



# 考 え

第三十六回『ニンジャスレイヤー』と  
「ブロークン・ハート」



メモ欄

弦楽器イルカ  友人

今回は樋口毅宏『タモリ論』に倣って、いつもより妄想多めでざっくり断定してみる（って言いながら『タモリ論』読んでないくらいのざっくり感ね）。あえてそういう表現を選んだ理由は、最後に書きます。

文化とは、大きなくくりで言うと、フィクションだ。考え方であり、概念だ。

ただの紙が貨幣として、ただの紙とインクが絵画として、高い価値を持つ。

ただの丸い球があっちこっちする様を、ただ泳いだり走ったりクネクネしたりする人の様を、何万何億の人々が固唾をのんで見守る。

顔の中にあるパーツがそれぞれ数センチ数ミリ違うだけで、当人の一生が左右されかねない。

前回の例で言えば、前衛的な表現に興味を持つ人にとって、バンクシーは本物かもしれない。でも表現自体に興味のない人や、古典的な表現に強い興味を持つ人にとっては、偽物と思われても当然だろう。

結局、文化とはただのフィクションである以上、本物も偽物もない。

そして文化がフィクションであり、人によって興味を持つ対象が違う以上、物語という文化も当然、人によって重さや受け取り方が違ってくる。

ある物語に興味を持つ人がいる一方、まったく興味を持たない人がいる。同じ物語でも、ありえないと受け取るか、起こりうると受け取るかも、人それぞれだ。

たとえば、同じ野球を題材にしたマンガでも、『巨人の星』と『タッチ』では物語も表現のされ方もだいぶ違う。

一番比較しやすいのはクライマックスのシーンだ。クライマックスとは、物語の一番盛り上がる転換点であり、『桃太郎』なら鬼を倒す場面だ。

『巨人の星』のクライマックスはたぶん、花形と星が野球で対決するシーンだろう。あんま知らないで適当に書いたけど、だいたい合ってるはず。同じ原作者の『あしたのジョー』で言うなら、力石とジョー、またはホセ・メンドーサとジョーの対決とかがクライマックスだろう。

だって野球やボクシングが題材なんだから、対決シーンがクライマックスで当然じゃん、と考える人に向いている作品だ。

じゃ、『タッチ』のクライマックスはどこか。達也と新田が野球で対決するシーンだろうか。残念ながら一番盛り上がるのも、物語が劇的に転換するのもそこじゃない。「懐かしアニメ一挙大放送」みたいな番組で女子の歓声上がるクライマックスはもちろんラスト、達也が南に告白するシーンだ。野球の勝ち負けよりも恋の告白の方が、主人公である二人の物語を劇的に転換させる出来事だからだ。

つまり『タッチ』は野球を題材にしながら、対決よりも日常に重きを置いている作品だ。人間

は日常を生きているのだから、対決よりも日常こそがクライマックスで当然、と考える人に向いている作品だ。（これはつまり、「スポーツ選手にとって引退した後のほうが、選手でいる時間よりもずっと長い」系の話にも通じる）

長いけど、ここまでが前フリね。

では次に、『ガンダム』とテレビ版初代『マクロス』のクライマックスを比較してみると、その違いが鮮明になる。

『ガンダム』のクライマックスと言えはまさにあのシルエットだろう。

つまりガンダムとジオング、アムロとシャアの最後の対決だ。ロボットSF戦争アニメなんだから、ヒーローとライバルがロボ（MS）で対決するのが当然クライマックスだと考える人に、『ガンダム』は向いている。

では、『マクロス』のクライマックスはどこか。

最も大きいクライマックスが、「愛は流れる」という敵のボスを倒す回だ。知らない人は当然、ロボットSF戦争アニメなんだからヒーローがラスボスを倒すと思うだろう。しかし、ラスボスはマクロスという戦艦があっさり倒してしまう。

じゃ主人公である一条輝はその頃何をしとるのかというと、人類が滅亡するかもしれない戦闘の前にまずヒロインであるミンメイに告白して失恋、さらにミンメイのキスシーンにショックを受け被弾し早々に戦線離脱、大破した機体で地球上をフラフラしてたら、もう一人のヒロイン・早瀬大尉をたまたま見つけて救出、操縦席で彼女を膝の上に乗せ肩を抱きながら、これからどうしよう、もう地球には私たち二人しかいないのかな、それでもいいじゃない一人ぼっちじゃないんだから、とかってこの期に及んでまでイチャイチャ、そこでぼんやり空を見上げると母艦が地球に還ってくるのを見つけて、よかったって一安心して笑う。

これが『マクロス』のクライマックスだ。つまりわかりやすく言うと、『マクロス』はロボアニメ界における『タッチ』だ。戦争の行方よりも恋愛の成就の方が重要だから。

かく言う俺はもちろん、『ガンダム』より断然『マクロス』派だ。当時のアニメ雑誌やら古本屋で買い漁ったし、「3倍好き」だからこそこの酷い言いぐさってことはわかってほしい。

つまり『マクロス』とは、そもそも戦闘ではなく日常がテーマの物語だ。

さらに、この回までがヒーローとヒロインの成長物語であり、それが一段落した結果、この後続く回はもう一人のヒロインであるミンメイの成長物語へと移っていく。

しかしことここに及ぶと、（大人の都合で延長されたってこともあり）ロボットSF戦争アニメを求めるファンにとっては蛇足以外の何物でもなく、非常に評判が悪い。

だがそもそも『マクロス』とは、半分以上素人でアニメやアイドル好きな学生たちが、ノリと思いつきで作った当て馬の企画だったはずだ。暗い遊びをしてた彼らが、自分たちの好きな物を詰め込んで精一杯背伸びした結果生まれた（デストロイド）モンスターだ。むしろこっち方向こそが正解であり、純粋なロボットSF戦争アニメを求める人の方こそ勘違いだから、よそに行った

方がいい。

当時のアニメ雑誌では映画版『ナウシカ』の頃の宮崎駿に、「あれ、マクロス戦艦の中の街って、食糧とかどうなってるの？」って細密なSF考証について質問され、河森さんが「ベトナム戦争時の米兵も生死をかけた最前線なのに、缶詰を腹いっぱい食べたり音楽を聞いたりしてたのを見てましたので、そういう軍隊をイメージしてる」的な言い訳をしてたけど、そういう細部は普通なら大事ではあるけど、こと『マクロス』に至っては小事で大丈夫だ。敵の戦闘ポッドの大きさが変とか、巨人にまつわる設定の甘さとかも大概問題ない。

たとえば、巨大な戦艦に封じ込められて襲い来る敵と戦う様こそ、この島国に生きる我々を投影したメタファーだとか、適当にハツタリかましときゃいい。

『マクロス』の核心は、戦闘や悲劇以外の「日常で戦争を描く」というアニメ表現の革新を、30年前に確信犯的にやってのけたことだろう。

いいんだよ、アニメでフィクションなんだから。ところどころパロディ入れたり、力尽きて色が塗れなかったり止め絵になったり絵荒れが酷くても、逆にふざけてそれも笑いにしちゃえばいいんだよ。芯であるSFのセンス・オブ・ワンダーさえしっかり通ってればいいんだよ。そういう強いメッセージを俺は『マクロス』から勝手にもらった。

そういう意味でも、俺にとって『マクロス』は初代テレビ版が一番だし、俺にとって神回はラスト近くの「ブロークン・ハート」だ。『マクロス』のテーマの一つである「文化とは何か？」という問いにも面白く迫ってるし、ラストは絵荒れの酷さをたぶん絶対逆にギャグにしちゃってる。

ヤキモチ焼いた早瀬少佐が、ミンメイとイチャイチャしてる一条クンを意地悪く引き離れた後すっころぶミンメイを見ながら、のぼってくる朝日に満足げな微笑を返すシーン、あれ「ダウントウンのごっつええ感じ」の「連続テレビ小説 木瓜の花」ってコントそのままだ。

んで俺が気になったのは、この回の最後の方に一条クンがミンメイに向かって走ってくんだけど、その時の笑える走り方と、テレビアニメ版『ニンジャスレイヤー』のナンシーさんが登場時によくやるポーズがそっくりだっていう。これは本当に俺の妄想だけど、うすた京介『マサルさん』とかにも通じるニンジャソウルがある。

『ニンジャスレイヤー』ってギャグもシリアスもとにかく荒唐無稽な物語をアニメで表現するためには、あの「割り箸にくっつけた絵を動かしました」的CG表現が一番ベストだったと思う。原作は全く読んでないけど。

そういう意味で、フィクションの内容にふさわしい表現を模索したテレビ版初代『マクロス』を『ニンジャスレイヤー』がリスペクトしたとしても、特におかしくないと思うんだ。

この流れで行くと、アニメ映画版『ニンジャスレイヤー』は逆に、口元が「あいうえお」の言葉通り緻密に動くくらいであってほしいね。もちろん映画版『マクロス』に倣って。

今回はこんな感じ。

表現する内容にふさわしく、適当に勢いで書いてみました。

どうかな？

次回は、「ドラゴンボールGO」とゲームのリアル、で書きたい。今回のもそうなんだけど、ずっとお蔵入りの分をさっさとリリースしたい。



考えるウマシカ～第三十六回 『ニンジャスレイヤー』と「ブローケン・ハート」～

<http://p.booklog.jp/book/108829>

著者：弦楽器イルカ

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/gengakkiiruka/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/108829>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/108829>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー（<http://p.booklog.jp/>）

運営会社：株式会社ブックログ