

本文章已註冊DOI數位物件識別碼

- ▶ 從「幻想」回歸「歷史」：「寓言」失效的時代與吉卜力工作室的動畫表現

From Fantasy to History: Gibili's Animation Films in the Age of Allegory Dysfunction

doi:10.6752/JCS.201206_(14).0019

文化研究, (14), 2012

Router: A Journal of Cultural Studies, (14), 2012

作者/Author：大塚英志(Eiji Otsuka)

頁數/Page：433-443

出版日期/Publication Date：2012/06

引用本篇文獻時，請提供DOI資訊，並透過DOI永久網址取得最正確的書目資訊。

To cite this Article, please include the DOI name in your reference data.

請使用本篇文獻DOI永久網址進行連結:

To link to this Article:

[http://dx.doi.org/10.6752/JCS.201206_\(14\).0019](http://dx.doi.org/10.6752/JCS.201206_(14).0019)



DOI Enhanced

DOI是數位物件識別碼 (Digital Object Identifier, DOI) 的簡稱，是這篇文章在網路上的唯一識別碼，用於永久連結及引用該篇文章。

若想得知更多DOI使用資訊，

請參考 <http://doi.airiti.com>

For more information,

Please see: <http://doi.airiti.com>

請往下捲動至下一頁，開始閱讀本篇文獻

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE



從「幻想」回歸「歷史」： 「寓言」失效的時代與吉卜力工作室的動畫表現

From Fantasy to History: Ghibli's Animation Films in the Age of Allegory Dysfunction

大塚英志

OTSUKA Eiji

陳文 翻譯

Wen Chen

吉卜力工作室的宮崎駿動畫電影常常表現為非歷史的幻想(fantasy)。當然也不是沒有例外，比如高畑勳的《螢火蟲之墓》（火垂るの墓，1988）以十五年戰爭剛結束的日本為背景，《兒時的點點滴滴》（おもひでぽろぽろ，1991）將女主人公的童年（70年代中期）作為懷舊對象，《平成狸合戰》（平成狸合戦ぽんぽこ，1994）取材自幾乎與作品同時期推進的郊區土地開發的狀況，而近藤喜文的《心之谷》（耳をすませば，1995）則改編自少女漫畫，在「現實」領域展開情節。但這些不是宮崎駿創作的作品。就宮崎駿的作品而言，唯一一部建立在現實的時間軸上的作品是《紅豬》（紅の豚，1992）。這部作品以讓人聯想到第二次世界大戰前夕的義大利為舞台，在作品中好萊塢式動畫的喧鬧場景在電影院的銀幕上一晃而過，令人感到法西斯時代的悄然臨近。然而作品的主人公波魯克是一頭豬，他儼然如同回歸母體一般隱遁到令人聯想到女性子宮的海灣中。在吉娜這一母性形象所統治的地方，波魯克等男性熱衷的不是「戰爭」，而是駕駛飛機的「戰爭遊戲」。也就是說，作品所表現的主人公是一群逃出歷史之外的人。

這裡有必要先概述一下日本的次文化與「歷史」的問題。漫畫及動畫的表現手法開始意識到李歐塔(Jean-François Lyotard)稱為「大敘

事」(grand récit)的歷史是在60年代末，當時漫畫表現手法正從一種兒童文化轉變為以年輕人為物件的次文化。1959年，《KAMUI傳》(カムイ伝)開始在同一年創刊的《GARO》(ガロ)上發表。在日本，作為大眾文化的「時代劇」，更接近中國文化圈的武俠小說或武俠漫畫，荒誕的歷史幻想色彩十分濃厚。包括白土三平的作品在內的日本時代劇漫畫的故事，也是經歷了近世口述文學之講談在明治時期被文字化為講談速記本的階段後，最終以大眾小說或電影的形式而定型下來的。

但是，正如石子順造指出白土三平的《忍者武藝帖》(忍者武芸帖)和《KAMUI傳》，是「靠暴力維繫的制度中的統治階級與必須擺脫這一制度、力圖變革的被統治階級之間的故事」(石子順造《現代漫畫的思想》[現代マンガの思想]，1970，太平出版)，這些故事被理解為是從馬克思主義的立場出發去把握的歷史。在自覺地以「歷史」本身為題這一點上，首先讓人想到的是手塚治蟲的《火鳥》(火の鳥，1967)，這部作品試圖全景地展現出自「騎馬民族傳說」下至核戰爭導致歷史終結的全部過程。同樣值得注意的是山上龍彥的《發光之風》(光る風，1970)，該作品描寫了日本再度進入法西斯化的時代。可以說，這些作品反映了60年代末、70年代初的學生運動，其中表現出的接近歷史的態度，成為漫畫表現手法試圖突破兒童化表現手法、而開始作為次文化在年輕人文化中占據一席之地的具體體現。

另一方面，與白土三平同為「劇情漫畫」代表作家的柘植義春則再現出私小說式的極小化(minimum)世界。70年代初少女漫畫領域幾乎再現了日本現代小說的歷史，被稱為「24年組」的漫畫作家們完成了「內面的發現」，開拓出向浪漫主義題材的過渡之路。在這一背景下，雖然也有例外，漫畫表現手法的主流是表現極小化的日常生活和浪漫化故事。這是70年代中期以後的情況。

那麼，漫畫、動畫領域是怎樣去表現政治現實或歷史問題的呢？其手法可稱之為「虛構的編年史」，即在作品中暗示出「虛構的歷史」來，並在此基礎上展開情節。其象徵性作品之一是電視動畫《機

動戰士鋼彈》（機動戰士ガンダム，1979）。兩位作者富野由悠季和安彥良和都是政治年代的逃避者，他們在作品中講述一個內含「虛構的編年史」的故事絕非偶然。衆所周知，越南戰爭結束後，失去出路的年輕人在美國掀起了一股閱讀托爾金(John Ronald Reuel Tolkien)的《魔戒》(*The Lord of the Rings*)的熱潮，出現了從「現實歷史」向幻想世界、即「虛構的編年史」中遁逃的現象。同樣內含「虛構的編年史」的電影《星球大戰》(*Star Wars*)的初期三部曲(1977-1983)，如果納入這一背景去認識，就非常容易理解了。

從這種逃避「虛構的編年史」的角度來把握80年代日本的次文化以及文學狀況是再合適不過了。比如，新左翼運動理論家笠井潔在80年代以「黑木龍思」的筆名粗製濫造的一批內含「虛構的編年史」的傳奇偵探小說，就非常具有象徵意義。更具說服力的當屬村上春樹。我曾在《次文化文學論》（サブカルチャー文学論，2004）一書中指出，村上春樹的「文學」逃出了政治現實，其描寫的私小說式世界是只能通過流行文化符號來把握的極小化世界，但其作品中隨處可見的故弄玄虛的西曆紀年，讓讀者產生一種「編年史」的感覺。事實上，高橋丁未子編寫的村上春樹指南性質的研究著作《Happy Jack老鼠的心》（Happy Jack 鼠の心，1983）就在末尾將當時村上的全部作品中發生的事件整理成一份年表。擅長在極小化世界中表現自己家鄉的受歧視部落中的少年的日常生活的中上健次，也在80年代創作以熊野為舞台、將神話與現實融為一體的「紀州薩迦(saga)」。80年代的日本文學被視為後現代主義的表現，但更應該說是一種「星球大戰化」、「薩迦化」現象。

宮崎駿1982年開始連載《風之谷》（風の谷のナウシカ），《機動戰士鋼彈》的動畫師安彥良和則在1986年開始創作《亞里安》（アリオン）。這兩部作品都是在以劍和魔法為主題的西歐型幻想故事框架中展開。現在這種形式也被《勇者鬥惡龍》（ドラゴンクエスト）等電玩遊戲用作素材，在漫畫和輕小說中也是流行題材。但在當時，漫畫還很少以此為題材。問題的關鍵在於，彷彿是作為「政治年代」的終結和年輕人在極小化世界中自閉的補償，次文化和文學同時呈現出

大量的「虛構歷史」的「創造」甚至「捏造」。其時，李歐塔已經提出了「大敘事」崩潰的理論。考慮到這一點，我們就應該注意到這一悖論：做出這種補償的，恰恰是在文學、次文化領域。在後現代狀況之下，作為後現代主義象徵的日本流行文學、日本動畫(Japanimation)既沒有宣告「大敘事」的終結，更沒有對此展開宣戰似的批判，反而是去主動尋求補償。這一現象，可視為90年代至新世紀始終支撐了日本的「愛國化」運動的，扭曲的歷史意識之復興的前兆。

我曾在80年代末出版的《故事消費論》（物語消費論，1989）一書中，通過對「機鬥聖戰士」（ビックリマンチョコレート）以及部分同人雜誌的分析，對於將各個片段化的故事全部回收到一個想像的「大敘事」中的弔詭的消費行爲，稱之爲「故事消費」（物語消費）。在90年代中期爲日本社會造成巨大衝擊的奧姆真理教事件中，教主麻原彰晃構建了一套「敘事」，讓與事件直接相關的幹部們，置身於融合了陰謀史觀與幻想的虛構編年史中。對此，我曾經以信徒的筆記爲依據進行了分析（大塚英志，〈麻原彰晃是如何表述歷史的——讀《土谷筆記》〉〔麻原彰晃はいかに歴史を語ったか——「土谷ノート」を読む〕，《戰後民主主義的康復指導》〔戰後民主主義のリハビリテーション〕，2011，角川書店）。可見，進入90年代後，對「虛構的編年史」的欲望開始更加露骨地表現爲對「大敘事」的欲望。其必然結果，就是2000年以後的「御宅族」、網路論壇2channel中氾濫的政治極右化傾向，和對簡單化的國族主義歷史觀的狂熱推崇。這裡無法展開詳細的論述，我想強調的是，通常被認爲是後現代主義象徵的「御宅」文化，其實是最醜惡的形式讓「大敘事」苟延殘喘，我們對此必須冷靜地加以批判。

但是就80年代「虛構的編年史」的興起而言，有一個前提需要保留，即這些作品固然是脫離現實歷史的「逃避」或「隱遁」，但創作者在相當程度上，其實是在有意識地將其作爲反映現實歷史的「寓言」。我在前面已經指出了《機動戰士鋼彈》內包含著「虛構的編年體」。這個故事其實是巴勒斯坦問題的寓言。爲尋找「許諾之地」而四處流浪的白色要塞和拒絕他們的人之間的對立，就反映了這一點。

這樣解讀並非過度詮釋。作品的女主人公的名字「夏亞」(Char)讓人聯想到伊斯蘭世界的固有名詞或中東背景。另外，至少還有一些可以印證這一點的現實證據，比如安彥良和曾發表過以庫德人為素材的《庫德之星》(クルドの星，1985)，而富野由悠季在日本大學的學長中有與日本赤軍關係密切的足立正生。從村上春樹早期三部曲中解讀出隱喻以聯合赤軍事件為象徵的新左翼政治之失敗的「寓意」，已經是乏善可陳的村上春樹論了，而宮崎駿或吉卜力工作室的作品，也常有人指出可以從「歷史」的「寓言」的角度來解讀。比如在影片《風之谷》(1984)中，超級大國突然攜帶大批破壞性武器巨神兵殺進非武裝化的小國「風之谷」。這一情節就可以很容易地解讀為關於戰後日本軍備以及核問題的「寓言」。

這些漫畫、動畫以及流行文學，常常被粉飾或理解為是針對成爲既往「批評」之常規的意識形態式批評的一種「對抗文化」，結果卻使得其明顯的「寓意」反而難以受到重視。於是便產生了一種「寓言」失效的狀況，即「幻想」這一虛構的歷史故事本應所具有的「寓意」，反而很難被受眾所認識。

在這種狀況下，宮崎駿及吉卜力工作室的影片與在虛構的編年史中建構「幻想」的「鋼彈」薩迦或電玩類幻想所不同，而是以追求具有明確敘事結構的成長小說(Bildungsroman)的精緻故事為特徵。我在前文曾指出《紅豬》中的波魯克是一個退出「歷史」之外的角色，但也應該注意到作品中另一條少女成長小說式的線索，即女主人公離開正加劇法西斯化的義大利前往波魯克所在的島嶼，然後再回到義大利。這種成長儀式(rite of passage)式的故事結構最早出現在村上春樹早期三部曲的第三部《尋羊冒險記》(羊をめぐる冒険，1982)中。村上引用了影響了喬治·盧卡斯(George Lucas)《星球大戰》劇本創作的神話學家喬瑟夫·坎伯(Joseph Campbell)的《千面英雄》(*The Hero with a Thousand Faces*)和普洛普(Vladimir Propp)的民間故事形態學的理論，有意識地在自己的作品中導入「故事的結構」。關於這一點，我已專門有所論及(《從敘事學角度閱讀村上春樹和宮崎駿》〔物語論で読む村上春樹と宮崎駿〕，2009)。中上健次可能也曾有同樣的

意圖。後現代批評認為中上健次晚年用俗套的故事來解構故事，這對中上而言是一種莫大的諷刺。他在最後生涯中以故事漫畫的原作的方式，創作了因此而延遲刊行的《南回歸船》（南回歸船，2005），在偽史性質的編年史的基礎上展開情節，其中採用的俗套的英雄落難記的模式（貴種流離譚），只能將其理解為是對「大東亞共榮圈」的戲仿(parody)。這裡需要強調的是，「寓言」在讓讀者對照歷史這一「大敘事」的同時，其自身又是被內含在故事結構之中的。我們都知道，民間故事或童話(Märchen)的寓意內含，在故事的結構或形式中。也就是說，當「虛構的編年史」不再擔當政治、歷史等「大敘事」的「寓言」時，承擔「寓言」功能的主體就變成了「故事結構」本身。許多民間故事既然如民俗學家所說是成長儀式結構的反映（或許也可以認為成長儀式是民間傳說之結構的反映），那麼故事結構本身自然就具有「寓意」的性質。

如此看來，可以說村上春樹和中上健次就都屬於「只有結構」的童話作家。村上文學的終點《1Q84》在幾乎完全淪為在刻意拼湊的「虛構的歷史」中演繹日本動畫式故事的成長小說。這樣一部沒有任何寓意的寓言卻成為暢銷書，由此可見日本是怎樣的一個批評缺失的國家。

吉卜力工作室以及宮崎駿也曾一度追求過故事結構的精緻，《神隱少女》（千と千尋の神隠し）就是這類作品的巔峰。但是另一方面，當宮崎駿企畫、編劇的《借物少女艾莉緹》（借りぐらしのアリエッティ，2010）將瑪麗·諾頓(Mary Norton)的原作舞台置換為日本時，作品就成為關於日本列島中的以愛奴民族為代表的原住民族的「歷史寓言」了。日本的「小矮人」，讓人聯想到愛奴民族神話中的「克魯波克魯」。但是，目前還沒有讀出這層「寓意」的評論出現。進入新世紀後，次文化的受眾一方開始出現的問題是，他們甚至已無法解讀出「寓意」。「《神隱少女》描寫的是色情澡堂」、「《龍貓》（となりのトトロ）中的皋月和小梅其實已經死了」之類的「揭密」，像「都市傳說」一樣充斥著網路。顯然，其中就有不少無法理解此類作品「寓意」的「受眾」。

如前所述，吉卜力動畫試圖內含於故事結構中的「寓意」，其實是少女成長小說。在《神隱少女》中，可以說吉卜力動畫終於形成了一個明確的模式，實現了故事結構的美學追求。這一形式是：

女主人公與父母分開或離別。

女主人公被賦予「假名」（甚至「假身」）以及母性庇護者的出現。

在與日常生活隔離的地方從事與「火」、「家務」有關的勞動。

瞭解女主人公真實身分的異性的出現。

前往死者國度的旅程（往往表現為化解異性危機的旅程）。

女主人公恢復名字並收穫成長。

這些情節安排不過是常見的成長儀式模式的故事結構，但吉卜力作品的特點在於，這種精緻的形式化結構只出現在以女性為主人公的故事中。《崖上的波妞》（崖の上のポニョ）以男孩宗助為主人公，因此「前往死者國度的旅程」被描述成回歸子宮般的過程。而《紅豬》的主人公也拒絕走向成熟，在一個子宮般的小島中逃避世界。

然而，《神隱少女》的女主人公被賦予了假名「千」，《霍爾的移動城堡》（ハウルの動く城）的蘇菲被賦予了老太婆的假身。她們從事著與「家務」或「火」有關的勞動，對宮崎駿來說，這些都是必不可少的要素。而在接下來的情節中，會有瞭解她們的真名或真實身分的異性出現在她們面前。

仍以《神隱少女》為例，體現了這一過程的是：

千尋和父母走散。（宮崎駿所繪分鏡畫中也暗示出千尋與母親的關係已不穩定）

千尋得到湯婆婆的庇護，被賦予假名「千」。

千尋誤入燒鍋爐的鍋爐爺爺的住處，然後在油屋中作為女傭從事勞動。

千尋遇到瞭解千尋名字的少年白龍。

前往錢婆婆的住處，為白龍的過錯道歉。

千尋找回名字，通過自身努力救助父母。（即通過自身努力重建與父母的關係）

這樣，在宮崎駿的作品中，女性成長小說的故事結構成爲一個顯著的特徵。這種故事結構，與其說出現在被視爲日本動畫套路的所謂「戰鬥美少女」中。不如說是從舞女的角度梳理川端康成的《伊豆的舞孃》（伊豆の踊子）的情節線索時所浮現出的結構，即：

舞女其實是孤兒。

將舞女設定爲巡迴藝人一家的成員，使其得到年長女性的庇護。舞女的名字不爲主人公「學生」所知。同時，雖然舞女只有14歲，卻打扮得像17歲的成熟女性。

舞女以成熟女性的裝扮作爲巡迴藝人家族的一員賣藝。

學生看到舞女的裸體，發現她是一個孩子。

舞女和學生的戀愛以悲劇告終，但學生終於知道了舞女的名字。

但在這裡我並非是想強調宮崎駿以及吉卜力受到了川端康成的影響。川端在昭和初期是一位深受形式主義(formalism)影響的「形式化」作家，在從故事結構中發現某種美學這一點上與吉卜力相近。之所以說吉卜力的故事是形式主義式的，是因爲這和柄谷行人所指出的日本文化「只有結構」的問題密切相關。

回到前文的論點，即吉卜力的這種故事結構，是作爲女性成熟的「寓言」而發揮作用的。參考榮格(Carl Gustav Jung)學派將民間故事視爲自我實現的內在過程之象徵的理論，這一點便不難理解了。吉卜力作品除了早期的《風之谷》、《天空之城》（天空の城ラピュタ，1986）外，毋寧說都體現出刻意遠離「虛構的編年史」，而只設定最小限度的世界去展開故事結構的傾向。比如，《魔法公主》雖然呈現出讓人聯想到日本中世紀的世界圖像，但是並沒有去表現《風之谷》曾經表現過的國家、權力等問題。吉卜力作品在整體上給人的印象，是在不斷追求純然發揮「寓言」功能的故事結構。

吉卜力工作室的新作《來自紅花坂》（コクリコ坂から）也在「故事結構」上具有一個浪漫幻想的完美結構。這是吉卜力固有套路的反覆。作品以1963年高速成長期的日本爲舞台，其嚴謹堅實的結構可以說和《神隱少女》完全相同。

女主人公的父親去世，和母親也分開生活。

外祖母代替母親承擔保護者的角色。本名「海」，被人暱稱為「小海」（「メル」，Mer）。

一邊照料家人和房客的生活，一邊為讓了讓高中的講堂大樓保留下來而率先打掃髒亂的建築。

少年風間知道「小海」每天都在家裡升起信號旗。

小海去高中理事長處直接請求保留講堂大樓。為了確認風間的生世之謎，小海飛奔上船。

小海瞭解到風間並非自己的哥哥，兩人的愛情有了結果。

如此，《來自紅花坂》在故事層面上被設計為吉卜力所固有的少女成長的小說模式。此外，背景設定為1963年即「昭和」時代。在今天的日本，「昭和」時期僅僅是作為一個遠去了的美好時代，被充當作懷舊的物件。以電影《ALLWAYS幸福的三丁目》（ALLWAYS 三丁目の夕日，2005）為代表，「昭和」這個符號在今天已經褪去了「戰後」、即十五年戰爭之後續時代的色彩。

坦率地說，剛聽說《來自紅花坂》的背景設在1963年時，我不禁擔憂：連吉卜力都自閉在「懷舊」的極小化世界中去了。然而幸運的是，我的擔憂並未成為事實。

在故事後半部分的「死者的旅程」一段中，女主人公小海和同學們一起踏上列車前往東京，向高中理事長「直接請求」保留講堂大樓。這一段落可對應於《神隱少女》結尾處的千尋和無臉男等一起懷著不安的心情乘上淺灘上的列車前往錢婆婆處的段落。《來自紅花坂》中，小海等人去的地方是理事長擔任社長的出版社。那裡其實是過去的德間書店，理事長德丸的原型則是德間康快。毋庸贅言，吉卜力工作室曾附屬於德間書店。在這裡需要注意的是，吉卜力製作的作品，在「前往死者國度的旅程」的橋段中讓已故的德間康快和女主人公會面。可以說吉卜力通過這一「前往死者國度的旅程」而回歸到了自身的起源。

接著，在女主人公和理事長之間展開了這樣的對話。

(德丸突然將目光轉向海)

德丸：你是幾年級的？

海：二年級。我叫松崎海。在《拉丁區週刊》負責刻寫銅板。

德丸：你的父親是做什麼的？

海：他在船上工作。他是船長，在朝鮮戰爭中去世了……

德丸：LST？

海：嗯。

德丸：原來是這樣啊。你母親把你養這麼大，一定很辛苦。真是一個好孩子。(宮崎駿、丹羽圭子《劇本：虞美人盛開的山坡》〔脚本 コクリコ坂から〕，2011)

在這裡，LST、朝鮮戰爭等辭彙交雜在故事之中。在一個幻想不再發揮「歷史寓言」作用的時代裡，一直在講述少女成長故事的「寓言」的吉卜力，突然談論起的是「歷史」而非「寓言」。LST是指美國為戰後處理而借給日本的Landing Ship Tank（戰車登陸艦）。在朝鮮戰爭中，日本就是用這些LST和日本的商船將在駐紮日本的美國占領軍運往朝鮮半島的，日本的民間人士在商船管理委員會的管理下乘船負責運輸。也就是說，日本是以這種方式，實際參與了朝鮮戰爭。

這段LST的歷史即使在日本也鮮為人知，但是，1950年有千山丸在運輸途中因撞上魚雷而沉沒，27名日本船員中22人死亡的紀錄。小海父親的遇難，就是以這次事件為原型的。

就這樣，正當觀眾沉浸在充滿「懷舊」氛圍的「幻想」故事中時，卻突然碰上了反映朝鮮戰爭與日本關係的「歷史」，而這段「歷史」他們甚至根本沒有聽說過，更無從遺忘了。而且作品再沒有就此做任何說明，只是確確實實地留下了某種不協調，並讓受眾發現自己不能理解這一「不協調」的含義。在這個國家集體逃出「歷史」、唯有極小化的個人寓言大行其道的時代裡，吉卜力卻如此出人意料地表現了歷史。仔細想來，在《借物少女艾莉緹》將少數民族表現為歷史寓言時，就已經顯示出了回歸「歷史」的先兆。《來自紅花坂》可以說為吉卜力自身的、以及瀰漫整個日本社會的「幻想」式的現實逃避，強行撕開了一道裂口。

無論如何，80年代之後次文化逃避到「虛構的歷史」中，「寓言」失去了效應，甚至吉卜力都似乎轉向極小化的少女成長小說。在這樣的潮流之下，將「歷史」這一異物混入「幻想」中去，可謂意義重大。

在90年代後期以降的日本，有關十五年戰爭中日本與亞洲關係的談論被斥為「自虐史觀」，同時，對於「戰後」的認識出現脫歷史化的傾向，使之被假想為一個美好的時代，僅僅作為「懷舊」的對象而存在。當遺忘掉作為現實之參照的「歷史」之後，日本便理所當然地陷入到「歷史」寓言失效的困境之中。在這種狀況下，吉卜力卻出人意料地向「歷史」回歸。

面對3/11震災和核電站事故的「現實」，災區之外的日本人並沒有將其視為一個「歷史」問題。人們驚恐於核電站的輻射能，口口聲聲叫嚷著反對核電。但實際上，這僅僅是為了維護他們自身的極小化日常生活的舉動而已。這一點，從拒絕在自己所居住地區接納和處理災區瓦礫的居民運動頻頻發生中就可以看出。「反對核電」的主張，也從來不和廣島、長崎的原子彈爆炸經歷，以及導致了那些災難的十五年戰爭聯繫在一起。不僅如此，人們甚至對美軍的核動力航空母艦在災後繼續入港也無動於衷。日本人的想像力已經不再轉向現實世界的「歷史」了。他們拼命地維護著美其名曰「絆」（紐帶）的極小化世界。

《來自紅花坂》是在震災前企劃製作的，但公映卻是在震災之後。在3/11後的日本，只有吉卜力試圖正面召喚「歷史」。但是，雖然許多觀眾去了劇院，這一召喚卻恐怕得不到他們的回應。可以絕望地這樣認為。

但即使如此，也給受眾留下了一點小小的「不協調」。

這一「不協調」能否從內部瓦解「虛構的歷史」還是一個疑問，但可以確定的是，這部作品無疑是正在經歷震災的日本的最誠實、最冷靜的藝術表現。