

高畑勲氏・宮崎駿氏の作品（アニメーションを中心に）にみる環境観（概要）

亜細亜大学客員講師・映像研究家、叶精二氏のお話をもとに首都機能移転企画課で構成。
[より詳しい内容はこちら](#)をご覧ください。

なお、叶氏は「高畑勲・宮崎駿作品研究所」をインターネット上公開されていますので、あわせてご参照ください。

<http://www.yk.rim.or.jp/~rst/>

また、下記文章中、高畑氏、宮崎氏の作品については上記研究所の作品紹介をご参照ください。

<http://www.yk.rim.or.jp/~rst/rabo/filmo/kaisetu.html>

高畑・宮崎作品の特異性と「アルプスの少女ハイジ」

商業アニメーションは、主に子供向けメディアとして発展して来たことから、夢と冒険にあふれたエンターテインメント作品が主流でした。北米圏ではディズニー作品を代表格として、ショービジネス的要素 すなわち、歌って踊れるシーンに溢れた作品が良質のアニメーションだと認識されて来ました。

高畑勲氏と宮崎駿氏は、派手なエンターテインメント性だけでなく、その背後にある生活習慣や舞台背景まで丸ごと創作する作風に挑んで来ました。特に80年代以降は、動植物の生態系を含めた自然環境を非常に詳細に描いて来ました。アニメーションは、1/24秒までクリエイト出来る特性を有する唯一の映像メディアであり、理屈の上では環境描写も完全にコントロール出来ることとなります。両氏の諸作品は、この特徴を十分に活かしたエンターテインメント作品であるという点で稀有な例であると思います。

日本のアニメーション史上、実在の地を模して環境全体を創り出し、そこに相応しい生態系を研究し、そこに生えている植物をしっかりと描き、そこで生活している人々の生活を丸ごと描こうという主旨で制作された作品は「アルプスの少女ハイジ」（1974年）が最初であったと思います。同作品は、舞台とされたヨーロッパでも大変支持されました。この作品は、絵空事の派手なファンタジーが得意と思われてきたアニメーションで、それまで一顧だにされて来なかった生態系や生活習俗、衣食住を描くことで人を感動させることが出来ることを証明したのです。

環境と人間の関係性という普遍的なテーマ

「人間と自然環境の共生を謳う」という高畑・宮崎両氏に共通するテーマは、1968年の高畑氏の第一回監督（演出）作品「太陽の王子 ホルスの大冒険」の頃から変わらず、その後も形を変えて脈々と受け継がれて来たものでした。「ハイジ」は、それが結実化した作品だったと言えます。

もっとも、自然環境と人間の関係性をテーマにした小説は、ジャン・ジオノ（1895～1970年）の「木を植えた男」や、宮沢賢治（1896～1933年）の諸作品などを例に挙げるまでもなく、世界の各地で時代や民族を越えて創作されて来ました。アイヌのユーカラ、アボリジニやネイティブアメリカンの伝説でも、そうしたテーマは度々描かれていると思います。「環境と人間との共生」というエコロジカルなテーマは、有史以来人間社会の根本に関わる普遍的なものであったからでしょう。

そう考えると、「環境との共生」というテーマを捨象して、人間中心主義的な作品を創って来た歴史の方が短いのかも知れません。映画もたかだか100年、日本の商業アニメーションも戦後50年程度の発展史しか有していません。高度経済成長からバブル崩壊後まで一貫して棚上げにされていた普遍的なテーマを、高畑氏と宮崎氏はアニメーションで描いた。その点が画期的だったのではないのでしょうか。

「未来少年コナン」と「風の谷のナウシカ」の違い

「アルプスの少女ハイジ」以降、作品のテーマは同じく「自然と人間」を扱い乍らも様々な変化を遂げて行きます。以下、主に宮崎監督の作品について展開します。

宮崎氏が初めてシリーズ演出を担当された「未来少年コナン」（1978年）は、最終戦争後水没した地球が舞台ですが、自然は回復しつつあり、共生思想を持つ小さな自給自足社会には未来が示されます。一方、最終兵器と機械文明で世界を再統合し、残ったわずかな人間を牛耳ろうと画策する支配者は打倒されます。自然との共生は、人間社会の問題で何とか解決出来るといった印象を受けます。

しかし、映画「風の谷のナウシカ」（1984年）では、最終戦争後千年たっても自然は“腐海”という毒に包まれていて凶暴です。最終戦争の結果、世界は汚染されしまいます。汚染源を浄化する作用を有する“腐海”では、異様な生態系が生まれ、それが人間の生活を圧迫し、近い将来に絶滅するという運命を暗示しているわけです。劇中に「だれが世界をこんな風にしてしまったのでしょうか」というナウシカの台詞がありますが、この構造自体が現代社会の告発を包含していると思わざるを得ません。

この作品は、自然との親和力を有する少女ナウシカが、自己犠牲で戦乱を鎮め、救世主として蘇生し、自然と共生するユートピアを築く という楽観的なお伽噺にも見えますが、宮崎監督のテーマは全く違っていたことが後日分かります。

映画の原作となった自らの漫画版（1982～1994年）では、映画のイメージは全否定されてしまいます。“青き清浄の地”と言われたユートピアには、汚れた大気に慣れた人類は住めないと判明。浄化システムで生命操作された人間だけがそこに住めると判明するものの、ナウシカはシステムを破壊して回復しない汚れた大地で呻吟しながら生きることを選択します。つまり、支配者層や社会システムの内部改変だけでは、環境の根本的な回復はあり得ず、深刻な利害対立を自覚しながら慎ましく生きることが好ましいと示されます。一言で言うと、一挙的解決はないという結論です。

こうした思想的進化は、最終的に映画「もののけ姫」（1997年）に結実化することになります。

このようなメッセージの変化は、「ハイジ」から「ナウシカ」までの10年間に更に環境が悪化したことによると考えられます。たとえば、ダイオキシンなどの海洋汚染の被害が

著しいのは、イヌイトなどの狩猟民だという報告があります。自給自足型の小さな社会に理想郷を求めて、そこに戻ればいいという回帰論は最早神通力を失っています。日本では水田も減らされ、数百年の歴史を持つ里山も開発させられ、回復すべき基盤自体が消滅しつつあります。理想郷も根本的な汚染を抱え、日々縮小しているとすれば、未来社会でそれを楽観的に描いてよしとすることは出来なかったのではないのでしょうか。

絶望の一步手前の生命賛歌

映画「天空の城ラピュタ」(1986年)にも、「ナウシカ」から継承したメッセージが込められていました。機械文明を捨てて、自然と共生する小さな共同体にとどめて、そこで生活していくことが望ましいとするメッセージは、ラスト近くの少女シータの台詞にはっきりと打ち出されていますし、天空に鎮座する科学文明の塊であるラピュタの建造物が崩壊し、中心の大樹が少年少女を救うという展開も象徴的です。

オープニングタイトルの映像は、物語の前史を示します。かつてラピュタ人は、地上を捨てて、科学技術の結晶体である天空に城に君臨するわけですが、内部抗争や戦乱が起きて自滅の道を歩み、何とか地上に逃げ延びた王族の末裔がシータという少女だというわけです。つまり、科学を過信した文明は最終的には滅びる、復活するべきではないというメッセージを感じます。文明に頼る主の人間がいなくなったら、大樹や古代の動物たちに覆われた平和な楽園として表現されている点も、「風の谷のナウシカ」の“腐海”と同じで、興味深いものがあります。

しかし、各作品で「人間が地球上からいなくなれば平和になる」という絶望的な結論が強調されることはありませんでした。これを打ち出すことは「環境を汚してしまって何もやってこなかった」自身に対する諸刃の刃でもあり、ここにどっぷりと漬かってしまえば、「何をやっても無意味」というニヒリズムの虜となるほかありません。宮崎氏の作品からは、これと格闘し、何とか別の結論を模索しようという真摯な努力の痕跡が伺えます。要約すれば「どんなに困難な社会であれ、祝福されない生であれ、人間が生きていくのは素晴らしいものなのだ」という生命賛歌が真のテーマとなっているからです。言わば絶望の深さを自覚した上での希望。これは「未来少年コナン」から「千と千尋の神隠し」(2001年)まで変わらないテーマだと言えます。

こうしたテーマを論文で書くならともかく、エンターテイメントにしようという試みは、非常に画期的だったと言えます。日本映画のテーマは、ある時期までは貧困と差別からの解放であったという説があります。要するに、社会的地位とお金が人を幸福にするという価値観で、専らそれを得る為の努力や挫折を描いてきたということでしょう。しかし、人間は貧しい者も富める者も(程度の差はあれ)共に環境を汚染していて、環境回復は種として取り組まざるを得ないテーマだというわけです。

「となりのトトロ」の隠れたメッセージ

映画「となりのトトロ」(1988年)は「日本人の原風景」と言える近過去の里山を舞台にしたという点で、これも画期的な作品でした。この作品は、アニメーションの環境描写力は非常に高い訴求力があることを証明しました。

宮崎氏の制作動機には、日本人が幸福だった時期、子供たちが生き生きと遊んでいた時

期をきちんと再現して、そこにお化けがいたかも知れないということを見せることで、子供たちが「今も里山にトトロがいるのではないのか」という思いを抱いて里山で遊ぶ楽しさを発見してくれるかも知れない といった密かな願いがあったようです。その願いは実現し、全国各地で「懐かしい」「心地よい風景」「自分たちの近隣の里山とそっくり」といった声が聞かれ、狭山丘陵の里山保全基金のシンボルとして採用されているほか、里山散策の全国的活性化にも大きな役割を果たしました。言わば作り手と観客の共同作業によって、トトロはフィルムを飛び出し、現実の日本の風景になじむキャラクターとして認知されるまでになったわけです。

ただ一方では、環境丸ごとをクリエイトし得た良質のファンタジーであったために、実在の環境の代用品の役割を果たしてしまうという皮肉な結果も産んでしまいました。里山で遊んだ経験が無い子供たちや大人たちに「あえて本物に触れなくてもいい」と思わせるほどの満足感を与えてしまったのです。具体的には、子供たちに「トトロ」を毎日何十回と見せる保育、いわゆる「ビデオシッター」の定番商品となってしまったことなどが挙げられます。

トトロのキャッチコピーは、当初「このへんな生きものは、もう日本にはいないのです、たぶん。」だったのですが、宮崎氏は「このへんな生きものは、まだ日本にいるのです、たぶん。」に修正したそうです。これは、今残っている里山にもトトロはまだ住んでいます、だからもっと樹を好きなり、森でもっと遊びましょうというメタ（隠喩）・メッセージと読むことも出来るわけです。それを読み取れるかどうかは、観客の責任という気が致します。

宮崎監督の「トトロ」、高畑監督の「おもひでぽろぽろ」(1991年)「平成狸合戦ぽんぽこ」(1994年)は日本の里山を描いた三部作という見方も出来ますが、その内容はそれぞれにかなり異なっています。

これについても詳述すべきですが、また機会を改めて述べたいと思います。