

マクロスFとゼーガペイン

miyayou

17時から @doitaka とマクロスF見て、その後、2時間話し合った。結論が出るようなものでないけど、マクロスFを理解するには、ゼーガペインと比較して考えるとよく理解できるという点は一致した。マクロスF劇場版は自分としてはとても好きだ。もう一回行きたい。

初代マクロスから賢治の春、7、プラス、アルジュナ、アクエリオン、バスカッシュ、という流れの中で、Fを捉えることも大切。そこには、大きな流れで物語を突き抜けようとする、河森さんの勢いが見て取れるのだ。

マクロスFは、舞台のように、その時に喋る登場人物が中心になる演出である。アルト、シェリリ、ランカ以外でも、ミハエルやオズマが話す時には、彼らが舞台を支配する。なので全体のストーリー構成としてはでこぼこでそこが面白い。これは、河森作品、特に、前作のアクエリオンでは顕著である。

一方ゼーガペインは根底に流れるストーリーラインをととても大切にしている作品。一つ一つのシーンがその表象を超えて深い意味を持っている。登場するキャラクターは与えられた状況の中で語りを行い、同時に語りが状況を規定して行く。舞台的な演出としてはマクロスFの対極にありゼーガの革新性はここにある

マクロスFの主人公たちは最初から与えられた世界から突き抜けようとしている。シェリリは銀河の歌姫として、アルト君は歌舞伎から飛び出して空を飛びたい、ランカはお嬢様学校を飛び出して歌手になりたい。自己存在への懐疑とは無縁である。

一方、ゼーガペインは、お話の半分は、舞台の仕掛けや、自己存在の起源への探求に費やされている。そのため、キャラクター同士の関係にしても、何枚かの層が同時に重なった状態で展開する。そこが、どうしても、コメディタッチの回でさえ、ゼーガペインが、いまいち垢抜けることが出来ない部分なのだ。

マクロスのテクニクとして三角関係をコアにするという点があるが、ここでお約束として男キャラクターはみんな能天気バカということになっている。実はこれが三角関係をどろどろしたものではなく、爽やかなものになっている。そのため、動きも活発で、物語の中心の活気のある渦を形成しているのだ。

初代マクロスの世界には広がりがあった。まずは人類、ゼントラーディ、メルトランディ、である。この文化圏の闘争と共和、そして変化が、地球周辺の戦闘だけでも拘らず物語に、空間と文化の広がりを与えていた。

だが、マクロスF劇場版には人類（と共和したゼントラーディ+メルトランディ）しかいない。異なるフロンティアのギャラクシーの文化さえ描かれられない。バジュラは文化的存在としてではなく戦闘マシンとして描かれず、それが作品に孤独感を漂わす。そして、孤立した人類の文化の中で三角関係が展開する。

初代マクロスにおけるゼントラーディ、メルトランディは逆に、人類の持つ文化や歌の力を引き立たせるという役割を持っていた。人間になったゼントラーディがミンメイファンになるところなど象徴的だ。だが、マクロスFにはそれがない。人類から見た人類、人類化したゼントラーディからの視点しかない。

だからこそ、シェリルは人類の歌姫であり、「歌で銀河が救えるわけがない」非協調文化的な歌姫なのである。逆にランカは、比較的ミンメイの系譜にあり、バジュラ生物圏と人類をまたぐ歌姫として位置づけられているのである。

このようにマクロスの歴史の中で最も変化の激しいのは敵の描かれ方であって、マクロス7以降は、宇宙怪物のような、知性ではなく生物的な敵がメインとなって描かれるようになった。これは敵まで知性化してドラマを描くと物語が複雑になり視聴者がキャパシティーオーバーになることを恐れてのことだろう

というのもアクエリオンでは味方、敵とも綿密な一億二千年な設定で、やや容量オーバーぎみな設定で、一見馬鹿アニメっぽいのりにもかかわらず、世界観が複雑になってしまったという経緯があったからではないかと考えられる。また他のアニメが複雑化することに対するアンチテーゼという意味もあるだろう。

そういった意味で、ゼーガペインは、キャラクターに対してはかなり淡泊な特徴づけしかしておらず、物語の進行と合わせて、キャラクターと設定が序々に浮き彫りにされて行く形式を取っている。マクロスFは一話からキャラクター全開だが、ゼーガペインの第一話だけ見ればかなり謎アニメである。

ゼーガペインという作品はこれまでのロボットアニメの歴史的なノウハウをかなり詰め込んで作られた作品である。一方マクロスは独自の進化と文化を守り続けて来た作品である。この二つの作品を対比することは、単に二つの作品を比較するというのみならず、二つの大きな流れを比較することになるだろう。

ということで、後一回ぐらいは、もう一度マクロスFを観たいと考えている。