

## 宮崎駿論

——終わらない物語——\*

### 目 置 俊 次

#### 1. 「推敲」としての作品群

日々、加速しながら変貌を重ねていく現代という時代に、宮崎駿という作家がひとつの大きな光芒を放っている。その名は世界中にゆきわたり、現代日本を代表するどんな芸術家よりも知名度は高いかもしれない。下積みと呼びうる期間にその名は少しずつ知られていったが、初めて興行的に成功した『風の谷のナウシカ』（1984）によって日本社会から広く認知されたとき、彼は43歳であった。

その後の作品の恒常的ヒットと平行し、日本におけるアニメーションをめぐる眼差し、そして世界が日本のアニメーションに注ぐ眼差しは、急速に変化を遂げる。核戦争の脅威、ソ連崩壊と冷戦構造終結による社会主義衰退、隆盛するエコロジー、フェミニズム、家族意識の崩壊、インターネットの氾濫、オタクやニートの増大、トラウマをめぐる自己ドラマ化・自分探しの流行、癒しの希求といったさまざまな風潮が混在したここ数十年の日本。外交・経済面では湾岸戦争や9・11テロ、イラク戦争、アジアの反日運動などの不安をひきずり、またIT産業の拡大やバブル、リストラというめまぐるしい変遷を経ながら、日本の社会全体が揺れつづける。

その間に manga と anime は世界語となった。日本語・日本文化の作品が、翻訳に無理を重ねつつも manga として書店に並び、あるいは anime として世界各地のテレビで毎日放映されている。その番組に世界中でどれほどの子供が親しんでいるのか、どれほど深い影響を受けているのか、日本人自身はあまり関心を払ってこなかった。ヨーロッパでは、manga は本を開く方向、つまり読

む方向が通常と逆であるにもかかわらず、日本的な体裁で出版されるようになった。この manga と対にして考えられている anime の分野において、宮崎駿は、世界の人々から最も作品を待たれている作家であることは動かない。<sup>1)</sup>

宮崎駿のアニメーション作品群には、反復され、継続していく主題が認められる。こまかく見れば、主題はひとつではなく、「飛翔」を始めとしていくつかの系譜に分類することが必要である。また、作品で扱われる素材も舞台も時代設定も、きわめて多様である。しかし大きく捉えるとき、以前の作品を総括し、引用し、書き換え、さらに高めていきたいという不断の執着心と試行錯誤とが、宮崎駿の創作態度の核にあるということが出来る。あるいは宮崎作品は、彼の歴史観や世界観がいつまでも未完のまま揺れつづける、その振幅こそを表現しているということもできる。世界の不可解さに対する「畏怖」が、宮崎作品には見出される。そして観客にとって、先行きを見通すことのできなないこの時代のように、宮崎駿もまた先の読めない謎であり続けている。

宮崎駿自身にも手におえない主題との格闘の軌跡が、さまざまな作品の背後に垣間見えている。その軌跡は地下水脈をなしてしっかりとつながっているように思われる。作品の一つ一つのシーンの、マニアックなまでのこだわりと、仕上がりのすばらしさはいうまでもなからう。自分の仕事にける職人的な一徹さ、ある意味でひねくれものとしての気質が働いていることは、観客のすべてが感じている。そのひねくれ加減は、こういう作家だとレッテルを貼られれば必ずそれを裏切ろうとする頑固な「揺らぎ」として現れてくる。

作品の構造やキャラクターの設定においても、ある程度までは同じ様式が変容しながら幾度も繰り返されていく。こうした揺れを含んだ継続性をいい換えれば、宮崎駿の作品は、自分の過去の思想や手法の批判であり、自身の限界をさらに一歩前に推し進める手段として、すなわちそれ以前の作品の「推敲」として作られているということが出来る。<sup>2)</sup>

そして大切なことは、こうした作り手の永遠ともいえる揺らぎ、深い迷いと試行錯誤とを、観客はいつも心のどこかで感じとっている点である。そしてその迷いを尊重しようとしている点である。めまぐるしい現代社会は、そのよう

な暗中模索を繰り広げ、自己と真向かう時間をわれわれから奪っている。宮崎駿は迷いと試行錯誤の大きな海なのであり、その深さは計り知れない。彼は、観客に直接に媚びをふりまくこともない。この現代をいどころコンピューターもゲームも嫌っており、公式の場に姿を現すことも多くない。

矛盾した表現でもあるが、時流に迎合しない宮崎駿というイメージは定着しており、それが時流に受け入れられている。その点が彼の作品群における特殊性と魅力に連なっているという理解が、観客とのあいだに暗黙の連帯として成立している。ある意味では、この暗黙の連帯を築くために『風の谷のナウシカ』以前の作品の系譜があり、その興行的失敗があったということもできるであろう。彼の過去の作品系列を、現在の「成功」という視点から逆照射してドラマ化すれば、そうなるのである。彼がその「成功」から不断にぶれていくことを含めて、観客は彼の作品に非日常を喚起する劇的な気分と、世界への「畏怖」とを同時に期待している。今、こうして矛盾をはらむ連帯はふくれあがり、そこに世界中の観客が参加して、彼の動静を見守っている。彼が観客をどう裏切るかを見届けるために。

## 2. 「裏切り」の例

「期待を裏切る」という観点で、わかりやすい例を2つあげる。

『もののけ姫』(1997)には残酷な描写が登場する。ナウシカが暴走する王蟲を鎮めた語り出しとは対照的に、アシタカが気味の悪いタタリ神を虐殺するところから物語が始まる。首がはねられたり腕がちぎれたり、殺伐としたシーンが現れる。『となりのトトロ』に代表される、「子供たちに安心してみせられる作品＝スタジオジブリ」という公式は破られた。

また CHAGE & ASKA の歌にのせて作られたプロモーション用のショートムービー『On Your Mark』(1995)は、「位置について」というスタートの合図を意味するタイトルだが、この歌の本来の歌詞とはまったく関係のない物語を繰り広げ、説明をはぶいた構成により、物語の「落下バージョン」と「飛翔バージョン」を交錯させるという、観客の度肝を抜く作りとなっている。

この論でひとつのキーワードとして用いる「裏切り」という言葉は、しかし、もう少し広い射程を有している。テレビシリーズの『水戸黄門』や『サザエさん』的な安定的構造を排除し、観客に衝撃を与えることで話題づくりを狙うというというようなレベルで、このキーワードを規定するつもりはない。

宮崎駿は、観客も、自分自身も、そして作品そのものをも裏切りながら、自らの思想の揺れを形にする独自のアニメーション世界を追い求め続けているからである。その点を以下、詳しく述べていきたい。

### 3. 愛と憎しみの反復

宮崎駿をこのような「裏切り」へ追い立てているもの、「推敲」という行為に向かわせているもの、すなわち彼の創造の原動力になっているものは、いったい何なのか。この問は、宮崎駿の精神がどのような問題を不断に抱えこんでいるのか、あるいは自身の何をもてあましているのかという問に置き換えることもできる。彼は、『風の谷のナウシカ』をめぐるインタビューでこう語る。<sup>3)</sup>

僕は憎しみの強い男なんです。時々、自分の穴という穴から、黒いどろどろしたものが噴出してくるような憤怒に襲われることがある人間なんです。それを飼い馴らすことにずいぶん時間を費やしましたから、それでも、時々制御不能になることがあるんですよ。

『もののけ姫』劇場予告編で「宮崎駿の凶暴な情熱が吹き荒れる」という表現が用いられ有名になったが、宮崎駿が熱く暗い不可解な塊を抱えていることは間違いない。その暗い塊には、世界そのものへの「畏怖」の感覚も含まれている。そこに惹かれて多くの論者が、多方面から宮崎作品を論じてきたといえるのではないか。しかしその塊の内実を明らかにすることはたやすくはない。それを単純化することも不可能だが、ここで宮崎駿を動かしている深い情念について、あらかじめ仮説的見通しを立てておくことはできる。彼を動かしているものを最もわかりやすく表現すれば、「世界への愛と憎しみ」である。

自身も他者も含んだこの世界に対する愛憎は、畏怖と混ざり合いながら、実

にさまざまなレベルで光と影のように渦を巻いており、宮崎駿を包み込むように一個の複合体をなし、彼を制作へと追い立てている。ある意味では、彼が好んで描く、悪かれたように突進する怪物的なキャラクターの激しい情念を、宮崎駿自身のそれに重ねることも可能であろう。毒を放つ胞子を抱えながら森から飛びだしてくる王蟲、やはり森から飛び出してどろどろ状のタタリ蛇を撒き散らしながら突き進むタタリ神(ナゴの守)、それにきわめて似た造形を持って嘔吐しながら暴走するカオナシ、どろどろをまきちらしながら首を捜すシシ神(ディダラボッチ)。いずれも底知れぬ力と情念の振幅を持ち、周囲に畏怖の念を起こさせ、恐れられる存在であるが、ひたすら自己愛と矜持と喪失と憎悪と苦痛の炎に焼かれるように、あたりかまわず押しつぶしながら進み続ける。

宮崎駿は地球を、人間世界を畏れつつもいつくしみ愛していると考えられるが、一方で心底から憎んでもおり、その感情のあわいは容易に表現しえぬ複雑な構造を持つ。その曖昧さに宮崎自身が苦しんでいるといえるのではないか。例えばアニメーション版『風の谷のナウシカ』で、天使のように健気なナウシカがつぶやく言葉がある。

よごれているのは土なんです……この谷の土ですら汚れているんです。なぜ……だれが世界をこんな風にしてしまったのでしょうか……。(中略)わたし自分がこわい。憎しみにかられて何をするか判らない。もう誰も殺したくないのに……。<sup>4)</sup>

ここには文明が一度滅びたあとで、争いによって世界を毒素で汚染し人の住みえぬ場所に変えてしまった人間たちを憎み、悲しむナウシカがいる。しかしそうした人間の悪意や憎しみの力は自分の内部にも隠れていることに、彼女は気づいている。彼女は多くの兵士をあつという間に殺す。最も敬愛するユパの腕にも剣を突き立てて血を流す。彼女をそのような戦いに駆り立てたのは、愛する父親、病んでベッドより動けない族長が、無残に銃殺されたことに対する正当な怒りである。つまり彼女の深い愛が憎しみを生み、族長の居室での殺し合いとなり、おびただしい血が流れた。彼女は自分自身を畏れる。その畏れは、

世界の深奥に対する畏怖と地続きのものとなっている。その自覚の元に、彼女は地球規模の環境破壊の歴史のなかで、被害者ではなく加害者として立つ。傍観者としてではなく当事者として、あるいは過去から未来を貫く一人の責任ある人間として、愛と憎しみの深さと恐ろしさを体現する存在がナウシカとなる。

アニメーションで宗教的な救世主としてナウシカを描いてしまったことに対して、宮崎駿は不満を表明し続けてきた。「救世主という言葉も僕は使った覚えがなくて、終わってしまってなんで救世主などと思われたのかと思って、救世主じゃないとマンガのなかで言いたくなったことはたしかですね」と彼は語っている。<sup>5)</sup>

自身が描いてしまったナウシカの不本意なキャラクターを否定するために、彼は漫画の連載を再開したといってよい。漫画版では、ナウシカは、迷いながらも用意されていた未来を破壊する存在としての位置を鮮明にしていく。コミック第6巻で、ナウシカは次のようなセリフを言う。

私はこちらの世界の人達を愛しすぎているのです。人間の汚したたそがれの世界で私は生きていきます。<sup>6)</sup>

15歳の少女ナウシカの中には、こうしたやり場のない深い愛情と憎しみが、そしてそのはざまにわきあがる哀しみとが、嵐のように吹き荒れている。こうした情念の混沌こそ、宮崎駿を動かしている推敲衝動に通じるものなのではあるまいか。自己を、世界を恐れ、憎みつつも愛さずにいられない。そこには傍観者としてではなく、精神の全面において、あるいは歴史的な時間の堆積の中で、人間の濁った部分を当事者として引き受けようとする姿勢を認めることができる。常に自己批判を続ける彼には、揺れ続ける自身の位置を曇りの無い眼で見定めることなどはできないはずである。しかし見定めようとはあがくことはできる。宮崎駿にとって、自己総括の不可能さこそ、いつまでも自身の産み落とす表現に決して満足せず、こだわりつづけ、それを「推敲」しなければおられないひとつの要因となっていると思われる。

#### 4. 手塚治虫という影

いま、ひとりの作中人物であるナウシカについて触れたが、現実の宮崎駿を取り巻く環境における愛憎についても、ひとつだけ(あるいはひとりだけ)例をあげておこう。

宮崎駿はアナログ的人間を自認し、作品には頻繁に反時代性を打ちだしてきた。例えばその発言に繰り返される露骨な手塚治虫批判、ディズニー批判も、単なる憎悪ではなく、自身にとって大きな影響を与えてきたものへの、交錯する愛憎の表現ではないかと思われる。恐ろしい世界の秘密を知り人間の愚かさを知った後もナウシカが世界を拒絶しなかったように、彼は手塚やディズニーのすべてを拒絶してはいないし、もちろんアニメーションの分野に働く以上、ひとつのカノン(正典)となっている両者を意識から抹消することは不可能である。宮崎駿の批判は手塚やディズニーそのものの体質に向けられている。しかし同時に、両者をカノン化する大衆の愚かさにも向けられていると考えたほうがよい。そしてその批判は、最終的に、自身に対して最も鋭く切りつけるものとなっている。

例えば宮崎駿は、「手塚治虫に『神の手』をみた時、ほくは彼と訣別した」(「Comic Box」1989・5)のなかで、まず自分が「手塚さんを神様だと言っている連中に比べてずっと深く、関わっているんだと思います。」と述べている。<sup>7)</sup>

この中で彼は、「小中学生のころのほくは、まんがの中では彼の作品が一番好きでした。」「彼のまんがが持っていた悲劇性は、子ども心にもゾクゾクするほど怖くて、魅力がありました。」とはっきり告白する。彼は、手塚という聖域化される影の実態を知りつくしたうえで、自身を含めてアニメーション作家としての自戒の意味をこめた警鐘を鳴らしていると考えてよい。漫画では「一番好き」であった手塚が、アニメーションにおける宮崎駿の反面教師となり、戦う相手へと変化していった過程には、日本のアニメーション史の重要な一面が凝縮されているともいえる。

宮崎駿は、その翌年のインタビュー「風が吹きはじめた場所」(「Cut」1990・1)でも、同じ内容の批判をくりかえし述べている。いくつかの発言を抜粋して

みよう。<sup>8)</sup>

「戦後民主主義の持ってるヒューマンイズムの嘘くささでね、それで商売をやってくっていうのは絶対に僕は間違いだと思うんです。」

「どうして彼があんなにアニメーションにこだわるのかってときにね、やっぱり彼の漫画が日本の漫画から出発してるんじゃないことなんですよ。ディズニーのアニメーションから出発しているところなんですよ。それで、とうとうあの人はやっぱり……あるところではものすごく優れてるのに、その自分の親父さんをどっかで殺し損ねてるんですよ。」

「あの人のニヒリズムに僕らは畏怖の気持ちで憧れ、影響されたんです。あの人の中に、その後のこの国の大衆文化の光と闇が濃縮されてあると思うんです。だから、死んだってちっとも安心なんかできない。彼への自分の言葉は、一番自分への鋭い刃にならなければならないはずなんです。」

この「彼への自分の言葉は、一番自分への鋭い刃にならなければならない」という最後の表白は、特に重要であると思われる。彼の手塚批判に、われわれはもっと大きなものへの畏れと、鋭い自己批判とを読み取るべきである。手塚は、宮崎駿にとって自分の内なる一つの影なのであり、いうなれば「分身」である。ここで宮崎駿の好むル・グイン『ゲド戦記』における影との戦いや、『紅の豚』におけるマルコ・バゾットとボルコ・ロツ、『千と千尋の神隠し』における双子の魔女の争い、『ハウルの動く城』の18歳と90歳のソフィー、あるいは鳥妖怪化するハウルの苦しみ、そのほかのさまざまな「影」やドッベルゲンガーを想起することは、あながち見当はずれではあるまい。「分身」については、後に別の側面から論じることになるが、もう一人の見知らぬ自分との出会いが、宮崎作品にはさまざまに盛り込まれている。「自分への鋭い刃」を持ち続ける作家、自分の影と戦う覚悟のある作家、自身の矛盾に付き合おうとする作家、それが宮崎駿の姿勢であると考えられる。それだけ彼は、つねに深い「揺らぎ」のなかにいるといってもよい。

ここではナウシカとの関連で、ひとつ付言しておきたい。ナウシカは11人兄



弟のなかのただ一人の生き残りである。父である風の谷の族長ジルは、ナウシカが男の子であったらと願っている。ナウシカが男の子のようにおてんばであるのには、父の意向が影響していよう。またクシャナもただひとり先王の血を引く正当な王位継承者として、男勝りの活躍を見せる。王族の娘の、女であることの誇りと悲しみと孤独。そこにはおそらく、原点として、手塚の代表作のひとつ『リボンの騎士』の構図があるのではないか。『リボンの騎士』のサファイアは女性であるが、「女の心」と「男の心」をあわせもち、騎士の装いを身にまとっている。そこに「分身」の問題、ジェンダー論を含んだ自身の影との葛藤という構図が入り込んでいることはいうまでもない。<sup>9)</sup>

ディズニーや手塚とは逆に、作品世界の安定に結びつくような継続を求めない(主題を継続しないわけではない)、時流に乗らない(時流に対立するのではない)、観客に媚びない(観客を無視するのではない)、ヒューマニズムやエコロジーを商売道具には用いない(発想自体を否定するのではない)という、ややひねくれたペンディング状況とも言える揺れの中に身をおき、含羞と反骨の両面をあわせもつその揺れのなかで、さらに自己批判を重ねつつ、宮崎駿はアニメーションを作り続けてきた。シナリオなしで、絵コンテ作成と同時進行的にイメージボード作業を進め、作品を創っていく彼の手法は、現代でも異端である。設計図なしで家を建て始めるようなものであり、彼本人にも作品の行方が見えていない。それは破綻の危機を抱え込んだ、いわば試行錯誤の綱渡りとなっている。

## 5. カノン化の波

浦谷年良『もののけ姫はこうして生まれた』には、「創りたい作品へ、造る人たちが可能な限りの到達点へとにじり寄っていく、その全過程が作品を創ることなのだ」という宮崎駿の言葉が採録されている。<sup>10)</sup>

ここで「造る人たち」と複数になっているように、特に労力のかかるフルアニメーションはまさに数百人規模の集团的、組織的な「にじりより」なのであり、家内工芸的な方式には納まりきらない。宮崎駿のいわばひとりの勤に頼る

方法は、大きな制限を受ける。そこには自分ひとりでアニメーションのすべてを差配し、すべてを完成できないことに対する、彼の苛立ちも生まれているといえよう。背景には複雑な諸事情があるようだが、1981年に企画された日米合作映画『リトル・ニモ』制作から降板したことや、『魔女の宅急便』では片渕須直、『ハウルの動く城』では細田守を降板させて、自らメガホンを握ることになった点にも、自分の思い入れ(あるいは痛みを伴う経験)を何よりも重視する宮崎駿の頑固な姿勢が一貫している。

先にも触れたが、『風の谷のナウシカ』が公開されるまでは、彼の作品は興行的には成功は得られず、経済的に半ば孤立した状況におかれてきた。しかし、現在は周知のとおり、風向きが変わった。スタジオ・ジブリと宮崎駿の名は世界に喧伝され、逆に時流を開く存在として期待され拍手で迎えられている。2005年の愛知万博(愛・地球博)で、先端技術を扱うパビリオンが多い中、『となりのトトロ』に登場する昭和30年代の家を再現したシンプルな「サツキとメイの家」が超人気パビリオンとなったことは象徴的であった。<sup>11)</sup>

スタジオ・ジブリと宮崎駿は、不本意な呼び名だとしても日本のディズニーと称され、ある意味でひとつのカノンとなりつつある。<sup>12)</sup>

実際、多くの矛盾をかかえながら、スタジオ・ジブリはディズニーとも提携関係を結んでいる<sup>13)</sup>。現在、このような複雑な状況を支えているものは、宮崎駿の一貫した情熱と揺れであり、観客が彼の試行錯誤、すなわち揺れとしての「推敲」という創作態度に寄せてきた信頼であるといえるのではないか。

## 6. 『風の谷のナウシカ』の場合

もういちど『風の谷のナウシカ』の場合を例にとり、「推敲」という意味を考えてみたい。これは始めに漫画作品として月刊「アニメージュ」誌上に1982年2月号より1983年6月号まで連載された。1983年にアニメーション化作業がはじまる。映画は1984年3月に公開された。同年8月号から連載は再開され、たびたび中断しつつ、1994年3月号で完結した。最後のコマには「1994.1.28」の日付がある。結局、漫画版の初出は13年間に渡る。コミックは全7巻本とし

て出版された。1984年公開のアニメーション版に対応しているのは1巻目から2巻目半ばまでである。またその内容にも大きな改変を加えられている。漫画版は、先述したように、映画が完成した後も、アニメーション版を否定するために、あるいは批判するために、もっといえば「推敲」するために描かれた。

漫画版連載再開のころの事情について、『風の帰る場所』所収の渋谷陽一によるインタビューで宮崎駿は次のように語っている。

——だから、コミック版の『ナウシカ』っていうのは やっぱりアニメ作家・宮崎駿と本当に密接にリンクしてるんだなあという気が、僕なんかは すごくするんですけどね。

「いやあ困りましたよね、始めてみた途端にすぐ行き詰まって(笑)」

——ははははは！

「おかしいよなああって。これで最後ファンタジーに逃げるんだったら、王蟲が一斉に成虫に変わってね、宇宙に向かって飛び立つとこを呆然と見送ってね、終わらしちゃうんですけど、それは手塚さんの『来るべき世界』の終わり方と同じですからね(笑)。だから、そういうふうにしてこうハシゴ外しちゃうこともできるんでしょうけど、それは絶対にしたくないって」

——だから、そこから悪戦苦闘が始まりますよねえ。

「そうですねえ。こういう、抽象的なことに抽象的な論理を積み重ねていくことになると、どんどん生活感覚から離れていくわけですよ。それでそんなもんでジタバタしてるっていうのはいかがなもんかって思ったりね。それでも描き始めちゃったからしょうがないですよ(笑)」

——(笑)そこで逃げてしまうと、今まで描いてたことが、なんだかよくわからなくなっちゃいますよねえ。

「描いてるときは夢中になって描いてるときもあるんですけどね。だけど、ほんともう、つらいだけなんです。つらいだけっていうのは、肩も凝るからつらいんですけど、肩凝りのつらさと、あとはどうしていいかわからないつらさが、こうクロスしてきますから。今のつらさは、どうやってい

いかわかんないつらさなのか、肩凝りのつらさなのか、どっちだかわかんなくなってくるんですよね(笑)。もうとにかく鍼打ちながらやりましたしね。それで描くのはせいぜい十六ページでしょ。下手すつと八ページになる。これはもうちょっとねえ、我ながら情けなかったですね」<sup>14)</sup>

この発言を見ても、宮崎駿が自身のアニメーション版に満足していないことが分かる。手塚への反骨精神を示しながら、それでも漫画版の続きをどうしたらいいのかわからなくて迷い続ける彼の「痛み」が浮かび上がっている。

アニメーション版が公開された年、月刊「アニメージュ」(1984・8)に掲載された、一枚のナウシカの水彩画がある。あるいは戦乱につかれ切り、母の腕に抱かれているように安心して眠っている子ども(チククに似ている)を抱き、片手には銃を持ち、背中には剣やさまざまな重い荷物を背負い、テトもその荷にのせて、決然と歩いているナウシカの姿である。このようなシーンは、コミック版にもアニメーション版にも登場しない。宮崎駿はこの絵について、こうコメントを付している。<sup>15)</sup>

ナウシカが何をしなければならぬかが少しわかってから描いたもので、ものすごく好きな絵の一枚です。この時点では後々こういう話になるかどうかはわかっていませんでした。けれども、たぶんこんな展開になるんじゃないかという予感が自分の中に充滿している時に描いています。色々面倒くさいものを担いでいるナウシカが、ただ空を気持ちよく飛んでいるだけじゃなくて、地べたに這いつくばらなきゃならないこともあるだろうなという予感がありました。

この水彩画集には、王蟲の幼生と楽しそうに歩く幼いナウシカの姿なども描かれており、ナウシカが宮崎駿のうちで生きて呼吸しており、宮崎駿と共に深まり、成長しているさまがみてとれる画が多く収録されている。ナウシカは、ひとつにはギリシア神話オデュッセイアからヒントを得たキャラクターであり、また『堤中納言物語』に現れる「虫めづる姫君」の主人公からも想を得ている

ことを宮崎駿自身が指摘している。<sup>16)</sup>

いずれも納得のいく話であるが、この水彩画集所収の文章の中では、「美女と野獣」というモチーフもあったと彼は語っている(『『ナウシカ』誕生までの試行錯誤』)。ナウシカには数えきれない物語元型が重ねあわされている。

先にも触れたように、アニメーション版では、ナウシカが救世主のように描かれ、民を「青き清浄の地」へ導くはずであった。しかし漫画版では、最終的にナウシカは、崩壊前の文明から遺産として残された新しい人類の卵を破壊してしまう。このナウシカの行動は、善悪という二項対立的発想を超えて、人間とは何かという鋭い問となっているが、その是非をめぐる議論も起こっている。<sup>17)</sup>

ナウシカの、アニメーション版と漫画版の変遷を追うと、ある意味ではそこに観客(読者)の発見と、作者の発見とが、作品を通して同時的に生じているような錯覚が生じる。例えば『天空の城ラピュタ』においては、「リテ・ラトバリタ・ウルス・アリアロス・バル・ネトリール」という母から伝えられた親しみのある呪文に隠された、本当の意味と力を少女シータが次第に発見していく。そのとき観客も、この絵コンテを描いた宮崎駿自身も、自分の無意識の底に、自身でも見知らぬ何ものかを見出しているのではないかという、いわば発見がシンクロナイズしていくごとき感覚が生じてくるのである。

## 7. 母をめぐるエピソード

漫画版のナウシカを描き続けていくとき、宮崎駿は自分の無意識の中に手がかりを求めてあがいていた。母をめぐるエピソードをめぐる、無意識の中を手探りして進むうちに、ある物語が熟成してくる。『風の帰る場所』のインタビューの続きを、読んで見よう。

——ただそこでどうでしょう、なんかコミック版の『ナウシカ』が当初の設計図からかなり逸脱してきているなっていう戸惑いであり、手応えであり、それは面白さでもあると思うんですけども、そういうのっていうの

は感じられてるんですかね。

「いや、そんなゆとりはないですね。面白さとは感じなかったです。自分の無意識を結構信頼してますから、かつてあんまり自覚もなしに置き去りにしてしまったものが、だんだんと自分にとって重い意味を持ってくるといふ、そういう感じでしたね。まあ、これはよほど読んだ人じゃないと気がつかないと思うんですけど、ナウシカの幼いときの記憶でね、王蟲の子供を拾ったときに母親と一緒にいるんですけども、その母親がこっちを見てるだけでなにもしてくれない母親なんですね。それを描いたときは、なにかがかすめてそういうふうを描いただけなんですよ、母親がかばってくれなかったっていうのを。しかも、そこでは母親がかばってくれなかったっていうふうには描いてないんです。ただ一緒に行ってしまう行列の中に母親も混ざってたっていうことが描いてあるだけなんです。だけど、それがだんだん自分の中で棘のようになっていって、あれはなんでだったんだろう？ って考えてるうちにナウシカから「母親は私を愛さなかった」っていう言葉が突然出てくるんですよ。あのシーンはそういうことだったんだというふうに、突然出てきたんです。だから、そのあいだにはものすごく時間があるんですよ。十年ぐらいかかってるんですよ(笑)。自分で描いたものが、あれはなんだったんだろう？ ってというような感じで尾を引いて、辻褄が合わなくなってくるでしょ？ それで辻褄合わせようとして、こうなってああなってああなってこうなってって、そんなことばかり考えてると、だんだん浮世離れしてきて、もういい加減にしてほしいっていう、その連続でした。」(pp. 317~318)

ナウシカは始めから現在のナウシカなのではない。13年の歳月をかけて、宮崎駿が推敲を繰り返して、育てあげた人物なのである。彼が自分の中の揺れを見つめつづけることでそれは可能になった。本当に完成するのかどうか分からないままに制作を続ける、自分に分からない部分はそのまま残しておく、映画はいったん完成してもその物語は永遠に続いてゆく。こうした営為が宮崎駿の

「推敲」の本質にある。

なおここで「母」という問題が提示されているが、宮崎駿における「母なるもの」については、さまざまな指摘がなされており、簡単に扱うわけにはいかない。この問題は稿を改めて詳しく論じる予定である。

## 8. 技術革新と痛み

もちろん、不断の推敲としての創作という現象は、芸術家とその作品の間に多く認められる関係であり、特に驚くべきことではない。松尾芭蕉が死ぬまで『奥の細道』の推敲を続けたことはその例であろうし、たとえばサルバドール・ダリが妻ガラを描き続けたことも、そう規定しうる要素をもつ。発表後60年を経て自分の処女作「山椒魚」に手を入れ、作品の末尾にこだわり続けた井伏鱒二もそうであろう。どんな芸術家も、自身の内にある芸術的源泉ともいいうる問題意識、いわば独自の「核」から、たやすく逃れうるものではない。そしてそれが作品の個性となって表現される。しかしアニメーションの場合は、先に触れたように一人で表現のすべてを統括できるものではなく、多岐にわたる美術分野の仕事を中心として、音楽・音響を含めた総合的集団的な制作が行われるものである。それはオーケストラによる交響楽のようなもので、指揮者だけでは演奏は成り立たない。また、演奏に楽器が必要なように、アニメーションの制作・上映には、フィルム(あるいはデジタルテープ)や、マイクロフォンや映写機を始めとする機械・技術媒体が存在しなければ成立しない。そこには急速に進む技術革新の影響が顕著に現れる。

バイオリニストであれば、一生のあいだ、バイオリンという楽器の様式的変転に追い回されるという体験を持たないですむ。しかし、アニメーション制作の歴史は一面で、ハードウェアの基礎にある科学技術が、表現そのものにも大きな影響をもたらしてきた歴史である。機械工学や産業化学に関する分野は絶え間ない変化の波にさらされているが、とりわけコンピューターの発達によってコンピューターグラフィックス(CG)が登場し、すべての画像や音声はデジタル化されはじめ、現在もその表現技術は変化を遂げつつある。また通常の映

画の実写映像が、コンピューター技術によって、アニメーション的な自由自在ともいえる彫塑性を獲得し、360度から被写体をとらえて動きが表現できるようにもなった。このデジタル加工技術は「アニメーションらしさ」を考える契機にもなっている。奥ゆきを持つ動きや表現を得意とするCGに観客が慣れると、また時代の感性も動き、二次元絵画的な表現に対する観客の嗜好も変化するであろう。この論の冒頭で社会の動きのめまぐるしさに触れたが、アニメーション作家はそんな時代の流れに対応する必要に迫られている。

もちろん、バイオリンの製造工程に産業技術が無縁なわけではないが、バイオリンの楽器としてのアイデンティティーと伝統は尊重される。一方、アニメーションを支える技術革新はアニメーターたちに意識変革を迫りながら、これからも限界を一步一步崩して変転を遂げていくであろうし、その流れはやむことがない。つまり、アニメーション制作環境自体が変化にさらされており、そこに宮崎駿における絶え間なき試行錯誤、作品推敲への執着とどこかで重なっていく流れが認められるのである。

アニメーション制作・配給における代表的な存在であるディズニーにおいては、現在すべてCGに移行しており、絵を描くとき、紙もセルも筆もカラーペイントもまったく使用されていない。したがってフィルムもない。しかし、宮崎駿は、執拗に手描きのセル画にこだわっており、スタジオジブリでは、現在も絵コンテから、原画作成、原画チェック、セルへの彩色と、手作業によるクラシックな工程が守られている。話がややそれるが、東京にある三鷹の森ジブリ美術館では、入場券が35ミリフィルムとなっており、小学生から大人まで、3コマ分の映写用ポジを手に入れることができる。どの映画のどの場面が手に入るのかわからないこともまた、入場者の興味をそそっている。館内の工夫されたゾエトロープ等の展示やアトリエにおけるスタッフの悪戦苦闘の様子を含めて、ある意味で観客が触れることの可能な実体として「アニメーション」を提示しており、そこにもスタジオジブリの手作り志向は鮮明になっている。<sup>18)</sup>

戦前には「映画館にとって必要不可欠なものではなかった」とされる日本のアニメーションの流れに触れて、瀬尾光世、荒井和五郎、政岡憲三などの作品



を論じながら、佐藤忠男が次のように述べた言葉が、ここで思い出されてくる。

アニメーションはアニメーターが一枚一枚手描きで絵を描いてゆくことによって絵の動きをつくりだすものであり、絵を描く枚数が多いほど動きは精密になり、微妙なリズム感や情感を産むことが可能になる。(中略)一九二〇年代から一九四〇年代頃の草創期のアニメーション作家たちにとっては、アニメーションはまだ産業ではなく、せいぜい家内工芸であり、しばしば個人作業であり、ときには限りなく趣味道楽に近い職人仕事だった。それだけに安易な安物も多かったが、職人氣質に徹した一部の人々の打ち込み方はたいへんなもので、僅か一〇分か二〇分、絵に微妙な動きを与えるために全身全霊を打ち込んだ。<sup>19)</sup>

こうした全身全霊の手作業という発想は、形を変えながらスタジオ・ジブリに受け継がれている。先に、肩こりの苦しみを嘆く発言を引用したが、絵コンテを描きつづける宮崎駿の右手は腱鞘炎となり、ピップエレキパンの行列が写真にも撮影されている。<sup>20)</sup>

自ら苦勞を引き受ける形で、セルによるフルアニメーションを守り続けていることは、実際に「痛み」を生んでいる。こうした「痛み」をめぐる、養老孟司との対談の中で、宮崎駿はこう述べている。

走る少年を描く時にですね、足の裏にくい込む石の痛さとか、まわりつく服の裾とか、そういうものを感じながら走るってことを何とか表現したいって机にかじりつくのが、ほくらにとっての官能性です。<sup>21)</sup>

宮崎駿にとっては、描くということがすでに痛みを伴うものであり、また描くことは痛みを表現すべきものなのであり、そしてそれが一種の官能に届くような作業、あえて言えば表現の歓びであり、歓びの表現ともなっている。この手作業の重要性を、彼が手放すことはありえないであろう。

もちろん、例えば『もののけ姫』におけるたたり神を覆う無数のたたり蛇の乱舞や、『千と千尋の神隠し』におけるハク龍のうろこの離脱、「ハウルの動く

城」の動く城の描写など、とくに細かいパーツの複雑な集成的・離散的・連動的運動を画面の中で統括する必要がある場合に、CGが導入されていることは良く知られている。

しかしスタジオジブリでは「いかにもCGでございというのと反対の、セル・アニメのタッチと融合するCG表現の追及」が行われているといわれる<sup>22)</sup>。そして部分的にCGを導入することで、絵コンテを描く宮崎駿の痛みが軽減するわけではないのである。

拒否するのではない、時流に乗るのでもない、そうした姿勢がいつも貫かれている。それは、宮崎駿が、いつも自身の「揺れ」と「痛み」の中に制作を続けていることの証ではないのだろうか。

## 9. 未来への郷愁

宮崎駿は、「失われた世界への郷愁」(「月刊絵本別冊アニメーション」1979・3)のなかで、アニメーション作家の原点について、次のような発言をしている。<sup>23)</sup>

一般に「郷愁」という言葉がある。これは、おとなが子供時代をなつかしむときなどに使われる言葉だ。しかし、郷愁にいた感情は、三歳とか五歳の子供にでもある。年齢のいかんを問わずかならずある。ただし、年代が高まるにつれて、郷愁の幅というか深さが増すことだけは確かだ。

アニメをつくる人の原点というものも、私はここにあると信じている。

「失われた世界への郷愁」とは、親にも誰にも知られたくない、自分だけの世界を持ちたいという憧れだと宮崎駿は言う。それはある意味で現実逃避でもあり、いまの自分を否定して別の自分を夢想する感情でもあるらしい。自分の置かれた環境に、何か満たされないものがある。もし別の自分であったなら、その満たされないものを手に入れられたかもしれない。冒険のヒーローとなり、一種のナルシズムも重なる形で、「失われた世界」を疑似体験することは、満たされないものを満たす方途ともなる。そこには、自分がなぜ今、この時代にこ

の場所に生まれたのか、なぜ自分はここにいるのかという根源的な問が内包されているといえる。その問は地球規模の巨大な歴史的・地理的な広がりをもたらす。そこから、父母の世代のみならず、古代までさかのぼるような巨視的視点で自分を見つめることが可能になる。宮崎駿のいう「郷愁」とは、自己のみの狭い過去という時空に限定されたものではなく、もっと大きな世界へ向けられたまなざしである。そして方向を転ずれば、そのまなざしは未来へも同じ広がりを持って向かいうる。そこには、夢想のもたらす官能性と、自身の現実を認識することの痛みとが同居するのである。

私自身の体験からしても、なぜ、アニメーションが好きになったかといえば、東映動画の「白蛇伝」（昭和三十三年作品）を見たことによる。ここに登場する「白娘（パイニャン）」という娘のあまりの美しさに、胸をズキンと痛ませ、何度も見に行った。恋愛感情にもた思いであり、白娘は恋人のいない当時の私にとって、恋人の代用だったということになる。<sup>24)</sup>

ここには、手に入れられなかった世界への憧れと惜春の情が読みとれる。そしてまさしくここに、宮崎駿の例の愛憎反復が始まっている。若き日の彼は、この『白蛇伝』をくりかえし見るうち、「この作品はインチキだ」と思うようになる。主人公の青年と白娘のほかの人物の魅力がまったく描かれていないことに疑問を持ったのだ。

その結果、この作品は好きだけれど「ダメなのではないか」という思いがつのり「自分がつくるとしたら、このようにする、あのようにする」との思いがわきたってくるのだった。<sup>25)</sup>

この思索の過程に、創造的な意味における自己検証と作品の「推敲」が始まっている。「失われた世界への郷愁」は、「未来の創造への模索」へとつながっているのである。自己の位置を、いま自分の置かれている環境に安住する形で固定しないこと。自分がある意味で裏切りつづけること。こうしたいかにも頑固に持続する「揺れ」こそが、彼におけるアニメーション制作の秘密ではないだろうか。例えば『もののけ姫はこうして生まれた』の中で、彼は「観客

を裏切りつづける」という趣旨の表現を実際に用い、自身の揺れについてこう語っている。

「期待に応えようとしちゃあ、いけないんです。例えば、自然保護に熱心なジブリとかね(笑)。そういう期待が、すぐ膨らむんですよ。やたらに癒しの、やさしい映画を作ってくれるジブリとかね。そういうことが言われ始めると、それを裏切るようなもん作りたくなってね。一回期待を持ちちゃうと、その期待を変更しようとしません。だけど、基本的に裏切り続けるしかないですね。そういう、支持してくれる人達の鏡に照らして自分を見たらお終いだって」<sup>26)</sup>

揺れる自分をどこまでも持していく態度。あるいは、時代の潮流からとり残されたものであろうとする態度。それは時代に背を背けるのではなく、自己の立脚点をもっと巨大な時間の流れのなかに定めようとする態度である。またそれは、ある意味で時代を裏切ることによって、自己の本当の「推敲」を成し遂げていこうとする態度でもある。こうした観客を「裏切る」覚悟こそ、宮崎駿による悪戦苦闘・試行錯誤の真実性が観客に伝わる要因となっているのではないか。観客は作品を通して、それを無意識に感じとっている。

彼が矛盾と混沌をはらんだままに描き出す「失われた世界に対する郷愁」と「未来に対する模索」は、観客の内面において融合し、「未来への郷愁」ともいふべきものを呼び起こすことになるだろう。懐かしさと憧れとを誘い出すその感覚は、もちろん観客に過去と未来とを意識させるであろうし、それは同時に、観客の現在を鮮烈に照射する契機ともなる。

#### 10. 『白蛇伝』との出会い

宮崎駿が高校三年の受験勉強中に会ったという『白蛇伝』について、ここで詳しく見ておきたい。

東映動画の『白蛇伝』(脚本・演出、藪下泰司)は、池部良、山口淑子、八千草薫が出演した『白夫人の妖恋』(東宝、1956)がきっかけで作られたものであ

るが、もともとは中国の伝説が原話である。動物の化身である女性が人間の男性と夫婦となるが正体がばれてしまうという、世界中にある異類婚姻譚話のひとつである。

『白蛇伝』は日本最初のカラー長編アニメーション(総天然色漫画映画)として完成し、公開は1958年10月22日である。簡単に内容を確認してみよう。舞台は宗時代の中国である。少年の許仙(シュウセン)は、籠に入れてまるで蜜月のように仲良くしていた小蛇が大人たちに見つかり、泣く泣く捨てる。許仙が可愛がっていた白蛇の精(妖怪)は白娘(パイニャン)で、許仙のことを思い続け、美しい娘に変身してついに彼の前に姿をあらわす。二人は恋に落ちる。強い法力をもつ高僧である法海和尚は水晶玉によって事情を知り、妖怪が人をたぶらかすことが許せず、さまざまにこの恋を妨げる。許仙は罪に問われ、遠く蘇州へ流され労役につく。彼のかわいがっていたパンダ(パンダ)とミミー(レッサーパンダという設定だろうが、キツネのシルエットで、キツネにしか見えない)も蘇州へやってきて許仙を探す。白娘は法海和尚との法力合戦に破れ、許仙も死んでしまう。許仙を助けるために白娘は自分の命を代わりに捧げようと懸命の努力をする。魔力を失い人間になった白娘の心情を理解した法海は、舟を差しのべてやり、最後に二人は結ばれる。

宮崎駿は、こう語っている。

どうも気恥ずかしいうちあけをしなければならない。ぼくは漫画映画のヒロインに恋をしてしまった。心をゆさぶられて、降り出した雪の道をよろめきながら家へ帰った。彼女たちのひたむきさに較べ、自分のおさまな有様が情けなくて、ひと晩炬燵にうずくまって涙を流した。受験期の鬱屈した心理とか、発育不全の思春期とか、安っぽい三文メロドラマとか……。分析するのも片づけるのも簡単なのだが、未熟なそのときのぼくには、「白蛇伝」との出会いは強烈な衝撃を残していった。<sup>27)</sup>

白娘の懸命さに打たれたというとき、そこには女性としての情念の深さと、その悲劇性に打たれたという意味も含まれるであろう。先にも引用したとおり、

彼は手塚治虫の漫画が持っていた悲劇性が「子ども心にもゾクゾクするほど怖くて、魅力がありました」と語っている。『白蛇伝』にもそれは見出されるのではないか。女性の情念の激しさといえば、やはり同じ白蛇伝に典拠をもつ上田秋成『雨月物語』中の「蛇性の淫」にもそれは端的に表れており、『白蛇伝』の白娘の懸命さに着眼することはオーソドックスな受け止め方であるとすらいえる。この白娘の血脈が、例えば不思議な力を持つラナ、ミミ、ナウシカ、キキ、ソフィー、あるいはサンやエボシといった、特異な状況におかれた女性像(なんらかの悲劇性を背負い込んでいる女性像)に流れ込んでいると考えられる。それはごく普通の女の子に見えて、異界と交信がはじまってしまうメイやサツキや千尋にも、さまざまな影響を与えているのではないだろうか。

また魔力を失ってふつうの人間に帰る魔女といえば、『魔女の宅急便』の飛べなくなるキキ、『ハウルの動く城』でサリマンに無力化される荒地の魔女などが思い浮かぶ。ともに原作にはない、宮崎駿によるオリジナルなエピソードである。『白蛇伝』について繰り返し語っている彼は、こうも述べている。

だからそれはもう、実は『白蛇伝』観たときからそうなんですよ。もう繰り返し繰り返しなんです。出発点がそこなんです。なんか作りたいたいと思ってたけど、何を作っていいんだかわかんなかった自分が、一番バカにしてたはずのメロドラマを観てガーンとなったという、これは素直に認めるしかないんじゃないかと思ってね。じゃあ、同じもんを作るかって言うことではなくて、ややこしいことやいろんなことも入れてますけど、でも基本にあるのはそれなんだっていう。<sup>28)</sup>

宮崎駿は、ここでいうならばアニメーションの「基本」、自分の創作の「出発点」を手に入れたということができただろう。それなら、『白蛇伝』の何がどんな形で、彼の作品に具体的な影響をおよぼしたのであろうか。もう一步踏み込んで検証してみよう。

## 11. 『白蛇伝』の影響

『白蛇伝』の許仙には仲良しの動物として、パンダとミミーの2匹の動物がおり、人語を話す。これは白蛇を飼っていたときにはいなかった動物であり、蛇は気持ちが悪いから捨ててこいと大人から責められたその代替として、許仙がかわいい動物を選んで孤独を慰めていたといえるだろう。1972年上野動物園にパンダ(ランラン、カンカン)が登場し、日本に空前のパンダブームが起こる以前の話である。このパンダとミミーという不思議な名前を考えてみよう。パンダブームに合わせて世相への風刺も含めて制作された『パンダコパンダ』(1972)におけるパパンダと、コパンダ(パン)という人語を話すパンダ親子への投影がまず考えられる。そしてけなげな少女ミミちゃん(ミミ子)との取り合わせ、そのつつまじやかだが幸せな共同生活を考えれば、登場人物命名にいたる発想の流れが理解できよう。『白蛇伝』の影響は深い。許仙にもミミ子にも、このとき人間の家族というものが不在で、まわりの大人たちが異類との共同生活を引き裂こうとしてくる構図も同じである。

さて、許仙と仲良く暮らしているパンダは石頭をもつ。からだは小さいが圧倒的にけんかが強く、不良街のボスを倒してしまう。これは意外な設定であり、観客に驚きをもたらすシーンである。このけんかの強さは、『パンダコパンダ』で凶暴な犬にかまれても石頭で怪我ひとつせず、驚くべきパワーで簡単にあしらってしまうコパンダと、同じく怪力を持つパパンダの強さの描写にそのまま生かされている。怪力といえば未来少年コナンの、コンクリートの壁を引きちぎるような強さとやさしさのギャップが印象深いですが、パパンダの系譜ともいえるその超人的なパワーがあっさりとして説明もなく描かれるところは、その系譜の原点を許仙のパンダに求めることもできるのではないかと。

このパンダたちがやがて『となりのトトロ』のトトロへと変化していく流れはだれにでも見やすい。『パンダコパンダ』と『となりのトトロ』は、オープニングの音楽の調子や画のタッチがそっくりである。しっかりもののミミ子を前に絵本を逆さまにして寝入るパパンダは、サツキに傘を与えられて首をかしげているトトロのユーモラスさにつながる。ミミが祖母に手紙を書くようにサツ

キは母に手紙を書くし、またコパンダがミミの学校についてきたように、メイがサツキの学校へやってくる。

ミミは家事をこなしてパパンダたちの面倒をみており、お弁当を作ったり洗濯ものを誇らしげに干すが、『となりのトトロ』でも同じような炊事洗濯の場面が描かれ、ついでにいえばそれは『天空の城ラピュタ』や『ハウルの動く城』でも繰り返される。<sup>29)</sup>

このように宮崎作品において継続性を指摘できる多くのモチーフの原点が、『白蛇伝』にあると考えてよいのではないか。

## 12. 動物の系譜

宮崎駿作品において主人公の友人としての動物といえば、ナウシカのテトが印象深い。テトはキツネリスであり、造形的には許仙のミミー(キツネ)に連なるものである。尻尾の横じまがおそらくその証明になるだろう。けんかが弱いところも受け継いでいる。キツネリスは『天空の城ラピュタ』にも登場しており、宮崎駿の愛着がうかがえる存在である。キツネリスを可愛がる強力なロボット兵も、許仙のパンダの血脈にあるものなのかもしれない。動物に関しては、ややまるい体つきのパンダ系造形と、スマートで尻尾を持つキツネ系造形が宮崎作品の軸にあらわれることが多いのである。例えば熊のコロは当然パンダ系、トトロもパンダ系、黒猫ジジはキツネ系である。いずれも人語を解する動物(動物的存在)である。『もののけ姫』におけるイノシシとヤマイヌの造形対比にも、それは見てとれるであろう。

『千と千尋の神隠し』にも影響が指摘できる。『白蛇伝』の冒頭近く、高僧法海が登場するシーンで、この尊い和尚は野外でうまそうにおにぎりを食べている。海苔もものっていない、白米の素朴な握り飯である。これは日本のカラー長編アニメーションの歴史で描かれた最初の食事シーンであり、印象深いカットである。これは『千と千尋の神隠し』において、ハクからもらった元気の出るおにぎりを野外で千尋が食べるシーンに流れ込んでいるのではないか。なお、中国では米の種類や調理法が異なり、おにぎりというものは存在しない(ただし



最近、中国都市部に進出した日本のコンビニが売り出しており、広まりつつある)。

もうひとつ、宮崎駿を代表する飛翔シーンとして、『千と千尋の神隠し』で白竜に乗る千尋の構図は重要である。これはひとつには、松谷みよ子『龍の子太郎』の影響が指摘できるであろう。<sup>30)</sup>

しかし何よりも、『白蛇伝』にルーツがあると考えてよい。パンダや少青たちが、魔力で動き始めた柱の飾り龍に乗って、不安定に空を飛ぶシーンがあるからである。彼らは墜落するわけだが、その飛行の描写は、後の宮崎駿作品に頻出する「落下と隣り合わせの飛翔」というモチーフにつながっている。

『白蛇伝』で白娘が魔法で作った邸宅は、兵士がやってくると廃墟に変わってしまう。ところで、『ハウルの動く城』における居城(家)も魔法でさまざまな場所にドアをもっているが、サリマンが兵士を派遣すると、ハウルのいるはずの家は廃墟になっていて、もうそこには誰もいない。廃墟を歩きながら兵士たちが呆然とするカットは、『白蛇伝』をそのまま髣髴させる構図となっている。

ここまで『白蛇伝』の影響について断片的に指摘して来たが、次に述べる『風の谷のナウシカ』との関係はもっとも重要なものである。

### 13. ナウシカにおける幼児体験

アニメーション版で話を進めるが、ナウシカを理解するために最も重要なシーンのひとつが、腐海の底に下りたときに見た夢、幼児体験の回想である。幼いナウシカは、親とはぐれた幼生の王蟲と仲良しになり、チコの樹の穴にかくまっていた。唯一の仲間として虫と心を開きあっていた。それが大人たちに知られて、討伐隊のごとく武装した大人たちの群が現れ、まだ片手でもてるほど幼い王蟲の排除へと向かっていく。そこにはナウシカの父も母も見える。ナウシカは父の手に抱かれており、そこに厳しい父親の愛情が垣間見えないことはない。しかし母はまなざしを向けてくれることすらない。ナウシカには同世代の子どもはおらず、遊び相手もおらず、母のまなざしも得られない孤独がつのっていた。王蟲もまた森の王族であり、いわば幼生は王族の子供である。幼

いナウシカは眼差しに餓えていた。そして14個の青い眼で自分だけを見つめてくれる小さな王蟲に心を許し、心を温めたのである。<sup>31)</sup>

この王蟲を守ろうとする幼いナウシカに、大人たちがたくさんの手を出して渡しなさいと命じる。ナウシカは泣きながら、「お願い、殺さないで」と叫ぶよりすべがない。この重要な回想シーンの原型は、『白蛇伝』にある。

それは冒頭、カラーの影絵で語られる物語である。<sup>32)</sup>

幼い許仙が孤独を癒すために、小さな白蛇とまるで恋人のように仲良くしている。なお『風の谷のナウシカ』でも、腐海での回想部分は影絵とはいわないが色調を落としたセピア系のトーンによってはやけたタッチで描かれており、他の場面と画調が峻別されている。

幼い許仙は大人たちの非難を拒絶しようとしたが、大人たちはわかってくれず、少年と蛇を引き裂こうとして多くの手が伸びてくる。しかたなく少年は蛇を野に放す。「さようなら」をかわす彼らに夕焼けが野を染める。

この時、幼い許仙にも、白娘にも肉親や身寄りというものが登場しない。その点には一切説明がない。しかしそれだけに、二つの幼い生命が孤独を暖めあっていたこと、そしてそれを無残に引き離す大人たちがいたことが、シンプルな構図としてしっかり立ち上がってくる。

この別れをいつまでも忘れなかったのが、女性としての白蛇であった。青年に成長した許仙は突然目の前に現れた白蛇の化身である美しい女性の姿に幻惑されるが、ここでかつての白蛇を思い出しているわけではない。許仙は一貫して受身である。あきらかに女性の情念が深いように描かれている。虐げられた女性の情念の強さは、宮崎駿の作品にしばしば登場し、それは例えば『もののけ姫』のタタラ場を支える大きな力ともなっているが、人間だけに限らず異類の姿をとって現れることもある。例えばヤマイヌのモロには母性ないし女性的な性格が付与されている。彼女がサンを投げ捨てた人間の親をさげすむとき、またエボシを激しく憎むとき、モロには女性としての情念が宿るのではないか。このような痛みを伴う情念の深さについて、宮崎駿は最初に『白蛇伝』から学んだのではないか。<sup>33)</sup>

『白蛇伝』で使用されたこの回想的手法を用いて、宮崎駿はナウシカの過去を鋭くえぐって見せる。この回想描写がナウシカの人物像を非常に奥行きのあるものに見せてくれる。ついでに言えば、ナウシカの幼児期回想の手法は『千と千尋の神隠し』でも用いられる。千尋とハクとの出会いがそうであるのだが、龍と蛇とは古来厳密に区別されてこなかった存在である。シュウセンの「セン」が「千」となったかどうかはわからないが、白龍の「ハク」という名前が『白蛇伝』からひとつのヒントを得ている可能性はあろう。

白娘は、青年に成長した許仙を一目見て、かつての少年であることを見抜いた。千尋は龍を見てハクであることを見抜いた。表面的な変容にごまかされなかった彼女たちだが、なぜ相手の本質を見抜くことができたのか。そこには、やはり情念の強さが影響している。

『千と千尋の神隠し』のラストシーン近く、作品のクライマックスで、千尋は豚の群れの中に自分の両親がいなかったことを見抜く。なぜ見抜けたのかという説明は作中にはない。ここに宮崎駿のひとつの手法の秘密がある。

千尋は、「自分を信じるしかない、千尋なら分からないはずがない」というアドバイスはハクや銭婆から受けていた。しかし豚の群れを前にしたとき、両親の存在が分からなかった。以前の千尋であれば、分からなくてただ慌てたことであろう。しかし今は、「自分に分からないのはそこに両親がいなかったから。もしれば、必ず分かるはずだから」とはっきり信じることができるのである。空に舞い上がって苦しんでいた龍を見て、ハクだと気づいたのは、ハクに対する強い思いがあったからである。

宮崎駿の愛読書であるプロイスラー『クラブパート』（中村浩三訳、偕成社1980・5、p. 374）では、魔法使いの親方が支配する水車小屋で、目かくしをした少女がクラブパートを当てることになる。愛の力の前に魔法が破れた話としてよく引き合いに出される。確かに愛も重要なテーマだが、クラブパートを当てる時には「不安」こそが鍵となっている。しかし千尋の場合に鍵となるのは「自分への自信」である。それは情念の強さに裏打ちされたものであり、ある意味で痛みを抱いた試行錯誤の裏返し自信なのである。宮崎駿も、おそらく、

自分の情念の深さに自信を持っている。つまり自身の情念を鍛え上げてきた試行錯誤について、千尋と同じような自信を抱いているのではあるまいか。

#### 14. 声という分身

『白蛇伝』でさまざまな役に声をあてたのは宮城まり子と森繁久彌のたった二人である。ナレーションも含めて、ひとりで十役もの声をこなした。このようなアフレコの方法も、宮崎駿に多大な影響を与えたのではないか。

そこには、例えば分身という問題が絡んでくる。われわれのなかに継続する「個性」、核となるべき人格的なアイデンティティが存在することは、認めておいてよい。遺伝や双子の研究で明らかにされているように、個々人の内部にはそれぞれ世代をも超えてつながっていく固有の特質がある。しかしそうした個性はひとりにひとつなのではなく、多数あって、しかも永遠に変容しつづける性質のものである。経験や加齢にそってわれわれの精神が変化していくことはもちろん、病気や精神的ショックが一夜にして人格も変えてしまう。ユングのいう、人前で自己演出している仮面としての「ペルソナ」を持ち出すまでもなく、われわれは数え切れない分身を抱いて生きている。例えば、宮崎駿が制作プロデューサーを務めた『おもひでぼろぼろ』（1991）における27歳と10歳のタエコとは、共通点と相違点をあわせ持つ分身であるといつてよい。

『魔女の宅急便』には、黒猫ジジそっくりの人形が登場し、分身という発想がはっきり垣間見えるのだが、もうひとつ、声の分身が指摘できる。キキが落としたジジの分身を拾ったのがウルスラである。この時点で象徴化が始まっている。つまり、ウルスラはキキの内面におけるもう一人の自分なのである。

ウルスラ（原作では絵描きさんとなっていて名はない）は、魔法が使えなくなったキキを山のアトリエに誘い、落ち込んでいるキキの心を開かせる。キキは魔女としての自分の存在に疑問をいさぐ。おしゃれをしてのんきに楽しむ普通の娘たちへの嫉妬もあり、自分の感情をコントロールできない。そんなキキに、魔法と絵という別の道で迷い悩んでいても、心は同じであること、思い悩むことは当たり前であり価値あることなのだ、ウルスラは諭す。いつまでも

人まねをしてはだめであり、母の箒が折れたら自分の箒を見出していくこと。それぞれの魔女が人に頼らずに自分の町を獲得するように、その町にあった箒、キキの場合は海辺の大都会コリコに似合うデッキブラシ、その町のおいのしみこんだデッキブラシを自分の乗り物として選び取ること。箒を使う魔女よりも都会性・近代性の匂う魔女として、都会に似つかわしい新しい自分のスタイルを築いていくこと。そうした自立の可能性がウルスラとの出会いから拓かれていく。

キキは苦しんだ末に、キキ自身の情念の結果として魔法の力を取り戻し、不安定ながら再び飛び上がり、必死にトンボの命を救う。その過程で、キキは自然に自分の道を確認する選択を重ねていったのである。そして初めてみなに認められ、自分の居場所を見出していく。原作にないデッキブラシのエピソードには、そうした象徴性が付されている。キキの内面の影、分身としてのウルスラの声は、声優になってまだ3年目の新人、高山みなみがあてた。<sup>34)</sup>

高山はキキの声も担当している。二人の山小屋での会話は、どのようにしてアフレコがなされたのであろうか。声は見事に演じ分けられているが、しかし同じ声である。

もうひとつ例をあげる。『もののけ姫』では、サンとカヤを石田ゆり子が演じている。サンとカヤは通じるものをもつはずである。タタリ神が村を襲ってきたとき、転んで動けなくなった仲間を守るためにカヤは逃げるのをやめて刀を抜く。そのカヤを守るために、アシタカは弓を用い、呪いを受けることになる。アシタカの旅の原点は、カヤにあるといってもよい。そしてその旅はカヤの祈りを封じ込めた玉の小刀とともにあった。その旅先で出会う少女がサンである。このサンこそカヤの分身なのではないか。アシタカは村の掟やさまざまなしがらみにしばられているカヤを自由に愛することはかなわなかった。そこにはカヤを妹として思い、その荒々しい分身であるサンを恋人として慕うという発想があるのかもしれない。しかし根は同じ人間を愛しているのだという設定が背後にあるのではないか。カヤを思い出すためにサンを愛しているともいえる。アシタカが物語の始めにカヤからもらった玉の小刀を、すんなりサンにあげて

しまうことが納得できないという女性の観客が多い。「いつもカヤを想う」と約束をしておきながら、裏切るとは酷いと感じるのである。確かにそこには男のエゴイズムが見てとれる。その罰として、カヤのかわりにサンはその小刀でアシタカの胸を刺したといっているのではないか。飛躍した言い方になるが、ここには同じ声を持つサンとカヤの、お互いの影を通した深い情念の交流を感じとっておいてもいいのではないか。

### 15. 凶暴な情念

声について、ここに付言しておきたいことがある。『もののけ姫』のエボシの声の録音(アフレコ)風景について、次のような指摘がなされているからである。

実は宮崎さんが、絵コンテの時から力が入っていた科白がある。正義ぶったアシタカの科白に反撃するエボシの言葉。「さかしらにわずかな不運をみせびらかすな。その右腕きりおとしてやろう！」絵コンテのそのカットには、「アシタカのような言葉が大キライなエボシ。イカリも恨みも憎悪もたっぷり味わってきたエボシには、ガマンならない」と書き込みがあった。(中略)正義の言葉は表面で、無意識を含む本心はこれを言いたがっている。このエボシは、大人としての宮崎さんそのものではないか。<sup>35)</sup>

宮崎駿はこのセリフの録音にこだわり、声を演じる田中裕子に、逆上と凄みを求め、「不運なら私の方がずっと持ってるという自負」を要求している。苦痛や虐待や不幸をめぐる人間の変容について、宮崎駿は敏感である。『もののけ姫』ではハンセン病患者の人々の苦しみが描かれている。逃げようのない苦痛はわれわれに他者を否定し、排したがる傾向を与えるものだが、しかしまた逆に、痛みを通じてだけ特定の他者と深く理解しあうことが可能になっていくような場面もある。宮崎駿が自身に痛みを引き受けつつ、賭けのような試行錯誤の末にたどり着こうとしているのは、そのような稀有な瞬間なのではあるまいか。

ここで、エボシを理解するために、スタジオジブリが支持している『キリク

と魔女』(1997年フランス/ミッシェル・オスロ監督)について触れておきたい。このアニメーションで主役を務める意地悪な魔女カラバの過去は、はっきりと語られているわけではない。しかしカラバはもともと普通の女性であったとされる。その美しさから男たちによってひどい性的暴行を受け、そのあまりに重い恐怖と怒りとが背中にとげとなって突き刺さり、彼女に苦痛を与え続けている。その苦痛が彼女に復讐を誓わせ、復讐のために生まれてくる魔術的なパワーの源泉となっている。キリクは「なぜ」という問を発しつづけ、彼女の呪いの源泉に近づいていく。そして彼女に暴力ではなく愛を与え、彼女をその悪夢の呪縛から解き放つために力を尽くす。<sup>36)</sup>

この情念と痛みとのパターンを、『もののけ姫』のエボシの強さと冷酷さと思いやりと重ねると、宮崎駿の思いがはっきり見えてくると思われる。

#### 16. クラリスとナウシカ

『ルパン三世 カリオストロの城』の終わり近く、クラリスが愛犬カールと再会し舌でなめられて笑うシーンと、『風の谷のナウシカ』の冒頭近くで、ナウシカが鳥馬のカイとクイに再会し、舌でなめられて喜ぶシーンを比べてみれば分かるが、同じ表情と構図で描かれている。ただし、後者のほうが、ユパとの関係、小さな動物にも大きな動物にも慕われるナウシカの融和力ともいいうる不思議な力を暗示して、必然性に広がりのあるカットとなっている。ここにも宮崎駿の「推敲」の軌跡を指摘することができる。

クラリスとナウシカは島本須美が演じており、声質をさほど変えていないので、笑い声も同一である。クラリスとナウシカは王族の一人娘というほかにも共通点は多い。年上の頼もしい男性(ルパン、ユパ)を慕う点も似ている。そしてなによりも容貌がそっくりである。ナウシカがクラリスの「推敲」であるといえ、クラリスという造形の価値が落ちるようにも聞こえるだろうが、そうではない。類似点に負けず、二人のヒロインの性格の違いはまた際立っている。このような前提を置いた上で、二人は「分身」であると規定することができる。

島本須美は、このほかにも『となりのトトロ』のサツキとメイのお母さんを

演じているが、その頃には自身も母となっている。その後、『もののけ姫』のトキを演じており、クラリスとナウシカの近似性から見ると役割は大きく変化しているともいえよう。10年以上にわたるこうした継続性を指して、島本という声が宮崎駿による「推敲」とともに歩んでいると表現することは可能であろう。

同じ声優というわけではないが、参考までに、少女の「分身」の例をもうひとつだけあげておきたい。『となりのトトロ』でメイとサツキが引越してくる家は隠し階段もあり、ある意味で迷宮のようである。好奇心おおせいなサツキが、窓から顔を出して父親に呼びかける。引越しの荷物を運ぶ父(考古学者)がそこでひっくり返る。

『魔女の宅急便』の冒頭近く、キキは2階の窓から顔を出して、今夜出発すると決めたことを父に叫ぶ。そこで父(民俗学者)があわてて引っくりかえる。メガネをかけた父のキャラクターも職業も酷似しており、荷物を散乱させる設定も同じである。それぞれいい味を出しているが、サツキの父の荷物の散乱は声と効果音のみで表現される。キキの父の場合は、娘とキャンプに行くことを楽しみにして道具を車に山積みしてきた、その荷物を派手に散乱させるのである。こちらのほうが必然性があり、娘を思う父の普段からの心遣いと、あわてた心情を表現するふくらみのある描写となっている。「推敲」とは、このような発展と熟成を指している。そして、こうした構図や父との関係性から、サツキとキキがある意味で「分身」であることがわかる。

クラリスとナウシカを演じた島本須美は宮崎駿について、インタビュー「宮崎さん、難しい宿題ばかり出さないでやさしいものを作ってほしい」のなかで、こう述べている。

「初めてお会いしたときから少年のようという印象なんですけども、自分が生きてきた過程がどこも飛んでなくてキチンとものすごい勢いで埋まっているという感じがして、すごく面白い人、囃んでも囃んでも味がなくなるようなガムのような……」<sup>37)</sup>

島本の発言が主観的、直感的な言辞であることは間違いないが、重要な指摘



と思われるので、すこし整理・補足して見たい。彼女は、ある人間が生きてきた過程においてその都度全力で試行錯誤を繰り返し、いわば「推敲」を繰り返してきたために「推敲」の過程がそのまま維持され、内部がたっぷり詰まっているというごとき印象を宮崎駿から受けたのである。「推敲」は過去を捨てることではなく、稠密に積み重ねることであり、畏れと痛みとを忘れないでいることである。豊かな層をなした宮崎駿の作品群の水面下におけるネットワークの緊密さも、そこから推し量られてくる。島本の発言は、宮崎の仕事のあり方を端的に示す指摘であろう。

### 17. 存在感のある世界

ポール・グリモーとジャック・ブレヴェールが制作した『やぶにらみの暴君』（後に改訂され『王と鳥』と改題）は、日本では1955年に公開され、アニメーションでありながらキネマ旬報の外国映画ベストテンで、ジャンル・ノワールの『フレンチ・カンカン』を抑えて第六位に入っている。ちなみに『白蛇伝』公開の3年前のことである。宮崎は東映スタッフ時代に、仲間たちとこの作品を見て討議を重ねていたという。<sup>38)</sup>

月刊「インビテーション」（2006・8）掲載のインタビュー「高畑勲・宮崎駿 仏アニメ『王と鳥』をめぐる2つの声」の中で、宮崎駿はこう述べている。

僕やパクさん(高畑さん)、大塚さんといった不満分子は、チャンスがあったらもっと緊密な、存在感のある世界を創りたいと思っていました。その大きな動機をあたえてくれたのが『やぶにらみの暴君』でした。

自分たちでそういう世界を作ろうと始めたのが『太陽の王子ホルスの大冒険』です。串だんごでしたが、そこに出てくる村はきちんと作ろうと。川に向かっての方向性とか、斜面はどちらに向いているかとか、いろいろ工夫したんです。でもいざでき上がってみると、村というのは非常にとらえにくい。やはり平面はダメだと思って、一度密室をちゃんとやりたいと思って、『ルパン三世 カリオストロの城』につながっていくんです。

『王と鳥』は高層の宮殿が舞台となる。『未来少年コナン』では、インダストリアの地下街に住人たちが潜伏しており、そこに海水がなだれ込んでいく構図が見られるが、『王と鳥』の世界にも地下層があり、王のロボットが破壊を重ねる。最後には、ロボットによって高層宮殿はまったくの廃墟と化してしまう。

インダストリアの三角塔を始め、カリオストロの城や水没していたローマ遺跡、風の谷にある巨大な宇宙飛行艇の残骸、廃墟としてのラピュタ城、次第に裸になって狭い床一枚になるハウルの家。『On Your Mark』で天使が閉じ込められているタワーも一種の城であり、タタラ場のある製鉄村も堅固な城となっている。湯屋も堀に守られた城のイメージである。こうした城は宮崎作品に頻出するテーマであるが、多くは、破壊を予感させるか、あるいは破壊から生き残った廃墟のような存在である。そこで『王と鳥』におけるように、多くは少年や少女が脱出劇を繰り広げる。

日比嘉高「〈城〉からの眺め」は、宮崎作品に繰り返される「城」の表象から、「〈城〉の造詣が物語の世界観の構成と密接な関係にある」こと、そして「集中と分散、階層と無秩序」といった複数の視点を抱えこむ点を指摘している。<sup>39)</sup>

確かに、平面ではなく垂直方向の空間を自在に活用することによって、日常は非日常となり、「緊密な、存在感のある世界」を描くことが可能になり、脱出劇も多様になり、スケールが大きくなる。しかし「城」という舞台設定における最も重要な点は、「生き残る」という発想なのではあるまいか。

宮崎駿のいう「緊密な、存在感のある世界」とは、痛みを抱えて生き残った世界であり、あるいはどこかに破綻と滅びの予兆を抱えた世界のことなのではないか。地下から地上、空中へと多層の謎と罟をはらみながら、どこかに何らかの意味で深い裂け目を抱え込み、その自身の軋みと亀裂に耐えている世界なのではあるまいか。

宮崎駿の作品は「生き残り」「とり残された人々」「滅ぼうとしている人々」の物語であることが多い。『太陽の王子ホルスの大冒険』から『未来少年コナン』への接続は、あまりにも明らかであろう。ホルスとコナンは「分身」関係

にある。どちらの場合もある意味で文明が減じた後の世界であり、ただひとりの身寄りである老人が亡くなり、少年は海へ冒険に乗り出していく(ホルスのこの冒頭の設定は宮崎駿のアイデアであるという)。ナウシカも、腐海の瘴気におびえつつも生き残った風の谷で、老いた父を失い、国を出て行くことになる。クラリスもシータも、みな王族の血を受け継いだ生き残りである。キキは魔法の生き残りであり、ポルコは戦争の生き残りであり、『千と千尋の神隠し』の神々も、『On Your Mark』の天使もまた生き残りである。

「火の7日間」(巨大産業文明が生んだ巨神兵が世界を焼き尽くした大戦争)のごとき戦乱から生き残ったものたちの、あるいは取り残されたものたちの、権力と悲惨とを抱え込む城。廃墟と隣り合わせの城。それは残されたものたちの情念の砦でもある。おそらくその原点は『白雪姫』や『雪の女王』の城にある。そこには矜持やプライドや嫉妬や陰謀や憎悪が渦を巻いている。天空のラピュタや、あるいは残され島に突き刺さって塔となっている飛行艇は、また苦しみと叫びの象徴でもあろう。

しかし、宮崎駿の「推敲」の行為に、独特の官能の遊びが混ざり合っていたように、こうした「生き残り」のディーテイルには、希望と遊びもまじっている。

宮崎作品に、城にも似た巨大なメカや生物はいくつも登場してくるが、まずその巨大さと、微細なパートのこだわりのある描写は、われわれに畏怖に似た喜びを伝えてくれる。巨大な王蟲の、団子虫的な甲冑に似た甲羅は、動きやすいようにパートに分かれていて、複雑に連結しながら方向転換などを可能にする。これはハウルの城の、複雑に組み合わせられていつもきしみ音を立てているガラクタの動きと似ている。王蟲もハウルの居城も、ひとつの乗り物ないし「メカ」のように見える。実在しないはずのイメージの、そのきしみの実在感が、「未来への郷愁」というべき感覚を生じさせ、われわれを感動させる。そして、例えば実在する自動車の扱いにしても、宮崎駿のディーテイルへのこだわりは深い。ヒロインの車について、泉滋三郎は次のように指摘する。<sup>40)</sup>

「カリオストロの城」のシトロエン 2CV は、クラリスの趣味の良さと慎重さを示すとともに、この物語の舞台が一九六〇年代から七〇年代にあることを暗示している。「紅の豚」の一九二〇年代と思われるイェンヌは、ジーナという女性が、ロールスロイスに乗る人々よりも上流の階級に属する人であることを示している。

このようなマニアックなディーテイルを観客の誰もが共有できるとは限らない。こうした古い車は、ある意味での生き残りである。しかしこのこだわりが、何よりも「緊密な、存在感のある世界」を描き出す基礎になっており、そしてその歓びを最も享受しているのが宮崎駿自身なのである。

なお「趣味の良さと慎重さ」という評言より敷衍して、シトロエン 2CV について補足しておく。1967 年、長男誕生の年、彼は「生き残り」である 54 年製のシトロエン 2CV を購入、長年の愛車となった。2CV とはフランス語で「2 馬力」の意味で、彼が 1984 年 4 月に設立した個人事務所「二馬力」の由来にもなる。

#### 18. 生き残るための「推敲」

さまざまな要素を貪欲に取りこみながら、宮崎駿の作品は揺れを持つ存在として、常に「裏切り」として成立している。その創作の方法論である「推敲」は、苦痛を背負って生き残るための「推敲」なのであり、また生きるために避けられない苦痛を確認するための「推敲」なのではあるまいか。映画が終わっても、物語は終わらないのである。

漫画版『風の谷のナウシカ』のラスト近くで、浄化の神として造られたヒドラに真向かい、ナウシカはこう叫ぶ。

その人達はなぜ気づかなかつたのだろう。清浄と汚濁こそ生命だということに。苦しみや悲劇やおろかさは清浄な世界でもなくなりはない。それは人間の一部分だから……だからこそ苦界にあっても喜びやかがやきもまたあるのに。

先述したとおり、ナウシカは浄化された理想の人類の卵を破壊してしまう。虚無の深淵をのぞいたようなナウシカのその認識と行為は、アニメーションを作るときの宮崎駿の基礎にあるものではないか。宮崎駿は「浄化された」アニメーションを排しつつも、未来への希望を失わない、いわば「闇の中にまたたく光」としてのアニメーションを目指しているのではあるまいか。

宮崎駿作品のこうした豊かさについては、稿を改めてさらに検証していきたい。

注

\* この論考は、東京医科歯科大学で1991年度から2001年度まで、また青山学院大学(青山学院女子短期大学を含む)で2001年度から2005年度まで講義してきた宮崎駿論を元に、その一部を論文としてまとめたものである。昨年度は短大とあわせて、1000名を超える受講生(学生の所属は全学部に渡る)が講義に参加した。一般の社会人や他大学の学生も聴講している。講義内容を無断でホームページなどに公開したり、他大学のレポートとするものが後を絶たない。講義は教室でビデオを上映しつつ、資料を配布して解説を加える形で行われている。今後、論としてまとめていく予定である。来年度以降の講義における教材の意味も考慮し注を詳しくしている。

- 1) 近年、日本のアニメーションや漫画が若者の間に大きな関心を呼び、それが呼び水となって日本文化へ真摯な関心を抱くものが増えている。その状況は日本の新聞に何度も報道されてきた(例えば「朝日新聞」東京版朝刊記事「ジャポニスム フランス再燃」2004・10・26、東京版夕刊記事「ローマ大狂言一座—アニメ・漫画から日本芸能へ」2005・9・26など)。「ジャポニスム フランス再燃」では、磯村尚徳がフランス人の「初代マンガ世代が大人になり、心理の深層に『日本』が染み込んでいる」と指摘。2005年夏に、私はパリに住む何人もの子供たちの部屋をのぞく機会があったが、どの家庭でもたいてい勉強机に日本の漫画(フランス語でも manga)の翻訳が置かれていた。パリ街中の書店にも、シャルル・ド・ゴール空港の書店にも、日本の新刊コミックの翻訳が数多く並ぶ。翻訳の精度は以前より格段にあがり、多用されるオノマトペを説明する書物も出版されている。作者の了解なく画像を逆転したり手を加えて無理やり左から開いていく形式に改変されたものは、現在では比較的早い時期にアニメーションが紹介され大ヒットとなった『ドラゴンボール』(Glénat, 新装版, 2001)ぐらいであり、最近の翻訳は日本の原本の装丁をそのまま生かした右開きのものとなっている。左から右に横書きするシステムのため、長いあいだ左開きの伝統的な「書物」の概念が、縦書き右開きの日本文化の影響によって揺らいでいる。コミック『風の谷のナウシカ』の翻訳(『Nausicaä de la vallée du vent』Glénat, 2000)も、オリジナル版のように右から開く体裁である。2006年は、第59回カンヌ国際映画祭で5月18日夜(現地時間)、『風の谷のナウシカ』のニュープリント版が上映され長蛇の列ができた。8月にはフランスの一般劇場でも封切られた。

- 2) 上島晴彦が「リメイクではなくリテイクへの導き 宮崎映画における様々なディテール」(養老孟司編『フィルムメーカーズ6 宮崎駿』キネマ旬報社, 1999・3)の中で、「『風の谷のナウシカ』の〈リメイク〉としての『もののけ姫』ではなく、むしろセルゲイ・パラジャーノフが『ざくろの色』で試みたような〈リメイク〉、絶えざる撮り直し、語り直しの同時的提示として、宮崎駿の作品群を読み直すときが来ているのだ」と述べている意見は傾聴に値する。なお、この『ざくろの色』は前衛的・祝祭的イメージによる動く絵画ともいべき美術構成を持つが、自己の方法を貫徹した作品を完成し公開することの困難さを浮き彫りにして、後述する『やぶにらみの暴君』が『王と鳥』として公開にいたった困難さを想起させる。旧ソ連政府より弾圧を受け、くりかえし投獄されたパラジャーノフ(生涯撮った長編映画は4本)が、18世紀アルメニアの詩人サヤト・ノヴァの生涯を映像化した作品『サヤト・ノヴァ』(1968)のオリジナルフィルムは散逸した。セルゲイ・ユトケーヴィチ監督が再編集集したものが『ざくろの色』(1969)である。脚本なしで、着地点を定めずに仕事を進める宮崎駿には、このような制作の困難さをあえて選択し、そこに身を投ずる形で創造していく姿勢をつらぬいて来た。『ざくろの色』の飛躍をならむモンタージュは『On Your Mark』に影響を与えた可能性もある。
- 3) 稲葉振一郎「ナウシカ解説 ユートピアの臨界」(窓社, 1996・3) p. 208。
- 4) 『スタジオジブリ絵コンテ全集1 風の谷のナウシカ』(徳間書店, 2001・6) pp. 207~209の表記に拠る。なお腐海の森から王蟲が飛び出してくる点と、タタリ神が森から飛び出してくる点に触れ、青井汎「宮崎アニメの暗号」(新潮社, 2004・8) p. 219は、「ナウシカは王蟲を鎮めますが、アシタカは神を鎮められません」と指摘している。しかしある意味では鎮める方法に二つ、「説得」と「暴力」があるといえる。問題は三つ目の方法、すなわち痛みを通じた「共感」の発見による鎮めである。具体例は、テトがナウシカの指を噛むシーン、あるいはナウシカが酸の海で足を焼く激痛が王蟲の幼生に伝わるシーンである。
- 5) 前掲「ナウシカ解説 ユートピアの臨界」p. 212。インタビュー「豊かな自然、同時に凶暴な自然なんです」(『ジブリロマンアルバム 風の谷のナウシカ』徳間書店, 2001・7, p. 82)でも、宮崎駿は映画版のラストシーンについて、「ぼくはジャンヌ・ダルクにするつもりはなかったし、宗教色は排除しようと思ってたのに、結果として、あそこで宗教画になってしまったんです。非常にとまどったんですけど。」と述べる。
- 6) 『アニメージュ・コミックス・ワイド版 風の谷のナウシカ6』(徳間書店, 1993・12) p. 98。
- 7) 引用は宮崎駿「出発点(1979~1996)」(徳間書店, 1996・7) p. 231に拠る。
- 8) 宮崎駿「風の帰る場所 ナウシカから千尋までの軌跡」(ロッキング・オン, 2002・7) pp. 76~81より引用。手塚治虫ひきいる虫プロダクション制作のテレビシリーズ『鉄腕アトム』が放映開始されたのが1961年である。手塚の導入した低予算・過密スケジュール・ディズニーキャラクター風デザインへの反発、そしてなによりも「手抜き」によるリミテッドアニメーション(1秒に24コマあるものを8枚以下の絵ですます)をスタンダード化した手法に対する反発は、もちろん宮崎駿だけのものではない。例えば、叶精二『日本のアニメーションを築いた人々』(若草書房, 2004・1) p. 209参照。叶精二はまた「宮崎作品のアニメーション技術考」(『フィルムメー

カーズ6 宮崎駿)で、「フルアニメーション」と「リミテッドアニメーション」の関係における手塚治虫の意味を手際よく説明し、「宮崎作品をはじめとするスタジオジブリ作品は、今日の日本のアニメーション作品全体から見れば、本流どころか異端である。それは東映動画創生期の正統派の《フルアニメーション》の流れを継承しているほとんど唯一の潮流であるからだ。ここに、宮崎作品と他のアニメーションとの決定的な違いがある。」と指摘する。

- 9) 手塚は宝塚市育ち。幼少のころから親しんだ宝塚歌劇団で、淡島千景が男装した舞台上に主人公サファイアのヒントを得たといわれている。1953年の『少女クラブ』1月号(講談社)より連載が開始された『リボンの騎士』は、日本における少女向けストーリーマンガ第一号で、後に多大な影響を与えた。
- 10) 浦谷年良『もののけ姫はこうして生まれた』(徳間書店, 1998・10) p. 13.
- 11) 愛知万博については、叶精二『宮崎駿全書』(フィルムアート社, 2006・3) p. 126にも報告がある。
- 12) この「ジブリ」はもともとイタリア語であり、アフリカ北部で、サハラ砂漠から吹く熱く乾いた風をいう。第二次世界大戦時のイタリア空軍が使用したカプロネ社の爆撃機と、現イタリア空軍の戦闘機にその名で呼ばれるものがあり、飛行機マニアの宮崎駿が原義を汲みつつ、その言葉を採用したと考えられる。スタジオジブリの公式ホームページで、スタッフの石井朋彦が週一回更新コラム「ゲド戦記の作り方」を書いている。その2006年2月3日の記事「自分探しは必要か?」においても、次のようにまとめられている。

ジブリの綴りは「GHIBLI」、サハラ砂漠に吹く熱風を意味するイタリア語です。第2次世界大戦中に使用されたイタリアの軍用偵察機の名前でもあり、飛行機マニアの宮崎監督が命名しました。日本のアニメーション界に熱風を起こそうという思いを込めたネーミングだそうです。なお、本来イタリア語では「ジブリ」ではなく「ギブリ」と発音するのが正しいそうです。

宮崎駿とサハラ砂漠の関係にも付言しておく。彼は1999年、ドキュメンタリー番組『世界・わが心の旅』(「サンテグジュペリ 大空への夢——南仏からサハラ」NHK衛星第2)の撮影で、心酔するサンテグジュペリの見た風景を探して、小さな複葉機に乗り、忠実にサンテグジュペリの航路をたどって南フランスからサハラ砂漠へ飛んでいる。そして文明から離れたその空間で、風のように空を飛び空に散っていった男たちへの思いを熱く語る。また子どものころ、宮崎駿が、福島鉄次の絵物語『砂漠の魔王』を愛読したこともその背景にあるだろう。文明を離れた砂漠という空間自体が彼を惹きつけている。フランク・ハーバート作品『デューン/砂の惑星』(1965)は、その王家の盛衰という物語構造やサンドワームなどが『ナウシカ』に影響を与えていることが知られている(デイヴィッド・リンチ監督による映画『デューン/砂の惑星』公開は1984年)。

- 13) 1996年7月ホテルオークラにおいて、ディズニー社と徳間書店・スタジオジブリとの業務提携記者会見の場で、宮崎駿はニューヨークタイムスの特派員から「最近のディズニーは好きじゃないと言っておられましたが、そこから自分の作品が配給されるというのはどういう気分でしょう?」と質問された。宮崎駿は、「今までだって東映

や東宝が大好きだったわけではないので同じですよ。」とかわいたらしい(叶精二「二馬力・畑研究」号外, 1996・8・4を参照)。ディズニーの豊富な資金力と経験は、吹き替え版に有名・実力俳優を起用するなど、公開条件の向上にも寄与する面がある。例えば『もののけ姫』英語版吹き替えには3億5千万円という破格の費用が投じられたという。それもディズニーの資金力とネットワークによるものである。叶精二は「スタジオジブリの業績と展望」(アスキー発行「MPEG SPECIAL / Vol. 2」1996・9掲載の文章に作者が加筆。ウェブサイト「高畑勲・宮崎駿作品研究所」より引用)で、次のように述べている。

作品そのものの技術面・演出面でも近年のディズニー作品は明かにジブリ作品の大きな影響を受けている。(中略)古くからアンチ・ディズニーであった宮崎は、「白雪姫」に匹敵するソヴィエトの名作アニメ「雪の女王」の影響を得て、運命を拓り開くヒロイン像にアニメーター時代から常にこだわり続けて来た。この作品に登場するヒロイン・ゲルダと山賊の娘こそ、新米アニメーター宮崎の理想に叶ったヒロインだったのだ。宮崎は、自身が監督に昇進するに当たり、常に強い意志と行動力を持つ魅力的なヒロインを創造して来た。そして、ジブリ作品が爆発的ヒットを得て、国際的な評価を得るとほぼ同時にディズニー新作のヒロイン像が激変しているのだ。

言うまでもなくディズニーが純粹に芸術的な意味における尊敬を抱いて宮崎駿らに歩み寄ってきたわけではなく、世界において、日本に唯一ディズニーに対抗するライバルがおり、対立現象を避けたいために先手を打ったという意味もある。

- 14) 前掲『風の帰る場所 ナウシカから千尋までの軌跡』p. 316。
- 15) 『風の谷のナウシカ 宮崎駿水彩画集』(徳間書店, 1996・9) p. 46。
- 16) 「ナウシカのこと」「出発点」p. 429。
- 17) 前掲『ナウシカ解説 ユートピアの臨界』は、「ナウシカの思惑、あるいはその想像をも超える未来が到来することがなければ、彼女のやったことは結局狭い意味での『政治』、既存の人間社会の共同体の枠の中に未来を押し込めることに終わってしまいかねない」と指摘している(p. 145)。また、佐々木隆『「宮崎アニメ」秘められたメッセージ『風の谷のナウシカ』から『ハウルの動く城』まで』(KK ベストセラーズ, 2005・2) p. 190 は、ナウシカを「女性原理」の象徴と見る指摘に対して、「ナウシカにいつも正しく行動ができるような超能力や女性原理が働いているわけではないです」と述べている。
- 18) 手元にジブリ美術館の入場券が8枚あるが、フィルムは直接露出している。主人公が映っているものもあり、何が映っているのかわからないものもある。チケット用にフィルムの名場面を選びすぎたりはしていない。フィルムの実在感が伝わり、子供には宝物ともなる。2005年11月に売り出されたDVD『ハウルの動く城』には、先着購入特典として、フィルムを1コマ透明キューブの中に密封したものが付いていた。このときも、どのシーンなのかわからないランダム形式がとられた。ハウルがソフィーと空を飛んでいるシーンには、インターネットのオークションで高い値段がつけられた。
- 19) 佐藤忠男『日本映画史』(第2巻, 岩波書店, 1995・4) p. 107。なお日本のアニメ



メーションの草創期については、津堅信之『日本アニメーションの力 85年の歴史を貫く2つの軸』（NTT出版、2004・3）等の文献を参照した。また2004年7月から8月にかけて東京都現代美術館で開かれた「日本漫画映画の全貌展」、その大部な図録（『日本漫画映画の全貌展』実行委員会発行、2004・7）から多くを学んだ。なお『風の帰る場所』p. 319には、原画を丁寧に描けば描くほど窮乏状態に陥った『魔女の宅急便』制作時のエピソードが語られている。宮崎駿に草創期の精神が継続されていたことがわかる。

でもねえ、あのとき本当にいろんな問題点が噴出したんですよ。アニメーターがみんな貧乏になっちゃったとかね。それまでは、作品を作っては解散する、作っては解散するっていうやり方で済んできたんですけど、『魔女の宅急便』のときは、本当にみんな貧乏になっちゃってね(笑)。作品の精度をあげようと思って、一枚あたりに手間がかかるようになると、能率が上がらないから貧乏になっちゃうんですね。原画を描いていても給料が十万円にいかない子とかね、そういうのが始めちゃったから、これはなんとかしなきゃいけないっていう。本当にこのままのやり方で作り続けるなら、ちゃんとした待遇をしなきゃいけないなっていう。だけど、ちゃんとした待遇をすると絶対生産性が悪くなる、社員化なんかしたら生産性が悪くなるのは、もう目に見えてるんですよ。」

スタジオジブリはすでに社員化して経営の確立した企業となったが、こうした作品の完成度と生産性との矛盾は今でも解決はしておらず、常に「飢え」を求め続け、「揺れ」と「推敲」を手法とする宮崎駿における縛りともなっている。

- 20) 前掲『もののけ姫はこうして生まれた』p. 203に写真が掲載されている。
- 21) 「対談 養老孟司×宮崎駿」『フィルムメーカーズ6 宮崎駿』p. 70。なお宮崎駿におけるエロスについてここで詳しく論じている余裕はないが、村瀬学『宮崎駿の「深み」へ』（平凡社、2004・10）p. 216は、『「死と再生」の転換を扱う物語は、どこかで『性の物語』をふくんでいる』ことを指摘している。なお、切通理作『宮崎駿の〈世界〉』（筑摩書房、2001・8）p. 247は、ナウシカ役の声優島本須美に対して宮崎駿が「録音で『男より男っぽく、女より女っぽく』と要求した。まさに〈超少女〉だ。」と指摘している。またp. 78で、『もののけ姫』の主題歌を、日本における男性カウンターテナー（裏声で発生する独特の技術）の第一人者・米良美一が歌うことになった経緯を、「米良の歌を宮崎はラジオで聞き『男なのに女の声だ』と喜んだという。米良の高い声は、どこにも行き着けない宙吊りの境地に観客をいざない、広く口ずさまれた。」とまとめる。こうした性差を超える声への要求は、滅びを前にした、若い裸形の命の感覚を求めていることなのではないか。宮崎駿は「痛み」をこそ模索しているのではないか。それもエロスのひとつの形であることは間違いない。なお、ナウシカのアフレコ時の証言については、前掲『ジブリロマンアルバム 風の谷のナウシカ』p. 135所収の斯波重治・島本須美の対談に記されている。
- 22) 前掲『もののけ姫はこうして生まれた』は、「もののけ姫」制作現場の周到な取材を通して、「ジブリのCG部のテーマは『CGらしくないCG』なのであった」p. 212と指摘している。なお本年、米映画芸術科学アカデミーは、第78回アカデミー賞の候補作を発表し、宮崎駿監督の『ハウルの動く城』が長編アニメ映画賞にノミネート

された。いま主流となりつつあるCGアニメーションが1本もノミネートされず、宮崎作品のほかはともにクレイ・アニメーションの『ウォレスとグルミット 野菜畑で大ピンチ!』、『ティム・バートンのコープスブライド』の2本である。鈴木敏夫プロデューサーが、「アニメーションの主流が(CGの)3D(次元)に移行してしまった感のある海外で、2Dアニメーションを評価していただけるとは、本当にうれしく、今後の励みになる」と語ったことが報道された。授賞作品は『ウォレスとグルミット 野菜畑で大ピンチ!』に決定した。CGに対する観客・批評家の嗜好も徐々に変化を起こしつつある。

- 23) 前掲『出発点』p. 43より引用。
- 24) 前掲『出発点』p. 44より引用。
- 25) 前掲『出発点』p. 45より引用。
- 26) 前掲『もののけ姫はこうして生まれた』p. 54。
- 27) 前掲『出発点』p. 101。
- 28) 前掲『風の帰る場所』p. 345。
- 29) 動物との親和、および炊事洗濯の場面は、さらに原点を探すとディズニー『白雪姫』が指摘できる。特に七人の小人に擬することのできるドーラー一家の息子たちに対し、食器を片付け調理をするシータの姿には、白雪姫の構図がある(『未来少年コナン』でもラナが同様の働きをする)。
- 30) 松谷みよ子『龍の子太郎』(講談社、1960・8)。『未来少年コナン』で、ラナに会ったコナンがラナの名前を聞いて喜んだり逆立ちするシーンがある。この逆立ちは『パンダコパンダ』のミミにも用いられるが、あやと出会ったときの太郎の喜びの表現である。
- 31) この異類との「孤独」という共通項を通じた親和は、映画版『ナウシカ』の2年前に公開され大ヒットを記録したステイヴン・スピルバーグ監督の『E.T.』を想起させる。家族からも友達からも孤立する少年エリオットが、地球に取り残された異星人とシンクロし、故郷の星へ帰してあげる物語である。E.T.とはExtra-Terrestrialの略であるが、Eliotの略でもある。宇宙人の長い指が光ると癒し効果で傷が治癒する。これは王蟲の触手を思わせる。
- 32) 大藤信郎のカラー影絵アニメーションは海外で評価が高く、『くじら』(1952)はカンヌ映画祭短編部門2位、『幽霊船』(1956)はベネチア国際記録映画祭特別賞を受けた。『白蛇伝』(1958)は海外を意識しており、手法に影響を受けた可能性がある。
- 33) 許仙は市場でとらわれの蛇を買ったことになっているので、ある意味では民話「鶴の恩返し」的なパターンも含まれている。また蛇を人間におきかえてみると、宮崎駿の原点を示す『シュナの旅』(徳間書店、1983・6)におけるシュナとテアとの出会いの構図との類縁も指摘できそうである。『シュナの旅』そのものはチベットの民話「犬になった王子」に触発された絵物語であるが、出版年がナウシカ公開前年であり、テアはナウシカにそっくりである。
- 34) 高山は、元々はウルスラ役のみ演じる予定だった。『魔女の宅急便』公開の7年後、『名探偵コナン』のテレビ放送が開始(96年1月)。『未来少年コナン』と同じ名を持つ主人公、江戸川コナンの声は高山が演じる。コナンは子供の姿になった青年工藤新一であり、いわばソフィーの場合とは逆の分身現象を生きる。余談であるが、現在、

高山は原作者青山剛昌と結婚してもおり、コナン役の声として最も親しまれている。したがって高山の声と「分身」のイメージは観客の意識に定着している。

- 35) 前掲『もののけ姫はこうして生まれた』pp. 378~379。
- 36) ミッシェル・オスロは、この点について「恥ずべき男たちによって虐待されたカラバのドラマ」と語っている(ミッシェル・オスロ『キリクと魔女』高畑勲訳、徳間書店、2003・6、p. 141)。
- 37) 前掲『フィルムメーカーズ6 宮崎駿』所収。なお、小川びい「島本須美の系譜 ジブリ作品と声優」(『ユリイカ』2004・12)は、宮崎駿の島本に対する「寵愛」は、『白蛇伝』における宮城まり子の声質の影響であると推測している。
- 38) 『王と鳥』については、高畑勲・叶精二・大塚康生・藤本一勇『王と鳥 スタジオジブリの原点』(大月書店、2006・7)が詳しい。
- 39) 日比嘉高「〈城〉からの眺め」(『ジブリの森へ 高畑勲・宮崎駿を読む』森話社、2003・12)。なお藤津亮太「『囚われの少女』と『少女を救う少年』——宮崎アニメフィルモグラフィー」(海岸洋文編『宮崎駿の世界』竹書房、2005・1)は「囚われの少女」と「少女を救う少年」を宮崎作品のキーワードとしてあげている。
- 40) 泉滋三郎「『千と千尋の神隠し』を見る」『湘南文学』(2002・1)。

## Hayao MIYAZAKI — l'histoire ne finira jamais —

Shunji Hioki

Né le 5 Janvier 1941 à Tokyo, Hayao Miyazaki est maintenant un réalisateur japonais de dessins animés (film d'animation) parmi les plus réputés.

Ses œuvres, surtout:

- Le château de Cagliostro (1979)
- Nausicaä de la vallée du vent (1984)
- Laputa — le château dans le ciel (1986)
- Mon voisin Totoro (1988)
- Porco Rosso (1992)
- Princesse Mononoké (1997)
- Le voyage de Chihiro (2001)
- Le Château ambulante (2003)

Non seulement réalisateur, il est souvent scénariste, auteur, producteur, producteur exécutif, et directeur artistique. C'est sans aucun doute l'artiste de films d'animation le plus en vogue au Japon et dans le monde.

Il essaie toujours de « trahir » le public: il ne répond pas à leurs attentes et préventions, en rejetant l'étiquette que l'on aime mettre sur lui: il refuse par exemple d'être considéré comme l'égal de Disney.

On peut trouver quand même dans ses œuvres une continuité de thèmes: pêle-mêle l'aviation, l'espace à autres dimensions, le deuil, l'attachement à la nature, la chute, l'enfance, l'absence des parents, etc.

Mais il commence expès la production de film d'animation toujours sans scénario. Il n'est pas sûr de pouvoir finir son œuvre. Il laisse ce qu'il ne comprend pas. Même s'il finit la production d'un film, il n'en est jamais

content. Après la représentation, il se consacre à l'élaboration éternelle de ses œuvres.

Il pense sans cesse à l'élaboration. C'est une sorte d'élaboration de lui-même. Il recherche toujours l'expression parfaite de ses idées qui ne cessent de changer. Il ne renonce pas à son rêve.

Dans un sens, l'histoire ne finira jamais.