



異郷訪問譚としての長編アニメーション映画「ハウルの動く城」：
裏返し構造にもとづく分析と大林仮説の蓋然性

メタデータ	言語: ja 出版者: 公開日: 2024-03-13 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 大喜多, 紀明 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.32150/0002000158

異郷訪問譚としての長編アニメーション映画「ハウルの動く城」

――裏返し構造にもとづく分析と大林仮説の蓋然性

一、はじめに

大林（一九七九）は、「イザナキの黄泉国訪問」、「神功征韓譚」、「浦島子」、「甲賀三郎」のような日本の異郷訪問譚に裏返し構造とよばれる反転した構造がみいだされることから、裏返し構造が異郷訪問譚における構造上の「共通の約束」であるとの仮説を提示した。¹かかる大林仮説の蓋然性については、加藤（一九七九）および依田（一九八二）は、韓国の異郷訪問譚について検証をおこなった。また、筆者は、日本の長編アニメーション映画である「千と千尋の神隠し」、「崖の上のポニョ」の検証をおこなった（大喜多二〇一四、大喜多二〇一七）。以上のすべての検証結果は、大林仮説の蓋然性の高さを支持するものであった。

「ハウルの動く城」は、二〇〇四年一月二〇日に公開された、上映時間約一一九分の長編アニメーション映画作品である。当該作品は、宮崎駿が脚本および監督を担当した（スタジオジブリ二〇一六）。

「本稿では当該仮説を「大林仮説」と呼ぶことにする。²本稿では、映画「ハウルの動く城」をテキストとするのだ

大喜多 紀明

本稿では、この映画「ハウルの動く城」をテキストとするのであるが、西川（二〇〇六）は、高畑勲の文言を引用しつつ、一連のアニメーション映画作品に対する宮崎のストーリー創作法について下記の論評をおこなった。なお、引用文中の傍線は筆者によるものである。

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、それが、ストーリーを精査する際には柳澤（二〇〇八）、Rene（二〇一一）を参考にした。

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』なんかを見たつて、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よ。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。

高畑勲は、宮崎の映画についてこんなふうには評しているが、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。

西川論文にもとづけば、宮崎のストーリー創作法は、以下の二点にまとめられる。

- ①古典的な「起承転結」に基づかない。
- ②細部から全体を構成する。⁸⁴

特徴①と特徴②は無関係ではない。特徴②における、「細部」の充実を図ることから「全体」の構成に至る手法であるからこそ、「古典的な「起承転結」に基づかない」(特徴①)のである。こうした特徴①および特徴②にもとづくストーリー編成は、西川論文によれば、『ハウルの動く城』においても例外ではない。つまり、宮崎の創作は「起承転結」を恣意的に駆使するものではない。かつ、細部から全体を構成する手法であれば、「起承転結」以外の任意の構造的なテンプレートを前提とした制作がおこなわれた可能性も低い。この点は、裏返し構造についても同様である。つまり、宮崎が裏返し構造をテンプレートとして当該作品を創作したとも考えにくい。

ちなみに、住田(二〇一三、一五四)は、ハリウッドのシナリオ創作法について次のように述べた。

「キャンベルの『千の顔をもつ英雄』(Campbell, 1949)という、後のハリウッドのシナリオライティングに大きな影響を与える(しかし難解な)大著がある。古今東西の神話を涉猟し、無数の「神話」の深層に、単一の構造を見出したものである。こうした、無数の固

⁸³本稿ではこれを「特徴①」と呼ぶ。

⁸⁴本稿ではこれを「特徴②」と呼ぶ。

有の物語テクストの「原型」を見出し、記述する営みは、人類の世界のつかみ方に関する根源的な、パターンへの省察から生み出されたものである。特にキャンベルの理論は、ユング心理学の「アーキタイプ」(原型)論と結びつき、物語に登場するさまざまなキャラクターの性質と機能とそれらの絡み合う典型的な展開構造が定式化された。

大塚(2013)によると、このキャンベルの神話学から見出された物語文法は、ジョージ・ルーカスによつて採用され、映画「スターウォーズ」のシナリオ作りの手引き書として活躍したという。あらゆる物語の「原型」として機能するこのフレームが、物語を凄まじいスピードで「生産」し続ける映画産業と結びついたのはむしろ必然かもしれない。

以上をふまえ、本稿では、前述の先行研究に引き続き、大林仮説の蓋然性を評価することを目的に、日本の長編アニメーション映画の一つである「ハウルの動く城」を題材とする検証をおこなうことにする。

二、異郷訪問譚

¹⁹本稿ではこれを「特徴一」と呼ぶ。
²⁰本稿ではこれを「特徴二」と呼ぶ。

異郷訪問譚とは、物語の主人公が、主人公にとつての異郷を訪問する話型を指す。西條(二〇〇九)はこの話型の特徴を以下の四点にまとめた。

- 一、異郷に入るときは、偶然に行く¹⁹。
- 二、異郷での体験は、異常体験である。
- 三、異郷から出るときは、自分の意志で出る²⁰。
- 四、異郷から出た後、主人公は変化する。

特徴一から特徴四までのすべての特徴と照合し、これに合致する形式を持つ場合、本稿では異郷訪問譚と呼ぶことにする。

三、裏返し構造

大林(一九七九、一)は次のように述べた。

前半で問題となつていくつかのテーマが、後半においては前半とは逆の順序で次々に展開し、かつ同じテーマが問題になつていても、後半ではいわば前半の否定ないし対立というような形をとっている。たとえば、欠如というテーマが前半に出てくると、後半では欠

²¹本稿ではこれを「特徴三」と呼ぶ。
²²本稿ではこれを「特徴四」と呼ぶ。

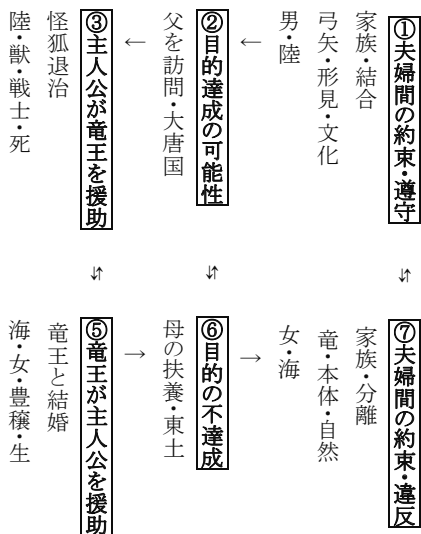
如の除去という形になっている。

← 短時間の除患

→ 長期間の成願

つまり、物語の構造上の前半において順番に出現したテーマが、構造上の後半では順序を反転させて出現する。かつ、同じテーマであったとしても、前半と後半では意味が反転する。こうした特徴を持つ構造を、大林は「裏返し構造」と呼んだ。本稿では、こうした特徴の構造を「裏返し構造」と呼ぶことにする。

依田（一九八二、五〇～五三）は、韓国の異郷訪問譚である「作帝建伝説」に以下のような図式の裏返し構造がみとめられることを示した。



← **④竜宮訪問** →

依田によれば、「作帝建伝説」は、物語の構造上の前半は、①から③であり、ここでのテーマの出現順序は①↓②↓③である。対し、後半は⑤から⑦であり、順序が⑤↓⑥↓⑦であるため、テーマの出現は前半とは反転している。かつ、①と⑦、②と⑥、③と⑤では意味が反転している。なお、④は物語の構造上の中央であり、転回点に相当する。

四、テキストは異郷訪問譚といえるか

本節では、テキストが異郷訪問譚といえるかの検討を、二節の異郷訪問譚の特徴一から四に照合することにより評価する。

◇特徴一

この物語の主人公はソフィーである。ソフィーは、カカシのカブの導きによつてハウルの動く城に侵入する。この動く城を異郷とみなした場合、かかる異郷への侵入は偶然によるものであるといえるので、テキストは特徴一に合致する。

◇特徴二

ソフィーが動く城に侵入した後の体験は、城に付された装置により接続先を選択したうえで移動できる魔法の経験や、ハウルの過去

の姿との出会いなどであり、これらは異常体験といえるものである。したがって、テキストは特徴二に合致する。

◇特徴三

ソフィーが、カルシファーが所有していたハウルの心臓をハウルに返還することにより、動く城が崩壊する。これは事実上の、異郷からの脱出を意味する。かかる一連の行為はソフィーの意志によつて実行された。したがって、テキストは特徴三に合致する。

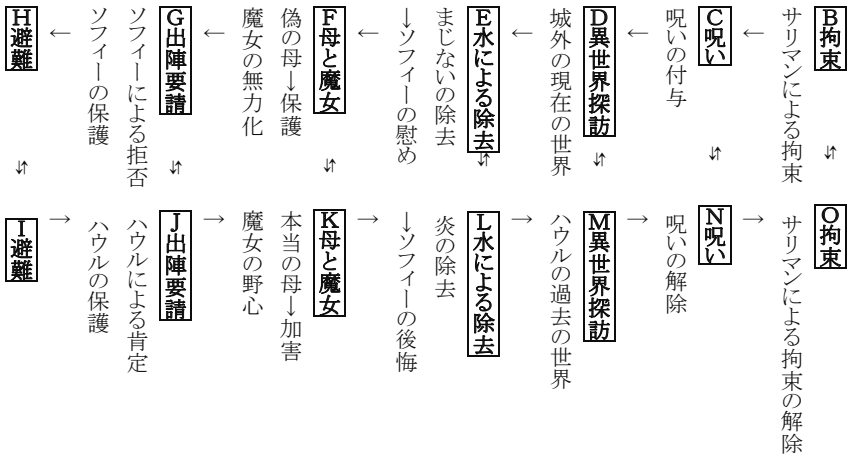
◇特徴四

そもそもソフィーは孤独で自信がなかったのだが、動く城での体験を通じ、孤独ではなくなり、かつ、自信を得た。以上は、異郷体験がもたらしたソフィーの変化である。したがって、テキストは特徴四に合致する。

以上より、テキストは特徴一から四のすべてに合致するので、テキストは本稿の定義による異郷訪問譚である。

五、構造

本節では、まず、テキストの作図を試みることにする。



宮殿から城へ
現在のハウル
↓
城から草原へ
過去のハウル

テキストのストーリーは、A→B→C→D→E→F→G→H→I→J
↓K→L→M→N→O→Pという順序で進行する。かつ、前述の図式
では、AとP、BとO、CとN、DとM、EとL、FとK、GとJ、HとI
が対応している。以下、それぞれの対応における関係について述べる
ことにする。

◆AとP

AとPについてである。AとPは、ともに「日常」がテーマである。A
には、ハウルらに遭遇することによって日常が破壊される前の様子が
描かれている。それに対し、Pには、ハウルらとの遭遇によって構築さ
れた新たな日常の開始が描かれている。つまり、AとPでは、旧日常
と新日常が対比されている。かかる旧日常では、ソフィーは「孤独」で
あるのに対し、新日常では、ソフィーはハウルと過ごしており、「孤独」
は否定されている。

◆BとO

BとOは、サリマンによるハウルの「拘束」がテーマである。Bでは、ハ
ウルがサリマンによる拘束を受けた状態であり、それにより、荒地地
の魔女に追われる結果がもたらされていた。それに対し、Oでは、サ
リマンは戦争が不毛であることを悟り、ハウルに対するサリマンの拘束

が事実上解除されることになった。

◆CとN

CとNは、ともに、「呪い」がテーマである。Cでは、荒地地の魔女に
より、ソフィーは九〇歳の老婆と化す呪いを付与された。また、カル
シファーやカブが、すでに呪いが付与された状態で登場する。それに
対し、Nでは、すべての呪いが解除されることになる。つまり、CとN
は、「呪いの付与」と「呪いの解除」という対照的な様子が描かれてい
る。

◆DとM

DとMについてである。Dでは、ソフィーらは、魔法の力により異な
る場所に接続することができる装置によって、城外の世界を訪問し
た。この外の世界は、空間的に城とかけ離れた場所であるが、ソフィ
ーにとっては「現在の世界」の出来事である。それに対し、Mでは、ソ
フィーは、ハウルが招待した草原を訪問する。この場所には「幼いハウ
ル」がいることから、ソフィーにとっては時間的にかけ離れた「過去の
世界」である。つまり、DとMに描かれた「異世界」はソフィーにとつて
の「現在」と「過去」であり、かかる点は対照的である。

◆EとL

EとLは、「水による除去」をテーマとして描かれている。Eでは、ソ
フィーは、「水」による掃除によって、ハウルの「まじない」を偶然に除去
してしまう。その結果、落胆したハウルを、ソフィーが慰めることにな
る。それに対し、Lでは、ソフィーが、荒地の魔女を助けるためにカル

シファーに水をかける。換言すれば、これは、「水」によって火を除去する行為である。その結果、カルシファーの炎が消えることでハウルが死ぬかもしれないと思ったソフィーは、自分の行為を後悔する。つまり、「まじないの除去」は偶然によるものであり、逆に、「炎の除去」は意思に基づき実施された。また、それによって残念な結果がもたらされたのであるが、Eの場合は、ソフィーは残念な気持ちを与えた側であるのに対し、Lの場合は受けた側である。以上は対照的である。

◆FとK

FとKは「母と魔女」がテーマである。Fでは、ソフィーは、本当はハウルの母ではないが「母」を演じる。それにより、ソフィーはサリマンからハウルを「保護」する立場に立つ。また、荒れ地の魔女は、宮殿において魔法を奪取される。つまり、魔女は無力化されている。それに対し、Kでは、ソフィーの本当の「母」がソフィーを訪ねて来るが、その目的は、ソフィーに危害を与えるところにある。また、荒れ地の魔女は、カルシファーがハウルの心臓を所有していることを知り、それを奪取しようとするという野心的な行為をおこなう。このように、「偽の母」と「本当の母」、「保護」と「加害」、「魔女の無力化」と「魔女の野心」は対照的である。

◆GとJ

GとJである。双方はサリマンによるハウルへの「出陣要請」がテーマである。Gでは、かかる要請をソフィーが拒否する。また、ソフィーはハウルの意向を受けて母に扮してサリマンへと訪問したのであるから、

ハウルは「ソフィーの保護」のもとにある。逆に、Jでは、ハウルはソフィーに対し、自分がソフィーを守るべき立場にあることの告白をし、戦場に向かう決断をする。つまり、ハウル自身が「出陣要請」を「肯定」し、ソフィーは「ハウルの保護」のもとになる。

◆HとI

HとIは「避難」がテーマである。Hでは、サリマンから逃れるために、サリマンがいる宮殿からハウルの城へと移動する。それに対し、Iでは、ハウルの城からソフィーの帽子屋へと引越したうえで、草原へと移動する。つまり、Hは城への帰還による「避難」であり、Iは城からの脱出による「避難」である。かかる点は対照的である。

以上のように、図式の構造上の前半では、A「日常」→B「拘束」→C「呪い」→D「異世界探訪」→E「水による除去」→F「母と魔女」→G「出陣要請」→H「避難」という順序で出現した一連のテーマは、後半では反転し、I「避難」→J「出陣要請」→K「母と魔女」→L「水による除去」→M「異世界探訪」→N「呪い」→O「拘束」→P「日常」と配列している。かつ、前半と後半では、それぞれ同じテーマでありながら対照的な関係である。したがって、この構造は裏返し構造である。

六、おわりに

本稿は、大林仮説の蓋然性を評価することを目的に、宮崎駿のアニメーション映画「ハウルの動く城」を題材とした検証をおこなった。本検証によれば、「ハウルの動く城」は、本稿の定義にもとづく異郷

訪問譚である。かつ、合計8対の対応を持つ裏返し構造からなることがわかった。以上は、大林仮説の蓋然性の高さを支持するものであり、一節で列挙した一連の先行研究の知見とも一致する。

一節では、西川論文による「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」が宮崎の作品では生じる、という見解を紹介した。確かに、宮崎は、古典的な「起承転結」に拘泥せず、細部を充実させることによって作品を構成するのであろう。だが、その創出された作品は、異郷訪問譚の構造上の「共通の約束」である裏返し構造の規則にしたがっていた。しかしながらこうした裏返し構造の出現は、宮崎が意図的に施した技巧に基づくものではない可能性が高い。

引用文献

大喜多紀明、二〇一四、「アニメーション映画『千と千尋の神隠し』にみられる二重の異郷訪問譚構造について」ミハイ・ポップの「裏返しモデルを適用した場合」『国語論集』一〇一号、七七・八九、北海道教育大学釧路校国語科教育研究室。

大喜多紀明、二〇一七、「長編アニメーション映画『崖の上のポニョ』の構造分析：2編の小さな異郷訪問譚の接合」『人間生活文化研究』二七号、一・一三、大妻女子大学人間生活文化研究所。

大林太良、一九七九、「異郷訪問譚の構造」『口承文芸研究』二号、

一九、日本口承文芸学会。

加藤泰、一九七九、「済州島の二つの神話の構造分析」『民族学研究』四四巻、一号、八三・九〇、日本民族学会。

西條勉、二〇〇九、『千と千尋の神話学』新典社新書。

スタジオジブリ、二〇一六、『ハウルの動く城』文藝春秋。

住田勝、二〇二三、「たずねびと」『朽木祥教材研究ノート』ボグラー「ヒーローズ・ジャーニー」を手がかりとして『全国大学国語教育学会国語科教育研究』大会研究発表要旨集「一四四号、

一五三・一五六、全国大学国語教育学会。

西川正也、二〇〇六、「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』『共愛学園前橋国際大学論集』六

号、一五三・一七四、共愛学園前橋国際大学。

柳澤浩哉、二〇〇八、『ハウルの動く城』の謎を解く『広島大学日本語教育研究』一八号、四三・五〇、広島大学大学院教育学

研究科日本語教育学講座。

依田千百子、一九八二、「韓国の異郷訪問譚の構造」『口承文芸研究』五号、四七・五七、日本口承文芸学会。

René、二〇二一、「【ジブリ】映画『ハウルの動く城』のあらすじ紹介！

ネタバレあり、キャラ紹介とトリビアも』『CASTLE』二〇二一年二月八日、<https://castle.jp/p/6327/>（二〇二三年一月三日閲覧）、ジーニング。

（おおぎたのりあき／民俗学研究者）