

『ケムリクサ』読解ノート

森 年恵・森 茂起

『ケムリクサ』は2019年1月9日より深夜枠のテレビアニメとして放送開始された作品である。原作，脚本，監督をたつきが担当し，アニメーション製作をヤオヨロズが行っている⁽¹⁾。公式サイトは次のように、『ケムリクサ』を紹介している。

赤い霧に包まれた，荒廃した建造物に囲まれた人気のない世界を舞台に3人の姉妹が生き抜く物語。物語の中心的人物でまとめ髪の特徴的なりん，猫耳でいつもおっとりしているお姉さんキャラのりつ，メイド調の服に身を包み天真爛漫なムードメーカーりな。謎多き世界でこの姉妹が目指すものは一体……

ここに紹介される3人の女性主人公，赤い霧，荒廃した建造物，人気のない世界，これらのすべてが謎に包まれて物語は始まる。それらの謎の意味をどこまで読み解くことができるのか自体がまだ霧の中にあると言ってもよい。しかし，描かれたものを表面的に受け取るだけでも、『ケムリクサ』がいくつもの重要な主題をその作品世界に編み込んでいることが見てとれる。たとえば，筆者たちが戦後アニメの系譜を戦争のトラウマと関連させて図式化した際に取り上げた⁽²⁾，「自然環境」「記憶」「最終兵器」などの主題群，あるいは「戦闘少女」「セカイ系」「日常系」などのジャンルと関係し，拙論で参照した足立の「戦いの表象」論⁽³⁾とも関係する。

他方で、『ケムリクサ』には，たつき監督の前作『けものフレンズ』⁽⁴⁾との連続性を各所に見ることができる。人間が消滅したのちの——しかし人間を由来とするであろう主人公たちが活動する——世界を舞台とし，廃墟の表象とともにディストピア感が漂う。そして，その世界の「ちほー」から「ちほー」への旅を描く『けものフレンズ』から，「ロードムービー」⁽⁵⁾ないし「ロードムービーアニメ」⁽⁶⁾の性格を受け継いでいる。明らかに人間がいた時代の残物である乗り物とアシスタントロボットの存在，そして，おそらくは描かれる世界の成立と何らかの関係のある脅威——「セルリアン」および「赤虫」「ヌシ」「赤い木」——の

存在も共通する。キャラクター造形にも連続性がある。一人だけ「男」の性格をもつ正体不明のキャラクター——「かばん」⁽⁷⁾および「わかば」——が現れ、その正体を知ることが物語の一つの関心となるとともに、女性キャラクターの一人——「サーバル」および「りん」——との関係を軸として物語が進む。戦闘に長ける女性キャラクターと戦闘能力を持たないが知恵、知識、好奇心で戦闘を助ける男性キャラクターという関係がそこに含まれる。

このように『けものフレンズ』のモチーフを受け継ぎながら、『ケムリクサ』はその世界を大幅に変質ないし拡大している。ほのぼの感の中に漂っていたディストピア感は、文字通りの廃墟として視覚化される。セルリアンとの戦いに比して、『ケムリクサ』の戦いにはサヴァイバルを賭けた切迫感がはるかに強い。フレンズたちの内面を持たない「キャラ」⁽⁸⁾性は「りな」に受け継がれているが、『ケムリクサ』の姉妹たちはより膨らみのある存在として描かれる。過去の世界に生きていた動物の習性——つまりは現在の動物の生態——を反復しているフレンズたちに感じるノスタルジックな感傷は、廃墟への感傷に受け継がれながら、開示されていく主人公たちの過去への具体的関心に移行する。そして、それぞれの「ちほー」と「フレンズ」たちの物語で完結していた各エピソードは、より連続的に前進する物語となる。

継承と拡大の際たるものは、終結部の展開である。『けものフレンズ』では、自身が「何のフレンズなのか」を探って続ける旅の果てに予想される結末——おそらくは、かばんは人のフレンズであるという事実、そしてフレンズたちの起源である過去の動物たちや人が辿った運命との直面——は描かれず、自身が何者なのかを探るためにかばんがジャパリパークから旅立つところで物語が閉じられる。しかし、『ケムリクサ』では、ロードムービーの形式を持つ旅の過程で「謎多き世界」に関する情報が開示されていき、最終部で世界の全体像が明らかになる。つまり、『けものフレンズ』の続編に相当する物語が内部に組み込まれている。りんが最終部で経験する変容はサーバルに第10話で訪れる内面性の獲得⁽⁹⁾と対応するが、より根本的で、世界の変容と直結し、『けものフレンズ』に既にあった「セカイ系」の性格⁽¹⁰⁾をより強固に打ち出す。

以上概観したように、『ケムリクサ』には、日本アニメの系譜とたつき監督の前作から多くの主題が流れ込み、一つの統一された世界観として提出されている⁽¹¹⁾。その読解は、先に触れた筆者たちの図式を作品論によって検証していく作業に欠かせないものである。

『けものフレンズ』に関する論考がまだ少なく、ましてや『ケムリクサ』に関してはほとんど見られない現状を考え、系統的な考察はのちの機会に譲るとして、本稿では、関係するジャンルとして、「戦闘少女」「ロードムービー」「セカイ系」

を参照しつつ、『ケムリクサ』全12話の物語を整理し、描かれる主題を理解する試みを行う。次項以降の整理からも分かるように、『ケムリクサ』では、描かれる世界に関する情報が、登場人物たちの会話を通して、極めて断片的な形で少しずつ与えられていく。それらの情報の蓄積と出来事の進行は、差し当たり独立して進んでいく。したがって、もし出来事としての粗筋だけを記すならば、世界の全体像が次第に見えてくるジグソーパズルのような情報集積の過程が消えてしまう。本論では、『ケムリクサ』を鑑賞する喜びを構成しているその二つの過程を分離せず、困難ではあるが、物語を追う作業と世界への理解を整理する作業を同時進行させて記述する。その記述の作業自体が、作品の理解のために一旦必要と考えるからである。

以下、出来事の進行と情報の蓄積の両者の観点から考えて、全体を四つの部分に分割して整理する。第1部は、「序」ともいうべき冒頭2話であり、およその場面設定と主人公たちのキャラクターの提示が行われる。第2部は、第2話最後に出発してから第5話の半ばまでの旅の過程である。第3部はケムリクサの操作方法がわかる第5話後半から旅が終わる第10話半ばまでである。第4部は第10話後半以降で、過去の経緯が明らかになるとともに、最終的な戦いを経て一つの解決がもたらされる。

基本設定の提示

物語は、霧に包まれた廃墟に二人の少女が現れるところから始まる。ポニーテールでライダースーツを着ている少女がりんと呼ばれツインテールでメイド服を着ている背の低い少女がりなこと呼ばれている。冒頭から視野に入る廃墟は、物語の前史への関心を掻き立てる。二人は「島」の上におり、水のありかを探している。貴重な水が枯渇していることが語られ、水の存在を予感するりなこに従ってりんが建物を壊して潜入し、最後の水を見つける。そこに「赤虫」と呼ばれる、全編を通してりんたちの行く手を阻む敵、「虫」の名にそぐわない金属製の機械のような存在が登場する。りんは秀でた視力と身体能力によって遠方に赤虫を発見し処理する。その間に水を死守するために大型の赤虫と戦っていたりなこが瀕死の状態で見つかる。責任を感じ嘆くりんだが、りなこは笑顔で「好きなものを沢山食べられたので満足満足」「りんねいねも自分の好き放題をしたらいいのだ」と言い残して消滅する。りなこが残す「好き」は、以後も様々な形で、様々な登場人物の言葉として登場するキーワードである。

続くシーンで、二人以外にお姉さんキャラのりつや、りな「たち」が存在していることがわかる。消滅したりなこは、「りな」が分裂し「りなっち」「りなよ」

など「りな」を冠する名で呼ばれているりなたちの一人である。彼女たちは、市電の車両を居場所としていて、車両の上部に設置されている電話ボックスを利用した水槽に水を回収する。りつが溺愛して育てている「ミドリ」の根が伸び、車両と一体化している。姉妹たちの会話に過去への言及が織り込まれていく。たとえば、以前にりくとりよくと呼ばれる姉妹を赤虫との戦いで失った経験があること、ミドリを見つける前の時代にはミドリなしで戦っていたことなどである。ミドリの葉には吹き付けると赤虫が崩壊する作用があり、強力な武器である。

そこに、物語のもう一人の、姉妹とはまったく異なった起源を持つように見える男性主人公、わかばが登場する。わかばは、パイプのように働くミドリの根を通して水を貯める間に水槽に流れ出てくる。わかばは過去の記憶をすべて失っている。りんたちはわかばが額から赤い血を流していることで赤虫と判断し攻撃して縛り上げる。しかしわかばが言葉を話せることから一体何なのかと訝しがる。彼は、名が「わかば」で自分は「人」だと言うが、りんは「人」は自分たちだけだと言う。りんは、ミドリの葉をわかばに向けて使おうとするが、わかばは「処理」されようとしていることを知りながら、その瞬間に、りんが手にする緑の葉に関心を示し、「それはなんですか」と尋ねる。この問いに対してりんが答える「ケムリクサだ」という言葉によってはじめて「ケムリクサ」の名が登場する。第2話のことだが、名前以外思い出せないわかばに「それで怖くないのか？」とりんが問うと、「そういえばそうですよね。それどころでなく何か怖いことがあったからかも……」と答える。思い出せない恐怖に勝る恐怖が過去にあったのかも知れないというこの言葉は、処理されようとしていながら示すケムリクサへの関心とともに、のちの展開の伏線となる。

りんたちがわかばの処遇に手を取っている間に、もう一匹の赤虫が出現し、りなよが危機に陥る。赤霧が濃く赤虫の居所がわからないが、わかばだけが赤虫の発する熱を感知できることから「僕がいけば、いい塩梅ですね」と赤霧に飛び込み、りなよを救出する。その自己犠牲的な行動を理解できないうりんがわかばに問い詰めると「りんさんがすごく心配していたので」助けたと答える。この答えに対するりんの顔が赤らむ反応——視聴者からすれば好きという恋心の芽生えと見えながら、当人には全く理解できず、わかばが毒を出していると疑う反応——はこの後もたびたび発生する。

以上の設定を、「戦闘少女」の主題に照らして若干整理しておきたい。「戦闘少女」は、『美少女戦士セーラームーン』の登場により、魔法少女ものからラブコメ要素を受け継ぎながら「美少女」が「戦う」形式となって展開されて生まれた一つのジャンルだが⁽¹²⁾、次第に恋愛より「女性どうしの絆」の表現が強くなってきた経過がある⁽¹³⁾。『ケムリクサ』には、姉妹が協力して戦う「絆」の主題と

共に、りんがわかばに接して顔を赤らめるラブコメ的要素には初期の「戦闘少女」への回帰も見られる。直接の描写で、あるいは姉妹の会話によって、りつ、りん、りなど、死んだりく、りよく、りょうの6人姉妹それぞれのキャラクターが明らかにされ、その相違と関係性が興味の対象となる点でも、戦闘少女ものの特徴を備えている。

ただし、6人の中でりに与えられている役割を考えると、主人公としてのキャラクター性は、『けものフレンズ』のサーバルと同様、あるいはそれ以上に、りん1人が有している。りんは身体に衰えを見せるりつに変わって現在姉妹のリーダー格であり、サヴァイバルの全責任を担っている。その立場がそうさせるのであろうか、すでに失われた姉妹たちの死を悼む感情のほとんどもりんが担っている。りなこの死を痛切に悔やむのはりんであって、分身である他のりなたちも、りつもあまり嘆くことはない。りなたちの会話にはたびたびかつて死んだ姉妹の名前が登場するが、楽しげに語られ、失ったことによる悲嘆は感じられない。りんのみが喪失感を抱え、さらなる死に怯えている。

りんの献身的努力に対しては、りなこが死の前に「楽しめばいいのだ」と言い、りつはその過剰な責任感を気遣うという形で、美しいものというよりむしろ労わりの対象となっている。そして、究極の自己犠牲や献身は、りんよりむしろわかばによって表現される。わかばは、危険に怯えるにもかかわらず、「何も知らないということは新しいことをたくさん覚えられるので最高に楽しいです」と、「知る」ことを、特にケムリクサについて知ることを、サヴァイバルに優先させ、姉妹たちのためと感じ取ると発作的に死を賭して赤霧に飛び込む。この「献身」は、りんにとって理解できないもので、何か熱いものを体に覚えて怯える。仲間関係、友情、家族といった、少女を戦いに導く関係性が確かに存在し、犠牲、献身などが描かれるが、その究極の形はむしろ少女たちの外のわかばが表現している。つまり、『ケムリクサ』は、戦闘少女の主題に、女性間の関係性と異性との関係の両者において興味深い修飾を加えている。

りんの理解を超えた存在であるわかばの好奇心は、りんの気持ちを変化させる。今いる1島（いちじま）で少しでも生き延び続けるしかないと考えていたりんは、わかばの好奇心に触発され、何か新しいものが見つかるかもしれない可能性に賭けて、島を出ることを決心する。姉妹は、すでに亡くなった他の姉妹たちとかつて別の島へ水を求めて旅をしたことがあり、大きく成長する前のミドリを発見したのもその旅でのことであった。第2話の最後に、りつの運転によってミドリは車両を線路の上に置かれ、いよいよ旅が始まる、動き出した車両の屋根に登ったわかばは、「すごいですねー、こうやって見るとまた景色が違いますねー」とりんに感動を伝える。ロードムービーの始まりである。

6 島へのロード——水を求めて

姉妹たちのさしあたりの目標は、6島の向こうにあるかつて到達しなかった湖である。線路が途切れると、ミドリは四本足で歩き、島の境界である青い壁を越して進み2島に到着する。りんのわかばへの警戒はまだ解けておらず、わかばは縄で拘束されたままである。

姉妹の起源や性質が次第に明らかになる。姉妹は、器の水に「あい」と呼ばれる水のありかのわかるケムリクサを持っている。1島で最初の人から姉妹が生まれ、最初の人がかわりに死んだ。皆身体の内にはケムリクサを持っていて、りなたちはケムリクサが増えると分裂して繁殖する。危険な旅に見えるが、りなははじめての島に行くことを「たのしみだなー」と語り、常に陽気である。

ケムリクサには様々の色があり、どんな働きをするかわからないので緑以外は食べてはいけない。姉妹は大量の水を飲んで生命を維持するが、わかばは少量しか水を飲まないことから、異なる生命維持メカニズムを持つようである。わかばが遊園地の廃墟について「何のための施設なんでしょう」と問うのに答えて、りんは「私たちの前にこの島に住んでいた人がいた」ことをりよくから聞いたと言う。りんもりなも姉妹以外の人は見たことがなく、血が赤く葉を持たないわかばは人ではないだろうと皆が推測する。かつてりよくが使っていた大きな橙色のケムリクサが、ケムリクサが大好きなわかばに与えられる。ミドリの育て方をはじめ大抵のことはりよくのおかげでわかっただけ。姉妹たちは以前に6島まで行ったことがあり、線路はりなよが敷設したものである。りなよは材料にするためか金属を見つけると体内に取り込んでしまう。5島で市電、6島でミドリを見つけたこと、いずれ現れるであろうヌシのこと、かつての戦いのことが話題に上る。そこに地震が襲い、断層が現れてりんの「大切なもの」が落ちていくとき、とっさにわかばが飛び出して救い、「りんさんにとって大事なものが落ちそうになったので」という献身を再び見せる。

道が崩壊している高い空橋にたどり着くと、ミドリが足を伸ばしてりんの力で吊り上げられて空橋に乗ることができる。橋上でヌシの急襲に会い、わかばの機転、作戦で倒す。空橋を渡って5島に入り、再び線路がある場所に着いたとき、わかばは、ヌシとの戦いの間に車輪が一つ壊れていることに気づく。代わりになりそうなるを探すところに白い中型犬ほどの大きさの円盤形ロボットが現れ、車輪を持ってくる。ロボットにはモニターがあり、「タスカル？」の文字が浮かぶ。読めるのはわかばだけのようである。ミドリの修復力でそれを取り付けることができ再び車輪を使って進む。わかばが「シロ」と呼ぶようになるそのロボッ

トは残るが、この後もいくつかの地点で現れ、わかばの困りごとを解決する。かつて人がいた頃のアシスタントロボットではないかと思われる。

こうして、ミドリの歩みとともに進むしばらくの旅は、『ケムリクサ』のロードムービー的性格が前面に出る箇所である。ロードムービーというジャンルは、その多くが、ホームである都会から出立し、郊外へ、地方へ、大自然へと、ホームのしがらみから離れて移動する⁽¹⁴⁾。移動の手段は多くの場合、ガソリンエンジンによる自動車ないしオートバイクであり、主人公の手によって運転され、ガソリンスタンドでの整備などの形でメカへの関心が描きこまれる。移動に伴う景色の変化も重要な要素である。

そもそもロードムービーがジャンルとして確立したのは、1960年代後半から1970年代前半までの「アメリカン・ニューシネマ期」と呼ばれる時期に生まれた一連の「古典的ロードムービー」(20-27)による。それは、「フィルムスクール世代」と呼ばれる新進監督たちが登場した時代であり⁽¹⁵⁾、時代、世代の観点から「カウンターカルチャー」の価値観で理解されることが多い。なかでもデニス・ホッパー監督・脚本・主演の『イージー・ライダー』(1969)がジャンルの確立に大きな役割を果たした⁽¹⁶⁾。

この時代の作品群に刺激されて自らの作品に反映した重要な監督に、ドイツのヴィム・ヴェンダースがいる。彼は、『都会のアリス』(1974)、『まわり道』(1975)、『さすらい』(1976)という「ロード・ムーヴィー（彷徨映画）三部作」⁽¹⁷⁾を製作した。これらはアメリカ合衆国外の文脈にロードムービーを移植し、カウンターカルチャーよりは、廃れていく文化への郷愁、過去の意味の探索、再発見の旅のプロセスを重ねた。乗り物に市電車両を用いる『ケムリクサ』にとって、「鉄道」も彷徨の一部に取り込んでいる点で重要である⁽¹⁸⁾。その後しばらく目覚ましい展開がない期間が続いた後、リドリー・スコット監督の『テルマ&ルイズ』(1991)が男性ドライバーを女性に置き換え、セクシャル・マイノリティーの主題も含むジェンダー、セクシュアリティの主題化を促進した。『テルマ&ルイズ』は主題を拡大するとともに、ロードムービーをアカデミックな議論の対象とする上で大きな役割を演じた(35-39)。その後、ロードムービーは様々な変形が加えられながら生き延び、今日に至っている。

『ケムリクサ』には、ロードムービーに関して論じられる多くの主題が流れ込んでいる⁽¹⁹⁾。まず、戦闘少女の導入とアニメ全般の傾向に由来する面もあるが、女性主人公と男性闖入者というジェンダー関係が、『けものフレンズ』と同じく、『テルマ&ルイズ』以降の問題系を反映している。次に、古典的ロードムービーにすでに存在した近代化、産業化との両義的關係——高度成長期のカウンターカルチャーでありながら工業化の産物たる乗り物の魅力に支えられているという関

係——を、エコロジ的な道具立てを総動員して主題化している。水をエネルギー源とするミドリの力で動く市電車両は、線路の上を、あるいは線路を外れて、右に左に揺れながらゆったりと進む。エネルギー消費による高速の楽しみを徹底的に逆転させ⁽²⁰⁾、その遅い速度感の描写に力が注がれる。機械による高速が生み出す生理的／心理的快感ではないものの、これもまた生理的／心理的な別種の快感である。前者が近代が生んだ概念であるスリルの快感とすれば、後者は大地に足を踏みしめながら進む快感と言ってよいだろう⁽²¹⁾。しかも、メカニックへの関心も排除されることなく、ミドリを動かすエネルギー源や、線路に乗せる際の運動、壊れた車輪のケムリクサによる修理などの形で表現される。燃料消費への意識は枯渇する水への意識となる。

ロードムービーに伴うノスタルジー⁽²²⁾は、『けものフレンズ』における遊園地の廃墟映像を引き継ぎながら拡大された廃墟の美に、そして後部が崩壊している市電車両にも向けられる。ロードムービーの多くが街から自然の優越する郊外、田舎に出ることを考えると、『ケムリクサ』の高速道路、橋、工場、ビルなどの廃墟は対照的に見えるが、そもそも自然、田園への関心が産業化を背景にしていることから（23-24）、同主題の変奏とみなせる。『ケムリクサ』の風景が、たとえば高度成長のなかで取り残された地方を巡る『さすらい』の風景に重なるのは偶然ではないだろう。

そして、進むにつれて眼前に展開する景色というロードムービーが提供する視覚的喜びも——「すごいですねー」というわかばの言葉に代表されるように——旅の全体を通じて豊かに提供される。

7 島を越えて——起源への眼差し

物語の進行に伴う「知」の蓄積に、間も無く姉妹の語り以外の情報源が登場する。夜になって皆が休息する間に道に迷ったわかばが、大阪の地下鉄あるいは地下道を思わせる洞窟で出会う一人の少女、すでに姉妹から名前が語られていたり、である。りくは、死んだはずの人なのでりんたちには会えないと言いながら、りつと一緒に生まれたこと、りんは何があってもすぐ泣くやつだったなどと語りつつ、ケムリクサを触って使う方法をわかばに教える。

りくが去った後、わかばがさっそく教わったように手持ちの橙ケムリクサに触れると、画面が立ち上がる。開くうちに、「このせかいのしくみについて」というメモが現れる。かつてりくが使っている頃に書いたもののようで、姉妹とケムリクサのエネルギーに水が必要なこと、姉妹はケムリクサのエネルギーで生きているので水以外必要ないこと、「むかしはひとがいた？」などの言葉が浮かび

上がる。さらにページを探り、漢字まじりの異なった筆跡で書かれた「分割後の私へ。」というメモにたどり着く。「記憶の葉を持っている私が1人いるはず」なのでその葉で事情が分かるとある。この書き手はおそらく最初の人であり、姉妹の中でただ1人文字を理解できるりょくも漢字が読めないため内容を読み取ることができなかつたようである。

ケムリクサの中にメモが現れることで、世界の起源への関心が本格的に物語に導入される。わかばが姉妹たちのところに無事戻って皆で出発すると、大きな根の生えた木を見つけ、その根をたどって歩くことを決める。7島に到達し、わかばが青い壁をケムリクサと同じ反応で操作し、壁の向こう側に出て水のありかたにたどり着き皆で喜ぶ。しかし、安心したのもつかの間、りんとわかばはもう一つの壁の向こうの大きな木の根が赤霧や赤虫を大量に発生させているのを目のあたりにする。りんは本体の幹を破壊すれば良いと考え、原因を見つけて解決し、本当に安心して暮らしたいと言う。起源への関心に焦点化されると同時に、旅の目的が、水を求めてのサバイバルから世界の災禍の根絶へと移行する。

再びシロが現れ、シロのモニターに映る地図に従って前進し、船の残骸に辿り着く。そこにはシロと同じ形のロボットが多数いて、かつて赤霧が襲い、船長がいなくなったことを知らせる。わかばを船長として指令を出させ、ロボットたちは戦闘機械にトランスフォームして赤い根を切ることに成功する。しかし、彼らはケムリクサを使い尽くして消えていく。わかばは嘆き悲しむが、残ったシロのモニターには、「サイゴ スキデキテカンシャ」という言葉が映される。「好き」を実現すれば満足というその考えにりんも納得するが、わかばは、りんたちが死ねば泣くと言って、それでも悲しみは消えないと主張する。わかばが操作していた橙ケムリクサに、「さいしょのひとはが きおくのは ひらけない いまりょうがもってる」という言葉が読みとれる。

9島に到着し、徒歩による急斜面の登山となる。青い壁が再び現れる。ヌシが壁の中を動きまわり、皆の前進を妨げる。廃墟の山小屋で一泊する間に、小屋を出たわかばは長女のりょうに会う。りょくもここにいたいと言い、わかばとの会話の間に眼鏡をかけたりよくに姿が変わる。二人は一度死んでいるのだが、体内にある何かの葉に保存されて存在しているらしい。りょくは、りんが持っている記憶の葉を触って調べると言い、「残念な世界だけど知る楽しみって意味ではなかなか楽しい世界じゃん」と、世界の仕組みを知るために残った時間を使いたいと言う。ここでわかばは、いつもの好奇心に反して、自分が何処から来たのか興味がないと言う。知るのが怖い体験が過去にあったかもしれないという先の発言と合わせて、わかばがケムリクサや世界への好奇心を持ちながら、過去の記憶によって起源への関心が回避されていることを示す。りょくはそれを受けて、「赤

い木が世界を沈めるまでにやらないとじゃん」と言い、さしあたり起源への関心を封印して、世界を赤い木から救う目的で共闘することになる。りんたちの前に現れることができない死んだはずのりょくとりょうは一旦姿を消す。

夜が明けると、ミドリを使ってヌシを攻撃し、青い壁が崩壊して前進が可能になる。10島に入ったところで、ミドリによって動いてきた車両が止まり、ロードムービーの形式が終わる。最後の水を皆で分配し、過去を振り返りつつ最後の晚餐であるかのように言葉を交わす。りつは、わかばが来てからりんの表情が柔らかくなったことを告げ、りんの好きなものももうすぐ見つかるかもしれないと言う。水を飲まなかった姉妹たちは翌朝消えかかっている。赤い根を倒すため、わかばとりんは二人で赤霧に覆われた急峻な根を登っていく。

最後の闘い——記憶の開示と救済

ついに巨大な赤い木の姿が露わになる。この木との最後の戦いに挑もうとするりんに、わかばは記憶の葉を見せて欲しいと願い出る。わかばがりんの背中にある葉を作用させるとりんの視界に今まで見たことのない景色が広がる。この世界が始まる前、りんたちが現在のように生まれる前の世界に関する情報がはじめて映像で直接的にりんの目に、そして視聴者の目に提示される。

一人の少女が草原で椅子に腰掛けて本を読んでいる。「お勉強しているの。早く大人にならなくちゃね」とつぶやく。「はじめての人」であるリリと呼ばれる少女と、わかばに酷似したワカバとの生活情景がここから展開する。物語は、りんの中に浮かび上がるリリの物語とわかばとりんのいる現在を往還しながら、りんたちが生まれる前の過去の出来事を見せていく。過去を知る過程と現在の闘いが絡み合うその一部始終を辿ることはできないので、本稿にとって重要と思われる前史の出来事の概略をまとめて記すことにする。

ワカバはケムリクサの研究者である。前史でもワカバはケムリクサに夢中で、ワカバに懐いているリリは、ケムリクサの使い方を、まるで生まれる前からAIが存在する現代の子どものように、見よう見まねでワカバが驚くほど早く習得している。ワカバはリリに、ケムリクサを人に使用してはいけないことや、薄皮以外を食べてはいけないことを伝える⁽²³⁾。ワカバはケムリクサをみだりに使用すると人は複雑なので何が起るかかわからないと、ケムリクサと人との共存の困難さを示唆する。この言葉は、リリが「人」であることも明確に指している。

ワカバは、星の文化財の保存に携わっており、地球の「上」⁽²⁴⁾に船を停泊させて、地球の文化財を転写する作業を行なっている。リリはワカバと離れるのを嫌がり、本来ならば大人しか携わってはいけない転写のし直しに出かけるワカバの

乗り物に同乗する。ワカバは転写自体が専門ではないが、今回の転写には精密かつ大型のケムリクサが必要だと言う。そして、高層の建物を転写しながら、大きな湖から本当は死んでいたリリが突然現れた過去を話す。本来生き物は転写されないはずが例外的にリリが転写されてしまったことを地球の人に知られてはいけないらしい。ワカバが異星人であること、地球が別の場所にあることがこの会話から示唆されるものの、詳細は審らかにされない。リリは地球で父と母を失っており、自身も死亡したことになる地球には戻りたくないと主張する。

リリは、文化財保存のためにオーバーワーク気味のワカバを気遣う。それが「本当にワカバのやりたいことなのか」と問い詰める。本来はもっと時間にゆとりのある研究をしたいワカバだが、「いまの草の性能の上限までやれば良いことになっているのでじきに終わる」と言う。ケムリクサの研究者であるワカバにケムリクサを使った転写の仕事が与えられているようである。リリは、ワカバを過労死させないため、「ケムリクサを抑えるケムリクサ」である赤い木を生み出してしまう。「お父さんもお母さんも無理して……もうあんなの嫌だよ。ワカバまで……」と過去に両親を過労死で失ったことをリリはほのめかす。

赤い木はみるみるうちに巨大に成長し世界は赤霧に包まれてしまう。ワカバは、暴走する赤い木の繁殖を止めて、元に戻そうとするが、思いつくかぎりの解決策はすべて無効で、「リリは好奇心を大事にして」と言い残して姿を消す。リリの世界とワカバの世界を遮るために出現したハニカム構造でできた青い壁は大人でしか開けることができず、ワカバに会うには自らが早く大人になるしかないというリリは考える。その壁も赤い木に侵食され始め、リリはケムリクサを合成して自らがケムリクサになることでワカバを救出することを決意する。失敗したときのために記憶の葉にこれまでの経緯を書きとめる。リリはケムリクサになった自身が赤い木に抹殺される危険を理解しているが、一番大事なのはワカバに会うことと断言する。

このような前史がりんの眼前に展開する間に、赤い木が幹ごと動き二人へ危機は迫る。現実に戻ったりんは「赤い木の幹まで近づいて根を切断する。あれはきっとリリの因縁でもある」と言う。りんが最後のケムリクサを最大出力にして赤い木を倒そうとして失敗すると、わかばは赤い木もケムリクサであることから赤い木の操作によって倒そうとするが失敗し捕らえられる。ケムリクサを使って壁を作り、りんを木から守ろうとするわかばを壁の向こうに見るりんの目に再びリリの記憶が甦る。

リリは自らを、「抽出」し、6つの身体と1枚の記憶に「分割」する処理を準備する。しかし、ワカバの所在を確かめるために見た葉には枯れ木しか映らない。絶望したりりは「私たちの目的はワカバのいるところに行くこと。ワカバを助け

ること」と記したメモを半分消去したところで「好きに……」と言う言葉を残して消えてしまう。

こうして、6人の姉妹はリリが分割して生まれたこと、記憶の葉は、リリが残したメモであること、ワカバを救うことがリリの目的だったが、その操作は実現せず、おそらくは転写が終わってからの過程——姉妹たちが生まれてからの過程——に委ねられたものとわかる。

「現実」に戻ったりんは、「そう言うことか（リリと）同じじゃないか」とワカバが壁を築いてリリが近づくのを遮った経験と今を重ねる。りんは闘争する意志をまだ失っていないが、自分のケムリクサがほとんど消えかかっていることに気づく。そこにりなのスカートの玉⁽²⁵⁾が現れてりつとりなどの通信が成立する。わかばを救う気が失せたりんは二人の元へ行くと言う。しかし、二人は、「りんの好きを大事に」するように、「最後はりんが好き放題するべきだ」と主張する。「私の好きなように……リリとも違う、私のしたいことは……」という言葉によって、過去のリリに戻るのではなく、現在のりんとしての「好き」を求める意志が出現する。

りんの絶体絶命の危機を救ったのは、りんの記憶の葉に保存されていた「死亡3姉妹」⁽²⁶⁾である。そしてそれぞれの武器を使って赤い木を無力化したところでりんが仕留め、わかばもりんの腕の中で正気を取り戻す。わかばを救ったのはりんが以前にわかばを拿捕するために使ったミドリの紐の切れ端であった。「ありがとうございます。またりんさんに助けてもらって」とわかばが言うとりんはにわかにわかばに抱きつく。そこにどこからか「あい」が漂ってくる。わかばとりんが後を追うと岸壁の間から光が差し込むのが見える。二人の眼前には美しい湖と緑に覆われた風景が光り輝いて広がる。「そうか、ここは船の外だ」とりんは言う。「あれは水ですよ。これでりんさんも安心して好きなことができますよ!」とわかばも興奮すると、りんは感極まったように泣き始める。「よかったですね、本当に」とわかばが言った後、りんの顔が笑顔のクローズアップに変化して行く。このドラマを通じてはじめてりんが笑顔を見せた後、明転し、オフスクリーンからりんの言葉が聞こえる。「わかば、好きだ!」と。

『ケムリクサ』全史

物語の最後まで辿ったところで、この物語全体の構造を整理してみよう。作品が描く世界には、オープニングシーンに先立つ姉妹たちの物語と、そのさらに前史であるリリの物語がある。その全体を時系列で示すと「歴史1」から「歴史4」までに記したようになるだろう。このように整理すると、『ケムリクサ』が描く

歴史 1：リリの地球時代

リリの地球での生活

↓

リリの両親の死

↓

リリの転写

歴史 2：「船」の時代

ワカバの調査活動

↓

リリの出現

↓

ワカバへの愛着

↓

ケムリクサ操作の習得

↓

赤い木の創造

↓

赤い木の急成長

↓

ワカバの消失

↓

ケムリクサとなり姉妹に分割

歴史 3：わかば登場前の姉妹

1 島における姉妹の誕生

↓

姉妹のサヴァイバル

↓

水の探索 3 姉妹の死

ミドリと車両の発見

↓

1 島への帰還

↓

水の枯渇

歴史 4：アニメの物語

オープニング

↓

わかばの登場

↓

水を求める旅

↓

旅の終わり

↓

前史の開示

↓

赤い木の討伐

↓

緑の大地への出立

世界について次のような理解が生まれる。

まず、りん（たち）はリリが自らをケムリクサとして転写した存在であることから、リリ⇒りと受け継がれる一人の少女が全物語の主人公である。リリがワカバと交流する世界に現れた事情は定かではなく、説明のつかない現象で人が地球から転写されて現れた。その後の、赤いケムリクサを創造し、赤い木を生み出し、りんたちに自らを分割するという一連の出来事の起源には、リリが「あんな

ことはもう嫌だ」という両親に起こった出来事がある。リリの言葉から読み取れる限りでは、それは何らかの仕事に過剰に没頭したことによる悲劇的な結末である。つまり、リリがケムリクサの摂理を破ってまでワカバの過剰奉仕を止めようとした背景には、親を失ったトラウマがある。一つのトラウマが過剰な努力を生み出し、それが新たなトラウマの事象を引き起こすという連鎖を見ることが出来る。リリのワカバへの思慕、あるいは愛着が引き起こしたように見えるが、その愛着は、喪失体験に裏打ちされた過剰な愛着である。赤い木が巨大に成長し、赤霧、赤虫、ヌシを生み出した世界は、過剰な愛着、トラウマに裏打ちされた愛着がもたらす荒廃の象徴という理解が可能である。戦いを通した主人公の変容が世界全体の運命に直結される「セカイ系」の性質がここにある⁽²⁷⁾。

次に、リリが試みる6人への分割転写とメモによる最終努力は、リリという一人の主人公の分割によるワカバの再獲得の試みである。物語はそこから、赤虫との戦いと水の探索によるサヴァイバルの過程としてしばらく進む。その戦いには「戦闘少女」の主題が生み出した犠牲、貢献の精神があるものの、戦闘少女ものが次第に移行した友情、女性間の絆とは性質を異にしている。たとえば、『まどか☆マギカ』では、友達との絆とは何か、友達とは何かを執拗に問うと共に、友達への献身、自己犠牲が扱われるのだが、りんたち姉妹の絆は、リリという一人の少女が分割されて生まれた存在であり、他者との絆よりは「自己愛」と「他者愛」の間にある関係として捉えるべきである。そこに「他者」の存在の意味を持ち込むのはわかばである。

わかばの発作的な共感性、自己犠牲の振る舞いは、何らかの道徳的基準に基づくよりは、「りんさんにとって大切なものだから」という、「大切」に対する素朴な思いに駆られてのものである。ただし、そのような素朴で直接的な自己犠牲が可能なのは、わかばが複雑化した感情を記憶と共に失った、いわば赤子のような存在であり、好奇心と共感性という人間を人間らしいものとする基本的な性質をその祖型の状態で備えている存在だからこそであろう。衝動にも似たわかばのその思いと行為に対するりんの身体の反応は、荒廃した世界からの回復の兆しでもある。それは、りんが「人」と思ってきた自分たち姉妹の外にいる別の「人」、つまり他者への感情の芽生えである。物語が設定する事実としては、わかば／ワカバは地球外からの到来者であり、地球に存在する「人類」ではない。しかし、その存在のあり方は、りん、あるいはリリにとって、「他者性」を持った唯一の「人」である。

りんのわかばに向ける感情が、両親の喪失というトラウマ的体験に由来する過剰な愛着の再現であれば、荒廃した世界に変化をもたらさない。そもそも、リリがワカバに寄せていた思慕は、個体化した個人が他者に向ける感情ではなく、常

にそばにいたいという子どもとしてのリリの欲求と、依存対象を再び喪失することを恐れる思いが重なったものだった。ワカバ側の感情は、地球から蘇らせたいわば保護対象の文化財の一部としてリリを見る視線とケムリクサについて急速に学ぶその能力への感嘆の重なったものに過ぎず、他者としての関係は存在しなかった。

荒廃した世界に生み出されたりん（たち）とわかばは、サヴァイバルから赤い木の討伐へ目的を変え、ノスタルジーから過去の探究へ、拘束する／されるの関係から共闘関係へと移行し、荒廃の元——リリのトラウマが生み出した過剰な知恵の帰結——を断つ。その過程は、わかばという存在が示す好奇心と共感性に揺さぶられて、りに「好き」という感情が生まれる過程である。それは物語を通して、まずは身体反応として現れ、次第に、ともに戦う他者への思いと変わっていく。荒廃の元を断つことで、りとわかばは、他者への架け橋のない殺伐とした心的世界から出立する。緑に覆われた豊かな水の景色は、他者との関係の回復、あるいは獲得の象徴であり、物語を閉じる「好きだ」の発話は、物語のなかで何度も発せられてきた「好き」の言葉が最も豊かな意味を獲得した瞬間なのであろう。

注

- (1) 原作・脚本・監督：たつき、作画監督：伊佐佳久，美術監督：白水優子，アニメプロデューサー：福原慶匡，アニメーション製作：ヤオヨロズ。『ケムリクサ』公式サイトによる。多数の製作者が関わるアニメ作品の「作家」を誰とするかについては議論がありうるが、ここでは、原作・脚本・監督を担っているたつき監督の作品として論じる。
- (2) 森年恵・森茂起・木下雅博「深夜アニメのトラウマ構造—最終戦争の破局は回避されるのか」
- (3) 足立加勇『日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象』
- (4) 前出（注2）の論考では、『けものフレンズ』を「自然環境」「不穏な日常系」の概念とともに配置した。なおここでは、たつき監督が製作に参加しなかった『けものフレンズ2』は議論の対象にしていない。
- (5) たつき監督自身が『けものフレンズ』について次のように発言している。「いろいろなエリアを見ながら、行く先々でフレンズたちといろいろなことが繰り広げられます。だから、実はロードムービーの要素もあるんですよ。サーバルたちの旅を、ぜひ見守ってやってください。』『月刊ニュータイプ』
- (6) ウェブ上には、「ロードムービー」のアニメ、あるいは「ロードムービーアニメ」といった形で、作品紹介やランキングを提供するサイトがいくつかある。『けものフレンズ』を含むものもある。女性を主人公とするものが少なくないところは、実写

映画のロードムービーと対照的である。英国雑誌の Total Film が発表した「史上最高のロードムービー50選」を見ると、男女を含む家族の物語が若干あるものの、女性主体で進む旅の物語は後に触れる『テルマ&ルイズ』だけである。映画.com「英誌が選ぶ『史上最高のロードムービー50本』」

- (7) 「かばん」の性別は必ずしも明らかではないが、明らかに「女性」として描かれている他のキャラクターに比べて「男性」の性質を帯びている。
- (8) 伊藤剛『テツカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』 p. 126.
- (9) 木内英太『けものフレンズ』のディストピア感——セカイ系・キャラクター——, p. 196.
- (10) 同上, pp. 193-196.
- (11) こうした現象を、齊藤環が東浩紀の論を引用して論じる「データベース」としての「集合的な記憶」の作用という理解も可能だし、それに対する批判的視点としてデリダを参照して提示する「自律的な作動原理」を有する「アーカイヴ」の観点からの理解も可能である。こうした点についての本格的な議論はのちの課題としなければならぬが、本論は、アーカイヴへの「欲望」を動かす「古代的な場所に回帰する郷愁」の水準より、「郷愁」に作用する近い過去の事象、すなわちトラウマ的過去の作用に注目している。それは「アーカイヴ」よりは「系譜」を重視する視点であり、何を表現するためにそれらのジャンル、モチーフ、そしてキャラクターが継承されているのかを検討するものである。齊藤環『キャラクター精神分析——マンガ・文学・日本人』p. 204-219.
この論点が齊藤も触れるデリダの「亡霊」概念、それに及ぼしたアブラハムとトロクの「亡霊」概念の影響と両者の相違に関係することについては、次の拙論を参照。森茂起「死者の声はどう届くのか——「埋葬と亡霊」その後」(上)(中)。
- (12) 以下の文献を参照。キネマ旬報映画総合研究所(編)『“日常系アニメ” ヒットの法則』, p. 121. 石田美紀「「美」に抗うアニメーション——「セーラームーン」以後の少女アクション」。
- (13) 藤本由香里「少女マンガ」, p. 40. 石田前掲書, p. 324.
- (14) ロードムービーに関するここでの記述は、その多くを Neil Archer のモノグラフによっている。同書を参照する際はページ数のみ括弧内に記す。
- (15) フランシス・フォード・コッポラ、マーチン・スコセッシ、テレンス・マリク、スチーヴン・スピルバーグなどが挙げられる。同上, p. 24.
- (16) 加藤幹郎, p. 63.
- (17) 同上, p. 64.
- (18) 同上
- (19) 先に引用したたつき監督の発言(注5)の表層的意味を越えて、ロードムービーというジャンルへの本質的貢献とさえ思われる。

- (20) 古典期以降のロードムービーは、すでに1980年代に、燃料消費に自覚的になっていた。Archer, p. 29.
- (21) 精神分析家、マイケル・バリントに従えば、スリルの追及による退行ではなく、スリルの回避、大地にへばりつくことによる退行である。マイケル・バリント『スリルと退行』。
- (22) ロードムービーがノスタルジーと結びついた過程については Archer, pp. 28-32 を参照。
- (23) 「6 島へのロード」の冒頭の箇所に記載したように、先に「緑以外は食ってはいけない」とされていたが、ワカバの言葉と相違する理由は不明である。
- (24) 地球を「下にある」と言っていることから、船は「上」に停泊していることになるが、それが実際にどのような位置関係にあるのかは説明されない。
- (25) スカートの玉が、りなから離れて移動し、通信できることは、第4回にすでに描かれている。
- (26) 『ケムリクサ』に関する情報を集積しているウェブサイト、ケムペディアが用いている表現。
- (27) 「セカイ系」としての『ケムリクサ』の独自性についてはさらなる検討が必要だが、ここでは全体構造の指摘のみに留める。

文献

- Archer, Neil *The Road Movie: In Search of Meaning*. Wallflower Press, 2016.
- 足立加勇『日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象』現代書館, 2019.
- Balint, Michael *Thrills and Regressions*. International Universities Press, 1959 (マイケル・バリント『スリルと退行』中井久夫・森茂起・滝野功訳, 岩崎学術出版社, 1991年).
- 藤本由香里「少女マンガ」夏目房之介・竹内オサム編『マンガ学入門』ミネルヴァ書房, 2009, p. 40.
- 石田美紀「「美」に抗うアニメーション—「セーラームーン」以後の少女アクション」四方田犬彦, 鷲谷花(編)『戦う女たち—日本映画の女性アクション』作品社, 2009年, pp. 307-337.
- 加藤幹郎『列車映画史特別講義 芸術条件』岩波書店, 2012年.
- キネマ旬報映画総合研究所(編)『“日常系アニメ” ヒットの法則』キネマ旬報社, 2011, p. 121.
- 木内英太『『けものフレンズ』のディストピア感: セカイ系・キャラクター』江戸川大学紀要, 2018年, Vol. 28, pp. 193-199.
- 森茂起「死者の声はどう届くのか—『埋葬と亡霊』その後」(上)(中)『心の危機と臨床の知』, 甲南大学人間科学研究所, Vol. 17, 2016, 31-40, Vol. 21, 2020, 29-48.
- 森年恵, 森茂起, 木下雅博「深夜アニメのトラウマ構造—最終戦争の破局は回避されるの

投稿論文

- か」『心の危機と臨床の知』, 甲南大学人間科学研究所, Vol. 21, 2020年, pp. 19-29.
- 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』筑摩書房, 2006年(初出, 太田出版, 2000年).
- 杉野健太郎『『イーザー・ライダー』とユートピアアメリカン・イデオロギーの対立の創生』杉野健太郎編, 『映画とイデオロギー』ミネルヴァ書房, 2015年, pp. 177-204.

ウェブサイト

アニコレ「ロードムービーおすすめアニメランキング」

<https://www.anikore.jp/tag/ロードムービー/> 2020年12月13日閲覧.

映画.com「英誌が選ぶ『史上最高のロードムービー50本』」

<https://eiga.com/news/20121022/8/> 2020年12月13日閲覧.

月刊ニュータイプ公式サイト『『けものフレンズ』は新しいジャンルのアニメ? たつき監督インタビュー』(2017年2月13日配信)

<https://webnewtype.com/report/article/100521/> 2020年12月13日閲覧.

ケムペディア <https://wikiwiki.jp/kemupedia/> 2020年12月13日閲覧.

『ケムリクサ』公式サイト. <http://kemurikusa.com/> 2020年10月22日閲覧.

(もり としえ／映画学)

(もり しげゆき／臨床心理学)