

書評：兼岡理恵「〈五コマ目〉をつむぐ
――4コマ漫画『ののちゃん』から『ホーホケキョ となりの山田くん』へ」

評者：宮下みなみ

本論考では、漫画、しかも四コマ漫画からアニメを制作する過程についての高畑の姿勢が論じられている。兼岡の考究の核を成すのは、統一性と断片性の相互関係である。兼岡によれば、「ストーリーをなくすと言いながら、ストーリー的な気分を感じさせるような」(171頁) 作品、「断片的なエピソード」(174頁) を有機的にゆるく結合させた作品であることが、『山田くん』が作品として評価される際に重要な意味を持つことになるという。この点で、四コマ漫画からアニメを作る『山田くん』の試みは、連句からアニメを作る『冬の日』の発想と共通する部分があるとも言えるだろう。四コマ漫画には形式としてかなり切り詰められた制限があり、あえてその切り詰められた制限のなかで、ある種の物語性ないしは印象を浮かび上がらせる。そして四コマで構成された一つのまとまりが、前後の別の四コマのまとまりとも穏やかにつながり、作品としての雰囲気や物語のゆるやかな統一感を感じさせる。他方連句においても、切り詰められた形式上の制限のなかでこそ、ある種の印象や物語性が浮かび上がる。また、前後の連句が互いに少しずつ呼応し合うことで、全体としての雰囲気の広がりや創出されていくのである。さらに、『山田くん』の場合、各パートによってメインキャラクターが異なる形式も、ひとつひとつの句はそれぞれ違った様々な俳人が担当しているという連句の形式と重なる部分があるのかもしれない。もちろん、連句は作者がそれぞれ異なるのに対し、『山田くん』は高畑やいしいひさいちという一貫した作者がいるということは踏まえたうえで、しかし各パートでの視点の違いという点では、両者には共通点があると言えるだろう。

このような『山田くん』と連句の共通点を前提とすると、兼岡が指摘している高畑の『山田くん』制作に際しての基本姿勢にも、また別の意味が加わることになる。兼岡は、高畑の制作方法として、「描くに値するシーンを作り上げて、それが当てはまるようにストーリーを組み立てていく」(172頁) というプロデューサー西村の説明を引用している。物語が先にあって、それに絵をあてはめていくのではなく、先にあるのはシーンやイメージであり、物語はそれに自然と付随していくもの、ということである。さらに、高畑へのインタビューのなかでも、兼岡が『かぐや姫の物語』の子守の話と関連して「ストーリー先行か、それとも、『こういうシーンを描きたい』というのがあって作りたいか」と質問を投げかけると、高畑はきっぱり「いや、ストーリーじゃないです。シーンなんです」と答えている(29頁)。このように論考内やインタビューで指摘されているシーン先行の高畑の手法にもまた、連句の手法を連想させるものがある。連句の世界でも、まずは印象的なシーンがイメージに先行するのが定石だからだ。以上のように、四コマ漫画や高畑の手法と連句とのあいだに共通性があるとすると、高畑の異なる作品のあいだでのゆるやかなつながりも見えてくるかもしれない。

また、『山田くん』の作品に現れている日常性の表現という観点においても、統一性と断片性の相互関係が問題になってくる。兼岡は、高畑の手法に関する鈴木プロデューサーの「漫画として面白いものは全部排除しちゃう」(173頁) というコメントを引用し、さらに「そこで笑ったら、次にいけませんよ。くすつと笑うくらいの漫画がいいんです」(174頁) という高畑自身の言葉も紹介している。漫画なのに笑えない、とは一体どういうことなのか。たしかに、実感としては、日常生活のなかで大笑いする瞬間はそれほど多くはないだろう。しかし、くすつとさせたり、何か心にじんわりと暖かみを添えてくれたりするような出来事は、日常生活のなかにもそれなりに織り込まれているのではないだろうか。大笑いすること

は、やはりある種の日常から切り離された体験で、むしろ非日常的な感覚と結びついている。突飛な登場人物のスリリングなストーリーが劇的な絵で描かれている漫画ももちろん興味深く、そのような非日常感を味わわせてくれることも漫画の醍醐味のひとつであることはたしかである。しかし、それだけで漫画というものを一括りにしてしまうことで失われてしまうものはあまりに大きい。兼岡論考における日常性の表現に関する指摘が気付かせるのは、私たちの日常が、物語があるようで、でも完全に一貫した物語性でつらぬかれているわけではない、穏やかに結びついた日々の印象のつらなりから成り立っているという側面である。まさにそれこそが日常を送っていく感覚というものなのではないだろうか。この意味で、高畑が心がけていた『山田くん』における手法や姿勢には、かなりの説得力があると言える。

こういった、四コマ漫画と連句、そして日常性という観点を踏まえたうえで、最後に、兼岡が提議する高畑の「五コマ目の表現」に関して論及したい。たしかに、シゲのお見舞いのシーンで、オチのその先にもうひとつのオチを表現したり、このシーンと電気のシーンを隣り合わせに置くことで、さらにもうひとつのオチをさりげなく付け加えたりするといった高畑の手法は、五コマ目どころか、六コマ目まで自然に裾野を広げていくもので、たいへん独創的であると言わざるをえない。これは原作に対して大きく一步踏み込んだ解釈の幅を加えることであるはずだが、その踏み込み方に強引さはなく、あくまでも日常の淡々とした流れをとどめない範疇で、それぞれのエピソードの意味の幅を広げていく。しかし、兼岡の指摘を批判的に捉えると、むしろこの手法によって失われてしまう、四コマ漫画のある美的な部分もあるという見方もできる。四コマ漫画の美的な感覚としては、余韻や余白の感覚が重要な意味を持つだろう。原作の漫画のシゲのお見舞いのエピソードの四コマ目の最後の台詞は、「ところであんたどこが悪いんや？」という疑問系で終わっている。その答えは、「いや～、実はもう元気何やけど、病院の居心地が良いもんでなあ」かもしれないし、「実は余命一ヶ月って言われとんねん」かもしれない。こういった様々な答えの可能性のなかに漂う浮遊感、余韻のなかに読者を残し、このエピソードは決して最終的な答えを与えることなく、そっと読者から遠ざかっていく。説明しすぎないで余白を生み出し、余韻を楽しませるという感覚は、この例に限らず、広く四コマ漫画全般に当てはまるのではないだろうか。あえて答えを言わないことも時には大切だということは、日常的な人間関係のなかで折に触れて体験されていくものであろう。むしろ、日常生活のなかではきちんと説明できるオチが見つかることのほうが少ない。日常生活のなかで湧き上がってくる様々な問いに対してはっきりとした答えを見つけることは、簡単なことではないのである。それらの答えのない無数の問いの浮遊感に包まれて、ときにはその浮遊感に不安を感じたり、ときにはその浮遊感を楽しんだり――そうして日々は流れていく。このような考えに基づくと、兼岡の見解とは異なり、四コマ漫画では、オチがつくという形であれ、疑問系で終わる形であれ、あえて説明しすぎず、答えのないその先を想像する余白を残しておくことにも、特に日常性を描く際には実は大切な意味があると考えられる。兼岡は論考の終わりに、「適当に」生きる山田一家の姿を描く『山田くん』は、夢物語の中では生きられない、現実に生きる我々にこそ、必要な物語である」（182頁）と言及している。この「適当に」という言葉には、答えの出ない、説明されない余白や余韻のなかで漂う感覚も含まれているのではないだろうか。そうすると、五コマ目やその先までも視野に入れる高畑の手法は、四コマ漫画の要所を外した手法とも言える。映画が四コマ漫画の原作にどこまでも厳密に忠実である必要はもちろんないが、高畑作品における余白・余韻の意味に関してはさらなる考究が求められる。兼岡論考は、もちろん芸術における日常性の表現に関する正鵠を射た指摘を提示する点でもきわめて意義深いだが、それだけではなく、余白・余韻の意味に関するさらなる議論の可能性を開いていくという点でも重要な価値を有するのである。