

新しさは個性～手塚治虫を通して～

関西学院高等部 3 年 牧野 弘

新しい世紀に入ってまだ数年しか経っていないのに、既に「21 世紀」という言葉にも、取り立てて新しさを感じないし、「20 世紀」という響きも随分遠くなった。最近では、20 世紀を懐かしく思い出し、食品やファッション、音楽などを復刻させることも少なくない。そんな中、アニメの名作「宇宙戦艦ヤマト」が 20 年ぶりに復活する。新作は、西暦 2222 年に滅亡の危機に瀕した地球を救うため、ヤマトが復活する、という設定である。原画制作は既に始まっており、制作費は 25 億円。2006 年夏に劇場公開の予定だ。

「宇宙戦艦ヤマト」は 1974 年にテレビ放映された後、1977 年に劇場公開され 230 万人を動員する大ヒット作となった。翌 78 年公開の続編「さらば宇宙戦艦ヤマト」は爆発的ブームとなり 400 万人が映画館に足を運んだ。日本のアニメーションブームの先駆けとなった作品である。当然、私はまだ生まれていない時代のアニメ映画であるが、初めてテレビでこの映画を観たとき、その迫力と繊細なストーリーにたちまち吸い込まれてしまったのを覚えている。ヤマトの魅力はなんと言っても、宇宙の雄大すぎるスケールの大きさと、本来海戦であるはずの艦隊決戦を宇宙戦争へとズラしてしまったという新しさにあった。新作はきっと懐かしさと新しさが融合した傑作になると期待している。

松本零士が日本アニメの先駆者であるとするならば、手塚治虫は日本の漫画界の神様と呼ぶべきであろう。手塚漫画は新しい世紀に入ってもなお色褪せることなく、むしろ新しい輝きを増していると思うのである。手塚治虫が 40 年間にわたって描いた漫画は 800 万頁、単行本にして 400 巻。それらは 20 世紀の子供たちに、勇気と希望とを与え続けた。その手塚作品の代表作である『火の鳥』を、この春、NHK 総合テレビが連続で放映した。全 13 巻に及ぶ超大作『火の鳥』は、一度や二度読んだだけでは、私の稚拙な頭では到底理解出来るものではない。もはや、それは漫画の域を越えて哲学書とも呼ぶに相応しいと言っても過言ではない。『火の鳥』の舞台は壮大な宇宙であり、億年を超えた時の流れの中であり、そして、そのテーマは永遠の神秘である「命」だ。手塚が生涯を通して描き続けた数多くの作品の根底には、この宇宙と命の神秘が常に流れている。私は『火の鳥』放映を機会に、手塚作品をもう一度読み返してみた。驚くべきは、手塚の初期作品である『ロストワールド』（後の鉄腕アトムの原型と言われる作品）は、超 SF 大作であるにも拘わらず、昭和 23 年に描かれたものであるということだ。終戦間もない混沌とした世の中、物も十分になく、食べていくのも、生きていくことすらやっとという時代に、手塚治虫はなんと宇宙に想いを馳せていたのである。戦争で多くの命が奪われ、後に残された荒廃した世の中に、彼は荒むことなく「命」の神秘を「宇宙」に問いつづけた。終戦の年、17 歳であった手塚は空襲で悲惨な体験をしている。しかし後年、教科書で、「関ヶ原の戦い」と「第二次世界大戦」が同レベルで扱われていることに不安を感じ、大戦を風化させたくないと言っていたという。それを想うと改めて手塚治虫という人の偉大さに感服するのである。

手塚治虫は、生涯「子供漫画」に固執していた。一時期大人向け漫画「アドルフに告ぐ」を描いていたことがあったが、その間も常に子供漫画の構想を抱き続けていたという。彼

が子供漫画に拘ったのは、「大人はもう変えられない」という観点からだった。「子供は未来だ」……人類の、引いては地球の未来を作るのは「子供」であるというのが彼の一貫した理念だった。手塚漫画には常に、環境、少子化、土地神話の崩壊、有事問題、目の前で起きている社会問題が、平易に語られていた。その「テーマの新しさ」はすごいと思った。彼は、漫画にストーリーを取り入れることで、漫画をそれまでにない全く新しいものに変えていったのである。手塚は、SF、歴史、動物、怪奇、冒険など、驚くほどバラエティーに富んだ作品を残しているが、そこに一貫して描かれているのは先にも述べた「命の神秘」である。

手塚ワールドの新しさは、それだけではなかった。幼少の頃から映画に強い関心を持っていたと言われる手塚は、漫画に映像的イメージを取り込んで「立体的な漫画」を作り出そうと考えた。それは彼のディズニー映画に対する強い関心と憧れから生まれた発想であったと思われる。手塚は、表情豊かなキャラクター、パノラマ、移動画面、クローズ・アップ、陰影（光と影のコントラスト）、擬音、計算された構図（例えば一人を手前に、他を奥に配置する）などの映画的な表現方法を取り入れた。断片である「コマ」を「シーン（場面）」として組み立てることによって、出演者（キャラクター）が劇（ストーリー）を展開する、手塚独自のストーリー漫画を創りだした。私たちは、手塚の描く一つのコマから、次に起こる情景を視覚的に感じ取る。それぞれのコマが動きやリズムを持っているのである。漫画はただ見るのではなく、読み、感じるものになった。昭和 20 年代に言われた手塚漫画の「画期的な新しさ」とは、単にロケットやロボットなど新しいものを見せるだけでなく、新しい見せ方によって読者に臨場感を与えたことである。まさに、映画のスクリーンを紙に置き換えたといえる。漫画の可能性を著しく拡大したこの画期的な映画的手法は、以後、多くの漫画家に影響を与えることとなった。「僕が死んでも 3 年間は伏せた方がいい。すぐに売れなくなりますから」手塚治虫が生前『鉄腕アトム』について語ったものである。しかし、没後 15 年経つ今もなお、「鉄腕アトム」は売れ続け、アトムビジネスは拡大する。アトム誕生から半世紀を過ぎても、大衆に受け入れられるのは何故か。そこには、目まぐるしく変化する時代の流れにも色あせることのない新しさがあるからだ。「新しさ」というのは、漫画やアニメに限らず、芸術作品、商業美術の世界では最も重要なことなのである。何故なら、「新しさ」こそ、人々が求め、望み、好むものだからだ。「新しさ」の定義は幅広い。「物珍しさ」、「際立つ魅力」、「今まで見たことがない」、「今まで聞いたこともない」……そういった今まで知らなかった世界を知るという好奇心や知識欲が人々の心をつかみ、それが故にその新しい作品は一躍人気を佩くすのである。いわゆる「売れる漫画（アニメ）」には、この「新しさ」が不可欠なわけである。多くの作家たちは悩みながらこの「新しさ」を模索し続けるのであろうか。

手塚治虫は、著書『漫画の書き方』の中で次のように語っている。

「支離滅裂、奇っ怪破廉恥、荒唐無稽、独善茫然自暴自棄、非道残虐陰惨無法、狂乱狂恋百鬼夜行的なものを描いてもらいたい。

～中略～

『いくらなんでも、それは行き過ぎである。漫画にだってものごとのすじ道があるはずだ』という児童文学者なんかがあるが、こんな批判は、無視してよろしい。」

手塚は、漫画の世界に、大人の凝り固まった既成概念や常識は不必要であり、むしろ、排

除しなくてはならないと考えていた。大人社会の秩序の中で、常識や伝統を打ち破る新しさは、否定されるのが常である。しかし、手塚は敢えてそこに挑戦するべきであると主張している。そして、新しさについて、手塚は次のように定義している。

- 「新しさってのは、個性なんだ。だから、もう他の作家が新しいものを見つけてしまっているから、自分たちには、なにもない、なんてのは、ただの言い訳にしかすぎない」
-

つまり、「新しさ」を探すことは、「自分の個性」を探すことだというのだ。そして、その個性は、自分では見つけられるものではない、とも述べている。

自分で見つけられないものを探す……一体どうやって？それは、人が見つけてくれるというのだ。「絵が描けなくても漫画は書ける……」で始まるこのエッセイ(漫画の書き方)は技術よりも考え方と努力であるという。型にはまった既成概念を捨てよ。例えば、技法的な面では、笑っている口が、顔からはみ出すくらい大きくたって構わないし、ビックリしている目が、まるでバネつけてビックリ箱から飛び出すような絵になっても構わないのだ。ストーリー作成においても同じことが言える。子供のような自由な発想が、作者の気付かぬうちに個性となって形になり、それは新しいものとして大衆によって認められ、やがて普遍性を帯び、作者の手を離れてもなお、時代とともに進化し続けるのである。

手塚治虫がウォルト・ディズニーに大きな影響を受けたことは先にも述べた。ディズニーアニメが日本で親しまれるようになってから、約半世紀が経つ。ディズニーが、生前、愛娘に「お父さんの創るアニメは古くさい」と言われた時、「古くさいものってのは、みんながそれだけ好きだってことなんだよ」と答えたという逸話がある。すでにあるジャンルや、すでにあるストーリー構成、すでにあるキャラクターのパターン、すでにあり使い古されているオーソドックスなパターンは、新しさとは正反対の所にある。しかし、古いモノが人の気を惹かないかというところではない。「新しいモノ」には人を引きつける力があるが、「古いモノ」「使い古されたモノ」には、何度も繰り返し、使い古されながらも廃れない力、つまり永遠の魅力があるのだ。ウォルト・ディズニーの長編アニメは、童話や世界名作といわれる劇などをアニメーション化したものが多い。すでに有名な作品をアニメにして、小説やお芝居では見慣れた作品を長編アニメという形で発表したのはウォルトが初めてだった。なおかつ、彼は作品へ優しさを盛り込み、彼のもつ個性を引き出したのだ。それが、ウォルト・ディズニーの「新しさ」なのだ。この点において、新しさは個性であり、自分以外の者によって見出され形付けられるもの、という手塚の概念に綺麗に符合するのである。

手塚治虫、松本零士らによって育てられた日本のアニメーションは、一大社会ブームを引き起こした『機動戦士ガンダム』の富野由悠季、2001年の『千と千尋の神隠し』では2500万人という日本アニメ史上最高の動員数を記録した宮崎駿などによって、驚異的な飛躍を遂げた。そして1990年代に入り、人間の精神世界を深く洞察した哲学的アニメーションとも呼ぶに相応しい、全く新しい形のアニメーション『新世紀エヴァンゲリオン』が誕生する。エヴァの監督である庵野秀明氏は「自分自身、なぜ生きているのか、自分はここに居ていいのか、そう思いながら数年間何も出来なかった自分の気持ちをフィルムに残したかった」と言っている。主人公=作者、の構図がはっきりした新しい作品であると同時に、不景気や、引きこもり、いじめ等人の内面に關わる問題が社会でも多く発生して

いたという時代背景も手伝って、爆発的ブームを巻き起こした。エヴァの作者は、「人は人との関わりの中で生き、成長する。そして人は他者に対して恐れを抱き、自分は受け入れられるのか？自分はここにいてもいいのか？そう言った葛藤から逃避するために人との交わりを避けようとする。しかし人は他者を恐れつつも他者との関わり合いなくしては生きられない。人の心はさびしがりやだから。そんな葛藤の中でも現実からは逃げられない、生きていくしかないんだ。」というメッセージを作品の中に盛り込んだ。しかしながら、その意図は、決して全ての受け手に正しく伝わったわけではない。その難解さ故に、曲解される場合もあった。このように、作者のメッセージ（個性）を取り入れたアニメーションは、その意図を解せず、受け手の価値観や要求によって、そのメッセージは作者の手を離れ、新しいものへと生まれ変わる。つまり、手塚治虫の言う“新しさは個性だ”という言葉は、ここでも綺麗に符合するのである。

今まで述べてきた偉大な作者たちは、いずれも何もないところからそのアイデアを生み出してきた。スイスの言語学者、ソシュールは、「人が何かを思っているだけでは星雲のようなものだ。思うのではない、書くことだ。」と述べている。書くということは、何もないところから存在にまで引き出すと言うことだ。耳目を凝らし、思いを注いでいると、ふと別の次元へと滑り込む瞬間がある。何となく思っているだけの内奥の混沌が言葉となって新しい自己を出現させてくれるのである。そこで生み出されたものが差異であり、その輝きは、読む者だけでなく作者自身をも、さらに新しい世界、新しい認識へ導いてくれるはずである。目を凝らし、耳を研ぎ澄ませて自分を養い続けるという覚悟、表現者とはそういう運命を担っているのではないだろうか。

私はこれまで、漫画家という表現者をたどって、新しさの発見の手がかりを模索してきた。自己を表現するということは、これから先、生きていく上で非常に重要かつ不可欠なことである。人は、一人ひとりの顔が違うように、その個性もまた同じでは有り得ない。私の中にも、まだ自分で気付いていない可能性があるはずだ。私は、他者との関わり合いの中で、その可能性を見出していこうと思う。