

# 短編アニメの可能性を模索してみた

しもかわらゆみ

## 1 はじめに

この研究会は「学習アニメっぽいのは、なんかつまらないね」というところからスタートしたとのことだった。「せっかくアニメにするなら面白いショートムービーを作りたいね」というわけである。そこでまず、そもそもなぜ「学習アニメはつまらない」と感じてしまったのかを考えた。

【学習アニメ】…目的＝学習／表現形態＝アニメーション（極端な短編）

【一般のアニメ】…目的＝娯楽／表現形態＝アニメーション（短編～長編）

つまり、学習アニメは「知識を得る（学習する）」ためのものとすれば十分に面白く出来ているが、一般の娯楽を目的としたものの尺度で計るとつまらない、ということだ。目的が違うのだから当然である。その上「ショートムービー（極端な短編）」という制約がある。

次に、この二つを合わせた「学習効果と面白みのあるショートムービー」を実現するために「学習効果」と「面白み」自体の定義を広げようと考えた。学習効果を知識そのものと考えると、その量は膨大で、短時間に納めようとするとダイジェストなあらすじの無味乾燥なものになってしまう。

そこで思い出したのが小学校の通信簿の中にあった「学習への興味関心」というフレーズだ。「興味関心を喚起する」ということは学習の最初期段階の重要事項なのである。

一方、「面白み」は笑ったり、涙したり、胸を締め付けられるような感動を覚える等、様々なものがあるが、もっと手前のワクワク感や期待感、つまりは「面白そうかも」という予感もこれに含まれるのではないか。興味のない事柄について学習するのは辛い、ひとたび興味関心を掻き立てることができれば後は学習者本人で進んで行けばよい。「ばよい」どころではなくこれは理想的な学習や研究の在り方と言える。実のところ「アニメーションが学習の内容自体を担う」ということに対しては疑問を感じている。ボヤッとしているだけで知識を流し込まれる方法では、自ら「知る」ためのスキルが身につかない。「調べる」「読む」「探す」と言った姿勢は生きる力だと思っている。むしろアニメーションのような御膳立てされ過ぎたツールは、動機付けぐらいが丁度よい。

そこで、学習内容そのもの担うのではなく「学習内容（歴史や文化）への興味を喚起させるもの」としてショートムービーを位置づけるのが良いのではないかと考えた。学習内容がすなわち「長編映画の本編」であり、ショートムービーは人々を引き付ける「CM」である。（本来の commercial は「商用の」との意味でありニュアンスが違うが、より多くの人をグイグイ引っ張りこむ商用宣伝物のように吸引力のある学習への導入ツールになり得たら少々邪道でも良いのではなかろうかと個人的には思っている）このような考えのもと、具体的なアプローチのパターンを模索してみた。

## 2 万葉歌 —— 視覚的に現実感や日常感覚に引き寄せる

万葉歌には具体的な事物や心情が表現されていて共感できることが多い。例えばシチュエーションを現代に置き換え「歌人たちがわたしたちと同じ普通の人なのだ」という親近感を得られるような描き方（演出）をすれば、想像が時間の垣根を飛び越える助けになると思う。

取っ掛かりの試みとして一つの万葉歌のイメージをわたし風に画像化してみた。

大口の 真神の原に 降る雪は いたくな降りそ 家もあらなくに (舎人娘子 卷8-1636)

「真神の原」は当時、万葉文化館の辺りを称した地名で、雪空を見上げ「あんまり降らないでほしいなあ」と思う、日常的な心情をうたった歌。この「真神(まがみ)」とは狼のこと。

これを聞いただけで、動物好きのわたしなどはコロリと親しみを覚え、もう何としても画像にするなら狼を描きたいと思ってしまう。「大口の真神」として崇められる神はどちらかと言えば男性的だが、作者が女性であり生活感のある歌なので母子の狼の姿を配した。

万葉仮名も必須アイテムだ。謎めいた神秘的なムードが何とも素敵でカッコイイ。「カッコイイ」とか「かわいい」といった些か軽薄な印象が侮れないのだとわたしは思っている。

知的好奇心で興味が湧くのが理想的ではあるが、きっかけはもっと他愛ないことで良いと思うのだ。そこからひょっとして万葉仮名にのめり込んで学者さんになる人が現れないとも限らないではないか。

知的世界への入り口のハードルをぐっと下げる。それこそアニメーションや漫画を含むビジュアル素材の大きな力の一つだと思う。



万葉文化館のキャラクターの狼



万葉文化館内・明日香夢(あすかむ)展望台にある歌碑

### 3 弘計皇子神社 八釣にある神社・皇子の宮があったとされる

#### 3-1 億計弘計の物語

古代、履中天皇の皇子である市辺押磐皇子（いちのへのおしはのみこ）は従弟である雄略天皇に殺害される。その子であった幼い億計王（おけのみこ）弘計王（をけのみこ）兄弟は二人の従者に連れられ逃亡し、身分を隠した20年以上にも及ぶ苦難の日々を送ることになる。

清寧2年（481年）、新嘗祭の供物を献るため、伊予来目部小楯（いよのくめべのおだて）が播磨に遣わされた時、縮見屯倉首（しじみのみやけのおびと）の館で新築祝いが催されたのだが、「丹波小子（たにはのわらわ）」と名乗りこの家で使われていた億計王・弘計王が祝いの余興をするよう命じられる。二人は譲り合うが、億計が舞った後、弘計が自分たちの身分を明かす歌を歌ったことによって、小楯は兄弟が市辺押磐皇子の子である事を知る。

小楯の報せを受けた清寧天皇（雄略の子）は、「天は大きな恵を垂れて、二人の皇子を賜った」と喜び、二人の皇子を迎えさせた。名乗り出たら殺されるかも知れないという二人の怖れは、幸いにして杞憂に終わった。

清寧5年（484年）1月、妻子のなかった清寧天皇が崩御すると、兄の億計は「勇気を奮って最初に名乗り出たのは弟の弘計だから弟が即位すべき」、弟の弘計は「皇太子であり兄である億計が即位すべき」と互いに皇位を譲り合った。この間の数ヶ月、不在になった天皇の務めを二人の姉（叔母との説もある）飯豊皇女が政務を執った。

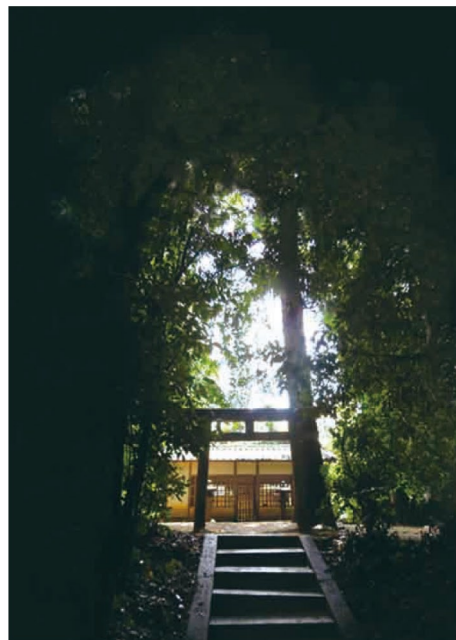
やがて顕宗元年（485年）正月元日、兄の説得におれた弟の弘計王が顕宗天皇として、35歳で即位する。皇太子は先帝・清寧天皇の時そのままに、兄の億計王が務めたが、弟である天皇の兄が皇太子という事態は、他に例がない。3年後に顕宗天皇が早世すると、翌仁賢元年（488年）億計王が40歳で即位、仁賢天皇となる。在位11年（498年）50歳で亡くなるまで良い政治をしたとされる。貴種流離譚であり、大変稀有な兄弟愛の美談である。

\*各人物の年齢で記紀に記述のないものは『水鏡』を参照とした。

#### 3-2 沢山の魅力的な登場人物たち

記紀には淡々と事柄が描かれているが、描かれた人物の具体像や心情を考えると、この物語は魅力的なキャラクターで溢れかえっている。もしこのドラマのCMを作るとしたら、人気俳優を贅沢に起用した「登場人物を前面にアピールした」演出が良い。人物の象徴的な映像と名前、物語の鍵となる出来事や物、そして現存する遺物やゆかりの場所などをちりばめて「印象に残り、よく分からないのにとっても気になる」という感じのショートムービーがびったりだと思う。メイン・サブ共に魅力的な人物が多ければ、様々な好みを持つ視聴者へのフックを増やすことに繋がる

まずは「人物の象徴的な映像」の手掛かりになるキャラクター設定を試してみた。



弘計皇子神社（明日香村八釣）。木立にぼっかりと開いた小さな森の入口、その枝の下をくぐると、木々の中にひっそりと佇んでいる。少年の二皇子たちが隠れていそうだ。

3-3 億計(兄オケ)・弘計(弟ヲケ)

この兄弟は互いに譲り合う姿が美德として描かれる。どちらも悪役にならず、揃って貴種流離譚の主人公になっている例は珍しい。この時二人の性格が異なる点が重要だ。優しく思慮深く温厚な(裏返せば弱気で決断力に欠く)兄と、勇敢で賢く行動的(裏返せば気性が荒く短絡的)な弟が補い合うことでより魅力的な一つの存在に成り得ている。物語のスタート時に小児であることが二人の関係(二人で一つ)を自然な物と感じさせている。キャラクターを考える上では二人の一体感と性格の違いを明確にしようと思った。そして善良で健康な感じ。血で血を洗う権力闘争の中であって「特異な清らかさ」が彼らの個性なのだと思う。



(右) 父を失った6~7才頃の億計(兄オケ)・弘計(弟ヲケ)。この悲劇性が物語を支える。

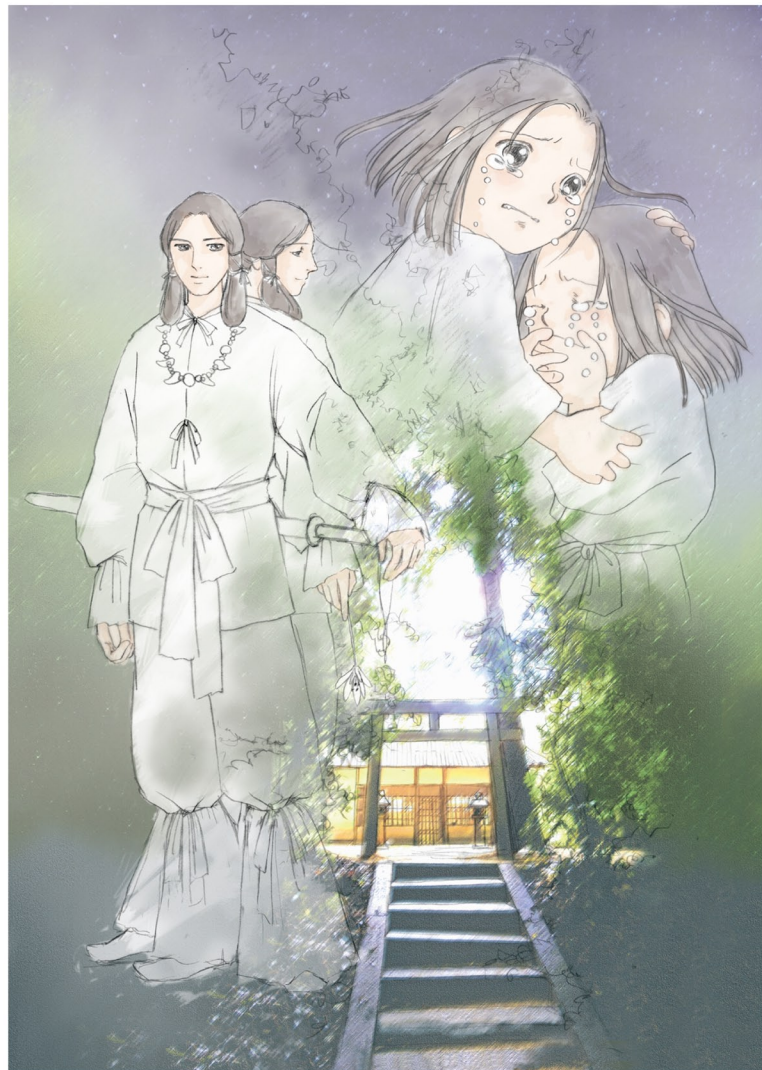
髪は前髪なしのおかっぱ、古代ではいかに身分が高くてもおそらく日常着は貫頭衣。子供は男子でもワンピースだったように思うが、見た目重視でズボンをはかせた。



(左) 初めにイメージした身分を取り戻した30才頃の二人。うっかり奈良時代の衣装を参考にしており、年齢も若過ぎ。



(右) 修正後。装束を古代の物に変更。高貴な身分なので髪型は下げ角髪に。



億計(兄オケ)・弘計(弟ヲケ)。好対照な性格が際立つよう、年子の二人の外見は敢えて似せた。性格(表情や行動)に加え、見た目の差異として二人を左右の八重歯で描き分けたい。父・イチノヘノオシハ(押歯=八重歯の意)はかなりの乱杭歯だったと思われる、その遺伝ということで(笑)

\*西暦表記は新編日本古典文学全集『日本書紀』による。

## 短編アニメの可能性を模索してみた（しかもわら）

幼少期から20代までの不遇にも関わらず彼らが善良な人として育った要因を現実的に考えるとすれば、それは人的環境しかないと思う。研究員さんから「当時の方が現代人と同じ感受性を持っていたとは考えにくい」との指摘もいただいたが、形のない心の様は想像する以外にないので、ここは「現代日本のわたしたちとも共通する心理的回路を持っていたと仮定」して、作業を進めた。そして過酷な環境の中で人が歪まずに育つには、必要な愛情を注ぐ者の存在が不可欠なはず！という（相当私的な）信念のもとに、他の登場人物たちをイメージしてみた。

### 3-4 飯豊皇女 イドヨノヒメミコ

二皇子の姉（叔母との説・姉と叔母共存説もある）。清寧天皇が崩御し二人が皇位を譲り合っている10ヶ月程の間政務を執ったとされる。姉だとすれば彼らより10歳ほど年長、思春期に穏やかな暮らしを奪われた彼女の人生もまた激動だったはず。忍海の角刺神社が飯豊皇女の宮の跡とされ、彼女が鏡として使ったと伝わる「鏡池」がある。「イヒトヨ」はフクロウの古名であることから夜をイメージした。

(右) 展示されていたイヤリングを身に着けさせてみた。現存する物の説得力を活用するのは有効だと思う。

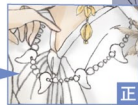
金製水飾付耳飾  
(5世紀・割塚古墳)  
奈良県立橿原考古学研究所附属博物館



(左) フクロウと言っても多くの種がいるが、古代の巫女の入れ墨を思わせる風貌が魅力的なノミズクを描いてみた。



(上) 角刺神社(葛城市忍海)の鏡池



わたしは勾玉についてずっと間違っていた認識を待っていた。指摘を頂き慌てて修正(汗)



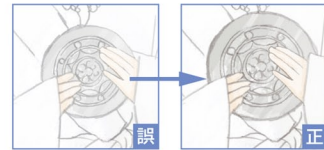
### 3-5 白髪皇子 シラカノミコ (清寧天皇)

雄略天皇の死後皇位を継承し、二皇子の生存が判明した時「喜んで二人を迎えた」とする。生まれつき白髪だったためこの名がついた(アルビノだったと推察される)。この名のせいで従来の学習漫画などでは老人の姿で描かれたりしたが年齢的には二皇子と大差ないようだ。皇位のために身内をも次々と排除した猛々しい父・雄略とは異なり、自分を「仇の子」と憎んでいて当然の二人を(自身に妻子がなかったとはいえ)受け入れた、その心理の背景には何があったのだろうかと思える。

(右) 白髪皇子と稚足姫皇女ラフ。頭飾りの鳥の羽はおかしいと指摘があり金属の部分だけにした。稚足姫の衣装は古代の巫女装束の特徴だという襷を着けた。巫女は顔に入れ墨をしていたとの説もあるが、儚さを出したかったので今回は保留に。



稚足姫の手にしている鏡は姫の物語の重要アイテム八咫鏡(やたのかがみ)。天神山古墳出土の鏡を参考にした。八咫鏡の「八咫」が「大きい」を意味すると指摘いただきサイズを修正! 漠然と見本にしていた「内行花文鏡」は直径 23.7cm もあった!



(左) 御厨子神社  
(榎原市東池尻町)  
清寧天皇の磐余甕栗宮(いわれみかくりのみや)の跡とされる。



(右) 月輪石(つきのわいし)。  
御厨子神社参道から少し離れたところにある磐座。生気を授ける石析神(いわさくのかみ)とされる。清寧との繋がりはないが、丸い巨石が真二つになった姿には、強烈な何かしらの「意味」を感じる。

アルビノの人は視力や肌が弱い傾向はあるものの色素の少なさ以外に違いはない。しかし古代、彼を皇太子にした雄略は、美しい彼の姿に吉兆を見た。シラカの母・葛城韓媛は雄略によって父を失っているし、伊勢の斎宮になった同母姉(妹の説も)の稚足姫皇女は父・雄略に無実の罪で嫌疑をかけられ自害している。母や姉を不幸にした父は彼の目にどのように映ったのか? その父に大切にされる自分をどう感じたのか? 父とは違う生き方を、彼は選んだのではないか? 完全な空想だが、証明されることのない「心情」を追うと、どこまでも魅力的なサブキャラクターである。

## 短編アニメの可能性を模索してみた（しもかわら）

オケヲケ兄弟を主人公にした物語ではそう出番は多くはないが、登場人物の多様性で魅せるCM的な短編ムービーを作るのであれば、彼らの父であるイチノヘノオシハとその仇であるオオハツセワカタケル（=雄略）は個性的で登場させないのは惜しい。この物語の源流にあたる位置に存在する二人の内、知名度が高いのは圧倒的に雄略。「猛々しく残忍」でありつつ「英雄」でもある雄略像は「善なるヒーロー」に慣れたわたしたちには理解しがたいが、古代の人々が奇麗事だけでは生き延びられない野生的な世界で生きていたことに因るのだろうか。情報の少ないオシハはその名の通り八重歯に、そしてワカタケルの猛々しさとは対照的な柔和さを強調してみた。

(右) 大泊瀬幼武尊（雄略天皇）と市辺之忍歯。登場人物の年齢を整理していた時のメモ。残忍性と英雄性を併せ持つ雄略像は須佐之男命や日本武尊に通じ、片鱗はヲケにも見られる。



他にも幼い二皇子を守って播磨国に逃がした日下使主（改名して田疾来。縮見山にて縊死）・吾田彦（後々まで付き従う）父子も高貴な身分ではなく記紀にはさりとしか触れられていないが、二皇子の人格形成を考えるならば重要な人的環境でありキーパーソンである。



また、こちらは『播磨国風土記』等サイドストーリーの登場人物だが、播磨国の豪族の娘・根日女も、苦難の日々を照らす温かな人との関わりの一つとして登場させてもよいかもしれない。「可憐な美少女」の登場は受けを狙いすぎかもしれないが一案としてはあっても良いかと思う。

人が「いかなる人になるか」において環境の役割は大きく、理不尽な苦難の中であって兄弟が歪まずに成長した陰には必ず不可欠な要素としての十分な「愛情」があったに違いないという前提で、かなり強引に私論を述べてきたが、アニメーションのように物事をきわめて具体的に表現する手法においては特にそういう普遍的・心情的なものは有効だと思うのである。

牛飼い童としての日々を送る二人と、見守る吾田彦。

#### 4 現存する景色と歴史上の場面をリンクさせる

現在、実際に目にすることのできる風景や遺物から、当時の様子を連想させるようなオーバーラップの映像は興味を喚起する手立てになるのではないかと思う。ショートムービーを見て興味を持ち、現地に足を運んだ人が「あー！さっきのあの景色だ！」と感じてもらえるのが理想なので、館からごく近隣にあるものがモチーフに適しているのではと考えた。

##### 4-1 鎌足の産湯の井戸——現在の風景

万葉文化館の東、中臣（後に藤原）鎌足生誕地とされる大原神社の近くに鎌足の産湯に使ったと伝わる井戸の跡がある。

鎌足は元の名は鎌子、中大兄皇子とともに大化の改新を行った人物だ。社会の授業で連想したのはだいたい「おじさん」だったが無論生まれた時は普通に赤ん坊だったはず。「母の胎内に12か月いた」「胎児の頃からその泣き声が外にまで聞こえ」、成長後には「姿形特に優れ」（藤氏家伝）など英雄にありがちな逸話はあるけれど、まあ普通に生まれて来たのだろう。初めての子供に父親（中臣御食子）もそわそわし、家に仕えている者たちも大わらわ、大人の手が足りなくて、産湯に使う水の追加分を汲みにやってきたのは下働きの少女か…緑に溢れかえる井戸の跡を見るうちに情景が浮かぶ。

勾配のある土地の草叢の中にあるそれは堆積物ですっかり浅くなっているものの、明らかに人造物で素人目にも「井戸だった」と分かる。この加減が良い感じで、そのままの風景と遺物を生かして画像を作ってみた。

まず現在の様子。水路側に立って井戸の方を見ると、大きな木が立っている。千年以上昔からその木が生えていたとは考えられない（万が一生きていてもサイズが違う）が印象的な構図なので活用する。

当時同じような木が立っていた可能性がないとは言えない。これが肝心。



(上) 水路の反対に立つ木。木は長寿なので時の流れを感じさせる良い役者になってくれる。



(上) スケッチ。構図を決める。後に加筆する人物とのバランスを考え実際とは木と井戸のサイズの比率は変えてある。問題なのはムードであり印象なので、そのあたりは臨機応変に。



(左・上) 井戸の様子





(左) 着色した。柵などは不要の際には省くが、今回は昔の風景との違いがより分かるのでそのまま。

#### 4-2 過去の情景を想像して重ねてみる

現在の景色に想像し得る過去を描き込む。「鎌足誕生の614年、8月15日（多武峰縁起絵巻）下働きの少女が水を汲みに来た」という設定。現代の季節感や暦とはズレもあるだろうが夏の爽やかな空気を演出したく蝶を飛ばせた。万葉文化館の屋外にある井戸なども参考に自分なりにスケッチ（下①）。そしてこれを研究員の方に監修して頂いたのが次のページの赤が入ったもの。たった一枚のイラストでも、既に学術的に「こうだろう」と分かっているもの、出土しているものなどとの齟齬が沢山あると分かる。

井戸や水桶、釣瓶桶のように、資料があるものは勿論、



布類など朽ちやすく遺物の残っていないものでも現時点の研究において「かく在らん」と考えられている事柄に関しては可能な限り反映させようと試みた。これが多いほど説得力が増すと考える。

(右) 万葉文化館敷地内に復元された石敷き井戸（近くの解説パネルも参考にした）

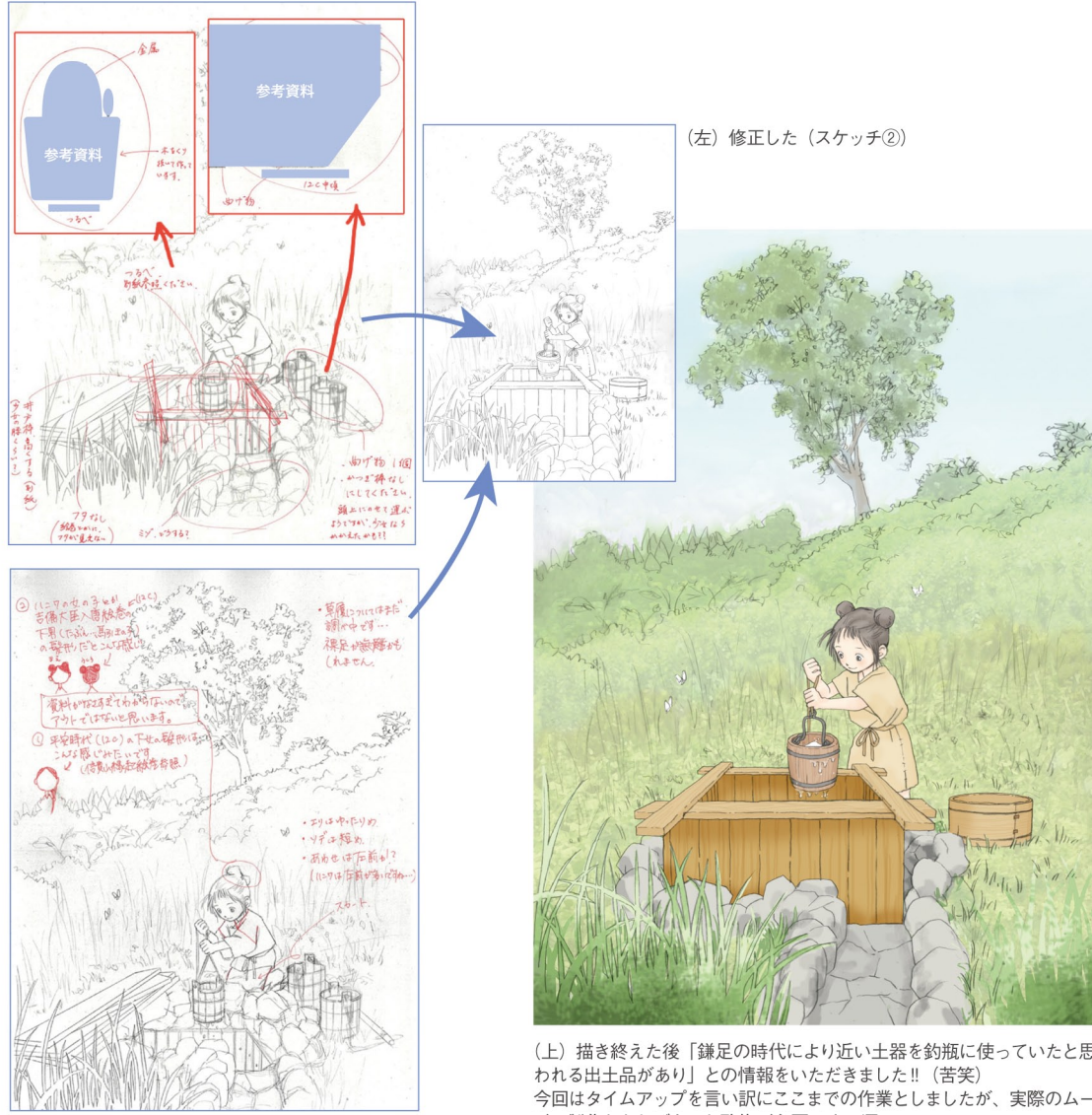
監修を経て面白いと感じたことがある。「井戸の蓋」に関することだ。こうした釣瓶井戸は昭和初期まで日本の各地で見られた。わたしは母から「井戸での水汲みが大変だった」「動物が落ちて死んでしまったりすると業者さんに頼んで井戸浚えをしなければならず大変だった」などの子供時代の話聞いて育った。つまり、そういう事態を避けるため井戸には「蓋」がされていた。だから初めわたしはスケッチに風呂に使うような板状の蓋を描いたのだが、研究員さんには「蓋は絵巻にも出典がないので、描かない方が良い」とのことだった。そこで修正スケッチ②では、これを消した。

だがこれに関しては、わたしは違和感を持っている。だってそんな筈ないじゃないか と思うのだ。清浄な水を得たくて苦労して掘った井戸。小動物が落ちたり糞をしたり泥が入ってはかなわない。どんな形状かは分らぬが、わたし



(上) 現在の風景に想像で人物を加筆（スケッチ①）

ならば絶対に蓋をする！そうでなければ周りに小屋を建てる！古代の人々もそうしたはずだ、どの時代でも必要は発明の母なのだ。それらが発掘されないのは単に朽ちてしまっただけに違いない！…などと考え始めるときりがなく、もし実際に映像化するとすれば学術的検証と想像の加減の折り合いをつけるという作業は本当に大変だろうなあ と思う。

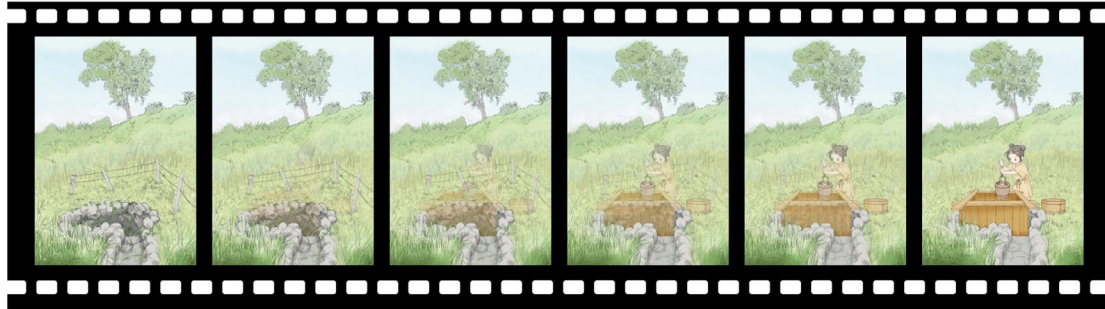


(左) 修正した(スケッチ②)

(上2点) 研究員さんをお願いして赤を入れていただいたもの。

(上) 描き終えた後「鎌足の時代により近い土器を釣瓶に使っていたと思われる出土品があり」との情報をいただきました!! (苦笑) 今回はタイムアップを言い訳にここまで作業しましたが、実際のムービー製作となればもっと監修が必要です。深い…

(下) 過去と現在の情景をオーバーラップさせた



短編アニメの可能性を模索してみた（しもかわら）

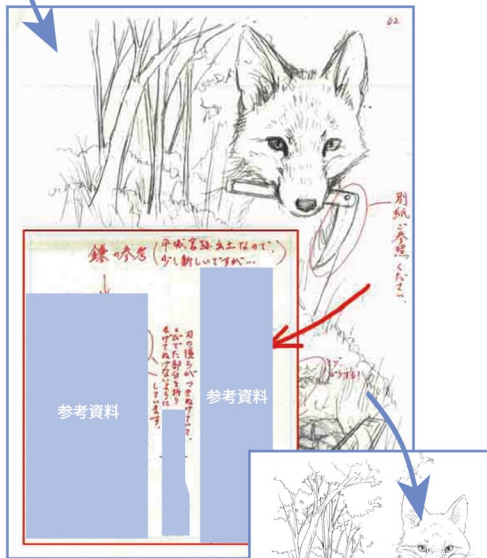


(上) 初めに想像した人物や井戸。

鎌足の産湯の井戸には近くに対になったようなもう一つの井戸があり印象的なので、それが見える方向でもう1枚描いた。鎌子（後の鎌足）の名前の由来は彼が産まれた時、白狐が現れ足元に鎌をおいて去った事によるという（多武峯縁起絵巻）。勿論、井戸と狐のコラボする場面はフィクションだが、動画を見た人がこの地を訪れた時、白狐のイメージも一緒に湧けば楽しいかと思い描いてみた。

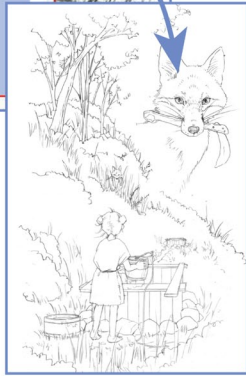
実際、藪の間から狐がこちらを伺っていても不思議はなさそうな周囲の趣であり、それがとても良い。

こちらも研究員さんに監修して頂いて、先の画像と同様に衣装や髪型、道具類を修正した。教えてくださったところによると鎌は現在のよう



(上) 研究員さんの監修

(右) 修正後



形のものもあったそうだが、こちらの方が雰囲気があるので修正した。物というのは不思議と美しい形をしているなあと思う。



(右) 鎌足に、その名の由来になる鎌を授けるため現れた白狐。

ところで、いざ視覚的に描いてみようとした際には考えずにいられないことだが、実際鎌足は【どんな感じの人】だったのだろう。歴史上の功績から見れば、力のある政治家ではあったのだろう。が、万葉集に載る鎌足の数少ない歌（恋の歌！である）など見ると、どちらかと言えば野暮ったく（怒られる？）クールな切れ者という印象は受けない。中臣家は神事を司る家柄だが清廉潔白な宗教者という感じでもなくイメージがまとまらない。いつの世も人とは複雑なものと言ってしまうまでもう。

先に書いた通り「母の胎内に12か月いた」「胎児の頃からその泣き声が外にまで聞こえ」、成長後は「姿形特に優れ」（藤氏家伝）と英雄譚らしい伝説がある。身内の書いたものが当てになる気はしないが、火のないところに煙は立たないとすれば、予定日をだいぶ過ぎてから大きく生まれた大変元気な赤ちゃんだったのかもしれない。乳幼児の死亡率は高かったろうから健康そうで健やかな様はある種の美しさだったろう。やがて「姿形特に優れ」と判断された事にもつながるかも…と考えるのは穿ちすぎか。

人柄というものは長い年月を経るほど振り幅が大きくなるが、生まれた時は大差ない。大差ない人間がやがて大きな歴史の流れの中で変化してゆく。鎌足は【どんな感じの人】だったのだろう。

先のイラストとはだいぶ印象が異なるが、守護霊的な狐のイメージも描いてみた。鎌倉の鎌足稲荷神社の縁起には「鎌足は大化の改新後、夢のお告げで鎌倉の地に埋めるまでこの鎌をお守りとしていた」とある。

だとすれば狐はその身を離れず彼を守護していたのかと連想した。



(上) 鎌足と狐の精霊。奈良時代も日常着は簡素なものであったろうと思われる

### 5 現存する景色と史実・演出の可能性を考える

飛鳥寺・入鹿の首塚と槻木の広場

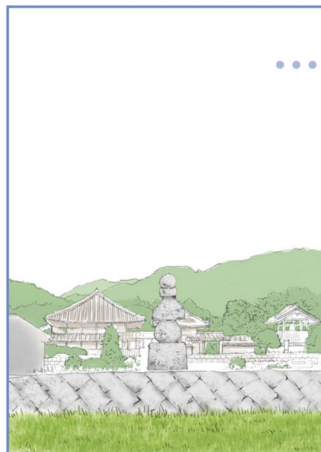
飛鳥寺から飛鳥川の方へ少し向かったところに蘇我入鹿の首塚がある。乙巳の変の際、板蓋宮で中大兄皇子に切られた入鹿の首が飛んできたと言われる場所である。禍々しい伝説だが、それ以上にこの辺りが当時「槻木の広場」と呼ばれる場所であり、中大兄と鎌足が出会った場だというのだから因縁を感じずにいられない。

苦手な風景画だが「創建時の伽藍配置鳥瞰図（明日香村作成）」などの資料を参考に昔の飛鳥寺を描いてみた。現在の首塚や飛鳥寺

(右) 飛鳥寺と槻木広場（古代飛鳥の模型：奈良文化財研究所飛鳥資料館）



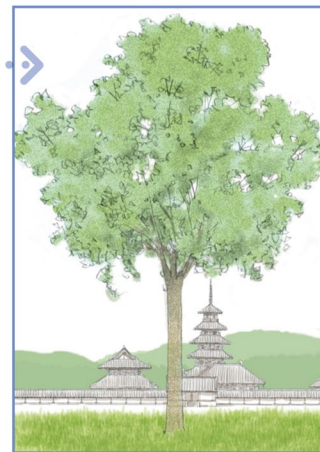
(上) 首塚側（飛鳥川側）から見た飛鳥寺



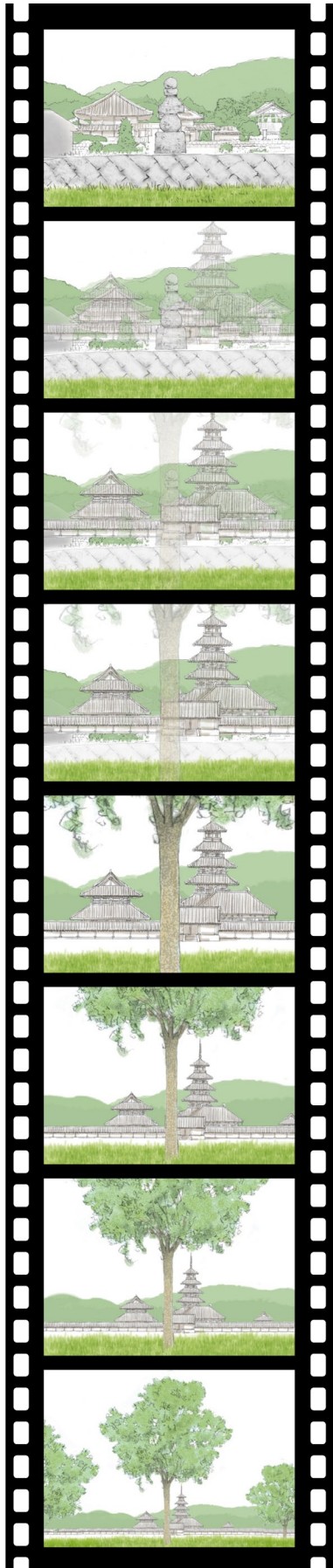
現在の風景をスケッチ



過去の風景を想像して重ねてみる



引きの構図



のある風景が過去へとオーバーラップし、その榎木の下で蹴鞠に興じる数人の若者… 中大兄皇子の靴が脱げた様を嗤う入鹿や学友たち… 顔を歪める皇子に拾った靴を差し出す鎌足… といった場面へとつなげる導入はどうだろう。勿論、首塚の正にその場所に件の榎を立たせたのは演出だが、嘘とも言い切れないので劇的な雰囲気の方を優先した。

【榎（ツキノキ）】はケヤキの古名。ニレ科の落葉高木で樹形が美しく、紅葉もする。大木になることもある。

(左) 動画イメージ

## 6 コミュニティに思いを馳せる

### 6-1 鞍作止利と善信尼

飛鳥寺・釈迦如来坐像（飛鳥大仏）や法隆寺・釈迦三尊像を作った仏師、鞍作止利と日本最初の僧である善信尼。どちらも有名だが二人が同時に描かれる機会は多くない。それぞれを中心にした物語において、もう一方はほぼ登場しない。それだけ各々の存在がその専門分野において強烈だからなのだろう。

嶋（後の善信尼）は止利の父、鞍作多須奈の妹。二人の関係は叔母と甥にあたる。しかもその年齢はかなり近いと思われる（嶋は日本書紀に年齢の記述があり、止利は法隆寺釈迦三尊像造立時期や父親の年齢などから見当を付ける）。

このパブリックな場では全く重ならない二人のプライベートでの距離の近さをあえて意識して描くと新鮮なのではなかろうか。

嶋の父で止利の祖父、司馬達等は継体天皇の頃、大陸（南陵出身との説も）の政治的混乱を避けて帰化した渡来人。坂田原に「草庵を結び本尊を安置した」とされる。こうした渡来の人々は大陸の進んだ技術と信仰を持っていて、その技術力によって為政者たちに取り立てられ存在感を増していくが、やはり現在の移民政策でも見られるように、居住区を制限される等の制約を受けながら暮らしていたものと思われる。

嶋は移民2世、止利は3世。あるいは信仰に生き、あるいは信仰を持ちつつ技術者として生きる道を選んだ二人の、ルーツとしての【信仰を支えに、自分たちの技術を武器にして生きた人々のコミュニティ】を描くことで、二人の血の通ったイメージが湧くのではないかと考えた。



(上) 飛鳥池工房遺跡復原展示

6-2 工房での少年止利 —— 飛鳥池工房跡遺跡を参考に

万葉文化館の敷地にある飛鳥池工房跡遺跡は止利の時代より新しいもので、更に100年程遡らねばならないが、当時の様子を想像する手掛かりになると思う。渡り廊下から見下ろせる遺跡のレプリカの上に柱と屋根を思い描く。展示室にあるような貫頭衣の職人たちが、半屋外の作業場で忙しく働いている。

その間をちょろちょろ走り回っている少年は棟梁の小さな息子だ。彼は同年代の友人たちと遊ぶより工房で物作りの様子を見るのが好きでたまらない。そして目を輝かせながら「大きくなったら父ちゃんやじいちゃんみたいな名人になるんだ!」と思っている。現代のように職業選択の自由があったとは思わないが「好きこそ物の上手なれ」、止利は明るい志と信念を持って仏師になったのだと思いたい。



完全にこの人(笑)



万葉文化館一般展示室の「富本銭を作る人」

工房で働く人々の様子がわかる万葉文化館の一般展示室は、照明が絞られているので少し屋内っぽい印象を受ける。実際は飛鳥池工房跡遺跡復原展示に屋根をつけた、ほぼ露天だったのだろうと思う。近いイメージの物は何かないか…と思いを巡らせたら、個人的な想像だが「設備の整ったバーベキュー場」が思い浮かんだ。気候の良い時であれば気持ちが良さそうだ(笑)

(右) 鳴に叱られる止利

### 6-3 坂田寺跡 —— 信仰を持参した人々のよりどころ

飛鳥宮跡の南、大字坂田に「坂田寺跡」がある。止利の祖父・司馬達等が「草庵を結んで本尊を安置」し、その子多須奈(止利の父)が用明天皇の病氣平癒祈願の寺(坂田寺の前身)を建てて木彫の丈六(1丈6尺=約4.85m)薬師三尊像を造立。やがて止利が飛鳥大仏を作った後に坂田寺(=金剛寺=坂田尼寺)を建てた場所だ。伽藍は10世紀後半に土砂崩れで崩壊したとのこと、今は草が生い茂っている。

止利や嶋が育ったのはこの辺りの集落で、工房や草庵があり多くの日本人はまだ知らない仏教という信仰と切り離せない暮らしがあったのだろう。

大陸で既に盛んだった大乘仏教には、教義がある。「何が善で何が悪か、人はいかに生きるべきか」を宗教は説く。

現在でもそうだが、多神教の日本の信仰にはこの「教え」がない。「教え」のある信仰は哲学的な思考をもたらす。現代人であるわたしたちは、宗教的な信念の有無にかかわらず「何が善で何が悪か、人はいかに生きるべきか」という思考の在り方を知っているし、そう考えることを人間として自然なことと受け止める。しかしこれは先天的な思考パターンや感覚ではなく、人類が長い歴史の中で獲得してきたものを享受しているのだ。現代のわたしたちはこうした感覚が「哲学という学問によって深められた」と考えるが、その過程において信仰(教義を持つもの)の役割は大きい。そうした思考の深まりといった点において渡来人たちの物事の受け止め方や考え方は、当時の日本人よりむしろ現代のわたしたちに近かったのではないかという気がする。

わたしは仏像に詳しくないが、達等が安置した本尊や多須奈が作った木の丈六の薬師三尊像はどんなものだったのだろうかと考えてみた。三尊像といえば止利作の法隆寺釈迦三尊像が思い浮かぶが、より古い飛鳥大仏に似た顔立ちだったのかもしれないなどと想像が膨らむ。

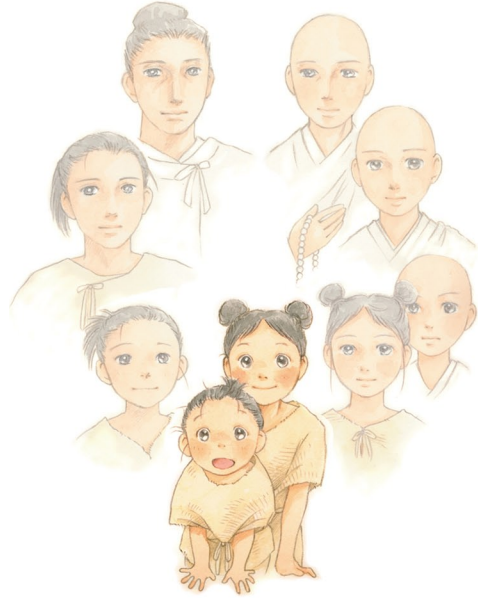


祖父・達等が安置した本尊と二人ももっとずっと小さな仏像だったか？

もっとしっかりと検証して、大真面目に映像化したら面白いように思う。

常に身近にあった仏像に手を合わせながら嶋や止利はどのような思いを抱いていたのだろう。

「鳥(止利)」「嶋」「鎌子」「蟻臣」「蠅媛」のように具象物を人の名前にする習慣は「熊」「寅」「米」「雪」「桜」等現代にまで続く。「美しい」「優しい」「勇ましい」「賢い」「希望」などの概念的語の名前は近年多いが歴史的に少数派だろう。自然物を対象とした信仰が育まれた背景にある日本人の自然との距離感が感じられる気がする。



止利くんと嶋さん



丈六の薬師三尊像と止利

## 7 飛鳥京跡苑池

飛鳥京跡の北西に位置する飛鳥京跡苑池は、大正時代に巨大な石造物が出土して以来発掘調査が続けられているが、近年大発見の連続らしい。2018年にわたしたちが説明を伺った時点からだけでも、イメージされる苑池像はずいぶん変わってきている。「木簡が大量に出土している点からも、飛鳥寺や工房からの排水等にも使われていたのでは」と聞き生活感あふれる印象だった北池が2019年「清浄な水を引き込むための施設が発見され、重要な祭祀儀礼の場だったことがうかがわれる」との記事を読んだ際には仰天した。

今後も新たな発見が続くと思われ、実像は見当がつかない。南池の作りから、苑自体が儀式や饗宴、公的なもてなしの場などに使われたことには違いないように思うが、逆に言えば現時点ではどうとでも想像することができるとも言える。

大切なのは事実の部分と想像の部分を明確にしておくことだと思う。

想像であることを明確にしておけば、後にそれが新たな発見によって「事実でない」と証明された際も、「この時点でこの人たちはこのように思い描いたのだね」という思考のプロセスの記録になるわけで、決して害にはならない。回り道や迷った道も後々役に立つこともある(はず)。

そこである意味開き直り、思い思いの苑池にまつわるイメージを描いてみた。

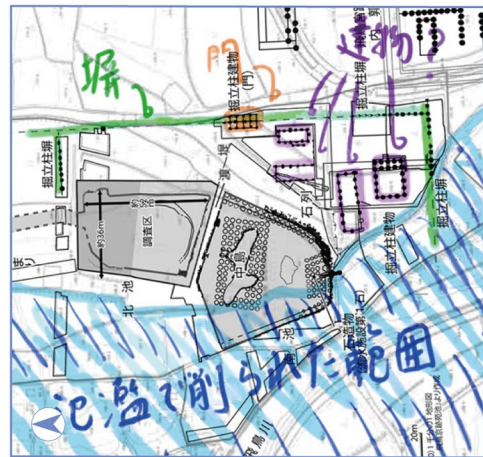
### 7-1 苑池の光景 —— 水野さんの場合

発掘調査は常に部分的に行われ、必要な調査が済むと、保全の為埋め戻される。発掘現場の全体像を見ることはできない。空間認知力に劣るわたしには不可能なことだが、アニメーターの水野さんは部分的な発掘現場の様子から、地形なども考慮し、当時の風景を画像化した。

この苑池は、一般的に「昔の日本の庭」として思い描きがちな日本庭園風のものではなかったようだ。池の形状も、石敷きの構造も、大陸的でモダンなものであったように思われ驚く。



(上) イラストは矢印の目線で描かれている。  
(航空写真：奈良県立橿原考古学研究所提供)



(右) 2018年時点の発掘調査で分かっていることを視覚的に確認作業  
(奈良県立橿原考古学研究所提供)

考えてみれば「自然な物をよし」とするのは、一定の所まで進んで、自らを省みた時の発想だ。自然豊かな飛鳥の地にあって、大陸の進んだ文化に恐れと憧れを抱きつつ実現させたいと当時の統治者たちが望んでいたのは「見たことのない度肝を抜くような近代的な何物か」であったはず。

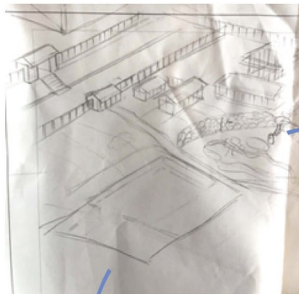


短編アニメの可能性を模索してみた（しもかわら）

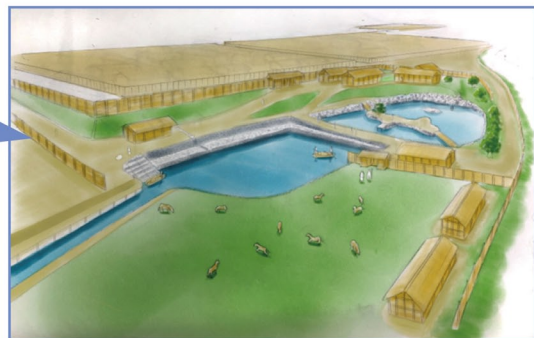
水野さんが描いた風景は当時の人流の近代的な造形を想像した物だ。都の外に広がる大自然とは全く異なる、自然の対極にある美しさは、それを具現化させた圧倒的な権力を内外に誇示するものでもある。

とは言え、これは想像の風景である。しかし、それっぽいほどフィクションは魅力的になる。真実味を出すためにアイレベル（視点の高さ）や掘立柱の遺構から予想される建物の位置、地面の高低による背景の山の見え方、季節と月の出方なども考慮したと聞いている。また、当地から出土した噴水用（と思しき）石造物や石槽も「学術的にこの辺り」という位置に、南池の中島には調査の結果あったとされる松が配置されている。

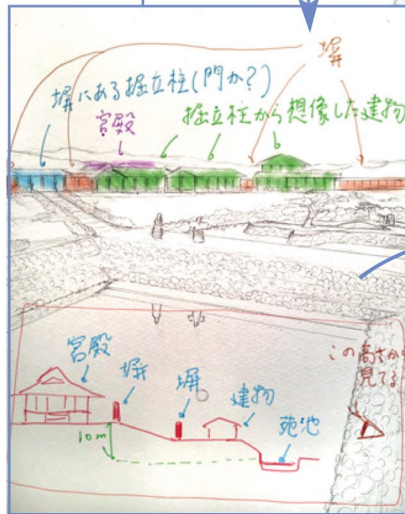
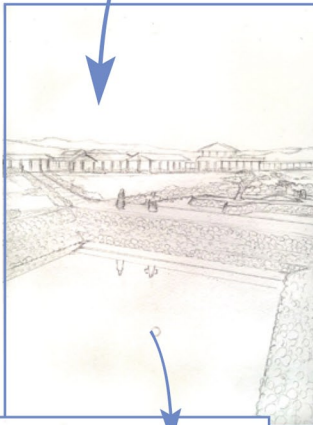
(右) 配置などをイメージするための最初のスケッチ



全体イメージ



(右) 「月下の二人」ラフ（歴史上の人物か）



視点の位置のチェック



「月下の二人」水野良亮

7-2 「園(ゆう)」について——しもかわらの場合

「園」は古代中国で「禽獣を飼育する園」を意味する。日本書紀にこの「園」の文字が1ヵ所だけあるのだ。そこで「飛鳥京跡苑池がその園かもしれない」と想像してみた。

信憑性は怪しいが、あり得ないとも言い切れない。実際、当時日本に様々な珍しい動物(外来種やアルビノ)が存在したとの資料もある。そうした国内の希少な動物たちの中には、献上品として飛鳥にもたらされたものもあった。

苑池の発掘調査では、これら禽獣の骨などは出土していないが、考えてみれば現代の動物園でも飼育していた動物が亡くなってしまった際そのままにはしない。適切な場所に埋葬したはずだ。



(上) イラストはこの辺りをイメージした。こうして見るとだいぶ広い(古代飛鳥の模型: 奈良文化財研究所飛鳥資料館)



(上) ラフ。正直、多くの外来の動物は日本の環境に順応できなかったはずで可愛そうな気しかしないのだが、ここでは明るい光景を描いてみた。

(右) 北池や水路の西岸は度重なる川の氾濫で流されてしまったとのこと。(航空写真: 奈良県立橿原考古学研究所提供)



また、近代的でモダンな苑内に放し飼いはメンテナンスが困難なので、例えば後に飛鳥川の氾濫で流されてしまった辺りに当時宮仕えの役人の馬を繋いでおく厩と共に飼育小屋がありそこで世話をしていたと考えてはどうか。饗宴などの際にはここから連れて行ってさながら異界の風情を演出したとか…。長閑な飼育小屋の日常風景を想像してみた。



カササギはこの頃から日本に定着したそうなので、つがいのイメージで一羽描き足した。