

宮沢賢治「銀河鉄道の夜」の視覚性

—アニメ版との比較から—

禧美智章

序

複雑な原稿生成のプロセスを経た宮沢賢治の「銀河鉄道の夜」(八十三枚の草稿が現存、初出は『宮沢賢治全集 第三巻』、文圃堂書店一九三四年十月)は、綿密な校訂作業を経た『新』校本『宮沢賢治全集』(筑摩書房一九九五年五月〜二〇〇九年三月)が刊行された今日、四種類の形態が取り出されている。生成過程の三つの初期形(第一次稿〜第三次稿)と最終形(第四次稿)である。これまで、それぞれのヴァージョンの比較や、ジェネティックス研究などが盛んに行われてきたが、高橋世識氏は、賢治による推敲過程そのものに着目し、「『消し去る』行為」こそ、賢治エクリチュールの根幹¹であるとして、文字を消して書く行為そのものが、映像のメカニズムと同じものであると論じている。映画(映像)は、毎秒二十四コマ(賢治が観ていた当時のサイレント映画は十八コマ)のスピードで静止画を連続で映写しているが、

コマとコマの間にはシャッターが下りて、スクリーンには瞬間的な暗黒が映される。その何もない闇の時間に残像効果が働き、映像が動いて見えるのである。映画とは、残像現象を利用して、我々観客に「運動イメージ²」を与えるものであるといえるだろう。イメージが現れると同時に修正される、つまり、消して書く、また消して書くの繰り返しなのである。ところで、一九一七年に、現在確認できる日本初のアニメーション映画を制作した下川凹天は当時のアニメーション制作の状況を回想し、「撮影技師を前に立たせて黒板に白墨で一々描いたものです。」³と述べている。教本もなく、まさに試行錯誤で国産アニメーションの制作が始まった時代、紙に描写するペーパーアニメーションとともに、黒板に直接描画する「黒板アニメーション」とでも呼ぶべき形式が模索されていたのである。賢治の「消して書く」行為は、映画そのものであったともいえる。この高橋氏の興味深い論考は、「銀河鉄道の夜」、宮沢賢治作品、そして、その想像力を論じるうえで重要な示唆を与えてくれる。

本論では、「銀河鉄道の夜」に見られる映画の影響を明らかにし、従来論じられることのなかったアニメ版『宮沢賢治 銀河鉄道の夜』（杉井ギサプロ監督、グループタック一九八五年、以下アニメ版『銀河鉄道の夜』）の分析を行う。原作小説との比較考察を通して、「銀河鉄道の夜」の「視覚性」がアニメ版『銀河鉄道の夜』においていかに受容されているのかを明らかにしていきたい。

一、「銀河鉄道の夜」における語り手と映画の影響

「銀河鉄道の夜」の映画的な側面、「視覚性」とは何なのだろうか。「銀河鉄道の夜」を映画として捉える松尾麻子氏は「ジョバンニをとらえる視点は、カメラを通して私達観客が見ているもの」であるとして、「銀河鉄道の夜」にカメラ（及びカメラワーク）を想定することが可能であると指摘している⁵。しかしながら、当然「銀河鉄道の夜」は脚本や絵コンテではないので、カメラワークの指定などはない。「銀河鉄道の夜」を映画として捉えることができるのは、我々読者が映画というものを内面化しているためであるともいえる。当然、現在の我々が目している映画と賢治が観ていた頃の映画は異なるものである。「銀河鉄道の夜」に映画の影響を見るならば、賢治が目していた映画を分析していく必要があるのではないだろうか。

賢治の実弟である宮沢清六氏によると、賢治は、ジョージ・ロ

ン・タッカー監督『ミラクルマン』（パラマウント一九一九年、日本での封切は一九二一年）やヴェクター・フレミング監督『肉体の道』（パラマウント一九二七年）といった作品を清六氏と一緒に見ているという⁵。また、清六氏は「賢治はルビッチやムルナウの監督した、エミール・ヤニングスのものを何篇か見たとみえまして、『エミ・ヤンはなかなかいいもんだよ。エミ・ヤンを一しよに見に行こう。』と賢治に誘われ『肉体の道』を見に行つたときのことを次のように回想している。

兄がだまって沈黙して何も言わなかった時は、必ず彼が何かの点で感動し、或いは深い意味のあるときだったことに気がついたので⁶。

ここで出てくる「ムルナウの監督した、エミール・ヤニングスのもの」とは、日本では一九二六年に公開されたF・W・ムルナウ監督『最後の人』（一九二四年、日本での封切は一九二六年）であると考えられる。「最後の人」はサイレント映画でありながら、字幕を廃した演出が特徴で、ムルナウの代表作としても名高い作品である。ジークフリート・クラカウアーは「最後の人」を評して、次のように述べている。

ムルナウは、『最後の人』を演出した時、あらゆる種類の移動ができる全自動撮影機を自由に使用していた。この映画

は、執拗なまでに随所でパン、移動撮影、俯瞰撮影などしているが、これはたんに映像による叙述に完全な流動性を与えているだけでなく、観客がさまざまな視点から事件の成行きを見守ることを可能にしている。⁷⁾

巧みなカメラワーク、エミール・ヤニングスの表情や全身の演技によつてこの映画は成り立っている。映像のみで進行する物語は、より自由に観客が映像を読み込んでいくことを可能にする。

賢治が「だまって沈黙して何も言わなかつた時は、必ず彼が何かの点で感動し、或いは深い意味」があつたというが、賢治は沈黙し、「さまざま視点」から捉えられるエミール・ヤニングスの表情や演技から物語を読み取つていたのではないだろうか。

では、こうした映画の影響を「銀河鉄道の夜」のどのような部分に見ることが出来るのだろうか。すでに畑英理氏や中村三春氏によつて詳細な研究が行われているように、「銀河鉄道の夜」の特徴の一つに、比喩表現、特に直喩の多彩さがある。「歌ふやうに」「薔のやうだ」のように、助動詞「やうだ」が多数用いられており、こうした表現は、六章以降の銀河鉄道に乗り込んでからのシークエンスで特に多く確認することができる。また、「(カムパネルが…引用者注)どこか苦しいといふふうでした」「ジョバンニは、口笛を吹いているやうなさびしい口付きで」といった、ジョバンニに寄り添う語り手の観察による表現もその特徴であるといえる。

直喩表現が多くなる銀河鉄道のシークエンスへと続く五章以降は、ジョバンニの主観(あるいは語り手と区別のつかない表現)も増加する。例えば、天気輪の柱を眺める丘の表現である。第四章では「まもなくジョバンニは黒い丘の方へ急ぎました」と黒い丘へと急ぐジョバンニが語り手の視点で語られていたものが、続く第五章では丘は「ぼんやりふだんよりも低く連つて見えませんでした」と、ジョバンニの身体を通して見た、ジョバンニの主観のようにならされているのである。映画でいうならば、ジョバンニの主観ショットが増えることになるだろう。

ジョバンニの身体を通して見られた主観ショットは、当然、客観ショットとは異なるものである。意識的にしろ、無意識的にしろジョバンニの視点で描かれている。先ほどの黒い丘は、ジョバンニにとつて「ぼんやりふだんよりも低く連なつて」見えたのである。一方、客観ショットはどうだろうか。現在、「銀河鉄道の夜」の語り手「カメラ・アイ」とする読みが多く見られるが、そこにはひとつの問題が存在する。例えば、

「ちゃさよなら。」女の子がふりかへつて二人に云ひました。
「さよなら。」ジョバンニはまるで泣き出したいのをこらへて怒つたやうにぶつきり棒に云ひました。女の子はいかにもつらさうに眼を大きくしても一度こつちをふりかへつてそれからあととはもうだまって出て行つてしまひました。汽車の中はもう半分以上も空いてしまひ俄かにならんとしてさびしくな

り風がいつばいに吹き込みました。

という表現である。これは「ほんたうの神さま」について議論した後に、かほる達が銀河鉄道を降車するシーケンスであるが、語り手⇨カメラ・アイとした場合に、ジョバンニが「怒ったやうに」見えたのは何故か、そのように判断したのは何者かという問題が浮上する。ジョバンニは「泣き出したのをこらへて」いたのだろうか。それともただ「ぶつきり棒」に答えただけだったのだろうか。サルトルは「シチュアション」において、モリーヤックの対象人物の心理にまで分け入る認知主体である「神の視点」を批判し、ドス・パソスの知覚主体である「鏡の向こう側の男」を評価している。「銀河鉄道の夜」における語り手は「神の視点」なのだろうか。それとも「鏡の向こう側の男」⇨カメラ・アイなのだろうか。中村氏は、「銀河鉄道の夜」の校正過程、物語内の論争の分析を通して「宮澤賢治のテキストは、幾つもの局面に互る豊饒なパラドックスに彩られており、パラドックスであることこそが、文芸テキストとしての核心をなすものと考えられる」のだと主張する。

「銀河鉄道の夜」に映画の影響を見るとするならば、このような「神の視点」とも「鏡の向こう側の男」⇨カメラ・アイとも区別のつかないパラドックスを孕んだ語り手の存在にあるのではないだろうか。賢治は一本の完結した劇映画だけでなく、フィルムを襷のように繋ぎ合わせた上に、映像と関係のない説明が入るよ

うな「襷映画」^①を見ている。例えば、賢治と清六氏は「最も新しい欧州大戦争の実写」と題された「襷映画」を見ている。それは「これより女性タンクの大活躍……」という説明者のセリフと同時に、女性というその名にふさわしい菱形の戦車が一台、左から右へのそのそと歩き、「天国と地獄」の勇ましい伴奏につれて、また同じものが左から現われ」という映像を四、五回繰り返すというものだった。ところが、その戦場で大活躍しているはずの戦車の側に、煙草をくわえた将校がカメラに向かって笑いかけている姿が写っていたという。賢治はそのような異なるフィルムが繋ぎ合わされ、本来の映像とは異なる字幕や説明が入られることもあった「襷映画」を見ていたのである。

「銀河鉄道の夜」には、「(略)はくはどんなに、つらかったかわからない。」など、語り手によって語られるジョバンニの心と語と区別して、()で括られた直接的な真理描写が僅かではあるが存在する。語り手によって語られたジョバンニの内面は本常にジョバンニの心情と同じなのだろうか。表情と心情が一致しているのだろうか。その語り手の設定はカメラ・アイや「神の視点」といった絶対的なものではなく、それ自体がパラドックスを孕んだものだったのではないだろうか。つまり、「銀河鉄道の夜」それ自体が、賢治が観ていたエミール・ヤニングスの映画のように、「観客(読者)」が自由にイメージを読み込んでいくことを可能にするような、あるいは、異なるフィルムが繋ぎ合わされ、映像と関係のない字幕が付され、活動弁士が説明する「襷映

画」のようにパラドックスを孕んだものだったのである。「銀河鉄道の夜」における語りは、映画におけるカメラ、それだけでなく字幕や活動弁士の役割までも担わされた文章であり、読む者によって、二度目、三度目とそのときどきによって、多様な読みの可能性を開くものになっているといえるのではないだろうか。

二、アニメ版『銀河鉄道の夜』

「銀河鉄道の夜」は、これまでに何度か映像化、視覚芸術化されている。一例を挙げるならば、藤城清治氏による影絵劇（初演は一九五六年）、ますむらひろし氏の漫画『銀河鉄道の夜』賢治に一番近い光』（朝日ソノラマ一九八三年八月）、アニメ版『銀河鉄道の夜』、秋原正俊監督の映画『銀河鉄道の夜』（*carry a ticket of eternity*）（カエルカフェ二〇〇六年）、あるいは、イラストレーターのKAGAYA氏による全編CGのプラネタリウム番組『銀河鉄道の夜—Fantasy Railroad in the Stars—』（KAGAYA Studio 二〇〇六年）などがある。また、演劇化やミュージカル化も盛んに行われており、絵本作品なども枚挙に暇がない。

このような作品のなかでも、特に有名なものは、杉井ギサブロー監督のアニメ版『銀河鉄道の夜』であろう。毎日映画コンクールで、大藤信郎賞を受賞した本作は、映画評論家の淀川長治氏が興行を気にせず「純粹」に「銀河鉄道の夜」を映像化した作品として絶賛したように、現在でも評価の高い、「大人」の鑑賞にも

耐えうるアニメ映画なのである。本項では、アニメ版『銀河鉄道の夜』を中心に見ていきたい。

アニメ版『銀河鉄道の夜』の特徴のひとつは、擬人化された猫のキャラクターである。これは、監修を務めたますむらひろし氏が漫画化の際に施した脚色であるが、登場キャラクターを猫で描くことには強い批判もあった。宮沢賢治研究者からの「賢治が人で書いたものを、なぜ、猫に変えなければならないのか？ 猫でやる必然性がない」という批判などである。確かに、賢治の原作にはどのヴァージョンにも、ジョバンニやカムパネルラが猫であるといった描写や、それをうかがわせる描写は存在しない。また、幼少時にアニメ版で「銀河鉄道の夜」の存在を知った観客（読者）が、ジョバンニやカムパネルラが猫であると誤解してしまうのではないかという危惧も存在する。児童向けアニメの影響の大きさを鑑みるならば、その後の「銀河鉄道の夜」の読みに少なからず影響を与えることになるだろう。しかしながら、アニメ版『銀河鉄道の夜』を、観客（読者）に「銀河鉄道の夜」の魅力を伝える、原作小説への入口として考えた場合、上記の問題は実際の読書行為によってクリアできる問題である。また、アニメ版『銀河鉄道の夜』のジョバンニやカムパネルラは、姿形は猫であるが、四つ足で歩くことはなく、その仕草はまるで人間の子どものように描かれており、感情や表情も豊かに表現されている。一概に、原作に登場しない猫のキャラクターで描かれているから、原作小説の魅力を大きく減じさせているとは言い切れないのだら

う。

一方で、「単なる子ども向けのアニメじゃないか」とアニメ版『銀河鉄道の夜』を無視し、学術研究の俎上に載せないことも可能である。しかしながら、本論では、アニメ版『銀河鉄道の夜』も杉井ギサブロー監督、脚本の別役実氏、その他スタッフ達の解釈を映画として提示した映像作品として捉え、分析を進めたい。

三、猫のキャラクター

ここで、アニメ版『銀河鉄道の夜』の側からもキャラクターの問題を考えてみたい。「銀河鉄道の夜」をアニメ化する企画は、実は一度頓挫している。アニメ版を監督した杉井ギサブロー氏によると、アニメーション化の企画自体は映画完成の七、八年前から存在しており、当初は、企画発案者でプロデューサーだった田代敦巳氏とともに、人間のキャラクターでのアニメ化を考えていた。しかし、どのようなキャラクターを考え出しても、「人間の少年を創ってしまうとどうしても少年の物語になってしまう」という問題にぶつかり、一旦はアニメ化を断念したのだと語っている¹⁶⁾。

先ほど、原作「銀河鉄道の夜」に登場人物が猫であることを示す描写がないという点に触れたが、それどころか、ジョバンニやカムパネルラの容貌に関する具体的な描写は、最終形には一切存

在しない。初期形ではジョバンニが「ぼろぼろのふだん着」（初期形三）を着ている描写や、カムパネルラが「せいだつて高いし（中略）いまはもう一番で級長で」、瞳が「黒い」（初期形三）といった表現、またザネリは「顔の赤い、新らしいえりの尖ったシャツを着た小さな子」（初期形三）であるといった具体的な描写が存在していたが、最終形ではこれらのジョバンニやカムパネルラの容貌に関する描写が削除されている。

さらに、

（ザネリは、どうしてぼくがなんにもしないのに、あんなことを云ふのだらう。（中略）けれどもあんなことをいふのはばかだからだ。）

（ぼくはもう、遠くへ行ってしまった。みんなからはなれて、どこまでもどこまでも行ってしまひたい。（中略）ぼくはもう、空の速くの速くの方へ、たった一人で飛んで行ってしまひたい。）

といった（ ）で括られたジョバンニの直接的な内面描写が大幅に削除されている。初期形三では（ ）で括られたジョバンニの内面描写が二十七箇所確認できるが、最終形では十箇所まで削除されている。第一章で確認したように、賢治は同時代のエミール・ヤニングスの映画や「襷映画」のようなパラドックスを孕ん

だ作品を目指していた。賢治は、「銀河鉄道の夜」の推敲過程でジヨバンニの直接的な内面描写を削ぎ落としていったのである。

杉井監督は、そうした賢治の推敲過程を具体的な童話からの抽象化の作業として捉え、この物語をジヨバンニという具体的な一人の少年の物語ではなく、「誰が読んでも自分に当てはまる」^⑧、読者ひとりひとりによって異なる複数の少年達の物語として読みとったのである。

そのために採用されたのが猫のキャラクターであった。もともとこの猫のキャラクターは、「原案」としてクレジットされている、ますむらひろし氏の漫画版「銀河鉄道の夜」において採用されたものであった。ただし、猫によるキャラクターという点では共通しているものの、アニメ版と漫画版には異なる点も存在する。ここでは、アニメ版と漫画版のキャラクターの比較から猫のキャラクターについて見ていきたい。

ますむら氏も杉井監督同様「賢治によってたぶん意識的に手がかりのないように書かれたジヨバンニの、あの永遠の顔を壊さない^⑨」のためにも、人以外の生きもので描くという行為に、必然性はあった^⑩」のだと述べている。猫と人間が同じ言葉を喋る空想世界を舞台とした「アタゴオル」シリーズをライフワークとするますむら氏は、その「人以外の生きもの」に猫を採用したのである。また、ジヨバンニ達を猫のキャラクターで描きながらも、賢治の原作童話の忠実な漫画化を目指したますむら氏の漫画版「銀河鉄道の夜」は、漫画というメディアの特徴を最大限に活かし、「銀河

鉄道の夜」の世界を描き出している。

ますむら氏は「猫を描くときは気持ちが入るが、人間を描こうとするとどうも気持ちが入らない^⑪」とも語っているが、擬人化された猫のキャラクターとして描かれるジヨバンニ達登場人物は服もきちんと着ており、泣いた顔や嬉しい顔など、まるで人間のよう^⑫に非常に表情豊かに描かれている。また、表情だけでなく、マンガ^⑬ならではの「ドキンドキン」「くすっ」といった「描き文字」^⑭によってもキャラクターの喜怒哀楽が描写されている。さらに、「ほくはそのひとにほんとうに気の毒でしてすまないような気がする」、「カムパネルラだってあんな女の子とおもしろうそうに話しているし僕はほんとうにつらい」といった原作では（ ）で括られていたジヨバンニの内面描写が、キャラクターの心の中の気持ちを表すふきだしによって表現されている。また、キャラクターの直接的な描写ではないが、銀河鉄道の車窓から見える銀河の様子は、絵で示すとともに、

水はガラスよりも水素よりもすきとおって／ときどき眼の加減かちらちらと紫いろのこまかな波をたてたり虹のようにざらつと光つたりしながら声もなくどんどん流れて行き／野原にはあつちにもこつちにも燐光の三角標が立っていたのです（ここでの／はコマ割りを示す…引用者注）

と原作の表現をそのまま引用し、現在の漫画ではめずらしい地の

文の形で表現されている。原作表現の引用は客観描写だけではなく、

ジョバンニは なにか大変さびしいようなかなしいような気がしてだまって正面の時計を見ていました

ジョバンニもカムパネルラもいままで忘れていたいろいろなことを思い出して胸が熱くなりました。

など、ジョバンニの内面にまで分け入る語りも同じく地の文として引用している。このように、漫画版では、表情だけでなく、「描き文字」や地の文によってキャラクターの心情を補完し、表現しているのである。

一方、アニメ版のジョバンニ達キャラクターは、漫画版と比較すると表情あるいは心情表現が稀薄であるといえる。まず、「描き文字」や地の文にあたるナレーションが存在しない。例えば、冒頭の星の教室のシーケンスである。漫画版では「ジョバンニさんあなたは分かっているでしょう」と先生に指名されたジョバンニは「ドキンドキン」とし、代わりに指名されたカムパネルラが先生の質問に答えられない様子を見て、「このごろはくが朝にも午后にも仕事がつらく学校に出てももうみんなとはきはき遊ばなくなったので気の毒がつてわざと返事をしなかつたんだ」と考え、地の文によって「そう考えるとたまらないほどじぶんも

カムパネルラもあわれな気がするのでした」と補足されている。しかしアニメ版では答えられないジョバンニのクローズアップが示されるだけで、汗を掻いたり、「ドキンドキン」といった「描き文字」でその緊張が示されることはない。原作では、

それをカムパネルラが忘れる筈もなかつたのに、すぐに返事をしなかつたのは、このごろはくが、朝にも午后にも仕事がつらく、学校に出てももうみんなとはきはき遊ばず、カムパネルラともあんまり物を云はないやうになつたので、カムパネルラがそれを知つて気の毒がつてわざと返事をしなかつたのだ、さう考へるとたまらないほど、じぶんもカムパネルラもあはれなやうな気がするのです。

と語り手によって語られる箇所も、「そうだ、はくもカムパネルラも知つていたんだ。いつかカムパネルラのお父さんの部屋で、一緒に銀河の本を見たことがある……」とジョバンニのモノロークで語られるものの、「じぶんもカムパネルラもあはれなやうな気がする」と独白することはなく、ザネリの「カムパネルラはわかっているのにジョバンニを可哀相に思つて答えなかつたんだ」という台詞に置き換えられている。ジョバンニの内面は、直接言葉によって語られることはなく、あくまでジョバンニのほとんど変わることはない表情から読み取るしかないのである。この表情の問題に関しては、次章で詳しくみていきたい。

また、漫画版では全ての登場人物が猫で描かれているのに対して、アニメ版では青年、かおる、ただしだけが人間のキャラクターで描かれている点が相違点として挙げられる。青色のジョバンニなど、猫のキャラクターが濃い色で描かれているのに対して、三人は肌色、それも通常の肌色でなく「死人を意識する肌色」となっている。「天上」へと向かうために銀河鉄道に乗り込んできた彼らは異質な存在として描かれているのである。

それはジョバンニに共感し、感情移入して、猫(＝人間)の世界の物語として映画を観てきた観客にある種のショック、混乱を与える演出であるといえる。原作では、ジョバンニは青年やかおると「ほんたうの神さま」をめぐって対立することになるが、アニメ版ではこの論争が削除されている。青年達三人とジョバンニを異なる者として描くことによつて、彼らの対立を宗教的なものから、すでに生き方を決めている者とそうでない者との違和へと変換しているのではないだろうか。

原作小説においてもこの「ほんたうの神さま」をめぐる論争は決着しない。また、「ほんたうのさいはひ」を指すカムパネルラとの道行も実現しない。これらの問題は尚、ジョバンニの、読者の問題として残り続け、やはり読者がいかに想像力を駆使して「読む」という問題になるのである。ジョバンニの感情の直接的な表現を削ぎ落とし、誰にでも当てはまる抽象的なキャラクターを目指して生み出されたアニメ版の擬人化した猫のキャラクター。それは原作小説の読みを狭めるものではなく、「銀河鉄道の

夜」の「読み」に観客を参入させるための演出であった。同時にそれは、「漫画家やアニメーション作家といった映像型の人間にとっては、そんな風に人を猫に変えてでも描きたいほど、「銀河鉄道の夜」という怪物は視覚的魅力、物語としての魅惑」を持つ作品であることを示す証左でもあるのだ。

四、アニメ版『銀河鉄道の夜』における時間の演出

また、アニメ史の文脈でみた場合も、アニメ版『銀河鉄道の夜』にはもうひとつ大きな特徴がある。それは「動き」が少ない、静的な(印象のある)シックエンスが多い映画であるという点である。

もちろん、それはアニメ版『銀河鉄道の夜』において、キャラクターが動かないということではない。作画監督を務めた江口摩吏介氏がスタッフ座談会において、ジョバンニは「特に前半などはほとんど走ってばかり」であつたと述べているように、劇中、ジョバンニが軽やかに街の中を駆けてゆき、それをカメラワークで捉えるアクシオンシーンには存在する。また、冒頭の印象的なカメラワーク、上空から俯瞰で学校のある丘を捉えたカメラがふわふわと地上に近づいていき、学校の中へと入っていくシックエンスに代表されるように、カメラワークがないということでもない。それは、物語の時間が非常にゆっくりと演出されているということなのである。

児童向けのアニメーションといえば、デイズニーのアニメーションに代表されるように、楽しい音楽にのせ、明快なストーリーでキャラクター達が楽しく動くものであった。あるいは、押井守が「アニメは子供の見るものだから、三分ごとにアクションを入れるとか、カットをパツパツと変えろとか、絶えずロングからシーンを始めろとか」と指導されたと振り返っているように、アニメは子どもを飽きさせないためにとにかく「動く」ものであった。子ども達を惹きつける要素となり得る肝心の銀河鉄道も、光の中から轟音とともにジョバンニに向かってくる登場シーンこそ、大迫力で迫ってくるものの、その他は白鳥の停車場のシーンなどでしか、その外形を確認することができない。ジョバンニ達が銀河鉄道に乗り込んでからも、登場するのは「ボンヤリと明るい車室。そのひとつのブロック」というような客室内のシークエンスばかりである。「銀河鉄道の夜」にヒントを得たとされ、当時大ヒットした松本零士の漫画「銀河鉄道999」、そのアニメ版（東映動画一九七八年九月―一九八一年四月放映、劇場版の公開は一九七九年）で描かれたような、満天の銀河を走る銀河鉄道は描かれていないのである。

銀河鉄道の車窓から見える景色も特徴のあるものとなつている。作品の舞台が夜であるため、外の景色は暗く、窓は観客に幻想第四次の風景を見せるスクリーンとしてよりも、車内に座るジョバンニ達の顔を映す鏡として機能している。車窓を流れる景色も非常にゆっくりと流れている。例えば、ジョバンニ達が車窓か

ら「青白く光る銀色の空のすずき」を眺めるシークエンスでは、列車の進行に合わせて画面の右から左へと流れるすずきが三段マールチで近景、中景、遠景と描き分けられているが、最も速く動く近景のすずきもゆっくりと右から左へと流れるのみである。時々スピーディーに画面内を移動する三角標も、画面手前から奥へと流れたり、列車の進行方向とは関係なく流れている。そして、銀河鉄道は「この汽車、石炭をたいてないねえ」「アルコールか電気だろう……」というジョバンニとカムパネララのやり取りにあるように、蒸気機関の音もなく、我々が列車からイメージするような疾走感がないのである。そのため、銀河鉄道の車内のシークエンスも非常にゆっくりとした時間が流れるよう演出されている。

また、ジョバンニ達のキャラクターに今一度注目してみると、元気に走り回っているというよりも、何かを見つめている姿が印象的である。時計屋のショーウィンドウの中の星座早見盤を見つめるジョバンニや、銀河鉄道の窓ガラスに写る遠くを見つめたジョバンニやカムパネララの顔など、印象に残るようなシークエンスが多い。そのような印象を抱くのは、彼等の表情があまり表に出ないからかもしれない。江口氏の言葉を借りるならば、ジョバンニは「キョトンとした顔」「ポーツとしている表情」が多いのである。人間よりも表情を読み取りづらい猫のキャラクターであることに加え、彼等には、アニメにおいて感情を表現する重要な顔のパーツである眉がない。そのため、眉をひそめて心配そうに

したり、眉をつり上げて怒ることはない。彼等の微妙な表情は大きな眼と小さな口のみで演出されているのである。アニメ版『銀河鉄道の夜』の公開の前年には、宮崎駿監督の擬人化された犬のキャラクターによる『名探偵ホームズ』（東京ムービー新社一九八四年三月）が公開されているが、ジョバンニやカムパネルラは、ホームズやモリアーティ教授のように、全身を使って感情を表現したり、顔をくしゃくしゃに変形させて喜怒哀楽を表現することもない。百面相のように表情を変えることもない。アニメ版『銀河鉄道の夜』では、「うれしんだ」「怒っているんだ」「悲しんだ」「楽しいんだ」と、アニメを見慣れた観客（子ども達）がバツと見ただけで分かるような、従来の記号的な感情表現は抑えられているのである。

ジョバンニやカムパネルラは、銀河の旅におおはしゃぎしたり、冒険したりというよりも、きちんと座席に座り、静かにぼんやりと車窓を眺めるばかりであり、行動するキャラクターを中心に物語は展開しないのだ。従来のキャラクターの「動き」を中心としてきたアニメとは趣の異なる、非常に落ち着いた画面作りが成されているのである。こうした、車窓に写る「キョトンとした顔」「ポーツとしている表情」のジョバンニ達の顔、ゆつくりとしたカメラワーク、ゆったりとした時間の演出が独特の映画内の時間を作り出しているのである。

では、そのような演出の意図とは何なのだろうか。高畑勲氏は、このようなジョバンニ達の

あまり表情の動かない大きな眼は、自分の心の動きを表現する窓ではなくて、逆に見る者の思い入れをいくらでも吸い込んでしまう眼なんです。ブラックホールみたいに。あれは能面などの伝統につながる日本のアニメ特有のもので、特に不可解な主人公に感情移入させるにはじつに効果的なんです。

と評しているが、アニメ版『銀河鉄道の夜』では、観客は常に感情移入することが求められるのだ。ジル・ドゥルーズは、『シネマ』の中で、古典的なハリウッド映画は「感覚運動図式」によって成立しているのだと主張する。映画の登場人物は、常に、知覚し、情動が起こり、行動する。このような登場人物の行動によって、物語は進んでいく。映画の主人公は、自分の目的に確信を持っており、目的に向かって行動するのだ。そうした一連の知覚—情動—行動のイメージの連続によって、観客にストーリーを理解させ、映画に没入させるのである。特に、児童向けのアニメーションは、ストーリーも明快で、キャラクター達の喜怒哀楽が一目で「分かる」ような演出がされているのが常であった。ところが、アニメ版『銀河鉄道の夜』においては、観客はあのジョバンニの車窓に写る「キョトンとした顔」「ポーツとしている表情」に出会うとそこで立ち止まらざるを得ない。ジョバンニの感情を考えなければならず、常にそこで中断が発生するのだ。そのため、観客は常に自身の感情をキャラクターに投影し、考えること

を求められるのである。

エミール・ヤニングスの無声映画を観るときのように、パラドックスを孕んだ語り手による「銀河鉄道の夜」を読むときのように、観客は受動的に映像を眺めるのではなく、解釈に参加しなければならぬ、そのようなしかけがアニメ版「銀河鉄道の夜」には存在するのである。

結び

アニメ版「銀河鉄道の夜」は、小説「銀河鉄道の夜」を忠実に映像化した作品であるとは言えない。「ジヨバンニの二つの眼を」通って彼の脳裏に映った映像^②でも、作者宮沢賢治がイメージした映像を忠実に再現した映像作品でもない。キャラクターは猫であり、ストーリーや台詞も改変されている。そのような意味では、アニメ版「銀河鉄道の夜」は、宮沢賢治の「銀河鉄道の夜」を描ききったとは言えず、文学作品の良い映画化作品ではないということになるだろう。

しかしながら、ここまでみてきたように、アニメ版「銀河鉄道の夜」は、物語自体がパラドックスを孕み重層的な意味を持つ原作を、監督の杉井ギサブロー氏、脚本の別役実氏をはじめ、映画スタッフ達が解釈した読みを提示したものであった。杉井ギサブロー氏は「映画は風景も含めた映像全体から、観客が何を感じ取るかが大切であり、浮彫にされたキャラクターから伝達される内

容より、圧倒的に質が高いと思います。」と述べるが、猫のキャラクター、映画内の「時間」のコントロールによって表現されたのは、映画の「感覚運動図式」に亀裂を入れるイメージであった。観客は、イメージの連鎖への没入を中断されることによって、自身の感情をジヨバンニやカムパネルラに投影し、彼等がどのような感情を抱いているのかを類推するよう自然と仕向けられるのである。そうして、アニメ版「銀河鉄道の夜」も、多様な解釈が可能な映画として成立しているのだ。

ペラ・バラージュもその著書「視覚的人間」^③において、賢治が鼻屑にしていたエミール・ヤニングスについて以下のように述べている。

エミール・ヤニングス(ドイツの俳優。一八八四—一九五〇)は、或る映画『すべて金のため』(一九二四年作のドイツ映画)の中で、にわか成金、つまりもつとも下等な悪徳商人を演じる。どの表情をとってみても、どの身振りをとってみても、彼は吸血鬼であり、苛酷な高利貸である。だが、にもかかわらず! どういうわけか彼にはいつも人々の同情をよぶ点がある。我々がどうしても愛さないではおれない何か、この顔にはある。(中略)我々が彼のもつとも下品な表情の中にそれを最初から見ることができたということは、またしても多声的相貌の一つの奇跡である。

賢治が目指したのはこの映像の「多声的相貌」ではなかったか。パラージュは、「この同時性は言葉では表現しえない」と断言するが、賢治は「銀河鉄道の夜」の「神の視点」とも、カメラ・アイともとれる語りにおいて、この「多声的相貌」を実現しようとしたのである。そして、その「銀河鉄道の夜」の活字から得た想像力を具体的な映像に落とし込んだものがアニメ版「銀河鉄道の夜」であった。また、こうしたアニメ版「銀河鉄道の夜」と小説「銀河鉄道の夜」との比較から見えてくることは、賢治作品に対する映画の影響が、従来から指摘されていたような、賢治が映画のような小説を目指し、小説というメディアに単純にカメラ・アイを持ち込もうとしたということではなかったということである。賢治は同時代のエミール・ヤニングスの無声映画や「樺映画」の秘めていた映像の「多声的相貌」を、「銀河鉄道の夜」の主人公であるジョバンニの直接的な内面描写を削ぎ落とし、パラドックスを孕んだ語り手を設定することによって、目指していたのである。喜怒哀楽を抑えた猫のキャラクター設定、そして「時間イメージ」(ドゥルーズ)の利用によって、多様な読みをアニメ版「銀河鉄道の夜」は可能にしているのだ。このような意味でアニメ版「銀河鉄道の夜」は「誰が読んでも自分に当てはまる」³⁶⁾「銀河鉄道の夜」の重層的なイメージを、映像によって表現した優れた映像テキストであるといえるのではないだろうか。

注

- (1) 高橋世識『感覚のモダン——朝太郎・潤一郎・賢治・乱歩』(せりか書房二〇〇三年十二月)
- (2) ジル・ドゥルーズ著、材津理・齋藤範訳『シネマ・運動イメージ』(法政大学出版局二〇〇八年十月)、ジル・ドゥルーズ著、宇野邦一・石原陽一郎・江澤健一郎・大原理志・岡村民夫訳『シネマ2*時間イメージ』(法政大学出版局二〇〇六年十一月)
- (3) 下川凹夫「日本最初の漫画映画製作の思い出」(『活動之世界』一九一六年一月)
- (4) 松尾麻子『銀河鉄道の夜』——夢幻の銀幕——(『跡見学園女子大学国文学科報』一九九一年三月)
- (5) 宮沢清六『兄のトランク』(筑摩書房一九八七年九月)
- (6) 前掲 宮沢清六『兄のトランク』
- (7) ジークフリート・クラカウアー著、丸尾定訳『カリガリからヒトラーへドイツ映画1918—1933における集団心理の構造分析』(みすず書房一九七〇年十一月)
- (8) 畑英理「宮沢賢治論——比喩的性格をめぐって——」(『立教大学日本文学』一九八二年七月)、中村三春「修辞的モダニズム——テキスト様式論の試み」(ひつじ書房二〇〇六年五月)
- (9) ジャン・ポール・サルトル著、佐藤朔訳『シチュエーションI』(人文書院一九六五年二月)

- (10) 中村三春『保争中の主体 漱石・太宰・賢治』（翰林書房二〇〇六年二月）
- (11) 宮沢清六氏は、このような複数のフィルムを繋ぎ合わせた映画を「襷映画」と呼称している。前掲、宮沢清六「兄のトランク」参照。
- (12) 前掲 宮沢清六「兄のトランク」
- (13) 大藤信郎賞は、毎日映画コンクールにおいて、日本のアニメーションの先駆者である大藤信郎氏を称えて一九六二年に創設された賞であり、日本で最も権威のあるアニメーション映画賞である。
- (14) 淀川長治「特別寄稿 銀河鉄道の夜えらいことをやりとげた「銀河鉄道の夜」」（『キネマ旬報』一九八五年七月下旬号）。淀川氏は、「このアニメを見るなり書きたいと自分から名のり出た。自分から原稿を書きたいと雑誌社にたのんだのはヴィスコンティの「家族の肖像」（一九七五）とこれだけである」として、アニメ版「銀河鉄道の夜」を絶賛している。
- (15) ますむら・ひろし「イーハトーブ乱入記——僕の宮沢賢治体験」（ちくま新書一九九八年五月）
- (16) 「賢治映画インタビュー 夢見るように視点を遊ばせた「銀河鉄道の夜」」（『宮沢賢治の映像世界 賢治はほとんど映画だった』、キネマ旬報社一九九六年十月）
- (17) 本論では、『新』校本宮澤賢治全集』に倣い、第四次稿を最終形、第一次〜第三次稿をそれぞれ初期形一〜初期形三とする。
- (18) 「第八十三回 この人に話を聞きたい 杉井ギサプロ——」（『アニメージュ』二〇〇六年一月）
- (19) 前掲 ますむら・ひろし「イーハトーブ乱入記——僕の宮沢賢治体験」
- (20) 猫のキャラクターであるナゾノ・ヒデオシを主人公とする、一九七六年から一九八一年まで「マンガ少年」に連載された「アタゴオル物語」から始まる一連のシリーズ。
- (21) 前掲 ますむら・ひろし「イーハトーブ乱入記——僕の宮沢賢治体験」
- (22) スタッフ座談会「アニメーション『宮澤賢治銀河鉄道の夜』を語る」（『アニメーション『宮沢賢治銀河鉄道の夜』設定資料集』、朝日ソノラマ一九八五年八月）
- (23) 前掲 ますむら・ひろし「イーハトーブ乱入記——僕の宮沢賢治体験」
- (24) 前掲 スタッフ座談会「アニメーション『宮沢賢治銀河鉄道の夜』を語る」
- (25) 吉弘幸介「アニメ：マンガの兄弟にして最強のライバル（5）」（『YOMIURI ONLINE』 <http://www.yomiuri.co.jp/book/comic/manga/20110310-OYT8T00388.htm>、二〇一一年三月十日更新記事、二〇一一年三月二十八日参照）
- (26) 「アニメーション 宮沢賢治銀河鉄道の夜 演出台本&絵

コンテ集】(朝日ソノラマ一九八五年八月)

(27) アニメにおけるマルチプレーン・カメラによる撮影のこと。近景、中景、遠景が描かれた三枚のセルを、近景は速く、遠景はゆっくりと、別々のタイミングで動かすことによって、遠近感を演出する手法である。

(28) ただし、銀河鉄道の登場シーン、白鳥の停車場のシーンのみ、例外的に蒸気が描かれ、蒸気機関の音も加えられている。また、原作小説において銀河鉄道の外観が描かれていない点に関しては、映画のセットを意識した表現であるという指摘もあるが、当時すでにバスター・キートンの『キートン將軍』(キートンの大列車追跡)、『キートンの列車強盗』(一九二七年)では、随所で疾走する機関車が描かれている。

(29) 前掲 スタッフ座談会「アニメーション『宮沢賢治銀河鉄道の夜』を語る」

(30) 高畑勲「自然との深い交感を賢治に見た」(前掲、『宮沢賢治の映像世界賢治はほとんど映画だった』)

(31) 前掲 ジル・ドウルーズ著、材津理・齋藤範訳『シネマリー*運動イメージ』、ジル・ドウルーズ著、宇野邦一・石原陽一郎・江澤健一郎・大原理志・岡村民夫訳『シネマ2*時間イメージ』

(32) 大石加奈子「宮沢賢治のテクスト空間と光学装置——『銀河鉄道の夜』の回転するSTAGE」(『国際文化学』)

二〇〇〇年三月)

(33) 「監督・杉井ギサプロー氏にインタビュー」(前掲、『アニメーション宮沢賢治銀河鉄道の夜演出台本&絵コンテ集』)

(34) ベラ・バラージュ著、佐々木基一・高村宏訳「視覚的人間——映画のドラマツルギー」(創樹社一九八三年六月)

(35) 前掲「第八十三回 この人に話を聞きたい 杉井ギサプロー」

(付記)

原作「銀河鉄道の夜」の本文は、『【新】校本宮沢賢治全集』より引用し、アニメ版「宮沢賢治銀河鉄道の夜」は、アスミックのDVD版を使用した。なお、アニメ版の台詞等は「アニメーション宮沢賢治銀河鉄道の夜演出台本&絵コンテ集」所収の演出台本から引用した。

(よしみ・ともふみ 本学研究生)