

224

2023.3.15

学会ニュース

The Academic Society of Tokyo Woman's Christian University

▶ 2022年度 東京女子大学学会主催 公開連続講演会



東京女子大学

連続講演会「読む×見る—日本のマンガ・アニメにおける文学表象—」を終えて

人文学科日本文学専攻教授 丸山直子

2022年度日本文学部の連続講演会は「読む×見る—日本のマンガ・アニメにおける文学表象—」というテーマで実施した。マンガ・アニメは近年、日本の文化として重要な位置を占めていると言える。文学作品がマンガ化、アニメ化されることも多く、文学作品より先に、マンガ・アニメで接する人もいる。また、文学作品そのものをマンガ化、アニメ化したものでなくても、作品の要素として、文学作品、あるいは日本の伝統芸能が含まれていることがある。

本連続講演会は、本学教員が第1回～第3回を担当し、『平家物語』、歌舞伎、『三国志』とマンガ・アニメとの関わりをお話しし、第4回は専修大学教授の米村先生に宮崎駿『ハウルの動く城』、第5回は本学卒業生で愛知淑徳大学助教の押山先生に宮崎駿『風立ちぬ』を中心にお話しいただいた。第1回は「一日東女生」という、高大連携校の高校生が東京女子大学の授業を見学できる日だったので、高大連携校の高校生も数名参加した。第2回～第5回はオンライン受講を可能とし、本学の協定校である上海外大の学生や高大連携校の高校生の参加も受け付けた。

第1回は日本中世文学研究（特に軍記物）がご専門の本学教授原田敦史先生に「『敦盛最期』を読む／見る—『平家物語』の原作とアニメ—」という題目で講演していただいた。平敦盛の最期の場面における描写の異なりを通して、原作とアニメの違いについて考察するものであった。アニメにおいて、熊谷直実の目からでなく敦盛の雄姿に重きを置いて描いていること、『平家物語』が書くことのなかった血の描写が多いことから、逆に『平家物語』の在り方、描き方の意味を考えさせられるという言が印象的であった。

第2回は日本近世文学研究（特に歌舞伎）がご専門の本学教授光延真哉先生に「マンガ・アニメに視るカブキ的表象—『ONE PIECE』を中心に—」という題目で講演していただいた。歌舞伎的表象を様々なマンガ・アニメが取り入れてきた歴史があり、その意味を考察した。強調されゆがんできた面もあるが、連綿と続く日本の文化としての意味を考えさせられた。

第3回は中国文学がご専門の本学専任講師大橋義武先生に「中国古典文学の“名場面”の描き方—横山光輝『三国志』を中心に—」という題目で講演していただいた。中国の古典小説『三国志演義』が日本に入ってきて、多くの文人・学者が完訳を手掛けた。それが漫画、アニメ、さらにはゲームにまで受け継がれている。具体的に『演義』の二つのエピソードについて、中国のドラマ、日本の人形劇、アニメ、漫画を見比べることで、それぞれの作品における捉え方の違いを知ることができた。

第4回は日本近現代文学及びアニメ研究がご専門の専修大学教授米村みゆき先生に「“視覚的叙述”としての戦争—宮崎駿『ハウルの動く城』を中心に—」という題目で講演していただいた。『ハウルの動く城』における映像ならではの表現や、宮崎駿が戦争をどのように捉えて、あのような作品を作ったのか、考えさせられる内容であった。

第5回は日本近現代文学及びマンガ研究がご専門の、愛知淑徳大学助教押山美知子先生に「『風立ちぬ』における女性像のバリエーション—「風」との関係を中心に—」という題目で講演していただいた。「風」が媒介となっていること、作品における登場人物の位置取り等、原作との違いも把握した上で、視覚情報に現れているものを深く知ることができた。

何気なく見てしまうマンガ・アニメの中に、いかにいろいろなものを見ることができるかを知るよい機会となった。連綿と受け継がれる文学と、漫画・アニメという視覚に訴える現代の文化の双方から考えさせられる有意義な時間であった。文学から漫画・アニメへという流れとともに、漫画・アニメから文学を見直すことで、文学の価値・意味も見出すことができる。学生が興味を持つ内容であったし、大いに刺激になったことと思う。ただ、従来、学会講演は、同窓生や地域の方にも広く開放しているものであるが、コロナ下ということで、対面視聴は、本学の学生・教員のみ、遠隔視聴も、高大連携校と上海外大に限らざるをえなかった。今後、学会講演がまた、より多くの人に視聴していただけるようになることを望む。

2022 年度 東京女子大学学会主催 公開連続講演会

読む×見る

—日本のマンガ・アニメにおける文学表象—

(企画：日本文学部会)

(1) 「敦盛最期」を読む／見る

— 『平家物語』の原作とアニメ —

東京女子大学教授 原 田 敦 史

(2) マンガ・アニメに視るカブキ的表象

— 『ONE PIECE』を中心に —

東京女子大学教授 光 延 真 哉

(3) 中国古典文学の“名場面”の描き方

— 横山光輝『三国志』を中心に —

東京女子大学専任講師 大 橋 義 武

(4) “視覚的叙述”としての戦争

— 宮崎駿『ハウルの動く城』を中心に —

専修大学教授 米 村 みゆき

(5) 『風立ちぬ』における女性像のバリエーション

— 「風」との関係を中心に —

愛知淑徳大学助教 押 山 美知子

「敦盛最期」を読む／視る

— 『平家物語』の原作とアニメ —

東京女子大学教授 原 田 敦 史

『平家物語』が描く「敦盛最期」は、熊谷直実が平敦盛を討ったことを契機として、やがて出家するまでを描いた話である。戦場の武功譚が淵源にあると思しく、ほぼ一貫して直実の視点によって描かれている。海上の船に逃れようとしていた敦盛を直実が呼び止めると、敦盛は引き返して直実と組み合う。敦盛をたやすく組み敷いた直実が、頸をかこうと相手の顔を見た瞬間、その美しさを目にして手を止めてしまう。年のころも我が子と同じほど。自ら「武蔵国住人、熊谷次郎直実」と名乗り、相手の名を問うが、「汝にあうては名乗るまじいぞ」と答えない。その堂々たる態度に感服した直実はますます殺せなくなってしまうが、ここで見逃しても別の誰かに討たれるだけ、ならばこの手で討ち、供養をしようと泣く泣く頸をかく。心中の無念は大きかった。その後、亡骸が笛を身につけていたのを見つけ、戦場に楽器を持ち込むという、直実の常識からかけ離れたその様に衝撃を受け、それは後の出家の機縁となった。

時間にすればわずかな間の出来事だろうが、直実の心理の劇的な変化を描いて間然するところがない。自分と一族の生活のために、相手を殺すこと。自身が前線に出て手柄を挙げるよりほかに生きる術を持たない下級武士が、自身とはかけ離れた世界に生きる上臈である敦盛の存在に触れて、生き方を根底から揺さぶられる。わずかな時間のうちに起きた劇的な心理の転換を掘り下げて描いているところに、『平家物語』の真骨頂はある。このことを念頭に、近時放送されたアニメ版の『平家物語』を見てみる。原作を知った目で見ればこそわかるおもしろさが仕組みられているにちがいない。ことばによる表現と映像によるそれとの差異も、効果的に用いられていることだろう。大部な原作をコンパクトにまとめたアニメだが、「敦盛最期」には相応の分量が割かれていて、有名な場面であるだけに見せ所の一つであったことがわかるが、見比べて真っ先に目に付くのは、原作が詳述していた直実の心理描写を、ほとんど切り捨てていることだろう。討ってしまったことへの苦悩らしき絵柄は少しだけ見られるが、そこに至るまでの心理も、後の出家さえも描かない。原作になじんだ目には、かなり大胆な改作

に見える。その一方で、敦盛側の描写は大きく増加しており、制作者の意図がこちらにあったことは明らかである。アニメ版は、原作では一度しかない敦盛の登場場面を複数回もうけて、彼が「りっぱな武士になりたい」という気持ちを抱いていた少年であったことを独自に描き、最期譚の伏線としている。その上で、卑怯と言われて引き返してくるときの葛藤、一時は直実を圧倒する激しい戦いぶりなどを用意して、最期譚を作り上げている。原作との違いはやはり目立つ。時間の制約のある中での一貫性という問題から、直実側へ焦点を合わせることをやめ、敦盛視点の物語として再生させようというのが狙いだったのだろう。その際に、引き返してきた潔さ、身分違いの相手には名乗らない毅然とした態度などといった、原作にあった「大將軍敦盛」の要素を拡大し、再構成したのだと思われる。

そこで効果的に用いられているのが、二人の剣戟シーンにおける直実の流血の映像である。敦盛の振るう刃は直実の肉体に届き、一度、二度と多量の出血をもたらしている。原作には全く存在しないこのシーンにおいて、カメラワークは直実の血をことさらに追いかける。映像ならではの表現を駆使して、立派な武士でありたいというアニメ版敦盛の矜持をビジュアル化し、凝縮して描き出した一瞬だといえるだろう。ことばによる表現とは異なる達成が、そこにはある。

こうして見事に再創造された表現を見ると、きちんと考えておかなければならない問題が原作の中にもまだあったことに、あらためて気付く。アニメが鮮明にしてみせた血の描写を、『平家物語』は極端なほどに避けているということである。全編を通じてこの傾向は著しく、他の軍記物語作品と比べても特徴的な点である。『平家物語』の戦場には、流血をはじめとする生々しさが、ほとんど認められない。あったとしてもごく婉曲な表現になっている。それはなぜか。この物語の研究史は、十分に有効な解答を用意しないまま、進んできてしまったようだ。その問題についてあらためて向き合う契機を、アニメ版『平家物語』は与えてくれたのかもしれない。

マンガ・アニメに視るカブキ的表象

— 『ONE PIECE』を中心に —

東京女子大学教授 光 延 真 哉

1. 歌舞伎のイメージ

2021年夏の東京オリンピックの開会式で市川海老蔵(現・団十郎)が披露したものを、正確に説明できた人はどのくらいいたであろうか。答えは『暫』であるが、歌舞伎ファンを除く大半の日本人は、演じているのが海老蔵であるということ、そして、あれが歌舞伎であり日本を代表する文化のひとつであるということぐらしか分からなかったのではなかろうか。

以前、歌舞伎を教える授業で学生から寄せられたコメントペーパーに、「あたりまえのことなのに、今まで(歌舞伎を)劇、として見ていなかった自分に驚きました」というものがあつた。歌舞伎が演劇であるという根本的なことまで分からなくなってしまう層がいる現状にあって、そうした歌舞伎をよく知らない人が思い浮かべるステレオタイプ化した〈カブキ〉のイメージがある。そのイメージは、およそ「暫」「毛振り」「飛び六方」の三つに大別することができ、マンガやアニメ等の作品において「和」的な雰囲気醸し出すためにしばしば用いられている。

2. 三大カブキ表象

【暫】

善人が悪人たちに今にも殺されそうとするところ、「しばらく」の声をかけてスーパーヒーローが登場、善人たちを逃がし、威勢良く帰って行くというのが『暫』の筋である。元禄10年(1697)正月、江戸中村座の『参会名護屋』において初代団十郎が初めて演じ、その後、江戸歌舞伎における11月の顔見世狂言で定番化、明治28年(1895)11月の歌舞伎座で福地桜痴が整理したものが現行の台本となっている。

オリンピックで海老蔵が披露したように、その出で立ちとは異目で目を引く。顔には「筋隈」という隈取を施し、頭は「五本車鬘」の鬘に「侍烏帽子」と「力紙」をつけ、腰に「大太刀」を佩き、「仁王襷」を背負って、柿色の素袍の袖には市川家の三升の「大紋」が大きく染め抜かれる。

尾田栄一郎作のマンガ『ONE PIECE』には、この『暫』をモチーフにしたと考えられるキャラクターとして、ゲダツ、雷ぞう、光月おでんが登場する。外見に車鬘(ゲダツ・雷ぞう)、仁王襷(雷ぞう・おでん)、大紋(雷ぞう)といった特徴が見出されるだけでなく、動きやセリフ回しにもカブキのステレオタイプの表現が窺え、それはアニメ版でも顕著に表れていた。ちなみに、

おでんには、釜ゆでの刑に処されたと伝わる安土桃山時代の盗賊・石川五右衛門の姿も投影されており、その特徴的な髪形は歌舞伎における五右衛門の百日鬘をイメージしたものであると推測される。

なお、『暫』をモチーフにしたその他の作品の例には、『魔神英雄伝ワタル』の剣部シバラクや、『五星戦隊ダイレンジャー』第13話のカブキ小僧、『ウルトラマンティガ』第37話のマノン星人などがある。

【毛振り】

能の「石橋」の筋は次のようなものである。寂昭法師(ワキ)が唐の清涼山に行って石の橋を渡ろうとすると樵夫(前ジテ)が諫める。やがて、文殊菩薩に仕える獅子(後ジテ)が現れ、牡丹に戯れつつ舞う。これを原拠として歌舞伎では数々の舞踊作品が作られ、現行では「連獅子」(明治5年、河竹黙阿弥作)や「春興鏡獅子」(明治26年、福地桜痴作)が人気曲となっている。特に後場に登場する獅子の精が白や赤の長い髪の毛をグルグル振り回す様子が、ステレオタイプ化したカブキイメージとしてよく利用される。

『ONE PIECE』では、このモチーフがクマドリとカン十郎というキャラクターで用いられている。特に前者クマドリは、その名前からも明らかなようにカブキ的表象の甚だしい人物で、公式のONE PIECE.comでも「歌舞伎口調で話す政府の諜報部員」と説明される。その他の「石橋物」モチーフの作品としては、ラグビーワールドカップ2019日本大会公式マスコットのレンジーや、前掲『五星戦隊ダイレンジャー』の第14話に登場する歌舞伎ロボット、『ウルトラマントリガー』第22話のメカムサシンなどが挙げられる。

【飛び六方】

ステレオタイプ化したカブキイメージのひとつに、片手を前にして片足でピョンピョン飛び跳ねるというものがある。これは『勧進帳』の弁慶などの特定の役において、役者が花道を引込む際に披露される「飛び六方」の芸に由来するものである。

『ONE PIECE』であれば、主人公ルフィのパワーアップ形態である「ギア4(フォース)」の「弾む男(パウンドマン)」において、このモチーフの反映が指摘できる。なお、作中では、四皇カイドウの部下として「飛び六胞」と称される6人が登場するが、「飛び六方」はその名称の由来ともなっている。

3. ステレオタイプを超えて…

以上のようなモチーフが「これが歌舞伎らしさである」として各種メディアで繰り返されればされるほど、ねじ曲げられたステレオタイプのカブキ像が一人歩きすることになる。それが、歌舞伎は得体の知れない不思議なものという、根拠のない先入観に基づく拒否反応を増幅させ、「歌舞伎は敷居が高い」というイメージの固定化を生むのであろう。

一方で、こうしたステレオタイプの枠組みを超えたカブキ的表象の例も近年は見出すことができる。Eテレで放送される『にほんごであそぼ』では、中村勘九郎・勘太郎親子が出演する「たのしやかぶき」という2分ほどの動画が制作された。2人の髪形は『暫』の車鬢がモチーフとなっているが、動画の内容は、『夏祭浪花鑑』においてお辰が熱した鉄弓を自ら顔に当てる場面や、『御存 鈴ヶ森』において幡随院長兵衛と白井権八が出会う場面を紹介するもので、三大表象にとらわれない歌舞伎の演技の幅広さを示している。

また、2020年に放送されたテレビドラマ『半沢直樹』の第2シリーズでは、曾根崎という人物に半沢と大和田が詰め寄る場面において、「さあ、さあ……」と連呼す

る「繰り上げ」という歌舞伎のセリフ技法が使われ話題になった。外見や動作だけに留まらない、セリフ術という観点での歌舞伎の特性の一端を示すことになったと言えよう。

『ONE PIECE』は、2015年10月、新橋演舞場において、市川猿之助主演で歌舞伎化上演された（スーパー歌舞伎Ⅱ『ワンピース』、横内謙介脚本・演出）。同作では、ボン・クレイというキャラクターが登場するが、この役の原作通りの七五調のセリフが違和感なく歌舞伎に当てはまったことについて、尾田栄一郎は「もともと芝居がかったものが好きなんです。だから、違和感なくコラボレーションできたんだと思います」と語る（『スーパー歌舞伎Ⅱ『ワンピース』偉大なる世界Talk&Record』、集英社、2017年）。『ONE PIECE』におけるカブキ的表象は、三大表象だけに留まらず、歌舞伎を知らない人には一見して気がつきにくいところにも実は潜んでいる。

歌舞伎は、庶民のエンターテインメントのトップの地位に長らく君臨した芸能である。今回紹介した三大表象しかり、あるいは戦隊物の「名乗り」しかり、現在の日本のポップカルチャーの形成に、歌舞伎は様々な形で影響を与えているのである。

中国古典文学の“名場面”の描き方

—— 横山光輝『三国志』を中心に

東京女子大学専任講師 大橋 義 武

中国の古典小説『三国志演義』（以下、『演義』）は、日本でも長く広く読み継がれている作品である。早くは江戸時代の元禄期に湖南文山による『通俗三国志』という“完訳”の刊行があり、少し下って天保期には葛飾戴斗の錦絵を付した『絵本通俗三国志』が出た。明治時代以降も、幸田露伴や久保天随から近年の井波律子らに至るまで、多くの文人・学者が完訳を手掛けている。のみならず、吉川英治の『三国志』を代表とする作家独自の三国志小説や、読者層を一挙に拡大した横山光輝『三国志』などの漫画、『人形劇三国志』や『横山光輝三国志』（アニメ）といった映像作品、さらには各種のゲームに至るまで、『演義』に関連した作品は多く生まれている。

今回は、『演義』の特定の場面の比較対照によって、多様な三国志作品の表現の工夫と特徴について考えてみた。具体的には、『演義』（120回本）の「第5回」と「第42回」にあるエピソードについて、①『横山光輝三国志』（テレビ東京系列で1991-92に放映されたアニメ）・②『三国演義』（中国の実写連続TVドラマ、1994）・③『人形劇三国志』（NHKで1982-84に放映）・④『三国志 Three Kingdoms』（中国の実写連続TVドラマ、2010）の4種類の映像と、必要に応じて⑤吉川英

治『三国志』・⑥湖南文山『通俗三国志』・⑦原作『三国志演義』・⑧横山光輝『三国志』（漫画）の活字・漫画作品を見比べる形で検討を進めた。

『演義』第5回の、関羽が華雄との闘いに出向きこれに勝利するエピソードは、元の⑦では関羽・華雄の闘う場面は一切描かれないのが特徴であった。関羽が出陣した後は戦場の声や音の描写が続くのみで、次に描かれる関羽はもう敵将を討ち取った後である。この場面自体歴史書『三国志』には記載のない虚構で、『演義』が作り出した関羽の見せ場であるが、敢えてその戦闘場面を描かないことで関羽の勇を印象付けようとしている。映像では②が比較的これに忠実な作りをしているほか、①も（両者が武器を交えるところまではアニメで表現するが）関羽が華雄を討ち取る瞬間は描かれない。③は一騎打ちの演出（名乗りを上げて打ちかかる）が独特であるが、やはり対決の顛末は直接描かない。これらに対し比較的新しい④は、アクション映画さながらの派手な一騎打ち場面と、華雄が斬られる瞬間の描写までを含んでいる。動きが表現できる映像作品でも、闘いをどう描くかには様々な工夫がある。

この場面の活字表現も確認すると、また面白いことが

わかる。⑦（原作『演義』）の描写方法はさきに見た通りだが、これを“翻訳”しているはずの⑥は、本文の中で「関羽が華雄を斬り首を取った」旨書き込んでいる。この⑥を自らの創作のもとにしているとされる吉川英治の⑤は、この場面に関しては⑥よりも⑦に近く“敢えて一騎打ちを描かない”策をとる。さらに主として⑤によりながら漫画を組み立てた横山光輝の⑧は、⑤同様直接対決は描かないが、⑦⑥⑤のいずれも関羽が“帰還後に酒を飲む”場面を置いていたのに対し“酒を飲みほしてから出陣し、帰還後に酔いが回ってくる”ようにアレンジしていた。活字・画像表現でも、それも一般には「湖南文山→吉川英治」「吉川英治→横山光輝」と直接の影響関係が強く認められるような場合でも、作家たちは独自の工夫を凝らしていたということになる。裏返せばこれは、魯迅やG.T.Candlinが称賛したこの「名場面」に古典としての強度・度量があったからこそ可能であったともいえる。

もう一つ比較検討した『演義』第42回の、長坂橋で敵を食い止める張飛の場面についても上のような工夫は作品ごとに見られた。こちらはもともと歴史書『三国志』にある「張飛が橋を切り落として、その前で敵を威嚇して防いだ」旨の記述がさまざまにアレンジされてきたも

のである。⑦（『演義』）では、張飛が三度にわたって大声を張り上げて威嚇、三度目のときには曹操の側近が肝をつぶして落馬する。この場面に関しては、湖南文山の⑥は忠実な翻訳を試みている。一方吉川の⑤は曹操の側近が張飛に打ちかかってやられる（落馬する）であるとか、張飛が橋を「焼き落とした」とかいった演出を加えて独自の場面に作り変えている。横山光輝の漫画⑧及びそれに基づくアニメ①は、この⑤の線で作られているとあってよい。同じ映像でも人形劇③は張飛が一人で橋を壊していたりするが、中国で作られた②④は基本的にはもとの『演義』同様に敵を慄かせる張飛の大音声を繰り返し描き、曹操側近はやはりそれにより落馬する。活字から映像に至るまで、やはり様々な工夫を生む余地のあったことが見てとれる。

今回はアニメを手掛かりに様々な関連作品に遡って、『演義』とその派生作品の表現の特徴を分析した。アニメなど映像特有の描き方もいろいろ見られた一方で、活字には活字の工夫や味わいもあった。いろいろな様式での表現に耐え、外国産の文学作品ながらこれほど広く深く受容され改造され消化されていることから、『三国志演義』の物語が日本における「古典」でもあることがあらためて見えてきた。

〃視覚的叙述、としての戦争

— 宮崎駿『ハウルの動く城』を中心に —

専修大学教授 米村 みゆき

スタジオジブリのアニメーション監督である宮崎駿の『ハウルの動く城』を中心にして、次の2点についてお話しさせていただいた。1点めは、宮崎駿のアニメーション映画は「視覚的」な表現によって物語を「叙述」する「視覚的叙述」に、大きな特徴があること、2点めは『ハウルの動く城』と戦争との関わりについてである。

宮崎監督は、いくつかの小説や童話などをもとにアニメーション映画を制作しているが、映画評論家たちは「宮崎駿は原作から大きく乖離して映画をつくりあげている」と指摘してきた。自らの想像力を駆使することで、原作から自由に「飛翔」した世界を見せてくれるところに、映画監督・宮崎駿の力量が発揮されるというのである。しかしながら、宮崎駿による脚色のプロセスを掘り下げ考察してゆくと、「オリジナル逸脱」という言葉のみには限定されない、宮崎駿の独創性が浮かびあがる。その独創性は〈視覚的叙述〉、あるいは〈行間の可視化〉と言いかえることができる。言うまでもなく、小説から映画への脚色は、文字を主とする活字媒体から、画像（動画）や音声の主とする視聴覚媒体へと表現メディアが変

更される。小説は、文章による叙述を通して様々な説明をし、時には、「行間」を読むことを読者に要請する。それに対して、宮崎は画像や音声の視聴覚表現で「行間」を表現していると考えられる。

『ハウルの動く城』で主人公のソフィーは、外出するときに、帽子を被った自分の姿を鏡の中で見るとある。その際、ソフィーは鏡の中の帽子をかぶった自分に、にこりとする。しかし、すぐさま、愛想笑いをした自分自身に対して自己嫌悪の表情をみせる。ソフィーは自分の容姿に自信を抱けない。身に着ける洋服も地味で、帽子屋の跡取りであるにも関わらず、地味な帽子をかぶっているのは、お洒落に関心を持たない、持てないためだ。このソフィーの気持ちを宮崎は鏡の中の一瞬の表情に表現している。また、90歳の高齢女性になったソフィーがハウルの城で料理している場面では、帰宅した青年のハウルが、ソフィーからクッキングスプーンを奪い取る。このとき、ハウルの手がソフィーの手に重ねられる時間が長い。アニメーション制作の設計図である絵コンテをみると、宮崎が次のようにスタッフに説明したことが確認される。ソフィーがハウルの「繊細な長い

指」に触れたことに動揺しているのだ、と。ここでは、高齢女性における恋愛の論点トピックが描出されている。宮崎は、台詞やナレーションでなく、「画」によって、主人公の心の内を描いていることがわかる。

宮崎駿のアニメーション映画は、国内外の文学作品を元にしてつくられたものがある。1989年公開の『魔女の宅急便』は、角野栄子による同名児童文学作品、2004年公開の『ハウルの動く城』は、イギリスの児童文学作品、そのほか、アカデミー賞（長編アニメーション部門）受賞作の『千と千尋の神隠し』（2001年）は、柏葉幸子『霧のむこうのふしぎな町』の映像化が目指されていた。『となりのトトロ』（1988年）は、宮沢賢治の『どんぐりと山猫』、『崖の上のポニョ』（2008年）にはハンス・クリスチャン・アンデルセンの『人魚姫』が引用されている。それ以外にも、『崖の上のポニョ』の主人公の宗介は、夏目漱石『門』を引用している。宮崎映画では、これらの文学作品からなんらかの触発や影響を受けることによって（視覚的叙述）が生まれている。同時に、それは、宮崎が協働していたアニメーション監督であった高畑勲の演出から学んだことも想定される。『西の魔女が死んだ』で知られる作家・梨木香歩は、高畑勲

のアニメーション作品は、文学作品における「行間」が具現化されていると指摘する。「読書の際、行間にたゆたう気配や風の流れが、見事にすくいとられてそこにあった」、と。

『ハウルの動く城』と戦争については、魔法使いのハウルを通して「参戦」する登場人物を描いたことに宮崎の「混乱」が見られる。宮崎は、一貫して「戦争反対」のアニメーション映画を制作してきたからである。当時、国際協力機構理事長だった緒方貞子は「映画全体を見た限り、特に強い反戦的なメッセージは感じられ」と評した。それは「作家主義」の観点からみれば、宮崎が戦争体験者だった点に要因が見受けられる。宮崎は、戦地に駆り出されて亡くなった者たちの遺族が身近にいた世代であったからである。`混乱、を被ったテキストに、現代に生きる人間の損傷を被った生のあり方の表現スタイルを見出すのは、モンタージュ論的手法を応用した哲学者のテオドール・アドルノである。映画『ハウルの動く城』は、宮崎の戦争の記憶が作品制作において作用した葛藤の痕跡である、と評価することができる。

『風立ちぬ』における女性像のバリエーション

— 「風」との関係を中心に —

愛知淑徳大学助教 押山美知子

2013年に公開されたスタジオジブリの長編アニメーション映画『風立ちぬ』は、宮崎駿監督が初めて実在の人物を取り上げた作品である。主人公の二郎は、零戦の設計者として知られる航空技術者の堀越二郎と小説の『風立ちぬ』の作者である作家の堀辰雄を「ごちゃまぜ」（宮崎駿「企画書」『風立ちぬ』公式HP）にして作られたキャラクターであった。一方、二郎の妻となる菜穂子は、堀辰雄の『風立ちぬ』と『菜穂子』のそれぞれのヒロインを掛け合わせたようなキャラクターであり、架空の人物が参照されている点が二郎とは異なっている。「恋愛に関しては堀辰雄の小説が大きな支えとなりました」（「宮さんがやっと大人になった!? 庵野秀明×宮崎駿×松任谷由実」『アニメージュ』2013年8月号、p17）と宮崎自身が述べているように、堀辰雄の小説のヒロインに大きな影響を受けている映画『風立ちぬ』のヒロイン・菜穂子とは、一体どのような女性キャラクターだと言えるのだろうか。

本作に登場する主要な女性キャラクターには、菜穂子以外にも菜穂子の侍女である絹、二郎の妹である加代がいる。この三人を「装い」「二郎との関係」「女性像」の3点から比較してみると、着物姿で束髪、二郎の指示に従い二郎を常に仰ぎ見る立ち位置、侍女から妻、母と他

者に従属し奉仕し続ける絹は旧来的女性、おかつぱと着物姿の少女時代から断髪・洋装へと装いを変える女学生であり、兄の二郎に対し横並びのポジションで自分の意見を明確に伝え、医者になることを目指して自ら行動する加代は先進的女性としてそれぞれ捉えられる。一方、少女時代から娘時代にかけて一貫して断髪と洋装ながら、二郎と婚約して以降は長髪の垂髪に着物姿で多く登場する菜穂子は、まず、その「装い」のレベルから絹とも加代とも異なる特異性を備えた女性と見ることができ、それは菜穂子だけが青みがかった黒髪の持主であることから窺える。

菜穂子の特異性は、本作のヒロインとしての位置づけとは別に、その存在性に起因するものと考えられる。「二郎との関係」を見るべく菜穂子と二郎の列車での出会いから軽井沢での再会までの描写を追うと、列車のデッキに座って本を読んでいた二郎の帽子が飛ばされ、隣の車両のデッキに出ていた菜穂子はその帽子をキャッチするという出会いの場面、写生をしていた菜穂子のパラソルが風に吹き飛ばされたのを通りかかった二郎が捕まえるという再会場面、二郎が飛ばす紙飛行機を菜穂子がバルコニーから身を乗り出してキャッチし、その反動で落ちて風に舞った菜穂子の帽子を二郎が受け止める交

流場面、いずれも「風」が媒介となって二人を結び付け、「風」を通して二人が関係性を深めていく様子が見えてくる。つまり、菜穂子と二郎が共にいる場面では必ずと言ってよいほど「風」が吹くわけであるが、それは二人の立ち位置、すなわち属する世界の違いから生じているのではないだろうか。菜穂子と二郎の立ち位置に注目すると、デッキに立つ菜穂子と座る二郎、丘の上で写生する菜穂子と丘の下を歩く二郎、バルコニーから二郎を見下ろす菜穂子と地上から菜穂子に向かって紙飛行機を飛ばす二郎という具合に、菜穂子-上/二郎-下という位置取りが徹底されている。出会いの場面での菜穂子-二等車/二郎-三等車という乗車車両の差異によって示唆されていたように、二人は当初から上下の差がある異なる世界に属する者同士として表象されているのであり、山という上方の世界で療養する菜穂子と街という下界で仕事に没頭する二郎の間にある高低差が風(=気圧の高い方から低い方に向かって空気が動くこと)を起していると考えられるのだ。

「風」は菜穂子と二郎を媒介する象徴的なモチーフで

あるが、それ以外にも二等車と三等車間の連結器、天と地(晴天と雨天)にかかる虹、軽井沢と下界を渡す碓氷峠のめがね橋等、二つの世界を繋ぐモチーフが繰り返し描写され、異なる世界に属する菜穂子と二郎が運命的に結び付けられる関係にあることが暗示されている。

本作における「風」は、「風が立つ。生きようと試みなければならない」と学生時代の二郎がつぶやくことに表されているように、飛行機に憧れ、戦闘機的设计者となる二郎を前進させる原動力であり、生の根源的力として捉えられる。二郎にとって結核という病を得て「魔の山」の住人となり、「風」や「水」という〈自然〉と親和性を持つ存在となった菜穂子との結婚は、〈自然〉と契約してその助力(=「風」)を受けることを意味していたと言えよう。山を下りて、母屋と離れを繋ぐ渡り廊下を渡って二郎に嫁ぎ、夫に尽くすことで共に成果(=九試の成功)を生み出す役目を果たして山上に帰る菜穂子からは、自然と密接な関係をもち、「産む力」が強調される「天人女房」のような原始的な女性イメージが読み取れるのである。

