

## アニメにおける心話的構造：さくらももこ『ちびまる子ちゃん』について

江藤，正顕  
立徳管理學院

<https://doi.org/10.15017/16066>

---

出版情報：Comparatio. 12, pp.55-66, 2008-11-20. Society of Comparative Cultural Studies, Graduate School of Social and Cultural Studies, Kyushu University

バージョン：

権利関係：

## アニメにおける心話的構造

—さくらももこ『ちびまる子ちゃん』について—

江藤正顕

### 一、リアルとアニメ

〈アニメ〉というものは、生気を帯びて、あたかも生きて  
いるかのように動くという性質をもっている。だが、それが  
アニメであるかどうか、その境界はどこに引かれうるのかと  
いう問いは、けっして十分に解決されたわけではない。さし  
あたっては、マンガ、アニメというような分類の中で、動画  
などと訳されてもいるが、そのような訳語からは、動くマン  
ガという印象が強い。実際、アニメは、セルに描かれた一枚  
一枚のマンガであるものが、少しずつずらしていくことで、  
あたかも動いているように見せる、いわば眼の錯覚を利用し  
たものである。

このアニメの連続性は、さらに連動性となって、活気、生  
気を帯びることになる。このような連続性は、以前から絵画  
の世界には見られたところである。連作というものがそうで  
ある。かならずしも連続した動きにはなっていないことも、一  
連の共通の主題が、さまざまに変形されるという点で、それ  
はアニメの原形となっている。音楽でも、変奏曲形式という  
ものがあるように、アニメもまた一種の変奏曲である。

また、このような動きではなく、もっと原始的に、一枚の  
絵そのものを動かすことによって、あたかもそれが動いてい  
るかのように見せるものもある。同心円をたくさん描いて、  
それを回せば、車輪のように回転して見えるというのがそれ  
である。また、影、陰影を変化させることで、動かすことも  
できる。洞窟の原始絵画なども、暗闇の中の炎によってあた  
かも動物が動くように見えたであろう。

アニメは現代的であると同時に原始的である。原始アニメ  
ズムとそれはつながっている。活性作用をもっており、一枚  
の絵に息を吹き込むのである。死者の舞踏のように、死んだ  
ものが、息を吹き返して踊るのである。アニメは、その意味  
で、生と死の領域を交換しながら生きている。文字もまたそ  
うであるし、楽譜もそうである。写真や映画にしてもそうだ  
と言える。

連作、連写、モンタージュといった異なるジャンルの手法  
も、基本的にアニメ的である。二次元的な非現実を現実にし  
る作用がアニメにはある。現実以上の現実感さえ生み出しう  
る。〈リアルなアニメ〉というものは、決して形容矛盾ではな  
い。また、まったくそうでない対極的なものもある。いずれ  
にせよ、アニメは、現実に新たな〈現実〉を加えていく。加  
えられた現実によって現実に変化していく。西田幾多郎の「論  
理と生命」は、現代においては、「リアルとアニメ」に置き換  
えられうる。こうした問題は、古く、そして新しい。デイズ  
ニーが『砂漠は生きている』というアニメーション映画を作

ったことについて、小林秀雄はこう述べている。

ディズニーの「砂漠は生きている」という映画が評判になった時、在るがままの現実の自然を、何故、子供だましの漫画にしてみせる必要があるのか、野鼠は、決してミツキー・マウスの世界観に、たぶらかされている文明人の方がよっぽど滑稽である、そういう批評を読んだ事を思い出す。これは、浅薄な見解というよりも、批評的嘲笑の、極くありふれた現代風な型を示す。アニミズムは、もう過去になつた世界観ではない。現在、世界中の人々の誰の中にも蔽存している心理的事実である。唯物論的教養などで抹殺できるようなものではない、というのが真相だと私は思っている。(注一)

この言葉は、アニメを考える上で、示唆に富んでいる。小林がここで使っている「漫画」は、実際はアニメのことを指している。アニメが、遠くアニミズムを源泉として生まれているのは、言語的に見てそうである以上に、その性格からしてそうなのである。アニミズムは、現代にも生きている、という穏やかな認識ではなく、それどころか、現代は、その噴出の時代でさえある。これほどの隆盛を極めるアニメの普及は、人々がそれを心底から望んでいることのアかしである。アニメは、そういう意味では、「現代の宗教」と呼ぶべきものに近い。存在や時間といった哲学概念は、アニメの中に多く見出せる。宇宙、世界、というもの、認識、意識、の問題も

そこには含まれている。

アニメにおける動き、運動性の問題は、歴史は長く、アリストテレスからガリレオやニュートン、ベルクソンやドゥルーズにおいてもさかんに議論がなされてきたとおりである。「動く」とは何かをめぐって、運動の本質を捉えようとしてきた。アニメとは、文字通り、生を吹き込むこと、生気を与えること、活気から来ている。死んだものに、命を吹き込むこと、その命を吹き込まれたものが、取りも直さず「アニメ」である。死んだものが生きるという点で、それは物を活性化作用を持つ。アニメは、その本性からして、運動であり、生命である。もともと生のないところに生を与えること、それがアニメである。その意味で、人工生命体、という側面を持つている。自然には存在しえないものである。そこで、アニメはその意味で、哲学の歴史と交差している。アニメを考えることは、哲学史を今一度振り返ることに通じている。アニメと自然、アニメとリアル、こういう問題は、アニメの本質に深くかかわっている。そして、また時間性の問題という点でも、アニメは問題を提起するだろう。

現実には存在しない生命、それがアニメである。しかし、そのアニメが存在するとき、すでにそこに新たな現実が広がる。また、アニメは生命のない、いわば死んだものでありながら、同時に、生きたものになる。このアニメのもつ二重性、あるいは矛盾性は、ある意味でわれわれの意識のあり方そのものを思わせる。意識とは、それ自体が自然物として存在してい

るわけではなく、この自然に対立するものとしてある。アニメもまた、自然に存在しているものではない。先ほど述べたように、それは、自然と対立している。この世界のどこにも存在しないようなあり方において存在している。しかし、現実体としては存在しない。ここで、西洋の古代、中世の存在論がアニメとかかわってくる。これは、形而上学の問題をはらんでいる。

今、世界に広がり、各国語に翻訳され、子どもも大人も熱心に見ているアニメだが、その背景には、こうした哲学、宗教の問題が横たわっている。それを、さして意識することなく、日々の楽しみとして多くの人々が享受しているのだが、その惹きつけられ方には、アニメがその懐深く抱いている原始以来のアニミズムの源泉と潮流を無視することはできない。たとえそのアニメが、見る眼にSF的に映ろうと映るまいとにかかわらず、その根底には、先ほど述べた問題系が秘められているのである。そのようなアニメの中でも、もっとも非哲学的、非宗教的と見える作品『ちびまる子ちゃん』をあえて取り上げ、そこから上記のことを検証してみよう。この作品のどこに、アニメの根底的かつ普遍的な相貌が隠されているのか。

## 二、 タテ線・ヨコ線の技法

さくらももこの代表作マンガ『ちびまる子ちゃん』はアニ

メにもなっている。そして、アニメの方が一般的にはよく知られている。マンガとアニメはむしろ異なる表現媒体であるが、これから論じようとする「心話的表现」という点に関しては、アニメの方がその「アニメ」的特徴ゆえにいつそう表情が豊かに現れる。

アニメ『ちびまる子ちゃん』が与える印象は、昭和の時代の空気がそこには濃厚に詰まっているということである。アニメ画面を注意深く見ると、そこにはさりげなく今ではもう見られないものが多々見つかる。そのようなちよつとした、どうでもいいようなことを、アニメは丹念に、かつ「正確」に描き出している。毎回毎回が、それぞれの話題をもって活き活きと思いきこされ、小学校時代、「たしかにそんなことあったな」と思い出させる逸話に満ちている。

『ちびまる子ちゃん』に現れる際立った表現の特徴は、登場人物たちの顔に描かれるタテ線の筋（ときにヨコ線でも描かれるが、圧倒的にタテが多い）だろう。それはマンガ、アニメ表現においては一つの技法として共有された、ごくありふれた表現方法には違いないが、『ちびまる子ちゃん』では、他のアニメに類例を見ないほどの頻度で、この線が現れる。それは人物の心理的な困惑や失望など、おもに窮地に置かれたときに往々にして見られるものである。しかも、その情況は軽度のものから重大なものまで含まれる。「まる子、電話〜」という、たったそれだけで、このタテの平行線（よく見ると平行ではなく、微妙にずらしてある）が顔の額から眉毛にか

けて現れ、彼女の後ろめたさんの表現は充分に発揮されるのである。一篇が十五分ほどのストーリーの中で何十回も現れるこの線の多さは異常であり、例示することさえ困難なほどである。ある種ワンパターン化された感もあるが、それを補うようにして、その当惑の度合いに応じて、その線だけではなく、人物の背景にさまざまな文様デザインも施されるのである。そのデザインが、人物の心の動きの質的な側面を表現するものとなっている。この作品の特徴は、まさにこの線の多さと背景の懲りようにあると言つてよいだろう。やや古風に言えば、「サイケデリック」な雰囲気醸し出しているとも言えよう。

『ちびまる子ちゃん』の特徴のもうひとつは、これはさらに重要と思えるもののだが、子どもたちの心的世界をアニメというかたちで「リアル」に描いている点である。アニメである以上、それはリアルとは程遠い世界であるはずにもかかわらず、むしろ一見したところとは正反対に「リアル」であるということである。しかも、その表現に、先に論じたようなタテ・ヨコの線を駆使した顔の表情のように、人物の心的表現をぎりぎりまで推し進めようとしている。軽度の動揺を表す場合も、汗や目の、独特の形象と動きをもった表情だけでなく、顔の筋がそれを手伝うように物語る。そして、形にならない心的世界の動きが、背景のデザインや文様によって表されている。

表現主義的な、あるいは文様主義的な、どちらの表現も取

り入れられている。唐草文様などはその好例である。しかし、作者は、それを抽象的文様として描き出すのではなく、そこに一定の、その時々的心話と連結された抽象的造形が背後に描き出されるのである。ヴォリンガーがその著書『抽象と感情移入』（一九〇八年）で述べたことに真つ向から反するような表現がここには見られる。ここに描き出される心話的世界には、ヴォリンガーの主張するような「抽象」と「感情移入」の相対立する概念は存在していない。文様によつて感情を表現するということは、あらためて考えれば、驚くべきことである。抽象世界によつて具象的なリアルなものを視覚化するわけである。

ところで、リーグルが『様式論——文様史の根本問題』（一八九三年）などによつて提出した「芸術意欲」概念を、さらに独自に展開したヴォリンガーは、原始美術や中世美術、また東洋美術に西洋近代の「感情移入」をもつて理解しようとする美学と対立した。彼は、「抽象」には「感情移入」によつては理解することのできない芸術の意義があると考えたが、その考えは、ピカソなどの抽象芸術運動にも影響を及ぼしている。ケルト芸術の「文様」やゴシック建築の「垂直衝動」も、そのような「抽象」への志向として捉えられている。

アニメの中に表現されている文様には装飾的な場合が多い。『ちびまる子ちゃん』のように、文様それ自体で、何かを語っている場合はめずらしい。ここに、さくらもこの特質がもつともよく窺える。アニメの中に（原作マンガの中に、と

いふべきか)文様が、単なる背景の装飾であることを超えて、キャラ(クター)たちの、あるいは、それぞれの情況に応じた複雑かつ微妙な心話体を構成しえているからである。一枚の原画が、自然そのものの背景ではなく、装飾性を背景にしたものとして、しかも、それが作者の、また作品の心の部分を描き出すのである。それゆえ、一本のタテ線、一本のヨコ線が醸し出すキャラの心の情況に対応するかのようになり、その背後の文様たちもそれを増幅させる。さらに、声優たちの声は、その身体性を隠しながら、画面の中から異形の姿をまわって視聴者の耳に届けられる。次に、その声のありかについて考察を進めよう。

### 三、声優という存在

上記のような表現描写もさることながら、それに付随する声優の声の質もまた考察されなければならない。心話は実際の会話ではない。心の中だけで行われる会話である。しかし、アニメはそれを会話におけるのと同等に音声として表現する。では、実際の会話と心話とはどう異なるのか。会話が実在の対象をもつのに対して、心話ではそのような対象をもたない。その心の言葉が心話になる。これは演劇上の独白、モノローグとも異なる。実際に音声化されるわけではないからだ。心話は視聴者にしか聞こえない。視聴者とのみ対話する。それは、視聴者にとっては、アニメが自身に最も身近になる瞬間

でもある。この作品ではそれが多用されることにより、主人公たちの心の世界がそれを視聴する者の心にまで深く達することになる。

そもそも、画像が人工的に構成されたものだが、音声は基本的には人間の声を使用している。むろん、それに機械的変換の操作を加えることはあっても、まったくの人工の音声を使うということも未だなされていない。将来的にはそのようなこともありうるだろうが、現時点においては、「声の出演者」というかたちで、主として声優と呼ばれる人間たちが制作の現場にかかわっている。彼らはいわば声を出すプロとして存在している。その場その場の画像にもっとも相応しい声を想像し、その声を創造していく。彼らは当然のことながら、画面上に出演するわけではない。常に画像の背後にあって、画像のキャラたちの会話や心話を視聴者に届ける役目を果たしている。画像の出来映えもさることながら、声の与える印象もそれに劣らぬくらい重要性をもっている。アニメファンたちの多くが、そうでないものに比べて、声優の存在に対し、はるかに強い関心を示すのも、彼らがたんに画像だけを受容しているのではなく、その背後の声の存在をより深く感知しているからである。

それは、通常繰り広げられる会話の場合においてはもちろんだが、こと心話的表現においては、なおいつそう声の存在感が増すということと無関係ではない。声優と視聴者が接近し、より親密化し、一体化しようとするのはこの心話的な表

現においてであると思われる。声の臨在感とも言いうるものが、そこにはある。彼らの目は画像に釘付けされ、耳は声優の声に魅了される。アニメのなかに潜むこの宗教性を帯びた光臨（降臨）感のようなものが、アニメのもたらす最大のものではないか。そしてまた、それは最大の毒でもある。

画像と声がもとも別々のものであるものを合体させることにより、アニメはそれ自体超越的である。声は画像から聞こえてくるように思えるが、そこにはあらかじめ分裂が潜んでいる。声優という存在は、その身体を画像の背後に封じ込めている。声のみが画像に光臨（降臨）する。しかし、それがまさしく声のみであることによって、現実的な身体運動や会話は、より超越性を帯び、画像の世界のものとなる。超現実的世界の住人としての声が存在する。

アニメ自体は当初から声を伴っていたわけではない。最初は、無声のアニメであった。そこに音や声が付随するようになり、アニメはいっそう総合芸術的な要素を強めていった。『ちびまる子ちゃん』もそうしたアニメ史の中に位置している。その表現技法は、アニメ史のひとつの達成点でもある。そして、その達成されたものとは、心話的な世界をどう表現するかという点に集中的に現れている。画像表現と声の表現がふたたび結語することによって、リアルな世界では見えないもの、聞こえないものの存在がリアル化される。無声映画、トーキーという映画史の変遷をアニメもまた踏襲するかのように、声による表現領域の拡張が行われたのである。

外国映画の吹き替えの歴史もまたアニメ史にかかわっている。トーキーの場合は、もとの言語を翻訳し、それをできるだけ自然に、しかも時間的な制約の中で吹き替えられることが求められる。感情表現においても、もとの発音が重視されることは言うまでもない。アニメの場合、それは映画の吹き替えと同様にはいかない。まず、原音というべきものが存在しない。声優たちは、そのキャラと場面に応じて自身の声を創出しなければならぬ。そこには、構成的な意識も働くだろう。それは充分に創造的な行為である。アニメを深く理解すること、自身の声について客観的に認識していること、身体運動として意図した声が出せること、このようにさまざまな条件が満たされなければならない。それは、多くの場合、日常的に語られる言語の発声とは大きく異なっている。アニメの世界独特の音声が求められる。なぜなら、アニメ自体が、現実には存在しない架空の世界であるからである。それがたとえリアルなものであっても、そのリアルは、あくまでもアニメ的なリアルさであって、現実のリアルさではない。強いと言えば、心話的世界のリアルさなのである。

#### 四、動け、ちびまる子ちゃん

では、（リアル）とは何か。現実と呼ぶものはいかに在るか。哲学、宗教は、古来、その問題に答え続けてきたといってもよい。この現実には本当に存在するのか、という問い、また、

なぜ存在するのかという問い、これらをひっくり返して一挙に解を出そうとしてきたのが、それらの分野である。そして、あるときは、功を奏し、またあるときは、迷路に踏み迷った。今日においては、それもますます混迷を深め、(魂の救済)を人に説く暇があつたら、自身を(救済)するほうが先だろうと言われかねないような有様である。哲学も宗教も力を失い、必要でないはずはないのだが、必要とされていない。そして、これらの失墜は、逆の現象、末期的現象として、にぎにぎしい組織宗教、組織神学として栄えているようにも見えなくはない。だが、生と死の全体性の回復という点において、それらは、もはや答えるすべを失っている。今日、宗教が救っているのは、宗教組織だけであり、哲学が解き明かしたと言えるものは、実は何もない。何ひとつ解き明かしはしない。ただ、人を説き伏せようとしているだけだと言っても言い過ぎではないだろう。古代、中世における働きをすっかり失ってしまった。希望はあるか？

アニメ、それは、やや誇張して云えば、このような情況に對抗してきたほとんど唯一のものである。また、ほとんど、唯一対抗しうるものである。アニメの全体性とは何か。それは、哲学、宗教がもはや持っていない力である。その源には何があるのか。アニメには、アニマがあり、アニムスがある。つまり、魂がある。魂が宿っている。このことが、アニメを今日的な哲学、宗教へと押し上げているもつとも大きな要因である。アニメが与えるのは、究極である。究極的な様相で

ある。どういふことか。見えない生と死の究極を見せるということである。その意味で、アニメは生と死の全体性を回復しようとする。視聴者は、意識せずに、その生と死の境域を拡大していく。日常の中に、またその裂け目に、生と死の幻影を見出し、慄き、また笑い、そしてふたたび日常へと還っていく。作り手のほうも、格別そのことを意識的に行っているわけではない。むしろ、自身が行なっている、ことが何であるかに気づかずに行なっている。たとえ意識するにしても、あくまでも、意識しうる範囲での意識である。その意味で、アニメが視聴者を巧妙に洗脳するということは、よく言われるほど容易いことではない。制作者も視聴者も、ともに自身が何に向かっているのか定かではないのである。ただアニメという現象が、何に突き動かされるようにして生産されているのである。

アニメの古代性とは、この生と死とをその中に深く取り込んでいることに起因する。そして、それは、アニメというものの運動性に由来する。アニメとは一言で言えば、この運動性にある。動くということである。動きは、その対極として静止と対立する。動くということは止まっていないことであり、止まるといふことは動くことである。この対立軸をもつてアニメは起動する。アニメを見ることは、これに触れることでもある。なぜならば、生と死とははからずも、そこに一体となり、かつ対立しながら現れるからである。そして、生と死とは、自然と人間との一体性、また対立として



もある。これは古代哲学以来の究極の問題である。古代宗教において神の問題として現れていたのもそのことに他ならない。アニメはその動画という形態によって、また声優という存在によって、これら失われた古代哲学、古代宗教の復権を果たしてきたと言つてよい。

『ちびまる子ちゃん』は、先に言及したように、さまざまな際立った特徴を持っているが、その身体的活動や動きの表情は、シンプルさにもかかわらず、陰影に富んでいる。マンガ、アニメがリアル以上に「リアル」になる瞬間がここにはある。セルに描かれた原画を少しずつしながら重ねていくという時間と根気を要する作業によって初めて動画というもの成立するのだが、当然、その原画そのものが動くわけではない。動きは、視聴者の眼の錯覚によって引き起こされる。

自然はアニメにおいては、もはや、生の自然ではありえない。自然はアニメによって改変を迫られる。このことは、重要である。伝統的に培われてきた自然感がアニメによって解消される。アニメは、自然を破壊する。アニメは、その点で、生身の身体(性)をもつ演劇、映画、それらとは起点を異にしている。ゆえに、アニメについての哲学的な考察が求められる。アニメがアニメである所以もそこにある。自然を壊しながら働くもの、人工を介しながら新たな自然を生み出すもの、そういうものとしてアニメは存在する。「ちびまる子ちゃん」を見てしまったあとでは、もはやそれ以前には戻れない。そ

の画像、その音声を含めて、それは意識深くに食い込んでしまう。アニメにさらわれるということは珍しいことではないということを実感する。頭の中でいつまでも、「ピーヒャラピーヒャラ」が鳴り止まず、こちらの動作までもが動画っぽくなることを抑えきれない。アニメは第二の自然である。あるいは、第三の性である。いわば、アニメス、アニメマ、アニメ、と活用変化してしまうような、(魂)の遍歴がアニメによってもたらされる。このアニメのもつ生と死、自然と人工、運動と静止という自己矛盾的な対立項をめぐって、最初に触れた西田幾多郎の論文「論理と生命」を再びここで取り上げてみる。

生命の弁証法というのは、現在に過去未来が同時存在的ということである。現在は唯一的に決定せられたものでありながら、平面的に無数の可能性を有つ。現在というのは行為的直観の場所である。そこに我々は身体を有つのである。現在に過去未来が同時存在的なるが故に、世界は周辺を有つ。世界は何処までも表現的である。表現というのは時間的なるものが空間的なることである。我々の身体も時間的にして空間的なものである。現在に過去未来が同時存在的なるが故に、現在は自己矛盾として何処までも動いて行く、即ち現在が現在自身を限定し行く。特殊は一般として自己自身を限定し行く、即ち特殊が特殊自身を限定し行く。それが歴史的生命が自己自身を形成し行くということ、物が形作られ行くという

ことであり、我々が行為的に直観し行くことである。形とは時間的・空間的なものである。(注二)

西田は無論アニメのことなどまったく念頭にないに違いない。しかし、ここに描き出された思考は、まるでアニメのことを語っているように見える。奇妙なことに、そのように見えて仕方がない。これは何もかも無理やりにアニメに結びつけようとするからではない。アニメの中に西田の言うような哲学思考がすでに入っているからである。西田哲学をアニメ化しようとするものではない。それは西田哲学の矮小化ではなく、アニメの矮小化である。西田哲学がそのものがアニメ的なのである。それは古代的な問いかけを持續しているという点において、アニメとその源流を一にする。ともに、時間、空間のことを考え、現在、過去、未来のことを考え、歴史を考え、生命、身体を考える。また、行為を考え、表現を考え、自己自身を考える。そのような点において、アニメは西田の思考のすべてを含んでいる。特殊と一般の問題も、『ちびまる子ちゃん』ひとつを取り出すことによって、あらゆるアニメが一般化されうるということでもある。この西田の引用文と『ちびまる子ちゃん』とは、ほとんどびったり重なるということも過言ではない。その表現形態は大きく異なっているが、思い描こうとしている世界は、その本性において一致する。以上のように、アニメは、現代の哲学、宗教となりうる。ただ、西田の志向がそれ自体絶対的なものではないように、

アニメもそれ自体絶対化しうるものではない。絶えずさらされていなければならない。先に、アニメの毒と言いついておいたのも、そういう意味である。アニメの抵抗しがたい魅力と魔力とが、かつて哲学や宗教にもあった。その強い毒性をもう一度復活させ長柄、なおかつ、その毒を協力に制する毒、あるいは解毒剤をさらに作り出す必要がある。生の全体性、死の全体性、世界精神、これらの用語に吸収され、巻き込まれないようにすることが必要である。哲学、宗教がかつてそうしてきたように。哲学を制する哲学、宗教を制する宗教、アニメを制するアニメ、そういった自己矛盾的な課題が今後に残されている。

『ちびまる子ちゃん』には、これまでに述べた全体性的観点からすると、アニメをアニメたらしめているところの、『エヴァンゲリオン』のような壮大な世界観も、『機動戦士ガンダム』や『宇宙戦艦ヤマト』のような宇宙的舞台もない。『セーラムーン』のような幻想的飛翔もなく、『ドラえもん』のような空想力もない。また、『ケロロ軍曹』のような荒唐無稽さにも、数多くの宮崎駿のアニメに共通する少女的魅力にも欠けている。ないない尽くしのような「ちびまる子ちゃん」であり、そこにはごく卑小なと言ってもよいような、日本の地方都市に住む小学生の、これまたごくありふれた生活の様子が描かれるだけである。主人公の少女は、特に美化されることも、劇化されることもなく、家族や友達の関係の中で、いろいろな些細なエピソードが、ほんとうに細かく丁寧に描き

こまれている、にすぎない。そうやってしまえば、これまで述べたことの例証としてはこの場にもっとも相応しくないものである。にもかかわらず、この作品を選んだ理由は、このような作品であつても、否、このような作品だからこそ、アニメの本質、本源性がもっとも発揮されていると言えるからである。論にもっとも合わないものがもっともその真価を発揮する、ということでもある。

『セーラーMoon』と同様に、実写版の『ちびまる子ちゃん』も作られているが、こちらも役者ぞろいで、充分に面白いのだが、それが現実的身体性をもった役者たちということ、アニメとは、およそその本質を異にする。人工性ということを拡大解釈すれば、あらゆる創作作品は、なにがしかの人工性を有している。どこかに人為的作爲的な痕跡が認められるものである。しかし、決定的に違うのは、動くものが動くのと、動かないものが動くのとの違いである。その点で、アニメは、他のどの創作作品とも異なっている。そこには、死というものを内在化し、本質化したアニメ独特の領域がある。アニメは常に死んでいながら、視聴者に見守られて存在する。本来、死んでいるはずのものが、ある一定期間生き返るのである。そして、終わると、再び死の床に横たわる。アニメのキャラはすべて死者の霊である。死霊的世界である。(死霊の盆踊り)、それがアニメの本質である。それは、こちらに在る人間が繰り広げる人間の劇とはまったく違っている。向こうの人間が、こちら側に帰ってくるのである。アニメと

いう架け橋を渡って。アニメはその通路である。アニメは、その軸である。

『ちびまる子ちゃん』の中に現れる文様、それは、インドの細密画のように見える。作者は、一時期のオープニング・シーンでも、主人公を象に乗せるなど、東方的な雰囲気をもし出している。抽象的な文様であると同時に、心の細かな文様の襞でもあるその背景には、ヴォリンガーの言うような、「抽象」と「感情移入」をきっかりと分け隔てる敷居は存在していない。抽象が感情へと、また、感情が抽象へと、細かな襞のような波紋を作つては、視聴者の心の中にうねりとなつて染み入る。ターバンを巻いて象に乗るちびまる子ちゃん、その向こうには玉ねぎのような宮殿の屋根が見える。そして、まったくどうでもいいような、しかし、子どもにとつては生きるか死ぬかの大問題、重大事件、そういった日々の出来事がとりとめもなく繰り返されていく。まるで、やむことのない日常生活そのもののように。そこには、あらためて眼を凝らし、耳を澄ませば、太古から続く時間と空間の地平の果てがうつすらと浮かび上がってくる。それは文字通り、アニメ！な瞬間なのである。

海外に目を転ずると、『老子』というアニメ(漫画、蔡志忠、動画、魚夫、監製、温世仁、明日工作室、甲馬創意公司)がある。古典の『老子』を分かりやすく解説したようなアニメである。その出来映えは、原典の素材をそのままに用いて動画画化したもので、今日の日本のアニメの動向からすれば、単

純素朴に過ぎるといったほうがよいようなものである。しかし、それでも、いったんこのアニメを見てしまうと、もはや原典の「老子」にはそのままでは戻れなくしてしまう力が、そこにはある。なんと、こちらの意識の中で、『老子』がアニメ化してしまうのである。デイズニーが「砂漠」を描いたように、そこでは、子供だましと思いつつも、いつしかアニメに同化されていく自身を見出す。『老子』の言葉が、アニメとなつて動き出す。文字に書かれた『老子』が現に動き出すのである。『老子』をわざわざアニメにする必要がどこにあるか。そのような声が聞こえてきそうである。しかし、アニメは動いている。生きている。『老子』が生き返る。声が聞こえてくる。どこからか。

谷神不死、是謂玄牝。玄牝之門、是謂天地之根。綿綿巧若存、用之不勤。(注三)

注

(一)小林秀雄「漫画」『考えるヒント』文春文庫、一九七四年六月二五日、五二頁。初出は昭和三四年一〇月。

(二)西田幾多郎「論理と生命」『論理と生命』岩波文庫、一九八八年八月一六日、二九二・二九三頁。西田は「自覚について」という文章においても、「動」について論じている。以

下に引用しておく。「矛盾的自己同一の世界、場所的有の世界、自覚的世界は、形が形自身を限定することから始まる。それは何処までも自己自身を形成する形の世界である。ゆえに何処までも形作られたものから形作るものへの世界である。無限なる動の世界、力の世界である。空間的になると共に時間的、時間的になると共に空間的、空間的に一なればなるほど、時間的に一に、一度的に自己自身を形成し行く世界でなければならぬ。」(「自覚について」『自覚について』岩波文庫、一九八九年一月一八日、二〇二頁)ここで、西田が繰り返す問題にしているのは、すでに西洋における古代・中世以来の哲学の問題である。すなわち、それは、存在の問題であったり、時間の問題であったり、またロゴスの問題であったりする。さらに、運動の問題、直観の問題、等々が議論される。その表面だけを読めば、それは、難解な語の意味不明な羅列に過ぎないようにさえ見える。どの頁も、飽きもせず、瞬間、点、線、永遠、円、守護、述語、主観、客観、現在、過去、未来、抽象、現実、实在、絶対、否定、肯定、創造、生滅、といった語が氾濫しているだけのように見える。しかし、そうではない。そこには、『善の研究』以来の思考の体積と展開がある。決して、西洋、ことにドイツの観念論哲学の焼き直しなどではない。そのことは西田の「表現」をめぐる考察の中にしっかりと窺われるものである。「真の環境は、我々がそこから生れ、そこへ死し行く場所でなければならない、即ち世界でなければならない。かかる世界の自己限定として、真

に創造的なる具体的生命というものがあるのである。創造的ならざる生命というものはない。故に真の生命の世界は表現的でなければならぬ。」(「論理と生命」前掲書、一九一頁)、またこうも述べられている。「しかし真の生命というものは、表現的世界の自己限定として成立し、生物的生命の世界もそこから考えられるのである。」(同、一九二頁)

ところで、小林秀雄は、西田幾多郎の文章を「官僚的」と呼び、批判した。哲学以前の、文体の問題として、これを批判したわけである。しかし、西田は、果たして小林が批判しているように、日本語に無頓着だったのだろうか。単なる西洋哲学の訳語を無骨に乱用していたのみであったのか。そうではないと思う。あえて言えば、西田には西田特有の日本語の意識が働いていた。また、表現上の意識もあつた。西田の文章の難解さは、思考自体の難解さであると同時に、日本語の難解さでもある。それは、文学的表現を日本語の表現として、それに当てはまらないものを批判することでは、西田の表現を二重に誤解することになる。西田には、その哲学的思考と同時に、文体的思考、表現的思考も、同時進行的になされてきた。『善の研究』の文体が悪文なら、小林のさまざまな文体に対しても、また同様の批判がなされうる。あるいは、小林の『感想』という未完のベルクソン論も、西田に劣らぬ、まるで西田を踏襲したかのような悪文ということになる。文体の問題は、軽々に良し悪しを論ずることはできない。問題は、西田の思索が日本語にどう表現され、どう現れているの

か、ということであるが、このことはまた稿を改めて論じなければならぬ。

(三)『老子』第六章の中の一節。大室幹雄はその著書『囲碁の民俗学』(岩波現代文庫、二〇〇四年六月一六日、一四七頁)で、次のように解釈している。「谷神」||「玄牝」は道(タオ)の隠喩、「道は天地||世界に遍在する実在的な一者」、また、「世界に還流して現に存在するあらゆる存在者を生成し破壊し再生させる生の流れそのもの」と解し、それを「外部の世界を認知の対象として措定することのない、原初の混沌とでも称すべき無意識的な状態」と捉え、それを老子は隠喩をもちいて「嬰兒」と呼ぶところのものとして一致すると見ている。これは、再び翻つて、初めに触れた小林秀雄の「原始人のアニミズムの世界観」への認識の仕方とも相通するものであると思われる。