

『ハウルの動く城』における原作の精神とは —宮崎駿監督が目指したもの

岸野 あき恵

はじめに

本論では、ダイアナ・ウィン・ジョーンズ (Diana Wynne Jones) 著 *Howl's Moving Castle* (1986) (邦訳『魔法使いハウルと火の悪魔』) と、この作品を原作とした、宮崎駿監督によるアニメーション映画『ハウルの動く城』(2004年公開)を比較し、宮崎が映画の中で行なっている原作に対する解釈と改変について考察する。

本研究の動機のひとつは、映画公開から時間を経た今だからこそ見えるものがあるのではないかと思ったことである。映画制作時の「戦火の恋を描く」などの発言や、声優にアイドルを起用するなどといった話題性にまぎれて、映画作品そのものが見えにくい状況にあったと感じている。また2012年にはジョーンズのエッセイ *Reflections: On the Magic of Writing* が出版された。これは癌を患い死期を悟ったジョーンズが、2011年3月に亡くなる前に自身の手でまとめたエッセイ集であり、ジョーンズ作品と映画を再考するきっかけを与えてくれた。

もうひとつの動機は、原作から大きく改変された映画を、なぜ原作者が評価していたかを明らかにしたいということである。原作の大幅な改編が行なわれているために、原作を評価する一方で映画に否定的な評者もいた。例えば *The Washington Post* の2005年6月10日号には、ジョーンズの原作とあまりにかけ離れた映画に失望した映画評が書かれている。評者は動く城の造形以外は映画を全面的に否定しており、最後は “It's that Miyazaki, like an evil sorcerer, has plucked the heart out of Jones's story and left it there to die.”¹ との強い言葉で締めくくっている。筆者も、初めて映画を鑑賞したときはかなり違和感があり、特にかかしが魔法にかけられた隣国の王子であったとか、思わせぶりの存在であった犬のヒンが特に目立った働きのないまま終わるといった結末の処理に首をかしげた。

にもかかわらず、ジョーンズは、スタジオジブリ制作の映画『ゲド戦記』(宮崎吾朗監督)に対し原作者アーシュラ・K.ル＝グウィン (Ursula K. Le Guin) が苦言を呈していた²のとは対照的に、映画に対して非常に好意的な態度をとっているように見える。ジョーンズには辛口の批評が多い印象があるため、これは筆者にとっては意外であった。ジョーンズは *The Diana Wynne Jones Fansite* において以下のようなコメントをしている。

“Miyazaki and I think alike, so when his offer came in I was overjoyed, because I had admired him for years.”³（下線部は筆者）

映画のオファーが来る前からジョーンズは宮崎駿監督作品を観て評価しており、かつ、宮崎と自分に作家として近いものを感じていたことがわかる。次は2004年にブリストルでジョーンズのために行なわれた試写会で、宮崎に会って話したときについてのジョーンズのコメントである。

“I think he’s a genius,” Wynne-Jones [sic] says. “He’s short, like many Japanese people, but he seems twice the size of anybody else in the room. We had the most marvellous conversation, while sitting round eating a huge cake which the poor interpreter never got a bite of. It’s rare to find someone who thinks like you do.”⁴（下線部は筆者）

ここでも宮崎の考え方に自分と同じものを感じたということがうかがえる。しかも同じように考える人を見つけることは稀であるとまで言っている。映画は一見原作とかけ離れているように見えるが、原作者が共感を覚えるものであったと考えられる。それではジョーンズはどこに共感を覚えたのだろうか。

一方、宮崎は全米プレミア試写のときのインタビューで原作とどう違うかという質問に答えて、以下のように答えている。

戦争が描かれていることです。あとは彼女（筆者注：原作者のこと）の精神を非常に尊重していると思っています。もちろんストーリーはずいぶん違っていますが、彼女の精神を尊重した上で、今日的な影響の中でつくられたんです。⁵

「彼女の精神を尊重している」とはどういうことだろうか。宮崎自身も述べているようにストーリーはずいぶん違っている。登場人物や作品全体の印象もかなり異なり、*The Washington Post* の評者のように、原作を支持する読者が違和感を持つのも当然というところである。宮崎の言う原作の「精神」は、映画の表面的なストーリーとは違うところにあると言える。

これらを踏まえながら、原作と映画の相違点を見ていき、宮崎の言う「原作の精神」がどのように表現されており、ジョーンズはどこに共感したと思われるのかということを探っていきたいと思う。まず、映画における主な改変箇所について確認

し、次に、宮崎による原作の改変と新たな解釈のプロセスについて考えていく。

1 映画における主な改変箇所

この映画については優れた論考がすでにたくさん出ているので、本論に関係のある改変部分に限り、以下、基本設定、プロット、登場人物の三点について確認する。

1-1 基本設定の変更

原作の舞台となる、魔法が存在する架空の国インガリーは、三人きょうだいの一番上に生まれると成功できないといった、昔話的なルールの世界に住んでいることを住人が自覚しているというメタフィクショナルの世界である。一方、映画は19世紀のヨーロッパ風の世界を舞台とし、昔話的な設定がなくなったことで、ソフィーの三人姉妹の長女であることに対するコンプレックスもなくなっている（映画では妹は一人になっている）。また、城の扉がこちらの世界のウェールズに繋がっているというパラレルワールド的設定もカットされている。

タイトルにもなっている城は、原作ではカルシファーの魔法で空中を低空飛行している。魔法で崩れないように保っている見かけ倒しのもので、威嚇と移動手段のためにある。居住空間は城の中にはなく、実体はポートヘイヴンという港町にある家であり、魔法で城の扉とつながっている。映画では、一階部分は振動がないので原作の設定を引き継いでいるようだが、階段を上がると振動しはじめ、窓やベランダは城の外に繋がっているの、二階部分は動く城の内部になっていることがわかる。

居住空間自体が実際に動いていることは、アニメーション映画という動的なメディアにとって必要な改変であったと推察される。また、一つの扉が四つの場所に繋がっているという設定は映画でも引き継がれているが、「だいたい魔法のドアで移動できるのなら城が動く意味はどこにある？」⁶とミルクマン齊藤が指摘しているような矛盾を生み出している。また、扉の上の横木についたダイヤルの黒いへりが下になっているときの扉が原作ではウェールズに繋がっているのに対し、映画では（ダイヤルの形は変わっているが）ハウルが戦いのときに鳥の姿に変身して出ていくのに使用しているが、どこに繋がっているのかは曖昧である。同時に四つの場所と繋がっている扉は、原作においては非常に魅力的な仕掛けであるが、映画では居住空間そのものが動いている上にこちらの世界のウェールズとも繋がっていない

ため、存在理由が薄くなってしまっていると言える。

1-2 プロット上の改変

映画は二時間にまとめるために複数の人物や場面が混ぜ合わされたりカットされたりしている。しかし、特に映画の前半部分では、かなりアレンジされているとはいえ原作のモチーフやエピソードがかなり使用されている。原作の、王様に王室づき魔法使いになることを断ってほしいと頼まれて、ソフィーがハウルの母のふりをして宮殿に行くエピソードと、ハウルが荒地の魔女を避けるために犬に変身してペンスステモン夫人の葬式に行くエピソードがブレンドされ、その上にハウルが痲癩を起こして緑色のねばねばを出すエピソードと、ハウルがウェールズで雨に打たれて風邪をひいて寝込むくだりが繋ぎ合わされて、無理なく一連のエピソードに再編されているのは宮崎の手腕である。コミカルで笑いを誘う原作に対して、映画の後半部分はかなりシリアスな雰囲気となっている。

最も大きな変更のひとつとして、原作のソフィーの持つ、物に言葉をかけることで命を吹き込む魔法の力が映画ではなくなっている。ソフィーはその力を自覚しないまま、いろいろなものに魔法をかけるため様々なことが起こる。結末ではその力を用いてハウルとカルシファーの契約を解くのだが、映画ではそのあたりは曖昧にぼかされている。叶精二は次のように述べている。

制作にあたり、スタッフ内部で企画検討会が行われた。(中略) その結果、宮崎は、原作の根本的推進軸で、ソフィーの行動原理であった“魔女の呪いを解く”“無自覚に魔法を身につける”という大テーマを換骨奪胎してしまった。⁷

正確には原作のソフィーは魔法を身につけたわけではなく、自分の力に気づいていなかったのであるが、叶の指摘通り、原作において物語を推し進める二大要素が映画ではどちらも曖昧になっている。呪いを解くという行動原理に関しては、映画前半までは原作通りであったが、中盤で荒地の魔女がサリマンに無力化されてしまったことで、ソフィーの中で荒地の魔女に対する敵愾心が失われてしまい、以後曖昧となる。ソフィーの魔法の力をなくしたことについては宮崎は発言をしていないようだが、おそらく何の力も持たない、観客と等身大の普通の女性が困難に立ち向かう物語にしたかったのだろうと思われる。これについては3で後述する。

そして、映画を原作と異なる雰囲気としている最たるものが戦争の要素である。原作では、戦争について触れられてはいるものの実際には戦争は起きていないが、

映画製作中の2001年9月11日の同時多発テロを発端に起こったイラクでの戦争は、宮崎の問題意識を触発したと思われる。また、戦争は映画的にも見栄えのする要素であったと言える。

原作後半はジョン・ダン (John Donne) の詩「ソング」(Song) をベースにした、荒地の魔女がハウルにかけた呪いの実現が中心となり、そこに犬人間の正体にまつわる謎などがからんで、ソフィーの恋や嫉妬、謎解きの要素で進んでいく。しかし日本の観客には「ソング」は馴染みがない。「ソング」をカットすると、後半部分にまったく別のものを入れてストーリーを展開する必要性が生じる。この、原作のエピソードを排除した空白を補うために使用されたものの一つが、戦争の要素であったと考えられる。

だが「ソング」をカットすると、カルシファーが元は空から落ちてきた流れ星で、カルシファーを生かし続けるためにハウルは自分の心臓を与えたのだという、エンディングでハウルとカルシファーの契約を解くために必要な情報を提供する場面がなくなってしまう。その空白を補うためのもう一つの要素がソフィーの過去へのタイムスリップであり、少年時代のハウルがカルシファーに心臓を与える場面をソフィーが直接目撃することで、「ソング」の呪いは必要なくなる。また、ハウルが少年時代からソフィーとの出会いを待ち続けていたことになり、物に命を与えカルシファーを単独で生かし続けられる魔法の力を持っていなくても、契約を解けるのはソフィーだけであることが運命づけられることになる。タイムスリップに関しては、荒地の魔女の呪いとして使われている「ソング」の中の“Tell me where all the past years are?” という問いに関して、過去はそのままの場所にあり、やろうと思えば自分の過去に戻ることができるというハウルが言及する箇所を宮崎は参考にしたのかもしれない。

1 - 3 登場人物の変更

二時間にまとめるためにはどうしても登場人物のカットや変更は必要であろうが、物語の進行上重要な役割を果たす人物がカットされているために、物語全体にひずみを起こしているのではと思われる部分が散見される。

原作で荒地の魔女にさらわれて犬人間にされていた二人の男性、ジャスティン王子と王室つき魔法使いサリマンのふたりのキャラクターが映画ではカットされたことで、犬人間の謎もカットされている。サリマンはハウルの師匠ペンステモン夫人とミックスされてマダム・サリマンという敵役のキャラクターとなっている。原作では荒地の魔女を実は火の悪魔アンゴリアンが操っていたという二重構造だった

が、映画では荒地の魔女が無力化されてマダム・サリマンという強敵が現れるという二重構想に置き換わっている。原作では二人のキャラクターが魔法でミックスされているが、映画では設定の時点でミックスされているのが興味深い。

なお、絵コンテの段階ではマダム・サリマンの犬のヒンは「ジャスティン」または「ベンジャミン」（原作のサリマンの本名）⁸と呼ばれており、犬人間からの派生キャラクターであることがわかるが、ヒンはあまり活躍せずに終わる。犬人間の謎がなくなったことでヒンを生かすエピソードが盛り込めなかったのではないかと思われる。

かかしは原作では魔法使いサリマンが花畑を守るために作り、サリマンが荒地の魔女に捕まったときに、自分を助けにくるよう魔法をかけたものである。映画では作り主がカットされているので原作のような存在理由がなくなり、代わりに隣国の王子が変身させられていたということになっているが、誰が何のために変身させたのか説明や伏線が一切なく、あまりに唐突であり、大事なラストシーンにおいて物語の信憑性を崩してしまっていると思われる。ソフィーを陰で献身的に支える印象的なキャラクターであっただけに残念である。

宮崎は、原作において使われる魔法には何もルールがないと言い、「そのルールを逐一説明するような映画は作りたくなかった。それは、ゲームを作るようなものですから。だからぼくは魔法の理屈を説明しない映画を作ったんですが……そしたらぼくも途中で迷子になってしまった」⁹と語っている。プロットや登場人物のカットや改変を行ったために、複雑に絡み合った原作のストーリーに破綻をきたし、迷子になってしまったのだと思われる。難解に感じられる映画であるが、原作を踏襲した部分の説明だけでなく、宮崎オリジナル部分の魔法の説明もないため、観客もまた迷子になってしまうのであろう。

2 宮崎駿による原作の敷衍

映画における改変は、時間の制約や日本人向けの内容にするといった理由の他に、宮崎が原作を深く読み込んだ上で、そこからさらに一步進めて独自の解釈をしていった結果ではないかと思われる。

例えば、ダイヤルが黒の面を示しているときに城の扉が繋がっている先は、原作ではウェールズのハウルの実家の扉である。ハウルは故郷では理解されず、家族ともうまくいかずに、インガリーにやってきたことをぼんやりとうかがわせてい

る。これを宮崎は、映画の後半部分において、ハウルの子ども時代へ続く扉として新たな解釈を行なっていると思われる。

以下、このような宮崎による原作の敷衍と思われる部分について、主人公ソフィーの老人への変容、三角関係の排除、ソフィーによる城の引越、映画における「古い」の四点に焦点を当てて見ていきたい。

2-1 老人の姿への変容が意味するものの変化

まずは、原作における老人への変容が意味するものについて確認したい。

原作では、ソフィーは老人となったために家出し、それによって、義務感から続けていた、亡くなった父親の帽子屋を継ぐという役割から解放される。また、年をとったことで、若いときには怖かったものが怖くなくなる。たいていの人間が自分より年下になるため、本当は年上の人間に対しても大胆にふるまえるようになる。老人の立場に身を置くことで、孤独でおどおどしていた過去の自分から解放されるのである。また、若い男性の家に上がり込んで一緒に暮らすことが可能になる。

しかし老人の身体は、同時に、自信のない自分を覆い隠す仮面、もしくは隠れ蓑にもなっている。弱みを見せず大胆にふるまい続けるため、ソフィーは無意識のうちに、自ら老人の姿にとどまり続ける。実はハウルは初めから呪いのことに気づいて、こっそり呪いを解こうとしていたが、解くことができなかった。ハウルはその原因はソフィー本人にあると言う。

“I had several goes at taking it off you when you weren’t looking. But nothing seems to work. [...] I came to conclusion that you liked being in disguise.”

“Disguise!” Sophie yelled.

Howl laughed at her. “It must be, since you’re doing it yourself,” he said.¹⁰

(イタリック部分は原文による)

ソフィーはハウルから disguise、つまり「自ら変身・変装をしている」のだと手痛い指摘を受けてしまう。老人の姿は、自己の成長に役立つ面もあるが、そもそもは他者から押しつけられた負のレッテルでもあり、いつかは否定し脱ぎ捨てるべきものなのである。

それでは映画ではソフィーの変身はどう描かれているだろうか。

ソフィーは原作と同じく、老人となることでかえって生き生きとする。映画で使用されるエピソード（例を挙げると、ハウルの城に掃除婦を自称してあがりこむ、

魔女を名乗る、他人の家で勝手に大掃除をする、など)も原作を踏襲している。

しかし、最後の数ページまで老人の姿でいる原作と異なり、映画ではソフィーはたびたび若返る。コンプレックスから解放されているときや、ハウルに対する愛を確信しているとき、ソフィーは若い姿に戻る。しかし、自信を失っているときや、本心を隠したいとき、ハウルに対する自分の感情に向き合えずにいるときには、老いた姿に戻ってしまう。老人の姿を隠れ蓑として使うという点では、原作以上にソフィーが自ら老人になっている面がわかりやすく表現されている。特に一回目の城の引越の場面では、自分の実家にいることに気づいたソフィーが瞬間的に若者になったり老人に戻ったりを繰り返すことで、揺れ動く心が表現されている。

しかも、ソフィーの年齢は、全編を通して、おそらく九十代から始まって、六十代くらいまでシフトする。魔女に呪いをかけられた直後は腰のまがったおばあさんだったのが、精神的に前向きになるにつれ、徐々に背中がまっすぐになって若返っていく。若返ると髪の毛の量が増え、三つ編みが長くなり、背も高くなる。

しかし、老人になった少女を描くにあたり、映画という視覚的メディアは、文章で物語る原作とは表現方法に決定的な違いが出ている。原作のソフィーはあくまで見る側に立っており、ほとんどの場面において彼女の目を通して見える世界しか語られない。最初に老人に変えられたときに一度鏡を見たきり、老人となったソフィーの容姿の詳細についてはそれ以上語られず、読者もソフィーと同じ視点で物語の世界を見ている。

しかし、映像メディアである映画では、主人公は観客から常に見られる側の存在となる。ソフィーは原作では老人となることで、若い女性として見られることから解放され大胆に振る舞えるようになるが、映画ではたびたび若い姿にもどるため、依然として若い女性として見られる存在として描かれてしまい、原作と反対の結果に陥っていることがわかる。しかも「見られている」と実際に感じる主体は、主人公ソフィーではなく観客であるので、観客は原作の読者ほどにはソフィーに共感して解放感を味わうことはできないだろう。

ソフィーがたびたび若返る理由について西川正也は、全編九十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、宮崎が「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」と反論したとされていることを挙げ、ソフィーの年齢の頻繁な変化には「年齢だけがすべてではない」という当初の理念だけではなく、娯楽映画としての現実的な計算があったことを指摘している¹¹が、これはソフィーがまさに「見られる若い女性」の意図のもとに描かれていることを示している。

さらに男性である宮崎の視点からは、様々な年代の女性に変化するソフィーは、

男性にとっての「理想の女性」としても描かれる。プロデューサーの鈴木敏夫はインタビューの中で次のように述べている。

普通、日本の男性だったら女性に求めるものは二つあると思うんです。ひとつは女であること、もうひとつは母性ですね。(中略) ソフィーは18歳の少女であり、90歳のおばあちゃんでもある。彼女はハウルに対して時として内面がおばあちゃんだったり、女性だったり、妻だったり、母であったりもする。¹²

このように、老人の意味するものに新たな意味が加えられていることがわかる。もともと多義的であった原作における変身の要素の上に、宮崎は理想の女性という意味を重ね合わせ、さらには2-4で後述するようにソフィーの老いそのものに対してもメッセージ性を持たせている。

2-2 自分の感情に向き合う——三角関係の排除

ここにおける宮崎の解釈は、早い時点でハウルへの愛が確信になると、ふたりの関係性はどうなるかということである。

原作のハウルは女たらしで、金の浪費がひどく、本心を見せずにごまかしてばかりいるなど、しっかりもののソフィーが惚れてはならないと思う人物に描かれている。さらにソフィーはウェイン・ブース (Wayne C. Booth) が言うところの「信頼できない語り手」であり、自分のハウルに対する恋心を認めようとしない。ハウルもソフィーと同じく素直に自分の気持ちを口には出さない。ハウルは家庭で口うるさく非難されていたために本心を見せない人間に育ったらしいことがうかがえる。その上、美しいアンゴリアンに気があるふりをしているので、ソフィーは何度も城を出ようと思う。

斎藤環は、自分の望みを諦めている現代の若者の状態を「欲望の不在」と呼び、原作のソフィーも同じ状態にあることを指摘している。

彼女は、自らがファンタジー世界の住人であること、その世界においては「長女」であることが決定的に不利であることを良く理解している。それは彼女にとっての不幸には違いないのだが、しかし見方によっては、自らの真の欲望と向き合わないための方便に過ぎないようにもみえる。(中略) 自らの欲望の不在をアリバイ工作してみせるために「長女に生まれた不幸」で偽装するのだ。¹³

一方、映画のソフィーには恋敵がおらず、「三人姉妹の長女は成功できない」「自分は若かったときでもアンゴリアンほど美しくなかった」といった自信を失わせる外的要因がないため、原作よりもずっと早く自分の愛情にはっきり向き合うことができる環境におかれている。

空襲の中で命の危険にさらされたソフィーは、鳥の姿になって不発弾を抱えて空から落ちてきたハウルと迷うことなく抱き合い、ハウルが「ようやく守らなければならない者が出来たんだ……君だ」と言う場面以降、若い姿のまま二度と老いることはない。これは二時間映画の中の1時間30分目あたりのシーンであり、最後の数ページまで老人の姿でいる原作と比べ、若くなるのはかなり早いと言える。

ハウルより先に本来の自分の心を取り戻したソフィーは、ハウルの心の闇に分け入っていき、彼の子ども時代にまでさかのぼって心（心臓）を取り戻させることができるのである。

2-3 ソフィーによる城の引越

続いての宮崎の解釈は「城の引越をソフィーがやったらどうなるか」ということである。

原作ではハウルが命の危険を伴う大きな魔法として行なうもので、ハウルの家とソフィーの実家の二つの家が混ぜ合わされるといふ、ジョーンズならではの目を見張るようなアイデアである。これに宮崎はさらなる変化を加える。

映画ではソフィーはハウルをこれ以上戦わせないために、原作ではハウルにしかできない城の引越を自ら行なって城を崩壊させる。続いて、城を動かしてハウルのもて行くため、自らカルシファーに髪の毛を与えて小さな城を作って動かすが（原作では、火の悪魔との契約はいずれ身を亡ぼすのでしてはならないと言われていたが、映画では負の要素がない）、荒地の魔女がカルシファーの持つハウルの心臓に気づいて抱え込み、火にまかれてしまう。ソフィーが水をかけることでカルシファーの力を弱めてしまい、結果的にハウルからも力を奪うことになる。ソフィーは意図的ではなくともハウルを無防備にしたと言える。その状態になって初めて、ソフィーは過去へ続く扉をくぐり、ハウルの心の中の世界に分け入ることができる。

宮崎は悪との力での対決を物語のメインに据えておらず、原作のような最後の対決が行なわれないうえ、ハウルの出番がなくなる。ハウルが敵に心臓を奪われ少しの間気絶していただけただけの原作と比べ、映画のハウルは巨大な鳥の姿になって人間性を失いかけて、代わりにイニシアティブをソフィーが取り続けている。眠りから助け

出されるのは眠り姫ではなく男性であるハウルのほうである。

観客との関係性においては「見られる女性」として原作よりも束縛されている面がある一方で、劇中の男性との関係性においては、原作よりも女性の優位性が強められていると考えられる。ソフィーが原作で持っていた物に命を与える力を映画でははっきりとは持っていないにもかかわらず、原作よりも大きな力を持った存在になっている。

また、ソフィー自らが城の引越を行なうくだりで、三つ編みをカルシファーに与えて髪が短くなるシーンの絵コンテには「ヒロインようやく登場」¹⁴つとの宮崎の書き込みがある。続くカットには「ソフィー、髪形かわって、体形もスマートにかかります。気づかれない位に、しらんかおして変えちゃう」という指示がある。こうしてキャラクターとしても大きく変容したソフィーは、前述した「理想の女性」として昇華されたのだと考えられる。

しかし、パワフルな老人だったソフィーが、宮崎の理想の「ヒロイン」となったとたん、うってかわって大粒の涙をながしたりするかわいらしい女性に変容するのに対し、一部の観客は戸惑いを感じるのではないかと思われる。*Slate Magazine* 2005年6月17日号では、評者は原作の老人になったソフィーが強く堂々としているのに対して、映画のソフィーを“Miyazaki’s Sophie is an appalling crybaby”であると切り捨てている。¹⁵大きな力が与えられたソフィーであるが、そこに描かれる女性像がすべての観客に受け入れられるとは言いがたい。

2-4 映画における「老い」そのものへの問い

最後に、映画における「老い」について考察する。ここでの宮崎の解釈は、老人から若者に戻ることがハッピーエンドなのではないということである。

フランスで行なわれたバンド・デシネの作家メビウス (Moebius) との対談で宮崎は以下のように語っている。

十八の自分と六十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。(中略) 若い十八の女性が呪いをかけられて、おばあちゃんになってしまった。で、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。(中略) 若いのが素晴らしいんじゃない、では何が素晴らしいのか。どうすればこの主人公は幸せになれるのか。それを自分なりに必死に探した結果、こういう映画になったんです。¹⁶

原作では老人となることでソフィーは大胆になるが、映画では一步進んで、老いるということ、老いがもたらす心境の変化を描いている。湖畔に置いた椅子に座って「不思議ねえ、こんなに穏やかな気持ちになれたの初めて……」¹⁷とつぶやくソフィーは、老境のよさを実感している。魔法で若さを保っていた荒地の魔女は、魔力を奪われ実年齢になったことで、邪悪さを失ったかわいらしいおばあさんとなり、ソフィーたちの家族として迎えられる。

この映画を難解にしている最大のポイントが、原作ではソフィーはハウルとカルシファーの契約を解いた時点で元の姿に戻るが、映画ではソフィーの呪いがいつ解けたのか、はたして解けたと言えるのかどうか、定かではないということだ。髪の色も老人のときの灰色のままであり、ハウルの台詞によると、星の色に染まったということになっている。若者に戻った、というよりは、まるで年齢を超越した、あらゆる年齢を包括した人間になったかのようなのである。

原作のソフィーは老人として生きることでコンプレックスから解放され、危うく老人の姿にとどまりかけてしまう。ジョーンズの他の作品でも、変身したり記憶を失ったりした登場人物たちは、変身した姿や新たなアイデンティティに従属してしまい、本来の自分を見失う危険の中にいる（映画のハウルも鳥の姿から戻れなくなりかけるが、こちらはル＝グウィン『影との戦い』(A Wizard of Earthsea) の影響もあるだろう)。ソフィーの場合、それに歯止めをかけたのはハウルに対する恋心であり、また、周囲の人々から本当は老人でないことを承知の上で見守られていたことに気づいたからだった。つまり原作では、老人の姿への依存を止め、本来の自分の姿で生きる勇気を持つことが必要であった。

老人のふりをする生き方から決別できた原作に対して、宮崎の解釈では、他者から押しつけられた姿をも取り込んで（誰も逆らえない老いを受け入れて）新たな存在に生まれ変わったとも受け取れる。ル＝グウィン『影との戦い』の結末で、影を自分の中に取り込むゲドのようにも見える。叶精二は「最後は銀髪の少女となり、結局元の姿には戻らない。それもソフィーの主体的選択を反映している。」と述べている。¹⁸

しかし、宮崎は若くなって幸せになるのではないと語ってはいるが、実際には髪の色以外は若くなっている。老人のままでは恋愛は成立しないからだ。それどころか理想のヒロインとして、登場時よりも雰囲気は若々しくなっている。一方で若いことが素敵なのではないという理念を掲げつつも、他方では若い娘を出さない娯楽映画としては成立しないという、矛盾をはらんだ結末ともなっている。

なお、髪の色に関しては、絵コンテの段階では、心臓を取り戻して目覚めたハウルの台詞は「ソフィーのカミって赤かったんだね きれいだよ」となっている。そ

れに対してソフィーが「私のは赤錆色！」と答えており、ほぼ原作を踏襲したものとなっていた。¹⁹ 絵コンテは白黒のため、どの段階で髪の色が元に戻る想定だったのかはわからない。

これに関しては、スタジオジブリの色彩設計の保田道世が大きな役割を果たしている。保田は、この映画では場面によってキャラクターがどんどん変化し、気持ちの起伏も大きいため、それに合わせて色を細かく変えていったという。

(前略) ソフィーは、途中でおばあさんになって、またもとの若い娘に戻るシーンがありますが、その間にハウルとの出会いとか、いろんな体験をしているわけですから、最初の頃のソフィーとは違っているだろうと。そう思って、ハウルの秘密の小屋がある高層湿原のシーンでふっと娘に戻ったソフィーの髪の色を白髪のままにしてみたら、これが意外に似合っていたのです。監督も「白髪のままでもいいかな」ということで、後半はそれで通しました。²⁰

保田はまた、「自分の20代・30代・40代を振り返って、ソフィーがみんなのお母さんみたいになるところは自分も少し優しくなったり、ハウルのことを想っているときには、やっぱりそういう気持ちになったりして、自分の中で反芻しながら仕事をしていた」²¹ という。ベテランの年配の女性スタッフが、ソフィーに自分を重ね合わせる中で生まれてきた髪の色であるというのが興味深い。

3 移り変わる意味

ジョーンズは自分が大きな影響を受けた作品のひとつに、ウィリアム・ラングランド (William Langland) の *Piers Plowman* を挙げている。²² ジョーンズによると、ラングランドは次々と寄せては返す波のように意味を次々と変化させていく。ラングランドから学んだ技法をジョーンズは『九年目の魔法』 (*Fire and Hemlock*) で実践し、潮の干満のように進んでは戻るように語りを編成しており、ひとつ進むごとに物事に新しい意味を付与しているという。

この宮崎による映画も、老人の意味するものに多様な意味が重ねられていく。もともと多義的であった原作における変身の要素の上に、セルフイメージの変化によって年齢を絶え間なくシフトさせ、そこから理想の女性という意味を引き出し、さらには結末において身体的には若返ったソフィーの髪の色を灰色のままにして、老いを肯定するメッセージを持たせている。だが個々の意味は互いに従属してはお

らず、物語の各段階の中で追加され積み重ねられていくのである。

ジョーンズはエッセイ “Answers to Some Question” の中で、ファンタジーにおいて魔法の持つ機能について以下のように語っている。

The magic leads to the exercise of the imagination and then the imagination supplies further meaning to the apparently magic events. At its simplest, magic can be considered as a metaphor, or as functioning in the same way as metaphor. [...] It should then become a way of saying ‘Think this through.’ This, it seems to me, is the best *intellectual* function of magic in fantasy. You start out by saying ‘What if this or that seemingly impossible thing were so ...’ and then following through the logic of it.²³ (下線部は筆者による。イタリック部分は原文による)

ひとつの魔法が表すメタファーが次の想像を促し、その想像がさらなる魔法を生んでいく。宮崎が映画で行なったことは、まさにジョーンズが創作時に行なっている ‘Think this through’ を *Howl's Moving Castle* の中で推し進めたものであると言える。

城の造形ひとつをとって見ても、タイトルの *Howl's Moving Castle* から、原作の空中を低空飛行する城ではなく足で持って動く城塞を想像し、がらくたの積み重なったような城の造形によってハウルの虚栄心や大人になりきれない心までを表現している。さらにソフィーによる引越をきっかけに城は崩壊する。つまり愛する女性によってうわべが取り外されることを通して本来の自分を取り戻し、再生するのだと言える。原作への深い理解から引き出されたイマジネーションが新たな解釈を生み、そこからさらに引き出されるイマジネーションの繰り返しによって紡がれた映画であると言えるだろう。

しかし、ソフィーの物に命を与える魔法の能力もまた、個人に秘められた可能性を示すメタファーであったはずである。それならば、映画においてソフィーの魔法の能力を奪うことなく、老人の姿が意味するものと同様にイマジネーションを膨らませることは可能であったのではないかとも思われる。

おわりに

映画がアニメーション作品としてはわかりづらいものとなってしまったことは宮崎自身も自覚しており、ベネチア映画祭でのインタビューでは「呪いをかけられて

年寄りになるという材料そのものがとんでもないものだった』『『ハウルの難しい城』になってしまった』と振り返っている。²⁴

映画には、複雑なプロットと謎解きの面白さ、城の扉がこちらの世界に繋がっていたとわかったときの世界がひっくりかえる感覚などのジョーンズ作品の持ち味は、残念ながら失われてしまっている。また、自由に改変を行なったために、原作のインパクトが弱まっていたり、複雑な原作のプロットに矛盾を生じさせたり、原作と正反対のメッセージを生み出してしまったところもある。宮崎自身後悔している様子が、渋谷陽一による『崖の上のポニョ』公開後のインタビューからうかがえる。

『ハウル』の場合はモチーフに魅力があり、同時にそれが毘だったんです。どんだん年寄りになっていくお客さんたちに『若返ることが素敵なことだ』って言えるのか。歳をとってもイイジャンとか、若いことだけがいいんじゃないとか、やっぱ、やりたいじゃないですか（笑）。そこだけは曲げたくなかったから話がややこしくなりました（笑）。これは尾を引きましたね。いまだに尾を引いてますけど。『どこがいけなかったんだろう』って。でも、あのモチーフを選んだ瞬間から、もうそういう運命が待ってたんだとこの頃は思ってますけど。²⁵

しかし、宮崎が追求した、移り変わる登場人物の容姿やアイデンティティのゆらぎ、主人公ソフィーが体現する多様な意味など、映画はジョーンズ作品の深い部分まで汲み取っている。それは原作を忠実に反映した部分にとどまらず、原作と異なる表現になっていても、ファンタジーにおける事象が持つ意味の考察や表現方法に、原作およびジョーンズ作品全般に通じるものがある。それこそが宮崎の言う原作の「精神」なのではないだろうか。

スタジオジブリによるインタビューでジョーンズは、“When we met the other night, [...] I discovered that he understood my books in a way that nobody else has ever done.”²⁶つまり「彼は誰もやったことのないやり方で私の本を理解していることを私は発見した」と述べている。おそらくはジョーンズは宮崎の努力を、同じ創作にかかわる人間として深く理解し、その創作過程までを見通して「彼と私は考えが似ている」という評価に至ったのではないだろうか。宮崎に「毘だった」とまで言わしめた、魅力的ではあるが非常に複雑な原作を映像作品化する際の困難さ、それでも原作の精神に忠実であろうとした宮崎の努力が、「彼は誰もやったことのないやり方で私の本を理解している」という言葉につながったのではないかと思わ

れる。

注

- 1 O’Sullivan, Michael. “‘Castle’: Throw The Book at It.”
- 2 ル = グウィンの反応については公式サイトに詳しい。
<<http://www.ursulakleguin.com/GedoSenkiResponse.html>>. (最終アクセス日
2013年9月22日)
- 3 “Diana talks about the animé film of Howl's Moving Castle”
なお、The Diana Wynne Jones Fansite は実質的なオフィシャルサイトで、ジョー
ンズ本人からのメッセージやエッセイが多数掲載されている。ハーパーコリン
ズ社のホームページにオフィシャルサイトがあるため、ファンサイトという体
裁をとっていると思われる。
- 4 Craig, Amanda. “Mistress of the multiverse.”
- 5 「全米プレミア試写 記録映像」(『ハウルの動く城 特別収録版』DVD に収録)
- 6 ミルクマン齊藤「ミルクマン齊藤とプチグラ伊藤の試写室に火をつけろ！スベ
シャル」p.5
- 7 叶精二「ハウルの動く城」『宮崎駿全書』p.280
- 8 『ハウルの動く城』(スタジオジブリ絵コンテ全集 14) のCパート (ソフィー
が宮殿に行くシーン) に見られる。
- 9 「宮崎駿の10本を語る」p.30
- 10 *Howl's Moving Castle*. p.261
- 11 西川正也「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』～」p.157
- 12 「Interview 鈴木敏夫」『ロマンアルバム ハウルの動く城』p.97
- 13 斎藤環「キスのある風景」p.40
- 14 『ハウルの動く城』スタジオジブリ絵コンテ全集 14 p.531
- 15 Bidisha Banerjee, “Hayao’s Howler.”
- 16 「メビウス・宮崎 駿 対談」(『ハウルの動く城 特別収録版』DVD に収録)
- 17 『THE ART OF HOWL'S MOVING CASTLE』p.224
- 18 叶精二 p.280
- 19 『ハウルの動く城』スタジオジブリ絵コンテ全集 14 p.618
- 20 『THE ART OF HOWL'S MOVING CASTLE』p.69
- 21 同上

- 22 “Inventing the Middle Ages.” *Reflections: On the Magic of Writing*. pp.167-168
- 23 “Answers to Some Question.” *Reflections: On the Magic of Writing*. p.107
- 24 「宮崎駿 ベネチア 2005 インタビュー その3」
- 25 渋谷陽一「宮崎駿 4万字インタビュー 『ポニョ』は、なぜあの高みに到達したのか？」 p.15
- 26 「原作者 ダイアナ・ウィン・ジョーンズ インタビュー」(『ハウルの動く城 特別収録版』DVD に収録)

これは、おそらく2004年12月にブリストルで行なわれた試写会のときに宮崎と話したときのことを指している。また、booksと複数形なのは、ジョーンズと宮崎が『ハウル』以外のジョーンズの作品についても語り合ったからである。なお、DVD字幕では「先日彼と会った時に発見したんです。彼は他の誰よりも私の本をよく理解してるってね」と訳されているが、これは不正確と思われる。

使用テキスト

Jones, Diana Wynne. *Howl's Moving Castle*. London: HarperCollins, 2000

ダイアナ・ウィン・ジョーンズ 西村醇子訳『魔法使いハウルと火の悪魔』徳間書店 1997年

ダイアナ・ウィン・ジョーンズ 西村醇子訳『ハウルの動く城1 魔法使いハウルと火の悪魔』ハウルの動く城1 徳間書店 2013年

宮崎駿監督作品 スタジオジブリ製作『ハウルの動く城 特別収録版』(DVD) 発売元 ブエナビスタホームエンターテイメント

参考文献

Banerjee, Bidisha. “Hayao’s Howler.” *Slate Magazine* June 17, 2005

Craig, Amanda. “Mistress of the multiverse.” *The Times*, March 12, 2005

Jones, Diana Wynne. *Reflections: On the Magic of Writing*. Oxford: David Fickling Books, 2012

—. “Diana talks about the animé film of Howl's Moving Castle.” *The Diana Wynne Jones Fansite* 22 Sept. 2013 <<http://www.leemac.freemove.co.uk>>. (最終アクセス日 2013年9月22日)

- Le Guin, Ursula K. *A Wizard of Earthsea*, New York : Atheneum, 1991
- O'Sullivan, Michael. " 'Castle': Throw The Book at It." *The Washington Post* June 10, 2005
- 叶精二『宮崎駿全書』フィルムアート社 2006年
- 切通理作『増補決定版 宮崎駿の<世界>』筑摩書房 2008年
- 斎藤環「キスのある風景」『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 pp.33-41
- 渋谷陽一「宮崎駿 4万字インタビュー 『ポニョ』は、なぜあの高みに到達したのか? 『CUT』 ロッキング・オン 2008年9月号 pp.10-31
- スタジオジブリ責任編集『THE ART OF HOWL'S MOVING CASTLE』徳間書店
スタジオジブリ事業本部 2005年
- 徳木吉春 他『ロマンアルバム ハウルの動く城』徳間書店 2005年
- 西川正也「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6 共愛学園前橋国際大学 2006年 pp.153-174
- 藤津亮太 他『ハウルの動く城 徹底ガイド ハウルとソフィー ふたりの約束』角川書店 2004年
- ウェイン・C, ブース 米本弘一、服部典之、渡辺克昭訳『フィクションの修辞学』書肆風の薔薇 1991年
- ミルクマン斉藤「ミルクマン斉藤とプチグラ伊藤の試写室に火をつけろ! スペシャル」『TV Bros』東京ニュース通信社 2004年10月30日号 pp.4-5
- 宮崎駿『ハウルの動く城』スタジオジブリ絵コンテ全集14 徳間書店 2004年
- 「宮崎駿の10本を語る」『CUT』 ロッキング・オン 2009年12月号 p.30
- 「宮崎駿 ベネチア 2005 インタビューその3」<<http://www.nicovideo.jp/watch/sm454155>>. (最終アクセス日 2013年9月22日)
- アーシュラ・K. ル＝グウィン 清水真砂子訳『影との戦い』岩波書店 1976年