

書評：加藤敦子「『物語・風流・浄瑠璃
—芸能から読む『平成狸合戦ぽんぽこ』」

評者：厚見 浩平

『平成狸合戦ぽんぽこ』（以下『ぽんぽこ』と略記）は、舞台となった東京・多摩丘陵で生まれ育った私にとって、いわば因縁のアニメーション映画である。見ると、狸たちを追い出した土地にのうのうと住んでいてよいのか、と糾弾されているようで後ろめたく、幼い頃からどうも親しみを持たずにいた。今から思えば、古今亭志ん朝によるアニメーション離れしたナレーションも、子どもには奇異にうつったことだろう。

しかし、本論攷を読み、ようやく蟠りが解けていくような気がした。論者の加藤によれば、『ぽんぽこ』は「狸たちの『平家物語』（190頁）であり、狸たちの目を通じて「〈表向きの歴史＝人間による多摩ニュータウン開発史〉には記されなかった〈隠された歴史＝狸たちの抵抗史〉を語った浄瑠璃」（199頁）なのだという。『平家物語』と杉浦茂のマンガ『八百八狸』から作品の構想を得たとは、高畑勲本人がインタビュー等で述べているところだが、加藤はそれを前提に劇中から2つの場面を取り上げ、日本の芸能と『ぽんぽこ』との繋がりを明らかにしていく。

1つは、999歳の長老狸、浄願寺太三郎が那須与一に化け、「扇的」のくだりを再現するシーンである。もちろん、「扇的」自体が『平家物語』屈指の有名な場面であるわけだが、加藤によれば、この劇中劇は能狂言の「語り」や、人形浄瑠璃・歌舞伎の「物語」と呼ばれる演出に関連付けることができるという。両者の共通項は、作中の登場人物みずからが、過去に経験した出来事を、眼前の聞き手に生き生きと述懐する点にある。太三郎狸は、若き日に実際に見たという屋島の合戦を、若い狸たちの求めに応じ、変化の術を以て語るのである。

いま1つは、狸たちが人間を追い出すために打つ起死回生の一手、「妖怪大作戦」である。加藤はこれを、祇園祭の山鉾行列や、ねぶた祭の大灯籠にも通ずる「風流」の一種と捉えて分析している。実際、シナリオには「ねぶた祭りの張り子灯籠となる不動明王」の文字も見える。狸たちは大小様々な化け物に化け、大真面目に「作戦」を行うのだが、祇園祭もねぶた祭も単なるイベントとして消費するような現代人には、まるで効果がない。

かくて、抵抗むなしく狸たちは人間たちに敗北を喫する。加藤が指摘するように、多摩ニュータウン計画が現に完成してしまっている以上、この結末は必然と言えよう。しかし、劇中の表現を借りれば、狸たちは「どっこい生きてる」。彼らのあるものはわずかに残った緑を棲み処とし、またあるものは人間に化けて暮らすことを選択して、それぞれ人間社会に溶け込んで生き延びる。

『平家物語』も、ある意味敗者の物語である。平家一門は敗走をつづけ、壇ノ浦で安徳天皇が入水し、滅亡する。その戦いを勝利に導いた源義経も、やがて追われる身となり奥州へ下ることになる。しかし、割り切れない史実に対し、敗者に寄り添い、有り得たかもしれない「隠された歴史」を描きたくするのが人情というものだろう。例えば、各地に残るいわゆる「義経伝説」や「平家の落人伝説」も、その一端と言える。同様に『ぽんぽこ』も、宅地造成に抗い、そして敗れた狸たちの落人伝説と言ってよいだろう。

加藤によれば、このように「隠された歴史」を語るのは、「江戸時代の人形浄瑠璃の常套的な作劇手法」（198頁）である。しかし、歴史の余白を埋めたいという思いは、洋の東西を問わずある。評者の私が専門とするドイツ文学には、『ヴァレンシュタイン』（1798-99）という戯曲がある。作者のフリードリヒ・

シラー(1759-1805)は、奇しくも日本でいえば江戸時代に生まれた、ドイツの劇作家・詩人である。この戯曲では、三十年戦争で活躍した傭兵隊長、ヴァレンシュタインの運命が大局的には史実通り、しかし細部に関しては脚色を加えつつ描かれている。

ピコロミーニ父子という登場人物を例に挙げてみよう。2人は共にヴァレンシュタインに仕えていたが、父のオクタヴィアンは敵方に寝返り、彼を最後に裏切る。一方、息子のマクスは、ヴァレンシュタインの娘と懇ろな関係で、父につくべきか、ヴァレンシュタインにつくべきか悩んだ挙句、敵陣に突っ込んで討死を遂げる。いかにも実話に基づいた悲劇といった趣だが、実在のオクタヴィアンに子どもはいなかった。つまり、息子マクスはシラーの手になる架空の人物なのである。実際にあった戦いを、虚実を織り交ぜ巧みに語っている点で、『ヴァレンシュタイン』もまた、「隠された歴史」を紡いだ作品と言える。

ドイツの戯曲作品と比較して際立つのは、『ぼんぼこ』という「隠された歴史」において重要な役割を担うナレーションの存在である。そこで、加藤の論を敷衍し、本作や日本の古典芸能における「語り」の問題にも以下で言及しておきたい。

既述のように、古今亭志ん朝による『ぼんぼこ』のナレーションは特異に思われる。映像作品では通常、ナレーションが多用されることはない。キャラクターの仕草や表情などが、その代替として機能するからである。『ぼんぼこ』ほど「語り」を前面に出した作品は珍しく、ナレーションは高畑作品のメルクマールとさえ言えるかもしれない。同じく高畑勲が監督を務めた、世界名作劇場『赤毛のアン』シリーズでは、男性ナレーターによる淡々としたナレーションが採用されている。高畑本人がインタビューで語ったところでは、その狙いは、作品と視聴者の間に距離を生み、作品を客観化することにあつた(45頁)。

高畑がいう作品の客観化は、異化効果と言い換えられるだろう。能にしる浄瑠璃にしる、日本の古典芸能においては、広義の「語り」が演出上重要な役割を果たしている。『平家物語』自体、琵琶法師の弾き語りと切っても切れない関係にある。しかし、その「語り」がアニメーションというメディアへ持ち込まれれば、観客に違和感を引き起こす。観客は作品に没入できず、距離を取って考えるようになる。それが、時にユーモアを生みもする。『赤毛のアン』の試みは、『ぼんぼこ』で日本の芸能と出会い、さらなる深化を遂げたのである。

日本の古典芸能に対し、ヨーロッパの舞台芸術では、一般に独立した「語り」は入らない。歴史を遡れば、古代ギリシア劇では、コロスと呼ばれる合唱隊がナレーターとして筋の進行に大きく寄与していた。しかし、演者のパフォーマンスが重視されるにつれ、特に近代以降の演劇では、「語り」の要素が排除されていく。

その点からも、『ぼんぼこ』を日本の古典芸能、就中、浄瑠璃とみなす加藤の見立ては、やはり卓見であると言えるだろう。本編のラスト近くに配された狸の正吉の独白は、この見立てを補強するシーンである。彼の語りにはやがて、古今亭志ん朝の声が被さっていき、自然とナレーションへ切り替わる。ここで初めて、ナレーターが歳をとった正吉であり、両者が同一人物であることが示唆されるのである。もし、そもそも作品全体が正吉の「物語」であったなら、『ぼんぼこ』と日本の古典芸能との連関は、ますます明確なものとなる。『ぼんぼこ』は高畑版『平家物語』であると断じて、過言ではあるまい。

『平家物語』に着目した炯眼もさることながら、『ぼんぼこ』における日本の芸能の影響を明らかにしていく論者の手法は鮮やかである。深い作品理解を望む高畑ファンに一読を薦めたいのはもちろん、『ぼんぼこ』を学問的に研究するうえでも、これから先、本論攷は必読の書となるに相違ない。