

## ◆子ども連れ大人向け映画の歴史力[続き]

(少ししつこいが) それにしても、というのがある。

私たちが「子供連れ大人向け映画」に(ときに子供そっちのけで)感激してしまう、その理由である。前回も見たように、そこには「歴史」があり、そうした種類の映画へのいわば「感応力」が我々の社会のなかで育っているのだとすれば、それについてもう少し(だけ)考えてみたいのである。

例えば「子供連れ大人向け映画」には親世代がみたアニメ映画の「リメイク」というのもあって、かつて人気を博した作品が装いも新たに提供されているということがある。

「ドラえもん」でいえば、『のび太の恐竜 2006』(2006年)や『新・のび太と鉄人兵団』(2011年)などの作品がそう。とくに「ドラえもん」は2005年から親世代に親しみのない新しい声優陣を迎えており、そうしたなかで試みられたリメイクは、親世代を落胆させれば大きな信用を失う可能性があった。制作者側にとって大きな賭けだったはずである。

ただ、これが良くできているのだ。リメイク第一作の対象は旧「ドラえもん」でも劇場第一作だった『のび太の恐竜』。恐竜の卵を孵してこれを守り育てて中生代白亜紀の世界に帰すまでののび太たちの冒険と成長を描く。新作は、物語のこうしたあらすじだけでなく、台詞なども旧作と大きくは変わらない。

ただもちろん、それでいてそこには「子供連れ大人」をくすぐる仕掛けがあって、のび太のパパが息子の机の上に置いてある恐竜の本を見て「パパも子供の頃、恐竜の化石を探すのに夢中だったなあ」と言ったりする。これは旧作にはなかったセリフで、新旧二つの作品をつなぐ役割を果たしているわけだ。

こうした細かい違いのそれぞれに、リメイクに際して旧作への愛着に訴えるだけでなく、これを超えたものを作ってみせようという制作者の挑戦がある。ちょうどその分が、「子供連れ大人」を念頭に置いている部分だということなのだろう。「子供連れ大人向け映画」の仕掛けの多くがそうしたところに読み取れるのだ。

だが、あらすじやセリフが同じであるにもかかわらず、声優の違いもあり、作られている「世界」はだいぶ異なるように見える。ドラえもんの声や表情の作り方で表されているのは、ドラえもんが何かと説教くさいのび太の養育係ではなく、対等な友人あるいはアドバイザーのような立場にいるということだ。それでいてあらすじやセリフが同じことで、逆にその新しさが際だっている。別に旧作に特別おもねらなくても良質のアニメを作りさえすればいい、という観客に対する制作者側の信頼があるということでもあろう。

冒頭で述べた「それにしても」というのは、その信頼の根拠は何か、ということである。

そもそも子供向け文化として誕生したアニメーションであったが、年を経てマーケットを拡大してゆくなかで、次第に少年そして青年を(そして中年、初老までも)対象として取り込んできたという経緯がある。言葉を換えれば、アニメの歴史とは、対象となる子供

たちの成長と対象年齢の拡大（そして産業としての成長）とを競争させてきた歴史でもある。

それは常に「子供向け」文化から出発したものであるということをどのように受け入れさせるかという取り組みでもあった。逆にいえば、彼ら彼女らをアニメから「卒業」させてはならないということである。

だから例えばその拡大期の一時、拗ねた性格の主人公が活躍する作品が急激に増えた。そこでは、子供たちがそうした拗ねた性格の主人公に感情移入できるような演出上の工夫がなされたというより、それはむしろ前提となっていて、逆にそういった主人公が作品の描く各状況のなかでどのように気持ちよく活躍できるかということに、演出上の配慮がなされていた。拗ねた性格であっても異性にモテたり戦場で活躍できたりしたのである。

また別のある時期には、無駄に細かい舞台設定や物語の進行をめぐる術学的知識が大量に提示され、物語を難解にみせようとした。物語の難解さやデータベース的な情報そのものに価値があるような演出がなされたのである。これらの例はそれぞれ、対象が児童から思春期の青少年になり、その自意識に訴えかけようとした結果なのであった。

要するに、この産業は、いったんつかんだ顧客を年齢的に引き延ばしながら拡大してきたのである。そのなかで、年相応の娯楽性の提供と並行して（あるいはその不可分なものとして）、対象年齢の限界を超えた誘因力を数多くいわば「発明」してきた。

そうしたこともあって、想定された対象年齢と実際の視聴者の年齢との関係は単純ではない。意図してズラされている場合もあるし、制作者側も気づかぬうちにズレている場合もあった。娯楽性に優れながらも同時に恐ろしく訓育的な性質を備えることもあったし、いったんアニメを見なくなった大人の鑑賞に堪えるような作品もあった。結果として、ある時代経験がその伝わりにくさを含めて表象される場合もある一方で、逆に子供たちに「背伸び」をさせようとして失敗した場合もある。

いずれにせよ、そうした錯綜や混乱が「子供連れ大人向け映画」の歴史力をむしろ支えていた。そうした映画において育てられた感応力こそ、「懐かしさ」が表象され、人々に積極的に受け入れられる際の根底にあったものである。

ここで、レトロブームの先行者としての『トトロ』以降の宮崎駿が、世間から次回作を期待されるようになったのち、妙に訓育的な作品を作ろうとしたこと、あるいは逆に「これは子供向けの作品である」とあえて宣言して作品を示したことなどを思い出してもよいだろう。日本アニメを牽引してきた彼こそ、こうした「対象年齢」の出し入れを積極的に利用して作品を演出してきた中心人物である。ただ、その制御は本当に難しいのだろう。そうした「出し入れ」に付随する課題設定の一つとして、「アニメ映画」は芸術として世間的に認知されるのか、ということがあり、それは同時に映画監督としての自己評価が強くゆさぶられ続ける経験でもあったはずだ。

彼が長編引退作品と称する（2013年現在）作品『風立ちぬ』に「子供むけのものではな

いが、いつか分かってくれれば」というメッセージが添えられているのは、そうした文脈を考えると、それ自体感動に値する。「子供向け」であることから卒業することによる最後の「子供向け」作品。映画のなかで成長させるのではなく成長を待つというかたちで、時間の流れのなかに作品を放り投げたのだ。

その主人公はむしろ少年時代より人間として完成している。そして、この作品のなかで主人公が設計しようとする飛行機（戦闘機たち）は、私には彼が取り組んできたアニメ映画・アニメ産業を表しているようにしかみえない。そうした作品において、「歴史（観）」を、主題を構成する要素に選んだことが、この連載にとっても重要なことである。彼が演出家人生のなかで得た時代経験も表されているだろう。それはまたのちに論じることにした。ただその前に、彼の作った作品が「戦った」相手であるアメリカの「子供連れ大人向け映画」についてふれておかなければならない。

それはディズニーであり、ピクサー映画である。コンピュータ・グラフィクスという、標準化・規格化された表現技術とそれを圧倒的生産力によって量産してゆくさま、豊富な資金がありながらそれを粗雑に投下するのではなく、緻密なマーケティングにかけ投資と回収の方程式に洗練させてゆくさまなどが、日本アニメにおける職人的な表現技術と、リスクを下げるためだけに採られる低予算制作体制を圧倒しようとしている。

多少でも軍事史に詳しい人であれば、作品の主題と関わらせてすぐ指摘できるのではないかと思うのだが、これはまさにアジア太平洋戦争における日米戦闘機的设计思想と生産体制の対比をなぞっている。日本アニメとディズニー＝ピクサーアニメの対比は、じつは零戦と F6F の対比なのだ。それが『風立ちぬ』には隠されている。これらに対抗手段を講じなければ、また戦争（競争）に負けてしまうだろう、と。

さらにいえば、戦争中にアメリカ軍がほぼ無傷で鹵獲した零戦を徹底的に研究したように、日本の「子供連れ大人向け映画」をめぐる諸技術も徹底的に研究されている。どれをあげても良いのだが、一つに絞って解説しろといわれれば、『トイ・ストーリー』シリーズだろうか。

『トイ・ストーリー』は、子供の前では文字通りなすがままにもてあそばれる玩具が実は生きていて、子供により満足して遊んでもらうために玩具同士いろいろと話し合ったり、あるいは起こりうるトラブルを事前に回避したり、そのために冒険したりしている、という物語である。その第一作は 1995 年公開なのだが、問題は、2010 年に公開された第三作である『トイ・ストーリー 3』である。

15 年の年月は、第一作をみた「子供たち」を大人にするに十分な時間だろう。むしろ「懐かしさ」は物語に外在する条件としてすでにある。けれどもそこでさらに巧妙なのが、この『3』が玩具を捨てる・譲ることをめぐる話だということである。物語では、かつて玩具で遊んだ子供は今や大学に入学しようとする青年になっていて、玩具たちには捨てられるか屋根裏部屋にしまわれるかしかないという運命が迫っている。あるいは、よりマシな運命として「譲られる」という選択肢があるのであれば、誰にどのように譲られるのかと

いう問題、ある種の「継承問題」があり、そうした状況のなかで、ふんだんに「懐かしさ」が演出されるわけである。観客にとっても玩具とのお別れ、それらからの「卒業」は、誰もが忘れていて、それでいて懐かしくてしかたないものだからだ。

また、ここで玩具とはちょうどまさに「子供向け」映画そのもののことでもある。映画の制作者たちは子供の知らないところで「子供により満足して遊んでもらうためにいろいろと話し合ったり、あるいは起こりうるトラブルを事前に回避したり、そのために冒険したりしている」からである。そう考えると、そこからどう「卒業」させるか、という意味で、この映画はメタ映画にもなっているわけである。

一方、同じ「子供（連れ大人）向け」からの「卒業」作品であっても『風立ちぬ』は宮崎駿という存在の個人史（と日本アニメ産業の社会史）を考慮にいれなければメタ映画であることに気づかない・気づけないところがやはりローカルなのだろう。それで良いとも思いうけれども、一方で、この『3』には、日本アニメ研究の証拠としてか、ご丁寧にも、『トロトロ』のぬいぐるみが玩具たちの一人として登場しているのである。

もう少し観る必要もあるだろうが、「懐かしさ」を組み立ててゆく比較文化的な文脈について論じる用意が今はない。ただ、「大人向け」アニメの歴史の薄さが、世界を市場とする普遍性につながる「懐かしさ」を演出する工夫を用意する必要、用意できる条件にも繋がったのではないか。

例えば、『カーズ』（2006年）では、アメリカの片田舎を舞台にモータリゼーションの「記憶」が描かれるし（2011年の『カーズ2』では、アメリカのローカル文化の文脈を離れ主人公たちは世界グランプリに飛び出す）、あるいは『カールじいさんの空飛ぶ家』（2009年）では、人生の走馬燈のような「描き直し」とそれを通じた現在の肯定がなされる（まさに『オトナ帝国』を「研究」したとしか思われない）。あるいは、『モンスタース・インク』（2001年）の2013年に公開された続編『モンスタース・ユニバーシティ』など、遡ってその前日談、つまりインクに入社する「前」の大学時代を「懐かしく」描くのである。