

THE BEST

Irregular village branch-off edition

YU@K



KING GHIDORAH BOOKS

THE BEST

Irregular village branch-off edition

YU@K



KING GHIDORAH BOOKS

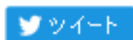
まえがき（本書の読み方）

こんにちは、YU@K（ユーケー）です。この度は、本書「THE BEST」を購入いただき、真にありがとうございます。この本は、私が運営するブログ「[YU@K の不定期村](#)」の出張版になります。雑多な話題のエッセイや映画のレビューなど、短時間で読める「読みもの」を計 21 編、収録しております。通勤通学の電車やバスの中、映画館で映画が始まるまでの数分間、営業途中のコンビニの駐車場、つまらない飲み会で休憩したいトイレの個室、暇でしょうがない休日の昼下がり。そんなあなたのスキマ時間の「暇つぶし」に活用いただけたら幸いです。

また、本書は製作から全てを完全なる個人の手作りで行っております。すでにご承知のとおり、販売価格も 0 円です。文中の挿絵は、総勢 12 人の方々が無償で協力してくださいました（計 20 点以上）。この場を借りて深く御礼申し上げます。純粋な「何かを作りたい」「見て欲しい」「読んで欲しい」が沢山詰まった一冊です。あなたと本書が、ほんの数日の末永いお付き合いになりますことを、心から願っております。

■本書の読み方

- ・目次機能より、読みたいページに飛んで下さい。
- ・挿絵をタップするとブラウザが開き、拡大表示が可能です。（一部例外あり）
- ・挿絵の下には、それを描かれた方のアカウント等をリンクで埋め込んでいます。
- ・文中のリンクをタップすると、ブラウザで関連ページが開きます。
- ・各編最後にあるツイートボタンをタップすると、タイトル & URL & ハッシュタグ付きのツイート画面が開きます。加筆修正の場合は元記事、新規収録の場合はサンプル記事の URL です。ぜひ Twitter にてご意見ご感想をお聞かせください。（右下のものはテストボタンです。ぜひお試しにタップ & ツイートしてみてください。）



アラサー男子は福山雅治の長崎稲佐山ライブでイケメンオーラに溺れ挫かれ人生を憂う

特に男が男に向けて言う「イケメン」は、何も顔のかっこよさだけを指すものではない、というのは広く知られたことだろう。マスクのクオリティはもちろんベースとしてあるけども、立ち振る舞い・雰囲気・ファッション・言動・仕事ぶり…、その総合値が「イケメン」なのだ。しかし俺は 20 代も後半になって、この言葉の限界に出会った。「イケメン」とは何なのだろうか。「神」も「教祖」も「偶像」も「帝王」も、果たしてその“類語”だったのだろうか。そう、2015 年 8 月 30 日、福山雅治の故郷長崎・稲佐山で開催された凱旋ライブ『福山☆夏の大創業祭 2015』の最終日を観てきたのだ。以下、このライブのレポートを綴る。

きっかけは嫁さんが抽選で当選したことだった。俺はというと、福山雅治は確かに好きなミュージシャンのひとりではあったが、正直ライブにわざわざ行くほどではなかった。母が彼の大ファンで、幼い頃からスティックのりをマイクに見立てて『Message』を熱唱していたのは記憶にあるが、シングル曲もおそらく 6 割ほどしか知らないし、オリジナルアルバムをちゃんと聴いたことは一度もなかった。とはいえせっかくライブを観に行くのだから、予習はしていった方が良い。緊急追加席の当選だったため、参加決定からライブ当日までわずか 1 週間。現時点で最新アルバムの『HUMAN』とニューシングルの『I am a HERO』をとにかくヘビロテし、雨降る長崎で当日を迎えた。

当日 JR 長崎駅に着くと、そこにはすでにファンがごった返していた。やはり女性の比率が高い。デビュー 25 周年、しかも福山の故郷長崎・稲佐山での三度目のライブ。ファンにとっては「ここで行かずしてどこで行く」レベルの大舞台だろう。駅には、ファンのメッセージボードが展示されていた。中央には福山の直筆サインも。この辺りで嫁さんは大興奮、浮足立っていた。俺も興奮はしていたが、やはり福山ビギナーとしての一抹の不安もあり、ライブでしっかり楽しめるかで頭がいっぱいだった。駅の裏手のグッズ売り場に行く。自分達よりも、大の福山ファンである母のグッズを買いに来た。プレゼントするからどれが良いか選んで、と品目ボードを撮って LINE で送る。「更年期で年中必需品だから扇子をお願いします！」との返事だった。歳をとったな、母よ。今年はろくに実家に帰れなくてすまない。次の帰郷時には福山のライブ DVD でも買って帰ろうかな。

シャトルバスに乗って稲佐山の中腹まで。およそ 20 分。ローソンで買ったチケットを見せ、係員がテキパキと俺たちを誘導していく。25 年活動しているミュージシャンのライブだけあって、やはり客層も、正直そこまで若くはない。母の年齢を考えるとそれも納得だ。ライブというお祭りに来たというより、地方に伝わる神社を訪れるために完全装備で登山するプロ参拝客の集団のようであった。でも何ら間違っていない。俺たちは“拝む”ために山を登ったのだ。

ライブ会場に着くとチケットを引き換えにブロック整理券を渡され、同時に白い妖怪ウォッチを貰った。見慣れない代物に困惑したが、どうやら腕に付けるものらしい。取り急ぎ右の手首に装着。興奮する嫁さんを会場ののぼりと一緒に記念撮影後、指定ブロックに出向く。我ら夫婦はあまりライブというものに行った経験が無い。俺も学生時代にラルクとミスチルのドームツアーに行ったくらいだ。だから、野外ライブなんて初めての経験だった。

アーチ状の大きなディスプレイが印象的な稲佐山特設ステージは、すでに沸いていた。女子トイレはもちろんのこと、男子トイレまで長蛇の列。観客の多くが、この空気の塵のひとつまで持ち帰ろうと熱気を露にする。野外ライブに初参戦の俺たち夫婦は確実に準備不足だった。他の観客はビニールシートを敷いてすでに精神統一に入っていたし、中には持ち込んだ簡易座椅子に座って小説を読んでいる人までいた。仕方なく入場時に貰ったチラシをお尻に敷き（唯一福山が“写っていない”チラシを選んだのは言うまでもな

んな男はアーティストとして成功し、2008年には「長崎ふるさと大使」にも任命された。自分が半ば見捨てた土地・長崎の人々は、いつも自分を応援してくれていた。「音返し（おんがえし）」と称された彼の長崎関連の音楽活動は原爆を含め平和への祈りに届き、被爆クスノキを歌った『クスノキ』というナンバーは海をも超えて歌われた。故郷と夢という彼の中だけのバランスが、いくつもの曲に溢れていた。『約束の丘』『18 -eighteen-』『遠くへ』『蜜柑色の夏休み 2015』『昭和やったね』と、福山の長崎への想いを込めたナンバーがライブ前半のメインだった。幼少期の記憶、祖母とのやり取り、思い出の景色、初めて演奏したライブハウス、離れて行った故郷。これらの曲を、この稲佐山で歌うことに意味がある。

巨大ディスプレイにはまるで歌番組のようにリアルタイムで歌詞が映し出される。知らない曲も多かったが、その言葉のひとつひとつをじっくり歌い上げる福山の想いを察するに、つい涙腺が緩んだ。彼はどんな気持ちで、今この歌を歌っているのだろうか。「アーティストの持つテーマにどれだけ観客がついていけるか」という問題は、常に大きなライブでは付きまとうだろう。観客からしてみれば、究極的な部分でアーティスト本人の“想い”はどうでもいいのだ。我々を楽しませてくれれば良い。極端な話、ファンに人気の高い曲でセットリストを組んで演出を派手にすればそれで多くの観客が喜ぶのかもしれない。

そんな会場で、福山雅治は誰よりも“自分”を歌った。言うなればこれほどに自己中心的なことはないし、全ての観客を自身のアルバムに強制連行しているようなものだ。でも、彼がひたすらに“自分”を歌うことを、会場のほとんどのファンが“喜び”と感じていた。とっても特殊な空間だった。それは、彼がこれまで述べてきた長崎への想いや音楽活動を、多くのファンがすでに知っているからだろう。こんなにも悠然と我が通り受け入れられる空間があることを、俺は初めて知った。



by 聖月 [Twitter]

あいにくの雨天だったからこそ、即興でアコギを持ち出し会場の皆と『長崎は今日も雨だった』を合唱する。そんなサービス精神の塊のような男は、常に生き生きと、ステージを駆け回った。曲のたびにギターを交換し、常に誰よりも観客のことを考え、誰よりも自分自身が楽しみ、歌と演奏に心血を注ぐ。ディスプレイに映し出される映像の全てのカットがイケメン以上のイケメンで、どこで静止したとしても絵画として美術館に飾れるだろうと思った。甘美な表情も、男臭い眼差しも、少年のような笑顔も、終始俺を魅了した。以前から彼のファンだった人は、もうこの上なく夢心地だったろう。花道で歌うバラードパートでは、周囲から鼻をすする音が何回か聞こえた。特に『道標』あたりは、福山自身も万感の思いのようだった。言うまでもなく嫁さんも号泣していた。

雨は降ったりやんだりを繰り返した。ギリギリの所でどしゃ降りにならない空が完全に暗くなった頃、ライブも後半、アップテンポの曲で盛り上がりそうと福山から号令が放たれた。『HUMAN』で盛り上がりが高潮になったタイミングで、右腕の妖怪ウォッチが突如点灯。曲のフレーズに合わせて点いたり消えたりを繰り返し、白・赤・緑に色を変え、観客の手拍子や手扇子を彩る。事前に曲の進行に沿うようプログラムされているのだろう。一体感が段違いだ。まさに俺自身が、全員が、「福山雅治のライブ照明」になった

のだ。気付けば、今夜の俺たちこそが「稲佐山の夜景」そのものだった。

インスト『Revolution//Evolution』でこれでもかとギターをかき鳴らし、『GAME』『ステージの魔物』と縦横無尽な低音ボイスを畳み掛け、『Cherry』ではまるで愛撫するかのようにギターを撫で回し、『I am a HERO』で会場の盛り上がりは最高潮に達する。放たれるスモークと勢いのある火柱、レーザービームが夜空に突き刺さり、照らされた雨がまるでラメのように光る。そんな舞台装置よりもはるかに輝く福山は、雨と汗を散らしながら観客を煽る。しきりに「一緒に歌ってくれ」と一体感を要求し、ディスプレイに映るカメラに向かって手を伸ばす。一見好き放題やっているようで、実は緻密に計算されたエンターテイナーとしての一挙手一投足にため息が漏れる。25年間、ファンとライブという形で接してきた彼の経験則が、見事に爆発していた。

盛り上がりの中ライブは一旦終了。しかしそこで謎のコールが湧き上がる。「持ってこーい！持ってこーい！持ってこーい！持ってこーい！持ってこーい！」と、両手でステージの熱気を引き寄せるかのようなジェスチャーをするファンの方々。近くの女性にいたっては、膝から曲げて屈伸をしながら両手を振り、まるでどこかの地元のお祭りの慣例パターンかのように全身で「持ってこーい」を繰り返す。どうやらこれが長流の“アンコール”コールらしい。理解した後に、俺も負けじと声を上げる。「持ってこーい！持ってこーい！」。まもなく、教祖再登場。『明日の☆SHOW』『何度でも花が咲くように私は生きよう』『追憶の雨の中』を歌い上げる。デビュー曲でもある『追憶の～』は、ラストに何度も何度もジャンプをして、野外特設ステージは大いに揺れた。その後にサポートメンバーをひとりひとりフルネームで紹介し、何度も感謝の意を述べる福山。逆にメンバーからも垂れ幕のサプライズを受け、そのチームの仲の良さを観客に見せつけた。

そこから再度「持ってこーい」からの、二度目のアンコール。時間はすでに3時間を超えている。アラサーの俺は立ちっぱなしで正直ちょっと腰が痛いのに、46歳の福山はあと数時間もやれそうなくらいに元気だった。もはや人間じゃない。『少年』『暁』と見事なクールダウンを決め、何度も何度も、本当に何度も長崎と稲佐山に礼を述べ、福山雅治はステージを後にした。疲労感が多幸感だった。帰りのシャトルバスに乗る際には、花火が打ち上がった。

イケメンを超えたイケメンの所業を拝んだ俺たち夫婦は、分に5回の感嘆のため息と一緒に山を降りた。思わず頭を駆け巡ったのは「俺って、なんなんだろう…」というマイナスな感情だった。人類を福山雅治寄りかそうでないかで分けた時に、生物学的に福山雅治寄りの方に数えられるであろう俺だけど、あまりにも自分とは桁が違う生き物を目にして、自らの人生のちっぽけさを実感した。同じ人間、いや、同じ男として、彼と同じ性染色体を持っていることが申し訳なくなった。いや違う、そもそも比べるもんじゃない。分かってる。でもそれほどまでに言葉を超えたイケメンオーラがほとばしっていて、見事に溺れ、挫かれたのだった。

帰りの電車の中、夫婦で感想を言い合った。辿り着いた結論は、「早く結婚してくれ」というものだった。つまり、彼の遺伝子をここで絶やしてはいけない。それは人類の損失だからだ。福山雅治のあの遺伝子を、一代で完結させてはいけない。そんな討議を交わしたくなるほどに、彼は正真正銘の「イケメン」だった。立ち居振る舞い・雰囲気・ファッション・言動・仕事ぶり、その総合値が人智を超えていた。家に帰った後に、嫁さんはシャワーより先に家計簿を開き、ファンクラブの会費と睨めっこをしていた…。

※そしてこのライブレポを執筆して程なくして本当にご結婚されました。おめでとうございます。

 ツイート

俺は「遊☆戯☆王リアルタイム世代の熱い思い出」を召喚！ドン☆

大人になって紙の札を触る機会はどうしてもお札くらいになってしまったけれど、今でもたまにトランプをやるとカードを「切る」(シャッフルする)動作だけは人並み以上にできる自信がある。束になったトランプをランダムに抜いて上に重ね、それを繰り返す。シュッ！シュッ！シュッ！…というあの動作。否が応でも血が騒ぐ。今から始まるのが他愛のないババ抜きであったとしても、心の奥底には幕を開ける「決闘(デュエル)」に奮い立つ自分がいるのだ。

高橋和希により1996年から週刊少年ジャンプで連載を開始した漫画、「遊☆戯☆王」。気弱な高校生・武藤遊戯がある日祖父から貰った千年パズルを解いたことをきっかけに、自身に古代エジプトの王の魂を宿す。二重人格となった彼は、あらゆるゲームで戦い続ける“遊戯の王”となりながら、失われた王(ファラオ)の魂を探る友情と闇の戦いに挑んでいく…。連載開始当時に小学生だった自分はこの作品をリアルタイムで読んでおり、98年の東映アニメーション制作によるアニメ化、そして00年にカードゲームをメインとした「デュエルモンスターズ」としてのアニメ化、社会現象となったOCG(オフィシャルカードゲーム)の大流行など、その全てに大いに揉まれてきた。

そんな遊戯王世代の回顧録をひたすらに綴りながら、原作「遊☆戯☆王」を中心にその物語の魅力に迫ってみたい。

原作の「遊☆戯☆王」が「友情」の物語であることは広く知られた話だ。遊戯は、自身をいじめていた城之内や本田を更なるいじめっ子から庇い、その行動が回り回って城之内をプールに飛び込ませる。彼のずぶ濡れの行動がパズルの最後の1ピースであり、その友情成立を経て完成した千年パズルは、遊戯に通称“闇遊戯”という裏人格を潜ませる。「ジョジョの奇妙な冒険」で知られる荒木飛呂彦の影響を強く受けていると公言するだけあり、その奇怪演出とホラーテイストの中で活躍する闇遊戯のダークヒーローっぷりは当時の私には新鮮であった。ゴゴゴ…といった擬音の演出など、ジョジョ視点で読み込むと原作序盤は別の面白さが垣間見える。サブキャラや脇役が再登場する箱庭感覚の物語などは、まるでジョジョ四部のようでもある。

スポーツや格闘、戦闘をせずに、「主人公がゲームで悪を裁く」。それも必殺仕事人のごとく闇に紛れて人目のないところでそのゲームが行われ、負けた悪人に対してはこの上ない皮肉の効いた罰ゲームを喰らわせる。その所業は遊戯“本人”でさえ気付いていない。そんな影のヒーローとして描かれていく闇遊戯の活躍は非常にエキセントリックであり、どこかバットマン的な“闇の仕置きヒーロー”のようなカッコよさも併せ持っていた。(まさにアメコミチックなダークヒーロー・ゾンパイアという存在が出てくるあたり、高橋先生も相当なアメコミ好きだと思われる)

この連載序盤から後に宿命のライバルとなる海馬が登場し「M&W(マジック&ウィザーズ)」というカードゲームも初登場。そして、物語終盤の鍵を握る存在・シャードィーも登場し、古代エジプトの謎が物語の根底にあることが示唆されていく。また、カプセル・モンスター・チェスや龍札(ドラゴンカード)など作者オリジナルのゲームの多数登場。読者にとっては初めて出会うゲームなのに、短時間でしっかり「勝つための説得力のあるロジック」を提示してくれるのが面白い。海馬が遊戯を陥れるために仕組んだプロジェクト「DEATH-T」を潜り抜け、カードゲームとしての魅力、そして友情物語の側面が次第に強化されていく。

その後、後になって考えると物凄く重要な戦いであった闇獏良とのTRPG「モンスターワールド」が展開されていく。千年リングというアイテムを持つ獏良は遊戯と同様の二重人格であり、その闇の人格と遊戯が、城之内ら仲間をゲーム内のコマとして扱うテーブルゲームで火花を散らす。この闇獏良と闇遊戯の戦

いは、原作において度々行われている。TRPG に始まり、バトルシティのトーナメント編や、記憶編での盗賊王との対決、そして闇獏良は実質的なラスボスとしてその記憶のテーブルゲームの対戦者となっている。海馬は遊戯のライバルとして名を馳せているが、実は遊戯の（記憶を巡る）真のライバルはこの獏良だったと言えるだろう。海馬は、ライバルというより好敵手と表記した方がニュアンスは近いのかもしれない。

この TRPG において、表人格の遊戯と闇遊戯は初の邂逅を果たす。それまで自分の記憶が飛んでしまうことに薄らと気付いていた遊戯だが、初めてはっきりと「もうひとりのボク」を自覚するのである。ここからこのふたりは、王国編の海馬戦やペガサス戦を経ることで、関係性が進歩していく。

前述の闇獏良との戦いまでが、98 年に放送された東映アニメーションによるアニメ版だ。いまだに **FIELD OF VIEW** による主題歌「渴いた叫び」は印象深いが、**ED** の **WANDS** が歌う「明日もし君が壊れても」もカラオケでよく歌ってしまう。アニメ自体はオリジナル展開も多かったが、初期のカードゲームにまだずっぽりはまっていない頃の原作の雰囲気はよく演出されていた記憶がある。遊戯役は緒方恵美、海馬役は緑川光と、キャストも豪華だ（ちなみにこのアニメ版の海馬の髪色は懐かしの緑色である）。脚本には井上敏樹に小林靖子と特撮オタク的にはこれまた反応せざるを得ない面々が並んでいるが、現在はろくに DVD も出ておらず半ば闇に葬られている…。

また、東映アニメ版は 1999 年に劇場版も製作されており、あの「デジモンアドベンチャー」や「ドクタースランプ」と同時上映された。今では城之内の右腕として定着している「真紅眼の黒竜（レッドアイズ・ブラックドラゴン）」だが、この映画版では幻のレアカードであるレッドアイズを手に入れた気弱な少年・青山翔悟がオリジナルキャラとして登場し、海馬と遊戯がそれをかけて戦うという構図になっている。「邪悪なる鎖」によって強化された「青眼の白龍 3 体連結」のカードは印象深く、四枚分割のスペシャル版を嬉々としてコレクションしたのも思い出に残っている。ちなみに、遊戯はこの時「メテオ・ブラック・ドラゴン」を召喚し 3 体連結を打ち破った。



さて、物語はペガサスが主催する“決闘者王国（デュエリストキングダム）編”へと突入していく。明確に「M&W（マジック&ウィザーズ）」のルールが整備され（しかしダイレクトアタックという概念がないため実は結構ガタガタなルールであった）、人気を博したカードゲーム中心の物語が展開されていく。この王

国編は2度目のアニメ化となる「デュエルモンスターズ」にて映像化され、人気によりオリジナル展開やバトルシティ編と続き、原作最終話の映像化にまで届く。アニメの中で遊戯や海馬が使うカードは実際に売られたカードと全く同じデザインであり、その購買意欲を引っ提げてカードダス版とは異なる OCG（オフィシャルカードゲーム）が展開された。当時は「サンダーボルト」か「青眼の白龍」を持っていれば勝つくらいにはバランスが稚拙であったが、後に効果モンスターや魔法・罠が充実していき、その戦略性や流行はギネス級のヒットに繋がっていく。兎にも角にも、この原作における“王国編”がその全ての契機となっているのだ。

「見えるんだけど、見えないもの」、からの「友情」で勝ち進む遊戯と城之内。インセクター羽蛾のグレート・モスを破り、梶木漁太のシーステルスアタックを看破し、闇のプレイヤーキラーの城をカタパルトタートルで撃ち落とし、次々とスターチップを獲得していく。常に一手先を行く並外れた思考と、「敵を濡らして感電させる」「月を破壊する」「属性反発作用で敵モンスターを倒す」というとんでもないアイデアを炸裂させていく遊戯。この頃の遊戯王はルールがグラグラだったおかげか、高橋先生の斬新で特異なアイデアが飛び出しまくっていたから面白い。城之内は運と勢いをメインに勝ち進み、遂にはあのバンデット・キースまでもを破る。墓破りからのメタルレッドアイズという勝ち方は本当にお見事だった。

さて、時系列が前後するが王国編で欠かせないのが海馬と遊戯の再戦だ。都合3度目の戦いとなるが、モクバの命を救うために自らの自殺で脅迫し勝ちをもぎ取った海馬。この時にとどめを躊躇った表遊戯が次第に裏遊戯との交流を深めるきっかけになる。明確に意思に反発したこの時が、後のマインドシャッフルにまで繋がっていくのだ。心を見透かすペガサスにマインドシャッフルで対抗し、更には友情パワーでカードが見えない！、という展開はいつ見ても面白い。こんなにも荒唐無稽な不思議パワーと不思議パワーのぶつかり合いなのに、最高に説得力があるのだ。

かくして王国で優勝した遊戯だったが、立ちはだかる御伽龍児による DDM 対決を経て、シリーズトップクラスの人気を誇るバトルシティ編へ突入していく。ちなみに、DDM は実際に玩具化され私も当時かなり買ったクチだが、そもそもダイスがうまく展開せずグラグラした道の上に駒を置くことになったりで、全く流行らなかった思い出しかない。さて、バトルシティでは新たに神のカードという存在が明かされ、遊戯と海馬のような若者が争い合う絵が描かれた石板も登場する。一見カードバトルに傾倒しているようで、しっかりと本筋が続いているのがポイントだ。グルーズというレアカードハント集団に、イシュタール家という墓守の一族。新たな千年アイテムも登場し、遊戯と海馬はその渦に否が応でも巻き込まれていく。

ベストバウトとして挙げたいのは、やはり遊戯と人形の決闘だ。マリクに操られた人形は、オシリスの天空竜を従え遊戯を絶体絶命のピンチに追い込む。が、オシリスの効果を最大限に発揮させるためのマリクのゴッド5コンボを逆に利用し、永久ドローに追い込み山札を尽きさせ敗北に追い込む。ライフポイントを0にせず勝つという高橋先生のロジックが光る一戦だ。バラバラとカードを落とす人形と、そして消滅していくオシリスの見開きのカットはいつ見ても美しい。決勝トーナメントでは、ウィジャ盤を操る闇バクラと遊戯の対決、マリクの名を騙るリシドと城之内の互いを認めた戦い、舞を一方向的にリンチに追い込むマリクの悪行と、決められた運命を変える海馬の底力がイシズに伝わる決闘、その全てが見どころ満載だった。更には、マリクをあと一步まで追い詰める城之内の奮闘（ギアフリード！あと一撃が…！）、そして遊戯と海馬の運命が決着する準決勝と、シリーズにおいても外せない戦いが続く。

あくまで力と己のパワーのみで利己的に勝ちを求める海馬と、仲間と目の前の相手を見つめる遊戯。オベリスクや三体の青龍という物量で攻める海馬と魔法を駆使して対抗する遊戯は、その戦術までもが対照的である。その後の決勝戦では神のカードが大盤振る舞いされるラー攻略戦であったが、最後の最後にマリクのサレンダーで終わるのがとにかく綺麗だ。ラーの能力がいつの間にか裏マリクとの同化を果たしていて、打倒ラーが同時に裏マリクの除去にすぐ変わっているのが上手い。

この頃の OCG の盛り上がりは、私の世代としては最高潮だったように思える。ユニオンやスピリットといった特殊な効果モンスターが次々と現れ、ルールは複雑化していった。常に禁止カード・制限カードを確認しておかなければならなかったし、カードテキストの解釈で友人と喧嘩になったりもした。サイバポッドで引いたカードは相手に見せるのが必須だったかどうか…。

アニメはオリジナルのノア編やドーマ編が挟まれていく。ノア編では、まるでデュエルマスターズの牛次郎との決闘のようなテーマモンスターを決めての特殊ルールだったりで、「クリボーが勝手に」の名台詞もここで飛び出した。ドーマ編はオレイカルコスの結界というカードが面白く、ネットで一時期流行した遊戯のバーサーカーソウルによる羽蛾ゴコ殴りもこの時である。(ちなみにこのシーン、走る列車の上で戦っている)



さて、原作はついに最終ターン、記憶編に突入する。遊戯は自身の名・アテムを求めて王家の記憶を辿る旅に出る。また、分離した表遊戯や城之内たちも、彼を追い記憶の中に突入していく。最終的には獏良との戦いになだれ込み、そして、あの運命の遊戯 vs 遊戯が訪れる。気弱で貧弱だった表遊戯が、ゲームの天才である裏遊戯と決闘し、彼を負かす。これ以上ないメッセージ性に満ちた、見事な決闘だった。アニメ版では原作で短縮されてしまった尺が補われ、思い出のカードが多数登場している。ぜひとも未見の方にはこの最後の遊戯対決だけでも観ていただきたい。

遊戯王という物語の何が面白いかというと、もちろんカードを中心としたゲームの駆け引きも大きいですが、とにかく登場人物たちが真っ直ぐに生きているのが魅力的なのだ。溜め込んだり、抱えたり、そういったことをするキャラクターはあまりいない。どいつもこいつも、今いる自分をとにかく信じて、正直に真っ直ぐに生きる。その真っ直ぐさが交差し火花が散ったとしても、互いに一步も引かずに自らの信念と主張をカードに込めて斬り合う。そんな、どこまでいっても男らしく清々しいまでのサッパリした奴らの共演こそが、遊戯王の魅力なのだ。

今でも、実家のタンスの奥底にはおそらく数千枚の遊戯王カードが眠っている。30 を前にしたこの歳になっても、懐かしさに惹かれて兄弟で古いカードを持ち出して一戦交えたりしてしまう。いい歳して何をやってるんだと言われようが、我々にとってはこれが大事な血脈なのだ。電卓がひとつしかなければ

80008000 と打ち込んで左の方が 1400 ダメージなら 14000000 と 0 を 4 つ多く打つ。サイコロが無い時は台所の母に「なんか数字言って！」と叫んでその結果でギャーギャー騒ぐ。そんな数々の思い出が、あの紙切れの束に詰まっているのだ。



ネットや世間が何と言おうと俺はマクドナルドを食べ続けたい

昨今、日本マクドナルドが苦戦を強いられている。ネットを探せば容易に目に入るほどに、ストライキの影響でポテトが販売休止になったり、異物混入で騒がれ対応がまずかったり、色々な問題が立て続けに起こっている。それに伴い、ネットや世間からのマクドナルドに対する風当たりも一層強くなった。ネットで検索してマクドナルドに関するエントリーを見てみると、「こんなのを喜んで食べてるのは味覚障害」「企業としての信頼は地に落ちた」「高かろう悪かろうで誰が行くのか」など、辛辣なコメントが多数ぶら下がっていることが多い。

嘆かわしいことだ。

俺は単なるマクドナルド愛好家だ。俺の人生はマクドナルドと共にあった。別に仕事はマクドナルドとは全く関係ないし、株主でもない。そう、こうやって醜い前置きでもしないと、今やマクドナルドに対して良いニュアンスの意見は叫び辛くなった。これから書くことは、俗にいうステマとか、社員の工作とか、そんなものではない。まあ、それを疑われたからといって反証する材料が出せる訳でもないが、純粋に、マクドナルドが大好きな「俺の」「一個人の」意見だ。以下、愛を込めて「マック」と表記したい。

俺の人生はマックと共にあった。まず、母がマックを好きだった。だから、俺たち兄弟もマックが好きになった。父はあまりファストフードを食べない男だったが、仕事柄出張が多く、父が家を空けた時に、兄弟全員で母が「今日はマックにする？」と言い出すのを待っていた。母の手料理は最高だったが、たまに食べるマックも最高だった。車で20分ほどかけて、よくマックに行った。もう20年ほど前のことだ。今ほど、どこにでもマックがある時代ではなかった。

マックは、俺たち家族にとって間違いなく「ごちそう」だった。決して値段が張る外食でもないし、見た目が豪華な訳でも、お店が綺麗な訳でもない。しかし、間違いなく父を除く家族の「ごちそう」だった。俺も、弟も、マックが好きだった。こんなことを書くと、「マックごときをごちそう扱いだなんて可哀想な子供だ」などと思う人もいるだろう。知らん。俺たちにとっては間違いなく「ごちそう」だったのだ。うだうだ言うな。俺の幼少期はマックと共にあった。

今の若い子は知らないかもしれないが、昔はマックのメニューも包装も違っていた。もちろん、100円マックなんてものはなかった。ナゲットも今の5ピースではなく9ピースなんてものがあつた。ハンバーガーの箱も、今とは随分雰囲気違ったんだ。昔の俺はてりやきマックバーガーが一番好きだった。あれは意外と綺麗に食べるのが難しいんだ。口の周りをソースで汚して、その味が残ったままポテトを食べて、コーラで流し込む。考えただけで涎が出てきた。

俺が思うに、マックのポテトには何らかの麻薬が仕込んである気がする。あれには異常なまでの中毒性がある。定期的に食べないと体がポテトを欲して止まなくなるのだ。揚げたてのポテトはもちろん旨いが、俺ほどのツウになると冷めたポテトこそが“真価”だ。あのヘニョッとしたポテトにかろうじて残る塩味がたまらないのだ。そして、焦げて黒くなった先端部分のカリカリが残っていた時の喜びは、何にも代えがたい。ちなみに、ポテトに入っている麻薬は、コーラと一緒に摂取すると効果が倍増する。

やがて、俺は運命の出会いを果たすことになる。1991年に発売が開始された、そう、月見バーガーである。毎年のように言っているが、俺は月見バーガーを食べるために毎年秋を待っている。この月見バーガーがどれだけ最高なのか、俺の言葉では語り尽くせない。公式サイトを紹介文を掲載するから、それを読んで欲しい。

「月見バーガー」は、1991年の初登場以来、毎年秋の風物詩として親しまれている、人気の季節限定メニューで

・ [日本マクドナルド公式サイト](#)

毎年、秋になるとそわそわしてしまう。月見バーガーが食べられるからだ。こいつとの思い出は無数にある。前の会社に勤めていた時、飲まれた酒に潰れ二日酔いで目を覚ました日も、重い頭を抱えながらマックに行った。月見バーガーを食べながら、昨夜の記憶を辿ったものだ。ネットでは、年々月見バーガーが値上げされていると、鬼の首をとったかのように叫ぶ輩がいる。年に1回なのをいいことにこっそり値上げしているのだ！騙されるな！…という論旨らしい。俺にとってみれば大層くだらない話だ。俺は「月見バーガー」を食べるのだ。「安いハンバーガー」を食べに来ているのではない。



by 飛翔掘削 [Twitter][HP]

そもそも、「マックは高くなった」「ファストフードなのに高くちゃ行く意味が無い」という意見に、俺はいつも疑問符が浮かぶ。俺はいつも「マクドナルド」を食べにマックに行っている。「安いファストフード

店」に行っているのではない。「マクドナルド」に足を運んでいるのだ。数百円の値上がりなどさしたる問題ではない。もちろん、安い方が客が多くなるのは分かる。だが、今ここに限っては俺の好みの話をしている。マックはマックだ、値段じゃあない。

話が横道に逸れた。そう、てりやきマックバーガーが長らく俺のベストだったが、月見バーガーがその座を華麗に奪い取ったところまでだった。いつだったか正確には覚えていないが、月見バーガーやグラコロといった期間限定バーガーが一堂に会したキャンペーンもあった（エブリデイスマイルキャンペーン…だったか？）。相当前の話だ。間違いない、まさに「アベンジャーズ」だ。あんなバーガーやこんなバーガーたちがアッセンブルしたあのキャンペーンの強烈さは、今も脳裏に焼き付いている。

高校の時、そのすぐ横にある商業施設のフードコートに、マックが入っていた。部活の帰りに、よくマックで談笑したものだ。ジュースを買って、ポテトを1つだけ買って、それを皆で分け合いながら、中身の無い話をした。これが青春だ。俺の青春はマックと共にあった。大学の時、マックでバイトしている友人がいた。皆で茶化し半分でお店に行って、お決まりの「スマイルください」をレジに立つ友人にお願いしたこともあった。友人は、レシートの裏面にボールペンでスマイルマークを書いてくれた。座布団1枚案件だった。大学時代といえば、就活も思い出の1つだ。24時間のマックが近所にあったので、よくそこでエントリーシートや履歴書を書いた。コーヒーのみを頼んで居座る大学生はお店には相当迷惑だったかもしれない。許してくれ、客足が少ない夜遅い時間にばかり行っていたから。そこで何十枚もの書類を書いたものだ。おかげさまで当時は内定をいくつかいただけた。マックのおかげだ。俺の就活はマックと共にあった。

就職した先で、営業マンをやっていた。外回りが多かったので、よくマックを食べた。よっぽど田舎まで行かない限り、マックが見つからないことは無い。お客さんに謝らなければいけない場面も多々あった。そんな陰鬱な営業の帰り道で、マックに寄ってささやかな打ち上げをしたものだ。ポテトの塩味が、俺に元気をくれた。俺の営業はマックと共にあった。

今でも新作バーガーが出るとほぼ必ず食べることにしている。近年だと、2012年のグランドキャニオンバーガーが美味しかった。あれはレギュラーに加えてもいいけると思う。俺が保証する。というか、定期的に売ってくれ。頼む。ああ、メガマックも良かった。

程なくしてこの頃、店頭からメニューの一覧表が消えたことが話題になった。ネットでは散々叩かれていたのを覚えている。確かに、その気持ちは分かる。が、俺にとっては何の問題も無かった。メニューなんてほとんど覚えている。それに、あらかじめ入店前にクーポンをチェックして今日食べるメニューのあたりをつけている。店に入ってから悩むことは、まず無い。

マックの店内の雰囲気が好きだ。あの油の匂いと、独特な空気。「ああ、俺は今から体に悪い物を食べるんだな…」という感動が、俺を襲う。往々にして、旨い食べ物は体に悪い。だから何だと言うのだ。俺は修行僧じゃないんだ。身体に悪い物を食べられる幸せを、噛みしめていたい。レジの奥の雰囲気も、好きだ。もちろん、あそこに立ち上がったことは無い。しかし、システム化されたルールの中で効率よく生産されていく宝石たちを眺めるのは、目の保養になる。楽しい。テレレ！テレレ！という、ポテトが揚がったのか何かよく分からない時に鳴る機械音も、風物詩だ。あの空間にずっと居たくなる。でも、お店が混雑している時は、パッと食べてすぐに立ち去るのが愛好家としてのマナーだ。

俺の人生はマックと共にあった。好きなものは好きと言える気持ち、抱きしめてたい。

確かに、ここ数年の企業としての迷走ぶりは、目に余るものがある。異物混入の騒ぎも、これだけ店舗数が増ければヒューマンエラーを防ぐのは難しいだろうなと同情しつつ、諸々の対応の悪さは批判されて然るべきだった。ネットを開くと、マックに肯定的な意見を見かけることは少なくなった。一時はきのこたけのこ戦争と双璧を成していたマックマクド戦争も、今では息をひそめた。もう皆、そんなことを話題に

していない。マックをいかにこき下ろすかに注力している。

嘆かわしいことだ。

マックよ。もっと頑張ってくれ。俺はこれからも食べていきたい。来年も、再来年も、ずっと、ずっと、お前と共に生きていきたい。日本マクドナルドよ、頑張れ。頑張ってくれ。今年の春は何バーガーを食べようか。今年の夏は何バーガーを食べようか。春の桜も夏の海も、あなたと見たい、あなたといたい。今年の秋は何バーガーを食べようか。今年の冬は何バーガーを食べようか。秋の紅葉も冬の雪も、あなたと見たい、あなたといたい。

 ツイート

「仮面ライダーフォーゼ論」【前編】～ギャップと懐かしさが魅せる宇宙文化祭

いつもブログで自分の好きな事について気ままにダラダラと書いているが、先日とてもありがたい事に私のフォーゼに関する考察を読みたいというリクエストを頂戴した。それに応える形で「仮面ライダーフォーゼ」について、総論のようなレビューのようなものを書いてみようと思う。…というやる気満々な意気込みで書き始めたら、ついつい全体構想の約半分の地点で 8,000 字をゆうに越えてしまったため、【前編】【後編】に分けて公開することにした。題して、『総括「仮面ライダーフォーゼ論」』。本記事【前編】では、フォーゼという番組の概要やデザイン・設定の魅力、1 年間のストーリーを振り返りつつ、アクションの面白さにまで迫ってみたい。



by ライス [Twitter][HP]

■「仮面ライダーフォーゼ」とは？そのデザインと設定の魅力

まずは基本的な作品のデータから。「仮面ライダーフォーゼ」は、2011年（平成23年）9月4日から2012年（平成24年）8月26日までテレビ朝日系列で毎週日曜8:00 - 8:30に放映された特撮テレビドラマ作品。平成仮面ライダーシリーズ第13作目にして、仮面ライダーシリーズ生誕40周年記念作品。キャッチコピーは「青春スイッチオン」、「宇宙キター！」など。「学園」と「宇宙」というおよそ食べ合わせの悪そうな二要素を両立させた作品で、ストーリーは舞台となる天ノ川学園高校に如月弦太郎なる人物が転校してくるシーンから幕を開ける。

「この学校の生徒全員と友達になる！」と豪語する弦太郎は、同じクラスの歌星賢吾や城島ユウキが先んじて関わっていた怪人ゾディアーツとの戦いに、“仮面ライダー”として身を投じていく。やがて、学園のクイーン・風城美羽、キングこと大文字隼、情報通のチャラ男・JK、不思議ゴス少女・野座間友子などの仲間を得て、「仮面ライダー部」として学園に出没するゾディアーツにチームで対抗していく。

そのゾディアーツを裏で操っていたのは、天ノ川学園高校の理事長・我望光明。彼の若い頃に何があったのか、なぜ学園の生徒をゾディアーツとして量産するのか、翻弄され奮闘する幹部陣“ホロスコープス”との戦いを通して、その謎は次第に明らかになっていく。

仮面ライダーメテオに変身する謎の転校生・朔田流星との邂逅と衝突、仮面ライダー部からの卒業生、押し寄せる幹部級怪人、数々の出来事を経て戦いは激化していく。如月弦太郎は“仮面ライダー”として何を成し遂げるのか、彼の精神はどこまで貫かれるのか。物語は怒涛の“卒業式”に向かって1年間を駆け抜ける！…というのが「仮面ライダーフォーゼ」の物語である。端的に1年間のストーリーを振り返ってみたが、これ以上にスリムにするのは難しそうだ…。

フォーゼが「小惑星探査機はやぶさの帰還やスペースシャトル退役」など宇宙関連の話題が相次いだことや「放映年がユーレイ・ガガーリンらによる人類初の有人飛行から50年後であること」から「宇宙」をテーマにしたこと、また、2011年3月11日に発生した東日本大震災を受けて徹底的に明るく元気なヒーローを目指して作られたことなど、この辺りについての詳細は広く知られていることなので割愛したい。

ひとつ言及するとすれば、フォーゼは公式に「涙ラインが無い」とされた仮面ライダーである。これについては、デザインを担当された石森プロ・チーフデザイナー田嶋秀樹さんのインタビューがあるのでそれをそのまま引用したい。

——フォーゼのデザインでは、仮面ライダーに共通していたトレードマークの一つがなくなったと聞きました。ライダーが泣いているように見える「涙ライン」といわれる線です。これまでのライダーのマスクには、ほぼ必ずあとは、親しみがわくように、ちょっとかわいくしたかったというのがありますね。仮面ライダーの重要な記号
・朝日新聞 GLOBE | ヒーローは地球を救う

今でも忘れない、フォーゼのデザインを初めて見たのは、タクシーの中だった。当時勤めていた会社の就業時間が終わり、営業職という事もありその晩は接待が控えていた。ギリギリまで仕事をしてタクシーに飛び乗って、運転手に料亭の名前と場所を伝え、一息ついて携帯を開いた。そこでネットを見たら飛び込んできたのがあのトンガリ頭だ。「ざ、座薬…！？」、第一声はそれだった。タクシーの運転手もびっくりしただろう、今から接待に向かうサラリーマンがいきなり座薬だと呟いたのだから。でも、すぐにこのデザインが気に入った。なんというか、確かに「仮面ライダー」としてのカッコよさには難があるかもしれないが、すこぶる「石森章太郎デザイン」だと感じたのだ。私が思い出したのは、「ロボコン」だ。世代的に、クウガの前年にやっていた1999年版の「燃えろ!!ロボコン」が馴染み深いけど、あの世界に出てくるロボットたちにどこか近い匂いを感じたのである。フォーゼは仮面ライダーの歴史でも随一の「可愛い」デザインだと今でも思う。そしてそのフォーゼに変身するのが甘いマスクの長身イケメンでこれもまた「可愛い」が、スタイルは学ランに赤シャツにリーゼントという「いかつい」もの。この突き抜けたギャップが、福士蒼汰というキャスティングを含め大きく活かしている。

ギャップといえどもそのテーマ設定もそうだ。「学園」と「宇宙」では、そのスケールに大きな開きがある。「学園」は言うまでもなく閉じた世界だが、「宇宙」はまだまだ解明されていない広さを有している。この相反する両者を「部室」という要素で繋げたのは面白いし、型破りな“平成ライダー”シリーズと日本テレビドラマの王道“学園ドラマ”の融合とも符合している。

ギャップの魅力に続いて挙げられるのは、「懐かしさ」だ。これはフォーゼに限らず学園ドラマや学園アニメの全てが持つ要素だが、“高校”とは日本人の多くが経験するものであり、小さい子には憧れを、大人には懐かしさを与えてくれる。“高校”というのは、自由で魅力的だ。義務教育を経て自由に選択できる進路の第一歩だし、部活は本格化し、学校によっては制服もお洒落で大人に近づける気がする。恋愛だって中学までより経験出来るだろうし、卒業すればそれまで同じ地域で暮らしてきた仲間がバラバラに散っていく淋しさもある。人生の中で一番キラキラしてキラキラした時期を過ごせるのが、高校生活ではないだろうか。学園ドラマにはその「懐かしさ」がある。今考えれば何てことない事に、一生懸命取り組んだり悩んだりしていたあの頃の自分を振り返りつつ、ドラマの中の登場人物たちと“一緒に”また学生生活を疑似体験できる。

フォーゼは、あんな突飛な設定なのに、ちゃんと学園ドラマとしての「懐かしさ」があった。前述のギャップ狙いの要素でアメリカンスクールという色が付与されていたが、やはり根っこは日本の高校生だったと思う。端的に言えばまさに「青春」だが、放課後部室でワイワイやっていたあの頃を懐かしめるのは大きな魅力だ。

■弦太朗たちが辿った“年間行事”を振り返る

続いて、1年間のストーリーを順に追っていきながら、個人的に注目したポイントなどを述べていきたい。まず何よりも第1話「青・春・変・身」だろう。この1話で、フォーゼという物語の骨格で頭をぶん殴られたような感覚を覚えた。もうまさに、ずっと“これ”。ノリノリで変身して、大きなロケットとドリルで敵を倒して、突き刺さってグルグルしても取りあえずカッコつけてドーン。その圧倒的な個性を、魅力を、これでもかと突きつけられた。平成ライダーは観た人それぞれに「第〇話で本格的にハマった」とか「〇話あたりで脱落した」などの線引きがあると思うが、フォーゼの場合その多くがこの1話だったのではないだろうか。フォーゼの色は最初から最後まで“これ”なのだ。

序盤は仮面ライダー部結成がじっくり1クールかけて描かれる。2話前後編で仲間が増えていく様は、電王の序盤とも似ている。美羽が本質的には何も“改心”せず“貫く”事で仲間入りした4話「変・幻・暗・躍」はお気に入りだ。6話「鉄・騎・連・携」にてキングが仲間入りする際の共同戦線もかっこよかった。10話「月・下・激・突」でのアルター・ゾディアーツ戦で流れる挿入歌「Giant Step」もとにかくかっこいい。12話「使・命・賢・命」でついに賢吾と“友情のしるし”を交わし、名実ともに仮面ライダー部が成立する。14話「毒・針・猛・襲」でスコーピオン・ノヴァを撃退し、仮面ライダー部が段々とチームとして安定していく様子が描かれる。この時のCG大盤振る舞いは中々見応えがあった。

16話の「正・邪・葛・藤」の終盤、そして17話「流・星・登・場」から本格的に仮面ライダーメテオが登場する。メテオこと朔田流星は友を救うため戦う運命を背負った男。“アンチ仮面ライダー部”として彼を物語に投入する事で、4ヶ月かけて描いてきた仮面ライダー部を改めて客観的に見る事が出来る。この辺りから敵幹部の動きやタチバナといった存在が登場し、フォーゼの物語の外郭が示される構成になっている。流星がすぐに弦太朗やライダー部と馴染まない展開は、当時としては少し新鮮だった。前年までのダブル、オーズともに2人目のライダーは割とすぐに主人公と仲間になっていたからだ。仮面ライダーメテオは、伝説のアクションスター「ブルース・リー」を彷彿とさせる戦闘スタイルを有する。鼻をこするしぐさもそのままだし、怪鳥音を発しながら拳を繰り出すのもかっこいい。武器を使うのが当然の昨今のライダーにおいて、拳のみで戦うスタイルは魅力的だった。装備（メテオギャラクシー）が、あくまで拳のパ

ワーを倍増させるものというのも面白い。

20話「超・絶・磁・力」でマグネットステイツが登場。その圧倒的なまでの“外しデザイン”にはとにかく驚いた。ここで今一度弦太郎と賢吾の友情を描き直す構成も面白い。22話「馬・脚・一・蹴」ではキャンサー・ゾディアーツが初登場。鬼島夏児の独特のキャラクターがフォーゼの中盤戦を大いに引っ張ってくれる。ペガサスから進化したらなぜ蟹になるのかはいまだによく分からないが…。23・24話「白・鳥・同・盟」「英・雄・願・望」も中々印象深かった。映画「キックアス」や「ブラック・スワン」など、流行りものを節操なく取り込む姿勢が面白い。前述のブルース・リーだってオマージュの流れだし、「仮面ライダーフォーゼ THE MOVIE みんなで宇宙キターッ！」での「アルマゲドン」ネタもあからさますぎてもはや清々しい。さながら高校の文化祭のように、“なんでもあり”が一つの個性になっている。諸監督もさぞ楽しかったことだろう。

26話「有・終・輪・舞」でプロムを経て最上級生の2人が卒業。28話「星・嵐・再・起」でメテオストームが登場しキャンサーを撃破するも、ここまできてもまだ朔田流星はその正体を明かさない。命がけの大喜利大会は失笑と爆笑と燃えが全部煮込んであって、相当に変なテンションだった。後に仮面ライダー部の後輩となる蘭とハルの登場を挟みつつ、シリーズ中での一番の盛り上がりとな名高い32話「超・宇・宙・剣」ではコスミックステイツが登場する。溜めに溜めた流星の“デレ”がやっと発動し、同時に主役は最強フォームを手に入れるというかなり豪華な構成。確かこの日はちょうど友人の家に泊まっていて人の家で勝手に盛り上がった記憶がある…。

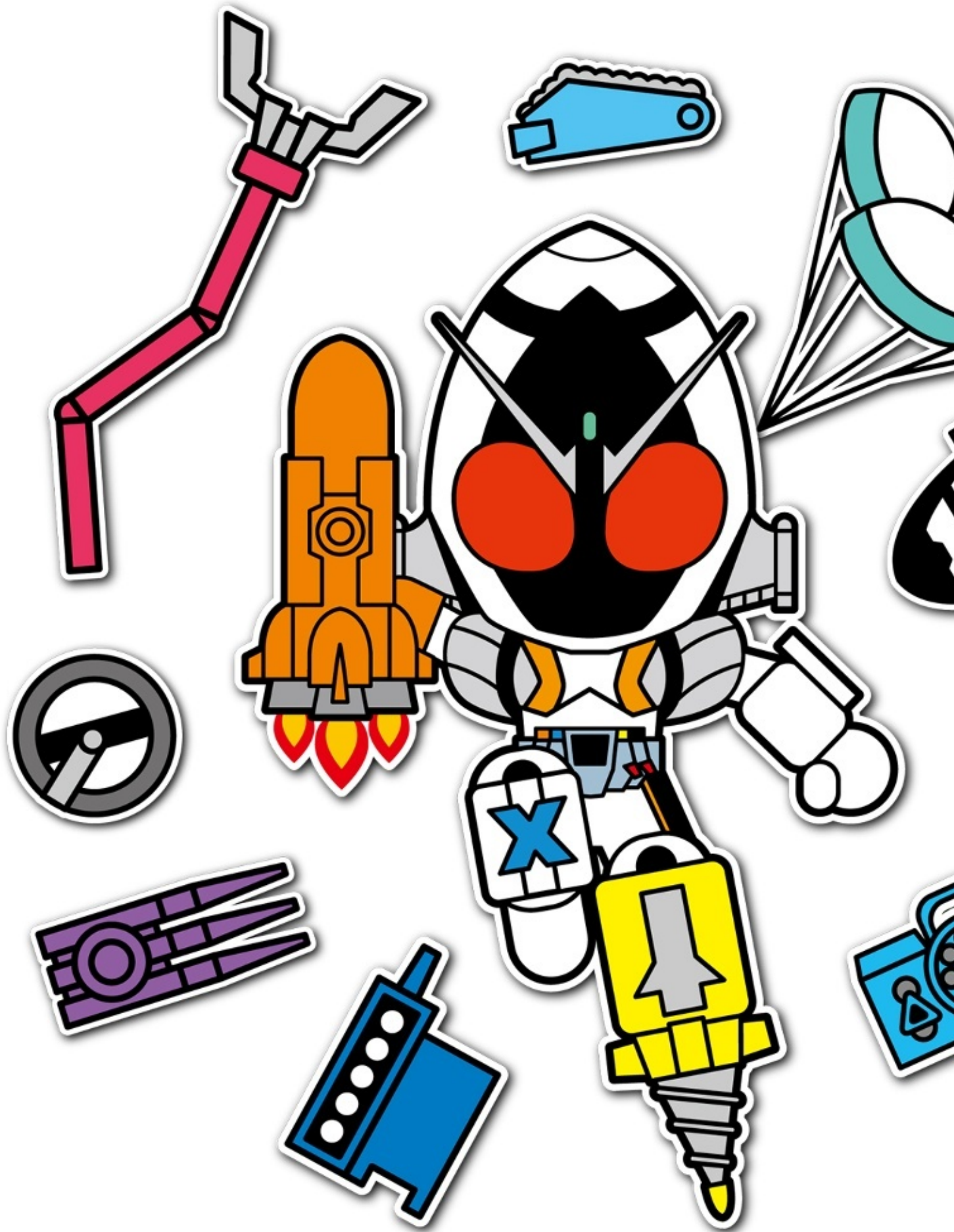
その後修学旅行編で京都のザ・ホールが消失し（天高にパワーが一極化）、リブラがラプラスの瞳に覚醒した事によって、12星座の名を関するホロスコープスの覚醒が加速する。ここで上手いと思ったのが、幹部戦を連戦でこなしながらも、最終盤に入る一歩手前で今一度仮面ライダー部それぞれの物語を描いたこと。カプリコーン・ゾディアーツ編でJKの背景に焦点を当て、アクエリアス・ゾディアーツ編ではユウキの夢について語られた（ここでユウキを取り上げた事が後のジェミニ・ゾディアーツ編にて効果的に生きる構成）。激戦を潜り抜けた先の42話「射・手・君・臨」でヴァルゴ・ゾディアーツ＝タチバナが死亡。理事長＝サジタリウス・ゾディアーツが最終的な敵として仮面ライダー部の前に立ちはだかる。

終盤は、非情なまでのホロスコープスの攻め方に人間関係を掻き乱されつつも、仮面ライダー部は結束を強めていく。ピスケス・ゾディアーツの登場で12星座が揃ってしまい、ついにサジタリウス・ゾディアーツの目的は最終ステージへ。賢吾がコアチャイルドである事が明かされるも命を散らし、決して復讐でも報復でもなく、理事長を止めるために最終決戦に赴く。サジタリウス・ノヴァの頭部が仮面ライダー的だったのが印象的だ。荒野のラストバトルはワイヤーアクション大盤振る舞いで全フォーム登場と、「THE・坂本浩一」といったところ。また、お手製の「卒業式」には流石にちょっと笑ってしまったが、でも1話からフォーゼってこんなだったよな、と思いきしみじみ。フォーゼに変身した弦太郎が「っしゃあ！」と勢いよく腕を振り下ろすカットが三方向から三度描かれるカットで、観ているこっちは万感の思いだ。テレビの前でリアルタイムと一緒に「宇宙キター！」をやってしまったのは言うまでもない。

最終回の体育館での戦いは本当に思い出深い。弦太郎の「仲間と！ずっと！」の台詞ひとつひとつに、1年間の思いが込められているのが伝わってくる。素面アクションで見事に跳んで跳ねるのも魅力的だ。まさに尾崎豊の「この支配からの卒業」を地で行く展開には理屈じゃない説得力がある。必殺技を決めた後の弦太郎の名乗りの表情も、凛々しさに惚れ惚れ。

まあ、理事長からすれば頼んでもいないのに一方的に「我望理事長、ありがとうございました」なんて冗談きついで！な状態でやられてしまったのかもしれないが…。かくして、仮面ライダー部の戦いは終わった。サジタリウスの野望を阻止し、宇宙仮面ライダー部として部は存続する事になった。死にゆく理事長の手によって賢吾も無事帰ってきた。弦太郎の思いもやがて後輩に受け継がれていくのだろう。そして、

その後の物語は MOVIE 大戦へ…。



■坂本節炸裂！フォーゼのアクション

お次は、ヒーロー番組のメインでもあるアクションに注目したい。そもそもアクション以前に、フォーゼのスーツが白というのがとにかく驚きだった。白い車の汚れが目立つのと同じ理屈で、白いスーツが主役ライダーのメインカラーになった例は無かった。ダブルのマフラーは合成技術の進歩が可能にしたデザインという話だし（例えばライダーキックを合成する際にマフラーを自然に画面に馴染ませるのはそれまで難しかった）、フォーゼのスーツもまた技術進歩が可能にした産物だろう。

フォーゼのアクションにおいては、言わずもがな坂本浩一監督の功績が大きい。例えばチェーンソースイッチだが、通常はチェーンソーなんて腕で操るものだ。武器として使うのならば、それを剣のように用いて斬りかかるのが常套だろう。だが坂本監督は実際に企画段階で、あろうことか会議室にて自身のアクションを披露しながら、足に装着して回転で蹴りかかる（＝斬りかかる）というアクションバリエーションを提案したとの事。（出典：ライムスター宇多丸のウィークエンド・シャッフル坂本監督特集回）

フォーゼの背中からジェット噴射でふわ～っと飛び上がる（ワイヤーとの親和性の高い）動きであったり、バイクアクションで背後で火薬炸裂だったり、各種スイッチ・モジュールの使い方であったり、ついでに女性キャラクターを撮るカメラアングルだったり、至る所に坂本監督の「趣・味・炸・裂」な背景が見えてくるのが特徴的だ。パイロット回から続いて4話まで一気に坂本監督が撮ったのも、現場的には大きかっただろう。（通常2話ずつ監督が変更になる）

惜しい点として、実は坂本監督、意外とフォーゼ本編を撮っていない。パイロット回、美羽が入部するカメレオン・ゾディアーツ回、ペガサス・ゾディアーツ回、ムスカ・ゾディアーツ回、アリエス・ゾディアーツ回、そして最終2話、計12話である。48話中の12話というのは、やはり少し物足りない気もする。他の監督回も光る部分は沢山あったが、こと“フォーゼのアクション”という一点においては、坂本監督回と他監督回では大きな差があったように思える。その魅力をストレートに引き出し、なおかつ相性が良かったのは、やはり坂本アクションだろう。立ち上げから方向性を決める段階で参加されているので当たり前の話ではあるが…。

とはいえ本編が少ない分、坂本監督は各種劇場作品をたっぷり撮っている。

福士蒼汰自身が結構アクションが出来るのも大きかった。ほんの少しのシーンでも、主人公がババッと立ち回ってくれるだけで臨場感が桁違いだ。特に「MOVIE 大戦アルティメイタム」で魅せたパルクールはすごかった。変身後は、生ける伝説高岩成二がメインスーツアクターを担当。高校生の動きでさえ熟練マスターの手にかかればお手のもの（相当苦労されたとの事だが…）。方向性としては、ファイズの喧嘩殺法と電王のヤンキーアクションを足して割ったような感じだ。これに、電王やダブルで披露されたコミカルな動きが合わさって、唯一無二のフォーゼが出来上がっている。歴代高岩ライダーの中でも群を抜いて特徴的な部類なので、大戦系映画で他のアクターさんが入っているとすぐに「そ、その動きは違う！違うんだ…！」と眉間にしわが寄ってしまう時もある。

■フォーゼの面白さを例えるならば

フォーゼをもっと俯瞰する視点は後編に取っておくとして、この作品の何が面白いかは単純明快。それは年がら年中「文化祭」をやっているような賑やかさに尽きる。「興味深い」とか「興奮する」とか、「感銘を受ける」とか「考えさせられる」とか、およそフィクションを観た際に抱く全ての感情より圧倒的に抜きん出ているのが、「楽しい」だ。前述したような“なんでもあり”という個性も含め、フォーゼは楽しくて仕方ないのだ。文化祭は、やる方も、参加する方も、見る方も、楽しい。キャストやスタッフがノリノリで作っているのが作品の端々から伝わってくるし、彼等が用意した出店や展示やステージを、我々視聴者が1年かけて回っていたような作品だった。2011年9月から2012年8月にかけて、毎週末文化祭に出かけていたようなものだ。

だからこそ、番組が終わった後のテンションは本当に祭りの後のようだったし、その分「MOVIE 大戦アルティメイタム」という後夜祭も盛り上がったというもの。願わくば数年後に同窓会までお願いしたいが、果たして福士くんはいつの日かライダーに戻ってきてくれるのだろうか…。

 ツイート

「仮面ライダーフォーゼ論」【後編】～君は弦太郎と“友達”になれたか

去る【前編】では作品の概要や設定の魅力、1年間のストーリー展開、アクション面の特徴について思うままに書いたが、この【後編】では、映画や小説といった各種メディアミックス展開と、仮面ライダーシリーズにおけるフォーゼの立ち位置、そして、フォーゼの気になる点や批判点も織り交ぜつつ、この作品の「何が魅力的なのか」という部分について考察してみたい。

総括!! 仮面ライダーフォーゼ 7大エピソード



by ライス [Twitter][HP]

■フォーゼの各種メディアミックス展開

平成ライダーバブルが膨れ上がっていた時期に放送されたフォーゼは、色んなメディアにその姿を現した。この項ではその1つ1つについて簡単な感想を書いていきたい。まずもって印象的なのは、クレヨンしんちゃんとのコラボ企画だ。「映画クレヨンしんちゃん嵐を呼ぶ！オラと宇宙のプリンセス」と「仮面ライダー×スーパー戦隊スーパーヒーロー大戦」の公開が同時期だった事から展開されたスペシャルコラボだ。アニメ調のフォーゼとしんのすけとの親和性の高さには思わず笑った。しん王も含めてディスク化を希望したい。本流以外のメディアで挙げると、「仮面ライダーフォーゼ&宇宙刑事ギャバングールドディスクを守れ」という各地科学館で上映されたプラネタリウムスペシャルもあった。ボイジャー1号に搭載されたゴールドディスクを守るためにフォーゼ&メテオとギャバンが活躍する！、というお話らしいが、悔しい事にこれは未見…。

「フォーゼ」は他の仮面ライダー作品にも出演を果たしている。オーズ最終回では歌星賢吾と城島ユウキがさらっと登場。この唐突な恒例行事は翌年にも引き継がれ、最終回で我がキングが美羽にそっぽ向かれるというオチに使われている。ウィザード本編最終回後の特別編にもフォーゼが登場。例のごとくアクターが高岩さんではない事から色々動きが残念ではあったが、久々にはっちゃけるフォーゼをテレビで観られたのは良かった。

ゲーム作品への出演も多く、これはライダーゲーム業界が賑やかになってきた時期にメインで放送していたのが大きい。「クライマックスヒーローズ」シリーズではスイッチを多彩に扱えるライダーとしてその特異性を発揮、「ライダージェネレーション」シリーズではメテオがかなり扱いやすかった記憶がある。他にも「HEROES' VS」など、コンパチ系統が本格的に復活し始めたのもこの時期だ。「バトライド・ウォー」シリーズでは流れるようなスイッチ&モジュール連続使用がコンボに組み込まれており、適当にボタンを連打するだけで坂本監督アクションのように派手に暴れる事が出来る。

音楽展開については以前『平成仮面ライダー挿入歌クロニクル』という記事にも書いたが“実在の有名歌手をこの番組のために組ませる”という賑やかなオールスター模様を呈した。数々のアニソンを歌い上げてきたMay'nに、まさかのSURFACEの椎名慶治。他にも栗林みな実やeversetなど、この“ごちゃまぜオールスター感”がまさに“仮面ライダー部”のようで、実にフォーゼらしいコンセプト。劇中で印象的に用いられた仮面ライダーGIRLSの本格始動もこの時期。

「小説仮面ライダーフォーゼ～天・高・卒・業～」は、フォーゼファン必読の一冊だ。本作のプロデューサー塚田英明自ら描いた物語で、本編で消化不良だった要素をほぼ全て補完しつつ、仮面ライダー部の恋の行方や弦太郎が教師を志したきっかけに触れ、オリジナルの仮面ライダーイカロスにフォーゼランチャースティツまで登場する。キャンサー・ゾディアーツで印象的な鬼島夏兎が結構なメインキャラとして機能しているのも面白い。フォーゼの物語はこの小説版にて真に完結するといっても過言ではないので、未読の方は今すぐ書店に駆け込むかAmazonへのアクセスをおすすめする。

また、フォーゼは各種映画にも多数出演している。「劇場版仮面ライダーオーズ WONDERFUL 将軍と21のコアメダル」にて銀幕に初登場。確かこのシーンだけは坂本監督が担当したとか。いきなり頭から突っ込んで登場というのが実にフォーゼらしい。さらっとユウキまで登場しているのも印象的だ。弦太郎のリーゼントが本編のそれとは微妙に異なる点にも注目。「仮面ライダー×仮面ライダーフォーゼ&オーズ MOVIE 大戦 MEGA MAX」は、見事なまでに共演作品における最新ライダーとして活躍してみせた。詳しくは『おすすめの平成ライダー映画10選！～「PROJECT G4」から数えて30作記念』にも書いたが、フォーゼ編（なでしこ邂逅編）も完璧に近いクオリティだったと思う。あの時点で部員揃っての「3・2・1！」をやってしまったのはズルい。恋という難題に訳も分からず突っ走る弦太郎の不器用さと実直さが眩しい。

「仮面ライダーフォーゼ THE MOVIE みんなで宇宙キターッ！」は公開時期が8月という事もあり、

フォーゼという番組そのものを総括したような一作。坂本監督の熱とお遊びが盛大に炸裂しており、モジュール 40 個連続使用のアクションシーンはとにかく圧巻。やたらうるさいベルトを持つウィザードの活躍も印象深い。テレビ本編で弦太朗が“友達”になった面々が現れ 40 個のスイッチをオンにするくだりは、理屈じゃない説得力がある。まさに仮面ライダー部が 1 年かけてやってきた活動の集大成だ。ただし敵の扱いについてはシナリオ上の難があり、そこについては後述する。「仮面ライダー×仮面ライダーウィザード&フォーゼ MOVIE 大戦アルティメイト」は完全なる後日譚。教師になった弦太朗が「人を導く立場」として成長する姿が描かれる。フォーゼ編は実質イナズマン編でありフォーゼそのものの活躍が少なかったのは惜しいが、その分大戦パートでは画面狭しと暴れてくれた。フォーゼドライバーを溶鉱炉で溶かしてしまうという相変わらず訳の分からない理屈を通す弦太朗の“いつもの”っぷりに、映画館でニヤニヤしてしまった。

■シリーズにおける「フォーゼ」の立ち位置、玩具と作劇

なんとなく意外な事に、フォーゼは平成ライダーシリーズとして何かしら新しい事や革新的な事は成し遂げていない（シリーズ展開という観点）。ダブルから続く平成ライダー 2 期のフォーマットを守りつつ、玩具展開も“ツリー商法”というアイテム薄利多売方式を引き継いだ。作劇や玩具展開については過去記事『[折り返し地点総評、「仮面ライダー鎧武」の挑戦！](#)』を参照願いたい。

前年のコアメダルで増長した平成ライダー玩具バブルが最高潮の時期だったため、2011 年の年末頃までフォーゼドライバーは各地で品薄だった。アストロスイッチセットも今ではワゴンの肥やしだが当時は阿呆みたいに売れていた。フォーゼドライバーは平成ライダー 1 期のファイズやカブトを思わせる正統派電子音声で、「ロ→ケ↑ト」という変則的な音声も中々クセになる。中央のパネルにフォーゼの四肢がデザインされており、ドライバー自体が宇宙基地を模しているのも面白い（これを受けて各種フォームは“ステイツ”と呼称される）。エレキステイツやファイヤーステイツにおける四肢の△や×はベースステイツと地続きで各色が異なるが、コズミックはそのパワーが巨大なためか青&灰色に変化している。右腕のみではコズミックの力を制御しきれない、という意味だ。ここからも分かるように、フォーゼの身体自体が宇宙服であり宇宙基地というアイデアが、スーツにも玩具にも活かしている。メテオドライバーが仮面ライダー的に王道の「光る！回る！」なのも注目ポイントだ。

ストーリーの基本構成は、ダブルで用いられた「2 話前後編で犯人を追う」パターンと同じだが、ダブルと異なるのは“探偵”ではなく“部活”という点。地球の本棚という超常パワーも無いので、仮面ライダー部がチームで手分けして情報収集をする事になる。学園の男子は大文字先輩がいれば足りるし、女子はクイーンこと美羽で問題ない。変なキャラクターにはユウキが当たれば馴染めるし、常識を越えた理屈には友子の発想力と気付きが活きる。賢吾がバックアップと実質的主導権を握り、弦太朗はフロントマンとして矢面で動く。校外やアウトローな情報は JK がお手の物だし、タチバナという後ろ盾を有する流星もその点心強い。

つまり引き続きダブルで例えるならば、ウォッチャマン・サンタちゃん・クイーン&エリザベスといった「風都イレギュラーズ」がフォーゼでは全員身内なのだ。作劇的にこれは相当心強い。これに毎年恒例小型マシンのフードロイドが加わる事で、学園という舞台を仮面ライダー部がくまなく搜索できる事への説得力が完全なものとなる。（後のドライブではこの小型マシン枠をコレクターズアイテムと兼ねているのが面白い）

ゾディアーツの犯行やその動機が「夢」だったり「卒業」だったり、高校生の悩みそのものだったのも魅力的だ。好意的に解釈するならば、彼らの犯行は全て“若気の至り”であり“若さゆえの過ち”。そのティーンエイジャー特有の危うさが、ゾディアーツとしての行動原理に繋がっているという理屈が面白いのだ。また、フォーゼの物語の美味しいポイントは、学校行事を扱える点だ。パッと思いっただけでも、プ

ロムが印象的だった卒業式や、なでしここと出会った文化祭、地域に貢献する活動（合唱部）、京都への修学旅行に流星と山田の交換留学生という設定など、それを活かした筋立てが多い。そしてそれを扱う事で【前編】でも書いた“学園ドラマとしての「懐かしさ」”を醸し出せるのだから、作劇的にも一石二鳥である。

脚本を担当したのは中島かずきと三条陸。平成ライダーではダブルでお馴染みの顔ぶれであり、それは最新作のドライブにも言える。事件解決の構成やキャラクター描写など、この3作には似た要素が多い。だからこそ、ダブル・フォーゼ・ドライブという3作を並べて見ると、年々「売らなきゃいけない玩具」の量が多くなっており、作劇的の制約が大きくなってきているのが分かる。

平成ライダーとして最早ノルマである年に3回の映画をこなし、今では恒例になった春の大戦枠の1作目「スーパーヒーロー大戦」でも一応のメインを務めた（「新たな敵が出現だと!？」といういかにもな説明台詞を発しながら変身して速攻で負けてしまうメテオには同情を禁じ得ない）。玩具展開はスイッチ40個をDX・食玩・ガチャという複数ラインで販売し、このスタイルはその後ウィザードリングやロックシードに受け継がれていく事になる。ダブルのガイアメモリから恒例で、年を重ねるごとに流通ルートが洗練されている印象も受ける。

本編の要素だけ見れば奇抜で特異なものが多いが、シリーズとしての作劇や玩具展開を見ると、実はかなり堅実に作られているのが「仮面ライダーフォーゼ」なのだ。また、主要登場人物達の名前が昭和ライダーオマージュなのもここで併記しておきたい。

■フォーゼの不満点と批判点、そして最大の問題点

さて、ここまでひたすらフォーゼを褒め倒す方向で書いてきたが、好きな作品だからこそ、不満に思う部分や批判したい点もしっかり挙げていきたいと思う。

まず、園田紗理奈というキャラクターの描き方。「そのださりな」で「さそりなのだ」のアナグラムという事でその正体は物語序盤で生徒にスイッチを配って回っていたスコピオン・ゾディアーツな訳だが、彼女の描き方が非常に勿体無い。14話「毒・針・猛・襲」でノヴァの力を得て仮面ライダー部と戦うも敗北、リブラの横槍により（ライダー部に対して）正体は隠されたままで進行し、後にメテオに木端微塵にやられた後に理事長から処分を言い渡され、ヴァルゴによってダークネビュラ送りにされた。実際の行き先はタチバナ有するM-BUSだった訳だが、この手の作品で最も美味しい「教師だが敵幹部」ポジションとして、その有効性を発揮しきれていない。

弦太朗ら生徒と仲が良い事から仮面ライダー部の顧問にでもなるのかな、という視聴者の予想を裏切ったのは良いが、当然その先にあるべき「弦太朗達が正体を知る」というプロセスを完全に捨ててしまっている。正確には、後日全てが終わった後にそれを知る展開になってしまっている。弦太朗達が園田先生の正体を知り、苦悩と葛藤を経て、部として先生と戦う。それが1クール目の最後の盛り上がりとして機能するべきだったのではないか。せっかくアンガールズ田中という相関のあるキャラクターもいたのだから、彼も絡めつつ、仮面ライダー部が初めてぶつかる大きな壁として、その正体バレを含めてドラマを展開した方が良かったと今でも思えてならない。

その園田先生も含めて、いわゆる「M-BUS組」の扱いも酷い。キャンサー鬼島やタウラス杉浦など、「ヴァルゴがダークネビュラと見せかけてM-BUSに転送して眠らせていた」キャラクターは複数存在するが、その後についてテレビ本編では全く触れられなかった。そこは最終回までに何かしら気に掛ける描写や助けようとする流れをやるべきであり、放っておく事は「学校の全員と友達になる!」という弦太朗の信念と相反する行為でもある。構成上やっている時間が無かったのかもしれないが、確実に惜しいポイントだ。

この2点、園田先生とM-BUS組については、実は「小説仮面ライダーフォーゼ～天・高・卒・業～」で完全にフォローが入れられている。さすが塚田プロデューサーというべきか、本編での描き残しや視聴者の不満点をしっかり拾って潰したという訳だ。とはいえ、それは後付けだから出来た事でもあり、やはり

本編で扱いが雑だったりノータッチだったりした点は褒められた事ではない。

そして最大の批判点、同時に「仮面ライダーフォーゼ」という作品が持つ最も重要な問題点は、如月弦太郎というキャラクターそのものにある。そもそも、彼がなぜそこまで友達作りにこだわるのか、なぜそこまで友情を重んじるのか、最も重要視されるべき如月弦太郎の背景描写が薄い。小学3年時に両親が交通事故で死去して以降、祖父・吾郎に引き取られ、彼の仕事の関係上全国を転々としながら過ごした事、そして弦太郎に新しい友達ができるたびに両親が大喜びした感動と全国を転校し続けた経緯から「友達を作る」ことに意義を見出した事など、一応それらしい説明はされているのだが、リーゼント&学ランで余りにも型破りなキャラクター造形とその背景では、バランスが取れていない。意味ありげな両親の研究というのも全く掘り下げられなかった。つまり、これらのエピソードだけで「如月弦太郎」が成立しているとは、どうしても思えないのだ。

これは色々と複合的な要素が絡んでいて、1つは演じる福士蒼汰の演技力の乏しさも挙げられる。滑舌的な問題はさておき、彼の演技には少々重みが足りない。その背景や生い立ちを連想させるだけの深みに欠ける。突飛な性格とビジュアル、そして端正な顔立ちにかなり助けられているが、如月弦太郎というキャラクターにどこかうっすらと感じてしまう「薄っぺらさ」は彼の低い演技力に起因するところが大きい。もちろん、若手の登竜門である特撮ヒーロー番組に演技力を求めるのは酷な話だが、前年オーズの渡部秀が演技達人だったのもあって余計に気になってしまうのだ。(オーズについてはコンボチェンジでライダーの顔が変わるので演技力でしっかりアンデンティティを示せる役者を選んだとの事)

例えば火野映司であれば「過去に何かあってそれを抱えている」とか「表面だけでない思惑がある」とか、その演技と表情から察する事が出来た。悩みや葛藤も、複雑な感情がストレートに伝わってくる。もちろん小林脚本による物語構成や台詞回しにもよるところが大きいし、一概にオーズとフォーゼを比べる事はナンセンスなのだが、「キャラクターの深み」という点では圧倒的に如月弦太郎は“弱い”。弦太郎という存在そのものが、現実味に欠けるのだ。どうしようもなく、どこか浮いている。しかし、福士蒼汰なくして如月弦太郎は絶対にあり得ないのだから、必要悪ならぬ“必要粗”という事かもしれない。

続けて、如月弦太郎というキャラクターのブレの大きさも大きな要因だ。「学校全員と友達になる！」「気に入らない奴ほど友達になる！」と豪語するものの、ゾディアーツになってしまったユウキをそうと気付かず殺しかけたり、劇場版ではキョーダインを敵としか認識せず(友達になろうとせずに)盛大に爆殺してしまう。同時に衛星兵器 XVII とは友達になろうとするのにも関わらず、だ。

これはかなり難しいというか創作側のジレンマもあったと思うが、もし仮に「友達を作る」「友情に熱い」を2011年仕様で追求していくと、彼は力を行使して友達になる相手を殴る事は出来ず、フォーゼにもなれないのだ。毎度のように相手をトークで説得して、喧嘩したり対立したりするけど結局仲良くなる…って、もうそれはただの学園ドラマだ。つまり、「殴る」と「友達になる」ことをイコールで結びつけるのは、本当はかなりハードルの高い事案なのだ。

殴って喧嘩して友達になるというのはそれこそ「ビー・バップ・ハイスクール」が流行った時代の価値観であり、80年代や90年代前半なら通用した概念だ。しかし00年代以降、学校でのいじめや教師による体罰が社会問題として頻繁に取り上げられるようになり、「学校」と「暴力」は切り離された。端的に言うところ「殴って喧嘩して友達になる」という概念は、2011年にはもう古いのだ。正確には古いというより、“通用しがたい”。もうその概念はここ十数年で急速に立場を失い、一部からは嫌悪されるレベルになってしまっている。ある意味理解されなくて当然の行為でもあるのだ。弦太郎の友情観について時に批難の声が挙がるのも、ここが原因だ。しかしこれはあくまで「仮面ライダー」だから、アクションして殴って蹴って敵を倒さなければいけない。もはや昨今では通用しがたい概念を「仮面ライダー」というヒーロー番組のロジックで無理やり通用させようとした事が、その歪みこそが、如月弦太郎というキャラクターの、ひいては

「仮面ライダーフォーゼ」の最も大きな問題点なのだ。

だから如月弦太朗にはブレがある。「殴る」と「友達になる」の両方を成立させようとして、その構成にバリエーションを持たせていくと、弾き出される行動が歪になってしまうケースがある。それが前述の闇ユウキであり、劇場版でのキョーダインだ。そもそも昨今では通用しがたい概念を無理やり「仮面ライダー」という枠で押し通そうとするもんだから（そして仮面ライダーとして“敵を倒す”というノルマもこなさなければならないから）、無理が出てくるのも無理はない。

作り手の大人達は「殴って喧嘩して友達になる」という概念を肌で感じてきた世代だ。それが良いとか悪いとか、またそれを抑制しようとする動きが野暮だとか、そういった事を言いたい訳ではない。ただ単純に、2010年代にはそぐわないその価値観をなんとか寄り添わせようとした事により生じた“嘘”が、“歪み”が、“無理”が、如月弦太朗というキャラクターに地に足の着かない行動を取らせてしまうのだ。ここに福士蒼汰の演技力の拙さが重なり、弦太朗が時にどこか表面的でブレのある薄っぺらいキャラクターに見えてしまうのだ。

これこそが、仮面ライダーフォーゼの持つ、どことない違和感の正体と言えよう。まあ、「殴った後に喧嘩両成敗で笑い合う」というプロセスでその歪さを緩和できるという側面はあったが、キョーダインについてはこれすらも無く互いに殺し合ってしまったので、批難の声が挙がってしまうのは仕方ないと思われる。



by ライス [Twitter][HP]

■君は弦太朗と“友達”になれたか

結構辛辣に批判点を述べてしまったが、私はフォーゼが大好きだ。これだけ構造的に歪さを抱えているのにも関わらずこの感情を持てるのは、至極単純、弦太朗と仮面ライダー部の面々が好きだからである。この記事を書くにあたってフォーゼに対する批判点や批難されるポイントをネットで色々探してみたが、その大部分が「弦太朗というキャラクターそのもの」や「殴って友達になるという行為そのもの」を下敷きになっている。つまり線引きがあるとすれば“ここ”で、「仮面ライダーフォーゼ」を楽しめたか否かという問題を語るとするのならば、それは如月弦太朗というキャラクターを視聴者が愛する事が出来たか否か、という切り口とイコールではないだろうか。

つまりフォーゼの物語になぞらえて言うのであれば、如月弦太朗と視聴者が“友達”になれたか否か、ここが最大のポイントなのだ。

長年付き合い合っている友達でもたまに「ん？」という場面に遭遇する事がある。そういう面があっても、総合的に自分と気が合うから、相手もそう思ってくれていれば、友達関係が継続していく。視聴者と弦太郎がもし気が合って友達になれたのなら、前述の“歪み”だって受け入れる事が出来ただろう。むしろ“そこがいい”となっただろう。しかし根本的にそりが合わない人もいて、弦太郎と友達になれなかった視聴者はフォーゼの構造的な問題点ばかりが目についてしまう。要は作品と観る側の相性の問題なのだが、ここがフォーゼの最大の欠点であり、転じて魅力なのだ。

如月弦太郎と友達になれた視聴者は、キャラクターの行動が時にブレていようが、自身を殺した流星を受け入れる彼の姿を見たライダー部の面々のように、「まったく、仕方ねーな」と苦笑いして一層彼への愛を深めていく。その「無鉄砲で個性的な友達に振り回される感覚」を是とするか非とするか、そこが分かれ目なのだ。是であるのならば、それを心地よく感じて、まるで自分自身も仮面ライダー部の皆と一緒にワイワイしながら弦太郎に振り回されているような、そんな幸せな錯覚に陥るのである。

少なくとも私自身は、弦太郎と“友達”になれたと思っている。だから時に苦笑いしながらも、1年間楽しく番組を観続ける事が出来た。【前編】でフォーゼは文化祭のように賑やかな点が面白いと書いたが、この歪なポイントも、キャラクターとの距離感も、その全てを含めた上で「フォーゼというお祭りにノれたかノれなかったか」という定規で表現する事が出来る。友達になる、友達を作るという事は、言うまでもなく結構難しい事だ。誰かと誰かが友達になれなくても、それはなんら不思議な事ではない。「仮面ライダーフォーゼ」という作品は、シリーズでも特にそれが顕著であり、好き嫌いが分かれる部類であったと思う。

さて貴方は、如月弦太郎と、「仮面ライダーフォーゼ」と、“友達”になれただろうか。

 ツイート

どうして「体育の授業」のおかげでスポーツが嫌いになってしまうのだろう

私は昔から運動が苦手だった。全く偉ぶる話でもないのだが、事実として、今でも本当に運動が苦手だ。職場の行事等でスポーツ大会があるといつも気が重いの、往々にしてチームの足を引っ張るポジションに陥る。走力も反射神経もお察しレベル。幼稚園児の頃に母が見かねて水泳教室に通わせてくれなかったら、おそらく今でもカナヅチだっただろう…。書いていて惨めになってくる。

そんな私の Twitter のタイムラインに昨日、『多分だけど、日本でスポーツ嫌いになった人間の 7 割が体を動かす事が嫌いじゃなくて集団の圧力に辟易してるからだと思う』というツイートが流れてきた。これを機に、一日ずっと「体育の授業」について考えたり調べたりしていた。率直に言うと、私は体育の授業によってスポーツそのものに大きな苦手意識を持ってしまったし、ハッキリ言って「嫌い」に近い感覚を抱くようになった。どうしてそうってしまったのだろう。改めてググってみると同じような感覚を持っている人はかなり見つかったし、割と前々から各所で議論されてきたことのように。最終的には文部科学省のホームページを夜中にずっと読んでいた。

順を追って紐解いていくと、まずはとっても歪んだスクールカーストの話からになってしまう。体育の授業で一番嫌だったのは、紅白試合だ。例えば、サッカーやバスケやバレーにソフトボールといったもの。私はこれらの授業で、本当に惨めだった記憶しかない。運動部所属のイケイケのウェイ系なクラスメイトがここぞとばかりに張り切り、主にボールを独占する。そりゃ、上手い人と下手な人が一緒にやったら上手い人にボールが集まるのは当たり前なのだが、下手な人である私のような人間は、ボールにも触れず触ったところで足手まといになり、意味もなくフィールドを右往左往する最高に恥ずかしいひと時を過ごすハメになる。

想像して欲しい。例えば音楽番組で EXILE が歌って踊っている同じステージの隅で訳も分からず放り込まれた人間が滑稽にダンスの真似ごとをしているのだ。それを、クラスメイトという観客にずっと観戦されている。恥ずかしいったらありゃしない。そんな中、ATSUSHI や TAKAHIRO のごとくウェイ系のウェイマンたちは活躍し歓声を集める。彼らは紅白試合に本気なので、例えばサッカーだと「マイボマイボ！」と声を上げながらガチ試合を展開する。そこに私のような運痴野郎が参入する隙は無いし、仮に突入したところで足を引っ張り白い目で見られる展開しか待っていない。彼らウェイマンたちは、ただ本気で試合をやってスポーツを楽しんでいるだけなのだが、ここで「得意な人」と「苦手な人」の間に大きな溝が出来る。たまに「一緒にやろう」と手を差し伸べるタイプのイケメンウェイマンがいるのだけど、彼のような存在は希少種。多くのウェイマンたちは感覚で「(私のような) ボールを回さない方がいい相手」を判断し、意識の外に追いやる。それは、自分たちが楽しむために、試合で勝つために、当然の判断とも言える。

そうして、「苦手な人」は体育の時間で往々にして公開処刑される。クラスメイトが体育座りで見守る中、ひとりずつ跳び箱や何かのプレーをさせられたりと、思い出だけで胃が痛くなってくる。マラソン大会で遅くにゴールに辿り着いた人が 24 時間マラソンのように応援されるのも、控え目に言って生き地獄だ。

共通して言えるのは、前述のサッカー紅白試合におけるウェイマンたちも、マラソン大会終盤で応援する集団も、何も悪気が無い、ということだ。彼らはただ本気で楽しんでいるだけだし、むしろ応援に至っては良かれと思ってやっている。「運動が苦手な人」がそこでどんな屈折した感情を抱くかなんて、おそらく考えたこともないんじゃないだろうか。「得意な人」には、「運動・スポーツは楽しいもの」という揺るがない感覚があるだろうから。



by KeyL [[Twitter](#)][[pixiv](#)][[HP](#)]

例えば私は根っからの文化系で20年あまり音楽をやってきた。吹奏楽やクラシックと今も関わる生活を送っている。だから、(あえてこう書くが)、平均よりはリズム感がある方だと自負している。そんな私が何らかの集まりで初対面の人やらとカラオケに行った時に、たまに絶望的にリズム感のない人と出会うことがある。誰でも知っているポピュラーな曲のサビでも、わざとやってるんじゃないかというくらいにズレる。「どうしてこの裏拍が入れないの?」「なんでそんな肝心なフレーズをすっぽかすの?」と、割と真剣に疑問を抱いてしまう。

おそらく、運動が得意な人もこういう感覚なんじゃないだろうか。人には向き不向き・得意不得意があるのは当たり前なのだが、自分がその限界に浸かっていると、それが不得意な人の存在がいつのまにか理解し難くなっていく。それは嘲笑でも軽蔑でも何でもなく、ただただ純粹に、「“できない”ことが理解できない」のだ。だから、体育の授業において私のような「運動が苦手な人」は、得意な人からすると「理解できない相手」であり、「なぜ楽しいはずのスポーツを楽しめないのか?」という無意識な疑問を出発点に、

意識から外れていくのだろう。「そもそもできないから苦手意識がある」という感覚が共通項になることは滅多にない。(誤解が嫌なので再度書くが、「理解できない」ことが「悪い」という話ではなく、それはある種当たり前のことであると思う)

私は特撮が好きなのだが、今の嫁さんと付き合っていた頃に話の流れで「ショッカー」の話題になった。嫁さんは「え？ “ショッカー” って何？」と真っ直ぐな疑問をぶつけてきたのだが、私にとっては「初代仮面ライダーの敵組織の名称」として半ば常識レベルの知識だと思っていたので、心底驚いた。「ドラえものの好物はどら焼き」くらいのレベルで皆が知っていると思っていた。その後も「ち、違うんだ！あの全身黒タイツの奴らの名前が“ショッカー”という訳じゃないんだ。合ってるけど違うんだよ！」と面倒臭い説明を重ねてしまった記憶がある。

上のカラオケやショッカーの例で、「結局自分の音楽得意自慢かよ」とか「オタクの知識マウントうぜえな」と思った人もいると思う。心の中で、大なり小なりモヤッとしたものを抱いた人も多いのではないだろうか。それこそがまさに、「運動が苦手な人」が「得意な人」に感じてきた感覚だ。互いに悪気は全く無いのに、その断絶が結果として出来上がってしまう。無意識に、相手に非常に屈折した形で劣等感と嫉妬心を抱かせてしまう。抱いた方も抱いた方で、その感情への自己嫌悪とも付き合っていく。こうして「運動が苦手な人」は、小中高の12年間ずっと、体育の時間でそんなドス黒い感覚を味わい続けていく。

ここまで読んで、「そんな難しいこと考えずに素直に楽しめよ」、と思う人もいるかもしれない。しかし、私のような人間から言わせれば、まさにその視線こそがダメージになってしまう。素直に楽しみたいのは当たり前なのだ。大人になって今でもスポーツに苦手意識があるけども、体を動かすこと自体は嫌いじゃない。自分のペースでウォーキングしたり、夫婦でスポーツ施設に行ったりするのも楽しい。でも、例えばサッカーに代表されるような団体競技に、言い知れぬ嫌悪感を持ってしまうのだ。それは、小さい頃から前述の感覚を味わってきたからだし、それがオタク層とウェイマンたちのスクールカーストにまで自虐的に波及してしまい、本来悪くもないウェイマンたちに心の中で毒づくような、そんな人格を形作ってしまう。

おかげで、申し訳ないがワールドカップの時に渋谷で騒ぐサッカーのサポーターに対する嫌悪感には凄まじいものがある。あそこには、学生時代に感じた「ウェイマンたちの悪意のない悪意による集団圧力」のようなものが渦巻いて見える。「なんで楽しめないの？」「なんでこの祭りに乗れないの？」と、一緒に騒ぐのが当たり前かのような視線を向けられている錯覚を覚える。もちろん言うまでもなく、あの手の乱痴気集団に一番迷惑しているのは節度を持ったサッカーファンだろう。あんなのは往々にしてごく一部の話なのに、一緒にされたくはないはずだ。しかしネットでは、まるで彼らに親でも殺されたかのように「民度が低い」「日本の辱」と袋叩きの光景が繰り広げられる(実際に他者に迷惑をかけている面も強いが)。これも根底にあるのは、オタク層が過去の体育の時間に受けたトラウマ感情の再発(裏返し)なんじゃないかな、と思えてならない。

「苦手」「できない」が理解されず、更には「楽しんで当たり前」という視線を向けられてしまう。できなければ「やる気がないからだ」と言われ、やったらやったでお荷物扱いされる。こうやって、「運動が苦手な人」はスクールカーストを嫌でも意識してしまい、行き場のない憎しみと自己嫌悪から「スポーツ嫌い」になってしまうのではないだろうか。

度々書いているが、そのウェイマンたちや、スポーツが得意な人・楽しんでいる人が悪いという話をしていてのではない。ATSUSHI や TAKAHIRO も、ただ一生懸命にパフォーマンスに興じているだけで、ステージの隅の私を辱めようなんて思ってもいないだろう(意図的に辱めるケースは「いじめ」との複合型なのでこの項では除外する)。しかし、事前に HIRO 社長にダンスを教えてもらったり、ATSUSHI とカラオケで練習をしていたならまだしも、告知もなく突然ステージにぶち込まれるのだ。

体育の紅白試合もそれと同じようなもので、サッカーのルールやポジションなんてほとんど知らないの

に、いきなり競技をさせられる。ウェイマンたちは経験則から戦略や攻め手を感じ取り連携を取るが、それが全く分からない私には動くことさえできない。当たり前のように「ボールがどこに来るか」が分からないので、それは裏を返すと「ボールがどこに来ないか」も分からない、ということだ。つまり、突っ立っているだけで邪魔になる。座学でいくと、九九もアルファベットも分からないのに数学や英語のテストを受けるような感覚である。冷や汗が止まらない。

柔道など事故（怪我）が起きやすいものはしっかりと基本の受け身から教えてくれるが、球技を中心に「知っていて当然」かのように始まる競技において基本を教わった記憶は私にはあまりない。体育の先生も「スポーツは楽しくて当たり前」な環境で育った人が多いだろうから、むしろ練習や基礎より模擬試合の方が生徒も楽しめると思っているのだろう。こちらら模擬試合の方が苦痛なのに、ここでも「“わからない”ことがわからない」という断絶が作用してしまう。基本も教わず、ただ惨めな公開処刑を体験する。それが、私にとっての「体育の授業」だった。

国語や算数といったいわゆる「五教科」「受験科目」には、基礎から教え、苦手な生徒をどうその教科に向き合わせるかといった方法論が深く議論されているイメージがある。私の実体験においても、例えば理解度によってクラスを分けて、苦手な人にどう教えるかに腐心していた先生は多い。しかしこと「体育」となると、途端にその性格が薄くなってはいかないだろうか。「スポーツは楽しくて当たり前」、そんな悪気のない前提で困ってしまい、「苦手な人」をどうそれに向き合わせるかという感覚に欠けてはいないだろうか。もちろん、苦手な人に手を差し伸べる体育教師やイケメンウェイマンも世の中には沢山いるのだろうが、少なくとも私は不運にもあまりそのような人には出会えなかった。（すでにダメージが大きく気付けないパターンもあったかもしれない…）



by KeyL [[Twitter](#)][[pixiv](#)][[HP](#)]

冒頭に書いた文部科学省のホームページに、『[体育の目的の具体的な内容－すべての子どもたちが身に付けるべきもの－](#)』という項がある。この中にも『[身体能力](#)』に過度の重点を置くことは、逆に子どもたちの[体育嫌い](#)や[スポーツ嫌い](#)を助長することにつながりかねない」と書かれており、私のような人間を生み出してしまう危険性については言及されている。

しかし、そもそもそれよりも上の段である序文にある「[体育は他の教科・科目ではできない身体運動を通しての『経験』](#)ができる教科・科目である。例えば、『[身体を動かす楽しさ](#)』に関する経験、『[競争、達成](#)』に関する経験、[集団活動の経験](#)などをする事ができる」という方向性が、多くの「[運動が苦手な人](#)」に効果的に行われているのか、大きな疑問を抱いてしまう。「[体育の授業](#)」で「[身体を動かす楽しさ](#)」を感じた記憶は滅多にないし、「[競争、達成](#)」なんて始めから負けレースでしかなかったし、「[集団活動](#)」についてはスクールカーストを意識させられるばかりだった。そこに「[自分なりに頑張ってみよう](#)」が受け入れられた経験は、ハッキリ言って無い。

私のような存在を含め、「体育の授業」が日本の将来のスポーツ総人口をガリガリ削っているのではないか、という思いが拭えない。体を動かすこと自体は好きなのに、スポーツ、それも団体競技には果てしない苦手意識と嫌悪感がある。そして、そんな自分も嫌になってしまう。私だって、できることなら EXILE のようにかっこよく踊ってみたいのである。

 ツイート

窪田正孝主演ドラマ版「デスノート」とは一体何だったのか【週刊デスノーザー増刊号】

「多くの皆さんに知られている作品なので、撮影に入る前にいろいろ考えてしまった。あそこまでプレッシャーのかかる役はなかった」。これは、俳優・窪田正孝が Yahoo!検索大賞 2015 パーソンカテゴリー俳優部門賞を受賞した時のコメントである（引用：『窪田正孝「デスノート」夜神月役は男泣きするほど重圧だった』）。2015年に話題になったドラマのひとつに、「デスノート」があった。言うまでもなく週刊少年ジャンプにて大場つぐみ×小畑健のコンビにて連載されていた超有名作で、シリーズにおいては三度の実写映画化、アニメはもちろんのこと、舞台からハリウッド映画化まで（現在進行中とのこと）、その人気は連載が終了し10年経った今でも衰えを知らない。

7月期の夏ドラマとして放送を開始したドラマ版「デスノート」は、発表当初から大きなバッシングに見舞われた。言うまでもなく、日本における「漫画・アニメの実写化」に対する風当たりは強い。製作側としては、すでにファンを獲得しているコンテンツを別メディアで展開するという至極当然の製作体制なのだが、それは“原作を尊重しているか否か”というファン個々人の線引きで判断されてしまう諸刃の剣だ。奇しくも同時期に実写版の「進撃の巨人」が騒がれたこともあり、この「デスノート」も放送開始前から駄作の烙印を押す人がネットには無数に存在した。

また、作品の設定が発表された際にも、まるで炎上商法かと言わんばかりの批判が巻き起こった。「夜神月は平凡な大学生」。原作最大のエッセンスであった「天才 vs 天才」という構図を崩してきたことについて、大きな批難の声が上がった。言うまでもなく作品の好みや楽しみ方は人それぞれだが、それを踏まえた上で、面倒臭いデスノートファンを自称する私は今でもハッキリとこう主張したい。「この設定だけでドラマ版デスノートを批難するのは間違っている」。それは、ファンであればこそその想いがあるからだ。デスノートという作品が「天才 vs 天才」の頭脳対決“だけ”の作品だと思っているのなら、それがそもそも可笑しいのでは、という話である。上っ面だけしか楽しめていない。すこぶる勿体ない。

「デスノート」とは一体どのような作品だったのか。ドラマ版最終回放送直後に4度目の映画化が発表されたこともあり、2016年も「デスノート」が一層の盛り上がりを見せることは容易に想像できる。だからこそ、原作終了から10年、新たに紡がれたドラマ版「デスノート」を通して、この死のノートにまつわる物語の魅力を振り返っておきたい。

夜神月は頭脳明晰容姿端麗な高校生。その卓越したスキルから毎日に退屈を覚えていたその時、死神リュークが気まぐれで落としたノートを手取る。それはデスノート。人間の名前を書くとき書かれた人間が死ぬという、何ともファンタスティックで残酷なアイテムだった。月はこのノートを使い、犯罪者を裁いて世の中を理想の世界にすることを決意、実行に移す。やがて彼は、“殺し屋”から“キラ”と呼ばれるようになる。しかし、犯罪者といえど人命は人命、手掛かりを掴めない全世界の警察組織をまとめ上げる形で、伝説の名探偵・Lがキラ事件捜査に乗り出す。互いに捜査と殺害で挑発を仕掛けながら、月とLは次第に相手を追い詰めていく。第二のキラ・ミサもこの戦いに参戦し、彼女を足掛かりに月をあと一歩のところまで追いつめたLだったが、彼女を上手く利用したのは月の方であった。Lは、キラの存在と殺しの手口を特定し、命を落とした。

数年後、Lとキラのいたちごっこを自作自演で演じていた月だったが、Lの後継者であるニアとメロがノートを狙ってきた。三つ巴の戦いが続く中、月の父親・夜神総一郎は命を落とす。世界が段々とキラに従っていく中、キラ狂信者の魅上や元学友の高田という駒を得て、月は新世界への足取りを速めていく。しかし、間接的に“2人で”キラを追い詰めたニアとメロの前に惨敗。全身に銃弾を浴び無様に這いつくばりながら、死神リュークに見放されノートに名前を書かれてしまう。こうして、新世界の神を目指した男の

人生は終わったのであった。

これが、原作「デスノート」の一部始終である。ともすれば台詞ばかりになりがちな大場つぐみのロジック組みにおいて、小畑健の緻密で繊細な画が間を持たせ独特の読み応えを生み出す。互いに会って打ち合わせたりすることはほとんど無かったという両作者だが、その各々の作品に対するストイックさが大いに盛り込まれた漫画であった。単行本においてわずか12冊の物語だが、その特異で衝撃的な設定は当時長いこと話題になった。しかし、デスノートにおける魅力は何もロジック対決、そして「天才 vs 天才」の戦い“だけ”ではない。その理詰め of 戦いを最大限に活かして行使していくキャラクターたちが、本当によく出来ていたのだ。それは、世間から（良い意味で）ズレた感覚とセンスを持つ大場つぐみと、多彩な表情と演出を紡げる小畑健の、これまた驚異的なハーモニーの成果だったと言えよう。

女性を中心に周囲をことごとく利用し使い捨て、非情さがアイデンティティにもなってしまった男・夜神月。対するは、決してイケメンではないが独特の可愛さを持つ偏屈な探偵・L。馬鹿を通り越すほどの馬鹿であるミサヤ、盲信的にキラに付き従う異常者・魅上など、写実的な絵柄の中で生き活き&所狭しと変人たちが活躍する。そしてその活躍の場が“頭脳戦”というギャップこそが、この「デスノート」の魅力なのだ。

つまり、これは単に頭脳戦や天才の物語“だけ”ではない。死神が落とした一冊のノートを契機に、あらゆる人間性を発露させていく変人たちの群像劇でもあるのだ。小畑健のリアル志向の絵によって感覚が鈍ってしまうが、出てくる登場人物たちは相当な奇人や変人ばかりである。そんな彼らがガチガチの理詰め火花を散らすというアンバランスさこそが面白さなのだ。つまるところ、ではドラマ版「デスノート」の魅力は何だったかということ、原作の物語における「キャラクター」「人間味」の部分にウェイトを置いている面だ。ここが最大の旨味である。これについては、相反するデータとして原作者大場つぐみが原作副読本13巻にて「デスノートは人間ドラマを描けなかったからこそスピーディーな展開ができた」と語っているが、この通りで原作では“あえて”取り上げなかった部分だ。それでも、偏屈なキャラクターたちの生き活きさが回り回って特殊なドラマになっており、だからこそ“わざわざ”人間ドラマを描く必要が無かったとも解釈できる。



by KeyL [[Twitter](#)][[pixiv](#)][[HP](#)]

デスノートはアニメ化し、藤原竜也主演で映画にもなった。そのどれもが、原作の「面白さのバランス」

を割と忠実に模倣している。つまりは「ロジック6：キャラクター3：ドラマ1」、このバランスだ。一般の物語ならロジックが過半数を超えることはまず無いだろう（例えば「カイジ」や「라이어ゲーム」といった“この手”の作品なら話は別だが）。そんな特異なバランスを、アニメ版はよりゴシックな演出を強め、映画版は藤原竜也と松山ケンイチの演技により引っ張るという手法で加工していた。しかし、ドラマ版は結果的にこのバランスを崩しており、終わってみれば「ロジック3：キャラクター4：ドラマ3」程度の塩梅に仕上がっていた。そのどれもが、原作のデスノートが確かに持っていた要素だ。同時に、バランスが違うだけでこうも別の魅力が突出して見えるほどに、原作が持つポテンシャルがすごかった、と言い換えることもできる。

ドラマ版は主演の窪田正孝の卓越した演技力と巧妙な演技プランを軸に、「ノートを持った青年の墮落する様」を克明に描いた。これは原作でもあった要素だが、この一点に絞ればドラマ版の方がはるかに手広く・深く・鮮明に描写していたと言えるだろう。初めてノートを使ってしまったと悟った瞬間、ドラマ版の月は自殺を決意する。しかし、死神リュークに「もっと悪い奴にノートを渡してもいいんだぞ」と半ば脅迫を受け、段々とキラに傾倒していく。途中まではまるでキラという他人格があるかのように振る舞うことで精神のバランスを保っていたが、その“天才ではない”設定故にLに段々と追い詰められ、2つの人格が次第に融合していく。遂にはLを殺し、そこで初めて「新世界の神になる」という目標を打ち立てるのだ。やがて、父子でノートを奪い合い、実父を犠牲にしてまでもノートを手にして笑みを浮かべる。更には、全身火だるまになりながらも自身の道を諦めず最後まで目の契約を申し出て朽ち果てる。墮ちた人間は、ひたすらに突き進んで死んでいったのだ。積み上げた全てを折られて無様に敗北した原作の月とは、その魅力が全く違う。


改めて振り返っても、原作の月とは一見似ているようで大違いである。キラに“なってしまった”青年の哀しい運命の物語として見た時に、そこには原作では小さかった魅力が存分に風を吹かせているのだ。主演の窪田正孝は、まさに“平凡”な大学生から“鬼畜”の化身ともなったキラまで、多種多様な表情・視線・仕草・声、全身を使ってこの「墮ちていく夜神月」を演じ切った。本当に、デスノートファンとして感謝しかない。原作通りのバランスの「デスノート」は、もう一通り終わっているのである。だからこそ、人間ドラマやキャラクターの深みにフォーカスしたドラマ版、そして6人のノート所有者が戦うと言われている新映画「デスノート 2016」など、“新たなバランス”のデスノートが生まれていっているのだ。原作通りのバランスを楽しみたければ、それは“第一期”の作品群を鑑賞すれば良い。もはや、デスノートは二周目の“第二期”に突入しているのである。このドラマ版は、その偉大なる先兵だったのだ。

また、何も夜神月だけではない。男手ひとつで息子と娘を育ててきたドラマ版の夜神総一郎は、演じる松重豊の絶妙な味がまた原作とは違った父親像を見せていた。また、山賢人演じるLは、推理マシーンとして人間の命を軽視していたが夜神親子と関わっていくことで初めて人間味というものを知り、その変化によって訪れた甘さによって月に敗北してしまった。月に対し友情を覚え、それに殉じてしまった哀しき名探偵に仕上がっていたのだ。

月の墮落っぷりも、悩む総一郎も、Lと月の友情も、どれも原作にあった要素である。しかし、“第二期”に突入したドラマ版において、あえてロジック成分よりもそのドラマとしての面白さとキャラクター造形に深みを持たせた舵切りは、私は今でも大成功だったと思っている。もちろん、もっとロジックがしっかりしていた方が百倍良かった。ここまでキャラクターの魅力を推し進めるのであれば、その分脇にあるロジックが強固な物であればもっとドラマ面も惹き立ったのに、そこが多少蔑ろになってしまったのは残念である。だからこそ、原作のデスノートをロジック“だけ”で捉えていた人にとっては、印象は最悪だっただろう。しかし、だからこそ何度も言っておきたいのは、このドラマ面も確かに「デスノート」だ、ということだ。

映画「デスノート 2016」では、おそらく原作の持つ「三つ巴では数え足りない混戦の面白さ」にフォーカスが当てられるだろう。原作2部でメロがノートを持った後はノート所持者同士の戦いが繰り広げられ、隙を見てはニアが総取りを狙う構図が描かれたが、あの持ち味が新たに“6人のノート所持者”というギミックに翻訳されるのならば、期待せざるを得ない。こうやって、新しいデスノートにこれまでのデスノートを感じていくことが、おそらく“第二期”の楽しみ方として最も適当なのではないだろうか。先兵・ドラマ版は、ともすれば批難の声を浴びはしたが、確実にいくらかの視聴者の向きを変えてくれたことだろう。何よりも、ここまで原作に対する愛が溢れた作品がまた今年も世の中に出たことが、シリーズ、そしてデスノートというコンテンツのファンとして、嬉しいのである。

※この記事は、ドラマ版デスノートを放送当時に全話レビューした『週刊デスノーター』の増刊号です。

 ツイート

「踊る大捜査線」とキャラ萌え理論

先日、久々に「踊る大捜査線 THE FINAL 新たなる希望」を鑑賞した。私がどれくらい「踊る」が好きかというと、「GEO のレンタル落ち DVD セールにて 5 枚 1,000 円で売られていたらその内の 1 枚に入れよう」というレベルである。GEO で先の「踊る FINAL」を買った後も半年ほど棚の肥やしになっていたのだが、何となく気が向いたので鑑賞。公開当時に映画館で観たけれど、やっぱりお話としては酷い。整合性とかツッコミとか、言い始めたらキリがない。しかし、青島と室井のホットラインが成立して、あのメインテーマが鳴り響き（テレテレテレテレレレ…ジャッ！ジャッ・ジャッ・ジャッ・ジャン！）、青島が息を切らして走り、室井が「現場の責任で動けッ！」と号令すれば、私のテンションは否が応でも高まってしまった。何のことはない、私も立派にシリーズ 15 年の歴史に飼い慣らされているのだ。

ドラマ「踊る大捜査線」が放送されたのは、1997 年。当時の刑事ドラマのイメージに反抗する形で脱サラ刑事・青島俊作の日々を描いた。銃を撃って「逮捕する！」とか、「ホシはどこだ！」と足を棒にしたり、「デカの勘だ！」と言ってみたり、そういった“刑事ドラマ”のイメージの一種のアンチテーゼとして作られたのが「踊る」だ。警察官にもサラリーマンのように日常（プライベート）があり、会社の派閥争いや上司との関係、同僚との騒がしくも何気ない日々など、それまであまりスポットが当たらなかった部分を前面に押し出した。結果としてドラマは人気を博し、最終回の視聴率は 23.1 % を記録。その後映画化も果たし、1 作目は興行収入 101 億円・観客動員 700 万人、2 作目は興収 173 億 5000 万円・動員 1260 万人を叩き出した。改めて見ても驚異的な数字だ。

フジテレビの亀山千広エグゼクティブプロデューサーは、インタビューで「踊る」と「エヴァ」の共通点を挙げている。以下、完結作「THE FINAL」公開時の氏のインタビューより『「踊る」と『エヴァンゲリオン』の意外な共通項』の項を抜粋。

制作陣が試行錯誤を繰り返して作り上げた「踊る大捜査線」だが、映画化への道のりは決して平坦なものではなかった。その熱意を書き込んでいた亀山氏の想像をよるが、他の回るものボウチームが盛り上がるわけではなわ何ぞすの店にあがた

・亀山千広氏が語り明かす「踊る大捜査線」総括 (3/5)

要は、“現象”なのだ。聞こえは良いが、身もふたもない言い方をしてしまえば、「作れば売れる（クオリティがたとえ十分でなくとも）」。「エヴァ」はそれを第一線で体現するコンテンツであり、仮に新作がどんなに面白くなかったとしても、おそらく「エヴァンゲリオン」の冠があるだけで一定の売り上げが保証されている。私も「エヴァ」は大好きなアニメの 1 つだし、絶対に観に行くだろう。「踊る」も同じで、このタイトルがあるだけでシリーズのファンでなくとも観に行く人が大勢いる。良くも悪くも“国民的シリーズ”として名を馳せている、ということだ。



プロデューサー自ら「映画が面白い、面白くない、という問題だけではない」と言ってしまうほどに、私が観た「THE FINAL」も、正直面白くない。ひとつの映画として見た時のクオリティが高いと評する人は、果たしてどれだけいるだろうか。破綻したシナリオ、TVドラマ的な演出の数々、意味不明なキャラクターの言動、悪い意味で常識外れな事態の数々。もっと言えば、前作「踊る大捜査線 THE MOVIE3 ヤツらを解放せよ！」はもっと酷かった。この映画のどこか一瞬でも見所なのか分からないくらい、散々な内容だった。当時「踊る」オタクの友人とこの「THE MOVIE3」を見に行ったが、劇場を出た直後に彼が室井さんのモノマネをしながら「青島っ…なぜ作った…ッ!？」と眉間にシワを寄せていたのを今でも覚えている。「作れば売れる（クオリティがたとえ十分でなくとも）」の“現象”の上に、完全に“あぐら”をかいた内容だった。

しかし、改めて「THE FINAL」を観て、こんなにクソみたいなクオリティの映画なのに、どこか嫌いになれない自分がいることに気付いた。当時も映画館で愕然としたはずなのに思わず中古DVDを買ってしまうほど、私はこの「踊る」シリーズが好きなのだ。

例えば、青島が自身のセンスを頼りに走り回ったり、真下がしょうもない権力争いでスリーアミーゴスとふざけていたり（ここで軽快なBGMが鳴る）、すみれさんがカップラーメンを食べていたり、警察組織上層部が明らかに光量の足りていない部屋でドヤ顔トークをしていたり、室井さんがしかめっ面で組織の板挟みになっていたり（ここでダン！ダン！という例の効果音が鳴る）、そういった「THE 踊る大捜査線」なシーンやカットがあるだけで、どうしても「おっ？」と心が高まってしまうのだ。もう話の筋とか映画として云々とか関係なくて、そういう“記号”に対して反応してしまう。

更には、青島と室井さんのホットラインが成立して、2人の連携が物語の推進力になり、あのメインテーマが鳴った前奏から「ジャッ！ジャッ・ジャッ・ジャッ・ジャン！」と流れ出したりしたら、もう条件反射でアドレナリンが放出されてしまう。下世話なエロ漫画でよく「口ではなんと言おうが体は正直だぜ〜グヘ〜」というやつがあるけども、もうまさにあんな状態なのだ。体がどうしても反応してしまう。ビク

ンピクン！と「踊る」モードに突入してしまうのだ。「くっ…！こんなにクソ映画なのに！盛り上がってしまうっ！」。

これこそがまさに“現象”の、「作れば売れる（クオリティがたとえ十分でなくとも）」の正体ではないだろうか。観に行く人は、映画的なクオリティや面白さなんて、実はあまり気にしていない（気にしているのは一部のオタクや好事家のみ）。身体が「踊る」に反応するために足を運ぶ。ブランドパワーの極致とも言えるが、作り手に全く「勝って兜の緒を締める」という意識が無いのは、むしろここまでくると清々しい。まだ「踊る」がブランドとして定着していない頃、それこそ TV シリーズや映画 1 作目辺りまでは、もっと中身良かった。それが驚異の興行成績を叩き出し、コンテンツやブランドとしてのベルトコンベアができあがった時点で、作り手が分かっててやってた“B 級感”がどこか薄れていったような気がする。


例えばティーン向けの恋愛映画で、中身はスカスカなのに流行りのイケメン俳優が出れば観客は押し寄せる。時に中身が無いと揶揄される萌えアニメでも、好きなキャラが可愛い言動をすればそれだけでオタクは金を落とす。そういった、良いのか悪いのかよく分からない条件反射が、劇場版を作れば作るほど「踊る」でも色濃くなっていった。いわゆる「キャラ萌え」と、文法は同じだ。だからこそ、どこか嫌いにならないけれど、両手を挙げて好きとも叫び難いような、妙な感情を抱いてしまう。

「萌えアニメには中身が無い」という揶揄は一昔前によく用いられたが、それが好きな人にとっては、その“萌え”こそが“中身”なのだと思う。だから私にとっては「踊る」も、いつものキャラクターがいつもの活躍をするだけで、十分に“中身”だと錯覚してしまう。ここまで来ればある意味無敵状態だし、でもそれは「ハッ！」と正気に戻れば、あまりにも観客を舐めた作りであることに怒りを覚えたりもする。新作映画を作れば作るほどにブランドの持つクオリティは下がっていったし、今では TV シリーズを観ていない若者だって大勢いる時代になった。「踊る大捜査線」の 15 年の歩みは、日本の映像コンテンツやブランド力の功罪を洗い出すのに格好のサンプルとして成長し、「FINAL」にて一応の幕を下ろしたのだった。



決して遠くはない 2017 年、「踊る」はドラマシリーズ開始から晴れて 20 周年を迎える。このドル箱コンテンツにおいては、最低でもドラマシリーズの Blu-ray BOX は出すだろうし、もしかしたらいけしゃあ

しゃあと「踊る大捜査線 RETURNS 帰ってきたヤツら！」などとやるかもしれない。前述の通り私はもう飼い慣らされたキャラ萌えクソ野郎なので、仮に続編があったとしてもウキウキと公開日に観に行ってしまうだろう…。そしてもっとはるか未来で、批難の声に囲まれながらリメイクをもやるかもしれない。「踊る」の“あぐら”は、まだ終わっていないのだ。

 ツイート

「NARUTO」全73冊＋映画2本＋傑作「BORUTO」を完走したので1万字かけて感想を語り尽くすってばよ！

「螺旋丸！」「千鳥！」ドカーン「俺は兄貴とは違うやり方で色々目指す（ドヤァ）。これが私の中の「NARUTO」の記憶だった。学生時代に友人に貸してもらい読んだ第一部の記憶はかなり薄れていたが、ジャンプは毎週読んでいたので15年の連載を経て完結したことは知っていた。最終話はオールカラーだったので目に留まったし、かなりハッピーエンドで終わったんだろう、というボヤっとした印象だけを持っていた。そんな2015年の夏の日、最新映画「BORUTO ボルト -NARUTO THE MOVIE-」が封切られる。映画好きが多い私のTwitterのタイムラインでは絶賛評価が見られ、その内のフォロワーから「ナルト全巻を今から読んででも観る価値がある」と太鼓判を押しまくりながらオススメされた。

一応漫画好きを自負しているのにビッグタイトルを読んでいないのはずっと引っかかっていたので、これを機に重い腰を上げることを決意した。「BORUTO」公開中に「NARUTO」全72巻と外伝1冊をコミックレンタルで読破し、映画館に駆けつける。15年の時を一気に駆け抜ける計画。結果として公開終了ギリギリになんとか読み終わり、DVDで借りて昨年までの映画2本の予習まで行い、無事に「BORUTO」をスクリーンで鑑賞することができた。泣いた。特に中盤以降は「よくぞ…こんな…（ヒクッ…ヒクッ…」と涙を流しながらナルトの息子の成長譚を見届け、これを持って私のナルトな日々は完結した。記念に記録も兼ねて、原作と映画の感想を文章としてまとめておきたいと思う。

■原作者・岸本斉史が「NARUTO」に込めたスピリット

「NARUTO」を読んで常に感じていたのは、作者・岸本斉史のハングリーな姿勢だ。この人は本当に漫画を描くことに全力で取り組んでいるんだな、というのを強く感じながら読んでいた。また、自分なりの画法や表現を模索することに本当に余念がない。漫画というのは言うまでもなく静止画の紙芝居なのだけども、岸本先生の頭の中では常に動画として進行しているのだな、と。アニメや映画のようにキャラクター達が動き、その動線を何とか紙ベースに落とし込もうとしているその試行錯誤が読んでいるこっちにまで伝わってくる。

例えばアクションシーンでは組手のひとつひとつの動作を雰囲気や誤魔化さずみっちり構成し、時に「分かりやすさ」を捨ててまでカメラを寄せて・引いて描き切る。また、戦いながらの回想シーンの挟み方や、同じアングルや構図を重ねる演出など、実際に映像の絵コンテとして成立しそうなカットの挿入は本当に気合が入っている。戦闘の駆け引きも後半になるとかなり凝ってきて、それこそ前述のように「分かりやすさ」が犠牲になっているシーンも多々あるのだが、岸本先生の「俺の書きたいアクションはこれだァ！」という気迫が伝わってくるようだった。

お馴染みの三点描写（必殺技のインパクトを三方向から見開きを使って捉える）も、おそらくアニメでよくある「ドン！ドン！ドン！」というテンポを意識してのものだと思うが、読者のコマ間の視線スピードはそれぞれであり必ずしも狙った勢いを出せていたかは怪しい。しかし、そういった前衛的な技法を沢山試してきた72冊は、ある種少年漫画のひとつの進化論としても読み解けるんじゃないか、と思う。

また、単行本のおまけページでは漫画家を目指す弟を叱咤するプロとしてのプライドが垣間見えたり、読者からの投稿キャラクターを毎巻ちゃんと書き起こしていたり、とにかく読者と漫画に対して正面から向き合っていた印象が強い。作中のナルトみたく「まっすぐ曲げねえ」という信条を、まるで作者自身も作品を通して貫いていたかのようだ。ちなみにその弟である岸本聖史がガンガンで連載していた「666～サタン～」はまあまあ面白いのでオススメ。

スクリーンを効果的に使った遠近感の出し方や、一枚絵の尋常じゃない書き込み、前述のように

映像的演出を紙ベースに落とし込まんとする創意工夫（コマ割りの視線誘導）など、作品そのものもそうだが、まずひとつの「漫画」として非常に面白かった。漫画を読んでいて「うわ、こんな表現見たことない！」という感覚と出会えるのは非常に嬉しいことで、それを幾度なく味あわせてくれた「**NARUTO**」はそれだけでも楽しかった。これを週刊連載でやっていたことが本当に素晴らしいと思う。



by 逢坂 [[Twitter](#)][[HP](#)]

■ 「NARUTO」全72巻総括

物語としては、大きく3つに分けられると思う。

「少年期編」…ナルトの成長譚がメイン。サスケとの決別まで。

「群像劇編」…“暁”が登場し、キャラが入り乱れる。ナルトはひたすらサスケを追う。

「忍界大戦編」…全てが収束する長丁場の最終決戦。

私が言うところの「群像劇編」と「忍界大戦編」は合わせて第二部なのだが、「忍界大戦編」はあまりにも長すぎたので印象としてはこの3つになっている。物語としてはナルトとサスケの奇妙な友情がメインであり、それに絡む形で様々な里の忍が群像劇を繰り広げ、いつの間にかそれは忍の世界の始まりにも関係する歴史的な戦いに発展していく、というもの。ナルトはひたすらに「火影になる」という夢を貫き、絶対にブレないし曲がらない。その姿勢が周囲に影響を与え、自分を迫害していた里の人間からの目も羨望に変えていく。

一方のサスケは、復讐とグラグラなアイデンティティに振り回される。兄イタチの台詞に「サスケは染まりやすい」というものがあつたが、まさにその言葉の通り、色々な人の言葉に影響を受け次第に自分を見失っていく。ナルトがブレないからこそ、サスケがブレる。そんな全体のバランスを最後まで貫き、満を持して里に帰還したサスケはナルトと共闘の末に、彼なりの復讐への決着をつける。

「少年期編」は、とにかくナルトが少年漫画の主人公らしく活躍することに注力していたように思える。九尾をその身に宿しているが故の「本来のポテンシャルはもしかしたらサスケをも超える？」という絶妙なパワーバランスを保ちながら、「悪戯好き」「意外性ナンバー1」というロジックで彼の規格外の活躍が説得力を持って描かれる。誰からも期待されていないし、基礎も努力も不十分。“だからこそナルトならやれるかも”という雰囲気積み上げは見事だな、と。天才肌のサスケが逆に影響を受ける流れも自然だし、波の国任務編（vs 再不斬&白）における彼らの成長も見所満載だった。互いに認めたくないからこそ、それは裏を返せば誰よりも相手を認めている。そんなナルトとサスケの関係性が綿密に描かれていく。

中忍試験で日向ネジと戦ったナルトは、そのポテンシャルの高さを里の皆に見せつける。誰よりも孤独を知っているからこそ克己心が強く、そこに悩む相手にはマインドで勝利し押し切ることができる。ついでに相手の人生観にまで影響を与えてしまう。いつだって馬鹿が誰よりも正直で真理を突くことに長けているという王道ロジックを惜しみなく使っていく。（まあ、いくら里を襲った九尾を宿しているからといって仮にも四代目火影の息子だし、メンタルが危うくなるといつ暴走するかもしれないから本来はもっと手厚く保護されているべきだとか、そういうツッコミはあるのだけど…）

中忍試験の最中、木の葉崩しで大蛇丸が襲来する。この大蛇丸は最終的に作品の特異点でありトリックスターに大成、むしろちょっと便利に使いすぎなんじゃないかという感覚すらあつた。後半の方は「また大蛇丸関連か…」と思わなくも無かつたが、その便利屋に相応しい妖艶なキャラクターとしての魅力には十分に溢れていたと思う。この頃から自来也が登場し、ナルトは彼に師事する。サスケは大蛇丸の誘いを受け、後にサクラは綱手の弟子になり、これにて第七班が伝説の三忍と対応する構図が完成する。この対応図は岸本先生のお得意技として作中何度も多用されるのだが、それについては下図を参照。

境遇	イルカ		
境遇	我愛羅		
綱手の思い出	繩樹		
	ナルト	サスケ	サクラ
三忍	自来也	大蛇丸	綱手
オビトの動機	オビト	カカシ	リン
ペイン	弥彦	長門	小南

▲「NARUTO」作中の「あいつは俺だった…」「あいつの中に彼を見た…」「あいつらは昔の俺たちだ」的な対比構図の簡単なまとめ。岸本先生お得意のこの手法に則り、ブレないナルトが過去と未来の人間関係をことごとく清算していく。

ナルト・シカマル・チョウジ・キバ・ネジの五人組によるサスケ奪還作戦は非常に見応えがあり、まだ年端もいかない少年忍者たちが異形の相手と対等に渡り合うギリギリの戦いが緊張感を持って描かれた。この頃からジョジョの系譜である能力ロジックバトルの勢いが増し、ただノリと力技で押し切るのではなく、「勝ちへのロジック」（主人公サイドが何を犠牲にして敵と相打ち以上に持ち込むか）の構成が緻密になってきた印象がある。

そしてナルトとサスケの決闘。それに相応しいシチュエーションで、感情を爆発させながら戦う両雄。ナルトは認めたくない相手であるサスケに親近感を覚えていたし、サスケは無意識のうちにナルトを誰よりも自分に相当する相手だと認識していた。互いにどこか兄弟に近い感覚を持っていたことが非常にドラマチックに描かれ、岸本先生もノリノリで描いているのが伝わってくる。しかし決定的にナルトは「サスケがなぜそうまでして復讐に走るのか」を理解できず（知らないので無理もない）、明確に目的意識が高いサスケには及ばなかった。「友と認識しているからこそ殺さない」。そんな屈折したサスケの復讐劇が本格的に始まり、第一部は終了となる。なお、この後に描かれた「カカシ外伝～戦場のボーイズライフ～」がまさか壮大な終盤への前フリだったとはこの時は全く思わなかった。

第二部以降はさながら「群像劇編」であり、本格的に活動を始めた“暁”のメンバー、そして木の葉以外の里も大きく物語に関わってくる。じわりじわりと「暁 vs 全忍者」の構図に向かっていきつつ、ナルト（とサクラ）はひたすらにサスケの足跡を追う。感覚として10冊に1度くらいのペースでナルトとサスケは相対し、「サスケ！お前はなんで！」「ナルト、お前に俺の憎しみは理解できん…」的な問答を繰り返しながらまたもや決別、という流れを繰り返す。ナルトはサスケを追いつつも度々自らの力不足を痛感し、修行に明け暮れる。程なくして「尾獣」という設定がメインに躍り出て、尾獣争奪戦を繰り広げることで主人公・ナルトがどれだけ修行していてもちゃんと物語の中心に位置する、という作劇的配慮が行われた。ナルトはずっと影分身して修行しているだけなのに、ちゃんと物語の争点の中心にいることになる。そして、美味しいところで遅れて登場して大活躍。非常に少年漫画らしい構成で好感が持てる。

木の葉の同期を始め少しずつ認められていたナルトという存在が他里にまで影響を与えていく。それはサスケが里を跨いで抜け忍として悪行を重ねていく流れと比例するから面白い。かつてナルトと同じく迫

害を受けていた我愛羅は若くして風影になっており、その里の一大危機をナルトラ木の葉の忍が救うことになる。我愛羅の人格的成長は、言うまでもなく以前ナルトに諭されたからであり、それがチヨバアの犠牲を経てのエンディングにも繋がっていく。

「NARUTO」が徹底しているのは、全ての「〇〇編」のエンディングはちゃんとナルトが大きく関わった末の行動として描かれており（それもどちらかというと精神面が軸）、主人公として絶対に蔑ろにされない、むしろしつこいまでに「ナルト age」を欠かさない作劇であるということ。そしてそのナルトが人格的に滅多にくよくよ悩んだりはしないので、72冊もあるのに物語の軸が絶対にブレない。ある意味当たり前のことなのだけど、この辺りは非常に徹底している印象を受けた。

感情が欠落した青年サイが第七班に加入し、彼を通してまたナルトのブレなさやサクラの決意が語られていく。同時に、サイの存在は木の葉の暗部への導入として役立っており、ここから後に一時的に火影の座に上りつめるダンゾウや、サスケの肝であるイタチの立場など、里の暗い部分への言及に繋がっていく。サイの登場は「NARUTO」が描く物語そのものの“暗部”の契機にもなっているのだ。そして、尾獣争奪戦が本格化すればするほどナルトは内なる九尾とコミュニケーションを重ねていき、これは後の忍界大戦のクライマックスにまで繋がっていく。

“暁”との交戦の中で猿飛アスマが殉職。そして「猪鹿蝶」（本来は花札の役のひとつ）の三竦みが本格的に描かれる。ナルトラ第七班に比べて精神年齢の平均が高い第十班の活躍は後に親子二代の戦いとして後の大戦でも見せ場が設けられる。また、岸本先生はシカマルが非常にお気に入りらしく、彼のドヤ活躍がこの辺りから頻出していく。最終的にはあのオビトにまで「敵には惜しい忍だ…」的なことを言わせるから面白い。個人的にもこのストイックなキャラは好きだったので、シカマル鼻膺はニヤニヤしながら読んでいた。一方でサスケは大蛇丸を取り込み、自分の小隊を結成して自ら宿敵イタチを追い始める。

自来也がペイン相手に戦死し、彼のナルトへの秘めたる想いが託される。また同時期にサスケは見事復讐を成し遂げイタチに勝利するが、うちはマダラ（オビト）に真実を聞かされ絶望する。サスケは非常に「染まりやすく」、「イタチに復讐！→里に復讐！→里は守る！→今の忍の枠組みは壊す！」と目的をコロコロ変えていく。とはいえ彼の動向は物語の推進力であり、むしろサスケがブレブレな行動をしなければナルトがただ真っ直ぐに火影を目指すだけの物語になっていたことだろう。「おいおい…」とツッコミながらも、振り回される多感なサスケを見守るのが「NARUTO」の楽しみ方ではないだろうか。

さて、尾獣争奪戦が末期を迎えた頃に登場したのが八尾とその人柱力であるキラービーだ。常にハズシギャグ要員でダジャレラップを披露するという諸刃の剣のようなキャラは、岸本先生の色んなセンスを浮き彫りにした。わざとやっているとかそういう次元をも超えて「このキャラ…岸本先生大丈夫か…」と当初は不安になったが、自来也亡き後のナルトの良き師として美味しいポジションに収まってからは、順当な活躍を見せた。

その後ペインが木の葉に侵攻し、仙人モードを会得したナルトがそれを退ける。「俺が諦めるのを諦める！」という非常に（良い意味で）頭の悪いナルトの信条がぶつかり、「長門を殺さない」という決断を通して彼の精神的な成長を描いた。ナルトにとって初めての疑似家族の死、それが自来也であり、仇であるペイン（長門）を赦すという彼の決意は並大抵のものではなかった。忍法だけでなく精神的にも成長したナルトは、里に英雄として迎えられるまでになる。（この時点で、ちゃんと事実と向き合って咀嚼できる自己分析能力においてナルトはサスケをゆうに超えている）

その後五影会談が行われ、物語は結末に向かって大きく動き出す。“暁”という組織そのものがうちはマダラ（オビト）の目的達成の駒だったことが判明し、彼の「月の眼計画」が語られ、同時にサスケは里を超えた指名手配の抜け忍として悪名を轟かせていく。飄々とした雰囲気ですらっと登場したグルグル仮面のトビが実はラスボスにも近いポジションだったというのは常套手段ながら面白いし、岸本先生的にも出番

の割に作画が楽で助かったことだろう…。グルグル仮面は言うまでもなく“うずまき”であり、それがナルトと相対するという構図も面白い。

ナルトは九尾との内なる戦いの中で死んだ両親の想いを知り、また一段と大人に成長していく。ナルトが段階的に（順調に）成長していく一方で、サスケは子供みたく自分の考えばかりを振りかざし、ますますグレていく。桜を本気で殺そうとしていた辺り、救えない。ナルトの成長において発生しそうな“陰”の部分は作劇的に全てサスケに背負わされており、サスケは言わばナルトの“ろ過装置”のような位置付けになっていた。濁りを一手に引き受けていくのだ。

かくして物語は「忍界大戦編」に突入。第四次忍界大戦は単行本にして20冊弱も続き、途中何度も「これで終わりだ…」「最後の…」「決着を…」と煽られるも物語は一向に終わらない。正直一気に読んでも「長い！」と痛感したので、週刊連載で追っていた人はさぞきつかったことだろう…。20冊は単純計算で3年半。まあ、15年の連載のクライマックスならむしろ妥当な期間かもしれないが、それにしてももう少しスリムにやって欲しかったのが本音だ。

だが、実際の中身は非常に総括として優秀だ。ギミックとしてカブトの穢土転生が多用され、それにより「味方側が関係の深いすでに死したキャラと戦う」という構図が連続して描かれた。これにより、キャラの多い群像劇ながら個々の登場人物のドラマをひとつずつ描き切ることに成功しており、およそ全てのメインキャラクターがしっかりと物語を終えている。「俺の弱点はこれだー！」と教えながら殺しにくるという文字にすると奇天烈な集団だったが、ちゃんともう一度味方キャラの“弱い部分”と“成長した部分”を浮き彫りにし、そしてその多くにナルトの生き様が関わっているという構成を成立させた。クライマックス感を煽りつつ、木の葉の忍に限らず色んなキャラクターがちゃんと“生き切る”流れは、岸本先生が難解なクロスワードパズルを解くのを一緒に体感するような感覚すらあった。

ただ、あまりにも戦況が複雑になり、Aの場面が進んだかと思えばBが描かれ、Bの決着がつく前にCの場面に飛び、またもやAに移りCもやりつつBもやって、そしていつの間にかAは終わっていて…という不親切なブツ切り構成が多発してしまったのは否めない。これは同じジャンプ漫画の「BLEACH」にも言えることだけど、まるで吹奏楽とジャズとクラシックをブツ切りで代わる代わるに聞かされているようなものであり、あまりスッキリした読了感は生まない。週刊連載で毎週それなりに見せ場を設けようと構成していった末の結果だというのは分かるが、通して読んだからこそ、その構成の悪い意味での複雑さが気になってしまった。あれだけ尺を割いたのに、穢土転生マダラ vs 五影が「いつの間にか五影が負けてました～」ではちょっと納得がいかないのが本音である。

しかしそんな構造的な弱点もありつつ（尾獣の引っ張り合いが長い上に何度もあったり）、協力技と合体技のバリエーションはさすがに豊富で見応えがあった。およそ「こいつとこいつが組むのが見たい」で思いつくバリエーションは一通りこなしたのではないだろうか。九尾のチャクラを持つナルト親子が共闘するのは熱いし、木の葉の皆が九尾の尾に宿って必殺技を放つのはちょっと泣きそうだったし、言わずもがな第七班の復活も盛り上がった。（それも3人が伝説の三忍と同じ口寄せを使うのが最高！）

穢土転生で復活した歴代火影が意味もなくかっこつけで自身の顔岩の上に乗ったり、ナルトの後ろに忍連合が勢ぞろいしたり、よくよく考えたらツッコみたいけどハッターと盛り上がりで魅せる見開きが連続で紡がれていく。オビトの面に異空間で一発喰らわせた時の「うずまきナルトだァー！」には素直に燃えたし、何だかんだ全体のテンポは悪かったけど、盛り上がり所はキッチリ盛り上がる、そんな「忍界大戦編」だったな、と。（意味ありげに描かれた封印具が結局全く活躍しなかったり、細かな取りこぼしはあるが…）

マダラが悪いよ→マダラじゃないよ→マダラが悪いよ→カグヤがもっと悪かったよ、という変遷を辿った最終決戦。ここにきてナルトが六道仙人の力の継承者（転生者）だったことが明かされる。正直、迫害を受けてきた子供が努力と負けん気で周囲に認められていくドラマにおいて「そもそも血筋が最強でした」と

というのはアンサー的にどうなんだ、というのはあるにはあるのだけど、まあ火影の息子だった時点で言っても仕方ないし、むしろ余りにも加速するパワーインフレに一応のロジックを持ってきたと見るべきだろうか。「だって六道仙術の使い手だから」と言えば大体許される感じではある。そりゃ火影に相応しいよ、問答無用で。

とは言いつつ、ナルトが強くなるための理屈付け（影分身で経験値をn倍速度で獲得する、等）はおよそ全て「膨大なチャクラを要する」という結論に至るものであり、九尾を宿している以上そこはクリアとなる。彼がその力をインフレさせるロジックは一応しっかり立っているのだ。そもそもの迫害体験が九尾のせいだったこともあり、ナルトは自身の辛い過去を前払いする形で急速成長していったとも受け取れる。

そして、最後はまたもやナルト対サスケ。あの頃は互いに兄弟のように感じていた相手との悲哀のぶつかり合いだったが、今回は火影論を交しながらの決闘。「皆の先頭で苦勞してこそ火影」というナルトと、「新しい火影の形として忍界の闇を一手に引き受ける」と豪語するサスケ。前回と違い、高い目的意識とそこまで積み上げた人生経験は確実にナルトの方が上。実力は拮抗したが、喧嘩両成敗という形で幕を閉じた。

男同士が殴り合って「お前つえーな」「お前もな」（拳を合わせる）…的な様式美を連載15年の最後に持ってくるという岸本先生の腕力の見せどころ。契りの仕草といい、前フリもしっかり活かされた最終決戦だったと思う。結局、いつまでも子供で独りよがりだったサスケに対し、最後まで諦めなかったナルトがゲンコで説得しただけの話ではあるのだけど、やはり積年の想いを乗せた戦いは読んでいて感慨深かった。コミュ力と人脈がナルトをここまで引き上げた。やはり我々もコミュ力と人脈を大事に生きていくべきだ…。

かくして受け継がれていく「忍」。ナルトは夢を叶え七代目の火影になり、息子であるボルトが父親の若い頃と同じく顔岩に落書きをしている。あのナルトが人の親になったという感慨深さは本当に半端じゃない。同世代の忍たちが皆して子供を設け、確かに色々と受け継がれていくんだなあ、という大河な趣きを感じさせ、「NARUTO」の物語は幕を閉じる。第1話で里を絶望に陥れていた九尾がいびきをかいて寝る。そんな平和の象徴がラストカットというのも印象的だ。

15年の結晶、72冊700話。 これを描き切った岸本先生に、本当に心からの拍手を贈りたい。



■外伝～七代目火影と緋色の花つ月～

ひたすらにナルトとサスケの物語だった本編とは打って変わって、主人公はうちはサラダ。彼女の視点から、時を経た木の葉の勢力図や人間関係、そして七代目火影となったナルトの活躍が描かれる。単行本1冊で綺麗に起承転結がついており、劇場版である「BORUTO」の前日譚としても優秀。そもそも、大人になったナルトとサスケがただ喋っているだけで込み上げてくるものがある、というのがズルすぎる。水月ら元「鷹」のメンバーがひょいひょい出てくるのも面白いし、「サラダの母親は誰？」というちょっとした昼ドラ展開も良い塩梅。第七班の3人が、72冊の戦いで何を学び何を得てきたのか。それが綺麗に総括された番外編だった。

■ NARUTO THE MOVIE 「ROAD TO NINJA」「THE LAST」

全72冊を読み終えて「BORUTO」を観に行くまで少し時間があつたので、当初は予定に無かったがアニメ版も観てみることにした。といっても全てを観る余裕はなかったので、原作者岸本斉史監修の2本、「ROAD TO NINJA」と「THE LAST」をレンタルで鑑賞した。

「ROAD TO NINJA」は、原作者が自ら構築するIFストーリー。無限月詠のお試し版として幻術の世界を作ったオビトは、それを使ってナルトから九尾を奪う計画を立てる、という筋書き。上手く原作と齟齬が出ないように構成されており、本来の傭兵集団として“暁”が味方で登場したり、父親と同じパターンでナルトがオビトに一発喰らわせたりと、さすが原作者監修と言うべき美味しいシーンが多い。が、結局は本筋に絡まないサイドストーリーなので、「NARUTO」全体のお試し版という感じで少しこじんまりしてしまった感じもある。

続いて原作者監修第二弾である「THE LAST」は、ナルトとヒナタがいかにして結ばれたか、という物語。前作に比べ映画的なクオリティが一気に上がっており、表現の質や間の取り方、クライマックスへの起伏の設け方など、岸本先生の映画を作る力の急成長が感じられて面白かった。ナルトが幻術にかかりヒナタの自分への想いに気付くプロセスは良いがそこから告白まではちょっと早すぎる、なんて思いつつも、

大筋はとても良く出来ていたと思う。今時恋愛のアイテムにマフラーってどうなんだとか、いくら何でもホイホイと眼球を移植しすぎとか、隕石ストッパーサスケの大活躍とか、色々あるにはあるのだけど、「少年漫画然とした活劇」と「ラブストーリー」のバランスが絶妙だった。ルパンのカリオストロよろしく、やはりヒロインが強制結婚式に放り込まれると物語が一気に進む。

■「BORUTO -NARUTO THE MOVIE-」

そして遂に辿り着いたシリーズ最新作にして完結作（追記：完結作じゃなかった…！）、「BORUTO -NARUTO THE MOVIE-」。これがもう、本当に傑作だった。毎週映画館に通うくらいには映画を観ているが、今年のベストに数えられるくらいクオリティが高かった。ナルトの息子であるボルトが、時に迷い、時に決意し、親父の背中を見つめるまでの物語。同時に、その境遇から子供の愛し方に不器用なナルトの物語にもなっており、親子の仲に立つのがナルトが 15 年かけて友情を築いたサスケというのが最高に熱い。九尾モードも瞳術も大盤振る舞いながら、ナルトとサスケはヘタレずにしっかりピンチに陥り、そこでボルトが逆転の一手になる。非常に練られた綺麗なシナリオと、もはや映画屋に片足を突っ込んだと言ってもいいくらいの才覚を見せる岸本製作総指揮者が放つ間違いのない演出の数々。（前述した三点描写が完全再現されていて感慨深い）

間の取り方や要素の活かし方、全てが「ああ、いい」「いい」の連続で、一気に原作を読んだ私でさえ泣きながら観ていたのだから、15 年間リアルタイムで追ってきたファンには最高にご褒美だったことだろう。部分部分で細かいツッコミもあるにはあるのだけど、親子の物語・師弟の物語として高い水準でまとまっており、非常に楽しかった。今はもう一刻も早く Blu-ray を発売してくれ、という思いしかない。

サスケが持つ額当ての意味や、ここにきて満を持して明かされる「ウスラトンカチ」の真相、ナルトがボルトに螺旋丸を託すくだりでの回想カットなど、もはや完璧に近いレベルで感動が押し寄せてくる。素晴らしかった。ただただ、素晴らしかった。累計 73 冊追っかけた結果が大満足で本当に良かったし、「NARUTO」という物語で岸本先生が何を描きたかったのか、改めて分かったような気がした。

そんなこんなで、気付いたら累計 1 万字を超えていたが、私の「NARUTO」な日々はとっても楽しかったというのが率直な感想である。岸本先生を始め、映画に携わったスタッフの皆さん、本当にお疲れ様でした。まだ TV アニメが進行中なので今週辺りから追っていこうと思うし、小説などのメディアミックスも追々読みたいと思っている。世界的に認知度の高い日本の文化「漫画」と「忍者」を兼ね備えた「NARUTO」は、少年漫画として非常に王道でありながら、意欲的な「漫画」の形をいくつも魅せてくれた。完全版やらが出た暁には今度こそ買ってしまいそうな気もするが、ひとまずこれにて。



ツイート

「オタク」を最も満喫できるのは、果たしてライフステージのどこに相当するだろうか。そもそも、この場合の“満喫”という言葉の定義から始めなければならない。例えば私の場合、特撮・映画・漫画がオタクカテゴリーの上から3つだ。特撮と映画は時に重なる部分も多いけれど、できれば最低でも週一ペースで映画館には通いたいし、当然のように劇中に出てくる怪獣やヒーローやメカのフィギュアも欲しくなる。映像ソフトは言わずもがなだ。漫画の場合、連載で追っかけている作品は死ぬほどあるので、実を言うとその全ての単行本を定期的を買っていきたい。ふるいにかけてたとしても、どんなに頑張っても月に10冊は新たに本棚に並べたいものだ。

そして、独身の頃は前述のような生活をしていた。試しにざっくりと計算してみよう。月に映画を5本観たとして、 $1,800 \times 5 = 9,000$ 円。フィギュアを2体買ったとして、1万円。映像ソフトで月に2万。漫画を10冊買ったなら $450 \times 10 = 4,500$ 円。合計で、43,500円。以前の私の収入であれば、これが「趣味費」としての限度に近かった。家賃と食費と光熱費と貯金と、全てを差し引いて手元に残ったこの数万円をいかにやり繰りするか。それがオタクとしての楽しみ方だった。

そこで本題だが、今の私の「趣味費」は、0だ。0なんだなこれが。悔しいから何度でも書いてみるけど、0円なんですね。0ですよ、0。約43,500が0になったんです。なぜかと言うと、それは結婚をしたから。そして話し合った結果、家計の管理を基本的に嫁さんをお願いしているから。お小遣い制も検討されたけど、将来の子供や人生設計を考えた結果、「欲しい物がある時に逐次申請する」という制度が確立（されて）し（まっ）た。

例えば、欲しい漫画があるとす。『僕のヒーローアカデミア』の6巻。こういう時は、嫁さんにお伺いを立てる。「あの、『僕のヒーローアカデミア』の6巻が欲しいんですけど…。すると大抵、「えっ？僕の～何？は？」と返される。辛いんだなまたコレが。私は一生懸命説明する。「週刊少年ジャンプで連載中の漫画で、『逢魔ヶ刻動物園』時代からファンの堀越先生の最新作なんだけど、ヒーローが当たり前に活躍する社会を舞台に“個性”を持たない主人公が自身の理想を目指して奮闘する様を描いた～～」。…こういう時にプレゼンに絶対に必要ない情報を雪崩のように語ってしまうのがオタクとしての悪い癖なのだけど、数分後に嫁さんは必ずと言っていいほどにこのフレーズを発する。

「それ、今、必要なの？」

ひえええええええええ～～～（ズンドコズンドコズンドコ！！）そ、そ、それを言っちゃあおしまいよオ！！

そりゃお前モノによっては初回限定特典とか入場者プレゼントとか“今”しかないパターンもあるけれど、例えば漫画のコミックスなんてそう簡単に市場から消えはしないし、映画のソフトなんてむしろ日を置いて待っていた方が後にBOXで安くなったりはしたりするけどさ！するけどさ！するけども！でも“そう”じゃなくて！

お察しのとおり、嫁さんはオタク趣味が皆無だ。唯一挙げるなら、スマホで月額配信サービスに契約した韓ドラを観るくらい。ごく稀に女性ファッション誌を買うくらい。それだけ。だから、毎週のように映画館に通う人間も、月に漫画を何冊も買う人間も、彼女からしたら異星人のような存在。だからこそ、オタクならではの「消費感覚」が根本的に備わっていないし、そしてそれを説明するのはこの上なく難しいことなのだ。オタクにとって（一般的に）“今”必要なモノなんてごく少数しかない！しかし、オタクにとって（オタク的に）“今”必要なのがそれなのだ！自身の流行り、ネットでの流行り、そういったものが先行し、挙げ句には「買って手元に置いておくこと」が半ば目的化する。本末転倒なのに、そうやって消費のサイク

ルを繰り返していくのが哀しきオタクの日常なのだ。

かといって現状を嘆いてばかりでは仕方ないし、結婚を後悔したことも一度もない。家計を支配する我が家の大蔵大臣（※嫁さん）を前に、既婚オタク野郎がどう立ち向かいライフラインを維持しているのか。その貴重なノウハウと奮闘記を、ここに記しておきたい。

【1】過去を断ち切る錬金術

突然だが、会社が売り上げを伸ばす方法は、大きく挙げるとふたつある。ひとつは、純粋に多く売る方法。商品を沢山売る。多くのお客さんを相手にする。もうひとつは、支出を減らす方法。まだ使えるものはなるべく使い、光熱費を節約し、出ていくお金を減らす。

既婚オタク野郎には、この発想が求められる。つまり、入ってくるお金が減ったのなら、自分の手元だけでお金を作るしかない。そう、涙の！断腸の！「売る」だ！…待て待て、元も子もないとかそういうことを言うんじゃない！こっちだって辛いんだ。でもな、お金がない状態だと、欲しい物も洗練されていく。以前は「あれも欲しい！これも欲しい！もっともっと欲しい！」だったのに、今や脳内トーナメントで勝ち上がった者のみを我が家に迎え入れる制度が確立されている。本当に欲しい物だけを見極められるシビアな目を、養うことができるのだ。

だからこそ過去を断ち切る錬金術なのだ。「あの頃」の自分が熱中したコンテンツでも、「今」の自分はどうでもない。そんなものが、誰しもひとつやふたつはあるのではないだろうか…。いや、ないんだ！ないんだよ！馬鹿野郎っ！ないんだよそんなの！過去の収集も大事なオタクロードの軌跡なんだよ！でもな！そこを“あることにする”んだよ！言い聞かせるんだよ！己を！セルフ洗脳なんだよ！！

過去を泣きながら焼き切り（＝まんだらけに売りに行き）、未来を切り開く。これが既婚オタク野郎のサイクル戦法である。

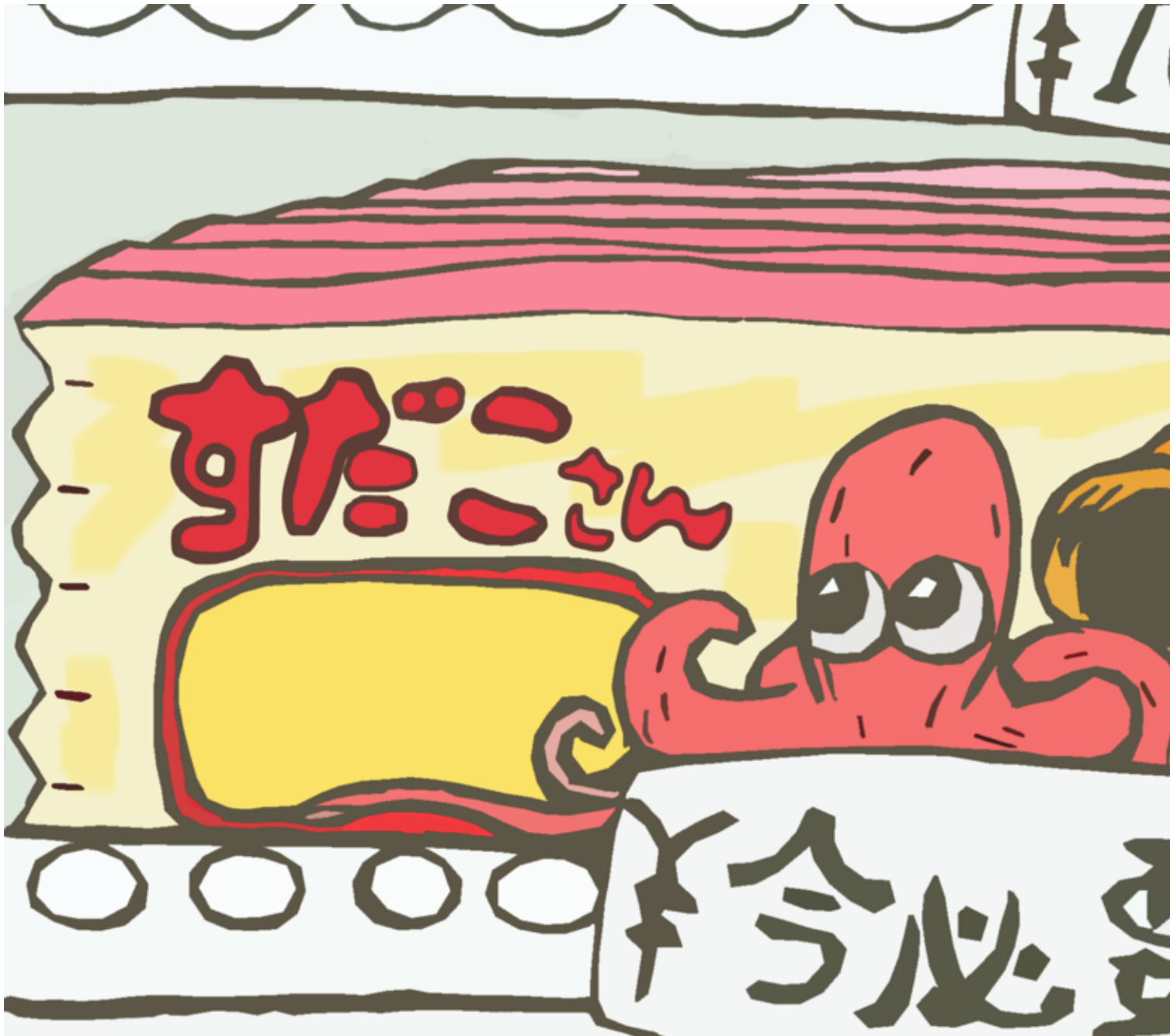
【2】趣味を少しだけ圧縮せよ

ぶっちゃけ答えから言うと自分の場合は「ブログ」なんですけど、この手の無料でできる趣味を増やしていくことも重要であると言える。ブログに限らず、例えば毎週観るアニメの本数を純粋に増やす、好きな作家を見つけて市町村の図書館で借りまくる…等々、お金が無くともできる趣味を意図的に増やしていく。そうすると、これまでやっていた“お金がかかる趣味”にかかる時間と手間が少しずつ小さくなっていく。つまり！そこにかかる金額も減っていく訳ですね！ん～～、分かりやすい！分かりやすいんだよ！そういうことにしようぜ！な！頼むから！

また、無料とは言わずとも節約して臨むこともできる。以前は漫画を一気読みしようとコミックスを大量買いしてホクホクでソファの周りに積み上げていたが（この時に毎巻梱包のビニールをぐっしゃぐしゃに破くのが楽しい）、今はコミックレンタルのお店も増えてきた。一冊 500 円ほどの漫画でも、レンタルなら 80 円くらいで済む。とにかく量を読みたい時はこっちでカバーして、手元に置きたい作品は真剣に選別する。

映画も公開から一呼吸置いてそこそこ評判が良い物に絞る。本当は全てを公開日に観たいのだけど、それは“どうしても”の作品に絞る。Twitter やレビューサイト等で自分の感性に近い人を探しておき、その人の感想によって「これは後のレンタルに回そう…」という順列をつける。月額動画配信サービスも増えてきたので、そういったものも活用していく。もちろん、漫画も映画も何もかも、オタク知り合いとの貸し借りは根強く継続する。

圧縮！圧縮！それまた圧縮ッ！こうやって、趣味の幅をそのまま保ちつつ、ひとつひとつを少しだけ薄めていく。興味関心そのものを削ると精神衛生上良くないので、そこはノータッチ。お味噌汁は飲み続けるけど使う味噌がちょっと少なくなったからもしかしたら味が薄いけど飲み続けるよ！…的な！



by 光光太郎 [Twitter][pixiv][HP]

【3】ブレインコントロール営業に勤しめ

嫁さんに家計の主導権をお任せした以上、任せた側にも責任がある訳で。うちは話し合った結果、その月の最後に必ずふたりで家計簿を一緒に見て、「ここが多い」「ここは削れる」という話し合いを持つようにしている。その中で私が申請して買って貰った漫画や観た映画の代金は【雑費】として記録が残っているのだけど、ここが多いと来月以降の（申請時の）心証が厳しくなる。なるべく、見える額は減らしていきたい。…が、そっくりそのまま減ってもらっちゃあ、困る訳で。

じゃあどうするかというと、【雑費】ではなく【娯楽費】で計上して貰うんですね！はは一ん、勘の良い方はこの時点でピンときてますね？【娯楽費】は、夫婦で娯楽に使った金額。お金が無いとはいえ修行僧じゃないんですから、ある程度はちゃんと遊んで暮らそう、という趣旨で設けている科目。例えばふたりで休日に映画を観に行ったら、その料金は【娯楽費】なんですね。夫婦でつかった金額ですから。ですが、例えば？例えば？「この映画が観たいんですけど！」と申請して、いただいたお金でひとりで鑑賞すれば、それは【雑費】なんですね。

今まさに難問の因数分解をたった数秒で解いたような快感に浸っているあなた！そうなのです！つま


り！嫁さんを洗脳してしまえばいいんです！（大真面目）

映画ならその関連作をあらかじめ借りてきて家でふたりで観たり、漫画なら勧めて「あ、これ面白い」って自発的に思わせるんです！“自発的に”！！ここ大事。もうね、めちゃんこ大事です。あからさまに「…それでさ、実はこの続編が明日から公開なんだよ」とか言い出したら、大蔵大臣（※嫁さん）に叱られます。しかし、例えばその半年前に関連作と一緒に観る。「実はさ、年末にこれの続編があるんだよ。その時一緒に観にいこうよ」。…これ！（ドヤ顔）これですよ！めっちゃスマートなデートのお誘いにもなってるでしょ？これが結構効くんですよ。

つまり、夫婦間でしっかり営業をするのだ。自分自身が営業マンとして、嫁さんがお客さん。いきなり押し付けても駄目で、時には一歩引いて、前々から要素を蒔いて伏線を張って、ここぞというタイミングで商談を成立させる。このテクニックが大事。こうやって、夫婦の【娯楽費】として使える部分をじわっと増やすのが大事なんですね。

…ということで、既婚オタク野郎の奮闘とノウハウを綴ってみたが、いかがだったろうか。ここまで書いて「こんなに殺伐とした趣味ライフを送らなきゃならないのか…やはり結婚は人生の墓場なのか…？」と嘆いている方もいるかもしれない。しかし、これは強がりや誇張抜きに、限られた範囲で“オタク取捨選択”をするのって、実は慣れると結構面白いんですね。どうしても消費できる絶対数が減るから、ひとつひとつの作品に対する読み込みが長くなっていくし、むしろ一部濃度は上がってきている気すらある。本当に洗練されたものだけを手元に置いて、勝ち上がった作品をひたすらに味わう。そういうオタクライフも、あると思うんです。もちろん、嫁さんが好きで結婚したからこそ楽しめる、というのも大きいですが。

そんなこんなで、今日も今日とて「来年出る『仮面ライダークウガ』のBlu-ray BOXが欲しいんですけど…。あ、いや、クウガってのは、あのオダギリジョーが主演の2000年の作品で、なんというか俺の…“聖典”って感じの作品なんだけどさ、蘇ったグロンギという種族が～～」などと華麗なプレゼンをこなしながら、有意義な夫婦生活を満喫していくのである。

 ツイート

仮面ライダー龍騎に狂酔した中学2年生の1年間

「仮面ライダー龍騎」が放送された2002年、私は中学2年生だった。前年に起きたアメリカ同時多発テロ事件の記憶がまだ生々しい頃に、「龍騎」は放送が開始された。「クウガ」の衝撃を小学6年生で体感した私は無事に特撮畑からの“卒業”タイミングを逃し、その辺りの長い棒を持ってはクルクルと回してドラゴンフォームごっこをしていた。クウガのドラマに夢中になり、アギトの群像劇に翻弄され、次に出会ったのが龍騎だった。

まず、「龍騎」という名前に衝撃を受けた。漢字のヒーローなんて当時の私には初めてだったからだ。VHSでウルトラマンを観て平成ウルトラ3部作で育った世代なので、私のヒーローは全て片仮名だった。前述のウルトラマンティガに始まり、グリッドマン、カクレンジャー、ビーファイター、そしてカブタックやロボタック。クウガにアギトときて、「龍騎」だ。まず、カッコ悪いと感じた。だって漢字だとどこか野暮ったい。片仮名で、それも英語とか西洋の何とかを汲んだ名前にスマートさを感じていたからだ。漢字のヒーローなんてダサかった。

加えてあの見た目だ。クウガやアギトと違って、ストレートなカッコよさが無い。甲冑の趣きなんて、中学2年生には難しかったのかもしれない。更にはカードを使って戦うというではないか。当時まだ遊戯王に心底ハマってはいたが、やはり「カードゲーム=子供のゲーム」という認識は強かった。“子供向けなのに子供向けらしくない平成仮面ライダー”に思春期の自分は大きな魅力を感じていたので、カードで戦うなんて“平成ライダーらしくない”のだ。未来の自分が26にもなって信号機の斧を振り回すヒーローを毎週観ているだなんて、この時は考えもしなかった。一丁前に、「俺も仮面ライダーを卒業かな…」などと感じていた。

そんな自分の不安を打ち砕いたのは、放送開始前日、近所のオモチャ屋だった。仮面ライダーの放送は日曜だが、その前日の土曜には玩具が店頭に並ぶ。今はもう潰れてしまったオモチャ屋に行くと、そこには目新しい龍騎のオモチャが並んでいた。自分を虜にしたのは、「無双龍ドラグレッダー」のアドベントカードだ。電流が走るほどカッコいい絵柄で描かれた龍に、ダイレンジャーの龍星王にもハマった私は完全に目を奪われた。そして、「無双龍」という冠。“二つとは存在しない龍”という意味であることは明白だが、中学生の私にはあまりにも刺激的な文言だった。かくして、放送開始前から私の不安は吹っ飛んだのである。

いざ番組が開始すると、「仮面ライダー」という概念がそれまでとは大きく違うのに衝撃を受けた。クウガもアギトも、劇中には「仮面ライダー」という概念も呼称も存在しない。彼らは結果として、“仮面を被りバイクに乗るヒーロー”だったから視聴者視点から見て「仮面ライダー」だった。しかし龍騎のそれは、また違っていた。龍騎における「仮面ライダー」という呼称は、つまるところ「仮面ライダー」でなくても成立する。別に「ミラーファイター」でも「鏡武人」でも「反転戦士」でも、意味が通じてしまうのだ。あの世界に「仮面ライダー」(1号)らの娯楽番組は存在していないだろうし、だからこそあの世界観と設定で「仮面ライダー」という呼称が用いられることに、(今で言う)メタフィクショナルな魅力を感じていた。ライドシューターはあくまで移動のための舞台装置という印象が強かったし、あの世界における戦いを一般人は知り得ない。龍騎における「仮面ライダー」は、“仮面を被りバイクに乗るヒーロー”ではなく、“自らの願いの為に殺し合いを選んだ人間”なのだ。もはやrideでもなんでもないので、良い。

鏡で変身!!

俺は10



by Camille [[Twitter](#)][[pixiv](#)]

番組放送開始から、私は完全に龍騎にハマっていた。アドベント、ファイナルベント、といった小山剛志のバイザー音声をいつも真似して過ごしていた。中学2年生にもなると、男の子は大体大人ぶりがたがる。家では仮面ライダーに熱中しているのに、学校では最初はあからさまにそれをオープンにはできなかった。ましてや、放送開始から2ヶ月経った頃には進級しクラス替えだ。新しい友達に「俺は仮面ライダーが好きだ!」などと、当時の私はそう簡単には言えなかった。

そんな私を救ったのは4月上旬に放送された第10話だ。この話は、劇中第4の仮面ライダーである緑色の仮面ライダー・ゾルダが本格的に物語に絡んできた頃で、初めて彼のファイナルベントが披露された回だ。マグナギガが常軌を逸した砲台となり周囲一帯を破壊するあまりにも桁外れなファイナルベントに、私はテレビの前で「こんなの卑怯だろ…」とこぼした。あまりにもそのインパクトが強く、翌朝学校に行ってもそのシーンばかりが頭にフラッシュバックする。しかも予告では、次回にはナイトこと蓮が記憶喪失になるというではないか。なんという危機的状況だ。この劇的な展開に憑りつかれていた私は、居てもたってもいられず、休み時間にできたばかりの友達に「昨日の仮面ライダーすごかったね」と話しかけてしまった。結果、その友達も同志だった。なんてことはない、最終的にはクラスの男子の半数が龍騎にハマって

いた。その後、毎週月曜日には昨日の放送の内容で盛り上がったし、休み時間には「〇〇ベント！」と言いながら遊んでいた。女子からは相当子供に見えていただろう。

私には当時、弟が2人いた。特に1つしか歳が違わない弟と一緒に龍騎に夢中になっており、そんな兄弟の議論が勃発したのは第16話だった。この話は、仮面ライダーガイに変身する芝浦淳が主人公・城戸真司の勤めるOREジャーナルを乗っ取るも、島田さんの逆襲プログラムにより形勢逆転、クライマックスではナイトとガイの一騎打ちで盛り上がる、という内容だ。争点は、真司と同じく戦いに否定派だったライアこと手塚海之の行動だ。彼は、バイクで走行中にミラーワールドを察し変身、その後ナイトとガイの戦いを止められず、ナイトの変身時に拳を喰らって倒れる真司に協力を求めに行くのだ。この時、手塚は“ミラーワールドには入った場所からしか出られない”という設定を無視して行動している。序盤の2話冒頭でナイトからご丁寧に説明があったにも関わらず、彼はそのルールを破って真司の前に鏡の中から現れるのだ。「これはスタッフのミスだ!」「いや!ライドシューターを使えば多分移動できるんだ!」という、非常にどうでもいい内容で兄弟喧嘩をした。今考えれば、仮面ライダーの歴史においてはとても些細なことなのだが…。

その後、テープが擦り切れるまで録画を観たのはやはり第19話だ。その時点で登場していたライダーが全員一か所で戦い、ゾルダのファイナルベントが二度目の炸裂、そして「近くにいたお前が悪い」からの王蛇のファイナルベントでガイが殺害されるのだ。シザースの死は事故性が高く、あれは“こういう世界観ですよ”という説明のために死んだ部分が大きいと、当時の私は察していた。だからこそ、本格的に脱落者が出たのはこの第19話だったのだ。全員が集まって戦うという舞台をお膳立てしたのは他でもないガイこと芝浦淳本人だったのに、無情にも攻撃の盾にされた後に死亡してしまった。王蛇こと浅倉威は、ガイを殺した後に「ライダーってのはこういうもんだろ?」と嘲笑う。あれは主人公である真司が戦慄すると共に、この戦いは確かに命のやり取りだったと、どこかそのインパクトが薄まっていた視聴者に向けた問いかけでもあった。王蛇が、「龍騎」の物語の根底をいきなりえぐり始めたのだ。

「龍騎」のライダーたちは、カードで戦っている。カードケースで変身し、鏡の世界に行き、技を応酬する。色鮮やかなライダーたちの戦いはとてもゲーム的で、だからこそ、そこで本当はギリギリの命のやり取りをしているというギャップが強烈なのだ。そのギャップを実感させ一気に緊張感を引き戻したのが王蛇で、それはゲームマスターである神崎士郎と製作している東映スタッフが意図した通りだったのだろう。対峙する龍騎と王蛇、画面の両側で威嚇し合うドラグレッダーとベノスネーカー。このカットで当時の私はハッとしたのだ。「そうか、王蛇はこの中で唯一龍騎と同じ漢字のライダーだ」、と。だからこそとても強いし、ライバルなんじゃないかと。結局その関係性はゾルダが担っていくのだが、“王蛇”という名前の持つインパクトはとにかくすごかった。

少ないお小遣いで買ったRIDER CHIPS Featuring 寺田恵子「果てしない炎の中へ」のCD。まさか劇中使用が1回とは思ひもしなかった。その後ライアがまたもや王蛇の犠牲となって死に、年に一度の総集編に差しかかった。総集編は製作側の負担軽減という意味合いも強かったと思うが、そこに「タイムベントで絵を修復する神崎士郎」と「繰り返されても戦いを止められない真司のジレンマ」という要素が付加されており、その完成度に当時とても驚いたのを覚えている。結果、このタイムベントによる周回要素が「龍騎」の物語の根幹を占めることになる。

この頃、劇場版である「EPISODE FINAL」が公開された。私の住む田舎には映画館が無く、映画を観るには片道3時間以上はかかった。なので、数週遅れで市の文化会館でお粗末な垂れ幕を設置して上映されたものを観た。映画館の音響なんて当然無く、元はただのホールなので上映中に子供たちが歩き回ったりもする。しかし、目の前で展開される“先行最終回”に私たち兄弟の目は釘付けだった。

廃工場で、パイプオルガンの音色を響かせながら戦い合うライダーたち。また一人、また一人、脱落し

ていく。当時は半年後この最終回に本当に繋がると信じていたから、観たいような観たくないような、不思議なワクワクに浸っていた。上映前に買ったパンフレットにはリュウガの変身者が黒塗りで隠されており、もしかして前年アギトの主人公だった翔一くんなんじゃないかと突飛な想像までしていた。やがて、ミラーワールドの真実が明かされる。あの戦いの全ては神崎優衣の命を救うためのとてもエゴな出来レースだったのだ。単なる魂の選別儀式の一環で、願いなんて叶うはずもない。そんな物語の構造を全て明らかにしてしまった劇場版に、空いた口が塞がらなかった。特攻して生死不明で終わる龍騎とナイト、そのエンディングに放心状態だった。

9月19日、父が過労のため緊急入院した。結果的に一日で退院できたのだが、その日はずっと楽しみにしていた「仮面ライダー龍騎スペシャル 13RIDERS」の放送日だった。二種類の結末を電話で投票し、多かった方が実際に放送される。そんな驚愕の企画に冒頭数分間だけ観て参加し、母に怒られながら病院へ向かった。正直、父の身体より投票の結果の方が気になって仕方なかった。後で録画で観るつもりだったが、堪らず父の病室でテレビを点けた。ライアが見慣れないライダーに頭から地面に突っ込まされていた。予想をはるかに超えた展開過ぎて、私は思わずテレビを消した。家に帰って録画を観て、「なんて素晴らしいんだろう」と感動した。それはなんというか、物語の中身だけでなく、龍騎がこれまで半年間やってきた全てのエッセンスとキャラクターがたった一時間に綺麗にまとまっていたからだ。このスペシャルの脚本は、なんとメインライター小林靖子ではなく、井上敏樹。彼の高い構成力に、感動したのだ。投票は“戦いを続ける”に入れた。その方が戦いのシーンを多く観れそうだったから。いかにも中学2年生らしい動機だった。



by 三千百四 (みちもよ) [[Twitter](#)][[pixiv](#)]

物語は佳境を迎えていた。タイガやインペラーが物語を掻き回し、熾烈な戦いの連続に観ている方も心身がボロボロになっていた。私は龍騎が好きすぎて、でもオモチャを買うお金は無く（しかも実はとても欲しかったのに中学生で実際にオモチャを買うのはどこか幼稚だと思っていた）、アドベントカードのカードダスにハマっていた。どうしても手に入らないものは、番組の公式ホームページの画像を拡大して印刷して、厚紙に貼りつけていた。この頃一番好きだった台詞は、龍騎の「助けたかったから！助けただけだ」、というもの。オルタナティブ・ゼロこと香川先生が目的のために犠牲にした自身の家族を、真司は救出した。信条を語る香川の言葉をさえぎって、先の台詞が響くのだ。

どんなに過酷な戦いでも、無理かもしれないけど、真司はいつも自分を曲げなかった。「戦いを止めたい」「人を助けたい」。それは、タイガが死に、インペラーが死に、最後の最後になっても貫かれた信念だった。ゾルダこと北岡が自身の命のために戦っていると知ってしまっても尚、それでも彼は「戦いを止める」ことを願った。それは、究極のところ他のライダーのエゴにまみれた願いと変わらないのだ。だからこそ彼は、1年間、世界観と設定と番組コンセプトそのものを否定し続けた。気付けば、そもそものドラグレッダーが強かったこと、また、誰よりも人を守るために積極的にモンスターを倒していたことが（沢山のエネ

ルギーをドラグレッダーが吸収していたことが)、彼が“不争”の信条を身を持って貫けたロジックになっていた。

最終回を前にして、主人公・城戸真司は死んだ。テレビの前で、当時の私はそれを半泣きで眺めていた。赤い血が無残にも画面を彩り、「死ぬな！」と怒鳴る蓮の姿が一層悲壮感を強めた。非情を否定した男の最期を、非情になりきれなかった男が抱きしめて、看取った。その後、北岡は最後まで女性に矢を放ちながら病に倒れ、浅倉も自身が好んだ闘争の中に沈んだ。

しかし、あの最終回に、当時の私は納得できなかった。真司が頑張ってきた1年間で、どこか無駄に思ってしまったからだ。結局、全ての死んだ人間が生き返り、リセットされた。真司の奮闘はなんだったのか、と。この違和感を飲み込むには、数ヶ月かかった。何度も録画を観て、ネットに書き込まれた解釈を探し読み込み、やっとのことで納得した。あれは幾度となく繰り返された戦いの最後の1回であり、真司が1年間走り回ったからこそ、「神崎優衣が命を拒否し兄の説得に成功する」というエンディングを成立させたのだ。真司の行動は、決して何かのボスを倒した訳でも、明確な答えに辿りついた訳でもない。自己犠牲でも、どのライダーを助けた訳でもない。ただ、城戸真司が秋山蓮と共に神崎優衣に関わり、その戦いを止めたいという思いと悩みを1年間彼女に見せてきたことが、あの“終わり”を導いたのだ。その解釈に納得できて初めて、私の中の「仮面ライダー龍騎」は完結したのだった。

25を超えた今では立派なおタクになり仮面ライダーを毎週楽しんでいるが、やはりあの多感な中学2年生という時期に「龍騎」に熱中したのは、特異な体験だったと思う。クウガもアギトも好きだし、ファイズ以降にも死ぬほど陶醉していたが、やはり「龍騎」はちょっと異質だった。あんなにも残酷で楽しい“命の物語”を、私は他に知らない。

 ツイート

ブログを太く強く育てる方法

「ブログ」とは、全世界に対して何を書いても構わない自分だけの場所である。昨今は SNS が発達し、Twitter 等でも誰でも気軽に自分の意見をネットの海に放流することができるようになった。しかし、やはりそれらの情報は流動的で刹那的であり、蓄積性には欠ける。ブログは「情報を一カ所に貯めておける」という利点があり、その積み上がった記事の中に書き手の人間性や性格が見えてくるからこそ面白い。「気になった SNS アカウントの投稿をさかのぼる」と「気になったブログの過去記事をさかのぼる」では、全く意味が違って来る、ということだ。

そんな「情報を貯めておける場所」が欲しくて、2014 年の 4 月にブログを立ち上げた。これを書いているのはその 21 ヶ月後だが、自分でも驚くほどの“個人メディア”になってしまった。ここ数ヶ月は毎月 50 万以上のページビューがあるので、実は「何を書くべきか」「書かないべきか」については以前よりかなり慎重になった。おこがましくもあり、嬉しくもあるのだが、ここまで来られたのは明確に“ブログを育てる”という意識を持ってやってきたからだ。ここに至るまで読んでくれた方への恩返しも含めて、「ブログの育て方」の自分なりのノウハウをここに書き置いておこうと思う。

あらかじめことわっておきたいのだけど、ブログの価値は何もページビューではない。「誰かに読まれ」「その誰かの感情が動く」ことが多くの書き手にとって至上の喜びであると考える。「誰かに読まれ」たくなければ、それは日記帳にアナログで書いても構わないのだ。ネットという全世界に公開する以上はそこに大なり小なり承認欲求があると思うし、それ自体を私は非常に重要なことだと考える。承認欲求の無い人間なんて、そう滅多にはいない。だからこそ「誰かに読まれ」る機会が多くなれば、それはそれで嬉しいものだ。ということで、変に取り繕う方が馬鹿馬鹿しいので端的に書くと、「アクセスを多く得るためのブログの育て方」が以下に書いていく内容である。

ブログをただ毎日好きに書いて、いつの間にかそれが数字を獲得していく。そんな夢のような話は、滅多に起こらないだろう。よっぽどその人の文章力が抜きん出ていなければ、そう上手くはいかない。このブログも、当初は一日に数回見られるだけだった。確実に一番アクセスしていたのは私自身だろう。内容はともかく、まずはブログの「露出度」を上げなければ話にならない。なりふり構わず「目に付く」機会を増やすことが、何よりも最初にやるべきことだろう。

そうなってくると、「今のネットの“どこ”に人が多いか」という視点が求められる。理由は簡単で、その“場所”に自分のブログの URL を落っことしていけば良いのだ。ただしこれを意味だけで捉えてやってしまうと 2 ちゃんねるにブログの URL を貼って回るという素っ頓狂なことになってしまうので、あくまで“まともに”やる方法を考えていく。それは「(各種) ブログランキングサービス」でも「Twitter」でも「はてなブックマーク」でも良い。とにかく、最初はがむしゃらに露出の機会を増やす。自分のブログの足跡をうるさいくらいにネットにばら撒く。Twitter では必ず記事の更新を通知し（かといってそれだけになってダメで、Twitter には Twitter なりのフォロワーの増やし方があり、そっちも並行して行う）、はてなブックマークでは正式に認められているセルクマを行う（そのセルクマが他者に伝わるように“被・お気に入り”の数を増やす。下世話な表現で言うと、営業活動である）。

これらは数日で何か結果が返ってくるものではない。何ヶ月かのスパン、もっと言うといくらブログが成長しても欠かさずやっていく行為であるだろう。私だってブログの規模を“維持”するために今でも継続して日課に組み込んでいる。ブログはただ書いているだけでは人目には触れない。当たり前だけど、その当たり前は地道な活動によって支えられるのだ。

そして、これらの“宣伝”はまだまだ序の口。結局は、中身が伴っていないと次には繋がらない。中身と

は記事そのものであるが、(これはもうどこでも言われていることであるが) 重要なのは「タイトル」である。はいはい、「タイトルに検索されやすいキーワードを盛り込む」とかそういうのでしょ?…という声が聞こえてきそうだが(いや実際半分はそうなのだけど)、重要なのは、タイトルに“答え”を盛り込むことだ。正確には、「タイトルを読んだ相手の頭の中に“答え”を出させるタイトルを付ける」こと。

例えば、タイトルで半ば断定してしまったり、疑問形にしたり、その手法は色々だが、それを目にした相手に「何をお!?!」「その通りだ!」「そんなことないだろ!」という“答え”を出させる。タイトルのわずか数十字で、一度読み終えてもらうのだ。そうすると、“答え合わせ”がしたくてその人は記事を読んでもくれる。自分の抱いた“答え”が正しいのか間違っているのか、参考書や問題集の巻末解答ページをめくる感覚で、記事を読んでもくれる。まずはこれがひとつ、重要である。どんなに素晴らしい内容でもタイトルにこのようなフックが無ければ台無しだ。

そして、本文で書き手なりの“答え”を提示する。しかしここで重要なのは、その自分の書いた内容にどこまで「正確性」「面白さ」「違う角度(視点)」があるか否かを正確に見極める必要があるということだ。よくネットでは炎上する記事というものがある。「こいつは何を言っているんだ」と晒し挙げるニュアンスでその記事が拡散されていく。これらは往々にして、「タイトルで出させた“答え”に、本文の“答え”が負けている」から起きてしまう。読み手が抱くであろう“答え”を読み違え、更には自分の提示する“答え”がそれを上回ると思い込んだ書き手が引き起こす、不幸な事故だ。偉そうな物言いになるが、タイトルでいくら煽っても、過激な単語を並べても、多くの読み手の“答え”を本文で「書き伏せる」ことができれば、その記事は勝手に広まるのだ。自分の想像を超えた記事なのだから、誰かに教えたくなる。当然の心理である。

読み手に出させた“答え”と比較して、それを完全に補完するデータや数字であったり、それを根っこから覆す筆圧だったり、まったく違う角度からの提案で横腹をえぐったり、そうやって書き手の“答え”で読み手の“答え”と勝負する。何度も何度も書いていけば、「これなら勝てる」「この本文なら分が悪い」という程度が感覚で身に付いてくるのだ。どうしても分が悪ければ、その分タイトルの角度を丸くする。尖ったものは付けないことにして、それがいわゆる炎上回避になる。ブログとは、こうやって嗅覚を磨いていつて育てるものではないだろうか。



全ては、「多段構え」である。ブログとは「ひとつのこと」だけやっても簡単には育たない。まずは存在を知ってもらうために多くの場所で宣伝し、そしてタイトルで餌を撒き、本文で読み手と直接対決する。感心したり、唸ったり、時にはイラついたり感動したり同情したり、そういった「感情の動き」を読み手に発動させてこそ、ゴールになる。そこまで届けば、あとは勝手に広まっていくし、固定の読者が生まれていくだろう。【宣伝】→【タイトル】→【本文】という多段の呼び込み。最終決闘の巖流島に読者を呼び寄せるまで、ピラを撒き看板を建て、船を用意する必要があるのだ。

だからこそ、その【宣伝】の部分も多段的に捉える必要がある。要は、「検索で読まれる記事」を定期的を書くのだ。重要なのは、この「検索用の記事」“だけ”書いても、それは薄味でどこにでもあるブログにしかないだろう、ということ。GoogleやYahoo!でより多く検索されているキーワードを洗い出し、SEOを意識し、それをタイトルや本文になるべく多く盛り込む。しかしそれは、その分書き手オリジナルの情報が減ってしまい、ブログならではの面白さが損なわれやすい。だからこそ多段的に捉え、「これは検索で読まれるための記事」「これは本気で自分が書きたいだけの記事」という構成で更新していく。その割合は5:5でも2:8でも良い。要は、何よりもまず人を呼ばないことには始まらないのだ。そして、「検索で読まれるための記事」を作ったら、その周りに沢山の網を仕掛ける。その網こそが「これは本気で自分が書きたいだけの記事」となる（具体的には、ブログのサイドバーにオススメの記事を載せたり、文中でリンクを貼ったりする）。そうすることで、検索で来た人の「この記事が良い」の意識を「この書き手が良い」まで引きずり込む。効果と対策、撒き餌と勝負記事、その使い分けと構成がポイントなのだ。

実際に私のブログを読まれている方はご承知だと思うが、ひとつの記事を読んだ際に「他のも読んでみよう」と思わせる仕掛けを沢山施している。視覚的に、バランス的に、それこそ21ヵ月間の経験則で配置している。そういうことを繰り返していくと、ひとつの記事がそこそこ読まれる事態が発生する。運も手伝って、SNS等でバズるのだ。その大チャンスを見逃さず、「これは書けたぞ!」という記事をしっかりバズった記事の中に滑り込ませる。冠は「オススメ」でも何でも良い。来てくれた人を「その記事」だけで返すのは勿体ないからだ。スーパーの安売りと一緒に、あれは要は呼び水であり、「それ以外」の商品も一緒に買って貰うための策なのだ。ブログの集客も理論は同じである。

この記事が収録している電子書籍も、結局は同じことだ。ネットの海のどこかの誰かが「ん？ブロガーが0円の電子書籍？なにやってんの？」と興味を持ってもらうための策のひとつである。もちろん、自分なりの挑戦として出版を経験してみたいという好奇心も大きいけど、この本自体も撒き餌なのだ。出版した電子書籍サイト「ブクログのパー」(あなたがDLしたサイト)を利用する人が、「なんだこの本は？」と思っつついついクリックする。そういう遭遇率、露出度、出会いの面白さ、それが多段的な【宣伝】に繋がっていく。入り口を広く広く設け、タイトルで前哨戦をして、本文で直接対決に持ち込む。これをいくつも蜘蛛の巣を張るようにやっていき、並行して行いながら、少しずつ少しずつブログを育てていく。ひとつ記事がバズったからといって、急成長なんて出来はしないのだ。

テクニック自体はネットの海にありふれたノウハウだと思うけど、どちらかと言うと私が書きたかったのは意識や心構えの方だ。「こういう網の張り方を意識する」、その方法を実体験に基づいて書き残した。今これを読んでくださっているあなたは、大変ありがたいブログの固定読者かもしれないし、初めて私の文章を読んでいるかもしれないし、もしかしたら冷やかしのためにわざわざDLしてまで読んでくれているのかもしれない。大変失礼で上からの物言いになってしまい恐縮だが、それも全て私が作ったブログという釣堀の中の出来事なのだ。まんまと私の撒いたこの電子書籍という10万字単位の餌を、あなたは“喰らってください”。そのことに感謝と御礼を深く申し上げつつ、私は今日も広大な電子の海で釣堀の拡大を狙っていくのである。

 ツイート

「アベンジャーズ / エイジ・オブ・ウルトロン」は駄作でも傑作でもない

【アベンジャーズ/ エイジ・オブ・ウルトロン】

監督 ジョス・ウェドン、脚本 ジョス・ウェドン、原作 スタン・リー ジャック・カービー、出演者 ロバート・ダウニー・Jr クリス・ヘムズワース マーク・ラファロ クリス・エヴァンス スカーレット・ヨハンソン、音楽 ダニー・エルフマン
ブライアン・タイラー (2015年5月1日全米公開)

あまりにも楽しみだったこともあり、当時は公開日朝イチで「アベンジャーズ/ エイジ・オブ・ウルトロン」(以下、AOU)を2D字幕で鑑賞した。間髪入れず同日昼の回で3D吹替。2回連続で観て、やっとこさこの映画の飲み込み方の糸口が掴めたような、そんな稀有な作品だった。とにかく圧倒された記憶がある。それは、ストーリーや映像はもちろんながら、このマーベル・シネマティック・ユニバース(以下、MCU)がついに「ここまで」来たのかと。むしろ、「ここで」折り返すのかと、どうにも感慨深くなってしまった。賛否両論はもはや当たり前だろう。

アイアンマンことトニー・スタークが作り上げたウルトロンという人工知能。暴走を始めるウルトロンは、強化人間である双子を従えアベンジャーズと対峙する。正義に対する考え方やウルトロンの開発背景など、無敵のヒーローチーム内にも信頼と主義に亀裂が入る。彼らはウルトロンの野望を挫き、再び世界を守ることができるのか？

まず、恐れずにこれだけは言っておきたい。今回のAOUの「ひとつの映画としてのクオリティ」を語るなら、MCUシリーズの中では「上」である。前作「アベンジャーズ」の方が構成を中心に全体の完成度は高く、昨年の「ガーディアンズ・オブ・ギャラクシー」はユニバースの枠をある種飛び越えた驚異のバランス感覚で観客を驚かせた。「キャプテン・アメリカ/ ウィンター・ソルジャー」も、主人公キャプテン・アメリカの高潔さを軸に圧倒的なまでのアクションを添えた素晴らしい出来だった。それらに比べた時、AOUは決して「秀でてよく出来た映画」ではない。前作同様緻密に組まれてはいるが、これは、「これまでのMCUがやってきたこと」を根本から否定するような、それでいて多くの観客が求めていたものの斜め上を提示した作品である。だからこそ、この映画をファンとして評価するのは、非常に難しい。端的に言えば、前作は「アベンジャーズという名のヒーローチームの映画」で、今作は「アベンジャーズの映画」だ。

この映画を語るにあたって、まず、映画ファンにはいつもネタにされている映画評論家・前田有一の超映画批評を取り上げたい。彼はこのAOUに35点をつけた後に、以下のように語っている。

「アベンジャーズ/エイジ・オブ・ウルトロン」を見ていると、ヒーロー軍団のあまりの無能ぶりにうんざりす相変わらず我が強くてチームがまとまらず、ぐずぐずしながらも、それでも最後は力を合わせてエイエイオー！
・「アベンジャーズ/エイジ・オブ・ウルトロン」35点(100点満点中) マッチョと巨乳の無能集団

これを読んで、おそらく多くのファンが「何を言っているんだ」と思うだろう。しかし、前田有一の批評は、実はAOUの根っこに確実に触れている。ただ、向いている方向が180度逆なだけだ。

今回のアベンジャーズがやっていることは、壮大な「尻拭い」だ。アイアンマンことトニー・スタークが作ってしまったウルトロンに、常に一手遅れた形でアベンジャーズが応戦する。ハルクを操られ市街地で大規模な破壊を伴う戦いを繰り広げてしまうし、宙に浮いた街は無事隕石にはならなかったものの消滅してしまった。終始、これでもかとアベンジャーズの面々が一般市民を救出するシーンが描かれるが、冷静に考えればこの映画の中で誰一人死んでいない訳がない。ただ、それが画面に映っていないだけで、確実に「アベンジャーズによる一般市民の死」は訪れているだろう。また、百歩譲ってそれが無かったとしても、命が助かったからそれで良いという訳ではない。トニーが基金で対応しボランティアを差し向けたからといって、それで十分に足りる訳でもない。確実に建造物や生活は破壊されたし、怪我も病気も蔓延し

ただろう。彼ら一般市民が通常の生活に戻れるまで、どれくらいの期間を要するのだろうか。

アベンジャーズの面々は、それを全て分かった上で、今回の戦いを乗り越えた。中盤、ホークアイことクリント・バートの家に身を寄せたくだりで、トニーとスティーブが薪割りをしてながら主義主張をぶつけ合うシーンがある。トニーはとにかく強調する。「我々は家に帰るために戦う、チームを無くすために戦うんだ」と。「アベンジャーズがなくなる」ことは、つまり「アベンジャーズでなければ対処できない驚異の消滅」であり、それが平和である、と。対してウルトロンは、「平和のためにアベンジャーズ、もとい人類を滅ぼす」という行動原理によって諸々を画策する。実はこの **AOU**、対するふたつの陣営の双方ともに、目的は「アベンジャーズを無くすこと」なのだ。アベンジャーズを無くすことを、アベンジャーズ自身も、ウルトロンも、求めている。だからこそ、この AOU は「アベンジャーズとは？」というこの MCU の根幹も根幹の部分語る映画になっているのだ。

ウルトロンの行動原理も、正直なら新しいものではない。むしろ「平和のために人類は滅ぼすべきだ」というのは、今ではもはや少々手垢が付きすぎた主張だ。日本のあらゆるアニメや特撮でも、そういった敵は無数に出てきた。ただ、今回のウルトロンが面白いのは、それがそのままアベンジャーズの是非にも繋がってくるところだ。アベンジャーズという、あまりにも強力すぎるヒーローチームは、ともすれば世界を救い、時には（今回のように）諸悪の根源になり得る。そんなアベンジャーズが「成立」していることが、果たして正しいのか？間違っているのか？そこをウルトロンは問いかけている。

だからこそ、ストーリーはアベンジャーズメンバーの人間性に踏み込んでいく。

自らの怪物性に怯えるブルース・バナーに、同じく「(避妊手術による感情的な)人間離れ」を自覚するナターシャ・ロマノフが歩み寄る。このカップルは、一見悲哀として美しいが、やっていることは傷の舐め合いであり、あれ程までに強力なハルクとブラックウィドウがいち個人であるというギャップを醸し出している。チームの顔であるトニーは実は誰よりも臆病で、外敵の襲来に対する対抗策を考えてはそれに取り憑かれている。これは「アイアンマン3」でも描かれた葛藤だが、彼の「自分たちで守れなければ…」の選択肢は、スティーブ・ロジャースとは水と油だ。キャプテン・アメリカは眩しいまでの正義であり、それがトニーの持つ影を一層濃くする。彼に選択肢は無いに等しく、誰よりも愚直に自分と仲間を信じることで葛藤をとうに吹っ切っている。ソーは、今後の MCU で物語のメインとなっていくインフィニティ・ストーンに一番近い存在であり、だからこそ自身の溢れんばかりの力がいつ暴走してしまうか、葛藤している。

そして、今回家族の存在が明かされたホークアイが、実は誰よりも早く葛藤を乗り越えており、最も俯瞰した視点で「アベンジャーズ」を見ることができるのだ。彼だけが、ただ一人、抱えていない。すでに家族を抱えているからである。

そんなホークアイだからこそ、前田有一が批判した、そしてウルトロンが問いかける、「アベンジャーズは必要なのか？」のカウンターポジションになれる。終盤、スカーレット・ウィッチと家屋に逃げ込んだ際に、彼は彼女を諭す。「自分のせいだとか、今はそんなのはどうでもいい。戦えないなら戦わなくていい。だが、ここから外に出たなら、君もアベンジャーズだ」。つまり「アベンジャーズ」とは、「アイアンマンとキャプテン・アメリカとソーを中心としたヒーローチーム」という意味を超えた、“何か”なのだ。それは一種の象徴であり、存在であり、脅威であり、憧れであり、希望。「アベンジャーズがアベンジャーズでなくなる」ことが、この **AOU** が踏み出した一歩であり、今後の **MCU** を別次元に押し上げていくのだ。



by イチトレイ [[Twitter](#)][[pixiv](#)][[HP](#)]

決して、一般市民の犠牲や、時に諸悪の根源となってしまうことを「是」とはしない。しかし、アベン

ジャーズが象徴的な何かに羽化していくために、その「存在が抱える矛盾」を見て見ぬ振りする訳にはいかないのだ。AOUは、「敵が攻めてきてヒーローが派手に大活躍して倒してイエーイ！」な映画に、いくらでもすることができた。全世界にファンがいるのだから、それは、やれば確実にウケる。みんな、アイアンマンやキャプテン・アメリカの派手な活躍が観たくてたまらないからだ。

しかし、そんな「真っ直ぐさ」や「明るさ」「明朗さ」「分かりやすさ」を、今回マーベルスタジオは意図的に避けた。サム・ライミ版「スパイダーマン」や、もっと挙げれば「X-MEN」シリーズや「ダークナイト」三部作等がやってきた「ヒーローも人間であり悩む」というトーンを半ば否定する形で、分かりやすく活劇的なヒーローを打ち出してきたマーベルが、このMCUフェイズ2終盤でついに針を振り戻した。世界中の観客が潜在的に求めていたであろう「分かりやすいヒーローたちの活躍」を映像的には叶えつつ、物語で否定してきた。彼らは、自分自身のこと、アベンジャーズのこと、そして「平和」とその手段について葛藤するいち個人なのだ。

だからこそこれは、今後のMCUに向けた試金石だ。控えるはアイアンマンとキャプテン・アメリカが対峙する「シビルウォー」であり、「アベンジャーズ/ インフィニティ・ウォー」でついにインフィニティ・ストーンを巡る戦いは大詰めを迎えるだろう。ヒーローたちの分かりやすい明朗さ、そして「一見馬鹿馬鹿しく見えるコスチュームや要素をリアルに明るく落とし込む」というMCUが積み上げてきた「陽」の方向性に、今回のAOUは一気に影を落とした。それは今後のユニバース展開に向けた前振りであり、伏線と要素も同時に沢山散りばめている。

この「アベンジャーズ/ エイジ・オブ・ウルトロン」に、現時点で何かの評価を下すことは、私にはできない。それは今後のユニバース展開をこの目で観て、結果的に浮かび上がってくるものだろう。こんなにも素晴らしい映画でありながら、その評価を、最終的な感想を、「保留」にさせてくるなんて、MCUは本当にやってくれる。全世界で爆発的な興行成績を叩き出し、それほどに世界中にファンがいるシリーズでこれをやるのは、相当なことだ。あくなき覚悟と挑戦だ。AOUは、傑作でも駄作でもなく、長きに続くユニバースのほんの一編であり、単なる壮大な「記録」なのだ。

次弾である「アントマン」が飛び抜けた明るさとカラッとした持ち味を有していたことから、このAOUにおけるMCUの「覚悟」が相当なものだったと改めて痛感する。ヒーロー同士の内紛と未曾有の宇宙規模の戦い、そこで果たして「アベンジャーズ」は“何”になるのだろうか。

 ツイート

「ウォーターボーイズ」の波紋、その邦画界へ流れ込んだ功罪とは

【ウォーターボーイズ】

監督・脚本矢口史靖、出演者 妻夫木聡 玉木宏 三浦哲郁 近藤公園金子貴俊（2001年9月15日公開）

一介の映画好きとしてネットのその界隈をウロウロしていると、決まって聞こえてくる声がある。「邦画はクソ」「自分は洋画しか観ない」「邦画は駄作ばかり」。海も次元もまたがって鑑賞する雑食な自分からすると少しムムツとなってしまうフレーズだが、ここまではいかずとも近い感覚を持っている人は多いように見受けられる。そもそも論として製作費や規模が違うとか技術力の差がありすぎるとか土壌も歴史も何もかも…などと言い出すとキリがないのだけど、とにかく何かと「洋画>邦画」で語られ“がち”な風潮は否めない。

邦画の名作と言われるひとつに、「ウォーターボーイズ」という作品がある。実際に先日行ったTSUTAYAにも「ハズレなしの名作コーナー」に陳列されていた。言わずと知れた矢口史靖監督が撮った2001年の作品で、主演は妻夫木聡。公開当時は口コミで人気が広がり6ヶ月超えのロングランを記録している。もはや作品名だけなら知らない人はそういないだろう。この「ウォーターボーイズ」という作品は、“光る部分”と“抱える部分”が非常に多く、実は主に2000年以降の邦画を語ろうとすると絶対に無視できない場所に堂々と鎮座している。そんな男子シンクロ映画を、ひとつの作品として、そして邦画として、紐解いていきたい。

ストーリーは単純明快で、「色々あって男子なのにシンクロをやることになった数名の高校生が数々のトラブルを切り抜けながら青春に青春を重ねて文化祭の舞台を成功させて恋も叶ってイェイ！」という内容だ。邦画、と言わずとも“青春映画”のくくりでも高確率で名前が挙がってくるだろう。しかし、その功罪は凄まじい。「圧倒的なシンクロ演技の迫力と盛り上がり」「青春の勢いと熱」は飛び抜けて魅力的だが、「執拗なナンセンスギャグ」「わざとらしくオーバーな演技」「決して上手いとは言えないプロット構成」など、その荒削りな部分はどうしても気になってしまう。

例えば、物語は主人公の鈴木が現役最後の水泳大会で惨敗し、シャワー室で悔し泣きをする場面から幕を開ける。その後、たまたま通りかかったプールに駆けつける女子高生の集団と遭遇。早まる鼓動と流れる音楽。思わず行き着いた先では、美しいシンクロが披露されていた。…この冒頭のシーン、鈴木がシンクロ用のノーズクリップ（鼻栓）を偶然拾うくだりから始まり、ワンカットの長回しでシンクロ演技目撃までの高揚感を演出している。「なんだなんだ？この先でなにをやっているんだ？」という鈴木への期待と焦りが手に取るように伝わるカメラワークは見事で、実際のシンクロもインパクトがある。

しかし、この「鈴木が偶然目撃したシンクロに衝撃を受ける」という導入は、その後全く活かされない。赴任してきた美人教師（眞鍋かをり）に釣られて水泳部員が急増するも、彼女がシンクロをやりたいと言い出すと鈴木を含む5人組だけが取り残される（このシンクロ願望を告白するシーンも非常に大仰でわざとらしい）。彼らは突如産休に入った眞鍋かをりから「シンクロ頑張ってるね」と言い残され、呆然としたまま諦めようとするも、当然意見をひるがえしシンクロをやることを決意する。

彼らはなぜシンクロをやるのか。「男子がシンクロ」とはこの作品以降非常にメジャーな概念になったが、当時、同時に劇中ではまだまだ白い目で見られることが多かっただろう。そんな（言ってしまうと）“恥ずかしい”ことを、なぜ彼らはやろうと思ったのか。それは、「何かをしたかったから」、でしかない。廃部寸前の水泳部にひとりだった鈴木に、バスケ部の補欠だった佐藤（玉木宏）など、それぞれが高校生活で「何かと言わずとも“やり残した”（やり遂げていない）」という鬱憤を抱えており、それが発露して開き直ったかのようにプールに向け廊下を疾走、シンクロをやるのだと大見得を切る。動機は非常に“青春映画らしさ”

に満ちており、その「何か」をしたかったから目の前のシンクロをやる」というあやふやさがむしろ若さに満ちている。

とはいえ、そこで冒頭描写された「鈴木シンクロへの感動」は一切活かされないばかりか、当の鈴木ですら直前まで「仕方ないね～やめちゃうか～」などとボヤいてしまう始末。つまり、映画が幕を開けてすぐのシンクロシーンが「この映画はシンクロの映画です」という輪郭の提示にしかならず、物語の中では死んでしまっている。その後も最後まで、鈴木は「自分が偶然見かけたシンクロへの漠然とした憧れ」をほぼ出力しないままに物語が進んでいく。(唯一、拾ったノーズクリップを練習で着けているシーンがあるが、これもまた揉め事の末に紛失しその後一切触れられない)

この凸凹さ、光る部分とそうでない部分が交互にやってくるアンバランスさが、いかにも2000年以降の「邦画」だな、と感じてしまう。勢いや突出した部分、また、人間の根源的欲求やその切なさ&儚さ(この場合はモラトリアムこそその爆発力)など、さすが日本人というべき機微を描く面については良い作品が多いように思える。が、それをいかにして活かすか、物語・作品・映画としての起承転結やプロット、過不足のない説明とその消化、くどくない演出や魅せる演技、そういった映画としての土壌の部分が、どうにも(平均的な洋画と比べて)弱く見えてしまう。冒頭に偉そうにムムッなど書いたが、私だってその弱さを感じない訳ではない。そういった妙なバランス感覚、平たく言えば「あそこは良いのに!惜しいよ!」という感想を抱かせる邦画の波。その割と先頭にいるのが、この「ウォーターボーイズ」ではないだろうか。

指摘ついでに惜しい点を先に並べていくと、竹中直人があまりにも竹中直人しすぎていて部分的に白けて観えてしまうとか、さすがに魚やイルカの命を軽く扱うようなナンセンスギャグが多用されすぎとか、全体的に勢い重視であまりにも現実味がなかったり、スローモーションを使いまくった「ここは笑い所です!どうぞ笑って!」と言いたげなシーンが多すぎたり、細かいかもしれないが序盤から文系のメガネくん含めて肌が黒すぎ&鍛えられすぎ問題とか(撮影と練習の関係だろうけど)、挙げていけば終わりは見えない。

しかし、だからと言って私はこの映画が駄作だなんて絶対に思わない。前述の「凸凹」の表現でいけば、ここまで挙げてきた凹はとても深い、それ以上に凸が大きく高いのである。言うまでもなく、何よりもクライマックスのシンクロ本番シーンだ。全ての「惜しい点」を吹き飛ばすほどの盛り上がりインパクトは、これまた邦画史に残るものだろう。なんやかんや不満を言いたい自分が恥ずかしくなるほどのキラキラとギラギラに満ちたステージには、観る度に心底圧倒される。ハプニングの末に女子高のプールで披露することになり、観客は女子高生ばかり。そんな若々しい女性たちのほんの数センチ目の前で、海パンひとつの男たちがダンスを繰り広げる。この、若いからこそ真っ直ぐな“性”が火花を散らすようなシーケンスは、観客の嬉し恥ずかしい黄色い悲鳴がその勢いに拍車をかける。

そもそもが、この作品、“性”をまったく誤魔化さない。文化祭実行委員というお堅い眼鏡モブキャラまで、大声で「今年の文化祭は近場の女子高からの来場者を増やす!」と宣言したりする。しかしそこから粘性のある描写や心の動きは全て取っ払われており、非常にカラッとしたティーンならではの欲が清潔感を伴って交差する。だから、局部がモッコリした海パンが女子高生の前で縦横無尽に踊っても、全くイヤらしくないどころか、妙な清々しさや爽快感すらある。観客の女子高生が手で顔を覆いつつ指の隙間からつついっ見ちゃう…的な乾いた清潔感である。(もっと言うと、同性愛者である早乙女の言動も全て笑いに昇華されていく)

そんな清潔感のある“性”を振りまきながら、男たちは女子高のプールを縦横無尽に泳ぎ回る。「カルメン」「あなたのとりこ」「オンリー・ユー」といったオールタイムな名曲を次々と従えていくのだが、これがまた本当にズルい。というのも、言うまでも無くこれらは“名曲”であり、正直映像が無くとも流れるだけで思わずリズムを取ってしまうし、口ずさんでしまう。そんなチョイスのナンバーに合わせた、まさに文化祭らしい創意工夫と遊び心に満ちた男たちのステージは、そんなのを演られたら楽しんで観られない“は

ずがない”のだ。



極めつけは PUFFY の「愛のしるし」。主人公・鈴木は「男なのにシンクロをやっている」ことをずっと彼女である静子（平山綾：2003年に平山あやに改名）に打ち明けられず、本番が始まったその時までウジウジ悩んでいた。観客席の彼女にシンクロをやっている姿を見られたくなかったのだ。そんな鈴木尻を叩いたのは竹中直人だったが、吹っ切れた彼はこの「愛のしるし」で静子の前に躍り出る。その焼けた肌から水しぶきを振りまき、制服姿の彼女の前に海パンひとつで迫り、近距離で威嚇するように踊り出す。まるでクジャクのオスがメスに向けて羽を広げてアピールするように、ドギマギとした一瞬が音楽に合わせて流れていくのだ。そして、ちょうどこの時の歌詞がまた良い。「いつかあなたには、すべて打ち明けよう」。静子にシンクロのことを隠していた鈴木が、このフレーズを口ずさみながら彼女の前で踊る。緊張と歓びの中で表情が定まらない平山綾の演技もお見事だ。このワンシーンで、言い知れぬカタルシスと興奮が一気に襲ってきて、観る度に鳥肌が立ってしまう。

「男のシンクロ」は一見すると女性らしい美しさに欠けるようにも思えるが、それをカバーして有り余る（体力をフルに使った）ダイナミックさやパワー、度と恥をかなぐり捨てたエンタメに徹する姿勢など、とてつもない説得力のある演技の数々に仕上がっている。感覚としてはフィギュアスケートに近く、男性のプレイヤーは女性には無い土俵で打ちつけるように力強い演技を魅せてくれるのだ。映画の元ネタになった埼玉県立川越高校水泳部が積み上げ、映画で見事に昇華されたのだろう。その美しさとパワーの両立は、不思議と目を奪う。

「凸凹」の凸については、その8割が最後のシンクロシーンに集約される。これまで何度も書いてきたように「惜しいシーン」「もっと丁寧にやって欲しいカット」は無数にあるのだけど、ここまで煌びやかでインパクトのあるステージを最後に持ってこられては、細かい指摘点なんて霞んでしまう。この点、非常に“巧い”と言わざるを得ない。他にも、若き日の玉木宏の初々しくも惹きつける演技や、主要5人が各々の得意分野を全体に波及させていくプロット、竹を割ったような性格の平山綾が醸す無防備な魅力や、脇を固める杉本哲太の堅実な演技など、良い点も挙げていけば沢山あるのだ。だからこそ、「もっとこうなっていれば」「ああしていれば」という、素人ながらそんな欲が湧いて出てきてしまう。非常に、特異な映画だ。

矢口監督はその後自身の方法論を踏襲し別パターンの青春映画である「スウィングガールズ」を大ヒットさせる。一方「ウォーターボーイズ」は三度ドラマ化し、それぞれ山田孝之・市原隼人・瑛太といった邦画界の第一線キャストを主演に迎えていく。「トラブルを潜り抜ける明るく笑える若さと勢いの青春物語」的な作風はその後も多くの作品に影響を与え、主にギャグの演出（スローモーションや大仰な演技など）は今になっても日本のドラマ界や邦画界で多用されている。もちろん「ウォーターボーイズ」以前もそのような作品はあったが、このシンクロ映画の爆発的なヒットが、日本映像界のひとつの色を作ったと言ってもしまっても過言ではないだろう。

それはあまりにも（平均的な）洋画とはかけ離れた方法論であり、同時にキャスト優先で製作していく日本映画（特にテレビ局映画）の体質ともマッチした数々の手法は、その後も色濃く「洋画>邦画」の風潮を加速させていった。ひとつの転換期でありモデルケースとも言える「ウォーターボーイズ」は凸凹の凸が突出しており、結果として煌びやかな秀作になったと捉えているが、残念ながらそのバランス感覚まで引き継いだ作品は少なく、往々にして凹が深すぎる印象が強い。本来合致するはずの凸凹が背中合わせで反対方向に駆け出し、長く走れた方が凸ならば「良かった」、凹ならば「“やっぱり”邦画はダメだった」、そんなよく分からない勝負のスタイルが、いつの間にか確立されていった。相互に補うべきふたつの面がなぜか競い合ってしまう、観る側は心のどこかで減点法を持ち出してしまふ。

「ウォーターボーイズ」のバランス感覚は、真似できそうでいてそう簡単ではないからして、邦画の世界はひとつの迷宮に入り込んでしまったような印象だ。しかし数字的な邦画復活ともいえる波の先頭にも数えられるため、「凸凹」ならぬ「功罪」も挙げていけばキリがないだろう。非常に不思議な映画であり、罪

深く、眩しい作品だ。



残り 2 万 7,000 時間。「遊星からの物体 X」、 “それ” がもたらす悲鳴を聴け

【遊星からの物体 X】

監督ジョン・カーペンター、脚本 ビル・ランカスター、原作 ジョン・W・キャンベル『影が行く』、出演者 カート・ラッセル ウィルフォード・ブリムリードナルド・モファット（1982 年 6 月 25 日本国公開）

「生物」という文字を、貴方は何と読むだろうか。「せいぶつ」、「いきもの」。しかしこの映画に限っては、私としては「なまもの」と読んでしまいたくなる。このレビューを書くにあたって数年ぶりに観返したが、1982 年の映画とは思えない映像迫力であった。昨今に比べると VFX が映画に使われるなんて微々たるものだった時代、1/1 スケールの「生物（なまもの）」が粘着質な肌と液体をまき散らしながら南極観測基地を恐怖のどん底に陥れる。そんな SF ホラーの名作であり金字塔が、「遊星からの物体 X」だ。

舞台は 1982 年の南極。ノルウェー隊のヘリが一匹の犬を追ってアメリカ南極観測基地にやってくる。ヘリに乗ったノルウェー人は血相を変えてその犬を追い回し撃ち殺そうとするが、巻き込まれたアメリカ人隊員の反撃もあり命を落とす。犬を保護したアメリカ人たちはチームに分かれ真相を解明すべくノルウェー基地へと向かうが、そこで発見されたのは大きな UFO と氷の棺だった。“何か” がこの棺の中から現れ、この隊員たちはその“何か”によって全滅したのだろうか。一方観測基地では、その犬の中にいる“何か”が残った隊員たちのすぐそばをウロウロと歩き回っていた…。

原題は「The Thing」。直訳すると「それ」だが、この潔い意味不明なタイトルが何よりも不気味である。「それ」に名前なんてもはやなく、姿形を変えてとにかく我々を襲ってくるのだ。寄生し、殺し、化け、現れる。誰がすでに「それ」なのか分からなくなり、通信手段もなく、南極基地という（実質的）密室に閉じ込められたまま疑心暗鬼に陥っていく隊員たち。擬態されれば見た目はいつもの仲間。その不気味さが恐怖を加速させる。この「**The Thing**」を「遊星からの物体 X」と名付けた邦題も、中々にオシャレである。「遊星」は「惑星」とイコールの意味を持つが、“遊”という漢字の字面が不気味さを煽る。「それ」は何の目的で地球にやって来たのか。侵略か、寄生か、もしかしたら彼らにとっては友好的な行為なのに生態系の違いで“侵略”に映ってしまうのかもしれないし、もっと言ってしまえば亡命してきた生態系なのかもしれない。そんな想像をしてしまうほどに、「それ」たちの背景は全く明かされない。ただ淡々と隊員たちを恐怖で支配していく。そこに“遊”とは、中々皮肉なネーミングであると言える。

冒頭、軋むような緊張感を持った BGM が流れながら、ノルウェー隊員がヘリから犬を狙撃する。綺麗すぎて眩暈がするほどの雪の上を、犬がイキイキと駆けていく。その犬がまた一段と可愛いがために、初見時は「なんでこいつら犬を撃つんだ?」「ハンティングか?」とノルウェー人たちに疑いの目を向けてしまう。なんてことはない、“ハント”されていたのは彼らの方だったのだ。中盤以降、ノルウェー基地の惨事を通して物語の全体像が分かっていく流れで、「じゃあ、さっきの犬が危ないんじゃない?」と思った時にはもう遅い。惨劇は幕を開けてしまうのである。

この作品最大のポイントは、言うまでもなく前述した「生物（なまもの）」だろう。VFX ではなく SFX、要は言葉の意味での特撮（特殊撮影）で演出された未曾有の化け物の姿は、この 2015 年に改めて観ても全く見劣りしない。ありふれたモンスターやクリーチャーとしての造形ではなく、「言葉では形容できないフォルム」、まさに「それ」なのだ。具体的には、ヌメヌメした体表と常に滴り落ちる粘液、露出した内臓、そして擬態した対象物の姿形を内包したキメラのような存在だ。もはや上も下も左右も無いようなおぞましいその見た目は、ぜひとも映像で確認していただきたい（どんなに言葉を捻り出してもその魅力は伝えきれない!）。犬に擬態していたらその犬の顔が体のどこかからか伸びていたり、人間であれば“そいつ”のデスマスクがくっ付いていたりする。「それ」は単なる名前のない宇宙生物というだけでなく、概念的にも

精神的にも、決して安易に名前を付けることができないからこそ「それ」なのだ。

「それ」の SFX を担当したのは当時 22 歳だったロブ・ポッティン。同監督の「ザ・フォッグ」に続いての登板で、彼は後に「ロボコップ」「ミッション:インポッシブル」などにも参加している。特筆すべきはノルウェー基地からやってきた犬の変形シーンで、この作品が SF ホラーであることを観客にガツンと示す最初のカットだ。そもそもその犬も佇まいが非常に独特であり、“犬らしさ”に欠ける冷めた言動（視線など）が多かったのだが、犬小屋に入れられて人がいなくなった途端、周りの犬が危険を察して吠え出し、“そいつ”は蕾が花開くように鼻先から自身の顔をグパァと展開させる。その内皮は赤黒くヌメヌメしており、中央から無数の触手が伸びては他の犬を襲っていく。ヌメヌメ&ウネウネ。ここまで生理的に喧嘩を売られては、思わず目が釘付けになってしまうというものだ。



by MUJI [[Twitter](#)][[pixiv](#)]

追い詰められ人数が減っていく隊員たちだったが、いずれ「それ」の特性を見極める。そいつは熱でかる

うじて退治できるため、火炎放射器が有効であること。また、ほんの少しの体液でも寄生されてしまうこと。それが分かるまでにすでに何人もの犠牲者が出ており、隊員たちは疑心暗鬼の悪循環を巡っていく。

見所はやはり中盤の実験シーンだろう。「それ」が熱に弱いことが分かったため、残ったメンバーが互いに見張る中で各々の血を採取し、熱線と接触させその血の動きで“同化”しているメンバーを見極めようとする。疑わしき人物数名がすでに椅子に拘束されている状況で、「この中に必ず犯人がいる」という状況の中、ひとり、またひとりと血の反応を調べていく。もちろん“期待通りに”、正体がバレそうになった「それ」は一気に体を変貌させ活動を再開し、天井に張り付いて異形の姿を見せつける。この一連の緊張感は本当にピカイチであり、何度観ても固唾を飲んでしまう。

本編時間 109 分の中で、笑えるシーンはひとつとして無い。観ている側が息を休める暇もない。常に糸を張りつめたような BGM と重苦しい空気が続く中、脂汗を浮かべまくった登場人物たちが仲間“だった”存在を次々と火だるまにしていって。本当に個人的なもので、「映画が最初から最後まで同じトーンで続くのは 90 分前後が限界」という持論のようなものがあるのだけど、本作は約 20 分延長版の特例という感覚である。普通は（？）もっと緩急があっても良いものだ。観ているこっちの胃がボロボロになるくらい途切れない、緊迫感の四面楚歌である。このレビューのために改めて観た際に横で家計簿をつけていた嫁さんは、冒頭からいきなり引き込まれて 109 分丸々鑑賞。夫婦でそろって犬の顔が開いたら「ぎゃああ！！」、腹が割けたら「ひいええええ！！」、ラストの展開に「ああああ！！」。結果的に「それ」はうちの家計簿まで浸食してしまった…。恐ろしい。

そんなこんなでやっぱり複数人で観たら議論（？）になるのはラストの展開。主人公であるマクレディは命からがら「それ」を基地ごと爆破して難を逃れる。しかし、行き着いた先で少しの間姿を消していた他の隊員と出会うのだ。「お前は本当に“お前”か？…いや、よそう…。どうせこの寒さで死ぬんだ」。物語は基本的にマクレディ視点で進むが、爆発から逃げ延びるまでがワンカットで撮られている訳でもなく、そして言うまでもなく姿を消していた同僚はいつどこで「それ」と同化しているかも分からず、つまりところ「互いに“それ”である可能性」を互いに追求しないままにこの物語は幕を降ろす。もしかしたら 2 人とも「それ」かもしれないし、そうではないかもしれない。しかし南極基地は全焼し、メンバーも全滅。助けが来るのは翌春。もう打つ手がない彼らは、互いに疑心を抱きつつも吹雪の中燃える基地を眺めるのであった。

さて、どちらが「それ」なのか。適度に散りばめられたヒントはあるものの、この映画だけを観た場合に明確な答えは出せない。勝敗という形で言うならあの南極基地のメンバーは見事に「それ」に敗北してしまったのかもしれない。そんな“含み”、ほんの少しの希望と大きな絶望というバランスで、SF ホラーの金字塔は完結する。続編であり前日譚、ノルウェー基地の惨劇を描いた「遊星からの物体 X ファーストコンタクト」と併せて、ぜひ複数人で悲鳴を上げながら鑑賞して欲しい。ラストシーンまで詳細に書いてしまったが、これを読んだところでこの本作の最も魅力的な部分は微塵も削られない。というか、ここまで約 4,000 字も書いているが、こんなにも書き辛い映画レビューも久々である。それほどに、映像的迫力とそれを際限なく伝えてくる演出が、この作品の肝なのだ。

隊員の試算によると、「それ」が人間社会に辿り着いたとしたら、全人類と同化するまでたったの 2 万 7,000 時間（ぜひ日数に換算してみたい）。命を賭してそれを食い止めんとする彼らの悲鳴を、ぜひ観定めて欲しい。

 ツイート

災害と神秘の狭間で。「GODZILLA」(2014) が還る場所

【GODZILLA】

監督ギャレス・エドワーズ、脚本 マックス・ボレンスタイン フランク・ダラボン デヴィッド・キャラハム ドリュー・ピアースデヴィッド・S・ゴイヤー、原案 デヴィッド・キャラハム、原作 東宝株式会社、音楽アレクサンドル・デスプラ (2014年5月16日全米公開)

よもや次の“ヤツ”は海の向こうからやってくるとは思いもしなかった。10年前に映画館の無い田舎町の会館に設置された粗末で小さいスクリーンにて数ヶ月遅れの「FINAL WARS」を鑑賞したあの日を今でも覚えている。あの時と同じワクワクとした高揚感と、オタクに“なってしまった”からこそその面倒臭さや不安を抱きながら、2014年7月25日、私はIMAXスクリーンを前に座っていた。程なくして画面が暗くなり、お馴染みのIMAXの紹介ムービーで更に気持ちを高め、そして錯綜する過去の資料の断片に存在した巨大な怪獣と大きなキノコ雲、まるで死の灰のように降り注ぐ不気味な映像の中心に薄らと浮かび上がる「**GODZILLA**」の文字を観て、心の中で大きくガッツポーズをしたものだ。

原作・東宝株式会社、製作・レジェンダリー・ピクチャーズ。2014年夏の大作となったギャレス・エドワーズ監督の「**GODZILLA**」。日本では10年間沈黙していた怪獣王が、2度目の海を越えてやってきた。私は平成VSシリーズ世代のゴジラファンで、初めて映画館で観たのは「vsスペースゴジラ」だと記憶している。我が物顔で九州を練り歩くゴジラと、圧倒的なパワーで福岡の街を結晶に変えるスペースゴジラ、そして変形合体で男気を見せつけるモゲラ。この三つ巴の戦いに当時目を奪われ、それ以来ゴジラシリーズを観るようになっていった。2014年の「**GODZILLA**」は10年ぶりのシリーズ最新作(?)であり、この10年間は“怪獣特撮冬の時代”とも言われる期間だったかもしれない。2013年の「パシフィック・リム」、そしてこの「**GODZILLA**」、翌年には「ジュラシック・ワールド」が大ヒットを飛ばしたりと、度重なる黒船襲来を受けてか、その冬の時代は少しずつ春に近付いているような感覚がある。

この「**GODZILLA**」は非常に語れる“角度”が多く、例えば「映画として」どうなのか、「怪獣特撮として」「ゴジラシリーズとして」、そして個人的には「ディザスタームムービーとして」という観点も加えたいのだが、語ろうと思えばいくらでもやれるし、それはまた良い意味で最高に“面倒臭い”映画だとも言える。私も公開当時の自分の感想を色々と掘り起こしながらこのレビューを書いているが、言いたいことがありすぎてしっちゃかめっちゃかになっていた。そんな混ざりに混ざった色々な感想を、あえて脈略なく徒然と綴ってみたい。



by 光光太郎 [[Twitter](#)][[pixiv](#)][[HP](#)]

いきなり私事で恐縮だが、実はこの映画、公開日に夫婦で映画館に駆け付けた。といっても嫁さんは全くと言っていいほどにゴジラに興味がない。私在家でDVDなりを観ていても「ふーん」という感じで意に介さず。何度かオススメしてみたものの全く手応えがなかったので、「GODZILLAを観に行く」と言った際に「私も」と言い出したのには非常に驚いた。というのも、嫁さんは実はディザスタムービーが大好きな人間だ。さすがにもういいだろ、というレベルで何度も「デイ・アフター・トゥモロー」を観るのが好きで、当時も「イントゥ・ザ・ストーム」にかなり熱狂していた。TVで流れる予告CMで「GODZILLA」を観た際にそのアンテナが反応したらしく、公開初日で沸き立つ異様な空気のIMAXシアターと一緒に向かった。ディザスタムービーという観点で考えると、本作は割と優秀な部類に入るのではないだろうか。改めてVFX大盛りな映像で怪獣映画を体験すると、「怪獣が出そうで出ない」という焦らしの黄金パターンと、ディザスタムービーの「くるぞくるぞ…！」のヒヤヒヤ感は、本質的に同じであることに気付く。

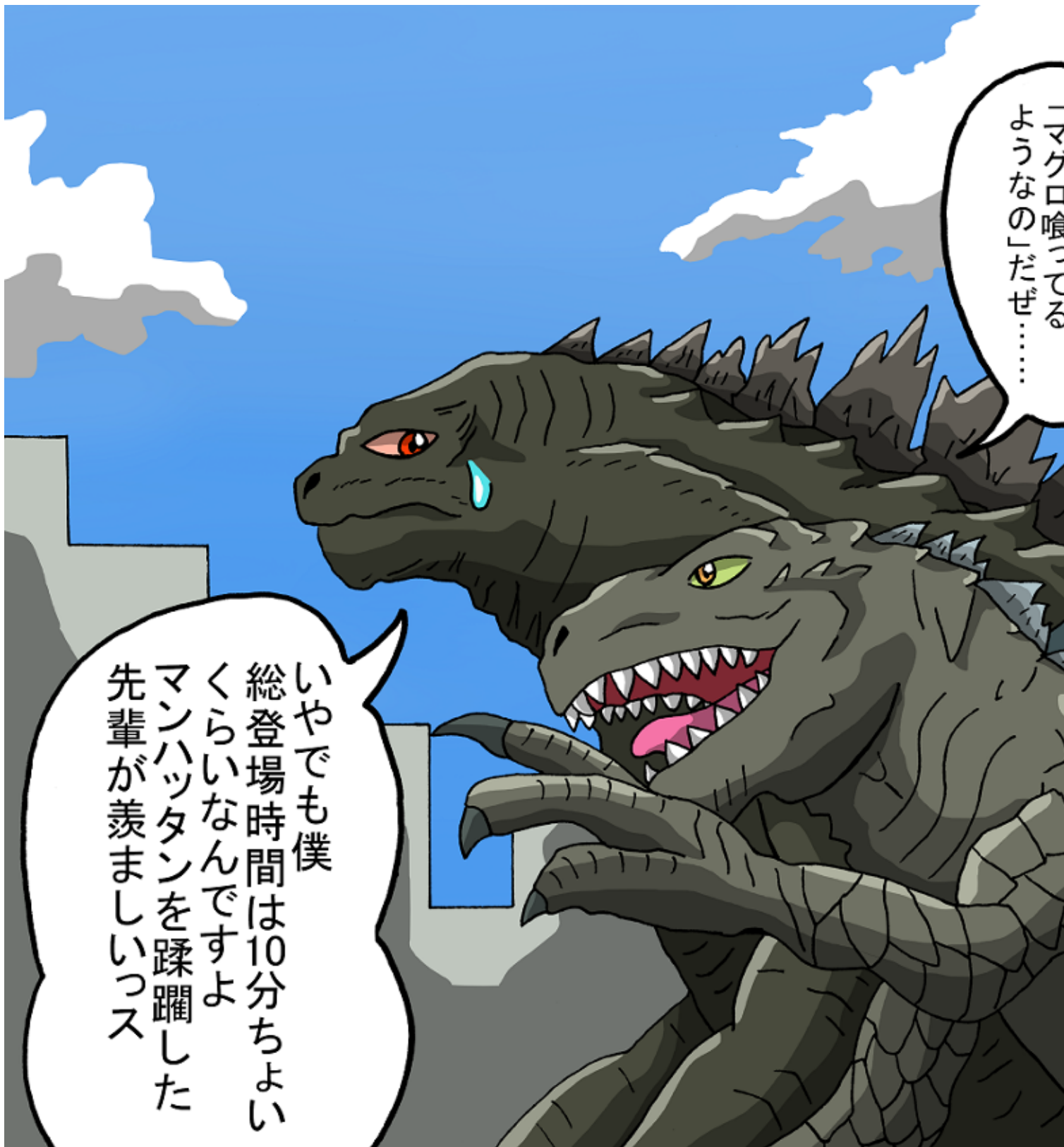
私は公開数ヶ月目から情報をなるべく仕入れないようにしていたので、「原発で謎の地震のような揺れ！何か襲ってくる！？」という序盤で完全にゴジラがやってくるものと思い込んでいた。結果としてそれ

はムートーであり、もっと言うと最初に発見された骨もムートーで、そして中盤でムートーが来てたらいきなりゴジラも来て、怪獣登場の予想を細かく裏切り続ける展開は非常に面白かった。しかしそれらはディザスター（災害）として観た時にどちらも等しく破壊をもたらす存在であり、究極のところ嫁さんのような楽しみ方をしていた人間にとっては怪獣なんてどっちがどっちでも良かったのだろう。しかし、だからこそ、“結果的に”ゴジラが人間を救うことになったのかもしれない本作のプロットが美味しいんだな、とも感じるのだ。

ディザスタームービーあるあるの一人称視点、ゴールデンゲートブリッジの橋の上でバスの中からその巨大な怪獣が猛威をふるう様子を視線で追う。窓ガラスにぶち当たるカモメで一度ジャブを打ってからグオオ…と登場するゴジラが“結果的に”橋の上の車に当たりそうな砲撃をその身で防いだようにも見えるのがまた面白い。本作のゴジラは人間の建造物もその存在も基本的には意に介さず、ただただ“調和をもたらす者”という芹沢博士の仮説通りに、とことん超越した存在であり続ける。よって、ハワイに上陸するだけで大きな津波が押し寄せるし、ムートー2匹との戦いでサンフランシスコは壊滅状態に陥る。ゴジラが保つ地球のバランスにおいて、人間の数桁の命や都市部の建造物など、本当にどうでもいい物なのだろう。だからこそ、そんなゴジラや雌雄の接触を目的とするムートーがもたらす破壊は、圧倒的に人間を無視して行われる。相対的にそれらは無慈悲なディザスターとなり、そこに二世代の夫婦のドラマが浮かび上がるのだ。

本作のゴジラ、通称「レジェゴジ」「ギャレゴジ」は、非常に特異なフォルムをしている。日本ではVSシリーズからミレニウムシリーズにかけて沢山の「カッコいいゴジラ」が生み出されたが、そんなストレートなイケメンっぷりを完全に捨て、実際の生物としてのリアリティを追求している。正面からの顔は例えばワニのようでありともすれば犬のようでもあり、鼻息で膨らむ鼻孔や目の動きは可愛さを演出している。泳ぐ姿はアザラシやゾウのようでもあり、体格はゴリラにも通じる線が多い。恐竜の進化に準じるように全体のサイズとしては小さい両腕だが（日本のゴジラのように前に構えることはしない）、その巨体から繰り出される格闘の要になっていたのは一目瞭然。長い尻尾と鋭利な鱗はその寸胴な体型との対比も効いており、「海面から顔を出す背びれのカッコよさ選手権」なら歴代ゴジラを一気に押しよけるインパクトだ。モーションキャプチャを務めたのはアンディ・サーキス。ゴジラを語るなら、2005年版「キング・コング」でのアクトを挙げておかなければならないだろう。そして続編では色々な意味でアンディ・サーキス大戦になりそうな気がするが果たしてどうなるのか…。

98年の「GODZILLA」、通称「エメゴジ」のトカゲ然としたフォルムが世界で物議を醸したのはゴジラファンには周知の事実であるが、2014年版ゴジラはこの“反省”（といたら失礼だが）を大いに活かしたものと思われる。ゴジラらしさと生物らしさ。その絶妙なハイブリッドは何も見た目だけではない。核や戦争の香りを漂わせる“人類へのしっぺ返し”のニュアンス、取っ組み合っただけの怪獣プロレス、2大怪獣の生態系が掘り下げられるVSの図式、怪獣が出現する世界をリアルに解釈した場合の作劇展開、それらを挙げていくと日本で東宝が作り続けてきたゴジラシリーズの面白さを全て含んでいるようにも解釈できる。言うまでもなく「芹沢猪四郎」というシリーズにとっては大事な名前を日本人・渡辺謙が演じる。それだけで日本に向けられた果てしない原典への敬意を感じ取り、つつい嬉しくなってしまうのだ。



by 飛翔掘削 [Twitter][HP]

「人類の味方ではなく言うなれば地球の味方であり、それが結果的に人類の味方っぽくなる」というプロットは、やはり平成ガメラシリーズを想起させる。同シリーズは最終的にその負の部分にまで果敢に踏み込み、ひとりの少女を起点としてガメラの可能性を描いてみせた。しかしこのゴジラについては人間から見た視点や起点という方法論をはるかに超越したような存在でもあり、これまでのどのゴジラよりも災害そのものであるかのような印象を受ける。

ムートーとの戦いも、まるで「台風と地震が一緒に発生しました!」という感じである。しかし、その台風は明確に地震を潰しにやってきている。劇中で芹沢博士はゴジラを「調和をもたらす者」等の形容で表現

していた。つまりは「バランサー」である。クライマックス直前でフォードの眼前には無数のムートーの卵が息づいていたが、あれが仮に全て孵ったら世界は間違いなく終わっていたことだろう。それを阻止するために、しかし誰に遣わされた訳ではなく、まるで地球という体の中の白血球のようにゴジラが現れる。「大自然の意志」と言ってしまうえば少し陳腐だが、その背景が分かるようで具体的には何も分からない神秘の霧の中から、生物としてこの上なくリアルな“ずんぐり”した怪獣が現れるというギャップ。その大きさも背景も人間の理解を確実に超えているからこそ、「ディザスター」であり「怪獣王は救世主なのか?」、なのだ。

本作は基本的に大好きな映画なのだが、個人的にちょっとダメ出しをしたい点が無かったかと問われると、嘘になる。それは主に人間サイドの動きではあるが、まあ「学者の声を聞かない現場」パターンは古今東西のものだなあ、と。もうちょっと「人間なめんなよ」成分があった方が個人的には好きなのだけど、前述のとおり災害としてのゴジラやムートーに振り回される存在と解釈すれば、この場当たりで後手後手な人間サイドも良しと思える…かな?主人公であるフォードはムートーにより両親を失いゴジラの戦闘には2回も遭遇し散々な目に合うが、それでも家族と再会したらハッピーエンドになるあたりが非常にハリウッド大作らしくて良い。(しかしこの夫婦、改めて観るとウルトロンの手下として活躍しそうだ…)

そんな「ディザスターとしてのゴジラ」「日本の色んなゴジラのハイブリッドなゴジラ」としての格好がありつつ、それらが“モンスターパニック”に傾倒せずしっかり“怪獣映画”としての体裁に仕上がっているのが面白いところだ。POVで混乱を演出するなど流行りも取り込みつつ、意図的に遠景で怪獣を捉えるシーンであったり、ホノルルでは巨大な足が踏み込むカットであったり、森の中で蠢くムートーは「カメラ3」のイリスのようだったり、“怪獣映画”としての文法で組み上げられたシーンが多数挿入されている。ただの「襲ってきた!大変だ!」だけでなく、怪獣に対する“畏怖”をしっかり演出してくれる。だからこそ、この巨大な泳ぐゴリラとワニのような生物は、間違いなく「ゴジラ」なのである。

生物学的な解釈や理屈を完全に捨て去った背びれの発光シーケンスにも、その“怪獣映画”らしさと作り手の矜持が垣間見える。ブーン…という音が加速度的に鳴り、ともすれば暗すぎる画面に鮮やかすぎるほどの青色が点灯していく。そして体を大きくうねらせてからの吐き出すようなズドン!ムートーの身体にピンポイントに放たれる放射熱線!ここだけは完全にリアル感を排してケレン味と派手さとインパクトを重視しており、その割り切りがまたもや“怪獣映画”らしいのだ。SFX的なリアリティラインが弱くあくまでVFXとしての絵作りが基本であるため、この「これ怪獣映画だから!ゴジラだから!」というひどく割り切った放射熱線のシーンで、「あ、そうかこれゴジラだった…」と気付かされたほどだ。いやもちろんゴジラなんだけど、一瞬ゴジラであることを忘れるほどに見事なゴジラとして没入させられていたのだ。



by 飛翔掘削 [Twitter][HP]

かくして“調和”のためにムートー夫妻を蹂躪したゴジラは、眠りの末にまた海へと還っていく。ラストカットではゴジラの尾までもが見えなくなってから、カメラが寄りに寄っていく。海面そのものにピントが寄っていく。雄大な海のその波のひとつひとつがどこか“ちゃっちく”見えるくらいにフォーカスが調整されたそのバランスは、まるで目の前に実寸の水が揺れているようであり、プールの水面のようにも感じられる。そう、それはもしかしたら今は無き東宝大プールへのメッセージ的な何かなんじゃないのかと、オタクとしては勝手に妄想して涙ぐんでしまったのである。

[ツイート](#)

なぜ「セッション」のラスト 9 分 19 秒は素晴らしいのか？～血とビートの殴り合い、恫喝の向こうの涙

【セッション】

監督・脚本デミアン・チャゼル、出演者 マイルズ・テラー J・K・シモンズ、音楽ジャスティン・ヒューウィッツ (2014 年 10 月 10 日全米公開)

映画「セッション」(原題: Whiplash)、本当に素晴らしい映画だ。最高に興奮したし、泣いた。アカデミー賞の助演男優賞・編集賞・録音賞を受賞しているにも関わらず、日本では上映館数が極端に少なかったのが非常に悔しくてならない。以下、ラスト数分の素晴らしさをメインに、音楽経験者の立場も交えながら、この映画の“最高の狂気”を解説してみたい。

■シンプルさと狂気の熱演、「セッション」の概要

「セッション」の何が素晴らしいかを挙げていけばきりが無いのだけど、まずはその洗練された必要最低限の作り、コンパクトさに尽きる。上映時間はわずか 106 分という短さ。登場人物も舞台も極端に少なく、物語も時系列に一本道。これだけ書くと薄味な映画に思えてしまうかもしれないが、この非常にシンプルなレールの上に極上の物語と演出が配置されているのだ。結果として、とても観やすく、良い意味で頭を空っぽにして臨める。事前の予習や予備知識なんかは不要。音楽の経験も必要ない。ただ、この 106 分に身を投じれば良いのだ。

物語は、主人公アンドリュー・ニーマンがドラムを叩くシーンから始まる。彼は名門音楽大学に通う学生で、将来偉大な音楽家になる事を目指して練習に励む。そこに現れたのが指揮者であり教官のテレンス・フレッチャー。大きな声で厳しく彼の演奏にダメ出しをする。その後、フレッチャーの指揮するバンドにドラマーとして招待されたニーマンだったが、彼の常軌を逸した恫喝と暴力の指導に、次第に音楽家を目指し俗世を捨てていく事に…。傲慢さと野心が見え隠れするニーマンに対し、一貫して厳しい指導を続けるフレッチャー。彼ら 2 人の戦いは、思わぬ着地を迎える事になる。

基本的に教官と生徒の 1 対 1 のストーリーなので、物語の構造は非常にシンプル。他のキャストは、主人公の恋人と父親、ライバルとなるドラマー数人程度。舞台も、練習をする大学と発表会やコンサートの舞台が数か所。それと主人公の実家にデート先が数点。本当にこれだけである。それもそのはず、本作の製作費はわずか 3 億。驚異の低予算でアカデミー賞 3 部門を受賞したと、世界的にも話題を集めているのだ。

主役のアンドリュー・ニーマンを演じるのはマイルズ・テラー。決して目を疑うようなイケメンではないのだけど、今作「セッション」における彼の演技は凄まじい。ナチュラルに狂っていくその才能と傲慢さ。少しオタクっぽい風貌が、音楽に懸ける学生としての説得力を持っている。鬼教官テレンス・フレッチャーを演じるのは J・K・シモンズ。個人的にはライミ版「スパイダーマン」の編集長でお馴染み。彼の演技は本当に狂気の極致。怒り狂ったかと思えば、優しい笑顔もあったり、でもやっぱり怖かったり。飴と鞭というより、鞭と鞭と鞭とたまに少量の飴、といった感じ。観ているこっちの鳥肌が立ち、心臓を掴まれる。このフレッチャーというキャラクターの信条が物語のキモなのだが、それを見事に成立させる熱演だった。

監督のデミアン・チャゼルは弱冠 28 歳。自身がジャズドラマーを目指していた経験があり、それがこの映画に活かされたとか。脚本も兼任しており、彼のシナリオが 2012 年のブラックリスト(映画化されていない脚本のなかでも特に優れた脚本のリスト)に載ったことで映画化に繋がったという背景も面白い。詳しくは後述するが、確かに音楽経験者だからこそ撮れた画や演出に溢れていたな、と。

■こんなリアル、本当は観たくない！音楽という狂った世界

私が「セッション」になぜ憑りつかれたかという、この映画が音楽界の歪な情景を見事に切り取って

るからだ。音楽、そして音楽家を目指す者の人生は、本当に狂っている。私自身、小学生の頃から社会人バンドまでずっと吹奏楽で打楽器をやっていたし、弟はプロの音楽家を目指して留学をした。音楽の世界で奮闘する者の苦悩には、少しだけ理解があるつもりだ。

音楽家を目指すというのは、相当な博打である。仮に才能があったとしても、それに何倍もの努力を重ねて、更に運があってやっと成功のほんの一片が見えるか見えないか。本当に狂った世界であり、表現は悪いが、普通であれば志さないだろう。やめておいた方が良く、人生においてハイリスクすぎるからだ。更に、音楽家を目指すということは莫大なお金がかかる。楽器、練習場所、指導料…。それだけの時間とお金をかけても、夢破れて音楽を諦める人が世界中に大勢いる。夢を追うのはどのジャンルでも難しいのだろうけど、こと音楽については、本当に異質で狂っている。そして、周囲からの理解も難しい。「セッション」劇中でも、主人公は音楽をやっていることを半ば馬鹿にされてしまう。「良いか悪いかは評価する人のセンスなんだろう？そんなの運じゃないか」。スポーツとは違い音楽は、明確な得点が積み上がる世界ではない。だからこそやりがいがあるし、だからこそ辛い。そして、名門チームの二軍でプレーするアメフト選手の方が、名門大学の一流バンドで叩く専任ドラマーよりはるかに評価されてしまう。音楽の「すごい」や「うまい」というのは、中々それをやったことが無い人には伝わらないものだ。分かり易く伝えるための数的データもない。孤独に狂った世界なのだ。

主人公ニーマンも、そんな世界に身を投じている。やってもやっても届かない技術、周囲からの冷ややかな目線、理解を得られない信条。彼の野心はフレッチャーの指導を受け、やがて傲慢さに変わっていく。偉大な音楽家になるためには、全てを捨てていかなければならない。寝る間を惜しんでドラムを叩き、手を血だらけにし、何度も絆創膏を貼っては氷水で冷やす。画面から伝わるその「痛さ」に、思わず顔をしかめてしまう。彼の孤独で前しか見ない戦いが、見事に画面に展開されていくのだ。ああ、こいつ狂っていくな、常軌を逸していくな、と観ているこっちが心配になっていく。でも、だからこそ報われて欲しい。この、努力を超えた努力の成果が観たくてたまらなくなる。

画面全体の明度が極端に低く、暗いシーンが連発。まるでニーマンの心情を投影したかのようだ。そして何より、バンド全員で行う全体練習の演出が素晴らしい。指揮者が指揮を始める前のあの一瞬の緊張感。空気が張りつめて、全員の視線が指揮者に集中し、まるで空気中のホコリが床に落ちる音まで聞こえるような、あのヒリヒリしたほんの一瞬。あの瞬間を、この「セッション」は見事に表現している。それは、楽器を構えたキャストの額の脂汗がくっつきりと視認できる程に寄ったカメラアングルに、音の無い音、そして何よりJ・K・シモンズの強烈な眼光によるものだ。厳しい指導者が始める合奏練習は、本当にあそこまで張りつめる。空気が凍るのだ。

私は小学生の頃から吹奏楽をやっているが、当時とても怖い先生に教わっていた。というか、今でいうと一発で教育委員会にクレームがいくほどの、暴力教師だ。長い定規で頭をぶたれるのは毎日の事で、演奏中に間違えたら指揮棒が飛んでくるし、げんこつなんか当たり前だし、正座させられた状態でもみあげを引っ張り上げられたりもした。土日夏休みも無く、休日朝から夕方までひたすら練習。家に帰っても練習。そしてまた怒られるの繰り返し。何度も練習中に泣いたし、嫌で嫌で仕方がなかったし、その先生に本気で死んで欲しいとすら思ったことがある。というより、当時は毎日のようにそれに近い感情を抱いていた。しかし、私のいたバンドは全国大会の常連校だった。結果はついてきたのだ。そしてそれから20年以上経った今では、その先生が生涯の恩師だと思っているし、頻りに連絡を取り合う仲になっている。

決して、音楽指導における体罰やいきすぎた指導を肯定するつもりは無い。しかし音楽というのは、こういう歪な師弟関係や指導が「あり得る」フィールドなのだ。往々にして、「あり得る」。「セッション」の師弟2人のやり取りも、あの強烈な指導も、決してフィクションではない。あれは紛れもなく、あの世界にある真実なのだ。物語としてはもちろん創作だが、デミアン・チャゼル監督自らのジャズドラムの鍛錬

の経験が（本作のように厳しい指導を受けた経験が）、この映画には確実に活かしている。

異質な関係や指導が「あり得る」ほどに歪で狂った音楽界。それを見事に表現したこの「セッション」は、俗にいう“リアル”な映画なのだ。少なくとも、20年以上音楽をやってきた私には、そう感じる事が出来た。

本編中盤、フレッチャーが彼の本心を吐露するシーンがある。「危険なのは、上出来（グッジョブ）という言葉だ」。狂気の天才はいつだって“不十分”の烙印を押され、それを跳ね除けようとして努力を重ねてきた。そこで諦め潰えた者は、成功しない。彼の音楽指導における哲学が、ひいては人生哲学に繋がる印象的なシーンだ。前述したように、音楽指導というのは、非常に屈折した行為だ。それがまかり通ってしまう事が、本当はおかしい。しかし、あそこまで常軌を逸した指導がもしかしたら「是」なのではないか、と思ってしまう程に、この「セッション」の空気感は絶妙だ。観客が、“狂気に慣れて”しまえる。作品に、狂気に対する説得力がある。そのパワーに、頭がクラクラしてしまうのだ。そしてその狂った師弟関係が奇妙な絆に変化し、ラスト9分19秒に繋がっていく。この瞬間、涙が止まらないのだ。恫喝の先にあるあのシーンも、あのカットも、あの演技も、全てが昇華されたその先の展開全てが素晴らしいのである。



by MUJI [[Twitter](#)][[pixiv](#)]

■なぜ「セッション」のラスト 9 分 19 秒は素晴らしいのか？

ラストの展開、それはあのステージでの出来事。フレッチャーが見せた優しさは完全なフェイクだった。行き過ぎた指導が露見し大学を辞めさせられた、そんな自らを陥れたニーマンに復讐するため、あえて嘘の選曲を伝え、観客の前で恥をかかせる。一度離れ離れになった師弟がステージで絆を取り戻す展開かと思ったら大間違い！フレッチャーが本番直前に「お前だろ」と告げた辺りから完全に脳みそグラグラ。観ているこっちも「え？」と冷や汗が出る中、他の演奏者が次々と別の楽譜をめくり出す。あの焦燥感半端じゃない。それでいて、演奏が始まると何とか喰らいつこうとするニーマンが非常に滑稽。横の弦バス奏者に「何やってるんだ！？」と言われるも、だってどうしようもないのだ。あの数分間は非常に怖かった。どんなにドラムを叩こうも、曲と合わない。一応“それっぽく”合わせようとすればするほど、見苦しさが増すというあのジレンマ。もう正直観てられなかった。

そして、訪れる敗北。フレッチャーの、自分自身のステージでもあるのにそれをあえて失敗にしてまで復讐するその徹底ぶりに頭が下がる。ステージから満身創痍で身を引くニーマン。抱きかかえる父。「お前はよくやった」。ほくそ笑むフレッチャー。ここでニーマンが何を思い、何を決心したのか、考えると面白い。彼はフレッチャーの本心や信条を、すでに知っている。どこまで彼の意図を汲み取ったのか、どこまで理解したのか分からない。また、今回のはもしかしたら単純な復讐劇なのかもしれない。ニーマンが「どこ」まで考えを巡らせたのか非常に興味深い、彼はまたステージに戻っていく。フラフラと。

フレッチャーはマイクを持ち、観客に対して説明している。「次はゆっくりした曲を…」と言いかけたその時、ニーマンのドラムが炸裂する。たった1人での、ドラムソロ。しかも、“ゆっくりした曲”だなんて絶対にあり得ないそのテンポ。仰天する他の奏者に、目を見張るフレッチャー。彼がニーマンを脅すも、聞く耳を持たずドラムを叩き続ける。「合図する！」。横の弦バス奏者にニーマンの決意の眼光が飛ぶ。ここで、観ているこちらは物語の落とし所を完全に見失う。まさかの展開なのだ。以前ステージ上でフレッチャーに殴りかかったニーマンだが、彼の2度目の反抗は拳ではなく、ドラムだった。

そして、彼の狂気の演奏が周囲を巻き込み、他の奏者もそれに従うしかなくなる展開。まさに「ねじ伏せる」。ニーマンはその驚異的なテクニックと覇気により、周囲を強制的に演奏に連行した。あのフレッチャーですらその曲に合わせて指揮をするしかない。弦バスのビートが入り、ピアノが続き、遂に「キャラバン」のイントロに入った瞬間のあのカタルシスつたらない！ニーマンのフレッチャーへの復讐が、最も“正当な”方法で達成された瞬間なのだ。まさにこの数分間に、復讐劇が交差する構成になっている。フレッチャーからニーマンへの、ニーマンからフレッチャーへの、互いの復讐がクリティカルにヒットするのだ。しかもニーマンのは、この作品内で終始求め続けられた圧倒的なまでのドラムテクニックによる復讐だ。これで痺れない人がいるだろうか！

「キャラバン」の序盤、仕方なくこの曲の指揮に収まることにしたフレッチャーは「お前を殺す」とニーマンに囁く。そして、ここから！ここからの！J・K・シモンズの演技が本当に素晴らしい！全ては表情の演技だ。彼は気付いていく、ニーマンが仕掛けたこの「キャラバン」が素晴らしい演奏に到達しつつあることに。ニーマンのテクニックが、パワーが、他の演奏者を見事に引っ張り上げ、バンド全体が何段階も高い次元に到達しようとしている。J・K・シモンズの表情のひとつひとつから、それを読み取ることが出来る。彼の、認めたくない満足感、それでもこの演奏に納得してしまう音楽家としての性、そのジレンマが読み取れる表情が完璧なのだ。

演奏中盤、管楽器の矢継ぎ早のリズムとドラムソロが何度も交互に行われるフレーズがある。管楽器が「タラッタラッタラッタラ！」と鳴らすと、ドラムが「ドカドカドカ！」とソロで返す（「セッションサウンドトラック」収録「キャラバン」3:43～）。これが何度も繰り返されるくだけで、フレッチャーはとても楽しげに指揮をしているのだ。両手の人差し指を交互に前に指して、この「キャラバン」を指揮することを純粋に楽しんでいる。ここ！ここなのだ！もうここで泣く！ニーマンの演奏が、あのフレッチャーを楽し

ませたのだ！あの鬼教官を、純粹に指揮する楽しさに導いたのだ！もはやこの一瞬で、ニーマンはフレッチャーの指導を超越している。弟子が、師匠の教えを超え、還元している。一瞬前まで復讐し合っていた2人が、この瞬間、確かに同時に音楽を楽しんでいるのだ。しかし、これはまだこの映画の最高到達点ではないのだから恐ろしい。

そして、やがて「キャラバン」が終わる。が、ニーマンのドラムは鳴り止まない。彼のドラムは怒涛の勢いのまま続いていく。演奏に没頭し満足感を得ていたフレッチャーも、ここで流石に焦りを覚える。しかしニーマンはまたもや「合図する！」と。ここで、フレッチャーは彼の意図を察するのだ。

ニーマンのドラムソロは続く。叩き続け、叩き続け、リズムを超越し、息と意識が薄くなる。もはや何を叩いて何をしているのか分からなくなる程に、彼の意識は高次元に達していく。あれぞまさに“ドラマーズ・ハイ”な状況だ。しかし、意識が飛びそうになる彼の手綱を握るのは、他でもないフレッチャーだ。彼がドラムの傍に歩み寄り、ニーマンのソロを見守り、そして指導する。この瞬間、他の演奏者も、ホールの観客も、もはや2人には見えていない。それは本編最初のシーンと同じく、まるで2人きりの練習室だ。あの1対1の戦いが、もっともって高い次元で、あろうことか本番のステージで再現されていく。そして、今回ニーマンはフレッチャーの要求にことごとく応えていくのだ。

そして！ここ！ここだ！ここがこの映画の最高到達点！**ニーマンのあまりのドラムソロと強打によりスタンドの接続が緩くなり、倒れかけたサスペンドシンバルを、フレッチャーが手に取り、立て直すのだ！**彼が！あのフレッチャーが！「大丈夫だ、そのまま続けろ」という表情でニーマンを自然とサポートし、手助けするのだ！

…もうこの一瞬で、私は完全に泣いてしまった。ぶわっと、涙が溢れ出てきた。絶え間なく続くドラムソロの最中に、これまでの師弟関係の全てが昇華されたあのシーンを観て、感極まってしまった。フレッチャーがニーマンをサポートする。手助けをする。ニーマンがドラマーとしてこれまでにない境地に辿り着きつつあることを、鬼教官が認めた何よりの証拠である。彼の教えに、恫喝に、暴力に、ニーマンが完全に応えて、あろうことか師匠を真っ直ぐにねじ伏せた瞬間なのだ。あの一瞬で遂に完成した2人の絆を思うと、涙が止まらないのだ。

やがて終わりを迎えるドラムソロ。感極まっているのは観ている我々だけでなく、劇中のニーマンとフレッチャーも同様だ。そしてそれはただのドラムソロではない。「キャラバン」はまだ終わっていないのだ。溜めて、溜めて、そして辿り着き、管楽器のハーモニーが「キャラバン」に幕を下ろす。瞬間、「セッション」は終わるのだ。スパッとエンドロールに入る。見事！見事である。もうあそこまで行ったら、何かやるだけ野暮なのだ。終わった後の云々なんて、もはや必要ない。ビートで理解しあったのは、ニーマンとフレッチャーだけでなく、我々と「セッション」も同様なのだ。ここでサクッと終わるその潔さが、ラスト9分19秒を唯一無二の素晴らしいシーンに仕立て上げている。

この「セッション」のラストの一連の展開。まずは師匠から弟子への復讐、そして弟子から師匠への復讐、力技で復讐を遂げる弟子、それを認める師匠。やがて、この「キャラバン」1曲の中で、どん底の状態からこの上ない高みにまで、2人の絆が構築されていく。その瞬間、2人はもしかしたら初めて音楽を純粹に楽しんだのだ。本当に見事だ。最高だ。最高としか言いようがない。だからこそ、このラストの展開は素晴らしいのである。この記事のタイトルに「血とビートの殴り合い、恫喝の向こうの涙」と書いたが、涙したのは言うまでもなく観ていた我々である。何かを失った訳でも、何かを得た訳でもない。ただ単純に「到達した」からからこそ、そこに届いたからこそ、涙が出る。このラストシーンがあつてこそ、「セッション」は唯一無二の傑作になったのだ！

「マッドマックス怒りのデス・ロード」をひたすらに因数分解してみよう

【マッドマックス怒りのデス・ロード】

監督ジョージ・ミラー、脚本ジョージ・ミラー ブレندان・マッカーシー ニコ・ラサウリス、出演者 トム・ハーディ
シャーリーズ・セロンニコラス・ホルト、音楽 ジャンキー L (2015 年 5 月 15 日全米公開)

何度目にしても「怒りのデス・ロード」という副題は面白い。そもそもこの単語の羅列だけでは映画の内容がさっぱり分からない。しかし、強い感情を表す“怒”の文字と、死を意味する“デス”、そしてそれらが“ロード”で紡がれるという、実際に作品を観た後だとこの上なくドンピシャに思えてくるセンスだ。ガソリンと汗と砂の香りが副題からプンプン臭ってくる。実際にはこれに血と脳漿と銀スプレーもプラスなのだけど、本当に色んなものがプンプン臭ってくるのにあり得ないほどに交通整理が行き届いた映画だったなあ、と。

「マッドマックス」シリーズ第 4 弾「怒りのデス・ロード」。観たことが無い人にはもはや順序が逆だけど「北斗の拳っぽい世界観」と伝えた方が分かりやすい荒廃した世界で、そこを支配する存在とそれに反撃の狼煙をあげる存在が火花を散らしながらカーチェイスをする“だけ”の映画だ。この“だけ”というのは非常に面白い部分で、(この映画に限っての)同義語で「ハッチャーするだけの映画」という評し方がある。「ただ単にカーチェイスするだけ」「観ている側が頭を空っぽにしてハッチャーできる映画」。こういう字面を見るとどうしても「細けえ辻褄とかはどうでもいい！最高に盛り上がる映画！」というニュアンスを感じがちだが、この「怒りのデス・ロード」はそれらとは確実に一線を画している。その積み上げられた美しい数式を、ここではひたすらに因数分解してみたい。



by 光光太郎 [Twitter][pixiv][HP]

核戦争により荒廃した世界で砦（シタデル）を支配する存在、イモータン・ジョー。彼が従える武装勢力に囚われた元警官のマックスは、過去に救えなかった存在への後悔とジレンマに悩まされていた。そんな折、武装勢力の大隊長フリオサはイモータン・ジョーに反旗を翻し、彼の女たちごと砦からの逃亡を図る。執拗な追撃を加える武装集団ウォーボーイズに“輸血袋”として扱われていたマックスだったが、乱戦の末にフリオサたちと行動を共にすることになる。果たして、目指す緑の大地に無事辿り着くことはできるのか？

改めてあらすじを最低限だけ並べただけでも色々と血圧の高そうな単語ばかりが並んでしまい面白いのだけど、要はよくある“支配からの脱却と反抗”パターンである。レジスタンスと言えは聞こえは良いが戦力的には圧倒的に不利なフリオサー一行が、イモータンの軍勢といかに渡り合うのか。そして、長距離カーチェイスは目的地で折り返してまたもや乱戦に次ぐ乱戦。この映画の総走行距離は果たしてどれくらいなのかと思わず白目を剥いてしまう。

“支配からの脱却と反抗”を効率よく描くためにまず必要なのは、その“支配”がいかに圧倒的にその世界に根付いているか、という描写である。その点で、この映画の開始からわずか **15** 分ほどは非常にロジカ

ルに構成されている。まず冒頭のモノローグでかなり“ざっくりと”核戦争やらの背景が語られ、つまりは「めっちゃ荒廃してて無法地帯ですから！」というルール説明のためなのだが、その“ざっくり”具合と割り切りがまた非常に面白い。「あ、このくらいのフィクションラインで観ればいいのか」という目線の準備運動をさせてくれる。そして、汚染されていることが一発で目視できる双頭のトカゲ。薄汚れた車とその傍に佇む男、広がるオレンジ色の大地と濁った空気感。もうここまでのビジュアルで一発ガツンと、「こういう映画だから！！」が伝わってくるのだ。ものの開始1分そこらである。

その後、マックスがウォーボーイズに囚われるシーン。理由も勧告もなく問答無用で襲撃され、最初からいきなりド派手に車が横転する。そういう倫理観がまかり通る世界なんだと痛感させられながら、マックスは砦に連行されていく。焼印を押されながらも逃亡を図るマックスだったが、数の利には敵わない。この追っかけっこで、砦の構造や中の風景が画面の端々で描写され、更には高所で物理的に“砦”であることが分かるようになっている。マックスが危うく落下しそうになるほどの高低差をしっかりと見せた後に、イモータンがその高低差を利用して水を撒き、自らの支配を盛大に誇示する。ここが非常に巧い。水に群がる貧相な群衆たちのはるか上でほくそ笑むイモータンは、その直後に自分だけのテリトリーであるこの上なく青々と茂った緑の中を歩く。不恰好に水を求める人がいれば、こんなにも茂った緑を有する存在もいる。圧倒的な支配階級がそこで描かれていく。

また、この開始15分間に数回もマックスの脳内フラッシュバックのシーンが挿入されている。次第にその詳細が明らかになりそうで…ならない塩梅なのだけど、「彼の目の前で幼い命が消えた」「彼はそれを阻止できなかった」「救えなかった」「そしてそれを非常に後悔している」というニュアンスだけはピンピン伝わってくる構成だ。ここまで、「圧倒的な支配を行うイモータン」と「誰かを救えなかった苦しみを抱えるマックス」が示され、観客は無意識に「じゃあこの映画はマックスがイモータンの支配に苦しむ誰かを助ける物語なんだな」という上映時間120分における完璧な“心構え”ができるのだ。これがもう、本当に素晴らしい。一切の過不足なく、ビジュアルとキャラクターの言動と演出をロジカルに組み上げ、観客に作品の醍醐味を漏らすことなく伝えている。カーチェイスが始まる前に、実はこの「怒りのデス・ロード」の物語は8割方完結しているのだ。そして、残り2割の“行って帰ってくる”がまたこの上なく面白いもんだから、観終ったあとの観客の満足度が盛大に膨れ上がっていく。

先日家で改めてBlu-rayを鑑賞した際に壁にかけた時計と見比べながら楽しんだのだが、この作品は実はほぼ30分おきに起承転結が切り替わっていく。

マックスがフリオサに出会うまで、そこから逃亡劇が始まり渓谷を抜けきるまで、夜のシーンになり砦に引き返すことを決めるまで、そしてクライマックス。この四部構成がほぼ30分単位に割り当てられており、同じような荒廃した地平の大地でも「砦の構造とサンドストーム」「渓谷」「夜」「全てを逆から辿った場合」とちゃんと味が変わるように組み上げられている。しかも、順に「マックス込みで結成されるフリオサ一行」「ニュークスの加入」「最高ババア集団（鉄馬の女たち）加入」「次々と倒れていく仲間たち」と細かくメンバー編成が変わっており、「ただカーチェイスで行って帰ってくる」という単純かもしれないストーリーラインをいかに飽きさせずに観せるか、という部分は正直いくらでも紐解くことができる。

恐ろしいまでのロジカルパズルは全編に行き届いており、例えばマックスとフリオサとニュークスの（序盤の）三つ巴のアクションシーンは本当に見事だ。「マックスとフリオサは敵対関係にある」「ニュークスとマックスは利害一致の関係にある（繋がれている）」という状況を各人が瞬時に判断し、細かい一挙手一投足にまでそれが反映されている。銃を取った者勝ちの駆け引きやチェーンを使った位置関係の戦い、そして隙を見て参戦してくる子産み女たち（彼女たちも全編通して絶対に誰の足も引っ張らず、しかしピンチな時にはしっかりピンチになってくれる）。敬意を持ってこの映画の登場人物は「馬鹿ばかり」だと断言するが、それは何も字面だけのニュアンスではなく、「(置かれた状況において常に最善の言動をしっか

り思考した末に選ぶことができるその思い切りの良さがいわゆる「馬鹿ばかり」なのだ。

また、溪谷でのフリオサの取引シーンも面白い。「馬鹿野郎！と叫んだら教えた通りにエンジンをかけて走らせて」、そう言われたマックスは子産み女たちと運転室の床底に隠れる。緊迫したやり取りの末にフリオサが「馬鹿野郎ッ！」と叫ぶと、その直後のカットではすでにマックスがエンジンをふかしてスタートさせている。ここで「マックスが床下から飛び出すシーン」も「マックスがスイッチを順番通りに押してエンジンを点火させるシーン」も、一切描かれない。それはもちろん、当然やっているのだが、あえてこれらを省くことでマックスの反射神経と判断能力、フリオサとすでに築かれつつあるタッグ感、そして何より逃走を図るといふスピーディーな展開への一役を買っているのだ。



Camille [[Twitter](#)][[pixiv](#)]

復路においては、やはり溪谷シーンでの一連のアクションが見所だ。それまでは一対多の車両が縦横無尽に絡み合う乱戦だったが、ここで道が狭くなり車両が縦列でしか走れなくなる。それによって、横から上から攻めてくる敵がただ“前後”に限定され、さらには車を近づければ互いに乗り移ることができるようになる。それまでは飛び道具がメインだったのに対し、ここからいきなり肉体同士の近接戦闘が、それも走行中の車の上で行われる。同じ「走りながらの乱戦」でも、こうやって舞台装置を少しずつ変えてある

のだ。そして、“前後”、縦列でいくと“縦”の構造で争うことになる。自身の傷をかばいながら躍進するフリオサ、嘘の助けを求めて敵の車に飛び乗る子産み女、そしてマックスはその更に後ろから援軍であり遊撃隊として活躍する。

「この人とこの人の位置関係はこれなので、この攻撃が有効」「この人はこの相手には危害を加えることができない」。そういった乱戦ならではの互いの条件がー々歯車として噛み合うのが非常に痛快であり、前述の「マックスとニュークスとフリオサの三つ巴の戦い」にも似たロジックバトルが繰り返される。最後に、反旗を翻した旗頭であるフリオサがしっかりイモータン・ジョーを倒し（しかも印象的だったイモータンのマスクにこれまた印象的だった自らの義手を引っかけて道連れにして殺害、というこの組み合わせが最高である）、更にはニュークスの「俺を見ろ」からの命を犠牲にした転倒で渓谷を塞ぐ。言うまでもなく「俺を見ろ」は彼がイモータンへの盲信ぶりを発揮する時に叫んでいた台詞であるが、ここではその盲信から脱却した一人の男として、女に向かってこの言葉を放ち、散っていくのである。なんと気の利いた構成だろうか。

このように、「後の展開」を活かすために呼応する要素をしっかりと配置しているのも素晴らしい。「俺を見ろ」はもちろんのこと、マックスがフリオサに名を名乗るくだりであったり、彼が輸血袋として強制的に抜かれていた血が最終的に戦友の命を救う展開であったり、「後の展開」のための逆算ともいえる種蒔きがとにかく秀逸である。と同時に遊び心的な要素も多く、「棒高跳びで襲ってくる敵勢力」「走行中に前方で土を巻き上げて消化する」「ガソリン吹きかけ選手権」「ババア大活躍」など、ワンポイントで「うお！すごいなこれ！」と良い意味での半笑いが起きる要素が随所に散りばめられている。これにより、がっしりとした土台の上で観ている側の感情が小さく起伏していくのだ。

つまりまとめると、このように組み上がっているのだ。

- ・まず開始 15 分で物語の本筋を明らかにし、世界観を余すことなく提示する
- ・起承転結がほぼ等間隔の分数で進行する
- ・4 つの場面で舞台やメンバーがしっかり異なる
- ・全ての登場人物がしっかり考えた上で馬鹿をやる
- ・必要最低限のカット割りですピード感を演出する
- ・乱戦に位置関係のバリエーションを持たせる
- ・呼応する要素を全編を通して多数配置する
- ・遊び心の要素を全編にバランスよく散りばめる

なんという緻密なロジカルパズル。恐ろしいほどに繊細である。そして何より素晴らしいのが、これらを全て積み上げた末の最終的な“見え”が「ただ単にカーチェイスするだけ」「観ている側が頭を空っぽにしてハッピーできる映画」に仕上がっていることだ。地面の底ではものすごい基礎工事が組み合わさっていて、その最後にコンクリートを綺麗に敷く。そんな完璧に出来上がってコンクリもまだ黒いまの道路を、我々は裸足のまま、全裸のまま、両手を挙げて馬鹿になって心から全力疾走することができる。それを「どうぞ全力疾走してね」と促してくれる。観ている側が安心して馬鹿になることができるように、神経質なお膳立てがされているのだ。

…という意味で、書き出しで「それらとは確実に一線を画している」という表現を用いた。“見え”だけならいくらかでも簡単で単純な作りだと言ってしまうかもしれないが、実は私のこのレビューもまだまだ因数分解の序の口なのだ。元ネタとされている世界各地の英雄神話の応用であったり、常に緊迫感と重厚感のある音楽の使い方であったり、分解して読み解けば一晩では終わらないだろう。そんな“読みほぐしがいいのあるバカ映画”として、「マッドマックス怒りのデス・ロード」は **2015** 年随一のカルト人気を獲得したのである。



母家
だした

by 光光太郎 [[Twitter](#)][[pixiv](#)][[HP](#)]

スター・ウォーズがこわい

【スター・ウォーズエピソード4 新たなる希望】

監督ジョージ・ルーカス、脚本 ジョージ・ルーカス、製作総指揮 ジョージ・ルーカス、出演者 マーク・ハミル ハリソン・フォード キャリー・フィッシャーアレック・ギネス ピーター・カッシング、音楽ジョン・ウィリアムズ (1977年5月25日全米公開)

私は映画が好きで、特撮が好きで、SFも大好きなのだが、実はつい最近までちゃんと「スター・ウォーズ」を観たことがなかった。2014年にやっとこさ6作を一気に鑑賞したのだ。それに至った背景は後述するが、むしろその前、「なぜそれまで観る気にならなかったか」というのが表題の「こわい」に相当する。

率直に答えから書いてしまうと、それは、「角度」が多すぎるから。新作公開に際してネットでも一層スター・ウォーズ熱が高まっており、その界限では筋金入りのファンたちが布教に熱心だ。しかし実際に観るまでの私にとって、その呼びかけは非常に距離のあるものだった。いくら「初心者大歓迎だよ」と言われても、それは深い深い谷の向こう岸から叫ばれるような感覚であった。この感覚も、言ってしまうと私自身が非常に面倒臭いオタクであることの証左だったのだろう。

「角度」は、実はオタクであればあるほど“数えられる”ものだ。オタクは、そのコンテンツに対する中途半端をどことなく嫌う。好きな物なら突き詰めてナンボ。ネットの普及と共に知識量が拳になる時代はもう終わりを迎えていると思うが、それとは別に、やはりコンテンツを隅から隅までむしゃぶり尽くしたいという“気概”を持っているのではないだろうか。少なくとも、私自身はそうであるし、それは今も大きく変わらない。だから、例えば全く門外漢のアニメを観る際に、それが原作付きならそれにも目を通したいし、スピンオフや番外編もあるならその鑑賞も視野に入れるし、何ならネットを開いて放送当時の反響やレビューを探しに行ったりするだろう。

そういう「角度」が、「スター・ウォーズ」にはあまりにも多すぎるのだ。私自身の趣味の範疇から考えても、「スター・ウォーズ」の「角度」は非常に数えやすく、それでいて数え切れなかった。6作の合間合間に位置する小説が多数あるのは前提として、そもそも公開版とディスクに収録されている内容とでは違いがあるとか、幾度とない修正が施されているとか、特別篇というものが存在するとか、スピンオフのアニメシリーズも結構なボリュームがあるとか、ワンシーンに映る多種多様な宇宙人やメカの細かな名前すらファンは知っているとか、あまりにも膨大な裏設定や考察に囲まれながら、何より“それ”が全世界に巻き起こしてきた旋風や論争までもが明確に「角度」に数えられてしまう。だから、全く観たことのないこじらせたオタクが“それ”と相対した時に、非常に高い壁と多い角度を察知してしまうのだ。俗な表現で端的に言ってしまうと、「敷居が高い」。

今となっては遅いが、もっと自分がオタクとしてこじらせていないタイミングで踏み切れれば良かった。「角度」がそう数えられない程度の、“あの頃”に観ておけばスッと入れたのだろうか。言い訳じみた内容になるが、私の実家は船に乗らなければ映画館に行けないほどの田舎だ。まさに「文化的僻地」。映画館には数年に1度行ければ御の字であり、そもそも両親共にその土地で生まれ育ったので、我が家には「映画」という娯楽文化が全く浸透していなかった。そんな地元で暮らしていた頃に新三部作の公開も終わり、進学し引っ越して映画館に気軽に通える距離に住み始めて、そこからやっと私の「映画」が始まった。同時に、とくにオタクとしてはこじらせてしまっていたのだけど…。

そんなこんなで、長らくスター・ウォーズとは「なんかすごいらしいけど観ていない」「今更観るのは非常に面倒臭い」という二の足も三の足も踏むような付き合いをしていた。幸運にも(?)その認識を持ち始めた頃は6部作で完結済みであり、スター・ウォーズは“過去”として過ぎていく最中だった。「映画」

を知り始めて間もなかった当時の私は、過去の名作より目の前のロードショーを貪るように鑑賞した。スター・ウォーズに限らず、「過去の作品は“公開当時の盛り上がり”という“角度”が知りたいのに体感できない」から。この捻くれまくった腐れオタク根性を、読んでいる貴方には笑っていただきたい。

しかし、そんな醜いプライドとうんこの塊で築かれた堤防にも、ついに我慢の限界が訪れる。2012年10月、ウォルト・ディズニー・カンパニーがスター・ウォーズを有する映画会社ルーカスフィルムを40億5,000万ドルで買収。エピソード7の製作と2015年の公開が報じられたのだ。その頃にはすでにどっぴりと「映画」や「特撮」のオタク界隈に浸かっていた私にとって、次第に「観ない理由」が潰されていった。「〇〇も観ずに××を語るな」という言い回しは私からは絶対に人にはしないが、自分自身ではどこかずっと分かっていたのだ。偏頭痛のように、それはずっと“しこり”として付きまとっていた。「スター・ウォーズを観ずに、映画を語るな」。

そこから更に2年間、じわじわと盛り上がっていく界隈から微妙に目を逸らしながら、のりりくらしと「スター・ウォーズ」から逃げ続けた。その敷居の高さ、面倒臭さ、角度の多さ、全てがクソみたいな言い訳だと重々承知した上で、「今更…」とボヤいていた。一度その沼に突っ込んだら、もう引き返せない。いや、観たら絶対ハマるのだ。色んな意味で、とにかく面白いはずなのだ。しかし、一度観た“だけ”の人間が「スター・ウォーズって面白い！」と気軽に語ることもはばかれるような、そんな壁がいつも私を遮った。観たことはないのに、「スター・ウォーズは単なる“映画”ではない」ことは死ぬほど痛感していたからだ。ネットでその界隈に生息していれば、それは肌でひしひしと感ずることができる。

を空けるという…。ついに堤防をぶっ壊して鑑賞することを決めた私は、TSUTAYA で 6 作を一気にレンタルし、2 日半使ってそれらをぶっ通しで鑑賞したのだった。

そうしてついに「観た」ということで、ここから先は後追いでスター・ウォーズを鑑賞した銀河級ビギナーが偉そうに感想を語る流れになるのだが、その筋のファンの方からは「ド素人がなにを…」と感ずること必至だろうし、むしろ“そういう目”が、私がそれまでスター・ウォーズに踏み出せなかった理由のひとつであることをご理解いただいた上で、ため息をつきながら目を通していただきたい。

やっとなさ 6 作を鑑賞して（公開順に鑑賞）、まず率直に出てきたのは「“映画”としては傑作ではないな」という感想だった。分かっている、分かっている。こっちだって刺される覚悟で書いているんだからその取り出したナイフをしまってくれ。

そもそもお話の作り方が非常に独特なシリーズであるという印象が強く、例えば通常の映画で用意されているような「起承転結」は明確には見られない。ずっと「転転転転」といった印象だ（かろうじて EP4 が“結”っぽい？）。それは、この 6 作の中で描かれる（大まかに言えば）「パルパティーンの野望と支配の中でのスカイウォーカー親子の物語」さえも、膨大な銀河の歴史のほんの一部であるという作品冒頭のモノログに準じているからだろう。この 6 作の前にも後にもフォースとジェダイとシスの物語は続いていて、我々が目撃したのは“たまたま”パルパティーンやスカイウォーカーの時代、という印象を受ける。それは、（特に新三部作において）台詞の端々で意図的にその歴史の膨大さを連想させるシーンが多く、何度も何度も強く実感させられた。

だから、通常の「映画」としては、非常に歪で奇妙な作りになっている。ブツ切りで始まるお話から、ずっと“転”が続き、そしてまたブツ切りで終わる。明確なテーマ性も薄く、（もちろん「親子」「愛」「善悪」という根底の物語はあるものの）、ごく平均的な映画に比べてそれらはあまり強く主張されない。ことごとく“テーマ性までもがスター・ウォーズ”なのだ。もっと突っ込んでしまえば、例えば帝国との最終決戦が森の熊さんとか、アナキンの闇堕ちの動機や描き方が唐突とか、個人的な好みも含めて大いに感じてしまう部分は多い。だからこそ、最大の敬意を払った上で、「スター・ウォーズは、“映画”としてではなく、“スター・ウォーズ”として傑作」だという解釈に落ち着いている。もちろん、言うまでもなく最高に楽しい 6 作だったので、観終わったその日に Blu-ray BOX とサントラを注文した。

公然の事実としてこのシリーズが映画史に与えた影響は大きすぎるし、だからこそ“それ”を含めずにスター・ウォーズを語ることはどこか許されないような空気すら感じてしまう。しかし、それなのに私は“当時”を知ることができない。将来私が死ぬまでにタイムマシンが開発されれば話は別なのだが、望みは薄いだろう。旧三部作はともかく、新三部作なんて私が文化的僻地で死ぬほど観たはずの VHS ウルトラマンシリーズ「ウルトラビッグファイト」をまた性懲りもなく観ている最中に“ビッグウェーブ”が過ぎ去っていたのだ。確実に乗り損ねてしまっているし、何ならインターネット環境だってすでにある程度整っていたのだから、盛り上がりを感じつつ無理にでも親に映画館行きをねだって“体感する”ことはできたかもしれないのだ。しかし、当時の私はそれをしなかったし、しようともしなかった。私に“当時”は無いのだ。

結局、こんなにも素晴らしい作品の“当時”を持っていないことが、私は悔しいのかもしれない。だからこそ、この偉大なシリーズは私のような面倒臭いオタクにとって、恐怖の対象なのだ。例え公式に歴史の闇に葬られようとも、小説やスピンオフやもっと言えばファンの好意的な妄想や議論や設定補完まで含めて、それすらも「スター・ウォーズ」なのだろう。そういった、到底映画 6 本に収まりきらない部分まで込みの、“現象”や“宗教”としての側面がある以上、私のような新参の入信者は気軽に感想をこぼすことさえも抵抗がある。いまだに、些細な感想をネットにこぼすだけで非常に入念に推敲してしまう。

そしてまた今日の日も、「それは当時のパンフで触れられてました」「その設定は小説で補完されてます」「公開当時はこういう反響でした」という Twitter のリプライにグサグサと刺されながら、血反吐を吐きつ

つまた Blu-ray プレイヤーにディスクを載せる日々を送るのである。こじらせたこだわりとプライドの塊を背負ったクソオタクは、スター・ウォーズという重い重い十字架と共に、今日も笑顔で泥沼に沈み続ける。

※この記事は「フォースの覚醒」公開数週前に執筆されました。

 [ツイート](#)

<「フォースの覚醒」のレビューはこちら>

- ・ [「スター・ウォーズフォースの覚醒」、その伝承を“認識”せよ。\(ネタバレ込み\)](#)
- ・ [ハン・ソロから読み解く続三部作としての狙い。「スター・ウォーズフォースの覚醒」の作劇チャート](#)

徹底原作比較。実写映画「バクマン。」が失った気持ち悪さと再調整の妙

【バクマン。】

原作大場つぐみ 小畑健、脚本・監督 大根仁、音楽 サカナクション、キャスト 佐藤健神木隆之介（2015年10月3日公開）

元々原作コミックの大ファンだったこともあり、期待と不安が同居していた実写映画版「バクマン。」。主演が佐藤健と神木隆之介とのことで演技面での心配は無かったけれども、あの独特の“味”を持つ世界をどう実写に起こすのか。結果として非常によく出来た作品だったと思うし、巷でよく言われる“漫画実写化作品”とは確実に一線を画するクオリティだったと言えるのではないだろうか。ただ単に原作エピソードのダイジェストにならないよう映画独自の緩急を設定し、週刊少年ジャンプだからこそその「友情・努力・勝利」を全面に押し出したプロット、そして頻出する“オサレ”な演出の数々による彩り。まさに原作を知らない人にこそ観て欲しいタイプの映画だ。

しかしこの映画、原作が持つあの「気持ち悪さ」がかなりのレベルで排除されている。ほぼ完全撤去に近いレベルだ。これは映画云々以前に漫画「バクマン。」として連載初期から語られてきた部分であり、その「気持ち悪さ」は良くも悪くもこの作品の“味”であった。この映画の素晴らしさは他に多くの人がレビュー記事を書いているので、私はこの「気持ち悪さ」の部分を中心に原作との比較の観点から感想・解説を書いてみようと思う。

■原作が持つ「気持ち悪さ」とは何か

端的に言うと、私の言う「気持ち悪さ」は「痛さ」とほぼイコールだ。例えば原作序盤（コミックス1巻）、主人公であるサイコーとシュージンが屋上で語り合うシーンがある。サイコーを漫画家に誘ったシュージンが、その理由と将来に対する持論を展開するくだりだ。「勉強＝頭いいとは思っていないけど、頭のよさだと俺はクラスで3番目には入ってる」「クラスで俺より頭がいいのはサイコーと亜豆（本作のヒロイン）」「『クラスの奴ら馬鹿に見えるか？』という質問は実際にそう思ってないと出てこない」「亜豆はおしとやかに行儀よくしてるのが女の子らしいと分かってて女の子している」。こういった、言ってしまうと“中二病”らしい言説が矢継ぎ早に飛び交うのが原作「バクマン。」の持ち味だ。

また、サイコーと亜豆の恋愛観も「気持ち悪さ」を醸し出す。夢が叶うまでメール等で励まし合って実際には会わない、というルール設定からしてそうだが、「周波数が合ったからお互い同じタイミングで振り返る」「亜豆から意味も無いポエムが送られてくる」「亜豆の冷静過ぎる自己分析によるワガママな行動の数々」「売れ出した若い女性声優に彼氏がいるという世間事情を投影したかのような騒動」など、非常に悪い意味で胃がキリキリする描写が頻出する。

「バクマン。」の「気持ち悪さ」は、どこか“身に覚えがある”という後ろめたさが一層パワーを強める類のものではないだろうか。中二病とはよく言われるが、特に男の子はある時なぜか「自分以外の周囲が馬鹿に見える」時期が訪れ、「自分は他の人たちとは違う」という主張をしたがる（もちろん皆が皆そうではない）。突然洋楽を聴き始め、飲めもしないコーヒーを飲み、新しい趣味にハマる自分をイカしていると認識し、周囲を見下し自己肯定する理屈を探し、しかし不良やヤンキーにまで身を転じる勇気はない。そんなどこか殺伐とした冷めた自分が“かっこいい”という後年思い出すだけで顔から火が出そうなプライドに、特に男性の方は身に覚えがないだろうか。

大なり小なりそういった感覚を覚え、そこにスクールカーストや将来への夢（進学・就職）といった現実が折り重なって倒れてくる。これらがごった煮になってこそその「思春期」と言えば聞こえは良いが、どう考えてもあまり如実には思い出したくない感覚だ。重ね重ね書くが「自分はそんなこと無かった」という人

もいると思うし、そのような人は私からすればちょっと羨ましくもあるのだけど、兎にも角にもこの「バクマン。」が描く（原作者：大場つぐみの）様々な価値観は、そのどこか“身に覚えがある”痛さと気持ち悪さが根っこにあるのではないかと考える。

中学生ならではの「気持ち悪さ」を抱えた少年たちが、斜に構えた姿勢で漫画家を目指す。そんな、安易にリアルと言いたくないような妙なリアルさが「バクマン。」の“味”であり、連載初期からこの読み心地はファンの間でも常に賛否両論であった。また、思春期特有のアレコレに限らず、今となっては古臭いかもしれない精神論を全面に押し出したり、または夢に破れて女に執着し墮落するキャラクターを描いたり、そこには作劇を超えてどこか精神的に“くる”タイプの「気持ち悪さ」が付きまとっていた。「浮世離れた現実味」とでも言えるだろうか。

■ロマンチック街道と「気持ち悪さ」の需要

実写版の「バクマン。」は、その「気持ち悪さ」を割と徹底的に排除した。サイコーの精神的な師でもある叔父の川口たろうが亜豆の母親と恋仲になりかけたというくだりも消滅している。原作では、この「互いの夢が叶うまで合わない」という砂糖を5本入れたコーヒーのようにゲロ甘なロマンチック街道が叔父さんの過去として語られ、それが無意識下で脳内にこびりつき半ば倒錯してしまったサイコーが「夢が叶ったら結婚してください！」と亜豆にプロポーズして物語が走り出す。その後も度々「叔父さんは“これ”がやりたかったんだね！」と彼の恋愛観を見つめ直し、最後の最後には叔父の夢であった「高級外車で婚約者を出迎える」というシチュエーションまで踏襲してみた。

現代からすれば相当にズレている叔父さんの恋愛観を盲目的に信仰するというサイコーの性格は、実写版では完全にオミットされた。そもそも叔父さんの浮いた話は最初から無かったことになり、「恋人は漫画」という彼の信条が度々強調して描かれる。漫画と生き、漫画と付き合い、漫画と共に死んだ。そんな信念と血と泥臭さの塊のような人間として描かれ、演じるクドカン（宮藤官九郎）の妙な説得力がそのキャラクターに実在感を持たせていた。漫画に殉じた叔父を見習って、泥臭く文字通り血反吐を吐いて漫画を描く。サイコーはそういうある種かなり“分かりやすい”キャラクターに変更されている。

だから、実写版において亜豆に思わず「夢が叶ったら結婚してください！」とプロポーズするくだりは、少しばかり前フリや動機が薄く唐突感が否めない。そもそも主役2人が中学生から高校生に設定変更され、“悩みどころ”は単に“将来の夢”に絞られている。「互いの夢が叶うまで合わない」という原作最大の約束も実写版では特に明言されず、浮世離れたロマンチック街道も封じられた。もちろん屋上での「クラスのやつらは馬鹿」といった会話も無く、斜に構えた様子も描かれず、ただ盲目に真摯に“夢を追い博打をうつ若者たち”という路線にシフトしている。

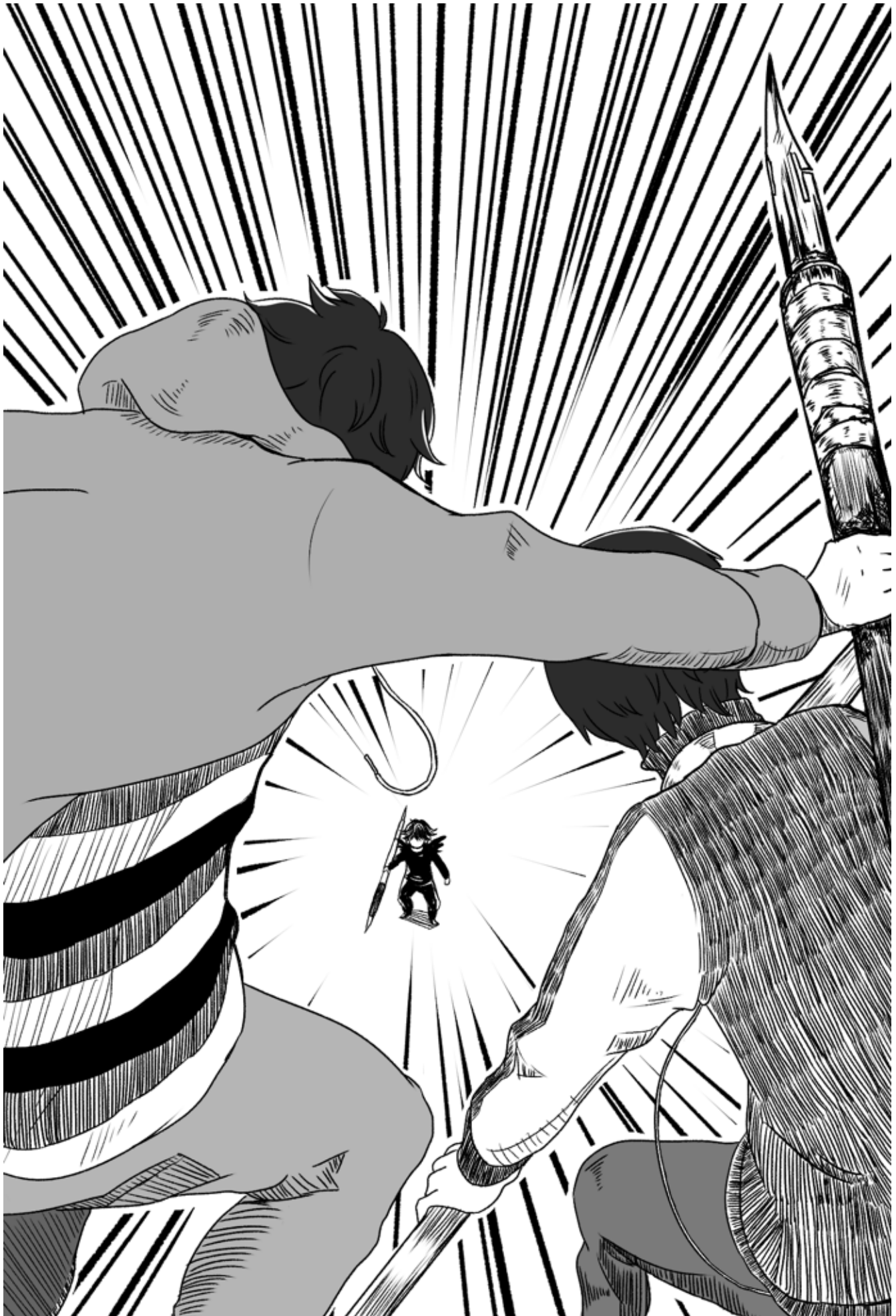
原作の「バクマン。」は賛否両論な「浮世離れた現実味」を抱えながらも、週刊少年ジャンプ本誌でコミックスにして20冊もの期間連載された。それは、「ジャンプがいかにして作られているか」という内部事情（アンケートシステムの詳細や編集会議など）を次々と暴露していく面白さや、それがそのままジャンプに載っているというメタ的な魅力、作中作として描かれる様々なネタの訴求力に、精神面と努力の世界である漫画界にアンケートと言う徹底的な勝敗を持ち込んだバトル化要素など、かなり複合的に練られた構造がもたらした人気の結果と言える。しかしそれを実写映画にすると、そっくりそのままその構造を持ってくる訳にはいかない。同作の川村元氣プロデューサーはインタビューで以下のように語っている。

川村氏によると、映画館に来場する原作ファンの割合は2~3割という。「大事なのは作品と合っているかどうか」
・「バクマン。」配役“逆論争”を川村Pに聞く 原作ものキャスティングの極意とは？

プロデューサーを持って言わしめる『映画館に来場する原作ファンの割合は2~3割』という状況が、まさに「気持ち悪さ（＝浮世離れた現実味）」をオミットする理由だと言えるだろう。原作既読者からも賛

否両論だったこのポイントを映画にトレースしたとして、それは確実に『2〜3割』“未満”の原作ファンしか喜ばない。それならそこをバツサリと切って、『7〜8割』の一般層にも受け入れてもらいやすい「泥臭さも兼ねた友情・努力・勝利」に割り振ってしまった方が絶対に良い。

原作を1本の映画に再構成するにあたって、この「気持ち悪さ」の排除は、あえて白黒つけるなら「正解」だったと言えるだろう。映画も商売なのだから、馬鹿正直に原作をなぞっても仕方がない。ヒットするための再構成として、「気持ち悪さ」は完全に押しやられた。私はこの「気持ち悪さ」も「バクマン。」の魅力だと感じていたのでそこは個人的には残念なのだけど、人によっては「英断」にも数えられるだろう。



by イチトレイ [[Twitter](#)][[pixiv](#)][[HP](#)]

■実写化における再調整の全体構造

では、その「気持ち悪さ」を排除して、代わりに何が詰め込まれたか。それは果てしない「オサレ」だ。全編からほとぼしる「エモさ」と「オサレさ」。キャストिंगより先に白羽の矢が立ったというサカナクションの音楽や、大根仁監督の撮るキラキラ&空気の澄んだ独特の画作り、邦画では前衛的なプロジェクトマッピングの活用や、「漫画家の脳内での戦いをイメージ映像にした」というCGアクションバトルなど、一見水と油のような「泥臭い漫画家の戦い」と「煌びやかでお洒落な演出」を見事に両立させてみせた。確実に『7~8割』にウケるのは、言うまでもなくこっちの方である。

原作におけるサイコーとシュージンの共同ペンネーム「亜城木夢叶」も登場せず、名義は2人の連名になっている。そのペンネームを命名し後にシュージンの妻となる高木香耶や、熟練アシスタント出身の中井さんに天国と地獄を見せた女性漫画家・蒼樹紅も登場しない。「ジャンプは漢の世界」とでも言いたげなマネージャー不在のスポ根のように料理された「バクマン。」の物語は、本当に文字通り「友情」で「努力」して「勝利」する構図になっている。原作ではこの三原則を斜に構えて評してそれでもメタ的にそこに落ち着くという構造だったのだが、映画では非常にストレートにここを描いている。

「気持ち悪さ」を排除し、直線的なまでに精神論で「友情・努力・勝利」を求め、それを高次元の「オサレ」でまとめ上げる。一般向けに再調整された映画「バクマン。」は、「亜城木夢叶」を排することでそれを可能にしてみせた。斜めでも何でもない、ただ真っ直ぐに、真っ直ぐに、努力で汗と血を流す若者たちの奮闘。キレッキレな演出の数々が逆説的に根性臭さを強調していく。非常に明確な意図を持って調整された作品だと感じている。

連載作家がアシスタントの1人も抱えていないのはおかしいとか（後の「友情・努力・勝利」展開を強めるための措置）、色々とツッコミ所はあるものの、「スラムダンク」オマージュのような“燃え尽きてあっさり負ける”ラストや、新妻エイジのペン入れにツーッと涙を流すサイコー、悪い意味で日本人気質なブラック精神で勝ち取る掲載権（むしろそれが良い）、ワクワクさが止まらない冒頭のジャンプ紹介シーンと映画史に残る画期的なアイデアで作上げられたエンドロールなど、非常に光る部分が多い映画「バクマン。」。原作を知らない人にこそ観て欲しいと最初に書いたが、むしろ原作を知っている人にこそ、この再調整の“味”を確認して欲しいと思う。

 ツイート

開始 15 分のエッセンスと驚きの軽量化。「パシフィック・リム」が魅せる混濁した未来

【パシフィック・リム】

監督ギレルモ・デル・トロ、脚本 トラヴィス・ピーチャム ギレルモ・デル・トロ、出演者 チャーリー・ハナム 菊地凛子 イドリス・エルバ (2013 年 7 月 12 日全米公開)

やはりあの頃の盛り上がりは一部の限界で常軌を逸していたと今でも思う。日本では久しく提供されなかったアレが、それも海の向こうで出店された後に日本に上陸するというのだ。噂を聞きつけて開店早々並んだ私のような奴らは、その見事なアレっぷりに感動の涙を流し、一心不乱に喰らい、遂にはお店を出るとまた列の最後尾に並んだのであった。

デカイロボットとデカイ怪獣がガツガツと肉弾戦をする映画、「パシフィック・リム」。ある日世界中をどん底に陥れた未曾有の巨大怪獣災害。立て続けに発生するそれに対抗すべく、国際的な技術協力の末に誕生した巨大ロボット・イエーガー。やがてそのロボットと怪獣の戦いは一種のイベントのように認知されていったが、ヤツらの侵攻は年々勢いを増すばかりであった…。

この映画、開始 15 分で「面白い!」「いいね!」と思った人は、おそらく 2 時間後も「面白い!」「いいね!」と叫んでいることだろう。それほどに、開始 15 分間に本作のエッセンスが絶妙に詰め込まれている。同時に、全体的な作劇において驚くほどの「軽量化」が実現されているのだ。この記事では、主にその 2 点に絞って「パシフィック・リム」について解説していきたい。

「見るべきは空の星ではなく海の底だった…」そんなモノローグから開始する物語は、約 5 分間で世界情勢をダイナミックに淡々と解説していく。サンフランシスコを襲う怪獣・アックスヘッドは、登場と同時に橋を破壊し無数の車を海に落下させる。戦闘機の迎撃をものともせずに行進するも、やがて討伐されたことが語られる。その頭蓋が博物館らしき場所に展示されていたりと、ある程度の期間と世間の反応を思わせるカットが入る。が、続けて 2 年後にカナダに怪獣が出現。各国の首相の表明や怪獣の血による汚染、そしてイエーガー建設の歴史が語られる（ここでドリフト理論を説明せずに後回しにしているのが上手い）。「イエーガーのパイロットはロックスター並の人気を誇っていた」という解説がまたニクい。このロックスターという形容が非常に分かりやすく、俗世間の熱狂や認識を想像するのに容易だ。つまりここで、「怪獣出現という災害に人類が少し油断して（慣れちゃって）いるな」、という嫌な予感をバッチリ持たせてくれるのだ。

そして運命の怪獣・ナイフヘッドの出現。劇中設定 2020 年。体長 96m、体重 2,700t の巨体は、一般市民を乗せた漁船の付近に出現した。迎え撃つは主人公ローリー・ベケットとその兄ヤンシー。まさにロックスターのごとく“仕事”に向かう彼らの慣れっぷりが面白い。テレテレレ〜ここで流れる湯いたギターの BGM。本編でしつこいまでに流れるこのメインテーマを、開始 5 分あたりで一発キメてくれるのがたまらない。4 つ打ちのリズムが刻まれる中、兄弟は着々とスーツを装着していく。ただ体にハマていくだけでなく、ガチャンとしたらウィーンという付随動作が随所で発生する。細かいシステムとギミックが画面を埋め尽くしながら、「俺たちは勉強でもスポーツでもヒーローではなかった…“が!”」というローリーのナレーションがワクワクを増幅させる。

タラランタララーテンテンテンテンター (ダウン ドウン ドウン ドウン) テンテンテンテンテンター (ダウン ドウン ドウン ドウン) 「テンドー、昨日のデートはどうだった?」「ブレインハンドシェイクだ」「ペントコスト司令官から指示が出た」<ブレインハンドシェイク、開始します>「さあ、俺の中に入ってこい」「年寄りからどうぞ?」<ブレインハンドシェイク、開始!>———ッッ!! ドリフト、とは…… (略) …強くなる!!! タラランタララーテンテンテンテンター (ダウン ドウン

ドウンドウン)

…この映画を語るとこうやってすぐに脱線してしまう。それほどにこの冒頭 10 分のシーケンスは最高なのだ。世界が怪獣災害の危機に陥っていること、そして短期間で各国が協力レイエガーを作り上げたこと、基盤となる状況がしっかり提示された上で、どのようにそのイエーガーが動いているのか、そのシステム・組織背景・パイロットの人柄、全てを過不足なく描写する。「対怪獣兵器が人型ロボットである意味は？」なんて無粋なツッコミを物ともせず、“こういう映画ですから！！”というメッセージをガツンと見せつけてくれる。そしてダメ押しのパイルダーオンからの出撃で、初見時はもう涙でスクリーンが観えなくなったものだ。

更にこの後、ナイフヘッドとの戦いで兄ヤンシーは戦死してしまうのだが、ポイントはその直前に兄弟の意識がしっかり繋がっていることが示されるカットだ。「漁船を犠牲にするか？／助けるか？」のくだりにおいて、「意識が繋がっているから考えていることは分かる」、としっかり説明される。そのほんの数分後に、ヤンシーはナイフヘッドの猛攻によって命を落とす。つまり、“意識が繋がっている相手はその状態のまま死ぬ”訳だ。ローリーは、生きながら兄弟を目の前で失い、更にはその死の痛みまでもを全身に喰らっている。もっと挙げると操縦するジプシーも豪快に半壊しているので、その破損の痛みまでもを喰らっているのだ。彼が後に戦線を離脱してしまうのも仕方ないほどの見事な三重苦である。

ジプシーの腕がナイフヘッドに貫かれた瞬間、ローリーが「ぐわああああ！」と悲鳴を上げる。ロボットがやられたら操縦士が痛みを覚える、という、日本人的にいうとこの上なく「エヴァンゲリオン的」な描写に、初見時は「よしっ！いいぞ！よし！」と心中でガッツポーズをしてしまった。また、数分前に漁船の目前にナイフヘッドが出現するシーン。計測器を見ながらの「島が近付いてきます！」「いや、怪獣だ…」というやり取り。ここの完璧な怪獣映画っぷりにも拍手喝采。「ロボットアニメ」「怪獣特撮」、その双方が大好きな監督だからこそ作り上げることの出来た名カットのつるべ打ちである。そして、前述のように三重の痛みを喰らったローリーが満身創痍で雪原に倒れ込み、そこからズウンときて【*パンのタイトル*】最高じゃあないっすかッ！！

つまりこの映画、何度も言うが冒頭 15 分のこのタイトルコールまでがこの上なく完璧なのだ。怪獣とロボットがガチンコで殴り合うというインパクト、そしてロボットフェチと怪獣フェチが感涙すること間違いなしの映像演出、そこに向かうまでの割り切った世界設定と前提条件の提示、怪獣災害の世界的影響、この時点ですでに、「冒頭でこれだけ見事にやられるということは後半でしっかり怪獣を倒してくれるんだな」「世界各国が取り組んでいるということは他のイエーガーも沢山出てくるんだな」「出現頻度が上がっているということは怪獣も多数出てくるな」「ドリフトという機能があるということは人間同士の絆の構築に応用して描かれるだろうな」、という 132 分間の心構えが一発で完了する。無駄がない。説明不足もない。この手の映画においてこれ以上洗練された冒頭 15 分はそうそう無いだろう。（敬意を込めての）バカ映画だからこそ、ここまでの緻密なパズルの存在が素晴らしいのだ。



by 吉沢 [Twitter]

さてさて、本当はこのまま劇中の細かいシーンを挙げながら「よっ！いいぞ！」「ここが最高だ！」

「やってくれるぜ！」を延々とやっていきたいのだが、それをやるとこの記事ひとつで電子書籍が一冊出来上がってしまいそうな気もするので、泣く泣く割愛…。チャックの「いけえ！ジプシー」で“泣く”とか、オオタチの溶解液がビルにかかってそれを首を振って確認するジプシーの仕草で“泣く”とか、宇宙でチェーンソードを起動するシーンのマコの表情と台詞で“泣く”とか、挙げていけばキリがない。しかし、ここだけはしっかり書いておきたいポイントが私にはある。それは、「この映画がいかにか軽量化に成功しているか」という構成の面だ。

本書収録の「マッドマックス怒りのデス・ロード」と似たような言い回しになってしまい恐縮なのだけど、この映画はよく「ただロボットと怪獣が殴り合う映画」と評されることがある。いやいや、そうだけど、確かにそうだけど。でも、“そう”じゃないでしょ、という話だ。要は、「ロボットと怪獣が殴り合う」というシーンを気持ちよく必然性を持って魅せるために、その準備段階である人間ドラマや設定紹介が必要最低限の中で過不足なく緻密に組み上がっているのだ。


つまるところそれは「ドリフト」という設定ひとつに集約される。パイロット2名が意識を疎通させ、右脳と左脳をそれぞれ担当する。そう、双方向だ！（ケンコバボイス）！！この双方向の意志疎通がイエーガーを操る技術だけでなく、ドラマ面にも大きく応用されているのだ。テストにて森マコがウサギを追ってしまいあやうく大惨事、という場が描かれる。その記憶を共有したからこそ、ローリーはペントコストが以前は前線で戦っていた事実を知り、それが後に彼の戦線復帰と自爆のドラマにまで繋がっていく。ストライカー・エウレカを駆る人付き合いに不器用なハンセン親子のドラマも、ドリフトで繋がっている“からこそ”その仲がぎくしゃくしてしまっていたし、だからこそ、その修復も叶う。敵である怪獣軍団の真意を測るために怪獣の脳とドリフトをする科学者コンビも同じで、彼らはこの機能を使うことで作劇上の「敵の真意を探る手順」を効率よく大幅に省略している。そして言うまでもなく、ローリーとマコの恋愛かどうか少しボカす程度の帰結と関係性の進歩にも貢献しているのだ。（なぜラストシーンでキスをしないのか。それはドリフトですでに心が通じ合っているからこそ“不要”なのだ！）

要は、「交錯する人間ドラマ」「乗組員がタッグを組んで戦うイエーガーというロボットの機構」「敵組織の背景説明」「主人公とヒロインの関係進展」、その全てを「ドリフト」というアイデアひとつでクリアしているのだ。これが見事な「軽量化」だ。軽量化の結果、存分に **VFX** と **SFX** の洪水にその身を投じることができる。ドリフトという設定ひとつで「言葉を交わさずとも（多くを語らなくとも）分かる」というニヤリポイントを弾き出し、ドラマパートはひたすらにその積み重ねで消化していく。そして同時に、この手の映画は“ただ”アクションシーンが凄ければそれで良い、という訳でもないのだ。最低限のドラマがクリアされ、そこで初めてアクションが活きる。並の映画はここを欠かしてしまい、「ただアクション“だけ”がすごい映画」として凡作ちょい上くらいに甘んじてしまうのだ。「パシフィック・リム」は、ドリフトという設定ひとつで人間ドラマや設定面をひたすらに軽量化し、されどしっかりとノルマをクリアしている。これこそがこの映画の“縁の下の力持ち”なポイントである。

私はこの映画を映画館ではたった6回しか鑑賞できていない。監督、キャスト、スタッフの皆様には、本当に申し訳なく思っている。しかし、IMAXでは立体視の奥行云々よりもジプシーの鋼鉄の質感をよりリアルに感じられたし、4DXでは実際に間違いなくイエーガーに乗っていた。カルト人気故かりバイバル上映が2015年の今でも盛んな本作なので、未体験の方はぜひなるべく多くの上映体験を重ねて欲しいと思う。グッズやフィギュアも含めて、私は「パシフィック・リム」にどれほどの時間とお金を費やしたのだろうか。それは考えてはいけない…。

最後に書き置きたいのが、輸入して買った北米版 Blu-ray のアウターケースだ。よくある表面が凸凹のやつで、左右に角度を変えると2つのイラストが見えてくる、という少し厚手のものだが、この絵柄が非常に興味深い。手前に青いコートを着た少女、そしてその少女に襲い来る巨大な怪獣がデザインされ

ているのだが、角度を変えるとその怪獣がジプシー・デンジャーになるのだ。言うまでもなくその少女は幼き日の森マコ。彼女に襲い掛かる怪獣が、一転してジプシーに見える。あの日のトラウマを未来の自身が克服し、対怪獣兵器に乗って幼き日の自分を助けた司令官と同じ構図で推参する。ドリフトという記憶の渦の中で、彼女がウサギを追った先の混濁した未来で見えたひとつの可能性かもしれない、そしてその構図が比喻するように、ローリーとマコは人類を確実に救ったのであった。

 ツイート

スペシャルサンクス

【挿絵協力】（順不同）

飛翔掘削 [[Twitter](#)][[HP](#)]

ライス [[Twitter](#)][[HP](#)]

三千百四（みちもよ） [[Twitter](#)][[pixiv](#)]

光光太郎 [[Twitter](#)][[pixiv](#)][[HP](#)]

吉沢 [[Twitter](#)]

イチトレイ [[Twitter](#)][[pixiv](#)][[HP](#)]

MUJI [[Twitter](#)][[pixiv](#)]

KeyL [[Twitter](#)][[pixiv](#)][[HP](#)]

逢坂 [[Twitter](#)][[HP](#)]

ぶひい [[Twitter](#)][[pixiv](#)]

聖月 [[Twitter](#)]

Camille [[Twitter](#)][[pixiv](#)]

・ [無料写真素材 写真 AC](#)

【表紙協力】

アキラ [[Twitter](#)]

【校正】（順不同）

[アキラ](#)、[ここまつ](#)、[ヨクヤマグチ](#)、[かずひろ](#)、[nexus](#)

【ブログサービス】

[goo ブログ](#)

【映画感想】

[THE KAGASE KNIGHT](#)

【ブログ運営】

カトキチ『[くりごはんが嫌い](#)』

しっキー『[しっキーのブログ](#)』

・ 「[ブロガー](#)」であり「[アウトプッター](#)」として～50万PVに届くブログの育て方

あとがき

思い付きばかりが先行した状態で「約 20 編収録するぞ～」と言い出して始めたこの電子書籍出版企画。総文字数が 13 万字を超えてしまうとは思ってもみなかったのが、編集段階になって自分の書いた文章をひたすら読み返しつつヒーヒー悲鳴を上げるはめになるとは…。卒論が約 6 回書ける分量、と表現してみたところより一層後悔が押し寄せてきた。まだやることあるのに「あとがき」に逃げてんじゃねーよ！お前まだ「セッション」も「デスノート」も校正終わってないのにこれ書いてるだろ馬鹿！「あとがき」なんだから“あと”に書けよ！

そんなこんなで、改めまして、多方面にお礼を言わせてください。まずは挿絵のイラストを描いてくださった総勢 12 名の皆様。本当にありがとうございます。絵柄も方向性もバラバラの絵が集まったので、我ながらとてもバラエティ豊かな一冊に仕上がったと自負しております。そして電子書籍のアイデア段階から諸々アドバイスを出してくれたアキラ氏。「ハードカバーっぽいカッコいい表紙がいい！」という私のワガママをちゃんと形にしてくれて、大変感謝しております。校正作業を担当してくださった皆様にもお礼を言わせてください。読者に対して「先行配布」と「校正」を同時にお願いできるのも電子書籍という媒体の強みだな、と色々勉強になりました。そして何より、いつも私のブログを読んで下さる方々、Twitter でフォローしてくださっている方々、常に迅速なサービス対応をしてくださる goo ブログスタッフの皆さん、お礼を言い出したらキリがないですね。

個人ブロガーが思い上がって本を出すという自己満足の塊のような本書ですが、もちろん紙媒体での書籍なんて物に手が届くはずもなく、「じゃあむしろ電子書籍ならではのこをやってみよう！」という思い付きのアイデアを沢山盛り込んだつもりです。ブログでサンプル記事をアップして購買欲を煽ってみたり、書籍内にリンクを仕込んで Twitter ボタンを置いてみたり、イラストは原寸サイズで見られるように別箇所アップしてリンクを埋め込んだり…。ただ「読む」だけじゃなくて、ブログ・SNS と双方向にリンクした遊び心に満ちたものが出来上がったんじゃないかな、と。(ちょっと自画自賛すぎ?)

調べてみると、日本人が 1 分で読める文字数の平均はおよそ 500 文字だそうです。つまり単純計算すると、本書を最初から最後まで読むと 4 時間以上暇をつぶせることになります。発売は年の瀬になりましたが、意外と年末年始って微妙に暇になる時ってありません？そんな時にダラダラと読んでいただいて、「こいつほんと拗らせたオタクだな」と鼻で笑っていただければ、書き手冥利に尽きるというものです。また、いつものブログ記事と違って本書自体にはコメント欄等もありませんので、ぜひ[こちらのページ](#)のコメント欄か、各種記事の Twitter ボタンを使ってご感想をいただけたら、この上なく幸いです。

ということで、こんな文章を書いていると終わった気になりますが、(これを書いている時点で) まだまだ校正作業が残っております。今とっても「万感！」って顔してますよ。全然終わってないのにね！クソ野郎！

ではでは、今後とも「Y U @ K の不定期村」をよろしくお願いします。

「**THE BEST Irregular village branch-off edition**」

2015 年 12 月 28 日第一刷発行

【著者】 YU@K

【発行者】 YU@K

【発行所】 ギドラ出版

【製作協力】 [アキラ](#)

【発行・製本所】 ブクログのパプー（電子書籍作成・販売プラットフォーム）

乱丁・落丁本の場合は、下記宛にお問い合わせください。ご注文、お問い合わせも下記へお願いします。

・ [YU@K の不定期村](#)

・ [YU@K Twitter アカウント](#)

<[本書総合案内ページ](#)>