

アニメ版『風の谷のナウシカ』に見られる裏返し構造の生成

—原作漫画版との対比から—

Generation of the contrast structure found in "Nausicaa of the Valley of the Wind" as the animation version

大喜多 紀明¹

¹京都民俗学会

Noriaki Ohgita¹

¹ Bulletin of the Folklore Society of Kyoto

キーワード：宮崎 駿，風の谷のナウシカ，裏返し構造

Key words : Hayao Miyazaki, Nausicaa of the Valley of the Wind, Contrast structure

抄録

近年、宮崎によるいくつかのアニメーション映画作品に裏返し構造が使用されていることが確認された。アニメ版『風の谷のナウシカ』は、合計6対の対応を持つ裏返し構造からなる^[1]。本稿では、宮崎駿がアニメーション映画を創作する際に駆使した表現技法を明らかにすることを目的とし、[1]で示されたアニメ版『風の谷のナウシカ』の裏返し構造に関する知見に基づき、アニメ版の原作に相当する漫画版『風の谷のナウシカ』との対比を行った。その結果、アニメ版の裏返し構造は、漫画版がアニメ化される際に生成されたものであることが確認できた。

1. はじめに

宮崎駿の作品である『風の谷のナウシカ』には、長編アニメーション映画版の『風の谷のナウシカ』¹⁾と、その原作となる漫画版の『風の谷のナウシカ』²⁾とがある。

アニメ版は、基本的には、漫画版の第一巻目と二巻目の途中までの範囲に基づいて制作されたのだが、アニメ版と漫画版を比較したところ、双方には、登場人物・ストーリー・設定などで異なる箇所が散見できる。アニメ化された範囲に限定しても、例えば、漫画版に登場する土鬼（ドルク）と呼ばれる「国家」はアニメ版には登場しない。また、アニメ版のクライマックスである王蟲の大群が押し寄せる場所がアニメ版では風の谷であるのに対し、漫画版では、トルメキア軍が宿営した場所に王蟲が押し寄せる。このアニメ版のラストシーンについて、砂澤は、「内容面で言うと、後に宮崎自身が〈クリスマスの奇蹟映画のようなもの〉だと述べたアニメ版のラストシーンのようなカタルシスは、漫画版にはない。」と述べた^[2]。

双方の差異について永野論文^[3]には次のように記されている。

アニメ版の『ナウシカ』のストーリーは、上映時間内に収めるためにオリジナルの漫画版のストーリーをかなり短縮したものであったのであり、そのために、漫画版のもつ複雑で豊饒な「構造」が単純化されてしまっている。ある意味では、『ナウシカ』はアニメ化に際して、ストーリーの複雑さを失うこととひきかえに「わかりやすい」メッセージを得、それが一般に受け入れられる原因となったといえるだろう。

アニメ版が編成される際、映画に相応しい時間枠に作品を収める必要性から、漫画版の作品世界は「単純化」^[3]された。ただし、映画化に伴う「単純化」は、何も、『風の谷のナウシカ』に限って見られるものではないことをここで言い添えておく。多くの場合、こうした、原作をアニメ化する際の「単純化」の作業に伴い、ストーリーや設定などに関する工夫が凝らされる。無論、この点は『風の谷のナウシカ』も例外ではない。本稿は、漫画版がアニメ化（永野が言う「単純化」）される際に施された構造上の工夫に焦点を絞り分析することとする。

ところで、アニメ版は、宮崎が原作・脚本・監督の全てを行った長編アニメーション作品のなかで最初のものである。この作品以降、宮崎は、人気がある作品群を生み出していくこととなる。アニメ版は宮崎による後の映画作品群に少なからぬ影響をもたらした^{[4][5]}。アニメ版そのものもテレビで繰り返し放映されており、根強い人気が保持されている。宮崎アニメ³⁾になぜ人気があるのかを理解するうえでも、本格的な映画作品としては事実上の出世作である『風の谷のナウシカ』を原作から映画化する際に宮崎が駆使した表現法を検証することは有用である。

なお、アニメ版に関しては、これに施された表現法をレヴィ＝ストロースの構造分析の観点から検証した西原論文^[6]がある。また、砂澤は、漫画版を題材に、使用された音喩（オノマトペ）を分析した^[7]。本稿の分析の視点である裏返し構造よりアニメ版を分析したものとしては、本稿の直接の先行研究である[1]のみである。なお、漫画版に裏返し構造を援用した報告はない。

以上を踏まえ、本稿では、漫画版とアニメ版をテキストとし、アニメ版に確認された裏返し構造^[1]と漫画版テキストとを対比する観点による分析を行うこととする。この分析を通じ、漫画版をアニメ化するに際して宮崎がどのような構造上の工夫を施したかに関する知見を得ることができると筆者は考えている。

2. テキスト

本稿のテキストは『風の谷のナウシカ』のアニメ版と漫画版である。宮崎は、1982年2月号から1994年3月号までの『アニメージュ』誌上で、『風の谷のナウシカ』という題名の漫画を連載した⁴⁾。この『アニメージュ』誌に掲載された『風の谷のナウシカ』がコミック化されるにあたり、砂澤によれば「相当数の改稿」^[2]が行われた。本稿では、このコミック版である「アニメージュコミックスワイド判『風の谷のナウシカ』（全7巻）を「漫画版」と呼び、これを漫画版テキストとしている⁵⁾。なお、アニメ化された範囲は第一巻^[8]冒頭から第二巻^{[9][6]}の96ページまで⁷⁾である。

本稿のもう一つのテキストであるアニメ版テキストは、1984年公開の、トップクラフト制作による長編アニメーション映画『風の谷のナウシカ』である。

3. 裏返しモデル

裏返しモデルに関する研究の発端は、ルーマニアのフォークロリストであるミハイ・ポップ（以下、ポップとする）による、ルーマニアの民話「兵士としての少女」の構造分析から得られた知見である⁸⁾。ポップは「兵士としての少女」が以下の構造からなることを示した⁹⁾。

◆「兵士としての少女」の構造

I. 欠如:

II. 虚偽:

III. 試練:

IV. 暴虐:

暴虐の除去

試練の除去

虚偽の除去

欠如の除去

ポップが示した構造には次の二つの特徴がある。

①物語後半の要素は、対応する前半の要素の裏返しである。

＜「兵士としての少女」の場合＞

前半の要素が「欠如」・「虚偽」・「試練」・「暴虐」である。それに対する後半の要素は、「欠如の除去」・「虚偽の除去」・「試練の除去」・「暴虐の除去」である。

②物語後半の要素の配列順は、対応する前半の要素の配列順の逆である。

＜「兵士としての少女」の場合＞

前半の要素は「欠如」→「虚偽」→「試練」→「暴虐」という配列である。それとは逆に、後半では、「暴虐の除去」→「試練の除去」→「虚偽の除去」→「欠如の除去」という配列である。

上述の①および②の特徴を持つ構造を、本稿では「裏返し構造」と呼ぶこととする¹⁰⁾。

なお、裏返し構造について大林は以下のように述べている^[10]。

早く言えば、ポップの方法は、構造分析における syntagmatic な見方と、 paradigmatic な見方の

双方を統合する試みと言えよう。つまり、第一図に見られるように、話の筋の展開に従った分析である点では syntagmatic だといえるし、他方、縦のコラムで、それぞれ別のテーマを問題にしている点では paradigmatic だと言えよう。

構造分析においては syntagmatic (以下、「統辞的」と呼ぶ) な見方と paradigmatic (以下、「系列的」と呼ぶ) な見方は一般的には対立的な概念として見做されるのだが、裏返し構造は、この双方を統合した視点によるものである。換言すれば、裏返しモデルを援用する手法による分析によれば、統辞的・系列的双方を統合した視点による情報が得られるという特徴がある。

ここで、宮崎のアニメーション作品の構造分析に裏返しモデルを援用した先行研究には以下に示すものがある¹¹⁾。

<作品名>	<論文>
『千と千尋の神隠し』	[11]
『となりのトトロ』	[12]
『風の谷のナウシカ』	[1]
『天空の城ラピュタ』	[1]

上記4作品に関する各論文では、4作品それぞれが裏返し構造からなることが示された。なお、『風の谷のナウシカ』のアニメ版を分析した論文は[1]であり、これが本稿の直接的な先行研究である。

4. アニメ版のあらすじと裏返し構造

本節では、[1]で述べられた、アニメ版のあらすじと裏返し構造を示す。アニメ版のあらすじ¹²⁾は次の通りである。

<アニメ版あらすじ>

(1) 『風の谷のナウシカ』は、腐海の植物に浸食されることで滅びてしまった村を訪ねるユパの描写からはじまる。続いて、ナウシカが腐海を訪れる場面となり、そこで王蟲の抜け殻を発見する。(1)

(2) ナウシカは、誰かが王蟲に追われていることを知ると、メーヴェに乗って近づき、ヒカリダマとムシブエを駆使して王蟲を鎮めることに成功する。この王蟲に追われていた男はユパ

であった。その後、ナウシカとユパは風の谷に戻る。パパは、ナウシカに昔からの言い伝えを紹介する。(2)

(3) 夜、風の谷に飛行機が墜落する。風の谷の人々はそれを助けようとするが飛行機は燃えてしまう。ナウシカは、飛行機に乗っていたペジテの姫を助けだすがペジテの姫は死んでしまう。風の谷の人々は飛行機に付いてきた胞子を焼き払う。また、人々は一匹の傷ついたムシアブを見つける。このムシアブをどうするべきか人々が悩んでいると、ナウシカがムシブエでムシアブを飛び立たせ、腐海へと誘導する。その途中、ムシアブを助けるために来た王蟲と出逢う。王蟲は、ムシアブが無事であることを知り、腐海へと引き返す。一方、飛行機の残骸のなかには、巨神兵の胚が、火にも燃えずに残っていた。(3)

(4) トルメキア軍は、飛行機が風の谷に落ちたことを知り、風の谷に侵攻する。その時に、ナウシカの父は殺されてしまう。それを知ったナウシカはトルメキアの兵を何人か殺す。ユパはトルメキアとナウシカを和解させる。ナウシカたちはトルメキアに囚われ、飛行機で移送される。すると、ペジテの王子であるアスベルがガンシップで飛行機を攻撃する。それに対して、ナウシカは両手を広げ、アスベルの攻撃を制止しようとするが、結局は、飛行機は炎上してしまう。ナウシカは、トルメキアの皇女クシャナを助け、ナウシカとともに囚われていた風の谷の民と、炎上する飛行機から脱出する。(4)

(5) 脱出したナウシカたちは腐海のなかにある湖に不時着する。腐海は瘴気で充満しており、人間はそのなかで正常に呼吸をすることさえできない。(5) (6) クシャナは持っていたピストルを取出し、ナウシカたちを威嚇したうえで撃ってしまう。すると、その行為に刺激された王蟲が湖の中から現れる。ここで、敵意がないことをナウシカは王蟲に示す。すると、王蟲は触手のようなものをナウシカにのぼして確認をする。その時、ナウシカは、懐かしい夢のようなものを見ることとなる。そして王蟲は再び湖の中に戻って行く。(6)

(7) すると、遠くの方で銃声のような音が聞こえる。アスベルが蟲たちを銃で撃っていたのである。ナウシカはメーヴェでアスベルの所に

辿り着くと、アスベルが蟲たちに追いかけていた。そこで、ナウシカはアスベルをメーヴェに乗せて逃げようとするのだが結果的にはヘビケラの体がメーヴェにあたり、落されてしまう。そして腐海の砂の中に吸い込まれ、腐海の下にある空間へと落ちて行く。そこで、ナウシカは悲しい夢のようなものを見る。(17)

(8) そこでナウシカは夢から覚めるのであるが、マスクがなくても呼吸ができることに気付く。腐海の下の世界では空気に瘴気がなく清浄なのである。ナウシカは、腐海の植物が汚染された土を浄化する作用を持ち、蟲たちがその腐海を守っていたことを知るのである。(18)

(9) 腐海を抜け出したナウシカとアスベルは、ペジテ市に着く。ところがそこは蟲たちに襲撃されたあとで、既に廃墟になっていた。そこでナウシカとアスベルは、ペジテの王であるアスベルの父に会い、王蟲を風の谷に向かわせる作戦を聞く。その後、ナウシカはペジテの飛行機に連行されてしまう。ナウシカを乗せた飛行機が飛んでいると、トルメキア軍が攻撃を仕掛けてくるのだが、ナウシカはアスベルの母の協力で飛行機から抜け出すことができる。ナウシカは囮となっている王蟲の所にメーヴェに乗って辿り着くのだが、囮の王蟲を運ぶペジテの人たちから射撃をされる。ナウシカは両手を広げて、ペジテの人たちのもとに飛び込んでいく。(19)

(10) 囮になった王蟲は酸の海に入っていくが、ナウシカはそれを押しとどめようとする。ところがナウシカはなかなか押しとどめることができず、銃撃によって傷ついた足が酸の海に入ってしまう。すると囮の王蟲は前進を止める。しかし、囮の王蟲が受けた仕打ちによって、怒りに我を忘れた王蟲の大群は進路を変更しただけで、むしろ、風の谷の方角へと向かって行った。これを見たクシャナは、巨神兵の発動を命令する。巨神兵は何度か閃光で王蟲たちを焼き払うのだが、まだ体が完成していなかったために崩れ去ってしまう。(110)

(11) ナウシカは、自分と囮の王蟲を王蟲の大群の前に連れて行くように依頼する。ナウシカは王蟲の大群によって跳ね飛ばされるのだが、同時に、大群の進行は止まる。王蟲たちはナウシカの体を大量の触手で包み持ち上げる。ナウシカは目覚め、王蟲の触手の上を歩く。その様

子を見た風の谷の子どもたちは、目が不自由なババに伝え、ババは古くからの言い伝えが成就したことを告げる。(11)

(12) その後、風の谷の再建がはじまる様子と腐海の情景が描かれ、最後に、ナウシカが落したマスクの所に生える木の芽の姿が示される。(12)

[1]では、上述のあらすじ内の数字による区分を踏まえ、裏返しモデルに基づく以下のような図式を示した。ここで、括弧内の数字で示された要素は、上述のあらすじに付された数字および記号で区分された範囲にしたがったものである。

(1) <u>村と腐海の情景</u>	⇔	(12) <u>村と腐海の情景</u>
—滅びた村にいるユバ		—再建される風の谷
—王蟲の抜け殻		—ナウシカのマスクと木の芽
↓		↑
(2) <u>ナウシカの能力と</u>	⇔	(11) <u>ナウシカの能力と</u>
<u>言い伝え</u>		<u>言い伝え</u>
—ユバの危機		—風の谷の危機
—王蟲を鎮めるナウシカ		—王蟲の大群を鎮めるナウシカ
—言い傳への提示		—言い傳への成就
↓		↑
(3) <u>蟲とのかかわり</u>	⇔	(10) <u>蟲とのかかわり</u>
—ウシアブを腐海に返す		—囮の王蟲を助ける
—王蟲が鎮まる		—王蟲の進路がそれる
→危機の回避		→さらなる危機へ
—巨神兵の胚		—巨神兵の崩壊
↓		↑
(4) <u>危機的状況</u>	⇔	(9) <u>危機的状況</u>
—トルメキア軍が風の谷に来襲		—蟲が来襲したペジテ市
—ナウシカの父が殺される		—アスベルの父が生き残る
—アスベルの攻撃		—トルメキアの攻撃
—手を広げるナウシカ		—手を広げるナウシカ
(下方から)		(上方から)
↓		↑
(5) <u>腐海</u>	⇔	(8) <u>腐海</u>
—腐海の中 (瘴気に満ちた世界)		—腐海の下 (清浄な世界)
↓		↑
(6) <u>銃撃とナウシカが</u>	⇔	(7) <u>銃撃とナウシカが</u>
<u>見た「夢」</u>		<u>見た「夢」</u>
—クシャナが銃で撃つ (一回)		—アスベルが銃で撃つ (多数回)
—王蟲が帰る		—蟲たちが襲来
—懐かしい夢		—悲しい夢

→

アニメ版は、統一的な視点から見れば、(1) → (2) → (3) → (4) → (5) → (6) → (7) → (8) → (9) → (10) → (11) → (12) という話の筋からなっている。他方、系列的な視点から見れば、(1)と(12)、(2)と(11)、(3)と(10)、(4)と(9)、(5)と(8)、(6)と(7)がそれぞれ裏返った(対照的な)要素による対応¹³⁾を構築している。

5. 漫画版のあらすじ

アニメ版と対応する漫画版は、アニメージュコミックス ワイド判『風の谷のナウシカ』の第一巻¹⁸⁾冒頭から第二巻¹⁹⁾96 ページまでである。本節では、漫画版第一巻冒頭から第二巻 96 ページの範囲における筆者によるあらすじを示す。なお、文中の数字・記号・網掛けは筆者によるものである。

<漫画版あらすじ>

(1') ナウシカが腐海を訪れる場面となり、そこで王蟲の抜け殻を発見する。(1')

(2') ナウシカは、誰かが王蟲に追われていることを知ると、メーヴェに乗って近づき、ストロボ光弾¹⁴⁾とムシブエを駆使して王蟲を鎮めることに成功する。この王蟲に追われていた男はユパであった。ナウシカはユパに、自分が戦場へ行く決断をしたことを告げる。その後、ナウシカとユパは風の谷に戻る。ナウシカとユパは、風の谷の人たちと歓談する。(2')

(3') ナウシカはミトとともにガンシップを試乗する。すると、ナウシカは何ものかの念話を聞き、腐海上空へと向かう。飛行機が蟲たちに襲われている様子を見出すが、結局は飛行機が墜落し炎上する。ナウシカは、飛行機に乗っていたペジテの姫ラステルを助けだすのだがその姫は死んでしまう。その際、ラステルはナウシカに秘石¹⁵⁾を託す。(3')

(4') トルメキア軍は、飛行機が落ちたことを知り、蟲使い¹⁶⁾を使って調査をする。その後、風の谷にやって来たトルメキア軍は、蟲使いで風の谷も調べるために村へ侵入しようとするが、ナウシカはそれを拒否する。結果、ナウシカはトルメキアの兵と果し合いになる¹⁷⁾。ユパはトルメキアとナウシカを和解させる。その後、トルメキア戦役

¹⁸⁾ が勃発し、ナウシカは、トルメキアの友軍としてガンシップで参戦する¹⁹⁾。トルメキア軍が腐海の上空にいるとき、ラステルの兄アスベルがガンシップでトルメキアの飛行機を攻撃する。風の谷のバージは腐海に落ちてしまう。ナウシカは念話でアスベルの攻撃を制止しようとする²⁰⁾。そのうえで、ナウシカはガンシップでアスベルの攻撃を制止する。しかし結局は、ナウシカのガンシップも腐海へと落ちる。(4')

(5') ナウシカのガンシップ²¹⁾と風の谷のバージ²²⁾は腐海のなかにある湖に不時着する。腐海は瘴気で充満しており、人間はそのなかで正常に呼吸をすることさえできない。(5')(6') 王蟲が腐海の湖の中から現れる²³⁾。ここで、敵意がないことをナウシカは王蟲に示す。すると、王蟲は触手のようなものをナウシカにのぼして確認をする²⁴⁾。その後、王蟲は戻って行く。(6')

(7') 蟲たちが騒ぎはじめた様子を見て、ナウシカはメーヴェを使い腐海を探索する。すると、アスベルが蟲たちを銃で撃っているのを発見する。ナウシカはメーヴェでアスベルの所に辿り着く。アスベルが蟲たちに追いかけていた。そこで、ナウシカはアスベルをメーヴェに乗せて逃げようとするのだが失敗する。そこに王蟲が現れ、念話でアスベルに、ナウシカがアスベルを殺さないでほしいと願っているから殺さないと告げる。ナウシカは気絶している間、悲しい夢のようなものを見る。(7')

(8') そこでナウシカは夢から覚めるのであるが、マスクがなくても呼吸ができることに気付く。腐海の下の世界では空気に瘴気がなく清浄なのである。ナウシカは、腐海の植物が汚染された土を浄化する作用を持つことを知る²⁵⁾。(8')

(9') 腐海を抜け出そうとしたナウシカとアスベルは、土鬼²⁶⁾の浮砲台に捕えられる。そこでナウシカは土鬼の僧正と会う。僧正はナウシカを客人として迎える。一方、ミトは、ナウシカを助けるためにガンシップで向かう。ナウシカはトルメキアと土鬼の戦争をやめさせるために浮砲台を抜け出し、ミトのガンシップに乗り込む。するとナウシカは、囷にされた王蟲の子どもをみつける。土鬼は王蟲の子どもを囷にし、王蟲の大軍をトルメキアの宿営地に導こうとしていた。ナウシカはメーヴェに乗り、その囷のところへ辿り着く²⁷⁾。一方、王蟲の大群はトルメキアの宿営地に押し寄せ

28) 軍の大半は壊滅するが、クシャナは参謀クロトワに助けられる。(19')

(10') 囚になった王蟲は酸の海に入って行こうとするが、ナウシカはそれを押しとどめようとする。ところがナウシカはなかなか押しとどめることができず、足²⁹⁾が酸の海に入ってしまう。(10')

(11') ナウシカは、クシャナに掛け合い、王蟲の子どもを王蟲の大群のもとへと運び出すことに成功する。すると王蟲たちはナウシカの体を大量の触手で包み持ち上げる。その様子を知った、目の不自由な土鬼の僧正は、古くからの言い伝えの言葉の成就を感じ取る³⁰⁾。(11')

(12') その後、ナウシカからはいったん風の谷³¹⁾に戻る³²⁾。(12')

なお、上述の漫画版あらすじには筆者による網掛けが施してあるが、これは、アニメ版にはみられないストーリー一部分である。

6. アニメ版と漫画版の対比

本節では、アニメ版の裏返し構造³³⁾に基づき、5節の漫画版のあらすじとの対比を行う。なお、5節の漫画版あらすじには筆者による数字(1')から(12')が付されている。これは、アニメ版に筆者が付した数字(1)から(12)が示す範囲に対応している³⁴⁾。

アニメ版の図式は、(1)と(12)、(2)と(11)、(3)と(10)、(4)と(9)、(5)と(8)、(6)と(7)という合計6個の縦のコラムからなる。ここで、(1)と(12)の縦のコラムを「第一コラム」、(2)と(11)の縦のコラムを「第二コラム」、(3)と(10)の縦のコラムを「第三コラム」、(4)と(9)の縦のコラムを「第四コラム」、(5)と(8)の縦のコラムを「第五コラム」、(6)と(7)の縦のコラムを「第六コラム」とそれぞれ呼ぶこととする。そのうえで、それぞれの縦のコラムを構成する要素が、対応する漫画版のそれぞれの範囲に見いだせるかを確認した。以下、その結果を示す。

<第一コラム>

(1) 村と腐海の情景	⇔	(12) 村と腐海の情景
→滅びた村にいるユパ		→再建される風の谷
→王蟲の抜け殻		→ナウシカのマスクと木の芽

アニメ版の第一コラムでは、「滅びた村にいるユパ」と「再建される風の谷」が対応している。また、「王蟲の抜け殻」と「ナウシカのマスクと木の芽」が対応している。この第一コラムの(1)と(12)に相当するアニメ版の箇所は(1')と(12')である。

ここで、(1')では、「滅びた村にいるユパ」に相当する箇所はない。一方、ナウシカは腐海のなかで王蟲の抜け殻を見つける場面(「王蟲の抜け殻」に相当する箇所)は存在する。また、(12')では、「再建される風の谷」および「ナウシカのマスクと木の芽」に相当する箇所は存在しない。

<第二コラム>

(2) ナウシカの能力と 言い伝え	⇔	(11) ナウシカの能力と 言い伝え
→ユパの危機		→風の谷の危機
→王蟲を鎮めるナウシカ		→王蟲の大群を鎮めるナウシカ
→言い伝えの提示		→言い伝えの成就

アニメ版(2)には、「ユパの危機」・「王蟲を鎮めるナウシカ」・「言い伝えの提示」がある。それに対して、漫画版(2')には、「ユパの危機」と「王蟲を鎮めるナウシカ」に関する記載はあるものの、ババによる「言い伝えの提示」は欠落している。

アニメ版(11)には、「風の谷の危機」・「王蟲の大群を鎮めるナウシカ」・「言い伝えの成就」が配置されている。それに対して、漫画版(11')には、「風の谷の危機」はない。また、「王蟲の大群を鎮めるナウシカ」に該当する箇所は描かれている³⁵⁾。「言い伝えの成就」については、漫画版では、土鬼の僧正が「言い伝え」に言及する。ただし、漫画版では、第七巻でも「言い伝え」が成就する場面が描かれる。

<第三コラム>

(3) 蟲とのかかわり	⇔	(10) 蟲とのかかわり
→ウシアブを腐海に返す		→囚の王蟲を助ける
→王蟲が鎮まる		→王蟲の進路がそれる
→危機の回避		→さらなる危機へ
→巨神兵の胚		→巨神兵の崩壊

アニメ版(3)には、「ウシアブを腐海に返す」・

「王蟲が鎮まる→危機の回避」・「巨神兵の胚」があるが、漫画版（3'）には、これらについての記載はない。

アニメ版（10）では、「囧の王蟲を助ける」・「王蟲の進路がそれる→さらなる危機へ」・「巨神兵の崩壊」が配置されている。それに対する漫画版（10'）の場合、「囧の王蟲を助ける」³⁶⁾は存在するが、「王蟲の進路がそれる→さらなる危機へ」・「巨神兵の崩壊」はない。

<第四コラム>

(4) 危機的状況 ⇔ **(9) 危機的状況**

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| —トルメキア軍が風の谷に来襲—蟲が来襲したペジテ市 | |
| —ナウシカの父が殺される | —アスベルの父が生き残る |
| —アスベルの攻撃 | —トルメキアの攻撃 |
| —手を広げるナウシカ
(下方から) | —手を広げるナウシカ
(上方から) |

アニメ版（4）には、「トルメキア軍が風の谷に来襲」・「ナウシカの父が殺される」・「アスベルの攻撃」・「手を広げるナウシカ（下方から）」が配置されている。それに対し漫画版（4'）の場合、まず、トルメキア軍は風の谷に蟲使いを引き連れて来訪する³⁷⁾が、襲撃が目的ではない。したがって、この記事は「トルメキア軍が風の谷に来襲」には該当しない。また、漫画版ではジルは殺害されないの「ナウシカの父が殺される」はない。さらに、漫画版では、ガンシップによるアスベルの攻撃はあるが、手を広げて制止するナウシカは描かれない。

アニメ版（9）には、「蟲が来襲したペジテ市」・「アスベルの父が生き残る」・「トルメキアの攻撃」・「手を広げるナウシカ（上方から）」がある。一方の漫画版（9'）には、ナウシカとアスベルがペジテ市を訪れるエピソードがないので、「蟲が来襲したペジテ市」・「アスベルの父が生き残る」はない。アニメ版では、ナウシカらがペジテ来訪後、ナウシカはペジテの飛行機で連行される。そのペジテの飛行機をトルメキアが襲撃するのだが、この場面も漫画版にはない。したがって、漫画版には「トルメキアの攻撃」はない。アニメ版にある、囧の王蟲を助ける場面では、ナウシカは上方から手を広げ、飛行甕へと飛び移る³⁸⁾。しかし、漫画版では、ナウシカが囧を助ける場面はあるが、ナウシカは、飛行甕に飛び移るという行動をとら

ない。よって、「手を広げるナウシカ（上方から）」もない。

<第五コラム>

(5) 腐海 ⇔ **(8) 腐海**

- 腐海の中（瘴気に満ちた世界）—腐海の下（清浄な世界）

アニメ版（5）では、ナウシカたちは腐海の瘴気に満ちた世界に侵入する（「腐海の中（瘴気に満ちた世界）」）。これは漫画版にも見られる。また、アニメ版（8）では、腐海の下の清浄な世界に入る。この箇所も漫画版には存在する。

<第六コラム>

**(6) 銃撃とナウシカが
見た「夢」** ⇔ **(7) 銃撃とナウシカが
見た「夢」**

- | | |
|----------------|-----------------|
| —クシャナが銃で撃つ（一回） | —アスベルが銃で撃つ（多数回） |
| —王蟲が帰る | —蟲たちが襲来 |
| —懐かしい夢 | —悲しい夢 |

アニメ版（6）では、腐海のなかで「クシャナが銃を撃つ（一回）」場面がある。それにより腐海の湖から王蟲が出現するのだが、その王蟲は触手でナウシカを調べることで帰って行く（「王蟲が帰る」）。その際、ナウシカは「懐かしい夢」のようなものを見る。一方、漫画版（6'）では、クシャナは腐海に侵入しないので、「クシャナが銃を撃つ（一回）」に相当する場面はない。また、ナウシカは出現した王蟲と接触するが、ここでナウシカは「懐かしい夢」を見る場面はない。ただし、出現した王蟲は帰って行くので、「王蟲が帰る」という場面は存在する。

アニメ版（7）では、「アスベルが銃で撃つ（多数回）」・「蟲たちが襲来」の場面の後に、メーヴェから落下したナウシカは「悲しい夢」を見る。一方の漫画版（7'）でも、これらの場面は存在する。

7. 結果と考察

本稿では、漫画版がアニメ化される際に施された構造上の工夫に関する知見を得る目的で、[1]に示されたアニメ版の裏返し構造を、その原作となる漫画版と対比した。

本稿の4節では、[1]で示したアニメ版のあらすじと裏返し構造を記した。また、5節には、漫画版のアニメージュコミックス ワイド判『風の谷の

『ナウシカ』の第一巻^[8]冒頭から第二巻^[9]96 ページの範囲についての筆者によるあらすじを書いた。そのうえで、6 節では、アニメ版の裏返し構造を踏まえ、漫画版との対比をコラムごとで行った。

これをまとめると以下のようなになる。なお、以下の表ではアニメ版の要素を記載し、漫画版に存在しない要素には網掛けを施した。

<第一コラム>	
滅びた村にいるユパ	⇔ 再建される風の谷
王蟲の抜け殻	⇔ ナウシカのマスクと木の芽
<第二コラム>	
ユパの危機	⇔ 風の谷の危機
王蟲を鎮めるナウシカ	⇔ 王蟲の大群を鎮めるナウシカ
言い伝えの提示	⇔ 言い伝えの成就
<第三コラム>	
ウシアブを腐海に返す	⇔ 囹の王蟲を助ける
王蟲が鎮まる	⇔ 王蟲の進路がそれる
→危機の回避	→さらなる危機へ
巨神兵の胚	⇔ 巨神兵の崩壊
<第四コラム>	
トルメキア軍が	⇔ 蟲が来襲したペジテ市
風に谷に来襲	
ナウシカの父が殺される	⇔ アスベルの父が生き残る
アスベルの攻撃	⇔ トルメキアの攻撃
手を広げるナウシカ	⇔ 手を広げるナウシカ
(下方から)	⇔ (上方から)
<第五コラム>	
腐海の中	⇔ 腐海の下
(瘴気に満ちた世界)	(清浄な世界)
<第六コラム>	
クシャナが銃で撃つ(一回)	⇔ アスベルが銃で撃つ(多数回)
王蟲が帰る	⇔ 蟲たちが襲来
懐かしい夢	⇔ 悲しい夢

ここで、それぞれの縦のコラムを構成する要素の対を本稿では「要素対」と呼ぶこととする。第一コラムの場合、アニメ版では、「滅びた村にいるユパ」と「再建される風の谷」、「王蟲の抜け殻」と「ナウシカのマスクと木の芽」という 2 組の要素対がある。しかし、漫画版ではこの 2 組の要素対は消失している。つまり、漫画版における第一コラムに該当する箇所の要素対は 0 組である。他のコラムについても同様に見てみると次のようになる。

<コラム>	<アニメ版(要素対)>	<漫画版(要素対)>
第一コラム	2	0
第二コラム	3	1
第三コラム	3	0
第四コラム	4	0
第五コラム	1	1
第六コラム	3	1
合計	16	3

アニメ版で見いだされた 16 組の要素対に該当するもので、漫画版でも確認できるものは 3 組である。これによれば、宮崎は、漫画版を原作としてアニメ版を制作する際、漫画版では見いだせない 13 組の要素対を新たに構築したこととなる。

つまり、アニメ化に伴い、漫画版のストーリーは「単純化」されたのだが、その一方で、アニメ版では、要素対を新たに構築するための、漫画版には見いだせない新たな表現が付加されている。

さらに、アニメ版が製作された時点では、原作である漫画版は未完成であったこともあり、アニメ版独自の物語の結末を準備せざるを得ない事情があった。そこで設定された結末がアニメ版(11)の場面をクライマックスとするものである。つまり、アニメ版を一つの完結した物語とする必要性から、要素対を構成するために必要な表現を新たに付加したのである。

例えば、アニメ版での第三コラム(後半)に見られる未完成なままの巨神兵の崩壊は、アニメ版を早期に収束に導くために不可欠であると思われる。つまり、漫画版では、巨神兵は完成し、ナウシカの「子ども」となり、物語進行上の重要な役割を担うことになる。仮に、アニメ版でも巨神兵が完成したとすれば、設定上、巨神兵は強靱であるので簡単には崩壊しないであろうから、物語は収束しにくくなるだろう。またこれが第三コラム(前半)の、巨神兵の胚の登場と対になることで、作品世界をより豊穡にしている。つまり、巨神兵の胚が火で焼かれても何のダメージも受けないほど強靱であることや、かつての世界が巨神兵により七日間で滅ぼされたとする伝承から、前半部分では巨神兵の恐ろしいイメージが造成される一方、後半では未完成ゆえに巨神兵があっけなく崩壊することで、前半で造成されたイメージがあっけなく崩れることとなる。こうしたギャップが

伴う対比は、映画を見る者にインパクトを与えるであろう。

また、アニメ版では、第四コラム(前半)での、トルメキア軍が風の谷が襲うことによりナウシカの父が殺害される場面と、第四コラム(後半)に、すでに蟲たちにより破壊されたアスベルの故郷ペジテ市をナウシカとアスベルが訪問し、アスベルが彼の父と対面する場面が付加されている。ナウシカの父が殺害される出来事は、この時点で事実上ナウシカが、風の谷の王のような立場として継承を済ませたことを示している。さらに、ナウシカが継いだ風の谷が、腐海や周囲の国々の関係性を再編する礎となることを暗示するアニメ版の収束点へと物語を誘導する布石ともなっている。一方、アスベルの父が殺害されないことは、アスベルが王統を継ぐのがまだ先のことであることを示している。このアスベルとの対比により、ナウシカの孤独さと急速な成長の様子が際立たされることとなる。

他方、アニメ化に際し、アニメ版の裏返し構造に関与しない漫画版の要素(たとえば土鬼や蟲使いなど)は大胆に削り取られることにより作品が「単純化」されたのである。

8. おわりに

本稿では、アニメ版と漫画版の双方の構造を、裏返しモデルを援用する観点により対比した。その結果、漫画版では見られなかった要素対がアニメ版では見いだせたことから、漫画版のアニメ化に伴う構造上の工夫の一つが、裏返し構造の構築であることがわかった。その際、アニメ版の裏返し構造に関与しない漫画版の要素はアニメ版では削り取られたのである。

『風の谷のナウシカ』のアニメ版の場合、宮崎自身による本格的な漫画の原作(漫画版)が存在する。一方、他の宮崎アニメには、『風の谷のナウシカ』の場合のような本格的な宮崎の漫画による原作は存在しない³⁹⁾。この点は『風の谷のナウシカ』の特殊な点である。

例えば、宮崎アニメ『ハウルの動く城』は、ダイアナ・ウィン・ジョーンズによる同名の原作小説を原作としている。また、米林宏昌が監督をしたアニメーション映画『借りぐらしのアリエッティ』⁴⁰⁾は、メアリー・ノートンの小説『床下の小人たち』を原作としている。この二作品のような、

原作が宮崎の漫画によらない宮崎アニメでも、アニメ化された場合に裏返し構造が生成されるか、さらには、宮崎アニメ以外の場合にはどうかについては今後検証したいと思っている。

なお本稿では、漫画版全体にわたる構造に関する、裏返しモデルを援用する観点からの検証を行っていない。この点についても今後調査するつもりである。

注

(1) 本稿ではこれを「アニメ版」と呼ぶ。

(2) 漫画による『風の谷のナウシカ』には、月刊誌『アニメージュ』(徳間書店)に掲載されたものと、全七巻からなるアニメージュコミックス ワイド判とがある。本稿ではアニメージュコミックスワイド判の『風の谷のナウシカ』(徳間書店)をテキストとし、これを本稿では「漫画版」と呼ぶことにする。

(3) 本稿では、宮崎が原作・脚本・監督のいずれかを担当したアニメ作品を「宮崎アニメ」と呼ぶ。

(4) その間、4度の休載期間がある。

(5) アニメ版は、おおよそ、漫画版の第一巻と第二巻と対応しているのだが、アニメ版と漫画版では内容における差異がある。

(6) コミック版『風の谷のナウシカ』第一巻は1983年7月1日に、第二巻は1983年8月25日にそれぞれ発行された。その後表紙デザイン等の変更があり、現行版となる。本稿は、現行版をテキストとしたため、第一巻と第二巻の出版時期が逆転している。

(7) 便宜上、本稿では96ページまでの範囲とした。

(8) 裏返し構造に関するポップの初出論文は1961年にルーマニアで出版された“Folclor Literar”誌掲載の論文‘Metode noi in cercetarea structurii basmelor’である。ただし、この論文は日本での入手が困難であるため、該当箇所が再掲された Pop, Mihai, Ruxăndoiu, Pavel. “Folclor literar românesc”. Editura Didactică și Pedagogică. 1990. を本稿では引用した。

(9) ポップの論文はルーマニア語によるのだが、本稿の図式では便宜上、筆者による日本語訳で表記した。

(10) この概念規定については[1]や、後述の大林論文^[10]でも同様である。

(11) これらが扱ったアニメーション作品は、いずれも、宮崎アニメである。宮崎アニメ以外のアニメーション作品に関しては今後検証する予定である。

(12) このあらすじは[1]に記されたものの引用であるが、ここでは新たに、筆者による網掛けを付してある。網掛けは、アニメ版にはあるが漫画版にはない主な箇所を示している。

(13) 大林論文^[10]では、対照的な要素による対応のことを「縦のコラム」と呼んでいる。本稿でもこの呼称を使用することにする。

(14) アニメ版では「ヒカリダマ」だが、漫画版では「ストロボ光弾」となっている。双方は同じものを指すと思われる。

(15) 「秘石」は巨神兵を起動するためのものである。

(16) 「蟲使い」はアニメ版には登場しない。

(17) ナウシカがトルメキアの兵と戦った理由は、アニメ版では、ナウシカの父ジルが殺されたことによるのだが、漫画版の場合は、トルメキア軍による村への不当な調査を拒否するためであった。なお、漫画版ではジルは殺されない。

(18) これはトルメキアと土鬼との戦争である。

(19) アニメ版・漫画版ともに、ナウシカはトルメキア軍と行動を共にするが、アニメ版では連行されたことによる。一方、漫画版では友軍としての合流である。

(20) アニメ版では、ナウシカは、手を広げて制止する。それに対して、漫画版では念話で制止する。

(21) この場面において、アニメ版ではナウシカはメーヴェに乗っていたが、漫画版ではガンシップに乗っている。

(22) アニメ版ではバージは腐海に不時着しない。

(23) アニメ版では、トルメキアの皇女クシャナの銃撃により王蟲が出現するが、漫画版ではそれをきっかけとしない。この場面ではクシャナは腐海にはいない。

(24) この場面では、漫画版ではナウシカは幻を見ない。

(25) 漫画版では、この場面では、蟲たちが腐海を守っているという点についてのナウシカの言及はない。ただし、人間が汚れそのものかもしれないという、ナウシカの推測が述べられている。

(26) 漫画版ではアニメ版に登場しない土鬼が描

かれる。土鬼はトルメキアと敵対する「国家」である。

(27) この場面で、アニメ版ではナウシカは両手を広げて飛行甕に飛び込むが、漫画版にはこうした場面はない。なお、アニメ版ではペジテの兵が囷を運んでいるが、漫画版では土鬼の兵が運んでいる。

(28) アニメ版では王蟲の大群は風の谷に押し寄せるが、漫画版の場合はトルメキア軍の宿営地に押し寄せる。

(29) 漫画版ではナウシカの足は銃撃による怪我を負っていない。

(30) アニメ版では風の谷のババが予言の成就を告げるが、漫画版の場合はそれを土鬼の僧正が担う。

(31) アニメ版では風の谷はトルメキア軍によって破壊されるが、アニメ版では破壊されていない。

(32) ナウシカが風の谷に戻った時点で、ジルはまだ生きている。また、漫画版の場合、物語はここで閉じていない。

(33) [1]の裏返し構造を本稿では4節で再提示した。

(34) 例えば、アニメ版の(1/)から(/1)で示した範囲は、漫画版での(1')から(/1')で示した範囲に対応している。

(35) アニメ版の場合、ナウシカは、押し寄せてきた王蟲の大群によって跳ね飛ばされるのだが、漫画版の場合は、ナウシカは跳ね飛ばされない。

(36) アニメ版では、王蟲の子どもはペジテによって囷にされた。それに対する漫画版では、土鬼によって囷にされた。このような相違はあるが、ナウシカが王蟲を助けたという点では共通している。

(37) トルメキアの来訪の目的は、ラステルが所有していた秘石を探すことにある。

(38) この場合、アニメ版(4)と(9)は、人物(ナウシカ)および動作(手を広げることによる制止)が共通しており、かつ、方向(上方か下方か)が対照的であるという点がみとめられる。

(39) 例えば、宮崎アニメである『ハウルの動く城』は、ダイアナ・ウィン・ジョーンズによる同名の原作小説を原作としている。原作小説と宮崎によるアニメーション作品『ハウルの動く城』との構造の対比については今後行う予定である。

(40) この作品は、宮崎が脚本を担当しているの

で、本稿の定義による宮崎アニメである。

引用文献

- [1]大喜多 紀明. 宮崎駿のアニメーション映画『風の谷のナウシカ』および『天空の城ラピュタ』を題材としての構造分析. 北海道言語文化研究. 2015, (13), p.103-122.
- [2]砂澤 雄一. マンガ版『風の谷のナウシカ』における生成論的研究：コミックス成立時における改稿からみた作品分析（博士論文）. 学習院大学大学院, 2014.
- [3]永野 潤. カオスの解放：『風の谷のナウシカ』の構造. 湘南工科大学紀要. 1999, 33(1), p.167-175.
- [4]藤田 秀樹. 飛翔する少女メシアと「火」を偏愛する皇女：宮崎駿『風の谷のナウシカ』論. 富山大学人文学部紀要. 2007, (46), p.143-154.
- [5]日置 俊次. 宮崎駿論：『風の谷のナウシカ』から『崖の上のポニョ』へ. 青山スタンダード論集. 2009, (4), p.195-244.
- [6]西原 明史. 宮崎駿と「構造」の力—新疆の民族間関係に関する一提案—. 安田女子大学紀要.
- [7]砂澤 雄一. マンガ版「風の谷のナウシカ」における音喩の特徴. マンガ研究. 2015, (21), p.121-131.
- [8]宮崎 駿. 風の谷のナウシカ 1. 徳間書店, 1987.
- [9]宮崎 駿. 風の谷のナウシカ 2. 徳間書店, 1984.
- [10]大林 太良. 異郷訪問譚の構造. 口承文芸研究. 1979, (2), p.1-9.
- [11]大喜多 紀明. 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. 2014, (11), p.77-89.
- [12]大喜多 紀明. アニメーション映画『となりのトトロ』の構造分析—メイがかかえたトウモロコシ—. 国語論集. 2015, (12), p.76-91.

Abstract

In late years, in some animation movies which Hayao Miyazaki produced, it was confirmed that contrast structure was used. "Nausicaa of the Valley of the Wind" as animation movie version has six pairs of correspondence^[1]. In this paper, I clarify a kind of the expression technique when Miyazaki creates animation movies. It was aimed for a thing and compared the contrast structure of the animation version shown with [1] with the original comics version. As a result, the contrast structure confirmed that Miyazaki was formed when he organized the animation version.

(受付日：2016年8月31日，受理日：2016年9月13日)

大喜多 紀明（おおぎた のりあき）

現職：一般社団法人地域コミュニティ談話会 代表理事

東京工業大学大学院総合理工学研究科電子化学専攻修士課程修了。

専門は民俗学・言語人類学。

主な論文：アイヌ女性叙事詩「スズメの酒盛り」についての考察—交差対句と心意—. アジア民族文化研究. 2012, (11), p.181-213.

アイヌ語を母語としないアイヌ民族による言語テキストに見出される交差対句—民俗的修辞技法の継承—. 北海道言語文化研究. 2014, (12), p.85-104.