界の中で生きていることを端的に象徴するのは、両手に盛った砂金を差し出すカオナシにむかって、「あなたは私がほしいものを出すことはできない」ときっぱりと撥ね付ける場面である。身動きできなくなるほどやたらと食いまくっては吐き出す大人の世界と無縁な千尋は、八クを助け、豚の姿に変えられた両親を救出するために、縦横無尽に駆け巡るのだ。荒俣宏が前回の『もののけ姫』について、《これは自然とヒトとの戦争映画だ、と思った》と書いていることに倣えば、『千と千尋の神隠し』も大人と子供の戦争映画といえるかもしれない。ただその戦争は子供の千尋が大人の世界に放り込まれても、けっして大人の価値観を受け入れずに子供のまま振る舞い、大人との衝突を繰り返すかたちをとってあらわれているのである。子供は子供の世界でよく生きなければ、大人になっても大人の世界でよく生きることができない、ということかもしれない。

この映画が発信しようとするメッセージについては、さまざまな角度から切り取ることができし、自在な切り取りが楽しくない筈がないとしても、しかし、そんなメッセージを吹き飛ばす奔放で豊饒な無数のイメージが迫力ある圧倒的なスピード感をもって、映像の細部にまでほとぼはしていることこそが、このアニメの本当の魅力にちがいない。田中千世子は先の『キネマ旬報』で、《目指す階にくるとまるで胸ぐらをつかまれて水上スキーをさせられているかのように千尋の身体が湯婆婆に吸い寄せられる》という形容を行っているが、その「胸ぐらをつかんで放さない水上スキー」に我々も乗せられて、目まぐるしく飛び跳ねていく。批評家の切通理作は『ちくま』(01・9)で、宮崎アニメの動きのイメージについて、こう書いている。

《風に波打つ稲穂。青い空に雲がゆっくりと流れ、はるか上に鳥が舞っている。草原に仰向けに倒れ込み、無心に笑い合う少年と少女の揺らめく髪。

そして、むき出しの歯車が動力を作る曲線的でどこか温かみのあるメカニック。撃墜され大空に孤を描いて落ちていく飛行艇。崖っぷちにカーブを切りつつギリギリに止まる車。車輪を踏み出したそばから崩れていく崖。

ドアは蹴破ただけで威勢良く壊れ、破片が舞い上がる。手で頭を抑える上に降り注ぐ無数のガラス片。爆風から逃げ、画面に向かって両手のこぶしを突き出して走っていく登場人物。

(中略)大気の流れからメカ、建物、動物、人間、草木、そこに流れていた歴史まで。画面上のすべてを自らの能力で統率する。地下に潜ったかと思ったら、今度はとてつもなく高い場所に上っていく……世界は横にだけでなく縦にも見渡せるのだ。そして悪夢と解放を示す 落下 と 飛翔 宮崎は本当の表現とは一つしかなく、それを探しているのだと言う。》

そして、切通理作は長年の協働者である作画監督・大塚康生の著書に触れて、《優れたアニメ作品そのものが、我々の普段の何気ない動き、そして外界に対する観察力への批評的行為であることに目を開かれた》とも付け加えている。

アニメ『千と千尋の神隠し』が矢継ぎ早に繰り出す《イメージの奔流》が、細部にまで行き渡っている魅力について書きだすのは、映画評論家の山根貞男である。異界は《天高く聳え立つ巨大な温泉宿で、平安朝ふうの装束の男女が働き、八百萬の神々が疲れを癒しにくる(...)さあ、そこからが本番で、魔法使いの老婆のような面相の巨頭の女主人、その周りでゴロンゴロン転がっている坊主頭だけの家来三人、いや、三個、女主人の息子である巨大な赤ん坊、少女が最初に訪ねていく蜘蛛のように長い6本腕のポイラー爺さん、従業員のカエル男、優しくしてくれた少女を慕うあまりに乱暴狼藉をやらかす顔のない別世界の生きもの、といったふうに奇怪なキャラクターがつぎつぎ登場し、眼を瞠らせる。そして、その温泉宿へやってくる神様たちの、巨大なヘドロの塊のようなものから紙人形の神主みたいなものまで、百鬼夜行という以外ない造形の多彩さが見る者を呆気にとらせずにはおかない。(中略)

ここではそこに速度のダイナミズムが加わって、作品が華麗なイメージの運動体として差し出されるのである。

(中略)宮崎駿はアニメ表現の特性を最大限に活用している。最初、怯える少女に親切な助言を与えてくれる美少年がいて、やがて龍の化身らしいとわかるが、その龍が蒼空をうねって飛んでいるとき、夥しい数の白いトンボのような生きものが巨大な龍身に絡みつくと、近くに来てみれば、単なる白い紙片ではないか。紙切れの一枚は少女の背中にくっついて温泉宿のなかへはいっていく。ペラペラの紙切れにまで命を吹き込むところに、宮崎駿の表現姿勢がくっきり浮き立ってしよう。引込み思案の平凡な少女が遅く成長していく過程を見せることに物語のメッセージはあるが、全編をつらぬくアニメイト思想=アニミズムのもと、イメージの運動がメッセージ性を突き抜けて純粹にくりひろげられ、稀有な感銘をもたらす。》

これは『群像』(01.10)掲載の一文であるが、彼はまた『キネマ旬報』(01年9月下旬号)でも、《多くの観客を魅了しているのはなによりまず細部の面白さにちがいない》し、《重要なものが単につぎつぎ登場する異界の住人=もののけの多彩さではなく、それらの描写の綿密さであることはいうまでもない。宮崎駿の奔放な想像力は、途方もない設定やキャラクターを多様に生み出して目を奪うが、それと同時に、というより、それ以上に、創造したものを驚くべきリアルさで描き上げることに発揮されるのである。その営みが比類ない面白さをもたらす》と的確に指摘する。だが、そのような細部の描写へのこだわりはどこからやってくるのか。まず、なによりも宮崎駿は「見せる」のであって、我々観客に「伝える」ことは二の次である。「見せる」ことから、アニメはすべてが始まるのであり、「見た」後、観客である我々がどこへ行くかは我々自身に返されている問題である。

《見せることに腐心する。作者はいったい何を表現したいのかと問うとき、多くの場合、メッセージのことが念頭に置かれるが、『千と千尋の神隠し』においては、見せること、提示することに対する徹底した執着が表現の中身になっている。》この山根氏の正 鵠を射る指摘は、通俗的な成長神話のメッセージと受け取る彼の捉え方を遠くにかすませてしまう。千尋が次々と迫ってくる危難を切り抜けていくことと、彼の指摘する《矢継ぎ早にくりだされるイメージの奔流》とは同時進行的に一体化しているのであって、千尋が停滞するなら、《イメージの奔流》も停滞するしかない。《見せることに腐心する》のは、さまざまなキャラクターたちの動きばかりでなく、千尋の動きもそうなのであり、千尋のスーパーヒーローぶりは、成長神話にみえながら、本当は大人の世界では子供は誰でもスーパーヒーローであることによって、子供である自分を破天荒に一気に駆け抜けていく等身大の格好を、宮崎駿は《見せることに腐心》していたにちがいない。

2001年11月30日記