

[キャポックちゃんの]
現代日本アニメ精選20

2026年4月13日
Ver1.00

このPDFファイルは、私のホームページ
『**[キャポックちゃんの] 現代日本アニメ 200 選**』
(URL : <http://animereview.moryou.com/>)
のレビューコーナーから、特に力を入れて執筆したものをセレクトしたものです。

元のレビューでは【短評】まで加えると 400 作品以上になるので、20 分の 1 ま
で絞ってみました。

星の数で評価していますが、評価基準はズバリ、「**大人が観たとき、どれほど人生の糧となるか**」です。文学や演劇に馴染んできた社会人のために書いたと思ってください。なお、多くの作品でネタバレを含む批評をしていますが、大人からすると、ストーリーよりも登場人物の心理を含む深い読解の方が鑑賞する上で重要だと考え、あえてネタバレを避けませんでした。

このファイルは、内容を改変しない限り、自由にコピー・配布してかまいません。また、レビューの一部または全部を引用する場合、「**[キャポックちゃんの] 現代日本アニメ 200 選**」という引用元タイトルさえ書いてあれば、著者の許諾は不要です。

目次

1	RIDEBACK	5
2	十二国記	9
3	ターンエーガンダム	11
4	電腦コイル	16
5	銀河英雄伝説	19
6	涼宮ハルヒの憂鬱	26
7	少女革命ウテナ	31
8	灰羽連盟	33
9	俺の妹がこんなに可愛いわけがない	35
10	蟲師	41
11	ef-a tale of memories.	43
12	妖狐×僕SS	45
13	PSYCHO-PASS サイコパス	48
14	ARIA	56
15	残響のテロル	58
16	スペース☆ダンディ	61
17	攻殻機動隊 S.A.C.2nd GIG	65
18	FLAG	70
19	ロミオの青い空	72
20	フリップフラッパーズ	74
21	けものフレンズ	76
22	キャロル&チューズデイ	83

23 映像研には手を出すな！	86
24 リズと青い鳥	91
25 わたしの幸せな結婚	98
26 おおかみこどもの雨と雪	100

1 RIDEBACK

【評価：☆☆☆☆☆】

【ネタバレあり】

きっかけは、10年ほど前に大陸の片隅で始まった小さな戦争だった…。国際的なパワーバランスが崩壊し秩序が一変した社会情勢を背景に、錯綜した状況に翻弄される少女・尾形琳の姿を描くアニメ。2009年制作とは信じられないほど予言的である。ちなみに、琳のテーマとして作中で何度も繰り返される旋律は、ムソルグスキー作曲「キエフの大門」。

政治的に微妙な問題を扱っている上、残酷なシーンもあり、子供向きではない。だが、世界秩序について考えようとする大人の視聴者には、多くの示唆を与えてくれる傑作である。

【作品の舞台】

作品の舞台となるのは、局地戦での核兵器使用をきっかけに、国際情勢が大きく揺れ動いた世界。一時は核を保有する超大国が主導的だったが、新たに開発された分散型兵器によって基地が制圧され核兵器が事実上無力化されると、強大な軍事力に頼ってきた世界の秩序が一変する。日本は核の傘を失った上、続いて起きた巨大地震の打撃で社会が混乱、頻発するテロを抑えきれなくなったため、もともと海外のレジスタンス部隊だったGGPを治安維持の目的で駐留させる。

本アニメの設定によると、核兵器を無力化したのは、ライドバックと呼ばれる「オートバイに手が付いたような」ロボットとされる。ただし、これはアニメ的な視覚効果を狙った便宜的設定と考えた方が良いだろう。近未来の戦争が、巨大な破壊力を持つ大型兵器ではなく、サイバー攻撃による敵兵器の無力化や、多数の自律型ドローンによる分散攻撃（カメラに小型レギオンが取り付くような）をメインとすることは、多くの軍事専門家が指摘する通り。人間が操作しなくても、AIによる顔認識機能を使って要人を暗殺できるドローンは、2020年頃に実用化されたい（アニメ後半で登場する無人ライドバックは、このドローンの地上走行版と言える）。ライドバックは、安価で大量生産可能な民生品でありながら、容易に兵器に転用できるPCやドローンなどのアレゴリーである。

GGPは「Global Government Plan」の略称で、超大国主導の国際政治を再編することが本来の目的だが、日本に駐留するのは、司令官ロマノフに率いられた事実上の軍隊。警察を傘下に置き政府に無断で緊急事態宣言を発令するなど、強権的な体制作りを進める。当然の結果として反GGP運動が盛り上がる中、GGPとBMA（反GGPを掲げるテロ組織）は、ともに軍用ライドバックを導入し武力対決に踏み切る。

【脚本の素晴らしさ】

物語は、GGP対BMAの争いを軸にしながら、その周辺の動きを含めて多面的な展開を見せる。GGPとBMAいずれにも主流派・反主流派があり、複雑な内部抗争が陰に陽に進行する。驚くべきは、こうした策動をきちんと描ききった脚本の妙。ストーリーに直接関わる主要人物だけで1ダースを超えるのに、各人が従う指導原理が明確に叙述され、それぞれの行動方針に納得がいく。

私が好きなのは、GGPで副官的な立場にある女性士官の描写。ふだんは感情を見せず実務的なのに、ロマノフが退席すると、書類をさっさと片付けながら自分でパラパラめくり、不敵な笑みを浮かべる。この女性が陰で何かしていることを匂わせ、終盤における急展開の伏線となる。登場人物の多くがただの賑やかしにすぎない水増しアニメとは一線を画する、本格的な群像劇と言って良い。

全体の中心にるのが、ヒロインの琳。彼女は、震災で早世した天才バレリーナの娘として過度の期待にさらされ悩んでいたが、舞台上での怪我を契機に、バレエからきっぱり引退。何の目標もなく進学した大学で、スポーツとしてのライドバック競技に出会い、バレエで鍛えた身体能力を生かして好成績を収める。そのまま楽しい学園生活を送れるかと思いきや、親友をテロから救うためにライドバックを超絶技巧で乗りこなす映像がテレビで放映され、運命が一転。GGPとBMA双方から目を付けられ、両者の狭間で翻弄され続ける。

琳は、もともとモラトリアム型で社会問題に関心がなく、バレエという閉ざされた世界で生きてきた。そのせいでGGPやBMAについての知識が乏しく、しばしば優柔不断に思える言動を示す。しかし、そのことが逆に、2つの勢力を善と悪に分ける教条的な解釈をいましめ、人間らしい生き方の何たるかを教えてくれる。このような描写を正しく読み解くことができれば、最終局面で彼女がある選択を行う理由がはっきりとわかるだろう。

興味深いことに、こうした琳の姿は原作漫画と大きく異なっており、アニメ独自のものである。脚色を行ったライターの貢献か、監督が作品の方向性を指示したのか、具体的な経緯はわからない。

【高度な演出テクニック】

アニメ『RIDEBACK』最大の眼目は、練り上げられた脚本を完璧に映像化した演出テクニックだろう。新人監督・高橋敦史の力量には端倪すべからざるものがある。

例えば、何度も挿入されるテレビの報道番組。第5話では、テロ騒動から脱出するライドバックの映像を紹介しながら、いかにも聡明そうな解説者が、乗っているのが二人連れの女性であり、民間人が軍の包囲網を突破したことを、驚きを押し殺した口調で指摘する。時間軸に沿って繰り広げられるアクションを堪能してきた視聴者は、その瞬間、自分たちの目にした光景が、客観的にはどう認識されるかを察知する。このように視聴者の理解を映像でコントロールするのは、き

わめて高度な技術を要するのだが、高橋は、いともやすやすと実行している。

アクションシーンも素晴らしい。ライドバックは、近未来の乗り物であるにもかかわらず、エンジンを吹かす音やタイヤの軋みがオートバイそっくりで、妙に生々しい。これは、SFの世界に視聴者の知悉する現実を適度に混ぜることで、リアリティを増す手法である。よくよく目を凝らすと、走行中に車輪の位置が変わったり、かなりの高さから無事に着地したりと、工学的に無理のある動きも散見するが、エンジンやタイヤのリアルさが際だっているので、あまり気にならない。近未来的な操作パネルと旧式のハンドルやペダルが混在する外観も、印象的な音響と相まって臨場感を増幅する。

人間が搭乗する二足歩行型巨大ロボットは、技術上の障害が多く高速走行は困難である。ロボットアニメでは、『コードギアス 反逆のルルーシュ』のように脚部に車輪を取り付けたり、『新世紀エヴァンゲリオン』のようにあえて人工物には不可能な動作をさせて逆に非現実感を強調したりすることで、表現上の問題を回避する。『RIDEBACK』は、オートバイ型変形ロボットという独自の解決法を提示した訳である。オートバイのようにスピーディに動き回って視聴者に高揚感を味わわせた後、変形して人型に近い形態になる（こうした工夫は、オープニングアニメで集約的に表現されている）。

ロボット同士のバトルもある。特に、第6話と第11話の終わり近く、琳が軍用ライドバックと闘うシーンの迫力は凄まじい。どちらも数秒で終わる一瞬の闘いなので、子供には物足りないだろうが、状況を把握できる大人は、息を殺して画面を見つめ、終わった後はしばし茫然としてしまう。

【作品に込められたメッセージ】

アニメは、最終回でストーリーラインが分裂したように見える。GGPとBMAの対立は、陰で暗躍していた勢力が事態を収める。一方、琳は独自の行動に出て、自律型殺人ライドバックを、バレエを思わせる華麗な動きで破壊していく。このラストは、ハッピーエンドのようで、どこか煮え切らなさを感じさせる。

ある意味、それは当然のことである。世界秩序が一変したのに、すべてがあっさり解決するはずがない。「こんな解決法もありますよ」と提示するにとどめたと考えるべきだろう。

力に頼る秩序は意外なほど脆く、簡単に壊れてしまう。現代人は、その危険性を至る所で目にしているはずだ。では、どうすれば良いのか。答えはない。しかし、アニメの中で琳は、答えがないなりに、決して踏み越えてはいけない一線、揺るがしてはならない原則があることを示す。それは、「命を守る」ということだ。時に力への憧れに身を任せそうになりながらも、彼女がこの原則を失念することはない。

琳は、大切な家族や友人を助けようとするとき以外、他人に暴力を振るわない。第6話で弟を守るために警官を負傷させてしまうと、その警官が夢に現れ彼女を

責めさいなむ。それほど、命を守るという原則を重んじているのだ。BMAのリーダー・キーファが、抜群の技量を持ちながら優柔不断で行動を起こそうとしない琳をなじったとき、彼女はこう答える。

「人の命をなんとも思わない人たちと一緒にいるだけで、吐き気がします」

素朴で情緒的だが、人間らしく力強い答えである。

【どうでも良いことですが】

琳は、幼い頃から短いチュチュを穿いてクラシックバレエを踊ってきたので、パンツが見えても恥ずかしくないのだろう……多分。

2 十二国記

【評価：☆☆☆☆☆】

全話視聴済み、原作全巻既読。

かつて、日本の文化的土壌から優れた異世界ファンタジーは生まれなかった時代があった。確かに、欧米で20世紀半ばに、『指輪物語』『ナルニア国物語』『ゲド戦記』など異世界を丸ごと創造するファンタジーが誕生したのに対して、日本には、現実世界に異分子が入り込むタイプのファンタジーなら『竹取物語』から『ドラえもん』に至るまで数多くの傑作があるものの、これという異世界ファンタジーはなかった。ところが、70～80年代の少女漫画界に『夢みる惑星』や『銀の三角』のような異世界を扱う名作がいくつも登場してから、状況は変わる。おそらく、こうした少女漫画の影響なのだろう、90～00年代に掛けて、女性作家を中心に優れた異世界ファンタジー文学が続々と生み出される。その最高峰と言えるのが、上橋菜穂子の守り人シリーズと小野不由美の十二国記シリーズだろう。

二人の名を並記したが、上橋と小野では作品の味わいが全く異なっている。上橋菜穂子は、味覚や痛覚などの身体的リアリティを重んじ、異世界に生きる人々の真情に迫る。この身体的リアリティが映像に移し替える際に障碍となるのか、アニメ化された作品を見ていると、どうしても「原作はもっと面白いのに」と感じてしまう。守り人シリーズ第1作をアニメ化した『精霊の守り人』は、神山健治という俊才を監督に迎えたにもかかわらず、社会体制や生態系などに向かう神山の知的な関心が原作の方向性と食い違い、あたら大傑作になり損ねたとの感が強い（傑作ではあるが）。

一方の小野不由美は、ロール・プレイング・ゲームを思わせる人工的な作品構成を特徴とするが、こちらの方が映像との相性が良いのかもしれない。アニメ版『十二国記』はアニメ史に残る作品となった。

十二国記シリーズは、6編の長編（他に短編・外伝あり）から構成されるが、アニメ版では、このうち4編が取り上げられた。ただし、作品の出来は一様ではない。

シリーズ第1作（外伝の『魔性の子』を除く）をアニメ化した『月の影 影の海』（第1-14話）は、視聴者に作品世界を説明しなければならないせいもあって、全体にややぎこちなさを感じさせる。例えば、日本から異世界に渡る人物を、原作の陽子1人から3人に増やし、彼らの会話を通じて（言葉が通じたり通じなかったりするなどの）十二国の実態を明らかにしているが、結果的に、異世界にたった1人取り残される絶望的な孤独感が薄らいでしまった。また、さまざまな妖魔や怪異を原作以上に派手に描こうとするものの、かえって平板な映像になっている。原作では、異世界に渡る瞬間は、次のように描かれる。「ごく薄い布で顔を撫でる感触がして目を開けると、そこは光のトンネルだった。少なくとも陽子には、そのように見えた。音もなく風もない。ただ冴え冴えとした光だけが満ちている」（講談社文庫版p.59）。この文章力に、映像は遠く及ばない。

しかし、シリーズ第4作『風の万里 黎明の空』のアニメ版（第23-39話）は、見違えるほど優れた作品となった。視聴者が十二国の実態に馴染んだと判断されたのだろう、余分な説明が省かれスピード感が増した（そのため、第1話からきちんと見ていないと、話に取り残されてしまう）。また、妖魔や怪異の出現は十二国では日常的であり、あえて派手に描く必要のないことにアニメーターたちが気づいたようだ。おどろおどろしさを抑えて、ドラマを盛り上げることに専念している。

『風の万里 黎明の空』では3人の少女が登場、各人のエピソードが少しずつ描かれるうちに、次第に1つにあわさっていく。この、はじめはせせらぎにすぎなかった流れが、徐々に勢いを増して、押しとどめようのない滔々たる歴史になるまでの描写がすばらしい。演出上のさまざまな工夫も、臨場感を高めるのに効果的である。例えば、各地に散らばった人々を描く前に、画面に地図を提示して位置関係を示しているが、これが、今まさに進行中の歴史をさまざまな視点から見つめているという実感を生み出す。

人物描写にも厚みがある。悪役である郷長も、単に憎らしげな人物としてではなく、信条に従ってあえて悪事を遂行する人物として描いており、行動に必然性が感じられる。脇役にも気を配っていて、陽子の正体に気づいた人と気づかない人をきちんと描き分けている。こうした描写は伏線にもなっており、後半に入って、それぞれの人物がなぜあのように行動したかがはっきりとする。このため、二度・三度と見直すたびに味わいが深くなる。

特に優れているのが、主人公・陽子の描写である。前半に見られる自信のないおどおどした姿から、後半で責任を自覚した強固な意志の持ち主へと変貌していく過程に、無理がない。最大のクライマックスはラストのスピーチであり、初勅の内容が明らかにされた瞬間、それまでのさまざまな出来事が脳裏によみがえり、胸が熱くなる。まさに、ビルドゥングス・ロマン（成長物語）の傑作である。

3 ターンエーガンダム

【評価：☆☆☆☆☆】

アニメで戦争を扱うのは難しい。アニメ画では戦闘の実態を表現しきれず、必然的に、戦争をドラマの舞台として利用するだけのケースが多くなる。壮絶な戦闘に駆り出される男性と、悲惨な境遇に苦悩する女性—こうしたドラマチックな物語を盛り上げようと利用するうち、クリエイターからすると、いつしか戦争が好ましいものに思えてくる…。

おそらく、『ターンエーガンダム』の作者（クレジットでは原作・総監督・絵コンテ）である富野由悠季にとって、この問題は深刻だったろう。ガンダムシリーズ第1作『機動戦士ガンダム』は、もともと戦争に巻き込まれた少年少女の逃避行という設定だったにもかかわらず、しだいにアムロやシャアがヒーローとして活躍するストーリーに変質していく。富野は、『Z』の主人公カミーユを精神崩壊させたり、『ZZ』で戯画的な語り口を採用したりと工夫を重ね、劇場版『逆襲のシャア』では戦略的な思惑によって遂行されたジェノサイドまで描くが、「好ましい戦争」という逆説を克服できたとは言いがたい。結局、『Vガン』というちょっと“壊れた”作品を発表した後、いったんガンダムから離れる。

『ターンエー』は、神話的な『ブレンパワード』を経て心の安寧を取り戻した富野が、久しぶりにガンダムに復帰した作品。「シリーズ20周年記念作品」らしさを願った経営陣の思いに反して、ヒーローものとは程遠い女性的な優しさにあふれている。

戦争は、決して英雄の活躍する場ではない。営々と続けられる人類史の中に刻まれた、ほんのひとときの過ちなのである。「戦争とは何か」という問いに真摯に向き合いつつ、戦争の始まる前から終わった後までを描ききった作品であり、『銀河英雄伝説（1988年版）』や『FLAG』などと並ぶ、戦争アニメの最高傑作と言いたい。

【物語】

舞台となるのは、人類絶滅の危機となった大戦争が終結してから長い年月（1000年とも1万年とも言われる）を経た世界。人間は、20世紀初頭の文明水準に後退した地球人と、より高度な文明を維持するムーンレイス（月の民）に分かれている。物語は、月の女王ディアナが地球への帰還を発案したことから転がり始める。

もっとも、冒頭の何話かは、富野の調子が出なかったのか、ストーリーはギクシャクし登場人物が無意味に裸になるなど、演出にブレが見られる。面白くなるのは、ディアナ本人が地球に降り立って以降であり、紛れもない傑作であることが明らかになるのは、第10話あたりから。

当初の計画によると、ムーンレイスは、地球に残る広大な未利用地を借り受けて生活圏を築くつもりだった。しかし、地球人の間では、自分たちより遥かに高度

な文明を有する民族の移住に不安が高まる。ムーンレイスにも、地球人に対する抜きがたい差別意識があり、両者の反発が強まる中、偶発的な事件を機に戦端が開かれる。誰も望んでいないにもかかわらず、歴史の歯車が無慈悲にかみ合って戦争が始まる過程は、世界の現実を思い起こさせる。

【何が描かれるか】

「ガンダム 20 周年企画」だったことから、これまでに登場したキャラを結集して決戦を行うという案もあったようだが、富野はこれをきっぱりとはね付けた。『ターンエー』で描かれるのは、地球連邦とジオン公国のような大国同士の戦争ではなく、あくまで偶発的な局地戦である。しかし、それでも一つの街が壊滅し、核兵器の恐怖が迫る。個々の戦闘が小さなエピソードでしかない大戦争の物語とは異なり、個人の生活が破壊される苦悩と、そこから立ち直ろうとする人々の力強さがリアルに（生々しく／生き生きと）描写される。

多くの人が戦闘回避に尽力するため、他のガンダム作品に比べて『ターンエー』のバトルシーンは少ない。散発的に起きる戦いは、MS（モビルスーツ）同士の泥臭いどつきあいが繰り返される無様なものであり、多くのロボットアニメのようにカッコよくない。そこに作者・富野の思いを感じ取れるかどうか、この作品の評価を分けるポイントだろう。

本作の最大の魅力は、戦闘シーンではなく人間の描写にある。特に、二人のヒロイン・ディアナとキエルは、いつまでも心に残る。

地球の有力者の娘キエル・ハイムは、なぜか月の女王ディアナ・ソレルと瓜二つであり、戯れに服を交換し相手になりすましている最中に戦闘が始まる。こうして、相手の立場から戦争を見つめるという新たな視点が生まれた。自分のせいで犠牲となった男の墓前に娘として跪く月の女王は、死者にどんな言葉を掛けるのか（第 10 話）、あるいは、敵国の女王として建国宣言をする立場に置かれた地球の娘は、昂揚する兵士を前に何を語るのか（第 18 話）—こうした言葉を真剣に受け止めるならば、このアニメの持つ底知れぬ魅力が感じられるはずだ。

興味深いのは、当初は懸命に互いの真似をしていたディアナとキエルが、まるで相手と溶け合うかのように、しだいに演技を超越し統一された人格になっていくところ。地球人とムーンレイスという民族の差違が、自然と消え去るのである。『ターンエー』とはディアナとキエルの成長物語であり、彼女たちの軌跡を軸として捉えると、作品の構造が実に単純明快だとわかる。

【セクシュアリティ】

『ターンエー』は、「男が英雄として戦闘に赴き、女が悲惨な環境にじっと耐える」といった、類型的な性役割を前提とする安直な物語ではない。そのことを最も明確に表すのが、主人公ロランのセクシュアリティである。

作品の構想を練っていた富野は、ガンダム・パイロットを英雄にしない方法をあれこれと考えるうちに、ロランが時にローラと呼ばれる女性として登場する展開を思いつく。そこで、ライターの一人に具体的なストーリー作りを頼んだところ、バイオテクノロジーを使って性転換するという話を提案してきたため、激怒する。「…セックスをコントロールできるという物語をやってしまったら、身勝手なセックス志向を喚起するだけで、病人をつくるだけだ。オスメスが同居するという怪しさをのみこんでしまう人間、そういう人々の暮らしというのは、本来われわれが共有していたものであるはずなんだ。…（中略）…同性愛もあって当然、だから、人間というのは、怪しくも楽しい生物なんじゃないのか」（『ターンエーの癒し』（富野由悠季著、ハルキ文庫）p.21）。

ロランが女性的な心優しいキャラ（ガンダムの男性主人公としては初めて女性が声を当てた）で、彼に同性愛的な好意を示す男性が現れるのも、「男性原理に支配された戦争」というありきたりなイメージを覆すための意図的な作劇術である。

実際、『ターンエー』では、しばしば女性の方が好戦的である。特にサブヒロインの立場にあるソシエは、可能な限り戦闘を回避しようとするロランよりも遙かに積極的に戦う。こうした性格の違いは、最後まで二人の関係に影を落とす。

型にはまった男性性・女性性の否定は、脇役にまで徹底される。「泣き虫」ポゥは、巨大MSを操る攻撃的で有能な女性士官でありながら、戦闘中にミスを犯しては泣き、敬愛する上官から叱責されては泣く。第31話で、体調を崩したポゥがハリ大尉から口移しで菓を飲まされた際、あまりの苦さに滑稽なほど狼狽する姿が可愛い。女性ジャーナリストとして戦争の真実を冷静に見据えるフランと、男らしく彼女を守ろうと粘りすぎて失敗するジョゼフも、男女の役割が逆転する『ターンエー』に相応しいキャラだ。

型どおりの行動パターンではないため、人生体験の乏しい子供にはわかりにくいストーリーだろうが、逆に大人の女性には好まれる。

男女関係が曖昧になる中で、ただ一人ははっきりと恋愛感情を表に出すのが、キエルである。第38話で、突如それまでの冷静さをかなぐり捨てて愛を語り出すシーンの、何と美しいことか。テレビアニメで描かれた最も感動的な告白である。

【MS デザイン】

放送当初からMSのデザインがダサいと酷評されたが、このデザインには富野の意志が反映されている。

ガンダムをはじめ、巨大ロボットをフィーチャーするアニメでは、舞台が地上であろうと宇宙であろうと、ほぼ同サイズの二足歩行ロボットばかりが登場する。これは、工学的な機能性を無視し、ロボット同士に肉弾戦を行わせることを想定したデザインである。富野は、こうした便宜的なやり方を反省し、あえて日本アニメに疎いデザイナーを起用したのだろう。

MSのデザインを担当したシド・ミードは、もともと工業製品を紹介するカタ

ログのイラストで人気を得たデザイナーであり、現実の製品から少し乖離した近未来的なビジョンを提示する。そのセンスに感銘を受けたリドリー・スコットが、映画『ブレードランナー』の世界観を具現するために抜擢、以後、『2010年』『エイリアン2』『ショート・サーキット』などで各種デザインを担当した。2019年には大規模な「シド・ミード展」が東京で開催され、改めて多くの人に感銘を与えた（私もその一人）。

ミードのデザインは、工学的な実現可能性とSF的な斬新さを併せ持つ。『ターンエー』では、用途に応じて大きさや外見が全く異なるMSが登場するが、単にアイキャッチ効果を狙ったものではない。巨大な体躯を支えるための現実的な工夫が脚部を中心に施されており、工学の知識に裏打ちされていることがわかる。後年のMSには、フリーダムガンダムなどやたら突起物の付いたものが目立つが、工学的には邪魔なだけの過剰装飾であり、本作のように工学的な観点からデザインされた方が好ましく感じられる（もっとも、∀ガンダムの“ヒゲ”には、私も最後まで馴染めなかったが）。

【最終回の意味】

『ターンエー』の感動は、最終回で頂点に達する。

『ターンエー』をどのように落着させるかについては、放送が始まってから半年近く経った1999年9月のミーティングで検討されたという。この時点では、途中のストーリー展開に未定の部分が多く、ミードの提案によるターンXのデザインについての説明などが中心になったようだが、後半には、実際に最終第50話の脚本を執筆した浅川美也をはじめ、出席したライターが意見を出し合った。ガンダムを戦争ものとして捉えると、対立勢力がどう動くかを巡って、さまざまな決着の仕方が考えられる。しかし、富野によれば、ディアナとロランの関係性を見据えた彼の腹案を、全員が承認したそうだ（『ターンエーの癒し』p.187-）。その上で、キエル、ハリー、ソシエら他のキャラの帰趨が熟考され、ラストの大筋が決定された。

最終回のシナリオが出来上がりかけた頃、菅野よう子から『月の繭』が届けられる（『ターンエーの癒し』p.202）。曲の素晴らしさに感銘を受けた富野は、予定を変更して台詞を大幅に減らすことにした。第41話から、それまでBGMとして使われていた『月の繭』をエンディングに採用、これが布石となり、第50話の終盤では、曲がフルサイズでゆったりと流れる中、ほとんど台詞のない映像によって後日譚が綴られていく。戦争がどのように始まるかを緊迫した調子で語った序盤と照応させるべく、戦争が終わった後の情景を淡々と描くのである。残された台詞をどこに配置するかが改めて検討され、「ディアナ・ソレル、また皆様とともに、ここにおいていただきます」という重要な台詞が、あるべき場所にすっきりと収まった。

そして、最終カットでロランが発する一言。さりげないようで、その思いが切々

と伝わり、『ターンエー』の世界に没入していた視聴者に、文字通り圧倒的な感動を与えてくれる。

4 電脳コイル

【評価：☆☆☆☆】

【ネタバレあり】

原作・監督を担当した磯光雄渾身の力作。拡張現実（AR）技術の過剰な発展がもたらす恐怖を、2007年の時点で予言した先駆的な作品で、アニメとしてのみならずSFとして高く評価され、日本SF大賞や星雲賞メディア部門賞を受賞した。ちなみに、アニメ作品で日本SF大賞を受賞したのは、本作の他に『新世紀エヴァンゲリオン』と『イノセンス』という異形の傑作2本だけである。

絵柄からキッズアニメと思われそうだが、さにあらず。『けものフレンズ』や『宇宙のステルヴィア』などと同じく、「子供向け」という衣をまとった、大人のためのアニメである。子供の頃に一度見ただけだという人は、是非再見してほしい。「こんなに陰鬱な作品だったの！」と愕然とするだろう。

第1話冒頭、いきなり「子供たちの噂によると、大黒市では最近、ペットの行方不明事件が多発しているそうです」と、ヒロイン・ヤサコによるナレーションが入る。毎回、こうした噂話、都市伝説、言い伝えが提示され、不穏な雰囲気醸し出す。『電脳コイル』とは、実は、きわめて不穏で陰鬱なアニメなのである。第6話では、自動運転中の車が事故を起こしたことが紹介される。電脳ナビに欠陥が見つからなかったことから、被害者が急に飛び出したのが原因だとして処理されたが、事故死した少女は、電脳を誤作動させるウィルスについて調べていたとか。何やらゾクリとする展開である。

舞台となるのは、金沢にほど近い架空の地方都市・大黒市。202X年現在、子供たちの間では、電脳ネットからの情報を現実を重ねて映し出すAR機器・電脳メガネが流行中。なぜ子供だけが高度なAR機器を使っているのか、「実用上のトラブルがあったため大人は使わなくなった」といった想像が可能だが、明確な説明はない。ただ、子供が遊びに利用するシステムには、多くの欠陥が存在することが示唆される。電脳空間にはいくつものバージョンがあり、古いバージョンのままのドメインは、空間管理室と呼ばれる公的な管理者でもコントロールしきれていない。そのせいでコンピュータウィルスが蔓延しており、常駐するセキュリティソフトが手当たり次第に駆除するものの、後手に回りがち。子供たちは、電脳世界で独自の裏技を考案して遊びを続けるが、しだいに精神を病む者が現れる…。

『電脳コイル』の特徴は、こうしたネット内部の出来事を、ARによって視覚化された目に見える事象として描いた点。コンピュータウィルスは電脳空間に蠢く黒い生物「イリーガル」、セキュリティソフトはゆるキャラ風のロボット「サッチー」、裏技として利用可能なバグは宝石の形をした「メタバグ」、対ウィルス防御やバグの修正を行う未公認パッチはお札を思わせる「メタタグ」として表現される。さらに、ハッカーは「暗号屋」と呼ばれ、魔方陣のような図形を描いてハッキングを行い、時にはメガネビーム（メガビー）を発して邪魔なセキュリティソフトを停止させる。こうした具象的な視覚表現を利用したため、まるで子供同士の魔法

合戦といった映像が展開され、アクションアニメとしてもそれなりに楽しめる。

しかし、本作の真髄は、派手なアクションの描写にとどまらず、ARという技術そのものに内在する恐ろしさを取り上げた点にある。「道案内をするアバターの映像を現実を重ねて表示する」といった程度なら既存のAR技術でも実現可能だが、その遙か先を行く『電脳コイル』の世界では、当たり前のように、現実の光景にデータが常時重ねられている。そんな世界で人間の手に負えない技術の暴走が起きるとどうなるのか。後半（第14話～）では、そうした問題に目が向けられる。

『電脳コイル』の世界では、人間ですら、生身の肉体とネットから提供されるデータとが一体化した存在となっている。こうした状況下で何らかの原因により肉体とデータに食い違いが生じると、「電脳コイル現象」と呼ばれる精神的トラブルが発症する。時には精神が「アッチの世界」に行ってしまう、「NO DATA」と表示された植物状態の肉体が残される。

何よりも恐ろしいのは、高度なARがいかにして実現されるか科学的解明ができていないにもかかわらず、この技術を実用化し大儲けした大企業の存在。ARが精神を蝕む可能性に気がつきながら、欠陥を懸命に隠蔽しており、社会インフラが単一企業に独占されることの恐ろしさがじんわりと伝わってくる。ちなみに、第18話冒頭のナレーションは、「ネットの噂によると、メガネの設計や開発の過程は、複雑な利権と歴史に彩られているそうです」。

以下、余談。

【中間の独立エピソード】

本作では、子供たちの楽しげな描写の陰で少しずつ謎を提示する前半と、真相解明を進めるシリアスな後半の間に、3つの独立したエピソード「沈没！大黒市」「ダイチ、発毛ス」「最後の首長竜」が挟まれる（第11～13話）。3本ともやたらに面白く、『電脳コイル』と言えばこれらを思い出す人が少なくない。しかし、イリーガルの設定などが本編と異なっており、あくまで本編とは別のスピンオフ作品として鑑賞していただきたい（私も「ダイチ、発毛ス」に出てくる股間のモザイクが気になったクチだが）。

【登場人物の年齢】

『電脳コイル』の主要登場人物であるイサコやハラケン、ヤサコと同じく小学6年生だが、愛する人を失ったトラウマに苛まれ、そのせいで周囲と協調できずにいる姿は、とてもその年齢の子供には見えない。オバちゃんと呼ばれるハラケンの叔母が、実は17歳とかで女子高生の制服を着て登場したときには、ギャグとしか思えなかった。

想像するに、磯光雄の当初の構想ではいずれももう少し年長のキャラだったものを、土曜夕方という子供向け時間帯に放送するNHKの方針に合わせて、4～5

歳ほど低年齢化したのではないか。そう考えると、ヤサコの回想における「4423」との交流やイサコの嫉妬心の描写が、素直に納得できる。

【「プリズム」誕生秘話】

シンガーソングライター・池田綾子が作詞・作曲・歌を担当したオープニング曲「プリズム」は、心に染みる名曲である。その誕生にまつわるエピソードが、彼女がゲストとして登場したNHKFM「アニソン・アカデミー」で紹介されていた(2019年4月20日放送分)。

それによると、池田は、まず磯監督から描きかけの絵コンテを見せてもらい、オープニング曲は「朝日をテーマに書いてください」と言われたという。それならと希望に満ちた明るい曲(CDには「旅人」というタイトルで収録)を書き下ろしたものの採用されず、再度行われたミーティングで、監督による朝日のイメージが「不安なものの象徴」であり、「また光が差して自分の後ろには影ができて、この1日をどう生きていくんだろう」という捉え方だと知らされる。そこから生まれたのが「プリズム」である。

この話を心に止めながらオープニングアニメを見ると、心をかき乱すような音型が響き、霧が立ち上りノイズがちらつく中、ヤサコが不安そうな面持ちで中空を見上げる冒頭シーンが、実に示唆的に感じられる。

【アニメ作家の気概】

アニメは、情報技術の過剰な発展に対して、早くから警鐘を鳴らしてきた。社会インフラとして必要不可欠なOSが実はトロイの木馬だったという『機動警察パトレイバー the Movie』、ネットゲームに耽溺するあまり抜け出せなかった者の行く末を見つめた『.hack//SIGN』、徹底した監視体制によって犯罪を犯す前に人々を取り締まるディストピアを描く『PSYCHO-PASS サイコパス』、テロ対策に導入されたAI搭載の自律型殺人ロボットが暴走する『RIDEBACK』…。就活学生の閲覧記録から内定辞退率を算出して企業に知らせたという最近のニュースは、『ルパン三世 PART 5』のヒトログを想起させる。

クリエイターはきわめてセンシティブで、炭鉱のカナリアのように、何かおかしいことが起きつつあるとき、真っ先に反応する。そうしたクリエイターの思いが結晶したアニメを、子供の娯楽と侮ってはならない。大人ならば、『電腦コイル』に込められたメッセージを正しく読み取ってほしいと思う。

5 銀河英雄伝説

【評価：☆☆☆☆☆】

本伝 110 話・外伝 52 話（長編 2・短編 7）・劇場版 3 作全て視聴済み、原作第 3 巻まで既読。

とにかく面白い。言うなれば、宇宙世紀の『平家物語』か『戦争と平和』（どちらも極上のエンターテインメント）である。1988 年、ビデオカセットが毎週配送されるという変わった方式で発表された作品で、金欠気味の私は見ることもかなわず、すごい作品が出たという噂を耳にしては涎を垂らすばかり。だいぶ後になって DVD レンタルで一気に全編を視聴し、ようやく積年の鬱憤が晴らせた。

田中芳樹の原作は、専門用語を交えたやや大仰な文体、情緒を排した戦闘描写、地の文や登場人物の台詞による歴史観の開陳など、多くの点で『平家物語』よりも（其角に「月も見ず」と評された）『太平記』に近い。例えば、アムリッツァ会戦を描く章は、次のような文章で始まる。「恒星アムリッツァは無音の咆哮をあげ続けていた。核融合の超高熱のなかで、無数の原子が互いに衝突し、分裂し、再生し、飽くことのないその繰返しが、膨大なエネルギーを虚空に発散させている」（『銀河英雄伝説 1 黎明篇』トクマノベルズ p.215）。読書好きには魅力的だが、あまり一般向きではない。これに対して、アニメは、情緒的な描写や美形キャラで原作に月と華を添え、わかりやすく楽しめる作品に仕立ててある。

超光速航行が実現された未来、人類は、銀河帝国と自由惑星同盟の二大勢力に分かれて、百年を越える戦争を続けていた。『銀河英雄伝説』は、帝国側のラインハルトと同盟側のヤン・ウェンリーという戦略・戦術の天才の事績を中心に、戦争の終結を描く物語である。

未来の話ではあるが、設定は全般に古めかしい。星間戦争でありながら、エイリアンは登場せず、超光速軍艦が宇宙潮流に流されたり、航行可能な領域が狭い回廊に限定されていたりと、まるで百年前の海戦である。可燃性ガスが充満しているときには火器が使用できず、戦斧を手にしての白兵戦も行われる。艦隊戦では陣形が重要であり、各種軍艦の配置に応じて攻撃力・防御力が大幅に変動するため、司令官の戦術が勝敗の鍵を握る。こうした設定のため、戦争シミュレーション・ゲームのようで楽しい。

アニメとは言え、多くの人が死ぬ戦争の話面白がるのは不謹慎だという批判があるかもしれないが、筋違いである。非難すべきは、悲惨な戦闘における一兵卒の英雄的な行為を称揚してアジテーションの具と成り下がった作品だろう。戦略・戦術を重視する戦争シミュレーションを楽しむ人は、ボクシング愛好家がどつきあいの喧嘩を嫌悪するのと同じように、現実の戦争をいやがるものである。

ストーリー展開の上でポイントになるのが、人材をどのように生かすかである。特に、帝国側には個性の強い提督が揃っているのも、ラインハルトが彼らをどう扱うかに注目してほしい。例えば、ビットェンフェルトは、攻撃を仕掛けているときはむやみに強いが、ひとたび守勢に回るとあっけなく敗退する。前の戦闘で大敗

したこの使いにくい提督に、ラインハルトはどんな名誉挽回のチャンスを与えたか（第48話）？手兵シュワルツランツェンレイターが低音の砲声を響かせてビーム兵器を発射する（！）シーンでは、思わず笑いながら拍手してしまった。それぞれの提督には独自の趣があり、視聴者は、その中から自分のお気に入りを見つけることができるだろう（ちなみに、私の好みはファーレンハイトです）。

楽しいばかりではなく、胸を衝かれるシーンもある。敗北が決定的となり自殺しようとする司令官に対して、副官は、戦後に開かれるであろう戦争裁判で責任を果たすようにと諫める。「閣下と私、それに××と、制服組から三名くらいは軍事法廷の被告が必要でしょう。このあたりで、他に累が及ぶのをくい止めねばなりません」。これを聞いて、司令官は自殺を思いとどまる。

強いて欠点をあげるならば、帝国側に比べてキャラクターの個性に欠ける同盟側のエピソードが今ひとつで、3度目・4度目に見るときはつい早送りをしてしまうことと、ある重要人物がかなり早い段階で死ぬため、その人に思いを寄せているとショックを受けることくらいか。

話数があまりに多く、ためらいを感じる人もいるかもしれない。そこでお勧めなのが、劇場版第1作『わが征くは星の大海』（60分）である。もともとOVAのパイロット版として制作されたものなのでまとまりが良く、しかも、完成度がきわめて高い。ラヴェルのボレロを使った戦闘シーンは、まさに感涙ものである。もう1つ上げるならば、外伝第3期の『奪還者』（全4話）。知略を尽くして敵中突破を図るという宇宙版『隠し砦の三悪人』（もちろんオリジナルの方）で、爽快にして感動的だ。この2本を見て興味が湧いたなら、本伝第1話から順に見ていくのが良い。じきに、全て見終えないうちは死ねないという気持ちになってくるだろう。

【参考】銀河英雄伝説 Die Neue These 【評価：☆】

日本アニメはここまで堕ちたかと慨嘆を禁じ得ない作品である。

簡単に作品概要を述べておく。

原作は田中芳樹が執筆した小説で、1982年から87年にわたって、徳間文庫から本伝全10巻・外伝全4巻（後に短編集1巻を追加）が刊行された。

最初のアニメ化は1988年から2000年に掛けて行われ、主にOVAの形で発表された。以下のレビューでは「旧作」と呼ぶ。アニメ界のレジェンド・石黒昇が（一部を除いて）総監督を務めており、傑作の誉れ高い。

一方、ここで取り上げるのは、2018年に発表された新シリーズ『銀河英雄伝説 Die Neue These』の第1期（テレビ版）「邂逅」全12話。以下、【作画】【物語】の2点を中心に、旧作と比較しながらレビューする。

【作画】

アニメ制作を請け負った Production I.G が、旧作との差異化を図るために全力

を傾注したのは、CGを多用した作画だったようだ。しかし、「何をどう描くべきか」という基本が疎かにされたため、表面的な派手さが目につくばかりで、作画の質はきわめて低いものとなった。

(1) 人間の描写：

アニメは、ドラマを「動く絵」で表現する芸術である。実写映画ならば、カメラを回すだけでさまざまな情景を撮影できるが、アニメでは、一枚一枚作画しなければならない。このため、細密な描き込みは難しく、要所を押さえるテクニックが重要になる。心理描写の場合、未熟なアニメーターは、顔の表情に重きを置きがちだが、より肝心なのが、体幹の描き方である。

明確に意識化されない情念は、腰の位置と、それに対する上体や四肢の関係に端的に現れる。『千と千尋の神隠し』制作中の宮崎駿を取材したNHKのドキュメンタリーでは、豚に変えられたことが信じられない千尋が声を限りに両親を呼ぶシーンで、若手アニメーターにダメ出しし自分で描き直す宮崎の姿が映し出された。このとき宮崎が描いたのは、少し前屈みになって両の手を胸元に引き寄せ、足許が定まらずに踏み惑う千尋の姿。彼女の心細さと必死さがダイレクトに伝わる、さすがの作画である。

『銀河英雄伝説』旧作では、宮崎アニメと同様に、キャラの体幹がきちんと描き込まれていた。いくつかの実例を挙げよう。

旧作OVA第2話「アスターテ会戦」Aパート終わりからBパートにかけて。中央突破戦法を逆手に取る敵の動きに気づくと、厳しい顔で座していたラインハルトは、前のめりになって「何っ！」と呟き、前傾姿勢のまますっと立ち上がる。だが、立ちすくんだのも束の間、すぐに体を横に傾けると、両手を肘掛けに置きストンと腰を下ろす。高揚感が吹き飛び、一瞬の動揺と狼狽を挟んでから、現実を直視できるようになるまでの心の動きが、見事に体現されたシーンである。

一連のシーンの終わり、副官のキルヒアイスが、保護者のように優しい物腰で、「どうなさいます？ 反転迎撃なさいますか」と声を掛けると、ラインハルトは完全に我を取り戻し、上体をわずかにひねって冷静に応答する。ほぼ完璧な戦略家であるヤン・ウェンリーに対して、ラインハルトは、カリスマ性こそ圧倒的であるものの、知謀に関して粗略な点がある。これを補うのが、大局観に優れ他者への共感に溢れたキルヒアイスで、アンネローゼの頼みもあって、真摯にラインハルトを見守る。二人の関係性が的確に表現されたのがこの場面であり、(特に女性の)ファンの胸を熱くする。

ところが、新作の第2話「アスターテ会戦」では、ラインハルトとキルヒアイスが棒立ち状態のまま並んで会話するさまが、顔のクローズアップによって描かれるだけ。二人とも同じようにおたおたしており、「常勝の天才」が聞いて呆れる。

もう一つ、旧作第14話「辺境の解放」で、同盟軍を陥れるラインハルトの機略を察知したヤンが、ウランフ提督に占領地を放棄して撤退することを進言するシーン。その場にいるのはヤンと副官のフレデリカのみ。きりっとした表情で機械を操作するフレデリカとは対照的に、ヤンは左手を卓に置き体を開き気味にして、ウ

ランフが映る小さなモニターを覗き込む。総司令部の方針に反して独断で撤退を画策せざるを得ない重苦しい雰囲気、巧みに醸される。

一方、同じ場面を描いた新作第11話「死線（前編）」では、巨大なスクリーンを使ってウランフと会話するヤンの周囲に、4名の部下が何をするでもなくボーと突っ立ち、数百万将兵の命運が懸かった深刻な謀議であるにもかかわらず、「われわれの提督は賢いなあ」とも言いたげに薄ら笑いを浮かべる。見ていて胸クソが悪くなるシーンである。

体幹を描くテクニックは、ヌードデッサンなどの基礎練習を繰り返すうちに身に付くものなので、にわか仕込みのアニメーターには難しいのかもしれない。もっとも、ここ数年のテレビアニメでも、『ふらいんぐういっち』『クロムクロ』『Wake Up, Girls!』など、人間の作画がしっかりした作品が少なからずあり、これらと比べると、『Die Neue These』の出来の悪さは突出している。

(2) CG :

激しい戦闘場面でのCGこそ新作の売りなのだろうが、アイキャッチ効果があるだけでエモーショナルでない。CGがドラマに絡んでこないのである。

このことを如実に示すのが、ウランフ戦死のシーン。旧作第15話「アムリツツァ星域会戦」では、味方の艦船を逃がすため後詰めで応戦していた旗艦に、ビーム砲が撃ち込まれる。爆風で背後の壁まで飛ばされ前のめりに倒れたウランフは、定位置で仰向けに倒れた参謀長と頭を並べる態勢となり、体を動かさないまま囁くように言葉を交わす。「参謀長、味方は脱出したか」「半数は…」「そうか」—胸を衝く名シーンである。

これに対して、新作第12話「死線（後編）」になると、艦隊戦を描く派手で空疎なCGが延々と続いた後、艦橋にいるウランフと参謀長の姿が爆煙（CG動画ではない）で覆い隠されるシーンとなる。画面外から二人のやり取りが聞こえるや、目を閉じたまま「そうか」と呟くウランフのアップとなってフェードアウト。つまり、派手なCGと人間が動く姿は、同時に画面に現れることがないのである。これは、CGスタッフと人間を描くアニメーターの連携が取れていないことを意味する。なるほど、CGがドラマに絡まない訳だ。

そもそも、新作のCGスタッフは、原作をろくに読んでいないようだ。アスターテ会戦の終盤、ヤンとラインハルトの軍が、互いに相手の後背に食らいついてリング状の陣形となる。旧作が静止画で表現したこの状況を、新作は、モニター映像で示すのだが、1秒ほどの周期でクルクル回っており、どう見ても、両軍併せて数万の艦船が広大な宇宙空間で戦う光景ではない。何をどう描くべきか、スタッフ自身が理解できていない。

小型戦闘機（スパルタニアン／ワルキューレ）による攻防戦は、新作でも何回か描かれるが、目まぐるしい動きばかりが強調され、3次元的な画面構成がおざなりにされるために、戦況の把握すら困難である。

旧作第1話で描かれたアスターテ会戦序盤では、先手を取ったラインハルト陣営のワルキューレが空母の艦載機を重点的に破壊し、相手の機動力を奪ったこと

が、引きの映像で示される。ところが、戦術上重要なこの作戦が、新作では映像化されていない。

帝国領侵入中に逆襲された同盟軍が、ポプランらエースパイロットをスパルタニアンで出撃させる場面。旧作第15話では、まず発進するポプランの主観映像から始まり、視点を細かく変えながら戦闘機同士による空中戦が描かれる。その後で、戦闘機を艦砲の射程に誘い込んで撃滅する帝国側の戦術が、客観的な視点から描写されるので、実にわかりやすい。一方、新作第12話では、発進したポプランらが敵と遭遇するまでは迫力があるものの、それからは戦闘機が画面狭しと動き回るばかりで、誰がどのような状況にあるのか判然としない。

新作のCGは、小型戦闘機周辺だけを捉えた寄りの映像が中心であり、まるで戦争シミュレーションゲームの戦闘シーンのような（それとも、このアニメ自体が、ゲーム会社に売り込むための営業用サンプル動画なのか）。全般的に、新作は戦術を叙述することに無関心で、派手な映像を見るだけで喜ぶ（何も考えない）視聴者を想定したとしか思えない。

【物語】

(1) シリーズ構成：

今回アニメ化されたのは、原作第1巻「黎明篇」のうち、序章から第8章「死線」まで。最大の山場である第9章「アムリツァ」と、終幕となる第10章「新たな序章」は、2019年公開予定の劇場版「星乱」全3話の冒頭に繰り込まれるらしい。

なぜ、まとまりの良い「黎明篇」全編をアニメ化しなかったのかは不明。第8話の放送翌週に、キルヒアイス役の声優が作品紹介を行う退屈な特別番組「キルヒアイスのイゼルローン訪問記」が挿入されており、制作が間に合わなかったのかもしれない。

旧作では、OVA第15話が「死線」の後半と「アムリツァ」に相当するが、それ以前に外伝のエピソードなど3～4話分が挿入されていたので、旧作・新作とも、同じ分量のストーリーを12話ほどにまとめたことになる。にもかかわらず、新作はいかにもスカスカで、単に粗筋を紹介するだけの印象を受ける。

全26話を使って原作の第1、2巻を描く旧作第1期では、戦闘シーンの派手な「死線」～「アムリツァ」をシリーズ真ん中より少し後ろにずらし、その手前に、敢えて本筋から離れたエピソードを挿入した。おそらく、シリーズ構成の河中志摩夫が、外見だけ派手で中身が空っぽなアニメにしないために、激しい戦闘以前に人間を描くべきだと考えたからだろう。

新作のシリーズ構成には、こうした配慮が全く感じられない。年代記風の原作を大きく膨らまし、登場人物の内面に踏み込んだ旧作に対して、新作では、人物描写が杜撰で、ド派手なCGにばかり頼っている。それが、作品を空疎で見応えに欠けるものにした。

(2) 脚色：

原作第1巻をそのまま映像に起こすだけでは1クールに届かないので、旧作・新作ともに尺を伸ばす工夫をしている。ここでは、双方で取り上げた「カストロブ動乱」のエピソードを比較しよう。

これは、原作でわずか数ページ（徳間文庫版 p.220～p.226、鎮圧したキルヒアイスの事跡に関しては1ページ足らず）、動乱の概要が淡々と記されただけのエピソードなので、映像化するためには、具体的な情景をアニメーターが考案しなければならない。

旧作では、首謀者マクシミリアンが、賄賂で得た莫大な資金で高価な防御兵器を購入、これを鉄壁だと信じて、古代ローマ風の居宅で淫蕩に耽るさまが描かれる。キルヒアイスによって防衛ラインが破られると、忠実な手下を身代わりに仕立てて逃亡しようと図るが、その手下に裏切られ殺される。欲にまみれた人間の愚かしさが、生々しく浮かび上がる。

一方、新作になると、マクシミリアンは司令官として艦隊を指揮、キルヒアイスの策にはまって危地に陥ったのに、降伏勧告を受け入れず、腹立たしげに部下を打擲するばかり。結局、そのままでは生きる道がないと悟った部下に殺される。帝国に歯向かうマクシミリアンの心情には触れられず、無能な司令官が戦闘で敗北する過程を描いただけの、何の深みもない軍事エピソードでしかない。

【声優】

旧作は、洋画の吹き替えを担当したことのある声優が多い。吹き替えをする際には、表情の裏を読み取り微妙なニュアンスを付けることが要求されるので、心理表現が巧みになる。これに対して、アニメ専門の声優は、声のトーンを大きく変えるのは得意だが、トーンを一定にして表情を付けるテクニックが未熟になりがち。

『Die Neue These』の声優たちは、かなり頑張っているが、それでも、旧作の若本規夫（ロイエンタール役）や塩沢兼人（オーベルシュタイン役）らの練達の技と比較すると、どうしても聞き劣りする。

【音楽】

旧作は、マーラー、ブルックナー、ドヴォルザーク、チャイコフスキーらの名曲を、アレンジせずに使用している。クラシック音楽は、音色の豊かさ、ダイナミックレンジの広さ、構造の複雑さなどの点で、一般的なポップスとは段違いであり、音楽の持つパワーは圧倒的である（ただし、ビート感に欠けるので、音楽とともに体を動かすのが好きな人には、退屈だろうが）。旧作OVA第1話の冒頭、マーラーの第3シンフォニー（渋い選曲！）とともに重々しいナレーションが流れると、壮大な歴史物語の始まりを予感させ、胸が躍る。

新作では、情景に適したBGM風の楽曲を流しており、良く言って無難である。

【キャラ】

今風のキャラクターデザインにアニメファン歴30年間の私が文句を付けるべきではないのかもしれないが、ラインハルトがただのボンクラに見えるのはいかんともし難い。旧作で、かつての猛将も歳を重ねて判断力が鈍ったかと思える描き方だったロボス司令長官が、新作では、無能を絵に描いたような顔立ちになっており、笑ってしまった。

特に酷いのは、アンネローゼ、フレデリカ、ジェシカら女性陣で、あまりにありきたりなキャラデザなので、途中で他のアニメの似たキャラとすり替えても、誰も気づかないだろう。

6 涼宮ハルヒの憂鬱

【評価：☆☆☆☆☆】

【ネタバレあり】

アニメ『涼宮ハルヒの憂鬱』は、表面で繰り広げられるSFタッチのラブコメという枠から大きく逸脱し、必ずしも明示されない形で人間の本质に切り込んだ傑作である。

こうした特色を示す例として、第1話「涼宮ハルヒの憂鬱 I」（話数は第2期での放送順を示す）で、キョンが髪型についてハルヒに話しかけ、それに対してハルヒが独り語りのように答えるシーンを上げたい。キョンは以前に、しょっぱなの自己紹介についてハルヒに問いただし、けんもほろろの応対をされている。なのになぜ、自分でも「魔が差した」と言いながら、「曜日で髪型変えるのは宇宙人対策か？」と尋ねたのか。また、この奇妙な質問に対して、ハルヒはどのようにして、前とは打って変わった穏やかな態度で答えたのか。

実は、初めて見たとき、このシーンに胸がキュンキュンして『ハルヒ』に取り憑かれてしまったのだが、これほどまでに心惹かれる理由がわからず、「涼宮ハルヒの憂鬱 I~VI」を何度もループするうちに、漸くアニメーターの巧妙な企みに気がついた次第である。

「涼宮ハルヒの憂鬱 VI」の終盤、キョンはハルヒに自分がポニーテイル萌えだと明かし、「いつだったかのお前のポニーテイルは、反則的なまでに似合っていたぞ」と語る。さて、彼はどこでハルヒのポニーテイル姿を見たのか。

原作では、曜日が進むごとに髪結び目を増やすと述べた際、結び目1つの火曜日に「どこから見ても非のうちどころのない」ポニーテイルでやってくると記される（角川スニーカー文庫 p.23）。ところが、アニメの同じ場面、火曜日のハルヒはポニーテイルでない。その代わりに、体育の授業中、ポニーテイルで短距離走をする（原作にない）ハルヒが描かれており、キョンはその姿に見惚れている。

キョンが懲りずに再度声をかけたのは、ポニーテイルがいちばん似合うのに、それ以外の髪型ばかり選ぶことが気になったからだろう。しかし、キョンのポニーテイル萌えが明らかになるのは（第1期の）最終回なので、はじめて見る視聴者にキョンの心の動きはわからない。このシーンは、キャラに心を奪われ繰り返し見るようなディープなマニア向けの伏線なのである。

一方、ハルヒがキョンの問いに答える姿には、心の内がにじみ出ている。まず、顔をキョンに向け、少し視線を上げつつ「いつ気付いたの」と言い、キョンの返答に「あっそう」と気がなさそうに横を向くと、ほとんど無表情で語り始める。原作には「面倒くさそうに頬杖をついて」（p.28）とあるが、そうは見えない。

ハルヒが髪型を変えるのは、そこに自分の独自性を込めようとしたからだが、「どうせアホな男子は真意に気づかないだろう」と見くびっていた節がある。にもかかわらず、キョンは、たった一言でハルヒの狙いを言い当ててしまう。そんな瞬間に、人はどんな表情をするのか。私ならば、動揺を隠すために視線を逸らし、

懸命に無関心を装う。ハルヒは、まさにそんな姿を晒したのである。

アニメ『涼宮ハルヒの憂鬱』の面白さは、原作者が十分に顧慮しなかったキャラの内面をアニメーターが深く掘り下げ、丹念に見ればそれとわかるように描き込んだことにある。

ライトノベル『ハルヒシリーズ』で最初に活字になったのは、短編「涼宮ハルヒの退屈」で、そこに基本プロットの原型が示されていると考えて良いだろう。登場するのは、宇宙人・未来人・超能力者がすぐそばにいるのに気づかず、我が儘に振る舞う自己中心的で脳天気な女の子ハルヒ。彼女の望みを叶えるため、長門が一般人の前で超常的な能力を発揮しているのに、ハルヒは全く無頓着である。笑えることは笑えるものの、さして深みのないSFコメディにすぎない。

さすがに、作者の谷川流も、これでは物足りないと感じたのだろう、長編『涼宮ハルヒの憂鬱』になると、SOS団結成前の不機嫌で刺々しいハルヒを描写する。しかし、私には、SOS団メンバーをいいように弄ぶ姿との落差がありすぎて、一貫した人間性が感じられない。他のキャラも似たようなもので、原作のストーリーや台詞をそのままなぞってアニメ化したならば、単に笑えるだけの凡庸な作品になったろう。

石原立也に率いられた京都アニメーションのスタッフは、そんなありきたちのアニメにすることを肯んじなかった。キャラ設定に不自然な断絶がある原作を作り替え、それぞれの人物を統一された人格の持ち主として再構成して見せたのである（私には、キャラごとに専属のアニメーターがいるように感じられたが、実態は不明）。

ハルヒの場合、原作における分裂した姿は、「思いっきり背伸びをする平凡な少女」という一貫した人物像に変更された。

ハルヒは、かなりの美貌と優秀な頭脳を持ち、運動能力はトップクラス、歌唱や楽器演奏もこなせる。とは言え、この程度なら、少し偏差値の高い高校には、学年に一人くらいいる人材にすぎない。学生時代は人気者になれるかもしれないが、社会に出ると、凡人の大群に紛れてしまう。ハルヒ自身、平凡であることへの恐れを、第5話「涼宮ハルヒの憂鬱 V」で生々しく語る。

ところが、平凡さを恐れているにもかかわらず、彼女はどう見ても根っからの常識人で、規格外の非凡な人間ではない。夏休みの宿題は最初の何日かで片付け、きちんと予習・復習をしてテストでは時間を持て余す。第20-24話「涼宮ハルヒの溜息」に登場する自主映画の台本は独創性の欠片もなく、第26話「ライブアライブ」では、ステージで熱唱し歓声を浴びたことが嬉しくて堪らないようだ。ハルヒの平凡さが何よりも明瞭になるのが、第12-19話「エンドレスエイト」（正当に評価されていないが、紛れもない傑作）で、何度チャンスが訪れても、盆踊りとか昆虫採集といった当たり前のイベントしか思いつかないところ。原作の場合、ギャグのネタか、せいぜいハルヒの天真爛漫さを示す事例として扱われるこれらの出

来事は、アニメでは、ハルヒの人物像を浮き上がらせる重要なポイントとなる。

ハルヒがどんな人間かを知る上で、最もわかりやすい手がかりが、彼女が、自身の発言とは裏腹に、宇宙人・未来人・超能力者の実在を信じていない点である。実際、すぐそばにいるのに気がつかないというプロットは、『ピーターパン』などのおとぎ話で、妖精を信じていないと目の前にいても見えない状況と酷似する。「エンドレスエイト」で、「人類が火星に到達したときには、地下に隠れていた火星人が歓迎してくれるはず」と語るハルヒだが、学業トップクラスの高校生が真面目に口にする言葉とも思えず、単に「そうだったらいいのに」という夢を語っているだけだと知れる。

自分が平凡でないことをアピールしたいハルヒは、時々、あえて奇矯な行動を取ろうとする。しかし、実際に彼女が行うのは、バニーガール姿でビラ配りをしたり、校庭に宇宙人へのメッセージを記すなど、誰にでも思いつきそうなことでしかない。隠者の視点から世界を見つめるキョンに比べると、なんとも平凡な発想である。平凡でありたくない足掻き無理に背伸びをするあまり、いかにも非常識そうな行動や宇宙人を信じるそぶりを繰り返す姿は、ちょっと痛々しい。結局、自分の周りに個性的な人材を集め、彼らを防壁とするサークル内で好き勝手に振る舞うだけで、満足してしまう。

ハルヒに限らず、SOS団のメンバーは、いずれも複雑な人間味を感じさせる。中でも印象的なのは、第24話「涼宮ハルヒの溜息 V」の後半、突然、背後に蠢く陰謀について語り始める古泉の姿。「疲れ気味の皮肉な笑み」(p.256)と記される原作と比べると、アニメの古泉は憔悴しきった様子に描かれており、シーン全体に重苦しい雰囲気漂う。原作の古泉は、作者を代弁して状況説明をしていたものの、話が長引いて辻褄が合わなくなってきたので、作者がわざと混乱気味の発言をさせたと解釈できる。ところが、アニメになると、本人が実際に混乱しているとしか思えない。耐え難いほど苛酷な役割を背負わされながら、仮面のような笑顔で本心を隠す、影のある高校生の素顔が見える。

アニメの朝比奈さんや長門も、原作とは異なる鬱屈した内面を垣間見せる。特に劇場版アニメ『涼宮ハルヒの消失』の長門と古泉は、鬼気迫るものがある。

アニメは、原作者に加えて、複数のアニメーターや声優、音楽家による共同作業を通じて制作されるため、単一のクリエイターが創造する個人芸術に比べて純粹性に欠けると思われるかもしれない。しかし、実は、多人数の参与を通じて内容を膨らませ、豊かな芸術性を獲得することが可能なメディアなのである。『涼宮ハルヒの憂鬱』は、特に傑出した作例である。この作品が、現代の古典として長く愛されることを切に望む。

【参考】涼宮ハルヒの消失【評価：☆☆☆☆☆】

【重大なネタバレあり】

われわれは、人生でさまざまな選択を重ね、それによって必然的に多くの何かを失いながらも、選んだ自分の責任として生き続ける。しかし、選択されなかった側の人間は、為す術もなく他人の選択を受け容れるしかないのだろうか？『涼宮ハルヒの消失』は、選ばれなかった者の悲痛な想いを描いた傑作である。映画館では周囲の目を気にして耐え抜いたが、自宅でDVDを再生したときには、開始後30分ほどで涙が溢れ出し、それからずっと嗚咽しながら見ていた。

ある日、いつものように登校したキョンは、そこにハルヒが存在せず、他の生徒もハルヒなど初めからいなかったように振る舞っていることに驚く。朝比奈さんはキョンを覚えておらず、古泉は教室ごと消失している。そこで、「最終絶対防衛ライン」にして「ここが陥落したら一巻の終わり」となる長門の元へ向かうのだが…。ウールリッチの「消えたアリス」を思わせるサスペンフルな状況は、文芸部部室で静かに本を読んでいた長門の姿が画面に現れた瞬間、一転して哀切を極めた人間ドラマに変貌する。

ここからの物語は、キョンの心情の変化を追いながら展開される。世界が改変され自分だけが取り残されているという絶望的な孤独感に始まり、元の世界に戻る手がかりを得たときの胸の高鳴り、その手がかりがあまりに漠として打つ手が無い故の閉塞感、打って変わってしおらしくなった長門への気遣い、次第に強まる諦めの念、そして、決定的な手がかりを見いだしたときの高揚感へと移り変わる。見る側も、こうしたキョンの心情に共鳴し、いつしか作品世界に入り込んで、そこでの出来事を自身の体験のように感じ始める。中でも心動かされるのが、分厚いハードカバー本の中に、元の世界の長門が挟んでいた葉を見つけるシーンだ。たとえ世界全体から疎外されたとしても、たった一人でかまわない、自分を理解してくれる人がいると知れば、人間は立ち直れるものだ—そんなことを実感させるシーンである。

公式ガイドブック（角川書店）に掲載された石原立也（総監督）×武本康弘（監督）×高雄統子（演出）の座談会を読むと、作品の方向性について3人の見解に微妙な差があることに気付かされる。石原が、作品のコンセプトを問われて言下に「ラブストーリー」と答えているのに対して、武本は、「僕の考える『消失』はラブ成分がちょっと薄」く、むしろ「キョンの再認識の物語」だと語る。一方、「原作を読んだ時から映像のイメージがはっきり見え」と言う高雄は、「私は彼女（＝長門）を「女」として見てしまう」、「（朝倉は）長門以上に切ない存在」と述べ、女性キャラに深く共感していることがわかる。この座談会では、制作現場の状況もいろいろと語られており、古泉については「女性スタッフ陣の思い入れが強く総監督も驚く心理描写がなされたとか、ラストの屋上シーンはスタッフの間でも意見が衝突した—「キョン、ひどい」という声もあったらしい—といった裏話が紹介された。このように、スタッフがそれぞれ強い思いを抱きながら臨んだからこそ、単純に原作のプロットを追うだけでなく、人間性に鋭く迫った作品が生まれたのだろう。

キャラに対するアニメーターたちの思い入れは、他のアニメとは比較にならないほど強烈な身体反応の描写から見て取れる。ハルヒのいない世界に改変されたと察したキョンは、教師に促されても足がガクガクして歩けない。その世界でハルヒを見つけた時には、爪先を地面に擦り付けるようにして漸く歩き始める。一方、キョンの口からあり得ない名前を聞いたハルヒは、後ずさろうとして腰から崩れ落ちる。いずれも、情動と身体反応が結びついており、彼らにとって状況がいかにか深い意味を持つかがあらわになる描写である。これらのシーンは、原作では、「よろよろと俺は移動を開始する」「膝が笑っているのは気のせいだと思いたい」「不意にハルヒはよろめいた」と記されており、具体的な体の動きはアニメーターが考案したものだとわかる。

意志にコントロールされない身体表現を通じて人間の内面を描写することは、実写映画でも高度な演出テクニックを要する（例えば、小津安二郎『麦秋』のラスト近く、遮断機が下りて路傍に腰を下ろした父親が、そのまま立ち上がれず空を見つめるシーンなど）。『涼宮ハルヒの消失』では、こうした身体表現がたびたび用いられ、登場人物の内面を浮かび上がらせる。その中でも特に印象的なのが、長門のケースだろう。自宅に招き入れたキョンが帰り際に「あのさ、明日も部室に行っていないか？ ここんとこ他に行く場所がないんだ」と言ったとき、彼女は、抑え切れぬ想いに、つい口元をほころばせてしまう。この長門の姿は、これまでに私が見たあらゆるアニメの中で最も切ない一言—このセリフも原作にない—を導く。「宇宙人なんか珍しくもない。もっとあり得ないものを見ちまった」。

物語の終盤、文芸部部室に再集合したSOS団メンバーの前で、キョンは長門に白紙の入部届けを返す。このとき、長門は何を思ったのだろうか？ ストーリーからすると、この時点での長門は世界が改変されたことを知らず、単にキョンが文芸部への入部を断ったとしか受け取れないはずである。しかし、指が震えて紙を掴めないほど動揺した長門の姿は、自分がキョンに選ばれず、心の内に芽生えたさまざまな感情ごと「なかったこと」にされてしまうと察知したことを窺わせる。彼女は、人生の賭に負けたのである。

もっとも、私には、キョンが長門よりもハルヒを選ぶような酷薄な男には思えない。実際、この文芸部部室のシーンで、彼は口を挟んできたハルヒを叱責し、長門に対して「すまない」と謝っている。彼が選んだのは、ハルヒではなく「SOS団の存在する世界」と解釈すべきである。それに、彼が選んだ世界の長門も、心に感情を芽生えさせているはずだ。ラストシーンで本に隠された長門の口元は、ほころんでいるのだろうか。

7 少女革命ウテナ

【評価：☆☆☆☆☆】

全話視聴済み。

1997年放送当時に、毎週ワクワクしながら見ていた。放送後は録画したエピソードを何度も見直し、数年後にレンタルビデオで初めから全て再見、10年後にレンタルDVDでまた全て視聴、今年ネット配信で十数話を改めて鑑賞した。これまで見た千本を超えるテレビアニメシリーズの中でも、5指に入るお気に入りである。

いわゆるセカイ系の典型的な作品。小中高大が併設された学園を舞台としているが、授業シーンはせいぜい体育か調理実習くらい、教師も生徒指導部か管理職の姿がごくまれに描かれるだけ。学園の敷地は異様に広く建物も巨大で、牛を放牧する牧場や秘密の研究所まである。多くの生徒が学外の寮から通ってくるものの、生活感は全くない（「若葉繁れる」（第20話）には、珍しく授業の様子や外で買い物をする場面がチラリと登場する）。学園モノではなく、学園が一つのセカイを構成するのである。生活実態が描かれないと、登場人物がステレオタイプ化されて面白みがなくなることが多いが、『ウテナ』では、それぞれの特異な性格と心の闇が濃密に描出され、他に見たことのない独自のセカイとなっている。セカイ全体を描き出そうとする試みは、ピンチョンの全体小説を彷彿とするが、私の見る限り、ピンチョンのどの小説よりも『ウテナ』の方が芸術的完成度が高い。

全体は4つのパートからなり、第1～3部末には総集編が挿入される。ただし、第3部末の「夜を走る王子」（第33話）ではラストに衝撃的な展開があり、総集編といえども侮れない（ついでに言えば、第36話末のようなケースがあるので、次回予告も見逃せない）。さらに、第1～3部には、七実をフィーチャーする思いっきりぶっとんだ番外編が1本ずつ挿入される（「カレーなるハイトリップ」「幸せのカウベル」「七実の卵」）。

第1部（第1～13話）は、正義感の強い男装の少女や少女同士の友情、古式に則った決闘など、少女マンガ的な要素が散りばめられた普通に近いアニメである。しかし、サブキャラが決闘に参加する第2部（第14～24話）に入ると、異常さがエスカレートする。「黒薔薇の少年たち」（第14話）冒頭に置かれた姫宮の不在シーンから不穏な雰囲気横溢、根室記念館の屋内に入ってから、椅子の上に置かれた無数の案内プレート、エレベータの面会室、卵に帰っていく蝶の標本など、『ウテナ』独自のギミックが炸裂し、見る者をトランス状態に陥れる。異常さと美しさが頂点に達するのは最後の2部作「根室記念館」（第22話）と「デュエリストの条件」（第23話）である。第2部には謎が多く、難解だとも言われる（例えば、根室記念館に関するミッキーの説明が、はじめと終わりで全く異なるのはなぜか？）。だが、「デュエリストの条件」のラストでは、映像にはっきり描かれていても事実とは限らないこと、このセカイが欺瞞に満ちていることが示されており、その点に注意すれば、悩むほど難解ではない。

第3部（第25～33話）では、第1部に続いて生徒会メンバーとの決闘が描かれ

るが、そこに秘められた情念の濃密さは尋常でない。特に、全編を通じて私が最も好きなエピソードである「空より淡き瑠璃色の」(第29話)はすさまじい(脚本は細田守)。決闘のラスト、樹璃が踊るような足取りで決闘広場を歩み出るシーンは、何度見ても泣いてしまう。突然の豪雨の中、近づいた瑠璃は「樹璃、心配ない。心配ない、樹璃」と呟く。この場面ではわからないが、次の病院のシーンで呟きの背後にあった情念が明らかになると、また胸を掻きむしられる。それに続く樹璃のモノローグは、一言も聞き逃さないようにしてほしい。

第4部(第34~39話)は、もうドロドロである。テレビ東京は、こんなアニメを、よくも平日の夕方に放映したものだ(子供が見てトラウマになっていないか心配だ)。1970年代、萩尾望都や竹宮恵子らによる少年愛のシーンを堂々と掲載し、文化人まで巻き込んだ少女マンガブームをもたらしたのが別冊少女コミックだが、1990年代のテレビ東京は、テレビアニメ界で別冊少女コミックの役割を果たしていた。ポケモンショックを機に自主規制が厳しくなったのが残念の極みである。

『ウテナ』には、少女マンガとともに1970年代にブームとなった小劇場演劇の影響が色濃い。私は、寺山修司や唐十郎の舞台を見る機会こそなかったが、彼らの影響を受けた月蝕歌劇団や新宿梁山泊は知っている(月蝕歌劇団では、かぶりつきで見ていて頭から血糊を浴びるといふ貴重な体験をした)。これらの舞台は、高踏的な台詞や虚実の境界を無視したドラマツルギーなどの多くの点で『ウテナ』と共通する。『ウテナ』では、劇団・天井桟敷で寺山修司と共同作業をしたJ.A.シーザーが音楽を担当、小劇場独特の雰囲気盛り上げた。戦後日本文化の最も独創的な成果は少女マンガと小劇場演劇だと思うが、『ウテナ』は、この2つを合体させて、比類ない高みに到達したと言えよう。

後半のエンディング(影絵風のアニメ+上谷麻紀が歌うJ.A.シーザーの「バーチャルスター発生学」)は、私がこれまで見た最高のエンディングである。

8 灰羽連盟

【評価：☆☆☆☆☆】

2002年の初放送以来、DVDや動画配信で繰り返し鑑賞したが、何回目であっても、数分おきに涙ぐみ、時には、抑えきれずにポロポロと涙をこぼしながら見た。もし、無人島に島流しされるとき、アニメを1本持参して良いと言われたら、この作品か『青い花』を携えて行く（あ、でも、無人島でどうやって視よう）。

物語は、周囲を高い壁に囲まれた古風なグリムの街を舞台に、一般の人間に混じって生きる灰羽たちの日常を描き出す。灰羽とは、人間の少年少女とほとんど変わらない外見で、ただ、天使のような光輪と羽を持つ存在。しかし、その羽は、天使の純白ではなく、灰色にくすんでいる。灰羽たちは、巨大な繭からさまざまな年齢の姿で誕生するものの、過去の記憶はない。人間社会で穏やかに暮らしながら、いつしかひっそりと消えていく。

『灰羽連盟』の素晴らしさは、シンボリズムとリアリズムの絶妙な調和にある。

グリムの街には、灰羽たちを支援する組織・灰羽連盟があり、さまざまなルールが定められている。例えば、灰羽は新しい服を着ることが許されず、古着屋で入手しなければならない。金銭は使えず、買い物には、連盟が支給する灰羽手帳のページを破って証文とする。社会から守られながらも行動が制約される姿は、民俗学で謂う所の「まれびと」を連想させる。そうしたシンボリックな側面を持つ一方で、灰羽たちは、ケーキが好きでニンジン嫌いだったり、急に寒くなると風邪を引いたり、実に人間的だ。

文学に馴染みのない視聴者は、象徴的な作品に接するときのスタンスがわかりにくいかもしれないが、この手の作品は、鑑賞する側が自由に解釈してかまわない。ミステリ的な作品ならば、作者が用意した“真相”がある。文学で言えば、エーコ『フーコーの振り子』やナボコフ『ロリータ』は、随所に伏線が張り巡らされており、読者がそれを読み解かないと、秘められた真実に驚愕できない。

これに対して、象徴的な作品には、真相や正解がない。カフカ『審判』のヨーゼフ・Kは罪を犯したのか、ホフマンスタール／シュトラウス『影のない女』で影がないことと子供が産めないことにどんな関係があるのか—あれこれ詮索しても、納得のいく答えは得られないだろう。『灰羽連盟』も同様である。

もっとも、真相や正解がないとしても、表現されたものの背後に「何かがあるのでは」と思いを巡らすことは、豊かな人生体験となる。ラッカがセーラー服に似たワンピースを選んだのはなぜか、壁の中の水路で流されるとどこに行き着くのか—自分がその場において登場人物と同じ体験をするところをイメージすると、さまざまな思いが沸く。そうした思いは、決して“正解”ではないだろうが、作品世界の拡がりを感じさせるとともに、作品の内側から実人生を観照する方途を示してくれる。

見る者に多くの思いを抱かせるのは、作品が持つリアリティの賜である。『灰羽

『灰羽連盟』では、衣食住の細部に至るまできちんと描写されるので、視聴者は、実体験と結びつけながら、自然と作品世界に没入できる。例えば、ラッカが初めて古着屋を訪れたとき。箱に詰められた古着の山をあさる灰羽たちの脇で、吊しの服を選ぶラッカの戸惑いが微笑ましい。あるいは、クウの部屋を掃除していたラッカが、ふと机の上を撫でると、指先に埃が付くシーン。その瞬間、非情な時間の流れが感じられ、胸が詰まる。

特に私が好きなのは、第7話に登場する豆のスープ。クウが働いていたカフェの店主が、テイクアウト用の竹の容器に注いでくれたもので、何とも美味しそう。このスープにリアリティが感じられるからこそ、続くシーンのどうしようもない悲しさが心を打つ。

『灰羽連盟』の作画は実に繊細で、同時に力強い。例えば、月明かりの下、ラッカがバルコニーで物思いに耽るシーン（第5話）。薄暗い背景に比べて、中央はくっきりと影を映すほどの月明かりが冴え、佇むラッカの姿を優しく浮き上がらせる。制作状況が逼迫して慌ただしく描いたのか、シリーズ後半では、時に人物の描線がゆがむこともあるが、「これを表現したい」というアニメーターの思いが画の隅々にまで溢れているので、気にならない（逆に、表面だけ派手に美しく描いても、何を表現したいのかわからない画は、下手だと思える）。

音楽も素晴らしい。深い象徴性を持つ場面には、押しつけがましくない、心をそっと撫でていくような音楽が付随する。灰羽が西の森に足を踏み入れるシーンが何回かあるが、5人の灰羽が遺跡を訪れる場面（第5話）では荘重な管弦楽が、ラッカが鳥に誘われるように迷い込む場面（第8話）では不安を感じさせる独奏ピアノ風の音楽が、いつまでも鳴り続ける。

優れた芸術作品は、個人作家が自分の内奥の最も深いところから生み出すという考え方があるが、偏見に過ぎない。多くのスタッフの共同作業であっても、全員が心をつなげて制作したときには、奇跡のような傑作が生まれることがある。『灰羽連盟』は、そうした作品である。これを見ることが出来る幸せを、噛みしめてほしい。

9 俺の妹がこんなに可愛いわけがない

【評価：☆☆☆☆☆】

【ネタバレあり】

『俺の妹がこんなに可愛いわけがない（第1期）』は、さして面白くない原作を、脚本家とアニメーターが力業で傑作に変貌させた作品である。ただし、第1期の成功を受けて制作された第2期は、同じスタッフの作品とは思えないほどだらしく、まるで緊張の糸が切れたかのようだ。

ここでは、第1期で原作がどのように作り替えられたかを中心にレビューし、併せて、第2期制作に際して何が起きたかについても触れたい。

【原作とアニメ脚本の関係】

原作となった伏見つかさの同名ライトノベルは、読者からかなり支持されていたものの、アニメ化する上で多くの問題を抱えていた。インセスト・タブーに触れそうな兄妹関係がメインプロットで、美少女たちによるハーレム展開がサイドストーリーとして加わる。おまけに、妹萌えエロゲーに対する偏愛とオタクたちのディープな生態の描写…。原作では、こうしたアブない要素は、主人公・京介の一人語りを通じて間接的に表現されるため、笑いを誘うキツユなものとして扱うことができたが、映像を伴うアニメで描くにはどうすれば良いのか。

そこで白羽の矢が立ったのが、『かみちゅ!』『かんなぎ』で知られる名脚本家の倉田英之。当初、倉田は「落とし所が見えない」などの理由でいったん執筆を断るが、その後出版された第4巻のエピソードを使って話をまとめられると判断し、最終的には引き受ける（【短期集中連載】脚本家・倉田英之 | WebNewtype）。ただし、原作に惚れ込んだ訳ではない。「もしやるとしたら、原作から変わっちゃいますよ」との条件付きである。

その言葉通り、「妹属性がない」と自認する倉田は、本質的な部分で変更を行った。

原作では、優秀すぎる妹・桐乃に対する兄・京介のアンビヴァレントな感情が、しだいに歪んだ愛情へと変質していくが、アニメの京介は、（第8話や第11話で明確に示されるように）ふつうに妹思いの兄でしかない。一方、兄を邪険に扱いながらも抑圧された想いが見え隠れする原作の桐乃は、思春期によく見られる自己表現の下手な女の子に変更された。その結果、原作のメインプロットだった兄妹関係は遥かにマイルドなものとなる。インセスト・タブーを覆い隠すのに必要だった京介の独白は大部分が削られ、文庫本4冊分を併せても1クールに届かなくなって、オリジナル・エピソードが2話加えられた。

兄妹の親しすぎる関係を描くことは、真剣ささえ失わなければ、かまわないと考える。アニメでは、『true tears』や『恋風』が、この問題を真剣に取り上げた秀作である。ほかのジャンルに目を向けると、山岸涼子『日出処の天子』、今村昌平

『神々の深き欲望』、トマス・マン『選ばれし人』など、数多くの傑作がある（最後の作品は、妹が実の兄と結ばれて息子を産み、さらに、実の息子と気づかずに交わって再び子供が生まれるという凄まじい内容だが、私には、大らかなヒューマニズムが感じられて楽しめた）。しかし、小説『俺の妹…』における兄妹関係は、読者を面白がらせるための単なる仕掛けとしか思えない。アニメ化に当たって変更するのは、適切な措置だろう。

京介と桐乃の関係を後退させた代わりに、倉田は、周辺人物の人間性を深く描き込んだ。原作の場合、次々と登場するのはちょっと常軌を逸した美少女ばかりで、しかも、なぜか全員が京介に好意を抱く。だが、倉田の脚本になると、こうした不自然な設定が取り除かれ、一人ひとりリアリティが付与された。特に、黒猫は原作とは大きく異なった設定を与えられ、桐乃よりも目立つサブヒロインとなった。

【黒猫のキャラ設定】

原作の黒猫は、ネコ耳姿で「ウーウーウマウマ」を踊ってニコニコ動画に投稿するなど、ライトなサブカル全般に関心を示すオタク少女だった。だが、アニメになると、こうした嗜好の大半がカットされる一方、文学に関して中学生とは思えない深い造詣を持ち、難解な用語を駆使した膨大な文章を執筆する異才の持ち主として描かれた（第4話の展開に必要なため、ゲームの達人という設定だけは残された）。自分の才能を信じ切れず不安に苛まれ、突飛なコスプレと言葉遣いで自我を守ろうとする姿は、孤高と言うにはあまりに痛々しい。

倉田は、『R.O.D』の読子・リードマンや『神のみぞ知る世界』の汐宮栞に代表されるように、いわゆる「文学少女」に強い愛着を持つ。桐乃の書いた軽薄なケータイ小説に対して黒猫が示す嫌悪感、倉田自身の思いの現れだろう。そのケータイ小説が、原作無視のメチャクチャな脚色が施されてアニメ化されそうになったとき、京介らとともに制作会議に顔を出した黒猫は、こう語り始める（第8話；花澤香菜による声の演技が素晴らしい）。

「その小説がつまらないことには同感だわ。設定は馬鹿だし、物語は行き当たりばったりだし、文法はメチャクチャ。なのにベストセラーですって！ アニメ化ですって！ 冗談じゃないわ」

傍らに『プロになるための脚本入門』などの参考書を山積みにし、執筆にいそしむ回想シーンがインサートされる。

「あたしだって、何年も勉強して投稿してきたの。悔しいわ。羨ましくて妬ましい。（アニメ監督に向かって）あなただってそうでしょう。あなた、小説も何冊か書いてるわね。でも、どれもこれも鳴かず飛ばずで全部絶版。この原作の10分の1も売れてないわ。女子中学生の書いた原作をありがたく脚本に書き写すには、さぞかしプライドが邪魔なことでしょう」

そうは言いながらも、筋はきちんと通す。

「あーあ、気に入らない気に入らない。この世のすべてが気に入らないわ。いっそ爆弾が何もかも吹き飛ばしてくれないかしら。…だけどね、それはそれよ。…（中略）…その本は、私たちがどんなに悔しくて妬ましくて気に食わないからと言って、どうにかしていいものではないはずよ。お願いだから、もう一度考えてちょうだい」

この第8話は、倉田が創作したオリジナル・エピソードである。原作では、自身の書いた作品を出版社に持ち込んだ黒猫が、編集者に厳しく批判されて泣き出すエピソードが描かれており、伏見と倉田の芸術観の相違（および、黒猫というキャラに対する好悪）が如実に表れる。私にとっては、倉田の熱い思いがこめられた第8話こそ、全編のクライマックスであり、文学とアニメの本質に関わるクリエイターの真剣な問いかけとして、登場人物の言葉に耳を傾けなければならないと感じる。

ついでに言えば、このエピソードの終盤では、桐乃に対する京介の思いも表白されており、“妹萌え”とは全く異なる誠実な姿に、深く感動させられる。

【新垣あやせのキャラ設定】

黒猫と並ぶサブヒロイン・あやせについて。原作のあやせは、一見、真面目で清楚な美少女でありながら、時々キレて恐ろしい側面を見せつける。これに対して、アニメのあやせは、外見だけではなく、言葉遣いや他者への思いやりなど、言動のあらゆる面で品行方正にして真摯である（こうした性格は、早見沙織の見事なアテレコによって浮き彫りにされる）。ただし、モラルに関して異常なほど潔癖で、自分が正しいと信じる規範を親しい人が逸脱したときには、人が変わったように反感を露わにする。

夏コミ会場近くで自分を避けようとした桐乃を詰問し、「逃げたわけじゃ…」と言われたときの台詞（第5話）。

「嘘、それは嘘。嘘、嘘、嘘、嘘、嘘。嘘吐かないでよ。だって、逃げたじゃない。逃げたでしょ。逃げたよね」

「いま、逃げたよね？ わたしから、逃げようとしたよね？」（電撃文庫版第2巻、p.284）と言うだけの原作に比べると、倉田が、あやせの人物像を内面から抉り出すように表現したことがわかる。こうした人物描写の妙味が、アニメ『俺の妹…』の魅力である。

このほか、原作で、いかにも婆臭く桐乃から「地味子」と呼ばれる田村麻奈実が、アニメになると、ややスローモーでおっとりしているものの、掃除や料理などの実務に優れ、他人の思いを即座に酌み取れる有能な女性として描かれる。類型的な原作キャラを倉田が豊かに肉付けしたことに、感服させられる。

【アニメーターの力】

脚本による肉付けに加えて、アニメーターの力の入れ方もかなりのもの。

京介が麻奈実の家に“お泊まり”した晩、自宅に残った桐乃がトイレから（人の目がないのでたくし上げたまま出てきたナイトウェアを直しながら）自室に戻る際に、京介の部屋の扉に軽く蹴りを入れて通り過ぎた後、引き返して、二度三度と強く蹴っ飛ばす場面がある（第11話）。おそらく、脚本の指示ではなくアニメーターが考案した描写だろう。何かモヤモヤしたものを感じて自然に体が動いてしまい、それをきっかけに怒りに形が与えられ爆発するという、思春期の子供にありがちな行動パターンが丁寧に表現されている。

アニメーターの力量が存分に発揮されたのが、第10話「俺の妹がこんなにコスプレなわけがない」。桐乃が好きなアニメ『星くず☆ういちメルル』のコスプレ大会で、桐乃の友人・加奈子がメルルに扮して歌って踊るのだが、その作画が驚異的な水準に達している。生身の人間がコスプレをし、アニメでは表現不可能な動きや表情を付けることで、アニメキャラが現実に降臨したかのような感覚をファンに与える—そんな状況を、「アニメの中」で完全に描ききったのである。神作画と呼ぶに相応しい（最初に見たときには、初めから終わりまでケラケラ笑い通しで、酸欠になりかけた）。

【ラノベをアニメ化する方法論】

近年、ラノベを原作とするアニメが大量に制作されているが、成功作は少ない。ラノベ作者は経験の乏しい若手为中心で、メインターゲットである中高生の共感を呼ぶ設定なら思い付けても、物語を膨らませたり人物像を練り上げたりするのが苦手。これをそのままアニメ化すると、最初の1、2話は面白そうに思えても、その後が底の浅い話にしかならない。

ラノベ原作のアニメで成功したものは、多くの場合、原作を大きく改変している。『バカとテストと召喚獣』や『中二病でも恋がしたい!』では、原作第1巻の設定だけ利用して大半はオリジナル・エピソードに差し替えられたし、『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』『僕は友達が少ない』の場合は、ストーリーはそのままにして登場人物の性格付けや人間関係を変更した。『涼宮ハルヒの憂鬱』『バッカーノ!』のように時系列を入れ替えたものもある。

ラノベには固有のファンがいるため、原作の改変に対しては批判的な意見もあるだろう。しかし、文学とアニメは全く異なるメディアであり、優れたアニメを作るためには、原作を大きく改変することが必要不可欠なのである。

アニメ『俺の妹がこんなに可愛いわけがない（第1期）』は、原作ファンの気に障らないように改変部分を巧みに隠蔽しており、ラノベのアニメ化として、特にうまくいったケースと言える。しかし、第2期制作に当たっては、ラノベを原作

とすることの問題点が噴出する。

【第2期の問題点】

ストーリーに脈絡のない原作を1クールアニメにまとめるため、倉田は、原作第4巻にある桐乃のアメリカ留学の話を、「直前になって取りやめる」という展開に変更、その際の桐乃の決断を描くことで全編の締めとした。しかし、これでは、さらに話が続く原作と整合性が保てず、アニメの続編が作れない。

どの時点で決定したのか判然としないが、プロデューサーたちは、アニメを強引に継続しようと画策、第1期の締めとなった第12話を作り替えることにした（同じような手は、『STEINS;GATE』の第2期制作に当たっても用いられ、人気作引き延ばしのための便法となったようだ）。

2010年12月に第1期の放送が終了した後、翌年2月から5月にかけて、桐乃がアメリカに出立するように作り替えられた第12話と、それに続く3つのエピソードが、「TRUE ROUTE」の名の下にWeb配信の形で発表された。2012年秋には、第1期から第7, 8, 12話を省略し、「TRUE ROUTE」の4話を付け加えたバージョンがテレビ放送された。

さらに、翌2013年春には第2期全13話がテレビで、引き続いて夏には、原作の最終第12巻をアニメ化した全3話がWebで発表された（制作会社は、AIC BuildからA-1 Picturesに変更になったが、主要スタッフは第1期と共通）。

こうして、原作の終わりまですべてアニメ化されたものの、その出来は一様ではない。一言でまとめるならば、第1期は原作を改変して傑作になったが、第2期は原作を忠実にアニメ化して凡作に留まった（このレビューでは、「TRUE ROUTE」の4話とテレビ版第2期13話、Web配信された最終エピソード3話を、併せて「第2期」と呼ぶ）。

第1期は、思春期特有の不安定さを持つ桐乃を京介が支えるというストーリーラインに沿って、桐乃の表の友人・あやせと裏の友人・黒猫のエピソードが描かれ、全体的な構造がしっかりしている。個々のエピソードも、人間性に対する洞察力を感じさせる優れた内容である。ところが、第2期になると、原作そのままに、さまざまな個性的キャラが入れ替わり立ち替わり登場して大騒ぎをする、妹萌えとハーレムものの要素が混在したドタバタコメディとなる。

桐乃は兄に対してやたらコケティッシュだし、あやせは些細なことでキレまくり、黒猫は文学に対する関心を喪失した様子。登場する女性たちは、第1期で幼馴染み以上の関係に踏み入ろうとしなかった麻奈実を含めて、誰も彼もが積極的に京介にアプローチする。

第1期から第2期への落差がこれほど大きくなった理由は明らかではないが、私には、脚本を書いた倉田が、途中でやる気を失ったせいのように感じられる。

有能な文筆家である倉田からすると、伏見の原作は、あまり出来の良くない未熟な小説に思えただろう（少なくとも、私はそう思う）。才能と経験に勝る倉田

が、いろいろと手を加えて、ようやく1クールアニメとして恥ずかしくないストーリーに仕立てたのである。ところが、せっかく見つけた落とし所を変更し、原作に沿って話を続けるように言われてしまう。もしかしたら、原作からあまり離れないようにと釘を刺されたのかもしれない。

倉田は、第1期第8話で、(おそらく自身のオリジナル脚本がゆがめられた体験に基づいて) 原作を勝手にいじるアニメ制作のやり方を批判した。しかし、それを、自分が原作を大幅に改変した脚本の中で行ったのは、やはりまずかったのだろう。「TRUE ROUTE」を付け加えた第1期再編集版の放送に際して、1クールに収めるために2話分減らす必要が生じたとき、原作者の伏見がオリジナル脚本を書いた他愛のない第9話でなく、倉田が全力投球した第7, 8話が削除されたことは、彼のプライドをいたく傷つけたに違いない。

メインの脚本家がやる気を失い、原作をそのまま脚本に起こすだけに終始したため、完成したアニメも、面白みに欠けた作品に留まったようだ。

【全くどうでもいいことですが…】

「TRUE ROUTE」2話目に出てくる黒猫の極小パンチラには、かなりドキッとしました。

10 蟲師

【評価：☆☆☆☆☆】

全話視聴済み、原作第4巻まで既読。

未だにアニメ（特にテレビアニメ）は文学や演劇より格下だと考える人がいるが、こうした人の蒙を啓くにはどの作品を見せれば良いのか？『涼宮ハルヒの憂鬱』や『輪るピングドラム』は、ナボコフの小説やベケットの戯曲と並べても遜色のない傑作であるものの、その本当の凄さを理解するには、アニメに関してある程度以上の素養が必要である。それでは、素養がなくても深遠さを実感できるテレビアニメに何があるかと考えたとき、『灰羽連盟』や『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』などととも思い浮かぶのが、この『蟲師』である。

蟲とは、動植物とは異質の生命体で、至る所に存在するが限られた人にしか見えず、しばしば超常的な現象を引き起こす。そうした蟲の世界に分け入り、ヒトと蟲との調和を図る蟲師・ギンコが体験した出来事を描いた作品が、『蟲師』である。とは言っても、よくある怪異譚・妖怪譚ではない。ここで描かれるのは、蟲に憑かれたり取り込まれたりした人々の人間としての悲しさである。

例えば、「雨がくる虹が立つ」（第7話）。河原から生えていた虹（実は虹に擬態した蟲）を掴んだ男は心を病み、雨模様になると「あめがくる、にじがたつ」と呟きながら徘徊するようになる。そんな父に付けられた「虹郎」という名をうとましく思っていた息子は、仕事に失敗して彷徨う中で虹の根元を目にしたとき、漸く父親の真情に気がつく。あるいは、「柔らかい角」（第3話）。周囲の音を集める蟲に寄生され、頭に流れ込み続ける音に苦しめられ衰弱した女性が、いまわの際に娘に示した行動は何を意味するのか？ 同じ病に罹った娘が思い出した最後の言葉―「ほら、お前もやっごらん。お前の中にも溶岩が」―は、見る度にせつせつと胸に響く。私が最も好きなエピソードは「暁の蛇」（第16話）で、記憶を喰う蟲に冒された母親が登場する。辛く苦しい体験とともに、決して忘れてはならない大切な思い出も失った彼女が、心を漂白され童女のようになっていく様を、息子は何もできずにただ見守るしかない。

もっとも、心の襞に入り込むこうした描写は、漆原友紀による原作漫画（講談社漫画賞受賞作）を忠実に再現したもので、必ずしもアニメならではのとは言えない。画面のフレームと実時間の流れに束縛されるアニメとは異なって、漫画は、コマの枠を変形・消去したり、コマとコマの間やコマの中で流れる時間を伸縮したりでき、表現の自由度が大きい。このため、優れた漫画をアニメ化した作品は、多くの場合、原作の劣化コピーにしかならない。『蟲師』も、絵とストーリーだけ取り出すと、たとえ奥行きのあるカラー画面がどんなに美しくても、原作には敵わない。

しかし、アニメ『蟲師』には、原作にない決定的に優れた点があり、この作品を唯一無二の傑作たらしめている。それは、音である。「海境（うなさか）より」（第8話）を例に説明しよう（海境とは、わたつみと人の世界を隔てる境界のこと）。

原作漫画の冒頭は、枠をつけたコマと地に直接描いた絵の組み合わせでリズム感を出しているが、アニメでは、波と風の音をバックに落ち着いた楽曲と深みのあるナレーションが重ねられ、見る者を幻想的な作品世界に誘い込む。サクサクと砂を踏む足音とともにギンコが現れ、波と風の音が続く中、海岸に腰を下ろした男と会話が始まる。「あれは二年と半年ほど前になるか」という台詞をきっかけに、海鳥の声が甲高く響いて男の回想シーンに転換、低い打楽器の音が不穏な雰囲気を募らせる。楽曲は映像の邪魔にならないように抑制されており、音が鳴ることで逆に静寂を感じさせるほどだ。後半に入り、霧の奥から舟が現れるクライマックス（この場面は、溝口健二『雨月物語』の琵琶湖のシーンとそっくりである）では、舟の軋みや波風の音に重なって、ウィンドチャイムのような打楽器音が、魂をそっと撫でるかのように響きわたる。男の感情が高まるにつれて美しい旋律も現れるが、ギンコが重大な事実を告げるや音楽が止み、寒々とした現実が襲ってくる。ラストでは、心を癒す美しい旋律が流れる中、「見て、これ」「ああ、きれいだな…」という短いながら万感の思いがこもった台詞が交わされる。

アニメにとって、音響が脚本・作画に匹敵する重要な要素であることがわかる作品である。

11 ef-a tale of memories.

【評価：☆☆☆☆】

【ネタバレあり】

全話視聴済み、原作（PCゲーム）未プレイ。

1996年12月、NHKで、多くの人に生涯忘れられない鮮烈な印象を与えた1本のドキュメンタリーが放送された。『記憶が失われた時… ～ある家族の2年半の記録～』と題されたこの番組は、前向き健忘と呼ばれる記憶障害を患った男性を取り上げたもので、後に映画監督として有名になる是枝裕和の手になる。術後管理の不備から脳に傷害を受けた男性は、新たに長期記憶を形成することがほとんどできなくなり、どんな体験も30分から1時間程度で忘れてしまう。自分に記憶障害があることも記憶できないため、撮影に訪れた取材陣を前に、自分が何も覚えられないと改めて気づかされてショックを受ける。「正直言って、震えているんですよ」—男性の頬が痙攣しているのを、カメラは冷徹に映し出す。手術直後と思っていた朝、妻から事情を知らされて驚き、子供たちがいつのまにか成長していることに混乱する…。そんな日常が、何ヶ月も、何年も続く。

人間は、体験内容をまずワーキングメモリの形で一時的に保持した後、大脳辺縁系の海馬で長期記憶として定着させるが、この領域が侵された（一過性でない）前向き健忘の患者は、長期記憶の定着ないし想起が困難になる。『記憶が失われた時…』に登場する男性の場合、エピソード記憶の想起ができなくなっており、記憶障害発症後に子供が生まれたという知識は保持できたものの、その子供を抱いたときの思い出は全くない。「記憶ができないとは、自分の中に自分の存在を確認できないことだ」—ナレーションが冷たく響く。

おそらく、このドキュメンタリーが直接間接に影響を及ぼしたのだろう、21世紀に入って、日本で前向き健忘を扱った作品がいくつも生み出される。最も有名なのが、小川洋子による小説『博士の愛した数式』（03年）で、記憶できない日々の出来事と時間を超越した数学の成果が対比的に描かれる。この他にも、私の知る限りで、前向き健忘の患者を登場させた日本映画が4本、アニメが2本ある。記憶できないまま時間が積み重ねられていくという点では、『涼宮ハルヒの憂鬱』の「エンドレスエイト」にまで影を落としているかもしれない。前向き健忘の症例自体は以前から知られており、アメリカでも、クリストファー・ノーラン脚本・監督の『メメント』という映画が作られた。ただし、『メメント』が、記憶されなかった時間に何が起きたかを探るミステリなのに対して、日本の作品は、いずれも、患者を家族や友人が支えるという内容になっている。この点にも、『記憶が失われた時…』で描かれた家族の姿が反映されているのだろうか。

前向き健忘を扱った映像作品の中で私が最も高く評価するのが、『ef-a tale of memories.』である。原作は『ef-a fairy tale of the two.』というPCゲーム（18禁アダルトゲーム）で、何組かの男女のエピソードが含まれるが、アニメではこれを1クールずつ2期に分けて放送、第1期に当たる『ef-a tale of memories.』では、

それぞれ新藤千尋と宮村みやこをヒロインとする2つの物語が交互に描かれた。みやこ編も悪くはないが、圧巻は、前向き健忘を患う千尋の物語である（記憶が13時間しか保持できないという、やや機械的な設定になっている）。思い出をすることのできない千尋は、自分という存在を確認するためにいかなる決断をするのか？最終話に向かって突き進むストーリーは、見る者の胸を掻きむしる。

大沼心（『バカとテストと召喚獣』）のテレビアニメ初監督作品で、『月詠-MOON PHASE-』などで一緒に仕事をした新房昭之が監修を務めた。新保の影響なのか、静止画を用いた装飾的な心象風景の表現が随所に用いられ、効果を上げている。音楽の使い方もうまい。原作がアダルトゲームということもあって露出度の高いシーンも（主にみやこ編に）あるが、話の流れに必然性があるので、不快感はなく美しい。

第2期の『ef-a tale of melodies.』では、さらに技巧的になった表現に飾られながら、雨宮優子を中心とする陰々滅々たる物語が展開される。同じシーズンに『とらドラ!』『CLANNAD AFTER STORY』『喰霊-零-』『とある魔術の禁書目録』などの人気作が放映されたために影が薄くなったが、アニメに表面的な面白さ以上のものを求める人には、『ef』の方が見応えがあるはずだ。

12 妖狐×僕SS

【評価：☆☆☆】

【重大なネタバレあり】

全話視聴済み、原作第4巻まで既読。

幼児体型ながらいかにも人を見下した高慢そうな少女と、少女に無私の奉仕を続けるSS（シークレット・サービス）の青年。彼の正体は、実は九尾の狐だという—こうした設定から『黒執事』の少女版かと早合点し、当初は軽く流し見していたが、シリーズの半ば過ぎ（第8話「お茶と距離」辺り）から引き込まれ、終盤では涙ぐむほど感動してしまった。原作（藤原ここあの漫画）はかなりひねったプロットで、何世代にもわたる遠大なストーリーが展開されるのに対して、アニメは、原作における第1世代の途中（単行本第3巻の初め）までで終わる。だが、それで充分だろう。私の判定では、凝った仕掛けの原作よりも、人間性を掘り下げたアニメの方が優れている。

舞台となる「メゾン・ド・章榿（あやかし）」は、先祖から受け継ぐ妖怪の血が強く現れた「先祖返り」の人間が住む（表向きは普通の）マンションである。先祖返りは妖怪に狙われやすいため、1人ずつ専属ボディガードのSSが割り当てられており、鬼の血を引くヒロイン・凜々蝶（りりちよ）には妖狐の双熾（そうし）が仕える。2人の間に何か因縁があることは、早い段階から匂わされていたが、それが何かは第11話「陽炎」で明かされる。以下では、このエピソードについて語りたい（アニメ視聴後に読んでほしい）。

妖怪の資質を畏れられ幼時から自宅軟禁されていた双熾は、自由を手に入れようと、策謀を通じて鬼の先祖返りである蜻蛉の家に入り込み、そこで、蜻蛉の婚約者である凜々蝶からの手紙に、ゴーストライターとして返事を書かされる。こうして2人の文通が始まるのだが、この手紙のやりとりに心を揺さぶられてしまう。アニメーターも、この場面には力を入れて描いている。そのことは、凜々蝶の手紙に貼られたネコやウサギのシール、双熾が使う時代物の万年筆など、原作にはないアニメオリジナルの描写からわかる。

同級生からいじめられ家族ともうまくいっていない凜々蝶は、趣味の世界に没頭し、純文学やクラシック音楽を好んで話題にした。初期の手紙では、ある小説を取り上げ、「…すっかり感動してしまいました。蜻蛉さまはご存知でしたか？おすすめますので是非ご覧に…」と書いている（アニメの画面から）。小説の題名は記されていないが、アニメでは、双熾がプルーストの『失われた時を求めて』を読む姿が映し出される。表紙のタイトルは「時」ではなく「刻」で、著者名もナッオカーツ・フォン…（判読不能）となっているが、これは、双熾の本棚に並ぶのが、大宰治『人間不覚』や阪口運吾『脱落論』だったりすることから、本好きのアニメーターのお遊びだろう（「ナッオカーツ」で検索したものの、何もヒットしなかった）。原作には「淡々とした内容の本だ」という双熾の感想しか手掛かりがなく、プルーストを選んだのは、原作者からの指示かアニメーターの独断かはわか

らない。ただ、私も中学生の頃に背伸びしてプルーストを読んでいたので、凜々蝶に深く共感してしまう。

後半には、ある出来事をきっかけに、双熾が凜々蝶のことを思いながら「あああの本の主人公はこんな気持ちだったのか 世界には 自分と彼女しか 無かった」と呟くシーンがある。ここで言及される「本」が『失われた時を求めて』だとすると、どこを指しているのだろうか？ プルーストは、こんなシンプルな文章を書かない。だが、第2篇「花咲く乙女の陰に」の終わり近く、主人公がアルベルチーナにキスしようとする場面で、これと同じ意味の文が数十行にわたって続く箇所がある。「…私の目に映るアルベルチーナのあらわなのだ、赤らみすぎたそのばら色の頬は、すでに私を快い陶醉に陥れてしまって（ということは、私の目に映るそのようなものが、この世の現実を、もはや自然のなかではなく、私におさえきれなくなった感覚の奔流のなかに投げいれてしまったということ）、そのために、私という存在のなかに流転する広大無辺の、破壊できない生命と、それにくらべてあまりに貧弱な外的世界の生命とのあいだの平衡が、やぶられてしまったのであった。…（中略）…私の胸をふくらませているこの広大無辺の呼吸にくらべれば、自然が私にもたらずことのできるどんな生命も、私には、きわめてうすっぺらに見え、海のいぶきも、よほど短いものに思われただろう…」(筑摩世界文学大系 57p.602、井上究一郎訳)。

凜々蝶の手紙には、別の小説への言及もある。「本当にあの小説は思い出す度、切なくなります。ハッピーエンドだったけれど、あの犯人のキャラクターのその後のことを思うと、素直に喜んでいいのか、わからなくなってしまいます」。これは何を指しているのだろうか？ フォークナーやドストエフスキーの作品など犯罪を描いた純文学は多いが、ハッピーエンドとなると限られる。最初に思いついたのは樋口一葉の「大つごもり」だが、一葉と凜々蝶では（名前は似ているものの）雰囲気合わない。では、推理小説？ 凜々蝶が？ まあ、私も中学の頃に、プルースト、カフカ、T.S. エリオットなどとともに入ラリー・クイーンを愛読していたのだから、推理小説もありかもしれない。確かに、後期クイーンの名作『××（あえてタイトルは伏す）』は手紙の文面にぴったりだ。ハッピーエンドとはちょっと違うが、北村薫『秋の花』も考えられる。

凜々蝶はセンチメンタルな音楽が好みで、アンドレ・ギャニオンの『めぐり逢い』やマスカーニの『カヴァレリア・ルスティカーナ』（おそらく、その間奏曲）を挙げている。双熾は、返事を書くために、わざわざ『カヴァレリア・ルスティカーナ』の全曲版を聴いているが、彼の律儀さの現れだろうか。

凜々蝶の書く文章は、言外の事情が想像され、惻々と心に迫る。「お屋敷に九官鳥が居ます。口下手な私といつも話をしてくれます」「また春が来ました。クラス替えは緊張します」。時には、(双熾曰く) 妙に片寄ったマニアックな話題もある。「やっぱりベッドは、シモンズ社製に限ります。肩こりがだいぶ違います」—パートと内職で生活費を稼ぐ私には縁のない高級品だ。

もちろん、私は、こうした感想が深読みの誤解である可能性を認識している。ウ

ンベルト・エーコの『読みと深読み』には、シャーロック・ホームズを思わせる『薔薇の名前』の主人公ウィリアムの描写が「海軍条約事件」を下敷きにしたと主張する批評に対して、その作品は読んだ記憶がないと記されている。『妖狐×僕SS』の原作者や制作スタッフも、このレビューを読んで大笑いするかもしれない。しかし、これもまた、一つの読み方である。芸術とは、作者がひとりで全て作り上げるものではなく、鑑賞者との共同作業で完成させるものだからだ。

13 PSYCHO-PASSサイコパス

【評価：☆☆☆☆☆】

【ネタバレあり】

アニメ『PSYCHO-PASS サイコパス (第1期)』第2話後半、ヒロインの常守朱は、公安局の食堂で月見カレーうどんを食べる。最初見たときから、ひどく気になったシーンである。ふつう、新任の若い女性は、職場の食堂でカレーうどんなど注文しない。服に黄色いシミがついたとき、同僚に見とがめられるのがいやだからだ。では、なぜ彼女は、平然とカレーうどんをすすり上げるのか？『PSYCHO-PASS』に対する私の(ちょっと偏った)分析はここから始まったのだが、その前に、このアニメが何を描こうとしたかを説明しておこう。

脚本家・虚淵玄が構想したのは、ユートピアと見まがうディストピアの物語であり、おそらく2つの小説をベースにしている。

1つがオルダス・ハックスリーの『すばらしい新世界』(1932)で、高度な科学技術によって病気や飢餓が克服され、仮想現実や精神安定剤のおかげで大半の市民が安定した生活を心穏やかに享受できるようになった社会が描かれる。もう1つが、ジョージ・オーウェルの『1984』(タイトルは、執筆された1948年の下2桁を入れ替えたもの。『PSYCHO-PASS』第4話で槇島が読んでいる)。カメラやマイクを通じて常時監視下に置かれ、フェイクニュースによるマインドコントロールが徹底されているため、市民は物資不足に反発することもできない。

冷戦時には反共産主義のバイブルとして『1984』が、ソ連崩壊後は、技術の進歩を半世紀以上も先取りした驚異の預言書として『すばらしい新世界』が高く評価されたが、近年、再び『1984』の恐怖がリアリティを帯びてきた。理由はもちろん、ITの進歩に伴う監視技術の向上である。

現在では、麻薬中毒患者や万引き常習者の映像をビッグデータとしてAIに学習させ、同じ動きをする人を探索して警備員に通報する監視システムが実用化されており、海外では一部で導入済み。日本でも、東京オリンピックに向けて、不審者をピックアップするシステムが開発中だという。また、SNSやネット検索での入力データをもとに、個人の特性を推測して効率的な広告表示を行う技術も開発されているが、これを応用すれば、反社会的な人物(SNSを炎上させたがるような)を割り出すことは容易だろう。スマホのGPS機能と監視カメラを組み合わせれば、どこで何をしているかも調べられる。ほとんどの人が気がつかない中、シビュラシステムの実現に向けて、社会は着々と歩みを進めている。

ただし、こうした監視システムでは、万引き犯や愉快犯を未然に捕らえることはできても、最悪の犯罪者を見つけるのは難しい。そこには、精神医学上の理由がある。

残虐な殺人を繰り返すシリアルキラーや、無差別テロを計画・指導するリーダーなど、現代社会における最悪の犯罪者はどのようなメンタリティの持ち主なのか。

犯罪者に対する心理テストなどをもとに、「Psychopath サイコパス」という類型が提案された。しかし、間もなく、この類型が犯罪者の分類に使えないことが判明する。

シリアルキラーなどの冷酷な犯罪者には、Psychopath 度を測定する心理テストで高い得点を獲得する者が少なくない。しかし、その一方で、きわめて有能で社会的に大きな貢献をしている外科医・パイロット・政治家・警察官 (!) などにも、Psychopath 度の高い人が多かったのである。彼らの特徴は、他者の心を思いやって情に流されることがなく、自分が正しいと考える信念に忠実な点。生理学的な理由はわからないが、大脳の前頭前野と扁桃体の結びつきが弱いためではないかと推測される。現実の犯罪者になるかどうかは、主に環境に依存する。

現在の精神医学では、Psychopath という類型は用いられない。精神科の虎の巻と言われる『精神障害の診断と統計マニュアル (DSM)』の分類では、「反社会的パーソナリティ障害」が Psychopath に近いものの、本質的な相違点がある。最悪の犯罪者を犯行前に特定することは、心理テストはもちろん、CT スキャンや PET など技術を用いても、ほぼ不可能だと考えられている。

この判定不能性が、本アニメでキーワードとなる「免罪体質」と密接な関係を持つことは、想像に難くない (そもそも、「サイコパス」という用語自体が一種の掛詞である)。第 17 話で、公安庁局長・禾生 (かせい; 難読キャラ多すぎ!) の姿を借りた藤間が、システム構成員の資格として、「いたずらに他者に共感することも情に流されることがなく、人間の行動を外側の観点から俯瞰し裁定できる—そういう才能が望まれる」と語るが、これは、Psychopath の最も主要なメンタリティである。

アニメ『PSYCHO-PASS』を、「常守や狡噛 (こうがみ) ら公安局の刑事が、力を合わせて稀代の犯罪者・槇島を追い詰める物語」と思える人がうらやましい。すでにダークサイドに墜ちている私は、第 1 話から、全く異なるストーリーだと理解した。

狡噛と槇島は、高度な知性と頑強な身体を持ち、社会のあり方を俯瞰できるなど、多くの点で似通っているものの、「他者の心を思いやって共感することができるか」という重要なポイントで、決定的に異なる。二人ともシビュラを嫌っておりシステムに組み込まれないが、シビュラに勧誘された槇島が自分の意志で拒否するのに対して、狡噛は共感性が強すぎるゆえにシビュラから爪弾きされる。シビュラを軸に、この二人を対称的・対照的に描くことが、アニメ『PSYCHO-PASS』の基本プロットなのである。第 22 話のクライマックスがこの二人の対決として描かれ、途中まで懸命に二人を追ってきた常守があっさりと退場させられるのは、必然的な帰結だと言えよう。

それでは、作品全体の構図において、常守朱はどんな立ち位置にいるのか? ここで、冒頭に記した「なぜカレーうどんを食べるのか」という問いに戻りたい。彼女は、他者が自分のことをどう思うか、まったく忖度しないのである。この事例

に限らず、脚本を執筆した虚淵は、他者の気持ちよりも自分にとっての正義を優先する彼女のメンタリティを、これでもかと思わせてくる。

(1) 社会の脱落者である藤（かがり）を前に、自分がどんな職業にも就けるトップクラスの成績だったことを得々と語り、「あんた、なんで監視官なんかになったんだ」と凄まれる（第2話）。友人の女性二人に対しても、しばしば同様の態度を示す。

(2) 相手の心中を顧慮することなく、「もっと落ち着いて考える暇があったら、狡嚙さんだって、彼女を撃とうとはしなかったですよ」と言って同意を求める。そのすぐ後、先輩である宜野座（ぎのざ）に対しても、自分の判断の正しさを断固として主張する（第2話）。

(3) ネットに関する常識的な解説をして、征陸（まさおか）に「さすがに説明がうまいな。教師みたいだ」と言われたとき、皮肉だということに気がつかず、本気で喜んだ（第6話）。

(4) 親友の必死の願いにもかかわらず、シビュラの判定を優先するあまり、ライフルで槇島を狙うことができない（第11話）。その姿を見た槇島は、「決断ができない人間は、欲望が大きすぎるか、悟性が足りないのだ」というデカルトの言葉を引用し、システムが機能していないのにシステムに忠実でありたいと思う常守を批判する。

(5) 槇島を昏倒させたとき、目の前で親友が殺されたことを含めて、さまざまな出来事がフラッシュバックしたにもかかわらず、情に流されず手錠をかけるにとどめた（第16話）。「殺せ」という狡嚙の指示にも従わなかった。

明らかに、常守は Psychopath 度がかなり高く、シビュラに好まれるタイプである。第21話で「今の私は、システムの望み通りの人間なんですよ」と自嘲気味に言うが、皮肉でも何でもなく、実際にその通りなのだ。彼女は、シビュラに反発した狡嚙や槇島とは異なり、シビュラの側に立っている。

『PSYCHO-PASS』の全体的構図を簡潔に表すならば、一般の人が考えるような

[狡嚙、常守] → [槇島]

という図式ではなく、

[狡嚙] → [シビュラ～常守] ← [槇島]

となるだろう。

常守は、決して正義のヒロインではなく、狡嚙と最良のコンビを組んだわけでもない。この点を理解しないと、『PSYCHO-PASS』の真の恐ろしさがわからないだろう。

以下、余談。

【引用される書物】

『PSYCHO-PASS』では数多くの書物が引用されるが、単に学術的なお遊びではなく、キャラの内面を描く小道具として利用される。中でも、狡嚙と槇島は、紙の本を読むシーンが何回も挿入され、二人がどのようなメンタリティの持ち主であるかが示される。

狡嚙が読むのは、『闇の奥』や『スワン家の方へ』など、人間の心理を深く描き込む小説。一方、槇島は、『アンドロイドは電気羊の夢を見るか』『ガリバー旅行記』など、社会批判を込めた寓意的・象徴的な小説を好む（何と『新約聖書』まで読んでいる）。狡嚙がペーパーバックの翻訳で読むのに対して、槇島は高価な原書を手にしており、書物に対するディレッタンティズムには、かなりの差がある。

しかし、思想に関して、二人は似たもの同士である。第16話で、槇島によるパスカルの引用を狡嚙がオルテガで切り返したとき、槇島は自分でも同じ返しをしたろうと口にした。また、第19話で、雑賀（さいが）教授がシビュラの特徴をウェーバーをもとに説明したのに対して、狡嚙は、槇島がこの場にいれば、即座にフーコーを引用して返すはずだと述べたが、その口調からは、槇島の発想法に親近感を覚えているとわかる。万人の理性を信じるパスカルと反理性的な大衆の暴挙を恐れるオルテガ、官僚による合理的な施政を高く評価するウェーバーと権力による締め付けに批判的なフーコー—対になる思想家のどちらが狡嚙でどちらが槇島に当たるかを明示せず、あたかも交換可能なように描いたのは、脚本を書いた虚淵玄が、狡嚙と槇島を同じ考え方をする人間と見ていたからだろう。

一方、常守はあまり本を読まないようだ。第6話で征陸がルソーを引用したとき、慌ててネットで調べようとした。虚淵はかなりの本好きと思われるので、常守は嫌いなタイプの女性だろう。

脚本家に愛されていたのは、シェークスピアの悲劇を耽読しケルケゴールを引用する王陵璃華子ではないか。私も、学生の頃、『タイタス・アンドロニカス』の残酷さに陶然となり、『死に至る病』の不合理なロジックにうっとりしたクチなので、彼女には心の底から親近感を覚える。彼女が惨殺されたとき、本気でゾクゾクしてしまった（かなりアブないかも）。

【ミステリとしての『PSYCHO-PASS』】

『PSYCHO-PASS』は、ミステリとしても一級品である。

ミステリとは、不条理とも思える謎の背後に合理的なロジックが存在することを描く作品である（ミステリという言葉は、もともと、神の秘蹟を表す宗教用語）。本アニメの場合、取り付く島のないように思える出来事の連鎖を、論理的な推理を通じて解きほぐし、どのような意図に基づくかを明らかにする場面がいくつもあつた。こうした謎解きは、かなりのミステリファンをも唸らせるだろう。

タリスマン事件で、アバターの中の人々が誰と入れ替わったかを、アクセスパター

ンの変化から解明する（第6話）、あるいは、シビュラが分散型システムではなくスタンドアロンであることを、データの流れとエネルギー消費量から突き止める（第15話）といった話は、見ていて身を乗り出すほど刺激的である。

特に私が好きなのは、死体を公園に飾る連続猟奇殺人に「オリジナリティが致命的に欠けている」と気づき、何らかの元ネタが存在すると推理する場面（第8話）。死体をオブジェとして描く絵画や映像に類似作がないか、矯正保護センターに隔離された“患者”の意見を聞きに行くシーンは、映画『羊たちの沈黙』最高のオマージュと言って良いだろう。世間を捨てたはずの“患者”が、王陵璃華子の写真を食い入るように見つめる姿にも、注目してほしい。

ミステリ風に味付けしただけで、論理性も意外性もない凡百のアニメ（タイトルは言わないで置く）とは、まさに格が違うのである。

【SFとしての『PSYCHO-PASS』】

近未来の犯罪を扱うアニメらしく、さまざまなSF的ガジェットが登場するが、ITとバイオテクノロジー以外の描写は技術の実態に忠実ではなく、文学的なアレゴリーとしての性格が色濃い。

典型的なのが、刑事たちが使用する大型銃ドミネーター。ターゲットの犯罪係数を即座に読み取り、その値に応じて変形する奇妙な銃で、通常の犯罪者に対してはパラライザーとして作動するが、対象によっては、エリミネーターやデコンポーザー（反物質砲？）と呼ばれる、メカニズムがよくわからない強力な破壊兵器となる。こうした機能は、一般市民に対するシビュラシステムの圧倒的優位性を示すアレゴリーであり、技術的な観点から批判するには及ばないだろう。

象徴的なガジェットは、作中の至る所に見出される。槇島が計画するバイオテロに関連した話で、日本の食糧自給を支える穀物が米ではなく麦（ハイパーオーツ）であるのは、『新約聖書』にある毒麦のモチーフを使いたかったからだろう。

ちなみに、ハイパーオーツの病虫害対策に利用されるウカノミタマ・ウイルスのアイデアは、バチルス・チューリンゲンシス（BT菌）にルーツがありそうだ。BT菌が産生する毒素の遺伝子を組み込むと、農作物自体が殺虫剤を分泌するようになり、農薬散布をしなくても害虫が駆除できるため、アメリカをはじめ、遺伝子操作作物を栽培する地域では、この技術が広く使われている。だが、BT毒素に耐性を持つ害虫が大量発生すると、同一品種に頼る穀倉地帯で、壊滅的な被害が生じる危険性もある。

こうした話題をどこかで聞いた虚淵が、『PSYCHO-PASS』の終盤で採用したのだろう。

【深読みの誤解かも】

最初に見たときから気になってしかたなかったのが、第21話で、槇島が宜野座

に投げつける爆弾。槇島は、鍛え抜いた肉体による武術と、カミソリを用いた鮮やかな殺戮を得意としており、爆弾を使うという野暮な戦術を取ったことが不思議だった。

この爆弾は、ウカノミタマ・ウィルスの調整を行う装置の前で槇島が手にしていたもの。水筒ほどもある大きさといい、これ見よがしに長く伸びた導火線といい、エレガンスに欠ける代物である。もちろん、突然の爆発で視聴者が驚かないように、見てすぐにそれとわかる、いかにも爆弾らしい爆弾をアニメーターが描いたとも解釈できる。だが、爆弾を見つめて不敵な笑みを浮かべる槇島の姿とは、どうにも釣り合わない。

もう一つ、バイオテロのために遺伝子操作を施したウカノミタマ・ウィルスを大量に培養する作業を行いながら、電力をストップされただけで、あっさり計画を放棄したことがただけでない。槇島は、テロによる破壊行為そのものではなく、社会がどのように対応するかに興味があるので、小規模テロないしテロの予行演習だけでもかまわないはずである。ところが、非常用電源も利用せずに、直ちに公安局との対決に向かう。そんなに狡噛と勝負したかったのか。

ここで、再び爆弾の形状に注目してみよう。槇島は、バイオリアクターらしき装置（ただし、現在使用されるものとは外見がかなり異なる）を操作していたが、これは、パイプ状の部品が数多く組み合わされた構造をしており、それぞれのパイプ内で遺伝子操作したウィルスを増殖させた後、麦の生産地にパッケージを送ると推測される。槇島が使った爆弾は、このパイプと似た形状をしているのだ。とすると、爆発するのは端っこの一部だけで、残りはウィルスの詰まったパイプだったのかもしれない。導火線は、刑事たちに見せつけるために、わざと目立たせたのではないか。

もちろん、爆発の熱で、ウィルスが死滅する可能性も高いだろう。しかし、生き残ったウィルスが周囲にばらまかれ、増殖してハイパーオーツを壊滅させる可能性もある。槇島は、そんな偶然に委ねられた危険性を面白がったとも考えられる。

これは、単なる深読みの誤解で、脚本家の意図と全く異なるかもしれない。しかし、そんな深読みをしたくなるほど『PSYCHO-PASS』の世界が奥深いことも、また確かである。

【第2期がつまらなかった理由】

『PSYCHO-PASS』の第1期は、日本アニメ史上に残る圧倒的な傑作だった。しかし、その後がぱっとしない。

2013年3月に2クールに渡った第1期の放送が終了した後、1年半の間を置いて、まず、14年7月から第1期新編集版が放送された。これは、第2期放送に先立って、第1期を見ていない視聴者向けに作成されたもので、第1期の2話分を1話にまとめ、OPとEDが1話分不要になった穴を埋めるために、新作カットが追加された。しかし、この追加部分は、動きの乏しい画面に説明的な台詞をかぶ

せただけの手抜きであり、色調調整もずさんで他のシーンと整合せず、第1期を堪能した人が見る価値はない。新編集版第6話では、全編中最も緊迫した第1期第11話と、別の脚本家が執筆した番外編の第12話が前半・後半に並べられており、感興を削ぐ。

新編集版に引き続き、14年10月から1クールの第2期が放送され、その放送終了を受ける形で、翌年1月に劇場版が公開された。しかし、どちらも第1期とは比べものにならないほどつまらない。

つまらなかった理由は明らかだ。脚本を練り上げる時間が足りなかったのである。

『PSYCHO-PASS』第1期の脚本(番外編の第12話を除く)には二人のライターがクレジットされているが、キャリアから推測するに、おそらく虚淵玄がメインであり、深見真は虚淵の指示に従う助っ人だったと思われる。

虚淵は、11年の『魔法少女まどか☆マギカ』から『PSYCHO-PASS』第1期間に丸々1年半の余裕があり、脚本に十分な時間を掛けられた。しかし、その後は、2013年に『翠星のガルガンティア』の原案・シリーズ構成を、13年から14年にかけて『仮面ライダー鎧武/ガイム』全47話の脚本を担当しており、『PSYCHO-PASS』に割ける時間はあまりなかった。したがって、たとえ深見と二人がかりであっても、第2期と劇場版両方の脚本を執筆することは、現実問題として不可能だった。

その結果、第2期は、全体の骨組みを作るシリーズ構成を作家の沖方丁が担当し、脚本は熊谷純が執筆、劇場版は、虚淵が原案を作った上で、深見と共同で脚本を執筆という形になった。だが、(おそらく急遽起用された)沖方は『PSYCHO-PASS』の世界観を十分に理解できないまま、常守のメンタリティもシビュラの本性もおざなりな扱いで済ませてしまう。一方、劇場版はといえば、さしもの虚淵もネタが尽きたらしく、狡噛にさまざまなアクションをさせただけの、空疎なスピンオフ作品にとどまった。

ここで問題とすべきは、脚本家に余裕がないことが明らかなのに、なぜ、2014年から15年にかけて、続けざまに第2期と劇場版を発表するというタイトなスケジュールを組んだかである。気になるのは、「総監督」という曖昧な肩書きで参画した本広克行の役割だ。

本広は、『踊る大捜査線』などフジテレビの人気ドラマを中心に、映画や舞台にも進出した有名ディレクターである。ただし、『PSYCHO-PASS』のようなシリアスな作品はほとんどなく、(私が見た10本足らずの範囲では)ドラマも映画も、人気俳優を起用し、ギャグとアクションを緩くつないで大衆受けを狙ったものばかりである。クリエイターというよりは興行師に近い。

Wikipediaに掲載された『PSYCHO-PASS』の製作経緯によると、本広は、「現代版パトレイバー」を作りたかったらしい。『機動警察パトレイバー』は、近未来を舞台に警察チームが繰り広げる群像劇である。基本プロットは、固定されたメンバーがさまざまな事件に遭遇し、反発と協力を繰り返しながら解決していくというもの。したがって、本広の頭の中では、第1期で組織内におけるチームの位

置取りができあがれば、後は、どんな事件が起きるかを考案するだけで、話がトントン進むように思えたのかもしれない。

しかし、『PSYCHO-PASS』は、これまでにない世界観をベースに、登場キャラの内面を突き詰めていく作品である。最後の落としどころまできちんと構想して脚本を組み立てなければ、首尾一貫した内容にはならない。自分がドラマを作ったときの方法論は、通用しないのである。

第2期と劇場版の出来が悪かったのは、本広の責任ではないのかもしれない。だが、何が原因であったにせよ、第1期で築いた作品世界という資産を、ずさんな企画で蕩尽してしまったわけである。何とももったいない話である。

【おまけ】

『PSYCHO-PASS』に登場するキャラは、全員に味があり愛着が湧く。寡黙で知的な弥生がラスト近くで見せたベッドシーンには、笑ってしまった（ベッドに横たわる姿態から、二人のうちのどちらが主導権を握っていたかが見え見えなので）。

特に好きなのは、ちょっと悪ガキ風の藤秀星。彼は、私的評価基準による「アニメに登場するカッコイイ男子ランキング」の3位である。ちなみに、2位は『交響詩篇エウレカセブン』のドミニク・ソレル、1位はもちろん……

14 ARIA

【評価：☆☆☆☆】

第1-3期全話視聴済み、原作第2巻のみ既読。

天野こずえによる原作漫画の紹介文には「空と海と風と癒しの物語」とあるが、アニメもこの惹句通り。私は、枕元に10話ほど録画したDVDをセットし、ほぼ毎晩訪れる不眠症の時間に何話かをポーッと眺めているが、同じDVDを1ヶ月にわたって見続けても飽きることなく、心が癒され眠りに誘われる。

舞台となるのは、テラフォーミングされ水の惑星となった未来の火星。そこに建設されたネオ・ヴェネツィアは、すでに失われた古都ヴェネツィアを忠実に再現した街で、古風な建物の間を運河が縦横に走っている。主人公の灯里（あかり）は、社員がアリシアさん1人だった小さな観光会社ARIAカンパニーに就職、ゴンドラに観光客を乗せて案内するウンディーネとなる。アニメは、指導員なしには客を乗船させられない半人前の灯里が、一人前のプリマを目指す過程で体験する出来事を、淡々と描いていく。大きな事件は何も起こらない。例えば、「その白いやさしい街から…」(第2期第26話)。ネオ・ヴェネツィアに大雪が降った朝、灯里はアリシアさんに「子供の頃、どんな大人になりたかったんですか？」と尋ねる。すると、アリシアさんは笑って答えず、やおら雪玉を作り始める。灯里と二人で雪玉を転がしていると、街の人が次々と手を貸し、やがて3段重ねの巨大な雪ダルマが完成する。その帰り道、アリシアさんは漸く質問の答えを口にするのだが、これだけの話なのに、心がほっこりして何だか涙が出てくる。

この作品の最大の魅力は、高度なテクノロジーとノスタルジックな家並みがごく当たり前に共存するネオ・ヴェネツィアという街そのものにある。交通手段が限られ商店も少ないため不便な生活を強いられるはずだが、この街が建設された意味を理解して居住しているからだろう、住民たちは全員が心優しく穏やかに暮らしている。タイムスリップした灯里が建設当初のネオ・ヴェネツィアを訪れる「そのやわらかな願いは…」(第1期第12話)を見ると、この街の起源と、なぜ街の住民が心優しいのかが少しわかる。

3期4クールにわたって放送された人気作で、第1期『ARIA The ANIMATION』では灯里とさまざまな人々との出会いが、第3期『ARIA The ORIGINATION』では灯里がいよいよプリマに昇格する過程が描かれ、どちらもなかなかの出来だが、私のお気に入り、第2期『ARIA The NATURAL』に多い。あちこちに隠された宝の地図をもとに灯里たちがネオ・ヴェネツィアを探索する「その宝物をさがして…」(第2期第2話；予想通りの展開、予想通りの結末なのに、なぜか嬉しくなってしまう)、ピクニックに出かけた灯里とアリシアさんが思いがけないものを見つける「その春にみつけたものは…」(第2期第5話Bパート；Aパートも傑作で、1粒で2度美味しい回である)、誰ともすぐに仲良くなれる灯里の人懐っこさが心地よい「そのあたたかな街と人々と…」(第2期第10話)などは、何度も繰り返して見てしまう。中でも、ケット・シーが登場するいくつかのエピソード

ドは大好きだ。火星の猫は、地球のものより知能が高く人語を解し人間以上に長命だが、彼らを統べる猫の王とされるのが、人間よりも一回り大きい巨大猫ケット・シー（もともとはアイルランドの伝説に登場する妖精猫）である。「その猫たちの王国へ」（第2期第7話）では、ゴンドラに乗った灯里たちが、萩原朔太郎の怪異譚「猫町」を彷彿する猫だけの町に迷い込み、ケット・シーの姿を垣間見る。熱中症になりかけた灯里が喫茶店で新聞を読むケット・シーの姿（幻覚？）を見る「その逃げ水を追って…」（第2期第12話Aパート）は、妖しく懐かしい思いを抱かせる。

私が最も好きなのは「そのカーニバルの出逢いは…」（第2期第1話）で、その原作が読みたくて、『ARIA』第2巻（マッグガーデン）を買ってしまった（温泉回も収録されています!）。誰もが仮面をかぶって浮かれ騒ぐカーニバルの日、灯里たちは、音楽を奏でる子供に囲まれた仮面の大男カサノヴァの姿を見かけ、正体を暴こうと後を追っていくのだが…。原作ではカサノヴァに会うのが灯里一人なのに対して、アニメでは、灯里とアイちゃん（第1期第1話で登場するアニメのオリジナル・キャラクター）の二人の体験として描かれ、幻覚とは異なる事実の迫力が生まれた。二人が熱に浮かされたように踊りながらカサノヴァに付いていくシーンでは、高揚感すら覚える。カサノヴァ楽隊のエキゾチックな音楽は心の琴線と共鳴するように響き、灯里が口ずさむ「ズンタカポコテンズンタカポン」という合いの手は、何日も頭から離れなくなる。

アニメの監督・シリーズ構成は、『メイプルタウン物語』（86年）から監督を務め、『美少女戦士セーラームーン』（92年）で一世を風靡したベテランの佐藤順一。本作の作画は、原作に比べて人物の描線が固く、表情の豊かさがやや失われた（灯里は、原作漫画の方がずっと可愛い）。その代わり、佐藤監督の意向でほぼ毎シーンに美しい音楽が重ねられ、癒しの効果を増している。漫画とアニメのどちらか一方がより優れている訳ではなく、相互に補完的な関係にあると思って良い。

ついでに言うとおくと、アリシアさんは、原作とアニメで随分異なる。アニメでは隙のない優等生だが、原作では茶目っ気があってお酒を嗜む大人の女性で、温泉回では、バスタオルを巻いただけでウィンクしながら未成年に酒を勧める素敵な姿を見せてくれる（オイッ!）。

15 残響のテロル

【評価：☆☆☆☆☆】

【ネタバレあり】

「核テロ」というきわめて難しい題材に果敢に挑戦した、野心的な作品である。

日本アニメには、テロリストに焦点を当てた傑作が多い。テレビアニメに限っても、本作をはじめ、『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG』『GUNSLINGER GIRL』『RIDE-BACK』『FLAG』『BLACK LAGOON Roberta's Blood Trail』『輪るピングドラム』『PSYCHO-PASS サイコパス』などがある。特徴的なのは、どの作品もテロリストを悪人として断罪するのではなく、「彼らはなぜテロに訴えるのか」「無差別テロを防ぐためなら何をやっても許されるのか」といった重い問いを投げかける点である。

これは、かなり奇妙な現象と言える。『ダイ・ハード』シリーズに代表されるように、ハリウッド映画では、無差別テロリストはナチスと並ぶ絶対悪として容赦なく処断され、彼らを殺害する者が英雄視されることが多い（もちろん、そうでない作品もある）。日本でも、実写映画やテレビドラマならば、「テロリスト＝悪」という図式の下に制作されるのが一般的である。ところが、アニメになると、なぜかテロリストに対する見方が一変する。

その理由を解明するのは容易ではないが、一つの推測を述べるならば、90年代後半、テレビアニメが急激な変貌を遂げる時期に制作を任されたのが、子供の頃に学園紛争の終焉を目にした60年代生まれの世代だったからではないかと思われる。核テロがどのように表現されたかを中心に、この推測を跡づけてみよう。

核兵器を利用して政府を脅迫し、いざとなればその使用をも辞さないという核テロが作品のテーマとして日本で本格的に取り上げられた最初の例は、長谷川和彦監督の実写映画『太陽を盗んだ男』（1979）だろう。1946年生まれの長谷川は、東大在学中に政治に関心のないノンポリ学生として学園紛争（1960～70年代半ば）を間近で体験した全共闘世代である。おそらく、多大な犠牲を伴った紛争が結局は何も生み出さなかったという暗澹たる思いがベースにあるのだろう、『太陽を盗んだ男』は、原爆の製造に成功し政府を脅迫できる立場にありながら、実のある要求を思いつかない中学教師の空虚さを描き出す。

（以下、OVA『機動警察パトレイバー』、劇場版『機動警察パトレイバー 2 the Movie』のネタバレがあります）

全共闘世代後期になると、武力闘争のむなしさがより強烈に意識される。押井守（1951年生まれ）が監督したOVA『機動警察パトレイバー』第5～6話「二課の一番長い日（前後編）」（1989）では、核兵器を入手した組織がいかにかクーデターを実行に移したかがリアルに描かれながら、クーデターが成功した暁に何をしたいのかという将来のビジョンは語られない。こうしたビジョンの欠如は、劇場版第2作『機動警察パトレイバー 2 the Movie』（1993）で、「クーデターを偽装したテロ」という象徴的なテーマとして改めて強調される。

長谷川や押井ら全共闘世代が提示した「目的の曖昧なテロ」という問題は、90年代後半から00年代にかけてテレビアニメの革新を主導した60年代生まれのアニメーターに多大な影響を与えたと考えられる。

(以下、『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG』『GUNSLINGER GIRL』『BLACK LAGOON Roberta's Blood Trail』『輪るピングドラム』のネタバレがあります)

神山健治(1966年生まれ)が監督・シリーズ構成を務めた『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG』(2004)では、「難民が核テロを画策している」というフェイクニュースを流すことにより、強権的な立場を確保しようとする政権中枢の動きが取り上げられる。状況を演出するゴータは、元官僚らしい緻密さで計画を立案しており、ニュースのリアリティを増すためには、核兵器の使用をもためらわない。

この作品に代表されるように、00年代以降のテロリストアニメでは、テロ行為の持つ社会的機能に目が向けられ、社会がテロと対峙するあり方が考察される。

浅香守生(1967年生まれ)が監督した『GUNSLINGER GIRL』(2003)は、テロリストを抹殺するために身寄りのない少女を殺人サイボーグに改造する寓話的ストーリーを通じて、テロ対策の許容限界を問題とした。反米的活動家を暗殺する任務を帯びた米軍秘密部隊を、恩人を殺された凄腕の元テロリストが血祭りに上げる『BLACK LAGOON Roberta's Blood Trail』(2010)で、片渕須直(1960年生まれ)は「人殺しが許されるような正義はあるのか」と問いたです。オウム事件をベースにした『輪るピングドラム』(2011)で幾原邦彦(1964年生まれ)が取り上げたのは、無差別テロに対する憎悪が憎しみの連鎖を生み出し、新たなテロを引き起こす過程である。

『残響のテロル』(2014)の原案・監督を担当した渡辺信一郎(1965年生まれ)は、これらの先行作品を参照しながら、核テロが社会に与える影響を改めて熟考したと思われる。目的の曖昧さに目を向けた長谷川・押井の作品に対する返答として、彼は、ほぼ同期の神山と同じく、テロへの恐怖が持つ影響力に目を向け、国家権力との関係性を物語の軸に据える。「テロこそが社会にとって最大の脅威であり、核物質はテロリストの手に渡らないように特定の国家が厳重に管理すべきだ」という国際的な常識にあえて異を唱え、「この世にはテロよりもずっと恐ろしいものがある」と訴える。

【物語の構図】

『残響のテロル』は、テロリスト-市民-国家権力という3項対立の物語として、図式的に読み解くことができる。

(以下、本作のネタバレがあります)

それぞれの対立項は、性格の異なる二人の人物によって代表される。ネットで予告しては爆弾テロを繰り返す二人組のテロリスト・スピックスの正体は、伶俐なニンと子供っぽさの残るツエルブ。彼らを追跡するのが刑事の柴崎で、警視庁という国家組織に所属しながら、人々を守ることに徹する市民側の存在。逆に守られる立場の市民として登場するのが、学校にも家庭にも居場所のない女子高

生のリサ。権力側には、NSA もかくやという監視網を駆使してナインとツエルブを追い詰めるエージェント・ハイブがいる。もう一人、国家権力の黒幕として間宮なる人物も登場するが、私が思うに、実は彼は手駒となる小者に過ぎず、真の黒幕は、それ自体が人格的存在となった国家理性ではないだろうか。

ストーリーの前半は、テロリストと警察の頭脳合戦として娯楽色豊かに展開されるが、ハイブが強引な動きを見せる第7話辺りから、深刻な社会派ドラマの様相を呈する。人によっては、痛快さが失われるため後半はつまらないと感じるかもしれない。しかし、渡辺が最も言いたいことは、後半に集約されているので、この部分をしっかりと見つめてほしい。

注目すべきは、柴崎とハイブの差違である。どちらもテロリストを捕まえる立場にありながら、柴崎の言動が常に豊かな人間性に溢れているのに対して、ハイブは、高い知性を持ちながら、いかにも酷薄で感情を見せない。市民と国家どちらの側にいるかが、象徴的に示される。

ちなみに、柴崎が最も人間的な姿を見せるのは、大学で応用物理学を勉強中の娘に、一般人にプルトニウム原爆が作れるかと訊ねに行く第8話Aパートのシーンである。体のラインがあらわな薄着姿の娘（一番上のボタンを留めていない）を前に、ずっと目を背けたまま会話し、後で奥さんに「子供ってのは、いつのまにか大人になるもんだな」としみじみ述懐する。お父さん、カワイイ！

最初に視聴したときには、警察を手玉にとるナインとツエルブに惹かれたものの、二人の心情が十分に表出されておらず、やや物足りなさを感じた。しかし、二度三度と繰り返し見るうちに、二人の外面ばかりが描かれるのは、その行動を柴崎とリサに見せるために設定されたキャラだからだとわかってきた。ナインとツエルブ（あるいは、ハイブを加えた三人）は、対立的な構図を客観視させるための要員であり、それ故に内面が理解しがたい天才として描かれる。その一方で、柴崎とリサという感情移入しやすい普通人を、天才たちの行動を見る立場に配置することにより、事件の全体像が浮かび上がるようにしたのである。そう考えると、柴崎とリサこそ真の主人公であり、この二人の立場に身を置くことが、作品を深く理解する鍵だと言えよう。

【音楽について】

『残響のテロル』の音楽は、これまで、『マクロスプラス』『カウボーイビバップ』『坂道のアポロン』などで渡辺監督と組み、優れた作品を生み出してきた菅野よう子が担当した。特にEDの「誰か、海を。」は、聞くたびに胸が締め付けられる名曲である。

作中で重要な役割を果たすアイスランド音楽は、渡辺監督の方から事前に菅野に聴かせたものらしい（TVアニメ『残響のテロル』公式サイト「INTERVIEW 04: 菅野よう子」より）。北の音楽を聴いて育ったことを手がかりに、主人公たちの「体感温度を表す音」として、「緊張感があり、研がれていて、冷たい響き」をイメージしたという。

16 スペース☆ダンディ

【評価：☆☆☆☆】

最高に贅沢な“お遊び”。キャビアの茶漬けかフォアグラ炒飯のような味わいだ。

渡辺信一郎は、神山健治らと並ぶ日本アニメ界屈指の逸材だが、これまで才能を発揮する場に恵まれたとは言い難い。『カウボーイビバップ』（1998）の不完全な放送、『サムライ・チャンプルー』（2004）の放送中断とその後8年に及ぶ活動休止など、さまざまな苦汁をなめさせられてきた。おそらく、自身のそうした体験を踏まえて、他のクリエイターに場を提供する目的で企画されたのが、この『スペース☆ダンディ』なのだろう。渡辺は「総監督」という曖昧な肩書きで加わっているが、企画全体のゼネラルマネージャー的な役割だったと推察される。

昨今のテレビアニメ業界は、ビジネス主導という軀のせいで、型にはまった安全パイの企画が横行しており、クリエイターの創造性が生かされていない。マンガやラノベを原作に、人気キャラに“あんなことやこんなこと”をさせてファンに媚びを売る作品が目立つ。『スペース☆ダンディ』は、その風潮とは真逆の方向を目指し、決して“萌える”ことのできないキャラを起用したオリジナルアニメとなった。

主人公のダンディは、かつて粹がっていたヤンキーの成れの果てとでも言うおうか、信じがたいほどダサイオッサン。さしもの私も、第1話でドン引きしてしまった。珍しい宇宙人を捕獲して賞金をもらう宇宙人ハンターという設定だが、科学的な正確さは全く考慮されていない。科学ファンには有名な「宇宙ひも」が頭から生えた●ンモウだったり（第14話）、誰も訪れない辺境の惑星でエイリアンがラーメンの屋台を出していたりする（第2話；亡くなる少し前の永井一郎が店長の声を当てた）。若かりし日にダンディが何をしていたかも、はっきりと決められていない。これだけ粋が緩いので、参加したクリエイターが自由に創作することが可能となった。

『スペース☆ダンディ』でポイントとなるのは、(1) 音楽へのこだわり、(2) 真剣なパロディ、(3) 逸材の起用—の3点である。

(1) 音楽へのこだわり

「音楽マニア」を自称する渡辺は、人一倍、音楽へのこだわりを持つ。デビュー作の『マクロスプラス』で、選曲に関して総監督の河森正治や音楽担当の菅野よう子と意見が衝突したこともあって、最近では、選曲からエディットまで自分でするという（「世界的評価を受けるアニメ監督・渡辺信一郎は、なぜ音楽プロデューサーとしても活動するのか？」 | 週プレ NEWS 2018年02月16日）。音楽関係者との人脈もあり、『ミチコとハッチン』（監督：山本沙代）や『マインド・ゲーム』（監督：湯浅政明）には、音楽プロデューサーとして参加した。

『スペース☆ダンディ』では、こうした人脈を生かして、あまりアニメに関わっ

てこなかったミュージシャンを中心にオファーしたという。その結果、アニメのために結成された「スペース☆ダンディバンド」は、岡村靖幸（OP）、やくしまるえつこ（ED）、向井秀徳、川辺ヒロシらが名を連ねる豪華メンバーとなった。

音楽が重要な役割を果たしたのが、第17話「転校生はダンディじゃんよ」（ミュージカル回）、第20話「ロックンロール★ダンディじゃんよ」（バンド回）、第22話「同じバカなら踊らにゃ損じゃんよ」（ダンス回）など。

私が特に好きなのが第20話で、外見に憧れてバンドを結成したダンディたちが、1曲しかない持ち歌をライブでひたすら歌いまくるというバカバカしいエピソードなのだが、向井秀徳が作詞・作曲・編曲した「かんちがいロンリーナイト」が凄い。素人バンドの曲らしく旋律は単調なのに、ギターの音色が強烈で、最初のフレーズから一気に引き込まれる。

第17話におけるミュージカルシーンのクオリティもハンパない。音楽は、梅林太郎&ハヤシベトモノリ、向井秀徳、芳野藤丸、☆Taku Takahashi、葛城ユキらが担当。踊りに関しては、まず、プロの振付師に演出家のイメージを伝えて踊ってもらい、その映像をもとに絵コンテを起こす。さらに、できた絵コンテを振付師に見せて、再び踊らせる。キャラの衣装が決まれば、それに似た衣装を着けて踊ってもらう。こうして、踊りの撮影を何度も繰り返しながら、それを作画にフィードバックして質を高めていったという（「「スペース☆ダンディ」伝説のミュージカル回がどうやって生まれたのかをダンディ役の諏訪部順一さん&南Pが熱弁」 | Gigazine 2015年10月11日）。

(2) 真剣なパロディ

多くのエピソードは、日本では珍しい優れたパロディとなっている。

パロディを劣化したモノマネだと誤解する人が少なくないが、何とも嘆かわしい。パロディとは、元ネタの設定を踏襲しながら、内在的なパワーを別の方向に転換することにより、新たな芸術的価値を生み出すものである。例えば、第4話「死んでも死にきれない時もあるじゃんよ」では、ゾンビ映画のルーティンをそのまま使いつつ、ロメロ作品のように襲われる人間の視点に立って恐怖を煽るのではなく、ゾンビ自身の日常に目を向けることにより、見事なコメディに仕立て直してみせた。

ちなみに、パワーを方向転換するパロディと異なり、同じ方向で深化させたのがオマージュ、方向転換も深化もないのがパクリである。

第13話「掃除機だって恋するじゃんよ」は純愛ものの、第23話「恋人たちはトレンディじゃんよ」はトレンディドラマのパロディだが、第5話「旅は道連れ宇宙は情けじゃんよ」は、パロディと言うより、『ペーパームーン』の素敵なオマージュである。

(3) 逸材の起用

『スペース☆ダンディ』には、活動の機会が十分に与えられていない逸材を起

用したエピソードがいくつかある。特に、湯浅政明、押山清高、名倉靖博の回は必見。

○第16話「急がば回るのがオレじゃんよ」（脚本・絵コンテ・演出・作画監督・原画・美術デザイン・ゲスト宇宙人デザイン：湯浅政明）

湯浅は、劇場用アニメ『マインド・ゲーム』、テレビアニメ『四畳半神話大系』『ピンポン THE ANIMATION』などにより、ファンの間では天才的アニメーターとして有名だったが、個性が強すぎて商業作品には向かないタイプ。『スペース☆ダンディ』の担当回は、アクの強い個性がそのまま発揮されることで、逆にシュールで爆発的な傑作となった。

何と言っても、全く展開の読めないストーリーがすさまじい。終盤、最も悲劇的にして陰惨な事態が、一瞬にして爆笑ギャグに転じた瞬間、肉体が崩壊するような脱力感に襲われた。

幸いにして湯浅は、このあと『夜明け告げるルーのうた』『夜は短し歩けよ乙女』という2本の劇場用アニメを制作でき、アヌシーやオタワの国際アニメ映画祭で受賞して世界的に知られるようになった。

○第18話「ビッグフィッシュはでっかいじゃんよ」（脚本・美術設定・ゲストキャラデザイン・絵コンテ・演出・作画監督・原画・動画：押山清高）

原画や作画監督として『電脳コイル』など数多くのアニメに関わってきた押山が、その才能をはじめて集約的に発揮できた作品である。老人が単独で大魚を捕まえようとする内容で『老人と海』を思い出させるが、主人公が最後まで孤独だったヘミングウェイの小説とは異なり、大勢の若者が老人に協力するクライマックスは、見ていて高揚させられる。

注目すべきは、独特のセンスで描かれた背景。海の大波を線描で表す技法は、琳派を連想させる抽象性の高い表現で、実に力強い（これを粗略な作画と感じないだけの感受性を、アニメを見るすべての人が備えておいてほしい）。突然現れる巨大な青い月や、どこまでも天空に上っていこうとする巨大魚ムーナギの姿は、心を鷲掴みにされるような迫力がある。

押山は、この2年後にテレビアニメ『フリップフラッパーズ』で監督デビューを果たすが、残念ながら、物語が難解すぎて才能に見合う人気は獲得できなかった。

○第21話「悲しみのない世界じゃんよ」（脚本：渡辺信一郎、絵コンテ・演出・美術設定・ゲストキャラデザイン：名倉靖博）

名倉は、原画・作画監督としていくつかのアニメに参加してきたものの、キャリアの長さには作品の数は必ずしも多くない。しかし、彼の名は、OVA『天使のたまご』（1985、原案・脚本・監督：押井守）を通じて、コアなアニメファンの間で絶対的とも言える尊敬を勝ち得ている。押井守の脚本と天野喜孝のキャラクターデザインという、常人には手が出せないほど硬質な素材を使い、イメージネー

ションを掻き立てる壮大な美の世界を作り上げたのである。

第21話での名倉は、渡辺の少し陰鬱な脚本から、想像力の極致とも言える夢幻的な光景を紡ぎ出した。その完成度は、テレビアニメの限界を完全に突き破っており、人的リソースに限りがある中でどうやって制作できたのか、不思議ですらある。ダンディは髪型も変わり、他のエピソードとは別人と言って良い。彼を生と死の狭間に誘う謎の少女は、『天使のたまご』に登場する少女と同じ匂いだ。

単にシリーズ中の出色エピソードというだけでなく、テレビアニメ史上に残る偉大な傑作である。

17 攻殻機動隊 S.A.C.2nd GIG

【評価：☆☆☆☆☆】

【ネタバレあり】

士郎正宗の漫画『攻殻機動隊』の映像化作品には、押井守の劇場版2作、神山健治のテレビ版3作、黄瀬和哉の新シリーズ（『攻殻機動隊 ARISE』+新劇場版）、ハリウッド実写版（未見）があるが、押井版第1作『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』と神山版『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』および本作は、いずれもアニメ芸術の到達点を示す偉大な傑作と言って良い。

神山版第1作の設定を受け継いだ本作（『攻殻 SAC2』と略す）では、国家の中核で暗躍するゴダの策謀と、これを未然に防ごうとする公安9課の活動が基本プロットとなる。前半では、個別エピソードのように思える話がいくつも挿入され、やや緩慢に話が進むが、後半になると、せせらぎが寄り集まって歴史の奔流となる様が描かれ、終盤8話は、息もつかせぬ怒濤の展開となる。

日本には、『GUNSLINGER GIRL』『RIDEBACK』『BLACK LAGOON Roberta's Blood Trail』『輪るピングドラム』『残響のテロル』など、テロリストを登場させた傑作アニメが少なくない。ハリウッド映画では、無差別テロリストは問答無用の悪党として容赦なく処断される。これに対して、日本アニメになると、「彼らはなぜテロに走るのか」「テロを防ぐためなら何をやっても許されるのか」といった問題に着目して深く掘り下げており、遥かに見応えがある。『攻殻 SAC2』は、「国家権力によって捏造されるテロ」というアイデアをベースに、難民問題や軍産複合体などにも目を向けた社会派作品である。

もっとも、扱う問題が大きすぎるため、一度で理解することは難しい。私も、初見の際には、英雄的なクゼに気をとられて途中からストーリーを十全に把握できなくなり、冒頭から何度も繰り返し見て、ようやく真価を感じ取れた。以下のレビューでは、再見しようという人のために、ネタバレ前提で作品の意味を解き明かしたい。

【社会的背景】

舞台になるのは、第3次・第4次大戦の惨禍を経て、新技術による急速な復興を遂げつつある未来の日本。一時期、安価な労働力として大量のアジア系難民を受け入れたが、復興需要が一段落して労働力が過剰になり、難民を隔離・収容する全国数ヶ所の居住区はスラム化している。一方、国民の間には、難民が自分たちに失業をもたらす原因でありながら、彼らに税金が投入されることに対して不満が募り、反感が高まっていた。

世界情勢に目を転じると、2度の大戦によってパワーバランスが大きく変わったらしい。もっとも、アメリカ（分裂した一方が「米帝」と呼ばれる軍事大国になる）と中国の冷戦が深刻化する状況は、2004年の制作時よりも現在の世界に似ている。

こうした中で、親米派の官房長官らが、難民問題という火薬庫にワザと火をつけ、米軍の協力の下、これを一気に鎮圧することで、民意をまとめ強権的な体制を作ろうと思いつく（断片的なセリフから、そう推測される）。社会が混乱したとき、敵対勢力をでっち上げて力で押さえ込み、主導権奪取を画策するのは、権力者の常套手段である。

ただし、『攻殻 SAC2』で描かれるのは、政治家たちの生々しい実態ではない。「難民問題に火をつける」という1点に全力を傾注するゴータの姿である。

【ゴータは何をやろうとしたか】

ゴータは、内閣情報庁の要職にある立場を利用し、情報技術（IT）を駆使して社会的な状況を「プロデュース」する。

彼の戦略は、2つの方向で進められる。1つは、コンピュータ・ウィルスを利用して難民排斥を扇動するテロリスト・グループ「個別の11人」を作り、彼らを英雄に祭り上げることで、国民の間にある反難民感情を増幅させること。記憶を改竄する技術（作品世界で開発済みとされる）を使って、「個別の11人」のメンバーに、自分たちは高邁な理想を胸にテロ活動をしていると錯覚させた。現代に置き換えるならば、SNSのフェイクニュースを利用した世論誘導といったところか。

ここで重要なのは、記憶の改竄によって国民を直接扇動するのではなく、「個別の11人」という媒介者を利用した点である。直接的な扇動は、カラクリが露見したときに民意のベクトルを一挙に反転させる危険がある。しかし、まず媒介となる扇動者を作り上げ、彼らに対するシンパシーを広めておくと、より安定的かつ容易に民意をコントロールできる。ゴータのやり口（と言うより、神山らによる脚本）は、実に考え抜かれている。

もう1つの戦略は、難民がプルトニウムを利用した核テロを画策中だと国民に思わせること。核に対する根源的な恐怖感が、反難民感情を掻き立てるからである。ロシアン・マフィアがプルトニウムを難民に売り渡すというシナリオを組み立て、手駒として利用できるクゼを動かした（らしい。はっきりとは描写されない）。日本政府側のゴータがロシアからプルトニウムを調達するのは難しいので、廃墟となった新宿原発から抜き取ったものを利用した。

2つの戦略によって難民排斥の民意が固まり、アメリカの協力を得て一気にカタをつけるべく軍が動き出すところまでが、ゴータの使命である。その先は、政治家が自分の思惑に沿って事を進める手筈だったのである。

【ゴータの人物像】

『攻殻 SAC2』で瞠目させられるのが、ゴータという人間の姿である。事故で顔を大きく損傷したのに、あえて修復せず異形のままでいたのは、自分を特別な人間に見せかける自己演出なのだろう。事故前はごく平凡な顔立ちの官僚で、その顔貌の通り、与えられた仕事に素早く対処できる有能な官吏だったと想像される。難民問題に火をつけるための戦略は、実に綿密に練り上げられており、本人は

天才の技だと思っているようだが、官僚的な処理能力を発揮したに過ぎない。火をつけた後に何をするか具体的なビジョンは語られず、明確な目的を持たないままテロという手段を策謀しただけである。

連合赤軍事件、オウム真理教事件、911 全米同時多発テロなど、現実起きた事件を調べると、テロ後に何がどうなるかについて、関与した者がきちんと考えていなかったことがわかる。本人は理想のために身を捧げるつもりなのに、その理想を実現する上でテロがどんな役割を果たすのか、理解できていたとは思えない。むしろ、最終的な目的よりも、テロそのものが持つ破壊の美学に陶醉していたように感じられる。

こうした事情に目を向けたアニメ作家が、自身が全共闘世代で学園紛争の実態を目の当たりにした伊藤和典や押井守である。伊藤が脚本を書き押井が監督した『機動警察パトレイバー』シリーズには、テロという手段だけが共通するテロリストたちの互助会(!)や、軍事力で実権を掌握したのに何の要求も出されない「クーデターを偽装するテロ」が登場する(前者は旧OVA版『機動警察パトレイバー』第2話「ロングショット」、後者は劇場版『機動警察パトレイバー2 the Movie』)。

押井の薫陶を受けた神山が、テレビ版『攻殻機動隊』シリーズを構想するに当たり、これらの作品を参考にしたことは間違いない。特にゴードは、「手段のためには目的を選ばない」人間であることが強調される(アメリカが弱腰になったとき、中国と手を組むことも視野に入れていた)。

こうしたゴードの特性を象徴的に示すのが、パトリック・シルベスタルの著書「初期革命評論集全10巻」に続くとされる、幻の第11巻「個別の11人」である。実は「個別の11人」という著作は実在せず、ネットで探し出して読もうとするとウィルスが発症するという仕掛けなのだが、ウィルスに操られている者は、これを読んで感銘を受けテロリストとして目覚めたという偽の記憶を植え付けられ、心の底から信じてしまう(この状況を描写した第12話「名も無き者へ」のシーンは、肌が粟立つほど恐ろしかった)。テロリストの理想が完全な虚構でしかないという設定は、ゴードの無目的性を象徴的に表す。

実は、脚本を執筆した神山は、当初、三島由紀夫の著作を引用しようと考えたようだ。しかし、理想が空っぽだという見解を示すのに、現実の作家を持ち出すのは明らかに不適當である。シルベスタルという(現実世界から見ると)架空の思想家の(作品世界において)実在しない著作という二重の虚構性によって、目的がはっきりしないままテロが遂行されるという現実的な恐怖が際立ったわけであり、三島からシルベスタルに変更したのは正解だった。

ビジョンを欠いたまま手段に関して緻密な策略を練り上げ、それだけで自分は天才だと自惚れる小役人的なゴードを、バトーは、次のような言葉で罵倒する(第22話「無人街」):「お前はやはり、二流だな。…(中略)…個人的な思いつきを他人に強要しているだけでは、人の心を打つことはできない。そこには、善意でも悪意でもいい、何かしら確固たる信念のようなものがない限り、天才とか英雄と呼ばれる存在にはなれない」

【反撃する公安9課】

『攻殻 SAC2』の物語が始まったとき、すでにゴードの策略は大半が完成していた。内閣情報庁の機能を利用してルールを敷き終えており、いくつかの不確定要素を除くと、後はシナリオ通りに事を運べば良い。

反難民テロにおける犯人の不可解な行動などをきっかけに、公安9課の荒巻課長は、背後に何らかの謀略が蠢いていると気がつく。草薙素子ら9課のメンバーに調査を命じるものの、全体像がなかなか見えてこないまま、状況は悪化するばかりである。視聴者も、このジリジリするような経過に付き合わされ、少しずつ提示される断片的な情報に混乱させられる。人によっては、この部分が面白くないと感じるかもしれない。しかし、事態の深刻さ・巨大さを納得させるためにも、このジリジリ感が必要なのである。

ゴードの策略に対して完全に出遅れた公安9課だったが、情報を集めながら少しずつ体制を立て直し、ある出来事をきっかけに最終的な逆転劇へと突き進む。こうした序破急の展開は、終盤における圧倒的な迫力を生み出す。

策略が崩壊するきっかけの一つは、難民が核テロを計画しているというデマにリアリティを付与するため、プルトニウムの実物を使ったことである。「ロシアの軍事施設か、原発の使用済み燃料か」といったプルトニウムの出所は、同位体組成を分析すれば突き止められる。草薙素子は、バトーを使ってゴードの気をそらしている間にプルトニウムを横取りし、一気に形勢逆転を図る。

さらに、シナリオから逸脱する2つの不確定要素が、ゴードの策略を狂わせる。1つは、難民のリーダーとなるクゼで、ともすれば低きに流れがちな民衆を教導する宗教的英雄然とした姿を示す。もっとも、核武装して難民居住区を独立させるという発想は、おそらくウィルスに由来するものであり、武力行使を極力回避するという主張も難民に浸透していなかったもので、登場シーンが多い割に、その役割はあまり大きくなかったようにも思われる。このことは、神山自身、承知の上なのだろう。クゼは、義体の仕様で口がほとんど動かさないが、これは、その英雄的風貌に視聴者が感化され過剰な思い入れをしないように、敢えて設定した欠陥かもしれない。

クゼよりも重要なもう1つの不確定要素が、茅葺首相である。最初見たときには、彼女の立ち位置がよくわからず、終盤の急展開で少し混乱したが、再見して漸く、彼女こそが『攻殻 SAC2』において決定的な役割を果たすキーパーソンだと気がついた。

【茅葺首相の役割とは】

日本初の女性首相となった茅葺は、選挙のために担ぎ出された人寄せパンダである。官房長官による裏工作のせいで十分な情報を入手できないため、優柔不断に見える行動しか取れず、内閣ではいいようにあしらわれている。しかし、こうした外見とは裏腹に、明確な信念に基づいて日本のために尽くそうとする、真面

目でひたむきな政治家である。

ラストのクライマックスで、彼女は、ある決断をする。それ以前に、彼女が親中派だと思わせる描写があり、米軍を利用した策謀をひっくり返すため、中国に頼るのではないかという疑念を視聴者に抱かせるのだが…。私は、決断の中身が何かわかったとき、胸が熱くなった。彼女は保守的な愛国者ではあっても、パワーポリティクスに与する権力志向の政治屋ではない。自分の理想を軍事大国に向かってはっきりと主張できる度量がある。

『攻殻SAC2』では、茅茸首相が思うように事を運べず、官房長官の言いなりかに見える出来事がいくつも起きる。にもかかわらず、決して悪し様には描かれない。草薙素子が「課長の好みのタイプ」と茶化すシーンもあるが、荒巻は、その言葉を素直に肯定する。難しい決断が必要なときには座禅を組み、暗殺者に狙われても意志を揺るがせない彼女の姿は、若々しく美しい顔立ちと相まって、作者が理想を託したことを窺わせる。

18 FLAG

【評価：☆☆☆☆☆】

全話視聴済み。

富野由悠季とともにリアルロボットものをリードしてきた高橋良輔（原作／総監督）の、到達点にして新たな出発点となる作品。Web配信という形で発表されたこともあって知名度は高くないが、戦争アニメの最高峰と言っても過褒ではない。多くの人に見てほしい傑作である。

ここで取り上げられるのは、戦争の虚像と真実というテーマである。戦争の実態をゆがめた情報は、かつては主戦国政府が意図的に捏造したが、現在では、ジャーナリストが報道の名の下に垂れ流している。湾岸戦争の際、米軍はピンポイントで軍事拠点のみ破壊し、市街地を狙ったイラクのミサイル攻撃をパトリオットで迎撃したと報じられたが、戦後になって、ピンポイント攻撃できたのはごく一部にすぎず、パトリオットによる迎撃はほぼ全て失敗したことが明らかにされた。イラク戦争においては、バクダット陥落時に独裁政権崩壊を喜ぶ市民が広場に集まったとされるニュース映像が流されたものの、広場の全景を映した引きの映像がないことから、メディアリテラシーの持ち主は、バクダット市民が米軍侵攻を決して歓迎していないと気づいたはずである。

『FLAG』の舞台となるのは、国連軍が介入したために内紛が泥沼化した中央アジアの架空の小国・ウディヤーナ（マンダラを用いた密教系の仏教が信仰されていてチベットを連想させるが、あくまで戦闘と宗教を並行して描くために設定された舞台であり、現実のチベット問題と絡めて解釈しない方が良いでしょう）。そこに、同じ戦争を異なる立場から見つめる二人のジャーナリストが降り立つ。

語り手となるカメラマン・赤城圭一は、フリーの立場で戦地に赴き、テロリスト殲滅という大義名分の陰で、国連軍による攻撃が市民に大きな被害を与えている実状を知る。一方、彼の後輩カメラマンである白州冴子は、国連軍の“御用”報道員として、2足歩行型ロボット兵器を擁するシーダック隊に同行、テロリストに奪取された平和の象徴である旗（FLAG）を国連が奪い返す過程を撮影する。このFLAG奪還作戦が、報道でしか戦況を知り得ない一般市民向けの茶番であることは、作品冒頭から示唆される。さらに、二人のジャーナリストの間には微妙な感情の行き違い（一方は恋心を抱いているようだが、他方はそうではない）が存在しており、これが全編に漂う重苦しい閉塞感を醸し出す。

この作品で特徴的なのは、第三者的な視座が徹底的に排されている点。同じ戦争であるにもかかわらず、赤城と白州が目当たりにするものは全く異なっており、赤城の体験は、ファインダーから見える光景と赤城自身のモノログによって、白州の体験は、彼女が撮影した映像ないしモニターや通信の記録によって、それぞれ描き出される。短いカットの中に錯綜した無数の断片が提示され、まるでひび割れた合わせ鏡のようで、知的な面白さも味わえる。

カメラやモニターなどの機械が切り取った断片的な情報を通じてストーリーが

展開されるため、多くの戦争アニメで見られるような、非現実的な激しい動きやまばゆい光の明滅を用いた派手な演出—いわゆる子供だまし—はない。戦闘に参加する隊員も、訓練を受けた職業軍人らしく、感情を表に出さず冷静かつ的確に行動するだけである。しかし、彼らの抑揚を欠いた音声からは張りつめた緊張感が滲み出ており、状況を把握できるだけの想像力のある視聴者は、凄まじい迫力を感じられるはずだ。特に、第6話「闇の中の光」における迷宮のような要塞内部での攻防戦は、あまりの緊迫感に見ていて戻りそうになった。アニメで人が死ぬさまを描いても、所詮は単なる絵でしかないためリアリティを感じられない場合が多いが、『FLAG』では、殺戮シーンがモニター画面の抽象的な映像として描かれることで、かえって人を殺す生々しさがひしひしと伝わってくる。湾岸戦争の映像で実戦がゲームのように見える異常さを味わった人は、このアニメから「ゲームのような戦争」が隠し持つ生々しさを感じ取り、戦慄するだろう。

予算が限られていたからか、画の動きは乏しい。しかし、この制限がある故に、演出家は何をどう動かすべきかを徹底的に考え抜いたようだ。手持ちカメラを思わせる画面の揺れやタイムラグのある焦点補正などを丹念に描いた結果、莫大な予算を投じた大作アニメよりも、奥行き方向の拡がりを感じさせる優れた作画が実現された。この作画を高く評価できない批評家は、アニメを見る目がないと断定したい。

『FLAG』で最も含蓄があるのは、しばらく離れていた二人のジャーナリストが再会する場面だろう。民衆の側に立って戦争の実態を別決しようとする赤城は、国連軍の活動をテロ撲滅のための正義の戦いとして撮影する白州に対して、批判がましい言葉を連ねていた。しかし、だからと言って、赤城の方が戦争の真実を正しく把握していたとも思えない。何よりも、戦闘の現場に肉薄し、隊員の心情を深く感じ取っていたのは白州の方なのだから。再会の場面では、赤城がファインダー越しに白州を見るのと同じように、白州もまたファインダー越しに赤城を見ていた。この状況は、二人の立場のうち一方が優位なのではなく、互いに相対的であることを象徴する。

アニメ『FLAG』は、曖昧ではないが多義的であり、単純な解釈を拒む。戦争の真実など存在するのか？ あるのは、ただ無数の断片的な記録と、しばしば相互に矛盾する人々の記憶だけではないのか？ —そんなことを考えさせる作品である。

19 ロミオの青い空

【評価：☆☆☆☆】

全話視聴済み、原作既読。

私は、大人が見たときどれだけ人生の糧になるかという観点から評価するので、子供にわかりやすいようにストーリーやキャラを単純化している本作は星4つとしたが、子供に見せるアニメとしてなら、文句なしに星5つを付けられる。小学生の頃に視聴すれば、生涯の宝となる名作である。

スイスの貧しい山村で平和に暮らしていた主人公のロミオは、冷害と山火事、父親の病気が重なって一家が困窮したせいで、煙突掃除夫となるため人買いに連れられミラノに赴く（これは、実質的な口減らしであり、年季奉公などという生やさしいものではない！）。物語は、そこで出会った親方一家や煙突掃除仲間との交流を中心に展開される。

狭い煙突に潜り込んで煤を掻き落とすのに貧困層出身の小柄な少年を利用することは、18-9世紀のヨーロッパで実際に行われていた悪習で、煤煙には発ガン物質や肺胞・角膜を損傷する固く尖った物質が多量に含まれるため、健康を害し早死にする子供が続出した。急激に発展する都市部での需要に応じるため、貧しい農村で少年を集める人身売買も横行していたという。作中、人買いの船が転覆して十数人の少年が溺死するというエピソードが描かれるが、これは、実話を基にしている。19世紀末に児童福祉のための法令が整備されるまで、多くの少年が過酷な労働に苦しめられた。

アニメの原作となったのは、リザ・テツナーが著した児童文学『黒い兄弟』（あすなろ書房）。もっとも、原作とアニメは、かなり異なる。原作は、著者がナチスに抵抗しスイスに亡命したドイツ人だということもあり、主人公（原作ではジョルジュという名前）が次々とトラブルに見舞われる中、煙突掃除の仲間と結成した「黒い兄弟」の団結力で克服していく話がメインとなる。これに対して、アニメでは、周辺人物がより深く描き込まれており、起伏に富んだストーリーが繰り広げられる。例えば、前半のヒロインであるアンジェレッタの場合、原作ではジョルジュ（＝ロミオ）が親方の家に到着してすぐに出会うが、アニメになると、初めのうちは姿を見せずに陰からロミオを応援するという展開で、ちょっとしたサスペンスを生み出す。こうした脚色の妙は、全エピソードを執筆した島田満によるもの。彼女は、『うる星やつら』『魔法の天使クリィミーマミ』『ダーティペア』などの重要エピソードを担当した才能ある脚本家で、80年代アニメを支えた立役者の一人である。原作を読んでみるのも良いが、原作よりアニメ脚本の方が文学作品として遥かに優れている。

原作とアニメで最も異なるのは、副主人公であるアルフレドの人物像。原作のアルフレドは、賢くリーダーシップはあるものの、普通の少年で登場シーンも少ない。一方、アニメのアルフレドは、社会の現状を俯瞰的に見つめる聡明さを持ち、高潔とも言える人柄を示す。出自も原作と大幅に異なっており、終盤のクラ

イマックス（第27-30話）は、アルフレドを中心に展開される。文学作品などで高潔な人物が登場すると、批評家の中には「現実的でない」と批判する人もいるが、それは、彼らの心性が卑しく高潔さを理解できないからである。現実世界にも高潔な人士は（僅かながら）確実に存在しており、周囲の人に希望と目標を与えてくれる。特に、子供にとって、その影響力は絶大である。それだけに、せめて高潔な人物の登場する物語を、早い段階で子供に示してほしい。アニメ『ロミオの青い空』は、そうした物語の最高傑作の一つと言えよう。

私が特に好きなエピソードは「ライバルはアルフレド！」（第16話）で、カセラ教授の自宅を訪れたとき、「シェークスピア、ゲーテ…」と呟きながらうっとりした眼差しで棚に並ぶ書物を見つめ、ヴォルテールを開いて嬉しそうに微笑むアルフレドの姿が愛しい。

『ロミオの青い空』には、アルフレド以外にも印象的な登場人物が多い。アルフレドの才能に気づき書物を貸し与えたカセラ教授は、中でも素晴らしい人物で、実際の行動で少年たちを救う原作とは異なり、精神的な導き手として重要な役割を果たす。性格が対照的な両ヒロイン・アンジェレッタとビアンカ、ロミオたちと対立する狼団のリーダー・ジョバンニ、そして、頼りない恐妻家として登場しながら終盤では優しい心根を見せるロッシ親方など、いずれも忘れ得ぬ人々である。

20 フリップフラッパーズ

【評価：☆☆☆☆】

全話視聴済み。

優れた作品かどうかの目安として私がよく採用するのが、「2度目・3度目に見たとき1度目よりも感動できるか」である。それだけ奥が深い作品かを判定するわけだが、本作の場合、繰り返し見るほど感激度が高まるという滅多にない体験をした。やや難解なせいも人気はイマイチであるものの、2016年テレビアニメ・ベスト3の1本に挙げたい。

真面目だが決断力のない優等生・ココナは、空飛ぶサーフボードに乗った奔放で能天気な少女・パピカと出会い、彼女に引きずられるようにして、超人的能力を持つ姿に変身できる不思議な世界「ピュア・イリュージョン（純粋な幻想?）」を訪れる。そこで、あらゆる願いを叶えてくれる“アモルファス”（ガラスなどの非晶質を指す用語）を集めることになり、同じ目的を持ったヤヤカたちと衝突、激しいバトルが始まる…。『ふたりはプリキュア』『カードキャプターさくら』『魔法騎士レイアース』などの先行作をなぞったような出だしで、気の早い視聴者は先が読めたと思うかもしれない。だが、第3話で大きく方向転換し、はるかに深刻な重量級の展開となる。特に、第5-7話は、たいがいの文学や映画が敵わない完成度である。

改めて見直せば明らかになるように、こうした展開は、はじめから周到に準備されていた。第1話の冒頭にいきなりルビンの盃が登場、続く夢のシーンに現れる少女は、騙し絵『娘と老婆』（見るポイントによって、若い娘にも醜い老婆にも見える）の娘に似ている。ココナが教室で読むのは、夏目漱石『夢十夜』の第七夜（どこに行くかわからない船に乗った夢）。さらに、学校の階段脇に掲げられているのが、サー・ミレイの作品でも知られるオフィーリアの死を描いた絵画。現実の残酷さに直面して狂気の内に心を鎖したオフィーリアが、溺れ死ぬ直前であることにも気づかぬまま、花で身を飾り無心に歌いながら水面に浮かぶシーンである。第1話前半でここまで並べられると、このアニメが、一貫した構想の下に緻密に組み立てられた知的な作品であることがわかる。

クレジットには「原作 ピュア・イリュージョニスト」「ストーリーコンセプト 綾奈ゆにこ」とあり、誰がプロットを構想したかはっきりしないが、話の流れから受ける感触によれば、監督の押山清高が全体を掌握して作品を作り上げたと推測される。押山は、作品の数こそ少ないものの、恐るべき才能の持ち主である。『スペース☆ダンディ』第18話では、脚本・演出・作画監督などを一手に引き受け、シリーズものの一編とは思えない壮大な作品に仕上げた。本作のEDクレジットで、しばしば原画担当の一人として押山の名が記されることから、自分で積極的に絵を描いて、他のアニメーターを引っ張っていくタイプなのだろう。視覚的な発想がベースとなり、ストーリーが絵によって語られるため、言葉による説明が不十分（登場人物の台詞はしばしば意味不明）で、時に強引さも感じられるが、

絵の迫力が尋常でなく引き込まれてしまう。

見所は随所にあるが、特に気に留めてほしいのが現実世界の光景。ココナが通学する道筋には、丸っこく可愛い路面電車とカラフルな石造りの建物があって、ヨーロッパの古都（リスボンがモデルか？）を思わせる。田園を含む学校の敷地は異常に広く、校舎も湾曲した石造で、日本離れしている。その一方で、ココナが住むのは、かなり年季の入った日本家屋。時折、現代日本そのものといった、殺風景な都市景観が挿入される。こうしたバラバラの光景は、意図的に作品に組み込まれたもので、終盤では、ある種の仕掛けとして機能する。

主要登場人物の過去が次々に明かされる第10-12話も衝撃的（冷酷なリーダーに見えたドクターソルトの正体は、あまりと言えばあまり…）だが、最も心を揺さぶるのは、最終回Bパートである。この部分の解釈次第では、作品全体の構図が、ルビンの盃や『娘と老婆』のように一瞬で反転しかねない。どう解釈するかは、視聴者一人ひとりにゆだねられる。

2016年は、日本のテレビアニメにとって、悪い意味で転換点となった。テレビの枠に束縛されることを潔しとしないアニメ作家（片渕須直・新海誠・庵野秀明ら）が優れた劇場用作品を発表する一方で、テレビアニメの分野では、ヒット作から「いいとこ取り」を狙ったプロットに人気声優をキャスティングしただけにしか見えない、プロデューサー主導の安直な企画ものが幅を利かしている。質的には、低迷と言うより全面崩壊の状況に陥っており、4～5年前の隆盛が嘘のようだ。そうした中で、本作のように、旺盛な創作意欲に基づいて完成された個性的なテレビアニメは、きわめて貴重である。多少のアラも目に付くが、そんなことを気にしてはならない。心あるアニメーターは、命を懸けてアニメを作っている。その意気に応え、作品の真髄を見極めるのが、視聴者の責任なのである。

21 けものフレンズ

【評価：☆☆☆☆】

全話視聴済み（キャラは同名のゲームに基づいているが、ストーリーはオリジナル）。

17年冬アニメの中で、最も心を動かされた作品である。第1話が小学生向け学習アニメのような曲のないストーリーで、作画もかなり手抜き（CGを多用した結果、表情が歪んだり歩き方が不自然だったりする）のため、視聴を止めた人も多いだろう。だが、第4話「さばくちほー」辺りから急速に深みを増し、第7話「じゃぱりとしょかん」で作品世界の全貌が明かされると、まるで黙示録のような壮大な展開となる。

舞台となるのは、砂漠や雪山まである巨大な開放型動物公園「ジャパリパーク」。火山から吹き出した神秘の物質「サンドスター」の力で、パークの動物たちはフレンズと呼ばれる可愛い女の子に姿を変え、弱肉強食の争いもなく日々を楽しくまったりと過ごしている。そんなパークに、ある日、記憶のない迷子の少女が現れる。彼女は、カバンを持っていたことからカバンちゃんと言われ、フレンズのひとり・サーバルとともに、自分のルーツを探る旅に出る。パークの各所を訪れるロードムービー風のエピソードが、中盤における見せ場となる。

このアニメの大きな特徴は、見る側と見られる側の間で知識に格差があること。第2話「じゃんぐるちほー」前半で描かれる異様な光景を目にした視聴者は、パークがどのような状況にあるかを直ちに察知するだろう。また、随所にさまざまな手がかりがちりばめられているため、カバンちゃんの正体も、第10話「ろっじ」までに薄々気がつくはずである。しかし、フレンズたちは、何も知らない。

登場人物の知らない情報を見る側に与えることの重要性は、ヒッチコックがトリュフォーとの対談で強調している（ヒッチコック／トリュフォー著『映画術』（晶文社））。例えば、部屋に時限爆弾が仕掛けられている場合、情報がなければ、突然の爆発に驚くだけである。しかし、見る側だけに情報が与えられると、登場人物がのんびりとしているのを見てハラハラし、「早く何とかして」と叫びたくなる。ヒッチコックは、これをサスペンスの源と見なしているが、それだけでなく、登場人物に対する気遣いを通じて共感が生まれ、作品世界に深く入り込むきっかけとなる。こうした作劇法は、シナリオ執筆の基本テクニックであるにもかかわらず、アニメのライターでうまく使いこなしている人は少ない（見るのが子供だと思って侮っているのだろうか）。本作では、意図的と言うよりも、ゲームの設定にアニメのプロットを詰め込もうとして、結果的に知識格差が生じたようだ。

フレンズは、もともと動物であるだけに、物事をあまり深く考えない。実際、自分たちが衣服を着ていることにすら気がつかない。萌えアニメでは、知性に欠けたキャラの言動を天然ボケと呼んでギャグのネタにすることがあるが、生まれつき頭の弱い人をあざ笑っているようで、見ていて不愉快である（賢いキャラのマジボケは愉快だが）。これに対して、フレンズの能天気ぶりは、その本性に従った

自然な姿なので、いつまでも見守っていたい優しい気持ちにさせてくれる。

知識格差の意味をわかりやすく示すのが、「ジャパリまん」と呼ばれる大きな月餅のような食べ物。フレンズたちは、どこからかジャパリまんを手に入れては、美味しそうに食べる。これがあるからこそ、肉食獣が草食獣を捕食する必要がなくなり、みんなで仲良く暮らせるのだが、そもそもジャパリまんとは、いったい何なのか？ フレンズの中で際だって賢いアフリカオオコノハズクとワシミミズクのフクロウコンビ（キャラデザが凝っていて面白い）が、第7話で説明をしてくれる。その瞬間、見る者は、何も知らないフレンズがいかなる立場に置かれているかを了解し、「黄昏の楽園」という言葉が脳裏を去来して、「哀しさ」（「悲しさ」ではない）が胸を衝く。その哀しさ故に、私は、フクロウコンビが手をプルプル震わせながらカレーを食べるシーンで、いつも泣きそうになる（いや、何回かは本当に泣いてしまった）。

最終回は、辻褄の合わない箇所もあり、おそらく当初の構想を少し変更したと推測されるが、これはこれで良い終わり方だろう。

…それにしても、いつから食肉目はネコ目と言い換えられたのだろう。ネコ目イヌ科キツネ属って、お前は何者だ！（キツネだ）

【以下、ネタバレあり】

『けものフレンズ』は、絵柄からは想像もつかないほど奥深い作品である（脚本・監督・コンテ・演出など多くの仕事を、たつきが一人でこなした）。台詞で説明されない設定も多いので、視聴者が頭を働かせて、ストーリーの背後に隠された意味を読み取らなければならない。例えば、第4話「さぼくちほー」において、砂漠を走るバスがあまりに揺れるので、カバンちゃんが「この道、大丈夫ですか？」と尋ねるのだが、運転するラッキーさんは「まかせて」と取りあわない。おそらく、ラッキービーストはGPSなどの情報を用いて道なりに進んでいるつもりなのに、肝心の道路が砂嵐で埋もれてしまったのだろう。

『けもフレ』の世界観を理解するためには、2つの作品が参考になる。

1つは、H.G. ウェルズの古典的SF小説『モロー博士の島』。舞台となるのは、マッドサイエンティストのモロー博士が動物を人間に作り替えようとしている孤島。ここに迷い込んだ主人公が、獣人の間で何とか生き延びようとするうちに、カバンちゃんとは逆に、次第に人としてのアイデンティティを見失っていくさまが描かれる。モロー博士が獣人に自分を神の如く崇めさせる姿は、『けもフレ』でフレンズがラッキービーストを「ボス」、火山を「神聖な場所」と呼ぶ状況と重なる。

もう1つが、フィリップ・ド・ブロカ監督の映画『まぼろしの市街戦』。第1次大戦中、フランスの小さな町を占領していたドイツ軍は、撤退する際に時限爆弾を仕掛けて町ごと吹き飛ばそうと計画、それを知って住民が逃げ出した後、監視人のいなくなった精神病院の患者たちが、もぬけの殻となった町に入り込む。事情を知らない斥候兵が訪れたとき、町には、異様にハイテンションな人々が楽しげに暮らしていた…。内容が内容だけに、現在では見るのが難しい「まぼろしの

傑作」になってしまったが、本当に狂っているのは誰かと問いかけるラストは強烈である。『けもフレ』第10話「ろっじ」で、建物と家具は立派なのに、宿泊客が寝具のない裸のベッドにごろ寝しているのを見たとき、この映画の記憶が蘇って「ああ、そういうことか」と膝を打った。

ちなみに、「ろっじ」のエピソードは、オオカミがオオカミ少年になったり、サーバルがさりげなくカバンちゃんと一緒に暮らしたいと口にしたり（サーバル流愛の告白？）と、見所の多い神回である。

『けもフレ』には、回収されなかった伏線や解かれなかった謎が多い。最大の謎は、カバンちゃんがどこでカバンを手に入れ、なぜあれほど大切にするのかという点（「ろっじ」の回では、サーバルに「荷物置いたら探検しよう」と言われたのに、わざわざカバンを背負って出掛ける）。サーバルはどうしてミライさんの記憶を失ったのか、怖い目に逢うたびにカバンちゃんが「食べないで」と叫ぶのはなぜか、五合目付近にある飛行機の残骸らしき物体は何か（作中、飛行機への言及は「ろっじ」で1回だけあるが、そこで乗っていたのが誰かというところ…）—なども気になるが、特に怖いのが、最終回でカバンちゃんの手足が黒ずんでいるところ。これらを総合すると、アニメにされなかったもう一つのエンディングが浮かび上がってくる（最終回は、ミライさんの映像がそれまでの平面とは異なって立体投影されるなど、当初設定を急いで変更したと思われる部分がある）。

『けもフレ』は、中毒性の高い作品だ。見るたびに気になる点が出てきて繰り返し再生するうちに、気がつけば、（1話見るのを1回として）延べ100回くらい見てしまった。一番好きなキャラは、何気に賢いフェネック。共感するキャラは、サラリーマンみたいに愚痴を言うリカオン（「オーダーきついですよ」）。一番気になるのはシロサイの鎧の下。一番心に響いた名言は、第7話でアフリカオオコノハズクが言う「おいしいものを食べてこそその人生なのです」で、何度聞いても目頭が熱くなる（何度聞いても吹き出す迷言が、アミメキリンの「あなたはヤギね！」）。

【以下、重大なネタバレあり】

『けもフレ』には、主人公の二人—カバンちゃんとサーバル—が、いずれも記憶喪失だという特徴的な設定がある。なぜ二人が記憶を失ったかについて、ストーリーの中では語られないが、あちこちにヒントが隠されているので、作者であるたつき監督の意図を読み取ることは困難ではない。

第11話「せるりあん」では、カバンちゃん、キンシコウ、サーバルの会話で、セルリアンに食べられると記憶を失うことが示される。

カバンちゃん「そう言えば、セルリアンに食べられたらどうなるんですか？」

キンシコウ「死んでしまうと言うと、言い過ぎかもしれませんが…」

サーバル「お話しできなくなるし、私たちのことも忘れちゃうもんね」

さらに、終盤でサーバルが食べられたとき、狼狽したカバンちゃんが悲痛な声を上げる：

カバンちゃん「食べられたら死んじゃうって…記憶がどうとかって！」

ここでわざわざ「記憶」という言葉を用いたことに、注意されたい。

第12話「ゆうえんち」になると、セルリアンに食べられて（第10話でタイリクオオカミが語ったとおり）体がいったん溶けたカバンちゃんが、救出され元の姿に戻った直後、サーバルが尋ねる。

「カ…カバンちゃんだよね？…わかる？…いちばん最初に会ったときにしたお話、覚えてる？」

ここでも、身体的な不具合がないかどうかよりも、まず記憶を問題とする。

カバンちゃんがセルリアンに食べられても記憶を失わなかったのは、食べられる前と同じ脳の容量を持つ人間になったからだと推察される。サーバルも、体が溶ける前に救い出されたので、記憶を失うことはなかった。ただし、クライマックスで記憶喪失が起きなかったにしても、作者がこれほど《セルリアンと記憶》について執拗に語ったからには、そこに作品の謎を読み解く鍵が隠されていると推測してかまわないだろう。第10話「ろっじ」で、サーバルがミライさんの記憶を失ったことが示されるが、その原因が、暗々裏に語られているのである。

私の推理によれば、サーバルは、動物だったときにサンドスターに当たってフレンズに変身し、ミライさんと仲良くなったものの、セルリアンに食べられて脳容量の小さい元動物に戻り、記憶を失った。ところが、動物の状態再びサンドスターに当たり、フレンズへと二度目の変身をする希少な体験をしたと考えられる。

カバンちゃんが怖い目に遭うたびに「食べないで！」と叫ぶのは、サーバルが食べられるのを見たミライさんの恐怖が微かに残っているからだろうか。第11話でサーバルが巨大セルリアンに食べられたとき、カバンちゃんが身を捨ててまで助けようとしたのは、かつて助けられなかった苦い思いに突き動かされたからかもしれない。

それでは、もう一人の記憶喪失者であるカバンちゃんは、なぜ記憶を失ったのか？ ミライさんにサンドスターが当たってカバンちゃんになったとしても、脳の容量は変わらず記憶は失われぬはずである。

ここで思い出してほしいのが、フレンズがどうやって誕生するか、作中でなされる説明である。第9話「ゆきやまちほー」のエンディング後、PPPとアライさんらとの会話では、次のように語られる。

「サンドスターが動物に当たると、フレンズになるんだ」

「あるいは、動物だったもの、とかね」

この後で言及されるジャイアントペンギンが、数千万年前に生息した古代ペンギンの化石からフレンズに転生したものであることも、重要なポイントである。

ミライさんも、PPPの発言と同じ内容を、ラッキービーストの口を借りて語る(第10話「ろっじ」)。

「生き物や生き物だったものとサンドスターが反応して、フレンズが生まれますが…」

この台詞(および、これに続く「サンドスターに二種類ある」という説明)は、すぐ後でカバンちゃんが、

「これ、ハカセたちに教えてあげたら、喜ぶかな？」

と語ったように、作者によって、その重要性がわざわざ強調されている。

二度も繰り返されたこれらの説明では、フレンズに生まれ変わる元になるのが、「動物の一部」ではなく「動物だったもの」とはっきり述べられる。このことは、第12話「ゆうえんち」で描かれたストーリーと、明らかに矛盾する。そこから推測されるのは、第12話の制作に入る直前に、たつき監督が脚本を変更し、予定されていた物語とは異なる展開にしたということである。

第12話が少し不自然なことは、それまで平面に投影されていたミライさんの映像が、この回の後半で、突然、立体映像になる点にも表れる(ラッキービーストが空中に立体映像を投影できるならば、第10話でタイリクオオカミが見た「大きすぎる白いお化け」は何だったのだろう)。

それでは、本来予定されていた物語はどのようなものだったのか? 第10話「ろっじ」では、ミライさんと幼いサーバルの間で、唐突に奇妙な会話が交わされる(この会話は、それまでの話の流れにそぐわず、カバンちゃんがわざわざ「ミライさんて、絶対、いい人だよ」と言葉を添える必要があった)。

ミライさん「えー! 最初、私が宇宙人だと？」

幼サーバル「だって…(中略)…飛んでくるんだよ」

この「飛んでくる」とは、飛行機に乗ってパークにやってきたことを意味するのだろう。

かなりの人数がいたと思われるパークの従業員は、本土との間を飛行機で行き来していたようだ。第11話には船が登場するが、これは甲板の広い荷物運搬船で、人を運ぶものではない。広大なパークには飛行場が建設され、従業員の移動に飛行機を利用していたと考えるのが自然である。

そこで気になるのが、第11話「せるりあん」の中盤、「山」にカバンちゃんと

サーバルが登る場面で、五合目付近に飛行機の残骸らしきものが描かれていたことである。墜落した飛行機には誰が乗っていたのか？ 搭乗者は墜落後にどうなったのか？ ミライさんとカバンちゃんの間には記憶を保持できない「動物だったもの」が介在すること、最終回でカバンちゃんの手足が黒ずんでいたことと併せると、不吉な推測が成り立つ。

おそらく、本来の『けものフレンズ』は、無念の死を遂げた恋人たちが、前世の記憶を失った状態で転生した後、再び恋に落ちるというファンタジーの一類型をなぞった内容だったのだろう。なぜ、たつき監督が脚本を変更したのかはわからないが、オワコンのゲームを低予算でアニメ化したマイナー作品だと思って、自分の好きなように作っていたのに、気がつくともネットで人気に火がついており、あまりに個人的な内容にするのが憚られたからではなかろうか。

【参考】けものフレンズ2【評価：☆】

放送開始前から悪い意味で注目された作品だったが、実物は予想の遙か斜め上を行った。第1期が「子供向けを装った大人の寓話」なのに対して、この第2期は「子供向けを装った子供騙し」である。

大ヒットとなった第1期は、脚本・監督を担当したたつきの作家性が強く表れた作品である。原作（スマホゲーム）にないディープなSF的設定を付け加え、それぞれのキャラに厚みを持たせた。しかし、たつき監督は大人の事情で降板。それまで子供向けショートアニメやCM映像を作ってきた制作会社トマソンが、急遽第2期を任された。おそらく、アニメーターたちはかなり戸惑ったに違いない。完成作を見ると、脚本は練り上げ不足（と言うより支離滅裂）、キャラへの愛情も感じられず、どう鼻屑目に見てもやっつけ仕事である。

ストーリーは……（おかしい。1話も漏らさず見たのに、ストーリーが全く思い出せない）……措いとして、キャラの表現に関して第1期と比較しよう。

第1期の制作を担ったヤオヨロズのスタッフは、キャラの内面を丹念に表現した。第1話終盤、独りでジャングルに向かうカバンちゃんをサーバルが見送るシーン。心配そうに前のめりになっていたサーバルは、カバンちゃんが立ち止まって振り返った瞬間、元気づけるように手を振る。カバンちゃんが歩き出すと、その手を胸の高さに保ち、振り返りそうになるとスッと挙げて再び振り始める。相手がこちらを見たから手を振ったのではなく、振り返ることを予想していたのである。そのまま手を挙げた状態で見守るが、カバンちゃんはいったん立ち止まりながらも、振り返ることなく歩を進める。二人の心情が胸に迫り、見ていて泣きそうになる名シーンである。

一方、第2期では、キャラの内面が窺えるシーンはほとんどない。フレンズが手を振るシーンなら何箇所もある（例えば、第2話のレッサーパンダ）。しかし、いずれも棒立ち状態のまま大きく手を振るだけなので、心情は読み取れない。

第1期では、「リアクションの入り」の描き方もうまい。第10話でカバンちゃんらがロッジの正面扉を開けたとき、受付にいたアリツカゲラは、微かに首を右にかしげってから「いらっしゃいませ」とお辞儀をする。客がほとんど訪れないロッジなので、誰が来たかを確かめる必要があり、間をあけてリアクションするのは実にナチュラルである。

第2期におけるフレンズのリアクションは、直截的で間をとらない。第4話に登場するアリツカゲラは、アードウルフの「良い巣をたくさん知ってるフレンズがいるそうなので」という台詞を受け、即座に「その通り」と胸を張って現れる。第1期で部屋を案内するエピソードに倣って、次々と巣を紹介するが、その姿は押しつけがましく刺々しい。ロッジを好きすぎて、工事前のガランとした洞穴まで激賞してしまう、ちょっとアイロニカルで哀しい第1期の姿とは大違いである。

第1期のフレンズは、人間が残したレガシーの中で暮らしながらも、その意味は理解できない。そこにアイロニーが生まれ、作品を奥深いものにする。

第1期で描かれるロッジは、部屋や家具は立派であっても、ベッドに寝具がなく客はその上でごろ寝するだけ。暗に、フレンズに管理能力のないことが示される。ところが、第2期のホテルでは、テーブルの上に氷で冷やされたワインが置かれ、ベッドにシーツが敷かれる（第10話）。

第1期第6話での戦いのシーン。アラビアオリックスらは勇ましそうに幟掲げるものの、そこに書かれている文字は「(フリ?)ーパス発売中」。一方、第2期のハブは、おみやげコーナーにそのものズバリ「おみやげ」という暖簾を掛ける。ほかのフレンズも、字が読めるようだ。

第1期のフレンズは、なぜそんなものが用意されるのか考えもせず、ラッキービーストが配布するじゃぱりまんを美味しそうに食べる。これに対して、第2期では、ロバがキッチンカーでじゃぱりパンやじゃぱりチップス、じゃぱりソーダまで売っている（第1話；金は取らないだろうが）。社会の仕組みと、そこで生きるフレンズのライフスタイルが、まるで異なる。

第1期のジャパリパークは、危うい均衡の上に成り立つ「黄昏の楽園」であることが示唆される。それだけに、知恵のある一部のフレンズが、パークの危機を乗り越えようとする姿は感動的だ。しかし、第2期になると、パークの状況もフレンズの行動原理もはっきりしない。

第2期の脚本家（知らない人です）は、第1期から面白そうなネタを借用しただけで、作品世界の全体像を構築しようとはしない。好意的に解釈すれば、準備期間が足りなかったせいなのだろう。演出も、急なピンチヒッターだったからか、切れ味が悪い。うまく扱えば、ビジネスに利用できる強力なキャラクターに成長させられたかもしれない素材を、何とも能のないやり方でおじゃんにしてしまった。

22 キャロル&チューズデイ

【評価：☆☆☆☆】

【ネタバレあり】

始まってすぐ、チューズデイの家出シーンで、「ああ、上手いなあ」と思わず声が出た。昨今の手抜きアニメと異なり、作画がしっかりしている。窓から抜け出し勇んで歩き始めたものの、ギターが重くすぐに顎を出し、おまけに電動スーツケースが電池切れになってお尻で押す羽目に。そうした仕草の一つ一つに、少女らしいフワフワ感が滲み出る。誤って貨物車両に乗り込んでしまい、そのままヤギと一緒に旅を続けるところなど、世間ずれしておらず夢見がちな彼女の性格を浮き彫りにする。余計な説明はいらない。画がすべてを物語ってくれるのだ。

『キャロル&チューズデイ』は、こうした質の高い作画を通じて、音楽がもたらす感動を人々に分け与える作品である。映像と音楽の豪華な競演（あるいは饗宴）と言って良い。

映像と音楽がどのように結合されるか、その好例が第3話で見られる。Aパートの終わり近く、コインランドリーでクルクル回る洗濯物を見ながら、キャロルとチューズデイが足踏みと手拍子に乗せて歌い出すと、はじめは怪訝そうにしていた男性客が、いつしかリズムに合わせて体を揺らし手を打ち鳴らし始める。何とすることも無いシーンに思えるかもしれないが、私は、「人はなぜ音楽をするのか」という根源的な問いへの一つの解答だと感じて、涙が出るほど感動した。

このアニメが持つ力強さは、ハイレベルなパフォーマンスに支えられている。近年はやりのアイドルアニメは、女の子の頑張る姿さえ描けていれば、歌や踊りが少々下手でも許容されるようだが、『キャロル&チューズデイ』は、そんな逃げを打たない。登場するミュージシャンは、いずれも歌唱の技量が高く、歌声は強い訴求力を持つ。純然たるクラシックファンでポップスやロックはほとんど聴かない私でも、劇中で流れる歌には魅了された（ただし、ラップ嫌いは治らず、第20話のラップシーンでは、音を絞って字幕だけ見ていた）。

思うに、人間の声は、それだけである種の感応作用をもたらすのだろう。カレン・カーペンターや宇多田ヒカルの歌声をはじめ聴いたときの、一瞬息が止まるような感覚が思い出される。第16話で伸びやかなキャロルの歌声に誘われるようにフローラがそっと歌い始めるシーンには、作り物ではない説得力があった。数多くの楽曲の中で個人的に最も気に入ったのは、アンジェラの歌う後期ED「Not Afraid」。何かに憑かれたような必死さが感じられる歌唱である。

原作・総監督の渡辺信一郎は、『キャロル&チューズデイ』の企画について、次のように表現した――「音楽をネタとして扱うんじゃなくて、音楽そのものをテーマとした作品を作りたいということ。それは、音楽に対する清冽な思いであり、濁りなき衝動であってほしいということ。それを表現できるのは、きっと大胆で未熟で恐れを知らない17歳の女性たちだろうということ」（『アニメ！アニメ！(animeanime.jp)』ニュース2018.11.7 Wed)。この制作意図は、作品の中に間違い

なく実現されている。

渡辺は、現代日本最高のアニメ作家の一人だが、社会の趨勢に敢えて背を向ける反骨精神が旺盛すぎるため、作品を順調に発表できていない（本作も、流行のアイドルアニメに背を向けたものである）。ただし、クリエイターたちからは尊敬されているようで、海外からのオファーを受けて短編アニメを作ることもある。最近では、音楽プロデューサー的な仕事にも情熱を傾け、総監督という肩書きで参加した『スペース☆ダンディ』では、さまざまなミュージシャンに声を掛けて、テレビアニメとは思えないほど豪華な顔ぶれを実現した（ディスクやグッズの売り上げでは惨敗）。『キャロル&チューズデイ』は、さらに本腰を入れて音楽の魅力を追求した作品で、海外ミュージシャンが多数参加し、全曲が英語で歌われる。これほどの作品がどのようにして完成に漕ぎ着けられたのか、裏事情はよくわからないが、企画・製作として、共に渡辺の初期作品『カウボーイビバップ』を担当した実力派プロデューサー、ボンズの南雅彦とフライングドッグの佐々木史朗が名を連ねていることが、鍵だったのではないか。

『キャロル&チューズデイ』で私が最も好きなのが、第5話「Every Breath You Take」における初ライブのシーンである。音楽ライブを見事に描出したアニメ作品には、『NANA』第15話「ブラスト、初ライブ」、『涼宮ハルヒの憂鬱（第1期）』第12話「ライブアライブ」、『覆面系ノイズ』第12話「とどきますように」などがあるが、本作は、感動の深さという点で、これらすべてを凌駕する。ライブハウス（というよりは演奏スペースのあるスナックといった趣の店）で、無名の少女二人が1曲だけ歌を披露。はじめは見向きもしなかった10人足らずの客が、歌声の純粹さに惹かれて少しずつ注意を向け始める。その過程が実にナチュラルに感じられる、銜いのない映像と音楽が感動的だ。

難を言えば、終盤になるにつれてシナリオがやや教条的になり、それとともに映像と音楽の結合が序盤ほど密でなくなったこと。第1話Bパートでは、軋むようなノイズが混じるチューズデイのアコースティックギターの音と、キーボードを弾きながら口ずさむキャロルのハミングを、少しずつ組み立てるように聞かせることにより、まさに音楽が誕生する瞬間に立ち会っているという至福の思いを味わわせてくれた。しかし、後半では、完成された楽曲の演奏を収録し、これに合わせるように作画したらしく、映像で語られる物語と随伴する音楽が溶け合っていない。特に、ストーリーの上で重大なポイントとなる第22話ラストでのアンジェラの歌唱シーンが、いかにもパワー不足である。

このシーンは、アンジェラが自分の存在価値を懸けて歌うところである。なのに、音が映像に負けている。小手先の歌唱技術で小綺麗にまとめるのではなく、リパッティ最後のリサイタル（このリサイタルがいかなるものだったかは、ググれば多くの情報が得られる）のように、鬼気迫る音を表現してほしい。楽曲も、視聴者の耳に馴染んだED曲「Not Afraid」を、この場面のために演奏し直して使った方が、感動を増したのではないか。

第5話までなら、テレビアニメとしてここ5年間の最高傑作と言いたいのだが、

少し減点せざるを得なかった。

23 映像研には手を出すな！

【評価：☆☆☆☆☆】

楽しい！ワクワクする！何度も声を上げて笑い、手を叩き、涙ぐんだ。こんなに胸を熱くしたアニメ体験は、何年ぶりだろう。アニメを見ることの喜びが極まる。

ストーリーは至って単純である。3人の女子高生が、新設した映像研究同好会でアニメを実作するというだけ。この1点に絞った脚本が、ストレートで力強い。構想力の弱い作家だと、話を進めるために次々と障害を持ち出し、そのたびに主人公が頑張っ乗り越えるというご都合主義的な物語にしがちである（具体的な作品名も思い浮かぶ）。しかし、『映像研』では、アニメ制作のツールはあらかじめ学内に用意されており、協力者も続々と現れる。反対する教師は軽くいなされ、批判的だった生徒会もいつのまにかシンパに。こうして余計な障害がスムーズに取り除かれ、物語はアニメ作りの本質に突き進んでいく。

【細部へのこだわり】

主人公の浅草みどり・水崎ツバメ・金森さやかは、それぞれ性格が全く異なる個性豊かなキャラとして設定され、それに応じて、アニメ作りにおける役割分担がきっちり決められる。浅草が設定と演出、ツバメが作画、金森がプロデュースを担当。第1話後半、出会ったばかりの浅草とツバメは、それぞれ個人的に描いていた設定画と人物像を重ねながら嬉々としてアニメ話に興じるのだが、あまりに楽しそうな姿を見るうち、作品世界に否応なく引きずり込まれてしまう。

ツバメが目指すのは、動きの細部にこだわった作画。彼女の想いは、第6話での熱弁で浮き彫りになる。巨大ロボットの動画に関して、アクションそのものよりも反動や予備動作といった前後の動きの重要性を強調する—「懐に入られないように足を引く。…打撃の反作用で弾き返される。走りの予備動作。パンチの予備動作。ぐっと力を入れる瞬間。こういう動作がポイントなわけよ」。素早い動きや光の明滅といったアイキャッチ効果（いわゆる子供だまし）を使ってごまかすだけで、こうした基本の動きが描けていない“アクションアニメ”のなんと多いことか。ツバメの主張を実践した作品として私が思い出すのが『Fate/Zero』。エクスカリバーを放つ直前、ゆっくりと剣を振り上げるセイバーの姿が目浮かぶ。

ツバメのこだわりは、茶碗から投げ捨てたお茶がきれいな放物線を描いたり、怪獣の口の中で唾液が糸を引くシーンに現れる。こだわりのルーツが示されるのが、第7話のロケット打ち上げ場面。ガイナックス『王立宇宙軍 オネアミスの翼』（および、CGスタッフの溢れんばかりの情熱にNHKが特集まで作ってしまった米映画『アポロ13』）へのオマージュでもあるこのシーンにかぶせるように、ツバメはアニメ愛をとうとうと語り続ける（金森が「情熱は気持ち悪いっすけど、まあ、わかりました」と受けるのも笑える）。

【緻密な設定】

一方の浅草は設定に力を入れるが、そこに、自由奔放な想像力と現実を直視するリアリズムが共存することに注目したい。

作品世界の隅々にまで詳細な設定を施すことは、表面的な面白さに留まらない深遠なアニメ（あるいは小説や漫画）を作るために必須の作業である。高畑勲の初監督作品『太陽の王子 ホルスの大冒険』（1968）では、場面設計・美術設計というクレジットで参加した新人の宮崎駿が、舞台となる村の俯瞰的な全体像をはじめ、リアルな生活感が匂い立つようなイメージボードを描くことで、東映动画の歴史に残る名作を生み出した（興行成績では惨敗）。

浅草の描くイメージボードも、豊かな想像力に彩られながら、リアルさを失っていない。これは、彼女が抱く世界像が、見慣れた光景をアニメ的想像力の作用で変容させた結果だからだろう。

こうした変容は、浅草が描く画の中だけではなく、彼女がその中で生活している芝浜の街そのものにも及んでいる。そのことを具体的に示したのが、第9話のロケハンのエピソード。電柱からミサイルが発射され、地下に通じる階段が幻のらせん商店街に見えてくる。現実上空想が重ね描きされることで、実際には見えていない細部が、心を揺さぶるエモーショナルな存在として立ち現れる。

彼女が見つめる街並みは、ダンジョンもどきのマンションやら校舎群が妙に入り組んだ高校やら、それだけで何かウキウキする光景である（もともと、東京人は、「ビルの3Fに地下鉄が突っ込む」リアルダンジョン渋谷駅を見知っているのだから、この程度ではさして驚かないのだが）。アニメのようにエモーショナルな現実と、現実のように確固たる存在感を持ったアニメが入り交じり共鳴し合うのが、『映像研』の世界だと言っても良い。

この作品の最大の特徴は、アニメの中でアニメを描いた点である。アニメ内アニメが登場する作品は少なくない（『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』など）が、大概の場合、作品内で描かれるアニメは枠となる作品世界そのものよりものつぺりと単純化される。そうしないと視聴者が混乱すると考えたのだろうか。ところが、『映像研』では、それほど単純化されていないにもかかわらず、現実とアニメの間をキャラが自由に行き来しても紛らわしさが無い。作品内アニメは、ラフな下書きのような塗り残しのある線画で描かれており、枠となる作品世界と明確に区別されるからである。実は、こうした塗り残しのある作画は、きっちりと色を付けるよりも遥かに手間が掛かる。その手間を惜しまずに制作したからこそ、アニメのような現実と現実のようなアニメの間を融通無碍に行き来する、ムチャクチャ楽しい作品になったのだ。

【音響の素晴らしさ】

『映像研』を語る上で忘れてならないのが、音響効果の素晴らしさである。SE担当の百目鬼（どうめき）が登場する第6話以降は、音響が映像に匹敵する力を持つことがはっきり示される。

第10話で描かれたサウンドハンティングの一場面。腹の底に響くような大音量のチャイムを全員が息を詰めて録音するシーンでは、一音一音を大切に作る百目鬼の心情が表出される。この少し後、彼女は、録音したばかりのチャイム音に、テンプに似たメカの動作音と鈴の音を切り貼りして一連の音型を作り上げるが、それを聴いているだけで、心をそっと撫でられたような不思議な感動が湧き上がる。『となりのトトロ』で枝から落ちた水滴が傘にパラパラと当たったときの音、あるいは、『少女終末旅行』の雨音（第5話）や『もっけ』のソラバヤシ（第16話）のように。

第8話アヴァンで、百目鬼が映像に音を付け、浅草とツバメがいろいろと意見を言うシーンがあるが、どれも興味深い。特に、音楽を映像の動きと完全にシンクロさせず、少し遅らせることで効果を増すところが印象的。「音楽が観客より先回りして、押しつけがましかった訳ですな」という浅草の評言が的確だ。

【プロデューサーは何をすべきか】

『映像研』は、マスターピースと言いたくなる見事な作画を通じて、アニメ制作のノウハウを惜しげもなく披露する。第2話では、いかにすれば風車が回っているように見えるかを、羽の角度の取り方、回転する物体に関する中割りの仕方、そして何よりも、風という目に見えぬ存在をどう描くかを、具体的な映像を使って教えてくれる。アニメ学校の教材として使えそうなほど、実用的である。

最も感心したのが、第4話で紹介された尺を伸ばす方法。まずは風景の追加。止め絵でも、少しパンするだけで雲が流れ風が吹き抜ける意味ありげなシーンとなる。移動シーンは、空の割合を多くして動きの描画を減らし、横スクロールで背景をリピートする。極めつけは、人物の決めポーズ。アップにしてパンを繰り返すだけで、緊張感が高まる。3枚の画をリピートしながら、変化を加えた4枚目を時折追加すると、それだけで表現が膨らむ…

これらの手法は、決して「いかに手抜きするか」ではない。むしろ、適度に間（ま）を入れることで、緩急をつけバランスを良くするためのテクニックである。やる気のありすぎるクリエイターは、むやみに力を込めるあまり作品のバランスを壊してしまう。尺を伸ばす作業によって過熱気味の思い入れを冷ますと、すっきりとした作品に仕上げられることが多い。

このシーンを見ているとき、ふと谷崎潤一郎『文章讀本』に出てきた添削を思い出した。学生つまらない作文をベースに、まず余分な表現を削ってすっきりさせ、次に文言をわずかに修正して余韻を持たせる。最終稿は、はじめの文章と少ししか違わないのに、心が動かされる名文に変貌していた。『映像研』で示されたアニメの添削も、表現のわずかな違いによって訴求力が大きく変化することを明らかにする。

尺を伸ばす作業で重要な役割を果たすのが、実質的なプロデューサーの金森。彼女の行為は、納期に間に合わせるための無茶振りのようで、実は、リソースを的確に配分し直しているのである。資金の調達やPCなどのツールの手配も、彼女が

いなければ不可能だった。

浅草とツバメは、アニメを作りたがってはいても、どうすれば作れるかを知らない。もし『映像研』がこの二人だけでアニメを完成させる話ならば、アニメ好きの夢がなぜか実現してしまう、リアリティのない絵空事になったろう。金森が有能なプロデューサーとして、目標を明確にしリソースを的確に配分したからこそ、アニメ作りが成功したのである。状況に合わせて方向性を修正したり、暴走する作家の手綱を引っ張ることもあるが、無理に枠に嵌めるのではなく、常に作家の才能を生かすことを心がける。現在のアニメ界に、これほどのプロデューサーが何人いるのか、心許ない。

作品内では、金森の存在によってアニメを作りたいという熱意が実現に向かって動き出すが、それと同時に、『映像研』のスタッフは、作品の外部からアニメ作りの高度なテクニックを次々と盛り込んでいく。こうして、女子高生のアニメ愛とプロだけが持つ熟練の技が結合した、創作活動の極限を示す夢のような作品が生まれたのである。

【湯浅政明について】

『映像研には手を出すな!』の原作は大童澄瞳の漫画。私はごく一部を読んだだけだが、悪くはないものの特に優れた作品とは思えない。アニメが傑作になったのは、湯浅政明（監督・シリーズ構成）の力が大きいだろう。

湯浅は『クレヨンしんちゃん』における作画でアニメファンの間では知る人ぞ知る存在だったそうだが、私は見ていない。初の監督作品で批評家から絶賛された劇場用長編『マインド・ゲーム』（2004）や、有料TVで放送された『ケモノヅメ』（06）『カイバ』（08）も、有り余る才能をコントロールできていない感じがして、好きではない。しかし、2010年のTVアニメ『四畳半神話大系』で度肝を抜かれ、2014年の短編「急がば回るのがオレじゃんよ」（『スペース☆ダンディ』第16話）、2017年に公開された長編『夜は短し歩けよ乙女』と『夜明け告げるルーのうた』に至って、現代日本最高のアニメ作家の一人だと認識する。

初期の作品は、作画崩壊と言いたくなるほどの極端なデフォルメ、モノクロームから派手な原色にわたる自在な色使い、長い静止が全速力での失踪に突如変転するダイナミズムなどが特徴で、ストーリーテリングには不向き。しかし、ノイタミナ枠のために制作した『四畳半』でコツを掴んだのか、これ以降は実験的表現が抑制され、高度なテクニックと良い意味での大衆性を備えた秀作を作るようになる。『映像研』は、そうした大衆的アニメ路線で最良の作品と言える。

改めて言うまでもないが、アニメとは絵を動かす芸術であり、「すべて作者が意識して描いたもので出来上がっている」（第7話、浅草氏の台詞）。

実写映画では、どうしても意に沿わない動きをするものが映り込んでしまう。カール・ドライヤーや小津安二郎などの創造的な映画作家は、望まない動きをいかに止めるかに腐心した。アンゲロプロスは『霧の中の風景』で、大人たちがじっと佇む間を子供が走り続けるシーンを演出したが、そんな演技を俳優に無理強いした

のは、社会における人々の位置を象徴的に表したかったからである。人間には制御できない出来事に悩まされることも多い。ジョージ・スティーブンスは、『シェーン』の冒頭で鹿がポーンと横に跳ねるシーンを撮影するためだけに、3日間待ち続けた。

実写映画に比べると、アニメでは運動と停止を対位的に組み合わせることも、物理的にあり得ない動きをさせることも可能であり、表現の自由度が大きい。さらに、絵画と違って動きがあり、漫画と違って音響を利用できる。アニメが最強の視覚芸術である所以である（ただし、膨大な枚数を作画しなければならないので、どうしても1枚1枚の絵の質が落ちるといった難点もあるが）。湯浅は、こうした自由度を最大限に利用してアニメを作る。『映像研』の場合、先に湯浅作品を見てしまうと、多くのシーンがアニメ以外のメディアで表現するのがもはや不可能に思えてくる（無謀にも実写化されるようだが）。それこそが、湯浅マジックなのだろう。

【おまけ】

強いて言えば、『映像研』は、女子高生の姿が生き生きと描かれながら、色気が全くない。定番の銭湯シーン（第7話）では、女子高生3人が全裸ではしゃいでいるのに。水崎氏よ、首に掛けたタオルで胸を隠すな！オヤジ臭い（浅草氏と金森氏は許す）。

24 リズと青い鳥

【評価：☆☆☆☆☆】

【ネタバレあり】

高校の吹奏楽部で、それぞれオーボエとフルートを担当するみぞれと希美。ふたりは（一見）とても仲が良い。しかし、コンクールで演奏する自由曲「リズと青い鳥」での掛け合いが、どうもしっくりしない。その原因はどこにあるのか…？

アニメ『リズと青い鳥』は、青春期の戸惑いや心の揺らぎを、優しく繊細に描き出す。声高な主張はない。わずかな仕草や言い淀んだ沈黙を通じて少しずつ明かされる真実は、切なくやるせなく、人生は見かけ通りではないというアイロニーを感じさせる。

【みぞれと希美】

みぞれはひどく内向的で他者とのかかわりを避け、めったに感情を表さない。一方の希美は外向的でいつも取り巻きに囲まれ、感情豊かに会話する。表面だけ見ると、人付き合いが苦手な立場の弱いみぞれが、希美に庇護されているようでもある。しかし、制作した京都アニメーションのアニメーターたちは、そんな単純な関係でないことを画面にきちんと描き込んでいる。

作品冒頭、みぞれと希美が校門から部室へと向かうシーン。石段の上で青い羽根を見つけた希美は、太陽にかざして「わっ何これ。めっちゃ青い。きれい！」と声を上げ、「あげよ」とみぞれに差し出す。みぞれは、ぼおとした表情のまま「ありがとう」と微かに語尾を上げて受け取り、「なんで疑問形？」と突っ込まれる。二人の関係性が凝縮され、見ているだけで切なくなる名シーンである。

そのまま先に立ってずんずんと進み、軽くターンしてから一段飛ばして階段を上る希美は、常にどう見られているかを意識し自分を演出する。一方、希美の行為をなぞりながら数メートル後ろを付いて行くみぞれの姿は、外界との距離感を確認しつつ慎重に立ち位置を見定めているようだ。希美にとってのみぞれは、自分の演技を見つめる観客の一人。みぞれにとっての希美は、外界とのつながり方を示す唯一の指標で、それ故に強い思慕の対象でもある。相手への思いに、「親友未満」と「親友以上」という格差がある。

もっとも、みぞれが頼りないのは外面だけ。そのことを示すのが、中盤でみぞれが独りオーボエを練習する場面から始まる（私好みの）シーケンス。オーボエ担当の後輩が「ダブルリードの会（吹奏楽部に4人しかいないダブルリード楽器担当者の茶話会）」に誘っても、「わたしが行っても楽しくないから」とすげない返事。確かに、みぞれが希美のように「朝ご飯に何を食べるか」といったテーマで会話を弾ませる姿は、想像もつかない。ところが、同じ後輩がリードを自作するみぞれに「あたしにもできますかね～」と擦り寄ると、すぐに「今度教える」と答えて、後輩を感激のあまり泣かせる（後輩が何か言うのだが、涙声で聞き取

れない…)

みぞれは、社会のさまざまな側面に対して適切に対応する柔軟性を欠き、そのせいでいかにも頼りない。しかし、自分には何ができるかをはっきり自覚しており、役割を果たせるとわかれば能動的に行動する。

これに対して、希美は多くの後輩に慕われ楽しげに振る舞うものの、明確な上下関係が生み出す雰囲気を楽しんでいるだけで、その言動はあまり主体性を感じさせない。みぞれとの付き合いも、そうした上下関係の一つと捉えているようだ。みぞれをプールに連れて行こうとしたとき、「ほかの子も誘っていい？」と予想外の返答をされ、心底驚いた表情を隠せなかった（映像では、人が前を横切った瞬間に取り繕う）。他の同期生とは対等な会話を避けており、みぞれとの件で部長に責められたときには、まともに返答できない。精神の内奥においては、みぞれの方が希美よりも遙かに勁（つよ）い。

希美の弱さが表に現れるのは、木管楽器の指導者がみぞれだけに音大のパンフレットを渡したと知ってから。音大進学を表明したものの強い決意があったわけではなく、周囲にふと「あたしさぁ、本当に音大行きたいのかな」と問わず語り口に口にする。主役のつもりで演じていたのに、スポットライトが傍らを通り過ぎただけと気が付いた—そんな役者を思わせる情けなさそうな表情で。何度見ても、私はこのシーンで泣いてしまう。泣かせるシーンではないのに。

【人生のアイロニー】

物語が進むにつれて、みぞれと希美の間のひずみはしだいに大きくなる。一見、とても仲が良さそうなのに、相手に対する思いのベクトルは微妙にすれ違う。社交的な希美が孤立したみぞれを庇護しているようで、精神の強靱さも気遣ってくれる友人の数も、希美よりみぞれの方がずっと上である。こうした外見と内実の乖離が前提となって、クライマックスの演奏シーンが強烈なエモーションを生み出す。

この作品は、人生のアイロニーを強く感じさせる。アイロニーとは、表面的な意味と隠された内実が相反することを表す用語で、主に物語芸術に関して、登場人物の認識と現実の状況が食い違う場合に使われる。例えば、ギリシャ悲劇『オイディプス王』では、己を正義だと信じるオイディプスが前王殺害の真相を追究するうちに、真犯人が誰で自分は誰と結婚したのかという恐るべき事実を突きつけられる。まさに悲劇的アイロニーの極北である。『リズと青い鳥』も、これに似たアイロニカルな状況を描いた作品である。ただし、ギリシャ悲劇のように深刻なカタルシスは無い。現実の人生でごくふつうに起こり得る、ささやかなアイロニーである。そんな事態を前にして、人は寂しそうに笑うしかない。

ところで、この物語の後、みぞれと希美はどうなるのだろうか？アニメのラストはハッピーエンドと呼んで良いものだが、二人の性格と置かれた状況を考えると、幸せな状態がいつまでも続くとは思えない。みぞれが「ハッピー・アイスク

ルーム！」と声を上げたときも、希美はそれがゲームだと気づかない。親友同士のように振る舞いながら、互いに相手のことをよく理解していない状況は、大して変わっていないのである。想像するに、それぞれ別の大学に進学して疎遠になり、その後の人生ラインが交わることは、もはやないだろう。もっとも、それは必ずしも悲しむべきことではない。人生の一時期に、生涯の宝となる貴重な体験をしたという事実は揺るがないのだから。

【アニメにおける人間描写】

『リズと青い鳥』は、みぞれと希美の内面を深くえぐった心理劇である。アニメは、小説や演劇に比べて心理描写に向かないメディアだと見なす人もいるが、そんなことはない。むしろ、言語による抽象的な観念に束縛される小説や、生身の俳優が持ち込む身体性を排除できない演劇に比べて、純粹に心理だけを描き出せるメディアである。

アニメの強みは、個人が創作する小説などと異なり、人間が持つさまざまな側面を、各分野の専門的なクリエイターが磨き上げられる点にある。私は、プルーレストやヴァージニア・ウルフの心理描写が好きだが、それでもこんなアニメを見せつけられると、言語表現の限界にいやでも気づかされる。クライマックスの演奏後にみぞれと希美が行う対話を使って説明しよう。

台詞は、言語に対して鋭い感性を持つ脚本家が彫琢する。希美は、妙に冷めた見方でこれまでの経緯を振り返り、「違う」「希美」と言葉を挟みみぞれを無視して話を続けるが、途中でみぞれが強い語調で「聞いて！」と遮り、思いの丈を語り始める。「希美の笑い声が好き、希美の話し方が好き、希美の足音が好き、希美の髪が好き、希美の…希美の全部」。希美がそれに応えるように「みぞれのオーボエが好き」。

声優は、台本だけではわからないニュアンスを言葉に付け加える。過去を振り返る際の、冷静さを装いながら端々に心のざわめきが現れる希美の口調。一方のみぞれは、口数が少なく自分の内面を説明しないが、かすれそうでかすれない口吻は、意外と粘り強い性格を感じさせる。

劇伴となる音楽も、心理描写に欠かせない。対話シーンでは、当初、バックで音楽が鳴っていることにほとんど気づけないほどかすかな音の連なりが続くが、少しずつ明瞭になり、ほんのわずかな期間、明るく心躍るメロディを奏でたかと思うと、次の瞬間にはスッと消える。まるで、いつも揺らいでいる少女の心のように。

何よりも素晴らしいのが、表情や仕草に魂を込めた作画。それまで意図的にこしらえた微笑ばかり見せていた希美なのに、ここでは視線が定まらない。一方のみぞれは、まっすぐに希美を見つめる。「大好きなハグ」をするときの、二人の手の位置、体の傾げ方、そして、感極まったようなみぞれとどこか曖昧な表情を浮かべる希美の対比。そのすべてが、二人の心の内を照らし出す。

『リズと青い鳥』は、静謐なアニメだ。長広舌よりも途切れた言葉、目的を持った行動よりもちょっとした仕草の表現が素晴らしい。例えば、希美にもらった青い

羽根を、みぞれが両手で包み込んで口元に寄せるシーンのような。シャープペンの持ち方、髪の毛のいじり方、地面を蹴るときの足の動き—そんな些細な描写にも、アニメーターの思いが籠もる。

アニメとは、間違いなく、日常の奥深さを描けるメディアである。

【監督・山田尚子】

当然のことながら、アニメの人間描写が優れたものになるには、スタッフの意思が統一されていなければならない。そのために重要なのは、中心的なリーダーの存在である。アニメの場合、通常は監督がリーダーとなり、スタッフと綿密な打ち合わせをすることで、作品世界を明確に設定し、人物像に一貫性を与える。こうしたリーダーの役割は、制作現場の状況を伝える断片的な報告に示される（例えば、イアン・コンドリー著「細田守、絵コンテ、アニメの魂」では細田守、『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』DVDの特典映像では神山健治、第6回文化庁メディア芸術祭における『クレヨンしんちゃん アップレ! 戦国大合戦』上映前のトークショーでは原恵一が、それぞれスタッフとどんな議論をして作品世界を作り上げたかが紹介された）。

『リズと青い鳥』がどのような状況で制作されたかはわからないが、監督・山田尚子のインタビュー（『リズと青い鳥』公式サイト liz-bluebird.com に掲載）を読んだ限りでは、テレビアニメの制作を通じてスタッフが原作に馴染んでおり、作品の方向性が自然と一致したようだ。インタビューから引用すると、「少女たちの溜め息」のようなそっとした、ほんのささやかなものを逃すことなく描きたい」とのこと。

山田尚子は、監督に抜擢されたテレビアニメ『けいおん!』（2009）で人気作家の座を獲得した。この作品はギャグ中心の4コマ漫画をアニメ化したものだが、アニメでは、話数が進むにつれて、ギャグが薄まる一方で物語の流れが滑らかさを増しており、監督の技量がストーリー重視の方向に成長したことを伺わせる。『けいおん!』の第2期と劇場版、テレビアニメ『たまこまーけっと』とその劇場版も評判を呼んだ。ただし、私の見る限り、話を淀みなくまとめるのはうまいものの、心理描写はそれほど深くない。クリエイターと言うよりは職人に近いという印象だった。

（私の個人的な）評価が変わるのは、劇場用アニメ『映画 聲の形』（2016）から。聴覚障害者を主人公に人間のつながりを描いたものだが、イメージショットを多用し、流れよりも観客に何かを考えさせることを重んじる。アニメ作家として一皮剥けた感があった。

続く作品が『リズと青い鳥』で、これまでのところ山田の最高傑作である（一般的な評価とは少し違うが）。『けいおん!』以来、多くの作品で協力関係にあった名脚本家・吉田玲子と、トップクラスの職能集団である京アニ・アニメーター陣の力が大きいとはいえ、山田が着実に成長を続けていることを示す。今後の動向

に注目したい。

【『響け！ ユーフォニアム』との関係】

ここで、本作とテレビアニメ『響け！ ユーフォニアム』の関係についてコメントしておこう。一言で言えば、まったく別の作品である。

京アニは、武田綾乃のライトノベル『響け！ ユーフォニアム』シリーズを継続的にアニメ化しており、2015年と16年にテレビアニメ第1、2期が放送（いずれも放送翌年に総集編が劇場版として公開）された。これらは高校吹奏楽部の人間模様を描く群像劇で、まじめに作られたウェルメイドな作品である（ただし、私好みではなく退屈した）。さらに、2017年のトークイベントで、石原立也監督による「2年生になった久美子（シリーズの実質的主役）たちの物語」（2019年公開）と、山田尚子監督による「みぞれと希美の物語」（2018年公開の本作）という完全新作映画2本の制作が発表された。この2本は、いずれも、トークイベントのすぐ後に刊行されたシリーズ第4長編『北宇治高校吹奏楽部、波乱の第二楽章』を原作とする。

京アニは、決して大きな会社ではない。同じ原作の（したがってファンがかぶる）劇場用アニメを並行して2本制作するというのは、かなり無謀な企画である。なぜそんな決定をしたのか、私のような部外者は憶測に頼るしかない。おそらく、2016年に、興行収入250億円という超特大ヒットアニメ『君の名は。』が出たほか、興収50億以上のアニメが3本、京アニ制作の娯楽性の乏しいアニメ『映画 聲の形』も興収23億（興収額は日本映画製作者連盟発表のデータによる）に上ったことから、経営陣が劇場用アニメ制作に前のめりになったのだろう。

原作小説『波乱の第二楽章』は前後編2分冊で、1本の映画にするには少し長すぎるため、2本に分割したと考えられる。ただし、前後編に分けるのではない。1本は、テレビアニメで登場人物の成長を見つめてきた石原立也が担当し、久美子らが2年に進級してからコンクールに出場するまでを経時的に描いた。不思議なのは、もう1本が、かなり地味なみぞれと希美のエピソードを取り上げた作品になったことである。

山田尚子は、『聲の形』に先立つ『映画 けいおん!』でも、それまでの京アニ記録だった『涼宮ハルヒの消失』の2倍以上となる興収19億円を達成しており、京アニ最大のヒットメーカーである。経営陣が彼女に大いなる期待を寄せ、その希望を最大限に受け入れたことは想像に難くない。こうして、山田が原作にとらわれず、自分の思うままに作ったのが『リズムと青い鳥』なのである。

近所の図書館にあった原作の一部を読んでみたところ、控えめに言って、本アニメとはかなり趣が異なる（…って言うか、「全然ちゃうやん」というレベル）。原作の北宇治高校は男女共学なのに、アニメでは男子生徒の姿が見えず、完全に“女の園”になっている。目を凝らすと、全体練習の際にちらほら男子が映っているのだが、後方でぼかされた姿に。廊下や下駄箱周りにもモブのように現れるもの

の、巧みに別の箇所へと視線誘導される。おそらく、本アニメだけを見た人の大部分が、女子校の話と思ったはずだ。敢えて「男子はいない」と錯覚させるような演出がなされている。

原作には、部員たちの（擬似）恋愛の描写が過剰気味に現れるが、これもほとんどが省略された。それほど、みぞれと希美の関係に集中したかったのだろう。まるで、アンリ・ヴェルヌイユやエリック・ロメールら名匠の手になるフランス映画のように、二人の心理をじっくり描き出す。

石原立也が監督した『響け！ ユーフォニアム』は、原作にかなり忠実なようだが、『リズと青い鳥』は、登場人物が共通するだけで、作品全体の方向性が全く異なる別作品だと思った方がよい。それぞれのキャラも、かなり大きく変更された。部長の優子は、頭の大きなリボンがいかにも不釣り合いな、真面目で他人思いのリーダーとして描かれる。

ただし、山田には原作から離れているという意識がなかったらしい。公式サイトに掲載された山田のインタビューでは、「原作の持つ、透明な、作り物ではない空気感を映像にしてみたいと思いました」「原作から受けたこの二人の物語の印象をそのままフィルムに落とし込んでみたいというのがまずありました」とある。原作に没入するうちに、行間を深読みしイメージが勝手に膨らんでいったのだろう。脚本の吉田玲子とも見解の相違はなかったようで、「あまり窮屈に打ち合わせるような感じではなかった」と語っている。

本人に「原作とは違うものを」という気負いがなく、思うがままに作ったため、壊れやすい少女の内面を丹念に描いた、アニメ史上に残る傑作が誕生したと言える。もっとも、山田の感性は『ユーフォ』ファンと少しずれがあったようで、興行的には惨敗に終わった。

【おまけ—オーボエという楽器】

本アニメでフィーチャーされるオーボエは、2枚のリードを向かい合わせに固定し、その間に息を吹き込むことで音を出す楽器。高音成分が多く震えるような切ない音色が特徴で、それに心惹かれる人も多い。ただし、本格的な演奏をしたければ毎回リードを自作せねばならず、やたらに手間がかかるのに、フルートのような華麗さに欠ける。希美がフルート、みぞれがオーボエを担当するのは、それぞれのキャラに見事にマッチする。

オーボエの名曲と言えば、モーツァルトやリヒャルト・シュトラウスの作品が有名だが、私は、カール・フィリップ・エマヌエル・バッハのオーボエ・ソナタ ト短調が好きだ。派手さはないが心に沁みる曲で、みぞれのテーマとして使えそう。

【も一つおまけ】

作中でアニメ内アニメとして描かれるのが、コンクール曲のベースにもなった童話「リズと青い鳥」。大寫しになった本の表紙に「ヴェロスラフ・ヒチル著」と明記されていたので、実在する童話かと思って検索したが見つからない。ネット

の情報によると、映画監督のヴェラ・ヒティロヴァをもじって、武本康弘（京アニ所属の監督で放火事件で亡くなった）が考案した名前らしい。ヒティロヴァには『ひなぎく』というぶっとんだ快作があり、私は30年ほど前、これ見たさに唯一の上映館がある吉祥寺まで遠征した。武本監督とは、そんな趣味も一致していたのか—ちょっと涙。

【追記】

上のレビューを執筆した時点では、原作となる『北宇治高校吹奏楽部、波乱の第二楽章 前編／後編』のうち、近所の図書館にあった前編しか読んでいなかったが、その後、別の図書館から後編を借りて読むことができた（文庫本くらい買えって言わないで！金欠なんだから）。

アニメが小説と趣を異にすることは前編と同じだったが、それが心理描写の深化にとどまらず、原作における客観的記述ともかなり食い違っていることに、少々驚いた。出来事の時系列や希美を諷める人物を変更したほか、みぞれと久美子の会話や、みぞれがオーボエソロで名演を示した後の指導者の対応など、ストーリーの上でかなり重要な部分をバッサリ切り捨てている。その一方で、原作では触れられない童話「リズと青い鳥」の細かな内容を、本編とは異なる技法を用いた映像によってたっぷりと見せる。ここまできると、山田尚子がかかなり確信犯的に原作を変更したのではないかと思えてくる。おそらく、原作（前後編）のプロローグ部分に記された希美とみぞれの関係に心打たれ、その部分をどこまでも拡大してアニメ化したのだろう。

そう考えると、本作が『響け！ ユーフォニアム』シリーズの一編として制作発表されながら、公開時にそのことを示す副題がなかった理由も見えてくる。京アニの経営陣は、完成間近になって、原作や（原作に忠実な）テレビアニメとかなり異なると知って驚いたのではないか。「響け！ ユーフォニアム」と冠すると、これまでの路線を大きく逸脱したことに対して、ファンの批判が高まりかねない。そこで、独立した作品としても楽しめるといふ言い訳をしながら、スピンオフ作品として扱わない方針を固めたと推測される。結果的には、それが大爆死と言える興業成績につながったようだが。

25 わたしの幸せな結婚

【評価：☆☆☆☆】

あらすじだけを追うと、悲惨な境遇に置かれていた女性が心優しい男性と婚約することで幸せをつかむという、フェミニストがブチ切れそうなシンデレラストーリー。だが、きちんと鑑賞すればわかるように、中身は全く違う。何よりも、ヒロインが勁（つよ）い。どうかすると、婚約相手よりもはるかに強靱な精神力の持ち主である。すがすがしいサクセスストーリーだ。

舞台となるのは、路面電車が走り始めた明治後期の日本を思わせるパラレルワールド。柳と街灯のある商店街が描かれる（第3話）が、どちらも明治の銀座で始まったものなので、この時代と場所をイメージしているのだろう（一瞬、昭和の建築である服部時計店に似たビルが登場するのがお茶目）。「異能」と呼ばれる超能力が政治的に大きな役割を持ち、異能者の一族が貴族として重用されている。そんな社会で、異能の家系に生まれながら能力に恵まれず、父親に軽んじられ継母・異母妹から虐待される美世（みよ）が主人公。下女同然の扱いを受け、当世随一の異能を持ちながら冷酷で女性を寄せ付けないと噂される久堂家当主・清霞（きよか）のもとに許嫁として送り出される。しばらく同居するが、婚姻が無理と判断されたら即退去という暗黙の約定なのだろう。物語は、ここから当人たちの思いもよらぬ方向へと転がり出す。

一見、ガラス細工のように繊細な美世は、常々、異能を持たない己の不甲斐なさを嘆くものの、その割には打ちひしがれることなく、状況を耐え忍ぶ勁さがある。状況に反抗する態度を「つよさ」と誤解する人がいるが、これは正しくない。社会の陋習を変えるのに必要な人脈があれば、反抗という手段も考えられよう。しかし、与えられた環境の中でただ一人生き抜かなければならない場合は、状況に逆らわずサバイバルのすべを模索するしかない。下手（したて）に出るというのは、実は最強の処世術なのである。

父や妹に邪険に扱われていた美世だが、周囲には理解する人々がいた。上流階級に属さない女中や商人は、信頼に値する人を見抜けないと自分が窮地に陥るので、他者への評価がシビアである。美世は、こうした人々からの支持を得ることができ、文字通り微力ながら要所要所で助けてもらう（おにぎりを作ってくれたり）。

美世の勁さは、彼女の日常生活に現れる。着物を買ってもらえなければ、自分で古着を繕う。下働きの仕事を押しつけられたら、その腕を磨く。久堂家に赴く際には、一人で路面電車を乗り継ぎ、地図を見ながら目的地に到る。正規の教育は受けていないようなので、放置された雑誌などを使って独学したのだろうか。知的で勤勉な努力家であり、したたかにサバイバルを果たしながら、凜とした女性へと成長する。『暗殺教室』の殺せんせーが口にする「清流に住もうがドブ川に住もうが、前に泳げば魚は美しく育つのです」（第1期第7話）という名台詞そのままに。

下働きとして腕を磨いた経験は、後に清霞の部下をもてなすときに活かされる(第5話)。彼女が用意したのは、豪勢なご馳走ではなく心づくしの手料理。茄子の煮浸し、茹でた空豆、奥にあるのは蒔の臺の天麩羅か? 中央の姿焼きは、おそらく卓を華やかにするための飾り鯛で、酒を飲む間はそのままにしておき、最後に切り分けたり潮汁にしたりして、みんなで食べるのだろう。見ているだけで心が躍り、なぜか涙が出てくる。

すべてがうまくいきそうに思えたのに、中盤からは少しずつ美世と清霞の間に行き違いが生じる。それゆえに起きた事件が第9話の後半で描かれるが、私は、見ながら篠崎誠の映画『おかえり』(傑作です)を連想した。この映画では、約束を守らない夫の態度に心を蝕まれていった妻が、ある晩、異様に豪華な夕食を作ってしまう。第9話で美世が清霞のために用意した料理も、人参をわざわざ花形に切るなど、かつての手料理とは異なって、どこか上辺を飾っているように感じられ、切ない。

(冒頭の1章だけ試し読みした限りでは)原作のライトノベルも悪くないが、アニメ化の際に3人のライターによる脚色で細かな点に適切な修正が施されており、より感動的になった。例えば、美世が婚約者として久堂家を訪れるシーン。原作で途中まで付添がいたのに対して、アニメの美世は、実家に向かって一礼してから独りで出立する。彼女の立場と性格が自然と滲み出た、見事な表現である(郊外の電車内で向かい合わせの席にただ一人腰掛け、女中が握ってくれたおにぎりを食べるシーンも好き!)。ラスト3話は典型的で面白みに欠けるものの、それでも間違いなく2023年夏アニメの最高作だ。

26 おおかみこどもの雨と雪

【評価：☆☆☆☆☆】

【ネタバレあり】

小説が傑作とされる必要条件是再読に耐えることだが、これはアニメでも同じである。優れた作品は、繰り返し視聴するたびに新たな発見があり、心を揺さぶられ人生の糧となる。細田守監督の『おおかみこどもの雨と雪』をはじめて見たとき、私は前作の『サマーウォーズ』に比べて面白みに欠けると感じたが、何か見落としがあるような気がして何度も視聴し直し、少しずつ細田の真意がつかめてきた。本格的に感動したのは3回目からで、5回目にはほとんど号泣し、6回目にしてようやく細部に目を凝らす余裕ができた。

物語芸術の宿命は、多くの人が表面的なストーリーに目を奪われがちな点である。本作を鑑賞する場合も、ストーリーばかり追っていると、異種婚姻譚として始まる類型的なファンタジーの解釈を当てはめようとし、過剰に象徴性を読み取ってしまう。狼として生きることを選んだ雨の姿に、社会の桎梏を逃れ自分でメンターを探し出す自立的な青年を見たくなるかもしれない。ラスト近くの台風は、さしずめシュトルム・ウント・ドランクの象徴か。とすると、社会に迎合する道を選んだ雪は…。

しかし、こうした解釈は（間違いだとは言わないものの）浅い理解だろう。本作を繰り返し見るうちに気付いたのは、全編にみなぎる圧倒的なリアリズム表現である。「ファンタジーなのに」と思う人もいるだろうが、ファンタジーであってもリアリズムこそが説得力を生む要なのだ。

そのことがわかる重要なシーンが、血まみれになる激しい姉弟喧嘩の描き方だろう。最初に見たときは、「何もここまで」と感じて楽しめなかった。しかし、人間の理解を超えた激しさこそが、“おおかみこども”のリアルなのである。二人のキャラは、何か別のものを表す象徴ではない。作品世界の中では、血肉を持って生きる存在であり、そのようなキャラとして描かれる。こうした表現が、『おおかみこどもの雨と雪』を偉大な芸術に高めていると言って良い。

この作品は、冒頭で花の人間性を映像で明確に示す。彼女は、アニメの典型的なヒロイン像とは異なり、知的で手抜きをしない女性である。一人暮らしなのに、スーパーで食材を丹念に選び、出汁を取りながら煮物を作る。丁寧な生き方、あるいは、そう言って良ければ「生活禅（日々の生活そのものを禅と見なす考え方）」の実践である。

かなりの読書家で、書棚に並ぶ本は多岐にわたる。最も目立つのが大きな広辞苑で、しばしば位置が変わることから、頻繁に利用しているようだ。泉鏡花や尾崎翠（←私も好き!）の著書に加えて、なんとアリストテレス全集の一卷も。後にさまざまな苦難に直面した際、書物を調べることで乗り越えようとする姿は、序盤に示される人間像からブレていない。読書だけでは正しい方法がわからず失敗

することもあるが、それでも回復策を見いだす力がある。

こうしたパーソナリティなので、彼女が“おおかみおとこ”の彼に恋をするのも、必然的だ。最初に登場するシーンで、彼は講義を聞きながら一心不乱にノートを取っている。そこに窓から淡い光が射し込んで、優しく包み込む。注意しないと見逃してしまう微かな光の描写に気づいたとき、私は「ああ、これは花の心象風景だ」と思った。知的好奇心の赴くまま、教科書を持たない不便さをものともせず勉強に打ち込む—その姿を美しいと感じるのが、花のメンタリティなのだ。本質を見抜く目を持ち、自力で前に進むのを良しとする者同士が、共鳴しあった場面である。

『おおかみこどもの雨と雪』は、冒頭で紹介されたヒロインの人間性を軸として、「女の半生」を描ききる。恋人と二人のこどもの設定は、伝統的なファンタジーから借りたウェアウルフというガジェットだが、彼らの生き方はヒロインと同じく、徹底してリアルに表現される。これほどリアルな物語に、メタファーとかアレゴリーといった概念をうっかり持ち出すべきではない。

産まれたこどもが育てづらい“おおかみこども”だという事実に対して、花はどのように立ち向かったか。きわめて過酷ではあるが、超人的な能力を発揮したわけではない。苦難を一つずつ乗り越えていく姿が、丹念に描かれる。

だからこそ考えてほしい。もし、自分が本当に“おおかみこども”を産んでしまったら、どうするのかを。私は、リアルにそう考えたとき、氷のナイフでみぞおちを刺されたような、ズキンという生々しい内臓の痛みを感じた。私なら生きていけない。おそらく親子心中を図るはずだ。

でも、花は耐え抜いた。廃屋同然の家であっても、少しずつ修理し片付けていけば、いつかは立派な我が家となる。そんな過程が、観念的ではなくリアルに表現される。懸命に拭き掃除するさなか、ふとガラス戸に楓の透かし模様があることに気づく幸せ！

もちろん、全てがうまく行き幸福を手に入れたわけではない。息子は母から離反し、娘もしばしば自分をコントロールしきれずにいる。それでも失敗した人生ではない。こどもたちに、強い母の生き方を示せたからだ。この作品が娘の語りという形で描かれたこと自体、花が何を残せたかを物語っている。

私は、花の笑顔が好きだ。大きな口を閉じたまま、恬然と微笑む。絶望的な状況を前にしても、嘆いたり目を逸らせたりするのではなく、しなやかに受け容れる。それが、彼女の強さなのだ。

【最後に一言】

何度見てもクスリと笑ってしまうのが、息子が“先生”と慕う狐に「雨がいつもお世話になっております」と言いながら桃と油揚げを差し出すシーン。本物の狐は、油揚げなど食べないのに。真面目なのにどこか微妙にずれている花の姿が、なんとも可愛い。