

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—考察—

中川 浩一

倉敷芸術科学大学芸術学部メディア映像学科 准教授

(2011年10月1日 受理)

■はじめに

宮崎駿監督のアニメーションに登場する少女ヒロインたちはその可憐さで多くのファンを引きつける存在である。よくいわれるように「姫」キャラクターが宮崎作品を特徴づけているとされているが、果たして本当だろうか？

むしろ近年の作品を見る限り、可憐なキャラクターであってもいわゆる「姫」的なキャラクターづけとは異なる存在になってきているように思える。受け身的な立ち位置ではなく、もっと積極的に「何か」と戦う少女を描いているように思えてならない。

そこで本稿では宮崎作品のうち長編アニメーション作品をいくつかとりあげ、それぞれにおける少女キャラクターについて論考を加えたい。またそれぞれのヒロイン像を「戦う少女キャラクター」という視座から考察し、ストーリーテラーとしての宮崎監督が少女たちに託した思いについて分析していきたい。

宮崎作品を彩る重要な要素である少女キャラクターを通して、宮崎監督が物語世界をどのように構築しヒロインをどう造形したのかを考え、魅力的なキャラクターの創造術についての研究としたい。

■クラリスとシータ～「姫」としての美少女の究極型

最初にとりあげるのは『ルパン三世 カリオストロの城 (以下『カリオストロ』)』(1979年)のもうひとりの主人公クラリス姫である。

『カリオストロ』は宮崎駿が初めて監督した映画作品であり、その演出作法やレイアウトにおいても高く評価されている作品である。

またこの作品におけるクラリスの存在は宮崎作品における美少女の存在の典型例として語られることが多い。

宮崎監督はのちに著書内で次のように語っている。

「この作品はルパン1stシリーズや、東映時代にやってきたことの大棚ざらえで、だから昔からぼくの仕事を見てた人は失望したというのはよくわかるんです。汚れきった中年のおじさんを使って、新鮮なハッとさせる作品は作れないですよ。こういうこと

は2度とできないなって、思っやりました」(*1)

すなわち、主人公キャラクターであるルパンたちを主軸に据えても新しい世界を語れないと考えていたふしがある。それ故に本作におけるクラリスは、すでに確立されたキャラクター群(ルパン3世たち)とは異なり、ゲストキャラクターとして、宮崎監督の造形や思いを多く担った存在となっているのは確かである。

たとえばその評価の内容としては、「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わせている」(*1)というのがおおかたのみかたである。

では本作においてはクラリスはいったい誰と戦っていたのか？

第一には意に沿わぬ婚礼を強いられ、ひとり塔に閉じこめられている現状との戦いである。それは国を二分する闇の勢力に取り込まれることへの血族的嫌悪と、欲得によって我が身を自由にしようとする伯爵への人間としての嫌悪との戦いでもある。

ただここでクラリスは捕らわれていることに絶望しているだけでなく、衣装合わせのちょっとした隙を突いて脱走をころみるなど孤立無援な中にあっても戦う意志と力をもっている。(その逃走途中にルパンたちと出会い、後の冒険譚へとつながっていくのだから大いに意味のある抵抗であった。)

第二には自分をとりまく因襲深く残る「国」といった大きな縛り、またその国の「姫」という地位によって制限される自分の立場との戦いである

それ故にラストシーンではなんとも軽やかに自らの立場を捨て去り、ルパンたちについていこうとすら思い詰める。

もうひとりの姫キャラクターであるシータについて述べる。シータは『天空の城ラピュタ(以下『ラピュタ』)』(1986年)でパズーとともに主人公である。『ラピュタ』は宮崎監督としては初めての原作の存在しない完全オリジナル作品であり、それ故にキャラクターや物語世界の設定も宮崎監督自身の考える冒険譚のありようを如実に表していると思われる。

ここでのシータもやはりラピュタ国における正当な継承者=姫である。ただ王亡き後、ただよ国として飛行し続けているラピュタそのものについて後継者として自覚的に知っているわけではない。物語当初は自らが巻き込まれている事態について飛行石を巡る争いとしか認識していないようすでもある。

政府関係および軍に拉致され移送中に逃げ出しそこでパズーと出会うことになる。

その後はパズーがシータを支え、救うために大活躍するのだが、劇の最後の場面では自分たちの意志で(パズーとともに)ラピュタを「破滅」させるという強い意志をもって決断もしている。そのために自分たちが犠牲になっても他者の犠牲をこれ以上増やしたくな

いという強烈な思いであり、それは物語を通じてシータが成長していった結果をも示している。

ただ基本的にクラリス同様、行動力がある一方受動的なキャラクターであり、それ故、ヒーローとしての男性キャラクターが活躍できる余地を与える者として存在している。

ただキャラクター性としてシータとクラリスの違いはラストシーンに現れる。最後にはパズーとともにシータの生まれ故郷に行くことが暗示されている。ルパンについていきたいといったクラリスとは逆に、パズーがシータの生まれ故郷に行きたいといっているところにこの物語におけるヒーローとヒロインの劇中における成長の方向性と、物語が終わったあとのアナザーストーリーの存在性を示している。すなわちクラリスはあくまで「姫」として終劇を迎えるのに対して、シータは「女」としての成長をみせ新しい世代を担う「男」を故郷に連れ帰るである。(こうしたヒロインの「女」化の極端な表現がのちの『崖の上のポニョ』におけるポニョである。)

いずれにしても出自への複雑な思いとそれへの抵抗、そしてそれを支えてくれる存在とともにいようとする居住まいは一般に言われている宮崎作品における少女の典型的な存在である。ただこうした「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わせている」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。逆らえない運命や流れに抗い、傷つきながら、そしてその手当をするいとまさえ惜しんで戦おうと顔をあげるのである。

■ナウシカ～世界を背負ってしまった戦う「姫姉様」

次にとりあげるのは『風の谷のナウシカ(以下『ナウシカ』)』(1984年)である。これは雑誌『アニメージュ』に連載していた宮崎駿監督の同名漫画を原作とする劇場版長編アニメーション作品である。映画化されたのが連載開始から少ししか時間がたっておらず原作版の冒頭部分のみが映画化されている。そのため細かな設定や表現が映画と原作では異なっている。

ここでは宮崎作品における少女のありようを考察するため映画と原作双方を俯瞰しつつ論じていく。

本作の主人公・ナウシカは「風の谷」の姫であり、父である国王が病床にあるため実施的には国を統べる存在である。しかしながらその「姫」としてのありかたは前述のクラリスや後の作品に登場するシータ(『天空の城ラピュタ』)とは大きく異なる。

『カリオストロ』では比較的わかりやすい善悪の二大対立のなかで物語が進行していくが、『ナウシカ』では明確な意味での勧善懲悪の物語ではない。強大な軍事力を持ちそれ

をふるうことで勢力を拡大しているトルメキアという国が存在するが、それとて悪の帝国として世界を支配しようとしているわけではない。映画中では巨神兵の卵を奪取するための「侵略者」としての印象が強いが、原作では周辺国と同盟関係を結び存在するなど、強大な力で世界を覆う腐海と対峙しようとしている。そのトルメキアの方策について判断を論議することはできるとしても少なくとも完全なる悪として存在しているわけではないのは確かである。

一方、ナウシカも力による支配を嫌悪しながらも激情に任せて力を振る自分に愕然となるなどただ単に心優しき姫君ではない。そして腐海の秘密を研究し、力ではなく腐海とともにありながら生きていく方法を探ろうとするなど陰影深い少女として描かれている。

ナウシカは世界の中では小さな国である「風の谷」の姫として戦いつつ、腐海という世界を覆う危機と正面から向かい合い、己の中の悲しみや怒りとも戦っている。

しかしそこにはともに寄り添い戦う者の姿はない。『カリオストロ』のルパンのように騎士的立場から姫を見守り救い出してくれる存在はいない。ナウシカはどこまでも孤独であり、たったひとりで世界と対峙しなければいけない。年若い姫が負うにはあまりに重く辛い現実をナウシカは自ら望んで背負っている。

映画版ではナウシカの復活のあと、小康を得てとりあえずの終劇となっているが原作ではナウシカの孤独はどこまでも深まっていき苦悩が募っていくばかりである。

クラリス的な受動的立ち位置は消滅し己を破滅しかねないほどの苦悩と悲しみを背負って、それでも世界に立ち向かおうと戦う少女がナウシカである。

その姿は解決のない現実を前にあきらめるわけにはいかず、退くこともかなわぬ、それでも希望を捨てない戦いを繰り広げる宮崎作品における新しい姫の姿の誕生であった。

■フィオとポニョ～戦う恋する少女

『紅の豚』（1992年）にはヒロインがふたり登場する。大人の女性である歌姫・ジーナと17歳という年齢でありながらマルコ（ポルコ）が高く評価するほどの腕前の持ち主である設計技師・フィオである。

ジーナは飛行艇乗りたちの憧れの存在でありなにより大人であり、またマルコも惚れこんでいる様子がかがえる。フィオはマルコのなじみの飛行機会社の孫娘である。

フィオとポルコは父娘ほどの（実際フィオの父とポルコは軍隊時代に同じ部隊にいたらしいことが物語りのなかで語られている）年齢差があるが、思いを寄せている。

実際に恋として成就するかどうかは恋敵がジーナである上に、マルコ自身が大人の対応しかしてくれないため難しいのを自覚しながらそれでも積極的にマルコに自分の思いをぶつけていく。

宮崎作品における少女キャラの健気さを引き継ぎつつも、自分の恋＝戦いには一切妥協しない、かつ積極的に決断し、行動する少女として描かれている。

マルコのレース後にモノログとして語られる内容によれば恋としては（少なくとも語られている時点では）実っていない様子ではあるが、その一方恋敵であるはずのジーナと親しくなるという逞しさを持っている。こうした一筋縄ではいかないしたたかさはナウシカ以降の宮崎作品に登場する少女キャラクターに共通してみられる特徴である。

こうした恋に戦う少女の夾雑物を一切取り除き典型的なかたちで示したものが『崖の上のポニョ（以下『ポニョ』）』（2008年）である。

ポニョは偶然から出会った少年・宗介に恋してしまい、再び彼に会うため海の底のしきたりやルールを一切おかまいなしに上陸を試みる。

そのために嵐を呼んで、高波を呼ぶことも厭わない。ただただ宗介に会いたいだけのために禁を破って島の半分を水に沈めてもやってくるのだ。通常であれば社会観念的にも躊躇するところを少女というより幼女に近いポニョをヒロインに据えることでより本能に近いところでの感情の爆発を描くことを可能にしている。

そしてラストシーンではポニョの母であるグランマーレが「ポニョの正体が半魚人でも好きか」「人間になることで魔法を失ってもよいか」と宗介に問いかけ、それならばキスをして古い魔法を解いて欲しいという場面でも、宗介を待つことなく自ら泡をつきやぶり自分から宗介にキスをして半分は自らの意志と力で魔法を解いている。助けられるヒロインであることを拒否しているかのようで、印象的なシーンである。

こうして登場する少女キャラクターをしてみると一般にいわれるほど宮崎作品における少女キャラクターは「姫」的な存在に固定化されているわけではないことがわかる。

むしろ近年ではそうしたキャラクターは影を潜め、もっと陰影を併せ持つ奥行きのある人物像に、そしてしたたかさと逞しさを兼ね備えた少女たちが中心になってきていることがわかる。いってみれば、少女の器に「女」の強さを併せ持つ、宮崎監督的解釈による少女像＝自分の存在意義を問いつ返すために戦う少女たちがヒロインとなっている傾向がみられる。

そしてナウシカやフィオのキャラクター造形におけるプロポーションは胸を大きくデザインし母性愛を象徴する一方、その存在はあくまでも少女的儚さを最後まで持ち続けている。

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。

宮崎作品における少女の存在は、ナウシカのように世界を背負うような厳しい運命から、近年のポニョにみられるように自身の恋心の獲得といった物語のスケール感の大小に関わらず、「世界を再構成」という意味合いにおいて過酷さを増す一方である。こうした傾向が次回作ではどのようなキャラクター造形を現出させ、少女の存在を位置づけるのか、現時点での宮崎監督の少女キャラクター観を知るためにも興味深いところである。

註

(*1) 宮崎駿『出発点 1979～1996』徳間書店

参考文献

- 宮崎駿『出発点 1979～1996』徳間書店
宮崎駿『折り返し点 1997～2008』徳間書店
宮崎駿『宮崎駿 イメージボード集』講談社
宮崎駿『絵コンテ ルパン三世 カリオストロの城』徳間書店
宮崎駿『絵コンテ 風の谷のナウシカ』徳間書店
宮崎駿『絵コンテ 紅の豚』徳間書店
宮崎駿『絵コンテ 天空の城ラピュタ』徳間書店
宮崎駿『絵コンテ 崖の上のポニョ』徳間書店
『ロマンアルバム 崖の上のポニョ』徳間書店
『This is Animation 崖の上のポニョ』小学館
神村幸子『アニメーションの基礎知識大百科』グラフィック社
富野由悠季『映像の原則』キネマ旬報社
津堅信之『アニメーション学入門』平凡社新書
ササキバラゴウ『「美少女」の現代史』講談社現代新書
吉田正高『二次元美少女論—オタクの女神創造史』二見書房
久美薫『宮崎駿の仕事 1979・2004』鳥影社
佐々木隆『「宮崎アニメ」秘められたメッセージ—『風の谷のナウシカ』から『ハウルの動く城』まで』ベスト新書
DVD『天空の城ラピュタ』ブエナビスタホームエンターテインメント
DVD『崖の上のポニョ』ブエナビスタホームエンターテインメント
DVD『カリオストロの城』ブエナビスタホームエンターテインメント

Study of girl characters in Hayao Miyazaki's works : A case study of Character Making method

Hirokazu NAKAGAWA

Collage of the Arts,

Kurashiki University of Science and the Arts,

2640 Nishinoura, Tsurajima-cho, Kurashiki-shi, Okayama 712-8505, Japan

Received October 1, 2011

Hayao Miyazaki's animation works have many girls' characters. It is said that there are many "princess" types as a modeling feature.

In essence, however, it is divided into three types.

a. Pretty girl type

Claris of "Lupine the 3 Castle of Cagliostro"

Theta of "Castle in the Sky"

b. Mother type

Nausicaa of the "Nausicaa of the Valley of the Wind"

c. Fighting girl in love

Fio of "Porco Rosso"

Ponyo of "Ponyo on the Cliff by the Sea"

What is common in both types is that they are determined to know their destiny and do what they should do for themselves.