

論文

「天空の城ラピュタ」と「バベルの塔」

— 廃墟が語る希望 —

中村 信博

学芸学部・国際教養学科

0. はじめに

宮崎駿監督作品「天空の城ラピュタ」^{*1}は、作品中で、主人公の少年パズーによって明かされているように、J・スウィフトの『ガリバー旅行記』に登場する「ラピュタ」^{*2}と呼ばれる想像上の天空城をめぐるアニメーション作品として仕上げられている。

ただし、宮崎作品においては、「ラピュタ」の由来をスウィフトに求めているが、この作品の展開を理解する上でそれは不可欠の情報であるとはいえない。むしろそれは、主人公の口から漏れた一瞬の説明に過ぎず、粗筋にとくに関係することもなく、物語を潤色するための挿入のようである。しかしいっぽうで、少年による『ガリバー旅行記』への言及は、この作品に奥行きと広がりとを提供していることを軽視することも妥当であるとはいえない。主人公たちの倒錯した憧憬が交錯し、彼らが天空の最終地で遭遇した廃墟こそが、この作品においては「ラピュタ」と呼ばれているからである。「ラピュタ」はこのアニメ作品においてたんに地名や目的地であるだけではなく、人間の倒錯した欲望の象徴であり、『ガリバー旅行記』とは確実にその主題を共有していると考えられるからである。

宮崎作品において「ラピュタ」は、アニメという手法によって描かれながら、その主題は、この作品世界のみにとどまらず、『ガリバー旅行記』を想起させ、このアニメ作品がスウィフト作品に対するひとつの解釈であり、応答でもあることを示している。そして、それのみならず、パズーの父親が撮影したとされる写真に撮られた「ラピュタ」の景観は、16世紀フランドルの画家P・ブリューゲルが旧約聖書の創世記11章1-9節をモチーフに描いた「バベルの塔」を連想させるものでもあった。

アニメ作品「天空の城ラピュタ」は主人公の科白によっ

て『ガリバー旅行記』と、そしてその映像によって中世末期のフランドルの画家と、さらには旧約聖書の神話物語とも連動し、呼応しながら、いわばその時空横断的イメージを背景として成立したものであったと考えられるだろう。

もちろん、作品やテキスト間の異同や影響関係について、そのイメージが演出する背景をまで論じ始めれば、正鵠な議論は不可能になるかもしれない。また、特定の作品だけを抽出して、その間の影響を論じて、論を抽象化し過ぎるかもしれない。そのような限界を十分に自覚しながら、本小論においては、アニメ作品「天空の城ラピュタ」の背景を構成するイメージの超越性と普遍性について、『ガリバー旅行記』、ブリューゲル、創世記を繋ぎながら、それぞれのモチーフがどのように関連し、共鳴しているのかを作品解釈の立場から試論しようとするものである。

1. モチーフとしてみる「ラピュタ」

アニメーション作品の原型的風景を特定のモデルに限定して論じることが、作品の鑑賞として適当であるとはいえない。たとえ、作者を刺激した初期のイメージがあったとしても、おそらく製作の過程で、何度も変更され、修正されながら新しい意味を付与されて描かれていると考えるのが自然である。たとえば、ラピュタの景観は聖書や小説のなかにあるのではなく、世界遺産モンサンミッシェル（フランス）ではないか、などの説はよく知られるところであるが^{*3}、断定する有力な根拠がないことも事実である。

ここでは、そのような推論を吟味し、その可能性について論じたり、モデルであったかもしれない新しい風景を指摘することを目的とはしない。むしろ、筋書きの展開における「ラピュタ」の主題が、どのように先行モチーフを吸収し、展開しているのかを論じることが目的としている。その際の方法としては、宮崎監督作品の製作過程を取材し、丹念にモチーフの展開を跡づけることはしない。

作品研究として、そのような研究はむしろ奨励されなければならないかもしれない。けれども、その場合には、聖

“Laputa in the Sky” and “The Tower of Babel”: Hope in the Ruins

書や中世期フランドルの画家、そして17世紀イギリスの小説家についてなど、それぞれの作品成立の過程を比較論的に検討してみる必要が生じるだろう。けれども、本試論においては、アニメ作品の映像描写、筋書き、モチーフを中心に、それらがどのように先行的作品と関係しているのか、その一端を論じてみたい。くわえて、「ラピュタ」の展開のなかに、旧約聖書の神話物語を読み込こむことができるのであれば、ぎゃくに「ラピュタ」によって、これまでとは異なる旧約聖書解釈の可能性が拓かれ得るのではないかと考えるのである。

本論文は、宮崎アニメの世界がどのように理解され得るのか、そして、宮崎アニメはどのように世界を理解しようとしているのか、先行作品、主として旧約聖書に報告された「バベルの塔」との対話を基軸としての考察を目的としたものである。

2. 天空と地上

宮崎監督作品「天空の城ラピュタ」に描出された社会は産業革命期のヨーロッパであるとおもわれる。冒頭、飛行船中での意表を突いた銃撃シーンと、そこから逃避して落下する主人公の少女シータは衝撃的である。主人公の命運がすでに潰えていることを連想させるからである。この物語はひとりの少女の死と絶望を連想させて始まった物語であった。絶望感を漂わせて、ひたすら落下する少女は、胸に下げた飛行石のペンダントのふしぎな力によって、落下速度にブレーキがかかり、しばらく空中に浮いたように見える。しかし、ゆっくりと落下はつづき、やがて鉾山の街に達する。その落ちてきたシータを発見したのは、採掘の親方のもとで下働きに明け暮れる少年パズーであった。



ここで少女は天空から地上へと軌跡をたどり、いっぽうで少年は、坑道奥深くで地上とを何度も往復していた。夕暮れて、後者は地中から地上へと這い出たところであった。ふたりの主人公は地上を媒介項にしながら、天空

と地中の象徴性を帯びて遭遇しているのである。

しかし、その象徴性はふたりの特性をア priori に規制してはいない。事件が起こる以前、少女は、作品のなかで架空に設定された国の北、「ゴンドア」という谷にひとり

で住んでいたとされる。また、少年の父は、誰もその存在を信じなかった空中島ラピュタの存在を確信し、飛行船からの写真撮影に成功した冒険家であった。主人公の少年少女の遭遇は、まったくの偶然でありながら、落下した少女には地上性が、そして坑道の少年には天空性が宿っていたのである。異質な要因を内包しながら、その対立項の象徴性を帯びた者たちの邂逅は、少年パズーの両腕に抱かれた少女シータの姿に、いわばこの物語の全体を予見しながら描かれていたのかもしれない。

宮崎作品には、天空と地上を繋ぐさらにもうひとつの象徴が登場する。それは、一体の巨大なロボットであった。

飛行石の力によって巨大な城を天空に浮かべ、地上の財宝を収奪しながら、高度な文明を築いたこと、その文明もやがて飽和し、疫病や社会の腐敗を逃れるようにして少数が地上にと避難したとされる「ラピュタ人伝説」は、多くの人口に膾炙されてはいたが、いずれも噂と伝説の類であって、確証はどこにも存在しなかった。地上には存在するはずもない巨大ロボットは、天空文明の存在証明であり、伝説は現実であったことの証左となった。しかも、このロボットの残骸によって、ラピュタが現実視されることで、地上の住民たちにとって莫大な財宝を蓄積した天空島はたんなる憧憬地にとどまらず、人々の欲望の対象としてその意味を転化してしまうのである。

こうして物語は、地上性というひとつの価値の座標軸が天空性という、この場合は、欲望の座標軸へと転換してしまったことを描き出している。そのために、アニメーション冒頭の飛行船内における銃撃場面は、ラピュタ王家由来の飛行石のペンダントを所有する少女の追撃シーンとして描かれているが、それは、「ラピュタ」について、前知識を持たない多くの劇場観客にとっては、違和感のあるシーンであるといわねばならない。

しかも、追撃された少女シータは、ムスカ大佐を手元の瓶で殴りかかることで、難を逃れ、飛行船の外へと飛び出したのだった。一瞬の場面ではあるが、なぜここに、少女の暴力シーンが挿入されているのか。この小さな抵抗がなければ、ペンダントは容易にムスカの手に渡ることになったかもしれない。ただそれでは、物語そのものがこれ以上に展開しない、と推理すればそれまでであろう。しかし、主人公の少女もまた「欲望」というアニメーションの主題から遠く離れては存在できないことを物語っているのではないだろうか。このような解釈は冷酷であるかもしれない。しかし、一見して、被害者のようにしか見えないシータが、自分自身を疎外し、非人間化を迫る欲望と暴力性を自身に

内包していたことに気づくためには、物語の最終場面、天空城でのムスカとの息詰まる対決の時を待たなければならない。少女の一瞬の暴力行為は、物語の伏線として、作品のなかに仕掛けられていたのである。

この後、物語は主人公の少女を一貫して、ムスカと政府機関に、さらに空中海賊たちに追われる存在としてキャラクター化しているために、少女に内在する非人間性については意識されにくい。だが、このアニメーションが幼気な少女さえも例外としない人間存在の暗闇を描きだしているとの解釈が可能であろうと考えるのは、この作品の背後に、『ガリバー旅行記』が、そして、おそらくは創世記もまたその主題を共有しているように推論されるからである。

とすれば、この作品において、人間の暗闇は天空にと異化的に転化されていたことになるだろう。通常、人間の欲望は、地上という世俗世界がその場であると考えられている。それに対して、天空や天、あるいは空は、人間の欲望の至らぬ所であり、文字通り「聖なる空間」を象徴していると考えるのが一般的である。多くの神話や物語は、この構図を前提として成立している。

ところが、このアニメーションにおいては、その構図は完全に反転している。天空は地上世界の異界として位置づけられてはいない。天上と地上とは異界として相互に媒介されて認識されているのではない。むしろ、地上から天上へと欲望という補助線によって、両者は一直線上に認識されなければならない。反転とは、天地の象徴性における交替ではなく、通常の文化イメージとの逆転を指しているのである。主人公たちはその反転した象徴性のなかを、欲望という巨大なエネルギーを消費しながら行動するのである。

たとえば、ムスカ大佐はどうだろうか。かれは政府軍の将校ではあるが、いっぽうで、シータと同様にラピュタ王家の末裔のひとりであり、国家事業としてラピュタの所在をつきとめようとする政府軍とはむしろ対立的意図をもって行動するのである。大佐の狙いは、政府軍を利用することで、王家を再興し、地上を支配した王家に君臨することにあった。

3. 『ガリバー旅行記』とその時代

スウィフトによる『ガリバー旅行記』は、ガリバー船長の荒唐無稽な冒険体験記として編まれている。絵本や童話本によって、世界中の子どもたちにも親しまれてきた物語でもある。とくに、最初の訪問国となった「リリパット国(小人国)」やその次に訪れた「ブロブディンナグ国(大人

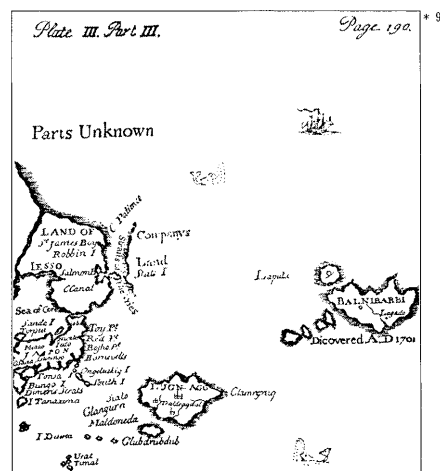
国)」などは、読者と等身大であるはずの船長が、じつは異なる視点においては大人にも小人にも変化し得ることを教えていて、ユーモラスな異文化体験によって揺らぐ主人公の自画像を風刺しているようでもある。ただし、ガリバーは小人国では政府中枢にかかわり、また大人国においては近世史の講義を行うなど文化人として遇されている。どちらにも、変わらない自尊心を共通項として見ることができよう。

しかし、それ以後の船長の報告は、ユーモラスな風刺を越えて、過激な風刺と批評にと舌鋒を鋭くしていくのである^{*5}。

忘却癖に犯され、満足することを知らないラピュタ^{*6}の住民や、笑いのない荒廃した街に住むバルニバービの人々、言葉をしゃべる奇怪な動物たちと生活するうちに、人間はそれ以上に醜悪であることに気づかされたフウイヌム国など、ガリバー船長の皮肉はやがて、作者スウィフトが自身とかがれが帰属する18世紀の英国社会にと向けられている。

18世紀の英国は出版などのジャーナリズムが爛熟期を迎え、コーヒーハウスに象徴される市民社会層が形成されるいっぽうで、ホイッグ党(民党)とトーリー党(王党)との激しい政権闘争などがくり返された時代でもあった。しかも、スウィフト自身がこの不安定な社会の住人であったのである。

この時代にスウィフトは、作中の空中島の住民について、「この連中は絶えず不安に襲われていて、一瞬といえども心の平安を味わうということができないでいる。」^{*7}と、高踏的な立場から批評している。しかし、けっして批判一辺倒ではなく、「私は、この島こそ世界中でも一番楽しい所だと思っているのだが、この女房や娘たちはこの島に閉じこめられているのは真っ平だと嘆いている。」^{*8}というように、この島に理解と愛情も示しているのである。



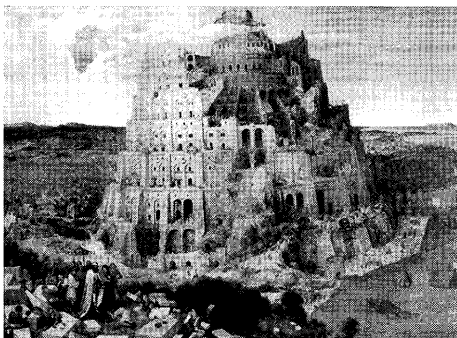
冒険地において抱いた、愛憎相半ばする主人公の対象と

の距離感は、ちょうど、スイフトが同時代に対して抱いた感覚に近似であったとおもわれる。

ところで、その主人公の屈折した視線が向けられたラピュタの形状を、スイフトは「この空を飛ぶ島、乃至は空に浮かんでいる島の形は、正確な円形である。」^{*10} と描いている。かれはその詳細な寸法までも書き込んでいるのだが、ここで重要なことは以下の記述であろう。

よく見ると、この巨大な物体の側面にはぐるっと幾段かの回廊が設けられており、一定の間隔で回廊から回廊へ降りてゆくための階段も設けられていた。^{*11}

この描写はどこに由来するのだろうか。スイフトの脳裏にあった漠然としたイメージに過ぎなかったのかもしれない。けれども、それは、16世紀のフランドルで活躍した画家ピーター・ブリューゲルが描いた「バベルの塔」^{*12} を彷彿とさせはしないだろうか。巨大なコロシム風の円形塔の側面には何層もの回廊がめぐっていて、破壊された天井部には、階段構造の内部も覗うことができる。スイフトが描くラピュタはブリューゲルをそのままぞっているようにさえ読むことができるのである。



ブリューゲルと「ラピュタ」におけるイメージの相関については、次項において考察をつづける。

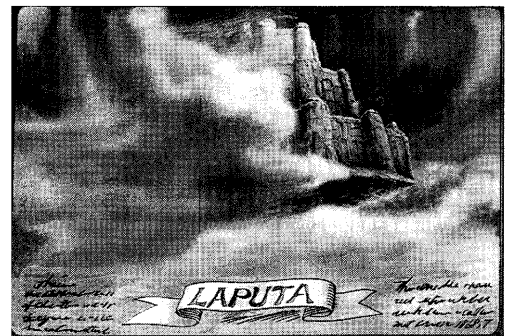
ここでは、この巨大塔がどのような原理によって空中を浮遊できるのか、スイフトが考案した仕掛けについてだけ触れておきたい。

かれは島の中心に住民たちが「天文学者の洞穴」と呼ぶ深い穴があって、そこに大きな「天然磁石」が埋め込まれていれば、「島は上に昇ることも下に降りることも、次々に場所を移動することもできる。」^{*13} と考えたのだった。「天然磁石」は宮崎監督作品においては、「飛行石」という別名によって登場するのだが、やはりラピュタ全体の浮遊にかかわる重要な機能を付与されている。

4. バベルの塔

じつは、旧約聖書に登場する「バベルの塔」(創世記11章1-9節)をモチーフに描かれた絵画作品は、当然のことではあるが、上掲のブリューゲル作品に限らない。歴史上数多くの画家たちがこの旧約聖書の神話物語を素材にして作品を残している。ブリューゲル自身も翌年には、さらに高層に仕上げられた塔として、同じ主題のものを描き残しているのである。

したがって、宮崎監督の「ラピュタ」について、上掲のブリューゲルの作品を連想させるものとしての解釈が妥当であるのかは議論の余地があろう。しかし、アニメ作品のなかに描かれた、パズーの父親によって撮影された一枚の写真はどうだろうか。「LAPUTA」というタイトルとその説明らしき文言が書き込まれているが、厚い雲の向こうに見える浮島は、このアニメを視る者たちをブリューゲルにと繋ぎとめることはないだろうか。



では、「バベルの塔」とはなにか。旧約聖書冒頭の一書である「創世記」は、「原初史」(1-11章)、「族長史」(12-36章)、「ヨセフ物語」(37-50章)に区分される。「原初史」とは天地創造から始まって、この世界の起源を物語っている、いわば神話物語である。つづく「族長史」が古代イスラエル民族の先祖たちを主題にしているのに比して、その語りはむしろ普遍的世界を主題とし、世界認識の根源性を語っているように読むことができる。「バベルの塔」は、その最終章に配置された印象深い物語である。

その物語の前提としては、世界が同一言語で生活していた時代が設定されている。それは、そういう時代があったという素朴な歴史感覚ではなく、歴史を極限にまで遡及することで、世界の奥深くに隠された神話的論理の成立として読むこともできるだろう。この物語自体の成立についても、多様な解釈がなされているが、ここで述べようとするように、この物語を構成する論理にはある歴史体験と歴史感覚とが内在している。それを踏まえて、「世界中は同じ言葉を使って、同じように話していた。」(11章1節)時代

が設定されているのである。

人々は高層塔の建造に着工する。その目的は、天に至って有名になること、全地に散らされることを防ぐことにあった。この目的をどのように解釈するかによって、この物語の意味構成も変わってしまうだろう。しかし、テキストは高層塔の建築方法についても言及している。「石の代わりにれんがを、しっくい代わりにアスファルトを用いた。」(3節)という。「代わり」と明確に訳出されている原語(ヘブライ語)はたんに前置詞「レ」が用いられているだけで、直訳風には、その「石については～、しっくいについては～」という程度に語られているに過ぎない。けれども、その事態に潜む本質を考えれば、煉瓦は石の代替物として、またアスファルトも漆喰の文字通りの代用品として利用されていたことになる。巨大建造物の素材は、煉瓦とアスファルトという代替品によって造営されようとしていたということであって、それはある意味で文明の本質は「代用品」の体系であるとの喝破であり、批評であったのかもしれない。

「バベルの塔」においては、この批評的視点に呼応するように、人々の計画(動機、欲望)は神によってその達成を阻止されてしまうのである。その際の神による発語は意外である。「直ちに彼らの言葉を混乱させ、互いの言葉が聞き分けられぬようにしてしまおう。」(7節)というのであった。真意は、建築途上の塔の破壊そのものにあったのではない。むしろ、同一言語の使い手であった人々の言語そのものの混乱が意図されていた。それは言語コミュニケーションの破壊とでもいえようか。とすれば、この物語は言語コミュニケーションを中心とした人間社会の営為そのものに懐疑的な視点を提供してもいることになる。少なくとも、上昇し、権威を志向する過程でのコミュニケーションについては決定的な懐疑を示している。

ひるがえって、ブリューゲルの場合はどうだろうか。かれがこの絵を描いた16世紀のヨーロッパでは、免罪符の販売などの不正によって蓄財を遂げたローマ・カトリック教会に対するM・ルターの抗議とその精神がヨーロッパ各地に燎原の火のように広がっていた。その時代とフランドルという地にありながら、ブリューゲルが描いたローマのコロシム風に描かれた巨塔が崩壊していく様からは、いったい何が読み取れるだろうか。それは、美術史家たちの指摘を待つまでもなく、もはや単純な聖書の挿絵の域を超えているようにおもえる。ちょうど、ローマではメディチ家出身のレオ10世による聖ピエトロ大聖堂の大規模修復工事の真っ最中であつた。とすれば、ブリューゲルの絵は、ま

さにルターの「95カ条の抗議文」の絵画版であつたとはいえないだろうか^{*14}。コロシムを連想させる巨大建造物は、ローマ・カトリック教会の権力構造を暗示し、天井部の崩壊は、むしろ、神を隠れ蓑として、莫大な蓄財を遂げつづつた欲望にたいしての神意であつたと解釈することもできるだろう。この一枚の絵は、宗教の権力構造は、神によってこそ否定されていることを告げている。その限り、ルターの精神をキャンバスに映じたものといえるだろう。

宗教改革期に描かれた一枚の絵画は、創世記に記録された「バベルの塔」の解釈に新しい地平を切り拓いていたのであつた。それは、現代哲学を借りて付言すれば、「解釈学的地平の融合」概念によって、芸術作品と解釈者の融合する地平を、理解という営為の立脚点としてとらえたH・G・ガダマーの解釈学に近い^{*15}。

本論文においては、旧約聖書学の文献批判的な議論には立ち入らない。けれども、ガダマーの解釈学的視点を援用しながら、画家ブリューゲルの立脚点を推測すれば、かれの絵が暴露した同時代の宗教における腐敗とそれへの批判精神は、創世記の物語においても十分に読み取ることができる。むしろ、このような方法においてこそ、ありがちな「神の絶対性」や「神の横暴性」といったステロタイプの聖書解釈を脱却して、旧約テキストの伝承成立の過程が、同時に権威主義に墮し、権力維持に腐心する宗教(神)理解に対するひとつのアンチ・テーゼを産出する過程として、そこに明確な思惟を想定しながら、抽出することが可能になるだろう。近代聖書学は、ながく文献批判を目的としてきたが、このような視点による思想史的検討と文献批判の成果とのすりあわせこそが、今後の聖書学の研究課題とされなければならない。

文献批評学では、「バベルの塔」はながくヤハウィスト(J)による著作とされてきた。しかし、このような宗教への批判を内在化した思想の営為を可能にした歴史状況について、J文学という類型化だけで説明することができるだろうか。Jに拘るとすれば、従来の仮説にどのような変更を求めることになるのか、その再検討もまた迫られているのである。^{*16}

5. 「ラピュタ」で

「ラピュタ」と至る宗教、思想、芸術の解釈学的地平が、わずかにではあるが見えてきたところで、再度、宮崎作品「ラピュタ」と目を転じてみたい。

天空城は、廃墟であつた。鬱蒼と生い茂った植物に覆わ

れた浮島に誘き寄せられるように集合したのは、廃墟の殉教者のような巨大ロボットたちを除けば、政府軍、特務機関のムスカ大佐、空中海賊の女船長ドーラと息子たち、そして、パズーとシータであった。一見、軍隊と盗賊からラピュタを守ろうとするパズーとシータの動機は純粋に見える。しかし、宮崎監督はこの作品を善と悪との単純な二項対立的図式では組み立てていない。ムスカは特務機関の大佐として政府の野望を代行したのではなく、シータと同じラピュタ王家の子孫として、その財宝所有の正統性を主張し得る立場にあった。その限り、その欲望が顕わでないとしても、少女シータと同一項のなかに類型化され得るだろう。すでに本論文2項において、飛行船から逃避する直前に瓶でムスカを殴打したシーンについて触れているが、シータといえども暴力性から無縁の存在でいることができない赤裸々な人間像が示されていた。

また、ドーラが率いる海賊一家はどうだろうか。欲望だけが行動原理であるような盗賊集団でありながら、パズーとシータに協力し、ラピュタへの往復に同行したのは彼らであった。しかし、このことはムスカとシータとの関係と類比的であって、パズーとシータとは彼ら盗賊集団の支援によってこそ、冒険の目的を達することができたのであった。表層的な対立項は、ここでもその深層においては共通世界の住人であったことが確認される。



こうして主要なすべての登場人物が行き着いたラピュタがどんな場所であったのか。上掲のシーンは、ラピュタを探検しはじめたシータとパズーが最初に発見した巨大な墓石である。ロボット兵に案内されて、たどり着いた場所は墓地であった。少年と少女はその死と向き合うことが宿命であるかのように、生の終局を見つめている^{*17}。それは、この作品がラピュタそのものの破壊という極限によってこそ、ムスカの野望を阻止し得たことと符合する。それは、破壊によって、背反するようではあるが、人類の救済を神意とした「バベルの塔」とよく似ている。

主人公の少年と少女はいわば「破壊（終わり）」に向かって冒険を続けてきたのである。渦巻く欲望の象徴としての

ラピュタが破壊されない限り、主人公たちが欲望の呪縛から解放されることはないからである。

さて、その終末的情景をこのアニメ作品はどのように描いているだろうか。ムスカは事態打開の端緒となる飛行石のペンダントを手に入れようとして、シータを「玉座の間」まで追いつめている。銃をむけるムスカに向けられた少女の言葉は「これが玉座ですって？ここはお墓よ、あなたとわたしの。」というものだった。ムスカと少女を差異化するものは何だろうか。同じ場所が前者には玉座であり、後者には墓であった。その認識の相違はどこから来るのか。

空中盗賊と軍隊との空中戦で落下する人々をみて、ムスカは「見ろ!!人がゴミのようだ。」と叫んでいる。凄惨な現場で少女の視線の先にあったものは何か。物語の最終場面での印象深いシータの科白を留めておこう。

- ・国が減びたのに、王だけ生きるなんてこっけいだわ。
- ・ Gondar の谷の歌にあるもの、
土に根をおろし／風とともにいきよう
種とともに冬をこえ／鳥とともに
春を歌おう…
- ・ どんなに恐ろしい武器をもっても…土からはなれては
生きられないのよ。

シータとムスカの対立が重要な局面を迎えたとき、駆けつけたパズーは、シータに「あの言葉を教えて、ぼくもいっしょにいう」と囁いた。あの言葉とは、王家の流れを汲むシータだけに伝えられた、封印された言葉であり、すべてを破壊にと至らせる恐ろしい言葉であった。シータとパズーとは廃墟となった世界を言葉によって破壊し、自らもその犠牲になることを決断したのであった。

滅びの言葉とは「バルス！」。宮崎は小説版において

凜とした声が「玉座の間」に響き渡った。

二人の掌の隙間から、かつてないすさまじいドロッドとした黒い光が放たれ、結晶に戻った飛行石が白色の閃光となり飛び散った。

二人は玉座にからまった木の根の中に吹き飛ばされた^{*18}。

と描写している。ここで言葉は創造のために用いられているのではなく、破壊のためのツールであったことに注意が必要かもしれない。新約聖書「ヨハネによる福音書」は、言葉の先在を明確に、

初めに言があった。言は神と共にあった。…万物は言によって成った。成ったもので、言葉によらずに成ったものは何一つなかった。

(ヨハネによる福音書1章1-3節)

と書いている。言葉よる万物の創造は、創世記1章1節-2章4節が、神の言葉による創造行為であったことに対応しているのである。要約的に述べれば、聖書において認識されている世界は言葉、つまりコミュニケーションが成立する関係として成立していたのである。聖書はこの言葉を巡って為された壮大な思惟の体系でもあった。その思惟の痕跡のひとつが「バベルの塔」であり、宮崎もまた、言語によるコミュニケーションをめぐる、その言葉が同時に破壊をもたらす可能性のなかにあることに気づいていた。

激しい破壊力によって崩壊した砂塵の向こうに天空城をささえるような巨大な木の根を発見したのは海賊の女親分ドーラである。気絶したシータとパズーはその木の根に守られるようにして眠りから目を覚ます。土から離れては生きられないと叫んだシータは、地中に伸びようとする木の根に守られていたのである。

6. その後のふたり

廃墟そのものが破壊されたとき、言葉は新しい希望を創造したと考えることはできないだろうか。アニメーション版では、ふたりはドーラ一族と空中で別れたところで終えている。朱に染まった夕焼けの空が平和を象徴し、別れていく主人公たちの希望を物語っている。けれども、小説版において宮崎は、その後のふたりについてもう少し書き加えている。小説版では、シータは地上の故郷 Gondoa の谷に戻り、ヤクの乳搾りをしながら暮らしている。そこに、パズーからの3週間前に書かれた手紙が朝に届いたばかりであった。手紙によれば、パズーは地下室で鳥形飛行機の製作に夢中になっていることが窺える。あの天空での出来事については、

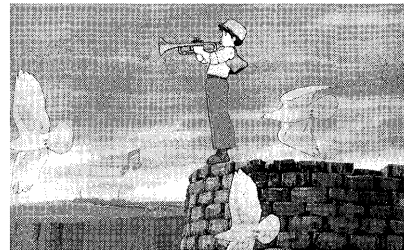
二人とも、親方たちにラピュタのことは話さなかったから、結局この件は闇から闇に葬られてしまうことになる^{*19}。

と記述されている。言葉にされなかったことはその出来事そのものも曖昧にしてしまうのだろうか。宮崎駿は、この周到に準備されたアニメーション作品において、あの壮絶

な少女と少年の物語は、真実であったことを見る者に確信させようとしているのかもしれない。小説版の最後は

風が生い茂った夏草の上を渡り、湖の水面がきらめいた。／山並みの向こうには、どこまでも青い空が広がっていた^{*20}。

によって閉じている。それは少女シータの目の前に広がった希望であったろう。また、それは同時に、天から降下した少女を自分の家に匿った翌朝、眩しい陽光のなかでトランペットを吹く少年パズーを連想させはしないだろうか。どこまでも青い空が広がり、谷の向こうに家々が連なり、かれの周りには平和の象徴である鳩が飛び交っていた。



こうして、ありふれた日常はありふれた日常にと回帰したのであった。欲望を合理化する言語によるコミュニケーションへの疑いを内包しながら。

7. おわりに

本論文の目的は、宮崎駿論や旧約聖書論にあったのではない。あるいはブリューゲル論でもなければ、スイフトを論じることを目的としたものでもない。それらの論を展望するとすれば、ここで述べたことは、すべて序にも到達してはいない。

しかし本拙稿は、時代も場所も異なって成立した物語と絵画とがじつは緊密な呼応の関係にあることを、いわば《間テキスト論》的方法を自覚しながら、あくまでも鑑賞者・受容者の立場から試論したものであった。解釈に客観性が欠けているのもそのためである。「天空の城ラピュタ」には、まだまだ語り尽くせない仕掛けが山のように蔵されている。だが、いくつかの作品世界を繋ぎとめながら、作品を鑑賞することもまた、きわめて創造性の高い営為のひとつであると考えすることは不可能ではない。

こうした方法をさらに精密なものにし、関連するそれぞれの分野の尽くしきれない研究の蓄積とどのような対話を為すことができるのかを今後の課題としたい。

(本稿は、2005年度同志社女子大学研究助成金による研究成果の一部である)

- * 1 スタジオジブリによって劇場用アニメーションとして制作され、1986年7月公開。
- * 2 以降、作品やイメージ、思想の原型、あるいはモチーフを指す場合は「ラピュタ」とし、作品中の名辞を指して表記するばあいはラピュタとする。
- * 3 ここでは、特定の URL を記載しないが、多くのウェブサイトやファンの投稿サイトなどでは、この種の議論が尽きない。本論文は、基本的に宮崎作品についての試論的な解釈に徹することを目的とし、こうした議論は吟味の対象とはしていない。
- * 4 以下、「天空の城ラピュタ」のシーンカットは、フィルムコミック『天空の城ラピュタ』全4巻、徳間書店、1986年による。
- * 5 これ以後、第3篇 ラピュタ、バルニバービ、ラグナグ、クラブダブドリッポおよび日本への渡航記、第4篇 フィナム国渡航記、従兄シンプソンへ宛てた書簡、シンプソンから読者へとつづいている。
- * 6 「ラピュタ」とする表記は、スウィフト作・平井正穂訳『ガリバー旅行記』岩波文庫 1980年に従った。
- * 7 同書、227ページ。
- * 8 同書、229ページ。
- * 9 同書、210ページ。ラピュタの位置を示す地図。
- * 10 同書、231ページ
- * 11 同書、217ページ。
- * 12 Pieter Brueghel the Elder, 1563年作。
- * 13 スウィフト作・平井正穂訳。前掲書、233ページ。
- * 14 拙稿「メディア論から見た聖書的思考」『キリスト新聞』2004.3.27を参照。
- * 15 *Wahrheit und Methode: Grundzuge einer philosophischen Hermeneutik*, 1960. 轡田収訳『真理と方法1』法政大学出版局、1986年など。
- * 16 長谷川三千子 『バベルの謎ーヤハウィストの冒険』中央公論社、1996年は、旧約聖書学の流儀によって、ヤハウィストを資料体や諸作者として捉えるのではなく、思想家としての性格づけをおこないながら、原初史が提供する問題を哲学と思想の問題として構想している点で、ユニークであり、示唆に富む論考である。
- * 17 宮崎作品が児童アニメ的な手法によりながら、幅広い世代から支持される所以でもある。これは、『風の谷のナウシカ』『魔女の宅急便』『もののけ姫』『千と千尋の神隠し』など、かれの主要な作品においても共通している。
- * 18 原作・絵／宮崎駿 文／亀岡修『小説 天空の城ラピュタ 後編』 アニメージュ文庫、1986年、156ページ。
- * 19 同書、166ページ。
- * 20 同書、167（最終）ページ。