

Technique and Process

石黒 康弘



2007年の公開を目指して「ゲゲゲの鬼太郎」実写劇場版が現在制作されている。近年邦画人気が盛り返して、一頃の洋画独走状態からは脱却しつつあるとの事だが、こうした傾向の大きな要因の一つとしてスタジオ・ジブリに代表される一連のアニメ作品群の圧倒的健闘が挙げられる。そして、ここ数年その陰に隠れる様にしながら微妙な位置づけで存在するのが、ある意味ブームとも言えるマンガ作品実写劇場版である。「キャシャーン」, 「デビルマン」, 「キューティーハニー」, 「あずみ」, 「忍者ハットリ君」, 「鉄人28号」, 「最終兵器彼女」, 「タッチ」, 「ラフ」, 「NANA」, 「テニスの王子様」, 「デスノート」, 「スケバン刑事」, 「どろろ」等々枚挙にいとまがない。

この手の作品の制作ラッシュには、やはり昨今のCG技術発達も大きく関係している。かつては実現困難と考えられたシーンも、コンピュータグラフィックスを使う事により、それなりに実写版としての再現が可能となっ

ているのである。また、マンガのヒット作品には既に多くのファンが存在している訳であるから、映画化に伴う反響や話題性がその人気に乗っかる形で最初からある程度見込める事となり、それも制作上の魅力となっている。

更に、例えばキャスティング等で所謂アイドルの類を持ち出したりすれば、本来なら原作のマンガとは無縁なファン層も観客として呼び込めるなどと言った余録さえあつたりと、事程左様に色々な意味で複合的要素が多いジャンルと言えるのである。こうした相乗効果が現在のマンガ実写版制作を後押ししており、リスクが大きい映画産業にあつて企画を通し易くしている所以と思われる。

しかしながらこの分野の作品において、必ず付きまとう踏み絵が原作とのギャップである。前述のマンガ実写版制作要因は同時に、ともすると話題先行に偏った安易な映画を生み出す原因にもなっているのである。

事実、鳴り物入りでスタートしたものの、その後はサ







ツッパリ評判を聞く事もなく、気がついたらいつの間にか公開が終了していたなんて言う例もさほど珍しくはない。実際のところ、マンガ実写版映画と言うのは、ある意味初めからあまり期待もされておらず、割り引いて捉えている人が何故か多いと言った印象も強い。そもそも創り手が原作のマンガを良く知らないからなのか、CGがどんなに便利でも、もともと制作費がショボイので、ショボイCGにしかならないのか事情の程は良く分からないのだが、「多分、駄作に終わる」と素人目にも予測がつき、実際やっぱり駄作だったりしていると言うのは、映画制作に伴う制約、或いは過酷さを割り引いて考えたとしてもなんだか不思議な話ではある。

マンガの中の世界とも思っていた21世紀は、テクノロジー面では格段に便利な時代で、以前なら容易には叶はずも無かった事が、けっこう平易に出来てしまったりする。とは言え、全てが良い面ばかりに作用するとは限らない訳で、都合の良い道具があるからと言ってその恩恵を安易な形で享受していると、立派な仏を作っても入るべきモノが入っていないなんて事になったりする。

そもそも、日本にまだアニメ文化が育っていなかった時代、マンガを映像化する方法は実写版しかなかった。「鉄腕アトム」も「鉄人28号」もアニメ版が有名であるけれども、一番初めは実写版である。大体それしか方法がなかったのだ。当時のあまりにシンプルでどこまでも

アナログな映像は、原作のマンガから多分に過度な期待を抱いている子供達の甘いイメージなんぞ、一瞬にしてブチ壊すのに充分過ぎる壮絶なものだった。しかしながら、その頃の作品は、ある意味全てを超越して一種の感動すら与えてしまう無理矢理なパワーを放っていた様にも思える。当時は蓄積したノウハウも便利なCGもなかった分、むしろ制作に取り組む姿勢は、現在のそれよりもどこか真摯な面があったからかも知れない。

手の内にあるテクニックよりもそこに至るプロセスがより重要である事例は、こうした映画の世界だけではなく、原始美術やナイフアートそして児童画の分野でも確認出来る。幼児期においては誰でも素晴らしい作品を描く。技術に頼る事も、賞讃されたいと願う邪心もなく、清浄無垢に制作できるからである。但し小学生の頃にはもうダメで、その後に至っては最早絶望的である。過去に背負ったものなの、未来に向けたプレッシャーだのに惑わされ、無難な方向を大概選択する。高名なピカソ氏も「子供の頃大人のように描けたが、大人になって子供の様に描けるまでには随分苦労した」などと言っている。ウケ狙いが特段悪い訳でもなかるうが、順序が逆であったりするのは、やはりおかしい話と言わざるを得ない。つまりのところ、大凡それが楽しいのか、或いはそうでないのか、話自体は案外と単純なのであろうよと思っではいる。

