

## 英雄ならざるヒーローを描く意味

近藤 喜重郎

### 0. はじめに 一破綻した作品?—

アニメーションが現代日本文化を象徴する事象となって久しい。アニメーションを産み出した欧米やロシアでも今や日本のアニメは子供の娯楽として欠かすことのできない存在となっている。国内でも海外でも人気を博している日本のアニメであるが、その中でとりわけ評判のよい作品群がある。スタジオジブリの作品である。

スタジオジブリは宮崎駿と高畑勲の二大アニメ監督に指揮され、『風の谷のナウシカ』『天空の城ラピュタ』など、かつて「宮崎アニメ」の名で知られていた一連の作品も今では「スタジオジブリの作品」として紹介されている<sup>(1)</sup>。

スタジオジブリの作品は、高い評価を得ている一方で、理解することが難しいと謂う批判も受けている。その難しさは、例えば、漫画板『風の谷のナウシカ』については、ロシア文学のそれのようだとも言われる。それはすなわち、鑑賞するたびに新しい発見がある、といったようなポジティブな意味である<sup>(2)</sup>。

筆者は「宮崎アニメ」の公開をティーン時代に心待ちにした世代に属し、それがテレビで公開されるとビデオに録画して繰り返し、それこそ親がウンザリしながらも台詞を諳んじることが出来るようになるほどに、見た。それゆえ以前は世代が異なる人々の、「宮崎アニメ」に関する的外れとも思われる批評には関心がなかった。

近年しかし、アニメも学問研究の対象として取り上げられるようになり、事情が変わってきた<sup>(3)</sup>。とりわけ、スタジオジブリが2004年に公開した『ハウルの動く城』については、これが作品として破綻しており、監督は混乱したままこれを世に出したのではないか、という批判が大学で語られることとなった<sup>(4)</sup>。この批判は従来の批評とは異なる種類に属す、すなわち実証的研究の体裁の下に提示されているので注意を要する。

確かに、『ハウルの動く城』はそのように「読む」ことができるのかもしれない。では、なぜ、「破綻した作品」に多くの観客は魅了されたのだろうか。

### 1. 開かれた作品として

『ハウルの動く城』(以下『ハウル』と略記)については、「彼〔宮崎駿監督〕の映画的世界の集大成的な味わいを盛り込みつつ、あくまで楽天的に外に開かれている」<sup>(5)</sup>とする評もある。筆者はこちらに同感である。

では、映画が開かれているとはどういうことか。以下このことをアニメ制作に即して述べてみよう。

『ハウル』には原作がある。世界的に有名なファンタジー小説『指輪物語』の著者J・R・R・トールキンに師事したダイアナ・ワイン・ジョーンズの児童文学がそれである<sup>(6)</sup>。文学作品は言語を素材として、その構造に基づく物語を題材として一つの世界を表現する。この世界が物語の全編を通じて画像によって再現されるとアニメーションとなる<sup>(7)</sup>。

アニメ制作の過程では、原作者ではなく原作の受け手すなわち監督が物語の各構成要素の意味を決定する。上述のように、文学は言語を素材とし、アニメは画像を主たる素材とする。文学をアニメ化することは同一の題材を異なる素材で再構築することなのである。この作業は、原作者との対話、原作との対話、監督自身による内言の対話<sup>(8)</sup>を不可避的に伴い、これらの対話において作品構成要素の意味論的関係および形態論的関係が問い合わせられる、すなわち意味の枠が開かれるのである。

監督は、素材を取り換えるにあたり、原作が形態としてもつ意味の枠を開き、アニメ技術を用いて、新しい意味を与えることが出来る。他方、優れた作品はその全体のレベルでも各構成要素のレベルでも意味を与えられている。だからこれを聞くときには監督は自分のもつている意味の枠も開かねばならない。原作のあるアニメの制作には、原作者の描き出した世界とそれを支える世界観と、監督が描こうとする世界とその世界観との開かれた対話が必然的に伴うのである。

ここで、原作者が原作に込めた意味、原作がそれ自体としてもつ意味、監督がアニメに込めようとした意味、アニメがそれ自体としてもつ意味は、結果として重なり同じものとなっているかもしれないが、区別しておく必要がある。その上で、宮崎監督は原作を「開いて」アニメ化したのだから、完成したアニメ作品のもつ意味についての責任は監督に帰せられるのである。

以上に書いたように、作品の受け手はその作品を「聞く」ことができる。したがって、ある作品が「開かれている」と言うとき、作品全体と作品の各構成要素の意味の責任は、作品を享受する受け手（映画の場合は観客）に帰せられるものと理解されている<sup>(9)</sup>。例えば、美術の場合、多様な解釈を伴ったとしても、それらの解釈によって《美》を認められるような作品が美術品と呼ばれ、作者が別の素材（例えば言葉）を用いてあれこれ補足せねばならない作品は美術品とは呼ばない。優れた美術品は開かれた作品なのである。

他方、優れた作品は、それでも万人に理解されるとは限らない。どれほど見事にひとつの問題を再現する作品であったとしても、その問題が男性に固有の問題であったとしたら、その意味深さは女性には容易に理解されない。反対もまた然りである。さらに、どれほど見事な表現で詩が書かれたとしても、それが日本語で書かれていたとしたら、日本語を解さない人にその美しさは理解されない。題材と素材は、受け手の意味理解を不可避的に制限するのである。

## 2. 物語の筋の意味

『ハウル』が作品として破綻していると謂う解釈は、まず、主人公（ハウル）の言葉と振る舞いから作者（宮崎監督）の主義主張を読み取れると謂う前提に則っている。この「読み」

方は、伝統的な文学批評の手法である、と謂うことになる<sup>(10)</sup>が、これをアニメに適用し、『ハウル』には監督の反戦メッセージが込められている、と仮定するのである。

この仮説は『ハウル』以前の宮崎アニメをよく説明できる。例えば、『風の谷のナウシカ』、『天空の城ラピュタ』の主人公は、物語の始まりから終わりまで首尾一貫して戦争に反対している。だから、これらの作品に対しては、監督が主人公を通して自分の主義主張（反戦）を表現している、とする読み方が通用するのである。

他方、この読み方は『ハウル』に通用しない。『ハウル』のヒーロー（魔法使いハウル）は、物語の中で、戦争に積極的に参加したり、戦争への参加から逃れたりするからである。上述の読み方によると、ハウルが態度を変えているから、戦争反対と戦争支持のどちらが監督の主義主張であるか読み取ることができず、その結果、この作品の中では監督の主義主張が矛盾しているように映り、作品全体が破綻しているという結論に至ると謂うのである。

この矛盾のように映る主人公の態度の変化は、しかし、作品の破綻を示しているのではない。「読みの破綻」<sup>(11)</sup>を示しているのである。なぜなら、上の読み方は物語におけるヒーローの精神的成长を無視するが、この成長は『ハウル』の筋にあたると考えられるからである<sup>(12)</sup>。この物語は、全体として、ヒロインとの出会いによってヒーローが変えられていく、その変わり様を描いたものとして「読む」ことができるのである。

『ハウル』をこのような作品として読むならば、物語のクライマックスである空襲のシーンで、戦場に赴こうとするハウルとこれを止めようとするソフィーの対話はたいへん示唆的である。ハウルを止めようとしてソフィーは、「逃げましょう。戦ってはダメ」と言うが、これにハウルは、「なぜ？ 僕はもう充分逃げた。ようやく守らなければならない者が出来たんだ。君だ」と応えている<sup>(13)</sup>。以下に書くように、宮崎監督の戦争観を『ハウル』から読み解くためにはハウルのこの台詞に暗示された意味こそ問題とするべきなのである。

### 3. 戦争の意味＝《ゼロ》

ソフィーとハウルのこのやり取りには、単なる男女の会話を超えた、いわゆる反戦のメッセージ（「戦ってはダメ」）に対する重い問いかけ（「なぜ？」）が秘められている。この意味で、『ハウル』が破綻していると謂う解釈のもうひとつの根拠が作品の中で戦争の意味が語られないことであるのは示唆的である。

戦争のモチーフは、原作では将来起こりうるものとして触れられているが物語の背景にはない<sup>(14)</sup>。つまり、このモチーフを物語の背景として作品の中に導入したのは宮崎監督なのである。だから、このモチーフを導入した監督自身が作品の中でその意味を語るべきだという主張は筋が通っている。

ハウルとソフィーの登場する国は戦争の最中にある。戦争が行われる場合は通常、何らかの大義、目的が語られ、相手国がはっきりしている。しかし、この作品の中では、描かれる戦争の大義も目的も相手国の要求も一切語られていない。この作品が破綻していると謂う解釈によると、語られていないということは、観客に対する作り手の責任を監督が果たしていないことと同義であると謂うのである。

この議論は、しかし、戦争の大義、目的といったものは、仮に語られたとしても、語り手や聞き手の立場が変われば意味が変わるという語用論的事実を踏まえていないように思われる。すなわち、現実の戦争であれば国民を鼓舞するために政治家は何かを語り得よう。他方、架空の戦争についてその大義や目的を語ることは現実の社会生活にとってはまったくナンセンスである。語る意味のないことを語ることは、結局、無意味なおしゃべりにすぎないのである。

この物語の中で戦争の意味がほとんど無すなわち《ゼロ》であることは様々な形で表現されている。例えば、物語の終わりで、隣国の王子もハウルの国の支配的魔道士サリマンも、戦争の終結をあっさりと——まるで、それがもともと意味などもっていなかつたかのように——決断している<sup>(15)</sup>。また、巨大な軍艦を見て、ソフィーが、「敵？ 味方？」と問うた時、ハウルは、「どちらでも同じことさ・・・人殺しどもめ」と応じている<sup>(16)</sup>。戦争においては一般に、《敵》と《味方》が区別される。ソフィーは、この一般常識に基づいて問うたが、ハウルはこの区別を拒否している。ハウルにとって、戦争における「敵」と「味方」は「どちらでも同じ」、すなわちこの区別の意味は限りなく《ゼロ》に近いのである。

この作品で戦争は、一般国民の目には、突然始まって、突然終わるようなもの、すなわち、その理由や目的は、仮に語られたとしても、実生活とはほとんど係わりがないものとして描かれている。戦争の意味や目的、理由は、戦争とは関係のない第三者には興味深いのかもしれない。しかし、戦争に直接巻き込まれた一般大衆にとっては、理由も目的もなく、ただ突然やってきて生活を荒らす、そのような価値のないものが戦争である。ソフィーの「下らない戦争」、ハウルの「ひどい戦争」、サリマンの「このバカげた戦争」という台詞は、作品全体を通して描かれている戦争の意味を主要登場人物個人の口を通して示唆したものと理解できるのである。

ハウルはソフィーと出会うまで戦争に加担することに意味を見出さなかった。それは、先に引いた「ようやく守らなければならない者が出来た」という台詞が示しているように、守る者がいなかったからである。ハウルは、自分に自信がある時には戦争を観察し、自信を失うと戦争に加担することを嫌っている。つまり、自由に振舞いたかったのである。しかし、ソフィーとの暮らしを守りたいと思うようになると、自由に振る舞うことの難しさに気付く。だからソフィーを守るために戦うとハウルは言ったのである。

ここに描かれたハウルの視点は歴史の英雄のものではなく、一市民のものである。戦争に参加する意味が一市民にあるとすれば、それは上に書いた程度すなわち限りなく《ゼロ》に近い意味しかない。国家や権力の名の下に戦争に参加することは自由の放棄である。他方、自由を求める人であっても、自分の生活において守りたい人がいる人は戦争に参加し、それがいない人は戦争への参加を忌避するのである。

このように書くと、宗教家、倫理家から批判されるかもしれない。しかし、戦争参加を忌避すると家族や友人への社会的暴力（例えば、大東亜戦争時の非国民扱いなど）が起こるであろうと察知しながら自分の主義主張のために戦争への参加を拒否する人がいたとしたら、その人は守りたい人がいないと言われても仕方ない。なぜなら、主義主張は実在する人間で

はなく観念だからだ。ハウルの決断は観念を離れた、ソフィーとの共同生活の結果なのである。

実在する人間の生活が脅かされる可能性を観念上の主義主張のために無視するという人は、実在する人間を守る意志がないのである。他方、戦争ではこの意志は誰かを守るために誰かを殺すという問題をもたらす。宗教家や倫理家はこれを人の「罪」、「業」、「弱さ」等と称し、自分とは直接係わりのないものとして「片付ける」<sup>(17)</sup> こともできるだろう。だがアニメ監督はそれを描き出さねばならないのである。

自分の主義主張のために自分の家族や愛する人を犠牲にすることは、戦争が終われば美談になる。だが現実にそのように行動する人は少ない。言い換えれば、ソフィーを守るために戦場へ行くというハウルの判断は普通の青年のものである。ハウルは、歴史の中で語られる英雄ではなく、いつでもどこにでもいる普通の若者として描かれているのである。

#### 4. 自意識と自己表現に見る呪縛

では、普通の若者としての主人公の成長が戦争との係わりの中で描かれるにどのような意味があるのだろうか。この問い合わせの答えは、以下に書くように、ハウルとソフィーの関係、そして火の悪魔カルシファーとのハウルの関係に見られる「呪い」の意味を取り上げることによって示される。

上島氏が述べているように、ハウルとソフィーは子供のときに周囲の大人から与えられた「呪縛」に囚われた若者として描かれている<sup>(18)</sup>。ハウルは国王や師匠である王宮の魔法使いサリマンや荒れ地の魔女に対する漠然とした不安を抱え、ソフィーは父親が遺した帽子屋の跡を継ぐという義務を負っていた。子供にとって大人は権力者である。この関係は子供が成長しても精神的に維持される。呪縛とは実態を伴わない権力者との関係に心理的に囚われ続けることである。

ソフィーとハウルは、物語のはじまりで一度、若者の姿で偶然出会っている。この偶然の出会いは、平凡な生活からドラマチックな物語への変化をもたらす一つの契機であり、物語全体においては恵みとしての意味をもっている。だが、このときハウルは荒れ地の魔女や王宮の魔法使いサリマンとの複雑な関係に漠然とした不安を抱き、これから逃げていた。ソフィーは、ハウルが「ごめん。巻き込んだら困ったね」と言うように<sup>(19)</sup>、この呪縛の関係に否応なく組み込まれてしまう。すなわち、ソフィーは、荒れ地の魔女にハウルとの関係を疑われ、その呪いにより外見を老婆に変えられてしまうのである。

老婆の姿に変えられたことは一見すると災いであるように思われる。だが、ソフィーは、「老婆たる外見の自分を受け入れることで、逆に少女のような自由奔放さを獲得する」<sup>(20)</sup> と上島氏が書いているように、老婆となることで父親の呪縛から解放されている。短い文脈ではネガティブな意味を担っている契機が、より長い文脈ではポジティブな意味を担っているのである。

父親の呪縛とは次のようなものである。すなわち、若い娘であった時、ソフィーは、自分が長女であることを理由に、亡父の跡を継ぎ、亡父のために生きていた。父親のために生きていたというのはしかし、実は自己を表現する機会から逃れるための口実であった。妹から、

「帽子屋に本当になりたいのかってこと・・・自分のことは自分で決めなきゃダメよ」と叱責されているように、彼女は父親に依存して生きていた<sup>(21)</sup>。例えば、遊びの誘いも帽子屋の仕事を理由に断っていた<sup>(22)</sup>。本当は、自分の容姿に自信がないから人前に出ることを避けていたのだが。子供時代から抱える自信のなさや不安を、ある程度成長した後にも子供の頃の人間関係と結び付けて隠し、自分で自分を縛っていたのである。

若い娘であった時は自分の気持ちを正直に表現することができなかつた。だが、老婆に姿を変えられた後は、荒れ地で案山子と出会った時も、ハウルの城でカルシファーと出会った時も、そして、ハウルと出会った時も、ソフィーは、自分の気持ちを率直に表現することができた。それまでの自分を一時的にであつても捨てることによって、はじめて自分のことを自分で考えるようになったのである。

こうして子供時代からの呪縛から解かれたソフィーは、今、目の前にいる人を大切にして、その人のために尽くしながら生きる、という生き方を自分のために選んだのであるが、カブ頭の案山子（実は隣国の王子）が愛し、カルシファーが好きになり、ハウルが守ろうとしたのは、そのように生きるソフィーだったのである。

ハウルの城でソフィーは、自分の容姿や亡父の思い、家業のことに何ら配慮することなく、ただ今日を精一杯に生きる一人の人間として振舞っている。これが可能になったのは、彼女が荒れ地の魔女の呪いによって外見を老婆に変えられたからであることはすでに書いた。ところが彼女はときおり若い娘の姿に戻る。まず、眠っている時である。物語上、荒れ地の魔女は呪いを解いていない。原作では、このような外見の変化は、物語の最後で呪いが解かれはじめて起こる<sup>(23)</sup>。だから、これも宮崎監督が導入したモチーフである。

ソフィーの外見の変化は、叶氏によると、彼女の「精神状態」、「主体的選択」を反映したものである、と謂う<sup>(24)</sup>。このように、彼女の外見の若返りの変化は、彼女の精神が魔女の呪いを一時的に跳ね除けている様子が表現されたものとして考えることもできるが、他方で、周囲の人のソフィーから得る印象が彼女の外見に表現されたものとして考えることもできる<sup>(25)</sup>。つまり、ソフィーの精神が若者にふさわしい状態であるとき、彼女の姿は、周囲の人の目には若々しく映り、その若々しい心のエネルギーは、魔女の呪いもものともしないほどに強まっており、映像で描かれているソフィーの姿には、これら二つの形象が重ね合されているということではなかろうか。

この意味で特徴的なのは、王宮の魔法使いサリマンに対して、ハウルを弁護する時のソフィーの外見である。自由を求めるハウルの心を弁護する時、ソフィーはみるみる若返る。だがハウルに恋していることをサリマンに指摘されるや否や瞬時に老婆に戻る。恋に対するソフィーの自信のなさが外見に表れているのである。

## 5. 力と美は心の対価となりうるか？

ここで火の悪魔カルシファーとハウルの関係に移ろう。カルシファーは、ソフィーと出会った時、ソフィーに、ハウルの呪いに縛られてこき使われている、ハウルとの契約の秘密を見破れば呪いは解けると、そして、その秘密を暴いてくれたらソフィーにかけられた呪いを

自分が解いてやると言う。

カルシファーはしかし、一方的に呪われたのではなかった。物語の後半<sup>(26)</sup>で、ソフィーと観客はハウルとカルシファーの出会いの場面を見る。それはハウルの少年期のことであった。無数の流れ星が降る夜に、ひとつの流れ星を捕まえたハウルは、流れ星と何かを語り、その流れ星を飲み込んで、自分の燃える心臓を取り出すと、それがカルシファーとなった。つまり、カルシファーはハウルの心臓を貰い受け、ハウルはカルシファーの魔力を貰い受けている。これが契約であった。カルシファーはハウルの城から出ることができずに働いていたが、これはこの契約によるのであった。他方、この契約によると、ハウルは、カルシファーの動かす城から長い間離れることができず、魔力を使いすぎれば魔王となることとなっていたのである。

それでは、カルシファーは、なぜ契約のことを一方的な呪いであるかのように語ったのだろうか。

この契約は、ハウルの少年期に結ばれたことに意味がある。少年期のハウルは、力を求めてカルシファーと契約を結んだのであるが、この契約において意味深いのは、力の代償が心臓であったことである。ここで心臓は命の源であるだけでなく、文字通り、心の象徴となっている。つまりハウルは力を得るために心を売り渡したのである。

心を売り渡すことによって得たハウルの魔力は、呪いの一つの形である。心を売ることは、心の痛みを売ることでもある。心を売れば心の痛みは感じない。他方、人を安易に信用してはいけない、という考えは、子供の頃から繰り返し教えられる教訓の一つである。人は人の心を疑うのであるが、この疑いは時として心に痛みをもたらす。他人を信用しないということは呪いなのである。

人は、子供の時から、他人の心を信用しない代わりに自分を守るという呪いを周囲からかけられ、また自分で自分にかける。特に、心無いあざけり、あざむき、冷笑、だましあう大人を見て、自分は決して人にだまされまい、と心に固く誓った子供は、心を子供時代に置いて去る。物語の終盤<sup>(27)</sup>、ハウルが戦場へ出かけた後、ソフィーはハウルの居場所へ導くようにと魔法の指輪に求めるのであるが、彼女が導かれた先は光の全く届かない真っ暗な闇であり、それを抜け出た先はハウルがカルシファーと契約を結んだ時間と場所であった。ハウルという人格の居る場所は、ハウルが心を置いてきた場所、すなわち闇の彼方に位置する、子供の頃一人で夏を過ごした思い出の中の小屋だったのである。

闇の彼方に心を置いて去る。この呪いは人間の生活を乾燥させる。他人を信用しなければ友情も愛情も生まれない。ハウルは、契約を結んだカルシファーと共に城を動かし、社会から逃れ、美を求めて暮らしていた。しかし、この暮らしは、以下に書くように、彼の化粧が失敗すると破綻しようとするほどのものであった。

物語の前半、ハウルの城に掃除婦として住むようになったソフィーが、バスルームに置いてあった、ハウルの使い慣れた魔法の道具を掃除のために勝手に動かす。すると、ハウルは、化粧に失敗し、そのことが分かるや否や、大騒ぎをして、そして泣き崩れる。「もう終わりだ。美しくなかったら、生きていたって仕方がない」とハウルは泣く。魔法使いである彼は、

泣き崩れるだけでなく、闇の聖靈を呼び出して、自分の姿を「緑のネバネバ」ですっかり覆ってしまう。まるで、自分の正体を覆い隠そうとするかのように<sup>(28)</sup>。普通の人間には不可能なほど強力な力を振るい、大空を自由に舞う魔法使いも、自分の存在意義を外見上の美に求め、それが崩れるや否や、自分の存在さえ隠そうとする程度の不安定な精神状態の上に生きていたのである。

以上、心無いあざけり、あざむき、冷笑、だましあいの溢れる大人の社会に自分の居場所を見つけられず、自分の「城」に閉じこもり、自分の存在意義を力と美に認め、力と美の追求に自分の生命力のほとんどを注ぐ若者としてハウルを読んだ。実は、このような、自分の存在の軽さ、弱さ、矛盾といった実体を伴わない感覚、すなわち、自分でかけておきながら忘れてしまう呪いに翻弄されて、自分の身を飾ることに余念がない若者の姿は、ファンタジーの中ではなく、現実に、現代社会に多く見られるのである。

## 6. 呪いの秘密

ソフィーとの出会いによってハウルが変えられ、彼女を守るために戦争に出かけたことはすでに書いた。ハウルは守るべき者を得て内面的に変えられたのであるが、呪いは解けていなかった。力による解決を求めているからである。ハウルとカルシファーが呪いから解放されたのは、物語の最後のことなのである。

ハウルは、ソフィーを守るために、火の悪魔カルシファーとの契約に基づく魔力を用いて、戦場へ向かった。ハウルの身を案じるソフィーに、カルシファーは、魔力を使いすぎるとハウルは「魔王」になり、「人間」に戻れなくなると語る。

魔王のモチーフも宮崎監督のオリジナルである。原作では、火の悪魔との契約を長く維持すると「ためにならない」という程度に暗示されているにすぎない<sup>(29)</sup>。この「ためにならない」事柄を、宮崎監督は、「人間には戻れない」「魔王」というひとつの形象に凝縮させているのである。

これまで、戦争、内面の変化に伴う外見の変化、魔王の三つのモチーフは宮崎監督の導入したオリジナルであると述べた。それでは、なぜ宮崎監督はこれらのモチーフを導入したのだろうか。これら三つのモチーフは、以下に述べるように、ハウルとカルシファーの契約が呪いに変わった秘密と結びついているのである。

以上の宮崎監督オリジナルのモチーフについては、物語の中盤で戦場から戻ってきたハウルとカルシファーの対話が重要な意味を物語っている。戦場から戻り、暖炉の前でぐったりとするハウルに、カルシファーは、「あんまり〔魔力を用いて〕飛ぶと戻れなくなるぜ」と声をかける。「ひどい戦争だ・・・同業者に襲われた・・・怪物に変身してた」とハウルは応える。すると、カルシファーが、「そいつら、後で泣くことになるな。まず人間には戻れないよ」と言うのだが、ハウルは、「平気だろ。泣くことも忘れるさ」と応じる<sup>(30)</sup>。

カルシファーによると、魔力を用いて怪物になって人を襲うと人間に戻れなくなり、後で悔やむことになるだろう、と謂う。ここでは、後悔することと泣くことが意味論上等価である。これに対して、ハウルによると、怪物となって人を襲った人間は人間に戻れなくなった

晩には泣くことも忘れる、と謂う。後悔することを忘れる、すなわち後悔を知らない生き物になる、と謂うのである。

宮崎監督はここで心という言葉を使っていない。だが、心を売り渡し、心の痛みを捨てなければ、泣くことを忘ることはできない。ハウルの「平気だろ。泣くことも忘れるさ」という台詞はどこか突き放したところがある。まるで、それが怪物となって人を襲うような人間にふさわしい「報い」だと言っているかようだ。つまり、宮崎監督は、国家のために心を売り渡して人殺しを重ねるとしたら、その報いは「人間には戻れない」ことなのだと訴えているのではなかろうか。

「人間には戻れない」という点ではハウルも同じである。カルシファーによると、ハウルは魔力を使いすぎると「魔王」になってしまう、と謂う。だが本当は、自由のために魔力を使って人には本来できないことを行い続けるなら、やはり人としての心を失い、結果として心も体も魔王と一体化してしまうということではなかったか。ハウルの師匠サリマンは、ハウルが悪魔に「身も心も喰い尽されてしまう」ことを懸念していた<sup>(31)</sup>。すなわち、カルシファーは、魔力の代償にハウルの心臓を貰い受けたが、魔王が本当に望んでいる、魔力の代償となるべきものは、ハウルの心臓だけでなく、自由を求める人としての心と体の両方、すなわち、もう一人の魔王の誕生であったと考えられるのである。

カルシファーにとって契約が呪いに変わったのは、その譲り受けたものが心臓にすぎなかったからである。ハウルは、カルシファーに心臓を渡したが、心を子供時代に置いてきてしまった。カルシファーはハウルに魔力を与えたが、魔王から見ればそれはハウルのすべてを手に入れるための手段に過ぎなかった。二人は契約を交わしたが、代償となるべき人の心は時の彼方に失われてしまったのである。

ハウルは愛のために戦争に出かけた。人としての心を取り戻して戦争に出かけたのであったが、その結果、人殺しを重ねて人としての心を失いつつあった。ソフィーがハウルのもとへ現れたとき、ハウルの体は魔王のそれに近くなっていた。ここでも心の内容が体の外見に現われているのである。

偶然にもソフィーはハウルの子供時代からハウルの心を持って帰った。すでに愛すべき対象、守るべき者を手にしていたハウルは、人としての心を取り戻すことができた。ソフィーが持ち帰ったのはハウルの思い出であった。人としての心は、人との温かい思い出であり、人への温かい思いである。ハウルは子どもの頃に置き去りにした思いとソフィーに対する思いを重ねあわせることで人としての心を未来に向けて取り戻すことができたのである。

ハウルは、人の心を取り戻すことができ、それを実際に用いることができた。ハウルが人の心を取り戻し、心と共に未来を生きる決意をしたことは、魔王から見れば、契約がご破算になったことを意味する。だから、カルシファーは自由の身となったのだと考えることができるのである<sup>(32)</sup>。

## 7. 反戦思想の揺らぎ

先に反戦のことにつれた。監督が反戦思想の表現者として物語の主人公を描き続けてきたと考えられる作品は、1980年代のものである。例えば、『風の谷のナウシカ』(1984年) では

人間同士の戦争はおろか動植物との闘争さえも否定的に捉える主人公の姿がある。また、『天空の城ラピュタ』（1986年）では絶大的な破壊力をもつ軍事技術によって建てられた古代帝国の再興を阻止する主人公の姿がある。

筆者が『ハウル』から読み取った上述の戦争観は、これらの作品に描かれた戦争も説明できる。すなわち、これらの作品でも、物語の背景である戦争ないし軍隊の活動は、主人公の生活とは何の関係もないところで始まり、ある日突然、彼らの生活に、日々の平穀無事な生活を脅かす形で関係し始める。こうした生活の変化が物語となるのは、主人公の生活の変化がドラマチックであり、意味深長で、観客にとって人生の意味を捉えなおす刺激となるからである。

これらの作品が公開された時代、日本社会では、反戦思想が華やかであった。現実の国際社会ではあちらこちらで軍事衝突、戦争が起きていた。が、日本社会は、それらの影響を直接被ることなく、ただ戦争なるものを第三者的に観念的に批判することができたのである。

その後、湾岸戦争を皮切りに日本社会は戦争への具体的な係わりを不可避的に強めていく。世界経済の密接な係わりの中で繁栄を謳歌する日本社会が国際社会における現実の紛争に無関係であり続けることを、欧米諸国が許さなくなつたからである。こうして、日本人はただ反戦を唱えていれば事が済んでいた時代は終わったのである。

では、戦争について否定的な意見を出しながら、これに消極的に関わっていくことがよいのか。それとも、戦争を肯定することはできないが、これへの関与に何らかの積極的な意味を見出すべきなのか。この問題における態度は決めがたい。しかし、この態度の揺らぎそのものが現代日本社会にあるべきなのである。

養老氏が、その宮崎論の中で「完全に理屈になるのなら、文学作品を書く必要はない。同様に、言葉や理屈になるのなら、なにもアニメにする必要はない。環境保護といいたいなら、環境保護といえばいい。懐かしいなら、懐かしいといえばいい」<sup>(33)</sup>と述べているように、「反戦」を唱えるためであれば、アニメ作品は別段必要ない。宮崎監督は、戦争に対して安易に是や非を唱えるような立場をアニメという手法によって超克しようとする、悩み揺らぐ作家の立場にあったように思われる所以である。

この揺らぎはしかし宮崎監督には1980年代からあったのだろうと筆者は考える。例えば、『風の谷のナウシカ』の主人公ナウシカは、一度だけ、父を殺害されたときに怒りに震えて剣を手に取った。しかし、その行為は、彼女に懐いていた小動物（テト）が恐れて近寄らなくなるということによって、自然的存在から拒否されるものとして描かれている。彼女はその後剣を取ることはなかった。だが、彼女を守ろうとする人々は剣を手に戦い続けている。彼らの闘争なくして彼女の奇跡的な業は実現しなかつたであろう。

同じことが『天空の城ラピュタ』についても言える。主人公である少女シータは、従順であるか逃げ惑うだけで、武器を手にとって戦うということがなかった。しかし、彼女を守ろうとした少年パズーは、小砲を手に海賊とともに軍隊と戦っている。彼らの闘争なくしてシータの平安はなかつたであろう。

他方、90年代に発表された作品では、平和を望む主人公とこれを守り支える中心的脇役の

役柄が入れ替わっている。例えば、『紅の豚』（1992年）では、脇役である少女を守るために主人公が戦いの場に身を投じている。もちろん、この作品における闘争は戦争ではない。女性を守る「空飛ぶ豚」の戦いを、殺人を不可避的に伴う国家間の戦争と安易に同一視してはなるまい。特に、戦闘機による決闘であっても「戦争じゃねえとか何とか」言って「豚」が「人」に弾を当てないように命懸けで奮闘する一方で、「人」は「豚」に向けて容易に射撃するコントラストは、ここで論じている問題との関連では看過するべきでない秀逸な象徴（皮肉）である。

90年代の作品を描き、それらを完成させていく中で、宮崎監督は、《誰かを守るために戦い》という概念を、国家間の戦争にまで適用する決意をしたのではないだろうか。そして、この揺らぎを通して得られた一つの回答が、「守るべき者」を守るために戦地に赴くという、ハウルの言葉に要約されていると筆者は考えるのである。もちろん、このようにして構想された作品としては、『もののけ姫』（1997年）や『千と千尋の神隠し』（2001年）も考えられる。しかし、前者では戦争が物語の前景に押し出されすぎており、後者では主人公の成長物語が前景で描かれすぎており、結果、どちらも争いに身を投じることの意味と、人の成長の係わりが見えにくくなっている。それに比べると、若い男女が共に成長し恋愛する物語を戦争と結びつけて構想された作品としては『ハウル』はとてもバランスがよい。

以上のように考えるならば、『ハウル』は、宮崎駿監督の映画的世界の集大成的な味わいを盛り込んだものであると言えるのである。

## 8. 失われた楽園と獲得された楽園

『ハウル』が宮崎駿監督の映画的世界の集大成的な味わいを盛り込んだものであるという文脈では、エンディングも大切な意味をもっている。それまで地上を闊歩していたハウルの城は、物語の終局へ向けて、疾走しながら徐々に解体してゆき、ハウルが心臓を取り戻して契約が解けるとカルシファーの魔法も解けて完全に崩壊するのであるが、物語がハッピーエンドを迎えると、今度は、空飛ぶ城となって天空に舞い、観客から遠のいて映画は終わる。ハウルの城が天空の城になるモチーフも原作にはない宮崎監督のオリジナルであるが、以下に述べるように、その映像が意味深いのである。

まず、物語が終わるころに流れ始めた音楽に合わせて、歌が流れる。その詞は「木漏れ日の午後の」の句で始まるのであるが、その句が流れると同時に映し出されるのは、天空の城の庭でたたずむ老婆、駆け回る犬と少年の映像である。これに続く「別れのあとも」の歌の句と一緒に映し出されるのは、バルコニーに立って静かに見つめ合い、接吻する若いカップル（ハウルとソフィー）の映像である。

ここで注目すべきは、観客の耳には「別れ」という言葉が聞こえながら、目にはその反対ともいうべき意味を表す映像（言葉にするなら「逢瀬」であろう）が映っている点である。別れのない逢瀬はなく、逢瀬のない別れもない。これらは同時に認識されるべき不可分の連続体の一部である。他方、言語も映像も両者を同時に前景化することができない。片方が前景化されると他方は不可避的に後景化されてしまうのである。ところが、映像（視覚映像）

と歌（聴覚映像）の二つの素材が同時に用いられることで、それぞれの素材だけでは不可避的に後景化されてしまう意味が互いに補う形で同時に前景化され、認識されている。対立項の同時的前景化が映画という手法によって実現されているのである。

ここで言葉と映像の組み合わせが映し出している天空の城の形象は、まさに『天空の城ラピュタ』で失われてしまった樂園である。『天空の城ラピュタ』と『ハウル』は、叶氏によると、ほぼ同じ時代の物語である、と謂うのであるが<sup>(34)</sup>、この指摘が正しいとすると、宮崎監督のファンタジー世界の中ではほぼ同じ時代に、前者では樂園が失われたが、後者では獲得されているということになる。宮崎アニメのファンの視点では、『天空の城ラピュタ』で失われた樂園が、約20年経って、『ハウル』で取り戻されているのである。

二つの樂園の形象は鮮やかな対比を成している。城のデザインでは、『ハウル』で天空の城の最上部前面を飾っている部分は、『天空の城ラピュタ』でラピュタから落ちてきたロボット兵が焼き払った地上の城塞の砲台を髣髴とさせる。ヒロインとの関係では、王族直系の末裔でありラピュタの正統な後継者であった少女シータは、愚痴一つ言わず歯を食いしばりながら、己の信念を貫き、世界を救うために樂園を手放したのであるが、一介の街の少女ソフィーは、泣いたり愚痴や文句をこぼしたりしながらも、弱虫の恋人とともに成長し、互いに不器用ながらも愛しあうために樂園を手に入れているのである。

対比という視点からは、樂園の形象が國家のレベルから家族のレベルへと変えられている点も見逃せない。先に書いた「別れの後も」の後には、「決して終わらない世界の約束」という詞が歌われながら、映像上では天空の城が遠のいていく。ラピュタは音もなく上昇して姿を消したが、ハウルの城は「約束」の詞を伴って、遠方へと水平方向に移動して姿を消している。まるで国家としての樂園は失われてしまったが家族としての樂園は普遍的に獲得され得ることが謳われているかのようだ。そして、「約束」の言葉が終わるとともに映像は真っ暗となり、出演者およびスタッフ紹介の映像が流れる。物語は終わったのである。

以上のようにして物語は終わった。だが、作品と観客のコミュニケーションは終わっていない。物語の終わりと共に次の詞で歌が流れているのである。

いまは一人でも 明日は限りない  
あなたが教えてくれた  
夜にひそむ やさしさ  
思い出のうちに あなたはいない  
せせらぎの歌に この空の色に 花の香りに  
いつまでも生きて

ここに宮崎監督が物語を通して示した樂園への思いが改めて謳われていると「読む」のは、論拠や論証が示されない印象批評になるであろうか。「いま」と「明日」、「昼」と「夜」、「あなた」と「わたし」の対立項は認識のために相互に不可欠な要素であるが、これらすべてに「やさしさ」がひそみ、「歌」と「色」と「香り」の中にいつまでも生きることが許さ

れる場、これがこの作品を通して描かれている楽園の姿であるように思われる。歌も色も香りも、一定の秩序を保ちつつ、多様な姿をもつ記号として人に作用する限りにおいて楽園の構成要素となる。ひとつの音が永久に鳴り響く場、ひとつの色が永遠に広がる場、ひとつの香りだけが無限に広がる場は楽園ではないのである。

上の詞の歌が終わると、曲が変わり、今度は、詞を伴わない落ち着いたメロディが流される。これは、映画の最初に「ハウルの動く城」のタイトルが映し出されるとともに流れ、物語のBGMとして繰り返し流された曲である。これにより物語は振り出しに戻り、映画の内容はファンタジーであったことが改めて示唆されている。

以上に書いたように、物語の中で示された意味とエンディングで流れる映像の意味、そして歌の詞の意味が総合的に観客とコミュニケーションをとっているのが『ハウル』である。このような作品は、かつてソヴィエトのアニメーターが目指したところの、「文学と絵画と音楽を総合した芸術」<sup>(35)</sup>の実現ではなかろうか。宮崎監督がソヴィエトのアニメーターから影響を受けたことはすでによく知られている<sup>(36)</sup>。そうであるのならば、『ハウル』を、以上のように、言語（物語と詞）と映像（動画）と音楽が見事な統一体を構成して観客と対話する作品として「読む」ことも許されるだろう<sup>(37)</sup>。

## 9. まとめ

『ハウルの動く城』は、原作では児童文学であったが、アニメ化されるに際して、現代社会に切迫する時代的・社会的諸問題を表現する、大人向けの作品に再構成されている。それらの問題とはすなわち、戦争の意味、大人が子供に無自覚にかける呪い（期待、あざけり、あざむき、無視など）、子供時代に自分で無意識にかけた呪いを引きずり続ける若者の苦悩、戦争と自分の係わり方などである。

本作品では、なぜ戦ってはダメなのか、と謂う反戦に対する問い合わせが行われている。この問い合わせに対する答えは、本来、観客各個人が出すべきものであろう。他方、本作品では、戦争では自由を放棄する人だけでなく守るべき人のいる人も戦場へ行く、と謂う戦争観が示唆されている。ただし、戦争それ自体には意味がなく、一旦、自由を放棄して人殺しを重ねる人は、怪物と化し、人間には戻れない、と謂う警告も示唆している点を看過するべきではない。人間の本質は「泣く」 = 《悔やむ》ことを知っているところにある、と謂うのである。

以上の戦争観・人間観を提示するために、本作品では、物語の背景としての戦争、ヒーローとヒロインの内面の変化に伴う外見の変化、人間の怪物（魔王）への変化という、原作にはないモチーフが導入されている。これらのモチーフは、物語の中で相互に結びついて多様な形で表現されている。多様な形であるにも係わらず、戦争の無意味さと有意味さ、その恐ろしさを描き出すと謂う点では一致している。

他方で、本作品は、楽園の形象も提示している。本作品で描かれる楽園の形象は、国家レベルのそれではなく、家族のレベルのそれである。その構成要素は子供と大人と老人、男と女、そして歌（聴覚記号）と色（視覚記号）と香り（嗅覚記号）の秩序ある多様性である。そして、それは普遍的に獲得することができるものとして描かれている。

文明の歴史は、楽園への憧憬の歴史でもある。近代化の流れの中では、国家レベルの楽園建設が夢想されたが、それは、20世紀に国家間戦争を超えて、世界戦争に帰結した。21世紀の楽園建設は、家族レベルから始めるべきだと謂うメッセージが、本作品から読み取れるのである。

以上の通り、多様な形象とメッセージを伴いつつ、本作品は、現代社会に切迫する大切な問題について、言語（物語と詞）と映像（動画）と音楽の総合体として、観客と交流している。これが可能であるのは、本作品がアニメーションだからである。このように、宮崎駿監督の『ハウルの動く城』は、よく開かれた、優れたアニメーション作品なのである。

---

(注)

- (1) いわゆる「宮崎アニメ」が意味するところについては米村みゆき編『ジブリの森へ』（森話社、2003年）12-14頁、叶精二『宮崎駿全書』（フィルムアート社、2006年）4-6頁を参照。
- (2) 切通理作『宮崎駿の〈世界〉』（筑摩書房、2001年）301頁。
- (3) 清水正『宮崎駿を読む 母性とカオスのファンタジー』（鳥影社、2001年）、米村みゆき編『ジブリの森へ』（前掲）、竹内オサム・小山昌宏編著『アニメへの変容 原作とアニメの微妙な関係』（現代書館、2006年）ほか。
- (4) 米村みゆき氏（甲南女子大学専任講師）の講演「スタジオジブリのアニメーションに隠されたメッセージ」、2006年度春学期東海大学湘南公開セミナー（6月14日）、第280回。
- (5) 上島晴彦『宮崎駿のアニメ世界が動いた』（清流出版、2004年）162頁。
- (6) 邦訳は『魔法使いハウルと火の悪魔』（西村醇子訳、徳間書店、1997年）。
- (7) いわゆるアニメとアニメーションの違いについては、叶精二『宮崎駿全書』（前掲）4-5頁を参照。
- (8) 話し手も自分、聞き手も自分という、心の中の対話、〈私-私〉型のコミュニケーション。〈私-彼〉型のコミュニケーションから区別される。
- (9) U・エーコ『開かれた作品』（篠原資明・和田忠彦訳、青土社、1990年）。
- (10) 加藤典洋「テクストから遠く離れて1」（『群像』、2002年）193頁。
- (11) Y u・ロトマン「テキストのタイプロジーの問題に寄せて」『文学と文化記号論』（磯谷孝訳、岩波書店、1979年）93頁。
- (12) 物語の筋（story, ф а б л а）と構成（plot, сюжет）の区別は1910年代から20年代のロシア・フォルマリズム運動で提唱された。筋は諸事件の物語以前の連続体であり、構成は物語の連続体において筋が文学（すなわち言語形態）へと変化したものである（Winried Noth. Handbook of Semiotics, Indiana University Press 1995）。
- (13) 映画1時間33分台。
- (14) 邦訳『魔法使いハウルと火の悪魔』（前掲）174頁。
- (15) 映画1時間53分台。
- (16) 映画1時間23分台。

- (17) トオマス・マン『トニオ・クレエゲル』(実吉捷郎訳、岩波書店、2003年) 69頁。
- (18) 上島晴彦『宮崎駿のアニメ世界が動いた』(前掲) 173頁。
- (19) 映画5分台。
- (20) 上島『宮崎駿のアニメ世界が動いた』(前掲) 173–174頁。
- (21) 映画9分台。
- (22) 映画1分台。
- (23) 邦訳『魔法使いハウルと火の悪魔』(前掲) 299頁。
- (24) 叶精二『宮崎駿全書』(前掲) 280頁。
- (25) 同じような光景が『紅の豚』にある。寝ていた少女フィオがふと目覚めて見たヒーローの横顔は、渋い中年男性の顔面であった。しかし、フィオが思わず声をかけると、振り返ったのはやはり豚の面をしたポルコであった。
- (26) 映画1時間46分台。
- (27) 映画1時間43分台。
- (28) 映画46分台。
- (29) 邦訳『魔法使いハウルと火の悪魔』(前掲) 49、167頁。
- (30) 映画41–42分台。
- (31) 映画1時間2分台。
- (32) 原作では、ハウルに心臓を戻すとカルシファーが死ぬはずであったが、ソフィーは無意識に命のない物に命を与える魔法を身に付けており、その魔法がカルシファーに命を与えたから、呪いが解けたこととなっている。だが、ソフィーが無意識に言葉の魔法を身につけているというモチーフを宮崎監督は前景化していない。
- (33) 養老孟司「見えない時代を生き抜く——宮崎アニメ私論」『虫眼とアニ眼』(徳間書店、2002年) 174頁。
- (34) 叶精二『宮崎駿全書』(前掲) 284頁。
- (35) 井上徹『ロシア・アニメ アヴァンギャルドからノルンシュteinまで』(ユーラシア・ブックレットNo.74、2005年) 18頁。
- (36) 1957年にソヴィエトで公開されたアニメ『雪の女王』(原作アンデルセン、監督レフ・アタマーノフ)は、2007年のクリスマスに向けてその新訳版が公開されたが、そのチラシで宮崎監督は、これは「ぼくにとっては、運命の映画」であると書いている。
- (37) ここでは、文学と絵画と音楽ではなく、言葉(物語と詞)と映像(動画)と音(曲と歌)とした。これらは視覚映像と聴覚映像に二分することもできるが、この分類を用いる場合、言語芸術(物語と詩)は両方に属すことになる。