

2015 年度（平成 27 年度）修士論文

宮崎駿監督のアニメーションにおける隠された男の物語

総ページ数：89 ページ

総文字数：101,239 字

提出年月日：2016 年（平成 28 年）1 月 12 日

指導教員：赤塚若樹教授

提出先：首都大学東京大学院 人文科学研究科
文化基礎論専攻 表象文化論教室

学修番号：13868103

氏名：辻一穂

目次

序章.....	2
第1章 宮崎のアニメーションにおける少女・女性キャラクター.....	5
第1節 「けなげに戦う」少女・女性キャラクター.....	5
第2節 性の欠落と女性の連続体.....	9
第3節 男性視点の少女・女性キャラクター.....	13
第2章 宮崎のアニメーションにおける少年・男性キャラクターと映像分析.....	16
第1節 救出され、後景化する少年・男性キャラクター.....	16
第2節 見た目のショットの分析から見る少年・男性キャラクターの後景化.....	19
第3節 飛行の映像と少年の男性性.....	28
第3章 宮崎のアニメーションにおけるトリックスター.....	34
第1節 宮崎のアニメーションと神話.....	34
第2節 宮崎のアニメーションとトリックスター神話.....	38
第3節 垂直方向の移動に示される両義的性格とその源泉.....	46
第4節 『天空の城ラピュタ』と『ショート・サーキット』.....	54
第5節 秩序を形成するトリックスターのキャラクター.....	57
第4章 宮崎のアニメーションにおける男の物語.....	61
第1節 少年・男性キャラクターと少女・女性キャラクターの関係.....	61
第2節 宮崎のアニメーションにおける結婚の物語.....	67
第3節 少年・男性の物語.....	69
第4節 少女・女性の物語に隠されていた少年・男性の物語.....	74
終章.....	79
参考文献一覧表.....	84

序章

宮崎駿監督のアニメーションにおける少年や男性キャラクターの分析・考察を進めることで、宮崎のアニメーションに隠されている男性中心の構造を解き明かすことを目的に、本論の研究を進めていきたい。

宮崎のアニメーションは一般に少女・女性のキャラクターに焦点が当てられて、観客に受容され、批評の対象とされてきた。しかし、そうした現状は宮崎がアニメーションの中に覆い隠した男性の物語について見過ごす結果となっている。中には、宮崎の男性視点を批判する向きもあるが、そうした批評も「少女」に対する言及に終始することとなっている。宮崎のアニメーションにはキャラクターのみならず、その物語や映像に男性の物語が存在しているのである。本論はそうした男性中心の構造を明らかにし、宮崎のアニメーションに新たな視座を設けることを志すものである。

宮崎のアニメーションで最も評価の高い作品は、『千と千尋の神隠し』だろう。同作品は2001年の7月から翌年の5月まで劇場で上映され、興行収入304億円という数字を叩き出し、日本で公開された映画の歴代の興行収入のトップの記録を打ち立てている。また、2003年の1月にテレビで初めて放送されると、劇映画放映の平均視聴率の新記録も樹立した。そして、ベルリン国際映画祭の金熊賞、アカデミー賞長編アニメーション部門賞に輝いた¹。それまでの宮崎のアニメーションも高く評価され、それなりの興行成績も上げているが、『もののけ姫』に続き、『千と千尋の神隠し』の成功で監督としての名声を確固たるものにしたと言える。さらに、宮崎は長年の功績が称えられ、2014年にアカデミー名誉賞を受賞している。

宮崎の経歴に軽く触れると²、1941年に4人兄弟の次男として生まれる。父親は伯父が経営する「宮崎飛行機」という会社の役員だった。アニメーションに興味を持ったきっかけは高校3年生の時に観た『白蛇伝』（藪下泰司演出、1958年）である。学習院大学を卒業して、1963年に東映動画に入社してアニメーターの道を歩み始める。その後、東映動画を退社し、Aプロダクションに移ると、テレビシリーズ『ルパン三世』（第1シリーズ）（1971年10月～1972年3月）の途中から高畑勲と共に演出を担当する。テレビシリーズの全編に渡って演出を担当したのが、『未来少年コナン』（1978年4月～10月）である。そして、『ルパン三世 カリオストロの城』（1979年）で初めて長編映画の監督を務める。1982年には『風の谷のナウシカ』のマンガの連載を開始し、同作を原作とした『風の谷のナウシカ』（1984年）が公開される。マンガの『風の谷のナウシカ』は中断を挟み1994年に完成する。1985年にはスタジオジブリが設立され、以降ここで監督を務めている。『天空の城ラ

¹ 以上の『千と千尋の神隠し』に関する情報は叶精二の著書を参照した。叶精二『宮崎駿全書』、フィルムアート社、2006年、221 - 257頁。

² 主に『折り返し点 1997～2008』の年譜を参照した。宮崎駿『折り返し点 1997～2008』、岩波書店、2008年、505 - 515頁。

ピュタ』(1986年)、『となりのトトロ』(1988年)、『魔女の宅急便』(1989年)、『紅の豚』(1992年)、『もののけ姫』(1997年)、『千と千尋の神隠し』(2001年)、『ハウルの動く城』(2004年)、『崖の上のポニョ』(2008年)、『風立ちぬ』(2013年)を経て、同2013年9月に長編映画の監督を引退することを宣言した。なお、2001年からは三鷹の森ジブリ美術館の館主を務め、同館で上映される短編映画を制作している。

上記のアニメーションの中で、本論においては主に宮崎が監督を務めた長編映画を取り上げることになる。なぜなら、宮崎自身が監督した長編映画に最も宮崎の意図が反映されていると考えるからである。ここで、商業アニメーションは集団の制作によるものであるから、宮崎個人の意図を正確に捉えることができるのか、という疑問が湧いて当然だろう。

確かに、宮崎の映画においても宮崎以外のアニメーターの考えが反映されたことが証言されている³。しかし、アニメーションについて最終決定権が宮崎のもとにあったこともまた確かである⁴。宮崎はたとえ自分のアイディアでも、気が変わったら、新しい自身の考えしか受け付けなかった⁵。次のエピソードがそのような宮崎の監督姿を象徴しているだろう。「そんな宮さんが、自身、監督になって全体を仕切ることになったとき、こう洩らした。「おれがほしい！」⁶宮崎の映画のプロデューサーを務めてきた鈴木敏夫は、そうした宮崎の監督としての姿を見て、アニメーション映画の監督像を次のように表現している。「ひとりの人間が考えたものをみんなで寄ってたかって作る。これが、日本が生み出した長編漫画映画の最大の特徴だという気がする」⁷。そして、宮崎のアニメーションが「宮崎の」アニメーションとして批評の対象となることは以下の文章にも表れている。

アニメの場合は、多額のお金が動く集団制作作品でしたから、そのような個人の感覚は反映されにくいのですが、例外的に強い統率力を持つ監督の作品の場合は、その監督個人の主観が明瞭に表現されることがあります。日本のアニメ界には、それに該当する人物が存在します。「千と千尋の神隠し」などで知られるスタジオジブリの宮崎駿監督です。⁸

ここに宮崎のアニメーションについて、その個人の思想を反映した作品として批評の対象

³ 例えば、舘野仁美、平林享子『エンピツ戦記 誰も知らなかったスタジオジブリ』、中央公論新社、2015年、88 - 91頁、131 - 134頁を参照。また、『もののけ姫』のタイトルについて、プロデューサーの鈴木敏夫が宮崎の承諾を得ずに独断して決定したことは有名なエピソードである。

⁴ 同上、40 - 44頁、51 - 55頁、58 - 62頁を参照。

⁵ 同上、139 - 144頁を参照。

⁶ 鈴木敏夫『ジブリの哲学——変わるものと変わらないもの——』、岩波書店、2011年、50頁。

⁷ 同上、47頁。

⁸ ササキバラ・ゴウ「宮崎駿はなぜ男性をはつらつと描けないか」、『本』、第29巻第6号、講談社、2004年6月、29頁。

となることが確認できたと言える。

さて、本論においては第1章から第4章の構成で宮崎のアニメーションを考察していく。第1章では、宮崎のアニメーションにおける少女・女性キャラクターに関する先行研究を整理する。第2章では、少年・男性キャラクターについて既に言及されていることを確認し、映像分析からその傍証を得ることとする。第3章では、宮崎のアニメーションに登場する男女両性のキャラクターが共にトリックスター神話の性質を帯びていることを指摘する。両義的性格を持つことで、両性のキャラクターが同等に物語の主役になっていることが確認できるだろう。そして、第4章では、イヴ・K・セジウィックが提示した性愛の三角形を用いて、宮崎のアニメーションの中心に少年と男性の物語が隠れていることを明らかにしていく。本論を通じて、新たな宮崎のアニメーション像が浮かび上がってくるだろう。

第1章 宮崎のアニメーションにおける少女・女性キャラクター

第1節 「けなげに戦う」少女・女性キャラクター

宮崎のアニメーションにおいて、常にそのアニメーションに登場する少女・女性のキャラクターが注目を集めている。例えば、原作も宮崎の同名マンガであり初めての自身オリジナルの長編映画となった『風の谷のナウシカ』について、朝日新聞の天声人語には「ナウシカという個性ゆたかな少女の創出なしには、この映画の成功はなかったと思う」¹と書かれている。この記事を書いた記者は『風の谷のナウシカ』を立ち見で観たという。宮崎のアニメーションに描かれた少女の魅力を感じたのは、この記者1人ではないはずである。また、『風の谷のナウシカ』については以下のような批評も新聞に載った。

自然を友として幻想空間を駆けるこの少女には、単に風俗という以上に、いま女性原理の優位こそが世界を救うために必要なのだという作者の直感が無理なく反映しており、それがいわば男性原理によって起こされる生態系の破壊とどう対応するか、という現代的なテーマに結びついている。²

こうした記事を引用しながら、切通理作は男性ではなく女性のキャラクターが活躍する点で、宮崎のアニメーションが公開当時の観客の心を捉えたことを指摘している³。もちろん、少女の魅力が他の宮崎のアニメーションでも中心にあることは多く語られている。例えば、ササキバラ・ゴウは宮崎のアニメーションが少女の視点から描かれており、それが映画の魅力に繋がっていることを記述している。

アカデミー賞を取った「千と千尋の神隠し」は、一〇歳の少女を主人公にした話でした。その前作は「もののけ姫」というタイトルに象徴されるような内容でしたし、思い出すだけでも「風の谷のナウシカ」「となりのトトロ」「魔女の宅急便」など、少女の視点から描かれた作品が並びます。これらでは、少女の心の動きが綿密に描写され、その気持ちを描くことが作品の魅力に直結していました。また男性が主人公の作品でも、彼の目的は例外なくヒロインを助けることに決まっており、ヒロインの心情が綿密に描かれながらドラマが進んでいきます。「未来少年コナン」「ルパン三世～カリオストロの城」「天空の城ラピュタ」などがそれにあたります。(中略) 宮崎監督は、女性（とくに少女）に感情移入し、その女性の内面を描くというやり方で、ほとんどの作品を作ってきたといえます。⁴

1 「天声人語」、『朝日新聞』、1985年1月8日、朝刊(1)。

2 「他作品と一線を画す新しさ アニメ風の谷のナウシカ」、『朝日新聞』、1984年4月7日、夕刊(5)。

3 切通理作『宮崎駿の〈世界〉』、筑摩書房、2008年、27頁。

4 ササキバラ・ゴウ「宮崎駿はなぜ男性をはつらつと描けないか」、『本』、第29巻第6号、

ラナやクラリスから始まり、ナウシカ、シータ、サツキとメイ、キキ、フィオ、サン、千尋、ソフィー、ポニョ、菜穂子と宮崎のアニメーションには少女・女性キャラクターの系譜がある。宮崎のアニメーションは常に彼女たちが中心に描かれ、それが魅力になっていることは広く認識されていることなのである。宮崎は自身のアニメーションで常に少女がテーマになっている理由を問われて、以下のように答えている。

それは理屈じゃ決めませんよ。男がやっているのと、女の子がやっているのではどちらが良いかというと、やはり、女の子の方が颯爽としているな、と。大股で少年が歩いていても、今時、何も思わないけれども、女の子が颯爽と歩いていると、「あっ、かっこいいな」と。⁵

宮崎が「颯爽と、かっこいい」と感じて描いてきた少女・女性キャラクターについて、高畑勲は「女性は美しく聡明で行動的のけなげ」⁶と端的に言い表している。このような言葉を持って語られる宮崎のアニメーションの少女や女性のキャラクターは、もちろん作品ごとにその性格に多少の差異がある。その点について中川浩一は以下のように説明している。

こうした「清楚でいじらしく、主人公による救出を待つ受動的な立場にありながら、自ら積極的に行動する気丈さと勇気も持ち合せている」キャラクターはクラリスとシータだけである。それ以外の少女キャラクターはそれぞれの物語と世界のなかでそれぞれの対峙すべき相手と真っ正面から、そして自ら望んで戦っている。⁷

中川は初期の作品に比べて、その後の作品の少女は「戦う」性格が強くと指摘している。だが、それは高畑の言う「行動的」な側面が作品ごとに異なっているという理解で良いだろう。それは宮崎が絵コンテと演出を担当した『名探偵ホームズ』の第4話「ミセス・ハドソン人質事件」と第10話「ドーバー海峡の大空中戦！」におけるハドソン夫人の描写にも表れている。第4話でモリアーティ教授に誘拐されたハドソン夫人は、教授の隠れ家で平然と掃除を始めるが、あくまでホームズたちの救出を待っている。それに比べて第10話でのハドソン夫人は、過去に飛行機乗りだった血を思い出し、ピストルをぶっ放

講談社、2004年6月、29 - 30頁。

⁵ 宮崎駿『出発点 [1979～1996]』、徳間書店、1996年、554頁。

⁶ 高畑勲「エロスの火花」、宮崎駿『出発点 [1979～1996]』、徳間書店、1996年、576頁。

⁷ 中川浩一「宮崎駿監督作品にみる戦う少女の系譜——キャラクター造形術についての一考察——」、『倉敷芸術科学大学紀要』、第17号、加計学園倉敷芸術科学大学、2012年、63頁。

して教授の飛行機を撃ち落としている。前者のハドソン夫人はクラリスの気丈でけなげな姿を思い出すし、後者のハドソン夫人には侵略した兵士を殺した戦闘的なナウシカの姿が重なる。宮崎のアニメーションに登場する少女・女性キャラクターは常にそうした「けなげ」な側面と「戦う」側面を併せ持っているのである⁸。

こうした少女・女性キャラクターについて、スーザン・J・ネイピアは「宮崎駿は、アニメの世界における「少女 (shōjo)」の創造に重大な役割を担ってきた。しかしながら、最初に強調しておかなければいけないのは、宮崎の描く「少女」は他に類を見ないタイプであることだ。すなわち、とても自己主張が強く自立心に富んでいる」⁹と、「自立」という表現を使用している。この自立という表現は、宮崎のアニメーションにおける女性が労働と結びついていることから考えられたことだろう。宮崎の少女・女性キャラクターと労働の関係性について、大塚英志は「働くことによる成長」というジブリの女性キャラクターの基調となる属性」¹⁰と説明している。『魔女の宅急便』や『千と千尋の神隠し』がまさにそうした物語である。

以上のような宮崎のアニメーションにおける少女・女性キャラクターにはその原点とも言えるキャラクターが存在する。それが、レフ・アタマーノフ監督の『雪の女王』（1957年）に登場する少女ゲルダである。宮崎は『雪の女王』との出会いについて、練馬の公民館で東映の組合か練馬区の労働組合協議会かの組織が上映した吹き替えのものを観たとしながら、そこで描かれている想いをつらぬくアニメーションこそが自分のやりたいものであり、アニメーターになってよかったと思えた作品であると語っている¹¹。さらに宮崎は『雪の女王』のヒロインであるゲルダについて以下のように続けている。

後の事は一切構わずに、靴も脱ぎ捨てて裸足でね、荒野に出て行って、とにかく北の果てまで自分のカイという人を連れ戻す為に、心を凍らせてしまった少年を助けだす為に行くわけです。そのけなげさに出会った女たちが、女だけじゃな

⁸ 宮崎の「けなげ」に「戦う」少女のキャラクター群について、ササキバラと斎藤環が日本のマンガやアニメなどの歴史的な文脈に沿って読み直している。ササキバラは日本のマンガやアニメの中で「萌え」という言葉で表現される「美少女」のキャラクターの流れから『ルパン三世 カリオストロの城』について論じている。ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史——「萌え」とキャラクター』、講談社、2004年、39 - 53頁を参照。斎藤は1960年代からの日本のマンガ・アニメ・特撮に見られる「戦う」ヒロイン（戦闘美少女）の系譜を辿りながら、宮崎の『白蛇伝』の映画体験から『もののけ姫』のサンまでをその流れから読み直している。斎藤環『戦闘美少女の精神分析』、筑摩書房、2006年、162 - 241頁を参照。

⁹ ネイピア、スーザン・J『現代日本のアニメ——『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで』、神山京子訳、中央公論新社、2002年、224頁。

¹⁰ 大塚英志『『魔女の宅急便』解題』、スタジオジブリ、文春文庫編『ジブリの教科書 5 魔女の宅急便』、文藝春秋、2013年、288頁。

¹¹ 「宮崎駿インタビュー “想いをつらぬく”」、DVD『雪の女王《新訳版》』（ウォルトディズニースタジオ ホームエンターテイメント、2008年）所収。

いけど、みんな助けていくってね、それが琴線に触れたんです。¹²

『雪の女王』のゲルダは少年のために、けなげに戦う少女である。このキャラクターこそ、宮崎のアニメーションにおける少女・女性キャラクターの原点であることは疑いようがないだろう。

宮崎は『雪の女王』へのオマージュを『千と千尋の神隠し』で捧げていると思われる¹³。それはハクの川に千尋の靴が流される場面である。『雪の女王』でゲルダが川に靴を流す場面について宮崎は以下のように言及している。

なんか川が靴を受け取って、それで、もやい綱がほどけてね、船が川のなか流れてくなんてのは、やっぱりそういう発想でアニメーションがつけられているってのは、アニメーションのもとアニメイズムから来てるだなんて言ったって、そういうものはね、川が靴を飲み込んでかわりに船で運んでいくっていう、そういうふうな物語の運び方は、神話的な運び方はね、神話的だと思うんですけど、そういうことをアンデルセンのあの童話の中に取り入れてね、やってっただけなのは凄いなと思った……。¹⁴

『雪の女王』においても、『千と千尋の神隠し』においても、少女が川に流した靴は赤い色の靴である。両作品において、川に流される赤い靴が少女が少年に会いに行く物語の始まりの象徴として描かれている。宮崎の『雪の女王』への強い憧憬がここに表現されていると言えるだろう。

さらに、宮崎は『雪の女王』に登場するもう 1 人の少女のキャラクターについて次のように述べている。「あの映画はあの山賊の娘の心が、こう、本当は私は寂しくて友達が欲しい、そんなに想いを込めて想える人が欲しい人間なんだって事を認めた瞬間のあの山賊の娘の描写の中に全てあるんですよ。それが頂点ですよ。凍りついた心はとけるんだっていうね」¹⁵。この山賊の娘が、宮崎のアニメーションにおける少女と対をなす女性のキャラクターへと繋がっているのである。

この少女と一対の女性キャラクターの関係について、藤田秀樹は『風の谷のナウシカ』におけるナウシカとクシャナを題材に以下のように言及している。

宮崎駿監督の『風の谷のナウシカ』の主題的構図はこのようなものであろう。人

¹² 同上。

¹³ 『雪の女王』が『千と千尋の神隠し』のハクのキャラクター造形に影響を与えていることを日置俊次が指摘している。日置俊次「宮崎駿論——垂直空間と母の欠損——」、『青山スタンダード論集』、第 3 号、青山学院大学、2008 年、247 頁。

¹⁴ 前掲 DVD。

¹⁵ 同上。

間と自然との関係性の二つの位相、つまり対立と和解の相克が物語の駆動力となる。13年後に『もののけ姫』で変奏されることになる図式である。そして『風の谷のナウシカ』においては、この二つの位相が二人の女性、具体的には少女と成人女性によって体現される。¹⁶

宮崎のアニメーションには、自然や魔術的¹⁷な側面を担う女性（主に少女）のキャラクターと文明や科学の側面を担う女性のキャラクターが対立軸を形成して登場する。ラナとモンスリー、ナウシカとクシャナ、サンとエボシ御前の関係がそうである。しかし、登場で対立していようとも、その心はやがて融解されることになる。『雪の女王』で山賊の娘に着目した宮崎は「モンスリーは初めから変わりたかった女で、無理してたんだ、きっかけさえ与えれば、あの女は最初から解放されたい気持ちを持ってた女だから、だから変わり得るんだと思う」¹⁸と発言している。また、クシャナについてはナウシカが人間の世界にとどまった存在であることも述べており¹⁹、両者が真に対立していないことが窺える。宮崎にとって女性はやはり、けなげに戦うもので、悪役にはなり得ないのである。

第2節 性の欠落と女性の連続体

一般に宮崎のアニメーションは、物語の中で少女や女性のキャラクターの性が欠落していることが言われている。『風の谷のナウシカ』を例にその指摘を見てみると、村瀬ひろみがナウシカについて、藤田がクシャナについて言及している。

宮崎作品のヒロイン、ナウシカについて少し考えてみたい。彼女は、大きな胸が月経の始まった年齢であることを思わせるヒロインである。しかし、鳥のように軽々と飛翔し、食欲があまりないナウシカには性が感じられない。あれだけ大きな胸をもちながら、彼女は「女」を照射することはなく、いつのまにか「母」を照射する。²⁰

クシャナの身体はもうひとつの、やはり虫によって負わされたのであろう欠損を抱えている。（中略）左腕と同様に、彼女の下半身も鎧に覆われている。言わばこ

¹⁶ 藤田秀樹「飛翔する少女メシアと「火」を偏愛する皇女——宮崎駿『風の谷のナウシカ』論」、『富山大学人文学部紀要』、第46号、富山大学人文学部、2007年、143頁。

¹⁷ 藤田は少女の持つ魔女の性格を次のように説明する。「人間の日常的な世界とそれとはかけ離れた異界とを往還し、また異質なものと交感／交歓すること。（中略）宮崎駿の作品群においてはしばしば少女に付与される属性である」。同上、146頁。

¹⁸ 宮崎（1996）、前掲書、447頁。

¹⁹ 宮崎駿「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年、83頁。

²⁰ 村瀬ひろみ「曇りなき澄んだ眼で見つめる「性の闇」 宮崎アニメの女性像」、澤野雅樹ほか『宮崎駿の着地点をさぐる』、青弓社、1997年、56頁。

れは性の欠損であろう。性から遠ざけられているという点ではナウシカも同じだが、彼女が「未だ無縁」の状態であり、それゆえに「無垢」というしるしを帯びるのに対して、クシャナの場合は、「剥奪された」がゆえの「喪失」ということになるのか。²¹

ナウシカにしても、クシャナにしても、宮崎のアニメーションに登場する少女・女性キャラクターは性から遠ざけられている。そして、女性としての性が欠落したまま、少女・女性キャラクターは母性に繋がられているのである²²。村瀬が指摘しているナウシカの胸に関する宮崎の発言からも、そのことが理解できる。

ナウシカの胸は大きいでしょ（中略）あれは自分の子どもに乳を飲ませるだけじゃなくてね、好きな男を抱くためだけじゃなくてね。あそこにいる城オジやお婆さんたちが死んでいく時にね、抱きとめてあげるためのね、そういう胸なんじゃないかと思ってるんです。²³

ここには共同体の首長であるナウシカが、個人レベルでなく、共同体の母親的存在であることが示唆されている。

宮崎のアニメーションにおける少女・女性キャラクターは母性の役割を担っているわけであるが、物語の中で彼女たちの実際の母親の存在は欠落している。その点について、日置俊次が「宮崎駿の描く少女たちの多くは、母の不在ないし欠落という試練に出会い、新たに自分の居場所を見出すための冒険にでかける」²⁴と言及している。この母が不在である理由について、石原郁子が「つまり、少女たちは、家族というものの原型とも言える古代的な母系型を踏襲した〈母を継ぐ〉存在なのであり、彼女たちに〈母を継がせる〉ために、これらの物語においては母が不在なのだと考えることも出来る」²⁵と解釈している。

石原は少女が母を継ぐ存在であることを、宮崎のアニメーションに登場する老女のキャラクターから説明している²⁶。

²¹ 藤田、前掲書、150 頁。

²² マンガ版の『風の谷のナウシカ』の物語からであるが、横田正夫がクシャナにも母性的役割があることを指摘している。横田正夫「中年期と創造性：宮崎駿の「美女と野獣」、『研究紀要』、第 53 号、日本大学文理学部人文科学研究所、1997 年、175 頁。

²³ 宮崎（2001a）、前掲書、83 頁。

²⁴ 日置、前掲書、258 頁。

²⁵ 石原郁子「ここからあそこへのあいだの少女」、『ユリイカ』（総特集 宮崎駿の世界）、第 29 巻第 11 号、青土社、1997 年 8 月、195 頁。

²⁶ 宮崎のアニメーションにおける老女のキャラクターが果たす指導者的な役割について、曾秋桂が分類してまとめている。曾秋桂「「老女」という「古い」の社会文化的形象——張文環の文学作品と宮崎駿のアニメーション作品との比較から——」、『比較文化研究』、第 86 号、日本比較文化学会、2009 年、9 - 13 頁を参照。

古代の母系型への憧憬を示すもう一つの重要な存在として、宮崎作品では〈老女〉がある。(中略) それら〈老女〉たちによって、表舞台から姿を消している〈母〉たちが、実は常に映画世界の根底にありつづけて〈老女〉と〈少女〉との中間に位置する存在であることが、明らかになる。〈少女〉たちは親を持たないとしても根なし草ではなく、逆に、祖母たちから母たちへ、母たちから娘たちへと代々受け継がれてきた智恵と力と志とを血の中に持つ、女性たちの長い歴史の中にいるのだ。²⁷

さらに石原の論が興味深いのは、『魔女の宅急便』で高山みなみが一人二役で主人公の 13 歳の魔女の少女キキと 18 歳の画学生の少女ウルスラの声を演じている点に着目していく箇所にある。この一人二役について、『魔女の宅急便』の映画のパンフレットでは、その演出意図が以下のように語られている。

声優の最終決定は宮崎監督。この映画にはトンボとパン屋の亭主以外ほとんど女性キャラしか出てきません。10 人以上のオーディションでキキに決定した高山みなみさんの一人二役という発案は、それぞれのキャラクターが各年代を代表する女性として存在するが、それも根本的には 1 人の人物が成長したものという発想から生まれたものです。キキ (13 歳) が成長していくと、やがてウルスラ (18 歳) に、次にオソノさん (26 歳)、そして、コキリ (37 歳)、老婦人 (70 歳) というわけです。²⁸

石原はこの演出意図から、宮崎映画に見ることができる少女・女性のキャラクター同士が形成する連続体を指摘する。

つまり、ウルスラは少し成長したキキであり、しばらく前に、〈それまで無意識に出来ていたことが出来なくなる時期〉を通ったばかりだ。だから彼女は、一方では、個体を越えて一つに繋がり合う総体としての女たちのはるかな歴史の中で、キキと重なるのだが、また一方では、個体としての意識のめざめの先輩として、キキを元気よく導く。キキはいつも、ここからあそこへのあいだを懸命に進んでいる少女だ。そして〈ここ〉の女性と〈あそこ〉の女性、そしてそのあいだの無数の女性たち、つまり極言すれば宮崎アニメのあらゆるヒロインたちは、究極的にはすべて同じ〈女性〉の連続体であり、はるか彼方からの智恵や力を、その先

²⁷ 石原、前掲書、196 頁。

²⁸ 映画『魔女の宅急便』パンフレット、1989 年 7 月 (映画公開時)、書誌情報なし、ページ表記なし (23 頁に相当)。

頭から最後尾へと絶えず送り続けている。²⁹

この指摘は、少女・女性キャラクターの単純な類型的な分類を越えて、宮崎映画における女性間の連なりを語っていると言えよう。

女性間に結ばれる同性同士の連続体については、アドリエヌ・リッチが次のように論じている。

レズビアン連続体という用語には、女への自己同定の経験の大きなひろがり——一人一人の女の生活をつうじ、歴史全体をつらぬくひろがりをつくみこむ意味がこめてあって、たんに女性が他の女性との生殖器的性経験をもち、もしくは意識的にそういう欲望をいだくという事実だけをさしているのではない。それをひろげて、女同士のもっと多くのかたちの一次的な強い結びつきを包みこんで、ゆたかな内面生活の共有、男の専制に対抗する絆、実践的で政治的な支持の与えあいを包摂してみよう。³⁰

また、宮崎のアニメーションにおいて自然との結びつきが強調される魔女が女性の連続体を形成していると論じられていることは、ジュール・ミシュレの『魔女』における1節をも思い浮かばせる。

ただひとりで、彼女は受胎し、子どもを生んだ。がだれを生んだのか。うっかりすると思いがいをしてしまうほど彼女に似た、しかしもうひとり別の彼女自身なのである。(中略) 彼女はまたこの子を、「^{グエルドレ}緑の者」とか、「^{ジョリ・ボフ}きれいな森」とか、「^{グエル・ボフ}緑の森」とかいった愛らしい名でも呼ぶ。³¹

石原は『魔女の宅急便』における高山みなみの一人二役³²から宮崎のアニメーションにおける女性の連続体を語っているが、『魔女の宅急便』の作品内ばかりでなく他の宮崎映画の少女・女性役の声優をしてみることは、石原の指摘に対するさらなる援護に繋がるだろう。例えば、宮崎のアニメーションに度々出演している島本須美は『ルパン三世 カリオストロの城』、『風の谷のナウシカ』ではヒロインのクラリス、ナウシカを演じ、『となりのトト

²⁹ 石原、前掲書、198頁。

³⁰ リッチ、アドリエヌ『アドリエヌ・リッチ女性論 血、パン、詩。』、大島かおり訳、晶文社、1989年、87頁。傍点は原文のまま。

³¹ ミシュレ、ジュール『魔女（上）』、篠田浩一郎訳、現代思潮社、1970年、22 - 23頁。ルビは原文のまま。

³² 『もののけ姫』では、石田ゆり子がサンとカヤの一人二役を演じている。また、石原は高畑勲監督の『平成狸合戦ぽんぽこ』（1994年）で狸のおキヨを演じており、物語の中で子狸を産んで母狸になる。他にも宮崎吾朗監督の『コクリコ坂から』（2011年）でコクリコ荘に下宿している研修医の北斗美樹として働く女性を演じている。

ロ』ではサツキとメイの母親である草壁ヤス子を演じている³³。同様に宮崎のアニメーションにおいてヒロインの少女を演じ、その後、母親役を演じた例として、『未来少年コナン』でラナの声を担当した信澤三恵子が『魔女の宅急便』でキキの母親コキリを演じており、『千と千尋の神隠し』で千尋役の柊瑠美が『崖の上のポニョ』で乳呑み児を抱えた婦人役として出演している³⁴。ヒロイン役の声優が母親役の声優で再度起用されているのに対して、男性声優が同じように複数回起用されることはない。神木隆之介は『千と千尋の神隠し』でも『ハウルの動く城』でも坊、マルクルといった男の子役のままであったし、三鷹の森ジブリ美術館内で公開されている『星をかった日』(2006年)でも主人公の少年役であった³⁵。『風の谷のナウシカ』でアスベルを演じた松田洋治も13年後の『もののけ姫』で演じたのはアシタカであり、少年役から父親役になることはなかった。

このように、宮崎のアニメーションにおいて少女・女性キャラクターは、単なる系譜や類型化というよりも、女性の同性間の連続体を形成していると言える。そして、その女性の連続体は、女性の性よりも母性の1点で連なっているものである。

第3節 男性視点の少女・女性キャラクター

宮崎の描く少女や女性キャラクターは性が欠落している。言い換えれば、宮崎の描く少女のキャラクターは純真無垢や清廉潔白といった言葉がふさわしく、常に他人を思いやる母性の持ち主である。宮崎がアニメーションに登場させているそうした少女・女性キャラクターに対して距離感あるいは拒否感を抱く女性観客は少なくない。村瀬は宮崎の描いている健全な少女のキャラクターが現実の女性とかけ離れていることを以下のように表現している。

無口で可憐な、鳥と心を交わす「少女」の存在は、おしゃべりで、男の子のことが気になって、体重を気にしてダイエットに精を出す、生身の私たち女の子には無縁の存在だった。まわりの誰に生理（月経）がきたのかを気に病み、人より遅い訪れを気に病み、人より早ければ早いでうとうとしくもあり、メディアでゆがめられた「性」の情報に悶々としていたあの時代。ラナのようにきっぱりとした可憐で毅然とした女の子は本当は誰もいなかったんじゃないか。³⁶

村瀬が指摘しているように、宮崎の少女・女性キャラクターが女性にとって現実感のないものであることは、スタジオジブリの制作現場の中でも指摘されていることであった。宮

³³ 島本須美は『もののけ姫』で労働者の女性トキの役も演じている。

³⁴ 柊瑠美は他に『コクリコ坂から』でコクリコ荘に下宿している画学生の広小路幸子の役も演じている。

³⁵ 神木龍之介は他のスタジオジブリの作品では米林宏昌監督の『借りぐらしのアリエッティ』(2010年)にも出演している。ここでも少年の翔役であった。

³⁶ 村瀬ひろみ、前掲書、54頁。

崎がその内情を告白している。

何ていうかな。僕はお姫様ばかり出してきましたから（笑）、女性スタッフによく言われたんですよ、男には女のことは分からないとか。（中略）美少女というのは差別用語だといわれたこともあるし（笑）、かなり優秀なスタッフにもいわれましたよ、マザコンだからわからないんだねとか。³⁷

この証言から、宮崎は身内からも少女や女性のキャラクターが男性の視線によって形作られていることを幾度も指摘されていたようである。もちろん、人によっては宮崎の描いた少女のキャラクターが現実とそれほどかけ離れているとは感じない女性もいる。氷室冴子が宮崎との対談で以下のように話している。

宮崎さんのヒロインたちを見たとき「女はああじゃない」とか「きれい過ぎる」とか、いろんな人から批判されたっておっしゃるけれど、私はそう思わなかった。（中略）なぜかという、ああいう子はやっぱりいるんですよ。親のいうことをよく聞いて、親からもウケがいい。それは長女なんです（笑）。私は妹だったから、結局、宮崎さんのヒロインを見たときに「あんな女いないわ」という反発じゃなくて「なによ、いい子ぶって」みたいな、妹が長女に対してする反発なんです。³⁸

ここには村瀬ほどの宮崎の少女のキャラクターへの不信感はないが、やはり氷室自身との距離感が語られている。宮崎のアニメーションにおける少女・女性キャラクターは、どうも現実の女性観客から親近感を得られないようである。

一方で、男性観客からの宮崎の少女・女性キャラクターに対する支持は厚い。宮崎のアニメーションにおいて、物語の中では性が欠落している宮崎の少女・女性キャラクターであるが、そのような無垢な少女のキャラクターが男性の観客に性的に享受されていることを村瀬が指摘している。「物語世界では性を超越していたナウシカだったが、現実世界では、彼女の「性に対する無垢」「清純さ」「大きな胸」「飛翔シーンのパンチラ」が、並み居る男たちの性的妄想をかき立てたことも事実である」³⁹。もっとも、宮崎はそうしたエロスから遠ざかっていたかったようである。コナンとラナが木を登る演出についての宮崎と大塚康生の会話から、そのことが窺える。

³⁷ 宮崎駿、ささやななえ「魔女の宅急便 等身大の思春期を描きたい」、『キネマ旬報』、第1015号、キネマ旬報社、1989年8月、49 - 50頁。

³⁸ 氷室冴子、宮崎駿「公開直前インタビュー いま、「幸せになる」って何？ 小説家・氷室冴子 VS 宮崎駿」、アニメージュ編『ロマンアルバム 魔女の宅急便』、徳間書店、1989年、26頁。

³⁹ 村瀬ひろみ、前掲書、57頁。

「宮さん、これはまずいよ。スカートだから、まともにパンツが見えちゃうよ。コナンを先に上げようか」

「いやらしいな、大塚さんは！ エッチだなァ！ もし、ラナが足を踏みはずして落ちたらどうするの？ いつでもラナをかばえる体勢で登っていくのがコナンなんだよ」⁴⁰

さて、芳賀理彦が宮崎のアニメーションに対するアメリカにおける論評を整理した文章を読むと、宮崎がアニメーションで描く少女・女性のキャラクター像について本章第 1 節や第 3 節で確認してきた態度がアメリカでも見られることが確認できる。そして、それは以下のようにまとめられている。

伝統的な日本人女性のイメージと古い性役割から脱した女性像が描かれているのは確かだが、その表現形態は非常に典型的であって現実の女性の声を代弁しているとはとても言えず、男性優位的な視点と願望にまだ縛られていると考えられる。宮崎アニメのヒロインたちの女性像としての革新性を手放しで評価する批評家は、極めて古いジェンダー観を持っているか、美しく可愛らしい母性にあふれた女性像は常に男性優位的視点からフェティッシュな対象として捉えられうるのだという事実を見逃しているのである。⁴¹

村瀬や芳賀に見られる、男性の視線が宮崎のアニメーションの制作に存在するという指摘は、宮崎のアニメーションの少女・女性キャラクター像を的確に捉えていると言えるだろう。しかし、そうした指摘がキャラクター像に対するものに留まっていることには疑問を感じざるを得ない。本論においては、さらに踏み込み、宮崎のアニメーションがそうした男性中心の構造から逃れ得ないことを解き明かしていくことになる。

⁴⁰ 大塚康生『作画汗まみれ』、徳間書店、増補改訂版、2001年、170頁。

⁴¹ 芳賀理彦「アメリカにおける宮崎駿の受容——日本文化と歴史の新しい表象——」、『千葉大学比較文化研究』、第2号、千葉大学文学部国際言語文化学科比較文化論講座、2014年、99頁。

第2章 宮崎のアニメーションにおける少年・男性キャラクターと映像分析

第1節 救出され、後景化する少年・男性キャラクター

第1章で宮崎のアニメーションにおける少女・女性キャラクターについての言説を確認してきた。本章においては宮崎が描く少年や男性のキャラクターに論の焦点を移すことにする。宮崎自身はアニメーションにおける少年のキャラクターについて、次のように語っている。「何も持ってないんです、少年というのは。だから少年を主人公にしたら、映画館にお客が来ないだけじゃなくて、作りようがないんです。少年が活躍する場所がないんですよ」¹。宮崎はアニメーションを制作するうちに少年のキャラクターに限界を感じてきたと言えるだろう。それゆえか、宮崎のアニメーションの魅力の1つとして少女・女性キャラクターが語られているのに対して、宮崎のアニメーションの物語において少年と男性は少女・女性に隠れるようにして存在していると捉えられてきた。

切通理作は宮崎のアニメーションにあらわれる自立した女性像を指摘する一方で、『風の谷のナウシカ』に登場する少年と少女のキャラクターの関係について次のように述べている。「腐海の中を落下し、飛んできたヘビケラの顎にキャッチされそうになった少年アスベルの腕をつかんだナウシカがメーヴェで滑降する場面において、宮崎作品の少年は、少女を〈助ける側〉から〈助けられる側〉へと転換した」²。このような宮崎のアニメーションにおける少年と少女のキャラクターの関係の変化を藤津亮太も同じ様に『風の谷のナウシカ』に見ている。「かつての「囚われの少女」と「少女を救おうとする少年」という構図は、その外枠だけを残して、内実は逆転し、そこでは少年の存在はあまり大きな意味を持たなくなかった」³のである。

藤津が「かつての」という言葉を用いているのは、宮崎のアニメーションには少年・男性が少女・女性を救うという構図がしばしば登場していたからである。このことについては、キャラクターに対する宮崎の姿勢について高畑が述べた箇所を紹介しておきたい。

アニメーターとしての宮さんにはふたつのカオがあります。魔王ルシファーや銭形警部のどこかコッケイなひたむきさ、あの表情、あの動きには宮さん自身のおもかげがはっきり投影しています。(中略) この、宮さんの似姿としてのカオがひとつとすれば、もうひとつはむろんあの少女たちです。常に主人公たちに助けだされるあの可憐なお姫さまたち。「ガリバー」のお姫さまにはじまり「七番目の橋が落ちるとき」(旧ルパン・11話)の北欧の少女(スウェーデン行きの成果!?)知

¹ 宮崎駿『続・風の帰る場所 映画監督・宮崎駿はいかに始まり、いかに幕を引いたのか』、ロッキング・オン、2013年、113頁。

² 切通理作、『宮崎駿の〈世界〉』、筑摩書房、2008年、335頁。

³ 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『バンブームック クリエイターズ ファイル 宮崎駿の世界』、竹書房、2005年、207頁。

られざる「赤銅鈴之助」のさる姫君。そしてラナークラリスとつながる系譜は、むろん作家宮崎としてみることはできませんが「パンダコパンダ」のミミちゃんでさえ、宮さんが作画するとどこか都会的なおすましのお姫さまになってしまうから不思議です。(第一作のパンダの額にキッスするミミちゃん) 宮さん自身とは似ても似つかぬこの少女たちのふんい気は、もうひとえに宮さんの憧れ、かくあってほしいと思う少女像であります。そのとき宮さんは魔王ルシファーかカリオストロ伯爵か、はたまた手をひくピエールか抱きあげるコナンか。これはぼくにはわからないことにしておきますが、少くともこういうエスコートヒーローへの変身願望(のりうつり)が宮さん自身にあることは間違いないところでしょう。

4

高畑は、宮崎が1963年に東映動画に入社してからスタジオジブリの2016年現在に至るまで宮崎とアニメーション製作の道を共に歩んでおり、宮崎のアニメーション制作を考察する上での有益な証言と言えるだろう。ここには、『風の谷のナウシカ』以前に宮崎が携わったアニメーションにおいて彼が描いてきた少年と少女の物語の系譜が語られている。宮崎の生み出した少年は悪役の男性キャラクターから少女を救い出し続けてきたのである。その構図が『風の谷のナウシカ』で崩れ去り、少年は受動的な役割を担うようになったというわけである。

『風の谷のナウシカ』の次の作品である『天空の城ラピュタ』では少年パズーが物語の主人公になっているが、ここでも宮崎の少年は復権を果たさない。その事について、ササキバラ・ゴウは日本のアニメやマンガに見られる少女のキャラクターについて分析していく中で宮崎の少年・男性キャラクターに言及している。

「ナウシカ」で戦う少女を描いた宮崎駿は、その後の多くの監督作品で、少女を主人公にします。逆に少年はあまり登場しなくなり、主人公になってもうまく活躍できなくなっていきます。「ナウシカ」の後、八六年に公開された「天空の城ラピュタ」では、一応少年が主人公として登場しますが、非常に影の薄い存在です。本来だったら彼は、亡き父が追っていたラピュタというロマンを自分でも見つけに行くという、冒険物語風の主人公設定になっていたはずなのですが、いざストーリーが動いてみると、そのような主人公の動機づけはきわめて希薄になっていき、「お姫様救出」の方が主な動機に入れかわっていきます。しかも、物語の鍵を握っているのは、ヒロインの女の子の方でした。⁵

4 高畑勲「あふれんばかりのエネルギーと才気」、『ロマンアルバム 映画「風の谷のナウシカ」ガイドブック 復刻版』、徳間書店、2010年、188 - 189頁。

5 ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史——「萌え」とキャラクター』、講談社、2004年、120 - 121頁。

『天空の城ラピュタ』は、高畑が語ったエスコートヒーローの構図を受け継ぎつつも、その物語の中心は少女にあるのである。その後の宮崎の映画でも、少年が排除され、物語を動かす役割を担っているのが少女・女性のキャラクターであることをササキバラは続けて指摘している⁶。その指摘通り、『天空の城ラピュタ』以降の少年が主人公の作品『もののけ姫』、『崖の上のポニョ』では実際に物語を動かす動機は少女の方が強く、男性が主人公の作品『紅の豚』、『風立ちぬ』では男性は自身のロマンを追い求めており、エスコートヒーローの構図は消えている。こうして、宮崎のアニメーションにおいて少年のキャラクターの存在は物語の背後へと消えていくとされているのである。この点について、斎藤環が以下のように説明している。

これまで宮崎は、どちらかといえばヒーローの側に同一化して作品を作ってきたのではなかったか。それがいかにもあからさまな『紅の豚』はともかくとして、他の作品にあっても、宮崎の視点は常に男性の側にあったように思われる。そう、たとえ少女が主人公であっても。それは男性の側にあってヒロインを守り、あるいは見つめる視点であり、(中略)それでは、『ハウル』において、いったい何が変わったのだろうか。そう、本作において、ついに宮崎は「少女の視点」に完全に同一化を遂げたのではないだろうか。⁷

斎藤は『ハウルの動く城』で少女の視点が宮崎のアニメーションを覆ったとしているが、前述の通り、『天空の城ラピュタ』から少年の物語の後景化は起きている。いずれにせよ、宮崎のアニメーションの視点が少女にあるという指摘が成されているのである。

少年の後景化と同様に、宮崎のアニメーションにおける父親についてもその不在が特徴として挙げられる。『風の谷のナウシカ』では風の谷の首長でもあるヒロインの父は物語の序盤に殺され、『天空の城ラピュタ』で主人公の少年の父はすでに死んでいる。『となりのトトロ』の2人の女の子の父親は物語の中核に関わることはなく、『魔女の宅急便』、『千と千尋の神隠し』では両親ともに物語から早々に排除されることになる。『崖の上のポニョ』では主人公の男の子の傍に母親は居るものの、父親は海洋の船の上に隔離されている。

この点について、宮崎自身は「大体、みなしごじゃないと、子供は活躍なんかできないですよ、親がくっついてたら」⁸と、作劇上の問題から指摘しているが、村上智彦は『魔女の宅急便』に関する論考のなかで以下のように述べている。

⁶ 同上、121 - 123 頁。

⁷ 斎藤環「キスのある風景」、海岸洋文編『バンブームック クリエイターズ ファイル 宮崎駿の世界』、竹書房、2005年、39 - 40 頁。

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年、307 頁。

この映画においては、男たちはことごとくその存在感がきわめて薄い。(中略) この映画では、常識的な意味での父親や恋人に割り振られるはずの男性的な役割が、周到に排除されているのである。「父親」の目でこの映画を眺めてしまったぼくが、疎外感を感じるのも無理はない。⁹

ここでは、物語における男性キャラクターの存在感の小ささから男性観客が疎外感を得たことが語られ、宮崎のアニメーションで描かれる物語において少年や男性のキャラクターがいかに後景となっているかが窺える。『魔女の宅急便』では魔女として独り立ちを目指す少女の成長が描かれており、その物語から少年や男性のキャラクターが後景に退いてしまうのも仕方がないことと考えられるが、宮崎のアニメーションにおいて、少年や男性のキャラクターが疎外されていることは、その1つの特徴として広く捉えられているのである。

多くの観客や論者が少女や女性に焦点を当てて宮崎のアニメーションを捉える原因は何なのであろうか。その原因について、次節では宮崎のアニメーションに用いられる見た目のショットの分析を通して考察していきたい。

第2節 見た目のショットの分析から見る少年・男性キャラクターの後景化

映像における物語中のキャラクターの見た目のショットに関して、デイヴィッド・ボードウェルとクリスティン・トンプソンは次のように説明している。

フレーミングはまた、あるショットを観客に主観的なものと思わせる手がかりを伝える手助けをする。(中略) 映画の語りは、ストーリー情報にある程度の心理的な深みを与えるのだが(中略)、その一つに、登場人物が見聞きするものを示す知覚的な主観性がある。あるショットのフレーミングが登場人物が見ているヴィジョンだと観客に思わせるとき、それを視覚的な主観ショット、もしくは見た目(POV)のショットと呼ぶ。¹⁰

この見た目のショットによって、観客はスクリーンに映し出された映像を物語のキャラクターの視点から眺めることになる。だが、見た目のショットの効果については慎重に検討しなければならないだろう。留意しなければならないのは、見た目のショットによって映画の観客がスクリーンに提示された映像を物語のキャラクターの視点から眺めるとき、観客は物語のキャラクターに同一化するのかという点である。

観客と映像の同一化という問題をクリスチャン・メッツは以下のように記述している。

⁹ 村上知彦「作品論『魔女の宅急便』 男性原理を夢の領域におさめた少女の旅立ち～手塚的フェミニズムを越えて」、養老孟司編『キネ旬ムック フィルムメーカーズ [6] 宮崎駿』、キネ旬報社、1999年、137頁。

¹⁰ ボードウェル、デイヴィッド、クリスティン・トンプソン『フィルム・アート』、藤木秀朗監訳、名古屋大学出版会、2007年、253 - 254頁。

それは、十五世紀イタリア絵画、ないしは^{シネマ}映画そのものについて、一点透視図法（つまり、撮影機による透視図法）の役割、および、その《消点》の役割を強調している分析のことである。すなわち、この《消点》のはたらきによって、主体＝鑑賞者の視座はその消点の対蹠点、つまり、一種の全能者的な位置にすえ置かれることになるが、その位置とは神そのもの、より広い意味でいえば、なんらかの究極的なシニフィエの占める位置にほかならない。そして実際のところ、観客は視線としての自己に同一化する以上、撮影機に同一化する以外には手はないのである。というのも、撮影機は観客がいま見ているものを前もって見ているからであり、その設置場所（＝^{カドラーージュ}画面構成）が消点を決定しているからである。¹¹

本章第3節で後述するように、実写映画の一点透視図法的な映像とアニメーションの映像は常に同一なものというわけではないが、ここではその論点は重要ではないだろう。メッツは、観客が知覚する主体としてカメラに同一化することを述べており、カメラによる撮影ショットが観客と映像の同一化の大きな要素だと考えている。

その一方で、ローラ・マルヴィは映画における視線について以下のように言及している。

^{シネマ}映画には三種の視線が関わり合っている。一つは、撮影されるべきカメラの前で繰り広げられる出来事を記録するカメラそのものの視線。二つ目は、でき上がった作品としての^{フィルム}映画を見る観客の視線、そして最後に、^{スクリーン}画面上の^{イリュージョン}幻想の中で交される登場人物の視線だ。物語映画の約束事は、最初の二種の視線を否定し、それらを第三の視線に従属させてしまう。このような操作の意図は、押しつけがましいカメラの存在を取り除き、観客に距離を与えてしまうのを防ぐことにある。¹²

メッツが下位コードと考えていた物語のキャラクターの視線にマルヴィは着目しており、カメラの撮影ショットが観客の同一化を促す決定的要因とはしていない。マルヴィは観客の同一化の要因として性差について指摘している。

従来の約束事では、呈示された女性は二つのレベルで機能してきた。第一は物語の登場人物の性愛的な対象としてであり、もう一つは、劇場の中の観客にとって

¹¹ メッツ、クリスチャン『映画と精神分析 想像的シニフィアン』、鹿島茂訳、白水社、1981年、102 - 103 頁。ルビ、傍点は原文のまま。

¹² マルヴィ、ローラ「視覚的快楽と物語映画」、斉藤綾子訳、岩本憲児、武田潔、斉藤綾子編『「新」映画理論集成①歴史／人種／ジェンダー』、フィルムアート社、1998年、139 頁。ルビは原文のまま。

の性愛的対象であり、この二種類の視線が画面^{スクリーン}の前（観客の視線）と中（キャラクターの視線）で交差しながら緊張関係を生む。例えば、ショーガールというアイデアを使った場合には、物語世界を明らかに中断せずに、この二種類の視線が実際的に一本化するのが可能となる。ある女性が物語上でショーガールを演ずる場合、ここでは観客の視線と男性キャラクターの視線が、物語的な本当らしさを壊すことなく巧妙に組み合わせられる。（中略）観客がヒーローに同一化する時、彼は自分の視線を、画面上の代理人である自分に似た人物の視線に投影する（中略）。

13

ここでは、観客を男性のみと捉えていることに弱冠の疑問が挿まれるだろうが、性差による観客のキャラクターへの同一化の過程が示唆されている。

観客と映像の同一化の強度の違いを生み出す要因として、性差のほかにも社会的類型が挙げられている。リチャード・ダイアーは「きわめて明らかなことだが、スターはきわめつけの同一化の形象であり、（中略）この同一化は、基本的には社会的な類型と（だからまた規範と）スターの関係をつうじて達成される」¹⁴と指摘している。つまりは、「自分と似たものに対する観客の認知と魅惑により、画面の対象に自我が同一化することを要求する」¹⁵のである。ここでも映像以外に観客の同一化の要因があることが指摘されている。

ここまでの議論から、主観ショット、見た目のショットが観客を映像、あるいはキャラクターへの同一化を決定的に促すとは言えないように考えられる。同一化の過程には映像のほかにも様々な要因が複合的に関係していると言えるだろう。しかしながら、観客の同一化の過程や強度に多様な要因や差異があることは確かであるが、少なくとも、見た目のショットが観客の視線を誘導する効果のある程度擁していることは否定できないだろう。アンドレ・バザンは次のように記述している。

ショットを細分化する目的は、もっぱら、出来事を場面の物理的、ないしはドラマ的な論理にもとづいて分割することにあつた。そこに論理があるからこそ、分割が目につかず、観客の精神は監督が提供する視点の数々をごく自然に受け入れることができたのである。なぜなら、視点の変化はアクションの起こる場所やドラマ上の関心の移り変わりによって正当化されるからだ。¹⁶

つまり、見た目のショットは監督の意図するキャラクターの視線へと観客の視線を誘導す

¹³ 同上、132 - 134 頁。ルビは原文のまま。

¹⁴ ダイアー、リチャード『映画スターの〈リアリティ〉 拡散する「自己」』、浅見克彦訳、青弓社、2006年、167頁。

¹⁵ マルヴィ、前掲書、130 - 131頁。

¹⁶ バザン、アンドレ『映画とは何か（上）』、野崎敏、大原宣久、谷本道昭訳、岩波書店、2015年、105 - 106頁。

るのである。メッツは見た目のショットに関して、キャラクターが観客の視線の媒介者の役割を演じることを指摘している¹⁷。観客は見た目のショットによって示されたキャラクターを通して映像を、ひいては映画の物語を受け取ることになると言えるだろう。

この見た目のショットを提示する映像の編集の方法が、視線の一致と呼ばれるものである。ここでも、上記に挙げたボードウェルとトンプソンによる説明を引用する。

ショット A でオフスクリーンの何かを見る人物を見せ、ショット B でその人物が見ている対象を示すものである。A、B どちらのショットでも、見る主体と見られる対象の両方が同時に映し出されることはない。¹⁸

このショット A と B が逆の順序、つまり、見ている対象を示すショット B から、見ている主体を示すショット A という順番の編集でも視線の一致は成り立つ。他方で、見る主体と見られる対象が同じショット内に存在した場合、それは見た目のショットとは呼べないのである。宮崎のアニメーションにおいては、見た目のショットが少女・女性のキャラクターに観客の焦点を合わさせる作用を持つと言える。

映画の最初のショットに見た目のショットを用いた作品として『千と千尋の神隠し』がある。この映画の物語は異界に迷い込んだ少女の成長物語を主眼に置いていると言える。1999年11月8日のこの映画の企画書の冒頭には以下のように書かれている。

この作品は、武器を振りまわしたり、超能力の力くらべこそないが、冒険ものがたりというべき作品である。冒険とはいっても、正邪の対決が主題ではなく、善人も悪人もみな混じり合って存在する世の中ともいうべき中へ投げ込まれ、修業し、友愛と献身を学び、智恵を発揮して生還する少女のものがたりになるはずだ。彼女は切り抜け、体をお返し、ひとまずは元の日常に帰って来るのだが、世の中が消滅しないのと同じに、それは悪を滅ぼしたからではなく、彼女が生きる力を獲得した結果なのである。¹⁹

この企画書の文からは少女が世間で成長する姿を物語の中心に据える意図が読み取れる。それでは、少女のキャラクターに焦点が当てられるこの映画ではどのように見た目のショットが用いられるのだろうか。映画の1ショット目からその分析を開始する。

『千と千尋の神隠し』の1つ目のショットでは、メッセージカードが挟まれたピンクの花の花束がクローズアップで映し出される。このショットでは、花束が画面下に下ろされ、子どもの両足、その奥に車内外の景色が見えるようになる。2つ目のショットにおいてミデ

¹⁷ メッツ、前掲書、114頁。

¹⁸ ボードウェル、トンプソン、前掲書、299頁。傍点は原文のまま。

¹⁹ 宮崎駿『折り返し点 1997～2008』、岩波書店、2008年、230頁。

イアム・ショットで撮られた車の座席に仰向けに寝そべる少女が映し出される。少女の表情に生气はなく、目は車の天井を見ている。宮崎は千尋の表情を「ぶちやむくれの表情」²⁰と表現している。1つ目のショットのメッセージカードに書かれた文字と画面外からの父親のセリフによって、2つ目のショットで登場した少女が千尋だということがわかる。1つ目のショットの事物や風景と2つ目のショットで千尋の目が向いている先を考えると、1つ目のショットにおけるカメラと千尋の視線は厳密には一致していないが、絵コンテには「花束ゴソゴソと下り、ちひろの見た目、ダンボールにのせた足」²¹と書かれており、明らかに見た目のショットとして観客に提示されている。映画の始めに提示されたこの連続したショットによって、観客にこの少女のキャラクターを通して物語を見るよう促すには十分な効果が得られている。

『千と千尋の神隠し』と同じく、少女の成長物語を描いた作品として『魔女の宅急便』がある。『魔女の宅急便』では、主人公の少女・キキが親元を離れて、魔女として独立して暮らすようになる様子が描かれる。『魔女の宅急便』では、見た目のショットが主人公の少女よりも先に父親に用いられる。

映画の冒頭約3分30秒の箇所、魔女の独立の修行に旅立つことを決めたキキと父親が会話をしているシーンで見た目のショットが作品内で初めて用いられる。庭先に車を止め、画面外の右上に向かってセリフを話す父親がロング・ショットで映される。次のショットで家の2階の窓から身を乗り出して話すキキが映される。キキのセリフで今夜の旅立ちを知った父親は、続けてミディアム・ショットで映され、呆気にとられた表情を見せる。ここでは父親の視線が観客に提示されるのだが、この物語は親元から離れた少女の成長を描くので、父親は物語の背後へと消えてしまう。この父親の見た目のショットは映画の物語を見通す機能を全く果たさないのである。

キキの見た目のショットが初めて用いられるのは、4分30秒過ぎの箇所、魔女の服を身に付け終えたキキが父親のラジオをねだるシーンにおいてである。キキの部屋の内部がロング・ショットで撮られると、独り立ちの修行に旅立つ魔女の黒服に着替え終えたキキを残し、母親が部屋から出ようとする。母親と入れ替わりに父親が開いていたドアから部屋の中に姿を現す。父親に抱きつくキキを後ろに、母親が部屋から出ていく。キキは父親に「お父さん、あのラジオ頂戴」と言い、父親の体の横から顔を覗かせ、ドアから出ていった母親に呼び掛ける。「ねえ、ラジオは／いいんでしょう」というセリフの途中でショットが切り替わり、ドアの向こうの階段を母親が下りていく姿がミディアム・ロング・ショットで捉えられる。はじめのショットの終わりで、父親の体の向こうにキキの顔は隠れてしまいが、セリフからも分かるように、明らかにドアの外の母親の方を見ており、続くショットがキキの見た目のショットになっているのである。

²⁰ 同上、230頁。

²¹ 宮崎駿『スタジオジブリ絵コンテ全集 13 千と千尋の神隠し』、徳間書店、2001年、8頁。

ここでキキは、物語の中で父親からラジオを譲り受け、映像では、窓辺の会話で父親に使われた見た目のショットを自分のものになっている。この後も、父親や母親の見た目のショットが使われるが、それはどれも旅立つ娘を見送る視線であり、やはり物語を見るものにはならない。キキが、見た目のショットと共に、父親から貰い受けたラジオをつけると、月夜を背景にタイトルが浮かび上がり、少女の物語が始まるのである。

もちろん、見た目のショットに関係なく、『魔女の宅急便』は映画の冒頭から少女が映像の主役にいたことは間違いないことである。野原に寝転んでラジオを聞いていたキキが家に走って帰るシークエンスを見れば、その事は十全に伝わってくることだろう。『魔女の宅急便』全般の映像が少女の主観に立っていることを叶精二が「少女の心理描写と主観に重点を置く意図を全てに優先させ、それまでのパターンを打破する画期的な試みが数多く採用された」²²と説明している。しかし、見た目のショットでは男性のものがその最初に使われているのである。見た目のショットが男性から少女へと譲渡されることで、宮崎のアニメーションにおいては男性が物語の背景へと消え、少女が表舞台に立つことになる。そのことは、『風の谷のナウシカ』においても見られる。

映画『風の谷のナウシカ』は腐海にのみ込まれた村を老剣士のユパが訪れたシークエンスから始まる。ここのシークエンスはユパの目線から眺めることになる。腐海の毒に侵されて滅んだ村をユパが見て廻るのに、都合4度の見た目のショットが使用される。このシークエンスでユパはゴーグル付きの防毒マスクを被っており、見た目のショットに正確を期すのならば、ゴーグルのグラスも描かれるべきだろうが、観客に映像がこの男性の視点であることを示すのに十分な効果が得られている。

このシークエンスの後に、タイトルとオープニング・クレジットが流れる。オープニング・クレジットでは『風の谷のナウシカ』の物語の世界の歴史が語られる映像が流れる²³。オープニング・クレジットの後半には、腐海上空を滑空するナウシカが現れる。いよいよこのアニメーションの主人公が登場するわけである。もちろん、直後のナウシカが腐海の中を探検するシークエンスでは彼女の見た目のショットが使用されるのである。

この探検の後のシークエンス、映画7分40秒過ぎから12分過ぎまでの王蟲に襲われるユパをナウシカが助けるシークエンス²⁴において、ナウシカとユパの視線が交錯する。はじめ、映画約9分40秒の箇所、王蟲に追われて腐海からユパが出てくるのを見つけるショットにはナウシカの見た目のショットが用いられる。この見た目のショットに続く、ナウシカがユパに接近して彼の頭上を飛行して交錯するショットについて、原口正宏は次のよ

²² 叶精二『宮崎駿全書』、フィルムアート社、2006年、140頁。

²³ 大塚英志は『風の谷のナウシカ』がその世界観に虚構の歴史を持ち合わせていることを指摘している。大塚英志『「おたく」の精神史——一九八〇年代論』、講談社、2004年、220頁。

²⁴ このシークエンスは『風の谷のナウシカ』におけるアニメーションの見所の1つとなっている。『ロマンアルバム 映画「風の谷のナウシカ」ガイドブック 復刻版』、徳間書店、2010年、52 - 57頁を参照。

うに指摘している。

監督にとって、この手のカットは必要不可欠だったにちがいない。それは、カメラの縦移動カットが、キャラクターの目から見た主観の情景だからだ。映画を見ているぼくたちは、メーヴェに乗ったナウシカ（中略）が見るのと同じ情景をそこで同時体験している。²⁵

ここからも、このシークエンスがナウシカの視線で始まることが理解できる。シークエンスの途中、ナウシカが王蟲の赤い眼を見るショットも飛行するナウシカの見た目のショットである。しかし、ナウシカの放った光弾の閃光で王蟲が目回すと、地上のユパの視線に映像が切り替わる。動きを止めた王蟲や滑空するナウシカを捉えたショットはユパの見た目のショットである。その後、ナウシカの視点のように見える見た目のショットが用いられる。これはカメラが移動していないので、旋回するナウシカの見た目のショットとは正確には言えないが、観客にはナウシカの視線と思わせられるだろう。そして、ナウシカが王蟲を腐海に帰す様子がユパの見た目のショットで映される。そのままユパの視線で上空のナウシカに手を振り、その場を立ち去るユパの様子が映される。つまり、このシークエンスは、ナウシカの視線で始まり、ユパの視線で終わるというように、少女と男性の視線が交差しているのである。

どうして宮崎のアニメーションではこのような事が起こるのだろうか。アニメーションでは、というのはマンガの『風の谷のナウシカ』ではこのような少女と男性の視線の交代は起きていないからである。ユパを王蟲から助けるシークエンスは、上空のナウシカが腐海に戻る王蟲の様子を見つめる見た目のショットの後、腐海を離れるナウシカの様子が描かれたコマで終わっている²⁶。そもそも原作であるマンガの『風の谷のナウシカ』には映画冒頭のユパが腐海にのまれた村を巡るシークエンスは存在しない。オープニング・クレジットの後半部分で腐海上空を滑空し、腐海の淵に着陸するナウシカの姿からマンガは始まる²⁷。つまり、マンガではナウシカの視線に読者の焦点が始めから合わさるのに対して、アニメーションでは1度、男性の視線を提示してから少女の視線へと観客を誘導するのである。

ユパが砂漠から風の谷に移動し、迎え入れられるシークエンスではユパが映像の中心に

²⁵ 原口正宏「ディズニーアニメに宮崎駿の息吹きが見えた!」、アニメージュ編『ロマンアルバム 映画「紅の豚」GUIDE BOOK』、徳間書店、1992年、77頁。

²⁶ 宮崎駿『アニメージュコミックス ワイド判 風の谷のナウシカ 1』、徳間書店、1983年、22頁。

²⁷ このシーンのアニメーションとマンガにおける描写の違いについては阿部幸弘が言及している。阿部幸弘「究極の、そして最も幸福なアマチュア マンガ家としての宮崎駿」、『ユリイカ』(総特集 宮崎駿の世界)、第29巻第11号、青土社、1997年8月、170-173頁。

いる。ユパからナウシカに視点が完全に移されるのは、映画 21 分過ぎから始まる、トルメキアの飛行艇が墜落するシークエンスにおいてである。ナウシカは寝室から城の見張り台へと呼ばれる。見張り台の上で 2 人の老人と一緒に嵐の夜空を見つめる。ナウシカの顔がミディアム・クロースアップのショットで捉えられ、ズームで徐々にナウシカの顔が大きくなる。すると突然、ナウシカは画面左上に顔を向ける。その動きに合わせてカメラも振られる。次のショットで、夜空が映され、画面中央の雲間で飛行艇の明かりが浮かび上がり、左方向にゆっくりと移動する。ナウシカが 2 人の老人に飛行艇の存在を伝えると、ユパが階段を上がって見張り台に現れる。ここでユパもナウシカの後ろで見張り台の上空に飛行艇を目撃することになるが、頭上を飛行艇が通過する際にカメラが捉えたのは、ナウシカが上空を見上げ、首を回すミディアム・クロースアップのショットであった。その後、ナウシカは一人で上空に飛び立ち、飛行艇を誘導しようとする。そこでは、もちろんナウシカの見た目のショットが使われており、このシークエンスは飛行艇についてきた蟲を王蟲のもとに帰すナウシカの視点で終わっている。このシークエンスにおいて、男性の視線は物語の後景へと移され、少女の視線が物語を映し出すことになる。

『風の谷のナウシカ』、『魔女の宅急便』、『千と千尋の神隠し』は少女や女性を主人公にしている。それ故に、少女の視線が提示されることに違和感を覚えないであろう。一方で、少年が少女を助けるという物語の『天空の城ラピュタ』において見た目のショットはどのように用いられているだろうか。実は、ここでも少年の視線よりも少女の視線に焦点が合わされることになるのである。

『天空の城ラピュタ』では少年よりも先に少女や空賊の老婆に見た目のショットが使用されている。映画冒頭に展開される、空賊の老婆・ドーラが雲間に浮かぶ飛行船を見つけるショット、その飛行船の中の一室に囚われた少女・シータが窓の外に月夜の景色に空賊を見つけるショットがそれである。採掘場で働く少年・パズーに見た目のショットが用いられるのは、オープニング・クレジットが流された後のシークエンスにおいてである。

このシークエンスで丘の斜面を上るパズーが空から浮遊しながら落下するシータを見つける。俯瞰の超ロング・ショットで空中を見上げながら走るパズーが映され、次のショットで空中を落下するシータが同じく超ロング・ショットで映される。続くショットでは、またパズーが映され、今度は先程よりもアップで、落下しているものが人だと分かって驚くパズーの表情を見ることができる。

注意したいのは、この見た目のショットの前にはパズーとシータは同じフレームに捉えられ、パズーが落下するシータを視認するショットが存在することである。ミディアム・ショットでパズーが画面左上外部を見ている姿が撮られると、次のショットでは画面右にパズーの後頭部、画面上部の中央に落下する光の点が見える。続くショットで、ミディアム・ロング・ショットで正面から映されたパズーが空中を見上げ、画面左手前に走り出す。カメラは切り返し、画面中央を落下する光の点の方向に走るパズーの背中が映される。ここでは 2 度、パズーの見た目のショットが選択されても良かったのだろうが、そのように

は描かれていない。上記のパズーの見た目のショットは、これらのショットに続くものである。ここでは見た目のショットで少年の視線を提示するよりも、見る主体と見られる対象が同じ画面内に存在することによって、画面の奥行きが視覚的に得られる構図が優先されているのである。

さらに、『風の谷のナウシカ』においてユパからナウシカへ視線が移行したのと同様に、『天空の城ラピュタ』にもパズーの視線がシータの視線へと移行される見た目のショットの使用例がある。映画の約 16 分 30 秒の箇所で、壁に掛けられた空に浮かぶ城を映した写真をクローズアップで捉えたショットの後、左右に並ぶパズーとシータがミディアム・ショットで映される。この時、パズーは画面外の写真の方を見ているが、シータは隣のパズーの顔を見つめている。直前の写真のショットはパズーの視線だったことが分かる。同ショット内で、続いて、2 人は共に前方の画面外を見る。次のショットでは壁に掛けられた飛行船と男の肖像が映された写真がクローズアップで映され、それに続き、パズーの父親が天空の城を撮影した回想シーンが挿まれる。2 人が一緒に画面外を見たので、飛行船と肖像の写真のショットは両者の視線と捉えることもできるが、回想シーンが挿入されたことで、これは父親から話を聞いたパズーの主観であることが分かる。この回想の後に続いて、先程と同様の天空の城の写真のショット、画面外の写真を眺める二人のショット、天空の城を説明する本のページのクローズアップのショットと続く。実は、この本のクローズアップは既に少女・シータの視線に移行しているのである。画面外から聞こえてくる声はパズーなのだが、本のページを撮るカメラの角度はシータのものなのである。その箇所の絵コンテには「パズー机の上から本とりあげて／パラパラとめくる のぞくシータ／ひらいて本をわたすパズー／本を見込むシータ」²⁸とあり、見る行為はシータのものであることが分かる。このことは、ショットの始めに本と一緒に映されていたパズーの右手が画面外へと消え、続くショットにおいて、シータが一人で本を手を持って読んでいる姿がミディアム・クローズアップで映し出されることにも表現されている。そして、パズーが自身の夢である天空の城ラピュタについて語るこのシーンの終わりに、窓の外に空賊のドーラの姿を見つけた際には、ドーラを映したショットの後に続くショットではまずシータが単身で捉えられ、パズーは遅れて画面に登場する。少女の見た目のショットを先行させることで、少年が主役の物語で少年の存在よりも少女の不安な感情を画面に映し出しているのである。

本節で確認できたように、宮崎のアニメーションにおいて少年や男性のキャラクターの視線は、少女や女性のキャラクターの視線に置き換えられ、少年や男性はその立ち位置を物語の背後へと移されるのである²⁹。大塚は『天空の城ラピュタ』が制作された 1980 年代

²⁸ 宮崎駿『スタジオジブリ絵コンテ全集 2 天空の城ラピュタ』、徳間書店、2001 年、102 頁。

²⁹ 『紅の豚』では男性の視線をそもそも排除するような演出が見られた。叶は『紅の豚』における男性キャラクターの特徴として、両目を描かなくて済む黒サングラスやゴーグルの着用を指摘している。叶、前掲書、166 頁。叶の指摘したこの特徴は、男性の視線を隠すことにつながると考えられるのである。

について「八〇年代のサブカルチャーに性的主体としての男を隠蔽する言説が存在した」³⁰と指摘している。本節で確認したような見た目のショットの使用方法から、宮崎のアニメーションの中に登場する少年や男性のキャラクターは物語から排除され、その存在が希薄になっているように観客には感じられているということが言えるだろう。

だが、例えば、見た目のショットを分析した『天空の城ラピュタ』において描かれているのは少年の物語のほうである。相良英明は『天空の城ラピュタ』について次のように言及している。

なんと言っても、この作品がビルドゥングズロマン（教養小説）となっていることは、宮崎駿のアニメ創造の根底に関わるものである。宮崎がこの後の作品で繰り返し現れてくる少年少女に伝えようとする「働くこと」の基本がこの作品からメッセージとして現れてくる。³¹

確かに、後の『魔女の宅急便』や『千と千尋の神隠し』では労働を通じた少女の成長物語が描かれており、『天空の城ラピュタ』では少年と少女の成長が描かれている。宮崎が描く物語は少女だけでなく、少年の自己形成の物語でもあるはずなのである。

それでは、見た目のショットの分析では少年の視線は少女の視線に移行されていたわけであるが、映像はどのようにして少年を表現していると言えるのだろうか。次節ではその点について検討していく。

第3節 飛行の映像と少年の男性性

飛行の運動は宮崎のアニメーションの特徴の1つであり、そのアニメーションの中で飛行がどのような役割を担っているのか検討していきたい。本節の考察から、宮崎のアニメーションにおいて高く評価されている飛行の映像が、少年の男性性の象徴として説得力あるアニメーションを通じて表現されていることを言えるであろう。

宮崎の映画は、そこで描写される飛行の運動において高い評価を受けている。その宮崎の空中における飛行の運動表現について、加藤幹郎は次のように評している。「飛行機の翼が雲海にかかるとき、波飛沫のような、波濤のような、逆巻く波が空中に立ちあがる。これは世界映画史上、宮崎駿監督が初めて視覚化した形象であろう」³²。加藤がアニメーション史でなく、世界映画史をも射程に宮崎の飛行について語っているのは、なにも大袈裟なことではない。実写映画は宮崎が表現してきた飛翔や落下といった空中の垂直運動の表現に乏しかったことを、蓮實重彦は次のように表現している。「映画は、縦の世界を垂直に貫

³⁰ 大塚英志（2004）、前掲書、89頁。

³¹ 相良英明『作家としての宮崎駿～宮崎駿における異文化融合と多文化主義～』、神奈川新聞社、2012年、22頁。

³² 加藤幹郎『日本映画論 1933 - 2007——テキストとコンテキスト』、岩波書店、2011年、329頁。

く運動に徹底して無力である。上昇とか落下とか、とにかく上下に位置を移動する対象をその垂直なる運動として表現しえたイメージと音の蓄積というものは驚くほど貧しい³³。宮崎のアニメーションにおける空中の運動表現について、加藤は実写映画とアニメーション映画における表現の差異から指摘を続ける。「実写映画（とそれを模倣するアニメーション映画）がもっぱら地上を歩き、走りまわり、転倒する、そのような地上の水平的運動にほとんど無意識的に執着してこざるをえなかったのにたいして、宮崎駿のアニメーションは地上の重力の呪縛から絶対的な距離をおく」³⁴。飛翔、落下といった垂直的な飛行運動は現実の力学から解放された宮崎のアニメーション映画において結実したのである。

宮崎自身も飛行の映像に強いこだわりをもってきた。宮崎は臨場感が得られない固定されたカメラの視点を「プラモデル的視点」と呼んで批判している。

商売上、自転車から宇宙船、戦車や巨大ロボット、そのほか、ずいぶんのりものを描いてきたけれど、プラモデル的視点にとどまることが多かった。自分、つまりカメラは、部屋のどこかにデーンと座っている。手に持ったプラモデルを近づける。(中略)アニメーションの作品に登場するのりもの(メカと呼ばれたりする)のほとんどが、この発想で終始している。このプラモデル的視点は、決定的に臨場感不足という弱点となって現れる。(中略)地面を走ろうと、空を飛ばうと、ここでは、背景が違うだけなのだ。風も、高さも、なにより感動そのものがない。ペガサスも空飛ぶジュウタンも、魔法による飛行も、一種の、のりものとしてとらえ、なによりもまず、視点(カメラ)が大地から解放されることにあるはずだと思う。³⁵

ここには宮崎の臨場感あふれる飛行の映像への意欲が語られている。宮崎はこうしたプラモデル的視点を捨てて、躍動感あふれる飛行の映像に挑戦してきたのである。

第3章で確認するように、その宮崎のアニメーションにおける飛行は物語と関連して語られてきた。宮崎のアニメーションに描かれる物語と映像に映し出される空間の垂直方向の移動とが親和性の高いことは既知のことである。飛翔や落下といった飛行運動はその垂直方向の移動の大きな要となるものである。

宮崎のアニメーションに描かれる飛行と物語の関係性が語られる中で、この飛行の運動と物語に登場する少年や少女のキャラクターとの関係性についてトーマス・ラマールは「宮崎の作品全体を通じて、少年と少女は飛行に対してまったく異なる関係を持っている」³⁶と、その差異を指摘している。ラマールはその好例として『天空の城ラピュタ』のパズーとシ

³³ 蓮實重彦『映画の神話学』、泰流社、1979年、266頁。

³⁴ 加藤、前掲書、330頁。

³⁵ 宮崎駿『出発点〔1979～1996〕』、徳間書店、1996年、73 - 75頁。

³⁶ ラマール、トーマス『アニメ・マシーン』、藤木秀朗監訳、大崎晴美訳、名古屋大学出版会、2013年、112頁。

ータを挙げている。映画のなかでパズーは飛行機を造って空を飛ぶことを夢見ているのに対して、シータは飛行石という魔術的な力で空中に浮遊する。「少年（パズー、カンタ、トンボ）は空飛ぶ機械を造らなければならないのに対し、少女（シータ、メイ、サツキ、キキ）は空を飛べる魔法を自然に手に入れる」³⁷のである。宮崎のアニメーションの少年と少女はどちらも空を飛ぶ志向があるが、その方法は、少年は飛行する機械に乗って、少女は魔術的な能力によっていることが多いと言える。

この宮崎のアニメーションにおける少年の飛行と少女の飛行の違いについて、毎日新聞では以下のように評されている。

宮崎のアニメにあっては、何故に少女のみがやすやすと空を飛ぶのだろうか。フロイトを援用すれば天空飛翔の夢とは実は思春期特有の性夢であり、それは重力に反して（！）勃起するペニスの存在に由来するにもかかわらず、宮崎アニメは少年たちの夢には深入りしない。³⁸

ここでは精神分析における飛行と少年の結びつきについて言及されつつも、その点が大きく取り上げられることはない。むしろ少女の飛行にその魅力を感じている。著作でこの記事引用した切通も少女の飛行の魅力について語りつつ、「宮崎の飛ぶシーンで肝心なのは、実は飛んでいるシーンよりもその直前ではないだろうか」³⁹として、少年と少女の飛行に付随する落下の運動に論点を移し、少年と飛行の結びつきについては深入りしない。他方で、少女の飛行についてはスーザン・J・ネイピアが「飛翔する女の子たちは、現実の束縛を、それが社会から押しつけられる期待であれ、単純に身体的限界であれ、超越する」⁴⁰と指摘している。ここでも、社会の既存の束縛から解き放たれるという、宮崎のアニメーションの飛行の魅力が少女の自立心の強さに結びつけられている。

しかし、宮崎のアニメーションにおいて、少年の飛行は少年の男性性獲得に重要な意義を持っていると思われる。飛行の運動の意味を考察するのにフロイトの精神分析との関係を確認することはある程度有効な役割を果たすと言えるのではないだろうか⁴¹。

³⁷ 同上、117頁。

³⁸ 「プリズム」、『毎日新聞』、1989年8月30日、夕刊（7）。

³⁹ 切通、前掲書、315頁。

⁴⁰ ネイピア、スーザン・J『現代日本のアニメ——『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで』、神山京子訳、中央公論新社、2002年、250 - 251頁。

⁴¹ 宮崎駿のアニメーションを心理学的に考察した研究は散見される。第4章で言及する桑原のゐん著『宮崎駿「紅の豚」論 ジェンダー論から』は、宮崎のアニメーションの色彩描写の分析とユングの心理学を併せて考察を展開している。石上文正の「宮崎アニメにみる「窪地」の意味」でも、映像にあらわれる窪地の分析の1つとして、母を象徴していることをユングから引用している。横田正夫の「宮崎駿アニメーション作品にみられる性愛象徴」では、身体を横たえる表現の性愛の象徴の分析に精神分析の手法を援用している。木部則雄の「千と千尋の神隠し」に見る少女の成長物語——精神分析の視点

フロイトはその著作『夢解釈』のなかで、空を飛ぶ類型夢について分析をおこなっている。フロイトは空を飛ぶ夢について男性と女性に異なる意味を見ている。女性の空を飛ぶ夢については憧れの意味を持っていることを指摘しているのに対し、男性の空を飛ぶ夢については性的な解釈を行っており、特に男性の飛ぶ夢や浮く夢と男性器の勃起とが結びついていることを示している⁴²。

フロイトはまた、この男性器を象徴するものとして飛行船を挙げている。「ごく新しい男性器の夢象徴として、飛行船に言及しておこう。空を飛ぶということへの関係からも、場合によってはその形からも、この使い方は正当化される」⁴³。このように、フロイトにおいては飛行と男性の関係を見た場合、その性的な結び付きが強調されている。宮崎のアニメーションに登場する少年が飛行、とりわけ飛行機械と強く結びついている点について、フロイトを援用するならば、その男性としての象徴が力強く浮かび上がってくるのである。

このように、フロイトの視点からは飛行の運動と少年・男性とは容易に結びつけて語る事ができる。その飛行の映像描写が持つ宮崎のアニメーションの魅力について、ラマールは映像的な側面から分析を進め、論じている。

ラマールによれば、シータの落下シーケンスにも見られるレイヤー間の関係性にこそ宮崎のアニメーションの特徴が存在するのである。ラマールは実写映画が遠近法の一点透視図法による弾道的な視界であるのに対し、アニメーション映画においては「弾丸の眼から見た眺めという弾道学的な論理を引き合いに出すよりもむしろ、風景がいくつものレイヤーへと分離していること、すなわち複数の別々の平面へと分離していることを際立たせている」⁴⁴と説明している。

もちろんアニメーションにおいても遠近法は作画に利用されている。その点について、細江光は『となりのトトロ』のオープニング・クレジットに続くファースト・ショットを分析して指摘している。『となりのトトロ』は家族の引越してから物語が始まり、ファースト・ショットでは家財道具を乗せた三輪トラックが畑の間の田舎道を画面右から左に9秒かけて横切る。この画面について細江は、「中でも画面中央で目立っているのは、遠近法の一点透視図法的に、放射状に整然と並んで見える幾筋もの麦の畝でしょう。(中略)雲の逆三角形と麦の畝の三角形が一点透視図法に近い形で照応し、暖かみのある調和的な秩序を形作っている」⁴⁵と分析している。

しかしながら、ラマールはこのようにアニメーションに見られる一点透視図法的な画面と実写映画のそれとを区別している。「アニメーション・スタンドによって生み出される奥

から」では、両親と子どもの関係から千尋の成長を精神分析的に考察している。

⁴² フロイト、ジークムント「夢解釈Ⅱ」、神宮一成訳、神宮一成ほか編『フロイト全集5』、岩波書店、2011年、148頁。

⁴³ 同上、102頁。

⁴⁴ ラマール、前掲書、33頁。

⁴⁵ 細江光『徹底鑑賞!! 100回『となりのトトロ』を見ても飽きない人のために』、和泉書院、2014年、24頁。

行きの効果は、写真と結びついた被写界深度とは大きく異なっている。それは、映画の装置論において映画カメラと結びつけられた「単眼透視図法」とは似ても似つかない⁴⁶。ラマールは宮崎のアニメーションの奥行きについて、実写映画のカメラがつくるような一点透視図法や幾何学遠近法、線遠近法による構図ではなく、セル画とセル画の重なりが生み出すレイアウトに着目していると言える⁴⁷。

つまり、ラマールは実写映画とアニメーション映画にあらわれる映像画面の奥行きの差異に注目し、動くレイヤーの重なりによって生まれる奥行きに宮崎のアニメーションを特徴づけ、それによって宮崎のアニメーションにおける飛行の描写が生み出す魅力を解き明かしている。それはまた、宮崎の映画に登場する飛行する機械群にも映像的な裏付けを与えていくことになる。

雑誌の特集においても宮崎のアニメーションの魅力の1つとして空飛ぶ乗り物がまとめられているように⁴⁸、宮崎の描く飛行機群の姿形は様々で、戦闘機、グライダー、飛行船、飛行艇など、個性豊かな機械のデザインのアイディアに富んでいる。これらの宮崎のアニメーションに登場する飛行機械群について、ラマールは「移動するレイヤーからなる世界にふさわしい乗り物」⁴⁹であることを指摘している。それらの乗り物は実写映画の弾道学的な飛行を避け、風に乗って画面のレイヤーを移動するのである。宮崎が描く滑空する飛行機械が飛行の運動にアニメーションとしてその魅力を与えていると言える。

そして、このアニメーションにふさわしい飛行の運動を生み出す機械群は少年や男性と結びついていることをすでに確認している。つまり、宮崎のアニメーションに登場する飛行する機械群は、フロイトが分析した男性器の象徴である乗り物であり、ラマールが分析しているようにアニメーションに説得力を持った映像として立ち現われているのである。宮崎のアニメーションにおいて、映像の中で少年や男性は飛行の運動を通して、男性性の象徴との結びつきが力強く表されていると言えるだろう。

⁴⁶ ラマール、前掲書、46頁。

⁴⁷ 宮崎のアニメーションにおける画面の構図については細江のほかにも様々な研究が存在する。中川浩一、山下真未の「アニメーション演出における画面レイアウトの考察——『崖の上のポニョ』と宮崎駿作品の考察——」で宮崎や高畑のアニメーション制作におけるレイアウトの重要性を指摘しつつ、宮崎のアニメーション間のレイアウトの類似性について分析して、レイアウトと演出の関連を指摘している。岡田斗司夫は『『風立ちぬ』を語る 宮崎駿とスタジオジブリ、その軌跡と未来』で、『ルパン三世 カリオストロの城』のオープニング・クレジットの最小限の作画による画面構成について分析している。同作の絵コンテを見ると、岡田の分析が的を射ていることが分かる。レイアウトについては、川勝麻里が「宮崎駿『天空の城ラピュタ』の名画レイアウト術——ボッティチェルリ、ブリューゲル、グレコ、ミレー、ゴヤ——」にて、西洋絵画のレイアウトをアニメーションに用いることで仮構の物語世界の歴史を観客に想像させ、世界観を形成していることを指摘している。

⁴⁸ 『ユリイカ』（総特集 宮崎駿の世界）、第29巻第11号、青土社、1997年8月や『別冊宝島』（宮崎駿ワールド大研究）、2016号、宝島社、2013年7月を参照。

⁴⁹ ラマール、前掲書、96頁。

本章においては、宮崎のアニメーションの映像分析から宮崎が描く少年と男性のキャラクター像について考察してきた。まずは、見た目のショットの分析から、少年や男性の視線が少女の視線に置き換えられることによって、少年や男性の存在が物語の背景へと移されていることを確認できた。そして、宮崎のアニメーションの魅力の 1 つである飛行の映像や飛行機械群に、少年が象徴的に男性性と結びついていると言えることを考察してきた。それは、精神分析的な解釈に留まるものではなく、映像としても説得力を持ち、画面に存在しているのである。

次章においては、少女や女性のキャラクターが物語の中心的存在と考えられている宮崎のアニメーションにおいて、少年や男性のキャラクターが実は彼女たちと同等の性質を持っていることを論じていくことにする。

第3章 宮崎のアニメーションにおけるトリックスター

第1節 宮崎のアニメーションと神話

宮崎のアニメーションについて、世界や日本の神話・説話との関連について言及しているものは数多く存在する¹。宮崎自身も『風の谷のナウシカ』の主人公についてコミックス1巻の裏表紙の見返しで次のように説明している。「ナウシカは、ギリシヤの叙事詩オデュッセイアに登場するパイアキアの王女の名前である。私はバーナード・エヴスリンの『ギリシヤ神話小事典』（社会思想社刊教養文庫 小林稔訳）で彼女を知ってから、すっかり魅せられてしまった」²。エヴスリンの著作でその名前を知った少女と『堤中納言物語』の中の「虫愛ずる姫君」の少女とが宮崎の中で結びつき、『風の谷のナウシカ』に結実したことは広く知られている。

また、『もののけ姫』に登場するエボシ御前についても、網野善彦が宮崎との対談の中で興味深い指摘をしている。

網野 この映画はお話としてもたいへんにおもしろいんですが、深山の麓でタタラ集団を率いている女性「エボシ御前」は、女性たちをはじめ、私から見ると「非人」と思われる人たちや牛飼など社会からはみ出した者たちに仕事をさせて、尊敬を集めています。遊女、白拍子に見えますが、どういうお考えでそのような女性を登場させたのですか。

¹ 宮崎のアニメーションと神話との関係を論じたものには以下のようなものがある。正木晃は『お化けと森の宗教学 となりのトトロといっしょに学ぼう』、『魔法と猫と魔女の秘密 魔女の宅急便にのせて』、『「千と千尋」のスピリチュアルな世界』、『はじめての宗教学 『風の谷のナウシカ』を読み解く』において、宗教的知識や神話、民話の紹介に重点を置きながら、宮崎のアニメーションとの関連について幅広く考察している。青井汎は『宮崎アニメの暗号』の中で、『もののけ姫』のエボシ御前について日本の金屋子神だけでなく、ケルト神話の女神のイメージも読み取り、森のシシ神についてもその文化的背景を考察している。同じくシシ神や、他にタタリ神について日本の伝承におけるそれらを簡単に説明しているものに野村幸一郎の『宮崎駿の地平』がある。岸正尚の『宮崎駿、異界への好奇心』は、『となりのトトロ』、『千と千尋の神隠し』、『ハウルの動く城』における日本文化との関連を考察しており、特に『千と千尋の神隠し』と黄泉の国の食べ物を口にすると黄泉の国の人間になるという黄泉つ竈食との関連を入口に食や嘔吐について考察している点が興味深い。村瀬学は「もう一つの「えびす」の物語『崖の上のポニョ』論 「幸」とは何かを問う視点」で、ポニョにアンデルセンの人魚姫だけでなく、物語の舞台として設定してある瀬戸内海に伝わるエビス信仰を見ている。叶精二は「宮崎駿と日本神話 失われた神々への憧憬」において、『となりのトトロ』、『もののけ姫』、『千と千尋の神隠し』と日本神話の関係について言及するだけでなく、宮崎が東映動画に入社した1963年に公開された同社の『わんぱく王子の大蛇退治』（芹川有吾演出）が日本神話を題材としており、同作品に宮崎に影響を与えた森康二、大塚康生、高畑勲らがスタッフとして参加していたことを指摘している。

² 宮崎駿『アニメージュコミックス ワイド判 風の谷のナウシカ 1』、徳間書店、1983年、裏表紙の見返し（137頁に相当）。

宮崎 悪路王をしずめた立烏帽子という絶世の美女の伝説があるんですが、実は私の山小屋がある村が烏帽子といいまして（笑）。案外、出発点はそのあたりだったりするんです。（中略）

網野 山の神は「おこぜ」ともいわれて醜女なんですが、製鉄の神の金屋子神は白鷺に乗ってくる女神なんですね。そこからイメージをつくられたわけではないんですか。³

この網野の問いに対して、宮崎はエボシ御前にそのような女神のイメージについては考えていなかったことを話している。しかし、ここでの網野によるエボシ御前のキャラクターへの指摘は『もののけ姫』の物語やキャラクター造形に非常に適合していると言え、宮崎の否定でその指摘の有意性が損なわれることはない。宮崎の生み出すキャラクターには、本人がつくり出す以上に文化的余剰を含んでいると言えるだろう。

また、宮崎のキャラクターに神話的背景があるだけでなく、アニメーションで描かれる物語の構造にも神話の影響を見ることができる。『もののけ姫』が1998年のベルリン国際映画祭に招待作品として出品された際、映画祭の期間中に宮崎は海外の記者からのある質問に以下のように答えている。

——『もののけ姫』は日本の神話に基づいているという印象があるのですが。

宮崎 日本の神話というよりは、むしろ『ギルガメシュ王の物語』に影響を受けていると思います。⁴

この宮崎の言葉に敏感に反応しているのが大塚英志である。大塚は宮崎の言葉を参考にしながら、宮崎のアニメーションで描かれる物語について次のように指摘している。

『風の谷のナウシカ』以降の宮崎アニメを観ていった時、そもそも、ナウシカは少女を主人公とする英雄神話的な物語としてあり、以降の作品で少年が主人公なのは二作目の『天空の城ラピュタ』のみである。『もののけ姫』のみは男性を主人公とし、シナリオ構造上はアシタカの異界への旅という構造をもっているキャンベル型のストーリーである。⁵

³ 網野善彦、宮崎駿「【対談】『もののけ姫』と中世の魅力。」、『潮』、第463号、潮出版社、1997年9月、135 - 136頁。

⁴ 宮崎駿「ドイツ・ベルリン映画祭インタビュー 海外の記者が宮崎駿監督に問う、「もののけ姫」への44の質問」、アニメージュ編『ロマンアルバム アニメージュスペシャル 宮崎駿と庵野秀明』、徳間書店、1998年、49頁。

⁵ 大塚英志『物語論で読む村上春樹と宮崎駿——構造しかない日本』、角川書店、2009年、150頁。

ここで大塚は、宮崎のアニメーションがジョセフ・キャンベルが『千の顔をもつ英雄』で示した神話論の型を有していることに言及している。

キャンベルの示した神話の物語の型は次のようなものである。「英雄の神話的冒険がたどる標準的な道は、通過儀礼が示す定型——分離、イニシエーション、帰還——を拡大したものであり、モノミス（神話の原型 *monomyth*）の核を成す単位と言ってもいいだろう」⁶。宮崎のアニメーションで描かれる物語の分析のために、もう少し詳しく見てみる。

物語の英雄は、日常生活を送る小屋や城から旅立ち、誘惑されたり、さらわれたり、あるいは自発的に進んだりして、冒険の境界へと向かう。そしてそこで、境界を守っている影の存在と出会う。英雄はその力を打ち負かすかなだめるか、それから生きたまま闇の王国に入るか（兄弟の戦い、龍との戦い、供物、呪文）、敵に殺され死の世界へと降りていくか（四肢解体や磔刑）する。境界を越えると、英雄はなじみがないのに不思議と親しみを覚える力の支配する世界を旅することになる。力の中には、厳しく彼を脅かす力もあれば（試練）、魔力で助けてくれる力もある（助力者）。神話的な円環の底にたどり着いた英雄は、究極の試練を経験し、見返りを手に入れる。その勝利は、英雄と世界の母なる女神との性的結合（聖婚）や、父なる創造主からの承認（父との和解）、あるいは英雄自身が聖なる存在になる（神格化）という形で描かれる。その力が依然として英雄に好意的でない場合、褒美を盗み出すことによって手に入れる（花嫁の略奪、火の盗取）こともある。本質的に、それは意識の、と同時に、存在の拡張である（啓示、変容、自由）。最後は帰還に取り組むことになる。力に祝福されているなら、英雄はそれに守られて帰途につく（使者）。そうでない場合、英雄は逃げ、追跡を受ける（変身による逃走、障害物による逃走）。帰還途上の境界で、超自然的な力は英雄の背後にとどまるしかない。英雄は、恐怖の王国から再び姿を現す（帰還、復活）。英雄が持ち帰る恩恵は世界を復活させる（霊薬）。⁷

⁶ キャンベル、ジョーゼフ『千の顔をもつ英雄〔新訳版〕〔上〕』、倉田真木、斎藤静代、関根光宏訳、早川書房、2015年、54頁。

⁷ キャンベル、ジョーゼフ『千の顔をもつ英雄〔新訳版〕〔下〕』、倉田真木、斎藤静代、関根光宏訳、早川書房、2015年、89-90頁。また、大塚が示したように、この神話の物語の型を項目で表すと以下のようなになる。第1章「分離または出立」、1「冒険への召命」（英雄に下される合図）、2「召命拒否」（神から逃避する愚挙）、3「自然を超越した力の助け」（下された使命にとりかかった者に訪れる思いもよらない援助の手）、4「最初の境界を越える」、5「クジラの腹の中」（闇の王国への道）、第2章「イニシエーションの試練と勝利」、1「試練の道」（神々の危険な側面）、2「女神（マグナ・マーテル）との遭遇」（取り戻された幼児期の至福）、3「誘惑する女」（オイディプスの自覚と苦悩）、4「父親との一体化」、5「神格化」、6「究極の恵み」、第3章「社会への帰還と再統合」、1「帰還の拒絶」（拒絶された現世）、2「魔術による逃走」（プロメテウスの逃走）、3「外からの救出」、4「帰還の境界越え」（日常の世界への帰還）、5「二つの世界の導師」、6「生きる自由」（究極の恵みの本質と役割）。キャンベル、前掲書〔上〕、62-65頁を参照。

このキャンベルが示した神話の型を参考にして、大塚は『もののけ姫』の物語について分析を行う。

主人公としてのアシタカはシシ神の呪いを腕に受けることで「冒険への召命」を受け旅立つ。この時、腕にうけるシシ神の呪いは聖痕であり、このくだりは「超自然的なるものの援助」である。「境界守」として登場するコダマなどに導かれ「境界」を越え、女性タタラ師エボシ御前の率いる集落、つまり「鯨の胎内」に至る。(中略) アシタカはこの製鉄民の集落を抜け、「もののけ姫」という女神と出会い、更に世界の最深部に入っていく。そこは死者の国であり、アシタカ自身の「再生」、つまりは「イニシエーション」が描かれる。アシタカが超自然的なものからの援助を受けるのは物語の冒頭で約束されたことである。物語の後半は奪われたシシ神の首の奪回を軸に進み、そして、それに成功し、世界は再生する。⁸

ここに宮崎のアニメーションの物語が神話の構造を有していることを確認できた。

宮崎のアニメーションに英雄神話との類似性が確認できるにもかかわらず、なぜかここにおいても宮崎の少年・男性キャラクターはその英雄の物語を否定されることになる。川中紀子は『ハウルの動く城』に関する論考の中で、「英雄神話では、英雄（男性）によって、救済されるのは、囚われの身になっている姫（女性）であるが、この映画では、女性であるソフィアが、男性のハウルを救済する。(中略) 女性が男性を救済する、という点は英雄神話と大きく異なる点である」⁹と述べており、ここでも第2章第1節において確認した「少女に救出される少年像」が繰り返されている。『もののけ姫』に男性のキャラクターを主人公にした英雄神話の構造を見た大塚にしても、「宮崎駿の中には『シュナの旅』を原型とし『もののけ姫』で定型化したキャンベル／ルーカス型ないしは「ギルガメッシュ叙事詩」型の男性主人公の自己実現ストーリーの構造が一つの確立した手法として一応はあるのだ」¹⁰と述べながらも、「男女のビルドゥングスロマンの併走に成功しているのは『もののけ姫』だけ」¹¹で、「それ以外の宮崎アニメは『ルパン三世』や『未来少年コナン』といったTVシリーズや『ラピュタ』のようないくつかの例外をのぞけば女性のビルドゥングスロマンの方が構造的に安定しているのである」¹²と、神話の構造をもった物語での少年や男性の自己実現が薄弱としていることに言及している。

⁸ 大塚英志 (2009)、前掲書、150 - 151 頁。

⁹ 川中紀子「宮崎駿『ハウルの動く城』における「母なるもの」の「元型」について——英雄神話およびブリュンヒルド・モチーフとの比較——」、『Shoin Literary Review』、第44巻、神戸松蔭女子学院大学学術研究会、2011年、5頁。

¹⁰ 大塚英志 (2009)、前掲書、174 - 175 頁。

¹¹ 同上、181 頁。

¹² 同上、182 頁。

第2節 宮崎のアニメーションとトリックスター神話

宮崎のアニメーションと神話の関係を考察していく上で、物語に英雄神話の構造を有していることを確認した時、トリックスターについても言及しなければならないだろう。宮崎のアニメーションとトリックスターの関係については、正木晃が稚児との類似に触れながら指摘している。

稚児は、子供と大人の、中間的な、そして魔術的な存在だ。性的には、男性でもなければ、女性でもない。もしくは、未熟な男性でもあれば、未熟な女性でもありうる。また、神の世界に片足を、人間の世界にもう片足をかけているようなものだ。(中略)トリックスターには性格や行為に一貫性がなく、まったく逆の性格を両方もっていたりして、きわめて不安定なのだが、その非一貫性や両義性や不安定さゆえに、ふつうの人間ではとてもできないことを、なんの苦労もなく楽々とやってのけるのだ。そこには、「大きな子供」「巨大な幼児」といった彼らの本質が、見え隠れする。(中略)このトリックスターと稚児は、どこか似通っていないだろうか。日本人は、稚児にトリックスター的な役割を期待してきたのではなかったか。稚児信仰とは、そうしたトリックスター的な役割を演じる稚児を、神界と人間界とをむすぶ特別な存在としてあがめ、彼をつうじて神々から貴重な情報をえるための、宗教的ないとなみだったようにおもえる。この点で、王蟲はまさにトリックスター的であり、ナウシカも同じようにトリックスターとしての資質をそなえているかに、わたしにはおもえる。¹³

正木はここで、王蟲については幼虫の形態のまま巨大化していく蟲たちの王という存在であることに、子どもと大人の中間的な性格をもつ稚児的な側面を見ている。一方で、風の谷の首長であり、人間の世界と腐海とを行き来するナウシカが人間と自然の中間的な存在であることは広く認識されていることである。

例えば、真田良枝は中間者という言葉を用いてナウシカについて分析している。

ナウシカが腐海を通じて、世界の構造、秘密、真実を見出していくことが出来たのは、やはり彼女が人間の世界と腐海の世界の中間に存在していたからだろう。なぜなら、彼女には中間者として人間と腐海を結び付け、両者が共存して生きられる道を指し示す役目があったからである。人間の世界と腐海の世界の両方を平等に理解できなければ、彼女がこの役目を勤めることは不可能だ。だからこそ彼女は、腐海の謎、そして人間と腐海の両者が生きる世界の真実を見極める必要が

¹³ 正木晃『はじめての宗教学 『風の谷のナウシカ』を読み解く』、春秋社、増補新装版、2011年、56 - 58頁。

あったのである。¹⁴

ここには中間者のナウシカが人間の世界に腐海との共存をもたらすという、文化英雄の性格をもったトリックスターであることが克明に表現されていると言える。村瀬学も以下のようにナウシカについて指摘している。

もともと、『風の谷のナウシカ』という物語には、交わりにくい異質な三つの物語が同時に進行していました。「腐海の物語」と「人間の物語」と「王蟲の物語」の三つの物語です。ナウシカという主人公は、こうした交わらずに進行している三つの物語の「橋渡し」として、その間を「行き来」できる唯一の人物として登場してきています。ナウシカが「飛ぶ」のは確かにメーヴェによってですが、でも「風使い」として「飛ぶ人」になっているナウシカは、遠く隔たった、意志疎通のできない、断絶されたものところへ行って、そちらの情報を持ち帰り、またこちらの情報を相手に伝えるという、情報の伝達者、メッセンジャー、エンジェルとして「飛んでいた」こともわかります。情報収集者、情報伝達者としてのナウシカの姿が現れるところです。ですから、ナウシカが映像の中で、いかにも「風」のように「飛んでいる」ように見えるとしたら、それはアニメだからではなく、またメーヴェに乗っているからでもなくて、物語の中の彼女の役割が、そういう「媒介者」の設定になっていたからです。¹⁵

真田や村瀬のナウシカについての分析、ナウシカが「中間者」や「媒介者」として捉えられることを見れば、ナウシカがトリックスター的な存在であることは確かである。ナウシカは谷の老人の心配を余所に腐海に遊びに行く「いたずら者」であるし、ナウシカの名を頂戴したギリシア神話の姫は俊足であることが記述されている。「パイアケス人の国の王女、俊足の空想的な乙女で、その美しさは多くの求婚者をその島に引きつけていた」¹⁶。この俊足はトリックスターの特徴の1つであることが、トリックスターの典型であるヘルメスについて山口昌男が論述した箇所のように言われている。「至るところに姿を現わす迅速性」¹⁷。また、ナウシカは未熟な少女の顔と成熟した女性の身体を併せ持っていることが言われている。その点について糸山敏和が以下のように言及している。

クラリスは成熟した肉体に、純粹な（あるいは未熟な）魂を持つ少女なのである。

¹⁴ 真田良枝「宮崎駿『風の谷のナウシカ』論——中間者ナウシカの行方をめぐって——」、『岩大語文』、第14号、岩手大学語文学会、2009年、26頁。

¹⁵ 村瀬学『宮崎駿の「深み」へ』、平凡社、2004年、44頁。

¹⁶ エヴスリン、バーナード『ギリシア神話小事典』、小林稔訳、社会思想社、1979年、164頁。

¹⁷ 山口昌男『道化の民俗学』、岩波書店、2007年、83頁。

それは図像の面でも、首から上は少女で首から下は大人として描かれる。(中略)
この、精神と肉体の乖離はナウシカでさらに強調される。しかも、現在美少女と
呼ばれる少女たちもまた、処女の心と娼婦の体を持ち、首から上と手首・足首の
先(行動)はこども(童)で、体は女性として描かれることが多い。¹⁸

糸山は宮崎のアニメーションにおけるこの少女のキャラクターの特徴について、男性視点
のキャラクター造形がその要因にあることを指摘している。しかし、トリックスターとい
う視点が得られた今、もう1つ、ナウシカが子どもと大人の両義的な性格を有しているこ
ともその理由に含むことができそうである。

ここでトリックスターについて整理をしておこう。トリックスターについての先駆的な
研究者にポール・ラディンがいる。ラディンはアメリカ・インディアンの神話物語群の分
析からトリックスター像について論述している。トリックスター神話がどのようなもので
あるか、以下のラディンの記述を参照する。

北アメリカにおけるいわゆるトリックスター神話のすべての圧倒的多数は、地球
創造、いや、少なくとも世界の変形を説明し、つねにさまよい歩き、つねに飢え
ており、ふつうの善悪の概念では左右されない、人びとにいたずらをするか、人
びとからいたずらをされるかしている、ひどく性欲旺盛な主人公を持っている。
ほとんどどこでも、彼は神聖な特徴を持っている。これは部族部族によって変る。
ある場合には、彼は事実上の神と見なされているし、他の場合には、神と近い関
係があるものと見なされているし、さらにべつな場合には、彼はせいぜい一般化
された動物、または死を免れない人間である。¹⁹

ここからは多くの神話の中で、トリックスターがいたずら者の性格と英雄神話的な性格を
併せ持ち、その姿は千差万別に多数の地域に存在していることが分かる。

この文化英雄であり、いたずら者であるトリックスターの持つ特徴について、クロード・
レヴィ＝ストロースは次のように書いている。「トリックスターもまた媒介者であり、この
機能からして、彼がそれを克服することを職分としている二元性を何らかの形で保持する
ことが説明される。トリックスターに見られる曖昧な両義的性格は、そこから由来するの
である」²⁰。ここで注目すべきは、トリックスターが両義的な性格を持ち、媒介者としてあ

¹⁸ 糸山敏和「宮崎アニメと「おたくアニメ」 「美少女」になれなかった美少女たちのた
めに」、『ユリイカ』(総特集 宮崎駿の世界)、第29巻第11号、青土社、1997年8月、
187 - 188頁。

¹⁹ ラディン、ポール、カール・ケレーニイ、カール・グスタフ・ユング『トリックスター』、
皆河宗一、高橋英夫、河合隼雄訳、晶文社、1974年、210 - 211頁。

²⁰ レヴィ＝ストロース、クロード『構造人類学』、荒川幾男ほか共訳、みすず書房、1972
年、250頁。

ることである。道化やトリックスターについて鋭い研究を重ねてきた日本の山口昌男も、アフリカのジュン族におけるトリックスターとして野兎が登場する民話の数々から、その特徴について以下のように述べている。

ここで抽出した野兎の行動のパターン及び野兎に対するイメージを、さらに整理してみると次の如き結果が出る。

(a) 行動——破壊性 ((A) (B) (E) (G)) ……自然

(b) 仲介性 ((C) (D) (F) (H) (I)) ……………境界

(c) 秩序・創造 ((D) (H) (I)) ……………文化

いわば野兎は、コントロールされないものとしての「自然」(物理的と同時に人間の情念)と、人間世界の秩序(王権)と新しい価値の創出としての「文化」の双方に相渉るイメージが託されて居り、そのことが彼に「自然」と「文化」の双方の仲介者としての「境界性」を帯びさせるのである。²¹

レヴィ＝ストロースや山口の研究から、トリックスターが「媒介者」、「仲介性」、「境界性」といった両義的な性格を有していることを、ここで確認することができた。

こうした自然と文化を仲介するトリックスターの姿を『風の谷のナウシカ』のナウシカに重ねることは、前述で確認したように容易なことである。ナウシカのみならず、鳥と心を通わすことができる『未来少年コナン』のラナから始まる宮崎のアニメーションの少女の系譜にも、その姿を探することができるだろう²²。そして、この仲介者の役割を担った少年として『もののけ姫』のアシタカについて考えることも容易い。一柳廣孝がアシタカの境界者としての存在を指摘している。

彼女もアシタカと同じく、境界者である。所属していた共同体を離れ、「くもりのないまなこ」によって世界を見極めなければならない立場に置かれた存在がアシタカならば、モノノケの世界に身を置き、モノノケと同じ価値観を共有しながら、その姿形ゆえに他者として異端視されてきた存在として、サンはある。アシタカが外在的な境界者だとすれば、サンは内在的な境界者である。²³

『もののけ姫』において、アシタカとサンは明らかに境界者として人間と獣の中間に存在している。特にアシタカは、森とタタラ場の共存を模索するものとして、その仲介者の役

²¹ 山口昌男『アフリカの神話的世界』、岩波書店、1971年、105頁。

²² 『崖の上のポニョ』にてポニョが宗介に会う海辺の陸と海の境界について浅井千晶が指摘している。浅井千晶『『崖の上のポニョ』——海辺の生命の物語——』、『千里金蘭大学紀要』、第7号、千里金蘭大学、2010年、81頁。

²³ 一柳廣孝「境界者たちの行方 『もののけ姫』を読む」、米村みゆき編『ジブリの森へ——高畑勲・宮崎駿を読む』、森話社、2008年、188頁。

割がそれぞれの代表者と言えるサンやエボシ御前よりも大きい。『もののけ姫』のアシタカは明らかにトリックスターなのである。

『風の谷のナウシカ』や『もののけ姫』だけでなく、宮崎のアニメーションにおけるトリックスターを考察していく上で、ここで宮崎のアニメーションとトリックスター神話との関係を整理しておく必要があるだろう。まず、トリックスター神話の特徴について確認する。ラディンはトリックスター神話の特徴について「この混合した神話の型では、トリックスターの主要な特徴——飽くことを知らない食欲、放浪、抑えられぬ性欲——がつねに強調されている」²⁴と述べている。ここから、トリックスター神話の特徴は、「食欲」、「性欲」、「放浪」の3点にあることが確認できる。この3つの特徴は、宮崎のアニメーションにおいて「食」、「性」、「移動」として確かに現れていることを確認することができる。以下から順に説明していくことにする。

まず、「食」については、宮崎のアニメーションにおいて常に食事の場面の魅力のことが言われてきている。例えば、『天空の城ラピュタ』でパズーとシータが坑道の中で食べるトーストと目玉焼き、『千と千尋の神隠し』で千尋が泣きながら食べるおにぎり、『ハウルの動く城』でフライパンの中で焼ける卵とベーコン、それから『崖の上のポニョ』の即席ラーメンと、人によって様々な食事の場面を思い出すことができるだろう²⁵。もちろん、これらを食べるのは、これからトリックスターとして分析していく少年・男性や少女・女性のキャラクターである。

宮崎のアニメーション中に描かれる食事の場面の特征について、田中栄一郎が『ルパン三世 カリオストロの城』から『ハウルの動く城』までの10作品における食事を網羅的に整理し、6つの型に分類している研究を参考にできるだろう²⁶。ここで田中は「このように、他者との繋がりを形成する場合に描かれる多数の事例を「結縁型」とする」²⁷と述べており、

²⁴ ラディン、ケレーニイ、ユング、前掲書、224頁。

²⁵ 宮崎のアニメーション中の食事について、アニメーションの制作者たちがその描写に熱意を持っていることや、観客がその食事の魅力に惹かれていることについて藤原加歩が書いている。藤原加歩「ジブリの食べ物は何かおいしいように見えるのか——宮崎駿作品を中心に——」、『尾道市立大学日本文学論叢』、第10号、尾道市立大学日本文学会、2014年、197 - 210頁を参照。

²⁶ この研究において田中は、10作品のうち宮崎が絵コンテを担当した近藤喜文監督『耳をすませば』（1995年）も分析の対象として入れている。その分析の中で、本文中に挙げた結縁型の他に、孤食型、絶縁型、再生型、犠牲型、暴力型に田中は食事を分類している。この田中の分類のうち、孤食型と絶縁型は新たな共同体に迎え入れられない又は迎え入れを拒否するという結縁型の変奏と考えられるだろう。他に、少年と少女が共に食事をすることで生きる力を得るといふ再生型は興味深いと言えよう。また、田中は他の論文で宮崎のアニメーションにおける飲食行為が性行為を象徴していることを指摘している。田中栄一郎「宮崎駿映画の飲食場面における〈水の力〉——新たな〈生〉の誕生としての再生型——」、『二松』、第23集、二松学舎大学大学院文学研究科、2009年、171 - 172頁。

²⁷ 田中栄一郎「宮崎駿映画における〈食〉——〈植〉としての〈食〉——」、『二松学舎大学人文論叢』、第81叢、二松学舎大学人文学会、2008年、198頁。

このキャラクターが元の共同体から移動（放浪・越境）して新たな共同体に迎え入れられる食事というものが宮崎のアニメーションでの食事の特徴であると言える。この点については、『千と千尋の神隠し』で千尋が異界の食べ物を口にせずには体が透けていってしまい、ハクから異界の食べ物を食べさせられる場面を例に挙げて、佐々木隆が「食事をすることはその社会の一員になることです。一員でなければ居場所はありません」²⁸と、岸正尚が「これは「黄泉つ竈食」の焼き直しだ。同じ釜の飯を食うという言い回しもある。ある「世界」の食物を口にすればその世界に属してしまうという考え方に基づく」²⁹と、田中と同様の指摘をしている。

次に、宮崎のアニメーションにおける「性」についてであるが、これについては『千と千尋の神隠し』の頃から表立って指摘されるようになってきている。例えば、町山智浩と柳下毅一郎がそれぞれウェインとガスと名乗って映画の作品について語っている著作では、『千と千尋の神隠し』における性風俗産業の現れが指摘されている。

ガス ただ、ひたすら宮崎駿の妄想を見せられるだけ。ただ、その妄想ってのがヤバいんですよ。10歳の少女が湯女をやらされる話だけど、湯女って昔はアレでしょ。

ウェイン 売春してたよね。ソープ嬢と同じだからさ。『千と千尋〜』の湯屋の門前には食べ物屋ばかりズラッと並んでるけど、遊郭の大門の前には茶屋が並んで、ご飯食べて酒飲んで盛り上がってから廓に繰り出すようになってるんだよね。

30

町山の言う風俗街の風景については、清水正も指摘している。千尋の一家が迷い込んだ場所で「め」と書かれた看板や「生あります」と書かれた札が下がる柱について「〈眼〉は〈女性性器〉の隠喩であり、〈生あります〉の〈生〉も〈女性の肉体〉の隠喩となっている。まさにこの場所は性を売る淫靡な場所なのである」³¹と書いているのである。

こうした宮崎のアニメーションを性的に捉える指摘は、なにも奇をてらったものではない。実は宮崎自身も『千と千尋の神隠し』についてのインタビューで以下のように答えているのである。

いまの世界として描くには何がいちばんふさわしいかといえば、それは風俗営業だと思っんですよ。日本はすべて風俗営業みたいな社会になっているじゃないで

²⁸ 佐々木隆『「宮崎アニメ」秘められたメッセージ』、KKベストセラーズ、2005年、160頁。

²⁹ 岸正尚『宮崎駿、異界への好奇心』、葺柿堂、2006年、59頁。

³⁰ 町山智浩、柳下毅一郎『ファビュラス・バーカー・ボーイズの映画欠席裁判』、洋泉社、2002年、274頁。

³¹ 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、18頁。

すか。いま女性たちは、売春窟に似合いそうな人がものすごく増えてる国なんじゃないかと思えますね。³²

こうした発言からも、宮崎が「性」について関心を持ちながらアニメーションを制作していることが分かる。

『千と千尋の神隠し』だけでなく、性的な描写は宮崎のアニメーションの至る所に映像として存在している。その指摘をしているのが、下記の横田正夫の文章である。

宮崎のヒロインは、異性と並んで横たわり（「風の谷のナウシカ」）、同じ衣服に包まれ（「天空の城ラピュタ」）、同じ寝床で胸に抱かれ（「となりのトトロ」）、同じベッドで寝（「魔女の宅急便」）、下着姿を見せ・キスをする（「紅の豚」）。そこで登場するのが、人間、黒猫、トトロ、豚とさまざまであるが、それらはいずれも雄である。（中略）とすると密接距離で並んで身を横たえないしはそのバリエーションは、まさに男女の同衾に相当しよう。宮崎は男女の同衾を好んでいたことになる。そして、同衾は性愛を暗示する。³³

横田は宮崎のアニメーションにおける異性が並んで横たわるシーンを挙げ、宮崎のアニメーションの映像に「性」を見つけている。この同衾の最も直接的な表現が、『風立ちぬ』の結婚初夜のシーンであることは誰もが納得することだろう。宮崎は常に自身のアニメーションに「性」を忍ばせていたことは間違いない。その点について、斎藤環が以下のように表現している。

この作家は、「少女のエロス」を中核に据えないことには創造性を発揮することができない。そのことは、彼の作品歴を一瞥すれば判ることだ。『パンダコパンダ』以来、宮崎駿にたったひとつだけ一貫したテーマがあるとすれば、それは反戦平和でもエコロジーでもない。それは「少女のエロス」以外のなにものでもない。³⁴

以上の指摘によって、トリックスター神話にあらわれる「性欲」が宮崎のアニメーションにも存在していることが確認できたと言える。

そして、トリックスター神話の3つ目の特徴である「放浪」は、宮崎のアニメーションの中で「移動」として表出しているのである。この宮崎のアニメーションにおける「移動」

³² 清水節「宮崎駿が『千と千尋の神隠し』を語る 眠っていた「生きる力」を天才が呼び覚ますまで」、『PREMIERE』、vol.41、アシエット婦人画報社、2001年9月、70頁。

³³ 横田正夫「宮崎駿アニメーション作品にみられる性愛象徴」、『映像学』、第58号、日本映像学会、1997年、91頁。

³⁴ 斎藤環「キスのある風景」、海岸洋文編『バンブームック クリエイターズ ファイル 宮崎駿の世界』、竹書房、2005年、35頁。

は「水平方向の移動」と「垂直方向の移動」に分けられると考える。トリックスター神話の「放浪」との関連を考えるには、「水平方向の移動」に注目して分析してみる。

宮崎のアニメーションにおける水平方向の移動は、本章の第1節で確認したとおり、神話の物語における出立と帰還を確認することができる。この型の物語について、西條勉は『千と千尋の神隠し』を例に挙げながら「一言でいえば、ある人物が別世界に迷いこんで脱出する話、つまり、異郷訪問説話です」³⁵と、簡略化して説明している。西條は『千と千尋の神隠し』と古今東西の神話や小説を比較分析しながら、異郷訪問説話の法則を以下のようにまとめている。

第Ⅰ法則 異郷に入るときは、偶然に行く。

第Ⅱ法則 異郷での体験は、異常体験である。

第Ⅲ法則 異郷から出るときは、自分の意志で出る。

第Ⅳ法則 異郷から出た後、主人公は変化する。³⁶

宮崎のアニメーションにおいて、トリックスター神話の特徴である「放浪」と、この異郷訪問説話の第Ⅰ法則における移動が重なり合うと言える。第Ⅰ法則では「偶然に行く」となっているが、その移動が移動するキャラクターの意志によって引き起こるものではないという点が重要と言えるだろう。

例えば、『千と千尋の神隠し』では、千尋の意に反しての引越しで映画が始まる。さらに異世界へのトンネルを抜けるのも千尋ではなく、両親の意志によるものである。映画冒頭のこの移動により、千尋は異世界に迷い込んだ他者となる。映画冒頭の「引越し」のモチーフは他の作品でも見ることができる。『となりのトトロ』がまさに引越しであるし、『魔女の宅急便』や『崖の上のポニョ』はその変奏として捉えることができる。『となりのトトロ』の引越しは一家の母親の病氣療養という外因のために引き起こされるもので、「偶然に」ではないが、一家の主体的な意志でないことは明白である。一方で、『魔女の宅急便』や『崖の上のポニョ』の旅立ちは本人の意思によるものであるが、その移動の過程に注意を向けたい。『魔女の宅急便』のキキの旅立ちでは、突然の風雨によりキキは列車で一夜を過ごすことになる。列車はキキが寝ているうちにキキを見知らぬ土地に運んで行くのである。『崖の上のポニョ』の旅立ちでも、ポニョの深海からの浮上という垂直方向の移動はポニョの意志によって行われるが、海面に浮上すると底引き網に巻き込まれて空き瓶に嵌って宗介の家の崖下に漂着する。この移動はいわばアクシデントに近い。宮崎のアニメーションにおいて、キャラクターは映画冒頭の「引越し」により、元の共同体から離れることになるのである。

また、キャラクターの意志に反した水平方向の移動は「呪い」によっても引き起こされ

³⁵ 西條勉『千と千尋の神話学』、新典社、2009年、12頁。

³⁶ 同上、24頁。

る。そのような強制的な移動は『もののけ姫』、『ハウルの動く城』に見られる。前者ではアシタカが、後者ではソフィーがその身に呪いを受けて、それまで暮らしていた共同体からの離脱を強制される。このような「呪い」によって起こる移動と同じように強制的な移動が『ルパン三世 カリオストロの城』、『風の谷のナウシカ』、『天空の城ラピュタ』、『紅の豚』に表れている。『ルパン三世 カリオストロの城』で、ルパンがカジノからカリオストロ公国に移動するのは、カジノで盗んだ札束がカリオストロの城で刷られた偽札だったからである。この偽札はルパンにかけられた「呪い」を象徴している。というのも、ルパンは過去に一度、カリオストロに盗みに入り失敗している。この古傷がルパンにとっての呪いであり、ルパンとクラリスの物語の出発点となる。過去と現在の2度に渡り、自身の仕事を失敗に追い込んだ「呪い」を解くために、ルパンは移動するのである。『風の谷のナウシカ』と『天空の城ラピュタ』の「呪い」は軍事勢力である。軍隊によってナウシカとシータは暮らしていた共同体から強制的に引き離され、飛行艇・飛行船上で囚われの身となる。シータの移動にはパズーも途中で参加することになる。2人は軍隊に捕縛され、要塞へと移動させられ、パズーもこれが引き金となり、故郷を捨てることになるのである。『紅の豚』でポルコはルパンと同様に欠損を負わされる。カーチスとの決闘に敗北し、元は自身の意志での移動だったものが、失意の移動を余儀なくされる。宮崎のアニメーションにおいて、「呪い」という強制力がキャラクターを元の共同体や空間から引き剥がすのである。

以上の考察から、宮崎のアニメーションがトリックスター神話の特徴である「食欲」、「性欲」、「放浪」に相当する要素を有していることが確認できただろう。宮崎のアニメーションに登場する少年や少女はトリックスターとして存在していたのである。

第3節 垂直方向の移動に示される両義的性格とその源泉

宮崎のアニメーションに登場するキャラクターがトリックスターであることを前節で確認したが、本節ではそのトリックスターの両義的な性格が宮崎のアニメーションにおける垂直方向の移動に表れていることを考察していきたい。

宮崎のアニメーションにおける垂直方向の移動と物語の関係については暉峻創三が『天空の城ラピュタ』を題材に指摘している。宮崎のアニメーションの中で、ダイナミックな垂直方向の移動が映画の幕開けを告げる作品こそ『天空の城ラピュタ』なのである。シータが飛行船から落下する映画冒頭のシークエンスに衝撃を覚えた人間も多いことと思われる。この作品で宮崎が描きだした垂直的な空間世界について、暉峻は「過去のどんな作品も『天空の城ラピュタ』ほどには、天地軸方向の優位性を示してはいなかったように思う。物語の推移をみるだけであからさまにこれは天空から地底へ、地底から天空へという、天地間移動の話であることがわかる」³⁷と語っている。このように暉峻は、宮崎の映画におけ

³⁷ 暉峻創三『『天空の城ラピュタ』の映画的構造 宮崎駿は天地の存在を忘れることなかれと語り続ける教祖である』、『月刊イメージフォーラム』、第7巻第10号、ダグレオ出版、1986年10月、83頁。

る垂直方向の移動と『天空の城ラピュタ』の物語との関係について具体的な分析を試みている。『天空の城ラピュタ』で見られる空間の垂直方向の運動と物語との関係はどのようなものであろうか。暉峻の言う『天空の城ラピュタ』における天地間の移動と物語の展開の関係を手短かに確認してみよう³⁸。

夜空を航行する飛行船に囚われたシータが鉾山の街に落下し、そこで働くパズーと出会うことで物語が始まる。空賊と軍隊からの逃避行の末、2人は古い坑道の穴へと落ちていく。2人は地下空間で出会った老人により、飛行石の謂われについて知ることになる。2人は老人に別れを告げて地上に戻ると、軍隊に捕まってしまう。軍の要塞に1人囚われの身になるシータ。シータから引き離されたパズーは空賊の力を借り、シータを軍の要塞から救い出す。飛行石を失くした2人は空賊と共に天空に浮かぶ城を目指すことにする。軍隊との空中戦の末、2人は天空の城に到着する。軍を隠れ蓑に天空の城の軍事力を手に入れようとしていた大佐ムスカとの格闘の末、2人は崩壊して宇宙へと上昇する城から脱出する。空中で空賊と落ち合った少年と少女は、空賊に別れを告げて飛び去り、幕が閉じる。

こうして見てみると、『天空の城ラピュタ』の物語の展開は常に少年と少女の垂直方向の移動を伴っていることが一目瞭然である。宮崎のアニメーションでは、この垂直方向の移動は城のような建造物において主に表現されているのであるが、この『天空の城ラピュタ』では城の上下構造のみならず、垂直方向の移動が映画全体の物語を貫いていることによって、宮崎の作品の中で最も明確に垂直方向の移動と物語との関係を示していると言えるだろう。

特に『天空の城ラピュタ』の冒頭のシータの落下の映像については、川勝麻里が以下のように分析している。

カメラが雲間にとどまったことは、雲を境として、天上の世界と地上の世界が2つに切り分けられたことを意味する。カメラは2つの世界を行き来することはない。つまり、シータは天上とは異なる地上世界へ足を踏み入れたことになる。以後、物語は地上で展開する。カメラアイは天上と地上を分ける役割を持っており、視点の位置はかなり厳密に作られている。³⁹

垂直方向の移動において、カメラは天上と地上の境界を跨ぐことはなく、どちらかの空間に留まるのである。カメラが越えることのないその境界を宮崎のキャラクターは易々と越えていく。ここにトリックスターのキャラクターが持つ両義的な性格が示されているのである。

³⁸ 『天空の城ラピュタ』の物語と垂直方向の移動とを村瀬は「垂直の美学」と呼び、同様の分析と整理を行っている。村瀬学（2004）、前掲書、83 - 85頁。

³⁹ 川勝麻里『『天空の城ラピュタ』の漫画技法——宮崎駿の手塚治虫批判とジャパニメーションの時代』、『映画研究』、第5号、日本映画学会、2010年、93頁。

垂直方向の移動が示す両義的な性格は、宮崎のアニメーションにおける垂直的な空間の構成にも見られるところである。『天空の城ラピュタ』でパズーとシータが飛行石の秘密を知ったのが地下だったように、『風の谷のナウシカ』でナウシカが腐海の秘密を知るのもまた地下である⁴⁰。度々ナウシカが空から降り立つ腐海は人間の住めない死の森であるが、さらに深くに降りると浄化の空間が広がっている。

ユートピアと逆ユートピア空間は、多くの社会では、天上界と地下界という弁別的に対置された、宇宙の境界として対のものとして表現される。しかし、天界のイメージが強固に確立していない文化においては、地下界は、両義的に、つまり、災と共に福をもたらす境域として考えられる。(中略)日本人の地下界のイメージにも、そういった混沌と生成という相対立する要素が強くにじみ出ているはずである。⁴¹

人間にとって害悪だと思われていた腐海の空間は、その地下空間において人間の汚した世界を浄化する聖なる空間でもあり、両義的な空間だったのである。そして、ナウシカやユパはその秘密を探る境界者なのである。

空間の持つ両義的性格については長谷正人も指摘している。長谷は宮崎のアニメーションに頻出する「植物に覆われた建物」のイメージに着目する。

宮崎作品にあって鍵となるユートピア的建造物は、必ずと言っていいほど緑色の植物に覆われていたはずである。(中略)まず、これらの建造物は必ず無機的な石や煉瓦でできていることに注目しよう。だから、植物がその外壁に繁茂するということは、この無機的な建物を少しだけ有機化し、そこに生命を吹き込んでいるように思えるのである。⁴²

宮崎のアニメーションに登場する建造物は、無機物と有機物が結びついた両義的な建造物でもあったわけである。その建造物はトリックスターのキャラクターが舞台にするのにふさわしいと言えるだろう。

さて、宮崎のアニメーションにおける垂直方向の移動に関して、ポール・グリモーからの影響が指摘されている。この宮崎とグリモーの関係については、高畑が次のように証言している。

⁴⁰ 同様の指摘を長谷正人が行っている。長谷はさらに『となりのトトロ』でメイがトトロに出会う際の落下についても言及し、宮崎のアニメーションにおける垂直方向の移動が持つ物語を展開させる結節点としての役割を明らかにしている。長谷正人『映画というテクノロジー経験』、青弓社、2010年、149 - 150頁。

⁴¹ 山口昌男『文化と両義性』、岩波書店、2000年、94頁。

⁴² 長谷、前掲書、151 - 152頁。

わたしは一九五八年、東映動画を志望、翌年に入社します。なにより、『やぶにらみの暴君』が示唆してくれたアニメーションの大きな可能性に賭けたかったのです。入社後しばらくして、参考試写用に『やぶにらみの暴君』のフィルムを借りてきました。試写のあと、大塚康生、白川大作、月岡貞夫の諸氏と四人、徹夜で各ショットのコマを接写し、ムヴィオラ（編集用にフィルムを視聴する機械）にかけて見ながら絵コンテに採録したことを思い出します。（中略）その後も『やぶにらみの暴君』は、新人教育の機会などに何度か試写されました。宮崎駿氏の世代がその最後だったはずです。ひとつの理想的到達点として、この作品が当時の東映動画のスタッフに与えた精神的影響は大きいものがあったと思います。⁴³

高畑が東映動画に入社した1959年の4年後、1963年の4月に宮崎も東映動画にアニメーターとして入社しており、高畑の証言は宮崎がグリモアの影響を受ける環境にいたことを示している。

宮崎自身はグリモアの『やぶにらみの暴君』について、三鷹の森ジブリ美術館の企画展示「幽霊塔へようこそ展——通俗文化の王道——」のパンフレットに以下のように書いている。

若い頃、ポール・グリモアの「やぶにらみの暴君」を観て驚嘆しました。舞台の王宮はいわばイメージです。その舞台をふたりの主人公羊飼いと煙突掃除の少年がてっぺんからかけ下り、かけおりついに地下の太陽の光もさしこまない町に逃げこみます。その結果王宮全体がつよい存在感を持ったのでした。感動しました。すごい！！⁴⁴

このコメントの欄のタイトルは「カリオストロ演出の方針その4 上へ上へ下へ下へ〈たて方向の連続性〉」⁴⁵となっており、宮崎がグリモアの『やぶにらみの暴君』における垂直方向の移動に強いインスピレーションを得たことがわかる。「カリオストロの城は待ちに待った「密室での上へ上へ、下へ下へ」をトコトンやってみるチャンスだったのです」⁴⁶。

かくして、宮崎のアニメーションにはグリモアの『やぶにらみの暴君』からの影響を端々に見ることができる。まず、上記の証言からも察せられるように、宮崎の『ルパン三世 カリオストロの城』に登場する城のデザインがその一例であるし、城と城の地下空間、物語

⁴³ 高畑勲『漫画映画の志——『やぶにらみの暴君』と『王と鳥』』、岩波書店、2007年、10 - 11頁。

⁴⁴ 『三鷹の森ジブリ美術館企画展示 幽霊塔へようこそ展——通俗文化の王道——』パンフレット、公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団、2015年、31頁。

⁴⁵ 同上、31頁。

⁴⁶ 同上、31頁。

の終わりに描かれる城の崩壊など、その共通項を容易く見つけることができる。また、『やぶにらみの暴君』で地下空間から登場する巨大ロボットは、宮崎の『風の谷のナウシカ』における巨神兵を思い起こさせる。

ただし、高畑はグリモーから宮崎への「影響」という点についてはやや懐疑的に接している。

宮崎氏は後年、『ルパン三世・カリオストロの城』（一九七九年）をつくったとき、批評家から『やぶにらみの暴君』の強い影響を云々されます。しかし、簡単に指摘できる『やぶにらみの暴君』からの「借用」をもって、それを「強い影響」とすることには、なにか違和感を感じました。『未来少年コナン』（一九七八年）でも分かる通り、彼はすでにグリモーの影響を自分のものにしていたのです。（中略）むろん、『やぶにらみの暴君』やフライシャーの『バッタ君町へ行く』（一九四一年）によって素晴らしい資質が触発され、宮崎氏が垂直的空間表現の面白さに目覚めたことはたしかです。しかし、全作品を貫く空間表現の驚くべき巧みさや飛行物体への愛着は彼自身の生得的な才能の開花にほかなりません。グリモーの影響というより、ある種の共通性なのです。⁴⁷

ここには制作の苦楽を共にした高畑の宮崎がつくりだしたアニメーションの世界観に対する擁護の姿勢が見られるようにも思える。確かに垂直的な空間表現と物語展開についてグリモーから宮崎への短絡的な影響を指摘するのは早計かもしれない。高畑の言う『バッタ君町に行く』⁴⁸の他に、日置俊次がハロルド・ロイドやディズニーの宮崎への影響を指摘している。「『ルパン三世 カリオストロの城』の時計台におけるルパン、クラリス、伯爵のやり取りなどは、この『要心無用』とディズニー『ピーターパン』におけるビッグベンの時計台とを組み合わせで成立したシーンであろう」⁴⁹。確かに、宮崎は『ピーターパン』について言及している⁵⁰。だが、ディズニーの影響を考えるならば、ここではミッキーマウスの『摩天楼狂笑曲』（1933年）を挙げたいと思う⁵¹。宮崎は初期のディズニーについて以下のように振り返っている。

⁴⁷ 高畑（2007）、前掲書、12頁。

⁴⁸ 本文中では三鷹の森ジブリ美術館ライブラリーのDVDのタイトル表記に合わせた。引用文中でのタイトルはそのままにしてある。宮崎がデイブ・フライシャー監督の『バッタ君町に行く』に言及したものとしては、宮崎駿、『出発点 [1979～1996]』、徳間書店、1996年、144 - 148頁を参照。

⁴⁹ 日置俊次「宮崎駿論——垂直空間と母の欠損——」、『青山スタンダード論集』、第3号、青山学院大学、2008年、239 - 240頁。

⁵⁰ 宮崎（1996）、前掲書、74頁。

⁵¹ ミッキーマウスには時計塔を舞台にした作品もある。『ミッキーの大時計』（1937年）がそうである。

アニメーションにも「ライト兄弟以前」の歴史がありました。翼をバタバタさせて飛ぶつもりで落下したりして、いろんな失敗をくり返してきたんですね。その中から、まあ、アメリカ中心ですが、興行的にも成功した「ミッキーマウス」とか「ベティ・ブーブ」とか、いろんな作品が生まれてきました。(中略) そのころ、日本ではまだアニメーションといわずに漫画映画といっていました。そういうも見られるものではありませんでした。夏休みに一回とか、あるいは映画を見に行ったら偶然、併映として短編のアニメーションがついていたりしたくらいです。それは、ディズニーの「ドナルドダック」であったり「ミッキーマウス」だったわけです。それが、ぼくらの子どものころのアニメーションとの関係でした。⁵²

この証言からは宮崎のアニメーションとの出会いを読み取ることができる。そこにはディズニーの作品があった。そして、『摩天楼狂笑曲』には、宮崎が演出の意図として言う「たて方向への連続性」が見られるのである。

ミッキーマウスの『摩天楼狂笑曲』は次のような作品である。高層ビルディングの建築現場で、ミッキーはショベルカーを操作して地面に穴を掘っている。その工事現場にミニーがランチボックスを売りにやってくる。ビルの骨組みを上っていくミニーにミッキーは下から挨拶する。調子に乗ったミッキーはショベルカーの操作を誤り、ビルの中階層にいた現場監督のピートを怒らせる。ピートもミニーの気を惹こうとするが相手にされない。ミッキーは資材を持ってビルの中を上下に移動するが、その度にピートを怒らせる。時計塔の鐘が鳴り、昼休みになるとミッキーは建物のお弁当にするがピートに横取りされる。ミニーにお弁当を貰うミッキーだったが、食べている隙にビルの中階層からピートにミニーを奪われる。ミニーを救出しようとビルへと上っていくミッキー。ピートの手から逃れて、ミッキーとミニーはビルの中を逃げ回り、ビルから滑り降りて脱出する。ピートはミッキーとミニーを追いかけまわすうちにビルの崩壊に巻き込まれる。ミッキーとミニーは工事現場を共に後にする。

この『摩天楼狂笑曲』には垂直方向の空間と建築物の崩壊という宮崎のアニメーションに見られる垂直方向の移動と物語の展開の関係と同型のもを簡単に見ることができる。この作品の中で注目したいことは、ミッキーとミニーは建築途中の高層ビルを自由に上り下りできるのに対して、悪役のピートはビルの中層に居座り続けていることである。この点で、この作品は『やぶにらみの暴君』よりも宮崎のアニメーションに近い位置にあると言えるだろう。宮崎のアニメーションにおいても、トリックスターのキャラクターは垂直方向に自由に移動できるが、そうでないキャラクターは上部または下部の空間のどちらかと結びついている。本節で例に挙げた『天空の城ラピュタ』でムスカは天空の城の下部空間の軍事力にしか興味がない。また、『千と千尋の神隠し』で湯婆婆は湯屋の上層から飛行という形で出入りしている。決して、下層の出入り口を使用することはない。

⁵² 宮崎 (1996)、前掲書、151 - 152 頁。

宮崎のアニメーションにおける垂直方向の移動について、もう 1 つ別の映画との類似性を分析したい。高畑は上記の引用の中で『ルパン三世 カリオストロの城』以前にテレビアニメシリーズ『未来少年コナン』で既に垂直的な物語空間の構成が成されていることを指摘している。高畑はここでもグリモーの影響を見ているが、『未来少年コナン』にはグリモーよりもフリッツ・ラング監督の『メトロポリス』(1927年)との共通点をより見つけることができるだろう。『メトロポリス』の物語を垂直的な空間の構成に注意して見てみる。

『メトロポリス』の未来都市は都市の上層で暮らす者たちと都市の地下空間で暮らす労働者から成り立っている。都市の設計者ジョン・フレージャーセンの息子であるフレージャーはある日、上層階の庭園で労働者階級の子どもたちを連れだしたマリアと出会う。マリアを追って労働者の存在を知ったフレージャーは地下深くのカタコンベへと下りていく。そこでフレージャーはマリアから頭脳と手を結ぶ「媒介者」であることを告げられる。それを見知った父フレージャーセンは、旧知で亡き妻の恋敵であったロトヴァングにフレージャーとマリアの仲と労働者階級の集団の分裂を依頼する。ロトヴァングはマリアを誘拐し、発明したアンドロイドをマリアの姿に似せてフレージャーセンと彼のつくった都市、息子のフレージャーを亡きものにしようと企む。地上に戻ったフレージャーはロトヴァングの家に囚われたマリアの声を聞いて助けに家の中に入るが、彼女を見つけることができず、都市上層の父の部屋でフレージャーセンとマリアの姿をしたアンドロイドが一緒にいるところを見て寝込んでしまう。フレージャーが寝込んでいる間に、アンドロイドは都市の上層階に混乱をもたらしていた。フレージャーが起き上がって地下に向かうと、アンドロイドが労働者たちを扇動していた。それを見たフレージャーはアンドロイドがマリアではないと気付くが、アンドロイドに扇動される労働者を止められない。地上のロトヴァングの家で彼の陰謀を知ったフレージャーセンはロトヴァングを倒し、マリアは解放される。アンドロイドに扇動された労働者たちはメトロポリスの心臓部分の機械を破壊するが、その影響で地下空間は水没の危機に晒される。地下には労働者の子どもたちが取り残されていた。地下に戻ったマリアは子どもたちを助けようと試みる。同じく地下に取り残されていたフレージャーがマリアと子どもたちの所に駆けつける。フレージャーとマリアは子どもたちと共に地上へと脱出し、子どもたちを上層階に連れていく。労働者たちは自分たちの行動が招いた結果を知り、上層階でお祭り騒ぎしていたアンドロイドを見つけ、火あぶりにし、その正体を知る。この混乱の最中、地上の家で気絶していたロトヴァングが目を覚まし、マリアを追いかけて時計台に上る。フレージャーも 2 人を追い掛けて時計台に上る。格闘の末、ロトヴァングは時計台から落ち、決着がつく。都市の設計者フレージャーセンと労働者たちは、マリアの言葉によって媒介者となったフレージャーにより手を結ぶのだった。

一方、『未来少年コナン』は地球が 1 度滅亡を迎えた後の世界のハイハーバーという農村共同体とインダストリアという科学工業都市の 2 つが主な舞台となる。主人公の少年コナンの出身はどちらでもなく、のこされ島という場所である。インダストリアには三角塔という上層階級の空間とそこから逸脱した者たちが住む地下空間がある。原子炉のエネ

一を制御する数名の老人たちが三角塔を統制し、行政局局長のレプカがその権力と武力の全てを狙っている。この三角塔と地下空間について、切通が「宮崎は縦にしか人間関係が存在しない空間に練り直したのだ。一本の木のとっぺんから根っこまで見渡せるようなこの〈縦の構図〉は、後の宮崎作品の舞台設定で頻繁に見られるものだ」⁵³と指摘している。インダストリアに見られる上下構造は『メトロポリス』の未来都市に限りなく近いことがわかる。もう1つ、『未来少年コナン』のインダストリアが『メトロポリス』の未来都市に共通する大きな要素として地下空間の水没がある。

レプカは現在のインダストリアの原子炉エネルギーに代わる太陽エネルギーを獲得するために開発者の孫であるラナを執拗に追い求める。第22話「救出」で、レプカは太陽エネルギーを手に入れる為に、地下空間を水没させて、地下に身を潜めていたラナを地上に上がってこさせる。つまり、ラングの『メトロポリス』では悪役の扇動による都市のエネルギーの核である機械の破壊によって地下空間の水没が引き起こされ、逆に、宮崎の『未来少年コナン』では悪役の新エネルギーの獲得のために地下空間は水没させられる。前者では女性アンドロイドが地上に上がったことで水没が始まり、後者では水没のために人質としてラナが地上に上がる。『メトロポリス』と『未来少年コナン』に共通して見られる地下空間の水没であるが、その関係は微妙に捻じれている。

その捻じれは、宮崎が動画のスタッフとして参加した黒田昌郎演出の『ガリバーの宇宙旅行』（1965年）にも見ることができる。『メトロポリス』でアンドロイドが人間の女性に変身したのとは反対に、『ガリバーの宇宙旅行』では宮崎のアイディアでロボットの中から人間の少女を出現させる。実は、この映画ではもともとロボットの中から人間が出現する予定はなかった。この演出の変更について、大塚康生が驚きの感情とともに語っている。

それよりも『ガリバー』での最大の驚きは、宮崎駿さんのラストシーンの変更でした。主人公のテッド少年がロボットのお姫さまを救うシーンの原画は永沢詢さんの担当でした。当時入社して1年目の新人で、まだ動画だった宮崎さんが、永沢さん、演出の黒田昌郎さんと話しあって、ロボットがパカッと割れて中から人間の女の子が出てくるように変えてしまったのです。たった1カットの変更ですが、作品の内容全体にかかわる重大な変更です。私もあとで聞いてびっくりしました。このころから宮崎さんは、作品全体のテーマ、人間の描き方に強い主張をもってマンガ映画作りの中枢に迫っていたのです。⁵⁴

少女と機械の関係には宮崎のアニメーションと『メトロポリス』との間に差異を見ることができる。しかし、宮崎と『メトロポリス』の関係について、大塚英志が宮崎の群衆描写への欲望と映画史において『メトロポリス』が果たした群衆の発見という役割との近似

⁵³ 切通理作『宮崎駿の〈世界〉』、筑摩書房、2008年、122頁。

⁵⁴ 大塚康生『作画汗まみれ』、徳間書店、増補改訂版、2001年、117頁。

性に言及している⁵⁵。また、『メトロポリス』にはバベルの塔のイメージが使用されているが、宮崎の中に見られるバベルの塔のイメージについて川勝が指摘している⁵⁶。

『メトロポリス』の最後にマリアはロトヴァングに時計台へと連れられ、フレージャーが2人を追い掛けて時計台を上り、マリアを救出する。この作品に見られる垂直方向の移動は宮崎のアニメーションのそれと重ねることができるだろう。ここに、宮崎のアニメーションにおける垂直方向の移動の、グリモーとは別の源泉を確認できたかと思う。宮崎のアニメーションのトリックスターのキャラクターは垂直方向に自由に移動できる両義的な存在なのである。

そして、垂直方向の移動とともに、宮崎のアニメーションのキャラクターは自身に上下の空間を内包してもいる。この点について、暉峻は先のラピュタの分析の中で、パズーは「上と下の両方の世界を意識する事から逃れられぬ、いわば天地の線上の男として提示」⁵⁷されているとして言及している。パズーは、鉱山の坑道という地下空間で働きながら、父親が発見した天空の城を見つけるために飛行機を製作しており、つまり空へと志向している。ここで、垂直的な空間の両方がパズーには結びつけられている。ここにも宮崎のアニメーションにおけるキャラクターの両義的な性格を見ることができる。

第4節 『天空の城ラピュタ』と『ショート・サーキット』

宮崎のアニメーションにおいて、トリックスターのキャラクターが物語の中でどのような役割を果たしているのか確認していきたい。その際、『天空の城ラピュタ』と『ショート・サーキット』を比較して分析すると、パズーのトリックスターとしての役割がより鮮明に見えてくる。

ジョン・バタム監督の『ショート・サーキット』は、『天空の城ラピュタ』と同じ1986年にアメリカで公開されたSF映画である。前者は1986年7月、後者は同年8月に日本で公開を迎えている。この『ショート・サーキット』には『天空の城ラピュタ』との類似点を驚くほど発見することができる。まずは、物語について確認してみよう。

冷戦時代のアメリカでロボット開発会社が5体のロボット兵器部隊の開発に成功する。そのうちの1体「ナンバー・ファイブ」が落雷によって、自分の意志を持ち、研究所の外に逃走してしまう。社長はナンバー・ファイブの回収を命じ、警備主任によって破壊される危機に陥る。街へ向かったナンバー・ファイブは回収部隊から逃れるようにして鉄橋から落下して、ステファニーの移動販売車の屋根に着地する。ロボットを開発したニュートンはナンバー・ファイブの破壊を防ぐために相棒のベンと一緒に独自に回収に向かう。動

⁵⁵ 大塚英志『『天空の城ラピュタ』解題』、スタジオジブリ、文春文庫編『ジブリの教科書2 天空の城ラピュタ』、文藝春秋、2013年、278 - 279頁。

⁵⁶ 川勝麻里「宮崎駿『天空の城ラピュタ』の名画レイアウト術——ポッティチェルリ、ブリュッセル、グレコ、ミレー、ゴヤ——」、『埼玉学園大学紀要 人間学部篇』、第12号、埼玉学園大学、2012年、249頁。

⁵⁷ 暉峻、前掲書、82頁。

物に囲まれて暮らすステファニーはナンバー・ファイブを宇宙人と勘違いして家に迎え、ナンバー・ファイブに様々な「情報」を与える。一夜にして言葉を覚えたナンバー・ファイブの正体をロボットだと気付いたステファニーは、会社に連絡して回収を依頼する。ナンバー・ファイブは回収されて解体されることを知り、ステファニーの車を運転して逃走する。川岸でナンバー・ファイブは警備部隊の攻撃に遭い、電源を落とされてベンの監視のもとで回収車に載せられる。回収車の中で目を覚ましたナンバー・ファイブはベンから回収車を奪って逃走する。ナンバー・ファイブはステファニーの家に帰り、彼女との交流を深める。ニュートンは社長の反対を押し切り、再びベンと共にナンバー・ファイブを見つけに行く。ステファニーとナンバー・ファイブに呼び出されたニュートンはレストランでステファニーと話し合う。レストランの外ではナンバー・ファイブが他のロボットの部隊と戦い、退ける。ナンバー・ファイブは警備部隊に囲まれたレストランからステファニーを連れ出す。レストランに残されていたニュートンもナンバー・ファイブによってステファニーのもとに連れてこられる。そこでニュートンとナンバー・ファイブは話し合い、ニュートンはナンバー・ファイブのことを理解する。そこに警備部隊が軍隊と共にナンバー・ファイブの破壊に現われる。ナンバー・ファイブは軍隊に身代わりを破壊させて事態が収拾したと錯覚させる。ステファニーの車の中でナンバー・ファイブが生きていることを知ったニュートンとステファニーは、ナンバー・ファイブの運転でニュートンの父が残した牧場に向かう。最後に、ナンバー・ファイブは自分に名前を付ける。

本章第3節で、『天空の城ラピュタ』の物語を確認しているが、それと『ショート・サーキット』の物語は多くの点で似ていることが分かる。両者ともに、主人公と対立する人間が強大な軍事力を手に入れようとしている。主人公はヒロインと軍事力の鍵となる存在（飛行石・ナンバーファイブ）と共に軍事勢力から逃げ回る。最後に、主人公と対立する人間は目的としていた軍事力を喪失し、主人公とヒロインは新たな生活を求めて親が残した牧場に向かう。さらに、ヒロインは動物に囲まれて暮らしており、『天空の城ラピュタ』ではムスカが『ラーマヤナ』のインドラの矢について口にし、『ショート・サーキット』では主人公の相棒のベンがラーマ神に祈りを捧げる。物語上では、これだけの類似点を見つけることができる。

また、両者ともスティーヴン・スピルバーグ監督の『E.T.』（1982年）との関連が言われている。そこでは、両者に登場するロボットがE.T.の姿と重ね合わされている。『ショート・サーキット』と『E.T.』との類似性への言及は簡単に見つけることができる。例えば、渡辺祥子が「ジョン・バタムの新作は、人間と同様、“自己”を持ってしまったロボットと動物好きの娘との友情が、さながらE・Tとエリオット少年的関係で展開するSFアドベンチャーだ」⁵⁸と書いている。『天空の城ラピュタ』に登場するロボット兵は一般にはフライシ

⁵⁸ 渡辺祥子「ロボットと娘の心温まる友情を描くSF」、『キネマ旬報』、第939号、キネマ旬報社、1986年7月、146頁。また、『ショート・サーキット』と『E.T.』の関係についての言及は、友成純一、おかむら良、井口健二、筈見有弘、細越麟太郎にも見られる。『キ

ヤーの『スーパーマン』の中の「メカニカルモンスター」(1941年)に登場するロボットだとされているが、川勝はそれを踏まえた上で『E.T.』との関係を指摘している。

『ラピュタ』のロボット兵は擬人化されていて、ヒタキの巣や墓を守り、キツネリスと対話し(警備兵)、シータと心を通わし合う(戦闘兵)という点で、『ラピュタ』の数年前に世界中で大ヒットした『E.T.』(1982年)の影響もあると考えるべきだろう。特にラピュタ城・玉座の間の周辺の部屋で、壊れたままで樹木の根の間に倒れている、首の傾いた形のロボット兵たち(中略)は、顔がE.T.(中略)そっくりである。E.T.が地球外からやって来たように、ロボット兵も突然、空から落ちてきた謎の存在である。⁵⁹

こうして見てみると、『天空の城ラピュタ』と『ショート・サーキット』の接点がますます浮かび上がってきたと言えるだろう⁶⁰。

そして、ここで注意したいのはトリックスターのキャラクターである。これまで確認してきたように、『天空の城ラピュタ』においてはパズーとシータがトリックスターの性格を持っている。『ショート・サーキット』では、トリックスターの性格はニュートンやステファニーではなく、明らかにナンバー・ファイブに付されている。トリックスターの特徴である「食欲」、「性欲」、「放浪」はどうなっているだろうか。ナンバー・ファイブは研究所から逃走する。この逃走はゴミ収集車の荷台に不運にも載せられることによって引き起こる。これが「放浪」である。ナンバー・ファイブはステファニーの家で彼女の入浴を覗き、彼女の手をとってダンスをして彼女との交流を深める。この場面にはナンバー・ファイブに人間のような「性欲」を見ることができる。ナンバー・ファイブにとっての「食欲」は「知識欲」である⁶¹。ナンバー・ファイブはあらゆる情報を飽くことなく収集して記憶する。そして、ステファニーの家やロボット部隊を破壊するナンバー・ファイブの姿はいたずら者そのものである。

『ショート・サーキット』では、トリックスターであるナンバー・ファイブがニュートンに新たな秩序をもたらすことになる。物語中、ニュートンは開発したロボットが軍事利用されることに悩んでいる。ナンバー・ファイブはそうした環境を破壊し、ニュートンをステファニーと結びつける。2人はナンバー・ファイブによって、新たな生活を始めること

ネマ旬報』、第940号、キネマ旬報社、1986年7月、58 - 65頁、『キネマ旬報』、第944号、キネマ旬報社、1986年9月、167 - 168頁を参照。

⁵⁹ 川勝(2010)、前掲書、91 - 92頁。

⁶⁰ 宮崎と『E.T.』の関係について、『天空の城ラピュタ』の次の『となりのトトロ』で鈴木敏夫が物語の展開について『E.T.』を引き合いに出して宮崎に助言したところ、トトロの登場するタイミングの変更がなされたことを証言している。鈴木敏夫『仕事道楽 スタジオジブリの現場』、岩波書店、2008年、74 - 76頁。

⁶¹ ナンバー・ファイブが落下したステファニーの車は軽食の移動販売車でもあった。

になるのである。それに対して、『天空の城ラピュタ』は少年自身や少女自身にトリックスターの役割が与えられている。『ショート・サーキット』ではニュートン自身には元の状況を打破する力がなかったのに比べて、『天空の城ラピュタ』でラピュタの城やキャラクターたちの運命を導いたのはパズーがシータのもとに飛行石を届けたからであった。

宮崎のアニメーションにおける少年には新たな秩序を形作る能力が付与されているのである。本節では、そうした能力が少年自身に備わっていることを『天空の城ラピュタ』と『ショート・サーキット』とを比較した分析で明らかにすることができた。そして、この少年の能力は本稿でも確認してきたように、これまではなぜか看過されているものであったのである。宮崎のアニメーションにおいて、少年のこうした性格が少女の影に隠れて存在していたことを確認することができただろう。

第5節 秩序を形成するトリックスターのキャラクター

宮崎のアニメーションでは、物語の序盤において主人公（トリックスター）やそれに随伴するキャラクターが所属していた共同体から離脱して、新たな共同体へと移動する。この水平方向の移動により、キャラクターは物語上、異人として存在することになる。山口はアフリカのトリックスターを研究する際に、トリックスターの異人という性質について言及している。

ここで、王はウィッチとしての女性と対置されている。この説話は、ウィッチ＝女性と王権の仲介者として野兎を登場させている。（中略）より深層の象徴的レヴェルにおいては双方共に、日常生活の秩序に対立しているということが出来る。ウィッチ＝女性——野兎＝王と象徴的に対応するものをさらに別の言葉で言い表わせば、「他者性」「異人性」ということになる。⁶²

境界者、仲介者、媒介者であるトリックスターは社会の中（または外）で異人として日常生活と対立して存在している。この異人が社会において果たす役割は以下のようなものである。

社会はつねにこうした潜在している対立項を顕在化させる。このような二項対立関係の適用範囲は、基本概念から社会区分にまで及ぶものであり、もっとも顕著な例は「社会内の^{イン・グループ}仲間」と異^{ストレンジャー}人ないし潜在的敵の形で現われる。「異人」はつねに「自然＝反秩序」として「徴つき」の領域に属しており、絶え間なく「秩序」に脅威を与える。「中心」の「秩序」が「差別」し「排除」する仕方が、すなわちいかに人々が秩序のなかに組み込まれていくかを決定する。秩序に組み込まれることを拒む者は、周辺にとどまり、自ら否定項となることによって、文化の

⁶² 山口（2000）、前掲書、131 - 132 頁。

中心を生気づける。⁶³

社会の周縁に位置する異人は、常に中心の秩序に影響を与え、新たな秩序形成に関わることになるのである。それがトリックスターの役割であり、宮崎のアニメーションにおいても、物語の最後にトリックスターのキャラクターが混沌から新たな秩序を生み出しているのである。

そもそも、宮崎のキャラクターは常に異人として描かれていると言える。宮崎のアニメーションで注目を集めている少女や女性のキャラクターは、飛行で確認したように魔術的な力と密接に関わっている。そうでなくとも、女性が社会的に周縁に存在していることを山口は示している。

中世西欧のユダヤ人はキリスト教社会の周縁に位置する集団であった。ユダヤ人は「我々」とすると共に「彼ら」である。ウィッチクラフトの現象はまさに、こういった論理の現われの最も特徴的な形態の一つである。多くの社会で、女性が潜在的にこういった内側の彼らの位置を占めている。⁶⁴

女性は日常の秩序から記号論的に排除され、異人として常に秩序の形成に影響を与えているのである。そして、藤田秀樹がその点を『風の谷のナウシカ』を題材に指摘している。

しかるにこの物語においては、冒頭のシークエンスが示しているように、その秩序社会自体が破綻に瀕している。言い換えれば、再編と更新を必要としている。そして、秩序社会が周縁化したはずの少女が救世主として立ち顕れる。それは、その周縁性ゆえに少女が担うことになった役割、つまり秩序の外なるものや秩序が排除した他者と交流し、またそれらを秩序内に導入することで秩序の再編や更新を行ったり、それらと秩序との不和を仲裁するという仲介者、媒介者としての役割ゆえであろう。「異人」としての少女と言うモチーフは、この作品以降、宮崎駿の作品世界で繰り返し変奏されることになる。⁶⁵

また、宮崎のアニメーションにおいては少女や女性ばかりではない。男性も社会的に周縁に位置しているキャラクターとして描かれている。『もののけ姫』をその顕著な例として見ることができるだろう。

⁶³ 山口昌男『文化の詩学 I』、岩波書店、2002年、151頁。ルビは原文のまま。

⁶⁴ 山口(2000)、前掲書、90頁。

⁶⁵ 藤田秀樹「飛翔する少女メシアと「火」を偏愛する皇女——宮崎駿『風の谷のナウシカ』論」、『富山大学人文学部紀要』、第46号、富山大学人文学部、2007年、153頁。

網野 先日、宮崎さんの「もののけ姫」を試写会で拝見したんですが、(中略) この映画の時代背景は中世から近世へ移行する転換期の十五世紀、室町時代だそうですが、いわゆる時代劇の常連の武士や農民はほとんど出てこないのが目につきますね。彼らは物語の遠景に過ぎない。それに代わって「タタラ者」と呼ばれる製鉄民が出てきたり、照葉樹林の森に生きる山犬神や猪神といった自然そのものの神々たちが登場しているわけですが。

宮崎 時代劇といえば、いつも侍と農民あるいは町人だけで、それが歴史をつまらなくしているというか、自分たちの国をおもしろくなくしているんじゃないかという思いがありまして。⁶⁶

この会話からは、宮崎が社会の周縁の存在に興味を抱き、アニメーションを制作していることが伝わってくる。

宮崎のアニメーションの主役はこの周縁にいる人物である。本章第2節で具体的に取りあげたナウシカやサンは境界性を抱いた異人であった。ほかにも、「引越し」や「呪い」によって、自己の意志とは関係なく所属していた共同体から離脱することになる少女・女性キャラクターであるラナ、クラリス、シータ、サツキやメイ、キキ、千尋、ソフィー、菜穂子もみな異人である。『紅の豚』のフィオやジーナも国家権力の秩序とは対立した場所に存在している。そして、それは少年や男性のキャラクターも同じである。世界から隔絶された孤島に住んでいたコナン、犯罪者であるルパン、腐海を彷徨うユパ、住んでいた小屋から空に旅立つパズー、サツキやメイと共に引越した父親、豚になって社会と隔絶しているポルコ、もと居た川を失くして湯屋にいるハク、荒地を彷徨うハウルと、共同体に所属していない存在であることが分かる。社会の内にいるトンボや二郎も、パズーと同様に地上と空の境界を越えることができる両義的性格を内包している。彼女らや彼らはトリックスターとして宮崎のアニメーションに存在しているのである。

そして、トリックスターは新たな秩序を物語にもたらす。新たな大陸での人間社会の形成(『未来少年コナン』)、伯爵の支配の終焉(『ルパン三世 カリオストロの城』)、浄化の秘密を知っての腐海との共存(『風の谷のナウシカ』)、破滅的な軍事力の打破(『天空の城ラピュタ』)、母親の帰宅(『となりのトトロ』)、新しい土地での生活(『魔女の宅急便』)、人間への復帰(『紅の豚』)、タタラ場の復活と森との共存(『もののけ姫』)、自己の回復と元の世界への帰郷(『千と千尋の神隠し』)、呪いからの解放(『ハウルの動く城』)、結婚による地上での新たな生活(『崖の上のポニョ』)、飛行機の開発(『風立ちぬ』)。少年・男性のキャラクターと少女・女性のキャラクターはそうした新秩序を物語の世界にもたらすトリックスターとして同等の存在として宮崎のアニメーションに存在している。決して、少年や男性が物語の後景に消えているわけではないのである。

そして、これらの物語の展開が、少女や女性のキャラクターによるものではなく、男性

⁶⁶ 網野、宮崎、前掲書、134 - 135 頁。

間の結合により達成されることを次章で考察していく。その考察により、宮崎のアニメーションの中心には男性が存在していることを明らかにする。

第4章 宮崎のアニメーションにおける男の物語

第1節 少年・男性キャラクターと少女・女性キャラクターの関係

第1章、第2章では、宮崎のアニメーションにおいて少女・女性のキャラクターはけなげ、戦い、自立、労働、無垢、母性のイメージと結びつけられ、少年・男性のキャラクターについては少女や女性に救出される受動的な立場に位置し、物語の後景へと移されることを確認した。第3章では、主役の男女のキャラクターがトリックスターの両義的性格を持っており、物語の中で同等の立場にあることを見る事ができた。だが、じつは宮崎のアニメーションにおいては少年や男性のキャラクターが物語の中心にいたのであり、本章ではこの点について考察していく。そして、まさにこの点こそが宮崎のアニメーションを語る上でこれまで見逃されてきたことでもあるのだ。

宮崎のアニメーションに登場する少女・女性キャラクターは自立した性格が描かれているが、少年・男性キャラクターの存立の根拠としても描かれている。その点について、ササキバラ・ゴウは『ルパン三世 カリオストロの城』におけるルパンとクラリスの関係から言及している。

恋愛的な物語の中で、無根拠な自分に根拠を与えてくれる存在——それが「カリオストロの城」で宮崎駿が生み出した美少女のイメージです。これはもはや、男にとって絶対的な存在といわざるをえません。男である私の価値を決定し、私ごときに恩寵を下さる、崇めるべき女神のようなものとして、「美少女」がイメージされています。¹

第1章第1節での引用で、ササキバラは宮崎の物語では少女の視点や心情が重要であることを確認している。ここの引用での指摘においても少女のキャラクターに重点が置かれているが、宮崎のアニメーションで男性の価値の根拠が少女にあることを十分に示している。本章第3節で言及するが、『ルパン三世 カリオストロの城』は、ルパンがクラリスを救出するという物語は外面的なものではなく、ルパンがクラリスとの結びつきによって失われていた自らの根拠を取り戻す物語が中心にあるのである。

また、宮崎のアニメーションにおいて少年・男性キャラクターと少女・女性キャラクターとの関係性が登場人物の成長につながっているということを、桑原のめんが色彩学と精神分析を援用して論じている。桑原は『天空の城ラピュタ』と『紅の豚』を題材に、両作品において少年や男性がヒロインの少女・女性と心理的に結ばれることが、少年や男性のキャラクターの自己実現に繋がっていることを指摘している。その指摘は、『紅の豚』について分析している箇所にも端的に表れている。

¹ ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史——「萌え」とキャラクター』、講談社、2004年、50頁。傍点は原文のまま。

最後にフィオがポルコにキスをしてジーナと共に飛行艇で「青」の空へ飛び立つ描写は、ポルコの心の内へ飛び立つことを意味している。ポルコのアニマ、フィオとジーナが共にポルコの内なる女性性として意識化され、ポルコの内なる男性性と結びついたことを表している。²

桑原がここで分析しているような、人間の無意識における異性との結びつきについては、ユングがアニマ・アニムスという用語として説明している。

非常に女性的な女性は男性的な魂をもち、非常に男性的な男性は女性的な魂をもっている。この対照は、たとえば男性が完全にあらゆる点で男性的ではなくて、普通は女性的特徴もそなえているところに由来する。男性の外的態度が男性的であればあるほど、外的態度においては女性的特徴がどんどん捨て去られることになる。そこで女性的特徴は無意識の中に現れるのである。この状況から、ほかならぬ非常に男らしい男性がなぜ性格的な弱点に支配されることがあるのか、説明がつく。こういう男性は、無意識の動きに対して女性のように左右されやすく影響されやすい態度を取るものなのである。これとは反対に、ほかならぬきわめて女性的な女性がある種の内的なことに対しては、男性の外的態度にしか見出されないような強烈きわまりない頑固さ、強情さ、得手勝手さを示こともよくある。それは、女性的な外的態度から締め出されて、魂の特徴に変わった男性的性質である。したがって男性にアニマという女性的なものがあると考えるのであれば、当然女性にはアニムスという男性的なものがあると考えなければならないであろう。³

桑原の言う男性性と女性性の結びつきによるキャラクターの成長という指摘は興味深いと言えるだろう。しかし、その分析が登場人物の心の内部における男性性と女性性の結合という点に終始している点は、宮崎のアニメーションの考察として不十分であると言いたい。桑原は『紅の豚』の物語における男性中心的な物語設定を見ているのにもかかわらず、ここまで来ても宮崎映画における女性原理の神話はその正確な分析を邪魔していると言える。

しかしながら、本論においては宮崎のアニメーションが男性中心の構造を有していることを明確に述べなければならない。宮崎映画に描かれる物語では、桑原が指摘したように男性性と女性性が結びつくのではない。ササキバラの指摘通り男性は女性によって自己の

² 桑原のみん『宮崎駿「紅の豚」論 ジェンダー論から』、新風舎、2007年、114頁。また、『天空の城ラピュタ』について言及している箇所は、同上、93 - 102頁。

³ ユング、C・G『心理学的類型Ⅱ』、高橋義孝、森川俊夫、佐藤正樹訳、人文書院、1987年、227 - 228頁。

喪失を回復する。しかし、それは女性を導管とした男性と男性性との結合によって成されるものなのである。

そのような女性を媒体にした男性の同性間の結合を論じる時、イヴ・K・セジウィックが提示した性愛の三角形を有効に用いることができるだろう。セジウィックは男性と女性が形成する性愛の三角形について以下のように述べている。

性愛上の対立がいかなるものであれ、ライヴァルふたりの絆は、愛の対象とふたりをそれぞれ結びつける絆と同程度に激しく強い——つまり、彼によると「ライヴァル意識」と「愛」は異なる経験であっても、同程度に強く多くの点で等価というのだ。たとえば彼は、多くの例を挙げながらこう論じている。人が愛の対象を選ぶ際、まず決め手となるのはその対象の資質ではなく、ライヴァルがその対象をすでに選択しているかどうかである、と。要するに、性愛の三角形では、愛の主体と対象を結びつける絆よりも、ライヴァル同士の絆のほうがずっと強固であり行為と選択を決定する、というのが彼の見解のようだ。しかも、ジラルールが言及する——ヨーロッパのハイ・カルチャーともいうべき男性中心の——小説の伝統において、三角形を構成するのはほぼ例外なく、ひとりの女性をめぐるふたりの男性の競争である。とすると、彼が最も精力的に暴き出したのは男同士の絆、と言えるだろう。⁴

ここでセジウィックはルネ・ジラルールの論に依拠しながら、女性を媒介した男性同士の絆を結ぶ、男性中心の構造について説明している。つまり、第1章第2節で示したような女性同士の連続体と異なり、男性同士の連続体では女性を導管にした男性同士の絆が結ばれることになる。この視点から宮崎のアニメーションを捉え直すと、これまでの自立した女性を描いているとされていた宮崎の映画が、別の側面を見せ始めるのである。

上記の引用でセジウィックが示した性愛の三角形について論じる前に、宮崎のアニメーションにおいて三角形の構図というものが、キャラクター間の関係について論じられる中で、しばしば言及がなされてきたものであることを確認していきたい。例えば、宮崎について言われているエスコートヒーローというキャラクター像から横田正夫は以下のように分析している。

東映動画の時代から、アニメーション作品には野獣、魔物、怪獣といった異生物（必ずしも異生物とはいえないロボットも、宮崎にかかると、意志をもつかのよう描かれており、異生物の枠内に入れてよいように思う）がヒロインを狙い、ヒーローが危機に陥ったヒロインを異生物から助け出すといった図式が完成して

⁴ セジウィック、イヴ・K『男同士の絆』、上原早苗、亀澤美由紀訳、名古屋大学出版会、2001年、32頁 - 33頁。

いる。宮崎の作品では、そのような異生物がヒロインを狙うといった図式は必ずしも当てはまらないが、異生物、ヒロイン、ヒーローの三角形は明らかに存在する。⁵

ここでは、ヒーローとヒロイン、それに対立する異生物が三角形の構図の内に結びついていくことが確かに言われている。

宮崎のアニメーションにおけるキャラクターの三角形の構図について言及しているのは横田ばかりではない。朴己洙は宮崎の描くキャラクターの三角形の構図について物語展開上の観点から論じている。朴は宮崎の各作品に現れる中心的な3人の登場人物を浮かび上がらせ、それぞれを物語の中心的な人物となる中心キャラクターと、その中心キャラクターに対応する鏡キャラクター、対立キャラクターに分類し、3者の構図が生み出す宮崎映画の物語の重層性を指摘する。

一般的な「鏡キャラクター」は、中心キャラクターと同じレベルの比重を占め、中心キャラクターを助けるか、あるいは同じ状況のなかに置かれて中心キャラクターを反映する。しかし宮崎アニメにおける鏡キャラクターは、中心キャラクターを助ける一方的な助力者ではなく、同じ状況のなかで一緒に行動しながら中心キャラクターとの相関網を形成し、みずからの比重を高める傾向が強い。このような傾向は対立キャラクターにも表れるが、対立キャラクターの場合は中心キャラクターの欲望を妨げるために存在する従属的な構図ではなく、自分の欲望を追求する過程で中心キャラクターと葛藤する独立的な構図の形として表れる。すなわち、中心キャラクターを中心とする構図ではなく、もう一つの中心キャラクターとして対立キャラクターが働くのであり、その過程で中心キャラクターと対立キャラクターの欲望はそれぞれ正当性を持つようになる。それぞれの欲望の正当性はそれぞれのキャラクターの独立性を前提にするため、こうして三つのキャラクターの間の同位態的關係が形成され、葛藤の深化とともにより一層強化される。同位態的關係の強化は、キャラクターそれぞれの志向する価値観や世界観に正当性を与える。そうすることで相異なる欲望は肯定され多元化される。このような態度は一つのテーマや倫理的な態度を強要せず、それぞれの正当性を持つ欲望の相異性を認めることにより、キャラクターたちとの衝突をいかに調整し、和らげるかについて共有者みずからを考えさせる。したがって、中心キャラクター／鏡キャラクター／対立キャラクターの同位態的關係の強化は、複数の中心キャラクター構図を築くことでテーマの多様な側面を浮き彫りにするための、あるいは、葛藤に対するそれぞれ異なる解決方法を提示し共有者みずから答えを探し出させ

⁵ 横田正夫「中年期と創造性：宮崎駿の「美女と野獣」」、『研究紀要』、第53号、日本大学文理学部人文科学研究科、1997年、167頁。

るための戦略なのだといえる。⁶

ただし、この中心キャラクター、鏡キャラクター、対立キャラクターの構図が全ての宮崎映画に見られるわけではないことを朴は認めている。『となりのトトロ』、『魔女の宅急便』、『紅の豚』がそうした作品である。本論の分析では、これらの中心キャラクター、鏡キャラクター、対立キャラクターの朴の分類とはやや異なる三角形の構図を見出すことになるだろう。例えば、『紅の豚』でマルコ・パゴット（ポルコ・ロッソ）の対立キャラクターからドナルド・カーチスをはじめたことや、『天空の城ラピュタ』と『崖の上のポニョ』で中心キャラクターを少女と捉えて、少年を鏡キャラクターとしていることが、その相違点として挙げられる。

ただ、朴の指摘しているキャラクター間の同位態的な関係については、他の研究者も言及しており、宮崎のアニメーションにおいて確かなことだと言える。川中紀子は『ハウルの動く城』におけるハウルとソフィーにその関係を見ている。「筆者は、この映画の主人公は、「二なる一」としてのソフィーとハウルであり、二人は同等の重みを持って物語の主軸になっていると考える。片方だけに焦点をあてて、この映画を見ると、映画の主題の全体像を見逃すことになると示唆したいのである」⁷。また、宮崎自身も『風の谷のナウシカ』のクシャナについて、「クシャナは最初から人間世界にとどまっているナウシカだと考えてたから。いつものパターンなんだけど」⁸と述べており、そうしたキャラクター間の関係を念頭に置きながら、アニメーションの物語を考えていることが分かる。

朴による登場人物の分類は、宮崎のアニメーションの物語におけるキャラクターを整理して見ることができる点では有効的だと思われ、物語を導くキャラクターの三角形の構図について確認することができる。ここでのキャラクター同士の関係の分類においては、キャラクターの性別はその分析にさほど重要な影響を与えていない。だが、その別、朴は宮崎のアニメーションのキャラクターの共通項として、「突然襲い掛かってきた運命を自分で切り開いていかなければならない少女／少女を助ける少年」⁹と宮崎のアニメーションにおける少女と少年の性格を挙げており、少年がやや補助的な立ち位置として捉えられている。

このような、宮崎のアニメーションにおけるキャラクター間の三角形の構図を見つけながらも、少年がやや後ろの立ち位置に下げられる記述は齋藤美奈子による分析にも見られることである。

⁶ 朴己洙「宮崎駿アニメーションのストーリーテリング戦略」、崔盛旭訳、黒沢清ほか編『日本映画は生きている第6巻 アニメは越境する』、岩波書店、2010年、134頁。

⁷ 川中紀子「宮崎駿『ハウルの動く城』における「母なるもの」の「元型」について——英雄神話およびブリュンヒルド・モチーフとの比較——」、『Shoin Literary Review』、第44巻、神戸松蔭女子学院大学学術研究会、2011年、5頁。

⁸ 宮崎駿「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年、83頁。

⁹ 朴、前掲書、131 - 132頁。

宮崎アニメでは、味方チームは少女の棲む国である。一方の敵チームは、必ず女性の指揮官にひきいられている。少年はどちらの国にも属さない第三人として、少女に協力するスタイルをとる。つまり宮崎アニメでは「男の子の国」の代表も「女の子の国」の代表も女性であり、少年は構造的にはオマケなのだ。そこだけとっても過去にはなかった構成ではある。¹⁰

斎藤は宮崎映画の物語の構造を、排他的な科学至上主義の集団＝「男の子の国」と自然と共生するエコロジーな共同体＝「女の子の国」との対立に見ており、少年をその境界線上の人物と捉えている。この構図は少年の異人の性質を見事に捉えているものの、ここでも少年は副次的な存在へと貶められているのである。

以上のように見てきた通り、宮崎のアニメーションの中でキャラクター同士が三角形の構図を形成していることが理解できる。しかし、そうした三角形のキャラクターの関係の中でも、少年や男性のキャラクターは少女・女性キャラクターの付属物として語られてきた。それは宮崎のアニメーションの男性中心の構造から目を背けることに繋がっている。セジウィックの提示した性愛の三角形の構造は、そうした宮崎のアニメーションに存在する男性中心の構造を浮かび上がらせるものである。

ところで、セジウィックの論じた性愛の三角形はジラルールの考えをもとにしている。その点について、セジウィックは以下のように述べている。

ルネ・ジラルールの初期の著作『欲望の現象学』は、性愛の三角形という通俗的な知恵を図式化したものである。ジラルールは、性愛の三角形を積極的に構成するふたりのライヴァルに注目し、そのライヴァル関係が形成する権力の演算法を、主要なヨーロッパ小説の読解を通して明らかにした。¹¹

セジウィックが依拠したジラルールの『欲望の現象学』で、セジウィックが性愛の三角形としたものの基本的な構図について、ジラルールは以下のように記述している。

一見、直線的に見える欲望の上には、主体と対象に同時に光を放射している媒体が存在するのである。こうした三重の関係を表現するにふさわしい立体的な譬喩といえ、あきらかに三角形である。事柄に応じて対象は変わるけれども、こうした三角形は依然として変わることがない。¹²

¹⁰ 斎藤美奈子『紅一点論——アニメ・特撮・伝説のヒロイン像』、筑摩書房、2001年、192頁。

¹¹ セジウィック、前掲書、32頁。

¹² ジラルール、ルネ『欲望の現象学——ロマンティックの虚偽とロマネスクの真実』、古田幸男訳、法政大学出版局、1971年、2頁。

ここで説明されていることは、普通は主体と対象を結ぶ一直線の欲望の線は、主体と対象の他に両者を結ぶ媒体という第3の頂点が存在するということである。本論で、ジラールではなく、セジウィックの提示した三角形の構図を参照するのは、セジウィックがジラールの提示した三角形の構図を、男性と女性の性的関係により大きく着目してその論を展開しているからである。

男対女の権力関係は男対男の権力関係に組み込まれているのであり、したがって、大規模な社会構造は、男一男一女の性愛の三角形——ジラールによって最も力強く説明され、他の者によって最も思慮深く明確にされた三角形——の構造と同じ、ということになる。さらにここではもっと踏み込んで、こう述べてみることにしよう。男性支配社会では、男性の（同性愛を含む）ホモソーシャルな欲望と家父長制の力を維持・譲渡する構造との間に、常に特殊な関係が——潜在的に力をもちうる、独特の共生関係が——存在するのだ、と。¹³

つまり、セジウィックの性愛の三角形を用いることにより、男性と男性の人間同士の関係だけでなく、男性と男性が形成している制度の女性を導管とした結びつきの構造を明らかにすることができるのである。本論は、宮崎のアニメーションに同性愛が描かれているという結論を導くような分析を試みるものではない。宮崎のアニメーションには男性の同性間の連帯が形成する男性中心の構造が見られることを指摘することが本論の目的である。

第2節 宮崎のアニメーションにおける結婚の物語

宮崎のアニメーションにおいて、女性を導管にした男性と男性との結びつきを顕著に見ることができるのが、『崖の上のポニョ』と『風立ちぬ』である。なぜなら、両者は主人公とヒロインの婚姻の物語だからである。クロード・レヴィ＝ストロースは婚姻における男性間での女性の媒体としての役割を以下のように説明している。

一人の男と一人の女のあいだにでなく、二つの男性集団のあいだに成立する。女はこの交換関係のなかに交換パートナーの一方としてでなく、交換される物品の一つとして登場するのであって、このことは〔交換される〕娘の感情が考慮される場合でも——しかも考慮されるのがふつうである——やはり真実である。提案された結合に同意することによって、彼女は交換活動を加速したり可能にするが、しかし彼女が交換活動の本性を変質させることはありえない。¹⁴

¹³ セジウィック、前掲書、37 - 38 頁。傍点は原文のまま。

¹⁴ レヴィ＝ストロース、クロード『親族の基本構造』、福井和美訳、青弓社、2000年、235 - 236 頁。

婚姻で交換される女性の感情が一般に考慮されたとしても、その男性間の媒体としての性質が変化しないことをレヴィ＝ストロースが指摘しているように、宮崎のアニメーションで女性がどれだけ自立的に描かれていたとしても、その物語の構造の中では男性中心の制度に組み込まれることになるのである。

『崖の上のポニョ』の主人公である宗介の年齢は 5 歳であり、現代を舞台にした物語において宗介やポニョのような幼子に婚姻という言葉は似つかわしくないかもしれない。しかし、このアニメーションの物語が結婚を主題にしていることは既に指摘されている所である。

この世界の洪水神話にはいくつものパターンがある。その一つに、兄と妹が結婚したために洪水が起こったというのがある。(中略) そういう世界神話に照らしてみると、まるで「兄」と「妹」のような宗助とポニョが、「人」と「魚」の許されない婚姻に向かう話なので、「洪水」が起こったということもできるだろう。¹⁵

『崖の上のポニョ』は、宗介とポニョの婚姻により、宗介とポニョの父親であるフジモトが関係を結ぶ物語なのである。

そもそもこの映画は陸に上がったポニョを、宗介とフジモトが奪い合う所から始まっている。2人はポニョを巡るライバルだったわけである。ここにこの映画の性愛の三角形を見ることができる。ポニョの母親であるグランマンマーレの仲裁により、物語は宗介とポニョの結婚へと動き出す。そして、宗介とポニョの結婚が宗介とフジモトの男性同士の間に関連を結ばせたことが、映画の最後に表れている。宗介とポニョの 2 人の姿がロング・ショットで捉えられ、そのショットのアイリス・アウトによって映画の幕が閉じられるのであるが、それ以前に宗介とフジモトとの固い握手がクローズアップで画面に大きく提示される。そのショットの後にはフジモトの「ポニョをよろしく頼む」というセリフが続き、宗介の父親も帰ってくる。婚姻が成立した物語の終わりに、絆が結ばれた男性が集結するのである。ポニョを媒介に絆を結んだ男性の一方で、映画に登場する女性間には宗介を導管にした三角形の図式は成立しない。ポニョの母、宗介の母、宗介の母の職場「ひまわりの家」を利用する老婆たちは、そのままで母の連続体を形成し、それに留まるのである。

この映画が宗介とポニョの婚姻を主題とし、宗介とフジモトの男性間でポニョの交換が成立するという男性中心の構造は、第 2 章第 2 節での分析のように、見た目のショットの用いられ方からも理解できる。『風の谷のナウシカ』がユパの見た目のショットから始まったように、『崖の上のポニョ』における最初の見た目のショットは、深海を泳ぐイカを見る

¹⁵ 村瀬学「もう一つの「えびす」の物語『崖の上のポニョ』論 「幸」とは何かを問う視点」、『季刊 東北学』、第 25 号、東北芸術工科大学 東北文化研究センター、2010 年 10 月、12 頁。

フジモトのものである。それが海面への浮上に伴ってすぐにポニョの視線へと入れ替わるわけであるが、映画の最後の見た目のショットは、水玉のポニョが頭上に跳ねあがった様子を眺める宗介のものである。つまり、この映画は始まりと終わりは少年と男性の視線によって見つめられている。ポニョの視線によって巧妙に隠されていたのだが、『崖の上のポニョ』の物語は男性の視点によるものだったのである。

もう 1 つの結婚の物語である『風立ちぬ』では、婚礼そのものと初夜までが描かれた。この堀越二郎と里美菜穂子の結婚は、二郎と里美家の結びつきを意味するものではない。むしろ、この婚礼の場面では里見の家の存在は疎外されている。高原病院を抜け出して二郎のもとに来た菜穂子は里見の家から離れており、二郎と菜穂子の仲を取り持ったのは黒川主任とその夫人であった。飛行機設計の二郎の会社の上司である男性の仲人による菜穂子との婚姻は、二郎を自身の夢である飛行機と結びつけることになるのである。

精神的に飛行機のイメージが男性と強固に結びついていることは第 2 章第 3 節で述べた通りである。さらに、『風立ちぬ』では二郎の願望である飛行機設計が 1 人の男性により象徴されている。その男性がカプローニであり、カプローニは度々二郎の夢に現れている。そして、映画の最後で二郎とカプローニが話す草原に菜穂子が姿を現す。ここには菜穂子が、二郎と飛行機設計の象徴であるカプローニとを結びつけ、菜穂子と再会する前は失敗してしまった飛行機製作の夢を実現させたことが表現されている。二郎の願望の実現を菜穂子が媒介していることは、汽車に乗って山に帰る菜穂子のショットと試験飛行に成功した飛行機のショットを意図的に繋いでいることから明らかだと言えるだろう。女性を媒介に男性は自己の願望を実現させたのである。

第 3 節 少年・男性の物語

宮崎のアニメーションにおいて、男性は女性と結びつくことによって、自身にかけられた「呪い」を解くことができる。『紅の豚』や『もののけ姫』では、男性の価値を回復させる女性の役割を見ることができる。

『紅の豚』の物語の舞台は 1920 年代のアドリア海であり、主人公のポルコ・ロッソ（本名マルコ・パゴット）は豚の顔をした男性である。ポルコは本来、人間の姿をしており、どうして豚になってしまったのかは明確には語られないが、戦争が原因であることが映画の中でほのめかされる。飛行艇乗りだったポルコは、自身の少年の頃の夢であり、宮崎のアニメーションに共通する少年の夢である飛行機に乗り、戦争に参加した。その戦争で、友人や敵味方問わず多くの飛行艇乗りの仲間を失い、自分は生き残ってしまう。その経験がポルコを豚の姿にしてしまうが、ポルコは飛行艇乗りをやめることができず、賞金稼ぎとして人間社会から離れて暮らしているのがあった。

『紅の豚』にはフィオ・ピッコロとマダム・ジーナの 2 人のヒロインが登場するが、恋愛の三角形を考えるのに際して、フィオに着目したい。ポルコはカーチスとの飛行艇での決闘で敗北を喫する形となり、ここでもポルコは自身の男性性を傷つけられており、ピッ

コロ社で飛行艇を修理することになる。ピッコロ社では、男性の働き手が恐慌のために出稼ぎで奪われており、女性たちが工場で働いている。フィオはそうした女性労働者の 1 人であり、飛行艇の設計を行う。つまり、ポルコの飛行艇は女性によって造り直されるのである。その中で注目したいのは、フィオによって飛行艇の機関銃が外されることである。このくだりについて大塚英志は以下のように説明している。

ファシズムが進行中のイタリアで宮崎は「女性原理に支配された飛行機工場」を描いたのである。そうやって造られたポルコの戦闘機は、まずフィオを連れていく時点で彼女のスペースを確保する為、機関銃が一挺とり外される。

——いくら小さな尻でも機関銃の間は狭すぎだ。一挺おろすんだ。

——よかった！！ わたしのお尻みかけより大きいの。

フィオの「大きなお尻」、つまり女性原理がポルコの戦闘機の武装を解除してしまうことは改めて注意しよう（中略）そしてクライマックスの دونالد・カーチスとの空中戦でも「フィオの尻のせいで」機関銃のレバーが折れてしまい使いものにならない、という展開になる。元々ポルコの戦法は「最後まで撃たない」「殺しはやらない」主義である。

——相手がよれておとなしくなってからエンジンに二三発あててケリをつける気なんだよ。戦争じゃねえとかなんとか……キザでイヤな野郎だぜ。

そういうポルコの流儀は知れ渡っているが、フィオの尻のせいで「二三発」さえ撃つこともはやできない。¹⁶

ポルコはフィオによって飛行艇の戦闘から解放されるのである。女性が造った飛行機が戦争から解放されるこの過程は、『風立ちぬ』で男性が造った飛行機が戦争に参加せざるを得なかったことと対照的である。

『紅の豚』の物語で、ポルコとカーチスの 1 対 1 のライバル関係ではポルコの呪いは解けることがなかった。そして、フィオに導かれて、ポルコはフィオを賭けの担保としてカーチスとの再戦を果たすことになる。男性が自己を回復するためには、少女を媒介して男性性と結びつき、それを取り戻さなければならないのである。フィオにキスされた後、ポルコが人間の姿に戻った様子は映像で明確に提示されないものの、その事は十分に想像できるものである。ポルコはフィオと結びつくことで、男性の価値との絆も結び直し、人間

¹⁶ 大塚英志『『紅の豚』解題』、スタジオジブリ、文春文庫編『ジブリの教科書 7 紅の豚』、文藝春秋、2014 年、236 - 237 頁。

に戻ることができたのである。

『もののけ姫』においても、少年が自己の回復を果たす同様の物語を見ることができる。『もののけ姫』の物語においては、その終わり方について異なる意見が見られる。『もののけ姫』は主人公の少年アシタカがサンと共にシシ神に首を返し、アシタカはエボシ御前の統治によって再興するタタラ場に、サンは森へと帰っていく。この終わり方は自然と文明の共存を示しているのか否かという問題である。共生の道が開かれたという見方の方が望みのあるものだが、文明による自然の破壊は存続しているという意見もある。しかし、本論はそのような見方とは距離を置くものである。なぜなら、そういった問題が現れるのは、『もののけ姫』の物語を自然の側に位置するサンと文明に与するエボシ御前の対立に焦点を合わせて見ているからである。本論で提示するのは、宮崎が描いた『もののけ姫』の物語は実はそのようなものではなく、アシタカが自己を回復する物語だということである。

『もののけ姫』はアシタカがタタリ神から死の呪いを受け、エミシー族の里を離れる所から始まる。つまり、アシタカは自身が所属していた共同体を喪失したのである。こうして共同体に自身の居場所を失ったアシタカは西へ移動し、シシ神の棲む森へと到着する。負傷して動けなくなったアシタカをシシ神のもとに案内したのが犬神に育てられたサンである。ここにアシタカがサンを介して結ぶべき存在が表れている。それがシシ神である。『もののけ姫』において、シシ神は自然を象徴すると共に、その森の土地の代表でもある。つまり、『もののけ姫』の物語でアシタカはシシ神と関係を結び、自身が生きるべき新たな土地を獲得することになるのであり、その仲介者の役割を果たすのがサンである。物語の終わり、シシ神の首を返す場面でもその事は表れている。森で育ったサンを脇に抱いて、アシタカはシシ神の化身であるディダラボッチに首を返す。そうすることで、アシタカの呪いは消え、シシ神にこの土地で生きることを許される。だから、アシタカは故郷の里に帰らず、森の麓のタタラ場で生きるのである。『もののけ姫』の物語は、アシタカが新たな共同体での生を獲得する、自己の回復の物語なのである。

『紅の豚』や『もののけ姫』と同様に、『天空の城ラピュタ』や『ルパン三世 カリオストロの城』にも少年や男性の自身の価値の回復が描かれており、自身の願望の達成という部分がより強く描かれている。それは、『天空の城ラピュタ』ではラピュタの発見であり、『ルパン三世 カリオストロの城』ではカリオストロの秘密の発見である。さらに、両者の物語で注目すべき個所は、主人公の結ぶ性愛の三角形と、対立するキャラクターが結ぼうとして失敗する性愛の三角形が存在する点である。

『天空の城ラピュタ』の物語は第3章第3節で確認した通りである。そして、この物語で、はじめに性愛の三角形を形成するのはパズーではなく、シータを媒介とした、ムスカとラピュタの三角形である。ラピュタ人はかつて世界を支配した王族であり、シータはその末裔で、本人は知らないものの王位の正統継承者である。そして、ムスカはシータの家系から分かれたもう片方の王族の末裔であり、ラピュタが保持した世界を支配する力を得るためにシータの身柄を拘束する。つまり、ムスカはシータを導管にラピュタの権力と絆

を結ぼうとするのである。

しかし、この男性と男性権力を結ぶ絆は安定しない。物語の最後にムスカは視力を失い、天空の城ラピュタは崩壊して海へと落下してしまい、両者の絆は完全に切断されるのである。フロイトによれば「目をめぐるこの不安、盲目になるかもしれないという不安が、かなりの場合、去勢不安の代替物」¹⁷であり、この不安が実際に成されたムスカの失明は、ムスカが男性性を喪失したことを表している。性愛の三角形は男性の意思のみで形成できるわけではない。「異性愛を経由してホモソーシャルな充足に至る男性の道は、滑りやすく危険だらけである」¹⁸。男性が女性の性質を見誤れば、その男性は自らの男性としての地位を失うことになるのである。その点について、セジウィックが以下のように説明している。

女性が、象徴交換の対象でありながら同時に象徴の使用者かつ主体にもなりうるという、女性の曖昧な性質を私は言っているのだ。(中略) 女性性が持っている曖昧さは伝染しやすい。女性とはどのような財か、また女性の価値がしっかり効力を発揮する唯一の取り引きとはどのようなものか、それを見誤ると、たとえ男といえども取り引きにおける主体としての自らの地位を危険にさらすことになる。つまり、他の男たちとの関係において永遠に女性の位置に貶められる、言い換えれば対象としての位置に追いやられてしまうのである。ところがその一方で、この取り引きをうまく成功させるためには、一時的に危険を冒して女性の位置に身を置くか、またはそのふりをする潔さと能力が必要となる。こうした象徴体系が性的交換を支配していることを念頭においた上でそれを認識的に操りながら、このような過程を経ることのできる男性だけが、他の男性を支配できる。¹⁹

ムスカはシータが主体になることを理解していない。ムスカにとってシータはあくまで交換の対象にすぎない。だから、ラピュタの城の玉座の間でパズーに交換の材料としてシータを差し出すことにためらいがない。一方で、パズーがシータの記号性を操っているという言い方は悪いが、パズーはシータがラピュタの権力の使用者であることを知っていた。だから、ラピュタと関係を結ぶ唯一の機会としてパズーは物語の最後にラピュタを滅ぼすことを選んだ。パズーはそれがシータの意思と一致していることを知っていた。しかもパズーは、物語の途中でムスカにシータを奪われ、父親から受け継いだ夢であるラピュタから手を引くように言われることで、去勢されていた。男性性を喪失し、女性の価値を理解できていたパズーだからこそ、シータを導管としてラピュタの権力と関係を結ぶことができたのである。

¹⁷ フロイト、ジークムント「不気味なもの」、藤野寛訳、神宮一成ほか編『フロイト全集 17』、岩波書店、2006年、23頁。

¹⁸ セジウィック、前掲書、76頁。

¹⁹ セジウィック、前掲書、77頁。傍点は原文のまま。

パズーがラピュタの権力と関係を結んだことは、ラピュタの崩壊後にシータと共に空を滑空していく映像にも象徴されている。

男性においては、ほかならぬ思春期における手淫の渴望が、この夢に駆動力を与えているということである。この種の夢から、二つを採り上げて分析しておこう。そのうちの一つは、同時に「飛行の夢」でもある。どちらの夢もある若い男性から提供された。この男性は、実生活では制止されてはいるものの、強い同性愛を有している。²⁰

飛行は男性に結びついた時に同性間の絆を示しており、宮崎のアニメーションでは飛行によって少年と男性権力が結びついたことが表象されているのである。

『天空の城ラピュタ』で描かれた女性を媒介にした結合に成功した男性と失敗した男性の物語は、宮崎のアニメーションにその構造をそのままに一貫して描かれ続けている。『未来少年コナン』でのラナに対するコナンとレプカがそうであるし、『名探偵ホームズ』で宮崎が監督・絵コンテ・演出を担当した第5話「青い紅玉」は『天空の城ラピュタ』の原形をなしている。

「青い紅玉」の物語は、モリアーティ教授が宝石店から青い宝石を盗む所から始まる。しかし、教授は少年の格好をしている少女ポリィに宝石を拘られてしまう。ホームズはこの事件の解決に乗り出し、ポリィが宝石を持っていることを突き止める。ホームズはポリィが少女と知った時にその姿を素直に受け止め、無理にポリィから宝石を取り上げたりしない。他方で、教授はポリィが少女の格好をしていることこそが変装だと間違える。ポリィの正体を見破れなかった教授はいつもの通り、盗みを失敗し、ポリィの姿を受け止めたホームズは少女の手から宝石店に宝石を返すことに成功する。このポリィの声優を務めたのはパズー役だった田中真弓である。

このように宮崎のアニメーションでは、少女・女性を導管にして絆を結ぶことに成功する少年・男性と失敗する男性の対立が物語の中心になっている。その構造を『ルパン三世 カリオストロの城』にも見ることができる。

『ルパン三世 カリオストロの城』の物語は破綻しているという指摘がある。『ルパン三世 カリオストロの城』のストーリーについて唐沢俊一は次のように記述している。

この作品を私が見たのはまだ大学生のころだったが、第一印象は「なんだ、このでたらめなストーリーは」ということだった。考証が間違っているとか、展開にムリがあるとかいうレベルではなく、ストーリーそのものが、話が成り立たなく

²⁰ フロイト、ジークムント「夢解釈Ⅱ」、神宮一成訳、神宮一成ほか編『フロイト全集5』、岩波書店、2011年、137頁。

なるような矛盾を抱えているように思えたのである。²¹

さらに唐沢はそれから 10 回以上劇場に通ったが、観れば観るほどストーリーの破綻が際立って感じられたことを述べている。唐沢は物語におけるキャラクターの動機に疑問を感じており、特に伯爵が狙うクラリスとの結婚と公国に伝わる秘密の財宝、公国の権力の象徴である偽札造りによる世界の権力の操縦とに有機的な結びつきが見られないとしている²²。しかし、権力の継承と近親相姦は密接な関係にあるものであり、山口昌男もアフリカのトリックスター神話でその点に触れている²³。それに、本章で論じてきた宮崎のアニメーションにおける性愛の三角形の構造からすれば、『ルパン三世 カリオストロの城』はまさにその構造を中心にした物語であることは一目瞭然だろう。

伯爵は薬品でクラリスの身の自由を奪い、少女の意思を無視して婚姻を遂行しようとした。しかし、そうした行為で性愛の三角形を築くことが不可能な事は『天空の城ラピュタ』で見た通りである。一方のルパンは 3 度に渡り男性性を傷つけられている。過去に偽札の秘密を暴こうとした時、映画の冒頭で盗みの仕事が偽札によって失敗に終わった時、そしてクラリスを幽閉されていた城から助けようとした際に重傷を負い、クラリスも指輪も伯爵に奪われた時である。去勢されたルパンはクラリスを救出することによって、クラリスを媒介に公国の財宝を発見するのである。

宮崎のアニメーションにおいて、少年や男性のキャラクターは少女や女性のキャラクターを導管にして男性性と結合し、自己の回復や自己の願望を実現させる。そうした男性中心の物語の構造は少女や女性のキャラクターが映画の主人公であっても隠れて存在しているのである。次節ではその隠れた男性の物語を明らかにしていく。

第 4 節 少女・女性の物語に隠されていた少年・男性の物語

『風の谷のナウシカ』は表面上、少女が腐海の秘密を知り、風の谷を救う物語である。しかし、このアニメーションが男性の視点を提示することによって始まっていたことを思い出してほしい²⁴。『風の谷のナウシカ』は世界の秘密の探求のために腐海を巡るユパの物語でもあるのである。

物語の序盤、城の大ババさまとの会話でユパの腐海を探検する目的が腐海の謎を解くことであることが明かされる。この腐海の謎は 2 度に分けて明かされることになる。1 度目はユパがナウシカを探して風の谷の城の地下へ下りる場面である。そこでナウシカから腐海の毒が実は汚れた土によるものだと教えられる。腐海の謎が明かされる 2 度目の機会はユ

²¹ 唐沢俊一『B 級学【マンガ編】』、海拓舎、1999 年、256 - 257 頁。

²² 同上、260 頁。

²³ 山口昌男『アフリカの神話的世界』、岩波書店、1971 年、115 - 118 頁。

²⁴ 村瀬はマンガの『風の谷のナウシカ』には無いこの場面を印象的と述べ、「どうしても観客に伝えなかったものがあるのだと思います」と指摘し、『風の谷のナウシカ』の考察を始めている。村瀬学『宮崎駿の「深み」へ』、平凡社、2004 年、28 - 29 頁。

パの分身に託される。それはアスベルである。人質としてナウシカが風の谷を離れてからアスベルは登場するが、物語の終盤までユパとアスベルは同じ画面には映らない。そして、両者が出会って以降、両者は常に同じ方向を見ている。1度だけ別々の行動をするのであるが、それは王蟲の大群が去った後、ユパが大ババさまと手を取り合い、アスベルがナウシカと手を取り合う時だけである。エンドクレジットではユパがアスベルを伴って腐海に旅立つ様子が描かれており、アスベルがユパの後継者であり、分身であることが暗に示されているのである。そして、アスベルはナウシカと共に腐海の底に落ちて、腐海が大地の汚れを浄化している秘密を知るのである。このアニメーションの『風の谷のナウシカ』の物語において、ユパが長年追い求めていた世界の秘密とナウシカを介して繋がることが描かれているのである。

少女や女性を導管に少年や男性のキャラクターが自身の願望を達成する物語は、『魔女の宅急便』や『となりのトトロ』にも隠されている。両作品は物語からの少年や男性のキャラクターの排除が他の作品よりも強く、隠されている少年や男性の物語もやや小規模と言えるだろう。

『魔女の宅急便』には『風立ちぬ』と同じく少年の飛行機造りの物語がある。その物語の主演となるのが、キキが降り立った街の少年トンボである。トンボは飛行クラブで人力飛行機の開発に携わっており、そのパイロットである。このトンボと映画の主人公キキの恋愛感情を伴った関係は、一般にキキの魔法の力の喪失や復活の場面と関係していると考えられている。「こうした潜在能力の魔法は、恋愛によって引き出される。キキは、他の女の子とトンボが仲良くしているのを見て嫉妬し、「魔法が弱くなっ」てしまう。キキは、ジジの声が聞き取れず、飛べなくなり、飛ぶ練習をしているうちに箒も折れてしまう」²⁵と、川勝麻里が言及している。確かに、このアニメーションの主演はキキであり、この解釈は正しいものであるが、本論の観点からはその少女の物語に隠れて少年の物語が存在していることを指摘したい。トンボはキキを介して飛行の夢に結びつくことができるのである。この性愛の三角形の構造が少年の物語にあることはエンドクレジットの場面にも表れている。トンボの人力飛行機が飛ぶのはキキに先導されている。トンボはキキと結ばれることで自身の願望を達成しているのである。

『魔女の宅急便』という少女の物語においても、宮崎のアニメーションが男性中心の構造から逃れられなかったことは、第2章第2節における見た目のショットの分析からも明らかである。このアニメーションに使用される最初と最後の見た目のショットはキキの父親のものである。物語から排除されようとも、そこに男性の視線を描かずにはいられなかったのだろう。

『となりのトトロ』に登場する幼い姉妹サツキとメイはトトロと関係を結ぶ。そして、

²⁵ 川勝麻里「宮崎駿と角野栄子、二つの『魔女の宅急便』——児童文学の成長物語が八〇年代ジブリ・アニメーションに与えた影響——」、『埼玉学園大学紀要 人間学部篇』、第14号、埼玉学園大学、2014年、215頁。

このトトロは男性である。宮崎も「トトロは男ですね。女の子見て頬を赤らめたりしているから」²⁶と証言している。トトロと姉妹に同衾のイメージが見られることは第3章第2節で言及した横田正夫が指摘している通りである²⁷。そして、サツキとメイを介してトトロと関係を結ぶのはサツキとメイの父親である。そのことはサツキやメイがトトロやネコバスにあった直後に父親を映像に登場させていることから伝わってくる。そして、ネコバスに乗って母親に会いに行ったサツキとメイが残したトウモロコシを、母親の病室で手に取るのは父親である。異界からの贈り物を受け取ったのはこの父親なのである。そして、男性間の絆を結んだ父親の願望は叶うことになる。サツキとメイの母親、つまり妻の帰宅である。エンドクレジットでは確かにその様子が描かれているのである。

『ハウルの動く城』と『千と千尋の神隠し』では、より明確に少女の物語に隠れた少年や男性の物語が描かれている。魔法使いのハウルや川の神であるハクが「呪い」から解放され、自己を回復する物語である。しかも、その物語はソフィーや千尋の物語が始まる以前から物語の底に流れているのである。

『ハウルの動く城』のアニメーションはソフィーが荒地の魔女から老婆の姿になってしまう呪いをかけられて、街を離れて荒地を彷徨う動く城に「引越す」ことで幕を開ける。しかし、物語はソフィーがハウルの呪いを解く場面で終わりを告げるのである。本章第1節で引用した川中の指摘の通り、ハウルとソフィーの両者に同等に焦点を当てないとこの物語を理解することはできない。しかも本論に従えば、ソフィーが主人公とされているこの物語で、ハウルの方により焦点を当てなければならないのである。なぜなら、『ハウルの動く城』はまさに性愛の三角形の構造に支えられた男性中心の物語だからなのである。

ハウルは子どもの頃に火の悪魔であるカルシファーに心臓を捧げて魔法の力を得る。男性のみのこの関係は安定せず、ハウルは魔法に体を蝕まれていく。ハウルはこの呪いを解くためにソフィーを導管にして魔法の力と新たな関係を結び直さなければならない。その三角形の構図は物語の終盤に結ばれることになる。崩れたハウルの動く城を復活させる際に、カルシファーはソフィーの身体を要求する。その要求に応じてソフィーは髪をカルシファーに差し出す。この城の崩壊もソフィーの意思によって招かれた事態である。また、髪は宮崎のアニメーションの中で大切な位置を占めている。『天空の城ラピュタ』ではラピュタの城を崩壊させる前にシータの髪が銃弾により切り落とされるし、『もののけ姫』でもアシタカはエミシの里を出立する際に髪を切り落としていく。『となりのトトロ』の母親とサツキの関係を表す演出に関して宮崎は以下のように述べている。

病院にお見舞いに行ったからって、抱きつくわけにもいかない——つまり、サツ

²⁶ 宮崎駿、田中千世子「となりのトトロ 特集1 日本と自然を描く 宮崎駿監督インタビュー」、『キネマ旬報』、第983号、キネマ旬報社、1988年4月、79頁。

²⁷ 横田正夫「宮崎駿アニメーション作品にみられる性愛象徴」、『映像学』、第58号、日本映像学会、1997年、85 - 86頁。

キがちょっと恥ずかしくてすぐ寄っていかないのが、もっともなんですね。そうすると、サツキのお袋さんはどうするだろう……たぶん髪の毛でも梳かしてあげるんじゃないかな——そうすることによって一種のスキンシップをやっていると
思うんです。それが実はサツキを支えているんですね。²⁸

宮崎のアニメーションにおいて人間と人間の関係性を象徴する髪の毛を、ソフィーはカルシファーに与えるのである。カルシファーの中にあつたハウルの心臓は魔力を喪失した荒地の魔女の手に握りしめられ、その際にソフィーはハウルの心臓ごとカルシファーに水をかけ、ハウルの魔力の源を一度消してしまう。その後、弱ったカルシファーとハウルの心臓は荒地の魔女からソフィーの手に渡り、ソフィーの手によってハウルの体に戻される。そして、ハウルとカルシファーは再生し、ハウルの動く城は新たな形に変形して空を飛んでいく。これはハウルと魔法の力の象徴であるカルシファーとがソフィーを介して新たに結びついたことを示しているのである。

ここで理解できたように『ハウルの動く城』はハウルの物語の頂点を切り取って提示されたアニメーションなのである。アニメーションはソフィーの視点から始まっているが、ソフィーの物語はハウルの物語に内包された一部の筋にすぎない。『ハウルの動く城』の物語はハウルとカルシファーという男性と男性の関係が中心にあるのである。

『千と千尋の神隠し』においても、ハクの物語が千尋の物語を包み込んでいる。『千と千尋の神隠し』が千尋の成長物語を見せていることは第2章第2節で引用した宮崎の書いた企画書²⁹からも明らかであり、多くの観客もそのように受け止めている³⁰。しかし、『千と千尋の神隠し』には千尋とは別の成長物語があることも広く認められていることである。例えば、川勝は次のように指摘している。「本作の中で、こうした潜在能力によって成長していくのは、千尋だけではない。千尋が潜在能力、つまり「生きる力」を取り戻していくように、ハクもまた「生きる力」を取り戻していく。ハクは師である湯婆婆を裏切ることによって、力を取り戻す」³¹。川勝は湯婆婆に用意された部屋に閉じこもっていた坊についても同様の指摘をしている。だが、坊の成長物語も千尋と同様にハクの物語の一部にすぎないので、本論ではハクと千尋の関係に着目していく。

ハクと千尋はアニメーション以前に、ハクの故郷の川で千尋が溺れかけている所をハクが助けることで2人は出会っている。その後、故郷の川が埋め立てられたハクは湯婆婆の

²⁸ 宮崎駿『出発点 [1979～1996]』、徳間書店、1996年、505頁

²⁹ 宮崎駿『折り返し点 1997～2008』、岩波書店、2008年、230頁。

³⁰ 例えば、木部則雄が千尋の成長物語を両親との関係に着目して精神分析的に論じている。木部則雄「『千と千尋の神隠し』に見る少女の成長物語——精神分析の視点から」、『児童心理』、第63巻第4号、金子書房、2009年3月、108 - 113頁。

³¹ 川勝麻里「『千と千尋の神隠し』における神々の零落——鏡像・風景の転倒・養老天命反転地をキーワードとして——」、『埼玉学園大学紀要 人間学部篇』、第13号、埼玉学園大学、2013年、189 - 190頁。

もとを訪れて魔法を学ぶ。この時にハクは、千尋がそうであったように、自分の本当の名前を奪われて忘れてしまう。ハクは自身の居場所を失くしたあげく、名前も失い、自己を喪失したわけである。失われた自己を取り戻すためには、本論で確認してきたように、千尋を導管にして男性の価値を取り戻さなければならないのである。実際、この性愛の三角形を形成するべく、物語は展開していく。物語の序盤ではハクが千尋の手助けをし、中盤から終盤にかけては千尋がハクの命を助ける。2人の関係は釜爺に「愛だ、愛」と言われている。物語の中でハクの「呪い」はどのように解かれていくのか。まず、ハクの体内から出てきた湯婆婆の呪いの虫は千尋によって踏み潰される。そして、真にハクの呪いが解かれるのは、銭婆の家からハクが千尋を背中に乗せて戻る時である。これも横田が指摘する「横たわる」表現の変奏であり、同衾のイメージと言えよう。ここで千尋がハクの本当の名前「ニギハヤミコハクヌシ」を思い出させ、ハクは自分を取り戻すのである。ここでも2人は空を飛んでいる。繰り返しになるが、この映像も男性性の象徴と結ばれている証拠と言えよう。『千と千尋の神隠し』での千尋の成長物語は表面上のものにすぎず、物語の中心にはハクがおり、男性中心の構造があるのである。

本章の考察によって明らかになった通り、宮崎のアニメーションには主人公が少年や男性のキャラクターであっても、少女や女性のキャラクターであっても、常に男性中心の物語の構造が存在している。宮崎のアニメーションで少年・男性は物語の後景に位置しているのではない。少女・女性の物語という隠れ蓑に覆われて、見えないように物語の中心に存在している。宮崎のアニメーションはこうした男性中心的な構造を隠すようにして成立しているのである。

終章

宮崎のアニメーションについてまことしやかに囁かれている幻想に異議を申し立てることを、本論は目的としてきた。「いま女性原理の優位こそが世界を救うために必要なのだ」¹という宮崎のアニメーションに対する幻想は、一般大衆の間だけでなく学問の現場でも目にするものである。「それはもはや世界を再構成しうる力をもつ最後の存在が少女であると高らかに宣言しているかのようでもある」²。もちろん、こうした解釈は「男性（文明）によって汚染され破壊されてしまった世界を女性（自然）が救い癒やすのだという構図自体が既に凡庸でステレオタイプなものである」³と批判もされている。しかし、こうした批判も宮崎のアニメーションに登場する少女や女性のキャラクター像を対象を絞っており、宮崎のアニメーションが男性中心の構造を抱いていることを明確に捉えたものは見当たらない。本論はそうした現状に 대응するものとなったことだろう。

本論の第1章では、宮崎のアニメーションにおける少女・女性キャラクターについての先行研究を整理した。そこで見えてきたものは、主に2つの論点である。1つ目は、宮崎の描く少女・女性キャラクターは、「けなげ」で、かつ「戦う」少女であり、宮崎は自立した強い女性の姿を描いているという分析である。2つ目は、物語中の性の欠落した無垢の少女というようなキャラクターの姿は男性の視線によって形作られたものであるという批判である。ここには宮崎のアニメーションに存在する男性の視線が捉えられているが、そうした批判は少女・女性のキャラクター像に留まるのみであった。

続く、第2章では宮崎のアニメーションにおける少年や男性のキャラクターについて既に論じられていることから出発し、さらに映像の分析を行った。宮崎が描く少年・男性キャラクターについて言われていることは主に2点あった。1つ目は、少女に救出される立場になったということ、2つ目は、少年・男性キャラクターは物語の後景へと退いてその存在を隠してしまうということである。本論では、後者の指摘について宮崎のアニメーションにおける見た目のショットの使用例の分析から傍証を固めていった。宮崎のアニメーションにおいては見た目のショットを使うことにより、少女・女性のキャラクターの視線が強調され、さらには少年や男性の見た目のショットが少女や女性の見た目のショットへと移行され、少年・男性キャラクターから少女・女性キャラクターへ視線が誘導されていた。さらに、第2章で触れた物語冒頭に現れている男性の視点が、宮崎のアニメーションが男

¹ 「他作品と一線を画す新しさ アニメ風の谷のナウシカ」、『朝日新聞』、1984年4月7日、夕刊（5）。

² 中川浩一「宮崎駿監督作品にみる戦う少女の系譜——キャラクター造形術についての一考察——」、『倉敷芸術科学大学紀要』、第17号、加計学園倉敷芸術科学大学、2012年、65頁。

³ 芳賀理彦「アメリカにおける宮崎駿の受容——日本文化と歴史の新しい表象——」、『千葉大学比較文化研究』、第2号、千葉大学文学部国際言語文化学科比較文化論講座、2014年、99頁。

性中心の構造を免れていないことの証左になっていることを第 4 章で確認することができたものである。

そして、第 3 章では宮崎のアニメーションにおいて物語の主演となる少年・男性キャラクターと少女・女性キャラクターのどちらもがトリックスター神話の性質を持っていることを確認した。そうすることにより、宮崎が描く男女のキャラクターが同等の価値を持って宮崎のアニメーションの物語に存在していることを提示できた。宮崎のアニメーションで世界を再構成するのは、これまでの指摘にあった少女のキャラクターというわけではなく、社会の周縁に位置する異人の男女のキャラクターたちだったのである。そうした男女のキャラクターは両義的性格を有しており、宮崎のアニメーションの特徴である垂直方向の移動がその性格を表現するものになっていた。本論では『メトロポリス』や『ショート・サーキット』の映画と比較することで、宮崎の男女のキャラクターが持つトリックスターの性格を浮き彫りにした。

さらに、第 4 章において実は宮崎のアニメーションが男性中心の物語を形成していることを明らかにした。イヴ・K・セジウィックの性愛の三角形の構図を用いることによって、宮崎のアニメーションに男性の同性間の絆が結ばれる物語があることを指摘した。この男性の物語では、少年・男性のキャラクターが少女・女性のキャラクターを導管として、男性の価値の回復や自身の願望の達成を成し遂げているのであった。このような物語は、少年・男性キャラクターが主人公の『ルパン三世 カリオストロの城』や『天空の城ラピュタ』、『紅の豚』、『もののけ姫』ばかりでなく、少女・女性キャラクターが主人公の『風の谷のナウシカ』や『となりのトトロ』、『魔女の宅急便』、『千と千尋の神隠し』、『ハウルの動く城』においても見られることである。

本論において、宮崎のアニメーションには常に男性中心の構造が存在していることが明らかとなった。しかし、勘違いしてはならないのは、この構造の形成を宮崎が望んで演出しているわけではない点である。本論は宮崎が実は男尊女卑の監督であると標榜したいわけではない。むしろ、宮崎はこうした男性中心の構造から逃れられなかっただけであり、だからこそ既存の女性観からの脱出を図って必死に自身の理想の少女・女性像をアニメーションに託してきたのだろう。

宮崎が女性を重要視していたことは、自身のアニメーション製作の現場であるスタジオジブリの設計にも表れている。

新スタジオは、作画机に袖机がプラスされて作業スペースが広くなり、1 階のバーではお弁当を食べたりお茶を飲んだりできるようになっていて、働きやすい環境になるよう、いろいろと工夫されていたのですが、宮崎さんの配慮がとくに発揮されたのは、なんといっても女子トイレです。宮崎さんは設計中から、広くて快適な女子トイレをつくるんだと言っていました。できあがった女子トイレは、男子トイレの 2 倍くらいの広さがあり、窓も大きくて自然光がたっぷり入る気持ち

のいいスペースでした。それまでは貸しビルで、トイレもほかの会社と共用だったので、女性スタッフはもちろん大喜びでした。⁴

宮崎のフェミニストぶりは他にも、男性スタッフのサインの依頼は断り、女性スタッフの願いは聞き入れるといった所にも表れていたと証言されている⁵。こうした女性重視の姿勢はアニメーション制作そのものにも関係していたという。「女性の力を借りないと社会はやっていけないということを、彼が仕事の現場でも実感してますしね。アニメーターには女性が多いし、アニメーションを作るときに粉骨砕身で最後までがんばってやってくれるのは女性だ、というのが彼のなかにはあった」⁶。そうした粉骨砕身で働く女性についての体験は宮崎自身も語っている⁷。宮崎のアニメーション制作の中で女性が大変に重要な位置を占めていたことは間違いない。

また女性の社会的地位に関心を持っていたことは『千と千尋の神隠し』のヒロインの名前から想像できる。千尋は湯婆婆に名前を奪われて「千」という名前と呼ばれることになる⁸。そして、網野善彦の『日本の歴史をよみなおす』にも「千」という名前の女性が登場する。『千と千尋の神隠し』の前作『もののけ姫』の際に、映画のパンフレットに網野の談話が載っており、また宮崎は網野との対談も果たしている。

たとえば備中国の真鍋島という島では、知られているかぎりでは、全国でただ一例ですが、女性の庄屋が登場します。これは島であり、海村だからと一応説明されてはいますが、江戸時代の制度上からは、あり得ないことです。どんな場合でも女性を庄屋に立てるといえることはあるはずがないのですけれども、二年間にわたって、千という女性が庄屋になっています。寛永十五年（一六三八）から翌年にかけてのことなので、まだ江戸幕府の体制が整っていないところもあったので、これは女性が、まだそれだけの社会的地位に立ちうるだけの条件を持っていなければ考えられないことです。⁹

⁴ 館野仁美、平林享子『エンピツ戦記 誰も知らなかったスタジオジブリ』、中央公論新社、2015年、97 - 98頁。

⁵ 同上、98頁。これは「女性に甘い」のではなく、「女性を大切にする」姿勢の表れだと、宮崎のもとで仕事をしてきた館野は語っている。

⁶ 鈴木敏夫『仕事道楽 スタジオジブリの現場』、岩波書店、2008年、90 - 91頁。

⁷ 宮崎駿『出発点 [1979~1996]』、徳間書店、1996年、212 - 225頁。

⁸ 「千尋」や「千」という名前について叶精二と村瀬学が言及している。叶は「千尋」という名前は水にまつわるイメージを象徴していると説明している。叶精二『宮崎駿全書』、フィルムアート社、2006年、230頁。また、村瀬は厠にはまった子どもに新たな福を授けるために「千」や「仙」の名前に変える風習を紹介している。村瀬学『宮崎駿の「深み」へ』、平凡社、2004年、230頁。

⁹ 網野善彦『日本の歴史をよみなおす (全)』、筑摩書房、2005年、180頁。もとの『日本の歴史をよみなおす』と『続・日本の歴史をよみなおす』は、それぞれ1991年と1996年に筑摩書房から刊行されている。

宮崎の「千」は社会の権力機構に組み込まれているわけではないが、社会的地位を持ち、男性社会の中で負けずに活躍している女性の名前を宮崎が拝借したのかもしれない。

だが、宮崎には理想から来る要求が強すぎるものがある。それは女性像に対するものばかりではない。現実全般に対しても同様のことが言える。

1994年の秋に社員旅行で奈良を訪れ、猿沢池のほとりを歩いていたときのこと。その鳥の種類がなんだったのか覚えていないのですが、池には水鳥の姿が見えました。たまたま近くに宮崎さんがいたのですが、空から舞い降りて翼をたたんだ一羽の水鳥に向かって、宮崎さんはこう言ったのです。

「おまえ、飛び方まちがってるよ」

〈えええーっ!?!〉

私は心の中で驚きの声を上げました。本物の鳥に向かって、おまえの飛び方はまちがっているとダメ出しする人なのです、宮崎さんは。現実の鳥に、自分の理想の飛び方を要求する人なのです。¹⁰

現実の運動よりも自身のアニメーションの理想を優先させるのが宮崎なのである。

そうした宮崎の中にある女性の理想像への強い欲求がアニメーションに表出したのだろうが、それは宮崎自身の女性重視の姿勢とは裏腹に、男性の視線による少女・女性像として表れることになってしまったのである。そこには宮崎のアニメーションが抱える捻じれがある。鈴木が『となりのトトロ』制作時に起きた宮崎とのエピソードを語っている。

完璧にやっけてのけるサツキちゃんという子に対して、強い違和感を持った。そのことを宮さんに言いました。「こんな子がほんとにいるわけがないじゃないですか」。そのとき、ぼくも若かったからですけど、さらにこう言った。「こんなことを子どものうちから全部やってたら、サツキは大きくなったときに不良になりますよ」。このとき、宮さんは本気で怒りましたねえ。「いや、こういう子はいる。いや、いた」。何を言うのかと思ったら、「おれがそうだった」。¹¹

ここには宮崎の視点からの少女像をキャラクターに理想化していることがよく表れている。しかし、こうした少女・女性キャラクターに対する宮崎の制作の姿勢を内田樹が次のように分析している。「その人物造型のうちに「女性嫌悪」の徴候を見出すことは、どのような解釈者にとっても困難だろうと私は思った。(中略)それは宮崎駿が少女たちの身体に内側

¹⁰ 舘野、平林、前掲書、53 - 54 頁。

¹¹ 鈴木 (2008)、前掲書、73 - 74 頁。

から同調しようとしていたからである」¹²。第1章第1節で引用した、女の子が歩いている方が颯爽としてカッコいいと宮崎が言っている証言はこう続いている。「それは僕が男だからで、女の人は青年が颯爽と歩いているとカッコいいと思うのかもしれないけれど」¹³。宮崎は自身の男性としての視線に自覚的であったが、その視線をアニメーションにする他になかったのである。しかし、その男性としての視線を必死に隠そうとし、少年や男性のキャラクターの物語を奥底に沈めた。そうして出来たのが、少女や女性のキャラクターの活躍に彩られたアニメーションだったのである。

社会学的な視点に立てば、そうした宮崎のアニメーションは、女性の活躍を声高に叫びながら、遅々として現状が追い付かない現代の日本を表象しているとも言えるのかもしれない。あるいは、本論のテキスト分析に依拠した研究で提示した宮崎アニメーションの物語は、アニメーション製作の現場で女性の協力を大いに得ながら自身の理想をスクリーンに実現していた宮崎自身の姿と重ねることができるのかもしれない。そうした点を明らかにするためには、本論で除かれてしまった、アニメーションの社会的視点からの研究や、アニメーション製作や映画の観客性に関するさらなる研究が必要である。

本論によって、少なくとも、宮崎のアニメーションにおいて少女の影に消えていた少年の姿を掬うことができただろう。それは、女性の価値を知る宮崎駿が必死になって隠そうとしてきた男の物語なのである。

¹² 内田樹『街場のマンガ論』、小学館、2010年、154 - 155頁。傍点は原文のまま。

¹³ 宮崎（1996）、前掲書、554頁。

参考文献一覧表

- 青井汎『宮崎アニメの暗号』、新潮社、2004年。
- 浅井千晶『『崖の上のポニョ』——海辺の生命の物語——』、『千里金蘭大学紀要』、第7号、千里金蘭大学、2010年。
- 阿部幸弘「究極の、そして最も幸福なアマチュア マンガ家としての宮崎駿」、『ユリイカ』(総特集 宮崎駿の世界)、第29巻第11号、青土社、1997年8月。
- 網野善彦『日本の歴史をよみなおす(全)』、筑摩書房、2005年。
- 網野善彦、宮崎駿「【対談】「もののけ姫」と中世の魅力。」、『潮』、第463号、潮出版社、1997年9月。
- 石上文正「宮崎アニメにみる「窪地」の意味」、『こころとことば』、第8号、人間環境大学、2009年。
- 石原郁子「ここからあそこへのあいだの少女」、『ユリイカ』(総特集 宮崎駿の世界)、第29巻第11号、青土社、1997年8月。
- 一柳廣孝「境界者たちの行方 『もののけ姫』を読む」、米村みゆき編『ジブリの森へ——高畑勲・宮崎駿を読む』、森話社、2008年。
- 糸山敏和「宮崎アニメと「おたくアニメ」 「美少女」になれなかった美少女たちのために」、『ユリイカ』(総特集 宮崎駿の世界)、第29巻第11号、青土社、1997年8月。
- 内田樹『街場のマンガ論』、小学館、2010年。
- 映画『魔女の宅急便』パンフレット、1989年7月。
- エヴスリン、バーナード『ギリシア神話小事典』、小林稔訳、社会思想社、1979年。
- 大塚英志『「おたく」の精神史——一九八〇年代論』、講談社、2004年。
- 大塚英志『物語論で読む村上春樹と宮崎駿——構造しかない日本』、角川書店、2009年。
- 大塚英志『『天空の城ラピュタ』解題』、スタジオジブリ、文春文庫編『ジブリの教科書 2 天空の城ラピュタ』、文藝春秋、2013年。
- 大塚英志『『魔女の宅急便』解題』、スタジオジブリ、文春文庫編『ジブリの教科書 5 魔女の宅急便』、文藝春秋、2013年。
- 大塚英志『『紅の豚』解題』、スタジオジブリ、文春文庫編『ジブリの教科書 7 紅の豚』、文藝春秋、2014年。
- 大塚康生『作画汗まみれ』、徳間書店、増補改訂版、2001年。
- 岡田斗司夫『『風立ちぬ』を語る 宮崎駿とスタジオジブリ、その軌跡と未来』、光文社、2013年。
- 加藤幹郎『日本映画論 1933 - 2007——テキストとコンテキスト』、岩波書店、2011年。
- 叶精二『宮崎駿全書』、フィルムアート社、2006年。
- 叶精二「宮崎駿と日本神話 失われた神々への憧憬」、『歴史読本』、第56巻第11号、新人

- 物往来社、2011年11月。
- 唐沢俊一『B級学【マンガ編】』、海拓舎、1999年。
- 川勝麻里『『天空の城ラピュタ』の漫画技法——宮崎駿の手塚治虫批判とジャパニメーションの時代』、『映画研究』、第5号、日本映画学会、2010年。
- 川勝麻里「宮崎駿『天空の城ラピュタ』の名画レイアウト術——ボッティチェルリ、ブリュゲル、グレコ、ミレー、ゴヤ——」、『埼玉学園大学紀要 人間学部篇』、第12号、埼玉学園大学、2012年。
- 川勝麻里『『千と千尋の神隠し』における神々の零落——鏡像・風景の転倒・養老天命反転地をキーワードとして——』、『埼玉学園大学紀要 人間学部篇』、第13号、埼玉学園大学、2013年。
- 川勝麻里「宮崎駿と角野栄子、二つの『魔女の宅急便』——児童文学の成長物語が八〇年代ジブリ・アニメーションに与えた影響——」、『埼玉学園大学紀要 人間学部篇』、第14号、埼玉学園大学、2014年。
- 川中紀子「宮崎駿『ハウルの動く城』における「母なるもの」の「元型」について——英雄神話およびブリュンヒルド・モチーフとの比較——」、『Shoin Literary Review』、第44巻、神戸松蔭女子学院大学学術研究会、2011年。
- 岸正尚『宮崎駿、異界への好奇心』、菁柿堂、2006年。
- 『キネマ旬報』、第940号、キネマ旬報社、1986年7月。
- 『キネマ旬報』、第944号、キネマ旬報社、1986年9月。
- 木部則雄「『千と千尋の神隠し』に見る少女の成長物語——精神分析の視点から」、『児童心理』、第63巻第4号、金子書房、2009年3月。
- キャンベル、ジョーゼフ『千の顔をもつ英雄〔新訳版〕〔上〕』、倉田真木、斎藤静代、関根光宏訳、早川書房、2015年。
- キャンベル、ジョーゼフ『千の顔をもつ英雄〔新訳版〕〔下〕』、倉田真木、斎藤静代、関根光宏訳、早川書房、2015年。
- 切通理作『宮崎駿の〈世界〉』、筑摩書房、2008年。
- 桑原のみん『宮崎駿「紅の豚」論 ジェンダー論から』、新風舎、2007年。
- 西條勉『千と千尋の神話学』、新典社、2009年。
- 斎藤環「キスのある風景」、海岸洋文編『バンブームック クリエイターズ ファイル 宮崎駿の世界』、竹書房、2005年。
- 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』、筑摩書房、2006年。
- 斎藤美奈子『紅一点論——アニメ・特撮・伝説のヒロイン像』、筑摩書房、2001年。
- 相良英明『作家としての宮崎駿～宮崎駿における異文化融合と多文化主義～』、神奈川新聞社、2012年。
- 佐々木隆『『宮崎アニメ』秘められたメッセージ』、KKベストセラーズ、2005年。
- ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史——「萌え」とキャラクター』、講談社、2004年。

- ササキバラ・ゴウ「宮崎駿はなぜ男性をはつらつと描けないか」、『本』、第 29 巻第 6 号、講談社、2004 年 6 月。
- 真田良枝「宮崎駿『風の谷のナウシカ』論——中間者ナウシカの行方をめぐって——」、『岩大語文』、第 14 号、岩手大学語文学会、2009 年。
- 清水節「宮崎駿が『千と千尋の神隠し』を語る 眠っていた「生きる力」を天才が呼び覚ますまで」、『PREMIERE』、vol.41、アセット婦人画報社、2001 年 9 月。
- 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。
- ジラルール、ルネ『欲望の現象学 ロマンティックの虚偽とロマネスクの真実』、古田幸男訳、法政大学出版局、1971 年。
- 鈴木敏夫『仕事道楽 スタジオジブリの現場』、岩波書店、2008 年。
- 鈴木敏夫『ジブリの哲学——変わるものと変わらないもの——』、岩波書店、2011 年。
- セジウィック、イヴ・K『男同士の絆』、上原早苗、亀澤美由紀訳、名古屋大学出版会、2001 年。
- ダイアー、リチャード『映画スターの〈リアリティ〉 拡散する「自己」』、浅見克彦訳、青弓社、2006 年。
- 高畑勲「エロスの火花」、宮崎駿『出発点 [1979~1996]』、徳間書店、1996 年。
- 高畑勲『漫画映画の志——『やぶにらみの暴君』と『王と鳥』』、岩波書店、2007 年。
- 高畑勲「あふれんばかりのエネルギーと才気」、『ロマンアルバム 映画「風の谷のナウシカ」ガイドブック 復刻版』、徳間書店、2010 年。
- 「他作品と一線を画す新しさ アニメ風の谷のナウシカ」、『朝日新聞』、1984 年 4 月 7 日、夕刊。
- 館野仁美、平林享子『エンピツ戦記 誰も知らなかったスタジオジブリ』、中央公論新社、2015 年。
- 田中栄一郎「宮崎駿映画における〈食〉——〈植〉としての〈食〉——」、『二松学舎大学人文論叢』、第 81 叢、二松学舎大学人文学会、2008 年。
- 田中栄一郎「宮崎駿映画の飲食場面における〈水の力〉——新たな〈生〉の誕生としての再生型——」、『二松』、第 23 集、二松学舎大学大学院文学研究科、2009 年。
- 曾秋桂「「老女」という「老い」の社会文化的形象——張文環の文学作品と宮崎駿のアニメーション作品との比較から——」、『比較文化研究』、第 86 号、日本比較文化学会、2009 年。
- 暉峻創三「『天空の城ラピュタ』の映画的構造 宮崎駿は天地の存在を忘れることなかれと語り続ける教祖である」、『月刊イメージフォーラム』、第 7 巻第 10 号、ダゲレオ出版、1986 年 10 月。
- 「天声人語」、『朝日新聞』、1985 年 1 月 8 日、朝刊。
- 中川浩一「宮崎駿監督作品にみる戦う少女の系譜——キャラクター造形術についての一考察——」、『倉敷芸術科学大学紀要』、第 17 号、加計学園倉敷芸術科学大学、2012

- 年。
- 中川浩一、山下真未「アニメーション演出における画面レイアウトの考察——『崖の上のポニョ』と宮崎駿作品の考察——」、『倉敷芸術科学大学紀要』、第 16 号、加計学園倉敷芸術科学大学、2011 年。
- ネイピア、スーザン・J『現代日本のアニメ——『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで』、神山京子訳、中央公論新社、2002 年。
- 野村幸一郎『宮崎駿の地平』、白地社、2010 年。
- 芳賀理彦「アメリカにおける宮崎駿の受容——日本文化と歴史の新しい表象——」、『千葉大学比較文化研究』、第 2 号、千葉大学文学部国際言語文化学科比較文化論講座、2014 年。
- 朴己洙「宮崎駿アニメーションのストーリーテリング戦略」、崔盛旭訳、黒沢清ほか編『日本映画は生きている第 6 巻 アニメは越境する』、岩波書店、2010 年。
- バザン、アンドレ『映画とは何か（上）』、野崎歓、大原宣久、谷本道昭訳、岩波書店、2015 年。
- 蓮實重彦『映画の神話学』、泰流社、1979 年。
- 長谷正人『映画というテクノロジー経験』、青弓社、2010 年。
- 原口正宏「ディズニーアニメに宮崎駿の息吹きが見えた!」、アニメージュ編『ロマンアルバム 映画「紅の豚」GUIDE BOOK』、徳間書店、1992 年。
- 日置俊次「宮崎駿論——垂直空間と母の欠損——」、『青山スタンダード論集』、第 3 号、青山学院大学、2008 年。
- 氷室冴子、宮崎駿「公開直前インタビュー いま、“幸せになる”って何? 小説家・氷室冴子 VS 宮崎駿」、アニメージュ編『ロマンアルバム 魔女の宅急便』、徳間書店、1989 年。
- 藤田秀樹「飛翔する少女メシアと「火」を偏愛する皇女——宮崎駿『風の谷のナウシカ』論」、『富山大学人文学部紀要』、第 46 号、富山大学人文学部、2007 年。
- 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」、海岸洋文編『バンブームック クリエイターズ ファイル 宮崎駿の世界』、竹書房、2005 年。
- 藤原加歩「ジブリの食べ物は何故おいしそうに見えるのか——宮崎駿作品を中心に——」、『尾道市立大学日本文学論叢』、第 10 号、尾道市立大学日本文学会、2014 年。
- 「プリズム」、『毎日新聞』、1989 年 8 月 30 日、夕刊。
- フロイト、ジークムント「不気味なもの」、藤野寛訳、神宮一成ほか編『フロイト全集 17』、岩波書店、2006 年。
- フロイト、ジークムント「夢解釈 II」、神宮一成訳、神宮一成ほか編『フロイト全集 5』、岩波書店、2011 年。
- 『別冊宝島』（宮崎駿ワールド大研究）、2016 号、宝島社、2013 年 7 月。

ボードウェル、デイヴィッド、クリスティン・トンプソン『フィルム・アート』、藤木秀朗
監訳、名古屋大学出版会、2007年。

細江光『徹底鑑賞!! 100回『となりのトトロ』を見ても飽きない人のために』、和泉書院、
2014年。

正木晃『お化けと森の宗教学 となりのトトロといっしょに学ぼう』、春秋社、2002年。

正木晃『魔法と猫と魔女の秘密 魔女の宅急便にのせて』、春秋社、2003年。

正木晃『「千と千尋」のスピリチュアルな世界』、春秋社、2009年。

正木晃『はじめての宗教学 『風の谷のナウシカ』を読み解く』、春秋社、増補新装版、2011
年。

町山智浩、柳下毅一郎『ファビュラス・バーカー・ボーイズの映画欠席裁判』、洋泉社、2002
年。

マルヴィ、ローラ「視覚的快樂と物語映画」、斉藤綾子訳、岩本憲児、武田潔、斉藤綾子編
『「新」映画理論集成①歴史／人種／ジェンダー』、フィルムアート社、1998年。

ミシュレ、ジュール『魔女（上）』、篠田浩一郎訳、現代思潮社、1970年。

『三鷹の森ジブリ美術館企画展示 幽霊塔へようこそ展——通俗文化の王道——』パンフ
レット、公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団、2015年。

宮崎駿『アニメージュコミックス ワイド判 風の谷のナウシカ 1』、徳間書店、1983年。

宮崎駿『出発点 [1979～1996]』、徳間書店、1996年。

宮崎駿「ドイツ・ベルリン映画祭インタビュー 海外の記者が宮崎駿監督に問う、「ものの
け姫」への44の質問」、アニメージュ編『ロマンアルバム アニメージュスペシ
ヤル 宮崎駿と庵野秀明』、徳間書店、1998年。

宮崎駿「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年。

宮崎駿『スタジオジブリ絵コンテ全集 2 天空の城ラピュタ』、徳間書店、2001年。

宮崎駿『スタジオジブリ絵コンテ全集 13 千と千尋の神隠し』、徳間書店、2001年。

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年。

宮崎駿『折り返し点 1997～2008』、岩波書店、2008年。

宮崎駿『続・風の帰る場所 映画監督・宮崎駿はいかに始まり、いかに幕を引いたのか』、
ロッキング・オン、2013年。

「宮崎駿インタビュー “想いをつらぬく”」、DVD『雪の女王《新訳版》』（ウォルトディズ
ニースタジオ ホームエンターテイメント、2008年）所収。

宮崎駿、ささやななえ「魔女の宅急便 等身大の思春期を描きたい」、『キネマ旬報』、第1015
号、キネマ旬報社、1989年8月。

宮崎駿、田中千世子「となりのトトロ 特集1 日本と自然を描く 宮崎駿監督インタビュー」、
『キネマ旬報』、第983号、キネマ旬報社、1988年4月。

村上知彦「作品論『魔女の宅急便』 男性原理を夢の領域におさめた少女の旅立ち～手塚

- 的フェミニズムを越えて」、養老孟司編『キネ旬ムック フィルムメーカーズ [6] 宮崎駿』、キネマ旬報社、1999年。
- 村瀬ひろみ「曇りなき澄んだ眼で見つめる「性の闇」 宮崎アニメの女性像」、澤野雅樹ほか『宮崎駿の着地点をさぐる』、青弓社、1997年。
- 村瀬学『宮崎駿の「深み」へ』、平凡社、2004年。
- 村瀬学「もう一つの「えびす」の物語『崖の上のポニョ』論 「幸」とは何かを問う視点」、『季刊 東北学』、第25号、東北芸術工科大学 東北文化研究センター、2010年10月。
- メッツ、クリスチャン『映画と精神分析 想像的シニフィアン』、鹿島茂訳、白水社、1981年。
- 山口昌男『アフリカの神話的世界』、岩波書店、1971年。
- 山口昌男『文化と両義性』、岩波書店、2000年。
- 山口昌男『文化の詩学 I』、岩波書店、2002年。
- 山口昌男『道化の民俗学』、岩波書店、2007年。
- 『ユリイカ』（総特集 宮崎駿の世界）、第29巻第11号、青土社、1997年8月。
- ユング、C・G『心理学的類型 II』、高橋義孝、森川俊夫、佐藤正樹訳、人文書院、1987年。
- 横田正夫「中年期と創造性：宮崎駿の「美女と野獣」」、『研究紀要』、第53号、日本大学文理学部人文科学研究所、1997年。
- 横田正夫「宮崎駿アニメーション作品にみられる性愛象徴」、『映像学』、第58号、日本映像学会、1997年。
- ラディン、ポール、カール・ケレーニイ、カール・グスタフ・ユング『トリックスター』、皆河宗一、高橋英夫、河合隼雄訳、晶文社、1974年。
- ラマール、トーマス『アニメ・マシーン』、藤木秀朗監訳、大崎晴美訳、名古屋大学出版会、2013年。
- リッチ、アドリエヌ『アドリエヌ・リッチ女性論 血、パン、詩。』、大島かおり訳、晶文社、1989年。
- レヴィ＝ストロース、クロード『構造人類学』、荒川幾男ほか共訳、みすず書房、1972年。
- レヴィ＝ストロース、クロード『親族の基本構造』、福井和美訳、青弓社、2000年。
- 『ロマンアルバム 映画「風の谷のナウシカ」ガイドブック 復刻版』、徳間書店、2010年。
- 渡辺祥子「ロボットと娘の心温まる友情を描く SF」、『キネマ旬報』、第939号、キネマ旬報社、1986年7月。