

ところで、物語とは「ある「筋」によってまとめられるような、統一性を持った言説」のことである。<sup>②</sup>が、物語イコール筋とはいえない。筋に要約すると失われてしまう「豊富な意味の広がり」があるからだ。『トムは真夜中の庭で』に例をとれば、トムが真夜中に訪れる庭の雰囲気こそが魅力なのだけれど、筋にそった要約は、庭園の描写の大半を省略せざるをえないだろう。物語を圧縮するとき筋は生きるが雰囲気は死ぬ。実際、庭のところは飛ばして読んだと言った人もいた。その方が早く結末に到着できるに違いない。わたしが思うのは、二〇一〇年代の現在、ライトなもの・速いもの・快適なもの時代にあって、物語の速度術は、どのようになっているのだろうかということだ。

## 2 『アナと雪の女王』

このテーマは、ずいぶん前から気になっていた。TVの『ウゴウゴルーガ』や、『ポポポポ・ポポポ』『ギャグマンガ日和』のアニメを見て、そう思っていた。いずれも、高速度のギャグが特徴である。

『ウゴウゴルーガ』は、一九九二年から一九九四年までフジテレビ系列で放送していた子ども向けバラエティ（実際には女子高校生とかに支持されていた気がする）として伝説的な番組である。一つ一つのコーナーがコーナーと呼べ

ないくらい短いのもあって、超短編の断片を次々と並べる手法である。CGによるショート・アニメ「ミカンせいじゅんあらわる」、スタンダールの『赤と黒』をRPG似のキャラクターと電子音楽の画面で動かす「あさのぶんがく」、バケツの帽子にメイク顔の雪ダルマがライン(?)ダンスで「ゆき」を踊る「こんしゅうのどうよう」などのコーナーが連続していく。「ノンタン」のアニメのコーナーだけが伝統的な児童文化の雰囲気でもゆるやかだったりする。当時の録画を見ると本体よりCMの方が遅い。そのため、大人になって見返すと、速い、うるさい、チカチカするとい

って、この混在郷に耐えられない人もいるらしい。『ポポポポ・ポポポ』は、マルガリータ帝国(マンガ版はマルハーゲ帝国だった)との戦いという筋はどうでもいいのか、横道また横道、ひたすらギャグを上塗りしつつ脱線して行きたいかのようだ。『ギャグマンガ日和』は、一説によると、声優の息継ぎを編集でカットしているという。それまでしての圧縮によって、ブラックなセリフも高速度で言っていることを実現したのかもしれない。これらは、いわゆるシュールなギャグのために意図的に使われた速度術といつてよい。

『アナと雪の女王』を見たとき、やはり「速いなあ。」と感じた。気づくと、一緒に見ていた知人が前のめりで本当に食い入るようだった。わたしは、その姿がなんだかすご