

物語作家としての宮崎駿論（2）

～ 失われた起承転結：『ハウルの動く城』～

西川正也

宮崎駿の劇場用アニメーション『ハウルの動く城』は、賞讃と批判とをともに呼んだ作品であった。2005年9月、ヴェネツィア映画祭に招待された宮崎は日本の記者のインタビューに答えて、『ハウルの動く城』は「方程式とか、映画作りの文体から外れ」ているが、それが多くの観客を集めることになったのは「不思議ですね」1)と自身でも語っている。

本稿は、そうした宮崎の最新作がどのような過程を経て生み出され、その結果どのような映画となるに至ったのかという問題について、いくつかの側面から検証するためにまとめられたものである。

1 物語の始まり

映画『ハウルの動く城』（以下『ハウル』と略す）が生まれた経緯について、長年、宮崎作品のプロデューサーを務めてきた鈴木敏夫は、次のように語っている。

宮さん（宮崎駿監督）が、この企画を言い出したのは5年前〔1999年〕なんです。僕と宮さんの所には、毎月徳間書店で出す児童書の新刊が送られてくるんです。（中略）それで『鈴木さん、この本読んだ？』と彼が言ってきたのが、『魔法使いハウルと火の悪魔』だった。宮さんは、『HOWL'S MOVING CASTLE』という原題に興味を惹かれたんです。『城が動くって、面白いよ』と。2)

この鈴木という言葉からは、宮崎がまず「動く城」という言葉に惹かれて『ハウル』の企画に取りかかったことがわかる。

当初、本作の映画化にあたっては別の演出家も考えられていたようだが、最終的には宮崎自身が監督を務めることになった。後進の育成にも熱心な宮崎は、企画だけを担当した『猫の恩返し』や、脚本と絵コンテを担当し、監督を近藤喜文に任せた『耳をすませば』のような形の劇場作品を考えていたのかもしれないが、結局は『魔女の宅急便』の制作時と同じく、自身で監督を引き受けることになったのだった。（この監督交代に関する詳細な経緯は明らかにされていないが、その背景には、宮崎の熱意にもかかわらず、彼の存在があまりにも大きすぎるために、思うように後継者が育たないというスタジオジブリの現状

を読み取ることができるのかもしれない。)

ところで宮崎は、なぜこうして映画化を決意するほどに「MOVING CASTLE」という原題に惹かれたのだろうか。

宮崎が関わった作品にしばしば「城」が登場することは、広く知られるとおりである。古くは東映動画時代に参加した『長靴をはいた猫』を始めとして、その影響を濃厚に受けた『ルパン三世 カリオストロの城』や、さらには『天空の城ラピュタ』など、作品タイトルの中で「城」の文字が用いられた映画さえ何本か作られている。しかも宮崎が描いたそれらの「城」は多くの場合、仕掛けやからくりで満ちた活劇の舞台として、作品の中で重要な役割を果たしてきたのである。

そんな宮崎であってみれば、「城」しかも「動く城」という文字が表題に含まれたこの本に興味を惹かれないことの方が、むしろ不自然とさえ言えるかもしれない。

それ〔原作を選んだ動機〕はもう端的に、「動く城」という言葉です。その原題を見つけた時に彼は興奮したんですね。彼は児童書を本当に丹念に読む人ですが、たとえばタイトルに「庭」とついている本、全部に感動するんです。どういうことかと言えば、そこに登場する庭というものが自分の中で膨らむわけです。どのぐらいの広さで、どういう建物があって、木々はどんなのが生えていて、いまの季節はいつ頃である、と。その庭が読んでいくうちに完成して、すばらしい話になっていくわけです。3)

この鈴木という言葉は、『ハウル』の映画化にあたって宮崎が最初に取り組んだ仕事が「城」のデザインであったこと、理由を、何よりも説明してくれるものだろう。文字を追いなから頭の中で造り上げていった城の姿を、絵筆によって紙の上に写し取っていく。この過程こそが宮崎にとってはおそらく至上の喜びだったのであり、その後続く映画化への長い道のりは、彼にとってはむしろ苦行とでも呼ぶべきものであったかもしれない。

また、こうして宮崎が作り上げたのが、整然として均整の取れたヨーロッパ風の城ではなく、様々な要素が混在する、生物的な外観を持つ城であったことも重要だろう。宮崎はこれまでのように城の内部に仕掛けを施して、登場人物たちの活躍の「場」とするのではなく、この映画では、城そのものを中心的な「キャラクター」のひとつとして設定するに至ったのである。原作の日本語版翻訳本の表紙絵では『ラピュタ』の城のごとく、空中に浮かぶ「バベルの塔」然としていたハウルの城に、宮崎が目や口、さらにはニワトリの足まで与えてしまったのは、何よりもそうした意識の表れであろう。

宮さんがまず注目したのは、『これはどういうお城なんだ?』と。原作を読んでもどんな城か書かれていない。そこから創造したのが、いまのハウルの城だったんです。僕はこの城のデザインに関して、海外のものを題材にしながら、宮さんは非常に彼らしく、

しかも日本的なものを創ったと思いました。4)

ハウルの城のデザインについて鈴木は上のような言葉を残しているが、それでは「海外のものを題材にしながら、宮崎らしく、しかも日本的なものを創った」というこの指摘はどのように説明されるのだろうか。

この城の各部分は西欧風の砲塔や小屋、煙突等によって構成され、日本的な要素が含まれていないことは明らかである。しかしその城の全体像を俯瞰してみると、それはあまりにも雑然として不均衡なものであり、外観の均整を何よりも重視する通常の欧州の建築物とはまったく異なった印象を私たちに与えるものとなっている。

全体の形を決めてから細部を構成していく西洋の建造物と、細部の集積によって全体を作り上げていく日本の家屋との設計思想の違いが、ハウルの城の「左右非対称」性にも表れているというのは、鈴木による解説の言である。5)

小さな部分を積み重ねることによって全体を構成していくという、こうした「日本」的な発想は、実は宮崎自身が設計した「三鷹の森ジブリ美術館」の建設にも用いられた手法であった。「まず一部屋作る。それで隣の部屋を作る。その次の部屋を作る（中略）それを土地に入れようとする、入らないんですよ。そこで初めて何階建てにするか、と考える。で、全体はといったら、それを作った後にやるんです。そういうことでいうと、彼は日本人なんですよね」6)というのは、映画監督・石井克人との対談における鈴木証言であるが、宮崎は現実の美術館でさえも「ハウルの城」と同じく、部分の寄せ集めから全体を構想するという方法によって建ててしまったというのだから、驚きである。

なお鈴木は、ジブリ美術館は「日本人」的な発想によって設計されたものとしているが、実際に美術館を訪れた者がむしろ目にするようになるのは、主として西ヨーロッパの建築物から採り入れられた洋風の意匠の数々である。宮崎の師であるとともに最良の理解者でもある高畑勲は、この美術館について、狭い城壁の内建て増しや継ぎ足しが重ねられてきたイタリアの小さな町に見られるような、西洋建築の持つ「様々な空間的な面白さ」を味わせてくれる場所でもあると語っている。7)

彼らの見方に従うならジブリ美術館は、ヨーロッパの建築物の部分部分を、日本的な手法によって集積した空間ということになるだろうが、欧風の意匠を組み合わせながら日本でもヨーロッパでもない独自の場所を構築していくという意味では、その手法はむしろ「宮崎的」とでも呼ぶべきものであろう。そしてまた、そうした宮崎独自の建築思想は、そのまま「ハウルの城」の外観にも当てはめることができるものでもある。すなわち「ハウルの城」と「ジブリ美術館」とは表裏一体の関係にあり、建築に対する宮崎の嗜好や空間感覚が現実形を取ったものが「ジブリ美術館」であるとすれば、想像の中で結実したのが「ハウルの城」であったと考えることができるだろう。

この「動く城」こそが、映画『ハウル』を企画するにあたっての第一のモチーフであったとすれば、宮崎が興味を惹かれたもうひとつの要素は、次のようなものであった。

〔映画制作のための動機〕 残りの半分が「一八歳の娘が呪いをかけられてババアになる！」です(笑)。「これ最初から最後まで、九〇のババアが登場するの？ どうするの？」と、もう興奮しているんですね。このふたつがあればもう十分なんです。極論すれば、そのふたつだけです(8)

この言葉はプロデューサーの鈴木によるものあり、もちろん宮崎自身は別の見解を抱いている可能性もあるだろう。しかし少なくとも上の引用からは、この映画における最初の重要な柱のひとつが「ヒロインは90歳の老婆」であるということが鈴木には認識されていたことが伝わってくる。別のインタビューでも鈴木は、なぜ宮崎がそれほど「90歳のヒロイン」というモチーフにこだわることになったのかについて、以下のように語っている。

宮さんも還暦を越えて、人間が年老いていくことに対する好奇心が非常にあります。だから『もし若さだけに人間の価値があるとしたら、歳をとったら意味がないのか?』ということは、彼にとって大きなテーマだったんですよ。というのもスタジオジブリには、現場で働いている女性が多い。(中略) 宮さんの中で彼女達に対する思いは頭を離れないんです。そのこともあって『90歳のヒロイン』が面白いとなるんですね。しかもこの作品では、ソフィーだけではなく荒地の魔女もサリマンもおばあちゃんでしょ。ですから女性スタッフ達への感謝の気持ちも込めて、『歳をとった女性にも魅力はあるよ』というものを作りたかったんです。(9)

宮崎はこれまでも、身近にいる特定の人たちのために映画を作ってきたと公言しているし、実際に周囲にいる人間が作品の登場人物のモデルとなったことも少なくはなかった(10)。そんな宮崎(1941年生)もいつしか60歳を迎え、彼を取り巻く職場のスタッフにも年齢を重ねた女性が増えつつあったとすれば、宮崎が彼女達に向けて「古い」を主題とした映画を作ろうと思いついたとしても不思議ではないだろう。

ただし、魔法によって老婆に変えられた少女が苦勞の末に本来の若さを取り戻す、といった単純な図式で物語を進めようとしなのが、近年の宮崎の一貫した姿勢である。フランスを代表するバンド・デシネ(コミック)作家・メビウスとの対談の中でも、宮崎は次のように語っている。

『ハウル』は60歳の少女のための映画。18の自分と60の自分とどこが違うんだろう、少しも違わないんじゃないか。90のおばあちゃんも、私は18の時と少しも変わらないよ、というのを聞いたんですね。つまり、若い18の女性が呪いをかけられて、おばあちゃん

んになってしまった。その呪いを解けば、若くなって幸せになれるという映画は、私にはまったく納得できないんですね。11)

つまり宮崎は、「若さ」を取り戻すことが少女の幸せに直結するのではなく、それ以外の形で主人公の幸福が実現されるような作品を目指そうとしていたのである。娯楽映画の定石に従うなら、結末に至ってすべての呪いが解け、ようやく主人公が本来の姿を取り戻すというのが理想的な物語の流れということになるのだろう。しかし宮崎はあえてそうした構図を離れ、物語の途中で主人公の外面的な年齢がめまぐるしく入れかわるという、複雑な構成を取ることを選んだのである。「人間なんて気持ち次第で同じ人が 90 歳のおばあちゃんになったり、あるときは 50 代のおばあちゃんになったりする。そういうことで言うと、ソフィーも気分によっては少女になるってあるんじゃない？」12)という宮崎自身の問いかけは、観る者をしばしば混乱させることになった、作中での主人公の外見の頻繁な変化に対する、最もわかりやすい解説と言ってもよいものだろう。

また、ソフィーの年齢がこうして目まぐるしく入れ替わることになった背景には、娯楽映画の作り手としての宮崎特有の配慮が働いていたことも忘れてはならない。ヒロインを全編 90 歳の老人の姿で登場させてはどうかという意見に対して、宮崎は「それじゃダメだ！娯楽映画としては成立しない。やっぱり若い娘を出すべきだろう」13)と反論したとされるが、ソフィーの外貌の頻繁な変化は、「年齢のみがすべてではない」という当初からの理念だけではなく、「老婆の姿だけでは娯楽映画として弱い」という現実的な計算によってもまた裏付けられたものだったのである。

おばあちゃんの中にも、少女がいる。14)

これは宮崎自身が考え出した、映画『ハウル』の宣伝コピーであるが、このコピーそのものが、そうした宮崎の理念と計算とをともに内包したのもと言ってもよいのではないだろうか。

ヴェネツィアにおけるインタビューで、宮崎は「おばあちゃんが、呪いが解けて若い娘に戻ったら、それで幸せになったというのは、本当か。そうすると年寄りみんな不幸だっていう話になる」15)と述べている。「ヒロインが最後に若さを取り戻して、めでたしめでたし」という、望まれるべき結末を拒否し、主人公の年齢が作中で頻繁に変化するという形で物語を展開させようとした宮崎の意図が、しかしながら観る側にも十分に伝わることになったかどうかは判断の分かれるところである。宮崎自身もこの作品については、テーマが錯綜して「ハウルの難しい城」になってしまったと認めているが 16)、そうした多くのテーマが映画の中でどのように扱われることになったのかという問題については、次章以降でさらに検討を進めることにしたい。

2 第三、第四のテーマ

「動く城」と「90歳のヒロイン」が当初の二大モチーフであったとすれば、次に扱うべき第三のテーマは、心のない美青年としての「魔法使いハウル」の存在であった。

もうひとつ、三つ目の要素を挙げるとすれば原作にある『ハウルは美青年』という記述ですね。ここに宮さんが興味を持った。しかもハウルには心臓がない。これが作品のキーワードだと思うんですよ。17)

これもやはりプロデューサーの鈴木による言葉であるが、主人公のソフィーを「90歳のおばあちゃん」というかなり地味なキャラクターに設定したとすれば、もう一人の主役であるハウルについては、やはり華やかな魅力を放つキャラクターとして描きたくるのは、娯楽映画の作り手としては当然の心理である。ハウル役の声優に木村拓哉を提案したのはプロデューサーの鈴木であったようだが、このキャスティングからも、本作におけるハウルの役まわり、つまり観客を惹きつけ、画面に華を添える「美青年」としてのハウルの役割を読み取ることができるだろう。

それでは、そのハウルに「心臓がない」ということは一体、何を意味しているのだろうか。この問題に関しては、本作の作画監督の一人であった高坂希太郎が残した次のような証言が解明のヒントになる。高坂は、宮崎との会話の中で、「ハウルは天才的な魔法使いだけど、近年ありがちな、心に何かを抱え込んで大人になりきれない青年である」という説明を受けたというのである。18)

映画の中では、少年時代のハウルが、流れ星に自らの「心臓」を捧げることによって契約を交わす、という場面が描き出されている。そのことによってハウルは、火の悪魔（流れ星）を従える強大な魔力を手に入れるかわりに、心臓（=心）を失ってしまったのである。そしてそれ以降、ハウルは内面的な成長を止めることになる。つまり精神の成熟を拒否したまま、肉体だけが美しく育ってしまったのがハウルという人間であることを、この場面は暗示しているのである。

作り手の宮崎自身は、ハウルに対してはそれほどの思い入れを抱いていないようにも見えるが、にもかかわらず「大人になることを拒み続ける、天才魔法使い」というこのハウル像は、ヒロインのソフィーよりもむしろ魅力的な存在として観客の心を捉えることになった。それは、『千と千尋の神隠し』の中でほとんど偶然から生まれた「カオナシ」というキャラクターが、内面に抱えるその漠とした空虚さゆえに、人々の記憶に残る存在となり得たのとほとんど同じ理由によるものである。

そして、「心を失った美青年」ハウルと「90歳の少女」ソフィーとの間に育まれることになる「恋」が、やがてこの映画を貫く最大のテーマとなっていく。だからこそ宮崎は、その二人を『「どうやって出会わせようか？」』っていうのが重要だと、何度も〔絵コンテを〕描き直すことになったのである。19)

こうして「動く城」、「ヒロインは90歳のおばあちゃん」、「心臓を失くした美青年との恋」という三つのモチーフがそろい、映画の制作は進められることになったが、やがて物語の展開を左右することになる出来事が起こる。それは、2001年9月11日のアメリカ同時多発テロ事件を発端とする一連の戦争である。

演出助手として当時、宮崎の傍らにあった鳥羽洋典は、この点について次のように証言している。

ちょうど絵コンテを進めているときに、世界情勢的に戦争のニュースが飛び交っている頃で、一度コンテの大直しをしているんです。最初はかなりストレートに戦争を描いていたんですが、その後（映像演出の）奥井さんなど呼んで皆に意見を聞いていました。戦争そのもの、ということではなく、この作品で〈戦争〉というものをどう伝えればいいのか、ということに悩んでいたと思います。(20)

鳥羽の言葉からは、当初は宮崎が完成作よりも直接的な形で戦争を描こうとしていたことが伝わってくるが、政治的な発言もけっして少なくはない宮崎であってみれば、戦争をめぐる社会や人間の在り方について制作中の作品で語ろうと考えたとしても、それほど驚きはないだろう。2005年のヴェネツィアで『ハウル』について訊ねられた宮崎は次のように答えているが、その言葉は一連の戦争に対する彼の見解と、それが作品の制作にどのような影響を与えることになったのかという点について、私たちに示唆してくれるものとなっている。

だから『ハウル』を作る際に] 何に依存するかっていったら、要するに、あいつが悪いことをしたからこういうことが起こったんだとか、イラクがこういうことをしたからこうなったんだとか、サダムがいけないとかね、そういう類の論理でやっていくことじゃない、もっともっと深いところでやんなきゃいけないんだなって思ったら、通常のエンターテインメントの枠組みを壊さざるをえなくなって、非常にややこしい映画になったんですよ。(21)

この言葉のとおり宮崎は、ある人物や国が悪役や敵国に戦いを挑んでそれを打ち破るといふ、従来の「勧善懲悪」的な構図を捨て去ることを決意した。その結果、当初はより直接的な形で描かれていた「戦争」は物語の背景に退くことになり、ハウルという人間についても、戦いには「できるだけ巻き込まれないようにしよう」と考える「アナーキーな」存在として描き出されることになったのである(22)。そしてそのことが最終的には、物語における戦争の位置付けを曖昧なものに変え、かえって多くの批判を呼ぶことになったのだから、宮崎にとっては何とも皮肉な結末と言うべきかもしれない。

しかし宮崎自身は、この作品の中に「戦争」というテーマを持ち込んだことについては、まったく後悔はしていないようである。ニューヨークでの試写に際して、この映画とイギリスの原作小説との違いを問われた宮崎は、即座に「戦争が描かれていることですね。あと〔の部分〕は彼女〔原作者〕の精神を、非常に尊重していると思っています」²³⁾と断言しているが、一連の戦争の発端となった街における発言だけに、この言葉の持つ意味は限りなく重いものである。

こうして『ハウル』の物語は、「動く城」「90歳のヒロイン」「心なき美青年との恋」「戦争」という四つのモチーフが多層的に絡み合う中で、紡がれていくことになった。

そこで次章からは、1986年のイギリスで産み落とされた児童文学が、二十一世紀の日本に生きる宮崎の手の中でどのような映画へと変貌していったのかという問題について、物語の流れに沿いながら、考えていくことにしよう。

3 画面のカタルシス

D・W・ジョーンズの原作小説『魔法使いハウルと火の悪魔』は、善（ハウル）と悪（荒地の魔女）との対決というメインストーリーに、様々な形でちりばめられた伏線や謎解きが絡んでいく構成の巧みさが特色となった作品であると要約することができる。これに対して映画『ハウルの動く城』を特徴づけているのは、まず何よりも爽快感にあふれた画面の魅力ということになるだろうか。

たとえば、映画の冒頭で描き出されたアルザス風の町並みの圧倒的な色彩は、同じくヨーロッパの都市を舞台としていた『魔女の宅急便』よりもはるかに濃密で、しかも洗練されたものであったという印象が強い。パリの街路をモデルとした王都・キングスベリーも、絵コンテにおける、「ハイカラに」²⁴⁾という宮崎から作画スタッフへの指示のとおり、現実のパリよりもいっそう華やかで明るい都市として描き出されている。

魔女の呪いによって老婆に姿を変えられたソフィーがさまようことになる荒野は、ウズベキスタンやカザフスタンの光景をモデルとしているようだが²⁵⁾、荒涼としていながら空気の透明感が伝わってくるそうした画面の中に、打ちひしがれてはいても、どこかでサッパリと開き直っているようなソフィーの心情が巧みに投影されていることは言うまでもない。

また物語の中盤で、ソフィーたちがひと時のやすらぎを得る、湖岸の清澄な風景については、宮崎は「本当にきれいに」²⁶⁾という作画スタッフへの指示を絵コンテに書き込んでいるが、さらにこの画面に関しては、美術監督に対して次のような説明が行なわれたという。

手前にだけ日差しが当たっていて、ソフィーがいる場所は平和そうで暖かそうな景色

だけれども、奥の方は雲が垂れ込めていて、その隙間から山が見える。その後の物語の展開を暗示しているんだ。27)

作品の制作時に宮崎が担う仕事は、物語の組み立てやセリフ作りだけではなく、実写の映画で言えば、演技の指導やカメラの位置決めから背景美術の設計にいたるまでの、あらゆる領域に及ぶものとされている。どれだけ多くのスタッフと共同で作業を進めていても、作品を見ればすぐにそれが宮崎の映画であることがわかるのは、上記のように入念な注意がそうしたすべての仕事の上に向けられているからなのだろう。

また、呪いを受けて老婆にされたソフィーが転がり込むことになった「城」は、原作ではけっして住みたいと思うような場所としては描かれていなかったが、映画の中では、かつて子供時代に秘密の基地や隠れ家に憧れたことのある者なら誰でも一度は訪ねてみたいと思うにちがいない、魅力的な空間として描き出されている。この城について、鈴木敏夫が「あの城は言わばガラクタの寄せ集めで、それって男の子が小さい頃に思う、いろんな物を集めてひとつにしてみたいという夢の具現化なんですよ」28)と語っているのも、観る者のそうした気持ちを代弁したものと言えるだろう。

第1章でも記したとおり、この「城」に対する宮崎の思い入れは並々ならぬものであり、映画の後半部で彼がいったん城を壊した上で、またそれを再生させたのも、そうした宮崎の強い意識のなせる業であったと考えることができる。ハーモニーという手法で、セル画の上にハウルの城を描く仕事を担当した高屋法子は、次のような言葉を残している。

城の復活シーンは、宮崎さんがすごくこだわっていたところで、「一度朽ちてしまったけれど再び立ち上がるという、エネルギーに満ちた城にしたい」とおっしゃって、特に色に関しては何度も直しが入りました。「この色では、城のエネルギーが表現されていない」と。

(中略) クライマックスじゃなくて、中盤で壊れるのは、再生というイメージを本当に大切にされていたんだな、と思いました。29)

宮崎は、物語の「舞台」として城を描くのではなく、ひとつの「キャラクター」として「ハウルの城」を捉えていたのではないかと、先に記した。だとすれば、ストーリーに破綻をきたしてまでも、宮崎がその城の「破壊と再生」にこだわったのは、何よりも彼が、瓦礫の中から再び立ち上がろうとする「城」の放つ「生のエネルギー」をこそ表現したかったからにほかならないのである。

4 人物整理の妙

こうした道具立ての中で展開されていく『ハウル』という映画の「ストーリー」については、原作に近い前半部と、原作を離れた後半部とに分けて検証する必要があるだろう。

映画の前半においては、小説中の多様な人物や複雑なストーリーが、初めて『ハウル』の世界に触れる多くの観客のために巧みに整理されて描かれている。

少女ソフィーと魔法使いハウルとの出会い。そのために荒地の魔女の呪いを受け、老婆に姿を変えられてしまうソフィー。ひそかに家を出、やがてハウルの城に転がり込むことになる「90歳の少女」。ハウルの城と、その住人たちの紹介。そして徐々に迫りくる戦争の影——物語の前半部を要約すればこうした形になるが、この映画においては、原作では重要なテーマであったソフィーとその家族（妹たちや義母）との関係についての言及は最小限にとどめられる一方で、魔法使いとしてのソフィーの力や、ハウルと現実世界（ウェールズ）とのつながりについては完全に割愛されてしまっている。もちろんそうした単純化の作業の背景には、子供たちを観客とする、二時間という映画の枠の中で、『ハウル』の作品世界を十分に理解してもらわなければならないという配慮があったことは言うまでもないだろう。

また原作ではかなりの「女たらし」であったハウルが、映画の中では時に凛々しく、また時に心弱い、魅力的な青年として描かれていることも忘れてはならない。「心臓がない」というハウルの象徴的な特性は、原作では「心がない＝（女性に）つれない」という意味を持っていたのに対して、映画でのハウルは前にも述べたとおり、むしろ「心の成長を拒否した、未成熟な」、しかしそれゆえに愛すべき人間として描き出されているのである。

もちろん、こうしたハウルの設定が、「ソフィーとハウルのラブロマンス」という全編を貫くテーマへとつながっていくものであることは指摘するまでもないだろう。もしハウルが原作どおりの「女たらし」であったとすれば、映画の観客が、ハウルに対するソフィーの想いの上に、自らの気持ちを重ねることはけっしてできなかったにちがいない。

そしてそのことはまた、原作ではハウルに近い年齢であった弟子のマイケル（しかもソフィーの妹と恋仲であった）が、映画では「マルクル」という少年に姿を変えられていることとも密接に関わってくる。つまりマルクルの設定が変えられたのは、彼がハウルに年齢が近く、恋愛にも関わる存在であると、美青年としてのハウルの魅力や、ソフィーとハウルの間の「ドラマ」の力が弱まってしまうからにほかならないのである。

この映画において宮崎は、ソフィーとハウル、二人の物語をより強調するために、原作の多くの要素を整理、あるいは単純化した。小説では謎解きに関わる重要な鍵であったはずのカシヤや犬でさえも、映画の中ではストーリーの本質とほとんどかわりのないマスコット的な存在に変えられているが、こうした設定の変更によって作品を弱めてしまうどころか、かえって映画の娯楽性を高めてしまうところに、おそらく監督としての宮崎の人

気秘密が見出されるのだろう。プロデューサーの鈴木は、宮崎を「もうサービスの塊です。常にお客さんに見せるということが頭から離れない人」³⁰⁾と評しているが、この作品で言えば、カカシや犬、さらにはマルクルや火の悪魔カルシファーまでも、観客を楽しませるための道具として用いているところにも、宮崎のそうしたサービス精神の表れを見て取ることができるだろう。

宮さんはいつも、作品を二重構造で作るんですよ。彼は建前としてアニメーションという手段は、本来、子供のためにある物語にしないでほしいと思っています。（中略）ここでのマルクルとカルシファー、それにソフィーが加わったトリオのやり取りは、その部分だけ捉えれば良質な子供のためのアニメーションとして、実に成功していると思います。またこの描写に宮さんがこだわりを持っているのは、カルシファーを誰にも任せないで全部自分ひとりで描いたことでもわかりますよね。³¹⁾

「アニメーションは子供のためのものである」と語る宮崎の姿勢を「建前」であるとする鈴木の見解は、宮崎自身のものとはやや異なっているかもしれないが、しかし映画『ハウル』に対する上のような鈴木の評価は、決して独断的なものとは言えないだろう。「映画作りの文体から外れている」と宮崎自身が評した今回の作品がそれでも多くの観客を集めることになった理由のひとつには、マルクルやカルシファーに代表されるサブキャラクターが、年少の観客にとっても魅力的なものであったことを挙げないわけにはいかないからである。

一方、鈴木言葉を借りれば「二重構造」を持つというこの映画のもうひとつの側面、つまり「大人向けの映画」としての側面については、後の章でまた触れることにしたい。

5 転換点としての「階段」シーン

原作の登場人物を大胆に整理しながらも、『ハウル』の作品世界を丁寧に観客に提示してみせた前半部に対して、映画後半のストーリーはほとんど宮崎の創作と言ってもよいものになっていく。そしてその転換点となっているのが、物語の中盤に挿入された「階段登り」のシーンである。

戦争に協力せよという王宮からの命令を受けたハウルは、掃除婦として自分の城に転がり込んでいたソフィーを、出頭を断るための使者として送り出す。ハウルに対する気持ちに変化の兆しが生じていたソフィーは、渋々ながら出向いた王宮の前で、自分に呪いをかけた荒地の魔女に出くわす。

完成した映画の中では、この二人の老女がいがみあいながらも、苦闘しつつ、ともに王宮の階段を登っていく様がたっぷりと時間をかけて描かれているのだが、どうやらこの場面は様々な曲折を経て現在の形にまとめられたものようである。

宮さんが、「おばあちゃんに階段を上らせたら大変だ、自分も、年をとってきたから階段を上ると本当にしんどい」と、それを絵にすることを思いつくんだけど、その表現をちゃんとやれる〔作画できる〕人はなかなかいない。それで、「だったら感動的なシーンにしちゃおうかな」と（以下略）。32)

プロデューサーの鈴木によるこの証言は、原作にはない「階段」シーンが映画に挿入されることになった、最初の経緯を説明してくれるものである。『ハウル』が「古い」をテーマとして企画された作品であるとすれば、観客に肉体的な「古い」の苦しみを実感させる場面がどうしても必要になる。そこで「おばあちゃんに階段を上らせ」るシーンが構想されるのだが、高度な画力を必要とするその場面を描くことのできるアニメーターは簡単には見つからない。そこで宮崎は発想を変えて、このシーンを「感動的」なもの、つまり「画の力」ではなく「ストーリーの展開」によって観客を惹きつけるものに変えようとしたのである。

あそこはお話で見せようと思っていたんです。どういうことかと言うと、要するに老人を扱っていて、二人ともババアでしょ。彼としては、ババアがババアに手を差し伸べて上から引っ張ってあげるというような、感動のシーンにしようとしたんですよ。33)

しかしこの鈴木という言葉とは違って、完成した作品では、階段の途中で苦悶する荒地の魔女に向かって、ソフィーは同情を示しはするものの、手を差し伸べて救い上げるようなことはしていない。なぜなら、その「感動のシーン」の作画に取りかかる前に、一人のアニメーターが『ハウル』の制作スタッフに加わったからである。

鈴木はさらに続ける。

ところが、その時に一年間説得してきた、大塚伸治というすごく上手いアニメーターが、スタッフとして参加してくれることになったんですよ。その途端に、「そんな感動的な話なんていない。あいつが描いてくれるんだったら、階段を上るだけで芸を見せられる」って言ったことで、ああいう風になっちゃうんですよ。34)

階段に登らされる苦痛の中で、尊大であった荒地の魔女がくたびれた老婆へと変貌していく、この映画でも屈指のシーンはこうして生まれることになったのだが、その背景には、スタッフの力量によってストーリーさえも変えてしまうという宮崎の（というよりは、優れたアニメーション監督特有の）作劇法が隠されていたのである。もちろん、ソフィーに呪いをかけたのが荒地の魔女であったことを考えれば、そのソフィーが魔女に救いの手を差し伸べるという不自然な「感動」場面よりも、女たちの苦悶を通して「古い」の痛みが、

ある種のユーモアとともに伝わってくる現在の形の方が、はるかに優れたものであったことは言うまでもない。

予定されていた秒数の倍をかけて描かれたとされる、この階段シーンが完成したとき、宮崎は「この映画のクライマックスだ」(35)とあって喜んだというが、たしかにこの場面は物語中盤のひとつのポイントであって、あまりにも印象的なこのシーンを契機としてストーリーは急速な展開を見せはじめることになる。

このシーンは「A」～「E」パートに分けられた絵コンテの中では、「C」パートの前半部に位置している。原作から抽出された登場人物や作品世界が丹念に描かれる一方で、物語の進展が遅かった「A」「B」パートと、宮崎オリジナルのシーンが矢継ぎ早に入れかわっていく「C」パート後半～「E」パート。その中間にあって、この階段の場面は、大きな転換点の役割を果たしているのである。

6 二人のためのドラマ

この階段シーンに続く映画後半部のストーリーは、上にも述べたとおり、ほとんど宮崎自身の創作と言ってもよいものとなっている。原作では物語の中心であったハウルと荒地の魔女の対決というテーマでさえも、魔女が王宮に呼び出されて力を奪われる物語の中盤以降は完全に消滅してしまうのである。

かつての宮崎映画では、主人公と敵との対立や闘いが作品の主題として取り上げられることもしばしばであった。しかし特に『もののけ姫』以降の宮崎からは、前にも触れたとおり、世界を単純に善と悪、主人公と敵とに二分することを拒みながら映画を作っていくとする姿勢を強く感じ取ることができる。

二十一世紀というのは、とても困難な、先が見えない時代なんです。いままで自分たちが当然だと思っていた、いろいろな常識や考え方をひとつひとつ検討し直さなければいけません。それが子供たちやエンターテインメントのお客さんたちに向かう作品であっても、いままでこうだったから、あるいはこうだから、こういう悪役が出てきてこれをやっつけばいいんだ、というふうに簡単に作ってはいけないというふうに思っています。(36)

2004年の12月にパリで行なわれたメビウスとの対談における、上のような宮崎の発言もまた、そうした彼の姿勢を表明したものと言えるだろう。「ニューヨーク・タイムズ」のためのインタビューの中で、宮崎が「悪役をこしらえて、それをやっつける——これが映画業界で主流なのは知っています。でもそういう考え方は、墮落していると思います」(37)と述べているのも、善なる者は常に悪と対峙していかなければならないのだという思考法に、もはや彼は与しないであろうことの明確な宣言となっている。

そしてその言葉のとおり宮崎は、ハウルと荒地の魔女との対決という通常の「ハリウッド映画」的な主題によっては、この作品の後半部を展開させることはしなかった。そのために、前半部分では少ない出番ながらも強烈な存在感を放っていた敵役の魔女が、後半ではほとんど個性を失って、物語を進めるためだけに存在する歯車のような役まわりになってしまったのも、ある意味では仕方のないことだったのかもしれない。(荒地の魔女が若いときにどれほど颯爽とした美人であったのかなど、扱いたいテーマは多くあったが、二時間という枠の中では切り刻まざるをえなかったと宮崎は語っているが 38)、もしこの魔女がそうした視点からも描かれていれば、観る者はさらに深みのある人間として彼女を捉えることができたにちがいない。)

こうして「エンターテインメントの枠組みを壊して」まで、善悪二元論的な物語の放棄にこだわった宮崎は、それでは、この映画の後半部をどのように導いていくことになったのだろうか。

きわめて簡潔に要約するなら、この映画の後半のすべてはソフィーとハウル、二人のドラマに収斂していくことになるだろう。物語は、全体としては二人の「ラブストーリー」という衣装をまといながら、それぞれの場面によって、ソフィーの内面的な充足とハウルの魂の回復とを、ひたすらに描き出していくことになるからである。

映画の冒頭では表情もきつく頑なであったソフィーは、老婆に姿を変えられながらもハウルの城の住人たちと接するうちに、少しずつたくましく、また心豊かな女性へと変貌を遂げていく。物語の後半で魔物と化してしまったハウルを救うために、自らの髪を火の悪魔に捧げようとするときのソフィーは、もはや疲れた老女などではなく、その表情はどこまでも凜として美しい。宮崎がそのシーンの絵コンテに「ヒロインようやく登場!!」 39) と二重の感嘆符付きで記したコメントは、この時になって、ようやくソフィーが「ヒロイン」と呼ぶにふさわしい女性へと成長したことを何よりも示してくれるものである。

一方のハウルは物語の前半では、魔法の力は優れているものの、師のサリマンからも戦いからも逃避を続け、好きな物だけを集めた城で気ままに暮らす、どこか未成熟な青年として描写されていた。そんなハウルもまた、子供の頃に次元を超えて出会ったソフィーと再び巡りあい、日々接するうちに少しずつ彼女に惹かれていくことになる。

ソフィーを守るために怪鳥に姿を変え、それまでは逃れていた戦いへと身を投じるうちに人間に戻れなくなってしまうハウルと、彼への想いによってハウルを人間に戻そうとするソフィー。ただし、この二人の在り方は、実は宮崎の愛読書とも言われる『ゲド戦記 影との戦い』の中の師弟の姿にそのまま重なるものでもある。

けれども、魔法使いになってからは、この遊び〔変身〕がどんなに高くつくかを彼は知るようになった。それはたとえたわむれであっても自分自身を失う危険を、真の姿を

なくしていく危険を常にはらんでいた。姿を変えている時間が長ければ長いほど、その危険は大きかった。40)

ハウル「同業者に襲われたよ」
カルシファー「荒地の魔女か？」
ハウル「いや、三下だが、怪物に変身していた」
カルシファー「そいつら、あとで泣くことになるな。まず人間には戻れないよ」
ハウル「平気だろう、泣くことも忘れるさ」41)

上の引用は『影との戦い』の中の一節、下は『ハウルの動く城』における火の悪魔カルシファーとハウルとの会話である。先の文章は、ハヤブサに変身して飛び続けるうちに人間であることを忘れてしまったゲドを、師のオジオンが人間に戻すという場面からの引用であるが、この一節は、映画の中で怪鳥に身を変えたハウル（や魔法使いたち）が、人間に戻れなくなってしまう理由をそのまま説明してくれるものと言ってもよいだろう。

余談になるが、この『ゲド戦記』は『風の谷のナウシカ』、ことにマンガ版の『ナウシカ』への影響の跡が顕著な作品でもあり、ナウシカとキツネリスとの関係や、人や物の「真の名」を知ることの重要性など、二作を読み比べてみるときに気づく親近性も少なくはない。

映画に話を戻せば、ソフィーを守るために魔物に変わってしまったハウルは、彼に捧げられたソフィーの「くちづけ」の力で、ようやく人間の姿を取り戻すことになる。そして映画は、ソフィーによってハウルが「心臓（心）」を取り戻す場面で大団円を迎えることになるのだが、この物語によって救われたのは、もちろんハウル一人ではなかった。ソフィーもまたハウルたちと接する中で、情愛に満ちた豊かな女性へと変貌を遂げるようになったからである。

次に紹介するのは、ようやく心臓を取り戻したハウルが何とか身を起こそうとする場面の絵コンテからの引用であるが、

ハウル（身をおこそうとして、カオしかめ）「ウ・・・こりゃひどい からだが石みたいだ・・・」
ソフィー（この映画ではじめての笑顔をかべ ひとみキラキラ やさしく）「そうなの心って重い・・・」42)

このシーンにおいて初めて描かれたソフィーの笑顔は、彼女が「古い」の呪いを解かれたばかりでなく、この瞬間に至って、ようやく「心」からの充足を実感するようになったことの証しでもある。

7 バラバラのパズル

こうして、ソフィーとハウルとに焦点を絞りながら展開されていく物語の後半部は、しかしながら、巧みな場面転換や緻密な画面の連続によって鮮やかに彩られていた前半と比較すると、映画としての魅力を減じてしまっていることを認めないわけにはいかないだろう。たしかにこの部分では、宮崎が得意とする「飛行シーン」や、少年時代のハウルが流れ星（カルシファー）をとらえて契約を交わす幻想的な場面が描かれなかったわけではない。しかしこうした鮮烈な画面が挿入されているにもかかわらず、この後半部分の物語は、どこかバラバラで、印象の弱いものと言わざるをえないのである。

後半のストーリーを組み立てる際に、宮崎は「パズルのパーツはそろっているのに、うまくはまらない」(43)と嘆いていたともいうが、完成した作品を観せられても、きっちりピースのつながっていないパズルを、そのままの形で提示されたような感覚を抱く者も少なくはないだろう。荒地の魔女の声を演じた美輪明宏に対して、宮崎は「(作品の)説明は全部はぶいてある」と語ったとされるが(44)、状況を解説するためだけの説明的なセリフや場面が排除されたことによって、物語の流れが観客に伝わりにくくなった面があることはやはり否定できない。

プロデューサーの鈴木は、この作品では前半部の1カットあたりの秒数が通常の倍であった(つまり、これまでの映画の半分の速さで、物語がゆっくりと進行した)ため、後半では1カットあたりの秒数を平均以下に削った(すなわち、通常よりもかなり早い速度で、ストーリーが展開された)と述べているが(45)、同じ映画の前半と後半とで、まったく違う時間が流れていることもまた、後半部の展開の性急さの原因のひとつとも言えるだろう。ソフィーとハウルの物語として捉え直してみれば、この映画の後半のストーリーは、けっしてわかりにくいものではない。しかし観る者の予測を裏切りながら、説明もないままに、あまりにも早い速度で各場面が入れ替わっていくために、娯楽映画の定石に則った盛り上がり期待していた観客はしばしば啞然とさせられることになったのである。

そして、観客がそうした印象を抱くことになった最大の要因が、この映画の結末にあることは明白である。「どこで戦争が起こっているかが、自分たちには関係ない、できるだけ巻き込まれないようにしよう」(46)と考えていたはずのハウルが、ソフィーを守るために、おのれの存在を懸けてまで立ち向かおうとしていた戦い。その戦争が、カカシの正体が明らかにされた途端に、簡単に終結に向かうことになるという幕切れは、広げに広げた大風呂敷を魔法の杖のひと振りで一気に掻き消されてしまったかのようなあつけなさを、観る者に感じさせずにはおかないのである。

さらに言えば、そうした戦争を意のままに終わらせることのできる王室付きの魔法使い・サリマンの役割のわかりにくさが、ラストシーンにおける観客の茫然自失に、いっその拍車をかけるのに一役買っていることも付け加えておかなければならないだろう。

しかし作品の全体を見渡してみるとときには、この映画が挑戦的な試みに満ちているだけでなく、多くの魅力にあふれたものであったこともおそらく理解されるのではないだろうか。多様な人物が複雑に絡み合っていた原作小説や、『もののけ姫』『千と千尋の神隠し』などの作品と比較すると、この映画のストーリーは厚みや統一性を欠いたものに映るかもしれない。しかし原作の込み入った筋を巧みに整理し、前半の鮮やかな各場面を作り上げた宮崎の手腕は、まだまだ健在であると言わなければならない。

たしかに後半の物語は、前半部分と比較するとつながりが捉えにくく、未整理な印象を与えるものであるかもしれない。しかしそうしたストーリー展開の弱さや、ヒロイン・ソフィーへの感情移入のしにくさなどをただ批判することにはそれほど意味はないだろう。『トイ・ストーリー』や『モンスターズ・インク』などのCGアニメーション映画の制作で知られる、アメリカの「ピクサースタジオ」で『ハウル』の試写が行なわれた際に、挨拶に立った宮崎は次のようなメッセージを伝えているのである。

私はこれまでに、たくさんの魔法についての映画を作ってきました。でも今回の映画を作るに当たって決めたことは、自分の心に正直なものを作ることでした。

だから、混乱なさるかもしれません。でも、映画を楽しんでいただければ幸いです。

47)

宮崎はこの作品が内包する弱さや不親切さについて十分に理解した上で、あえてこうした形の物語を選び取ったのである。だとすれば私たちもまた、物語の流れに身を委ねながら、それぞれの心のままにこの映画を感じ取っていけばよいのではないだろうか。

8 子供を離れた映画

ところで、第四章の終わりで引用した鈴木敏夫の言葉に、宮崎は作品を「二重構造」で作る、そのひとつは子供のための映画としての側面である、というものがあつた。鈴木はその言葉に続けて、さらにこんなふうに語っている。

二重構造ということでは、宮さんも63歳になって、色んな人生を経てきた。だから大人が持つ複雑さを、ちょっと子供には分からないようにしながら伝えたいという思いもあるんです。(中略)大人はある種の苦いものを持っているわけじゃないですか。そういう部分は大人が見れば分かるように表現している。(48)

もちろんこの言葉は鈴木自身の見方を表すものであるが、常々「自分は子供たちのために映画を作ってきた」と公言してきた宮崎もまた、この『ハウル』に関してだけは、実は

同様の見解を抱いているようである。この作品についてのインタビューで、宮崎が「こういうものを作ると（中略）子供から離れざるをえない」と語り、「子供のために作りたいと言いながら、ときどき子供のことを忘れるんですよ。それで『紅の豚』を作ってしまったたり、『ハウルの動く城』を作ってしまったりするんですけど」と認めているのも、そうした意識の表れにはかならない(49)。

「老い」の問題、「未成熟な青年」像、「恋によって回復される心」など、この作品から読み取ることのできる大人に向けられたメッセージは少なくないが、そうしたテーマの中でも宮崎の心の大きな部分を占めていたのは、やはり「戦争」の問題であった。

映画の中でハウルは、戦争への協力を拒む一方で、殺戮に加わる者たちに対する怒りをけっして隠そうとはしなかったが、戦争に対するハウルのそうした恐れや怒りは、すなわち宮崎自身のものであることは明らかだろう。そしてまた、愛する者を守るために戦いに赴こうとするハウルを懸命に押しとどめようとするソフィーも、同様に宮崎の分身であることは言うまでもない。

そう考えれば、観る者を唾然とさせるほどにあっけない形で締めくくられることになったこの映画の結末は、現在の世界に対する宮崎の意思を、愚直なまでに率直に表明したものであったことが理解されるのではないだろうか。作品のラストで発せられる魔法使いサリマンのセリフは、こんなふうには締めくくられているのである。

しょうがないわねえ。総理大臣と参謀長を呼びなさい。このバカげた戦争を終わらせましょう。(50)

9 失われた起承転結

もし上のセリフによってこの作品の幕が下ろされることになるのなら、それはそれで美しい結末であったにちがいない。しかし宮崎は、それほどの楽観論者ではありえなかった。全編の最終シーンでは、澄み切った空を飛んでいく「ソフィーとハウルの城」の新たな姿が描かれるのだが、その足元には依然として分厚い雲が広がり、雲の下にはこれから爆撃に向かうと思しき飛行船群が垣間見えているのである。

「それでも戦はずぐにはおわらない」(51)

これは、絵コンテのこの場面に添えられた宮崎によるト書きである。

子供たちには、晴れやかな空を進んでいく「恋人たちの城」を見せることによって彼らの未来を提示し、大人にはその足元に広がる現実のほろ苦さを、画のみによって示唆してみせる。この場面こそが、本作の持つ多層的な構造を何よりも象徴するシーンであるとともに、ようやく閉じかけたストーリーに自ら綻びの穴を開ける、宮崎の作劇上のしたたかさをあらためて感じさせてくれる部分とも言えることができるだろう。

本稿の冒頭で、宮崎はこの作品を「映画作りの方程式から外れたもの」と自ら認識している、と書いた。『天空の城ラピュタ』の頃までは、娯楽映画の定石を踏まえた作劇を行っていた宮崎が、徐々にそうした「方程式」を離れ、独自の手法でドラマ作りを行なうようになってから、ずいぶん長い年月が経ったようにも思う。特に『紅の豚』以降は、あらかじめ脚本を用意せずに、いきなり絵コンテを描くことによってストーリーの創作を行なっているとの話が伝わっているが⁵²⁾、そうした手法は当然のことながら、物語の中に多くの不整合や破綻を生み出すことにもなった。

型にはまったハリウッド流のシナリオ製作術とは対極に位置する、こうしたストーリーの創作法は、本人でさえ思いもつかないようなエネルギーを時に生み出し、『もののけ姫』のごとく、世界の矛盾をも内包した重厚な作品に結実することもあるが、それがどれほどの評価を得た作品であろうと、もはやそこには常識的な映画の方程式や、古典的な「起承転結」といったものを見出しえないことは、むしろ当然だろう。

〔宮崎は〕部分を充実させていって、その複合体によって作品を作っていく。（中略）

宮崎駿という人のすごいところは、その部分が説得力がある、人に訴えかける力を持つという確信のもとに始めて、それで積み重ねていって、事実、人々を納得させてしまう力。

（中略）『千と千尋』なんかを見たって、やっぱり部分の充実感、面白さ、そういうものがまず基本にあるんですね。最終的にどういう話だったかと言うのは、ある意味ではその後に来るものであって、その面白さっていうのはすごいと思うんですよ。⁵³⁾

高畑勲は、宮崎の映画についてこんなふうに評しているが、この言葉はそのまま『ハウルの動く城』にも当てはめることができる。趣向を凝らした物語の進行や、全体を貫く起承転結のつながりから発想するのではなく、ひとつひとつの充実した場面や、観る者の心に残る印象的なシーンを連ねていくことによって、一本の長編映画を構成する。そうした手法が生み出す予想もつかない展開によって、その作品が映画祭の賞を獲得することもあれば、逆にストーリーに必然的なつながりのない、散漫な作品として批判を浴びることもあるかもしれない。

しかし宮崎映画の本質が「全体」ではなく「部分」にあるとすれば、私たちはむしろ、目映いほどに鮮やかなそれらの画面や、想像力のすべてが注ぎ込まれた各々のシーンにこそ、目を凝らすべきなのである。宮崎駿は、これからも魅力ある矛盾に満ちた、多くの作品を生み出すことになるだろう。そして私たちは、それら、解決のつかない物語や、相反する問題意識の中にこそ、宮崎駿の未来を読み取っていかねばならないのである。

注

- 1)このインタビューの様子は、『となりのトトロ』以来、スタジオジブリ作品の宣伝コピーを担当してきた糸井重里が主催するホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」<http://www.1101.com/miyazaki/index.html> において 2005 年 11 月に公開された。活字媒体を介して発表されたものではないが、このインタビューは『千と千尋の神隠し』以降、ほとんどマスコミの前に姿を見せなかった宮崎が『ハウルの動く城』について語った、貴重な資料のひとつとなっている。
- 2)『ロマンアルバム ハウルの動く城』、徳間書店、2005 年、97 頁、「鈴木敏夫インタビュー」
- 3)『ユリイカ』2004 年 12 月「宮崎駿とスタジオジブリ」特集号、青土社、52 頁、鈴木敏夫・稲葉振一郎対談「『動く城』の一言で、アニメは始まる」
- 4)『ロマンアルバム ハウルの動く城』、97 頁、「鈴木敏夫インタビュー」
- 5)同頁、「鈴木敏夫インタビュー」
- 6)『宮崎駿の世界』、竹書房、2005 年、19 頁、「ハウルの動く城 一天才の創り方」
- 7)DVD『宮崎駿とジブリ美術館』における、前ジブリ美術館館長・宮崎吾朗との対談より。なお同DVDの解説によれば、ジブリ美術館では、宮崎駿が 1990 年に訪れたイタリア中世山岳都市の強い影響の跡が随所に見て取れるという。
- 8)『ユリイカ』、52 頁、「『動く城』の一言で、アニメは始まる」
- 9)『ロマンアルバム ハウルの動く城』、97 頁、「鈴木敏夫インタビュー」
- 10)例えば『魔女の宅急便』は、地方から上京してスタジオジブリで働く若い女性スタッフたちのために作られた映画であった。かつては彼女たちのために「13 歳の魔女」の映画を作った宮崎が、今度は「90 歳のヒロイン」を描くというのだから、時の流れは早いものである。
- 11)DVD『ハウルの動く城』収録の「メビウス・宮崎駿対談」より。
- 12)『ロマンアルバム ハウルの動く城』、97 頁、「鈴木敏夫インタビュー」
- 13)『ユリイカ』、55 頁、「『動く城』の一言で、アニメは始まる」
- 14)『ロマンアルバム ハウルの動く城』、97 頁、「鈴木敏夫インタビュー」
- 15)ヴェネツィアにおけるインタビューより。
- 16)同インタビューより。
- 17)『ロマンアルバム ハウルの動く城』、97 頁、「鈴木敏夫インタビュー」
- 18)同、101 頁、「高坂希太郎インタビュー」
- 19)同、126 頁、「清川良介・鳥羽洋典（演出助手）インタビュー」
- 20)同頁、「清川良介・鳥羽洋典インタビュー」
- 21)ヴェネツィアにおけるインタビューより。
- 22)『ロマンアルバム ハウルの動く城』、126 頁、「清川良介・鳥羽洋典インタビュー」
- 23)DVD『ハウルの動く城』収録の「全米プレミア試写 記録映像」より。
- 24)宮崎駿『スタジオジブリ絵コンテ全集 14 ハウルの動く城』、徳間書店、2004 年、128

頁。

- 25) ヴェネツィアにおけるインタビューより。
- 26) 『絵コンテ全集 ハウルの動く城』、194 頁。
- 27) 『ハウルの動く城』劇場用パンフレット、東宝株式会社、2004 年、「制作ノート」より。
- 28) 『ロマンアルバム ハウルの動く城』、97 頁、「鈴木敏夫インタビュー」
- 29) 同、124 頁、「高屋法子インタビュー」
- 30) 『宮崎駿の世界』、16 頁、「ハウルの動く城 一天才の創り方」
- 31) 『ロマンアルバム ハウルの動く城』、98 頁、「鈴木敏夫インタビュー」
- 32) 『宮崎駿の世界』、13 頁、「ハウルの動く城 一天才の創り方」
- 33) 同、10 頁、「ハウルの動く城 一天才の創り方」
- 34) 同頁、「ハウルの動く城 一天才の創り方」
- 35) 同頁、「ハウルの動く城 一天才の創り方」
- 36) DVD 「メビウス・宮崎駿対談」より。
- 37) 『COURRIER Japon』、2005 年 12 月 15 日（002）号、25 頁、「宮崎駿、世界に魔法をかける男」
- 38) ヴェネツィアにおけるインタビューより。
- 39) 『絵コンテ全集 ハウルの動く城』、531 頁。
- 40) ル＝グウィン『影との戦い ゲド戦記 I』、岩波書店、2002 年、191 頁。
- 41) 『THE ART OF HOWL'S MOVING CASTLE』、徳間書店、2005 年、224 頁、「ハウルの動く城 完成台本」
- 42) 『絵コンテ全集 ハウルの動く城』、618 頁。
- 43) 『ロマンアルバム ハウルの動く城』、125 頁、「渡辺宏行・神村篤・望月雄一郎（制作）インタビュー」
- 44) 同、129 頁、「完成披露試写 舞台挨拶」
- 45) 『宮崎駿の世界』、10 頁、「ハウルの動く城 一天才の創り方」
- 46) 『ロマンアルバム ハウルの動く城』、126 頁、「清川良介・鳥羽洋典インタビュー」
- 47) DVD 『ハウルの動く城』収録の「ラセターさん、こんにちは」より。
- 48) 『ロマンアルバム ハウルの動く城』、98 頁、「鈴木敏夫インタビュー」
- 49) ヴェネツィアにおけるインタビューより。
- 50) 『THE ART OF HOWL'S MOVING CASTLE』、252 頁、「ハウルの動く城 完成台本」
- 51) 『絵コンテ全集 ハウルの動く城』、624 頁。
- 52) 『宮崎駿の世界』、8 頁、「ハウルの動く城 一天才の創り方」における鈴木敏夫の言葉より。
- 53) DVD 『宮崎駿とジブリ美術館』より。

Abstract**ESSAY ON THE IMAGINATION OF HAYAO MIYAZAKI****Part 2**

Masaya NISHIKAWA

This is an attempt to analyze '*Howl's Moving Castle*', the latest work of Hayao MIYAZAKI, Japan's most famous animation director.

At first, I tried to examine four motives which made Miyazaki decide to turn the original novel into an animated film ; 'a castle which is moving' 'a heroine of 90 years' 'a handsome youth with no heart' and 'the war.'

In the next part, I intended to clarify how the story of the original version was altered by Miyazaki's imagination, and how this extraordinary movie was completed with innumerable pieces of the complicated puzzle. Through this process, you can also find the proper way to appreciate the future works of this unique animation writer / director.