

## TVアニメの映画化におけるartification —劇場版『帰ってきたドラえもん』におけるベクトルの作法をめぐって—

木村直弘

### 序

現代日本における「～アート」の氾濫状況をふまえつつ、artification(〈芸術化〉もしくは〈アート化〉)される際に働く条件的なものの解明を目的とする稿者の一連の研究<sup>1)</sup>の掉尾となるこの小論では、「芸術」とも「アート」とも捉えにくいTVアニメが劇場用アニメ映画化される際に働くartificationについて、改めて〈作品〉化という視角から具体的に考察することを目的としている。

映画＝一つの芸術ジャンルという等式が成り立つのであれば、〈映画化〉とはとりもなおさずartificationということになるが、そもそも映画は「芸術」とかという問いは、音楽は「芸術」とかという問いと同様、短絡的にYesと答えを出せるものではない。

それは個々人のイメージによって捉え方が違うからではない。そもそも前稿<sup>2)</sup>で紹介したように、文化芸術基本法の「第三章 文化芸術に関する基本的施策」では、「芸術」の分野として、「文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術(次条に規定するメディア芸術を除く。)」が、さらに「メディア芸術」として「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」が挙げられていた。また、同じく前稿<sup>3)</sup>で紹介したように、「芸術家」についても、日本芸術院令(1949年)第二条でその会員は「第一部 美術」「第二部 文芸」「第三部 音楽、演劇、舞踊」のいずれかに分属することとされた。そして令和3年5月に文化庁に提出された有識者会議による提言(「日本芸術院改革の方向性(とりまとめ案)」)に従い、「第三部[音楽・演劇・舞踊]については、これまで「演劇」分科に含まれていた映画を分離・独立させ、新たに「映画」分科を創設し、アニメーションや放送も含めた候補者を推薦できるようにする」ことになった。いずれにせよ、日本国の法規的には「映画、漫画、アニメーション」は「(メディア)芸術」として認められており、その意味では、映画＝芸術である。では何が問題なのか。

---

1) 木村直弘「いつ〈芸術家〉なのか——日本におけるArtificationをめぐる予備的考察——」(『アルテス リベラレス：岩手大学人文社会科学部紀要』第109号，2021年，35-59頁)は総論，木村直弘「TVドラマのartification——『あまちゃん』第152回を例に——」(『アルテス リベラレス：岩手大学人文社会科学部紀要』第113号，2023年，19-57頁)は各論その1にあたる。本稿は各論その2に位置づけられるため，本稿と併せてこれらの拙稿を参照されたい。

2) 木村，前掲論文(2023年)，24頁参照。

3) 同前，22頁参照。

たとえば、この一連のartification研究の予備的考察（総論）としての前々稿<sup>4)</sup>で紹介した、評論家・鶴見俊輔の『限界芸術論』（1967年）所収「芸術の発展」から、改めてその芸術の定義を引いておけば、

今日用語法で「芸術」とよばれている作品を、「純粹芸術」（Pure Art）とよびかえることとし、この純粹芸術にくらべると俗悪なもの、非芸術的なもの、ニセモノ芸術と考えられている作品を「大衆芸術」（Popular Art）と呼ぶこととし、両者よりもさらに広大な領域で芸術と生活との境界線にあたる作品を「限界芸術」（Marginal Art）と呼ぶことにしよう。<sup>5)</sup>

とある。そして鶴見は、映画を「総合的大衆芸術」<sup>6)</sup>とするのだが、その論考末に付された表中では、映画をさらに細かくジャンル分けし、「記録映画」を限界芸術、「時代劇映画」を大衆芸術、そして「前衛映画」を純粹芸術に分類している。

しかし、事はそう単純ではない。「限界芸術」に分類されている「記録映画」とは、今日の呼称でいえば「ドキュメンタリー映画」ということになるが、たとえば、山形国際ドキュメンタリー映画祭2023でも特集<sup>7)</sup>されたドキュメンタリー映画作家・野田真吉（1913-1993）の『砲台のあった島 猿島：あるいは廃墟と落書』（1987年／国立映画アーカイブ所蔵作品）等の「ドキュメンタリー映画」は、「限界芸術」的「純粹芸術」とでも言うべき内容になっており、もはや少なくとも「大衆的」ではない。

鶴見による芸術の三分類は「純粹芸術」を頂点、限界芸術を底辺とするヒエラルキーを前提としているわけではないが、いずれこの芸術のジャンル分けあるいは分野のカテゴリー分けは、少なくともartificationの判断基準にはあまり有効ではない。しかし、artificationが〈art化〉である以上、この〈art〉は純粹芸術に限定されるのか、それとも大衆芸術や限界芸術もそれに含まれるのかは、これまで論じてきたように、artificationにとって根本的な問題である。

前稿でも紹介したアメリカのプラグマティズム美学者リチャード・シュスターマンも、映画を例に、「高級芸術とポピュラー芸術の境界が、あまり明白なものでも疑問のないものでもない」（「ほとんどの映画はあきらかに二股かけたものだ」としつつ、それにもかかわらず、この境界について語る場合は、単純化や二分法が前提とされているとする<sup>8)</sup>。

それには当然「大衆文化」の状況も関連する。ここでは、例として現代ドイツの美学事典に見える「大衆文化」についての説明<sup>9)</sup>を紹介しておこう（ちなみにこの事典に「ポピュラー芸術」という項目はない）。項目執筆者コンラート・ロットターによれば、大衆文化は、労働生産性増大

4) 木村、前掲論文（2021年）、46-49頁参照。

5) 鶴見俊輔「芸術の発展」（『鶴見俊輔集 6 限界芸術論』筑摩書房、1991年）6頁。

6) 同前、20頁。

7) 「野田真吉特集：モノと生の祝祭」（2023年10月6～10日、於山形市民会館小ホール）。詳しくは、以下のパンフレット『野田真吉特集：モノと生の祝祭』（山形国際ドキュメンタリー映画祭東京事務局、2023年）および以下のURLを参照のこと。「野田真吉特集：モノと生の祝祭」YIDFF2023公式ウェブサイト、<<https://www.yidff.jp/2023/program/23p5.html>>

8) リチャード・シュスターマン『ポピュラー芸術の美学——プラグマティズムの立場から』（秋庭史典訳、勁草書房、1999年）105頁。Richard Shusterman, *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art*, 2nd ed. (Lanham, Boulder, New York, Oxford: Rowman & Littlefield Publishers, 2000) p. 169.

9) コンラート・ロットター「大衆文化」（ヴォルフハルト・ヘンクマン&コンラート・ロットター編『美学のキーワード』、後藤狼士 [ほか] 監訳、勁草書房、2001年）174頁。Konrad Lotter, „Massenkultur“, in Wolfhart Henckmann & Konrad Lotter (hrsg.), *Lexikon der Ästhetik* (C.H. Beck, 1992) S. 156f.

やそれによる社会の富裕化に伴う余暇の増加に加え、「文化的財の**商品性格**」に根ざしており、その商品は多様で、選択肢が広い。すなわち、その目標は、あらゆる文化的欲求の充足に置かれ、その欲求の質、時代、そしてその欲求の持ち主の有する教養の程度によって区別されるが、一般的に大衆文化の商品には、知的水準の均一化や低下傾向が強くみられる。すなわち、商業的なリスクを避けるため新奇性の高いものは排され、結果的に「映画、小説、音楽作品などがお試し済みのステレオタイプ群から構成されていく」ことになる。つまり、大衆文化が依拠する文化的財は、もはや特定の階級の特権の対象ではなく、一般人が入手可能なものとなっており、それは一般人の欲求充足を目標とするため、娯楽化傾向や息抜き志向が広がる。しかし、それは欲求の発展や、その教育とは関わらないため、「(高級芸術と低級芸術といった) 質の水準が厳密に区別されたまま」になるのである。

そこで、前出シュスターマンは、こうした「高級芸術と低級芸術」といった単純化や二分法＝区別を取って受け入れた上で、「マスメディア文化のポピュラー芸術（映画、テレビドラマ、コメディ、ポップ音楽、ビデオ）はわれわれ社会のすべての階級に享受されている」現状をふまえ、それら「ポピュラー芸術を美学的に正当な文化的産物と認めること」に照準を定める<sup>10)</sup>。すなわち彼は「ポピュラー芸術に対する非難がそのような単純化や二分法に基づいて行われている以上、わたしがポピュラー芸術を擁護するのにそうした二分法を用いても間違いではないと思う」とし<sup>11)</sup>、ポップ音楽のラップを分析対象として取り上げ、敢えて「高級芸術」に対してのみ用いられてきた「美学的言説のより美的なスタイル」に依拠した記述（形式の分析）を試みることになる。

実は、このシュスターマンの試みは、artificationの身振りにほかならない。前々稿でも紹介したように、フランスの文化社会学者ロベルタ・シャピロとナタリー・エニックは、artificationすなわち〈芸術化〉のプロセス例として以下の10項目を挙げていた。すなわち、①文脈置換（ストリート系のブレイクダンサーの舞台進出等）、②名称変更（「職人」から「芸術家」へ等）、③再分類、④制度的・組織的变化（検閲制度の撤廃による表現の自由化等）、⑤支援、⑥法的整備、⑦時間の再定義、⑧労働の個人化（工房からアトリエへ等）、⑨普及活動、⑩知性化（批評家やマスメディアによる合理的説明の付与等）である。その具体例としては、絵画、印刷、建築、工芸、マンガ、落書き（グラフィティ）、部族アートtribal art（アボリジニ・アート等）、アウトサイダー・アート、祭祀品 cult objects、国家遺産 national heritage、写真、映画、演劇、サーカス、ブレイクダンス、モダンダンス、手品、高級ファッション、美食（ガストロノミー）、ジャズ、スポーツ、ガーデニング、カリグラフィ、タイポグラフィ、ワイン学、香水、テレビ・ゲーム、ビデオ・ゲームなどがあり<sup>12)</sup>、ラップを取り上げたシュスターマンの試みがこの⑩知性化にあたることは言を俟たない。

さて、話を映画に戻せば、これらartificationの具体例に「映画」が入っているように、そもそも映画は産業および商業として広まったものであった。たとえばフランスの作家で後に文化相も務めたアンドレ・マルロー（André Malraux 1901- 1976）の有名な言葉（映画は芸術だが）「他

10) シュスターマン、前掲書、60頁。(=*ibid.* p. 145.)

11) 同前、105頁。(=*ibid.*, p. 169.)

12) Roberta Shapiro & Nathalie Heinich, "When is Artification?," in *Contemporary Aesthetics*, Special Vol. 4, 2012. ※オンライン・ジャーナルのため号全体の通し頁表記なし。<[https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol0/iss4/9/](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol0/iss4/9/)> 及び、木村、前掲論文（2021年）37-39頁参照。 ※以下、URLへの最終アクセス日は全て2024年3月31日。

方、映画はまた一個の産業でもある」<sup>13)</sup>が示すように、前掲シユスターマンがほとんどの映画について（「高級芸術」と「ポピュラー芸術」の）「二股かけたもの」とみなす状況になる以前から、そのartificationは行われていた。以下、まず、映画のartificationの歴史的前提を簡単に押さえておこう。

## 1. 映画のartification：作家主義と演出の時代

### 1. 1. 前史

映画のartificationは、1911年、イタリア未来派の批評家リチョット・カヌード（Ricciotto Canudo 1877-1923）がそのマニフェスト「第六芸術の誕生 Manifesto delle sette arti」で、映画を、建築、彫刻、絵画、音楽、詩に次ぐ「第六の芸術」（その後1920年に、先行する5つの分野に舞踊を加え、映画は「第七の芸術」としたことに始まる。カヌードは、1921年、作家シュテファン・ツヴァイク、詩人ジャン・コクトー、作曲家イーゴリ・ストラヴィーンスキ、詩人ブレーズ・サンドラール、画家フェルナン・レジェ、映画監督アンリ・フェスクールら映画の芸術的可能性に関心を寄せた当時の前衛芸術家たちを集めて初めてのシネクラブ「第七芸術の友の会 Le Club des amis du septième art」（C. A. S. A.）を創立、同年秋のサロン・ドートンヌでも映画を上映、翌1922年12月には『第七芸術新聞 La gazette des sept arts』を創刊している。このメンバーの一人ルイ・ドゥリュック（Louis Delluc 1890-1924）は、1923年にカヌードが亡くなるとC. A. S. A.に倣って「シネクラブ Ciné-Club」を創設、『シネクラブ新聞 *Journal du ciné-club*』と雑誌『シネア *Cinéa*』を創刊した。ドゥリュックは理論家・批評家としてだけでなく、脚本家・映画監督としても活動し、「映画関係の研究者」で「技術面でも芸術面でも、映画製作にたずさわる者」を意味する「シネアスト cinéaste」を造語して、自身でそれを体現した<sup>14)</sup>。

しかし、こうした動きは当初あくまでもマージナルなものでしかなかった。それまでの歴史を概観すれば、オーギュスト&ルイのリュミエール兄弟（Auguste Lumière 1862-1954 & Louis Lumière 1864-1948）がシネマトグラフによる有料上映会を開催（商業上映）し大成功を取めたのは1895年12月28日（「映画誕生の日」とみなされている）だが、しばらくは科学的な新奇性がこうした見世物の中心であった。それが1897年以降、筋立てのある演劇的な手段を映画に適用したジョルジュ・メリエス（Georges Méliès 1861-1938）によって、当初の動く写真の見世物は「真の」見世物となる。メリエスは、写真術的なトリックに加え、脚本・俳優・メーキャップ・衣装・舞台装置などを用いて物語を「演出」し、作品の長さを50秒から15分へと延ばし、「器械商メリエスは映画作品の売人になった」<sup>15)</sup>。彼やその競争相手らの作品は、巡回興行師の小

13) アンドレ・マルロー「映画心理学の素描」（野崎敏訳、『ユリイカ』1997年4月号）、240頁。André Malraux, “Esquisse d’une psychologie de cinéma”, *Verve*, 8, 1940, p. 73. マルローによれば、映画が動く登場人物を記録する手段であるうちは（写真術と同様）芸術ではないが、「ショットへの分割、つまりシーンに対するカメラマン、監督の独立性によって、映画における表現の可能性が生まれ」たことによって、芸術として生まれ変わったとする。同前、232-233頁（=ibid., p. 70）参照。

14) 「映画理論の真の先駆者」としてのカヌードと「その後継者」としてのドゥリュックについて詳しくは、グイド・アリストアルコ『映画理論史』（吉村信次郎・松尾朗共訳、みすず書房、1962年）63-73頁を参照のこと。

15) ジョルジュ・サドゥール『世界映画全史3 映画の先駆者たち：メリエスの時代 1897-1902』（村山匡一郎・出口丈人・小松弘共訳、国書刊行会、1994年）18頁。Georges Sadoul, *Histoire générale du cinéma 2 Les pionniers du cinéma 1897-1909*. (Paris: Denoël, 1948) p. 15. ちなみに、映画史家サドゥールは、1903年まで

屋や小さな映画館、ミュージックホールなどで上映され、メリエスの代表作『月世界旅行 *Le Voyage dans la Lune*』（1902年）の成功もあって、1902年から1906年にかけて映画小屋や映画劇場が急増することになる。特に、1901年、蓄音器の蠟管販売の利益をつぎ込み映画の大量製作を開始したパテPathé社は、喜劇、史劇、リアリズム劇といった新たな映画ジャンルを作り出し、フランスを唯一の映画輸出大国にすることに貢献した。こうしてメリエス的な職人仕事としての映画は国際的な産業となり、アメリカでも、1905年から1908年にかけて一万館の映画館が開館、世界最大の興行組織も作られることになる。

しかし、当時の映画の社会的地位はどうかといえば、露天興行的な大衆起源から脱することなく低いままであった。それはあくまでも下層階級向けの娯楽という位置づけであり、エリート層からは軽蔑された。俳優や撮影技師へのギャラは（画家が職人であった時代と同様）ネガ・フィルム1メートル単位で支払われ、その芸術的所有権や著作権も存在しなかった。各映画の識別は、タイトル、出演者、制作会社によって行われ、監督名が表に出ることはなく、第一次世界大戦前の1900年代に所謂「芸術映画 *films d'art*」（たとえば、1908年の『ギーズ公爵の暗殺 *L'Assassinat du duc de Guise*』）が登場しても、その芸術的特徴は、すでに権威ある演劇の台本を使用し有名な舞台俳優が演じたという点にしかなかった。

## 1. 2. 作家主義

こうした中で登場したのが前掲のカヌードやドゥリユックであり、第一次世界大戦後、特にトーキー映画の初期（1929年）から、映画のartificationを推進する機構も整備されてくる。カヌードやドゥリユックらが主導したシネクラブは、映画人、知識人、芸術家といったエリート向けであったが、1920年代後半からは一般人も参加するようになった。また1936年には、前年すでに古い映画のアーカイヴ及び上映のためのシネクラブ「セルクル・デュ・シネマ *Le Cercle du cinéma*」を発足させていたアンリ・ラングロワ（Henri Langlois 1914-1977）、ジョルジュ・フランジュ（Georges Franju 1912-1987）らによって改めて、映画作品の保存・修復・上映を主目的とする「シネマテーク・フランセーズ *La Cinémathèque française*」が設立される。こうした映画のartificationの流れの中で重要なのは、1940年代からの国家の関与であり、1946年には国立映画センター（CNC : *Le Centre national de la cinématographie*）が設立され、1959年には、前出マルローの提案により、産業省から同年設立された文化省へとその所管が移されている。

こうした動きに合わせてフランスでは映画批評誌の創刊も相次ぎ、特に1951年に創刊された『カイエ・デュ・シネマ *Les Cahiers du cinéma*』には、ジャン＝リュック・ゴダール（Jean-Luc Godard 1930-2022）、フランソワ・トリュフォー（François Truffaut, 1932-1984）らが映画批評を寄稿、プロデューサーや俳優よりも監督・脚本家の創造的な役割を強調した。彼らは、「作家主義」、すなわち映画監督を「個性的で創造的な芸術「作品」の「作家」<sup>16)</sup> = 芸術家と見なす考え方を提唱し、その実践のため映画制作にも乗りだし、「ヌーヴェル・ヴァーグ = 新しい波 *Nouvelle Vague*」と呼ばれる運動を形成する。たとえば、それまで娯楽映画の職人監督とみなされていたアルフレッド・ヒッチコック（Sir Alfred Hitchcock 1899-1980）が第一級の「映

映画は職人仕事であり、それゆえ「商売に関心を抱く芸術家」の仕事にもなり得、メリエスはそれを自覚し時代を支配した芸術家として捉えている。詳しくは、ジョルジュ・サドゥール『世界映画全史4 映画の先駆者たち：パテの時代 1903-1909』（村山匡一郎・出口丈人・小松弘共訳、国書刊行会、1995年）13頁以下（=*ibid.*, p. 221ff.）を参照のこと。

16) 小河原あや「作家主義——映画は芸術か」（美学会編『美学の事典』丸善出版、2020年）440-441頁参照。

「作家」と評価されるようになるのも、ゴダールやトリュフォーら『カイエ・デュ・シネマ』誌の批評家たちの力に依るところが大きかった<sup>17)</sup>。では、そこではどのような評価が行われたのかと言えば、なべて「人物と事物の配置の関係や身振りなどスクリーン上に看取される造形的な側面が注目」され、「そこに「告白」「罪」「悪」「運命」といった精神的・形而上学的主題が見出されている」という状況になる<sup>18)</sup>。

このように、artification的に考えれば、単なる娯楽映画監督だったヒッチコックがSirの称号も与えられる偉大な「映画作家」になったのは、artificationならぬartistification、すなわちヌーヴェル・ヴァーグの批評家らによる前掲「⑩知性化」の結果としての〈芸術家化〉の結果ともみなせるだろう。彼らは彼らが〈芸術家化〉した「映画の父たち」に対して、自分たちの批評がいかに正しいかを検証すべくインタビューも行っているが<sup>19)</sup>、ことartification的に考えれば、監督たち自身に実際に上掲の「精神的・形而上学的主題」が意図されていなくても問題はない。たとえば、英国出身のヒッチコックは米国で、映画よりもはるかに大衆的メディアであるテレビにも進出、自らホスト役や一部作品監督も務めた『ヒッチコック劇場』（1955～1965年）がヒットする。テレビ視聴者にとってヒッチコックのサスペンス映画は娯楽以外の何ものでもなく、ヒッチコック自身もそのことには拘らなかった。

ちなみに、フランスの社会学者マルティヌ・ショードロンによれば、1960年代以降のテレビの台頭は、映画を芸術として昇格させる一因となった。すなわち、ルネサンス期、エンゲレーヴィングの登場によって、絵画がその実用的機能から解放され、その芸術的地位を高めたように、テレビも、最も大衆的な観客を引き寄せることで、逆に映画に対する美的な考え方の普及を促進したという<sup>20)</sup>。しかし娯楽映画の要素をテレビがすべて引き受けたかと言えばそうではなく、依然として映画は文化産業としてあり続けているし、テレビは（A級およびB級娯楽映画だけでなく時にはシュールな）映画を放映し続けているのは言うまでもない。

### 1. 3. 日本芸術院会員としての映画人

では、日本の場合はどうか。たとえば、前稿でも黒柳徹子の例で確認したように、日本芸術院の会員になるということは「芸術家」として国家的に認められたということになるので、前掲artificationの「②名称変更（「職人」から「芸術家」へ等）」にあたる。よって日本芸術院は基本的スタンスとして作家主義に依拠していると言ってよいだろう。

現在日本芸術院会員で第十八分科「映画」（アニメーション・放送・脚本を含む）に属しているのは、映画監督の山田洋次（1931～）と俳優の黒柳徹子（1933～）の2名であり、それ以前は映画監督の小津安二郎（1903-1963）が1963年に会員となっているのみである。1985年映画人としては初の文化勲章を受けた黒澤明（1910-1998）やヌーヴェル・ヴァーグにも影響を与えたと言われる溝口健二（1898-1956）と並んで国際的に高く評価され、研究書が国外でも出されている<sup>21)</sup>

17) たとえば、フランソワ・トリュフォー『定本 ヒッチコック映画術 改訂版』（山田宏一・蓮実重彦共訳、晶文社、1990年）= François Truffaut, *Le cinéma selon Alfred Hitchcock*. (Paris: Robert Laffont, 1966) 参照。

18) 小河原、前掲項目解説、441頁。

19) カイエ・デュ・シネマ編集部編『作家主義 映画の父たちに聞く 新装改訂版』（奥村昭夫・須藤健太郎共訳、フィルムアート社、2022年）参照。

20) Martine Chaudron & Nathalie Heinich, "Le cinéma", in Nathalie Heinich & Roberta Shapiro (eds.), *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art* (Paris: Ehes, 2012), pp. 225-230.

21) たとえば、米国の映画理論研究の第一人者による以下の書籍などが挙げられる。David Bordwell, *Ozu and the Poetics of Cinema*. (London: BFI Publishing, 1988) = デーヴィッド・ボードウェル『小津安二郎 映画の詩学』（杉山昭夫訳、青土社、1992年）。

小津に比べ、山田は、2012年に文化勲章を受けているものの（日本芸術院会員となったのはそれ以前の2008年）、下町人情喜劇映画『男はつらいよ』シリーズの監督イメージが強い<sup>22</sup>ため、当初のヒッチコック同様、その監督作品の多くは大衆向けの娯楽映画として認識されていると言っても過言ではないだろう。少なくとも同世代で「松竹ヌーヴェルヴァーグ」として活躍し、後に松竹から独立していった篠田正浩（1931～）、大島渚（1932-2013）、吉田喜重（1933-2022）らの前衛芸術路線とは一線を画し、山田は松竹に残って喜劇路線を進むが、テレビをきっかけに転機が訪れる。すなわち、1968年、原案・脚本を担当したフジテレビの連続テレビドラマ『男はつらいよ』がヒット、翌1969年8月以降、松竹で山田原作・脚本・監督で映画シリーズ化され国民的人気を博し、さらにその映画シリーズは「お茶の間」=テレビでも人気アイテムとなった。

ではここで改めて、山田が2008年日本芸術院会員に推薦された時の理由について見てみよう。当時は第三部（音楽・演劇・舞踊）第十六分科（演劇）枠での推薦である。

氏は、長年にわたり多くの優れた映画作品を発表し、日本の世相、文化、歴史の一断面を、時代を生きる人々のドラマの中に描写しながら、映画芸術の発展に大きな貢献をしてきた。またその卓越した表現方法は、多くの映画人を刺激し、多大な影響を与え続けていることは瞠目に値する。高い芸術性を持ちながらも、映画を見る楽しみを与えてくれる氏の作品群は、今日の映画界の頂点にあると言っても過言ではない。今年<sup>23</sup>は歌舞伎の舞台を映像に納める新しい試みとしてシネマ歌舞伎「人情噺文七元結」を製作、新たな映画芸術の分野に旺盛な製作意欲を示している。後進育成等を含む数々の功績は、故小津安二郎監督に次いで芸術会員にふさわしい。<sup>22)</sup>

ここで注目されるのは、山田の作品群が「高い芸術性を持ちながらも、映画を見る楽しみを与えてくれる」という評価である。「高い芸術性」が具体的に何を指しているのかは詳らかにされないが、いずれ高尚・難解な芸術路線ではなく、映画というジャンルの持つ娯楽性を担保した上で何かしらの芸術性を発揮できている点が評価されているのであり、それはタックスペイヤーとしての国民にも納得されやすい説明となる。つまり、小津が「芸術家」としての映画作家像を代表する存在として顕彰されたのに対し、山田は映画というジャンルを代表する存在として認められたと言ってもよいだろう。

#### 1. 4. 芸術家としての「演出家」

ちなみに現在第十八分科（映画）の定員は「2名以上」となっており、「(アニメーション・放送・脚本を含む)」という但し書きがついていることから考えると、山田と黒柳に加えさらに会員が選ばれる可能性がある。となると、現在の映画界で最もそれに近い存在は、2012年に文化功労者にも選ばれている宮崎駿（1941～）ということになるだろう。山田作品同様、老若男女に人気がありテレビでも定期的に放映されているいわゆる「ジブリ映画」=アニメ映画を代表する監督だが、海外での受賞歴も多く、前掲小津以上に、国内外で研究書<sup>23)</sup>が陸続と上梓されるなど、作家主義的論説の対象ともなっている。

22) 文化庁「平成20年度日本芸術院会員候補者の決定について」プレス発表資料（2008年11月28日）

23) たとえば、サントリー学芸賞社会・風俗部門受賞作である切通理作『宮崎駿の〈世界〉』（筑摩書房、2001年）やSusan Napier, *Miyazakiworld: A Life in Art*. (New Haven: London: Yale University Press, 2018) = スーザン・ネイピア『ミヤザキワールド——宮崎駿の闇と光——』（仲達志訳、早川書房、2019年）など。

### 1. 4. 1. 「シネアスト」宮崎駿

たとえば、前掲ドゥリユックが造語した「シネアスト」としての高畑勲と宮崎駿についての研究論文<sup>24)</sup>で博士学位を得たフランスの映画学者ステファヌ・ルルーによれば、「しばしばアニメーション映画の完璧なアーティストとして紹介され」てきた宮崎については、アニメーション作家に必須の、素描家（あるいはグラフィックデザイナー）及びストーリーテラーの両方で発揮してきたその偉大な才能が注目されがちである。しかし、実は「彼の数多くの才能のなかでも間違いなくもっとも配慮されてこなかったシネアスト宮崎という側面」を理解するために必要なのは、「演出家 *metteur en scène*」としての宮崎理解である。つまり、「このジャンルのファンは彼のヴィジュアルな豊かさを讃え、評論家は彼のテーマの密度を誉めるが、彼が同時に、たぶん何にもまして真の映画演出家であるということを強調することがあまりにしばしば忘れられているのだ。」そこで、ルルーは、その「演出がどのように内密に物語の組織化に関与し、かくして作品を観る際の喜びに関与しているのか」を明らかにするため具体的に作品分析を行ってゆく<sup>25)</sup>。

現代日本においては、劇場用アニメ映画の「演出」を担当する人も「映画監督」と呼ばれており、なぜルルーが宮崎の「シネアスト」性、すなわち「映画を实践する芸術家」面を強調するのか、その意味がよく分からないかもしれないが、ルルーの主眼は、フレーミングの変化、カメラ移動、画面の奥行き操作、モンタージュ、音声作業等々「ほんとうの映画」的手法やリアリズムが宮崎の「アニメーション」映画にどのように導入され、その独自の芸術性、換言すれば映画世界の創造に関与しているのかを明らかにすることに置かれている。

### 1. 4. 2. 演出の時代

ちなみに「演出」について、美学者・佐々木健一は、「上演の仕事のなかでも、特に言語的なテキストとそこに表現されている「精神的な世界」に対する解釈に立脚して、この具体化の作業の全体を統御する仕事」<sup>26)</sup>と定義しているが、この「演出」も、「知性化」という意味で *artification* である。「演出」はフランス語では *mise en scène* であるが、その原意は「舞台にのせること」であり、それは「のせられる」もの、すなわち演劇の原作＝戯曲を前提としている。それらは当然のことながら固有の精神世界を有しているが、演出家という別の精神的個性を介してプレゼンテーション＝舞台化されることによって、それは「二重映し」された精神、すなわち原作と演出との「重なり合いとずれ」を楽しむことになる<sup>27)</sup>。たとえば、演出家・蜷川幸雄の名を世界に知らしめた『NINAGAWA・マクベス』（1980年初演）の場合、題名からもわかるとおり、原作はシェイクスピアの悲劇『マクベス *Macbeth*』（1606年頃）だが、アピールされているのは、（舞台を11世紀スコットランドから日本の安土・桃山時代に翻案した）蜷川演出である。そうした意味で今は、演出家が劇作家（原作者）と肩を並べるあるいは凌駕する「演出の時代」となった。

24) Stéphane Le Roux, "Scénographie et cinématographie du dessin animé: de Toei à Ghibli (1968-1988), le parti du réalisme de Isao Takahata et Hayao Miyazaki", Thèse de doctorat, Université Rennes 2, 2007.

25) ステファヌ・ルルー『シネアスト宮崎駿——奇異なものポエジー——』（岡村民夫訳、みすず書房、2020年）11-12頁。Stéphane Le Roux, *Hayao Miyazaki, Cinéaste en animation: Poésie de l'insolite*. (Paris: Harmattan, 2011) p. 11.

26) 佐々木健一『演出の時代』（春秋社、1994年）13頁。

27) 同前、5頁参照。



### 1. 4. 3. 演出家 vs. 劇作家

しかし、そこに至るまでには劇作家との対立の歴史がある。フランスの社会学者セルジュ・プルーストによれば<sup>28)</sup>、たとえば、19世紀末までフランスでは、演出家的な仕事は劇場支配人、有名俳優、劇作家らによって分業的に担われており、それぞれがその優位性を主張していた。19世紀末を経て後、自然主義の台頭や商業と結びついた芸術の在り方への批判から、演劇の構成要素、すなわち舞台装置、テキスト、演技などをすべて「演出」に委ねる流れができる。初期の演出家たちは、文学の優位性（や既存のスター俳優主義）を乗り越えるべく、商業演劇の既成作家の拒絶、フランスや外国の若手劇作家へのアピール、古典テキスト（あるいは現在ではそのように考えられているテキスト）の再発見、といったいくつかの原則に従って、劇文学を擁護・復興しようともくろんだ。

しかし、1950年代半ば以降、アジア演劇の（再）発見、アントナン・アルトー（Antonin Artaud 1896-1948）の著作、バルトルト・ブレヒト（Berthold Brecht 1898-1956）の演劇などの芸術的革新に直面し大きな衝撃を受けたフランスの演出家たちは、原作に様々な変更（シーンの削除や逆回し）を加え、その意味を変容させたテキストに対して、より象徴主義的な態度を採用、さらに舞台上で文学をより視覚的な次元に置き換えてゆく傾向を示す。こうした「知性化」に加え、さらに、前出・1959年に文化省が創設されると、芸術の提供を公的に支援する政策が次第に優先されるようになる。それは、国立劇場から独立系カンパニーまで運営を保証するものであるが、それを判定する専門家グループは演出家の作品の美的質を考慮するため、それが演出家の〈芸術家化〉をさらに押し進めた。結果的に、1970年代以降、演劇分野における美学的革命、演劇性に関する学術的研究、そして大規模な国家介入の組み合わせが、「主権者」としての演出家の成功を可能にしたのである。

しかし、たとえば1988年にサミュエル・ベケット（Samuel Beckett 1906-1989）が、自身の指示を尊重しない『ゴドーを待ちながら *En attendant Godot*』（1952年初版）の上演（演出：ジルダス・ブルデ Gildas Bourdet）を禁止したように、原作者のヘゲモニーとの訣別は容易ではない。蜷川がシェイクスピアや古代ギリシャ悲劇といった古典文学を使用するのも、自らの創造的機能を十分に発揮できるからである。

### 1. 4. 4. 「マンガ家」宮崎駿

話を宮崎駿に戻せば、シネアスト宮崎にはこうした対立の心配はない。多くの場合、彼自身が原作・脚本・監督を兼ねているからであり、作品に作家の思想的反映を探る作家主義的視点からは対象にしやすい。そして宮崎は、一般的には、原作者・脚本家としてよりも映画監督のイメージが強いが、実はマンガ家でもある。たとえば、彼が原作・脚本・監督を務めたその代表的アニメ映画『風の谷のナウシカ』（1984年）と同時並行的に制作された、自作の長篇マンガ『風の谷のナウシカ』（1982～1994年に徳間書店刊『アニメージュ』連載）がある。映画版だけでなくこのマンガ版『風の谷のナウシカ』にも作家主義的な視線は向けられており、社会学者・稲葉振一郎はこのマンガ版に「宮崎駿という一人の表現者の凄まじい思想的格闘」<sup>29)</sup>を、民俗学者・赤坂憲雄は「宮崎駿という思想の可能性の、ある到達点」<sup>30)</sup>を見出し、それぞれの

28) Serge Proust, "Les metteurs en scène de théâtre entre réussite sociale et remise en cause ontologique", in Heinrich & Shapiro, *op.cit.*, pp. 95-111. 及び do., "Portrait of the Theatre: Director as an Artist", *Cultural Sociology*, Vol. 13, No. 3, 2019, pp. 338-353.

29) 稲葉振一郎『ナウシカ解説 増補版』（勁草書房, 2019年）8頁。

30) 赤坂憲雄『ナウシカ考——風の谷の黙示録』（岩波書店, 2019年）v頁。

視点から考察した書物を上梓している。後述するように、『あしたのジョー』のように原作者と作画者が別であったりすると、そうした思想性への追究は曖昧にならざるをえないが、手塚治虫の場合と同様、ここでは「作家」が一人であるため、その思想についても焦点が絞りやすい。

しかし、こうした作家主義からの脚光を浴びることができる者はごく僅かでしかない。たとえば、稲葉はその『ナウシカ』論以外にも『エヴァンゲリオン』論などを収めた著作のあとがきで、「むろん世の中には、芸術や娯楽作品を異議申し立てや思想の媒体として利用しようという作り手、つまり意図的なプロパガンダとして作品を作る人々もいることは私も承知している。そしてそのこと自体が悪いとも断じる気はない。」としつつ、「むろんいうまでもなく彼ら（稿者註：宮崎駿や庵野秀明ら）の作品は肩肘張った芸術作品ではなく、まずはエンターテインメントだ。いやたとえ芸術作品であっても、その基本的な機能は社会批判や哲学的思索にはない。まずは論理的思考以前のところで、我々の感覚、感情を揺さぶるところにこそその本領はある。」とする<sup>31)</sup>。作家主義的な好物が前者であることは自明だが、前掲・山田洋次の日本芸術院会員推薦理由にもあったように、映画はその娯楽性も「芸術」の一要素となっている。では、映画に先立つマンガやアニメのレベルで生起するartificationはどのようなものなのか。まずは、「芸術家」としてのマンガ家について、日本の事例をおさえておこう。

## 2. マンガのartification

### 2. 1. 日本芸術院会員としてのマンガ家

テレビアニメ作家としては、「現代日本マンガ史のなかで、「古典」とか「芸術的名作」とかいう言葉で表現される作品を残した数少ない作家の一人」<sup>32)</sup>とされる手塚治虫（1928-1989）が同じく作家主義的に評価されているのは言を俟たない<sup>33)</sup>。

そして、手塚が自作マンガを自身の手でテレビアニメ化したことも言うまでもない<sup>34)</sup>。つまり映画以上にその作品にアクセス可能なメディアで活躍した手塚は、多くの人にとって、やはり「芸術家」というよりも楽しみを与えてくれる「偉大なマンガ家」であった。

さて、手塚治虫存命中にはなかったが、前掲・有識者会議による提言に沿って行われた日本芸術院改革によって新設された第十分科「マンガ」に属している現会員は、ちばてつや（1939

31) 稲葉, 前掲書, 479頁。

32) ヨコタ村上孝之『マンガは欲望する』（筑摩書房, 2006年）201頁参照。

33) ちなみに、宮崎駿は、評論家渋谷陽一によるインタビューで、マンガ家手塚治虫を最大限に評価する一方で、手塚のテレビアニメについては「ヒューマンイズムの振り」をしたため「論理的に破綻」を来していると酷評し、「日本を代表するアニメーションでは決してない」、「彼のアニメーションでやったことは、間違いだ」と断言している。『黒澤明, 宮崎駿, 北野武——日本の三人の演出家』（ロッキング・オン, 1993年）166-175頁参照。

34) 「アニメ」は「アニメーション」の略語であるが、手塚は『鉄腕アトム』制作にあたって自分たちが作るのは「アニメーション」ではなく「テレビアニメ」だと述べている。高橋良輔「アニメ演出論——アニメにおける演出, また監督とは」（高橋光輝・津堅信之共編『アニメ学』NTT出版, 2011年）48頁参照。なお、アニメーション史家・津堅信之は「アニメ」を、「アニメーションの一分野。日本で、映画・テレビ等の商業目的で制作され、かつ、主としてセルアニメーション（二〇〇〇年代以降はセルアニメーション的な2Dの絵柄を使ったデジタルアニメーション）の手法を使用し、さまざまなストーリー表現が重視され、加えて、キャラクターデザインが様式化されたアニメーション」と定義している。津堅信之『アニメーション学入門』（平凡社, 2017年）14-15頁参照。

～)、つげ義春(1937～)、そして萩尾望都(1949～)の3名である。それぞれの推薦理由を引いておけば、

### ちばてつや

戦後日本マンガの金字塔の一つとも言える「あしたのジョー」で、原作をさらに深く解釈し、独自のエピソードや表現を加え、主人公が「真っ白になる」までを描き切り、スポーツマンガの大ヒット作という域を超え、同時代の若者文化を代表する作品に高めた。日本マンガの一大潮流であるスポーツマンガ興隆の最大の貢献者であるのみならず、初期の少女マンガにおいても悲しい運命に翻弄されながらも、主体的にそれに向き合う主人公像を打ち出して後続の作家たちに大きな影響を与えた。少年マンガに進出した後も、登場人物たちの細やかな心の動きや生活のディテールを繊細かつ丹念に描き込む作風は、日本のマンガ表現の深化に絶大な影響を与えた。日本漫画家協会会長、そしてマンガ家養成課程を持つ文星芸術大学学長として、マンガ文化の発展、マンガ家の育成に尽力し続けている。<sup>35)</sup>

### つげ義春

1960年代後半に「ガロ」誌上に発表した短編作品群以降、紀行文学的、あるいは私小説的な、小さなエピソードの中に人間存在の不条理や世界からの疎外を垣間見せる「文学的な」表現によって、自己表現としてマンガを捉える青年たちに絶大な影響を与えただけでなく、マンガの世界を越えて、美術と文学の世界からも高い評価を集め、その作品を読み解く試みを誘発してマンガ評論の発展にも影響を及ぼした。1970年代から80年代にかけても、ユーモアを含んだ独自の作品を発表し、その生き方がトータルに注目される唯一無二の存在となっている。今日もなお文庫や全集の形で作品が読まれ続け、海外からも高い評価を得ている、まさに「芸術」としてのマンガ表現において日本を代表する作家である。<sup>36)</sup>

### 萩尾望都

漫画家でありSF作家でもある萩尾望都氏は、昭和44年のデビュー以来、代表作「ポーの一族」「トーマの心臓」や「11人いる!」「半神」といった短編傑作など、幅広い分野にわたるエネルギーで独創的な創作活動を続けており、世代や性別、国境を超えて高く評価されている。令和元年に女性漫画家としては初の文化功労者、令和4年には米・アイズナー賞に選出。テーマや画風、そして独自の世界観において、芸術とマンガを切り結ぶ第一人者であり、漫画文化の発展と未来にとっても非常に心強い存在である。<sup>37)</sup>

となる。こう並べてみると、萩尾の推薦文における「マンガ」と「漫画」の表記の揺れといった些細?な点だけでなく、いろいろ疑問が生じてくるのは否めない。

---

35) 文化庁「令和3年度日本芸術院会員候補者の決定について」(2022年2月22日、<<https://www.geijutuin.go.jp/info/202202000242.html>>)を参照のこと。「報道発表資料」のURLは、以下の通り。<<https://www.geijutuin.go.jp/items/b9725a95941fd77599bffa6f5ee1280713fbd6b6.pdf>>

36) 同前。

37) 日本芸術院「令和5年度日本芸術院会員候補者の決定について」(2024年2月22日、<<https://www.geijutuin.go.jp/info/202402000315.html>>)を参照のこと。「報道発表資料」のURLは、以下の通り。<<https://www.geijutuin.go.jp/items/j24w17u9vtyh8dadlncaipkv9hwlpkxlurr7xbb.pdf>>

## 2. 2. マンガにおける原作者と作画者の問題

まず、本来の意味での作家主義的な観点から、すなわちその「芸術」としてのマンガ表現」が推薦理由に明示されているのは、つげのみである。ここで重要なのは、この新設された第十分科「マンガ」の属する部会が、第一部「美術」ではなく第二部「文芸」であることである。つげの推薦文ではその独自の「文学的な」表現」が強調され、さらに「文庫」化されていることに取って触れられていることも看過されるべきではない。

比較文学者・ヨコタ村上孝之は、1992年頃本格化するマンガの文庫化について「マンガの古典化、高級文化化のための戦略」と逆説的に捉え、1985年にその嚆矢として選ばれたのが手塚の作品であったと指摘しているが<sup>38)</sup>、文庫化とはとりもなおさず文学との密接な関連性を担保するものでもある。すなわち、日本美術史家・山下裕二の言を借りれば、つげのマンガは、「要するに文学と美術のいいとこ取りの表現」かつ「文学でも美術でも達成できない表現」であり「マンガという表現方法だからこそ成しえた本当に結晶度の高い作品」ということになる<sup>39)</sup>。さらに、つげの推薦文は、そのシュールな画風が「その作品を読み解く試みを誘発」している点に言及するが、多様な解釈が成り立ちうるものがその作品の芸術性を担保するという捉え方が、作家主義的スタンスにも通底するものであることは言うまでもない（そもそも「作家」とは一般的には文学者を想起させる言葉である）。

ところが、つげと同時に芸術院会員となったちばと、最も新しい会員の一人である萩尾の推薦理由においては、芸術性について強調されることはない。たとえば、萩尾であれば、「芸術とマンガを切り結ぶ第一人者」とあるが、「切り結ぶ」とは争うことであり、山下の言う「文学でも美術でも達成できない表現」とは異なり、ある意味、明確に「芸術」と「マンガ」を対立的に捉えていることになる。さらに、ちばについては「戦後日本マンガの金字塔の一つとも言える『あしたのジョー』」の作者であることが強調されているが、ここで注意しなければならないのは、「原作をさらに深く解釈し、独自のエピソードや表現を加え」たことを評価している点である。つまり、『あしたのジョー』の原作者は高森朝雄（梶原一騎 1936-1987）であり、ちばは作画者であるにすぎない。ならば、つげの場合と同様、「美術」部会ではなく「文芸」部会の「マンガ」分科にふさわしい「芸術家」として選ぶのであれば、文学部分を担当する原作者の方が評価されるべきではないのか。それは、梶原一騎の伝記が伝えるように、「『新鮮な素晴らしい材料を揃えてもらうのが原作。その原作を料理して美味しく食べやすく味付けをするのが僕の仕事』」というスタンスのちばに対し、本来原作の改変を認めなかった梶原が、その力量を認め、最終的に、この『あしたのジョー』が梶原によって「漫画家が原作を相当程度いじることを許された唯一の作品となった」としてもである<sup>40)</sup>。

いずれ、ちばはスポーツマンガあるいは少年マンガ、萩尾は少女マンガを代表する存在として、すでに文化功労者に選ばれており、ともにアカデミアにも属し（ちばは文星芸術大学教授・学長、萩尾は女子美術大学客員教授）、多々受賞歴もある。前稿で取り上げた黒柳徹子が「放送」というジャンルを代表していたのと同様に、彼らにもそれぞれのジャンルの代表者という位置づけがなされ、それゆえ推薦に際し狭義の作家主義的な理由づけを適用する必要がなかったととれよう。

38) ヨコタ村上，前掲書，200頁。

39) 山下裕二「総解説 初めての人のためのつげ義春Q&A」(『芸術新潮』第65巻第1号，2014年) 52頁。

40) 斎藤貴男『梶原一騎伝——タヤけを見ていた男』(文藝春秋，2005年) 194頁。

### 2. 3. つげ義春の「芸術」観

一方、前述のようにこれら3名の中で、最も「芸術とマンガを切り結」んでいるのは、つげである。前出・山下によるインタビューで、代表作「ねじ式」などが「シュルレアリスムの」<sup>41)</sup>と評されたことについてどう思うかと問われたつげは、次のように答えている。

マンガは芸術じゃないとぼくは思っていますが、まあそれはいいとして、どんな芸術でも、最終的に意味を排除するのが目標だと思っているんですよ。〔中略〕自分の創作の基調はリアリズムだと思っているのですが、リアリズムは現実の事実理想や幻想や主観など加えず「あるがまま」に直視することで、そこに何か意味を求めるものではないです。あるがままとは解釈や意味付けをしない状態のことですから、すべてはただそのままに現前しているだけで無意味といえますね。

レアリスムもリアリズムも仏語と英語の違いで語意は同じですから現実が無意味であるとの視点は共通しているわけですね。それでいながらシュルレアリスムの画像が非現実的な夢のような趣きになるのは、現実の無意味性を徹底的に凝視し、それを直截に表現するからなのでしょう。

意味がないと物ごとは連関性が失われ、すべては脈絡がなくなり断片化し、時間も消え、それがまさに夢の世界であり、現実の無意味を追求するシュール画が夢のようになるのは必然なのでしょう。現実も夢も無意味という点で一致するのでシュルレアリスムもリアリズムも目指している方向は同じではないかと思えるのです。<sup>41)</sup>

山下は、このインタビューとは別の場で、「つげ作品は「芸術」か」と問われた際、「自分にとっては最高の芸術」だとしつつ、つげの自伝的作品「義男の青春」(1974年)中の、先輩マンガ家と主人公の若いマンガ家の会話シーンを引き合いに出す。喫茶店で「漫画なんて他のジャンルと違って消耗品だからね。ダメになったときの支えも考えておかんと」と語る先輩に対し、主人公は「でも芸術的な漫画がでてくれば」と反論するが、先輩は「そうはいつでも『漫』の字がついたらそれだけでもう芸術にはしてもらえんのだよ」と答えるシーンである。山下は、ここで「芸術」という語をつげが使用していることから、この時点ではつげが「芸術的なマンガ」というものを考えていたと指摘する。

一方、つげ自身、「でも「沼」や「ねじ式」を描きながらも、大手雑誌に描くときはいくらかでも妥協して、娯楽性も大事だから、その方も自分なりに工夫してきたつもりなんです」<sup>42)</sup>と語っているように、マンガのもつ娯楽性を十分認識しており、それを否定することはない。そもそもつげにとって「芸術」とは、とりもなおさず「知識なんか関係なく、国境を越えて感動を与えるもの」であり、それゆえ「最終的に意味を排除するのが目標」とされるからだ。つまり、つげにとって娯楽としてのマンガにおいては、作家主義が注目しそうな思想性よりも美的ポリシーが優先される。しかし、山下が、日本美術史的に「マンガの時代」である20世紀後半にあって、その屹立した代表者がつげであるとするように、つげの思惑はどうであれ、その作品自体は「その作品を読み解く試みを誘発し」続ける<sup>43)</sup>。そこにはつげが込めていないとしている「意味」についての多様な解釈が繰り返し現れ、そのartificationは強化されることになる。

41) つげ義春&山下裕二「ロング・インタビュー つげ義春、語る。」(『芸術新潮』第65巻第1号, 2014年) 71頁。

42) 同前, 73頁。

43) 山下裕二「総解説 初めての人のためのつげ義春Q&A」, 同前, 53頁。

### 3. テレビアニメのartification

マンガの次に確認しておきたいのは、テレビアニメのartificationである。

「作品を読み解く試みを誘発し」続けたテレビアニメとして、庵野秀明（1960～）らによるテレビシリーズ『新世紀エヴァンゲリオン』（1995年10月～1996年3月にテレビ東京系列他で放映）を真っ先に挙げることに異論は出ないだろう。まさに様々な分野の学者から一般愛好家まで、多種多様な解釈が繰り返されてきた。ここでは、その中から、前出・稲葉振一郎による『エヴァンゲリオン』論<sup>44)</sup>を紹介しておこう。

テレビシリーズ『新世紀エヴァンゲリオン』が結局終盤に「物語的破綻」を来したことはよく知られている。もちろん夢落ちとしての結末にそれなりの意味を読み込むこともなされてはきたが、いわばその破綻を「補完」するための完結編として、いわゆる「旧劇場版」（1997年3月公開の『新世紀エヴァンゲリオン劇場版 シト新生』と同年7月公開の『新世紀エヴァンゲリオン劇場版 Air/まごころを、君に』）が作られたということは、原作者側も破綻を認めたということになる。しかし、テレビシリーズで張られたままになっていた伏線や謎のほとんどが回収・解明されることなく（すなわち「補完」されることなく）終わったことによって、逆に、無名のファンたちによる『エヴァンゲリオン』世界へのより強いコミットメントを引き出し、「補完小説」と俗称されるファンフィクション＝二次創作への欲望をかき立てることになった。

そして、稲葉の指摘で興味深いのは、こうしたファンフィクションの多くがハッピーエンドの結末を志向したのに対し、「公式」たる旧劇場版で原作者たちが示したのは「もっとほんやりして不明瞭で気持ちが悪いもの」＝「不愉快さ」であったということである。稲葉によれば、旧劇場版におけるこうした「不愉快さと完成度の低さこそが、ファンたちを二次創作へと駆り立て、『エヴァンゲリオン』を単なる作品から「産業」へ、「文化」へと暴走的に肥大化させていったきっかけであった。もちろんこの「不愉快さ」の選択が「より一層の成熟、より高い芸術的完成を意味していたと言えるかどうか」については言明されないが、それがハッピーエンドの結末を選択するよりは困難であることを稲葉は示唆する。そして、ファンフィクションによって示された可能性を原作者側が後追いし、その方向に「新劇場版」（『エヴァンゲリオン新劇場版』全4作：前編『～：序』2007年、中編『～：破』2009年、後編『～：Q』2012年、完結編『シン・エヴァンゲリオン劇場版:∥』2021年）が位置づけられること、ゆえに「新劇場版」はテレビシリーズ&旧劇場版の単なるリメイクではなく、むしろ「『エヴァンゲリオン』シリーズ権利者自身による『エヴァンゲリオン』二次創作ととも呼ぶべき存在」＝「セルフ・パスティーシュ」であることが論じられる<sup>45)</sup>。

ここで稲葉は、「原作者たち」という表現をしているが、『エヴァンゲリオン』の場合、テレビシリーズを通して監督をつとめた庵野秀明が、旧劇場版、新劇場版にも監督あるいは総監督として関わっているため、その「作家」的思想を作品群に反映させることは十分可能である。

44) 「第3章 セルフ・パスティーシュとしての『エヴァンゲリオン』——二次創作的欲望」、稲葉、前掲書、460-467頁。

45) 旧劇場版にもその傾向は見られる。たとえば旧劇場版『新世紀エヴァンゲリオン劇場版 シト新生』の「DEATH篇」（監督：摩砂雪）は、基本的にテレビシリーズの第壱話～第弍拾四話を一部修正し再構成しているものだが、新たな作品構造として、主人公ら中学生4人による弦楽四重奏の練習という原シリーズにはない設定を導入しており、稲葉の言う二次創作的な「セルフ・パスティーシュ」となっている。これについては稿を改めて論じる予定である。

しかし、庵野自身はそれを敢えてしていない。たとえば、庵野が総監督および脚本を担当した映画『シン・ゴジラ』<sup>46)</sup> 公開前の2016年5月と7月に3回にわたってなされたインタビュー(取材・構成:水川竜介)で、庵野はこの映画と『エヴァンゲリオン』との共通点について次のように語っている。

本作には僕の哲学、作品としての理念と美学は入っていても、思想、イデオロギー等はあまりないんですよ。ほぼニュートラルなんです。取材から出てきた現実を作品として紡いでいるだけなので、観る人の記憶や感情、感性によって前後左右、過去未来と何処にでも傾くと思います。〔中略〕作品自体が固体としての形はあるけど無色透明のような感じとして、お客さんの前に出しています。『エヴァ』と同じく客観的な合わせ鏡になっていると思います。<sup>47)</sup>

この庵野の言が、前掲つげ義春の言と響き合っていることは看過されるべきではない。庵野の「現実を作品として紡ぐ」というスタンスは、まさにつげ自身が語っていた「あるがまま」の「リアリズム」に通底し、それはあくまでも「作品としての理念と美学」であって、そこに「社会批判や哲学的思索」といった「思想、イデオロギー」は込められていない。さらに庵野は次のようにも語っている。

『エヴァ』と同様に観ている人、個々の想像に個性の広がり委ねるといえるか、結局は、観客、お客さんのリテラシーを信じるやり方なんです。直接的な感情ドラマを排して、事象と担当者の対処だけでも面白く感じてもらえる想像力と感性を持っていてくれる観客がいてくれるだろうと。どれほどの方(人数)がいてくれるのかはわかりませんが、今回も観客を信じる映画作りに徹しています。<sup>48)</sup>

つまり、稲葉が指摘するように「不愉快さと完成度の低さこそが、ファンたちを二次創作へと駆り立て、『エヴァンゲリオン』を単なる作品から「産業」へ、「文化」へと暴走的に肥大化させていったきっかけ」となったにせよ、『エヴァ』にはもともとから観る者の「二次創作欲望」をかきたてる、多様な解釈を可能にする作者のストラテジーとしての作品「理念と美学」があったともいえよう。

### 3. 2. 『エヴァンゲリオン』のストラテジー

#### 3. 2. 1. 止め絵

たとえば観客の想像力に委ねられたその最たる例が、テレビシリーズ第拾四話「最後のシ者」(脚本:藤川昭夫&庵野秀明、演出:摩砂雪)で見られる。それは、その正体が人類補完計画を遂行する秘密結社ゼーレによって遣わされた第17使徒タブリスだったフィフス・チルドレン渚カヲルが、EVA式号機を操り碇シンジの乗る初号機と対決するクライマックス場面である。カヲルの台詞「ありがとう。君に会えて、嬉しかったよ」の後、初号機がカヲルを握りつぶすまでの1分3秒間、初号機がカヲルを右手拳に捉えた静止画のままBGMとしてベートーヴェン《交響曲第9番》第4楽章のいわゆる《歓喜の歌》の、Andante maestoso(歩くような速さ

46) 『シン・ゴジラ』については以下の拙稿も参照されたい。木村直弘「<sup>アンネリダタンツエーリン</sup>『（）蠕虫舞手』あるいは「tube」としてのシン・ゴジラ——『シン・ゴジラ』における『春と修羅』の含意をめぐる試論——」(『賢治学』第5輯, 東海大学出版部, 2018年, 36-82頁)。

47) 庵野秀明責任編集『ジ・アート・オブ・シン・ゴジラ』(株式会社カラー, 2016年) 523-524頁。

48) 同前, 510頁。

で荘重に) から Adagio ma non troppo, ma divoto (ゆるやかに しかしあまりゆるやかになりすぎず、敬虔に) にかけての部分<sup>49)</sup> が流される。BGMがなければ完全に放送事故であるこのシーンは、人類の未来と引き換えに渚カヲルを握り潰すかどうか碇シンジが葛藤している場面と捉えれば、何も起こらないことによる「不愉快さと完成度の低さ」=手抜き の例、と割り切るにはあまりにも「意味深」であるため、BGMの歌詞などを手掛かりに多様な解釈を惹起させる。

ちなみに、この戦略は、庵野オリジナルのものではない。映画学者・北村匡平によれば、こうした技法は、「日本式リミテッド・アニメーション」として手塚以来続く「現代日本アニメーションの表現史を捉えるのに欠かすことのできない流れ」に位置づけられる。すなわち、テレビアニメ『鉄腕アトム』毎週1回の連続放送をこなすため手塚が産み出した対策が動画枚数の削減であり、ディズニー的な滑らかなキャラクターの動きを棄て、敢えて「止まっている絵」を基本にカメラワークや編集によってそこに運動イメージが付与されることになった。そこにはマンガという「静止画」で表現してきたマンガ家ならではの発想がある。つまり、前掲・庵野の静止画シーンも、こうした「絵を動かさず一定の時間一枚の絵を見せる「止め絵」という技法を用いたものであった<sup>50)</sup>。

さらに北村はこうした「日本式リミテッド・アニメーション」の聴覚情報についても興味深い指摘をしている。動きの情報がない静止画はともすれば冗長・退屈ととられてしまうが、実際には声や効果音が付くことによってそれを回避し、新たなイメージを喚起することに成功する。それは、ディズニー的な滑らかな動きだけではなく「リップシンク Lip Synch」、すなわち口の動きと声の一致も棄てたことを意味する。北村はこうした流れの淵源を「伝統芸能である文楽から活動弁士にいたる口と声の不一致の潮流として理解すべき」とし、その影響は、「庵野秀明の『新世紀エヴァンゲリオン』(一九九五～九六)における静止画的イメージに付される内省的ナレーションの多用や、実写を超える架空の風景と平面的な人物を止め絵的な美学によって描き出す新海誠など作家性の強い作品、あるいは広く大衆に見られてきた『ドラえもん』や『サザエさん』など枚挙に遑がない」ほど広がっているとす<sup>51)</sup>。

### 3. 2. 2. 「止め絵」としての「文字」

また、「意味深」喚起のための仕掛けの一つに、庵野作品特有の「言葉遊び」がある。たとえば、「渚カヲル」の「渚」は偏と旁を分けると「シ者」=「使者」(使徒)=「死者」,「カヲル」の「カ」は「オ」,「ヲ」は「ワ」,「ル」は「リ」と、「オワリ」の各字をそれぞれ五十音順に1つ後にずらしたもので、姓名を合わせると「シ者オワリ」=「最後の使徒」となり、第貳拾四話のタイトル「最後のシ者」と関連づけられていることがわかる。

庵野のこうした「文字」への拘りは、言葉遊びに止まらず、映像表現としての「文字」も作

49) 総譜595小節から始まるのがいわゆる「抱擁」の主題の部分で、その歌詞は「Seid umschlungen, Millionen! / Diesen Kuss der ganzen Welt! / Brüder, überm Sternenzelt / Muß ein lieber Vater wohnen. // Ihr stürzt nieder, Millionen? / ~ (抱きあえ、もろびとよ! / このくちづけを全世界に! / はらからよ! 星空のかなたには / 必ずやいとしき父がおわすのだ // ひざまずくか、もろびとよ? / ~)」と続く。このうち、BGMのみとなってクローズアップされる部分617-633小節の歌詞は「Vater wohnen. Brüder, überm Sternenzelt muß ein lieber Vater wohnen. Ihr stürzt nieder, Mi」で、調性的にはト長調(～Vater)→ヘ長調(wohnen～wohnen)→ト短調(Ihr～)となり、ヘ長調部分が主体となっている。同曲について詳しくは、土田英三郎解説の総譜『ベートーヴェン交響曲第9番ニ短調作品125(合唱付)』(音楽之友社、2003年)ii-xvi頁を参照のこと。

50) 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)166頁。

51) 同前、168頁。



品における重要な要素と捉えられている。テレビシリーズ第拾四話「ゼーレ、魂の座」(脚本：庵野秀明、演出：大塚雅彦&安藤健)での典型的な例を挙げれば、黒地に白く抜かれた極太の明朝体「マティス-EB」(いわゆる「エヴァ明朝」)で漢字の大写しを多用したカットの連続がみられる。そこでは、たとえば「エヴァ初号機、／頭部破損、／制御不能」→〈初号機のアップ〉→「完全に沈黙」→「後、」→〈動き出す初号機〉→「暴走」(〈 〉は映像のみのカット。以下同じ。)といったように、名詞や体言止めの漢字が多用されるため、漢字の表意性がより強調されることになる。たとえば「完全に沈黙後、」とは括られず、「完全に沈黙」「後、」とカット割りされると、そこには説明を超えた何かしらの意図があるかのように思われるし、一瞬映された初号機の動きの後のカットにただ漢字2文字で「暴走」と大写しされると、それがどのような「暴走」なのか、観者「個々の想像」に委ねられることになる。前述のとおり、この手法も単に映像を作る手間を省略したのだらうと勘ぐられる危険性があり、まさに「不愉快さと完成度の低さ」を自ら曝露している証左ともとれようが、庵野的にはそれは彼の美学に基づくストラテジーの一つということになる。

### 3. 2. 3. ドイツ語使用の術学性

それは漢字だけではない。そもそもEvangelionを「エヴァンゲリオン」とドイツ語読みさせていること自体象徴的だが、ゼーレ (Seele=魂)、ネルフ (Nerv=神経)、ゲヒルン (Gehirn=脳)あるいは新劇場版ではヴィレ (Wille=意志)、ヴンダー (Wunder=不思議)など、ドイツ語の術学的使用も『エヴァ』のストラテジーの一つである。ドイツ語使用には、『エヴァ』の心理あるいは脳内葛藤劇的側面を暗示するためフロイトに代表されるドイツ語圏の心理学への連想を否応なく喚起する効果もある。加えて、ドイツ語の名詞の冒頭は必ず大文字になるため漢字同様角張った視覚イメージを喚起すること、同じくどんだん語を繋いで長い単語を作ることができること(たとえばEierschalensollbruchstellenverursacher=卵殻割器)も使用理由の一つに挙げられよう。

ここでは、旧劇場版『新世紀エヴァンゲリオン劇場版 シト新生』(脚本・総監督：庵野秀明、構成・脚本：薩川昭夫)の「DEATH篇」(監督：摩砂雪)の、映画タイトルが登場するカット直前のシークエンスを例に挙げよう。まず、〈体育館にぼつんとおかれたパイプ椅子に陽があたり床に長い影を落としているところにチェロをかついだシンジの影が登場する天井からのカット〉+足音→「長野県第二新東京市／(旧松本市)」+足音→「第三中学校講堂内」+足音→「弦楽四重奏／練習開始二十二分前」+立ち止まる音→〈開けられたチェロケースとこれから弾く曲の総譜〉+調弦音→「チェロ／——第四弦」+調弦音→〈パイプ椅子に腰掛けてチェロを調弦するシンジの下半身後ろ姿のアップ〉+調弦音→「調弦」+調弦音→〈チェロを構えたため息をつくシンジの横顔のアップ〉→「Johann Sebastian Bach／Suiten für Violoncello solo Nr. 1 / G-dur, BWV. 1007」+椅子が軋み楽器を構える音→「1. Vorspier」→〈弾き始めるシンジの後ろ姿(一瞬)〉+楽器を弾き出そうと動き出す音→オープニング・タイトル「NOIREGNAVE (実際は右から左へと文字が反転表記) / :DEATH」+実際のバッハの前奏曲冒頭、という流れになる。ここで漢字はすべて名詞であり、それぞれ画面中央に縦書きで大写しされるが、たとえばすでに調弦の音が響いているカットの後に改めて「チェロ／——第四弦」やら「調弦」という「文字」カットが割り込むと、単に調弦が行われているという状況説明以上の想像が求められているかのように思える。その疑心暗鬼は、「Vorspier」というスベルミス(正しくはVorspiel、実際の楽譜ではドイツ語ではなくフランス語由来のPrelude)でさえ、シンジの同居人でドイツから来日したセカンドチルドレンの惣流・アスカ・ラングレー(日本人とドイツ人

のクォーター、国籍は米国の設定)の曖昧なドイツ語(テレビシリーズ第八話「アスカ、来日」および第貳拾貳話「せめて、人間らしく」参照)も相俟って、そこに何か意味があるのではと穿った見方をさせさえる。

しかしいずれにせよ、これらには作者による意味づけは行われていない。そこにあるのは仕掛け=装置のみであり、解釈=意味付けは観者に委ねられている。そして、社会学者・宮台真司が指摘するように「全ては『エヴァンゲリオン』最終2話が示すように、碇シンジのファンタズムにしか過ぎません」<sup>52)</sup>ということになると、そこに現れてくるのは、まさにつげ義春の言っていた「意味がないと物ごとは連関性が失われ、すべては脈絡がなくなり断片化し、時間も消え、それがまさに夢の世界」という状況である。しかし、これはいわばつげの(そして恐らく庵野も)目指した非「芸術」化のプロセス上にあるストラテジーでもある。

しかし作家側のそうしたストラテジーも、たとえば、つげが「美術と文学の世界からも高い評価を集め、その作品を読み解く試みを誘発」することを芸術院会員推薦理由が評価していたように、多様な解釈を惹起すればするほどその作品は「知性化」の対象となって〈芸術化〉されることになる。たとえば、前出・山下裕二は「つげ作品は「芸術」か」と問われた際、「マンガは美術か」なんて議論すること自体、無意味なんですよ。そんなこと、美術を上位に置いている人が言っているに過ぎないわけで、僕にとっては美術が上位でマンガが下位だなんて意識は、最初からさらさらなんです」<sup>53)</sup>とも語っているが、実際は、日本美術史の中に(つげが突出してその頂点にいと山下が考える)マンガという分野を位置づけてしまっているの言うまでもない。

では、そのような状況で成り立つartificaitonの条件とは何か。当然、そこに作家の「思想」が込められる必要はない。必要なのは「形式」である。

### 3. 3. 「有意義的形式」(Significant Form)

たとえば、ここではアメリカの哲学者スザンヌ・ランガー(Susanne Langer 1895-1985)の考え方を紹介しておこう。ランガーは、芸術作品と単なる「加工品」とを区別するものは何か、前者の卓越性は何によって与えられているのかという問いから出発し、「今日では芸術を快の経験つまり感覚的満足としてよりも**有意義な**現象として扱う傾向が強くなっている」と指摘する<sup>54)</sup>。それは、(前述の稲葉の指摘とも共鳴するが)現代芸術の多くがもつ「不快さ」を考えれば首肯しやすいことであり、また多くのメディアや博物館・美術館などを通して芸術作品にアクセスしやすくなった現代では、一般大衆においても、もはや芸術が直接感覚に訴えるものばかりではないことは広く認識されている。

そこでランガーが要請するのが「**有意義的形式**」の概念に基づく新しい芸術哲学<sup>アイデア</sup>である。たとえば描く対象を単に認識するだけでは芸術表現に生命を与える「着想」にはならない。すなわち「芸術的着想は常に「より深いところにある」想念である。」<sup>55)</sup>よって、芸術作品の卓越性(単なる加工品との差異)を示すためには、その作品に隠された「内容」だけでなく、その

52) 宮台真司「『シン・ゴジラ』に勇気づけられる左右の愚昧な観客と、「破壊の享楽」の不完全性」(『シン・ゴジラ』をどう観るか)、河出書房新社、2016年)54頁。

53) 山下、前掲「総解説」、53頁。

54) スーザン・ランガー『シンボルの哲学——理性、祭礼、芸術のシンボル試論』(塚本明子訳、岩波書店、2020年)387頁。Susanne Katherina Langer, *Philosophy in a New Key: A Study in the Symbolism of Reason, Rite, and Art*. Third Edition (Harvard University Press, 1957, 3/1963) p. 205.

55) 同前、388頁。(=*ibid.*, p. 206.)

「有意義的形式」、すなわち「芸術家ならだれでもそれこそが真の問題だと知っている、当の形式を芸術的な意味において「有意義」にする**形式の完成**」<sup>56)</sup>に注目する必要がある。

となると、芸術の形式面にアクセスする最もわかりやすい方法は、「純粋な<sup>デザイン</sup>意匠」の研究ということになる。しかし、それは視覚的な芸術作品には適用しやすいが、たとえば建築や陶器の場合、意匠は「装飾」として現れてくるものであり、ましてや造形芸術でない詩などにはあてはめにくい。そこでランガーは、非描出的な芸術である音楽を取り上げ、それが「純粋形式を装飾としてではなく、まさにその本質として展示している」という点に注目させる<sup>57)</sup>。すなわち、

もし音楽になんらかの有意義性があるとすれば、それは兆候的なものではなく意味論的なものである。明らかにその「意味」は情感を引き起こす刺激でも、また情感を伝える信号でもない。もし音楽が情感的な内容を持つとすれば、その「持つ」は言語が概念的な内容を「持つ」のと同じく、**シンボリック**に持つのである。音楽は通常情感に由来するのではなく、また情感を惹き起こすためでもない。条件付きではあるが強いて言えば、情感についてのものであるとはいえよう。音楽は感情の原因でも、これを癒すものでもなく、その**論理的な表現**なのである。ただこの役割についても音楽には特別な働き方をするので言語とは共約不可能であり、イメージや身振りや祭儀などの現示的なシンボルとすら、共約でない。<sup>58)</sup>

ランガーはまた、「**最高の状態における音楽は明らかにシンボリック形式であるが、あくまで成就されない未完成のシンボル**」であり「慣習の意味をもたない有意義的形式」<sup>59)</sup>であるとも指摘する。前掲・庵野が語る「作品自体が固体としての形はあるけど無色透明のような感じとして、お客さんの前に出しています」（あるいはつけの「あるがまま」）というスタンスは、まさにこの「未完成のシンボル」＝「慣習の意味をもたない有意義的形式」に当たるといえるだろう。そして、それはウォルター・ペイターの有名なアフォリズム「すべての芸術は絶えず音楽の状態に憧れる」<sup>60)</sup>に象徴される、19世紀以来の芸術の純粋化（抽象化）の延長線上に位置づけられる。原作者が監督（演出）の役割も担うことによってその美学や理念がその作品に一貫して反映されているという意味で、庵野のテレビアニメ&アニメ映画は〈芸術化〉されやすい作品であると言える。では、そうでない場合はどうであろうか。

#### 4. 「劇場版」のartification

そうでない場合とはどういう場合か。手塚にせよ、宮崎にせよ、そして庵野にせよ、そのアニメやアニメ映画は、基本的に自らが原作・脚本・監督を担当しており、その作家としての哲学は自作に反映されやすく、それがartificationの対象になりやすいものであったことは、前述の通りである。しかし、アニメの「アニメ映画化」、すなわち所謂「劇場版」化では事情が異なる。

56) 同前, 391頁。(=*ibid.*, p. 208.)

57) 同前, 392頁。(=*ibid.*, p. 209.)

58) 同前, 405頁。(=*ibid.*, p. 218.)

59) 同前, 440-441頁。(=*ibid.*, p. 240.)

60) 富士川義之編『ウォルター・ペイター全集1』（富士川義之訳、筑摩書房、2002年）93頁。Walter Pater, *The Renaissance: Studies in Art and Poetry*. (London: Macmillan, 1873, 4/1893) p. 141.

たとえば、世界中にファンダムをもつ尾田栄一郎のマンガ『ONE PIECE』であれば、1997年から『週刊ジャンプ』で連載が続くマンガ原作、1999年10月よりフジテレビ系列で放映が続くTVアニメ版、そして2000年3月公開の『ワンピースONE PIECE』を皮切りに、日本映画の歴代興行収入第4位となる大ヒットを記録した2022年8月公開の『ONE PIECE FILM RED』に至るまで15本制作されているアニメ映画版（いわゆる「劇場版」）、さらには2023年8月からNetflixで配信が開始された実写ドラマ版（製作総指揮は原作者）がある。

ここで注意したいのは、ほぼ毎年のようにアニメ映画化されている「劇場版」全15作の監督・脚本は原作者ではないということである。ちなみに、原作者が製作総指揮を務めたのも2009年12月公開の第10作『ONE PIECE FILM STRONG WORLD』のみで、「総合プロデューサー」としてクレジットされたものも、第12作『ONE PIECE FILM Z』（2012年12月公開）、第13作『ONE PIECE FILM GOLD』（2016年7月公開）そして前掲第15作、それに最近の実写ドラマ版と数少ない。

もちろん、「製作総指揮」という関わり方は名前だけのものではなく、たとえば実写ドラマ版公開にあたってのインタビュー<sup>61)</sup>で尾田は、Netflix側が原作者の満足するまで公開（配信）しないと約束し、尾田も脚本をチェックして意見を伝えて原作が正しく映像化されるよう「番犬のように振る舞った」と語っている。しかし、それは実際の演出も担当したというレベルの関わり方ではもちろんなく、脚本や監督・演出家たちは別にいる。つまり、テレビアニメ版にせよアニメ映画版にせよ各作品の監督・脚本は原作者ではないため、「マンガ作家」としての尾田栄一郎の美学や「思想」がどこまでそれらに反映されているかは不分明となる。

となると、たいいて原作者に比べればはるかに無名の監督<sup>62)</sup>が制作することが多い劇場版はartificationの対象に入りにくいことになるが、実は必ずしもそうではない。たとえば原作を原作者以外が自分なりに解釈し「二次創作」した劇場版も〈芸術化〉されうる。では、その条件は何か。当然、そこに作家の「思想」が込められる必要はない。必要なのは前述のとおり「有意義的形式」である。

たとえば、すでに前稿で連続テレビドラマ「あまちゃん」第152回を分析した際も言及したとおり、実際放映された番組＝〈作品〉は、原作者（脚本家）よりも演出家（現場では「監督」と言われることが多い）によって、まさに前掲ルルーの言う「内密に物語の組織化」と言えるartificationが行われていた。つまり、原作にはない「有意義的形式」が演出家によって付与されていたのである。

そこで、テレビアニメの「アニメ映画化」、すなわちいわゆる「劇場版」化におけるartificationについて考察するにあたり、最後に改めてその具体例を挙げ分析を行いたい。その事例とは、『帰ってきたドラえもん』である。

#### 4. 1. 劇場用アニメ映画『帰ってきたドラえもん』

1969年より小学館の学習雑誌で連載が開始された藤子・F・不二雄（1933-1996）によるマン

---

61) Charles Solomon, "New York Times Interview: Eiichiro Oda, One Piece's Creator Hopes to Defy 'a History of Failure'", *The New York Times*, Aug. 29, 2023, <<https://www.nytimes.com/2023/08/29/arts/television/one-piece-eiichiro-oda-netflix.html>>

62) ちなみに、『ワンピース』劇場版第6作『ONE PIECE THE MOVIE オマツリ男爵と秘密の島』（2005年3月公開）を監督したのは、2002年ジブリ映画『ハウルの動く城』の監督を降板し東映に復帰した細田守で、この作品を最後に東映から独立後、アニメ映画『時をかける少女』（2006年7月公開）および『サマーウォーズ』（2009年8月公開）でブレイクすることになる。

が『ドラえもん』が最初日本テレビ系列でテレビアニメ化されたのは1973年で、その後テレビ朝日系列で1979～2005年、2005年以降、とテレビシリーズ化されている。これら原作マンガおよびアニメは国内外で幅広く人気を誇り、『エヴァ』同様、謎解き本や研究書も枚挙に遑がない<sup>63)</sup>。ただし、「ドラえもん学」の提唱者として知られる教育学者・横山泰行が研究対象を「藤子・F・不二雄が描いた漫画」に限っているように、先行研究では基本的にマンガ『ドラえもん』がその考察対象の核に置かれていることが殆どである。

前掲『ワンピース』同様、『ドラえもん』にも多くのアニメ映画版＝「劇場版」があり、1980年より毎年3月春休み前の時期に東宝から配給されている。しかし、『ワンピース』等とは異なり、映画版で「原作・脚本」とクレジットされているのは「藤子不二雄」または「藤子・F・不二雄」＝藤本弘だが、実際は、映画制作開始よりも少しだけ早く藤本が『月刊コロコロコミック』（小学館）に連載を開始する「大長編ドラえもん」を元に映画監督が撮る同時進行方式を取り、原作マンガの刊行は映画公開後となった。つまり、多くの「大長編ドラえもん」シリーズには「連載マンガ版」「映画版」「単行本マンガ版」があることになる。ちなみに、1996年の原作者・藤本没後も現在に至るまで「映画ドラえもん」シリーズの制作は続けられており（2005年の声優交代後は、基本的に新作かりメイク作）、2024年3月公開の『映画ドラえもん のび太の地球交響楽』（原作：藤子・F・不二雄、監督：今井一暁、脚本：内海照子）が通算第43作目となる。

これらの「大長編ドラえもん」には、併映される短編があることが多く、たとえば、通算第19作で藤本没後第1作となる、マンガ原作を藤本の生前にチーフアシスタントを務めていた萩原伸一が担当した1998年3月7日公開の『ドラえもん のび太の南海大冒険』（監督：芝山努、脚本：岸間信明）の場合は、『ザ☆ドラえもんズ ムシムシぴょんぴょん大作戦！』（監督：米たにヨシトモ、脚本：米たにヨシトモ&寺田憲史）と『帰ってきたドラえもん』（監督：渡辺歩、脚本：城山昇）が同時上映されている。

さて、このように数ある『ドラえもん』作品の中から、今回、「劇場版」のartificationの分析対象として選んだのは、この1998年の『帰ってきたドラえもん』である（2014年にも同名の3Dアニメ映画版が公開されているが、今回は扱わない）。分析に入るまえに、データを確認しておこう。

まず、この映画のタイトル『帰ってきたドラえもん』であるが、実際原作となったのは、本家、藤子・F・不二雄による、二つのマンガ、すなわち「さようなら、ドラえもん」（1974年）<sup>64)</sup>と「帰ってきたドラえもん」（1975年）<sup>65)</sup>で、2話を一つの物語に繋げている。それは、この映画に先立って制作され1981年1月3日に放映された同名のテレビアニメ版（演出・コンテ：

63) たとえば、主なものを挙げておくと、雪書房編『ドラえもん全百科』（小学館、1979年）、雪書房編『ドラえもん全百科 続』（小学館、1979年）、『新ドラえもん全百科』（小学館、1980年）、南博編『ドラえもん研究—子どもにとってマンガとは何か』（ブレーン出版、1981年）、『ドラえもんひみつ大事典』（小学館、1985年）、国際ドラえもん学会編『ドラえもんの鉄がく』（につかん書房、1993年）、いそほゆうすけ編『決定版ドラえもん大事典』（小学館、2001年）、渡部昇一&横山泰行『ドラえもんの謎』（ビジネス社、2003年）、横山泰行『ドラえもん学』（PHP研究所、2005年）、世田谷ドラえもん研究会編『ドラえもん研究完全事典 新装版』（データハウス、2005年）、『ドラえもん最新ひみつ道具大事典』（小学館、2008年）、世田谷ドラえもん研究会編『『ドラえもん』の秘密 第3版』（データハウス、2011年）、中川右介『読解！「ドラえもん」講座—世代・フェミニズム・国際政治・スクールカースト・郊外と家族』（イースト・プレス、2019年）、ドラバケ世代DD編『「ドラえもん」の謎』（データハウス、2012年）、松谷容作「マンガを語るもう一つの方法—認知心理学を援用した『ドラえもん』分析を通じて—」（神戸大学文学部芸術学研究室編『美学芸術学論集』第8号、2012年、16-32頁）など。

64) 藤子・F・不二雄「さようなら、ドラえもん」（『ドラえもん』第6巻、小学館、1975年）168-177頁。全68コマ。

65) 藤子・F・不二雄「帰ってきたドラえもん」（『ドラえもん』第7巻、小学館、1975年）5-16頁。全88コマ。

横山裕一郎、作画監督：富永貞義）が、この2作を組み合わせる制作されていることに由来し、実際、菊池俊輔の音楽などはそのまま映画化にあたって転用されている。

#### 4. 1. 1. 原作マンガのストーリー：「さようなら、ドラえもん」

「さようなら、ドラえもん」の原作ストーリーは、以下のようになる。いつものようにジャイアンにいじめられ家に逃げ帰ったのび太は、いつか使った喧嘩に強くなる道具を貸してとドラえもん頼むが、ドラえもんは「ひとりでできない喧嘩ならするな」と断わり、その勢いで、それまで言いだせなかった「未来の世界に帰る」ことを打ち明ける。のび太は帰らないとだだをこねるが、親にも説得され、最終的にそれを受け入れる。最後の晩、一つ布団に入ったが眠れない2人は公園に散歩に出掛け、ドラえもんは実はのび太が心配であることを伝えるが、のび太は大丈夫だと約束する。感動したドラえもんは涙を見られたくないので、その場を離れるが、独りになったのび太は寝ぼけて歩いてきたジャイアンに遭遇し、昼間の喧嘩の続きをすることになる。その際、のび太はジャイアンに、ドラえもんの助力を受けずに喧嘩をすることを提案し、探しに来たドラえもんから隠れた後、喧嘩をしボロボロにされるが、自力でジャイアンに勝たないとドラえもんが安心して帰れないと諦めない。一方、帰宅したドラえもんは、のび太が帰宅していないことに気づき、再び公園に向かうと、そこでやっとジャイアンに勝利したのび太を見つけ、感動しながら一緒に帰宅する。翌朝のび太が寝ているうちにドラえもんは未来の世界に帰るが、起きたのび太は心配しないでとこやかに心の中で思う。

#### 4. 1. 2. 原作マンガのストーリー：「帰ってきたドラえもん」

次に、「帰ってきたドラえもん」の原作ストーリーも紹介しておこう。ドラえもん一人でちゃんとやってみせると約束したものの、部屋にこもって気落ちした毎日を送っているのび太は、母に励まされて気持ちを入れかえ、外出する。そこにスネ夫がやってきてツチノコを見つけたというので、のび太も公園に向かうが、土管の中に追い込んだというツチノコは実はイヌで、のび太は追いかけてしまう。さらに途中会ったジャイアンにはドラえもんに会ったと告げられ、会いたい一心で一目散に帰宅するが、そこにドラえもんの姿はない。のび太は帰ってきたドラえもんを歓迎しようと貯金を全部はたいてドラえもんの大好きな焼売を買に行くが、その途中で会ったジャイアンとスネ夫に、今日が「四月馬鹿」であり、騙されたのが悔しかったらお前もウソをついて見ろとけしかけられる。ドラえもんが帰ってきたのは嘘と知ったのび太は帰宅し涙を流すが、以前ドラえもんが、我慢できないことがあった時には使って、と置いていったひみつ道具があることを思い出し、そのドラえもんを象った箱を開けると、そこには喋ったことが全部嘘になる飲み薬「ウソ800 [エイトオーオー]」の瓶が入っていた。「四月馬鹿」にはちょうどいいと、のび太はそれを飲んで再び公園のジャイアンたちのところに戻り、急に雨を降らせてびしょ濡れにさせたり、イヌをけしかけて追わせたり、ジャイアンの母にジャイアンをこらしめさせたりする。しかし、そんなことをしても結局ドラえもんは戻ってこないとがっかりしつつ帰宅すると、自室にドラえもんが帰ってきていた。それは、「ウソ800」を飲んだのび太が「ドラえもんはもう帰ってこないんだから」と言ったからだったことがわかり、2人は泣きながら抱き合って再会を喜ぶ。

#### 4. 1. 3. 「帰ってきたドラえもん」テレビアニメ版と映画版の相違点

さて、テレビアニメ版も映画版も基本的にはこのストーリーを骨組みとして作られている

が、映像化にあたっては多くの情報がプラスされることになる（ちなみに、テレビアニメ版<sup>66</sup>）は21分、映画版<sup>67</sup>）では27分の長さである）。

テレビアニメ版では、冒頭に、公園でジャイアン、スネ夫、のび太らがメンコで遊んでいるところをドラえもんが眺め部屋に戻って空を見上げるシーンの追加、ドラえもんがのび太に未来へ帰ると告げるまでのシーンの延長、最後の晩、眠らなくても疲れない薬を二人で飲んでタケコプターで飛遊し、心配するドラえもんに安心してとのび太が煙突の上で約束するというシーンの設定変更などが原作との大きな違いだが、基本的には原作のストーリーをなぞっており、尺を稼ぐために、いわば「装飾」的な台詞が追加されている箇所が多い。

ところが、映画版は、マンガ版&テレビアニメ版とストーリーは基本的に同じであるのに、全く異なる作品となっている。その違いを一言で言えば、マンガ版とテレビアニメ版はストーリーテリングに主眼が置かれているため、その〈作品〉的まとまり、換言すれば構成感が薄いものに対して、映画版は、これが一つのまとまった〈作品〉となるよう、意識的に統一された理念の下に部分と全体が構成されているということになる。

ではこの映画版はどのように「純粹形式を装飾としてではなく、まさにその本質として展示している」のか、すなわちそこにおいてどのような「有意義的形式」が成立しているのか。そこで注目されるのは、ルールの言葉を再掲すれば「その演出がどのように内密に物語の組織化に関与し、かくして作品を観る際の喜びに関与しているか」である。実際、この映画では、（ルールが宮崎作品に見出したような）「ほんとうの映画」的手法やリアリズムが導入され、その独自の芸術性、換言すれば映画世界の創造に関与している。

そしてその演出分析に際して手掛かりとなるのが、この作品に配された数々の映画記号とその意味作用である。フランスの記号学者ロラン・バルトは、映画は「作者が観客に向かって作り上げ、整理した記号によって成り立っている」とし、その美的価値については「作者が、理解可能の限界から離れずに、記号の形式と内容の間に導入し得る距離の関数である」とした<sup>68</sup>）。以下、この映画版『帰ってきたドラえもん』において演出家が導入した記号の形式と内容の間の「距離の関数」＝（バルト風に言えば）「映画記号の修辞学」、具体的にはその「意味作用」を細かく分析することによって、この映画におけるartificaitonを明らかにしてゆく。

#### 4. 2. 映画『帰ってきたドラえもん』におけるヴェクトルの作法

前述のように、映画版はまず〈作品〉としての有機的統一性を担保するために、その基本理念を設定している。その基本理念とはもちろん原作から取られたものであり、監督が勝手に設定したものではない。

原作ストーリーの基本は、「未来に帰っていったドラえもんが現在に帰ってくる」という、改めて文として示せば不思議な事実にある。これをより抽象化すると、「往還」という2文字で示しうる。それは「現在↔未来」という時間的往還だけでなく、当然ドラえもんという存在の空間的往還をも指し示す。つまり、この「↔」は「可逆的」、すなわち逆転可能かつ反復可能であり、その意味ですぐれて「両義的」でもある。

66) DVD『ドラえもん テレビ版スペシャル特大号 春の巻(4)』（小学館、2018年、SDV18078R）所収。

67) DVD『映画ドラミちゃん ミニドラSOS!!!/ザ☆ドラえもんズ ムシムシびょんびょん大作戦/帰ってきたドラえもん』（小学館、2003/年、B00008BDIW）所収。

68) ロラン・バルト「映画における意味作用の問題」（同『第三の意味——映像と演劇と音楽と』沢崎浩平訳、みすず書房 1984年）48-49頁。Roland Barthes, "Le problème de la signification au cinéma", *Revue internationale de Filmologie*, 32-33, 1960, pp. 83-89.

そして、この映画版の演出家は、この（そもそもドラえもん自身が体現している）「可逆性」を作品の基本コンセプトに設定し、それをベクトルの転換という作法に反映することで、この作品を統一しようとする。すなわち、この映画で最も重要なポイントは、基本的に、ドラえもんと「別れ」に関する事象はすべて下向ベクトル（落ちる）、ドラえもんの帰還に関する事象はすべて上向ベクトルで、そして心の葛藤等はこのベクトルの往復もしくは並存で表現されているということである。

以下、その「有意義的形式」を成り立たせている重要なモチーフや映画記号の連関を具体的に検証してゆこう。

#### 4. 2. 1. エイプリル・フール、ウソ800による逆転が根ざすものとしての桜の両義性

たとえば、マンガ版もテレビアニメ版にも描かれている「四月馬鹿 April Fool」は、ただ「嘘をついてよい日」と「ウソ800」との連関、すなわち「うそ↔ほんとう」の逆転という仕掛けのために供されているが、映画版は、さらにこれにマンガ版にもテレビアニメ版にもなかった「桜」をからませることによって、それを「有意義的形式」形成の一つの柱に据えることに成功している。すなわち、ドラえもんが再びのび太のもとへ帰って来るのはエイプリル・フール4月1日であり、当然ドラえもんが未来へ帰ったのは3月31日以前ということになる。「桜」の季節が卒業式と入学式に跨がるイメージがあるように、桜は「別れ」と「出会い」の両義的イメージを胚胎しており、それはまさにドラえもんと別れと再会に重ね合わされている。

#### 4. 2. 2. 青風船の含意：ドラえもんはいつ桜を見たのか

この映画版の秀逸な工夫は、その冒頭シーンにある。以下、細かく画面の動きを追ってみよう。

まず最初のカットでは満開の桜が右半分には配され、左半分は電車の電線が並行して走っている。青い空に浮かんだ雲はその電線に平行して沿うように、すなわち水平方向に右から左に流れる。右下から青い球的なもの（その2/3は隠されたまま）が電車の線路音とともに登場し、中央へと移動、暫く留まる。この時点では、この青い光沢をもった半円が何かよくわからないままだが、次のシーンで、冒頭シーンの引きのカットが映され、電車の線路の下には桜の咲いた公園があり、そこで遊ぶ女の子がもっていた青い風船がその正体であることがわかる。青風船は、女の子の手を離れ、天、すなわち、青い空へと上ぼって行き、白い雲の裏に隠れてしまうのに続き「帰ってきたドラえもん」とタイトルが映し出される。タイトルが消えた後は、背景の青空に白い雲々が左から右へと流れ、右半分には家庭用TVアンテナが映される。ドラえもんの「よいしょっ」という声とともに、ドラえもんが画面下から、まずその青い後頭部から現れ、振り返る。そこでまさに冒頭シーンの青い風船とドラえもんの青い後頭部のイメージが重ね合わされる。次の引きのカットで、青空&左から右へ流れる白い雲々と、のび太の家の屋根の中央に配されたTVアンテナの前にいるドラえもんを背景に、左から右へと延びる満開の桜の枝がフォーカスされる。次のシーンは、左から右へ流れる白い雲々に対して、ドラえもんは左の横顔を見せており、「桜が見られてよかった」と言う……と続いていく。

さてここでは、まさにドラえもんの後頭部と重ね合わされた青い風船が天に上るという上向ベクトルが示されていることが重要である。この時点では、ドラえもんが「桜が見られてよかった」とつぶやく理由は観者にはわからない。そもそもこのドラえもんは「いつ」のドラえもんだろうか。当然、これから未来へと帰っていくドラえもんが現在の桜を見て名残を惜しんでいるかのように取るのが、リメイク版的な見方であろう。しかし、この冒頭のドラえもんは



「(これから) 帰るドラえもん」ではなく、「帰ってきた(ばかりの)ドラえもん」なのである。そのことは、風船が上行する直後にまさにそのタイトル「帰ってきたドラえもん」が映し出されていることで暗示されているのであるが、上向ベクトルがドラえもんの帰還を象徴していることはこの映画を最後まで見ないとわからない。

さらに、ややこしいことに、英語字幕がついたバージョンでは、この日本語タイトルの「帰ってきた／ドラえもん」の上下に分けて「Come Home / Doraemon」という英語が付されている<sup>69)</sup>。これはそのままとれば「帰ってきてドラえもん」の意になり、こうしたドラえもんの帰還の希求も上向ベクトルに含まれている（それは作品中、ドラえもんがいる勉強部屋へ階段を上るのび太の姿が再三描かれることから明らかである）。あるいは、「お帰りドラえもん」の意と取るならば、まさに「帰ってきた(ばかりの)ドラえもん」がそこにいることになる。

#### 4. 2. 3. 下向ベクトルとしての眼鏡、涙、雨、傘と、往還のシンボルとしてのシーソーと桜

次に、桜が重要な役割を果たすシーンは、のび太とドラえもんが夜の散歩に出て公園まで来る場面である。まず公園へ向かって歩いている両者は画面上から下への移動、すなわち下向ベクトルで示され、ドラえもんが未来へ戻る方向に進む。ドラえもんの視線は実は気が向かないその心の動きと同様下向ベクトル、一方上空の満月を吹っ切れた表情で眺めるのび太の視線は上向ベクトルであるが、(のび太は敢えてドラえもんの先を歩き背を向けているため)両者の視線は合わされることがないまま全体は下向ベクトルで進む。このベクトルの並存は、のび太自身の歩みと視線にも存しており、それは取りも直さず、一見吹っ切れたかのようなのび太の、実はドラえもんに去って欲しくない複雑な心中を暗示する。次のカットでは、ベクトルが入れ替わって上空からの俯瞰アングルになり、公園への道に沿って画面下から上へとアングルが移動し、上空の満月を捉える。この上向ベクトルは、最終的にドラえもんがのび太の元に帰ってくるハッピーエンドを暗示するものだが、そこに至るまでには当然いくつものベクトル転換が用意される。

到着した公園で「できることなら帰りたくないんだ、君のことが心配で心配で」と言うドラえもんを背に向けたまま、のび太は落ちそうになる涙を拭う。次に満開の夜桜が映し出され、アングルが下へ動くとこの桜が冒頭の公園の桜であることがわかる。その桜を背景にシーソーで画面左手にドラえもん、右手にのび太が座り共に視線を下にししながら(しかしのび太の方は少しにこやかに)、上・下動する。このベクトルの往復が、両者の揺れ動く心の状態を示しているのは自明である(下向…現在から去る・独りになる、上向…現在に戻る・いっしょに居る)。最後は、シーソーのまん中、すなわち支点部分がクローズアップされ、上下動していたシーソーが止まる。次に平行になったシーソーでのび太の穏やかな顔、ドラえもんの暗い顔の順で写される。のび太は笑ってドラえもんを見つめて「心配いらないよ」と言うが、ドラえもんは「ううん」と生返事。次に互いに平衡して動きがない状態の二人が桜を背景に真横からのアングルで捉えられる。

しかし、感動したドラえもんが涙を見せまいとトイレに行くと言ってシーソーから立ち去り、乗ったままののび太側のシーソーが地面についた状態になってから、状況は下向ベクトルが優勢になる。帰ってこないドラえもんを探しに行こうとしたのび太はジャイアンと遭遇、

69) ちなみに、タイトルの対照は文字表記の色分けでも示されており、「帰」が「Home」(赤)、「ってきた」が「Come」(橙)、「ドラ」が「Dora」(青)、「えもん」が「emon」(緑)となっている。

ドラえもんの助けなしで昼の喧嘩の続きをすることにし、探しに来たドラえもんをやり過ごしてから対決する。ジャイアンに殴られ（あの顔にめり込んで顔と一体化しているほどの！）のび太の眼鏡が地面に落下、それでものび太はジャイアンに向かっていき繰り返して地面に叩きつけられる。手をついてのび太が悔し涙を流すと、それに併せて、涙がポツポツ雨になり、再び桜を背景に本格的な雨降りになる。最終的にのび太がは根負けしたジャイアンに勝利し、精根尽きてうつ伏せに倒れ、雨が降り続く中、探しにきたドラえもんと一緒に嬉し涙を流す。さらに引きの画面になり、次に抱き合う両者を上から見下ろすアングルに替わるが、そこでは、ドラえもんが持って来た赤い傘も下を向いているのが捉えられる。

以上のように、この公園シーンでの後半、のび太の身体、眼鏡、涙、傘そして雨といったモチーフは全て下向ベクトルで統一されており、ドラえもんが未来へ帰るストーリーを担保している。このように細かく見てゆくと切りがないが、その後ドラえもんが机の抽斗の中に入り未来へ去るのも下向ベクトルであり、マンガ版とテレビアニメ版にない、未来に戻ったドラえもんとドラミとの会話シーンでは、未来の公園の満開の桜が一斉に散り始めている。つまり、それは下向ベクトルで示されるドラえもんの未来への帰還がどんどん達成されていることの証左でもある。

それは現在における公園の桜でも示される。前述のように、その後ウソ800の威力でジャイアンたちに仕返しができたのび太は、再び公園に戻る。誰もいないシーソーとその支点にのび太の影が重ねあわせられ、桜の花びらが絨毯のようになっているカットの次に、のび太は「ドラえもん、やっぱり僕ダメだよ」とうつぶき涙するが、気を取り直して上を向き「でも、さよならドラえもん」「桜ももう終わりだね」とつぶやき公園を去る。すると、ほぼ散り終わった桜が下から写され、次に桜の上から、画面上部へと歩いて行くのび太の後ろ姿を俯瞰で捉えたアングル（夕陽の影は上から下へ）のカットの次に、花が散った桜の枝から再び花が上向きに咲き始め、桜は満開になる。つまり、この段階で下向ベクトルを象徴していた桜が逆に上向ベクトルに転じたことによって、この後実際に起こるドラえもんの帰還が予告されているのである。

#### 4. 2. 4. 水道の水・とぎ汁から湯気・紫煙へのベクトル転換と、往還のシンボルとしてのダルマ

こうしたベクトルの転換は、さらに細かい表現で示される。たとえば、のび太がジャイアンの嘘を信じて慌てて帰宅しドラえもんを探す場面、台所で母は「来るわけないでしょ。もう二度と来られないって言ってたわよ」と水場で炊飯器の内釜でといだ米のとぎ汁を流し、次のカットではとぎ汁がシンクに流される様子がクローズアップされる。その後、再び水道の蛇口から内釜に水を注ぐカットになり、母は「それにもし帰ってきたんなら、真っ先にあなたに会いに来るでしょ」と語る。そして、わざわざ内釜が炊飯器にセットされるまでご丁寧に描写される。それは何故か。

これは実は伏線である。のび太ががっかりしながら前述の（桜が再び満開になる）公園から帰宅する前のシーンで、夕飯用ののび太一家3人分のハンバーグが置かれたトレイのアップ、次に、台所の洗い場の前で水道を出しながら洗い物をしつつ夕飯の準備をする母の後ろ姿、画面右横にはやはりコップに挿された花、左手には、湯気を上げている炊飯器が見える。帰宅したのび太は、がっかりしたまま階段を上っていく（画面的には上から下への移動）と、次のカットは2階に上がり戸を開けるのび太を後ろから捉える。次はのび太目線のカットで、戸を開けると目の前に、東面の窓を向いて背中を向けたドラえもんを発見する。その後、2人が抱き合っ

て涙を流しながら再会を喜ぶ様を、両親がよかったなと階段下から見上げて語るシーンがくるが、その際父の手の煙草からは紫煙が一筋立ち上っている。そして再びハンバーグのトレイが写され、ドラえもん分の1個が足されるカットになる。

つまり、野比家にまだドラえもんが帰還していない状況は、流されるとき汁や水道の水という下向ベクトルで象徴されるが、そこから洗い物の下向ベクトルと炊飯器から上る湯気という上向ベクトルの並存によって、状況が変化（すなわち逆転）しつつあることを暗示し、最終的に立ち上る紫煙と階下から2階を眺める視線という上向ベクトルによって、ドラえもんの帰還が確定されることになる。ちなみに、この父絡みでは別のベクトル転換の伏線もある。映画前半、父が帰宅して着替え中ドラえもんが未来に帰ることを知らされるシーンでは、「そうか、帰るのか。」という言葉と同時にネクタイを下に引っばってほどく動作が行われており、これもドラえもんが未来へ去るという下向ベクトルを補強する表現であった。

このような湯気と水道蛇口からの水といった上向ベクトルと下向ベクトルの並存だけでなく、それらを往復する表現もある。最も分かり易い例が前掲のシーソーであるが、実は、マンガ版にもテレビアニメ版にもないモチーフとして、ダルマのエピソードがある。前述の着替えのシーンのあと、様子見にのび太の部屋に入った父は、押し入れを開けて、うずくまって泣いているのび太を発見、「ずっと前にも似たようなことがあったな」（祖母が死んだ時そうやって押し入れで泣いてたな）と慰める。「お前ちっとも変わってないな」「のび太、下で待ってるからな」と言って父が去ると、のび太はおもちゃ箱からダルマを取り出し、ここで祖母生前の回想シーンになる。「おばあちゃん、僕ダルマになる。ころんでもころんでもちゃんと独りで起きる。だから心配しないで。」という出来事を思い出し、気を取り直したのび太は流れる涙を拭いて、押し入れの中で立ち上がるが頭を打って倒れ込む。そして、手から離れたダルマは揺れはするものの、そのまま立っているのがクローズアップされる。このシークエンスで、シーソー同様、心の葛藤がその往還する動きに仮託されているのは言うまでもない。

#### 4. 2. 5. アンビヴァレンスの記号としての黄色の水仙

さて、桜やダルマと同様、マンガ版にもテレビアニメ版にも登場しないが、映画版では記号として最もあざとく強調されているものに、のび太の机の上のピンク色のガラス花瓶に一本挿しされた黄色い水仙の花がある（テレビアニメ版ではのび太の母が花の挿された花瓶をもつ場面が2回登場するが、そこには何の「仕掛け」感もない）。これが前述の「止め絵」的な「意味深」効果を狙ったものであるのは言うまでもない。

水仙の花びらが1枚だけ、魔法のかかる場面でよく用いられるウィンド・チャイムのキラキラ効果音と共に散り落ちるのがクローズアップされるカットは、まずドラえもんがのび太に「未来の世界に帰る」と言い出そうとする言い淀む場面で登場する。次に、ドラえもん最後の晩、大きく映し出された満月からその下から上への目線を維持しつつ天井の蛍光灯が重ね合わされ、天井に向けられたのび太&ドラえもん目線のカットから反転して、一つの布団に二人で入っている場面に入れ替わる。「のび太君寒くない？」という問いの次に、画面は布団が足らず寒そうにしているのび太が「平気だよ」と嘘をつくとき、次に机上のガラス花瓶に指された水仙の花（部屋は消灯し、月明かりだけしかないのに、色はわからない。）の花びらがまた1枚、キラキラ音と共に散る。

前述のように、公園でのび太は戻ってきたドラえもんから隠れ、ジャイアンと一対一で対決するが、その間に、のび太不在の部屋のシーンが挟まれる。まず蛍光灯が下から見上げるアングルで写され、紐が引かれ（下向ベクトル）電気が点く。次に天井からのアングルにかわり、

敷かれた布団の上で、のび太がいないと不思議がるドラえもん。ここで、また花瓶の水仙の花びらが1枚キラキラ音とともに散る前景から、東側の窓際で外を探すドラえもんの後ろ姿（と窓に映った鏡像）が映し出される。

その後ジャイアンとの喧嘩に勝利して帰宅したのび太がドラえもんの夢を見つつ一人で寝ている横で、涙を流しながら嬉しそうに微笑んでそれを見つめるドラえもんのカットののち、再び、机上の水仙のクローズアップになり、またキラキラ音とともに1枚花びらが散る。それをきっかけにドラえもんは涙を流しながら机の抽斗を開けてその中に入り、寝顔を見つめ別れを惜しみながら、「のび太君、さようなら」と去っていく。

翌朝、目ざめたのび太は、ドラえもんを探すが見当たらない。ところが（ドラえもんがいるかと思って開けた）机の抽斗に、ドラえもんが「困ったときに開けてごらん」「一度だけ、その時君に必要なものが出て来る」と残していったひみつ道具を発見し、涙を流しながらそれを抱きしめる。残り花びら2枚となった水仙の1枚がキラキラ音と共に散るカットが入り、前述の未来の公園のシーンに転換する。その後再びのび太の自室のカットにかわり、机上で元気がなく俯いたのび太の横顔と、水仙ではなく別の赤いと白の花が1輪ずつ挿された花瓶がクローズアップされる。

この赤と白の花の種類はよくわからないが（春に咲くポピーあるいはアネモネか？）、いずれにせよ、赤白挿された二輪挿しはしっかり立っており上向ベクトルであることがよくわかる。それに対して水仙には、一輪挿しという上向ベクトルと、首をうなだれて落花するという下向ベクトルが並存していた。ここで重要なのは、後者が黄色い水仙だとはっきり明示されていることである。黄色い水仙は桜と同時期に咲く花であり、季節的にも合っているのだが、その花言葉の含意とは何か。

一般的に、水仙の花言葉は、その学名がNarcissusであることからわかるようにナルキッソス神話由来で「自惚れ、自己愛」を意味するとされるが<sup>70)</sup>、水仙はバラと同様、色によってもその意味が変化する。黄色の水仙の花言葉は「私のもとへ帰って来て」「私の愛にこたえて」である<sup>71)</sup>。

これらの含意を映画版での黄色の水仙のモチーフに当てはめてみれば、のび太には、ドラえもんと一緒に居たいというエゴイズム＝「自己愛」があり、でも最終的に、ドラえもんがいなくてもやっていけるという「自惚れ」ももつ。しかし、やはり本心は「私のもとへ帰って来て」という思いがずっと渦巻いているという心理状況である、ということになる。つまり、この二重の含意こそ、上向ベクトルと下向ベクトルの並存というアンビヴァレントな状況を象徴するものである。すなわち、実際、本来は一輪挿し＝「私のもとへ帰って来て」の上向ベクトルだが、映画を通して、花びらの落下という下向ベクトル（ドラえもんがいなくても大丈夫）が並存するという表現は、まさにのび太（そして実はドラえもん）心の揺れ動き（シーソー&ダルマ的）そのものを示す装置となっていた。そして（のび太一人を含意する）一輪挿しの水仙の花びらが全て散って（のび太+ドラえもんを含意する）二輪挿しに置き換えられた時に、物語全体のベクトルは上向、すなわちドラえもんの帰還へと反転を開始するのである。

70) 『花と花ことば辞典——原産地・花期・物語・生薬付』（新典社、2003年）90頁。他の意としては「神秘・我欲・利己主義・自尊心・尊敬・片思い」などがある。

71) 黄色の水仙の他の花言葉としては「気高さ・感じやすい心・もう一度愛して下さい」などがある。同前参照。

この映画版の1カット1カットについて逐一解説することは紙幅の関係もあり行わないが、以上見てきたように、この映画版は前掲・ルルーの箇所でも例示したような実写映画の技法だけでなく、特にヴェクトルの逆転という、原作の基本主題（四月馬鹿&ウソ800）に関わる作法を核とし、それはその形式にも直結している。まさに前掲・庵野の引用にあったように、この映画も「哲学、作品としての理念と美学は入っている、思想、イデオロギー等」はなく「ほぼニュートラル」で「取材から出てきた現実を作品として紡いでいるだけ」なので、「観る人の記憶や感情、感性によって前後左右、過去未来と何処にでも傾く」作品になっていると言え、それはまさにランガーの言う「未完成のシンボル」=「慣習の意味をもたない有意義的形式」を成立させている。

加えて重要なのは、様々な記号やシンボルを用いて〈作品〉としての有機的統一が緻密に図られているという点である。前述のように、冒頭の天に上る風船という上向ヴェクトルの意味は、映画最後になってやっとわかる。実際、映画のエンディング・クレジットが流れる背景では、公園でのび太、ドラえもん、ジャイアン、スネ夫が野球をして遊ぶシーンが描かれるが、最終カットは、青空に浮かぶダルマの形をした雲のアップである。つまり冒頭シーンで天に上った青い風船（ドラえもんの後頭部に仮託）はダルマ型の雲になったということになる。なぜダルマなのかと言えば、ダルマとは揺れ動く、すなわち往還する存在であり、それは未来と現在を往還できるドラえもんそのものと重ねられるというわけである。

当然、この映画は、前掲・北村匡平の言う「日本式リミテッド・アニメーション」の流れにも位置づけられうるが、前述の冒頭シーンの解釈は、この映画がリメイク作であるかどうかを知っているか知らないかによっても当然左右される。北村は次のように指摘する。「リメイク映画を観るということは、オリジナル（創造力）のリメイク（模倣）という陳腐な映像経験ではない。そうではなく、リメイク固有の映画経験は、映画作品にもたらされる「テキストの多層化」や「メディアの複層性」によって、豊かな経験として捉え返す必要があるだろう。」<sup>72)</sup> これをふまえると、この映画は、技法、構成、モチーフ、エピソード等々全てが一つの理念に根ざしている点だけでなく、リメイク作として、それまでの「テキストの多層化」や「メディアの複層性」をも取り込んでいるという点も含めて、〈芸術〉作品化としてのartificationが志向されているとみなしてよからう。

## 結語

さて、最後に確認しておかねばならないことは、この映画の演出家＝監督が以上のことをどれだけ意識的あるいは無意識的に演出していたのかという点である。これを監督した渡辺歩（1966～）は、この劇場版『帰ってきたドラえもん』が初めての監督作品であり、その意味で当時は無名であった。インタビュー<sup>73)</sup>によれば、渡辺は、この監督機会が『ドラえもん』に対する愛情や考えていることをおつけるチャンスだと思っていたという。「結果的に、今でも評価の高い作品になりましたよね」という問いに対して、渡辺は、「どうなのでしょう。尺に入りきれないくらい描いてしまいましたし……。」「力いっぱい作った結果、『帰ってきたドラ

72) 北村、前掲書、259-260頁。

73) 宮昌太朗「インタビューFebri TALK：渡辺歩 演出家／アニメーター ③ 大事なことはすべて『ドラえもん』から教わった」、『Febri』公式サイト（2022年7月29日、<[https://febri.jp/febri\\_talk/watanabe\\_ayumu\\_3/](https://febri.jp/febri_talk/watanabe_ayumu_3/)>）

えもん』は作品としてはいびつなものになってしまっていて、まわりには頭を抱える人もいたんです。」と告白し、劇場公開後には、「それまではわりと「自分がよければいい」という感じで作っていたけれども、これだけの人たちが楽しみにしている。彼らを喜ばせないといけなし、初めての人にもわかりやすいものを作らなければ、と」気づいたと答えている。

つまりこの映画で渡辺は、最初の監督作品ということでもいろいろ工夫して盛り込んだが、映画の基本は娯楽であるという原点に立ち戻る必要性も痛感したということになる。当初彼が「自分がよければいい」という感じで作っていた」というのは或る意味、作家主義的なスタンスとも言え、前掲の分析結果が示すとおり、単なるリメイク作に終わらないように、その演出においては、有機的に構成された〈(芸術)作品〉化が意識されていたと言える。それはartificationの身振りにほかならないが、ここで考えておきたいのは、そうした〈(芸術)作品〉化を志向してしまうことの淵源はどこにあるのか、ということである。

その答えとしてここでは、フランスの社会学者ピエール・ブルデュー (Pierre Bourdieu 1930-2002) の所説を援用しておこう。彼は芸術作品について次のように指摘する。すなわち、

自然物との対比によって定義される加工物のなかでも、芸術品というのは、それがまさしく美的意図にしたがって知覚されること、すなわちその機能においてよりもむしろその形式において知覚されることを要求するという事実によって、定義されることになるだろう。〔中略〕技術的な物の世界と美的な物の世界との境界線は、これらの物の生産者の「意図」によって決まるといふことなのだろうか？ しかしじつはこの「意図」それ自体が、さまざまな社会的規範や慣習の所産なのである。<sup>74)</sup>

たとえば、手塚、宮崎、庵野といった原作・脚本・監督を兼ねることが常である存在は、その制作美学が作品に反映されやすいがゆえに、一般に〈芸術家〉と見なされることが多い。しかし、今回取り上げた映画版『帰ってきたドラえもん』のように、マンガ原作、テレビアニメ版ともに数多ある「ドラえもん」作品中極めて人気があり評価の高いものでも、劇場版は〈芸術作品〉とはみなされにくい。しかし、無名の監督でも、芸術作品とはどういうものかという認識に関する「さまざまな社会的規範や慣習」を知るうちに無意識に、〈(芸術)作品〉化への志向＝「意図」を有するようになる。ブルデューによれば、「『大衆』はなによりも、表象やそれを支配する慣習が表象された事物を「素朴に」信じさせてくれることを要求するのにたいし、知識人は表象された事物よりも表象そのもの——文学、演劇、絵画など——を信じる」<sup>75)</sup>ものである。後者のこうした「美的性向」とはすなわち「作品の正統性を認知し、それらの作品がそれ自体として賞讃されるべきものであることを見ぬく適性・能力」<sup>76)</sup>のことであるが、「この種の能力はだいたいにおいて、それと気づかぬうちに習得されてゆくものであり、それは家庭や学校で正統的教養を身につけてゆくなかで獲得される一定の性向によって、可能になるものである」<sup>77)</sup>という。つまり「学校的規範によって公認された文学作品や哲学的著作のような、ある特殊な作品群に親しむことで獲得される正統的性向は、前衛文学のようにより正統性の少ない他の作品や、映画のように学校という場ではあまり公認されていない分野へも広

74) ピエール・ブルデュー『ディスタクシオン：社会的判断力批判Ⅰ』（石井洋二郎訳、新評論、1989年）47-48頁。Pierre Bourdieu, *La distinction : critique sociale du jugement*. (Paris: Éditions de Minuit, 1979), pp. 29-30.

75) 同前、10頁。(=*ibid.*, p. VI.)

76) 同前、42頁。(=*ibid.*, p. 26.)

77) 同前、45頁。(=*ibid.*, p. 28.)

がってゆくもの」なのであり、こうした「一般化傾向は、芸術作品をそれと認知する性向の原理そのものの中に含まれている」とされる<sup>78)</sup>。

確かにここで再び、序で引いた鶴見俊輔の限界芸術論で、各「芸術」が総て「作品」とされていたことを思い出そう。そこでは「限界芸術」に位置づけられた記録映画も「作品」であるがゆえに（前衛芸術が例として配された）「純粹芸術」にもなりうる。すなわち〈芸術化〉の前提は、対象を〈作品〉と見なせるかどうかにかかっているとと言えるだろう。

実際、われわれは〈作品〉という語を濫用しているが、どんな対象にもそれを当てはめているわけではない。なぜならば、「正統的作品はすべて、それ自身を知覚するための規範を押しつけようとする傾向を実際にもっており、ある特定の性向や特定の能力を活用する知覚様式を、暗黙のうちに唯一の正統の様式として規定するものである」<sup>79)</sup>からである。前掲・渡辺歩の「力いっぱい作った結果、『帰ってきたドラえもん』は作品としてはいびつなものになってしまっ」という自省は、自身の内のこうした一般化された正統的作品観へと向けられたものである。しかし、その作品自体は、「あらゆる行為者がそう望むと望まざるとにかかわらず、またそれに適応するすべをもつともたざるとにかかわらず、否応なくこれらの規範に照らして客観的に判定されてしまう」<sup>80)</sup>ものなのであり、その意味で、あらゆる作品がartificationの対象になりうる。

前掲・山下裕二が、美術が上位でマンガが下位だなんて意識はないと言いつつ日本美術史中につげのマンガを位置づけていたことを思い出そう。学校教育や家庭で無意識のうちに習得された〈作品〉観は、その〈作品〉と見なす対象を一般化する傾向にあり、それはいわば知性化としてのartificationに連動しやすい。よって、好むと好まざるとにかかわらず、〈作品〉とみなされたものは、その作家とともに（たとえば日本芸術院のような）芸術制度にとりこまれることになる。それらは「各々のもつ本来の機能が多種多様でありながら、芸術のために作られた場所で展示されることによって中性化するため、純粹に形式にたいして関心をひきつける」<sup>81)</sup>ものとなりがちであることには注意が必要だろう。以上見てきたように、〈作品〉化は娯楽としての映画やテレビアニメにも適用可能だが、前稿で考察した「あまちゃん」や本稿で取り上げた映画版『帰ってきたドラえもん』のように、それがartificationに繋がるかどうかは、結局〈作品〉それ自体が「正統的性向」によっていかに表現され認知されるかに依存しているのである。

#### [付記]

この小論は、2020～2023年度科研費補助金・基盤研究（B）「社会とアートの共進化的動態とartificationの諸相に関する領域横断的研究」（JSPS 20H01576）による研究成果の一部です。

78) 同前, 42頁。(=*ibid.*, p. 25f.)

79) 同前, 46頁。(=*ibid.*, p. 29.)

80) 同前。(=*loc.cit.*)

81) 同前, 80頁。(=*ibid.*, p. 54.)