

映画『バクマン。』のヒロイン亜豆美保はなぜ待てないのか

百束朋浩

映像学科

Why Cannot Wait Miho AZUKI as the Heroine of the Movie “Bakuman.”?

HYAKUSOKU Tomohiro

Department of imaging Art

(Received October 31, 2016 ; Accepted December 22, 2016)

キーワード：メディア比較、実写化、漫画原作

Abstract

The purpose of this paper is to compare the difference between the narrative composition of the movie and the cartoon by the behavior of the heroine “Azuki”, and to examine the characteristics of each media expression. The heroine in the original nestles closely with the main character, but the heroine of the movie leaving the main character. Original manga can be categorized into a genre called manga cartoonist manga. Its characteristic is that it has a multiple structure that serializes in the “Weekly Jump” while exposing the inside of manga production (such as a questionnaire system, artist’s exclusive contract etc.), with the actual editor appearing in real name. The movie always has time constraints. Therefore, elements to be drawn are limited. Movie can’t have a complex structure having two or more motifs simultaneously. The movie “Bakuman” dismantled the multilayered structure that is not good, focused on two pairs of rival relations. The movie is a story of young people who aim for manga artists, aiming for first place in “Weekly Jump” magazine, but is not a youth group image. Mashiro, Takagi two people, one manga artist works hard with a genius manga artist “Eiji Nizuma”, and eventually it is a story of a confrontation that gains first place in a jump magazine questionnaire. In the original, it is a growing story that the leading character Mashiro becomes a cartoonist, and at the same time it is a story that grows as a heroine Miho Azuki as a voice actor. The stratification of the story is here as well. For the hero heroine is a partner and it is also a rival at the same time. In other words, the hero and the heroine have a man’s friendship relationship. In other words, “Bakuman” is also a self-contained story of main character.

はじめに

映画『バクマン。』（大根仁監督）は2015年10月に公開され、最終的な興行収入は17.6億円、2016年第39回日本アカデミー賞では、最優秀音楽賞と最優秀編集賞を受賞し、「映画芸術」誌上の2015年度年間ベストテンの全体で7位になるなど、近年のマンガ原作の映画化（アニメーション映画を含めても）では、興行的¹⁾なものだけではなく、批評的²⁾にも高い評価を得た作品である。

原作漫画である『バクマン。』は集英社の「週刊少年ジャンプ」2008年37・38合併号から2012年21・22合併号までの約4年間連載され、全173話、単行本は通巻で20巻刊行された。原作は大場つぐみ、作画は小畑健の『DEATH NOTE』³⁾ コンビが手がけている。

映画『バクマン。』のメガホンをとった大根仁監督は、以前にも『モテキ』（2011）で漫画原作を扱い、テレビドラマでも『サイコメトラー EJI2』（2009年、日本テレビ）や『ゆけむりスナイパー』（2009年、テレビ東京）などのいわゆる漫画原作の実写化を多く手がけた経験を

持つ監督の一人である。

最近の日本映画では、漫画原作による実写化が増加しているとの指摘がされる⁴⁾が、元来、映画を代表とする映像メディアは戯曲や小説などの言語芸術、神話や民話などの伝承文学、演劇やオペラなどの上演芸術を原作として広く利用してきた。そうした視点からみると、漫画を原作とする潮流は、近年の文化的流行や表現の多様化といったような表象文化論的な考察を必要とせずとも、たんに漫画というメディアが歴史を重ね、普及していく過程で多様性を獲得し、視覚表現と物語性の向上に伴って同時に文化的な地位を獲得してきた経緯として捉えることは容易であろう。極端な言い方をすれば、かつて大衆の物語消費の中心が小説であったのに対して、現代日本においては漫画であるという意味しかないということになる。

しかし、小説と違い漫画は言語表現であると同時に（映像と同じく）視覚的な表現でもあり、小説などよりも遥かに映像との類似度が高く、映像化に際しては原作のもつ視覚イメージの差異に批判が集中することも少な

くない⁵⁾。

本稿の目的は映画『バクマン。』と原作漫画『バクマン。』の物語構成をヒロイン亜豆美保の行動原理の差異を糸口として比較することで、漫画と映画のメディア表現の内包的な特質を考察することにある。

1 「週刊少年ジャンプ」における『バクマン。』

原作漫画『バクマン。』は「漫画家」をテーマにしたいわゆる漫画家漫画というジャンルに分類することが出来るが、その特徴は、「週刊少年ジャンプ」で実際に働いている編集者を実名で登場させ、アンケートシステム、作家の専属契約などの内幕を暴露しながら、「週刊少年ジャンプ」で連載するという多重構造を持っていることにある⁶⁾。ともすれば楽屋落ちのノンフィクションに陥りそうな内容をフィクションの世界に落とし込んだ作品として捉えられる。

映画『バクマン。』の冒頭でも語られるように、掲載誌である「週刊少年ジャンプ」についての知識が物語を理解する上で重要な要因になっている。そこでまず、「週刊少年ジャンプ」について映画の冒頭よりしく歴史を簡単にふり返っておきたい。

「週刊少年ジャンプ」は1968年7月に隔週の週刊少年誌として創刊された⁷⁾。創刊当初の発行部数は10万5千部だった。同月の他の週刊少年誌の発行部数は「少年マガジン」が84万4千部、「少年サンデー」が69万1千部、「少年キング」が42万7千部だった。68年当時「少年サンデー」では、『おそ松くん』（赤塚不二夫）や『パーマン』（藤子不二雄）のギャグ路線、「少年マガジン」では『ハリスの旋風』（ちばてつや）や『巨人の星』（梶原一騎・川崎のぼる）などのスポ根漫画、「少年キング」では『サイボーグ009』（石森章太郎）や『秘密探偵JA』（望月三起也）などのSFやサスペンス路線と、先行した三誌がそれぞれの得意なジャンルを打ちだし部数を競っていた。

親会社の小学館⁸⁾の意向もあり、週刊誌の発刊が遅れた集英社の最大の困難は人気作家をことごとく他紙に押しさえられ、創刊時に多くの作家を抱えられず、連載作家は『くじら大佐』の梅本さちおと『父の魂』の貝塚ひろしの二人だけだった。梅本も貝塚も「少年ジャンプ」の前身となった月刊誌「少年ブック」の連載作家だったが、他誌と比べて知名度は劣っていた。また、前身となった「少年ブック」の頃からの編集方針であった「友情・努力・勝利」というキーワードを全ての漫画のテーマとし、少なくともこの三つのうち一つは要素として必ず入れることが義務づけられた。もともとこの三つのキーワードは、小学校4年生と5年生を対象にしたアンケート調査

の結果によるもので、徹底したマーケティング戦略が創刊当時から「少年ジャンプ」の基本的な方針としてあった。後発誌である「少年ジャンプ」は必然的に新人作家を積極的に起用せざるを得ない状況でスタートした。

しかし、後発雑誌といえども新人作家にはじめから連載を任せられるはずもなく、読切でまず掲載し、読者の反応を見ると同時に、新人作家の育成も同時に行うしかなかった。そのためか、「少年ブック」以来の戦略もあり、創刊号から懸賞の応募用紙には、全作品が掲げられた読者アンケートが実施されていた。結果的にではあるが、この徹底したマーケティング戦略と新人作家の発掘と育成システムにより、「少年ジャンプ」は後に発行部数で他の雑誌を抜き去り、少年誌としての地位を獲得していくことになる。

また、先行していた他誌の中で特に「少年マガジン」では同時期に『あしたのジョー』（高森朝雄⁹⁾・ちばてつや）や『天才バカボン』（赤塚不二夫）などの連載がはじまり、読者の年齢層の押し上げを図っていた。一方で「少年ジャンプ」はアンケートの結果を重視し、対象年齢を小学校5年生から中学2年生までに設定し出発したことで、差別化されることとなる。

そして「少年ジャンプ」の最初期を支えた新人漫画家には『男一匹ガキ大将』の本宮ひろし、『ハレンチ学園』の永井豪¹⁰⁾がいる。そしてこの本宮ひろしこそ、「少年ジャンプ」最初の専属契約作家となる¹¹⁾。また新人作家を中心とせざるを得ないことから「少年ジャンプ」誌上では他に先駆けて『新人漫画賞』¹²⁾を設定した。最初の締切は1968年10月末日であった。この新人賞がやがて1971年には「手塚賞」になり、さらに「赤塚賞」が設定され、2大新人漫画賞になっていく。

『バクマン。』で描かれる「アンケート至上主義」や「専属契約」、「新人漫画賞」といった「少年ジャンプ」のジャンプらしさは、すでに創刊当時に存在していたことになる。

1970年代後半になると、「少年ジャンプ」はギャグ漫画路線がヒットし、さらに発行部数を伸ばしていく。創刊以来の『ハレンチ学園』に次いで、1970年から連載が開始された『ど根性ガエル』（吉沢やすみ）と『トイレット博士』（とりいかずよし）などがその代表である。70年代末になると、ギャグ漫画路線を築き上げた赤塚不二夫の系譜からはずれるニューウェーブ達が登場する。その代表格が、『すすめ!!パイレーツ』の江口寿史と『マカロニほうれん荘』の鴨川つばめだった¹³⁾。とくに江口が「少年ジャンプ」に連載した『すすめ!!パイレーツ』は『侍ジャイアンツ』（梶原一騎・井上コオ）や『アストロ球団』（遠崎史朗・中島徳博）のパロディとして発

想され、スポ根漫画の終わりを印象づけた。

この流れに乗るかのように80年代にはいると後の「少年ジャンプ」のキーマンであり、最大の功労者となる鳥山明が『Dr.スランプ』の連載を始める。この鳥山による新しいギャグ漫画は世の中の不条理や怒りなどといった前時代的な風刺に充ちた思想にとらわれることなく、ロボットの少女が無邪気に振る舞うというだけのものである。ちょうど同じ頃にはのちに長期連載のギネス記録も打ち立てる秋本治の『こちら葛飾区亀有公園前派出所』が1976年に連載がスタートする。こちらハチャメチャな警察官の主人公が仕事場である派出所（のちに交番）の中で繰り広げるドタバタコメディである。『Dr.スランプ』は4年間で単行本全18巻とそれほどの長期連載とはならなかったものの、その後の鳥山は「少年ジャンプ」のジャンプっぽさ（後述する）を体現することにもなる『ドラゴンボール』を1984年から連載を開始する。

80年代以降になると、「少年ジャンプ」の連載漫画のアニメ化が増加していき、メディアミックス戦略が常態化する。代表的なものに、『Dr.スランプ』や『キャプテン翼』（高橋洋一）、『北斗の拳』（武論尊・原哲夫）、『聖闘士星矢』（車田正美）、『魁！男塾』（宮下あきら）、『まじかるタルートくん』（江川達也）、『スラムダンク』（井上雄彦）、『DRAGON QUEST -ダイの大冒険-』（三条陸・稲田浩二）、『電影少女』（桂正和）、『幽☆遊☆白書』（富樫義博）などがある。

そして1994年12月発売の「週刊少年ジャンプ」1995年3・4合併号で653万部の歴代最高部数に達する。その後、発行部数では一時「少年マガジン」に抜かれるものの、2002年には再び発行部数1位に振り返り、その後も維持している。映画の冒頭でも語られるように『バクマン。』はそうした週刊少年マンガ雑誌の王者である「少年ジャンプ」で連載し、アンケート1位を獲得することが目的であり、漫画家と人間としての成長が描かれる青春物語ということになる。先にも述べたように、「ジャンプ」で連載されていることを利用して、漫画制作の内側という裏側を、一つ間違えれば内輪ネタとして理解し難い物語を「ジャンプ」読者であれば当然知っているはずの要素をちりばめ、自己言及することで『バクマン。』そのものは「ジャンプっぽい」王道の物語として成立しているのである。

2 ジャンプっぽさとは何か

『バクマン。』の中で主人公の一人である高木秋人（映画では神木隆之介が演じる）が「ジャンプっぽい」と評する場面がある。また、『バクマン。』の中には度々「王道」と「邪道」という言葉で漫画のジャンルが語られる。

例えば、原作漫画では主人公二人の最初の担当編集者となる服部哲から、手塚賞に応募し落選した『一億分の』の漫画に対する評で次のように諭される。（図1.参照¹⁴⁾）



図.1

それに対して高木が「ジャンプっぽくないっていうのはどのへんですか？」と質問をする。それに対して服部は次のように答える。（図2参照¹⁵⁾）



図.2

また、原作の2巻の最後では王道漫画でなければ勝負できないと主人公の二人の会話シーンで例に出される王道漫画とは、

「ただ戦わせてコマと必殺技の名前ををでかくすればいい」¹⁶⁾

という表現からジャンプ漫画における王道とは、特殊能力をもった主人公が敵と戦うバトル漫画ということになる。そしてそれが『バクマン。』の中では「ジャンプっぽい」漫画として位置づけられている。これは映画においても同様である。

こうした現在における「ジャンプっぽさ」の源泉は鳥山明の『ドラゴンボール』にあると考えるのが自然であろう。連載当初の『ドラゴンボール』は中華風の世界観をもち、当時流行したカンフー映画（おもにジャッキー・チェン）の影響を受けた主人公が繰り広げる宝探しの冒険譚だった。如意棒や筋斗雲などが登場する西遊記のような物語かと思えば、ミニスカートを履いた現代風の女の子が登場し、空を飛ぶSF風の乗り物が多数登場するなど、科学と魔法が混在する無国籍な世界設定であった。物語冒頭で語られる、七つの玉（ドラゴンボール）を集めるといふ命題がある限り、そこで展開される物語は予定調和となるはずだった。これを大塚英治は、「ファミコンふうファンタジー」¹⁷⁾と名付けたが、鳥山のこうした物語設定は、『ドラゴンボール』連載開始から2年後に発売され、鳥山がキャラクターデザインで参加した「ドラゴンクエスト」¹⁸⁾の影響は大きいだろう。

しかし、こうした鳥山の冒険譚は連載当初はそれほど大きな人気があったわけではない¹⁹⁾。『ドラゴンボール』の人気を決定づけるのは、劇中で「天下一武道会」が開催され、『リングにかけろ』（車田正美）や『キン肉マン』（ゆでたまご）以来のバトルマンガへと路線を変更した時になる。これが功を奏し、『ドラゴンボール』は人気を獲得していくが、これと時を同じくして「少年ジャンプ」の発行部数は600万部へ伸びていく。『ドラゴンボール』の人気が押し上げたという認識が生まれるのはこうした事情からであり、事実「少年ジャンプ」の黄金時代を作ったのは『ドラゴンボール』に他ならない。しかし、こうした路線変更は「少年ジャンプ」にとっては日常的な出来事であったとしても、雑誌の隆盛が重なると、弊害も産む。

バトルマンガの宿命として、主人公はある敵を倒すと次に倒す敵はさらに強大にならざるを得ない。そうして物語は南（2008: 58）が「敵のインフレ現象」と呼ぶ、「強さのインフレ」を引き起こしていく。斉藤（1996: 216）が「ストーリーは、究極のところヒーローのパワーアップ、レベルアップの段階表示に過ぎなくなる」と指摘するように物語の延命措置を図りながら、ストーリーそのものは単純化していく²⁰⁾。過剰になる敵キャラクターに窮して鳥山は何度か『ドラゴンボール』を終わらせようとする意図が見られたが、不動の人気を得て、「少年ジャンプ」の看板を背負い続けることを宿命づけられる

ことで連載が続けられる。その証拠かのように突然連載が終了された『ドラゴンボール』の最終回には、鳥山から次のようなメッセージが述べられる。

「ホントはずいぶん前から決めていたのですがいろいろあって今回とつぜんの発表になってしまったことをおゆるし下さい。ボクの新たなステップのために関係者の方にムリをいってこのマンガを終わらせていただきました。もちろんファンのみなさまもふくめてお詫びいたします。もうしわけありませんでした。」（週刊少年ジャンプ1995年第25号）

物語が終わることについて、感謝の言葉ではなく、謝罪で終わってしまったことに当時の「ジャンプ」の抱える事情がうかがえるし、「友情・努力・勝利」というスローガンをもっとも体現していたとも言える。

少し長くなったが、『バクマン。』で語られる、「王道漫画」であり、ジャンプっぽい漫画とは『ドラゴンボール』のことである。『バクマン。』の劇中（第3巻 p26）でも同時期に連載されていた王道バトル漫画として『BLEACH』『HUNTER×HUNTER』『NARUTO-ナルト』『ONE PIECE』が例示される。そして、『バクマン。』における王道漫画の体現者は新妻エイジということになる。

新妻エイジが初登場するシーンで彼は、「ジャンプで一番人気の作家になったら僕が嫌いなマンガをひとつ終わらせる権限をください」²¹⁾と言いつつ。この言葉には「少年ジャンプ」読者であったのなら、鳥山のことを指しているのであり、原作でこの伏線は新妻エイジ自身の連載作を終わらせることで回収される。

3 原作と映画の物語構成の差異

原作漫画『バクマン。』は「少年ジャンプ」で連載することで「少年ジャンプ」の内幕を暴露するという自己言及によって、ギャグではなく青春ドラマのフィクションとして成立させているが、これを原作のまま映画として成立させることは困難である。映画版の監督である大根自身が「即答に近く断った」²²⁾というのも頷ける。また『バクマン。』は漫画家漫画（マンガ制作を題材とした漫画）のジャンルの中では完全なフィクションとして物語が作られていると同時にノンフィクション的な設定を織り交ぜて成立していることが特異²³⁾である。漫画家漫画は監督の大根も意識したという『まんが道』（藤子不二雄 A）などの自伝的²⁴⁾なものが多い。

しかし、小田切（2015）が「洋の東西を問わず膨大な量が存在する「原作」マンガのストーリーやキャラクター、舞台設定をまったく同じかたちで再現しようとする映画

は稀である。」と指摘するように漫画と映画は根本的に違う表現である。それは時間制の問題だけではなく、描ける内容と分量にも差が認められる。もともと、映画化には取捨選択を迫られるのである。

それでは「映画」であるためにそぎ落とされ、エッセンスとして残されたのはどのようなものであろうか。物語の構成を原作漫画の6巻までと比較してみたい。

原作	映画
高木が真城と一緒に漫画を書こうと誘う	
高木が真城と亜豆に漫画家になることを告白する	
亜豆が真城と、亜豆は声優になり、真城は漫画家になり、その漫画がアニメ化され主演を亜豆が演じたら結婚するという約束をする	
漫画『二つの地球』を描き上げ週刊ジャンプ編集部を持ち込む	
手塚賞の応募作『1億分の』を完成も落選	亜豆退学
高木と美吉が付き合う	王道バトル漫画で手塚賞に準入選
佐々木編集長に「マンガは面白ければ掲載される」と発破をかけられる	王道漫画は向かないといわれ邪道の『この世は金と知恵』で連載
赤丸ジャンプに『この世は金と知恵』が掲載、ペンネームを亜城木夢叶に	新妻エイジと競う
亜豆デビュー	
真城、高木すれ違う	真城病に倒れる
『疑探偵 TRAP』連載	真城、亜豆に「もう待てない先に行く」と振られる
亜豆写真集の話が来るも断る	原稿を完成させ掲載され、1位を獲得
担当編集が服部から三浦へ変更	高校卒業と同時に連載が終わり、次回作にむけて真城、高木が語り合う
真城、病に倒れる	
亜豆が真城に見舞いに、病院で原稿を一緒に画く	
原稿を完成させ、掲載が再開される	
『疑探偵 TRAP』打ち切られる	

比較をしてみると、物語構成はそれほど大きくは変わらない。漫画家になるまでの過程、読切から連載へと至る道筋、デビュー後に過酷な週刊連載に耐えきれず真城が体を壊すも、執念の末連載を再開する。その後打ち切られる。映画的な時間の省略により、描かれる作品数やエピソードの差こそあれ、基本的なストーリーラインはそのままである。

大根監督自身も述べているが、映画の時間制限の中で、

削り取ったのは人物などの設定である。まず、亜豆以外の女性たちが登場しない。もう一人の主人公である高木と後に結婚し、ヒロイン亜豆の親友という役柄の美吉香耶も登場しないし、のちに新妻エイジと組んで『+ NATURAL』を連載し、亜城木のライバルとして立ちふさがる岩瀬愛子も、漫画家仲間である蒼樹紅も登場しない。また、これは度々指摘されたことであるが、映画『バクマン。』にはアシスタント達が登場しない。映画的なリアリティの中で、登場人物を絞ることが必要だったからこそであろう。しかし、漫画的なリアリティの中ではディテールにこそ支えられた『バクマン。』だからこそ、現実世界の約束は踏襲することが望ましくあったのだろう。リアリティを犠牲にしてでも、原作からしっかりエッセンスを抜き出した大根監督の決断だったと言える。

唯一の違いは、ヒロインである亜豆が真城を支えて原稿を完成させるのか、待てないと行って去っていくのかということになる。物語の構成上でも時間的な制約上でも彼女は去る必要があったのか。大根監督自身（キネマ旬報-1: 33）が言うように「女の子にふられてやる気を出す」だけなのだろうか。（図.3にその比較）



図.3

4 なぜヒロイン亜豆美保は待てないのか

映画『バクマン。』を青春映画と捉えたとき、『バクマン。』は漫画家を目指し、「少年ジャンプ」誌で1位を目指す若者達の物語であるが、青春群像劇ではない。真城、高木の二人で一人の漫画家が天才漫画家である新妻エイジと切磋琢磨し、やがてジャンプ誌のアンケートで1位を獲得するという対決の物語だ。日本の青春映画の中でも矢口史靖監督の『ウォーターボーイズ』（2001年）や『スウィングガールズ』（2004年）、本広克行監督の『幕が上がる』（2015年）、監督の年齢は少し上だが、李相日監督の『フラガール』（2006年）、磯村一路監督の『がんばっていきまっしょい』（1998年）などの群像劇が青春をテーマにしたジャンル映画の典型といえる。それは、1 普通の少年少女たちが主人公であり、2 明確に夢や目標があるわけでもなく、3 ある契機で打ち込めるものが出来、4 結果に関わらず夢や目標が出来、一歩進むという基本的な図式がある。

基本的な図式に当てはめると『バクマン。』は歪な構造をもつ。モルモット吉田（キネマ旬報: 119）が「ジャンプのテーゼの「友情・努力・勝利」を三幕形式に当てはめた作劇」と評しているように青春群像劇の構成を取り入れながらも、漫画制作という地味で極めて個人的な作業を強いられる題材では、集団でものを作り上げるというある種の共同体的な達成感は描きにくい。（だからこそ、リアリティを捨ててアシスタント達を登場させなくても成立しえる）ゆえに一つ目の理由として、ヒロイン亜豆美保は、漫画家を目指すという共同体の一員でないために、真城と高木とともに歩むことはできないので、待てないのである。

しかし、『バクマン。』の友情とは、共にひとつの目標に向かって努力する仲間と育むことであると同時に、ライバルであることを認識し、切磋琢磨することになる。そこにあるのはスポーツで競い合うライバル達との物語と同じく、競うことで自らを高め合う姿勢がある。それが良く現れているのが、アンケート1位を目指して、漫画を書く、CGとプロジェクションマッピングを駆使し、ペンと鉛筆を剣に見立てて戦うシーンに収斂される。（図.4参照）



図.4

大根監督の冴えわたる演出によって、地味な作画作業は見事に戦いのカタルシスに昇華されていく。ここにヒロインの介在する隙間はない。ゆえに亜豆美保は待てないのである。

では原作漫画『バクマン。』のヒロインは何故待てるのか。冒頭に『バクマン。』の物語全体を貫くテーゼが示される。真城最高が漫画家になり、亜豆美保が声優になり、漫画がアニメになりそのヒロインを亜豆が演じたら真城と亜豆は結婚する、というものだ。原作である漫画『バクマン。』は実は、主人公である真城が漫画家になる成長物語であると同時に、ヒロインである亜豆美保が声優として成長していく物語でもある。物語の重層性はここにも潜んでいる。真城と亜豆の恋愛物語が、前近代的な禁欲主義の徹底したプラトニックラブとして描かれる一方で、お互いの相方ともいえる高木秋人と美吉香耶との恋愛はその対比として普通の恋愛が描かれる。また高木に思いを寄せていた岩瀬愛子は、秋名愛子のペンネームとともに、真城、高木のライバルとして登場する。そこには高木を対象とした恋愛模様を二重の構造で描いている。それは日常生活における「褻」としての恋愛と、非日常的な勝負の場である「晴れ」としての恋愛が対比的に描かれている。

主人公達である亜城木夢叶たちがちょうど「王道」と「邪道」の狭間で苦悩する様と対比を成す。そしてそれは一方で真城と亜豆を写す鏡でもある。

つまり、真城にとって亜豆とは日常生活におけるパートナーであると同時に、「晴れ」の場ではライバルでもあるのだ。その共存が真城と亜豆の男の友情的な関係の維持を強いる。その証拠に、亜豆は真城が病に倒れると献身的なサポートをするヒロインの姿を見せる。しかし同時に病を押しして原稿を書こうする彼を止めるのではなく「二人の夢のために頑張る」と手を取るのである。そこにあるのは、献身的な聖女ではなく、執念を燃やす主人公の姿がそこにある。真城と亜豆はペンネームが示す通りに「亜城木夢叶」であり、共同体なのだ。いわば

『バクマン。』は亜城夢叶の自己完結の物語であるとも言える。

おわりに

漫画原作の映画化に限らず、映画というメディアの表現形式には時間的な制約が常につきまとう。それゆえに描かれる要素には限りがあるが、それ以上に二つ以上のモチーフを同時に持ち込むだけの複雑な構造を許容する表現の幅がもともと少ない。それは映画が視覚的な芸術であると同時に時間芸術でもあるからだ。ジル・ドゥルーズ（ドゥルーズ: 66）的に言えば、「映画では、複数のコマが用いられるが〔…略…〕映画がわたしたちに与えてくれるものは、コマではない」ということになる。

視覚的であると同時に言語でもあり、なおかつ鑑賞の時間を読者に委ねられている漫画とは、根本的に伝えられる概念内容に差があるのである。それは映画などの映像が幾重にも折り重ねられた概念を同時に伝えるには不向きなメディアであるということだ。

映画『バクマン。』ではそうした映画のメディア特性から、不得意である部分の多層的な構造を解体し、二組のライバル関係に絞ることで、地味になりやすい漫画制作の場をCGとプロジェクションマッピングを駆使しながら、殺陣として昇華させてみせた。（図.4参照）ここには映画固有の動きのダイナミズムがあり、それこそが映画の醍醐味なのである。漫画の制作という地味な作業を原作漫画『バクマン。』では静止したイメージの中で構図によってダイナミズムを表現することで克服させているが、映画『バクマン。』では映像の時間制ゆえに、構図だけでは足りないのである。

もう一つ付け加えるのであれば、映画『バクマン。』で亜豆美保は「さよなら」とは言わないのである。彼女が言ったのは『ずっと待ってるなんて無理。先に行くか



図.5

ら』（図.5参照）であり、そこにはある種の諦めと鞭撻が込められている。それは彼女の生きる世界の過酷さを漫画の世界とは違った側面から浮き彫りにする。

註

- 1) 一般社団法人日本映画製作者連盟 (http://www.eiren.org/toukei/img/eiren_kosyu/data_2015.pdf) (参照2016-10-3)の統計発表によると2015年度(平成27年)興収10億円以上番組(平成28年1月発表)で『バクマン。』は17.6億円で全体の21位。一般的に日本映画の制作規模から10億円がヒットの目安とみられる。大ヒットとみられる20億円には到達しなかったが、興行的には成功したと考えられる。
- 2) 『映画芸術』誌上の2015年度年間ベスト100では7位。『キネマ旬報』でのレビューにおいても高い評価を得ている。その他にも、第37回ヨコハマ映画祭(2016年)審査員特別賞(制作スタッフ・キャスト)、VFX-JAPAN アワード2016(2016年)劇場公開実写映画部門 最優秀賞、第25回日本映画プロフェッショナル大賞(2016年)ベストテン・1位と作品賞、第25回日本映画批評家大賞、監督賞(大根仁)、第35回藤本賞 特別賞(川村元気プロデューサー) 第8回TAMA映画賞 最優秀新進女優賞(小松菜奈、『ディストラクション・ベイビーズ』『黒崎くんの言いなりになんてならない』『ヒーローマニア-生活-』とあわせて受賞)
- 3) 『DEATH NOTE』は「週刊少年ジャンプ」原作-大場つぐみ・作画-小畑健による日本の少年漫画作品。2003年12月から2006年5月まで『週刊少年ジャンプ』(2004年1号-2006年24号)に連載
- 4) 実写化増加の傾向、拙著『ガッチャマン』でも指摘しているが、他にも「ユリイカ2015年10月号」特集=マンガ実写映画の世界に詳しい。
- 5) 本稿で取り上げる『バクマン。』においても、主演の佐藤健、神木隆之介の役柄が逆ではないのかという批判も多くあった。事実、高木秋人役の神木自身が、出演オファーの際、自身の役柄が佐藤健演じる真城最高だと思ったとインタビュー(「PICT-UP」2015年10月号p16)で語っている。
- 6) 「ユリイカ」2015年10月号のインタビューで監督の大根は原作について「メタとオマージュの螺旋構造」と呼んでいる。(「マンガ×映画の結節点『バクマン。』と画面の更新」第3段落)
- 7) 『少年ジャンプの時代』 p10-23参照
- 8) 集英社はもともと、小学館の娯楽雑誌部門(当時の表記は「輯英社」)だったが1926年に独立した。くわしくは、清水(1991)、西村(1994)、南(2008)を参照
- 9) 梶原一騎の別名義
- 10) 西村繁雄(1994) p91-134に詳しい
- 11) 同上 p154-160に専属契約制度をはじめの契機が詳述されている。
- 12) 同上 p143
- 13) 「現代漫画の冒険者たち」p163
- 14) 『バクマン。』2巻 p82-83
- 15) 同上
- 16) 同上 p192
- 17) 大塚(1994) p352
- 18) 1986年5月27日にエニックス(現在のスクエア・エニックス)によって発売されたRPGゲーム。
- 19) 三ツ谷(2009: 222)は「当初の西遊記的な設定で『Dr.スランプ』の鳥山明の作品としては期待に沿う人気を得ることができなかった」と述べ、南(2008: 57)も「決して目新しい作

品とは言えず、連載開始当初は必ずしも人気爆発とはいかなかったようだ」と述べている。

- 20) 同様の傾向は『キン肉マン』の頃からみられ、『ドラゴンボール』と時を同じくして連載していた多くのマンガ、例えば『幽☆遊☆白書』や『ジャングルの王者ターちゃん』『DRAGON QUEST -ダイの大冒険-』などもその典型であろう。
- 21) 9ページ「条件と上京」コミックス第二巻 p46 2009年、集英社。
- 22) 大根インタビューはキネマ旬報社（2015-1）参照のこと
- 23) 漫画家を題材としたストーリーものでは他に、すえのふけいこの『HOPE』やハロルド作石の『RiN』、宗我部としのりの『デジマンデス』、ゆうきまさみの『でいす×こみ』などがある。
- 24) 例えば、ちばてつやのアシスタントでもあった川三番地の『あしたのジョーに憧れて』、小林まことの『青春少年マガジン1978-1983』、吾妻ひでおの『失踪日記』、大島永遠の『まんがかぞく』、フィクション性が強いが自伝的要素の強い島本和彦の『アオイホノオ』など。

参考文献

- 秋田孝宏（2005）『「コマ」から「フィルム」へマンガとマンガ映画』NTT出版
- 映画芸術（2016）454、編集プロダクション映芸
- 大塚英治（1994）『戦後まんがの表現空間—記号的身体の呪縛』法蔵館
- 大友啓史、大根仁、河合勇人、本郷奏多（2015）「ユリイカ2015年10月号」特集＝マンガ実写映画の世界、第47巻第15号、青土社
- 小田切博「消費と国籍と様式」ユリイカ2015年10月号 特集＝マンガ実写映画の世界 『るろうに剣心』から『進撃の巨人』『バクマン。』『俺物語!!』
- キネマ旬報社（2015-1）『キネマ旬報』9月下旬号、No1698
- キネマ旬報社（2015-2）『キネマ旬報』10月下旬号、No1701
- 『QUICK Japan』「バクマン。」（2010）Vol92
- 斎藤次郎（1996）『少年ジャンプの時代』岩波書店
- 清水勲（1991）『漫画の歴史』岩波書店
- ドゥルーズ・ジル（2008）『シネマ1*運動イメージ』財津理・齋藤範訳、法政大学出版
- 西村繁男（1994）『さらばわが青春の『少年ジャンプ』』飛鳥新社
- 三ツ谷誠（2009）『「少年ジャンプ」資本主義』NTT出版
- 百束朋浩（2015）『実写映画版『ガッチャマン』に見る実写化の視座』芸術世界、東京工芸大学
- 南信長（2008）『現代マンガの冒険者たち 大友克洋からオノ・ナツメまで』NTT出版