

埼玉学園大学・川口短期大学 機関リポジトリ

The Layout Method of Masterpieces in Hayao Miyazaki's "Castle in the Sky" Botticelli, Bruegel, Greco, Millet, Goya

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2016-09-12 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 川勝, 麻里 メールアドレス: 所属:
URL	https://saigaku.repo.nii.ac.jp/records/395

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



宮崎駿『天空の城ラピュタ』の名画レイアウト術

— ボッティチェルリ、ブリューゲル、グレコ、ミレー、ゴヤ —

The Layout Method of Masterpieces in Hayao Miyazaki's "Castle in the Sky"

Botticelli, Bruegel, Greco, Millet, Goya

川 勝 麻 里

KAWAKATSU, Mari

1. はじめに

宮崎駿が関わったアニメーションの中で、名画引用を行った最も早いものは、高畑勲(絵コンテ)と宮崎(作画)が参加していたことで知られる「世界名作劇場」で放送された『フランダースの犬』(一九七五年)である。最終回で、画家になることを夢見て応募した賞に落選し、貧しさから家を追い出されたネロ少年が、死ぬ間際に、かねて見たがっていたルーベンスの絵を見るシーンがある。この名画はアントワープ大聖堂に実在するが、単純化させたキャラクターのアニメーションには似つかわしくないほど、この絵画だけが写実的で詳細に描き込まれたものとなっている。写実的に描き込まれたルーベンスの絵画は、そのリアルさで現実とアニメーションの境界線をあいまいにさせる。見ている者は、それがアニメーションだと知りつつ、まるで本当の実話が描かれてでもいるかのよう錯覚できるのである。

同じ「世界名作劇場」で放送された高畑監督作で、宮崎も場面設定・レイアウトに参加した『母をたずねて三千里』(一九七六年)

でも、マルコが訪ねた町の一角が、キリコの『町の神秘と憂愁』の町の光景に似ている。

その後、宮崎は数社のアニメーション会社を経てスタジオジブリを設立し、多くの監督作を生み出していく。宮崎は、佐藤忠男との対談の中で、佐藤が「アニメーションというものが絵として鑑賞するに足るものかどうか」とは、はっきり言ってディズニーは実現できなかったが、それを宮崎が「初めて実現した」と発言したのに対して、「それは高畑さんと共同作業をやり始めた時から、ずっと一貫した自分たちのテーマでした」¹⁾と述べている。ディズニーに成し得なかったことを自分たちがやろうと試みてきたのだという。

しかし、ディズニー映画には絵画が多く引用されていることが、近年明らかにされている²⁾。『眠れる森の美女』はピーテル・ブリューゲル、『ジャングル・ブック』(一九六七年)はアンリ・ルソーの絵画をもとにしており、その他、挿絵をも含めて膨大な分量の絵画が創作のルーツとして認められるという。そもそも一九二八年に『蒸気船ウィリー』で誕生するミッキーマウスのキャラクターは、フランスの挿絵画家B・ラビエの作、ヨーロッパ

キーワード：ウォルト・ディズニー、スーパーフラット(超平面性)、『千と千尋の神隠し』、ジャン＝フランソワ・ミレー、フランシスコ・デ・ゴヤ

Key words : Walt Disney, Super Flat, "Spirited Away", Jean-Francois Millet, Francisco de Goya

の挿絵画家P・ルソー『隠居ネズミ』、B・ポター『市長のコートを仕立てるネズミ』、H・クライ『バイオリンを弾くネズミ』などを参考として作られたものであり、『白雪姫』のキャラクターには、グリム童話の挿絵画家M・ストークスや、R・リヒターの絵が参考にされている。従って、ディズニー映画を絵画として鑑賞できないという見方を鵜呑みには出来ない。ただし、宮崎が絵画としてのアニメーションにどのようにこだわってきたのかを考えるのは必要なことだろう。

筆者は、前稿³⁾では主に『天空の城ラピュタ』（以下『ラピュタ』と省略）の構図やレイアウト、キャラクターや舞台設定を分析して、宮崎が手塚治虫を批判し、手塚からの卒業宣言をした後も、手塚の漫画から影響を受け続けていたということを論じた。宮崎が手塚を過剰攻撃するのは、惹かれつつも離れていこうとする二律背反の思いがあるからなのである。宮崎がアニメーターになる前、漫画家志望だった頃から続く、そうした手塚漫画の影響は、〈漫画のコマを動かして動画にする〉という原義を持つ「漫画映画」のあり方と結びついている。宮崎は漫画映画こそが自分たちの原点としてあると考えていた。

本稿では、その漫画映画における平面的表現ということに注目し、さらに『天空の城ラピュタ』に見られるボッティチェルリ、ブリューゲル、グレコ、ミレー、ゴヤ等の名画引用について論じていく。後述するように、『ラピュタ』の名画引用はブリューゲルの『バベルの塔』について指摘されている他に注目されたことがない。また、そもそもアニメーションは動画だと考えられているために、動画を成り立たせる一単位としてレイアウトが分析されることはあっても、静止した平面と

してアニメーションを解説していくという視点が、これまでほとんどなかったと言える。そこで、そうした観点から読み解いてみたい。

2. 時代設定

『ラピュタ』はパズーとシータが浮遊帝国ラピュタを悪の手から守り抜く冒険活劇である。宮崎は「十九世紀のSFらしきもの」を描いたつもりだと言っている⁴⁾。SFという言葉は分かりにくいだが、かつて科学を結集して作られたラピュタ帝国が、十九世紀の航空技術の発展によって空中に浮かんでいるのを発見され、封印を解かれるという内容を指している。ラピュタ城内の王の間で倒れて苔むしているロボット兵も、『ラピュタ』の前年に公開されたスピルバーグ監督のSF映画『E.T.』に出てくる地球外生物を模している⁵⁾。

パズー宅にあるラピュタの写真には一八六八年七月の日付が入っているので、物語の舞台は一八六八年以降である。撮影者である父親が亡くなってからは年月が経っているが、パズーの年齢（十二歳）を考えると、舞台は一八六八～八〇年前後とも言える。

さらに作中で、パズーは『ガリバー旅行記』に出てくるラピュタの話は作り事だが、父親が見たラピュタは本物であると言っている。イギリスの作家ジョナサン・スウィフトが『ガリバー旅行記』を出版したのは一七二六年である。『ガリバー旅行記』の出版年も、作中の時代設定と矛盾がない。

3. 無国籍な舞台

宮崎は『ラピュタ』の舞台背景を「無国籍」と述べている⁶⁾。これに対して、研究史の中では、宮崎がウェールズヘロケハンで訪れ、イメージを得て地下坑道や鉱山の労働者たち

を描いていることから、舞台は産業革命期のイギリスだと考えられてきた。叶精二⁷⁾は、イギリスが舞台とした上で、ドーラの名前がドイツの巨大列車砲に由来していることや、「軍隊はコートに兜の装束などから第二次大戦時のドイツ軍を彷彿とさせる。一方、冒頭に襲撃される飛行船の乗員は、イギリス海軍のようなセーラー服に、中央に丸いボンボンの付いたフランス海軍のようなベレーをかぶっている」とも指摘する。イギリスのイメージが強いが、フランス、ドイツなどヨーロッパ諸国の要素も入り混じっているという。

しかし、全体のイメージで最も強いのは、産業革命期のイギリスというよりは、普仏戦争の頃のフランスではないだろうか。詳しくは後述していきたいが、ドーラの三人の息子は、順に、シャルル、ルイ、アンリで、彼らはフランスの国王から名前を取っている。そのことから、フランスはイメージの淵源の一つとして存在していると言える。宮崎本人が、ウェールズには二週間弱行ったが、行く前に物語は全て出来ていたとし、「ウェールズを忠実に再現しようと思ってるわけじゃありません」と発言している⁸⁾ことから、イギリスのイメージは強くないことが分かる。

とはいえ、背景はあくまでヨーロッパを思わせる無国籍な舞台である。海上で繰り広げられるドーラ一家とムスカからの飛行船艦の戦いは、貿易風が吹く地中海を思わせる場所で行われている（地中海は後に『紅の豚』の舞台になる場所である）。ドーラは貿易風を計算するのにそろばんを弾いて、それをシートに「東洋の計算機」だと説明したりする。そろばんは日本だけでなく中国などでも用いられるので東洋と言ったのだろうが、ドーラが日本人ならばそれを自国日本の計算機だと言

うだろう。ドーラはこれ以前にも、「ANGO」と表紙に書いてある手帳を繰って、モウロ閣下が飛行船艦から本国へ送った通信を傍受しているが、「ANGO（暗号）」は日本語をローマ字表記したものだから、ドーラは日本語を母語とするようである。しかし、あくまで日本語で表記していないことからするとヨーロッパを生活圏としているように見える。ドーラの顔立ちは彫が深くてヨーロッパ風であり、髪はピンク色で人種不明である。また、「東洋の計算機」であることをシートに説明しているのを見ると、シートも日本人ではない。パズルの目の色が日本人として見るには茶色すぎ、髪の色も黒くないということも、無国籍性を示すものである。日本人を思わせる要素も部分的には散りばめられているのだが、このように、物語の舞台も作中人物たちも無国籍な設定となっている。

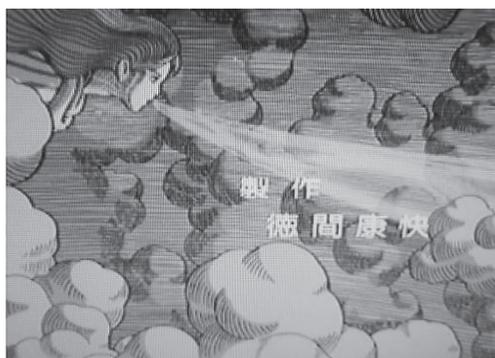
4. ボッティチェルリ『ヴィーナスの誕生』

冒頭、真っ暗な夜空を飛んでいる飛行船の窓部が映し出されている。飛行船の中にあるシートがムスカからパンとミルクを与えられているが、彼女は口をつけない。続いてシートの飛行石を狙うドーラ一家の襲撃があり、逃れようとしてシートは窓から落下。そして、久石譲の主題歌と共に「天空の書」と呼ばれるタイトルバックが始まる。この「天空の書」（カットNo.1～16）の原画は宮崎本人が担当し、河口俊夫が清書したものである⁹⁾。

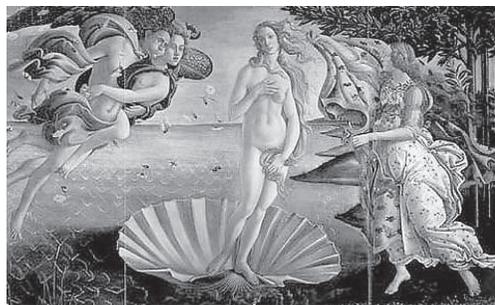
「天空の書」で風を吹く女神は、 Gondw の谷に風を送っている。風を吹く姿は二度登場し、ラピュタの伝説を綴る物語部分を、挟み込む形になっている。一回目では、過去の Gondw の谷に風を吹いているが、ラピュタの繁栄と没落までの物語を挟んで、二回目

は、現在の Gondow で働く シータ に風を吹いている。一回目と二回目の間には Gondow における歳月の移り変わりが表現されている。ムスカによるとラピユタが滅亡したのは七百年前なので、この歳月は七百年分である。

「天空の書」の中で西風を吹いている女神の姿【図1】は、ボッティチェルリ『ヴィーナスの誕生』（一四八五年頃、ウフィツィ美術館蔵）【図2】の男神、西風ゼフュロスを模したものだろう。ボッティチェルリの絵画では、海の泡からヴィーナスが生まれると、ニンフのクロリスを抱いた、愛を司る男神ゼフュロスが、薔薇の花を撒き散らしながら息吹で西風を吹かせる。そして、この西風によって岸辺にたどり着いたヴィーナスに、待ち受けていた時を司るニンフのホーラが、衣服を



【図1】「天空の書」の西風を吹く女神



【図2】ボッティチェルリ『ヴィーナスの誕生』

着せようとしている場面が描かれている。『ラピユタ』では、風の女神は Gondow の谷に向けて吹いているが、ボッティチェルリの絵画が引用されることで、ラピユタの繁栄と没落の七百年を経て、Gondow にシータというヴィーナスが誕生したというイメージが醸し出されることになる。

5. ピーテル・ブリューゲル『バベルの塔』

「天空の書」で、ラピユタは本島と幾つもの島で成り立っていて、空中に浮かんでいる。その回りをたくさんのプロペラがついた飛行船が飛び交っているのだが、風に吹かれて天空を移動していく王国の姿は、いわば、まだ神の加護があった時代のものであると言える。しかし、やがて嵐がきてラピユタの崩壊が暗示される。神の怒りを買ったラピユタが滅ぼされたことを「天空の書」は暗示する。

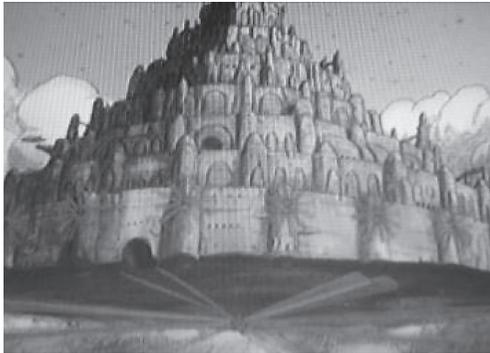
続いて、墜落して真っ二つに割れた箱舟型飛行船から人々が次々と下りていく場面は、旧約聖書にある「ノアの箱舟」の物語を彷彿とさせる。旧約聖書（創世記）によると、アダムとイブが禁断の果実を食べてエデンの園から追放され、地上に下ってから子孫は繁栄したが、悪徳の極みを繰り返す人間たちに神は怒り、洪水で人類を滅ぼしてしまう。ただし、神を信じていたノアだけは箱舟を作って、一つがいの動物たちと共に生き延び、洪水の水が引いて陸地が現れると、船から出て暮らし始める。

ラピユタ内には洪水の痕跡が認められる。ロボット兵を追いかけてラピユタの庭を歩き回るパズーは大きな四角い池を見つけるが、それは池ではなく水没した町である。雨が続いて洪水になり、洪水から逃れるため箱舟を作ったという聖書と同じように、大雨が続い

て洪水が起き、王家一族は箱舟型の飛行船を作って逃れたということが想像できる。

墜落した飛行船からは無数の人間が蟻のように這い出してくる。そして、そうやって地上（ Gondoa ）に這い出したラピュタ王家一族がシータの先祖であったかのように、シータが Gondoa の谷で放牧するシーンが続く。

ところで、聖書では洪水の後、ノアの子孫が栄えるが、人間たちは天まで届くバベルの塔の建設を企てる。このバベルの塔の建設は、世界征服の欲求や、自分も神になり得るといった不遜な考え方など、人間の傲慢な欲望のあり方を象徴するものである。ここで思い起こしたいのは、「天空の書」の中のラピュタ【図3】が、ピーテル・ブリューゲルの名画『バ



【図3】「天空の書」の中のラピュタ



【図4】ブリューゲル『バベルの塔』

ベルの塔』（彼が描いたものは大小二枚あるが、大きなサイズ、ウィーン美術史美術館所蔵のもの）【図4】にそっくりな形で描かれていることである。最初期のイメージボードにも「聖都パベルシュミ」と書き込みがあり、天空の城をバベルの塔に模したことは明らかである¹⁰。『ガリバー旅行記』にはラピュタは円形ということしか書かれていないが、宮崎はそれを七段の塔の形に描いた（「天空の書」の中のラピュタは宮崎本人が原画を担当している）。それはブリューゲルのバベルの塔の形に似せるためである。つまり、宮崎が描くラピュタは、科学を結集して人知が神を超えることを証明しようとした、バベルの塔のような存在なのである。

6. 『ゲド戦記』と『ラピュタ』の魔法言語体系

バベルの塔の建設中、神は怒って人々の言葉を通じ合わなくさせた旧約聖書には書かれているが、まさにそのエピソードに匹敵するかのよう、シータとムスカの一族が別々の言語体系を持ってきたことも指摘できる。ラピュタ内部の王族の聖域に足を踏み入れたムスカは、七百年の間にシータら一族がラピュタが軍事帝国であり王の帰りを待っているということさえ忘れてしまったのか、という意味の揶揄をシータに投げかけるが、このことは、シーター族とムスカ一族が伝承してきた、まじないの言語体系が異なることを意味している。

ムスカの名前はシータが受け継いだ名前「リュシータ・トエル・ウル・ラピュタ」と少し違って「ロ・ムスカ・パロ・ウル・ラピュタ」である。ウルは「王」の意味だといふから、ラピュタの王位継承者であることに違い

はないが、「まこと」を意味するトエルという言葉が付いていない。シータの王統が正統であり、ムスカの王統は傍系ということだろう。ムスカの一族はおそらく国王の兄弟か、王子の兄弟を祖先とすると考えられる。

シーター族は、飛行石が持っている良い部分の力を生かす呪文を覚えて伝承している。滅びの呪文も伝承しているが、それは良いまじないに力を与えるために知っておくべきだとされているからである。一方、ムスカから一族は飛行石の不思議な力のうち、軍事力に相当する悪の力を動かすことが出来る言語を伝承している。黒い石が読めるのは、そうした軍事的な部分についての専門用語を書き言葉として伝承してきたことに拠っている。

王族としては傍系であるはずのムスカの先祖は、軍事力を増大させ、シータの先祖から王権の篡奪を願ったのではないだろうか。建築物からは、ラピユタがかつて宗教を持っていたが、やがて謀略によって地上を支配する軍事国家に変わったという歴史的経緯が想像できる。パズーとシータが不時着したラピユタの一角には、パルテノン神殿で有名なドーリア式の柱の遺跡が見える。ラピユタ中央の王宮と思われる神殿の周りには、散策するための庭があり、小さな池が点在する。細い橋のようなもので島のような幾つかのブロックが繋がっており、中世ヨーロッパの〈思索する庭〉を思わせる。財宝類が豊富にある一角にも、宗教を思わせる壁画や装飾品が存在している。いずれも宗教や哲学が、この国の文化として根づいていたことを思わせるが、次第に、ムスカらの祖先によって軍事力だけが増大していったのだろう。

ムスカは、ラピユタの軍事装置「ラピユタのいかづち」は、旧訳聖書で言えば悪徳頽廢

の町ソドムとゴモラを焼き尽くした火のことであり、インドの叙事詩『ラーマヤーナ』で言えばインドラの矢のことであると説明している。従って、ラピユタは、聖書や『ラーマヤーナ』が出来るとも前（紀元前頃）に、飛行石を結晶にする科学力によって、恐怖の軍事帝国として地上を支配するようになっていたと考えられる。一八六八年頃より七百年前（一一〇〇年頃）にラピユタが崩壊したという時代設定からすると、ラピユタは千年以上の長きにわたって地上を支配していたことになる。

シータの一族が、おばあさん、母親、シータ、というように、文字に書き残すことなく、まじないの言葉を受け継いできたのに対して、ムスカら男たちは、まじないを書き言葉として残しながら受け継いできたというような、伝承形式の差も見受けられる。これは宮崎が『風の谷のナウシカ』以後、すべての作品にその影響を受けたというアーシュラ・K・ル＝グウィン11の小説『ゲド戦記』における魔法のあり方と同じである。『ゲド戦記』では、闇に支配された太古の力を操る女たちのまじないは口承であり、それに対して、ロークの学院で教え継がれている男たちのまじないは、神聖文字によって記録されたものである。『ラピユタ』においても、そうした『ゲド戦記』における魔法のあり方が意識されているのだろう。良いまじないに力を与えるためには悪いまじないも必要だという考え方も、『ゲド戦記』に見られるものである。

7. エル・グレコ『受胎告知』

「天空の書」の後の本編は、シータが飛行船から落下するところから始まる。シータは飛行船艦から落下した自分を助けてくれたパ

ズーの家で朝を迎える。スラッグ溪谷は夜明けを迎え、パズーのトランペットを聞いて鳩たちが空を巡回し、戻ってくる。目を覚ましたシータは屋根の上で鳩に餌をやるが、このシーンでシータは天使に重ねられている。パズーが「さっきまで、ひょっとすると天使じゃないかって心配してたんだ」と言った直後、餌をついばむ鳩たちの羽根の動きによって、シータは白い羽根を生やした天使のように見えるのである【図5】。後に明らかになるように、シータはラピュタ帝国の末裔、かつ王位継承者であり、まさに天上の人である。絵コンテの段階【図6】では、必ずしも天使の羽根のように見えなかったが、このシーン



【図5】鳩に餌をやるシータ



【図6】鳩に餌をやるシータ（絵コンテ）

※絵コンテ引用はDVD『天空の城ラピュタ』（ブエナビスタ、二〇〇二年）に拠った。

で原画を担当した二木真希子によって、天使の羽根がシータの背中に生えているかのように描き出された。

鳩たちが飛び回るスラッグ溪谷の朝日のまぶしい光のシーン【図7】と合わせると、天使の姿に重なるシータの姿は、マリアの受胎告知を思わせる。特定できるかどうかは分からないが、エル・グレコ『受胎告知』（一六〇〇年頃）【図8】と非常によく似ている。鳩と共に天使が到来したときの不思議な光が輝く、グレコの『受胎告知』と同じように、スラッグ溪谷は夜明けを迎え、パズーのトランペットを聞いて鳩たちが空を巡回し、戻ってくる。白、青、黄色の三色で光源を表現してあるところや、鳩の表現は、エル・グレコの絵の表現と同じである。太陽をこのような色で逆光



【図7】スラッグ溪谷の夜明け



【図8】エル・グレコ『受胎告知』

として表現するのは、作中でここだけであり、画面は瞬間、静止したように見える。

マリアに受胎告知しに来た天使と同じように、シータはラピュタを悪から守るための滅びの呪文を唱えるために降臨した存在であり、天使として地上に来訪したことが、絵画引用によって暗示されているのではないだろうか。グレコの絵に限定できないとしても、受胎告知の絵画の典型的パターンをなぞって、まぶしい光の静止画と、羽根を持ったシータを描いているのだと言えるだろう。

8. ミレーの『晩鐘』

シータはドーラとムスカから双方から追われて、パズーの家を脱出して地下坑道に逃げ込み、地上に出てきたところをムスカに捕らえられてしまう。城塞の中で、ムスカは空か

ら降ってきたロボット兵をシータに見せるが、このとき回想シーンでそのロボットが落下してきたときの様子が映される【図9、10】。

この回想シーンにおいて、農夫婦が畑の中で鍬を持って空を見上げている様子は、ミレーの『晩鐘』（1857～59年、オルセー美術館所蔵）【図11】をもとに作ってあると言えるだろう。畑の畝の形や農具の描き方、農夫婦の服装（色彩もほぼ同じ）は、『晩鐘』を参考にしている。ただし、背景のほうは同じミレーの『落ち穂拾い』（1857年、オルセー美術館所蔵）【図12】にそっくりである。地平線が水平なミレーの絵に対して、『ラピュタ』では地平線が傾いている（丘陵になっている）



【図9】 ロボット兵落下に驚く農夫婦



【図11】 ミレー 『晩鐘』



【図10】 ロボット兵落下に驚く農夫婦（絵コンテ）



【図12】 ミレー 『落ち穂拾い』

が、どちらも森と小さな家々がある農村風景である。違っているのは空に浮かぶ雲の分量だが、『ラピュタ』のほうが雲が多い。上空に雲に包まれたラピュタが浮かんでいることを示すための改変だろう。

ミレーの絵はどちらもフランスの農村を描いたもので、この風景はロボットが落下してきた風景として描かれているが、こうした名画引用は物語の舞台がヨーロッパ(フランス)であることを印象づける。ミレーの絵が描かれたのは一八五〇年代であり、物語の舞台が一八六八～八〇年頃であることも矛盾しない。ミレーの絵は回想シーンだからである。一八五〇年代にロボットが落下してきてから約三十年以内の間に、政府ではロボット兵の科学的調査を進め、ラピュタ探索の密命をムスカに下したということになる。

ジブリではヨーロッパの風景をアニメーションを描くために現地ではしばしばロケハンも行うが、ロケハンの代わりにこのような名画を引用して、観客にヨーロッパであることを印象づけるのも一つの手である。名画引用が登場する一つの理由は、ヨーロッパを思わせる舞台背景を作り出すためのものなのだろう。

9. ゴヤ『一八〇八年五月三日』

ミレーの絵はフランスの農村を描いたものだが、ムスカに密命を下した政府にもフランス政府のイメージが伴う。話の順が前後するが、地下坑道でポムじいさんと出会い、出口を教えられて丘の麓に出てきたパズーとシータは、ムスカから軍隊に囲まれる【図13】。このシーンには、ナポレオンの軍事政権に反抗したために処刑されていく人々を描いた、フランシスコ・デ・ゴヤの『一八〇八年五月三日

日、プリンシベ・ピオの丘での銃殺』(一八一四年、プラド美術館蔵)【図14】が暗示的に引用されていると言える。スペインは、一八〇八～一四年に、フランス革命政府に宣戦し、敗北した後、対ナポレオン独立戦争を起こす。スペインの独立戦争はナポレオンの失脚で勝利するが、そのとき圧制に対する憤りを振り返って描かれたのがゴヤの絵である。構図の角度と武器は異なるが、武装した兵士に取り囲まれている、背景が小さな丘であるなど、共通点がある。無防備な人々を取り囲んで処刑する場面を描いたゴヤの絵は、無防備なパズーとシータに武器を向けて暴力で従えようとする場面にふさわしい。シータを守ろうとしたパズーが地面に倒れるのも、無防備のまま手を上げる男が処刑されて倒れてい



【図13】 地下坑道出口のパズーとシータ



【図14】 ゴヤ『一八〇八年五月三日』

くゴヤの絵の引用と言える。

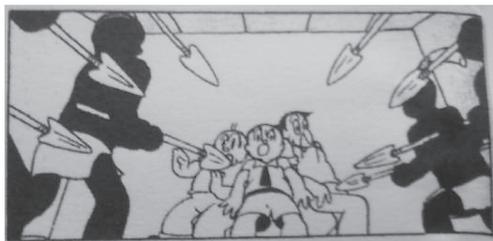
ただし、ゴヤの絵は処刑する者とされる者を斜め横から捕らえるアングルだが、『ラピュタ』では正面のアングルが選ばれている。これは、手塚治虫の『ジャングル魔境』【図15】のような構図を意識したものだろう¹³⁾。より劇的な印象を与えるために、パズーとシータに視線がいくよう、それぞれの剣の方向がパズーとシータの上で交差するようになっている（絵コンテの段階で、すでに同じ構図が描かれている）。

原画は、482～529のカットが担当者不明で、ムスカがシータにロボットを見せてラピュタの秘密を説明する530以降は、河口俊夫が担当。ゴヤの絵の引用場面は、担当者不明のカットである。

10. 普仏戦争を描いた『天空の城ラピュタ』

ゴヤの名画は、ナポレオン帝政下のフランスの圧政に対するゲリラ抗戦を描いたものだが、これが引用されることで、少し時代設定は異なるものの、パズーとシータを捕らえたムスカからの横暴な様子にフランス政府の圧政のイメージが付与されることになる。

また、ムスカから乗船している船艦の名前「ゴリアテ」は、巨人の意味である。ゴリアテという英単語は、旧約聖書に出てくる巨人ゴリアテを指すこともあるが、一般名詞とし



【図15】手塚治虫『ジャングル魔境』

ての巨人を指すこともある。ゴヤは『巨人』（原タイトルはThe Colossus、※現在ではゴヤの弟子の作品と言われているが、『ラピュタ』当時はゴヤの作品と考えられていた）で、ヨーロッパを支配したナポレオンという巨像を暗に批判したが、ゴリアテという命名も、ゴヤの絵と同様、ナポレオンが作り出したフランスの軍事政権を象徴した名前と考えることが出来る。シータを乗せてラピュタに出発するためにゴリアテを呼び寄せた際、「素晴らしい船だ」とモウロがムスカを褒めていることから見て、飛行船艦ゴリアテは、モウロら軍隊側が用意したものではなく、ムスカら政府側が用意したものである。ここで、ムスカらが密命を受けている「政府」には、フランス政府のイメージが漂っており、かつ、そのフランス政府が軍事的圧政を人々に強いているというイメージが濃厚である。

物語が舞台とする一八六八～一八七〇年当時のヨーロッパは、普仏戦争（一八七〇～七一年）の最中か、その余波に苦しんでいるときである。「ロ・ムスカ・パロ・ウル・ラピュタ」というムスカの正式名称の成文法が、フランス人名の成文法と同じであることから、ムスカはフランス人であり、おそらくフランス政府の密命を受けているのだろうと想像できる。やはり作中の「政府」にはフランス政府の面影が漂っている。当時のフランスは、ナポレオン三世による第二帝政から、第三共和政へ移行していく時期である（ナポレオン三世は七〇年に普仏戦争に負けて退位）。フランスは、普仏戦争の敗北により、賠償金を支払い、鉱業地帯であるアルザス・ロレーヌ地方をプロイセン（ドイツ）に割譲する。金融恐慌なども重なって、フランスは工業生産の世界的首位の座をプロイセンに奪われること

となった。バズーが働く鉱山の生産量が少なく、産物資源が掘り尽くされたというだけでなく、そうした時代背景の反映だと見ることが出来る。

また、前述の葉が指摘するようにモウロ閣下らの軍服がドイツ風なのは、普仏戦争でフランスが負けてプロイセンが勝ち、フランス領内にプロイセン軍が駐留することになったことに対応しているのではないだろうか。フランス人を思わせるムスカが、プロイセン軍を思わせるモウロに従属しつつも反抗的なのは、そのためだと考えられる。ムスカは敗北したフランスを復讐させるために、ひそかにラピュタ探索の指揮官モウロの座を奪い、ラピュタを手中に収めようとしていたのだと考えることが出来る。そのように考えると、ラピュタは普仏戦争かヨーロッパの覇権争いに軍事利用されるために、封印を解かれたのだということが言える。

以上のことから、ナポレオン政権がヨーロッパ全土に対して敷いた専制君主的な権力のあり方や、その後、ヨーロッパで繰り広げられた領土拡張戦争が、物語の背景として想定されているということが言える。ラピュタの発見と探索は、そうした軍事的権力を拡大していこうとする欲望のあり方を象徴しているのである。従って、物語の舞台は無国籍でありつつも、イギリスというよりはむしろフランスを強くイメージして作られていることが言えるはずである。

11. リアルな「偽史」を描く

宮崎は「偽史」にこだわってきたアニメーターである。大塚英志は一九八〇年代的想像力として、サブカルチャーの分野で「偽史」と呼ぶことが出来るような、壮大な歴史を内

包する架空の世界観を持った物語が、大量に生産されたことを指摘している¹⁴⁾。その例として、宮崎の『風の谷のナウシカ』（劇場版、一九八四年）や大友克洋の『AKIRA』（劇場版、一九八八年）が挙げられているのだが、『ナウシカ』と『AKIRA』には、核戦争の隠喩を共に描き込んでいるという共通点も指摘できる。大塚は、「偽史」は現実世界との接点を持たずに想像力の中にだけ閉じこもってしまう閉塞した想像力のあり方だとして、批判的に捉えているのだが、『ナウシカ』と『AKIRA』を見る限り、そのようなことはなく、『AKIRA』は荒廃した都市生活や戦後の焼け跡を思わせる風景を近未来に舞台を移して描き、『ナウシカ』は死の灰が降り積もる近未来の自然を描いて、核戦争を想起させる。

一方、『ラピュタ』は観客が一度は見たことがあるような名画を引用し、それが『ラピュタ』というアニメーション内の風景そのものであるかのように描くことで、既視感や過去の歴史に対する認識を、記号のように呼び起こしている。その結果、観客は、それがアニメーターによる想像の産物だと分かり切ってはいても、現実とアニメーションの境界線がなくなったように感じ、想像力の中に現実との接点があると感じ、「偽史」の世界に引き込まれることになるのである。

上述してきたように、まず、「天空の書」はかつて権力があつたラピュタ帝国が栄えて滅びるまでの経緯を描きとめた〈記録〉の書物として位置づけられている。その「偽史」である絵巻物の記録的側面が、実在するボッティチェルリの絵画を引用して観客に既視感を与えることで、強化されていると言える。

次に、「天空の書」に出てくるラピュタの構造は、ブリューゲルの『バベルの塔』の姿で

描かれていた。この場合も、ラピュタは実在した過去の遺跡的建造物であるという建前である。ラピュタの姿はパズーの父親によって写真に写されたり、パズーの家にある『ガリバー旅行記』の挿絵に空想図が描かれたりしており、さらに、ムスカからの保持する極秘文書の中にもその姿が描かれているとも考えられ、文書中に〈記録〉されたものである。実在するブリューゲルの絵画の引用は、そうした〈記録〉があたかも実在したかのような既視感を強めている。

シータも〈記録〉の中に登場する存在として描きとめられていると見ることが出来る。シータはポッティチェルリの絵の中のヴィーナナスであり、グレコの絵の中の天使である。宮崎の前作『風の谷のナウシカ』でも、王蟲オームの金色の糸によって出来た黄金の草原に青い服を着て立つラストシーンのナウシカは、タイトルバックの〈記録〉（タベストリーの絵巻物）の中に出てくる、青い衣をまとった伝説上の天使に重ねられていた。それと同じように、シータもまた〈記録〉（ギリシャ神話や旧約聖書）の中の天使に重ねられる存在なのである。そして、ポッティチェルリやグレコといった実在絵画による既視感が観客に与えられることで、シータが記録上の存在だというイメージはさらに強くなる。

パズーとシータが地下坑道出口でムスカに捕らえられるシーンでは、ゴヤの絵を引用して、その瞬間を凍りつかせているが、これも緊迫感という以上の意味を持つかもしれない。逐一、軍部や政府に報告されているパズーとシータの様子は、その報告書の一頁に〈記録〉されるべきものでもある。

続いて、ロボット兵が空から落ちてくるシーンも、ミレーの絵を引用して、やはり「天

空の書」と同様、それが過去の記録写真・記録書類であることを示している。ロボット兵落下のニュースは、全世界に共有されたニュースではなく、軍隊が保持する機密情報である。落下の様子は記録写真として極秘文書に記されているはずであり、それをシータはムスカに説明されて知るわけである。つまり、このロボット兵落下シーンは、ムスカが極秘文書の写真を脳裏に思い浮かべた、その脳内映像を描いたものということになる。

12. ジブリの偽史アニメーション

このように名画引用は、それが〈記録〉の一場面であるという印象を強める。シータやラピュタにまつわる伝説は絵画記録としてこの世に残されているという建前が、本作の背後にはあるのだと言える。観客は、そうした〈記録〉の断片を繋ぎ合わせ、「偽史」の世界をリアルなものとして疑似体験することになるのである。

こうしたリアルな偽史アニメーションの世界を、『ナウシカ』『ラピュタ』以外にも、宮崎は繰り返し描いている。例えば、昭和時代に終わりに公開された『となりのトトロ』（一九八八年）でも、森を守るトトロたちが高度経済成長期以前には多く実在し、それが「たぶん」、「まだ日本にいる」という建前になっている（映画のキャッチコピーは「このへんないきものは、まだ日本にいます。たぶん。」である）。トトロは架空の生物だが、それが埼玉県の実在の風景や家屋と共に描かれることで、そのような生物がかつて本当にいたのかもしれないと観客に思わせている。

また、『もののけ姫』（一九九七年）の題名はプロデューサーの鈴木敏夫が決めたが、宮崎は「アシタカアヒタカ譚記」とする予定だった¹⁵⁾。「ア

シタカ^{キツキ}譚記」とはアシタカについて耳から耳へと語り継がれた記録の物語、といった意味である。タタラ場を舞台とする『もののけ姫』では、民俗学研究において製鉄民の間で語り継がれてきたと見なされている、ダイダラボッチの伝説や、『花咲爺』の話を用いながら¹⁶⁾、中世日本のタタラ場で実際に起きた出来事を描いているという建前になっている。

13. 漫画映画の平面性

『ラピュタ』において名画引用は、「偽史」を形作ると同時に、「漫画映画」としての平面的な特色を強調するものでもある。宮崎は、大人向けの『ナウシカ』から「Uターン」して子供向けの、漫画のコマを動かして作るという意味を持った、アニメーションの本質に、『ラピュタ』において立ち返ろうとしたとも述べている（『読売新聞』夕刊、一九八六年八月一日）。こうした平面性の強調は、後に『千と千尋の神隠し』（二〇〇一年）でスーパーフラット（超平面性）に結実していくものでもあったと言える。渡邊大輔¹⁷⁾によると、『千と千尋』の油屋では、画面の垂直と水平の構図が強調されており、遠近法の空間を作るための対角線構図がなく、カメラアイがなく、画面構成においても斜角が存在しないが、それは空間把握・視点の多角的移動に特徴を持つスーパーフラットの特徴だという。筆者は前稿で、これらに加えて、カメラに垂直に向かってくる千尋やハクの動作のあり方自体もスーパーフラットであり、『ラピュタ』に見られる、手塚治虫の漫画に由来する平面的表現や、カメラに対する人物等の垂直および平行的動作が、それらスーパーフラットのルーツなのではないか、ということ論じた¹⁸⁾。

『ラピュタ』の名画引用は、その場面を「止

め絵」のように静止画として瞬間、受け止める効果をもたらす。これもまた、『千と千尋』におけるスーパーフラットのルーツとして位置づけることが出来るのではないだろうか。そもそも、これほどふんだんに意図的な名画引用を繰り返す映画は、宮崎監督作中でも『ラピュタ』と『千と千尋』だけである。渡邊は、『千と千尋』の油屋において、オクサレさまを清める薬湯の壁絵が狩野探幽による二条城の障壁画「松鷹図」であり、湯婆婆の部屋の奥には尾形光琳の「燕子花図屏風」が描かれ、さらに伊藤若冲や曾我蕭白や俵屋宗達を思わせる意匠も確認できると述べている。『千と千尋』が『ラピュタ』の正当な継承作品であることを考えると¹⁹⁾、名画引用によってスーパーフラットな世界を作り出すという、『千と千尋』の構想の原点が、『ラピュタ』にあったのではないかと考えられる。

もっとも、『ラピュタ』が西洋の名画の引用なら、『千と千尋』は狩野派など日本の名画の引用である、という違いはある。そこには西洋に追従してきた価値観から、日本文化を発信していくという価値観への、発想の転換がある。村上隆が提唱するスーパーフラット自体が日本発祥の芸術概念でもある。宮崎は外国の舞台ばかり描いてきた自身のアニメーションを、欧米にコンプレックスを持ち、欧米文化を模倣し続ける日本文化全般の縮図だと批判的に見ていた²⁰⁾。そうした欧米に対する呪縛から逃れるために、〈日本製〉のアニメーションを作っていくという自負があったのだろう。特に『千と千尋』において、平板で遠近感のない日本風家屋（油屋のモデルは目黒叙景園および「江戸東京たても園」にある子宝湯）を描いたことは、アニメーションを絵画作品として眺めることを可能にする

と同時に、立体的な欧米建築とは違って、平面の組み合わせによって成り立っている日本建築の美を伝えるという意味でも成功を収めている。また、プロデューサーの鈴木敏夫は、垂直・平行の動きはジブリが発見してディズニーに影響を与えたものだと自負する²¹⁾。これも〈日本製〉のアニメーションをジブリが発信しているという自己主張だと見なせる。

本稿冒頭に述べたように、名画引用は、アニメーション自体を絵画として眺めることが出来るものに高めていくという、宮崎が目指してきたものの体现であると考えられる。それはディズニーを超えた〈日本製〉アニメーションを発信していくことを意味していると言えるだろう。ディズニーが出来なかったことを、自らがやろうとする意欲を感じる事が出来る。〈動かない絵画にアニメ（魂）を吹き込む〉ことがアニメーションの語源なのだとすれば、動かない状態の絵画の美をアニメーションに眺めるというのは逆転の発想である。しかし、平面的な漫画映画に立ち返り、そこに絵画性を眺めることは退行ではない。名画を引用し、静止画面に記録的性格を持たせることで、リアルな「偽史」を作るという新しい方法なのである。

注

- 1) 佐藤忠男との対談（宮崎駿『折り返し点1997～2008』岩波書店、二〇〇八年、五十三頁所収）
- 2) DVD『WALT DISNEY ディズニーアニメーション、創作のルーツ』ウォルト・ディズニー・スタジオ・ホーム・エンターテイメント、二〇〇六年
- 3) 拙稿『『天空の城ラピュタ』の漫画技法—宮崎駿の手塚治虫批判とジャパニメーションの時代—』『映画研究』第五号、二〇一〇年十二月、拙稿「宮崎駿と手塚治虫」（杉野健太郎編著『映画

- 学叢書 横断する映画—アニメ・映画・文学』ミネルヴァ書房、二〇一三年一月刊行予定)
- 4) 宮崎駿「風とぬくもりの感触」『東京タイムズ』一九八六年七月二十九日
 - 5) 拙稿『『天空の城ラピュタ』の漫画技法』
 - 6) 「宮崎駿監督インタビュー」『キネマ旬報』一九八五年七月
 - 7) 叶精二『宮崎駿全書』フィルムアート社、二〇〇六年、八十四頁
 - 8) 「宮崎駿監督インタビュー」
 - 9) データは叶『宮崎駿全書』による（以下同）。
 - 10) 叶『宮崎駿全書』九十頁
 - 11) 「鈴木敏夫プロデューサーに聞く」『YOMIURI ONLINE』二〇〇五年十二月二十六日、叶『宮崎駿全書』三十九、三二九頁
 - 12) 宮崎駿「二木さんのこと」『出発点1976～1996』スタジオジブリ、一九九六年
 - 13) 拙稿『『天空の城ラピュタ』の漫画技法』
 - 14) 大塚英志『「おたく」の精神史』講談社、二〇〇四年
 - 15) 叶『宮崎駿全書』一九四頁
 - 16) ダイダラボッチについては柳田国男が『妖怪談義』などで述べており、宮崎もこれを参考にしていたと考えられる。『花咲爺』と製鉄の関係については、叶『宮崎駿全書』の解説が詳しい。
 - 17) 渡邊大輔「宮崎駿試論「ポストモダン」をめぐる」『映像研究』二〇〇四年三月
 - 18) 拙稿『『天空の城ラピュタ』の漫画技法』、拙稿「宮崎駿と手塚治虫」
 - 19) 『ラピュタ』でシートとパズーが手を繋いで空中を浮遊したシーンは、『千と千尋』の千尋とハクが手を繋いだまま空中を浮遊するシーンに引用されている。
 - 20) 宮崎駿『風の帰る場所』ロッキング・オン、二〇〇二年、四十七頁
 - 21) 鈴木敏夫『仕事道楽』岩波新書、二〇〇八年