

『ハウルの動く城』の謎を解く

柳澤浩哉

The puzzle of "HOWL'S MOVING CASTLE"

Hiroya YANAGISAWA

0 はじめに

『ハウルの動く城』(2004年)は¹⁾、肝心な部分に分からない、すっきりしない作品である。本稿では、作品を理解する上で避けては通れない問題を中心に、次の5点を明らかにしたい。(本稿の読者は既にこの作品を見ていると思うので粗筋の紹介は省略する。)

- 1 ソフィーがハウルの城を壊したのはなぜか。
- 2 ラストで、ソフィーにハウルの少年時代を目標させたものは何か。
- 3 動く城の象徴するもの
- 4 サリマンの役割
- 5 ハウルの髪の色が変化する意味

上の問題のうち、特に1と2は作品を理解するために是非とも答えの欲しい問題であるが、作品中にこの二つを考える手がかりは少ない。また、この作品は原作を大きく変えて作られており、1と2はともに原作にはない設定である。そのため、原作を注意深く読んでも、この二つの答えはもちろん、それを考える手がかりすら見つけることはできない。ただし、十分とは言えないものの、この二つを考える手がかりは作品の中にある程度残されている。この作品は、この二点について分かりやすい説明は行っていないが、これらの真相を隠そうともしていない。観客が理解できるか否かを意識せずに作られた映画と言える。したがって、映画を丹念に見ることで、1と2にはかなり蓋然性の高い答えを導くことができる。

また、3から5は謎とは言えないが、ここにあげた問題、特にサリマンの役割と城の意味は、この作品を理解するために押さえておかななくてはならない重要なポイントである。それでは、順に考察して行こう。

1 ソフィーが城を破壊したのはなぜか

物語の後半、戦火はソフィーたちの住んでいる町にもおよぶ。町は爆撃され、ソフィーたちの周囲にも次々と爆弾が落ちる。この爆撃のさなか、彼女の家はサリマンの手下であるゴム人間から攻撃を受け、ゴム人間たちが家の中に入ろうとドアの隙間から手を差し入れている。幸い、家はカルシファーの力で守れるため、ゴム人間は家の中には入ってこられないが、爆撃が激しさを増す中で、ゴム人間がドアを叩く音がだんだん激しくなってくる。ドアの前に立っていたソフィーは意を決してドアの回転板を回し、恐る恐るドアを開ける。すると、ドアの外は荒地地であった。そこからは、遠くに爆撃で燃える町が見える。その町は、さっきまで彼女がいた町である。町を見たソフィーは「私たちのいる町だ。」と言う。(「私たちのいた町だ。」でないことに注意。)町の上空には爆撃機と戦っているハウルの姿が見える。「あそこにハウルがいる。」ソフィーはそう言うと、カルシファーが止めるのも聞かず「引越し」を実行してしまう。カルシファーを暖炉から強引に取り出し、彼を持ったまま城の外に出てしまったのである。カルシファーの力を失った城は轟音とともに崩れ落ちる。ソフィーは、崩れた城の中に再び入ると、暖炉のあった場所にカルシファーを戻す。

カルシファーを城の外に出せば城が崩壊することは、もちろんソフィーも知っている。彼女は一体何のために、カルシファーを外に出して城を破壊したのだろうか。彼女のこの不可解な行動は、この作品の最大の謎と言っていいただろう。彼女のこの行動の意味から考えてみよう。

ハウルの城には不思議な力があり、入り口の円盤を回すと、その色に応じて、港町、荒地地、首都のキングスベリーと、城のある場所が瞬時に移動する。これは、ソフィーが城に入っただけに「紹介」される、いわば城の基本機能である。この時、城は

音も振動もなく、あっけないほど簡単に移動してしまうため、中の人間には周囲の景色が変わったくらいにしか感じられない。が、ドアの外は確かにその場所で、その場所に自由に出ることができる。そして、荒地地に「戻る」と、巨大な歩く城は前と変わらぬ姿のままで荒地にたたずんでいる。この移動のからくりは一体どのように考えればいいのか。作品中の手がかりから推理できるからくりは次のものである。

まず、ソフィーたちは城の中において、城は荒地地から動いていない。港町とキングスベリーには、城全体が移動するのではなく、ドアと窓がその空間につながるだけである。こう考える根拠の一つは、荒地地の巨大な城が常に姿を変えていないことである。港町やキングスベリーの小さな「店」に、この巨大な城は納まらない。そして、もう一つの根拠は、キングスベリーと港町にあったハウルの「店」が空き屋であったことである。物語の途中に、王の城から逃げ出したハウルを軍隊が追って行く場面がある。軍隊が入り口を壊してハウルの「店」に踏み込むと、港町の「店」もキングスベリーの「店」も、中は廃墟のような空き家であった。店にあるのは、入り口だけだったのである。城は荒地に存在したままで、遠く離れた場所に入り口がつながっていたと考えると、これらの「事実」を矛盾なく説明できる。遠く離れた場所に入り口をつなげられる「どこでもドア」のような力を、カルシファーは持っているのである。

物語の途中で、ハウルは「さて、今日は忙しいぞ。引越した。」と言ってカルシファーを暖炉から取り出し、手に持って呪文をかける。すると、あっという間に、城の室内が広がり、部屋数が増え、窓の外には新しい景色が広がる。それは、ソフィーの帽子屋からの懐かしい風景であり、部屋の間取りも帽子屋のものである。ソフィーは懐かしさと幸福感で胸一杯になるが、この新しい「家」での幸福はつかの間のもので、間もなく町が戦火に巻き込まれていくことは既に述べたとおりである。この時ハウルが「引越した。」と言ったのは文字通りの意味での「引越し」である。この時、ハウルはそれまで住んでいた荒地地の城を捨て、ソフィーの帽子屋に移住したのである。ハウルがカルシファーを暖炉から離れたこと、また「引越し」の間、ハウルやソフィーたちが空中に浮かんでいたことも、この仮定と符号する。(ハウルがカルシファーを暖炉から引

き離れたことはこの一回だけである。)そして、それ以上に重要な手がかりとなるのは、荒地地に立ち降りたソフィーの「私たちのいる町だ。」という言葉である。遠くに見える町を「私たちのいる町」と表現するのはおかしいが、彼女は町に住んでいて、「どこでもドア」を使って、たまたま荒地地に出たと考えれば、この表現が妥当なものとなる。彼女が「私たちがここにいる限りハウルは戦うわ。」と言ったのも、この時、ソフィーが荒地地でなく町に住んでいたからである。ソフィーは町から荒地地に再び「引越す」ことで、ハウルの戦いを止めようとしたのである。

荒地地に戻って、改めて城を見ると、城はぼろぼろになっている。カルシファーが城から帽子屋に「引越し」てしまったために、城は引力を失いばらばらになったのである。そして、ソフィーはカルシファーの「どこでもドア」を使って、カルシファー自身を町から荒地地に移動させる。映画では、城の入り口の消滅がまるで遠ざかって行くように描かれ、続いて、荒地地の城が支えを失ったように崩れ落ちる。映画の画面には荒地地の城が崩壊する様子しか現れないが、ゴム人間たちに襲われていた町の「帽子屋」も、この瞬間、同じように崩壊したはずである。

最後に、ドラえものの「どこでもドア」とカルシファーの「どこでもドア」の違いに簡単に触れておきたい。ドラえもののドアは、ドラえもん自身がそれを使って別の場所に移動できるドアである。一方、カルシファーの「ドア」は、カルシファーの居る場所と他の場所を接続するためのもので、カルシファー自身はそれを使って移動することができない。彼が自分の意志で動けないことを考えれば、この設定が納得できるはずである。つまり、カルシファーが自分の「ドア」を使って移動するのは、「クレタ人のパラドックス」の自己言及²⁾にも似た、ある種の矛盾を犯すことになるのである。ソフィーが移動させようとした時、カルシファーは激しく抵抗し、「何が起こるのか、おいらにも分からないんだ。」と言っている。この言葉は、この矛盾の引き起こす破局を恐れた言葉であると考えられる。しかし、破局らしい破局を起こすことなくカルシファーは無事移動できた。ソフィーの持っている不思議な力がこれを可能にしたのではないか。(この力は、彼女がカルシファーに水をかけた時にも現れる。彼女はカルシファーに対して、ある種の強い力を発揮

できるのである。)

2 ソフィーにハウルの少年時代を 目撃させたもの

物語のラスト近く、荒れ地の魔女を助けるため、ソフィーはカルシファーに水をかけて火を消してしまう。カルシファーは火の悪魔であるから、それは彼を殺すに等しい行為である。カルシファーの力を失った城は、ばらばらになり谷底に転落する。城の残骸とともに谷底で目を覚ましたソフィーは、「大変なことしちゃった。カルシファーに水をかけちゃった。ハウルが死んだらどうしよう。」と言って嗚咽する。すると、左手にはめていた指輪が一筋の青い光りを発し始める。この指輪は、カルシファーの居場所を教えるために、ハウルが彼女に送った指輪である。指輪の光は岩肌を通り抜けて、その向こうの暗闇を指している。ソフィーは光に導かれるままに、暗闇を歩いて行き、ハウルが少年時代を過ごした小屋にたどり着く。

空を見上げると、夜空からは幾筋もの流れ星がおちて、まるで花火のようである。地上に落ちた流れ星は明るく光る人型のシルエットとなるが、地上をしばらく走り回ると消えてしまう。流れ星となって地上に落ちたもの（おそらく悪魔）は、地上では生きられないのである。

その時、ソフィーは少年時代のハウルが、流れ星と契約を結ぶ様子を目撃する。彼女はハウルの少年時代を目撃していたのである。ハウルは流れ星の一つを飲み込むと、それを自らの心臓とともに吐き出して何かを話しかける。ハウルの心臓を得たことで、カルシファーは命が長らえるだけでなく、強い力を出せるようになるが、それと引き替えに、ハウルに使われなくてはならない。これが二人の契約の秘密だったのである。その時、ソフィーの指輪が突然粉々になり、彼女の立っていた地面が崩れ落ちて彼女は奈落に落下していく。しかし、落下する途中で彼女は再び空中を歩けるようになり、元の場所にたどり着ける。そこには、口もきけないほどに疲れ傷ついたハウルがいた。

ハウルとカルシファーの契約の秘密を知ったソフィーは、荒れ地の魔女からハウルの心臓を取り戻すと、眠っているハウルの胸に戻す。ハウルはようやく心ある男に戻れたのである。ハウルが目覚めた時に、ソフィーとハウルの恋は成就する。

ソフィーを過去に導いたものが指輪であることは間違いない。指輪が消滅した直後に地面が裂け、彼女が落下するのは、この「奇跡」が指輪の力によって引き起こされたことを示している。この指輪は光の筋でカルシファーのいる場所を教えることができるが、この指輪を、単に方向を教えるだけの「磁石」と考えるべきではない。この指輪を渡す時、ハウルはソフィーに、「お守り。無事に行って帰れるように。」と言っている。ソフィーが操縦法も知らない飛行機械を長時間操り、無事に城に戻れたのは、奇跡的なことである。しかも、高度な技術と訓練を必要とするはずの飛行機械の操縦を、ハウルは何の説明もなしに、いきなりソフィーに任せている。指輪に、持ち主を守り、無事に送り届ける強い力があったから、ハウルはいきなりソフィーに操縦を任せることができたのではないか。この指輪はカルシファーの居場所を指し示すだけでなく、その場所に持ち主を無事送り届ける力を持っていると考えるべきなのである。カルシファーは空間移動の魔力を持っている。この指輪はその魔力を蓄え、その魔力が持ち主の移動を手助けすると考えるのは、深読みだろうか。（指輪が時間を越える力までを持っていることは、この時初めて披露されるもので、やや唐突な印象が否めない。指輪の力については、もう少し考える必要があるかもしれない。）

それでは、この指輪の力を使ってソフィーに契約の秘密を見せたのは誰なのか。可能性として考えられるのはカルシファーかハウルのいずれかだろう。筆者はハウルであると考え。カルシファーが契約の秘密を教えたと仮定すると、全く深みのない物語になってしまうからである。その場合の物語は次のようになるだろう。ハウルの力が弱まった隙に、カルシファーが契約の秘密をこっそりソフィーに教える。そして、カルシファーの思惑どおりに事が運び、彼は自由の身になれる。これでは自分本位のカルシファーと間抜けなハウルの物語である。一方、ハウル自身がカルシファーとの契約の秘密を見せたと仮定すると、ハウルはカルシファーの力を放棄してでも、心を取り戻す決断をしたという物語になる。この場合は、ハウルが、魔法の力よりも心を、すなわち心からソフィーを愛することを選択したという物語となる。もちろん、心臓をハウルに戻せばカルシファーが死んでしまう危険性もあるが、水をかけられたカルシファーが死ななかったことで、その可能性はほぼ否定されている。心臓を取り戻しても死

ないことが確認できたから、ハウルはカルシファーとの契約の秘密をソフィーに見せたのだろう。

なお、カルシファーは「おいらとハウルとの契約の秘密が分かれば、おいらは自由になれるんだ。」と再三ソフィーに語っている。しかし、心臓をハウルに返して契約を解消すれば、彼は死んでしまう危険があるわけで、彼のこの言葉は腑に落ちない。契約の秘密を忘れたカルシファーは、契約を解消すれば自分自身が生きていけないことまで忘れてしまったと仮定する以外に、この矛盾を説明する方法はないと思われる。

契約の秘密を見せたのが、カルシファーではなくハウルであることを示す状況証拠はこれ以外にもあげられる。箇条書きで示そう。

- a) カルシファーは、ハウルとの契約に縛られて、自由に行動できない。
- b) カルシファーの指輪が消滅して落下していたソフィーが、空中を歩いて無事に戻れる。空中を歩く魔力はハウルのものである。
- c) ソフィーが戻ると疲れ切ったハウルが待っている。そして、ソフィーが何を考え、何をしようとしているのか、彼には分かっているように見える。
- d) ソフィーが「ハウルが死んじゃったらどうしよう。」と泣き始めた時に指輪が光り出す。光はハウルが生きていることを示す合図でもある。

既に述べたように、ハウルは心を取り戻すことで、ソフィーを「心から」愛せるようになり、ソフィーと結ばれるのである。

3 城の意味するもの

『ハウルの動く城』ではタイトルの通り城が重要な意味を持っている。まるで生き物のような姿をした巨大な城が、ハウルの状態を象徴しているからである。これは作品の謎とは言えないが、作品を理解する上で不可欠な要素であるので、ここで分析しておきたい。

図1は城の最初の姿、図2はハウルとソフィーが結ばれた最後の場面の城である。驚くほどの変貌ぶりであるが、これがどのようにハウルを象徴しているのか考えてみよう。図1の城の特徴を列挙してみよう。

- (1) 巨大で雑然としており全体のバランスが悪い。
- (2) 貧弱で短い四本の足は、城に対してあまりにアンバランスである。

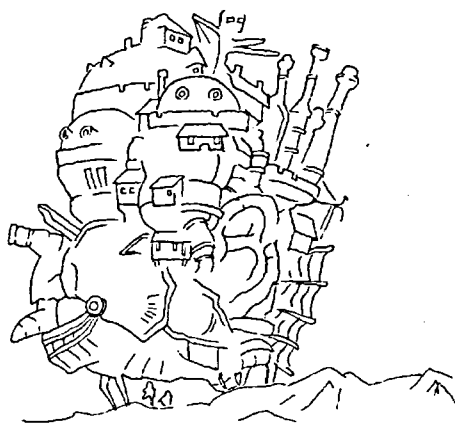


図1 ソフィーが始めて出会った城
(城の下に小さく見えるのがソフィーとカカシのカブ)



図2 空を飛んでいく城

- (3) 巨大な砲塔が三つもついている。
- (4) 魚の尾びれのような「尾」があり、全体の印象は魚に似ている。
- (5) 口を開け舌を出し、何やら苦しそうである。
- (6) 真ん中に巨大な人間の耳がついている。
- (7) 目にあたる場所からは大砲のようなものが飛び出している。
- (8) 小さな家が城のあちこちに張り付いている。
- (9) 何本もの煙突、張り出した鉄骨、立ち上る蒸気が工場のようなものである。

城の意味を考える時に重要なのは、ハウルが鳥の化身であるという設定である。つまり、図1と図2の二つの城のうち、ハウルにより相応しいのは、空を

飛ぶ図2の城の方なのである。

上に列挙した図1の城の特徴について考えて行こう。この城の特徴を一言に言えば、バランスの悪さだろう。まず、この城には不思議なもの、無意味なものがいろいろと付いている。まず、城の真ん中の巨大な人間である。これは鳥のものではない。襲ってくるものをいち早く見つけるための“ウサギの耳”と考えていいだろう。彼が警戒しているのは、おそらく荒地の魔女だろう。さらに、城の目があるべき場所からは砲身が望遠鏡のような、長い円柱状のものが飛び出している。この図では分からないが、この飛び出した円柱を前から見ると、この円柱には、弾の通る穴はなく、レンズもはめ込まれてはいない。世界がまるで見えないか、ごく一部しか見えないかのいずれかだろう。耳だけが発達して目は見えない。この城の感覚器官は、極めてバランスを欠いている。さらに、城のてっぺんには三つの巨大な砲塔がある。しかし、この古びた砲塔は弾が飛び出しそうには見えない。おそらくは威嚇のための“張りぼて”だろう。物語の中程でハウルがソフィーに「僕は本当は臆病なんだ。(中略)怖くて怖くてたまらない。」と自分の弱みを語る場面がある。彼は荒地の魔女を恐れている。城は、彼のこの恐怖心をそのまま形にしているのである。すなわち、過剰な防御の姿勢、それもどこか抜けた防御の姿勢である。

これだけの多くのものを背負って運ぶには、工場なみの機械や煙突が必要である。しかもそれらは雑然として整理されていない。その結果として、家らしき居住スペースは隅に追いやられる。さらに、図1の城の細い足を良く見て欲しい。この足は明らかに鳥の足である。つまりこの足はハウル本来の足なのである。図2で城が小ぶりになると、足の大きさが城とバランスをとれるようになる。このくらいコンパクトになれば城は飛べる。

人の入れないはずのこの城に、ソフィーはなぜか簡単に入ってしまう。外から見る城は、地響きと恐ろしい音を立てて大きく揺れながら歩いている。が、城の中は静かで揺れもなく、暖かい暖炉の火が燃えている。外見の恐ろしい印象とは裏腹に、内部は穏やかなのだ。この点もハウルと重なる。ハウルについては美人の心臓を取って食べてしまうといった恐ろしい噂が流れているが、実際にはハンサムな、穏やかで心優しい青年である。さらに、城の内部は居心地が良いが、長年掃除をしていなかったた

めに、道具は散らかり放題、ごみだらけで虫やねずみが住みついている。食事の際に清潔な食器を出すこともできない。また、彼の寝室はまじないの薬で汚れ放題だし、寝室は魔女よけのまじないの小物(おもちゃのようなものばかりである)であふれかえっている。この城には掃除が必要なのだ。そして、ソフィーが掃除婦となる。この点もハウルの心と平行的である。ハウルは強い魔法を使うことができるが、「何を考えているか分からないところ」があり、サリマンや荒地の魔女から逃げ続ける弱さがある。彼は、魔法とまじないに頼り、自分の本当の姿を隠し続けてきた。その過程で、彼の心にも多くの「垢」が溜まっているはずである。彼の心にも、「垢」を落としてくれる女性が必要なのであり、それがソフィーなのである。

そして、この城はハウルの変化と並行して変わっていく。映画の後半、ハウルはソフィーたちを守って戦う中で、自分の存在意義を実感し生きる目的を見出す。ハウルが生きる目的を見出した直後、巨大な城は崩れ落ちてガタガタの小さな城に変わる。ハウルが自分を縛っていた怯えから開放された直後に、城も過剰な防御を捨てるのである。城が崩壊する過程では、あたかも嘔吐するように、内部のがらくたを吐き出していく。(この映像は、「アキラ」の巨大ぬいぐるみの崩壊シーンにそっくりである。)

その後、城は一度完全に破壊されるが、最後に図2のような姿になって復活する。図2で特徴的なのは両脇の羽と後ろのプロペラ、そして植物の緑である。図1で魚の尾びれのように見えていたのは、実は羽だったのだ。図1では羽のあるべき場所に巨大な耳があったために羽が尾の位置に追いやられていた。余分な耳がなくなり、あるべき場所に羽が移動し、プロペラが付いて、城は飛行できる姿となった。さらに、居住スペースの回りには緑が茂ってきている。ただし、図2でも砲塔はまだ一つ残っており、目の位置には大砲の砲身が刺さったまま、何より、まだまだ城は不恰好である。図2の城は、飛べるようになったものの、理想的な姿にはほど遠い。しかし、ハウルもソフィーもマルクルも、城にいる者は皆、平和で幸福そうである。

この作品は、一見ハッピーエンドのように見えるが、図2の城は「ラピュタ」の巨大飛行都市を連想させる。その上で、映画のラストは、「天空の城ラピュタ」のラストのように城がどこまでも登っていく映像で終わる。「ハウル」をあえて「ラピュタ」

と重ねて見せることは、この後、ハウルとソフィーに、ラピュタの空中都市のような試練が待ち受けていることの暗示と考えて間違いないだろう。宮崎駿の作品には、空は死の世界であり、人間にとっては不安定な世界という共通性があり³⁾、この共通性がこの想像に妥当性を与える。

4 サリマンの役割

サリマンはハウルの魔法の師であるとともに、王室付きの魔法使いとして強大な権力を握っている魔女である。彼女は王宮の最上階のサンルームのような特別室を与えられ、国王と気軽に話しかけるだけでなく、戦争を終わらせることができるほどの権力を握っている。彼女の重要な仕事の一つは、王国の魔法使いや呪い師を束ねて、戦争に協力させる事である。そして、ハウルは、最後まで彼女の支配下に入らない魔法使いである。彼女が魔法使いや呪い師を支配することの意味を、『もののけ姫』を参考に考えてみたい。

宮崎駿の作品には、国家権力対自由人という設定がいくつも見られる。『ルパン三世』、『紅の豚』、『天空の城ラピュタ』では、それが作品の設定として直接現れており、主人公は犯罪者あるいは反逆者である。『風の谷のナウシカ』では、この設定が小さな独立国である風の谷と強大な軍事国家トルメキアの戦いという形に変形されている。また、聖なる世界を舞台にした『千と千尋の神隠し』では、この図式が逆転されて物語世界が設定されている。すなわち、国家権力にあたるのが聖なる世界の絶対権力者である湯婆、自由人にあたるのが世俗世界から迷い込んだ異邦人、すなわち社会のルールに従わない千である。そして、この設定に社会的な味付けを加えているのが『もののけ姫』である。周知のように、『もののけ姫』の設定は歴史学者網野義彦氏の社会史、いわゆる網野史観の上に作られており、たたら場は社会史で言う中世の聖なる世界そのものである。中世の聖なる世界は、鋳物師・宗教者・遊女・狩人など、当時の世俗社会の人々から「非人」と呼ばれていた、土地に縛られない異能の者たちの世界である。鋳物師以外に、宗教者、狩人などがたたら場集まっていること、異能の者たちが、「天頂様」、すなわち天皇の直接支配下に置かれているところなどに網野史観の直接的反映を見ることができる。

ただし、宮崎駿は、聖なる世界から、遊女を排除

し、ハンセン病の患者を特殊技能者集団として加え、さらに、男女差別を廃することで網野史観からの逸脱を図っている。こうすることで、彼はたたら場を理想社会として設定したのである。しかし、活気にあふれた、たたら場をよく見ると、多くの若い男女と夫婦がいながら、子供の姿がどこにも見られないことに気づく。彼の考える理想社会は永続しない、あるいは一瞬の夢であるという、彼のベシミズムをここには読が読み取ることができる。(彼の思想や世界観についても興味は尽きないが、これ以上の考察は別の機会に譲りたい。)

『もののけ姫』の後半では、たたら場が戦国大名浅野氏の大軍によって攻撃される。これは、聖なる世界であるたたら場を、世俗権力が支配下に入れるための戦いに他ならない。つまり、自由人対国家権力の変形である。『ハウルの動く城』でも、これと同じ図式を読み取ることができる。

『ハウル』に出てくる魔法使いやまじない師は、世俗権力とは無縁の聖なる世界に属する人間のはずである。彼らが国家権力に奉仕して戦争で戦うことは本来ならあり得ない。彼らは聖なる世界に属しているからこそ、その「聖なる」能力を使うことができるからである。怪物に姿を変えて戦争で戦う魔術師たちについてカルシファーとハウルの会話を引用しよう。

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。

世俗権力のために自分の力を使った魔術師たちは人間に戻れなくなることを、さらに彼ら自身がそれを理解していないことを、この会話は示している。

魔法使いや占い師を、世俗権力である国王の支配下に引き込むのがサリマンの仕事である。彼女がどのような方法を使って聖なる世界の魔法使いや魔術師たちを世俗権力に従わせたのかは描かれていない。ただし、ソフィーとの会話の中でサリマンの使った言葉は巧みである。(ソフィーはその欺瞞を見事に見抜いているが。)これは、サリマンが魔法使いやまじない師たちを支配下に置くために使った言葉を想像させる。おそらく彼女は、脅しと“おためごかし”を使い、さらに、一番肝心な点を隠して彼らを世俗世界に引き入れたのだろう。自分の仲間である聖なる世界の住人たちを世俗権力に売り渡し、その引き換えとして、世俗権力から庇護され権力を与えられている、これが「王室付き魔法使い」

サリマンの実態なのである。

サリマンは言葉も物腰も上品であり、一見穏やかそうに見える。しかし、見掛けとは裏腹に、冷酷で邪悪な魔女である。国王を訪ねてきたソフィーとひとしきり話したサリマンは、唐突に「ハウルの弱点が分かりました。」と言う。ソフィーはハウルの母と偽ってサリマンと面会をしているのだが、サリマンは最初からソフィーの正体を見抜いていたようである。彼女がハウルとソフィーに対して行ったことを確認してみよう。

王宮にやってきたハウルは、サリマンに正体を見破られると、ソフィーを連れて逃げだそうとする。するとサリマンは「逃がしませんよ。」と言って、二人に強力な魔法をかける。やがて、ハウルの回りを“まんだらげ”（小人）が回り出すと、ハウルは前後不覚に陥ってしまう。その瞬間、サリマンは巨大な杖をハウルに向かって投げつける。その杖は、2メートルはあろうかという大きなもので、先端は鋭く尖っている。風景が元に戻ると、彼女の杖はソフィーの麦わら帽子を貫き、彼女の座っていた椅子の背に深々と刺さっていることが分かる。サリマンが狙ったのはハウルではなくソフィーだったのだ。背もたれに刺さった杖が少年の力では容易に抜けないことから、サリマンが明らかな殺意を持ってソフィーを狙っていたことが分かる。ソフィーを殺せばそのショックでハウルは無力になる、これがサリマンのいう「ハウルの弱点」だったのである。この「戦い」の後、サリマンは楽しそうに「久しぶりにわくわくしたわ。」と話す。彼女はソフィー殺しを「わくわく」する「娯楽」として楽しんでいたのである。さらに、「久しぶりに」は、同じような経験を何度もしてきたことを示している。この言葉は、サリマンの冷酷さと邪悪さを端的に伝えている。

5 ハウルの髪の色が意味するもの

本稿の最後に、ハウルの髪の毛の色が変化する意味を考えてみたい。これは、サリマンの邪悪さともつながる問題である。ハウルは見事な金髪であったが、ソフィーがバス・ルームを掃除すると黒い癖毛に変わってしまう。この変化には、ハウルの重要な変化が端的に表現されている。

少年時代のハウルは金髪ではなかった。少年時代の彼の髪は黒く、髪質はかなりの癖毛である。これは、2節で考察したハウルの少年時代の映像から分

かる。それでは、ハウルの髪はいつから、金髪でさらさらになったのだろうか。

彼は若い頃、サリマンの弟子であった。サリマンは広大な宮殿で稚児のような少年たちに囲まれている。サリマンにかいがいしく使える彼らは、気配りと上品な物腰を備えていて、少年らしさは皆無である。そして、彼らはそろって金髪おかつぱ、さらに、年齢、背格好、顔の全てがそっくりで、個人の区別がつかないほどよく似ている。彼らの容姿がサリマン好みであることは言うまでもない。サリマン好みの少年たちが集められているのだろうか。いや、そうではあるまい。支配欲・邪悪さ・冷酷さ、そして強い魔法の力を持ち合わせている彼女にとって、少年を自分好みの姿に変えることなど何でもないだろう。（姿形ばかりでなく、年齢が変えられている可能性も想像される。）ハウルも、弟子であった時代に、サリマンによって髪を金色に変えられてしまったに違いない。つまり、ハウルの髪が黒に戻ったことは、彼がサリマンの呪縛から抜け出したことを象徴しているのである。

ハウルの髪が本来の黒に戻ったきっかけは、ソフィーによるバス・ルームの掃除である。その時の会話を引用してみよう。

ハウル：ソフィーが棚をいじくって、まじないをメチャクチャにしたんだ。

ソフィー：何もいじってないわ、きれいにしただけよ。

ハウル：掃除、掃除、だから掃除もたいがいしろって言ったのに。

ここで重要なのは、「何もいじってないわ、きれいにしただけよ。」というソフィーの言葉である。彼女はでたらめを言うような人物ではない。この言葉の通り、彼女は棚を綺麗にしただけだろう。それだけでハウルの髪は黒く戻ってしまったのである。

2節で考察した、城とハウルの精神状態との関係思い出して欲しい。城は彼の精神状態を象徴している。ソフィーと暮らすことで、ハウルの心は徐々に浄化されてきた。それと平行して城も徐々に綺麗になっている。彼女は彼のまじないの邪魔をしたのではない。ただ、彼の心の「垢」、そして城のゴミを取り除いて行っただけなのだ。そして、ソフィーがバス・ルームの掃除をしたのと時を同じくして、ハウルの変化がある一線を越えた。それが、髪の毛の色の変化として、目に見える形で現れたのである。髪のショックで寝込んでしまったハウルは、髪

のことを二度と話さなくなるばかりでなく、ソフィーに自分の過去や弱点を話すようになる。それまで外見を異常に気にしていたハウルが、これをきっかけに一度向けたのである。

ハウルが住み慣れた荒地の城を捨てて、ソフィーの住んでいた町の「帽子屋」に引っ越したことは既に述べた。「引っ越し」の理由をハウルは次のように説明している。「ここにいたらすぐに、サリマン先生に見つかっちゃうからね。」確かに、これは「引っ越し」の一つの理由だろう。しかし、本当にサリマンから逃げるつもりなら、ソフィーゆかりの「帽子屋」に逃げてもあまり意味がない。サリマンがハウルを探すとしたら、荒地の城の次は、ソフィーゆかりの場所となるはずだからである。(実際、彼女は「ペンドラゴン婦人」という帽子屋の名前を使ってサリマンに面会しているし、サリマンに脅されたソフィーの母が早々に「帽子屋」を訪問している。)「引っ越し」の第一の理由は、もっと別のところにあると考えるべきである。ハウルが自分の安全よりもソフィーの喜びを優先させなければ、「帽子屋」への引っ越しはありえない。いずれサリマンに見つかるのなら、危険を冒してでも、ソフィーを喜ばそうと考えたのである。サリマンはハウルよりもはるかに強力な魔法使いである。ソフィーのためにサリマンと命がけて戦う覚悟ができなければ、この決断はありえない。「帽子屋」への「引っ越し」には、ハウルの大きな成長、そして、ソフィーに対する気持ちの変化が読み取れるのである。

6 おわりに

『ハウルの動く城』をハウルの側から見ればハウルの成長物語である。一方、この物語をソフィーの側から見れば、何の見返りも求めなかった一途な恋が成就する物語となるだろう。この物語は、一見、ラブ・ストーリーのようにも見えるが、ラブ・ストーリーとしてはかなり変則的である。相手を魅力的な異性と認識し、相手の興味関心を惹こうとするというのが、ラブ・ストーリーの基本要素のはずであるが、この物語からはそれらが完全に欠落しているからである。ソフィーが老婆であるという設定は、この条件を欠落させるための道具立てと見ることができる。ソフィーを18歳のまま荒地の城に同居させ、最後にハウルとソフィーが結ばれるというストーリーにしても、物語は少しも不自然ではない。

いや、こちらの方がはるかに自然だろう。この物語は、ラブ・ストーリーの衣装をまもってはいるが、実はラブ・ストーリーとなることを巧妙に回避しているのである。したがって、この映画のキャッチ・コピーである「この場所で二人が暮らした」は、嘘ではないがこのコピーから期待されるものは作品にないという、確信犯のコピーである。

筆者はここに、宮崎駿の個性と限界を見る。彼は物語から恋愛を排除することで、物語を純化する一方、登場人物の人間味という点を薄くしている。もちろん、彼自身、こんなことは十分に分かっているはずである。ただ、それならば「恋」や「愛」という言葉を作品中であまり使わない方が深いのではないか。これは筆者のささやかな感想である。

それはともかく、『ハウルの動く城』は、綿密に練られた「土台」の上に構築された物語である。また、物語の「土台」は神話や社会史を踏まえた説得力の高いもので、さらに物語りは細部まで綿密に算され、その緻密さは驚嘆に値する。アニメの技術的な部分以外でも、非常に完成度の高い作品である。

ソフィーが不思議な力を手に入れた理由、荒地の意味、ハウルがソフィーに送った花畑の意味、サリマンの稚児とマルクルの対比等々、考察したいことは他にもあるが、紙幅の関係もあるので、本稿はこれで終わりにしたい。

注

- 1) 日本映画の歴代興行収入の一位から三位は、『千と千尋の神隠し』、『ハウルの動く城』、『もののけ姫』である。海外でも評価の高い宮崎作品であるが、やはり宮崎作品への国内での評価は圧倒的である。なお、『ハウルの動く城』については、ネットの書き込み、マスコミの批評等を見ても、難解という評価が非常に多い。
- 2) 「クレタ人は嘘つきだ」とクレタ人が言った。で知られる古典的なパラドック。自己言及によって生じるパラドックスの代名詞。
- 3) 太中千絵、『宮崎駿研究』(広島大学教育学部、平成18年度卒業論文)に、宮崎アニメにおける、上下移動の象徴性についての考察がある。

付記 図1と図2の絵は、日本語教育系コース3年生の岩崎美保さんに作成していただきました。感謝申し上げます。