



# 都市の表象文化

## アニメ・特撮における東京

岡村民夫編

Edited by Tamio Okamura



EToS

江戸東京研究センター  
Hosei University Research Center for  
Edo-Tokyo Studies

〈表紙画像〉

[表上]法政大学市ヶ谷キャンパス、ボアソナード・タワーからの外濠遠景(東京都千代田区)

[表下]アニメ映画『耳をすませば』ラストシーンのモデルとされる丘(東京都多摩市)

[裏上]アニメ映画『耳をすませば』雫が住む団地のモデルとされる愛宕団地(東京都多摩市)

(Photos by Eiji KURAMOTO)



# 都市の表象文化 アニメ・特撮における東京

江戸東京研究センター「テクノロジーとアート」プロジェクトチーム主催シンポジウム



東京でのロケ撮影に対する厳しい諸制約のせいで、一般的な劇映画では「東京」の表現が著しく希薄になっています。その制約をかいくぐって巧妙に「東京」を表象してきたのが、映画史でキワモノ視されてきたアニメ映画や特撮映画にほかなりません。しかもそこでは豊かな想像力を通して、東京やその近郊が、自然、異界、カタストロフ、過去／未来などのダイナミックな関係において大胆に捉えなおされているのです。このシンポジウムでは、両ジャンルにおける東京表象の大きな意義を浮かび上がらせてみたいと思います。

- 【基調講演】 岡村民夫 「アニメ・特撮における東京表象の意義」  
(法政大学国際文化学部教授)  
(江戸東京研究センター「テクノロジーとアート」プロジェクトリーダー)
- 【講演】 安 智史 「特撮映画の東京-1950～60年代、東宝SF映画を中心に」  
(愛知大学短期大学部教授)
- 赤坂憲雄 「ジブリアニメの武蔵野」  
(学習院大学教授)
- 【コメント-】 山本真鳥 (法政大学名誉教授・江戸東京研究センター客員研究員)  
横山泰子 (法政大学理工学部教授・江戸東京研究センター研究員)  
岩佐明彦 (法政大学デザイン工学部教授・江戸東京研究センター研究員)
- 【司会】 岡村民夫 (前出)
- 【挨拶】 田中優子 (法政大学江戸東京研究センター特任教授)

2021年7月17日(土)

13時～17時

オンラインにて開催

(オンライン会議システムZoomを使用)

参加無料

事前申込が必要です

事前申込はこちら

<https://forms.gle/7GCZqRSF4qnQGgQd7>





# 目 次

シンポジウムプログラム .....	1
-------------------	---

## 基調講演

アニメ・特撮における東京表象の意義 .....	岡村 民夫 7
-------------------------	---------

## 講 演

特撮映画の東京 —1950～60年代、東宝S F映画を中心に—	安 智史 29
---------------------------------	---------

ジブリアニメの武蔵野 .....	赤坂 憲雄 55
------------------	----------

## パネリスト・コメント

コメント1 アニメの東京表象と民俗学 .....	山本 真鳥 71
--------------------------	----------

コメント2 自然と人間をダイナミックにとらえる .....	横山 泰子 73
-------------------------------	----------

コメント3 東京のゴジラと江戸の妖怪 .....	岩佐 明彦 75
--------------------------	----------



# 基調講演



# アニメ・特撮における東京表象の意義

岡 村 民 夫

僕は80年代から映画批評をときどき書くようになったのですが、ある時期から日本の商業的な実写劇映画に東京がまともに出てこないという印象を持つようになりました。しかし、それでも東京を表現しようと頑張っている監督たちはいます。この基調講演では、そうした監督たちが、映画史において特撮映画とともにキワモノ視されてきたアニメ映画という領域に集中しているということをご紹介したいと思います。なお僕の研究分野は表象文化論ですが、お話の内容が統計的というよりは経験的で、多分に自分の価値判断が含まれていることをあらかじめ断っておきます。

## 1 実写劇映画における東京表象の衰退

フランスの映画監督だったらパリを表現することを自分たちの歴史的使命だと感じているでしょうし、アメリカの映画監督だったらニューヨークやロサンゼルスを表現することをそう感じているでしょう。かつての日本の映画監督もそうでした。例えば、小津安二郎の場合は東京をあえて部分的・間接的に表現するというスタンスをとっていますが、成瀬巳喜男や川島雄三はよりストレートに表現しています。こうした撮影所システムの時代の監督たちは、しばしばセットを通して東京を表現しています。と同時に、意外なくらいロケ撮影も行っています。小津も銀座の通りを撮ったり横須賀線の車内を撮ったりと、いまからみるとかなり大胆なロケ撮影を行っていました。

もちろん劇映画における東京表象は学術的なものではなく、そこにはフィクション、一種の嘘が含まれています。ですがむしろそのことによって独自の

歴史的価値を帯びていると思うんです。客観的資料ではなかなか顕れてこないもの、個々人がいかに四苦八苦しなから喜怒哀楽をもって都市空間のなかで生きているのかが、映画では極めて具体的に表現されます。また、たとえまたま背景に写っている都市風景であっても、時代が経つと貴重な記録的価値を帯びます。たいていの監督はそうしたことを承知しているはずです。

僕の観ているかぎりでは、日本の実写劇映画の監督たちは 70 年代までは、セットとロケ撮影を組み合わせながら東京を盛んに描いていました。しかし、80 年代に映画の量産を支えてきた撮影所システムが完全に崩壊し、大がかりなセットを組むことが非常に困難になった。それでもまだロケ撮影によって東京をけっこう撮っていたように思います。客観的資料の持ちあわせがないのですが、僕我感觉だと 2000 年代から東京の中心部がほとんど出てこなくなった。東京が舞台ですよといっても、ビルの上から渋谷のスクランブル交差点を撮っているだけだったり、あるいは人混みのない湾岸での撮影だったり……。渋谷、青山、六本木、新宿、池袋などの路上でドラマが展開することは滅多にないと思います。また列車の映像が外から撮ったものばかりで、車内でのドラマシーンがほとんど見られなくなったとも感じています。

そして一般の劇映画で東京都心部の描写が希薄になっていったのと反比例するかのよう、アニメ映画でそれが積極的に表現されるようになったのです。いまや、アニメ映画を考慮せずに日本映画における東京の表象を語るなどということはナンセンスなほどです。今後、時代が経てば、2000 年以降の東京表象という点で、アニメは実写映画以上にドキュメンタリー的価値をもっていると一般にみなされるに違いありません。

この逆説を取り上げている映画批評家がほとんどいないのをずっと不思議に思っていたんですけど、ようやく昨年（2020 年）、おもにウェブ上で活躍されている映画批評家の宇野維正が『朝日新聞』につぎのような批評を書いているのを見つけました。

石原慎太郎元都知事が、その在任時に東京での映画やドラマのロケ撮影を振興するためのフィルムコミッション「東京ロケーションボックス」を立ち上げたのは 2001 年のこと。同組織は現在も存続しているが、特に都

心での大々的な撮影が敢行された作品は以前と比べても確実に減っている。

近年の日本映画界では「街」の背景が必要な場合、地方都市で撮影するのが通例となっている。一方昨年公開された「アベンジャーズ/エンドゲーム」には新宿ゴールデン街をイメージした東京のシーンがあったが、実際に撮影されたのは米国のアトランタのダウンタウンだった。そのことから、東京の街中での撮影が少ない理由は製作費の多寡というよりも、地域ごとに利権が複雑に入り組んで撮影の許可が取りにくいこと、そして「本来それを取りまとめる仕事であるはずのフィルムコミッションが機能していないことが推測できる。逆に、アニメ作品の利点は、そんな「撮影困難都市」東京を比較的自由に描けるところにある。

(宇野維正「映画にトーキョーが写らない」『朝日新聞』2020年2月7日夕刊)

2000年11月の東京国際映画祭の挨拶の際、石原都知事は欧米諸国の大都市に比べて東京が著しく撮影困難な都市になっていると認め、その状況を打開するために「東京ロケーションボックス」というフィルムコミッションを立ち上げる計画を明かしました。かくしてその翌年、東京ロケーションボックスが発足したのですが、東京都心部でのロケ撮影はいつこうに容易にならなかった、むしろさらに困難になっているというわけです。そのことを端的に示す具体例として、ハリウッド映画『アベンジャーズ/エンドゲーム』（アンソニー・ルッソ、ジョー・ルッソ、2019年）に出てくる「東京」が東京で撮影できなかったのも、新宿ゴールデン街をイメージしたアトランタのダウンタウンのセットで撮影されたという事例が紹介されています。そして宇野維正氏は、東京でのロケ撮影が困難なのは、撮影費がかさむということによるよりも「地域ごとに利権が複雑に入り組んで撮影の許可が取りにくい」からだと言き、また、そうしたなかでアニメは撮影許可を取る必要がないので「撮影困難都市」東京を比較的よく描いていると述べています。非常に同感する見解です。ちなみに2019年のアニメ映画『天気の子』では、新島から家出して上京してきた主人公の少年が彷徨う危険な街として夜の歌舞伎町が、実在する企業や店の看板を含めて克明に描かれていました。

実際にこの撮影困難都市で撮影をしてきた実写の監督は、状況をどう見ているのでしょうか。黒沢清監督が、東京が撮りにくいという話しを幾度かしています。その理由として、まず「狭い」という点を挙げています。つまり、ある建物を撮ろうとしても道が狭すぎてうまくフレームに入らないとか、街並みがちやごちゃしていたり、余計な看板などが多かったりして、良いショットが撮れないといった問題です。また、人通りの激しい都心部では警察がほとんど撮影許可をしてくれないという問題も挙げています。さらに日本的な問題として、東京の場合、たいていの場所で、撮影中にヤクザが現れてショバ代を要求してくる、という事情も紹介しています。これは宇野氏のいう地域ごとの複雑な「利権」のひとつなのかもしれませんが。これらの理由から、だんだん映画監督たちが都心を撮るのを避けるようになってきているというのです。黒沢清はそれにもかかわらず東京を表現することを持続的に努めてきた貴重な監督ですが、神奈川県藤沢市にある倉庫を東京の警察署に見立てるといったこともされています（黒沢清「映画のなかの都市の記憶」高橋世織編『映画と写真は都市をどのように描いたか』ウェッジ選書、2007年。同「映画とロケ場所について」『黒沢清、21世紀の映画を語る』boid/Voice of Ghost、2010年）。

ところで、意外にもじつは外国人監督が東京を大胆に撮ってしまっているんです。クリス・マルケル『サン・ソレイユ』（1983年）、ヴィム・ヴェンダース『東京画』（1985年）、ジャン=ピエール・リモザン『TOKYO EYES』（1998年）、ソフィア・コッポラ『ロスト・イン・トランスレーション』（2003年）、ホウ・シャオシェン『珈琲時光』（2004年）、アレハンドロ・ゴンサレス・イニャリトゥ『バベル』（2006年）などです。『バベル』の冒頭は、首都高で撮影されています。しかも首都高で渋滞に巻き込まれている自動車のなかにちゃんと役所広司と菊地凜子が乗っているんですね。僕は映画館でそれを見て驚きました。どうやって撮ったんだろうと思ってパンフレットを読んだら、監督インタビューでジャーナリストがイニャリトゥ監督にどこでの撮影がいちばん大変でしたかと質問していました。モロッコ、アメリカ、メキシコ、日本の4ヶ国でロケ撮影がなされているので、おそらくサハラ砂漠とかメキシコの荒野といった答えを期待していたのでしょうか。ところが彼は東京ですと答えていました。まったく撮影許可がおりない。そこで首都高の場面に関して

は、撮影許可を得ないまま、役所広司に自動車を停止させ渋滞を引き起こして撮ったそうです。明らかなゲリラ撮影です。じつは、ここに挙げた外国人監督たちはおもにゲリラ撮影で都心を撮っていると思われる人たちです。そうしたことは、つかのま日本に滞在するだけの外国人だからこそできることでしよう。

## 2 ゼロ年代以降のアニメにおける東京

では、アニメ映画でどのように東京が表象されてきたかという本題に入ります。2000年代以降目立つのは、大きなヒットを記録し、日本の映画批評ばかりでなく海外の映画批評においても高く評価されているアニメ映画の多くが、非常に積極的に東京の都心を描いているということです。しかも、何となく東京タワーですというのではなく、ロケハンに基づいた背景美術になっている点が特徴的です。そのような都市表現はアメリカやヨーロッパのアニメでは見られません。これは現代の日本アニメにおいて、ひとつの大きな潮流となっています。こうしたアニメ映画が現在の若い人を強く惹きつけていることには、日本の狭義の映画が東京をほとんど表象しえていないということが大きくかかわっているのではないのでしょうか。

そこでは都心の風景が精緻に美しく再現され、そのなかでの主人公たちの生活がいきいきと描かれていると同時に、非日常的なものが描かれています。例えば、並行して存在する異界、都市に侵入する荒ぶる怪物的なもの、地震や大雨等の災害、異質な未来や過去など、実写映画では表現しにくいファンタジックなものです。そうしたものが、リアルな都市風景や、日常的な路地や坂道などの描写と複雑かつダイナミックに絡まって描き出されています。代表的な例として、以下のような映画を挙げることができます。

2001年	原恵一	『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ！ オトナ帝国の逆襲』
2006年	細田守	『時をかける少女』

2007年	原恵一	『河童のクゥと夏休み』
2013年	新海誠	『言の葉の庭』
	宮崎駿	『風立ちぬ』
2015年	原恵一	『百日紅～Miss HOKUSAI～』
	細田守	『バケモノの子』
2016年	新海誠	『君の名は。』
2018年	細田守	『未来のミライ』
2019年	新海誠	『天気の子』

これらのなかで、やはりいちばん典型的・代表的なのは新海誠監督作品でしょう。彼の『君の名は。』では、主人公の少年と少女の意識が入れ換わってしまうといった非常にファンタスティックな出来事が起きるわけですが、都市空間の表象という次元で僕がとくに感心したのは列車の場面です。車内の芝居が出てきて、主人公二人の微妙な距離感や擦れ違いの表現となっている。例えば、擦れ違う二台の列車のうち的一方に乗っている少年の視点から他方の列車に乗っている少女の姿を示したり、その逆という具合に。これは現実に実写で撮影しようとするならば、まず車内での撮影許可がおりないでしょうし、おりたとしても、タイミングを合わせるのが極めて難しいはずでしょう。アニメならではの精妙な表現と思います。

最新作『天気の子』では、なんとといっても「天気」の表現がアニメならではの都市表象となっています。前作『君の名は。』は爽快な晴天が特徴的な作品でしたが、ここで打って変わって東京の空が陰鬱に雨雲に閉ざされる。地球温暖化が非常に進んだせいで大量の雨が降りつづけており、一種の超能力をもったヒロインの少女がときおり晴天をもたらすという設定になっています。かくして、さまざまな種類の雨とか、雨から晴れへの急な変化とか、雲間からレンプラント光線が東京の一部に落ちるシーンなどが出てくるのですが、こうした微妙な気象現象の表現は実写映画がもっとも苦手とする方面にほかなりません。芝居をしている手前のところだけに雨を人工的に降らせるといったことならともかく、都市の全体に雨を降らせる、それもドラマにマッチした



[図1] 『天気の子』ラストシーンのロケ地となった田端駅南口の坂（筆者撮影）

かたちで降らせるとか、好きなところに雲を配置して好きなように動かすといったことは実写では不可能です。

最終的には、海の水位が上昇して東京の下町がすべて水没してしまう。ラストシーンで、長らく離ればなれになっていた主人公たちが、新幹線の高架線を残して水没した田端駅を望む上野台地の崖線の坂道で再会します[図1]。その際に、少年の方が内的独白で、大昔はこのへんは海だったといったことを呟くんです。おそらく縄文海進が踏まえられているはずです。また、あるお寺の場面で、いびつなかたちをした日本列島を竜が取り囲んでいる天井画が出てきたので驚きました。新海監督は黒田日出男の『龍の棲む日本』（岩波新書、2003年）を読んでいて、そこに紹介されている「行基図」という中世の日本地図をもとにしたのではないのでしょうか。

こうした例にかぎらず、現代のアニメ監督たちは東京に関する研究書や資料集などをよく読んでおられると思われれます。細田守の『バケモノの子』の主要舞台は、渋谷とそれに並行して存在するバケモノたちの都市「じゅうてんがい渋谷天街」です。

スクランブル交差点が重要な場所として繰り返し出てきますが、実写映画ではまず撮れない場所です。映画の導入部で、「渋谷」はバケモノたちの語りを通して「スリバチ状の谷」と紹介されます。近年、東京スリバチ学会会長の皆川典久さんを中心に「スリバチ」というコンセプトから東京を捉えなおす研究が盛んになり、その一環として渋谷が改めて注目を集めています。たぶんそういう動向を細田監督は知ってのうえで渋谷を舞台に選んだのでしょう。渋谷という並行世界はバザールがある中東の街めいた表情をしています。その起伏は渋谷から代々木にかけての地形をしっかりとぞっています。もう一例、原恵一監督の『<sup>さるすべり</sup>百日紅～Miss HOKUSAI～』に触れておきます。杉浦日向子の漫画『百日紅』（1987年）をアニメ化したものです。原作を読み込んでいるだけでなく、さらに江戸について相当深く調べていると思います。冒頭に両国橋とその橋詰が登場しますが、芝居小屋や見世物小屋がにぎやかに立ち並ぶさまが丁寧に描かれている。また隅田川が非常に水の澄んだ川として描かれていたり、隅田川をゆく船からの視点で江戸の街や橋が描かれている。全体としては世俗的な雰囲気なのですが、ところどころで霊的なものが現れたり、暗雲から竜が現れたりし、異界との接点を普通に持った江戸の都市空間がアニメ的に表現されてもいます。

アニメでは——実写との大きな違いですが——知っているものを意識的に描かないかぎり何も存在しません。だから現在のアニメの監督やその背景画を担当する美術の人たちの多くは、普段から東京をよく観察しているだけではなく、文献や資料をよく調べて、自分たちが生きる場所を理解しようと努めているはず。地理的・歴史的に東京に詳しい実写の監督やカメラマンも当然いるでしょうが、実写の場合、とりあえず対象にカメラを向けて操作すれば撮れてしまうという安易さがあります。それに対してアニメの場合、勉強しなければ東京が描けないわけです。なので平均すれば、現在、アニメの監督や美術監督は、実写の監督や美術監督よりもずっと東京を研究しているだろうと想像します。

その一方、アニメは狭い意味でのリアリズムから飛躍できる力を本性的に備えている表現領域です。かくして現実の東京を自覚的に観察・調査している

ことと、そこから想像力によって大胆に飛躍することの両方が弁証法的に絡まりあった映画が可能になる。そうしたダイナミズムにこそ、現在のアニメにおける東京表象のおもしろさや意義があるといえます。狭義の現実を平面的・密着的に捉える傾向が強い日本映画のなかで、概してアニメ映画が「東京」を重層的・全体的に捉えることができているのも、この種の弁証法によるところが大きいのではないのでしょうか。

### 3 1980~90年代の先駆者たち

つぎに、こうしたアニメにおける東京表象のはじまりを少し映画史的に振り返っておきたいと思います。

僕の調べたかぎりでは、意外なことに原点に宮崎駿がいます。1980年に宮崎駿は照樹務というペンネームで、テレビシリーズ『ルパン三世』の第2シリーズ最終話「さらば愛しきルパンよ」の演出を担当しました。その冒頭、新宿駅東口の路上に降り立ったロボットが大暴れをし、周囲の建物を破壊する。その様子を見た銭形警部が——じつはルパンが変装しているんですが——ふたたび飛び立って逃走するロボットをバイクで追跡し、中野・高円寺方面へ向かう。その際に登場する高架線や路地などは実在のもので、出版された絵コンテ（『スタジオジブリ絵コンテ全集 第II期 ルパン三世』徳間書店、2003年）の解説（藤津亮太「二度目のラストシーン」）によると、そのためにスタッフによるロケハンが行われたそうです。ロボットは、あるビルの屋上に設置された「葉桜」という広告塔の下の秘密基地に逃げこみます。このビルは、宮崎駿が当時所属していたアニメ制作会社テレコム・アニメーションフィルム（現：サンライズ）の建物のそばに実際にあった、黄桜の広告塔のあるビルをモデルにしたそうです。緻密に東京の特定のエリアを描き、そこで非日常的でカタストロフィックな出来事が展開するという路線では、この「さらば愛しきルパンよ」が嚆矢にあたるのではないかと思います。

ただ、さらにその前提条件に相当する事柄があります。日本のアニメーションの歴史のなかで、ロケハンを重ねること、いわばロケハン主義を始めたのは、高畑勲でした。『アルプスの少女ハイジ』（1974年）、『母をたずねて三

千里』（1976年）、『赤毛のアン』（1979年）といった西洋の児童文学を翻案した一連のテレビシリーズを制作するに当たって、高畑勲は、日本人スタッフには実際がわかりにくいスイスアルプス、ジェノヴァ、ブエノスアイレス、プリンス・エドワード島などロケハンを敢行し、彼の助手とっていいアニメーターだった宮崎駿は前二作のロケハンに同行していました。そうして彼が習得したロケハンに基づいてアニメを創る手法を東京に応用したのが、「さらば愛しきルパンよ」だったのではないかと思う次第です。高畑勲の方は、その翌年の1981年に、大阪のドヤ街の木賃宿に泊まりこんでのロケハンをもとに『じゃりん子チエ』を発表し、1994年に、多摩ニュータウン開発を狸の視点から語った『平成狸合戦ぽんぽこ』を発表しました。

ところで、長年、世界の商業アニメの王道を占めてきたのはセル・アニメーションでした。紙に比較的リアルに描かれた背景画の上に、セルに平面的に描かれた人物を重ねるという制作事情のせいで、セル・アニメーションの背景は書割的になりがちでした。登場人物の横の移動が多く、地形や装置と有機的に絡みあった縦の移動が少ない傾向があったんですね。それに対して、高畑勲や宮崎駿は登場人物の行動を地面の起伏や建物の構造と密接に関連づけ、セル・アニメーションでありながら空間的奥行きを活かした演出に努めた。そこに世界アニメーション史における彼らの独自性がありました。僕が昨年翻訳したフランス語の宮崎論『シネアスト宮崎駿 奇異なもののポエジー』（みすず書房、2020年）のなかで、著者のステファヌ・ルルーは、ウォルト・ディズニー・スタジオやソ連のソユーズムリトフィルムの古典的作品との比較を通じて、そのことがいかに画期的だったのかを詳しく分析しています。要するに彼らのロケハン主義は、空間との相関関係を通じてドラマを表現するという基本的態度と密接な関係にあったと考えられます。

ロケハンと空間的奥行きにおける演出が結びあった方法論は、その後、さらに若い世代の演出家にしっかり引き継がれていったといえるでしょう。例えば、押井守は彼の出世作『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』（1984年）について、のちにこんなことを書いています。

スタジオのある武蔵小金井に通う道すがら、街をじっくり観察し、スタッフにもそれを命じた。(中略) そうやってできたのが『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』だ。結果は表現力が追いつかない部分があったものの、いくらかは中央線・西武(新宿)線沿線の現実味を出すことができ、僕は手ごたえを感じていた。

だから次に『機動警察パトレイバー 劇場版』では東京を舞台にしようと考え、まずは東京のリサーチから入った。東京の埋立地を舞台にして、海から東京を見るという新しい視点で映画を作った。

(押井守『他力本願 仕事で負けない7つの力』幻冬舎、2008年)

『機動警察パトレイバー 劇場版』(1989年)は『機動警察パトレイバー the Movie』とも呼ばれている作品です。下町の各所のロケハンが行われたほか、写真集『昭和二十年東京地図』(文・西井一夫、写真・平嶋彰彦、筑摩書房、1986年)が参照されたといわれます。コンピューターウィルスを駆使して工事作業用ロボットの暴走事件を引き起こしている犯人の足跡をたどって、刑事が再開発直前の町をさまようところが見ものです。『機動警察パトレイバー 2 the Movie』(1993年)になると、この路線がさらに推し進められ、聖橋や日本橋がボートの視点から示されたり、隅田川にかかる震災復興橋がつぎつぎと爆破されるさまが戦闘機のテロリストの視点から示されたり、あるいは、飛行船の視点から新宿が示され、その飛行船が新宿通りの紀伊国屋前に墜落し、毒ガスらしき黄色いガス(じつはフェイク)が散布され、地下鉄のホームに流れ込むという展開になります。驚くべきことに、この作品は地下鉄サリン事件の2年前に公開されています。最近、ドイツのキュレーターが日本の80年代以降のSFアニメ映画の背景美術を紹介した画集の翻訳(シュテファン・リーケルス『アニメ建築 傑作背景美術のプロセス』和田侑子訳、グラフィック社、2021年)が出ましたが、そこでも押井守の二本のパトレイバー映画は大きく扱われ、美術スタッフが撮影したロケハン写真まで掲載されています(第2作ではヘリコプターによるロケハンが敢行されました)。

新海誠は、アニメ制作の道に入るにあたって「手法と発想」の次元で『パトレイバー2 the Movie』から大きな影響を受けており、「レイアウトや風景だ

けで見せたり、動かさずに 30 秒の長台詞にするみたいな点で、『最低限の物語さえあれば、アニメっぽい映像ができるかも』と、「アニメ・特撮研究家の氷川竜介氏に語ったそうです（氷川竜介「日本製アニメーションの特徴と新海誠作品」『新海誠展 「ほしのこえ」から「君の名は。」まで』美術出版社、2017 年）。ちなみに温暖化による東京湾の海面上昇は、すでに『機動警察パトレイバー 劇場版』で語られていました。

大友克洋の『AKIRA』（1988 年）の場合、アキラという少年の桁外れの超能力によって壊滅した東京の廃墟と、その後、東京湾を島状に埋め立てて建設された「ネオ東京」が主要舞台となります。だから、現在の東京がリアルに再現されるというのは非常に異なっている。ただし、東京の歴史が深く踏まえられているのです。2020 年秋、国立新美術館で日本の漫画・アニメ・ゲーム・特撮についての画期的な展示がありました。そのゲストキュレーターを務めた森川嘉一郎氏は、図録のなかで『AKIRA』の本質を見事に述べています。

作中では、核爆発級の破壊を被ったのちに、復興の最終段階にある 2019 年の「ネオ東京」が舞台として描かれる。翌年に第二次東京オリンピックを控え、巨大スタジアムが建設中であるという点が、図らずも予言性を持つこととなった。物語では、人体実験を施された男児が神のような超能力を宿したことで旧東京が破壊されていたことが明らかにされるとともに、男児の復活によって再度東京が破壊され、復興が振り出しに戻される。

『AKIRA』は東京の近未来を舞台にしつつ、むしろ高度経済成長のただ中にあった近過去の東京が、破壊をはさむことで、未来に実現されている。それにより、震災や大火による破壊とそれに続く復興の繰り返しによって築かれてきた、東京という都市そのものの歴史が、物語の構造にかたどられている。加えて特徴的なのは、破壊の光景が作品のクライマックスを構成するスペクタクルとして、崇高に描き出されていることである。

（森川嘉一郎「キャラクターvs. 都市：虚構×現実」

『MANGA 都市 TOKYO ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮 2020』国立新美術館、2020 年）

『AKIRA』は近未来 SF ですが、その東京の近未来像はメビウスの輪のように東京の戦後史の一種の反復となっている。しかも、繰り返される都市崩壊のイメージの底に、東京大空襲ばかりでなく関東大震災が潜んでいるというのです。

ちなみに宮崎駿は、2013 年の作品になりますが『風立ちぬ』で関東大震災を描いています[図 2]。地震が発生する直前、海や郊外の田園まで入れこんだ東京全体の大鳥瞰ショットがインサートされます。凄いことに、そこで海の側からの波紋が大地にまで伝わる様子が示される。また、地上の視点からのロングショットでは、下町の瓦屋根の町屋群がまるでメキシカンウェーブのように波打っている。関東大震災の表現という次元で、これは映画史上画期的なんじゃないかと思います。実写映画では表現が非常に難しく、関東大震災はろくに表現されていないはずですが。例えば『帝都物語』（1988 年）に地震が起きる場面が出てきますが、演技とカメラの揺らすことで登場人物の身のまわりが震動しているように見せたり、ミニチュアの浅草十二階がポキッと折れることで地震の強さを示したりしているだけです。それに対し、『風立ちぬ』では、巨視的な視点から主人公の視点にいたるまで、さまざまなスケージングで関東大震災という出来事が表現されています。



[図 2] 『風立ちぬ』

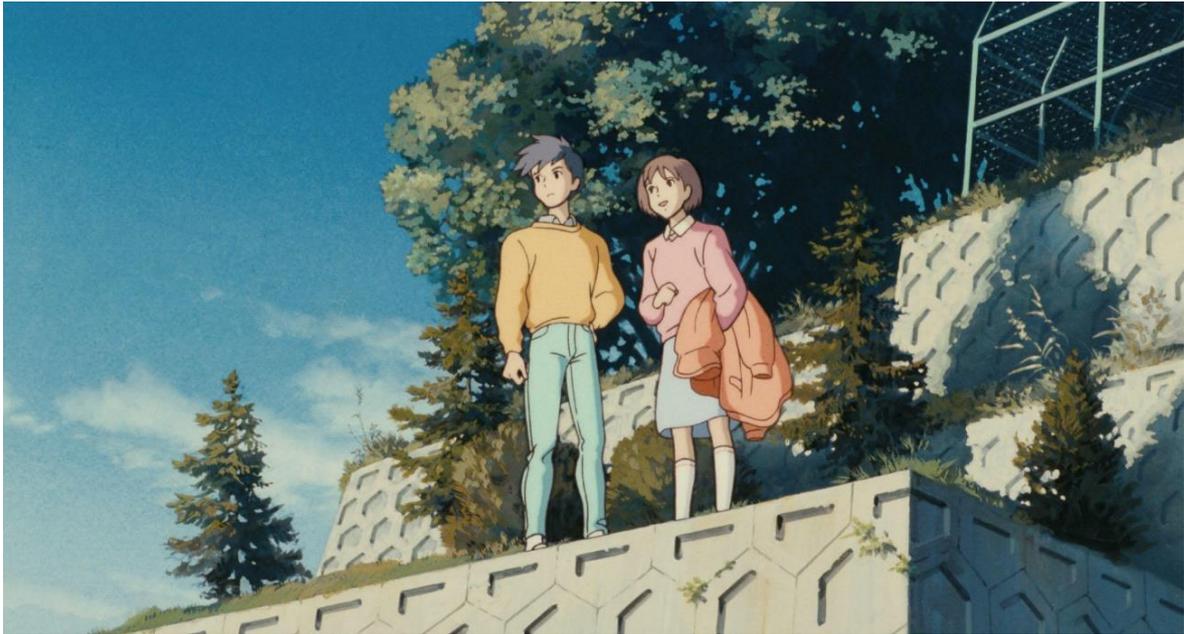
(提供：スタジオジブリ <https://www.ghibli.jp/info/013409/>)

## 4 アニメにおける東京西郊

ここまでもっぱら都心部の表象を概観してきましたが、もうひとつ重要なのは、東京の郊外の表象です。とくに西の郊外がアニメ作品にはよく出てくるんです。先ほど押井守が武蔵小金井のスタジオへ通勤する道すがらの風景を作品に取り入れたことや、宮崎駿が中野のスタジオの近辺を作品に取り入れたことを紹介しましたが、日本のアニメ制作会社のほとんどは東京西郊外に帯状に連なっています。コンテンツツーリズム研究の半澤誠司はその調査をし、下請け会社も含めると400を超えるアニメ制作会社の80パーセント以上が東京都内にあり、しかも西武池袋線、西武新宿線、中央線沿線に分布していることや、その産業集積の仕組みを明らかにしています（半澤誠司『コンテンツ産業とイノベーション テレビ・アニメ・ゲーム産業の集積』勁草書房、2016年、108-121頁）。このことと関連してアニメは東京西郊の風景をよく取り上げているわけです。

歴史的事情としましては、現在のほとんどのアニメ制作会社の源となった東映動画（現・東映アニメーション）が、1956年に練馬区大泉に設立されたことがあります。それ以降、東映動画から分離したスタッフによる新制作会社や東映動画の下請け会社が、またそこからさらに分離した会社や下請けの下請けが、郊外開発と関連しながら線路や街道に沿って西へ西へと広がっていったのです。このことは一昨年（2019年12月17日）NHK総合で放映された「東京ミラクル 第3集・最強商品 アニメ」でも紹介されていました。

高畑勲・宮崎駿もこの動向のなかで仕事をしてきています。彼らはまず大泉の東映動画の社員としてスタートしました。それから代々木のAプロダクション（現・シンエイ動画）へ移籍し、次に阿佐ヶ谷から多摩市和田へ移転することになるズイヨー映像へ移籍し、和田でその制作部門が独立した日本アニメーションのメンバーとなりました。そして彼らは1981年、先ほど言及した黄桜の広告塔の近くに位置した中野のテレコム・アニメーションフィルムへ移籍したのち、1985年にスタジオジブリを設立します。当初スタジオジブリは吉祥寺の貸しビル内にあり、1992年に小金井に新築された自社ビルに移転します。所沢の狭山丘陵をモデル地にした宮崎駿の『となりのトトロ』（1988



〔図3〕 『耳をすませば』

(提供：スタジオジブリ <https://www.ghibli.jp/info/013409/>)

年)、南大沢を中心に多摩ニュータウンの開発を取り上げた高畑勲の『平成狸合戦ぽんぽこ』(1994年)、聖蹟桜ヶ丘周辺をモデルにした近藤喜文・宮崎駿の『耳をすませば』(1995年)[図3]などを通し、スタジオジブリは東京西郊の開発史を批評的に題材とした映画を制作しています。この問題はあとで赤坂憲雄先生が詳しく論じられると思いますので、ここではスルーしますが、ジブリアニメにこうしたテーマ系が見られることには、西郊のアニメスタジオを転々としながらその一帯の変化をつぶさに見てきた高畑・宮崎らの経験が深くかかわっているに違いありません。例えば、ズイヨー映像および日本アニメーションのスタジオの最寄り駅は京王線聖蹟桜ヶ丘駅でして、そのことが、聖蹟桜ヶ丘周辺が『耳をすませば』のモデル地となったり、高畑勲が多摩ニュータウン開発を扱ったりした理由のひとつだといわれています。

## 5 アニメ・特撮・実写の急接近

さて、講演タイトルに含まれている「特撮」というテーマについて、まだ語っていません。僕は特撮映画についてさほど詳しくありませんので具体的な話しは安智史先生に譲りますが、映画における東京表象を論じるうえで、アニメ

メ映画とともにキワモノ視されてきた特撮映画のことは欠かせないと思っています。また日本の特撮映画はアニメに大きな影響を与えてきたとも思っているのです。

50年代以降、おもに東京を舞台に怪獣が登場する特撮映画がシリーズとして展開していきました。そこではミニチュアセットや合成、その他トリックを駆使することによって、狭義の実写映画では描きにくい都心部を自由に表象するばかりか、それが破壊されるというスペクタクルを提示することができました。こうした点で、そもそも特撮にはアニメと似た部分があるといえます。また日本の特撮映画のミニチュアセットのユニークな特徴は、高い再現度でしょう。特撮の美術関係者は、綿密に東京やその郊外を調査したうえでミニチュアを作製していました。そして同時に、現実の風景を再現するにとどまらず、怪獣によるその破壊というフィクショナルな飛躍を行った。そのことを通じて特撮映画は、東京を大きなスケール、大きなビジョンで捉えている。ほとんど神話的な想像力をもって東京を捉えなおしているといえます。これは90年代以降のアニメ作品と重なる部分です。

ただし、着ぐるみの怪獣とミニチュアセットによる特撮映画も、セット中心だった実写映画と同じように、撮影所システムの凋落とともにだんだん衰退していきました。そうした衰退の末期にあたる1988年／昭和63年、もう昭和の終わりのバブル絶頂期に、超大作『帝都物語』が公開されました。監督は、60年代後半、円谷プロの『ウルトラマン』『ウルトラセブン』シリーズの個性的演出で知られるようになった実相寺昭雄。原作は、ご存知のように荒俣宏の長編小説。配給は、かつて『ゴジラ』（1954年）や『モスラ』（1961年）を制作した東宝です。大怪獣こそ登場しませんが、さまざまな式神が登場しており、豪華なセットと特撮技術を援用しながら、平将門の怨霊が封じ込められた地としての帝都東京の歴史を、明治末から関東大震災を経て昭和初期まで物語っている。一本の映画の出来具合にはクエスチョンな面もありますが、とにかくたいへんな野心的な東京映画です。反時代的に、銀座四丁目から新橋にかけての銀座通りの巨大オープンセット（美術監督・木村威夫）を三億円かけて昭島につくり、3000人ものエキストラを歩かせているくらいです。

ところで、この映画のスタッフには私たちにとって興味深い人物が参加しています。「イメージデザイン」の<sup>むくおたかむら</sup>椋尾 篁と「コンテ作画」の<sup>ひぐちしんじ</sup>樋口 真嗣です。椋尾は、高畑勲の『母をたずねて三千里』や『ゼロ弾きのゴーシュ』の仕事で有名な、アニメの美術監督です。樋口は1980年代から庵野秀明と密接な関係にあり、ゼロ年代の特撮映画でキーパーソンとなる人物です。

そもそも、宮崎駿、押井守、大友克洋、庵野秀明といった80年代に頭角を現した大物アニメ監督たちの作品には、特撮映画的なものが非常に濃厚に認められます。「さらば愛しきルパンよ」もその典型でしょう。細かいことといえば、広告塔という共通のトポスを挙げることもできます。かつての東京には巨大な広告塔がビルの上にたくさん建っていましたね。安全性や景観上の問題からか、気づくといつのまにか激減していますが。怪獣映画ではよく広告塔がランドマーク的に登場し、破壊されたりしていました。『さらば愛しきルパンよ』ではそうした広告塔の下が、ルパンや次元に扮した悪者一味の隠れ家になっているわけです。また新宿のシークエンスでは、ロボットによる攻撃のせいで大きな広告塔がビルから落下しています。また『AKIRA』でも、比較的はじめのシークエンスで、老人の容貌をした超能力少年が超能力を発揮して広告塔を落下させるという場面があります。

さらにゼロ年代以降、特撮とアニメの関係という観点からとても重要だと思われる出来事は、CGの浸透でしょう。CGの浸透はハリウッドでは90年代に生じましたが、日本で10年くらい遅れて生じました。実写のなかでの部分的使用が盛んになり、アニメでもデジタル化がさまざまな局面で進行しました。その結果、特撮怪獣映画では着ぐるみとミニチュアセットの使用の衰退が加速し、アニメではセル・アニメーションが消えていきました。ただし、そこにはデジタルの次元でミニチュアセットやセル・アニメーションが生まれ変わっている、という側面もあるでしょう。アニメに関していえば、ディズニーがきっぱりセル・アニメーションをやめて3DCGアニメーションへ移行したのに対し、日本ではCGを利用しながらセル・アニメーションのテイストをあえて残すという、2DCGアニメが主流になりました。新海誠はアニメ制作会社に入って修行して監督になるという既存のコースをたどらないで、自分でパソコンを操作して自主制作でアニメを演出し、公開にこぎつけた世代です。つま

り人物の動画も背景画も全部自分で描いてしまうというところからスタートした。その後、彼もアニメ制作会社に支えられて長編を創作していますが、ここでも絵コンテをコンピューターで描いています。彼の美術スタッフも一見手描き調の背景画をCGで描き、そこにさまざまなVFXをほどこすことで、手描きでは難しい光線や雲の表情などを精緻に表現しています。

こうしたCGの浸透によって、現在、実写、アニメ、特撮といった区別は揺らぎつつあると思われます。これら三領域が以前より非常に接近してきている状況になっている。具体例として、とりあえず以下のような映画を挙げておきます。

2001年	押井守	『Avalon』
2005年	山崎貴	『ALLWAYS 三丁目の夕日』
2007年	山崎貴	『ALLWAYS 続・三丁目の夕日』
	大友克洋	『蟲師』
2012年	樋口真嗣 脚本：庵野秀明	『巨神兵東京に現る』
	樋口真嗣 犬童一心と共同	『のぼうの城』
2014年	山崎貴 八木竜一と共同監督	『STAND BY ME ドラえもん』
2016年	庵野秀明総監督/樋口真嗣監督・特技監督	『シン・ゴジラ』
2018年	樋口真嗣	『ひそねとまそたん』

『Avalon』はポーランド人俳優を使ってポーランドでロケ撮影された戦争映画ですが、アニメ調のVFXが多用されており、押井守は「アニメである」と自称しています。山崎貴の『ALLWAYS 三丁目の夕日』では、セットとミニチュアとCGを違和感なく組みあわせて、でき上がりつつある東京タワーを昭和30年代の下町の物語に取り込んでいます。その後、山崎貴は『STAND BY ME ドラ

えもん』のような 3DCG アニメにも進出しています。大友克洋は実写の『蟲師』を監督し、「蟲」と呼ばれる小さく半透明で空中を漂う神秘的な生き物の CG を、実写の映像に巧みに統合しています。とくに注目すべき作品は、特撮怪獣映画マニアとして有名な庵野秀明と、すでに言及しました樋口真嗣が監督した『シン・ゴジラ』です。実写の人物や東京の街並みと CG によるゴジラや街並みがシームレスに統合されたことによって、東京の多様なエリアを表現し、また着ぐるみとミニチュアの特撮怪獣映画にはないリアリティを獲得していますが、破壊される対象としてモニュメンタルでランドマーク的な建物だけでなく庶民的な通りが出てくるところには、往年の東宝特撮のテイストを感じます。ちなみにこの映画の終わり近くでゴジラが新兵器で攻撃される際、前線指揮所が置かれた科学技術館から東京駅方面を撮った全景ショットのなかに法政大学ボワソナード・タワーがはっきりと写っていますね。樋口真嗣は 2018 年には、特撮怪獣映画テイストが濃厚なテレビアニメシリーズ『ひそねとまそたん』という純粋なアニメ作品の総監督に就いています。

実写とアニメのあいだを行き来する美術監督が出てきたことも、注目すべき新傾向でしょう。例えば種田陽平。彼は 90 年代に岩井俊二の『スワロウテイル』（1996 年）の美術の仕事で有名になりましたが、その後、押井守の『イノセンス』（2004 年）のプロダクション・デザイナーや、スタジオジブリの米林宏昌『思い出のマーニー』（2014 年）の美術にも携わっています。また『言の葉の庭』や『君の名は。』の美術監督である丹治匠は、犬童一心・樋口真嗣共同監督の『のぼうの城』のイメージボードや、『シン・ゴジラ』のイメージボードを担当しています。そもそも彼は最初は実写の美術スタッフで、黒沢清の『CURE』（1997 年）や『カリスマ』（1999 年）の美術助手を務めました。

VFX に力を注ぐあまり映画が表面的なヴィジュアルに流れ、物語が重みに欠けるとか、構成や編集が拙いといったことは生じがちでしょうが、今後さらに映画がこの方向に進むことはもはや確実なので、そこから新たな優れた東京映画が創造されることを僕は期待していきたいと思います。



# 講演



# 特撮映画の東京

## 1950～60年代、東宝S F映画を中心に

安 智 史

法政大学は、第一作『ゴジラ』の原作者・香山滋（1904～1975年）の出身校（経済学部中退）です。『ゴジラ』の生みの親の出身大学で講演させていただくことを、光栄に思っております。

先ほどの岡村さんからのお話につながる話題から始めます。

### 1 特撮における都市破壊から、アニメにおける都市破壊への系譜

先ほど岡村さんから、押井守（1951年生まれ）は「ロケハン主義」という点で、高畑勲・宮崎駿を継いでいるというお話がありました。その押井監督の『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』（1984年）には、劇中、初代『ゴジラ』の場면을、緻密にアニメで再現したシーンが出てきます。

ポスト宮崎駿の代表的アニメ監督といえば、押井守と、庵野秀明（1960年生まれ）の二人ですね。庵野秀明は学生時代に自主制作の実写8ミリ『帰ってきたウルトラマン マットアロー1号発進命令』（1983年）を撮っています。押井、庵野の二人には、特撮ものと、宮崎駿に代表されるアニメ、その双方が創作の原点にあるということがうかがわれます。

また、押井守と『うる星やつら』TV版からずっとコンビを組んでいたシナリオの伊藤和典（1954年生まれ）は、のち「平成ガメラシリーズ」と呼ばれる怪獣映画3部作（1995～98年）のシナリオを担当します。

この「平成ガメラシリーズ」の監督の金子修介（1955年生まれ）も、押井守の東京学芸大学の直接の後輩で、やはり『うる星やつら』TVシリーズのシナリオを何本か担当しています。さらに金子監督は、のちに『ゴジラ・モスラ・

キングギドラ 大怪獣総攻撃』(2001年)を監督し、『ガメラ』と『ゴジラ』両方の監督となります。

また、庵野監督とよくコンビを組む樋口真嗣(1965年生まれ)。彼はアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』の主要スタッフの一人で、主人公碇シンジの名前のモデルですが、一方で彼は「平成ガメラシリーズ」で特撮監督を務めました。さらに庵野秀明総監督の『シン・ゴジラ』(2016年)では監督・特技監督を務めています。樋口氏は直接に、宮崎駿が「照樹務」(「テレコム」。当時宮崎が務めていたアニメ会社名)の匿名で監督した「さらば愛しきルパンよ」(1980年)からの強い影響を語っています<sup>(1)</sup>。

リアルな街の描き込みといい、あのエピソードは、あの画面を筆頭にアニメにさほど興味のなかった当時の私を興奮させるほど特撮的魅力にあふれていました。

ここで樋口氏が言及している「さらば愛しきルパンよ」の場面は、「国防軍」(が存在する世界なんですね)が、新宿中野方面の大ガード近辺で、市街戦を展開するシーンです。この、日常の東京に突然、戦車が現れて、渋滞する人々の車を踏みつぶし、ビルに向かって発砲するなど、突然日常が崩壊して市街戦が展開するさまをリアルに描くシーンは、その10年前、宮崎駿が原画を担当したアニメ『空飛ぶゆうれい船』(池田宏監督、1969年)ですでに描かれていた、宮崎駿のオブセッションのようなモチーフでもあります。

庵野秀明・樋口真嗣コンビは2012年に、東京都現代美術館で開催された『館長 庵野秀明 特撮博物館 ミニチュアで見ると昭和平成の技』展関連イベントとして、宮崎駿の『風の谷のナウシカ』に登場する巨神兵による都市破壊を描く、実写特撮短編『巨神兵東京に現わる』を、スタジオジブリ作品として制作します。

ここでは巨神兵が、日常の街に突如出現して、怪獣のように都市破壊を行うのですが、巨神兵が最初に飛来し、破壊するのは、中央線沿線の街です。「さ

(1) スタジオジブリ編『館長 庵野秀明 特撮博物館 ミニチュアで見ると昭和平成の技 別冊 巨神兵東京に現わる』パンフレット(日本テレビ、2012年)より。

らば愛しきルパンよ」の市街戦が、新宿から中野方面で展開していたことへのオマージュです。

このコンビが『巨神兵東京に現わる』の4年後に、今度は『シン・ゴジラ』を作り上げるわけで、現代都市を舞台とし、その破壊が描かれる特撮映画の原点に、かつての東宝特撮映画とともに、宮崎駿の影響があるということがよくわかります。

ちなみに、宮崎駿のロケハン主義の原点に高畑勲のロケハン主義があるというお話がありましたが、「さらば愛しきルパンよ」の翌年に公開された高畑勲監督の劇場アニメ『じゃりン子チエ』（1981年）、ここでは大阪の通天閣周辺が緻密に再現されていますが、この中でチエちゃんが母親と見に行く映画として、アニメ映画中に実写映画で挟み込まれているのが『ゴジラの息子』（福田純監督、1967年）なんですね。すでにゴジラ映画と高畑監督のコラボが実現していたわけです。特撮とスタジオジブリ系の監督との交差はかなり早くから見られると、ここからも言えるでしょう。

以上は、後半で触れるつもりだったのですが、先にお話させていただきました。

## 2 1950～60年代東京と怪獣たち

さて、私はアニメ映画における緻密な東京表象の先駆というべき特撮映画の東京、とくに、1950年代から60年代、日本映画の全盛期ですね、その時代の東宝SF映画、その全部はとてもお話しきれないので、代表的なものいくつかを選んでお話をさせていただきます。

アニメや特撮映画では現実の都市をモデルに、とても現実には起こりえない、ファンタスティックな出来事が起こる。そのことによって、その都市の特徴や歴史が浮かび上がる。ただ、特撮映画の場合は、そのファンタスティックな出来事が、『ゴジラ』に代表される怪獣による都市破壊スペクタクルに特化される傾向があります。

都市破壊というカタストロフが、観客にカタルシスを与える。それを基本として、全盛期の東宝SF映画、とくに怪獣映画は作られていた。したがって、

その時代の東京の、こういった場所が舞台に選ばれるか——つまり、破壊の対象になるか、ということですが——当然それは、都市破壊スペクタクルとして、見栄えのいい場所ということになる。そうすると、ある程度の高さのあるビルディングが並んでいる場所ということになるのですが、1960年代までは、戦前からある「百呎基準」が生きていました。地震対策として100尺——約31メートルより高い建築物は、国会議事堂（65.45メートル）のような少数の例外を除いては、存在しなかったわけです。

初代ゴジラの身長50メートルも、この百呎基準から割り出されてきました。50メートルならば、30メートルのビル街で上半身3分の1くらいが、ビル街の上に飛び出す。ちょうど見栄えのいい大きさになるということで、初代ゴジラの身長は設定されていたのですね。

ちなみに今のところ、日本版のゴジラで一番新しい『シン・ゴジラ』のゴジラの身長は120メートルです。日本の建築の高さが制限がなくなったから、怪獣の大きさにも制限がない。あるいは、ちょうど良い大きさというのがなくなった。

100呎基準が生きていた60年代までは、50メートル前後がちょうどいい。1966～67年にTV放映される初代『ウルトラマン』も40メートルという設定でした。ちなみに作中には、当時建造中の日本最初の超高層ビル・霞が関ビルが登場する回（「怪獣墓場」実相寺昭雄監督）もあります。

さて、この時代、破壊スペクタクルの舞台として見栄えのいい場所ということで、まず思い浮かぶのは、「一丁ロンドン」といわれた区画を含む、丸の内ビル街です。

先ほど岡村さんが話題にした映画『帝都物語』の監督・実相寺昭雄さんは、もともと初代『ウルトラマン』や『ウルトラセブン』の監督として、独特の演出と画面構成で人気のある方で、のち東京芸大教授になりますね。エッセイスト・小説家としても筆の立つ方で、晩年は、雑誌『東京人』の常連執筆者でした。

この実相寺監督が『ウルトラマンの東京』（1993年/2003年）という名著を残していて、「ビル街といえば、丸の内」という章があります。戦前生まれの自分たちには、ビル街といえば丸の内というイメージがあると。「だから、円

谷プロでも『ウルトラQ』以来、けっこう丸の内ロケというのは多かった、と思う」と書いていらっしやいます。

それに先立つ東宝特撮 SF 映画でも、丸の内のビル街を思わせるビル群が登場する作品は結構あります。『宇宙大戦争』（1959 年）、『世界大戦争』（松林宗恵監督 1961 年）、『妖星ゴラス』（1962 年）、『海底軍艦』（1963 年）、『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』（1966 年）、『怪獣総進撃』（1968 年）など。

ただ、ビル街全体を緻密に再現しているというものは、意外と丸の内の場合はありません。同じ東宝映画でも、サラリーマンものなら、主人公が丸の内のオフィス街に勤務しているという設定で、丸の内が日常的な舞台になるのですが、特撮 SF 映画の舞台は、サラリーマンものもとは完全に分かれていて、主人公たちも科学者や新聞記者、刑事などの場合が多く、主な舞台として、丸の内が登場するわけではない。

ですから、破壊の場面でだけ、丸の内を思わせるような、だいたい 30 メートル位のスカイラインの揃ったビル街のイメージが登場することはありますが、意外と丸の内は緻密には再現されていない。

私は今回、東京をミニチュアで緻密に再現した作品として、最初の『ゴジラ』（1954 年）、それに『モスラ』（1961 年）を中心に扱うつもりですが、両作品で描かれる東京の中心も、丸の内ではありません。しかし、かなり緻密に、それぞれの映画制作当時の東京の一面が、ミニチュアと合成によって、再現されています。

また、『ゴジラ』と『モスラ』の 2 つにおいても、描かれる東京のイメージがだいぶ違います。これは、舞台となる場所自体が違っていています。その違いについてはこれから申し上げますけれども、そもそも、画面そのものが異なっています。

1954 年の『ゴジラ』はモノクロ・スタンダード画面。これは、夜で、東京大空襲を思わせる惨劇性が強調される。

たいして、カラーでシネマスコープの『モスラ』においては、その夜空のホリゾントの、藍色が非常に美しいんですね。美しい夜空。『モスラ』はインファント島という南の島から来ますが、その、南国的な明るい夜空を背景に、都

市破壊が繰り返されます。そこには、あまり惨劇性はない。ものすごく大きなカイコがのすのす街を走っているいろいろな壊しているような、むしろファンタジー性が強調されるんですね。そういった、破壊の性質そのものの違いということが挙げられます。

なお、『ゴジラ』と『モスラ』の間には、やはり完成度の高い東宝怪獣映画として『空の大怪獣ラドン』（1956年）や『大怪獣バラン』（1958年）といった作品があります。

『ラドン』はカラー・スタンダード画面。福岡のミニチュアセットの緻密さは伝説となっています。すばらしい傑作です。ただ、九州が舞台なので、東京表象からは外れる。また、『大怪獣バラン』はモノクロシネマスコープですが、これは東宝SF映画のなかで唯一、防衛庁長官のセリフとして「帝都防衛の任務があります」と、直接に「帝都」防衛という言葉が出てくる、異色の怪獣映画です。

ほかの作品は、含意として、たとえばゴジラに戦没者の怨念が暗喩されているのではないかと。また、ゴジラはなぜ皇居を襲わないのか、といった問いが成立することから、今世紀になって『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』という映画が作られるに至るにせよ、それはあくまで1980年代以降、ゴジラ映画の歴史的再評価のなかで広まった読みです。1950～60年代当時にそれを明示するような、作中人物のセリフが直接あったり、あるいは、製作スタッフが制作当時に直接に、製作意図としてそのような含意をこめた、などと述べているものはないんです。

確認すると、香山滋の最初の原作（原案）と、原作者自身によるノヴェライズ版の小説『怪獣ゴジラ』——ゴジラのノヴェライズには、当時のラジオドラマ版シナリオを基とした『怪獣ゴジラ』（岩谷書店、1954年10月）と、『ゴジラ』『ゴジラの逆襲』の2作品を1冊にまとめた『ゴジラ 東京編 大阪編』（島村出版、1955年7月）の2種類があるんですが、映画公開（11月3日）に先立って刊行された『怪獣ゴジラ』のほう——には、たしかに「帝都」という言葉が使われていました。逆にいえば映画『ゴジラ』は、意識的にこの言葉を省いた（映画公開後刊行のノヴェライズ『ゴジラ 東京編 大阪編』もそれを踏襲した）ということでもあります。

そのような中で、『大怪獣バラン』のみに、直接に「帝都」すなわち天皇の都としての東京という言葉が明示され、その防衛が主張されている。すなわち帝都対東北の地方神・婆羅陀魏山神(バラダギサンシン)であるバランが対決、帝都に侵攻しようとするという図式が、明示されています。

ここでは羽田空港がクライマックスの舞台となっていて、「帝都」の近代文明を象徴する玄関口といえる場所で、古くからの東北の地方神、荒ぶる神であるバランと近代兵器の戦いが繰り広げられる。ここでバランは仕留められて、東京の大部分は襲われる以前で終わるのが『大怪獣バラン』です。

これは、羽田空港がちょうど、進駐軍から全面返還された年でした。先ほど岡村さんが、アニメや特撮映画では、様々な未来や過去とのかかわり、あるいは異界や自然とのかかわり、そういったもののなかでダイナミックな東京表象が展開すると指摘なさいました。『大怪獣バラン』は、近代文明を象徴する空の玄関口、日本に全面返還されたばかりの羽田空港で、古来の東北の荒ぶる神が仕留められる物語、というところに、強い寓意性がうかがわれ、注目すべき作品だと思います。ただ残念ながら、本格的な東京都心部の破壊には至らずに終わった、という作品ですね。

### 3 『ゴジラ』1954年の東京表象

ではこれから、1950～60年代の東宝怪獣映画の第1作に当たる『ゴジラ』の東京表象について詳しく見ていきたいと思います。その場合、まず、当時の東京のどういう建築が破壊の対象として選ばれているか、というのが、大変興味深いんですね。

ここには主に、3つの条件があると言えらると思います。1つは、当時の東京を代表するといえる建築であること。また、このことと、部分的には定義が重なるんですが、2つには、そういった建築のなかでも、関東大震災後に建築され、東京大空襲を生きのびた建築であること。3つめに、当時の東京の、観光名所といえる場所であること。これは当時の大衆娯楽の王さまである映画においては、日本中の人々が見る——最終的には世界中の人々が見たのですが——ということで、欠かせない要素だったと思います。そういった、3つの条

件が、ゴジラの中心的に襲撃する場所・建築として選ばれていると言えるわけです。

ここで例として、数寄屋橋を挙げてみました。『ゴジラ』に登場する数寄屋橋は、関東大震災後、1929年に架け替えられた石造りの二連アーチ橋です。これは『ゴジラ』の前の年1953年の映画『君の名は』（アニメではなく、松竹の実写映画のほう）で主人公たちが出会う、大切な舞台でした。ラジオドラマは1952年から始まっていますが、『ゴジラ』公開の頃にはちょうど、映画の舞台となることで観光名所化、今でいえば「聖地」化していたわけです。その上を、ゴジラがのっしのっしと歩いて壊すシーンが挿入される。

『君の名は』には、大規模な都市空襲の特撮シーンがありまして、「特殊技術」として、まだ松竹と東宝の二重契約の撮影技師だった円谷英二自身の名前が、弟子の川上景司とともにクレジットされています。つまり聖地化に一役買った本人が、翌年にはその破壊を描いたわけですね。

また、東京の人で『ゴジラ』を公開当時、小学生時代に見ていた証言として、フランス文学者で、シュルレアリスム研究の第一人者である巖谷國士氏のものがあります。巖谷氏はずっと高輪で生まれ育った方です。高輪は品川に近いですね。『ゴジラ』でゴジラは2度、いずれも夜の東京に上陸しますが、最初に上陸するのが品川です。その破壊が実写としか思えないほどだった。自分の近所が破壊されているという実感があつた、と述べています<sup>(2)</sup>。

ゴジラは一回目の襲撃では、品川だけで海に帰っていくんですが、2度目の襲撃においては、いよいよ東京の、当時の都心部を襲います。その破壊について、巖谷氏は、

ゴジラにもよくわかっている、というか、ちゃんと江戸・東京の表玄関から入って中心部をめざすのである。まだ焼跡の残る東京でも、破壊しがいのある大きめのビルの建ちはじめていた地区を選んでいるのは、さすがにゴジラである。

---

(2) 「芝区、品川駅とゴジラ」『東京人』（2015年6月号）。

また、ゴジラは背びれを白く発光させて、不思議な白熱光を吐き、東京を火の海にしていけます。

壊すだけでなく放射能の火を噴いて町を焼きつくすありさまに、東京大空襲のイメージが重なる。地理・歴史についてもゴジラの素養はなかなかのものだ。この映画が名作である所以はそんなところにもあるだろう。

つまり、スタッフたちの東京をめぐる素養・研究の上に『ゴジラ』が作られているということ、巖谷氏も指摘しているわけです。

さらに具体的に見ていこうと思います。野村宏平『ゴジラと東京 怪獣映画でたどる昭和の都市風景』（一迅社、2014年9月）という、『ゴジラ』に限らず、195, 60年代の東宝SF映画が舞台とした東京とその近郊を特定し、その場所の歴史などを探る、とても良い本があります。そこでの指摘を紹介します。

さきほどの巖谷さんに限らず、『ゴジラ』を見る人は皆、夜の東京を火の海にするゴジラに、その9年前の東京大空襲を意識させられます。ただ、一部の方から、1945年3月10日から11日の東京大空襲時のB29の空襲コースをなぞっているのではないか、という説も現れたことがあるんですね。

それに関しては違うだろう、ということ、野村氏は指摘しています<sup>(3)</sup>。

ゴジラのたどったルートに関しては、空襲をなぞったものとはいいがたい。〔中略〕ゴジラの陸上ルートは十五区時代の旧・東京市の範囲に収まっており、そこから一步も外に出ていないが（八ツ山橋がぎりぎり境界線上）、東京における空襲の範囲はそれよりもはるかに広がった。しかも、四五年三月十日の東京大空襲で初期段階に攻撃され、とりわけ被害が大きかった隅田川東側の深川区と城東区（現在の江東区）、本所区（現・墨田区）には、ゴジラはまったく手をつけていないのである（隅田川沿岸部はゴジラの被害を受けた可能性もあるが）。

---

(3)野村宏平『ゴジラと東京 怪獣映画でたどる昭和の都市風景』（一迅社、2014年9月）。

とくに城東区と本所区は、木造建築が密集していて、大火災で数万人の死者が出る。これは関東大震災の時もそうです。いわゆる墨東、隅田川の東側が、関東大震災と、東京大空襲で、一番被害が大きかった。しかし、そこにはゴジラは手を付けていないのですね。

ではなぜゴジラが、東京大空襲で一番被害の大きかった墨東地域に手をつけなかったのか。野村氏は以下のように指摘しています。

なぜ、ゴジラがそのエリアを襲わなかったかといえば、理由は簡単。めぼしい建築物がなかったからだ。

(中略)

簡単にいってしまえば、ゴジラのルートは、当時の典型的な「お上りさん」コースなのである。

野村氏は、当時のはとバスのコースこそが、ゴジラのルートのモデルに近いと指摘しています。ゴジラは品川から上陸しますが、当時品川には、はとバスの車庫もあったそうです。

そこまでいくといささかこじつけめいている気もするが、ゴジラがたどったのが、当時の東京名所だったことは明白である。「はとバス」草創期の乗客は銀座のネオンを見て、その復興に感激したというのが、随所にネオンが挿入されるこの映画も、それと同様の役割をはたしていたのではないだろうか。

と指摘しています。これはたしかに当たっていて、とくに「随所にネオンが挿入される」というのは大切な指摘だと思います。

#### 4 東京表象における歴史の重層性と、怪獣の神話性

ここで、『ゴジラ』からのスクリーンショットをちょっとご紹介します。

たとえばこれは、主人公の宝田明と河内桃子が、夏の夜、縁側でくつろいでいるシーンです。

ゴジラに備えて、空襲の情報のように、ラジオからゴジラ情報が流れている。そうして、遠くのサーチライトが街の上空を照らしていますね。ゴジラは海から来ますから、サーチライトで空を警戒しているのはおかしいはずですが、けれど非常になまなましい。これは『ゴジラ』の製作スタッフが、直接に、東京の空襲を戦後 9 年目の観客に思い出させる演出を、わざわざしているということですね。

また、これは、ゴジラ襲撃に備える大掛かりな住民避難のシーンです。ここでも画面の隅に、鉄兜を背負って拡声器で避難民に呼び掛けている、まさに戦争中の警防団員を思わせる人が映っています。

9 年前の東京大空襲を、観客に意識させる演出が本当に分かりやすい。ところが一方で、ゴジラが襲撃しているさなかでも、街のネオンや灯りは、そのままついているんですね。灯火管制は行われていない。

「随所にネオンが挿入されるこの映画」と野村氏は指摘していますが、ゴジラが街を破壊するさなかでも、岡村さんも先ほど触れました街の沢山の広告塔、そのネオンサインは、背景は火の海でゴジラが歩いているなかでも点いたままです。球形の銀座の「森永チョコレート」の広告塔のネオンサイン。これはタイアップなのでなおさらですが、その近くの星型のフォルムが印象的な、当時のナショナルテレビのネオン広告塔——これも岡村さんお話にも出た、川島雄三の『銀座二十四帖』（1955 年）のクライマックスで印象的に登場しています——も、とても印象的に映っていますね。

そうして、街の灯り、窓々の灯りもそのままついている。これも印象的な、銀座鈴らん通りの夜。ゴジラが迫ってきているので人通りは途絶えてしまっていて、けれどもネオンサインや街の灯りだけは、無人の通りに煌々と点いたままです。監督の本多猪四郎の回想によれば、これはロケ撮影で、映画撮影のためにネオンや街の明かりを煌々とつけてもらったそうです<sup>(4)</sup>。

---

(4) 『東宝 S F 特撮映画シリーズ VOL. 3 ゴジラ／ゴジラの逆襲／キングコング対ゴジラ』（東宝出版事業室、1985 年）、232 - 3 頁参照。

ですからゴジラの東京襲撃は、一方で東京大空襲のイメージを巧みに引用しながら、一方で灯火管制は行われていない。戦後9年たって、ようやくここまで復興したという街の灯り、ネオンサインの映像が、ゴジラの襲撃する東京に重ね合わされる。それが実は、第1作『ゴジラ』の襲撃する東京の特徴なんですね。東京大空襲を思わせるけれども、同時に戦後9年間の復興イメージが重なっているわけです。

ちなみに、これも印象的なシーンで、ゴジラが新橋から銀座に侵入しようというとき、ビル街の後ろからぬっと首を出して咆哮する。すると、手前のビルのなかの人びとがなんだなんだとカーテンを開けて窓の外を見る見事な合成シーンがあります。こんなにたくさんの人が避難もせずに街中の日常生活を続けている、戦後9年たって平和な日常の中にゴジラが不意に侵入する、印象的なシーンです。

けれど考えてみると、その前に、本当にたくさんの人びとが地域ぐるみで避難しているシーンがありました。東京湾岸一帯の人びとだけの完全退避命令なので、新橋くらい離れた人々には無関係だったのでしょうか。それにしては、その前に「また疎開先を考えなきゃいけないか」と電車のなかの人びとが会話しているシーンもありましたね。それなのに実際のゴジラ襲撃の際には誰も避難や疎開をしていないような印象です。これは戦後9年たって、ようやく復興した、平和な東京にふいにゴジラが現れた、という印象を強める意図があったのでしょう。そういう演出がなされているわけです。

それともう1冊。これも良い本です。小野俊太郎氏の『ゴジラの世界史』(彩流社、2014年5月)。これがやはり「モダンの象徴を破壊するゴジラ」の項目で、どういう建築をゴジラは破壊の中心として狙ったか、ということ論じています。そこに以下のような指摘があります<sup>(5)</sup>。

近代遺産ともいえる多くの建物や施設が意図的に選ばれた。古くからの社寺や城郭ではなく、維新後の建築が破壊しがたいもあつたわけだ。

---

(5)小野俊太郎氏の『ゴジラの世界史』(彩流社、2014年5月)。

つまりあくまで明治以降の近代建築ということなのですが、そのなかでも特に、

第二回目に芝浦岸壁に上陸したあとで破壊された主なものは「松坂屋デパート銀座店」、「服部時計店」、「日本劇場」、「国会議事堂」、「テレビ塔」、「勝鬨橋」である。どれもが一九二三年の関東大震災後に建てられ、その後の空襲を生き延びたモダニズムを象徴する建造物というだけでなく、文化的な意味合いをもっている。

と指摘しています。ちょっと筆が滑って、平河町の「テレビ塔」（東京タワーと誤解する方もいるようですが、当時はまだありません）だけは戦後、TVの本放送が始まった1953年、『ゴジラ』公開の前年に完成したばかりでした。それ以外は実際、関東大震災の後建てられた、関東大震災からの東京の復興を象徴するようなモダン建築なんですね。ここに、先ほど例としてお話しした「数寄屋橋」も加えられると思います。

関東大震災からの東京の復興を象徴し、かつ、東京大空襲を生きのびた建築。それだけ、ある意味で「生命力」のある近代建築。それをゴジラが壊して見せた、というわけですね。

つまり、ゴジラは映画中では東京を壊しています。しかし観客は、実際には、戦後9年間の復興のイメージを重ねたはずだ、と。さらに小野さんから引用しますと、

一方的に荒廃していくのではなくて、たくましく復興する自信があるからこそ、『ゴジラ』のような「惨劇映画」や「災厄映画」が成立する。一方で過去の忌まわしい記憶を想起しながらも、ゴジラが破壊する様子を安心して見られるのはそのせいなのだ。

これもその通りだと思います。ただ、この指摘に一点、付け加えさせていただきますと、「惨劇映画」や「災厄映画」といっても、それはあくまで「怪獣映画」であり、一般の「惨劇映画」「災厄映画」とは、区別しておいた方が良

いのではないか、ということです。つまり災厄をもたらすものが、地震や、戦争や、台風などのように現実には起こり得るものではない。あくまで「怪獣」という、想像上の存在による破壊である必要があったのではないか。

「怪獣」というものが、いかに特異な、かつ、戦後の日本に必然的なキャラクターだったか、ということですね。地震でも台風でも戦災でもない。そういった現実には起こりうる天災や人災を連想させつつも、現実には、絶対にこんな存在は……身長 50 メートルで“小さく前に倣え”みたいな姿勢で直立し、背中が光って口から火を吐く。そんなオバケトカゲがいつ東京を襲うかもしれないのに、それを娯楽としていたずらに人びとの不安を煽る映画を作るとはけしからん!! と怒る人はいませんね。これが戦争とか、地震などならば、不謹慎だと怒り出す人はいるかもしれません。しかし、これは怪獣ですから。

もちろん第 1 作のゴジラは大変怖い。また、先ほど申した通り 1980 年代以降、ゴジラは戦死者の怨念の象徴という読み方も、川本三郎や、こちらの赤坂憲雄先生の論などが先駆となって一般化しました。でも、一方でかわいいんですね。実際に映画を見るとやはり。

映画中のゴジラは、実際には、人が入るぬいぐるみ——1990 年代からか「着ぐるみ」という呼称が一般化しましたが、『ゴジラ』制作当時のスタッフから、1970 年代に子どもであった私たちの世代くらいまではそのような言い方はなく、あくまで「ぬいぐるみ」でした——や、部分アップの時なんかは、手を入れて操作する人形（ギニョール）によって作られています。恐怖を掻き立てる演出を施されつつも、それがぬいぐるみや人形によって作られているということによって、不思議なかわいらしさをもたらしている。

第 1 作『ゴジラ』は映画としては徹底してシリアスに作られ、ゴジラは闇そのものの象徴のように、モノクロ・スタンダード画面の夜の東京を焼き払います。ところが一方で、場面によっては愛嬌すら感じさせる。その二重性ですね。その二重性によって、ゴジラに代表される怪獣たちによる破壊は、むしろ各地から、自分たちのところでも怪獣を暴れさせてくれ、壊してくれ、という要請が来るようになる。怪獣たちは大衆に愛されるキャラクターになっていくわけです。

この『ゴジラ』の続編の『ゴジラの逆襲』（小田基義監督）が早くも半年後に作られます。今度は大阪を、大阪城ごと——大阪城は近代のコンクリート建築ですね——破壊しつくします。これは大阪の映画館興行主のほうから、ぜひこっちのほうで暴れさせてくれということだったわけです。つまり、怪獣に襲われた方がめでたい。襲われた土地のほうが現実には発展する、くらいの感じなのです。それはそれで、話題性を持つ、映画として見栄えのある、話題になりそうな場所だからこそ、怪獣がわざわざ現れるわけですから。

戦後9年目に生まれた、地震でも戦争でも台風でもない、「怪獣」という、巨大な災厄をもたらしつつ、めでたさをもたらすという存在の、日本文化の中のいわば、神話的な独自性があると言えらると思います。実際、ゴジラは映画中ではもともと、大戸島の伝説の荒ぶる神でもあるわけです<sup>(6)</sup>。

ちなみに、『ゴジラ』の戦前からの連続性ということで補足しますと、私は1942年に亡くなった詩人・萩原朔太郎を研究しています。この朔太郎が、銀座松坂屋を舞台に「虎」という詩を書いています<sup>(7)</sup>。その20年後の『ゴジラ』には、松坂屋の屋上庭園の向こう側から、手前の松坂屋屋上の鳥小屋にむかって咆哮する、印象的な場面が登場します。その鳥小屋のあたりに、かつて戦前、屋上動物園があつて、萩原朔太郎が虎をうたった場所なんですね。

朔太郎の「虎」は、関東大震災から復興して10年、その悲惨な出来事を忘れたかのように、当時のモダン文化、都市モダニズムの消費文化ですね。それにおぼれ浮かれる人々への怒りを、

杳として眺望すれば  
街路を這ひ行く蛆蟲ども  
生きたる食餌を暗鬱にせり。

萩原朔太郎「虎」（末尾に「一銀座松坂屋の屋上にて一」と付記）より

(6)講演の後の質疑応答で、宮田登『妖怪の民俗学』（岩波書店、1985年）の指摘した、江戸安政の大地震後に流行した鯰絵の巨大ナマズとゴジラとの共通性が話題となりました。巨大ナマズも災厄をもたらしつつ、その後の復興をもたらす両義的存在として描かれています。また、近世の巨大ナマズの先駆は中世、日本の地下に潜む巨大な龍であったという指摘が、岡村さんも言及した黒田日出男『龍の棲む日本』（岩波書店、2003年）で行われており、この点でも龍＝ゴジラを連想させます。

(7)雑誌『生理』I、1933年に発表。詩集『氷島』（第一書房、1934年）に収録。

と、都市消費社会のなかに閉じ込められて、見世物にされている虎の怒りに託して、詩にしました。その20年後に、同じ檻の向こう側でゴジラが吠えている。今度はかつての虎がゴジラにメタモルフォーゼして、太平洋戦時下に死んでいった人たちの怨念を込めて、戦後の繁栄に浮かれる人たちに怒っているようにも見える。

やはりここでも二重写しになるんですね。関東大震災の後の復興に浮かれる人たちと、戦災のあとの復興に浮かれようとする人たちと、それぞれに向かって群座松坂屋の屋上から虎／ゴジラが怒って咆哮する。そのイメージが重なる。

大震災と大空襲という2つのカタストロフを経た近代東京というものの歴史性、連続性が、『ゴジラ』には濃厚に影を落としている。そのことが朔太郎の詩篇を参照すると、より明確になると思います。

それともう一つ。先ほど野村宏平氏が想定するゴジラの東京ルートを参照しましたが、それとは別に、小野俊太郎氏の想定するルートもありまして、両者だいぶ違うんですね。

野村氏の想定ですと、ゴジラは皇居の周辺をぐるりと回るようにして、上野から浅草方面に向かっていきます。いまオンライン中継している場所（法政大学九段校舎別館）のすぐ近く、靖国神社のすぐ横も通っています。

たいして、小野氏の想定ですと、当時テレビ塔があった平河町で、テレビ塔を壊した後、くるっとUターンして、いったん銀座尾張町（と映画中では呼称しています）、つまり4丁目まで戻った後で、上野浅草方面に直進しています。

野村氏のほうは、皇居の周りをぐるりと回って、上野、浅草方面に向かっていきます。靖国神社の横というのは「戦死者の怨念」という観点からも興味深いかもしれませんが。ただしそれは80年代以降に広まった読みですので、それを除いても、野村氏はゴジラのルートのモデルとして「ほとバスコース」を想定しますから、それをモデルとするとだいたいこういったコースで上野・浅草に向かうということになる。法政大学の横も通っているわけで、これは『ゴジラ』の原作者・香山滋が法政大学出身ということを考えても面白いかもしれません。

一方の小野氏の想定は、香山自身による『ゴジラ』のノヴェライズ版を参考にしているのかも知れません。というのは、先ほど紹介した2種のノヴェライズのいずれも、上野、浅草を襲っていないんですね。どちらの場合も、TV塔を壊した後、Uターンして勝鬨橋を壊して、そのまま海に帰ってしまいます。原作者自身によるノヴェライズに、上野、浅草が登場しないというのは意外なんですが、確認すると、「撮影台本決定稿」もそうなっています<sup>(8)</sup>。

しかし、実際の映画を見ると、TV塔を倒した後と、勝鬨橋を壊す間に、浅草周辺が炎上しているシーンや、TVのアナウンス「ついに大東京の中心を火の海と化したゴジラは、上野、浅草を抜け、隅田川を南下、海上に逃れる模様です」という台詞が挿入されています。ですから「撮影台本決定稿」よりもさらに後、本当に最後の最後の段階で、上野、浅草の襲撃を加えたんですね。

この違いは何なのか、ということがありますが、先ほどの野村氏の『ゴジラと東京』が、墨東地域には怪獣が壊して見栄えがするような建築物がなかった。はとバスの観光コースからも外れていた、と指摘していました。実は東京の東側の地域そのものに、東宝特撮SFはあまり好意的でないというか、魅力を感じていなかった、ということがあると思います。

これは一つには、東側は、悪く言えば東京でも、当時は下町というよりも「場末」的なイメージがあった。いわゆる赤線地帯も多いですね。東宝という映画会社のイメージカラー——「都会的」とよくいわれますが、その都会は場末の泥臭い都会ではなく、お洒落でスマートな都会です——にあまりそぐわない地域だったということもあるでしょう。

ただ、東京の東側といっても上野、浅草は、はとバスコースに入っていました。どちらも隅田川西側の観光地で、当時上野は東京の東の玄関口——上野駅は戦後浮浪者の巣となり、また、高度経済成長期には東北からの出稼ぎや集団就職など「田舎」と直結しているイメージがありました——で、はとバスコースの起点にもなっていました。それに浅草は戦前から一貫して、日本を代表する庶民的な興行地でしたから、映画製作の最後の最後の段階で加えたのかもしれない。

---

(8) 竹内博他編『ゴジラ 1954』（実業之日本社、1999年）に収録。

また、先ほど岡村さんより、現在のアニメスタジオが東京の西、武蔵野に多いというお話がありました。東宝の撮影スタジオも成城学園に近い、武蔵野です（1932年に、東宝の前身、ピー・シー・エル映画製作所として竣工）。スタジオの場所ということもあるでしょう。

## 5 “武蔵野怪獣、映画としての『モスラ』”

一方で、東宝特撮映画が、東宝スタジオもある東京の西、武蔵野を、強く意識しているということがよくわかる怪獣映画が『モスラ』（1961年）です。

赤坂先生が『武蔵野樹林』第6号（2021年3月）で「武蔵野妖怪」ということを荒俣宏との対談でおっしゃっていますね（対談「ダイダラボッチと武蔵野」）。モスラにはいわば「武蔵野怪獣」の面影があります。というのも、1960年代初め、都市近郊農村地帯としての武蔵野の最後の姿が、実は『モスラ』には描かれているんですね。

私たちはつい、モスラは南の島の怪獣という印象を持ってしまいがちですが、実際に東京に表れるときはどういう現れ方をするかというと……なぜか、南の島から海を渡ってやってきたはずのモスラの幼虫——これは本当に巨大なカイコですね——が、たぶん土の中を潜って、小河内ダムのダム湖の中からはちやっと、ダムを壊して現れます。

そして途中、これはセリフだけですが米軍横田基地を破壊して（関沢新一のシナリオの段階では、横田基地の滑走路の地下から出現するシーンがあります）、青梅街道沿いに、武蔵野から渋谷にやってくる。

渋谷は、赤坂先生の『武蔵野をよむ』（岩波書店、2018年）に詳しく書かれています。国木田独歩が「武蔵野」（初出タイトル「今の武蔵野」1898年）のもととなる日記（「欺かざるの記」）を書いた場所です。そういう意味では、近代における武蔵野趣味のはじまりの場所ですね。

その、武蔵野趣味の発見者である独歩の住んだ渋谷まで、多摩、福生、三鷹などを通してやってくるのがモスラの幼虫です。ここにはひょっとすると、モスラは巨大なカイコということで、繭・養蚕の地としての東京西郊（かつての

東京の主要養蚕地方は、北・南・西多摩郡)ということも、意識したのではないか、ということも考えられます。

この、巨大なカイコが田園を進んでくるという奇想の風景……独歩の「武蔵野」には、武蔵野を歩いていると、農家の庭先に出てしまうことがある。庭先に出てしまったら、そこで道を聴いて通りに出ればいい、という記述があります。まるで独歩が幼虫モスラにメタモルフォーゼして、茅葺屋根の農家の庭先にモスモスとやってきて、そのまま、トヨタのダットサンと、清涼飲料水のバヤリース・オレンジの、それぞれ巨大な広告看板の掲げられている表通りに出てくるような、そういう印象的な場面もあります。

この場面です。ミニチュアで精緻に再現された、街道沿いの巨大な看板。その向こうには茅葺の農家。送電用の鉄塔と、巨大な幼虫モスラがいます。

本当の田舎ではこんな巨大広告があっても見る人、そんな消費人口はないわけです。トヨタ自動車のダットサンにしろ、バヤリースオレンジにしろ、これらの巨大広告はあくまで、巨大な消費人口を控える東京近郊の農業地帯だから、街道筋を通る都心方面の人びとが見るだろうということで建てられている。そういった、当時の典型的な都市近郊型農村地帯の風景のなかに、突如巨大なカイコであるモスラが登場する。

もう一枚。こちらも、周りは武蔵野の田園が広がっているんですけども、東京周辺の運送業者が使うガソリンスタンドが農村部の街道沿いに建てられ、そこに幼虫モスラがのすのすとやってきて壊しています。

もう一つ、これも東京近郊、郊外の農村地帯を進む幼虫モスラのいる風景ということで、高架鉄線、鉄塔も目立っていますね。電力の大消費地である東京に向けての送電線です。それが武蔵野の田園地帯に張り巡らされていた。郊外と都心をめぐるライフラインとしての鉄塔が大きく映り込んでいるわけです。

このように、昼間の武蔵野の田園を進んだモスラは、それから夜の渋谷駅前を經由して、夜の東京タワーに繭を張ります。翌日、羽化すると今度はカイコではなく、美しいアゲハチョウのような大きな羽を広げて、ニューカークシティ（ニューヨークがモデル）に飛んでいきます。

ちなみに、『モスラ』の原作は、純文学畑の中村真一郎、福永武彦、堀田善衛の三人によるリレー小説「発光妖精とモスラ」（『別冊週刊朝日』1961年1

月号)です。うち、実際に巨大なカイコの姿で東京を襲うシーンは、堀田善衛が原作を担当している部分です。(余談ですがその堀田善衛を大へん尊敬していたのが宮崎駿ということで、モスラの姿が『風の谷のナウシカ』の王蟲の原型になったことはまず間違いありません。)堀田善衛の原作では、繭を張るのは東京タワーではなくて国会議事堂です。堀田善衛の原作には「最近この国ではロシリカ国と軍事同盟が結ばれ、この条約問題をめぐって国会の内外に多大の紛乱がまきおこされ」とあります。前の年に安保闘争の国会デモが一番盛り上がった直後だった。それが原作では強く意識されているわけです。

東京タワーへの改編の理由として、あまり政治的主張を正面に出さないということもあるのですが、それ以上に視覚的要素があります。

原作小説では、はじめ鎌倉に表れていったん海に戻り、つぎは上陸地点は明記されていないのですが、京浜国道沿いに都心に向かっていきます。この、東京周辺の海からというのは第1作『ゴジラ』や『大怪獣バラン』と類似のルートになる。また、国会議事堂の破壊シーンも『ゴジラ』にすでに登場しています。

別のルートを描き、『ゴジラ』当時に存在しなかった、新たな観光名所＝破壊のターゲットに至る、ということで、東京タワー(1958年竣工)に向かうという改変が行われたのではないか。これは『ゴジラの世界史』の小野俊太郎氏が、『モスラの世界史』(講談社、2007年)という、これも良い本を書いていらっしゃる。そこでも唱えています。

武蔵野怪獣としてのモスラ、ということでさらに言いますと、成虫化したモスラは、今度はロシリカ国(原作のロシリカから改名)のニューカークシティという大都市に飛んで行って、最後にその郊外の飛行場で、ザ・ピーナッツ演じる双子の妖精と再会し、彼女たちを連れて南の島(インファント島)に帰っていきます。

その、モスラとザ・ピーナッツが再会するニューカークシティ郊外の飛行場、これは実際のロケ場所は、当時の米軍立川基地でした。つまり、ロケ場所地という点からみても武蔵野なんですね。『モスラ』はラストシーンも、東京の西の郊外、武蔵野で撮影されている。ほんとうに武蔵野怪獣だなあ、と思うわけです。

関連して、小野俊太郎氏の『モスラの精神史』は、軍事基地の場所としての東京西郊という側面も指摘しています。これは、戦後のオキュバイド・ジャパンの痕跡というだけではなくて、実は戦前からそうだ、戦前の旧日本軍の飛行場の時代からそうだった。モスラが襲う横田基地も、実際のロケが行われた立川基地も、戦前から陸軍の飛行場だったんだ、ということも小野氏は指摘しているんですね。

つまり、軍都としての東京です。軍都としての東京と、軍事基地の地としての武蔵野、これは戦前からそうだった。それが戦後、米軍基地にすり替わったという歴史も『モスラ』を通して見えてくる。

そう思って堀田善衛担当部分の原作を見直すと、こちらでは直接には武蔵野は登場しませんが、双子（原作では4人）の妖精を南の島から誘拐した悪徳興行師のネルソンは「羽田飛行場ではない、東京北郊の飛行場」からこっそりとロシリカに帰国するという一節も登場しています（映画では、変装して羽田空港から帰国に改変）。

さらに関連して言えば、幼虫モスラは渋谷の街を破壊しますが、画面に直接には登場しないけれども、当時、その近傍には、ワシントン・ハイツという巨大な、米兵とその家族向けの一つの街が存在していました。これは東京オリンピック——来週からのじゃなくて、1964年のオリンピックの際に、日本に返還されます。1961年の『モスラ』はその直前の時期ですね。

これも戦後になって突然米軍が日本の庶民から土地を奪って作ったわけじゃなくて、戦前は代々木の練兵場なんですね。やはり戦前から軍隊の土地であって、いまそれが国立代々木競技場、NHK放送センター、渋谷区役所になっている。NHK放送センター近くに、2・26事件で処刑された反乱軍青年将校たちの慰霊碑がありますが、そこに戦前は陸軍練兵場と陸軍刑務所があって、青年将校たちがそこで処刑されたわけです。

しかも、そのすぐ近くには、国木田独歩の住んだ、独歩住居跡の碑が慎ましくやかに建っています。ここでの1896年から翌年にかけての経験をもとに、独歩は「武蔵野」を書くことになります。

ということで、歴史重層的に、独歩住居地や、代々木練兵場が近傍に控えていた……と、そこまで『モスラ』制作者が直接に意識したかはわかりませんが、

武蔵野を横断して渋谷に至る、武蔵野怪獣としてのモスラとの関連を、私たちに考えさせるわけです。

一方で、怪獣たちが東京の東側をほとんど襲わないことには、やはり撮影所の場所の関係もあると思います。

先ほど東宝撮影所の話をしました。他の各映画会社のスタジオも、関東大震災後、東京の西側の、郊外に作られますね。

松竹は蒲田、そのあと大船。日活もはじめは墨東の向島にあったのが、関東大震災で壊滅して多摩川、それから調布に移転する。大映もそうですね。

東映に関しては、岡村さんより東映動画のお話がありましたが、アニメ製作以前から大泉撮影所があるわけです。

## 6 透明人間・液体人間の東京

あとちょっと、5分くらいありますね。

ここまでは、巨大な都市破壊を伴う東宝 SF 映画ですが、一方で、必ずしも都市破壊が中心ではないタイプの東宝 SF 映画、いわゆる「変身人間シリーズ」もあります。

いまならポストヒューマンSFというところでしょうが、ここでは人間ドラマの比重が高まるので、ミニチュアではなくて、当時の東京のロケーションや、全盛期の日本映画の巨大なスタジオのセット撮影が中心になっています。

その最初の作品である『透明人間』（小田基義監、1954年）。これは河津清三郎の演じる、サイパン島で「玉砕」した「透明特攻隊」の生き残りが主人公です。河津清三郎は、先ほど話題にした翌年の川島雄三監督『銀座二十四帖』のクライマックスで、過去の亡霊のように登場する姿が印象的ですが、こちら、前年の『透明人間』では、「軍国主義が生んだ片輪もの」を自称する、戦時下に日本軍によって透明にされてもう元の姿には戻れない、つまり戦争の癒されない傷を負った、傷痕軍人の一種といえる姿で登場します。透明なのにどうやって登場するかというと、サンドイッチマンのピエロの姿、顔を白塗りすることで透明であることをごまかして、戦後をひっそりと生きている。

彼は、築地の<sup>みよし</sup>三吉橋ちかくの「築地片町の平和荘」に住んでいるという設定です。当時はまだ埋め立てられていなかった築地川付近ですね。

つぎが『美女と液体人間』（1958年）です。これは、日本におけるカラー版のフィルム・ノワールの名作だと思います。もっと、大きく取り上げられていい映画だと思うのですが、これも築地の「ホムラ」というキャバレーが主な舞台です。これは同時代、やはり東宝映画で柳橋を舞台とする成瀬巳喜男監督の『流れる』（1956年）と、舞台がかなり近いということを感じさせます。一方は当時最新流行のキャバレーの歌姫、一方は現代の芸者衆が主人公ですが、どちらも下町の、運河のある街がおもな舞台ですね。

これはその『美女と液体人間』の、ヒロインが住んでいるアパートの場面。「築地荘」という名前なんですが、先ほどの野村宏平氏の『ゴジラと東京』を参照しますと、築地の北東の<sup>みなとちょう</sup>湊町です。周辺は、背後に見えるビルディングを含め、みなセットで、この、現代の東京下町セットの大規模さという点も、『流れる』を想起させられます<sup>(9)</sup>。

一方、これは誘拐されたヒロインを追いかけるカーチェイス・シーン。

これはロケーションです。現代の、スピード感ばかりが重視されがちなカーチェイスとはまったく異なる。うねうねと狭い道が迷路のように続き、人やスクーターや自転車、トラックなんかを避けながら追跡する感じがよく出ている印象的なシーンです。

周辺の町家の看板建築や、屋根裏部屋の3階部分がある木造建築。当時の東京は木造3階建てが許可されていなかったの、屋根裏ということで3階を設けていたんですね。そういう町家、下町の街並み、それに亀島川や、今は埋め立てられてしまった桜川、その上にかけていた高橋、稲荷橋などの今はない橋などもよく映っています。このように当時の下町といいますか、銀座の裏側としての築地周辺がとらえられているのが『美女と液体人間』です。

クライマックスでは、これはミニチュアですが、聖路加病院のタワー状の病院棟が奥に見えますね。その周り、夜の築地周辺の隅田川や、いまは埋められ

(9) 『流れる』の撮影・玉井正夫、美術・中古智、照明・石井長四郎は、第一作『ゴジラ』も担当。成瀬監督の文芸大作スタッフが『ゴジラ』を作ったわけです。また、『美女と液体人間』の照明・西川鶴三は、やはり成瀬監督の『めし』（1951年）を担当しています。

てしまった楓川や築地川などの運河が、水中に潜む液体人間の殲滅のためガソリンを流し込まれ、いちめん火の海と化しています。この、東京湾岸が火の海と化して滅亡するような幻想的なシーンに、博士役で出演の新劇界の重鎮・千田是也の、人類滅亡とポストヒューマンとしての液体人間の可能性を暗示するナレーションが流れて終わる。

これは、当時運河がたくさんあった、運河の都、水の都としての東京の、最期の姿を描いた作品ともいえます。液体人間というのは設定上、水中を伝わって雨の夜にしか、地上に出てこられません。昼間、太陽光線が当たる陸地では干からびちゃいますから。運河の街、水の都としての東京の、雨の夜だからこそ出現し得た変身人間なんですね。それが最後は炎に包まれる水の都という、見事なシーンで終わっている。

こののち現実の東京では、この近辺の運河はほとんど埋め立てられてしまいますから、いま見直すと、水の都としての東京の最後の姿をとらえた映画、という風にも見えてきます。こういう作品も、1950年代末の東宝 SF 映画は作り上げていたんだということも、ちょっとお話させていただきました。

あと残りが1分ほどですが、この『美女と液体人間』を公開当時にほめていたのが三島由紀夫です。当時の築地川周辺の橋を描いた三島の短編「橋づくし」（1956年）と舞台が重なる部分があることも関係するかもしれません。これは2000年から2006年にかけて刊行された、『決定版 三島由紀夫全集』（新潮社）にも収録されていないのですが、座談会「狐狗狸の夕べ」（『宝石』1958年10月号）での江戸川乱歩との会話で、

乱歩「この間、東宝の「美女と液体人間」の試写でお会いしたが、あなたは「こういうものが一番新しいのだ」と言っていましたね。」

三島「ええ…（松浦〔竹夫〕氏に）しかし、女の子で、あんなもの好きなのいないね。」

と述べています<sup>(10)</sup>。

(10)引用は、東雅夫『怪談入門 乱歩怪異小品集』（平凡社、2016年）より。

私は30年前、赤坂先生に、『ゴジラ』を三島由紀夫が褒めていたことをお伝えした責任もあるので補足するのですが、三島が第一作『ゴジラ』を褒めたという証言は、プロデューサー田中友幸氏の回想「特撮映画の思い出」<sup>(11)</sup>にあります。ただ残念ながら、三島由紀夫自身の全集からは未だに見つけていないんです。

『美女と液体人間』はこのように見つけましたが、これも「決定版」三島全集に未収録の座談会です。ひょっとすると、田中プロデューサーの記憶に残っている、三島さんが『ゴジラ』を絶賛したという文章も、まだ全集に入っていないので、これから見つかるかもしれません。

\*文中、監督名の記載が皆無の東宝 SF 映画はすべて、特殊技術（特技監督）・円谷英二、監督・本多猪四郎コンビの作品です。

\*銀座松坂屋の屋上動物園で戦前飼育されていた虎については、松坂屋名古屋店の松坂屋史料館事務局次長、河村誠氏にご教示いただきました。塚本鉢三郎述『百貨店思出話』（百貨店思出話刊行会 1950 年刊。1965 年『百貨店思い出話』として、一部簡略化して再刊）に、この虎は戦争末期の銃殺を免れ、中島飛行機の創業者として知られる中島知久平邸内に引き取られたと記されています。ご教示いただいた河村氏にお礼申し上げます。

---

(11)『東宝特撮映画全史』（東宝株式会社出版事業室、1983年）、54頁。



## ジブリアニメの武蔵野

赤坂憲雄

ここに『F』（東京学芸大学現代文化研究会）という学芸大のみなさんがつくってらっしゃる雑誌の2017年秋号があります。「武蔵野」を特集していて、そのなかで、今日僕がテーマにする「ジブリアニメのなかの武蔵野」ということについて、すでに富田涼介さんという若い研究者が「食うべき風景——スタジオジブリが描いた「武蔵野」——」という論考を書かれています。『となりのトトロ』（1988年）から『海がきこえる』（1993年）、『平成狸合戦ぽんぽこ』（1994年）。『耳をすませば』（1995年）、『猫の恩返し』（2002年）、そして『借りぐらしのアリエッティ』（2010年）まで、とても丁寧に論じられているんですね。労作だと思います。ですからこのテーマでは、ぜひこの雑誌を見つけて読んでいただけるとありがたいなと思います。富田さんはその論考の最後をこういうふうにとまとめています。

人々と動物たち、虫たちや草木にいたるあらゆる生き物、そして目に見えない神々や夢の中の存在、あるいは死者たちまで、「となり」にいるすべての存在たちとともに生きる＝食うべき風景として、ジブリの描く「武蔵野」は現実と理想を同時に抱え込んでいる。

ジブリが描く「武蔵野」といっても、宮崎駿さん、高畑勲さん、その他の若手の監督たちのみなさんが関わりながらの「武蔵野」で、そこには微妙な世代の差があったり、現実と理想がからみあったりします。そういうことをとても丁寧にこの富田さんの論文は明らかにしていると思い、優れた先行研究として敬意を表します。

けれども僕自身はそこまで深く映像としての作品をテーマにしているわけではないので、僕自身の武蔵野経験の一端を提示するようなかたちで、ジブリのいくつかの作品に触れるということにさせていただきます。今日おもに触れるのは、『となりのトトロ』『平成狸合戦ぽんぽこ』『耳をすませば』という三つの作品になるかと思います。

## 1 『となりのトトロ』と原風景としての武蔵野

ジブリの作品を観ていると、やはり岡村さんの言うように東京の西の郊外にアニメ制作の拠点が点在していたということの意味は大きいと思います。

「武蔵野」がいろいろなところに、露骨なかたちではなく顔をのぞかせています。『千と千尋の神隠し』で、引越し以前、後ろに置いてきた場所は、おそらく多摩だと思います。甲州街道なのか道路のずっと奥の方に引越していくわけですけど、その背後にどうも多摩ないし武蔵野を置き去りにしているのではないかと僕は感じています。

それからとても大切だと思っている作品は、『借りぐらしのアリエッティ』です。これはスタジオジブリの所在地にも近い小金井のハケを舞台にしています。主人公たちが住んでいるのはそこに建てられた家だと思います。だからこの作品はいずれきちんと触れたいと思っているんですが、今回はただ一言だけ。大岡昇平の小説『武蔵野夫人』（1950年）の舞台になったハケの家がありますが、おそらくほぼあの辺です。外からやってきた移住者たちの家なんです。『武蔵野夫人』を溝口健二さんが映画化していますが、僕は失敗だだと思っています。というのは斜面がないんです。ハケが描かれていない。雑木林や野川はあるんだけど斜面がないんです。これはロケ地の問題があるんじゃないかなと思います。世田谷の馬事公苑のなかにセットをつくったといわれていますが、あそこには雑木林はあってもハケがなかった。『借りぐらしのアリエッティ』と『武蔵野夫人』というテーマはとてもおもしろいなと僕は思っています。アリエッティの家族がヤカンに乗って避難しますよね[図1]。富田さんが論文のなかで、あれを野川だと指摘されているのを読んで、ぎょっとすると同時に、ほんとうにそうだなと感じました。



【図1】 『借りぐらしのアリエッティ』

(提供：スタジオジブリ <https://www.ghibli.jp/info/013409/>)

まず僕自身の原風景としての武蔵野について、少しだけ語っておきたいと思います。僕は昭和30年代のはじめ、2、3歳の頃、府中市の北のはずれにある新興住宅街に四谷から移って、そこで育ちました。そこには雑木林と畑と原っぱのある風景が一面に広がっていました。戦前の地図をみると、ほぼ原野に近い情景が浮かんできます。少し離れたところに2本の道が交差していて、その辻に7、8軒のおそらく農家が点在していたことがその地図からは読み取れます。そして僕の育った都営住宅のあるあたりは何もない原野だったんです。ですから僕のまわりには祭りもないしお地蔵さんもない、ほんとうにフオークロアに連なるものを何も見たことがないまま育ちました。

いま考えてみると入会地だったのでしょうか。僕は子供の頃、泥遊びが大好きだったので、足元を掘ると、とてもきめの細かい黒土があって、30センチくらい掘ると赤土の層になりました。もう子供の手ではとても掘れないくらい堅い。ですからそこは雑木林じゃなかった。原っぱといいましたけど、江戸東京の原っぱと武蔵野の原っぱは違うんです。永井荷風の『日和下駄』を読んだのですが、山の手の原っぱは、武家屋敷であったり旗本の屋敷だったりしたところが買い占められたものの、建物が建設されずに残ったところです。ところが武蔵野の原っぱは、調べてみると、おそらく入会地なんです。入

会地を陸軍が囲い込んだところが原っぱとして残されました。江戸時代の入会地に昭和 30 年代くらいに、平屋の新興住宅街が生まれだしました。そしてそれから 10 年くらいすると、3、4 階建ての団地がぽつりぽつりと生まれてきました。多摩丘陵の凸凹の地形を均して多摩ニュータウンが造られてくるのが、それから 20 年後くらいでしょう。『耳をすませば』に描かれているような新興住宅街の背後にあるものを考えておく必要があると思っています。

また自分の記憶に戻るんですけど、必要なのでお許してください。僕の家は武蔵野の台地上にあって、水がまったくなかったんです。川も、湧き水もない。共同の井戸が掘られていて、それを使っていました。水がない台地上には水田が作れません。ですから僕の子供の頃の原風景には水田がまったくない。武蔵野の原風景というと、どうしても雑木林と畑と原っぱのある風景が思い浮かんできてしまい、どうもそれ以外を拒絶してきたのかもしれないと思っています。でも現実には、僕の住んでいた住宅街から 5、6 キロ南に下ると多摩川が流れていて、それに沿ったエリアには田んぼがけっこうあったわけです。北に数キロ行くと貫井弁天（貫井神社）というものがあって、そこにはハケと野川のある風景があって、湿田が広がっていたはずなんです。でも僕はまったく知らなかった。だから僕は『となりのトトロ』を観たときに、その水田が描かれた田園風景に違和感を覚えたんです。これ武蔵野じゃないよ、とずっと思っていました。

『となりのトトロ』の舞台は昭和 30 年代の狭山丘陵の周辺の農村風景で、宮崎さんは所沢に移住していますから、間違いなく移住者として目撃した風景を非常に丁寧に作品にしていると思います[図 2]。『トトロの住む家』（宮崎駿、岩波書店、1991 年、増補改訂版、2011 年）や『トトロの生まれたところ』（宮崎駿監修／スタジオジブリ編、岩波書店、2018 年）というとても楽しい本があります。それらを見ると、観念的に日本の原風景を描こうというよりは、自分の暮らしのまわりにある、消えていこうとしている風景を丁寧に残そうとされたということがわかります。ということは、こちらが自分が育った原っぱと畑と雑木林のある風景に呪縛されてきたのかなと感じています。なぜ自分が『となりのトトロ』の風景に違和感を抱くのかよくわからなかった、でもだんだんとわかってきた。



〔図2〕 『となりのトトロ』

(提供：スタジオジブリ <https://www.ghibli.jp/info/013409/>)

サツキとメイという姉妹が主人公ですが、どちらの名前も「五月」ですよね。「皐月」というのは民俗語彙でいえば「田植え」を意味するんです。「皐月」にするしづけられた姉妹が田植えの季節をいっしょうけんめい生きていくというあなばいで、間違いなく宮崎さんは田植えの原風景、つまり区画整理される以前の小さな田んぼをどういうふうに耕していたのかを描いています。遠景では馬によって田おこしをしていたりして、田植えの風景がきちんと描かれています。千枚田のような小さな田んぼを百姓たちがたくさん持っていた時代の最後の風景を描いていると思います。区画整理されていない小さな田んぼがあり、水路があり、ため池があり、高圧鉄塔がある風景です。姉妹の家は日本家屋に洋風建築を接ぎ木するように増築されている。あれは明らかに都会からの移住者の家です。引越しによって古い村にやってきた移住者の小さな物語なのでしょう。そこにはいまだ濃密な相互扶助、ご近所さんが物をわけあったり助けあったりする共同体が生きていた。宮崎さんは風景だけではなく、そこでの人と人との伝統的なつながりも描いていました。

それはもちろん高度経済成長期に失われていくわけですがけれども、かつてそうした農村は光と闇によって分割されていました。また奥行きのある空間というものがいろいろなところに仕掛けられていました。つまり迷路が張り

めぐらされている。あの映画には、そういう日本的な「奥」のある空間が描かれていたと思います。そういう「奥」のある空間を豊かに持っている世界だからこそ、サツキとメイはトトロに出会えるような心の旅をすることになるのでしょう。そこには古くからの重層的な記憶が積み重ねられていて、その中心に御神木としてのクスノキがある。クスノキは照葉樹林のものです。関東のこのあたりは極相林としては照葉樹林帯ですが、開発によってどんどん消えていって、残ったのは神社の森です。照葉樹林の最後の聖なる風景がそこにあったのでしょう。

サツキとメイが異界に住まうモノたちとの出会いを体験するとき、小川にはブロックの小さな橋、木のトンネル、広い庭の向こうにある巨きなクスノキ、さらに向こうの鎮守の森というように、いたるところに異界の気配があって、異界に住まうイキモノたちが見え隠れしています。名づけることができないモノたちがそこにはいます。「まっくろくろすけ」というものが出てきますよね。メイが何かいるよ、黒いのがいっぱいいるよと言うと、父親がまっくろくろすけだな、と名前をつけてくれる。するとサツキが、ああ絵本に出てたね、と名前が共有されていく。そうすることで子供たちは安心をするんです。近所のばあちゃんは、ススワタリが出たな、ちいちゃ頃はわしにも見えた、という言葉が彼女たちに贈り物のようにくれて、みんなで異界の気配をやわらかく共有しているように思います。トトロについても同じですね。言葉でコミュニケーションが取れないという点では、『パンダコパンダ』のパンダとはずいぶん違う。メイが聞き取りにくい唸り声のようなものを聞いて、トトロだと叫ぶ。するとサツキは、絵本に出ていたトロルのこと？と言う。北欧の川とか森や海に住んでいる怖い妖怪の名前を出すわけです。それに対してさらに父親は、メイは森の主に会ったんだ、とても運がいいよ、と言葉を与えてくれる。民俗的な知による再認というものは、決して出来事をそこに回収しようというのではなくて、子供たちの不安を全否定しないで、そういう気配に対する感受性をやわらかく認めることです。そしてお父さんがそれを言葉につなげることで子供たちの不安が鎮まっていく。

僕はすでに述べたように武蔵野の何もない台地に育ちましたが、30代の後半になってフィールドを東北に移し、たくさんの聞き書きをしました。それで、

農村というものは単なる風景ではなく、言葉を与えられない気配がいろいろなところに漂っていて、そうしたもののコミュニケーションが当たり前に行われている世界だ、という感覚が僕にはあるんです。『となりのトトロ』は作品全体が暗い影に覆われています。それは古い農村の風景が持っていた暗さでもあるけど、とても大切だと思うのは、姉妹のお母さんが病気だということです。結核の療養施設に入院していて、子供たちはなかなか会うことができない。お母さんが死んじゃうんじゃないかという死の予感に怯えているし、家族が崩壊してしまうんじゃないかという不安も漠然と抱いている。ところで、こうした結核とかハンセン病とか精神病院といった施設が、武蔵野の西の郊外には固有の風景として点在しているんです。北条民雄の『いのちの初夜』（1936年）が生まれたのも、狭山丘陵のはずれにあるハンセン病の施設・全生園です。あるいは福永武彦の『草の花』（1954年）や『夜の三部作』（1969年）は、清瀬の結核の病院を舞台にしている。ということは、武蔵野のひとつの「顔」が間違いなくそこにあって、『となりのトトロ』はそれをさりげなく描いているといえます。『借りぐらしのアリエッティ』の人間の男の子は心臓が悪くて、手術するために体力をつけるために、あのハケの家に来ています。死の不安を抱えながら生きている少年と小さな人たちが出会うという点でも、冨田さんのいう「目に見えない神々や夢の中の存在、あるいは死者たちまで、「となり」にいるすべての存在たちとともに生きる」場所が武蔵野にはまだたくさんころがっていたんだと、あらためて思います。

## 2 多摩ニュータウン開発と『平成狸合戦ぽんぽこ』

次に取り上げるのは1994年の『平成狸合戦ぽんぽこ』です。多摩丘陵が開発されて多摩ニュータウンになっていくのは、僕の高校時代から大学時代です。実際に多摩ニュータウンが生まれてから20年くらいたって、この映画は制作されています。ところで、じつは武蔵野を論じるときに多摩丘陵のあのあたりを含めていいのかどうかは微妙な問題です。江戸時代から武蔵野はどこかというときに、北限や西限はバラバラであっても南限は多摩川だったんで

す。多摩川の対岸に広がる多摩丘陵は武蔵野の外縁であっても武蔵野には含まれないのかもしれないけれど、おもしろい点があります。僕が育った府中には<sup>せんげんやま</sup>浅間山という小さな小山があるんです。地図をみると、武蔵野にはその浅間山と狭山丘陵ともういか一ヶ所ぐらいしか高みがないんです。地質学的には、古多摩川によって削られ切れなかった多摩丘陵は、浅間山や狭山丘陵と同質だと言われています。だから『平成狸合戦ぽんぽこ』の終わりの方で、もう失われてしまった風景として示される風景は、武蔵野とつながっているんですね。『となりのトトロ』の狭山丘陵と、この映画の多摩丘陵。先史時代から古多摩川によって侵食されつくりあげられてきた二つの丘陵が、思いがけないかたちでつながって、武蔵野の輪郭をデッサンするのに役立つかもしれないな、と最近は考えています。

高畑さんはあるインタビュー（「『平成狸合戦ぽんぽこ』の演出を語る」初出1994年、所収『映画を作りながら考えたこと II』徳間書店、1999年）のなかで、この映画を記録映画のとしてつくったと言われています。多摩ニュータウンの開発のなかで狸たちが栖を追われ、抵抗するんですけども、人間たちとの闘いに破れていく。その狸たちの姿を一編のドキュメンタリー映画と



[図3] 『平成狸合戦ぽんぽこ』

(提供：スタジオジブリ <https://www.ghibli.jp/info/013409/>)

して描いたと[図3]。おそらくそれはアニメにしかできないんです。同時代の記録映画ではできなかった。そもそも実写映画のなかで狸のまなざしで多摩ニュータウンの開発史を眺めるなんていうことは、まずありえない。記録映画だとは言っても、アニメでしかできない可能性をとことん追求されたんだと思います。

高畑さんは舞台として里山の雑木林を選んで、その意味ということを徹底して問いつめています。「永続できる風景」（初出1994年、所収同書）というエッセイのなかでこう書いています。

原生林は荘厳だけれど、不気味で容易に人を寄せつけない。植林された針葉樹林は整然としていて、どこか人工的な美しさを感じさせる。しかし里山の雑木林は親しみやすくなつかしい。それは人に利用され、人とともにあって、何百年ものあいだ同じ姿であり続けられるものだったからではないのか。断じて昔の風景だからなつかしく美しいのではない。こういうものこそが、ほんとうに親しみのある美しさとして人に感じられるのではないのか。

僕は以前から白神山地の原生的な森のような自然を「第一の自然」と呼んでいます。『もののけ姫』に描かれた森はまさにそれです。それに対して、武蔵野の雑木林のようなものは20年周期で人間が伐採して、それを薪や炭として利用するために維持された二次林で、これを僕は「第二の自然」と呼んでいます。そして高畑さんが言われた植林による人工林は「第三の自然」です。ちなみに『風の谷のナウシカ』に出てくる「腐海」というのは、究極の人工林かなと思います。ともかく高畑さんは人工林、雑木林、原生林をはっきり区別して、人間たちがかわりながら守り育ててきた自然だから雑木林はなつかしく美しいと考えている。つまりたんに失われていく自然へのノスタルジーを語っているのではない。ニュータウンの開発によって壊されていった風景をたんに惜しんでいるのではないと思います。高畑さんはそういう思いを映画の終わりの方でちゃんと描きこもうとしたけれども、尺が長すぎるということ

その部分を削った、と鈴木敏夫さんの文章（鈴木敏夫『風に吹かれて II ——スタジオジブリの現在』（中公文庫、2019年、32頁、143頁））にありました。

じゃあ、多摩丘陵の壊されていった雑木林を僕の知っている雑木林と同じものとして眺めることができるのだろうか、ということに少し触れておきたいと思います。『平成狸合戦ぽんぽこ』のなかでは雑木林が、鷹ヶ森、鈴ヶ森、鬼ヶ森などと呼ばれていて、狸たちが暮らしている里山として描かれていて、だから狸たちはそこを最後の抵抗の拠点としていくわけです。ここで民俗学者としてのまなざしを差し込んでおこうと思います。『平成狸合戦ぽんぽこ』に描かれた多摩の里山の風景は、畑と原っぱのある雑木林の風景とは肌触りが相当異なっているんです。僕の知っている、あるいは所沢に点在している新田開発の村々は、かならずその背後に雑木林を持っているんですけども、あれはじつは、山の裾に暮らしていた人たちが新田開発に招かれ降りていったときに人工的につくった、里山の代替物です。それがなければ絶対に農業ができないんです。新田開発の村の雑木林は、「ヤマ」と呼ばれていましたが、平地林です。

狭山丘陵や浅間山をのぞけば、広やかな武蔵野の台地上には丘や山と呼ばれるような高所がない。『となりのトトロ』に描かれた風景は、狭山丘陵周辺の神々の社を抱いた照葉樹の森と、その前に広がっている稲田からなる風景だった。『平成狸合戦ぽんぽこ』にも水田風景がたくさん描かれていました。そのことの意味を考えてみたいと思っいろいろ調べていたんですけど、狭山丘陵は森が豊かなので山林がたくさん残っていました。そこで暮らす人たちは山仕事を生業に組み込んでいたんです。ですから山村的な性格を強く持った農村だったと言われています。多摩丘陵は八王子市から横浜市南部にかけて広がっていて、地図を見ればわかるんですけども、多摩川や鶴見川、境川の小さな沢のような水系がいたるところに複雑な葉脈のような谷地形をつくりだしていました。これを土地の人は「谷戸」と言います。「谷地」とか「ヤツ」と言ったりもするんですけど、「谷戸」は弥生時代後期から水田が開かれていったところでもあって、そうした田を「谷戸田」と言います。『平成狸合戦ぽんぽこ』の最後近く失われた風景を狸たちが幻術で再現する場面には、

「谷戸田」がしっかり描き込まれていました。その背景美術を担当したのが、<sup>おが</sup>男鹿和雄さんです。『平成狸合戦ぽんぽこ』でも『となりのトトロ』でも男鹿和雄さんが背景画を描いている。男鹿さんは徹底的に取材をして、谷戸に広がる棚田状の田んぼと茅葺の民家と雑木林を描いています。ところで、ちょっと紹介したいと思って、『やとのいえ』（偕成社、2021年）という、<sup>やつお</sup>八尾慶次さんのすばらしい絵本を持ってきました。多摩丘陵の失われた風景をたどりたいたいと思ったら、ぜひこれもお覧ください。

この「谷戸田」のある村では、谷から流れてくる水の湿地帯に田んぼが開かれています。その背後の斜面の下の方、少し水田から高い、水が溢れたときでも届かないようなところに屋敷が構えられている。そしてその周辺には防風林を兼ねたケヤキの林があつて、食用の孟宗竹が植えられている。その屋敷の上の方には開墾された畑や、草刈り場としての芝地があつて、そのさらに上に雑木林がある。ですから屋敷が武蔵野台地の雑木林とは全然違う小山を背負っているんです。多摩ニュータウン計画も初期には、そうした地形というか地勢を残して町をつくろうとしていたそうです。でもあまりにも膨大な建物を建てなければならず、ある時期からよその土を谷戸に盛土して全部平らにして、そこに団地群をつくるいくという方向に、建築の思想が変わってしまったそうです。だからニュータウンの底には無数の水流が流れているはずなんです。

僕なんかは『常陸国風土記』の行方郡なめかたのこおりの夜刀神やつのがみの伝承を想起します。山の裾の湧水の出ている堀に標しとしての杖を立てて、神さまに対して、今日からはこの堀より向こうの山をあなたの住まう土地とし、こちらの谷あいの湿地に田を開かせてくれとお願いするという伝説です。その追われる神さまは蛇体、つまり湿地を支配していた神さまです。そして杖を立てたところが神社になっていくわけです。関東地方の初期稲作農耕民は、もしかしたらそんなふう

に多摩丘陵のような小地形を利用して谷戸田を開いたのかもしれませんが。とにかく、谷戸に開かれた谷戸屋敷は、勾配の急な山林を背にして南向きに建てられるという独特な構図をとっています。『多摩市の民俗』（多摩市教育委員会、1983年）という本のなかである研究者が「かつての農家にとって雑木林には無駄なところなどほとんどなかった」と言っています。木は薪炭に加

工され売りに出され、現金収入源となったり、自家用の燃料になりました。落葉や笹竹等は燃料になる一方、腐らせて肥料になりました。雑木林なしには農業が成り立たなかった。ですから風景としての里山が消滅させられたという以上に、そこに暮らしていた人々のさまざまな世界観とか、年間の祭りのスケジュールとか、あるいは『となりのトトロ』で語られていたような異界の気配とか、そういうものを感じるイマジネーションの回路とか、そういうものが消されていったんだと思います。

### 3 『耳をすませば』と多摩ニュータウンの現在

最後に少し『耳をすませば』に触れておきたいと思います。ジブリの若手の近藤喜文よしふみさんが監督した『耳をすませば』は、『平成狸合戦ぽんぽこ』の翌年につくられています。そこでは『平成狸合戦ぽんぽこ』に描かれた多摩ニュータウンの20年後か30年後の多摩ニュータウンが描かれていました。京王線の聖蹟桜ヶ丘駅の周辺がモデルだといわれています。主人公の少女の雫は、おそらく4階か5階建ての団地に暮らしている。そして坂の多い風景が繰り返し、繰り返し描かれる。先ほど谷を埋めたと言いましたが、真っ平らにはできないわけです。その丘の上の方には瀟洒な一戸建ての家々が並んでいて、そこから見える美しい夜景や朝焼けが本当にいとおしげに描かれている[図4]。とってもいい作品だと思います。

最初にご紹介した富田さんは、こうした「多摩丘陵への自然へのまなざしが『平成狸合戦ぽんぽこ』のそれと大きく異なっている」と指摘されています。雫が「カントリーロード」(ジョン・デンバー、1971年)の歌詞を戯れに翻訳してつくったのが、「コンクリートロード どこまでも続いているコンクリートロード 森を伐り 谷を埋め 川を殺し ウェストトーキョー マウントタマ 埋めつくす白い家 ふるさとはコンクリートロード」……。この言葉こそが、多摩ニュータウンがつくられてから生まれてきた子供たちにとってのまさにニュータウンなんであって、高畑勲さんが『平成狸合戦ぽんぽこ』に描いたようなノスタルジーなど持っていないし、そんなものに興味もない若い世



[図4] 『耳をすませば』

(提供：スタジオジブリ <https://www.ghibli.jp/info/013409/>)

代がそこにいます。杉田俊介さんという若い研究者は「宮崎駿の『折り返し点』：『もののけ姫』論前哨」（『すばる』2016年4月号）という論考の中で、「すでに美しい自然や生命の輝き<sup>アウラ</sup>が消えてしまった中で——古き良きカントリーロードが失われて都会や郊外のコンクリートロードになった中で——、子供たちはいかに生きていくのか。それが作品のモチーフとなる」と言われています。それを踏まえて富田さんは「大人の目には何もないように映る多摩ニュータウンで継承された何かの意味を、彼女たちはノスタルジーの彼岸で探していくことになるだろう」と書いていて、『平成狸合戦ぽんぽこ』と高畑勲さんへの、ある意味では痛切な批判をされていると思います。逆に言うと、当然なことですが、高畑さんの世代だとコンクリートロードを描くことはできなかったんだと思います。

僕は震災のあとに、気になって多摩ニュータウンのあたりを何十年ぶりかに歩きました。もう老人たちの場所になって荒れているといった記事を新聞などで読んでいたので、いちばん古い地区、最初にできた諏訪地区に行ってみました。全然違いましたね。暮らしている人たちが自分たちの住んでいる風景や場所をものすごく大事にしているということが、痛いほどに伝わってくる。若いお母さんたちや子供たちもたくさんいて、もちろん老人たちもいまし

たけれども……。まさにコンクリートロードでしか生きることができない人たちの姿を見たわけですが、ゴミひとつ落ちていなくて、その場所をみんなが大事にしているなど感じました。思いがけず雑木林がたくさんありました。そのことにも僕は驚いたんですけれども、宗教的な匂いはない。狸も棲んでいないでしょう。だから鎮守の森ではない。でもやがて鎮守の森のようなところになっていくのかもしれない。なにしろ、いまわれわれの時代は、われわれ人間が追放した狸たちがどんどん戻ってきていますから、もう一度、雑木林は狸たちのすみかとなり、宗教的な気配を感じさせる場所になっていく、僕はその可能性は高いなどと思っています。ちなみに僕は西の郊外の、ある駅から5、6分のところに住んでいるんですが、近くに狸が棲んでいます。

# パネリスト・コメント



〈コメント 1〉

## アニメの東京表象と民俗学

山 本 真 鳥

近年において、実写映画よりも、アニメ・特撮の方が東京の表象を行ってきた、という岡村氏の指摘は大変重要であると思う。確かに狭い東京でのロケには常に困難が伴うし、警察の許可を得るとか、盛り場での慣習などの問題もある。アニメは最近ではCGを多用するようになって、風景を取り込むことが実写より容易となったし、看板を書き換えるなどたやすくできる。ただし、実写でも撮影前に念入りにロケハンを行うと同じように、アニメの背景でも念入りに場所の選定がなされ、制作側にはその場所を選ぶ必然の理由があるのだ。そのようにして、特定の場所を背景に設定することが多いので、その場所を探し当てて訪問する「聖地巡礼」という新しい現象が起きている。

さて、日頃からアニメとは遠い世界を生きていたが、移動中に機上で偶然、新海誠の『君の名は。』を見る機会があり、その内容には目を見張った。男の子と女の子の肉体と魂が入れ替わる、というやや際物的な部分に大方の関心が集まる中で、これは日本の田舎と都会を対比的に描くための仕掛けだ、と私は理解した。日本の民俗的世界が念入りに描かれていて大変驚いた。女主人公三葉は神社を守る家系で、さまざまな儀礼につきあわなくてはならない。口嚙み酒を作ったり、巫女になって舞を舞ったり。祖母の指導のもと組紐を作る場面なども描かれる。授業では黄昏時、彼は誰時<sup>かわたれ</sup>について語られ、組紐の指導をする祖母は、糸の出会いや交錯について哲学的な話をする。本編の時間と場所、空間のねじれを示唆する重要な伏線である。

入念に民俗的世界が描かれているのと対照的に東京の描き方はやや平板で、いかにも三葉たちがあこがれそうなビルの建ち並ぶ風景が出てきたり、電車が交錯する場面、また高校生がカフェでおしゃべりしたり、こじやれたレスト

ランでアルバイトをしたりするところもある。しかし、東京にも民俗的世界はあって、坂、階段、神社など異界との境目が登場する。

やや東京が美化されている『君の名は。』と比べると、『天気の子』の方はもうちょっと東京の複雑な現実を描いているように思える。危険な盛り場の風景、暗い路地、廃ビル、迷路のような道などが出てくる。晴れ女の陽菜と弟の凪は体を寄せ合うようにしてアパートで暮らしているが、児童相談所が凪を保護者のいない少年に認定する。いかにも東京らしいと思うのは、廃ビルの屋上に鳥居があることだ。ビルの屋上に神が祭られていることは結構あり、高いビルの上から見ると、あそこにも、またあそこにも、と見つけることができる。もともとあったお社をビル建設に際して屋上に移動したのも、またビルのオーナーがわざわざお社を勧請したのものもある。この鳥居のあたりに空間の裂け目があって、陽菜も帆高も天の不思議な世界に移動する。しかし、鳥居が異界の入り口になる、というのは民俗的信仰というよりは、そこに何かしら霊的なものを感じる想像力が生んだものであろう。

『君の名は。』も『天気の子』もどちらかというビル<sup>ビル</sup>の建ち並ぶ東京やその喧噪が聞こえるような場面が多く描かれるが、それと対照的なのは『言の葉の庭』で、雨でしっとりと濡れた新宿御苑が登場する。若緑に輝く新緑の庭園、水面に雨の波紋の見飽きぬ池。静かにたたずむ四阿<sup>あずまや</sup>。ビル風景も遠景で描かれるが、その喧噪を忘れるような自然がそこにある。東京のど真ん中にはこのような場所も存在しているのだ。

アニメの中で、東京は多くの場合、物語の背景でしかないが、背景はテーマを陰で支える欠くべからざるピースでもある。アニメの中で東京がどのように表象されるのかは、東京研究の中では欠かせない。今後とも機会ある度に観察を続けたいと思っている。

(山本真鳥・文化人類学)

〈コメント2〉

## 自然と人間をダイナミックにとらえる

横山 泰子

特撮映画とアニメの魅力は、動く絵と迫力ある音にある。岡村氏の報告により、アニメは「都市空間を自然、異界、カタストロフ、未来や過去との関連においてダイナミックにとらえる」ことができるとされた。都市空間を自然、異界などとの関連においてとらえることは幻想文学やホラー漫画等でも可能ではあるが、その表現は静的である。文学等と比べた場合、特撮映画とアニメは動的である。特撮映画とアニメは、本質的に非現実的な絵（都市破壊や異界との接触など）を動かすものであるが、そこに場面に応じた効果音や音楽をつけることができる。よって、都市空間をいっそうダイナミックにとらえることが可能なのであろう。

『平成狸合戦ぽんぽこ』は、狸を主人公にして開発史を描くというアニメにしかできないドキュメンタリーであると赤坂氏は指摘していた。スタジオ・ジブリの作品のうち『平成狸合戦ぽんぽこ』は狸と人間の戦いの物語だが、『借りぐらしのアリエッティ』と『となりのトトロ』は人間と非人間との間に成立した奇跡的な交流を描く。江戸東京が巨大な大都会に発展する過程は、自然を制圧し破壊していく過程でもあった。都会化とは、自然の領域に侵出し、人間に都合のよい形に作り上げていく行為なのだが、その際には必ず、自然界の神・動物・怪獣・妖怪等との接触が起こる。『ゴジラ』『モスラ』等の特撮映画は、人間でないもの＝怪獣（自然）が人間の住処を破壊する物語であるのに対して、『平成狸合戦ぽんぽこ』は、人間が人間でないもの＝狸（自然）の住処を破壊する物語である。今回の安氏と赤坂氏の発表で、特撮映画とアニメが、都市化の過程で起こる人間と自然との葛藤を見事に描出していることがよく理解できた。

民俗学者の宮田登は『妖怪の民俗学』において、江戸時代の鯰絵とゴジラの共通点を指摘した。鯰絵とは安政江戸地震発生後に大量に出版された版画で、地震を起こして都市を破壊する大鯰が描かれる。特撮映画が繰り返し怪獣による都市破壊を描写し続けていることをふまえて、再度宮田説を読んでみると、江戸時代の文化的な発想の根深さに気づかされる。鯰やゴジラにとどまらず、江戸東京の破壊者を別のかたちに置き換えながら、特撮映画やアニメは繰り返し都市の変貌を描き続けている。都市を作っていくことが現実的な人間の文明的行為であるとして、それとちょうど相反するが如く、特撮やアニメ映画が都市の破壊を作って見せるのは興味深い現象である。安氏によると「怪獣による災厄は現実にはあり得ないので安心して見られる」「怪獣に襲われた方がめでたい」とのことだが、観客は非現実的な都市破壊の様子をダイナミックな映像で見た後、現実の都市無事を喜び、さらなる発展を願うのである。

スタジオ・ジブリは東京都小金井市に位置する。そのために、ジブリの作品は小金井をはじめとし、東京西部の風景を描出することが多い。『平成狸合戦ぽんぽこ』が多摩ニュータウンを、『耳をすませば』が聖蹟桜ヶ丘を舞台としているほか、『海がきこえる』では吉祥寺が選ばれていた。それらの作品では、2021年現在から少し前の東京西郊の風景が、時にファンタジックに時にリアルに表現されている。アニメが西を重視するのはジブリだけの特徴ではなく、アニメ会社の多くが東京西部に位置しているからだという。そうだとすると、アニメが東京を積極的に描くといっても、その描き方には地理的な偏りがあるのではないか。『モスラ』は武蔵野怪獣であるということだが、総じて特撮やアニメにおいて東京西部は重点的に描かれる一方、東部の表現は手薄になっているのではないかという疑問が湧いた。

怪異文学、幻想文学の東京表象については研究の蓄積があるが、膨大な作品数を誇る特撮映画やアニメに関しては、個々の作品研究はもちろんのこと、比較文化研究や比較都市研究など様々な視点からの可能性があると思われる。大変楽しみな分野で、刺激を受けた。

(横山泰子・日本近世文学)

〈コメント3〉

## 東京のゴジラと江戸の妖怪

岩 佐 明 彦

安先生がご講演くださった特撮映画と東京について、都市・建築の立場からコメントさせていただきたい。

シンポジウムなどに登壇させていただく時は、宣伝を兼ねてフェイスブックなどのソーシャルネットワークサービス（SNS）で告知するのだが、今回のシンポジウムを告知したところ、いつになく大きな反響があった。私が SNS でつながっている知人はほとんどが建築関係者であるが、建築関係者には特撮好き、殊にゴジラ好きは多いようだ。ゴジラは幾多の東京襲撃を繰り返してきたが、建築関係者はストーリーそっちのけで、ゴジラが破壊する建物に目を凝らしている。どの建物が壊されたのか、そしてその建物の設計者は誰なのか、SNS のコメント欄では熱い議論が展開されていた。「ゴジラに自作を破壊されてこそ一人前の建築家」と嘯く人までいる。あくまでも私見であるが、私は日本の建築業界でもっとも特撮フレンドリーな建築家は原広司氏ではないかと思っている。原広司氏は東京大学で教鞭をとり、巨大なアトリウム空間を内包した京都駅や空中庭園を冠した大阪スカイビルなどの建築作品で知られる建築家であるが、その近未来的な造形は数々の特撮映画でロックオンされてきた。平成に制作された『ガメラ3 邪神覚醒』（1999年）ではその最終決戦の舞台に京都駅が選ばれている。原広司氏は今をときめく建築家隈研吾氏の師匠としても知られているが、圧倒的に多作な隈研吾氏をしても、特撮における被破壊率では、遠く師匠には及ばないだろう。ゴジラに破壊されるという名誉は建物単体に限らない。怪獣に上陸されることは、その都市にとって大きな勲章である。みんなが知っているランドマークを有している都市にしか怪獣はや

って来ない。怪獣は相当に目の肥えた観光客のようだ。そしてゴジラは律儀に伝統建築の破壊を回避する。

(やや余談となるが、ゴジラの最新作である『シン・ゴジラ』(2016年)には我らが法政大学のボアソナード・タワーも登場する。映画のラストシーンで、荒廃した都心の中でボアソナード・タワーが無事生き残っているのが確認出来る。ゴジラ襲撃にも耐える校舎を称えるべきか、ゴジラの歯牙にもかからない法政のブランド力を嘆くべきか…。)



[写真1] 『シン・ゴジラ』のラストシーンに映ったボアソナード・タワー  
(「google earth」を利用した再現)

安先生のお話を伺ってハッとしたのは、ゴジラ自身も東京の発展に合わせて成長しているという点である。100尺(30m)を超える建物が皆無であった戦後直後の東京では身長50m体重2万トンというゴジラの体躯は十分に存在感があったが、生誕50年の2004年には身長100m体重5.5万トンまで成長している。超高層ビルが一般化した2000年代の東京では身長30mではビルの谷間に埋没してしまう。また、成熟に東京にやってくる怪獣がたどるルートが関東大震災や東京大空襲といった過去の都市破壊の記憶やその歴史をなぞったものであるという点も興味深い、怪獣は自由気ままに暴れているわけではなく、都市に呼応した存在であるといえる。



[写真2] シンポジウムで紹介した渡辺創介さん（中学2年）作成のコマ撮りアニメ作品

怪獣が都市の歴史やそこで行われた物語を下敷きにしながら生息しているという点は我々江戸東京研究センターとしても注目すべき点である。

ゴジラを東京という都市の代弁者と見立てた時、江戸における同等の存在として妖怪が挙げられるかもしれない。怪談の下敷きとなっているのは江戸風物や名所、事件であり、妖怪は江戸と呼応した存在である。「江戸→妖怪、東京→怪獣」という対立関係を考えた時、ここで気になるのが江戸と東京の分断である。ゴジラがたどる都市の物語は関東大震災、東京大空襲という近代以降の災厄である。その30mというスケール感も含め、その生息は近代以降の東京の歴史を下敷きにしている。一方、妖怪は江戸の災害や記憶を下敷きとしており、怪獣とは異なる世界線に存在しているように見える。

江戸と東京を連続的な存在として捉えようとするのが江戸東京研究の眼差しであるが、都市の語り部として妖怪と怪獣は交接するものなのだろうか。安先生によると、ゴジラの原型は安政江戸地震後に出回った鯰絵にあり、江戸東京を通底しているのではないかという。海底から江戸に上陸する鯰はゴジラのルートとも合致するし、黒っぽい外観はゴジラに似てなくはない。鯰絵は天災終息を願うものであった一方で閉塞した世の中を一旦リセットしたいとい

う世直し幻想が込められたものだったとも聞く。天災への畏れと為政への不満。コロナとグレートリセットで揺れる現代はまさにゴジラの再上陸を待ちわびているのかもしれない。

(岩佐明彦・建築学)

## 執筆者一覧

- |       |   |
|-------|---|
| 岡村 民夫 | 江戸東京研究センター研究プロジェクトリーダー<br>法政大学国際文化学部教授（表象文化論） |
| 安 智史  | 愛知大学短期大学部教授（日本近世文学・文化）                        |
| 赤坂 憲雄 | 学習院大学文学部教授（民俗学）                               |
| 山本 真鳥 | 江戸東京研究センター客員研究員<br>法政大学名誉教授（文化人類学）            |
| 横山 泰子 | 江戸東京研究センター研究員<br>法政大学理工学部教授（日本近世文学）           |
| 岩佐 明彦 | 江戸東京研究センター研究員<br>法政大学デザイン工学部教授（建築学、都市計画）      |

- ・ 執筆者は初出順
- ・ 所属および役職名はシンポジウム開催当時のもの

法政大学江戸東京研究センター  
岡村民夫編

EToS 報告書 10

都市の表象文化 アニメ・特撮における東京

「テクノロジーとアート」プロジェクトチーム

---

2021年12月24日発行

編集・発行 : 法政大学江戸東京研究センター

〒102-8160 東京都千代田区富士見 2-17-1

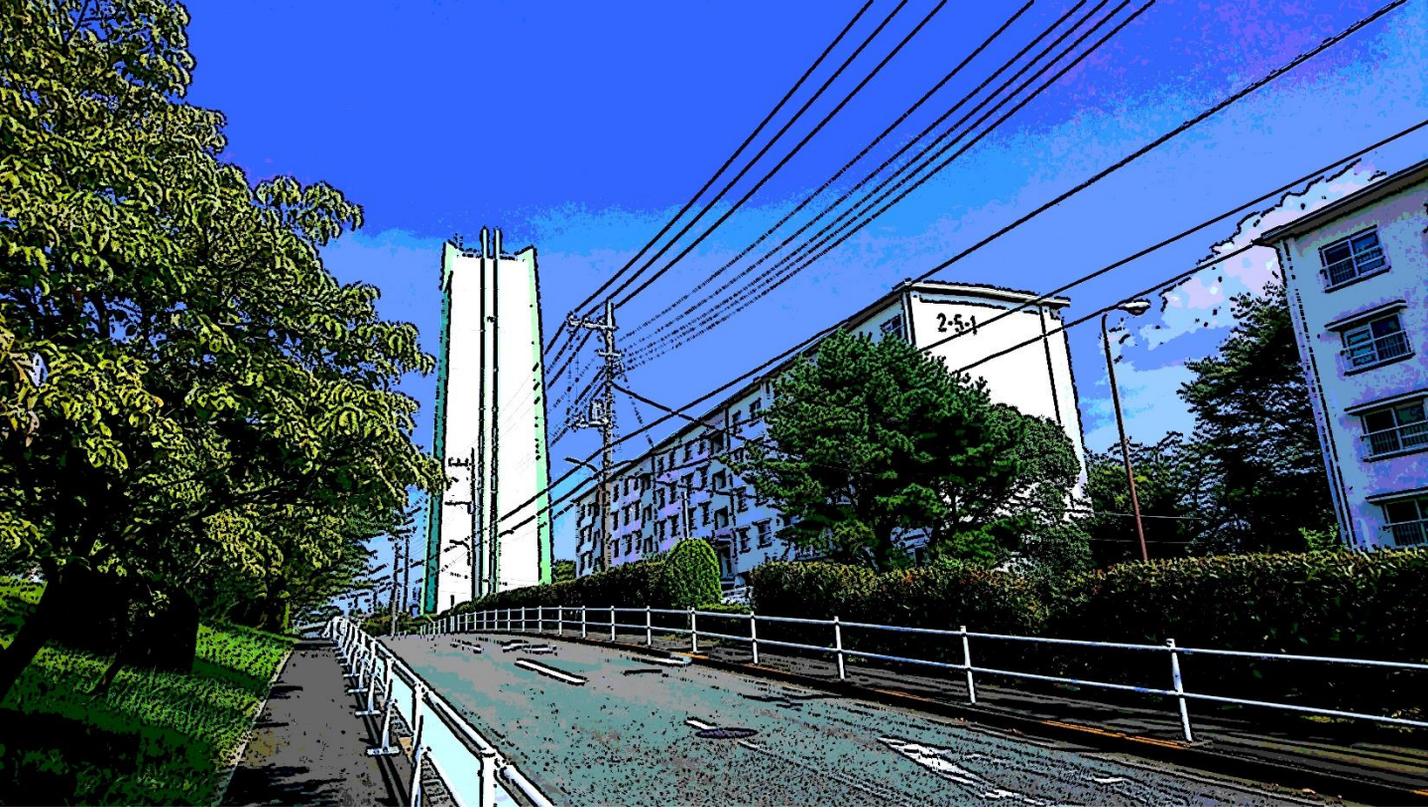
TEL : 03-3264-9682 FAX : 03-3264-9884

Mail : edotokyo-jimu@ml.hosei.ac.jp

URL : <https://edotokyo.hosei.ac.jp/>

印刷・製本 : 株式会社デジブリ

---



EToS