

実写映画版『ガッチャマン』に見る実写化の視座

百束朋浩

映像学科

Perspective of Live-action Deciphering in Live-action Film “Gatchaman”

HYAKUSOKU Tomohiro

Department of imaging Art

(Received October 30, 2015 ; Accepted December 17, 2015)

はじめに

1972年に放映が開始されたオリジナルTVアニメーション『科学忍者隊ガッチャマン』（以下『科学忍者隊ガッチャマン』）の実写映画版『ガッチャマン』（以下『ガッチャマン』）は同じくタツノコプロ原作のテレビアニメーションの実写映画版『ヤッターマン』と共に2007年4月10日に制作が発表され、2013年8月24日に公開された。同時に制作が発表された『ヤッターマン』は興行収入31.4億円¹⁾とそれなりの成功を収めたのに対して、『ガッチャマン』は公開直後の2日間こそ、約9万人の観客動員があったが、その後は不振を極め公開わずか3週間で打ち切りとなり、最終興行収入は4.8億円²⁾で、ビジネスとしての失敗は明かだった。興行収入と映画の作品評価は必ずしも一致するものではない³⁾が、評論家などによる評価も否定的どころか酷評が大半を占め⁴⁾、肯定的なものは皆無と言ってよかった。

この二作における興行的な成否の差は、制作体制や時期、監督を中心としたクリエイター達の作家性の結果として理解することは難しくないが、昨今のマンガ・アニメーション原作の実写映画化の状況を鑑みると、個別的な作品論とは別の次元で、実写化される作品を考察することはそれなりの意義を見いだすことができるだろう。

本稿で興行成績も作品評価も低い『ガッチャマン』をあえて取り上げるのは、マンガ・アニメーションの実写化の成功例だけでは見えてこない一面を探る試みでもある。まず、日本における実写化の現状を見渡し、実写化の傾向を考察した上で、70年代初頭の日本のアニメーションにおけるヒーロー像の特徴を検討し、『科学忍者隊ガッチャマン』における実写化のキャラクター像の差異から実写化に対する新たな視点を模索したい。

1 日本のマンガ・アニメーションの実写化の趨勢

日本国内でマンガ・アニメーションの実写化といった場合、映画化だけではなく、テレビドラマ化なども盛んに行われているが、まず考察を始めるに当たり、その糸口として映画を取り上げたい。

ハリウッドにおける実写化は、マーベルコミックの実写化計画であるMCU（マーベル・シネマティック・ユニバース）が近年における代表格であると考えられる。この他にもディズニーでは『マレフィセント』（2014年、1959年公開のアニメーション映画『眠れる森の美女』の敵役であるマレフィセントを主人公にリメイク）や『オズはじまりの戦い』（2013年）などのおとぎばなしやそれを題材とした過去のアニメーション作品からの実写化（この二作は前日譚であったり、主役と敵役の交換があったりと、厳密にはスピンオフとも言える）が興行的に大きな成功を収めている。

一方で近年、邦画における漫画・アニメーションの実写化も増加の一途を辿っているが分水嶺となったのは2006年だろう。2006年は日本映画にとってはターニングポイントになっていて、ちょうど邦画と洋画の公開本数が逆転した年になっている⁵⁾。1984年以降日本における邦画の公開本数が減少の一途を辿り、2002年には公開本数ベース邦画のシェアは27.1%にまで落ち込んでしまう。しかし2002年を底として以降、邦画のシェアは順調に回復し、2007年こそ邦画のシェアは一時的に50%を割り込むが、2014年まで洋画のシェアを上回っている。公開本数でみても2004年の310本から10年後の2014年には615本とほぼ倍増⁶⁾している。

公開本数だけではなく具体的な作品を2000年以降の興行収入の上位のラインナップを見ていくと次のような傾向が見て取れる。

1. アニメーション映画
2. テレビドラマの映画化
3. マンガ・アニメーションからの実写映画化

1. アニメーション映画の代表はジブリ制作のアニメーション、『ドラえもん』シリーズ、『ポケットモンスター』シリーズ、『クレヨンしんちゃん』シリーズ、『名探偵コナン』シリーズなど、ジブリ制作の映画を除き、長寿テレビアニメーションの恒例の映画化が大半を占める。厳密に言えばアニメーション映画のほとんどが、テレビからの映画化であり、メディアミックスもしくは、テレビ原作となる。

2. テレビドラマの映画化の代表は1999年の『GTO』、2000年の『ケイゾク』、2002年の『ナースのお仕事 サムニー』、『トリック劇場版』、2003年の『踊る大捜査線 THE MOVIE 2 レインボーブリッジを封鎖せよ!』、『木更津キャッツアイ 日本シリーズ』、2004年の『海猿』、2005年は『踊る大捜査線』のスピノフ『交渉人 真下正義』『容疑者 室井慎次』、2007年の『HERO』、『西遊記』『アンフェア the movie』、2008年の『花より男子ファイナル』『容疑者 X の献身』『相棒—劇場版—』『クロサギ』、2009年の『ROOKIES—卒業—』『ごくせん THE MOVIE』、2010年の『のだめカンタービレ最終楽章』前後編『SP 野望編』、2012年の『映画 怪物くん』『劇場版 SPEC～天～』『映画 ホタルノヒカリ』『麒麟の翼～劇場版・新参者～』、2013年の『映画 謎解きはディナーのあとで』『ストロベリーナイト』『劇場版 ATARU THE FIRST LOVE & THE LAST KILL』『映画 妖怪人間ベム』になる。

3. マンガ・アニメーションからの実写映画化の代表は2002年の『ピンポン』、2003年の『ドラゴンヘッド』、2004年の『NIN×NIN 忍者ハットリくん THE MOVIE』『CASSHERN』、2005年の『NANA』『ALWAYS 三丁目の夕日』『タッチ』、2006年の『デスノート the Last name』、2007年の『どろろ』『クローズ ZERO』『ゲゲゲの鬼太郎』、2008年の『20世紀少年』『デトロイト・メタル・シティ』、2009年の『ヤッターマン』『カイジ 人生逆転ゲーム』『僕の初恋をキミに捧ぐ』『カムイ外伝』、2010年の『BECK』『君に届け』、2011年の『SPACE BATTLESHIP ヤマト』『GANTZ』『モテキ』『岳—ガク—』『パラダイス・キス』『あしたのジョー』、2012年の『テルマエ・ロマエ』『るろうに剣心』『ライアーゲーム—再生—』『映画 けいおん』『宇宙兄弟』『今日、恋をはじめます』、2014年の『ホットロード』『ルパン三世』『土竜の唄 潜入捜査官 REIJI』『カノジョは嘘を愛しすぎて』『神さまの言うとおり』『近キョリ恋愛』『好きっていいなよ。』

などがある。

上記に挙げたのは興行収入で10億円を超えた成功例であり、この他にもこうした傾向はうかがえる。例えば宮崎駿のヒット作『魔女の宅急便』⁹⁾ 原作を同じくする2013年制作の実写版『魔女の宅急便』や、アニメーション版と同様に押井守がメガフォンを握った『THE NEXT GENERATION パトレイバー』などがある。

こうしてみると、2010年から急激にマンガ・アニメーションの実写化が成功例だけをみても劇的に増えていることがわかる。また、2. テレビドラマの映画化でいっても例えば『GTO』や『のだめカンタービレ』『妖怪人間ベム』の原作はマンガ・アニメーションであり、これらを含めると、マンガ・アニメーションからの実写化がいかに増えているのかが分かる。

2 マンガ・アニメーションの実写化傾向

日本国内だけではなく、マンガやコミック、アニメーションからの実写映画化の増加を、特にハリウッドにおける MCU の興行的な成功から、近年の SF ものの流行と結びついて、VFX や CG 技術の向上と結び付けることは比較的容易なことであるが、これらには一定の説得力があるもののいくつかの疑問もすぐに浮かぶ。

一つには、VFX でしか表現できない映像が（例えばフル CG で造られるスパイダーマンが）果たして実写化といえるのかという疑問だ。もはやフル CG で「実写と見まがうばかり」のキャラクターは果たして実写なのか。それはディズニーのアニメーション制作技法⁹⁾に則った、「通常の間人がせざるべき動き」ではないのか。

もう一つは、MCU 原作のマーベルコミックを代表とするアメリカンコミックと日本のマンガの間には、同列では扱うにはあまりにも大きな表現と形式の差異がそこにはあるのではないかというものだ。一概に、マンガ・アニメーションからの実写化という事実関係からあたかも、その原作となる様式が同じもののような、等価なものへと還元してしまうことへの違和感がそこにはある。

また、邦画における実写化が、必ずしも SF 的な創造力と関係しているわけではない。例えば、少女漫画を原作とした恋愛もの、サラリーマンを題材にした喜劇、ミステリー、スポ根もの、とほぼジャンルレスで実写化は行われている。

また、マンガ・アニメーションからの実写化という問いの立て方すらも、「マンガ」と「アニメーション」という時間性の有無に大きな隔たりのある二つのメディアを一様に扱っていることは、本来であれば議論の余地が大きく残るところだろう。とするならば、実写化の傾向を安易に文化論的に位置づけ、社会学的な意義を見いだ

すことは、事態をより混乱したものにしてしまうのではないか。そこには近年の科学技術の発達によって、これらの実写やアニメを制作の方法論から一様に位置づけてしまい、表面的な理解から制作の容易さや方法論の同一化を謳ってしまう危険がある。こうした考えの根底には、カメラなどの機材の低価格化や身近なツールとして浸透してきたという事実根ざしていると思われるが、事はそう単純ではなく、むしろ制作工程における製作者への負担は増し、容易どころか高度化・複雑化している⁹⁾。

しかし、単純にマンガやアニメーションが原作となる機会の増加は単に歴史的な経緯として捉えることはさほど難しくないのではないか。何故なら映画に限らずテレビドラマなど映像メディアはごく初期から、先行する戯曲や小説、古来よりの民話や神話、演劇やオペラなどを原作としてきたことは改めて論証する必要はないだろう。マンガやアニメーションもまた、そうした小説や戯曲、神話や民話などを下敷きに、独自の表現を発展させてきた。また、良く知られている題材を視覚的な表現として享受したいという欲望の現れともいえる。

また、マンガというメディアにしてもアニメーションというメディアにしても、その成熟は20世紀に入ってから文化現象であり、かつての小説などと同じように、成熟したメディアとして認知されることで、古典としてより多くの原作として機能しはじめているとも考えられる。難しくない。

一方で産業的な意味からも、実写化の増加傾向は説明ができる。先に見たように、テレビドラマからの映画化などはここ数年で減少傾向にある¹⁰⁾。これと呼応するようにテレビドラマの視聴率低下が盛んに叫ばれる。さらに本離れが叫ばれ、雑誌が売れず出版不況の現在においては、マンガが出版に占めるビジネス的な価値は非常に大きい。テレビ局が高視聴率ドラマを映画化することで、収益を上げてきたビジネスモデルがとりにくくなってきた状況と出版社が映像化によってもたらされるマンガの売上増¹¹⁾とが合致した結果とみるのは詳しい論証が必要かもしれないが、類推だけでもそれほどの外れなものではないだろう。

3 神話の中のヒーロー像

ところで、『科学忍者隊ガッチャマン』にしても『ガッチャマン』にしても5人の少年少女が活躍するヒーローものとして位置づけられる。マンガ・アニメーションの実写化がほぼノンジャンルで行われている状況から何かしらの共通項を見つけることは議論を複雑にするばかりである。そこでまず、「ヒーロー」の系譜を辿りながら、『ガッチャマン』のヒーロー像の特質を考察したい。

ヒーロー、すなわち英雄を考えると、歴史を遡ると神話の中にその源流をみつけることができる。神話の中の英雄は洋の東西を問わず、いくつかの共通する最低限の要素がある。

- (1) 特異な出生あるいは出自
- (2) 異形のもの排除
- (3) 宝の入手

こうした要素の物語には「古事記」¹²⁾における須佐之男命(スサノオノミコト)や「ギリシア神話」¹³⁾におけるペルセウス(Perseus)やヘラクレス(Hēraklēs)、ケルト神話におけるクー・フーリン(Cú Chulainn)、北欧神話のシグルド(Sigurd)などがこの類型にあたる。

例えば古事記をみてみよう。須佐之男は、三貴子の末子ながら、その素行の悪さから一子である天照大御神が天の岩屋に隠れてしまったために高天原を追放される。地上に降ろされた須佐之男は、箸が川上から流れているのを見て、上流に向う。そこで櫛名田比売が八岐大蛇に生け贄にされそうになるのを知り、知略を尽くして八岐大蛇を退治する。退治した八岐大蛇の尾から出た草薙剣を天照大御神に献上し、名誉を回復する。そして櫛名田比売を妻に娶る。

須佐之男は、疎まれ追放され、その先に異形のものを持ち果たすことで名誉挽回し宝を得るという構造になっている。

ペルセウスにしても同様の構造である。ペルセウスは全能の神ゼウスと人間との間に生まれた半神半人(『パーシー・ジャクソンとオリンポスの神々』のデミゴットはこれをモチーフにしている)であり、その出生から川に流される。やがて成長したペルセウスは疎まれゴーゴン(メドゥーサ)の退治を命じられ、見事これを退治し首を切り落として持ち帰る。その途中、海神ポセイドンの怒りを買って、生け贄にされそうになっていたアンドロメダを、海獣からゴーゴンの首を使って退治する。アンドロメダには婚約者がいたが、ペルセウスはこれもゴーゴンの首を使い石にしてしまい、さらにアンドロメダを妻に娶る。

この「怪物の生け贄にされるヒロインを救い出すヒーロー」は、ペルセウスの妻の名から「アンドロメダ型」の類型と呼ばれることが多いように「女性を救い出す」プロセスが重要視される。このモチーフは繰り返し、用いられる。現代でもアメリカンコミックヒーローのスーパーマンやスパイダーマンなども、このモチーフが用いられるし、日本でも一寸法師なども同様である。また、女性を救い出すことが宝の入手とすると、桃太郎も同様

であろう。

さて、こうした類型の神話の英雄物語の中には英雄が英雄であるための理由が欠如しているのである。それがたとえ万人とは違う出自をもっていたとしても、そのことが直接英雄的な要素となり得ているわけではなく、多くの場合は力の源泉の理由になる。もしくは回復されるべき名誉の所有を意味しているものかもしれない。

英雄のイメージは正義のもとに何者かを助ける者であり、そのためには救済すべき存在が必要であり、さらにそこには救済されるだけの理由がなければならない。そのためには善なる存在で正義の行使者である英雄には対の存在として悪なる存在が必要となる。しかし、神話で語られる悪の存在の多くは怪物であったり、異形のものであったりするが、それがいかに悪であるかは、説明されない。ペルセウスが対峙するゴーゴン、髪が蛇でその目で見つめられた者は石にされてしまう怪物である。しかしながら、ゴーゴンは魔除けのために退治されるに過ぎない。あまつさえペルセウスは、妻となるアンドロメダの婚約者たちを、私利私欲のために石にしてしまう。

桃太郎にしても、鬼退治に行く理由は明確には示されない。つまりは、英雄が英雄であるための理由は何も説明されないのである。そしてまた、英雄が行う正義とは多くの場合は殺人であり、そこに倫理観の入り込む余地はない。

では、マンガ・アニメーションのヒーロー達はどのような要素をもっているのだろうか。(1)特異な出生あるいは出自では、例えば『ドラゴンボール』の孫悟空（地球人ではなく、戦闘民族のサイヤ人）や『ウルトラマン』（M78星雲の光の国出身）は宇宙人である。彼らとともに、(2)異形のもの排除を行う。孫悟空はレッドリボン軍しかり、ピッコロ大魔王しかり、フリーザしかり。ウルトラマンは地球にやってくる怪獣や宇宙がその異形なものである。しかし彼はそこで、何かを得るわけではない。しいて挙げるのであれば、『ドラゴンボール』の孫悟空は劇中、ドラゴンボールという宝を追いかけることで、「強い相手」を得ているが、すでに目的と手段が入れ替わってしまっている。ウルトラマンにしても地球の平和のために宇宙怪獣と闘っている理由の発端は、自身が護送中に逃がした宇宙怪獣ベムラーを追跡した際に事故を起こし、地球人のハヤタ隊員が死んでしまい、責任感からハヤタ隊員と同化してウルトラマンとして闘うにすぎない。

4 日本のアニメーションにおけるヒーロー像の原型

日本のマンガの歴史において、ストーリー漫画を確立

した立役者として手塚治虫や石ノ森章太郎、横山光輝がいる。彼らの功績は改めて論証する必要はないだろう。この中でも石ノ森章太郎の『仮面ライダー』と『サイボーグ009』は日本のマンガにおけるヒーロー像の原形の一 corner をなしていると考えられる。

《仮面ライダー本郷猛は改造人間である。彼を改造したショッカーは世界征服を企む悪の秘密結社である。仮面ライダーは人間の自由のためショッカーと闘うのだ》

1971年より放送が開始された東映制作の特撮番組『仮面ライダー』の冒頭で流れるこのナレーションは、仮面ライダーの力の根源、闘う理由、その相手を端的に指摘する。《仮面ライダー》とは、悪の秘密結社に立ち向かう、それと同等の科学力と組織の正義の集団の代表などではなく、悪の秘密結社が生み出した力の象徴であり、裏切りにより正義の象徴となる存在である。

この二律背反の英雄観は何も石ノ森特有のものではなく、手塚についても同様だろう。『鉄腕アトム』のアトムはその生みの親である天馬博士は自身の息子の飛雄の代わりにアトムを産み出すが、アトムが成長しないことを覚るとサーカスに売られてしまう過去をもつ。また、その後アトムは「地上最大のロボット」で天馬博士に性格を改悪されてしまう。（浦沢直樹の『PLUTO』（2003年 小学館）では、偏った感情（怒り）を注入される）こうした善悪の単純な二項対立ではない構造は1970年第初頭のマンガ・アニメーションには共通した事項であろう。（例えば永井豪原作で1972年にアニメ放送を開始する『デビルマン』では主人公の不動明は父親とヒマラヤ登山中にクレバスから落ち、人間社会の支配をもくろむ尖兵としてデーモン族最強のデビルマンの宿主にされてしまう）

さて、時を同じくして放送が開始される『科学忍者隊ガッチャマン』ではどのようなキャラクター造形がされているのだろうか。考察の前に「ガッチャマン」シリーズの制作状況を確認しておきたい。

『科学忍者隊ガッチャマン』を制作した竜の子プロダクションは1962年に漫画家の吉田竜夫が主宰し、マネージャーで弟の吉田健二らと設立され、1965年にはテレビアニメ第一作となる『宇宙エース』を制作した。1967年には『マッハ Go Go Go』を制作、1972年に『科学忍者隊ガッチャマン』が制作された。

5 五人組のキャラクター類型

1972年に制作された『科学忍者隊ガッチャマン』は主人公に少年少女合わせて5人を主人公にすえ、それまで

の孤独な戦いを強られるヒーローから集団で悪を打ち砕くヒーロー集団として描かれる。この5人組の集団はその後、東映のスーパー戦隊シリーズに見られるヒーローの雛形になり、多くのマンガ・アニメーションに影響を与えた。80年代には『聖闘士星矢』（聖矢、紫龍、氷河、瞬、一輝）や『鎧伝サムライトルーパー』（烈火のリョウ、金剛のシュウ、光輪のセイジ、天空のトウマ、水滸のシン）などのヒーロー物の他に『ハイスクール！奇面組』（一堂零、冷越豪、出瀬潔、大間仁、物星大）などのギャグアニメ、90年代には『美少女戦士セーラームーン』（月野うさぎ、水野亜美、火野レイ、木野まこと、愛野美奈子）などの少女向け番組、近年では『名探偵コナン』（江戸川コナン、灰原哀、吉田歩美、円谷光彦、小嶋元太の少年探偵団）、『涼宮ハルヒの憂鬱』（涼宮ハルヒ、古泉一樹、朝比奈みくる、長門有希、キョン）、『ケロロ軍曹』（ケロロ軍曹、ギロロ伍長、タママ二等兵、クルル曹長、ドロロ）など、ヒーローだけでなく、キャラクター構成の典型として定着している。『ドラえもん』（ドラえもん、野比のび太、源静香、骨皮スネ夫、剛田武）¹⁴も5人組である。歌舞伎の演目の一つである白浪五人男¹⁵はこの原形とも考えられる。

この5人の組合せは、江戸時代の隣保制度で、五人与、五人組合¹⁶とも呼ばれた相互検察、連帯責任制度が思い当たる。制度の期限は江戸時代よりさらに古く、律令制下の五保制とも言われ、慶長年間には豊臣秀吉が治安維持のために五人組を組織させたとも伝えられる。鎖国の江戸時代にはさらに、浪人の取り締まり、キリシタン禁制のために利用された。

さらに古代中国に端を発する哲学思想である陰陽五行思想も万物は木・火・土・金・水の5種類からなり、互いに影響を与えあいその生滅盛衰によって万物が流転するという考えが根底にある。こうした考えは古代ギリシアに始まり、ローマを経て西洋世界における物質世界の成り立ちを火・風・土・水の四大元素思想とは対をなす。

とすれば、四人組（カルテット）ではなく、五人組（クインテット）でバランスをとる思想は東アジアなどの仏教圏に固有の性質であったかもしれない。そう考えると、五人組を基礎とするキャラクター類型は、日本のアニメーションにおける特質の一つを示している要素といってもそれほど大袈裟なものではないだろう。

一般的に5人組のキャラクター類型は次のように規定できる。

- 1 リーダー
- 2 リーダーに対するライバル
- 3 後見人（またはヒロイン）
- 4 ムードメーカー

5 トラブルメーカー

例えば、リーダーとライバルという対立関係から物語を進行し、トラブルメーカーによって物語が展開され、急激な変化を緩和するためのムードメーカーであり、ヒロインがともすれば報酬として、ともすれば安らぎとしての役割を果たすといった具合である。またこのうちで、リーダーとライバル、ムードメーカーとトラブルメーカーは表裏一体の関係にあり、対立構造をもつことで、シメトリなキャラクター像を構成する。これらの構成は先にあげた類型に当てはめることができる。

6 『ガッチャマン』のシリーズにおける位置付け

1972年のTVアニメーション『科学忍者隊ガッチャマン』をはじめ、1978年にはテレビ版を再編集した劇場アニメ化が公開される。1978年10月には続編の『科学忍者隊ガッチャマンII』が放送され、翌年にはテレビアニメーションシリーズとしては最後となる『科学忍者隊ガッチャマンF（ファイター）』が制作された。1994年にはOVAとして全3話ながらも『GATCHAMAN』がリリースされ、『ガッチャマン』の公開のプロモーションの一貫として日本テレビ系列の朝の情報番組「ZIP!」の1コーナー「あさアニメ」の枠で2011年から2013年の間にコメディタッチのパロディで1分間のFLASHアニメとして『おはよう忍者隊ガッチャマン』が放送された。2013年には再起動としてガッチャマンシリーズとしては7作目、世界観を変え、主人公達の設定を女子高生にした『ガッチャマン クラウズ』が放送された。2015年7月には2期目となる『ガッチャマンクラウズ インサイト』が放送された。

この他、1976年放送で創映社制作のロボットアニメ『勇者ライディーン』と同じ名前で1996年に放送された『超者ライディーン』もガッチャマンの垂流と見て良い。主人公達は、美形男性キャラクターで構成され、対となるライバルの「ライディーン」たちも登場する。変身シーンでは全裸になり、さながら美少年版の『キューティーハニー』といったものだった。

さて、以上ガッチャマンシリーズは累計で9作のシリーズであるが、3つに分けられる・初期アニメーションの『科学忍者隊ガッチャマン』『科学忍者隊ガッチャマンII』『科学忍者隊ガッチャマンF』のオリジナルシリーズにOVA版をプラスしたもの、世界観からキャラクターまでそのすべてを再起動した『ガッチャマン クラウズ』シリーズと、実写映画版『ガッチャマン』である。

本稿の目的はあくまでも実写化の視座であるために、オリジナルアニメーションとの比較がふさわしい。オリジナルである『科学忍者隊ガッチャマン』では、5つの

キャラクター類型の典型が示される。大鷲の健（鷲尾健）は冷静沈着な熱血漢で典型的なリーダーである。それに対するライバル的な位置にコンドルのジョー（ジョージ浅倉）がいる。そしてヒロインの白鳥のジュン、ジュンを慕うトラブルメーカーに燕の甚平、おっとりとしたムードメーカーで、戦闘への参加が少ないみみずくの竜といった典型的なキャラクターとして描かれる。

一方、実写版である『ガッチャマン』でも、基本的な同様のキャラクター設定がなされている。もっとも違うのは、コンドルのジョーであろう。原作のジョーは両親がギャラクターの元幹部であり、裏切りが原因で両親は殺される。後に明かされるようにジョーがギャラクターと闘うのは、私怨のためでありそこには葛藤はない。最後にはギャラクターとの戦いの中で子犬を救うために受けた頭部の傷が原因で『科学忍者隊ガッチャマン』では、非業の死を迎えるキャラクターとなる。このキャラクター造形は石ノ森のそれに近く、二律背反的な正義感がそこにはある。

それとの対比で実写版でジョーを演じた綾野剛はインタビューでこう答えている。「(るろうに剣心での役) 外印はまず感情があってアクションになる。『ガッチャマン』は殴ってしまったあとに『これは正義なのか』ってことだから全然ちがいます¹⁷⁾。」つまり、実写版のジョーは正義であることに悩むヒーローとして描かれる。それはまた、神話的な純然たる善としてのヒーローではなく生身の人間の葛藤がある。これについて藤津亮太は『『ガッチャマン』(2013年、佐藤東弥監督)の原作アニメは、「敵組織ギャラクターとガッチャマンの戦い」を縦軸にしたヒーローもの。だが敵組織との戦いはあくまでも設定であって、キャラクターの内面を用意し、観客にまとまった物語を見たとき納得させるだけの要素を孕んでいない。そこで佐藤『ガッチャマン』はそこに恋愛要素を加えることでキャラクターを成り立たせようとした¹⁸⁾。」と指摘し、実写映画版である『CASSHERN』(オリジナルのアニメーションは同じく竜の子プロダクション制作の『新造人間キャシャーン』(1973年))とまとめる形で「どちらも1970年代前半のヒーローもののため、キャラクター性にドラマ性の実装されておらず、それを「二時間の枠の中で現代の観客の視線に耐えうる物語」に作り変える必要があったのだ」と指摘する。そして残念ながら、『ガッチャマン』では、ドラマ性を獲得することと引き替えに、神話的な英雄像は消えうせ、悩み葛藤する人間として表出することで、物語における説得力も失ってしまった。

端的に『科学忍者隊ガッチャマン』と『ガッチャマン』の最大の差異は、ガッチャマンを「ガッチャマン」とし

て描くのか、鷲尾健として描くのかということだろう。つまり、鷲尾健としてガッチャマンを描くことで、物語の役割としてのキャラクター類型と役割を放棄してしまったことが、『ガッチャマン』における最大の失敗であったと考えられる。

『仮面ライダー』において、主人公の仮面ライダー1号である本郷猛は、改造人間であることに葛藤し、人知を越えた力を発揮するときに異形の姿になることを隠すために仮面を被り仮面ライダーとなる。仮面ライダーとなることで、本郷猛その人ではなく、象徴として誰でもない仮面ライダーとしての役割を担うことで物語の構造を支えている。そこに人間的な葛藤が欠如しているわけではなく、あくまでも役割の担い手として存在し、そこに人間としての葛藤が加わることでキャラクターと物語に厚みが生まれている。それはMCUにおける『スパイダーマン』や『アイアンマン』も同様だろう。『ガッチャマン』に欠落していたのは、正義の担い手としてのガッチャマンの役割そのものであろう。

『ガッチャマン』はキャラクターであるよりもまず、その視覚的な特性から(実写化であるので)まず人間であることが決定づけられてしまい、(これについては仮面ライダーが漫画やアニメではなく、特撮ドラマとして成功していることから決定的な要素とは言えないが)キャラクター性を見失ってしまった典型的な例かもしれない。

おわりに

アニメーションとマンガ、映像という媒体は同じ視覚的なメディアであるが、同じモチーフを題材とすることで、似て非なるものであることを否が応でも浮かび上がらせる。特に、制作過程と技術的な要素では、アニメーションと実写映像との区別は曖昧になりつつあるがそれ故に、実写映像には根柢の揺らいだ人間としての身体性を無自覚に求められているのかもしれない。実写化には身体性が、アニメ化にはキャラクター性が強く求められる要因になっていると考えられる。

現在の状況は、それは決して悲観するばかりではなく、それぞれのメディアが混沌としながら同じ壺に一緒くたに放り込まれることで、メディアミックスの表現の棲み分けがされていく途中の痛みの過程であるのかもしれない。

註

- 1) 一般社団法人日本映画製作者連盟発表資料による。
http://www.eiren.org/toukei/img/eiren_kosyu_data_2009.pdf
(2015年10月27日現在)
- 2) http://www.boxofficemojo.com/movies/intl/?page=&country=JP&id=_fGATCHAMAN01 (2015年10月27日現在)

- 3) 例えば『ルパン三世カリオストロの城』(1979年)や『風の谷のナウシカ』(1984年)は今やアニメーション映画の世界的な巨匠となった宮崎駿の初期劇場映画であるが、公開当時の興行成績は必ずしも成功とは言えず、作品評価ものちのテレビ放送を繰り返すなど徐々に高まっていった。同じく2013年の興行収入は宮崎駿監督の『風立ちぬ』が120億円で1位であるが、2013年度のキネマ旬報のベスト10ではワースト2位になっている。
- 4) 2013年度『キネマ旬報 9月下旬号』p118のレビューにおいて、福井道弘は、「人類を絶滅に追いやる侵略者キャラクターの正体や【石】の力を引き出すことのできるガッチャマンの超能力が説明不足」と指摘、平田祐介は「全編にわたって観る者を小バカにしたような描写、設定、展開が続く」と酷評した。
- 5) <http://www.eiren.org/toukei/data.html> (2015年10月27日現在)を参照
- 6) 「デジタル化で小規模作品が上映される時代がきた」と毎日新聞2014年1月29日で東映の岡田裕介社長は公開本数増加の理由について語っている。
- 7) 『魔女の宅急便』1989年、東映、スタジオジブリ製作の長編アニメーション。原作は角野栄子の児童文学1985年に野間児童文芸賞。文庫版は福音館書店2002年6月20日発行。
- 8) 『ディズニリアニメーション 生命を吹き込む魔法—The Illusion of Life』2002年、フランク・トーマス(著)、オーリー・ジョンストン(著)、高畑 勲(編)、徳間書店
- 9) 映像製作における機材の高度化によってむしろ、創作者の負担は増しており、デジタル化がそのまま容易になるというのは外から見た幻想でしかない。例えば、InterBEE2015(<http://www.inter-bee.com/ja/>)のカンファレンスでも中心的話題が4K/8Kのロードマップであったり、既存の製作ワークフローなどの変更を促すモノなど、劇的な変化が起きている。むしろ、一元的な製作環境により自由度の幅が広がった分がそのまま決定事項の増加に繋がっている。その他、NABSHOW(<http://www.nabshow.com>)など参照。
- 10) <http://www.videor.co.jp/data/ratedata/junre/01drama.htm> (2015年10月27日現在) ビデオリサーチ社による過去の視聴率をみると、この数年で歴代上位にせまる視聴率は『半沢直樹』(2013年)と『家政婦のミタ』(2011年)である。いずれも社会現象化した番組であった。
- 11) 『創』マンガはどこへ行く2010年6月号 pp34-41、久保隆志、「マンガ出版社の収益支えるアニメ化、実写化の最新事情」を参照
- 12) 『古事記』倉野憲司、1963年1月16、岩波書店(岩波文庫)に詳しい
- 13) 『ギリシア神話』アポロドーロス(著)、高津春繁(翻訳)、1978年6月16日、岩波書店(岩波文庫)
- 14) 他にも藤子・F・不二雄では『キテレツ大百科』のキテレツ、コロ助、トンガリ、美代ちゃん、ブタゴリラ、『パーマン』(1号から5号)と5人でのキャラクター類型が基本にある
- 15) 正確には『青砥稿花紅彩画』。1862年に初演された歌舞伎の代表的な演目の一つ。
- 16) 『江戸町方人別張データベース』早川雅子、目白大学総合科学研究 10、pp41-53、2014年
- 17) 「キネマ旬報2013年度8月上旬号」p49、キネマ旬報社
- 18) 『ユリイカ詩と批評』2015年10月号、「特集*マンガ実写映画の世界」「二〇〇二年、『ピンポン』から始まったこと」藤津亮太、p106、青土社

