

「風の谷のナウシカ」の〈宛て先〉

——宮崎駿を「読む」ための試論——

水谷 真紀

本稿ではアニメーション映画「風の谷のナウシカ」に注目する。本作品の劇場公開は一九八四年三月、製作は徳間書店と博報堂。原作、脚本、絵コンテ、監督は宮崎駿。原徹のトップクラフトを中心としながら、複数のスタジオからスタッフを集めて制作された。本作品のナウシカという主人公はバーナード・エヴスリン『ギリシア神話物語事典』の「ナウシカ」の項目に刺激され、さらに日本古典の『堤中納言物語』に収められた「虫愛する姫君」のイメージと融合して生まれたという。エヴスリンの「ナウシカ」は、例えば次のように記されている。

バイアケス人の王女、俊足の空想的な乙女で、その美しさは多くの求婚者をその島にひきつけていた。彼らの多くは美男でみな勇敢な男たちだったが、ナウシカはその求婚を全部断った。彼女は自分と同じように頭の回転が早く、ふつうの人間が見逃すようなことにも、自分と同様の反応をする男を望んでいたのだった。

「俊足」で「美しく」「頭の回転が早く」、憧れや欲望の対象でありながらそれに囚われないギリシア神話世界の生き生きとした王女が宮崎駿の想像力を触発し、「風の谷のナウシカ」へと導いていったのだ。本作品の成功によって翌八五年にスタジオジブリが創設された。「風の谷のナウシカ」は宮崎駿の代表作であり、またスタジオジブリの作品史においても画期を成す作品である。

アニメーションを「読む」とは、どういう試みになるのだろうか。本稿はこのような問いに端を発している。

一、アニメーションへの多様な「読み」

スタジオジブリといえば現在、日本を代表するアニメーションスタジオで、そこから発信される作品は日本を始め多くの国々でファンを獲得している。これまでも「となりのトトロ」（一九八八年四月）、「もののけ姫」（一九九七年七月）、「千と千尋の神隠し」（二〇〇一年七月）など多くの作品を生

み出しており、常に新しい試みを提示しつづけている。スタジオジブリが制作したアニメーション映画を見たことがある人々は膨大な数に上る。例えば「千と千尋の神隠し」は日本での観客動員数は二三五〇万人、ビデオは五五〇万本が出荷された。これらの映画作品は劇場公開の時期だけではなく、DVD化やテレビ放送などによって長期に渡って鑑賞することが可能である。また三鷹の森、ジブリ美術館が運営されており、ジブリ作品の世界観に接することができたり、作品のキャラクターが商品化されたりと、ファンにとって様々な楽しみ方が可能となっている。さらに近年では、新作品が公開されると様々なメディアで特集が組まれることも多い。特にスタジオジブリの創設者である宮崎駿と高畑勲は人々の耳目を集める存在となつて久しい。

例えば二〇一〇年七月一七日から公開された最新作「借り暮らしのアリエッティ」は宮崎駿による脚本で、監督にはアニメーターとして活躍してきた米林宏昌を抜擢した作品だが、その制作過程を追ったドキュメンタリーがテレビで放送され、映画の舞台を再現した展覧会も開催された。さらに映画とは一見異なるジャンルのようだが、モード誌『ブルータス』(二〇一〇年八月一日号)も「ブルータスのスタジオジブリ特集」を組んでいる。ここでは監督の米村宏昌とプロデューサーの鈴木敏夫との対談や、宮崎駿やアニメ制作に関わ

る人々へのインタビューを掲載し、ほかにも俳優、女優、映画監督などから多くのエッセイを集め、さらに建築や現代思想、口承文芸などの専門領域を確立している研究者の示唆に富んだエッセイも掲載している。アニメーション制作に関わる人だけではなく、多様な領域で活躍する人々がそれぞれの立場からジブリアニメを語っているのだ。また海外では早くも韓国で九月九日から公開され、香港や台湾でも上映が予定されている(二〇一〇年一〇月現在)。

これらはほんの一端にすぎないが、一つの映画作品の公開に伴う文化現象を見ていくと、スタジオジブリとは単なるアニメーションスタジオという枠には留まらず、同時代の人々の関心を強く惹きつける文化装置という位置づけが可能だろう。しかもそこから生み出される作品は、親子で楽しむことができるため世代を越えて親しまれている。さらに国や文化の差異も超えて多くの人々の共感を獲得し、非常に高く評価されている。二〇〇一年公開の「千と千尋の神隠し」は多くの賞を獲得したが、海外でも第五二回ベルリン国際映画祭で金熊賞を受賞、二〇〇三年の第七五回アカデミー賞では長篇アニメーション部門のオスカーを獲得した。今やスタジオジブリのアニメーションは、現代の日本文化において重要な一角を占めていることは紛れもない事実であろう。

さて、日本近代文学研究の領域では「読む」ことを知る基

盤として錬磨してきた。アニメーション作品に対するアプローチは、米村みゆき編『ジブリの森へ——高畑勲・宮崎駿を読む「増補版」』（二〇〇八年、森話社）などがあり、アニメーションリテラシーをめぐる研究がすでに開始されている。しかし米村みゆきによると、「アニメーション「学」は、様々な領域からアプローチされているのが現状であり、そこに共有基盤を見出すことは困難である。（中略）日本近代文学研究の事情を紹介すれば、他の研究、技術領域の人々からは、積極的に「物語論的アプローチ」を求められている」という。たしかに、これまで文学研究の領域が主に言語テクストを対象として培ってきた「読む」方法は、アニメーションを「読む」対象とした場合には物語内容の分析にきわめて有効だろう。

しかしアニメーションという表現形態は、制作の技術や方法、映像、音楽、声優、公開前のメディア戦略等々、分析の視点が多く存在し、先に触れた『ブルータス』の特集のように多くの人びとがそれぞれの拠る立場から語ることを可能としている。本稿で注目する「風の谷のナウシカ」に関しても、先行研究を調べていくと一つの研究分野には留まらない。物語内容や物語の構造を分析する考察の他に、アニメーション制作に携わる者による解説や発言、音楽との関連性、声優の意義、マンガ版との差異、ポップカルチャーにおける

位置づけを試みる考察など多数あり、いわゆる文学・文化研究の視野だけでは収まりきらない拡がりがある。そしてこれらの言説を見ていくと、たとえ物語分析を目的とする考察であっても、文学・文化研究における「読む」方法を何らかの検証なしにアニメーションへ応用することは、果たして可能だろうかという疑問も生じてくるのだ。また同時に、様々な立場から発言する言説の中には、文学研究の用語を用いれば「作家論」的な解釈に容易に落ち着いてしまう論述も見受けられる。

アニメーションに関する言説は多様性に満ちており、文化の差異を超えた交流が可能であるように見えるが、米村みゆきが指摘するように「共有基盤」が未だ確立されていない状態のようだ。しかし視点を変えれば、異なる領域間で学ぶ余地が提示されている状態ともいえよう。だとすれば日本近代文学・文化研究に拠る私たちも、異なる領域へ向けて「読み」の方法を示すような、言い換えれば、他者へ「対話」の回路を開く姿勢が求められているのではないだろうか。

二、ナウシカの「飛翔」を読む

例えば中村三春「液状化する身体『風の谷のナウシカ』の世界」は、アニメ版とマンガ版を比較し、両者のメディアが可能とする表現のありようを指摘しながら、表象における

「液状化」というキーワードを設定して作品世界を解きほぐしていく。もちろん文学研究の方法論を基盤としながら作品分析を展開しており、SF映画や日本文学との関連性を指摘して「風の谷のナウシカ」を位置づけるなど、作品の解釈だけでなくアニメーション研究の方向性も示唆しており、今後とも参照されるであろう先駆的な論考である。このうち、アニメーションを「読む」試みを発展させることを目的とする本稿にとって特に注目されるのは、アニメ版とマンガ版の比較分析である。中村三春は次のように画像を分析する。「アニメ版の画面は、常に明るく、色鮮やかで、クリアである。その画像は、どんな場合にもブレン（平坦、平面的）であり、彩色された面の図柄として認知される」。そしてマンガ版に関しては、「マンガ版のスタイルは、基本的に暗く、黒く、汚く、荒々しく描かれて」おり、「飛翔の快楽よりもむしろ、飲み込み、飲み込まれるイメージの方がずっと強い。そしてそこには、液状化のイメージが介在している」と。

アニメ版「ナウシカ」における際立った特質として「飛翔」があることは、これまでも数多く指摘されてきた。なかでも「飛ぶ」ナウシカ像を刷新したのは、児童文化論の立場に拠る村瀬学『宮崎駿の「深み」へ』（二〇〇四年、平凡社）である。ナウシカは従来「女の子」や「少女」のイメージで語られることが多いが、村瀬はアニメ版「ナウシカ」か

ら「腐海の物語」「人間の物語」「王蟲の物語」（引用者注図1参照）という三つの物語を抽出し、それら「交わらずに進行している三つの物語」を「橋渡し」するナウシカ——「飛ぶ」ことで「行き来」し情報を運ぶ人——、すなわち「媒介者」としてのナウシカ像を提示し、ナウシカの飛翔に物語論的な意味を見出した。一方、中村三春はマンガ版の分析から「液状化」という表象を導きだし、アニメーションとマンガという異なる表現形態が可能とする表象を指摘したうえで、さらにそれぞれの物語内容を関連づけて「ナウシカ」というテキストの考察を展開していく。中村が指摘するようにアニメ版の画面が「常に明るく、色鮮やかで、クリア」という特徴は誰もが抱く共通のイメージであろう。しかしアニメ版が、そのようにしか制作できなかったとしたら、言い換えれば、マンガ版のように陰影をつけることが技術上困難であったとしたら、どうだろうか。アニメーション映画という表現形態の可能性と限界は、物語内容にも影響を及ぼしてはいないだろうか。

たしかにアニメーションにしろマンガにしろ、「物語」としてテキストを捉え直せば言語テキストの分析と同じように「読む」ことが可能だ。しかし留意すべき点として、両者は画像の連続によつて構成されていることが挙げられる。特にアニメーションは「絵を動かす」表現形態であり、技術や道

具の革新によって表現できる物事が大きく変化していくことを考慮すれば、制作当時の技術が可能とした、あるいは不可能であった表象とはどんなものなのか、確認しておく必要はないだろうか。もちろん、制作当時の技術上の限界や作り手の工夫がどのようなものであったにせよ、現在私たちの手元に届けられている作品が切り拓いた文化的な領野に対する評価は公正になされるだろう。しかしさらにもう一点付け加えるならば、アニメーションの制作過程を確認することによって、果たして言語テキストと同様に文学研究が蓄積してきた「読み」の方法が応用できるのか、検証することも必要ではないだろうか。というのも、これら二点は「作者」と「読者」という、文学研究にとって親しみのある批評用語と関連すると思われるからだ。

まずアニメ版「ナウシカ」について簡単に確認したい。原作は宮崎駿が『アニメージュ』に連載していた「風の谷のナウシカ」だが連載途中であったため、映画の予定時間内（実際は一一六分二七秒〇五コマ）でまとめるために物語は再構成され、特に後半部分は最初から創り上げる必要があったという。このために宮崎駿は物語を練り上げ、主題を明示し、絵コンテという「映像作品を作る上で基本となる、シナリオをさらに具体化した設計図（あるいは完成予想図のようなもの）」を描き、音楽イメージを指示するなど、監督として多

くのアニメーターやスタッフを率いてアニメ版「ナウシカ」を創りあげていく。映画化が決定した際にプロデューサーの高畑勲は記者発表で、「風に乗り蟲と語る奇蹟の少女ナウシカの啓示的な姿をくつきりとうかびあがらせてもらいたい」と述べた。つまりアニメ版「ナウシカ」はマンガ版「ナウシカ」と物語世界を共有しつつも、絵を動かすというアニメーションの特性を活かした表現と、それにふさわしいナウシカ像が求められたのだ。

マンガ版「ナウシカ」を描くことは宮崎駿が個人で行う作業だが、アニメ版は複数の企業や多くの人々との協同作業である。一秒を二四枚の絵で描くというアニメーション製作には、監督以下、演出助手、作画監督、美術監督、色彩設計、原画、動画、美術など実に多くのスタッフが関わっている。アニメ版「ナウシカ」における作画枚数は五万六〇七八枚、念のため言い添えれば、この時にデジタルの技術はまだない。実際の技術については久美薫「宮崎駿の時代1941-2008」（二〇〇八年、鳥影社）が分かりやすく解説をしているが、アニメ版「ナウシカ」の世界観を統一する水のイメージを表現するための様々な青色、その彩度や、色の透明感を出すために繊細かつ膨大な作業が行われたことが分かる。また当時スタッフであった庵野秀明と片山一良によると、海のイメージを出すための青色も当時の技術では表現の

制限があつたなかでの試行錯誤であり、イメージやリアリティを強めるために水の流れや光の表現、色のほかしなどに技術を凝らしているという。さらに庵野の解説を参考にすると、ナウシカが空を飛んでいる場面だけが「飛翔」を印象づけているのではないことが分かる。

ナウシカはメーヴェという空を飛ぶための乗り物を使いこなし飛翔するのだが、一見するだけではメーヴェは単純な構造のように見える。そしてナウシカがメーヴェを乗りこなす場面では、操縦者と乗り物が一体となつて空を駆け巡るような、喻えるならば人馬一体となつて疾走するような印象を受ける。図2の着地の場面では庵野秀明は「少し戻る感じ」を指摘しているが、この軽い空気抵抗はナウシカとメーヴェが風の流れに乗る軽やかな様子と、空気の抵抗を受けながら空から大地へと移行する様子とが表現されているだろう。言うまでもなくメーヴェは宮崎駿によつて創造された架空の乗り物であるが、絵コンテ(図3)を見ると「翼をたてて地上スレスレに減速し」「フツと着地」「フワーツと砂塵すこし」等と指示があつて、ありありと描写できるかのようである。これは一例にすぎないが、空を飛んでいる時だけではなく空へ発つ様子や着地の動作、影の落ち方も抜かりなく想定し、細やかに描くことによつて「飛翔」の表象にリアリティを与えているのだ。アニメ版「ナウシカ」紹介にあたってプロデ

ューサーが解説した「風に乗り蟲と語る奇蹟の少女ナウシカ」像の、飛翔の場面は躍動感とスピード感に満ちあふれ、「絵を動かす」というアニメーションの特徴を最大限に活かす設定であろう。

このような技術的な関連が「飛翔」の場面を見る人に強い印象を残しているとすれば、そこに潜む「メッセージ」を読み解くアプローチも提示されている。現代フランス思想を始め映画論など多くの著作がある内田樹は、宮崎駿作品における「空を飛ぶ少女」について次のように指摘している。

世界は十分に美しく、それはどのような人間にとつても生きるに値する。これが宮崎駿の究極的な映画メッセージだと私は理解している。

このようなメッセージはあるがままの世界をすぐれて愉悅的に享受している存在を経由してしか伝わらない。「空飛ぶ少女」はその理想型である。¹²⁾

この指摘はナウシカの表象を読み解くだけではなく、アニメーションという表現形態を持つ可能性にも言及しているように思える。つまりアニメ版「ナウシカ」を見ながら私たちは、空を飛ぶナウシカのまなざしで空中や大地を眺め、見る人にリアリティを感じさせることを求めて細部まで作り込まれた描写によつて彼女の身体感覚と共振することができ、このような想像的な経験を通して「映画メッセージ」を受け取

るということだ。おそらく身体感覚に揺さぶりをかけられるような受容はアニメーションだからこそ可能であり、マンガ版「ナウシカ」や、あるいは他の言語テキストなどとは異なつたあり方であろう。けれども「映画メッセージ」を感受するということは、受け手によるメッセージの解釈が行われるという点においてテキストを読む行為と共通するのではないだろうか。というのは文学研究における「読む」という行為には、読む主体の積極的な参加が期待されているからだ。

三、宮崎駿の「宛て先」

文学研究においてはよく知られていることであるが、まずテキストを読む行為に生成する「読者」と「作者」について確認しておきたい。ロラン・バルトは方法論的な場としてテキストを位置づけ、「語るのことば言語活動であつて作者ではない」(p81)として、「作者の死」とともに読者の誕生を宣告した。「テキストとは多次元の空間であつて、そこではさまざまなエクリチュールが、結びつき、異議をとなえあい、そのどれもが起源となることはない。テキストとは、無数にある文化の中心からやつて来た引用の織物である」(p85)と述べ、「作者」を退けたのだ。なぜなら「起源」や「中心」の如き「作者」は、「テキストに歯止めをかけることであり、ある記号内容を与えることであり、エクリチュールを閉ざす

こと」(p87)だからである。そして「読者」こそがテキストの「多元性が収斂する場」であるとした。

読者とは、あるエクリチュールを構成するあらゆる引用が、一つも失われることなく記入される空間にはかならない。あるテキストの統一性は、テキストの起源ではなく、テキストの宛て先にある。(p89)

読書行為を通じてエクリチュールの「書き手」という像が立ち現れてくるかもしれない、しかしそれはテキストの「父」の如き作者、あるいは「主語」に位置する作者ではないことに留意したい。またテキストが収斂していく場である「宛て先」、つまり読者もちろん実体的な個人を意味するのではない。バルトは「読者とは、歴史も、伝記も、心理もまたない人間である。彼はただ、書かれたものを構成している痕跡のすべてを、同じ一つの場を集めておく、あの誰かにすぎない」(p89、傍点は引用ママ、以下同じ)と述べる。このような読書行為にあつては、テキストは「解読する」べき対象ではなく、「解きほぐすべき」対象である。

読者についてももう少し見ていきたい。テキストが読書行為によつて生成していく方法論的な場であるとしても、そこにはやはり「解きほぐされる」ことを期待する織り糸、言い換えればコードが内包されている。ウンベルト・エーコは「物語における読者」で、「テキストは、それを顕在化する何者

かに向けて発信される——たとえこの何者かが具体的かつ経験的に存在することが期待されない(あるいは望まれない)としても」(p84)と述べ、この「何者か」を「モデル読者」と呼んだ。ここでは言語テキストを想定して考察が展開されているのだが、例えば使用される言語、語彙、スタイルなどの選択等からもテキストが要請する「モデル読者」を想像することが可能だ。日本語が用いられたエクリチュールは日本語を理解するモデル読者を要請している、というように。

ごく簡単だが整理すると、ある者(経験的作者)が書くという言表行為を通じてテキストを織り上げていく、そこには読む行為を通じてテキストそのものを顕在化させるモデル読者が内包されているが、それは実際の読者(経験的読者)と同一である必要は全くない。テキストの読書行為を通じて立ち現れる「モデル作者」、バルトの言葉に拠ればエクリチュールの「書き手」がテキスト言表行為の主体と同一ではないのと同様である。このようなテキストの概念は言語テキストだけではなく、絵画や映像などの非言語テキストにも適用されている。エーコは『開かれた作品(新版)』で、「開かれとはあらゆる美的享受の状況であり、すべての享受可能な形は、美的価値を備えたものである限り(開かれた)ものである」(p104)と述べている。「読者」はテキストの織り糸を解きほぐしつつ顕在化させる場であり、「閉ざす」のではなく

「開く」行為として位置づけることができる。

ただ、言語テキストならば語り手や視点人物、発話主体などに寄り添って読むことで物語世界に分け入ることができ、アニメーションの場合は映画におけるカメラ・アイにも似た視点から物語世界を描出していくことが多い。例えばアニメ版「ナウシカ」の主要な場所を挙げるだけでも、風の谷、ペジテ、腐海、そしてもちろん空中などがあり、主要な人物もナウシカ、クシヤナ、ユバ、アスベル、人物ではないが欠かすことができない王蟲など様々なカメラアングルが存在する。そして忘れてはならないのは、宮崎駿はアニメーションを「子どものため」に作っていること、言い換えれば、テキストの宛て先として「子ども」が常に想定されていることだ。

それでは再びアニメ版「ナウシカ」に関する考察を進めていきたい。前述のようにアニメーション映画は娯楽産業の中に組み込まれており、制作は多くの人々の共同作業である。宮崎駿自身はアニメーションの無名性ということに意識的で、「アニメーション」というのは、必然的に集団作業であり、一人一人の個性によって動くとしても、できあがった作品は一人のためのものであつてはならないだろう。全員のものであり、自らのものであるべきだ。そうした環境にあつて作りあげた作品を、より多くの観客にみてもらおう——それが私

たちの願いである」と述べている。「私たち」という複数形にも現れているように監督も脚本家も制作者集団の一人であるという認識で、作品に個人名が必要なのは映画の二次使用や著作権にまつわる権利の問題のためであるという。

たしかに、「飛翔」も含めて、場面ごとの表現は関わる人々が持つ技術やそのシーンに対する解釈などの「個性」が必要とされており、時として監督の期待を越えることも、あるいは裏切ることもあり得よう。アニメーション映画は一つ一つの場面の集積であり、実際的で技術的な側面から見ればチームワークの結果として作品があるかもしれない。けれども制作スタッフの皆に共有される以前に創造すべき物語はすでに存在していることにも留意したい。アニメ版「ナウシカ」の場合、「人類の黄昏期の地球を舞台に、人間同士の争いに巻きこまれながら、より遠くを見るようになっていく少女を主人公にした物語」で、これは宮崎駿によって織り上げられた物語だ。ある物語を生み出すことと、その物語世界を共有し造形していくことは、一つのアニメーション映画が完成していく過程では絡み合っているかもしれないが、テキスト論の立場から見れば異なる位相にあるといえよう。前者は「経験的作者による言表行為」にあたり、絵コンテあるいはシナリオなども紡がれるエクリチュールにあたるだろう。そしてテキストの「宛て先」(モデル読者)には子どもが想像

されているのだ。

アニメ版「ナウシカ」では、物語世界の主要な場所を駆け巡り、登場人物らと次々に関わっていく存在がナウシカであり、私たち「読者」は彼女の軌跡をたどることで物語内容を把握することができる。ナウシカが人間世界の争いに巻きこまれながらも、「より遠く」をまなざす視点を獲得していく物語は「モデル読者」に宛てたメッセージの一つであろう。これは言うまでもなくテキストのうちに織り込まれた織り糸の一つであり、「読み」によって解きほぐされ、顕在化される物語である。アニメ版「ナウシカ」において、ナウシカは腐海(植物の世界)や王蟲(虫の世界)の声なき言葉に耳を澄ませ、彼女自身が人間世界との対話の回路となる。と同時に、憎しみを加速させて破滅を招きつつある人間世界の戦いに身を投じ、決定的な衝突を回避する唯一の回路として行動する。ナウシカという表象は輻輳する言説の場でもあるのだ。

さて最後となったが、テキストの宛て先として宮崎駿が想像する「子ども」について少しだけ言及してまともにかえたい。「子ども」とはもちろん現実の子どもたちで、彼らを励ますことが目ざされているのだが、「宛て先」にはかつて子どもであった自分も含まれているようだ。アニメーターとしての宮崎駿にとって四歳頃に体験した戦争と敗戦、敗戦後の

生活は繰り返し立ち戻る地点である。堀田善衛と司馬遼太郎との鼎談で戦争・敗戦体験に言及し、「八月十五日でほんとに自分たちの前で全部ブツンと切れたという感じ」、「歴史感覚のブラックホール」に捕らわれたことを告白している。敗戦を自らの生における決定的な亀裂として捉える認識は、四歳時の記憶を抱き続け、長じてから自問自答の格闘の末に獲得したものであろう。子どもの時に否応なく抱え込んだ、言語化できない「ブラックホール」のような体験、その意味とは何だったのかを「読む」試みが、世界の美しさを提示することで子どもを励ます物語を紡ぎ出すのかもしれない。

図1 王蟲



図2 メーヴェとナウシカ

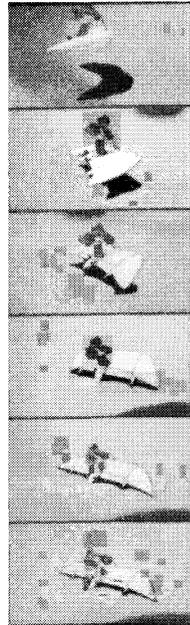


図1、2とも引用は、宮崎駿「講談社アニメコミックス 風の谷のナウシカ①」（一九八四年、講談社）

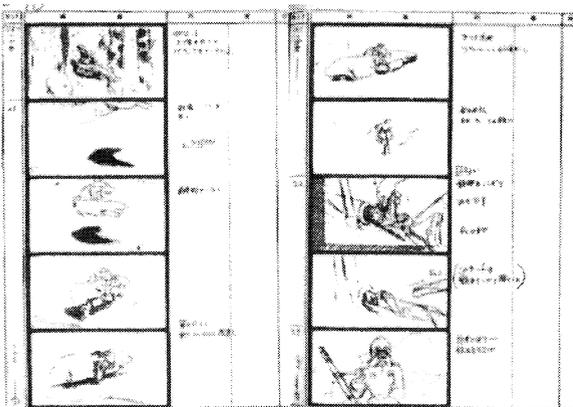


図3 絵コンテ（宮崎駿『風の谷のナウシカ 絵コンテ』一九八四年、徳間書店）
© 1984 二馬力・GH

注

- ①宮崎駿「ナウシカのこと」(宮崎駿「風の谷のナウシカ」二〇〇八年、徳間書店)。マンガ版「風の谷のナウシカ」は『アニメージュ』一九八二年二月号から一九九四年三月号まで連載されたが途中で何度かの中絶と映画版の制作・劇場公開があった。跡上史郎「虫愛するナウシカ」(米村みゆき編『ジブリの森へ——高畑勲・宮崎駿を読む』増補版)二〇〇八年四月、森話社)によると最初の単行本は一九八二年で翌年に新装版も刊行されたが現在入手困難であるため、本稿におけるマンガ版からの引用はアニメージュコミックスワイド判『風の谷のナウシカ』全七巻(二〇〇八年、徳間書店)に拠る。
- ②バーナード・エヴスリン、小林稔訳『ギリシア神話物語事典』(二〇〇五年、原書房)。本書は宮崎駿が読んだ『ギリシア神話小事』(一九七九年、社会思想社)を組み直したものである。
- ③スタジオジブリ公式サイト「会社情報」と「スタジオジブリの歴史」を参考にしてごく簡単に概略を記す。一九八五年六月に株式会社徳間書店の子会社として設立、目的は高畑勲と宮崎駿のアニメーション映画制作。設立の背景には「風の谷のナウシカ」の「内容的興行的成功」があった。「ジブリ」とは「サハラ砂漠に吹く熱風」を意味する。一九九六年にディズニーとの提携を決定し、同年一〇月に『もののけ姫』が全米の劇場で封切りとなり、フランスなどヨーロッパの国々でもジブリ作品が認識されることとなる。一九九七年六月に徳間書店と合併するも二〇〇五年四月には独立し、株式会社スタジオジブリとして

再スタート。二〇〇一年一〇月に三鷹の森ジブリ美術館開館設計は宮崎駿で「空間その物を楽しみ体験することで心が豊かになる、極めてユニークな建物」。

④「ジブリ 創作の秘密」宮崎駿と新人監督 葛藤の四〇〇日〜(NHK総合、二〇一〇年八月一日放送)

⑤「借り暮らしのアリエッティ×種田陽平展」(於東京都現代美術館、二〇一〇年七月一七日〜一〇月三日)

⑥米村みゆき「増補刊行にあたって」(米村みゆき編『ジブリの森へ——高畑勲・宮崎駿を読む』増補版)二〇〇八年、森話社)

⑦「風の谷のナウシカ」はアニメーションとマンガが存在する。便宜上本稿ではそれぞれを、アニメ版「ナウシカ」、マンガ版「ナウシカ」として区別する。

⑧米村みゆき編『ジブリの森へ——高畑勲・宮崎駿を読む』増補版(二〇〇八年、森話社)

⑨「用語解説」(宮崎駿「スタジオジブリ絵コンテ全集1 風の谷のナウシカ」二〇〇一年、徳間書店スタジオジブリ事業本部)

⑩高畑勲「プロデューサーより」(宮崎駿「スタジオジブリ絵コンテ全集1 風の谷のナウシカ」二〇〇一年、徳間書店スタジオジブリ事業本部)

⑪DVD「風の谷のナウシカ」に収録されたオーディオコメントリーの解説。片山一良は演出助手、庵野秀明は原画担当で巨神兵の誕生と崩壊の場面を作成した。

⑫内田樹「身体」(「ブルータス」二〇一〇年八月一日号)

⑬ロラン・バルト、花輪光訳「作者の死」(「物語の構造分析」一

九九九年、みすず書房）初版は一九七九年。

⑭ ウンベルト・エーコ、篠原資明訳『物語における読者』（一九九三年、青土社）

⑮ ウンベルト・エーコ、篠原資明・和田忠彦訳『開かれた作品（新版）』（一九九七年、青土社）

⑯ 宮崎駿『出発点1979～1986』（一九九六年、スタジオジブリ）

⑰ 宮崎駿「原作を知らない人でも楽しめる映画を：」（『風の谷のナウシカ』劇場パンフレット）、所収はスタジオジブリ責任編集『スタジオジブリ作品関連資料集Ⅰ』（一九九七年、スタジオジブリ）。

⑱ 『キネマ旬報』（一九九五年七月十六日号）に掲載された「宮崎駿講演採録」（一九八八年五月二十二日、於名古屋市中池ホール）には、一九四五年七月の空襲で共に逃げるできなかった親子のことなど、四歳の宮崎駿に深く刻まれた記憶が語られている。

⑲ 堀田善衛、司馬遼太郎、宮崎駿『時代の風音』（一九九二年、ユー・ピー・ユー）