

【エッセイ】

限界と可能性
— 『忍者武芸帳』をめぐって —

坂井 晶子

大島渚の映画『忍者武芸帳』は、原作者白土三平のマンガ原稿を撮影し編集する、つまり、静止画のモンタージュという一風変わった手法で撮影されている。これが単なるマンガの紹介に堕さず、また静止画を使った実験映画としてでもなく、娯楽映画の一つとして完成したのは、なぜだろうか。

まずは、同じく静止画を使った映画として、『ラ・ジュテ』（クリス・マルケル監督）を例にとりたい。この映画は、写真をモンタージュした映画である。写真と映画は隣接関係にあるメディアである。写真の発達により、連続する写真を連ね、動画にするという技術が生まれた。それが映画である。だが、この二つには大きな違いがある。映画は動く。しかし、写真は動かない。

私たちは、写真を動かないものとして見ている。ロラン・バルトは、『明るい部屋』の中で、以下のような実感を述べた。「ある何かが、小さな穴の前でポーズをとり、そこに永久にとどまっている¹。」ここでいう「ポーズ」とは、撮影対象の姿勢や露出のことではない。これは、写真を見るときに含まれる、「どれほど短い間であっても、ある現実のものが目の前でじっと動かずにいた」という思惟のもとにある写真の性質のことである。バルトは、この思惟を「写真の現在の不動状態を過去の撮影の瞬間に転嫁する」ものであると分析している²。写真を見るとき、意識的にせよ、無意識にせよ、「写真＝不動のもの」という考えが私たちの中に存在しているのだ。たとえば、短距離走のスタートのように、躍動感あふれる写真があったと

する。その写真を、今にも走り出しそうだ、と見ることはあっても、実際に動いているものとしては見ない。写真の価値は、ある現実や一瞬を「切り取る」ことにある。写真は複製技術であるから、もちろん、その一瞬は本当は複製されたものである。しかし、その一瞬は、厳密に言えばもうここにはないのだ。バルトの言う写真のノエマ、《それは＝かつて＝あった》³とは、裏を返せばもうここにはない、ということをも指し示す。だから、写真は結果的に、何かの一瞬を切り取ることになる。切り取られた一瞬は、もうどこへも繋がらない。静止画をモンタージュしたという点では共通する『ラ・ジュテ』は、動きを内包しない。フィルムに並べられた写真は、ナレーションと音でつながられて一つの物語をなす。しかし、そこには動きがない。次に繋がる動きがないのである。『ラ・ジュテ』では、この写真の不動の感覚を効果的に使っている。あるシーンでは、登場人物の女性が動く。ここで、何か異様な、印象的な感じがするのは、私たちの「写真＝不動のもの」という感覚のためである。

一方、マンガを読むときには、そこに描かれている絵を動くものとして読む。例えば『忍者武芸帳』で重太郎が歩いているコマがあれば⁴、それは片足を前に踏み出している図ではなく、歩いているキャラなのだ。たとえスピード線がなくても、読者はその動きを察知する。なぜ、このような違いが出てくるのだろうか。

マンガは時間を内包している。マンガは絵の積み重ねで物語を語る。だから、それぞれのコマはある程度、時間の幅を持つ。また、その時間は均等ではないし、均質ではない⁵。マンガの一コマ一コマそれぞれに、様々な種類・長さの時間が含まれている。『コマからフィルムへ』では、スピード線（運動の表象）と人物の発話を例にとり、一つのコマの中で微妙にずれた時間が展開されている例をあげている⁶。また、一見ストップモーションのように見えて、実はそうではない例もある。加藤幹郎は、『サイボーグ009』のジェット機落下のコマを例にあげ、それを「落下しつつける静止状態」と言った⁷。スピード線は一切描かれていないが、これは運動

が停止した状態を表すのではない。やはり、落下していることを表している。このコマには、落下する時間が内包されている。写真のように切り取られた一瞬ではない。なぜなら、このコマはある物語の一部だからだ。

マンガに動きを生み出す要因の一つは、コマとコマとの結合である。マンガでは、様々な形・大きさのコマが二次元的に配置されているが、それらは皆、あるストーリーの一部である。マンガは絵を媒体にして物語を語るのではない。マンガのコマ、その中の絵、すべてストーリーそのものである。機械の部品のようなものだ。機械と違うのは、場合によってはその部品を省略することもできる、ということである。四方田犬彦によれば、マンガが何かの動きを描写するときに描かれる絵は、その行為を代表すべく選び出された特定の映像である⁸。どの動きを、どれぐらい取り出すのかは作者の采配による。マンガでは動きを省略する傾向にあるが、連続写真のようにして細かく取り出すこともできる。作者は動きの取捨選択をしながら、ストーリーを上手く語れる形でコマを配置する。読者はマンガを読みながら、省略されている動きも無意識に補って読んでいる。このような過程のなかで、動きが生まれるのである。

映画『忍者武芸帳』で、捨吉という登場人物が木の棒を振り下ろすシーンがある。このシーンは、マンガでは3コマで表されているのだが⁹、映画では2コマ目が抜けてしまっている。だが、それを私たちは不便に感じない。もとがマンガだから、間に省略された動きを無意識に補って見ているのである。マンガを読むときのよう。

マンガはまた、音も内包している。マンガのコマに描（書）かれた擬音語・擬態語がその代表的なものだ。『忍者武芸帳』では、今ほども多様な表現は使われていないものの、小さな動きや音は細い線で、人を殴ったときなどは太く、思い切ったような線で書かれている。また、風の擬音は、スピード線を重ねたような、風の軌跡を示す線に沿った文字で示されている¹⁰。マンガ家は、音を視覚的に再現するために、様々な工夫を凝らしている。読者はそれを見て、音を心の中で再生する。同じように、登場人物

の声も内包する音の一つである。マンガは本という音の出ないメディアであるにもかかわらず、映像と音声で物語を語る。ただし、映画やテレビのように、再生される音を聞くのではなく、読者自らがマンガに積極的にかわり、心の中で音を再生するのである。

マンガに限らず、本を読むと言うことは非常に個人的な作業である。基本的に、現代においては、本という形態は個人を相手にしている。「読む」という言葉はイコール黙読を指している。誰にも覗けない心の中で物語は展開していく。ページをめくる速度、セリフを読む速度、コマの中身を視認する速度は人それぞれである。こういった、マンガ対読者の個人的な時間を、加藤は「愛の時間」と名づけた¹¹。

大島渚の映画『忍者武芸帳』を、加藤は白土のマンガに対する大島の「読みの時間」である、と言った¹²。秋田孝宏は、この「読み」を監督大島の「愛の時間」であると解釈した¹³。しかし、これは正確とは言えないだろう。「愛の時間」とは、読者の時間である。読者がそれぞれのペースや嗜好でマンガを読む、その体験や時間のことである。だが、マンガはマンガ、コマはコマで、自分たちの時間を持っている。それは読者側のマンガを読む時間、つまり愛の時間とは、また違った種類の時間なのである。マンガを読むとき、読者は一瞬の出来事をいつまでも眺め続けることができる。けれども、それはやっぱり一瞬なのだ。そのように描写されているのである。マンガ『忍者武芸帳』一巻での、蛍火と重太郎の交錯¹⁴は、おそらく一瞬であったろう。いくらまじまじと眺めつづけていたとしても、読者はそれが一瞬であることは承知している。大島は、コマの中に内包されている時間を読み取り、映画における物理的時間へ変換した。映画では、このシーンは一瞬パッと映るぐらいの時間で表されている。

大島は、コマの中の時間に対しては、おおむね忠実に読みとった。しかし、その後、編集の段階では、ストーリーの省略・削除を行い、別箇に語られているエピソードをつなげるなど、様々な変更を加えている。分量にして一ページほどの短い間にも、大島はこうした変更、カットの並べ替え

を行った。

マンガは動きを内包する。しかし、やはり静止画であることに変わりない。キャラやカメラ（視点）を動かしたいのなら、コマを変えて描く、すなわち読者の視点を次のコマに進める必要が出てくる。一人の登場人物を追いつづけたり、長回しで周囲の景色を見せたり、映画では一カットの中でできることが、マンガではできない。ズームでさえ、一つのコマのなかで行うことはできない。マンガ原稿を撮影して作られた映画『忍者武芸帳』のカット数は、自然と多くなった。大島渚が自身の評論集で語ったところによれば、「普通の劇映画は約三百カットから八百カットくらい」¹⁵、現在のハリウッド映画でも 1000-2000 カットが平均であるのに対し、『忍者武芸帳』は約 4000 カットである。非常に早いテンポのカット数だが、忙しい、落ち着かない映画になる危険性もある。この危険性を、大島は編集によって回避した。例えば、重太郎が主膳と蛍火、明智十人衆から攻撃を受け、地面をごろごろと転がるシーンがある。マンガでは姿勢が変わる時（体が傾き→地面に倒れ伏す）に、コマも変えている。ここを、映画のように一カットで行うことはできない。原作では、このシーンには蛍火・主膳の表情を挿入し、体が傾く→蛍火・主膳の表情→地面に倒れ伏す、というコマ運びになっている¹⁶。それに対し、映画では、重太郎の動きをつなげ、蛍火・主膳の表情のカットは後回しにしている。この並べ替えは、忙しい印象を与えるのを回避するためだと考えられる。また、比較的動きの少ないシーン、たとえば会話のシーンなどは、マンガ通りにコマ＝カットを変えず、一つのカットで済ませているところもある。

こうした並べ替えはマンガに対する裏切りではない。観客のことを考えると、自然とこうなってしまうのである。能動的に働きかける読者と違って、完全に受身となる観客にとって、見易さは重要である。見難い映画は観客を疲れさせ、物語への没入を妨げる。「劇画をモンタージュして映画にする」とは、そのままマンガのコマ運びどおりに切り貼りしてできるものではない。マンガと映画は、似たところもあるが、全く違ったメディア

なのだ。最大の違いは動画と静止画の違いではなく、物語の受容方法の違いである。この違いは、もっと大きな段階、つまり映画全体のストーリーにまで影響している。

映画は時間的に非常に制限を受けており、一つの長編映画の上映時間は、おおむね二時間前後におさまられている。これ以上になると、観客が疲れてしまうためであろう。小説やマンガなど、読者の能動的な働きかけによって進んでいくものには、長さの制限はそれほどきつくない。小説もマンガも、長くなれば何巻かに分けることができる。しかし、映画では、よっぽど見込みのあるものでない限り、初めから続編を想定して作るということとはできない。たとえ大島の作品であったとしても（むしろ大島の作品だからこそ）、その枠を超えることはできない。原作の『忍者武芸帳』は、愛蔵版でも全八巻という長編である。当然、すべてのエピソードを入れることはできない。そこで大島は、ストーリーの大胆な削減を行う。メインを影丸と重太郎にしぼり、林崎甚助とそれにまつわるエピソードはまるごと削った。さらに、要所要所でつなぎの話を削っている。そのため、整合性のとれない部分や、わかりにくい部分が発生するのだが、大島はそこに天の声であると同時に観客の声の代弁でもあるナレーションを被せた。さらに、登場人物名や技名・時間の経過などを示す文字だけのカットを使い、人物たちの動静以外のところで、ストーリーに関する情報を観客へ提供した。例えば、映画『忍者武芸帳』では、マンガには描かれている明美と重太郎が出会うシーン¹⁷を削ったため、明美の出現が非常に唐突である。しかし、そこで「明美」という文字だけのカットと、「重太郎を捜し求めてきたのである」というナレーションを挿入することで、明美が重要な登場人物であることを示すと同時に、ストーリーを多少強引にはあるが運ぶことができる。観客からすれば、そうやって文字と天の声でストーリーを誘導されることで、ずっとわかり易くなるだろう。

マンガをそのまま撮って映画にするというのは、映画的常識からすれば、今でも考えられないし、わざわざそんなことをする必要もない。だが、こ

の時の大島には、制約がついてまわった。『忍者武芸帳』を実写でやると予算的に無理があり、アニメーションでやるとテーマを明確に表現できない。そこで、以前にもやった静止画映画『ユンボギの日記』をヒントにして、マンガのモンタージュという方法を思いついた。また、マンガのすべてを映画にすると、今度は時間的に無理がある。テーマと話の流れだけ残して、あとはざっくり切り落とし、映画の枠内に収まり、かつマンガ『忍者武芸帳』の持ち味を損なわないように編集しなおしたのである。マンガが原作だからといって、原作に忠実であるだけでは、ただのダイジェストになってしまう。マンガに限らず、何かを映画化するには、ただストーリーをなぞるだけでは果たせない。映画には映画の作法があり、独自の制約も存在する。大島の映画『忍者武芸帳』は、そのような作法や限界をわきまえていたからこそ、娯楽的な映画として形をなしたのではないだろうか。

(このエッセイは2007年度後期に開講された表現文化演習Ⅱの課題レポートを改稿したものである。)

【注】

- 1 ロラン・バルト『明るい部屋 写真についての覚書』、花輪光訳、みすず書房、1985年、p.96
- 2 前掲書、p.96
- 3 前掲
- 4 白土三平『忍者武芸帳 影丸伝』(第三巻)小学館、P.136 参照
- 5 秋田孝宏『「コマ」から「フィルム」へ—マンガとマンガ映画—』NTT出版、2005年、p.192
- 6 前掲書、p.194
- 7 加藤幹郎「愛の時間 —いかにして漫画は一般的討議を拒絶するか」、米沢嘉博

- 編『マンガ批評宣言』所収、亜紀書房、1987年、p. 28
- 8 四方田犬彦『漫画原論』（ちくま学芸文庫）筑摩書房、1999年、p. 25
 - 9 白土三平『忍者武芸帳 影丸伝』（第五巻）小学館、P. 37 参照
 - 10 それぞれ、白土三平『忍者武芸帳 影丸伝』第六巻 P. 129、P. 251、P. 37 参照
 - 11 加藤幹郎「愛の時間 ——いかにして漫画は一般的討議を拒絶するか」、p. 26
 - 12 前掲書、p. 32
 - 13 秋田孝宏『「コマ」から「フィルム」へ—マンガとマンガ映画—』、p. 225
 - 14 白土三平『忍者武芸帳 影丸伝』（第一巻）小学館、1993年、p. 250
 - 15 大島渚『大島渚評論集 解体と噴出』芳賀書店、1970年、p. 135
 - 16 白土三平『忍者武芸帳 影丸伝』（第三巻）、小学館、P. 190～P. 191
 - 17 白土三平『忍者武芸帳 影丸伝』（第三巻）、小学館、p. 155-7