

監督メモ

～実写ドラマ版「風魔の小次郎」のつくりかた～

大岡俊彦

序

1. 原作「風魔の小次郎」とむきあうこと

1-1. 構成のこと

1-2. 主人公、小次郎

1-3. お調子者論考と帰属意識

1-4. 聖剣とマジックアイテム論

1-5. シリーズ構成へ

1-6. 学ランに木刀か？

2. 実制作

2-1. オーディションとキャラクターの解釈の広がり

2-2. 撮影準備

2-3. (資料)世界観の統一

2-4. 出落ちの問題

2-5. (資料)小次郎のテーマ

3. 全話解説

其の一「小次郎見参！の巻」

其の二「ちいさな友達の巻」

其の三「忍びの掟の巻」、其の四「白い羽の男の巻」

其の五「贗作の巻」

其の六「霧の中の巻」

其の七「忍び、青春すの巻」、其の八「よみがえる聖剣伝説の巻」

其の九「誠士館は投了するか？の巻」

其の十「告白の巻」

其の十一「燃やせ命の炎をの巻」

其の十二「決戦の巻」

其の十三(最終回)「あばよ！風の中への巻」

4. 僕にとって車田正美とは何だったのか？

結

序

『風魔の小次郎』を実写化するんですけど、監督します？」プロデューサーからこう問われる監督は、この世に何人いるだろうか。後から考えればそんな幸福をかみしめる暇もあるが、この業界の常識で考えれば、ファーストコンタクトで断われれば別の監督に話がってしまうものだ。チャンスの女神に後ろ髪はない。即答だ。やるに決まってる。子供の頃からたいせつにたいせつにしてきた漫画やアニメたちが、昨今とても残念な形で実写化されているのに義憤を覚えていた。あの屍の列に「風魔」を入れてはならない。それは「風魔」に夢中になっていた少年時代の自分や、木刀に風林火山と彫って夕暮れまで振り回した’80年代初頭に少年だった男達の心を裏切る事になる。僕の仕事は、落胆ではなく希望や熱や面白さを世の中に広める事だ。「もし他の、風魔をよく知らない監督にされたら、僕が一番怒ります」たしか彼にはそう答えた。「みんな漫画の実写化がへたくそすぎる。俺が一番うまくやってみせる」と啖呵を切ったと思う。僕がガンダムを一番うまく操れる、と言ったアムロぐらい、そのときの僕は幼かったのかもしれない。その幼さに帰ってしまうぐらい、僕の人格形成の奥底にいる作品なのだ、「風魔の小次郎」は。

実家に帰れば全巻ジャンプコミックスはあるが、文庫版全巻を渡された(この夜叉編は、最終回オンエアまでいつも僕のかばんに入れて肌身離さずにいた。いつでも読み返して漫画に夢中になった気分をリアルにするために)。だが、プロの目で通して読んで気づいてしまったのだ。こりゃ結構たいへんな仕事だぞ、と。ひとことでいうと、現代に合うのだろうか、ということだ。昔の漫画だ。今と昔の人間のありかたは違う。あの時すごいことが今では陳腐だったりする。僕は’70年生まれなので、小学生で「リングにかける」の最終回に立ちあい、中学生で聖剣戦争の結末を目撃した。夢中だった。中二病という言葉が最近あるが、まさに僕はその時中二だった。自称漫画屋車田正美の熱にあてられていた。だが、あの頃ほど面白いと思わない自分に気づいてしまった。それは初恋の記憶を大切にしていた男が、大人になってその人に会ってしまった悲しみというべきか。ほんとうに好きだったのだ。あの時の夢中は、今この現代においてはそうではない。それは一体どういうことか、「風魔の小次郎」という漫画の正体は何か、現代にこれを実写化する意味とは何か、について、僕はこの瞬間から長い長い道を歩く事になるのである。

1. 原作「風魔の小次郎」とむきあうこと

1-1. 構成のこと

「風魔の小次郎」は大きくわけて、「夜叉編」「聖剣戦争編」「風魔反乱編」の三部構成である(連載中にはとくに意識されていない。あとから見るとみつつに分れる、という程度のものだ)。そのうちの第一部「夜叉編」が、今回 13 話で描かれる対象である。「夜叉編」は、大きく分けると三部構成である。

- (1) 「リンかけ」の香取石松のような小次郎が、ややコミカルに助っ人として戦う学園忍者もの(白風学院、誠士館の対立―部活助っ人―影三兄弟―飛鳥武蔵に飛龍覇皇剣で左足を貫かれるまで)
- (2) 風魔一族・夜叉八將軍のつぶしあい。個性豊かなキャラクター達がバトルを続けるバトルもの(夜叉八將軍の召集―竜魔、項羽、劉鵬の登場―小龍、霧風の登場―武蔵が兜丸、麗羅を殺すまで)
- (3) 忍びバトルという要素に、サイキック、風林火山・黄金剣という追加要素を加えたバトルもの(野原での残りの八將軍との決闘―雪の戦い、武蔵が心を凍りつかせ、小次郎がとどめをささない決着まで)

バトルもの、という言葉は当時なかった。むしろ車田がバトルものというジャンルの創始者といってもよい。我々が暮らす日常という文脈から離れて、非日常の世界で、ただひたすら闘う。闘う。闘う。

少年漫画は続きものである。ドラマも続きものだが、一話当たりの時間が違う。漫画は 5 分あれば読める。ドラマは 30 分だ。そのお客さまに要求する集中力が、実は二者の根本的な違いである。車田正美の作家性のひとつは、本人が自分で言っているように「読み捨て」である。そのときそのとき面白ければいいじゃないか、あとに何も残らなくても構わない、というのが基本姿勢。だからそのときそのときのテンションは異常に高い。「なにい! ?」「あれは…伝説の…!!」「まさか!!」「こ…これは幻覚か! ?」「幻覚ではない…」「ガカァッ(という雷または光が走る見開き)」「ザシャア(という登場音で立ち上がりの暖気を省いて、テンションをマックスにする)」などの「車田節」は、どれもその為にあみ出されたものだと思う。

逆に言えば、5 分間ひきつける事に注視するあまり、全体を通す糸には注意が払われていない。平たく言えば、アドリブの連続である。聖剣やサイキックソルジャーの登場は唐突である。普通伏線を引く。風魔一族はあとづけでキャラクターを盛り込んでいるし、八將軍にいたっては活躍まで黒塗

りの顔だ。だがその唐突感、「なにい!？」と振り回される感じ、そのあとに必殺技がドーンと来る感じ、それが車田正美の最大の魅力なのだ。つまり全体を貫く構成の無さすら、諸刃の剣で彼の魅力。

5分の集中の中では起承転結は必要ないのかも知れない。驚いたり、カッコイイとうなったり、ぼーっとなっている間に次週につづき、その刺激を受け続ける事が快感になる。車田正美とはそういう麻薬である。だがドラマはその短さではない。30分人を集中させるには、30分の中で起承転結のあるストーリーを組み立てる必要がある。それは、漫画版をただ接続する事を意味しない。5分の中で組み立てられたクライマックスを30分に接続しても、「なにい!？」「うっ!!」「まさか!」「ドオオオン」とずっとぼたぼたするだけであるからだ。30分には30分の、序盤、展開、クライマックスがある。これを13話ぶんくり返す事ができるように全体を再構成する事が、僕の最初の仕事である。

『風魔の小次郎』はだいたいどんな話?という問いに、原作はなかなかひとことで答えられない。漫画は常に連載を続ける事を宿命としており、増築改築し続ける事で人気を維持し、化けつづけてゆく。ドラマは1クール完結と決まっている。つまり漫画は未完成が魅力だが、ドラマは完成品として魅力を放てねばならない。完成品には、それを一言で言い表せるコンセプトがあるものだ。テーマといってもいい。それが明確でないと、とっちらかったものという印象になる。漫画「風魔の小次郎」は一言で語れないのが魅力でも、ドラマ「風魔の小次郎」は一言で内容を言い表せる背骨が必要である。つまり「風魔の小次郎」のテーマとは何か? その問いを、僕は僕自身にしなければならない。

大きな流れを決めることは、比較的簡単だった。小次郎が白鳳学院にやってきて助っ人を頼まれる、という序盤と、武蔵と決着がつく、というラストの殺陣は動かさないだろう。白鳳学院と誠士館の学園抗争劇という大枠が全体のベースである。中盤はキャラ大会になるが、全体を通すストーリーラインをつくる為、狂言回しに壬生と黄金剣を使う事は最初から考えていた。夜叉は内部から崩壊し、第三勢力に分裂することも最初から考えていた。だから、壬生攻介はオリジナルキャラクターである。敵方のほうが物語を発想する事は簡単だ。善でない悪の側は、自分勝手や秘密や嘘や駆け引きなど、ドラマに親和性の高い要素に満ちあふれているからだ。ドラマとはとどのつまりそういう要素を動かすことなのかも知れない。

なるべく原作のバトルを実現したい。紫炎対麗羅の炎対決、劉鵬対黒獅子のドリームマッチも構想に入れつつ、なるべく「実写化」といわれる位にはバトルは再現したい。だが、(2)以降はバトルばかりだ。30分のクライマックスにバトルがあるとすると、前半25分に何を語るか。(1)の部活助っ人がパターン化しやすいと思った。「次は〇〇部」というのはキャッチーだし、仕掛けとして面白いし、毎回〇〇怪人が出てくる特撮っぽいではないか。その25分でバトルに至るまでの経緯を描ける。

そこで「前半部活、後半その裏で忍びが闘う(そこで原作と同じバトルがある)」という基本パターンを発想した。白風の次の試合に助っ人として頼まれ、各試合の裏で目立たぬよう秘密裏に忍びが殺しあう。忍びは目立ってはならない、という枷を設ければ、それなりに闘いもスリルがあるだろう。サッカーグラウンドの地下駐車場、野球場のスコアボードの中、ボーリング場のピンを仕込む裏側、シンクロ演技しているプールの底、レガッタ部のボートの下、演劇部の奈落か照明を吊るバトンの上(もしくはシャンデリアの上)、スケート部の凍った池の下などのビジュアルがそのときに出した仮案である。撮影や予算の都合上実現したもの(1話のサッカー場、2話のスコアボードの中、6話のシンクロ)やしなかったもの、撮影したものの狭くて別場所に飛ばしたもの(3話のボーリング場)などあるが、「表では試合、裏では死合」という表現は、忍びは存在さえ悟られず自軍を勝利に導くというコンセプトをうまく描けるモチーフだったと思う。

さらに欲張ると、その話のコンセプトをその部活で代表できるといいと考えた。5話「贗作」の美術部、9話「誠士館は投了するか？」の将棋部、11話「燃やせ命の炎を」のパーティシエ部などは比較的うまくいった方である。全部活でそうしたかったが、予算やスケジュール、アイデアの都合上そうでなかったのがくやしい。2話の野球部は「9対9」にあわせて、4話の弓道部は「白羽」に、6話のプールの水が「霧の中」になど、なんとかリンクさせたのもあるが。

部活の助っ人、というコンセプトを貫くと、主人公小次郎を出しやすい。車田漫画では、「主人公が途中から脇に食われて後退する」という傾向がある。特に(2)のブロックでの小次郎の出番は、偽項羽に暗殺されかかるシーン(寝てる)と、石灯籠を木刀で割ろうとして蘭子にとがめられる2シーンのみである。主人公論については後で述べるが、小次郎が部活に絡む事によって、決して後退せず、むしろ中盤で視聴者の代わりに忍びという世界を見る者の代表になる、という流れをつくるのが出来たと思う。

セットアップで必要なのは学園の対立構造、宿命の敵武蔵、小次郎の魅力と動機を描く事。第一ターニングポイントは風魔一族の集結、中盤は各キャラクターの活躍と部活助っ人劇(竜魔、小龍、霧風、劉鵬の最後まで生き残る組は活躍させようと思っていた。小龍につながる項羽の名勝負も捨てられない。人気キャラの麗羅は死ぬ回で活躍を予定した。劉鵬の活躍は対黒獅子戦をどうしてもやりたかった一ファンの僕のわがままである)。ここで各自の生きざまが小次郎に影響を与える。ミッドポイントで風林火山・黄金剣を出すことで前半と後半を区切る。なので第二ターニングポイントは風林火山の完成だろう。終盤は全員集合で決闘が望ましい。大立ち回りだ。雪は必須である。大団円のような、全員が一堂に会するクライマックスが理想だ。

絵里奈と小次郎を出会わせる、というのも最初から考えていた。小次郎と武蔵、その宿命性を高め、ラストバトルをよりドラマティックにするためである。絵里奈は原作中では単なる人形でしかないが、人間ドラマにするため、随分絵里奈のキャラクターを創作した。生まれた時から病院で過ごさね

ばならない子供は、早くから諦観するだろうと想像した。体を動かさない、頭だけの早熟の哲学者と、体で経験したことしか信じない山猿のコンビは面白いだろうと思っていたのである。武蔵、小次郎、絵里奈が三人で会する場面をどこにもってくるかは、随分悩んだ。シリーズ全体にうまく縦糸を通すと、物語の統一性、唯一性は高まる。詳細はのちのち考えるとして、壬生+黄金剣(と陽炎)、壬生と武蔵の友情、絵里奈を間にはさんだ小次郎と武蔵、この三本の糸をうまく通そうと思っていた。小次郎の最大の動機となる姫子に関しても深く描きたい。小次郎を主人公として描くためには、その動機をも深く描く必要がある。蘭子については、小次郎、竜魔、武蔵のいずれかとラブロマンスを描こうと思っていた。他の要素が多かったので、当初のイメージより随分割愛した。それでも、面白かったけど。

イケメン達のチームバトル、アクションは殺陣、必殺技は21世紀ならではのCGで、というのはあくまで外見のウリでしかない。それは何についての物語か、何を争い何が結末か、それを考えるのが一番根本の仕事だ。主人公は小次郎。彼についての物語だということから逃げてはならない。

1-2. 主人公、小次郎

車田正美の前作「リングにかけろ」の香取石松に良く似た、調子のいい山猿的なアホ、だけどその底には熱いものを持つ、それが小次郎の第一印象だった。ギャグキャラとしても使い回しがきくし、後半のシリアスにも対応できる。ギャグは忘れてはならない。笑いのない30分は結構つらいものだ。息抜きやコメディリーフは必ず必要で、他の真面目な風魔一族に比べれば、彼がギャグの担当になるべきである。つまり彼には両面が必要だ。

車田正美作品の欠点というべき点に、「主人公が目立たない」ことがある。脇キャラの魅力の方が作品の前面に出てしまう。大抵主人公が最強の技なり武器を得る事で、彼はかろうじてその魅力ある脇キャラと共存する事を許される。つまり、主人公とは「最強」以外に存在価値と魅力を見出せない。この傾向は車田だけではない。少年ジャンプが'80年代の黄金期を経て陥った病である。主人公が空虚なのだ。何故主人公は主人公なのか？について、その明確な理由がない。脇の魅力あるキャラクター描写や外伝ばかり膨らみ、主人公についての物語の比重は、'90年代を経てますます減ってきている。連載をできる限り続ける、連載漫画というメディアの、延命措置であったかも知れないこの主人公後退問題。この問題から逃げては、主人公・小次郎について議論出来ない。

少年漫画の主人公とは、物語でもっとも輝きを放ち、もっとも奇跡的な存在で、最終的には勝利する必要がある。だから彼の物語は作品の価値があるのだ。

‘70年代はスポ根に代表されるように、敗北→特訓→必殺技の開発→勝利、というのが基本パターンだった。主人公の強さという特質は、彼の努力(または忍耐に近い根性)によって得られた。それは時代がそうだったからかも知れない。日本が広がり開発されてゆく高度成長期、モーレツ社員や子供達は努力すればなんとでも自己実現できた。どこかに活躍できる場が出来るように世界が広がっていった。車田作品でも、その時代の「リングにかけろ」中盤においては、パワーリスト・アンクルによって高嶺竜児はブーメランフックを得、あの天才剣崎順ですらギャラクティカマグナムを開発する為にアポロエクササイザーでギリギリの特訓をしていた。

‘80年代に下ると、世の中は完成し、総中流意識に代表されるように「みな同じ」という終わる事のない均質があった。ここから抜きん出るには、なにか魔法のモノが必要だった。クルマ、宝石、パブル。金で買える(または買えないぐらい貴重な)モノの多寡が奇跡の度合いを決めた。この時期の「風魔の小次郎」は、聖剣の存在にそれを読み取る事ができる。奇跡のアイテムを所有することで、他から抜きん出る事を許される。それはクルマのキーと同じで、自分だけのアイテムという理由付けが必要だ。「正統な所有者」という聖剣の概念は、当時僕らを興奮させた。最強になるのに、努力は必要なくなったからだ。強さは努力ではなく、所有だった。

‘90年代のリアリティは、覚醒である。外的な理由づけで強さを与えられるのではなく、既に自分の中に最強(才能)が眠っていて、なんらかの理由によってそれが発現する。天才は最初から天才で、他を圧倒するクールさが憧れる対象だ。僕らが最強になるのは、眠った才能が目覚めるだけでよい、という話になった。何かを得るには待っていればいだけになった。だがこの「最強」は主人公という感情移入にかけるのか、明るい脳天気バカな主人公のいうことだけはきく天才、というダブル主人公の形をとることが多かった。もはや主人公は強さではなく、誰でも受け入れる性格と、最強男の猛獣使いという立場でしか物語に加われない。最強という物語上の要求と、主人公というまんなかの乖離である。

‘00年代になると、モチベーションの高さが主人公の資格であるようになる。何でもいからコレが好き、とかある特殊なジャンルで一番になりたい、という主人公である。努力や勉強は人一倍する。’70年代の復権ともとれるが、そのジャンルでの異常ともいえる情熱をどう維持してゆくか、どう感情移入させるかが難しく、周囲から変人扱いされる孤独に陥る危険がある。小さなジャンルで完結して一般に敷衍できない。だが、こんなに好きなものを僕も見つけない、という憧れがこれらの主人公への憧れになるようだ。だからこの時代のバトルとは、肉体を使うものから別のものにシフトしはじめている。

さて、我が小次郎である。主人公の資格。もっとも大きな葛藤を抱えていること。もっともモチベーションが他の人間より高いこと。その葛藤の解決が物語の解決であること。それは二度と元に戻らないくらいの大きな変化をすること。さらに、少年漫画的に必要なことは、もっとも強い存在になる

こと。

10代の少年を扱う物語では、アイデンティティの問題が主題になることが多い。自分の10代を考えても分るが、この年代の少年は(少女もそうかもだが)、自分が何ものか分らない。だから自分探しをしに海外までいったりする者もいるのだが、探すべき自分は単独では存在せず、ある社会の中で存在意義をもつこと、が結果としてあらわれる。簡単にいうと、集団への帰属である。「大人になること」というのはこの年代の主人公の主要テーマであるが、そこには冒険が必要だ。冒険(生死の境)を経て、少年は大人になる。大人になるということは、内面的には自立することで、外面的にはある集団で責任のある立場になることである。

喜怒哀楽が激しい、ある種原始的な原作のキャラクターは、いわば子供である。僕は、この物語を、「小次郎」が「風魔の小次郎」になるまでの物語として考えた。原作では、後半の小次郎は、前半の小次郎とはまるで別の人間である。風林火山を持ったことがその外面的理由かも知れない。しかしモノに頼る'80年代は終わった。風林火山という漫画版小次郎の変化を、現代の少年小次郎の成長物語として描くことが出来ないだろうか、と考えたのである。

葛藤には敵(小次郎と矛盾する考え、立場)が必要だ。外敵にはわかりやすい最強の男、武蔵がいる。だが内面の価値観の葛藤には、帰属する集団風魔のアイデンティティを代表する男が必要だ。少年の成長物語には欠かせない、旧来の価値観を代表する父のような存在。小次郎はそれを乗り越え、「父」を黙らせる新しい価値観をうちたてねばならない。その時こそ小次郎は主人公としての価値をもつ。その役割は、竜魔に担わせることにした。風魔の里に居残った風魔総帥よりもずっと小次郎に近い存在で、現場でケンカできるようにするためだ。この時点で原作の小次郎の盟友としての竜魔は、かなり異なった人格を背負わされる事になる。表面上は、クールであることは原作版と似たようなものかも知れないが、小次郎に対する役割が違う。小次郎は、「主君の為にその存在を消しつつ闘う忍び」という風魔のアイデンティティの問題を、内なる価値として竜魔と、外には「主君を持たない忍び」としての武蔵と、双方を乗り越えなければならないのだ。

1-3. お調子者論考と帰属意識

小次郎はお調子者だ。しかし現代ではそのお調子者は減った気がする。存在にリアリティがない、つくりごとの中にしかない特質のような気がする。それは、現代という時代にもはやいない存在としてうつる。

人と人の関係が、連載当時と変わったのだと思う。あの頃は、今より、所属する集団への強制力があり、愛着があり、そこで生きてゆく宿命があった。集団の中であれば誰かが失敗したり喧嘩しても

誰かが次の日にはフォローした。その者に感謝した。謝ればそれは水に流した。みんなでひとつのことをした。共同作業の中で自分の役割を見い出せた。リーダーの者、参謀の者、全体を考える者、一部に細かい才を発揮する者、いつもだめな者、ある時だけ活躍する者。お調子者とは、そうした集団に一人はいるものだ。ていのいいことだけいって働かないが、みんなを鼓舞したり、目立たない者にまで目を配って集団内の潤滑油の働きをする。集団を暖める係である。かつての共同体、クラスや、地域の集まりや、親戚に必ずいたものだ。共同体は、かつては唯一の所属団体であった。

ひるがえって現代にはお調子者が減った気がする。あの頃に比べて、人は孤立している。所属する団体なんてない。別々の集まりに時々いるだけだ。団体への強制力は弱まった。一人の時間は増え、秘密を持ち、人格を場面で使い分けるようになり、その場の空気さえ優先できれば衝突を避ける。一緒にご飯を食べない分、今誰がどんな状態か常に分らず、問題が発生した時には手遅れだ。失敗は二度とあがなう事ができない。お調子者がそんなの挽回できるじゃんと思わせにも来ない。

何故そうなったのかは学者に任せるが、あの頃はケータイがなかったし、コンビニはなく商店街があったし、野球が人気で、今より人の移動も少なかった。金で動くことは汚い事だったし、お隣さんがどうなっているかも今よりずっと知っていた。ノスタルジーにひたるつもりはないけれど、小次郎は、今少なくなったタイプのいい男なのではないかと思ったのである。

小次郎をもっと今風の性格にする手もあった。だけど昔小次郎を愛した身としては、なんとかしてあの時代のよい所を現代にうまくすべりこませられないかと企んだのである。彼の口調は現代劇の若者風であるべき(超 OK ッス、マジで?、ヤバイ、などは当然)だが、ときおり昔調の言葉遣いである。それは現代語にお調子者の言葉がないからでもある。モチのロン助、鳩が豆鉄砲くらったツラ、どサンピン、おうおうおうおう!、などお調子者が生きていた時代の言葉はそのまま彼の中に入れこんだ(1 話の初稿には、シャワーを覗く時に「あの湯煙の奥ひだ慕情が…」なんて言葉も使ったが、若い人はそのダジャレを知らなかったので却下になった)。

お調子者には必ず所属する集団がいて、その集団が強固である事が前提だ。風魔一族は、だから昔ながらの一族だ。みんなで一緒に朝メシを食う事ぐらい昔はあたり前だったが、かえって柳生屋敷での共同生活が現代の目には新しくうつる。まるで合宿のような面白さ、と評されたが、その合宿という行為はかつての農村共同体をベースにした共同生活ではなかったか。現代の若者は、合宿という形でしか昔の共同体生活を味わえない悲劇の中にいる。

学園抗争という大枠も、'80 年代ではリアルだった。何故か学園同士が対抗して、不良や暴走族が地域を統一しようとしていた。統一に何の意味があるのかは今となっては謎だ。あの頃は今より、自分の学校に愛校心を持っていたと思う。自分の高校がなくなるとしたら、なんて事があつたら気が気でなかった筈だ。PL 学園が金で選手を越境入学させるのは大変な悪だった。ルール上は OK かも知れないが汚いと思われていた。今ではサッカーの選手はより金を出す方へ移籍する事は誰で

も知っている。金で選手を買い集める巨人軍は、誰ももうフェアじゃねえとは言わない。共同体を無意識の前提とした終身雇用は、今や転職前提の契約社会へと移行しつつある。学校なんかつぶれればつぶれたでいいじゃない、という姫子の友人ミキの台詞は、学園抗争って何？と思う現代の感覚の代表だ。

だから、小次郎の所属する風魔一族は、現代から見ればとても強い絆でつながっているように見える。白風学院の再興を願う姫子と蘭子の絆も同様だ。

現代に風魔が甦る意味。ある集団における人と人の強い絆を描くこと。あの頃には当たり前で、現代では失われつつある人のあたたかさのようなものを現代に描くこと。僕は「風魔の小次郎」を現代に描く事に、そのような意味を見出した。

1-4. 聖剣とマジックアイテム論

僕は映画「ハリー・ポッター」が嫌いである。安易な魔法を使うからだ。魔法は物語にとって危険きわまりない小道具である。自分はほんとうはどえらい魔法使いなのだと覚醒するその導入は、先に論じた'90年代に流行した覚醒の枠組みである。誰にもない力が「目覚めた」だけで手に入るとしたら、そんな安易で御都合主義がこの世にあっていいのだろうか。それとも自分が楽しんで手に入れた大きな力は、誰にもばれなければ勝手に使っているのだろうか。その力は自分だけでなく他人にだってあるかも知れない。とすればその力同士は互いに互いを食い合うだけなのだろうか（「偉大なる力には偉大なる責任が伴う」という映画「スパイダーマン」は、だから一歩議論が進んでいると思う。一周まわってるだけなのかも知れないけれど）。今いじめられっ子の自分は本当は大きな力を持っていて、それが目覚めさえすれば一番になれる、と妄想するのは幼児的全能感以外の何ものでもない。古典的な魔法物語の場合、そのように大きな力を手に入れた者はその力の大きさに耐えきれず自ら滅ぶ、というオチを設けてその全能感を戒めるのが常だ。のび太はドラえものの秘密道具によって怠惰な人間なままでいいやと思ったのではないだろうか。それは彼自身の成長の機会を奪ったのではないか。

「風魔の小次郎」の聖剣の存在は、ともするとマジックアイテムを得て主人公が突然パワーアップする安易な話にかたむく。そのアイテムが他の者にではなく何故主人公のものなのか、そのアイテムがない主人公はもとのままでなんら成長していないのではないか、むしろそのアイテムに頼る事しか出来ない、その道具に使われる人間に成り下がるのではないか。'80年代にこの考え方は斬新だったかも知れない聖剣＝マジックアイテムというパラダイムは、現代においては古い。後年、車田正美自身も、「雷鳴のザジ」の中で「お前ら車の力を自分自身の力とカン違いしてやいないか」と、車の力を否定している。

イチローや松井のバットはふつうの木製バットに比べて特殊な形をしている。松井のバットは長く、重心が先端に近い、大きく振る長打に適した構造である。対してイチローのバットはグリップエンドが大きく、短く持っても長く持っても振りが大きく変わらないよう真ん中あたりに重心があるという。聖剣といえど道具である事に変わりはない。すごい道具であったとしても、それを使用者に一定の技量が必要で、その道具の使い方と同じスタイルで使用者にしかその道具は使いこなせないと思う。イチローや松井のバットを一般人が振っても即ホームランやヒットが量産できる訳ではないのと同様。

だから小次郎は風林火山を手に入れても、素振りを続けてこの道具の意図する使い方に習熟しなければならない。他の者(たとえば力持ちの劉鵬、剣の腕が良さそうな竜魔)が使ってもよかった。小次郎のモチベーションの高さだけが、この道具に合うように自分の体をつくりかえさせたのだ。「剣が所有者を選ぶ」という原作の設定は、現代風にこのように解釈しなおした(壬生は、自分に剣を合わせようとしたから負けたのだ。自分に合う道具を使うべきだったのに、道具をブランドとして買って自分が高まったような気になったのだ。その差が、生死の境を分けたのだと思う。武蔵は、長刀という道具に慣れていて、サイキックと黄金剣の相性が良かったのは、偶然でしかない)。

1-5. シリーズ構成へ

ここまで考え尽くせば、あとは1話のシナリオを書き始めるだけである。なるべく原作を尊重しつつ、小次郎や姫子や蘭子など、メイン登場人物を大事にセットアップし、クライマックスに壬生との闘いを持ってきて、先の展開を期待させる引きを強く。たしか初稿は2、3日で書き上げたと思う。しかも原作を見ずに。そこから最終稿まで殆ど変わっていない。それだけ風魔の小次郎は自分の中に生きていたのだと思う。

大きく違ったのは、唯一「白鳳学院は女子校である」というオリジナル設定だった。「な、なでしこ？」からはじまる女装ギャグにインパクトを持たせる為と、その後女子校内で男子高校生である風魔たちが「目立たないようにする」コントが描けないかと思ったからである(例えば、劉鵬が突然ウンコしたいと言って、唯一職員室の隣にしかない男子便所にみつからないように行く、というコントも考えていたりした)。真面目な意味では、「乙女の園を人知れず守っているナイト達がいる」という構図がつけられると思ったからである(なので、部活は最初全部女子部であった。野球部は当初ラクロス部。パティシエ部はその時のなごり。チア一部がのちに応援団になる。蘭子と華道部という組み合わせもあったが、10話の冒頭にその名残がある)。さすがにそれは原作を変え過ぎ、と原作通り共学校になったが。

その後を書き出す為に、シリーズ構成をする。1クール13話なので、僕ともう一人の監督、市野龍

一氏が二話ずつ担当する(これは新鮮な体験で、撮影編集時にはまるでリレー小説をしているかのようであった。原作ファンの僕と、全く知らない市野氏。本筋担当と厚みを加える脇筋の担当にうまくすみわけ、それぞれの持ち味が重奏となったと思う)。全体構成は市野監督分の脚本を担当する伊藤崇氏と話し合っすりあわせる。

DVD 販売はこの時点で決定していたので、各巻の終わりがうまいヒキとなるように構成する。ちなみに最初考えていた僕のシリーズ構成はこうだった。

仮タイトル	部活	ストーリー	ラストチ(クライマックス)
1. 小次郎見参!	女子サッカー	小次郎登場 赤星の矢	小次郎(風魔烈風) vs 壬生(霧氷剣)
2. ちいさな友達	ラクロス	八將軍集結 絵里奈と友達になる	小次郎(風魔烈風) vs 武蔵(飛龍覇皇剣)
3. 鏡の中	ボーリング	対決パターン化	竜魔(風魔死鏡剣) vs 不知火
4. 矢より速く	弓道	壬生再戦	小次郎 vs 壬生 項羽(白羽陣) vs 白虎 ※つづく
5. 偽物	書道	白虎の潜入 風林火山発見、小龍敵討	項羽 vs 紫炎(夜叉紫砲炎) 小龍(小龍白羽陣) vs 白虎
6. どす恋	女子相撲	一般人から片思い	劉鵬 vs 黒獅子
7. 真相は霧の中	シンクロ	——	霧風(風魔霧幻陣) vs 雷電、閻鬼
8. 風林火山 vs 黄金剣	——	風林火山を偶然持ちだす サイキック対決 壬生の逃走	小次郎(風林火山)+竜魔 vs 壬生(黄金剣)+武蔵
9. (調整回用に空欄)			
10. 麗羅死す	パーティシエ	麗羅の死が風林火山をモノにするきっかけに	麗羅(風魔朱麗炎)、兜丸 vs 武蔵(覇皇剣)
11. 姫子とデート	チアー	最後の日常	——
12. 決戦! 白風学院	——	姫子拉致、校庭でバトル	竜魔(風魔死鏡剣) vs 陽炎 竜魔(風魔死鏡剣) vs 武蔵(死鏡剣) 小次郎(風林火山) vs 妖水、黒獅子
13. あばよ! 風の中へ	——	雪のバトル 絵里奈の死、夜明けの決着	小次郎(風林火山) vs 壬生(黄金剣) 小次郎(風林火山) vs 武蔵(黄金剣)

今見ると、最終バージョンよりも原作の対戦にほぼ忠実である。壬生を狂言回しにして、小次郎が怪我して以降もバトルを担当するように仕組んであった。当初の僕の担当は、1、2、5、6、9、10、13話であったから、市野さんとの住みわけを考慮して、劉鵬回(それまでのシリアス調を全編ギャグで緩和する予定だった)を市野さん担当の7話に、霧風回を僕担当の6話へ。これで5、6とシリアスが続く。小次郎の成長に関わるデート回を僕担当の10話に。そのため麗羅の死は11話まで引き延ばされる事となった(当初の予定では12話も市野さん担当だったが、最終回前後編となることもあり、撮影後半で12、13とも僕担当となる)。

後半をこの表以上にかきまわしていったのが壬生と陽炎である。結果、原作とは違うメインプロットラインとなり、いい意味で先が予測出来ないものにあがったが、そのオリジナル要素は最初は出来を懸念されていたものだ。オリジナル回である劉鵬回、最初の聖剣対決回の出来がよかったため、後半の冒険にも出られたのだ。

1-6. 学ランに木刀か？

本宮ひろ志、その直系の宮下あきは硬派漫画家であった。この二人でなくとも、硬派の漫画はたくさんあった。硬派からはじまった学ランに木刀のスタイルは、'80年代に不良や暴走族へ受け継がれ、'90年代にはチーマーになり、'00年代の現在、北関東のヤンキーにその片鱗を残す。連載当時、硬派漫画の基本スタイルを車田がとったのは当然である。熱い魂を高校生で描くのは、当時硬派しかなかったのだ(スポーツ漫画すら軟派と呼ばれる時代だった)。それが忍びの基本スタイルかどうかは分らないが。

何故木刀が忍びの基本武器なのか、何故出てくる忍びが全員学ランまたはセーラーなのか、何故聖剣が木刀か、については本作品では問わない事にした。そこを変えてはビジュアル上別作品になってしまう。風魔も夜叉も忍び装束？真剣で切り結ぶ？それでは単なる忍者ものではないか。

学ランでスタイリッシュな映像がつけられることは映画「火山高」が示している。が、芝居の出来る役者は、たいてい20代を越えている。これを考えていたのは丁度深夜ドラマ「エリートヤンキー三郎」をやっていた頃。みんなAV男優に見えるよなあ。なので、急遽あの模様入り学ランのアイデアにいたった。ライティングに凝れば「火山高」並の映像も可能だが、本作品はその30分の1以下の予算、3倍以上の尺。時間当たり90分の1。あちらは撮影期間1年、こちらは2ヶ月。同じものは望めない。反射する生地で複雑な陰影をつける狙いである。これで木刀を持っても、ヤンキーには見えない、特殊な集団に見えるだろうと。夜叉一族、誠士館の長ランは、黒にするか別色にするか迷った。黒だと乱戦の際どっちがどっちか区別がつかない。えんじ、紺やグレーより、紫がいいと思っていた。サテン地の安っぽい紫でなく、深い闇の色がいいと。12話の下忍との乱戦で、黒にしなくて

よかったと思ったものだ。暑い夏の中、生地屋めぐりをしたなあ。ほんとは風魔全員違う生地にするつもりだったけど、予算の関係で三種類に(泣)。ズボンもその生地にする予算もなく(泣)、アクセサリ、ヘアメイクで個性を表現してゆく。

2. 実制作

2-1. オーディションとキャラクターの解釈の広がり

一人の人間が考えたキャラクターを、実在の人間が演じる。俳優とは実に興味深い存在だ。一人の人間では考えきれないリアリティを、俳優達は見事に補完してゆく。それは彼らなりの人生の反映である。彼らと監督の共同作業が、架空のキャラクターを、ほんとうにそこにいる人間にしてゆくのだ。

イケメン300人オーディションである。この中からメイン男子19人を選ぶ作業だ。合格率は約1/15。そう考えるとゆるいともいえるが、アクションも出来るイケメンとなると限られてくる。小次郎、竜魔、武蔵、霧風あたりが特に難しい。

劉鵬と黒獅子もだ。このパワー系ふたりについては別枠でガタイのいい奴オーディションをするつもりだった。例えばレスラー系、バスケ経験者など。しかしこの枠は需要が少ないので芝居の層が薄いという難点がある。ギャグ担当となる重要な裏キャスティング。最初僕は冗談で劉鵬は外人にしよう、価値観が全然違うならいいのでは、と提案。仮に城田(スペイン人とのハーフ)を劉鵬としてみる。巨人より現代風で意外に面白いかも。最終的には高山と城田という面白い素材がいた事でうまく着地できたと思う。

第一次オーディションでは、板橋(不知火)、川田(妖水)、高橋(琳彪)、八代(兜丸)という面白い素材に出会えた。主役級の芝居ではないが、板橋と高橋のアクション、川田の特技ヨーヨーは必ず使える。妖水をヨーヨー使いと設定し直す事で、あのヨーヨーがみなさんにお披露目できたのだ。八代は芝居の印象より本人のキャラクターが魅力的だった。押し出しの強すぎない兜丸にあうだろうと思っていた。

壬生は早くから藤田だった。この顔が嫉妬にゆがむ様は面白いと思った。逆に、藤田から壬生の後半のリアリティをつくったようなものだ。それぐらい彼の芝居と殺陣の美しさは壬生だった。原作の壬生とは違う、今回の人間・壬生に出会ったと思った。

小次郎役は三次を経ても見えて来ない。山猿な外見と芝居の巧さのバランスが釣り合う役者がいない。劇団系にはたまにいますが、芝居がつくりもの臭い。村井を主役に推したのは僕だったと思う。当時村井はロン毛のイケメンで、プロデューサー陣は霧風候補に入れていた。コメディ系の芝居を

やらせてみた(風呂覗きシーンだったと思う)ら、彼だけが毎回トーンを変えてきた。あ、こいつはやる気だし、出来る、と思ったのだ。髪型なんてなんとでも出来る。この選択は正解だったと思う。今や彼以外の小次郎なんて考えられない。それほど村井は僕の脳の中にあつた小次郎を実在のレベルにしてくれたのだ(今原作を読むと、車田絵の小次郎が、村井の声で脳内でしゃべる)。

田代(陽炎)の存在が際立っていた。立ち居振る舞いは日舞の経験から優雅、切れ長の瞳と和風の顔だち。僕は彼を霧風に、古川(霧風)を項羽・小龍(一人二役)に推していた。坂本兄弟が来るまでは、なんと一卵性双生児でデビュー直前の歌手。芝居は歌手のその域から出ないが、双子の役者の層の薄さから見ればほぼ同格。主題歌もしくはエンディングを歌わせる事で話題性も抜群、しかも合成いらず(予算にやさしい)。満場一致で坂本兄弟は羽兄弟の役をゲットする。となると田代・古川の行方。田代は芝居が上手すぎる。霧風はどちらかという感情を表に出さない。とすると田代の芝居力が勿体無い。原作で最後に残る八將軍黒獅子・妖水を第三勢力と目論んでいた計画は、黒獅子を劉鵬のライバル・妖水をヨーヨー使いとすることで、田代演ずる陽炎に第三勢力を担わせる事にした。つまりは真の悪役である。後半の構成を練り直す必要がでる。しかしこれは嬉しい労力だ。陽炎を田代でアテ書きする。田代は現場で期待以上の芝居で答える。いいミックスアップだった。

高山(劉鵬)、進藤(竜魔)、川久保(武蔵)の3人は、いずれも竜魔、武蔵候補だった。小次郎に対峙するべき敵。強大な、小次郎と対立する価値観。配役の中でも年上組の、誰がこの役でも成立はした。片目はなんとなく進藤が似合うと思った。融通のきかない感じの進藤は、そのような竜魔になると思った。川久保は竜魔になるには優しすぎると思った。その芝居のコントロールの幅の広さが、最大の敵の懐の深さや人間味を体現できると賭けた。劉鵬が城田(黒獅子)だと、きっと無口で不器用な劉鵬だったと思う。劉鵬は体が大きいのではなく、心が大きい人間だと考え直すと、キレンジャーや伴宙太のような女房役的ムードメーカーになると思う。高山の芝居力はそれに充分答えられると思った。逆に、高山の芝居が、劉鵬の実写版キャラクターを決定づけたようなものである。

遠藤(闇鬼)のセクシー声、丸山(紫炎)の低音ボイス、齋藤(白虎)の殺陣と見得切り、原田(雷電)の坊主キャラと舞台発声とのギャップは面白かった。原作の八將軍は風魔に対してキャラが薄い。どうせやられ役なら、濃い色物にすべきだ。でないと全部覚えきれない。主要キャラ以外は全部色物ジャンルにすれば、敵味方を区別できる。ということで、夜叉八將軍はとびきり濃いのを集めてみた。不知火はやはり顔を黒塗りにした黒人がやるべき、との冗談も却下され、最終のような配役に落ち着いた次第である。

麗羅は実は競争率の最も高い役である。弟キャラ、女性受けがよいこと、芝居力、この三点をバランスよくみたしたのが鈴木である。最終オーディションでは「小次郎くん」会話(舞台版に脚本が流用されている)と、死ぬ場面を演じてもらった。この時はまだクリームブリュレではなく焼きプリンだったが、「あの娘うまく出来たかなあ、焼きプリン」の台詞は女性審査員の涙を絞ったものだ。鈴木が

一番「頑張っている」感じが出来ていた事を覚えている。

オーディションを経て、いくつかのキャラクターに実在の人間のような肉付けがなされてゆく。劉鵬、黒獅子、竜魔、霧風、陽炎は上の通り。より命をもったのが壬生である。壬生は藤田という肉体を得た事で、夜叉側の主役の位置を得る。コンプレックス、陽炎の甘言による転落、黄金剣を持って失踪、武蔵へ黄金剣を託す事、これらのストーリーラインはあったが、細かい台詞や気持ちの揺れなどは配役決定後に創作された。藤田と田代の存在が大きかった。ぶれない川久保という存在も。

女子陣。蘭子が一番難しい。スケ番的な年頃の女優は絶滅である。S っぽいいいじめ役の子はいるが、それは蘭子の優しさを表現できない。三原順子のような女子高生はいないのだ。となるとクールビューティーなモデルが順当か。亜弓はその条件に合致した。小次郎より背が高い凸凹コンビになりそうだった。芝居はまだまだだが、その不器用な芝居が蘭子の不器用ながら誠実な生き方にあうと思った(それは2話の、姫子につく理由を語る場面に生かされている。この場面はオーディションで台本を渡し演じてもらう)。姫子は当初若い時の乙葉のようなぼやんとした天然巨乳ちゃんを探していたが、そういうボディは必ずグラビアにいつてしまい芝居がままならない。聡明な川原を配する事で、表面的になりがちな姫子像が深くなったと思う。天然だが空気を読むのに長けるという当初の姫子像は、川原の存在によって、ものごとを深く考える、だが力が足りなくて苦しむ、より「強い善人」を目指す人間として表現できた。彼女の苦悩も孤独も喜びも、川原が体現してくれなければ、あの夕日の鉄塔の上の告白も失敗したと思う。夜叉姫は消去法で岡本。彼女が一番芝居が上手い。姫子、蘭子に比べて明らかに格上である必要があった。あそこまで終盤狂ってくれたのは期待以上。本人は相当プレッシャーがあったようだ。アイドルなんかじゃない、彼女は立派な女優だと思う。

扇の要のごとく、両陣営を一点でつなぐ絵里奈は芝居優先。可愛いだけの子役ならごまんという。絵里奈はずっと座ってひとつの事を考える哲学者。単なる可哀想な子供ではない、表面的でない演技を今泉は軽くこなしてみせた。子役美少女、というジャンルは気持ち悪くて基本的に好きではないので、ふつーの可愛い子供である今泉はとても良かったと思う。

読み合わせでは、各キャラクターの原作イメージと、今回目指す実写版との差異、キャラクターの動機や今後辿るストーリーラインを叩き込んでゆく。俳優に役という霊を降ろす作業である。台詞の微細なトーンを修正して、何故そう読まずこう読むか、監督と役者の差異を埋めていく。キャリアのある役者ほど、前の成功例で演じて来るが、それをいनाすのも監督の仕事だ。よいアイデアがあれば試してみる。各キャラクターはマンガではなく人間だ。食事をして、寝て、掃除や家事をする。勉強したり悩んだり初恋もする。嘘をつくこともあるし反省もする。人生に悩み人生の喜びをいくつか知っている。ドラマは写真ではなく時間軸を持った芸術だ。各人物が登場した時、既にその人物は

その年齢まで生きていなければならない。実際問題、撮影準備がたてこんで徹底的にこの準備が出来た訳ではない。役者の慣れもある。後半の役者と役の一致ぶりを、もう少し最初から感じさせられたら、といつも思う。

2-2. 撮影準備

イケメン達を一ヶ月アクションチーム、AC ファクトリーに預ける。ケガをしないようにひと通り体が動くようにする。ケガを相手にさせないように体が動くようにも。撮影チームは目の回るような準備を始める。衣装デザイン(学ランからセーラー服、スポーツ衣装)、小道具(基本木刀、八将軍の特種武器、聖剣や羽根などの武器、アクセサリ、靴)、美術(白鳳・誠士館総長室など室内セットから、校旗、制カバンなどの学校グッズ、巨大ハチの巣などのつくりもの、スプリングシャワーなどの仕掛けもの、スズメバチの死骸 100 匹など調達もの)、撮影場所を決めるロケハン(白鳳学院、同総長室、誠士館、同総長室、柳生屋敷、病室のレギュラー物件から、サッカー場、同控え室、同シャワー室、野球場、風魔の里などゲスト物件)、全体の色調を決めるテスト撮影。主題歌打ち合わせ、劇伴サントラ打ち合わせ、編集打ち合わせ、そして CG 合成打ち合わせなど撮影後のポストプロ準備も同時進行。全体の予算は想像を絶して苦しい。どこに金をかけてどこを省略するか決断の連続である。

僕のこだわりポイントは 24P シネガンマとハイスピード撮影である。僕はフィルムが好きで、ビデオ撮影のドラマ業界に行かず CM 業界に入った人間である。世界の切り取り方でフィルムトーンは外せない。出来ればフィルム撮影したいが、この予算ではビデオ必須。幸い U 局納品なので高い HD 機材より機動力のある SD 撮影・仕上げが可能だ。しかも SD24P は CG にとても優しい。大ベテラン、撮影の菊池亘さんは機材に詳しい。メインカメラ Sony DSR-500 はベストの選択だったと思う。次にハイスピード(スローモーション)。アクション用だけでなく、心情の表現にも僕はよくハイスピードを使う。ジョン・ウーばりの何十倍 HS は無理でも、60P2.5 倍は確保したい。Panasonic P-3 を B キャメにすることでこの問題を解決。HD バリカムと同様の仕様を SD でも再現するこのカメラには助けられた。CCD 特性はメインカメラに劣るが、アクションシーンの B キャメ(24P)と、ハイスピード(60P)時は A キャメとして使う独特なカメラ配置となった。テスト撮影の結果、フェイスが美しく出て光の表現がまろやかな、僕好みの 1 段減感でいくことを決定した(室内や一部の光量の足りない HS 時にはノーマル現像)。

一番の狙いは、現代劇に風魔達がタイムスリップしてきたような唐突感をもたせず、ある種独特の世界観をつくることだ。世界をフィルタリングするのにビデオは向いていない。ビデオはドキュメントであり、フィルムはつくりこみである。後者に近づきたい。時代は現代でも。

僕は学生時代に映画を撮ってた時から全カットコンテをかく。それはこの仕事においても例外で

はない。しかしドラマの量は尋常ではない(1話だけで約300カット)。ロケハン中のバスの中で描いて、気分悪くなったなあ。コンテは脳内撮影であり脳内編集。コンテについて考える事は最終型について考える事。カット割はカメラポジションではなく編集のテンポである。コンテで全てが進むCMとは違い、ドラマのスタッフはコンテの存在にとまどったようだ。仕上がりのイメージは沸くのだが、現場の進行や準備がイメージできないらしい。ドラマのコンテのないやり方も随分勉強になった(更に言うと市野監督のやり方も。同じスタッフキャストなのにやり方が違うのはとても面白い)。軌轢のうまれる所から新しいものは出てくるものだ。結果的には新鮮な体験だったのではないだろうか。

そうこうしているうちに、3、4話の脚本のあがりが遅れてゆき、クランクイン前に全てのホンがあがっているというプロデューサーの目論みは大きく外れることとなる。まずい。撮影しながら脚本を書くという自転車操業は、緻密な構成を欠き、合理的な撮影スケジュールを組めず、後半ゆがみを補正しきれなくなる可能性がある。だがイン日を遅らせる事は出来ない。オンエア日は決まっているからだ。ショー・マスト・ゴー・オン。戦争ははじまった。

2-3. (資料)世界観の統一

学ラン忍者ワールドの世界観をスタッフ間で統一するため、表面に出て来ないかも知れないけれど、こういうことだ、という設定資料をつくったのでここに採録する。各人の動機表もつくった。人物の描写を動的にするため、静的設定である性格や外見より、背負っている物語(過去)と目指す方向性(未来)を明確にした。何故この人物は〇〇して〇〇しないか、何故最初から〇〇しないのか、など、人物の動機は物語を書いていく上で決定的である。脚本を書く段階で発展させたものもあるし、実際使われなかったものもある。

(現代に生きる忍者)

ある種の宗教集団、結社に近いと考えよう。現代人としてフツーにくらしているのだが、ある結束のもとに生きている。その集団に帰属することによってその集団に守られている。抜ける者はいるが、伝統的な「抜け忍は死」の掟に従い、成功しない。忍びであることは悟られてはならない。友達にも、上司にも、妻にも。知られたらその者たちも殺されるだろう。だからフツーの人から見たら忍者はフツーの現代人である。フツーに暮らし、フツーと一緒にめしを食う。ただ土曜の夜にどっかの集会にいたり、何日か休んだりするだけだ。新興宗教の人、ボランティア活動をやっている人、田舎に残っている講、檀家、特殊なシュミのオフ会によくいく人、みたいな人に見えるだろう。

忍びは伝統的に主君をもつお抱えの集団と、金さえもらえればなんでもやるフリーの集団がいる。

戦国時代侍に嫌われたのは、忍びは忠義がないからだ(金の為に仕事をするのは汚い、という価値観)。現代では「忠」はないので、忍びに依頼するのは伝統的につきあいのある「お得意さん」である。何軒かの顧客をもち、その仕事で食べている(表向きの仕事はそんなにもうかってないだろう。たとえば、客の入っていない洋品店、文房具屋のばあちゃんは実は忍びという本業を隠す為に、もうからない家業を装っているのだ)。正規軍につかえた正式な忍びは服部半蔵で最後だろう。明治政府、天皇家、自民党あたりにはいたかも知れない。(あと、最近中国人ヤクザ、ブラジル人などが忍びの仕事より安くうけている、筈。)

現代ではフツー戦闘は避ける。警察は介入してくるし、ヤクザとの付き合いもあるからだ。暴対法以後、ヤクザは弱体化しているので死体処理など請け負ってくれないのだ。マスコミもネットもうるさい。だが伝統的に戦闘を好む集団もいる。一般的には嫌われものであるが。

大体の忍び(甲賀、伊賀、雑賀など)は現代人として現代社会にとけこんでいるが、いくつかの部族は里ぐらしをしている。要害の地に住み、人里と離れて生きている。「古い」として現代の忍びたちからはめんどくさいと思われてはいる。

(夜叉一族)

戦国時代に主君を失い、流浪のフリー集団として暮らしてきた。一般社会にとけこんでいるが、強力な組織力をもつ。その結束力は金と恐怖である。伝統的に好戦的な一族。他の忍びからは嫌われているが、ヤクザから重宝されている。仕事は戦闘が多い。

<夜叉一族組織図>

	夜叉王(恐怖の大王的なボスがいる、と信じこまされている)
上忍	夜叉姫 壬生(実務担当)
中忍	最強の8人:八将軍 それぞれの直属
下忍	実行犯、鉄砲玉

それぞれは活躍、もしくは上を殺せば昇格(夜叉内での権力拡大、報奨金がある)、失敗すれば降格

(夜叉一族と誠士館)

もともと各企業などと取り引きがあった夜叉だが、ベビーブーム世代以降学校経営から上納金をとれるビジネスをはじめた。誠士館の校長たちを夜叉姫は傀儡の術(もしくは恐怖)で操っている。

職員たちはそのことに気づいていない。先生以下は単なる右翼っぽい不良学校である。

夜叉の現状の目的は誠士館グループの拡大である。各学校を裏で支配し、上納金でもうけつづけるのだ。従うところにはアメをやる(名声を高める人材をかき集める)、従わないところにはムチをやる(引き抜き、交通事故に見せかけてつぶす)。

「誠士館」の名はこのグループには知られていない。「組織」「フランチャイズ」「資本」などと呼ばれている。ほとんどの学校はこの実態を把握していない。

(夜叉と風魔の因縁)

戦国時代、小田原北条氏につく風魔と武田家についた夜叉は、何度も戦いをしてきた。だが武田が滅んで以来夜叉は流浪の一族となった。

現代の忍びは傭兵(バイト)なので、仕事が終われば敵味方なくなるものだ。だが夜叉と風魔は何度も戦ってきたので個人的な恨みがたくさんふりつもっている。大規模な私闘も何度かあった(忍びの私闘は通常禁止。秩序の維持と、もともと金のとれないことに自分の技術を使うべきでないという職人の発想)。

(夜叉の黄金剣)

宝物庫に保管中。戦国から代々伝わる宝剣。伝説の十聖剣のひとつ。今はにぶい色だが、かつては黄金色の輝きをもち、貫けないものはないといわれた剣だ。今はその力も失せ、一族の宝刀として精神的な支柱となっている、と思われていた…。

(風魔一族)

風魔の里に住む、風を主体とした忍術を使う一族。戦国から北条のお抱え。4-50人ぐらいが人里離れた村に住み、自給自足の生活を送っている。外界に出られるのは仕事のときだけ。電気、ガス、水道は通っていない。ケータイの電波もとどかず、郵便番号もない、地図にない村である。風魔の里に人がいくのは困難である(とてもけわしい道を通らねばならない)。Google Earth にうつっていないのは、北条家の人々が機密の一環として公開させていないのだ。風魔の人々に戸籍はない。

現代化した一般の忍者とちがって彼らは保守派である。古いやり方を好む。従って彼らにとっての「仕事」とは金の収入もあるが、「忠義」なのである。主君の為に働くことが忍びの使命だと本気で思っている(思わされている)。北条家は仕事と、風魔が忍びであり続ける為の保証を与え続ける(他の侵略を政治的に止める、とか)。

忍びは主君の為に生き、主君の為に死ぬ。己の死は里にいる後輩の糧になる。死ぬことよりも仕事の成功が第一だが、死ぬ事が必要ならそうするのだ。死は失敗ではない。だから忍びに墓はな

い。忍びは誰かの記憶に住む。跡を残さない。のこらないことが彼らの誇りなのだ。彼らはあとに続くものが語る伝説の中に生きる。だから風魔は今までの先輩たちの話ができる。夜、火を囲んでそういう話を語り継いできたのだ。

(北条家と姫子)

戦国小田原北条家の末裔。困ったときは風魔一族の力を借りてきた。現代ではひとつの小さな財閥をなして、一族の人間は企業、政府、海外の重要任務などに入っている。

姫子の直系の家族は全員海外にいる。北条のおじいさまは晩年後継者の育成の為白鳳学院をつくり、学校教育に力を入れてきた。(ただもうからない事業なので一族から反対されていた。ノーブレスオブリージュ的な、貴族が庶民に還元する考え方は皆持っていない)

だが、2、3年前に急死。遺言で姫子が総長となる。(本人の申し出で、一人前になるまでは総長代理をなのっている)

親戚、両親は反対だが(早く海外に来いと言っている)、姫子だけはおじいさまの遺志を継いでいきたいと思っているのだ。他の北条家の人々はたかが学校再建に風魔の力を使う事には反対である。姫子は総長代理を名乗った時点で親戚からの援助を断われている。頼りにするのは自分の判断と決断のみ(蘭子、執事は手伝ってきた)。そう思ってここ2、3年がんばってきた。それも限界にきている。頼るのは…風魔の力しかないのか。(助言したのは蘭子。決断したのは姫子)

(各人物の動機)

竜魔 風魔の長兄としての責任感で動いている。

本心を隠し、仕事に徹することが第一で、リーダーとしてブレない事がその為に必要。自分の判断に迷ったときは、仕事の遂行上合理的かどうかで決める。基本的能力が高く完成されている為、感情の波がなく、安定している。またそのようにつとめている。

(本心1:小次郎はその枠の外でバケてくれないかと思っている)

(本心2:サイキックを使わないにこしたことはないが(疲労するから)、
仕事のためならやむなし)

劉鵬 風魔のしつけ役として動いている。

竜魔同様忍びの掟が最優先だが、仕事の遂行より、チームを上手に機能させることに動機が強い。メンバーへの目配り、噂話に敏感、コーチング、などにたける。

霧風 竜魔に従う。

人とのいさかいごとが苦手な一人である事の方が多いので、基本竜魔に従う。
本音でしゃべるのは苦手。竜魔ほど自分を律せない。

小次郎 姫子の涙をぬぐうため。

あの子が笑うならなんでもできる。その為に仕事をする。

項羽 竜魔派。ただししかめっ面はいや。

仕事は楽しくやろうよ。だから悪ふざけさ。

小龍 竜魔派。ただし項羽は嫌い。

だから真面目に仕事をしたい。(項羽の死後、彼の考え方もとり入れるようになる)

麗羅 初陣のモチベーション。好奇心。

風魔の里で訓練を受けてきたものの、初めての实战だ。何もかも(街、都会も)がはじめてで楽しい。みんな友だちになってくれるし。

兜丸 竜魔派。麗羅のお目付役。

琳彪 竜魔派。

姫子 白鳳学院の再興。

自分が生まれ育った母校をなくしたくない。死んだおじい様の理想(文武両道／品行方正／議論旺盛、の人物育成)を継いでゆくこと。だから凋落してゆく白鳳の名声を取り戻すために、武道／スポーツの試合を勝たせたい。沈んだ生徒たちの士気をできるだけ上げたい。

(本心:恋だってしたいけど、今はがまん。)

※ 白鳳の理想は、脚本最終稿で、「強い善人」が第一となる。

蘭子 姫子を守りたい。

その為にこの鍛えた腕を使いたい。家の命令だけど、自分の願望でもある。

武蔵 絵里奈の入院費を稼ぎたい。

だからどんな汚い仕事にも手を染めてきた。殺人、盗み、不条理なこと。なんでもやったし、なんでもできる。金をもらえる事が全て。

だが、「金の為になんでもやる」汚い男に見られたくない。だから仕事は最高のやり方でやるべきだ。しきたり、ルールなんかその前には意味をなさない。自分を最高に高く売るのが。小さな仕事ではなく、デカイ仕事を、最高の結果で終えるのだ。

(だから、はりつめている)

壬生 自分を家系でなく実力で認めて欲しい。

夜叉姫の弟だから(元)司令官なのではない。強い力がありそれにふさわしいからだ。「斬り込み隊長」「すぐ切れる刃物」と呼ばれたのもそんな性格から。

夜叉姫 誠士館グループの拡大。

全ての学校を傘下におさめ、上納金を莫大に生みつづけること。

(実はその大半は他の上位組織にとられているが、それを悟られてはならない)

その為にはどんな汚い手でもするべきだ。忍びを犬のように使って。

陽炎 自分のことばで混乱をまねき、強い奴らをつぶし合わせたい。

そして夜叉の中で実権をとりたい。

その他八将軍 オレが一番つええ。

(忍びの掟:一般的なもの)

- ・その存在さえ知られず、自軍を勝利に導くこと。
- ・死すら辞さない。戸籍も人権もない使い捨ての駒。非人。

(己の死は里の者を幸せにする)

家族の為に生命保険に入る父の気持ちか。

- ・抜け忍は死罪。
- ・己の術を極めよ。己の術を悟られるな。

2-4. 出落ちの問題

芸人は、登場時に笑いをとる「出落ち」(出た時が一番面白い)を戒める。その後の出番が、登場時より面白くなく、右肩下がりに見えるからだ。車田漫画のひとつの特徴は、リアルな時間軸を持つメディアでの禁忌、出落ちを構造上もつことにもある。強いキャラクターを出し、その必殺技をいきなり出してテンションをクライマックスにあげる、車田漫画では常套だ。たいてい、そのキャラクターは更に強いキャラクターの出現によって凌駕される。このインフレ感がスピード感にもつながって車田漫画は独特のノリを出してゆくのだが、それはそのキャラクターにとって「出落ち」ということになる。次々に人物が追加されてゆく連載方式ではなく、ドラマは劇団や一座の運営に近い。出落ちはその役者を初登場で殺す事になる。敵方の八將軍は逆にこうすべきだが(だから色物なのだ)。ドラマをつむぐ事は、その役者に何度も出番と見せ場がある、ということである。

2-5. (資料)小次郎のテーマ

長期間にわたる仕事では、ぶれないようにテーマ曲をつくって時々風呂の中で歌ってみるのが吉だ。ここからシナリオに採ったことばもある。「流星ロケット」「永遠の刹那」の両テーマ曲、各キャラクターが出来上がるまで、出来上がった後も作品の読後感を統一する為、ロケバスの中や編集室の廊下で口ずさむ。このテーマが体になじむまで何度も。

「風の男」 作詞作曲 大岡俊彦

己を縛る鎖をもたず 心のままに生きる男
人は必ず淀むから その理(ことわり)を知る男
錆びず 腐らず 顧みず
疾風(はやて)より速く 駆け抜ける刃(やいば)
小次郎 小次郎 風魔の小次郎
剛刀一閃！ 風林火山
アイツのまわりにゃ 希望という名の 風が吹く

忍びの掟はただひとつ 己を知られる事もなく
影と形をあらわさず 秘密をいだいて露と消ゆ
ひとつ 処に とどまらず
鋼の心を 刃(やいば)に忍ぶ
小次郎 小次郎 風魔の小次郎
風魔の風(おろし)は 長くてうねる
アイツが笑えば 黒い雲も吹き飛ばぜ

嵐の去った次の朝 青い空を風がわたる
アイツの残した風が吹く アイツみたいな風が吹く
強く 高く 光る風
独りで泣いた夜は終わりさ
小次郎 小次郎 風魔の小次郎
竜巻起こすぜ！ 風魔烈風
アイツに会いたきゃ 風の声聴いてみな

3. 全話解説

其の一「小次郎見参！の巻」

記念すべき第一話は、風魔の里の入り口（に見立てた某県採石場。特撮のメッカ）からクランクイン。夏の岩場は暑かった（殆どの撮影は結局暑いのだが）。蘭子と小次郎・小桃の出会い、OPEDの素材撮り。誠士館総長室にみたてた聖堂のホールを悪の巣窟にするため、紫の絨毯や 2m もの巨大夜叉面、夜にするため窓に貼る遮光フィルムが運び込まれる。白鳳学院には空中戦用のクレーン 3 台（ここで結構予算を使ってしまい、結局僕はこれが最初で最後のワイヤー体験になってしまった）。サッカー場はアメフトグラウンドとの兼用グラウンドを借りる（黄色いラインがサッカー用、白いラインがアメフト用の二重にラインの引いてある変わったグラウンド）。サッカーグラウンドとしては分りにくいが、予算の背に腹は変えられず。1 話あたりのエキストラ 25 人（それはスポーツ選手も含まれる！）という厳しい制限の中、9、10 話でエキストラを極端に減らすことでサッカー観客を確保（同時期にオンエアしていた「花ざかりの君たちへ」に比べると数十分の一程度だっただろう）。予算規模は撮影規模と直結するのである。だが、スタッフの熱意は時に予算を凌駕する。才能とは、予算で測定出来ないものの事を言うのだ。ハイライト、壬生とのバトルは同駐車場。実は地下ではなく、一階なのだ。ライトの光量を節約する為である。この頃、ナイトシーンは予算的にとても難しい事を知る。無限に色んなものが出てくる訳ではない。無限に出せるのは、アイデアだけだ。

小次郎の勢い爆発の第1話。風魔の里や総帥は出したかったが、予算の関係でカット（以後時々出てくるのなら出したかったなあ）。原作の風魔の里のエピソードは、OPをはさんで省略する。小次郎のお調子者ぶりは、なるべくはじめから出す必要がある。初登場のドブラー効果・蜂退治で、とりあえずつかむ。原作で蘭子が風魔総帥に話す「白鳳学院が誠士館につぶされかかっている」セットアップは、現場・総長室内での執事と姫子のダイアログに変更。姫子の苦境に皆を一体化させ、物語の前提とする為である。主人公小次郎は姫子の為に闘うのだとすると、姫子が苦悩しない限り小次郎にも動機が生まれえないからだ。姫子をリアルな現代の人間にしたかった。単なるセレブお嬢様よりも、一人の人間として描きたかった。だから小次郎は愛するのだと思った。ふつうの女子高生のように生きたいと願いつつも、白鳳学院存続という使命の重さ（それは親友ミキにすらよく理解されていない。前に論じたように、現代の個人自由主義は所属する集団を選ぶ／捨てることと表裏一体である）に悩む像は、その帰結である。原作では物語の中心から外れた姫子であるが、小次郎を中心に据える本ドラマ版においては、その動機である最重要ヒロインになるべきである。単なる外見にひとめぼれだったら、小次郎と姫子の物語は中心軸とはならなかっただろう。風魔の

闘う理由にもなる姫子の考えは、のちに第 10 話「告白の巻」で深く描かれる事になる。

小次郎の登場は、なるべく原作風味を出したかった。昭和のものが今の世に、風の中から痛快に現れたかったのである。校門で誠士館のチンピラが「理由は…ねえーッ！」とアップパーをぶちかます原作のシーンも再現したかったが、人質にとられるのは姫子であった方が話の段取りを省略できると思い、断腸の思いでカット(頭から落ちる車田独特の構図は、実際の撮影では死者が出るだろう。危険すぎるのでこれもあきらめた。雷電の死に様は、実はこれに挑戦してみたのだった)。「なに鳩が豆鉄砲食らったようなツラしてやがんだ」という車田漫画おなじみのこの台詞も、見得きりとして必要だ。原作では風魔の里付近で登場する宿命の敵・飛鳥武蔵の登場も、小次郎初お目見えのこの場面であるべきだ。武蔵は観察していたのだろう。索敵諜報が忍びの本来の役目だけだね。

「部活助っ人」である本シリーズの中核を担うパートは、初回でインパクトを持たねばならない。姫子を助ける、という画ヅラの分かりやすさで、女装決定。スポーツが原作の野球でなくサッカーになったのも、時代性を考慮の上、女子スポーツとしても無理のない、という選択である。いくら相手が強いからといって、助っ人を呼んでチームにまぜて勝ってもそれは勝利なのだろうか、という疑問は最初からあった。原作の時代は、「忍者が無敵の助っ人」はヒーロー像として新しかったが、スポーツに助っ人するのはそもそもズルのような気がする。汚い手を使われたときだけそれを排除する、という考え方を小次郎に言わせることによってそれを回避しようと思った。相手の忍びは片付けたからあとは実力だ、という考えである。石つぶての闘いは、忍びにはあって当たり前だけど何故か原作には登場しない「手裏剣」というモチーフを出して、忍者ものを強調する狙いである(壬生は手裏剣の腕は一級、という設定は後半使いそびれた)。そうそう、影三兄弟を省略するのがしのびなかつたので、あの女装三人組の正体は、影三兄弟だ、としておこう。

壬生の霧氷剣は、原作ではハッタリのひとコマで、どんな技か表現されていない。OVA 版では幻覚的に氷が出るが、それが威力のある物理攻撃か不明である。剣速の速さで空気中の水分を圧縮凝固させる、という物理解釈でこれに臨むこととした。要は氷弾が飛ぶのだと。第一稿では、壁を横に走ったり、天井からぶら下がったり、「マトリックス」の空中サーカスのような、より忍び色がつよいネオチャンバラを想定していた。スプリンクラーのアイデアがそれを変更させた(余談だが、壬生は対霧風には最強だと思う。霧を全て氷弾の材料に出来るのだから。夢の対決だなあ)。公園の噴水をはさんで霧氷剣をうつ、というアイデアを思いついたので、地下駐車場でのバトルにもちこんだのである。闘いの前口上で壬生が「500 年続く風魔と夜叉の因縁」について言及する。互いに互いの一族を知っている方が因縁めくのと、傭兵である武蔵をより蚊屋の外にするための設定である。

武蔵が壬生を抱え、小次郎と視線をかわす場面は、今後の宿命を予感させる重要な場面である。原作では闘いの場である河原(草原?)に蘭子が現れ、小次郎に「なんて素敵な男なの」と名台詞を言うのだが、武蔵と小次郎の関係のため、やむなくカット。その後に見える CG のモヤモヤは、車田漫画では常套の、なにやら海のような背景(車田バックというコードネームで呼ばれた)を再現す

るために挑戦したものである(いまいち意図がわからないので、以後一度も登場していないが)。そういえば、車田特有の「ザシャア」という登場音。これも随分試行錯誤した。車田初の実写化に、是非必要だと思ったのである。しかし、動いている役者の足音にしては、音がおおげさすぎる。土や砂の上を靴でこする音(野球の滑り込みのような音)をつくってみたのだが、歩いて立ち止まる芝居の画には全くあわないので、これも断念した。その代わりに、MEの太鼓の音(ドン、という例の音)は今後ふんだんに使うことになる。

蘭子にムチでつるされるのは、原作ファンなら是非見たい所。小次郎のお調子者表現としても重要である。小次郎が原作で見ている、姫子のウフフな夢は現役アイドルには酷な場面なので、シャワーシーンでそれを表現することにした。覗こうとして蘭子にみつかる、というとてもベタな場面。赤星の矢を目撃する、という次へのヒキにも使える。かくして風魔と夜叉の闘いが、白風と誠士館のたかひの裏で繰り広げられることとなるのである。

第一話ではんこもりではあるものの、重要な場面を落していない、とてもバランスのとれたスタートだったと思う。有名人が出ていない？芝居が不安？エキストラが少ない？セットが安い？CGがいまいち？そんなの関係ねえ。アイデアと勢いと笑いと、丁寧に大胆な物語の力。これがおれたちの武器だ。

其の二「ちいさな友達の巻」

野球場の隣に病院、その野球場のスコアボードの中で闘えること。その場所を探す事がこの回の眼目。ロケハンに難航を極めた。病院の隣にそもそもスポーツ施設なぞない、危険だから。野球場の周りはボール防止にネットがはり巡らされ、隣の建物まで簡単にびよんびよん飛んでいけない。スコアボードは近代化され電光掲示板になっている。人が手ざしで得点を出していた、昔の甲子園のような巨大スコアボード、というのが僕のイメージ。やっと見つけた球場の隣の建物は、実は病院ではなく倉庫だ。これを病院に見立てる為、さまざまな合成技術を駆使する必要があった。苦勞の結果か、スコアボード内から見た景色は今までに見た事のないものとなった。武蔵の長刀がもう少し短ければ、殺陣もやりやすかったに違いない。1話でエキストラを使い過ぎたので、この試合はせつなく無観客試合。

絵里奈と小次郎を会わせる事は、かなり最初期から決まっていたことだ。絵里奈をはさんと互いを知らないまま互いを意識する、小次郎と武蔵の皮肉な運命がドラマ要素になると思ったのだ。思い返せば、病院の廊下で鉢合わせそうになったり、あるいは物語中盤で互いの正体を知って闘いの理由に疑問を持ち、それでもラストに闘わざるを得なくなる、などという展開もありえた。一度退

院した絵里奈が、外の世界を知るもその後再入院、という展開もありえた。ありえたけど、これは 30 分 13 話。竜魔や霧風や項羽や小龍や劉鵬や麗羅にも活躍場面が控えている。60 分や 1 年ドラマだったら武蔵と小次郎の運命の綾を描きこめたかも知れない。

絵里奈は生まれた時から病院を出た事がない難病の少女。生まれてから彼女は体を動かす楽しみを知らず、だからこそ山猿のように飛び回る小次郎に興味を持ったのだと思う。色んな大人が嘘をつく顔を観察しながら、テレビや本しか娯楽のない彼女は、幼くして悟った子供になっていた。子役が早くから大人の世界に触れて冷めた人間になるのと同様、彼女も自分の有限性や人間の無力さについて、諦観にも似た境地にいたのかも知れない(同世代の友達がいらない、という設定もあった。病院という社会で育つ彼女に子供の友達が出来ても、元気であれば退院するし病気がすぐ死ぬ。子供と病院は、疎外しあう)。武蔵は絵里奈の前ではつとめて優しいお兄ちゃんを演じようとするけど、それすら彼女の読解力は見抜いて、けなげな少女を演じていたかも知れないのだ。小次郎はその絵里奈をかわいそうだとは言わなかった。風におびえる子供に、風の読み方を実践して(指につばをつけてかざすのは、僕らの世代の子供向け忍者入門には必ず出てきた技だ)、ふつうの子供扱いをしてくれただけだ。その計算のなさは、彼女がいままで接してきた「嘘をつく大人」にはないものだったと思う。小次郎は本音を隠さず、経験主義である。教科書にかいてあることは一応頭に入っているのだが、じぶんの体で体験した事しかほんとうだと感じない(だからのちに教条主義の竜魔とも対立する)。体を奪われ頭だけで世の中を見てきた彼女とは対照的である。小次郎の魅力はどんな人にも警戒しない所。ともだちになるのは必然だったかも知れない。

この場面のために、「野球部助っ人に入り誠士館の赤垣に顔面直撃ホームランする」という原作の名場面を削り、裏からのサポートに変更した。ぴょんぴょん飛び回り、道草をくう事が小次郎にとって必要だからだ。風を読み、風の術を使う、という設定は風をその流派名に持つ忍びとして自然だと思う。原作では「風の術」は、風魔烈風と消える時に使われる(ともに、幻覚?)ぐらいだったが、これをふくらませたアイデアである。奇門遁甲三十六計、という言葉は若い役者は誰も知らなくてちょっとショック。話は脱線するが、小次郎がケータイを使う、というのは昭和世代の同世代ファンには軽い衝撃だったと思う。「過去からの使者が現代に出会う」ものの定番で、車を猛獣だと思って槍でつく、などのギャグも考えたが、話が脱線するのでやめた。適度に田舎者、適度に現代っ子のおかしな(しかし独特の)バランスを狙った。リアルな野球部員の動きは、元野球部のセカンド助監督、山岸くんの指導の賜物。

蘭子は何故姫子につき従うか？は、忍びは何故主君のために闘うのか？という問いとおなじである。家を優先させて個人が犠牲になるのは、現代では歌舞伎役者しかリアリティがない。家業を継ぐのは今美談だ。北条家と柳生家の関係については原作では言及されていないが、昔から続く家同士の関係である事は想像できる。蘭子は家の命で姫子につくのか？という小次郎の問いは、忍びとはそのように生きなければならないのか、という小次郎の無意識の問いである。蘭子はたまさか

姫子の人柄に惚れている。姫子に仕える価値がなければ、蘭子は正直にもたいて仕事をしなかったかも知れない(それはそれで困るだろうけど)。その正直な所に小次郎は心をひらいたのだ。蘭子は嘘をつくことが出来る人間ではない。忍びとは何か、他人の為に働くとはどういうことか、という小次郎の問いは、そのまま人生は何の為に生きるのかという青年の問いと同じだと思う。小次郎はシンプルに姫子は守る価値がある、という分かりやすい結論が好きだったのかも知れない。正直や誠実、ということは現代では重要視されない徳かも知れない。しかし人間が失ってはならないものだと思う。小次郎もそれを直感的に知っていると思う。

一方、夜叉一族は互いを牽制しあうことでしか生きられない。個人同士の絆が芽生えはじめている小次郎サイドと対照するためであるが、夜叉の行動原理は自己の拡大である。誠士館の関東制圧はいずれ全国制覇になっていただろうと思う。「世界征服」は悪の組織の基本テーゼであるが、これは自我を世界に広めていきたいという幼児的な願望と同じである。上納金と運営資金、という現実的なワードは入れておいたものの、たとえばフランチャイズを持つ事によって利潤と規模を拡大していった会社組織は、その本来の大きさを越えて拡大し続けなければならない宿命におちいる。領土を拡大して植民地を増やし続けては瓦解してゆく帝国主義は勿論、人間とは組織を拡大してはその大きさに耐えきれず崩れてゆく動物なのかも知れない。機能しない組織は分裂や独立で崩壊する。陽炎の画策は最初から仕込まれていた。

今回の殺陣は武蔵对小次郎。長刀を使う殺陣は難しい。アクションの富田さんと話し、棒術をベースに槍術の突きを併用。刃のない木刀ならではの殺陣だ。「影がない」サイキックの片鱗を伏線に引く。飛龍覇皇剣はなるべく原作にアングルをあわせ、原作通りに色反転、原作原理主義を貫く。覇皇剣の正体は単なる片手突きであるが、武術的な裏づけはある。刀を両手で持つ場合、右手は前手として使うが、覇皇剣の時は後ろ手として使う。つまり持ち方を変えて、通常の片手突きよりも刀を長く使うのだ(武蔵の右手は長刀の一番後ろを持っている)。「八寸の延金」の名で伝わる、日本剣術の秘法である。歩法は日本剣術のそれではない。中国武術の併歩という間合いの詰め方を使う。間合いを盗む、後ろ足を踏込んで体を前に送る方法である。しかも技の最初に相手に掌をかざし、短い手の間合いを意識させる。掌、足、握り、そして定寸より長い得物。四重に刀をのぼすこの秘密。画面では分かりにくいだろうなあ。気迫と吹き出す血でカバーかな。長刀につく血のりは深夜枠ならでは。最近テレビで見ないのでやたらリアルだった。これは冗談ではないのだ、という本気の表現にもなった。

風魔一族の到着は、原作では竜魔、項羽、劉鵬の三人である。しかしこのドラマはイケメンショウ。なるべく多くのイケメンを、なるべく長い間画面に出すビジネス上の要求がある。霧風、麗羅、兜丸を追加した、計6人が追加メンバーである。項羽と入れ代わりに来る小龍(とペアの琳彪)をのぞいて全員集結。八將軍、壬生と武蔵もいるし、この回は急に人が増えて誰が誰かわからなくなるだろうと踏んでいた。ここにきて、八將軍の色物感が威力を増す。色物は敵。そうじゃないのが味方か主

役級。風魔一族は今後丹念に描かれていくが、八将軍は出ればすぐ死ぬ一回きりの敵。できるだけ外連味にあふれる必要がある。仮面ライダーでいうところの怪人なのだ。この時点で 17 人のイケメン。黒が味方、紫が敵だ。

この結によって、小次郎と風魔一族、夜叉八将軍と最強の武蔵、壬生の転落のはじまり、姫子の抱える問題と白鳳学院の危機、蘭子の動機、武蔵と小次郎を結びつける絵里奈という哲学者、すべてをまんべんなくセットアップしたことになる。役者はそろった。舞台は整った。これ以降、全面戦争がはじまることを予感させて、次回に引く。

其の三「忍びの掟の巻」、其の四「白い羽の男の巻」

市野監督の撮影の番である。撮影スタッフが戦場に出ている間、僕は撮影された 1、2 話の編集やCGの打ち合わせや効果音の打ち合わせをしつつ、次に来る5、6話の脚本最終稿を仕上げる。次に出てくるシンクロ用プール、白羽陣をしく森なども同時にロケハンしなくてはならない。

部活助っ人シリーズの開幕である。多少の変化球を含みつつ、基本は、仕事の依頼→部活の助っ人(潜入あり、サポートあり)→その裏側では八将軍対風魔の単独バトル(原作どおり)という構成をとる。小次郎の怪我により、風魔の脇キャラの活躍を描く長い中盤である。毎回主役を変えつつも、あくまで彼らは対小次郎との関係で出てくる。主に彼らは先輩として後輩に範を示す。それが本作品を通すテーマ、「忍びという生き方」を描くことである。それぞれ個性的な兄貴たちによって描かれる彼らの生き方は、小次郎と相互作用するダイナミズムを生む。

竜魔が一番手なのは確信犯である。原作の竜魔は八将軍との決戦まで闘いの出番がない。リンかけの剣崎のようなその天才肌の風貌に大きな左目の傷。独眼竜という無気味で存在感のある男。おそらく人気 No.1 のこの男に、風魔を代表させる事にした。その必殺技、死鏡剣の CG で早々に視聴者の目を喜ばせる、というハッタリをかます目的もある。相手は伝説の影の顔のまま死んだ八将軍、不知火だ。不知火に顔が、と原作ファンを驚かせるサプライズ。

竜魔は伝統的な価値観を持ち、小次郎は正直さと誠実さでそのひとつひとつを体で検証・反証してゆく。伝統的な忍びとは、存在さえ知られぬよう自軍を勝利に導くこと。身分の最下級で、非情で冷酷で命を無駄にし、いくさの汚れた部分を担当する。非戦時には非人として社会の底辺の作業を担わされていた筈だ。海の向こうでは奴隷がこれと同じ事をさせられた。現代の日本では外国人労働者(不法滞在含む)がこの分野で安くたたかわれている。忍びを描く事は基本的には身分について描く事だが、今のテレビでは放送コードが邪魔をしてそこまでつっこめない。伝統的には、抜け忍は死、技をつくった時にはその破り方も考えるものだ、上忍中忍下忍の身分差、などが基本設

定でセットなのだが、風魔に関してはそうではないようだ。従って竜魔と小次郎の対立点は、人の為に盲目的に命を捨てるドライさと、その意味を模索して他人に影響を与えるほどに人々と関わる、という両者の立場の違いとなってくる。竜魔はこの伝統的な忍びの価値観に疑問をもって、小次郎にならその壁をこえる事が出来るのではないか、という期待がある、という隠れた設定があるのだが、この段階でそこまで明かすのは野暮というものだ。

一方、項羽の小次郎に対するスタンスは変化球的である。「項羽のわるふざけ」はのちの「偽項羽が小次郎暗殺をとがめられる」時のどっちらけだが、往年のファンは、項羽は普段どんなふざけ方をしていたのかと想像をたくましくしていたものだ。死んだ風魔の中ではおそらく原作一の人気の項羽。項羽白羽陣のビジュアル的美しさもあいまって、項羽の回は慎重にツボを外さないようにつくられてゆく。

3、4話では、主に風魔の柳生屋敷での日常が描かれる。突然増えた風魔達のキャラを立たせる為である。ふざける項羽、硬いリーダー竜魔、潤滑油のアニキ劉鵬、かわいい末っ子だが現代っ子っぽい麗羅、ごくふつうのにいちゃん兜丸、自分の感情を表に出さず小次郎に厳しくあたる霧風。風魔兄弟の日常のじゃれあい、風魔の絆の具体化でもある。絆、というとおおげさなものを想像をするが、ほんとうの絆は、こうして日常を共に過ごす事でしか得られないものだと思う。市野監督の担当回は、冒頭で必ず食卓コントがある。彼の手腕が炸裂して、こつこつと、「絆」は醸成されてゆく。

もう一人の主人公、壬生は、この回でターニングポイントを迎える。同じ男に二度破れる。彼はプライドが高いのではない。壬生の立場は「コネ入社」という隠語で呼ばれていたが、自分の実力で自分の地位を築いていない事が不満なのだ。忍びは基本実力社会。周囲が自分に期待しない中、己の実力を示す為、「斬り込み隊長」と呼ばれるほど前線を選びとってきた男。実力的には「夜叉最強」の八將軍に匹敵しながらも、小次郎の出現によってそれは転落をはじめ。陽炎がその間隙をつこうとする。「ヘタレ」と評される、壬生の敗北者としての生き方がはじまる。武蔵のフォローは、彼との友情故だが、もう少しここを中盤で掘り下げたかったと思う。

竜魔のサイキックの制限や、霧風が遠征する、というオリジナル要素は、風魔が早々に全員集合してしまった都合を解消する為である。竜魔最強だったら、全員竜魔がやっちゃえばいいのでは、という問いや、霧風が八將軍に霧幻陣かければいいんじゃない、という問いをかわすためである。なかなか全員集合しないことで、風魔の次の出番を流動的にする仕掛けである。原作ではこの問いは出ないものなのだが、実写にしたとたんこのような問いが頻繁に出てくる。何故〇〇は〇〇をせず〇〇をするのか／見のがすのか、という首尾一貫性した設定は実写にとって重要だ。ここを練っておかないと御都合主義へと破綻する。

死鏡剣を含む、ワイヤーと呉鉤を駆使した殺陣(不知火役の板橋は元ボクサーだ)、白羽陣対白

虎(齋藤の殺陣は経験者としての安心感がある)は、中盤はじめの白眉である。アクション、CG はアクションドラマのウリだからだ。この成功が、ドラマへの導入剤となって、人は世界に入ってきてくれるのである。

其の五「贗作の巻」

ほぼ柳生屋敷内で展開される今回。白羽陣、紫砲炎、小龍白羽陣、白虎白羽陣、登場する全ての技が合成前提である。次の6話の霧も合成大会。1話あたり30カットまで、という制限をオーバーし、ここでCGの予算が底をつく。ええっと、じゃ最終話の黄金剣や雪の合成はなし？プロデューサーが追加予算を粘ってくれなかったら、最後はチャンバラだけだったかも知れない。夜の場面が多く、ライティングの予算も心配だった回である。

項羽と小龍という双子の確執というテーマは、ドラマオリジナル要素である。原作でもっともストーリーっぽい、「白虎が変装して風魔本陣にのりこみ、小龍が見破って仇を討つ」というのをよりドラマチックにするためにシリーズ構成の伊藤氏が出したアイデアである。

問題は小次郎との絡みであった。双子の確執はそれそのものはテーマとして面白いが、本編のサブストーリーとしてどのような意味があるかを考えなければならない。小次郎の成長、という大きな流れで捉えるならば、このエピソードは死という現実への直面の意味合いを持つ。教科書では習ったが現実にそれがあつたことを知らない若者。頭では分かっていた筈だが、現実にそれが起こると対処の仕様がなくなつただち立ちすくむ。そういうリアルさにはじめて小次郎は出会う。兄の死と自分のことで懸命な小龍に比べて、小次郎は闘いで死に出会っていないのではないか。敵を殺した事がないのではないか。これはケンカの経験がない若者が加減を知らずに人を死に至らしめる、バーチャルなネット世代への警鐘もある。人はいつか死ぬし、世界は現実にはすぐに汚れる。世界は決してきれいごとだけではない。小次郎が最後にそれにショックを受ける、というリアルは、そのまま、この物語をリアルから逃げさせない、という僕の決意でもある。未熟なものが成長してゆく、そのきっかけになる重要な回である。

部活対決は、偽物やうりふたつ、という偽項羽や双子、というテーマをいじくっているうちに、「贗作」がスムーズに出来る美術部になつた。「ギャラリーフェイク」的なミステリアスな展開も考えたが、いかんせん尺がない。最初は、ソックリな書が出回るという話の書道部だつたと思う。スポーツ・武道の名門白鳳学院、という基本設定からやや外れるが、テーマ優先である。分かりやすく油絵・真っ赤なニセモノという一発ギャグで勝負だ。

項羽・小龍の反目・和解劇、白虎のコピー能力も含め、「贗作」とタイトルづけた段階で、全てのプ

ロットは再構成される。本物とはなにか、偽物とはなにか、についてももう少し深く彫りたかったし、項羽対紫炎戦ももっと見たかったが、小龍のドラマ最優先。敵討ちの時にエンディングテーマ「永遠の刹那」を流したのは反則的ながら効果的であった。役の中の双子が歌うのだから最大効果である。ストーリーと感情を、音楽でまとめあげてゆく。

琳彪のアクションも忘れられない。木刀アクションに変化をつけるため、テコンドー経験者の高橋の足技を中心に殺陣を組み立てる。二段蹴り、木刀を棒高跳びの棒がわりにした飛び横蹴り、シャッフル、フラミンゴなど、ジークンドーばりの技が冴えた。このアクションとヤンキースタイルで琳彪は記憶に残るキャラとなった。

其の六「霧の中の巻」

シンクロである。水中戦だ。「表では試合、裏では死合」のコンセプトのビジュアル化で一番面白かった、シンクロの演技の下で闘う、という画ヅラ。水から霧を出す、霧風回である。実現の問題は、シンクロ選手の確保(だってテレビで見るシンクロって8人くらいのチームだけ？敵も入れたら16人確保？)と撮影可能なプールの手配(本式の深い底のプールは、シーズンの夏場真っ最中。どこのプールが貸してくれるのか？撮影に貸してくれるのは普通営業時間外、つまり深夜だ)、水中撮影の困難さである(市野監督は水中撮影の大ベテラン。コンテを見て「3日かかる」と予想。深夜撮影、三日徹夜？)。

シンクロ選手の確保は、トゥリトネスという水中ショーチーム(元シンクロ日本代表チーム。ウォーターボーイズにも協力)にお願いする事に。高校のシンクロの大会の場合、ひとつの高校に人数がないこともあって、4人が普通らしい。しかも底の深いプール自体数が少ないので、普通のプールで演技する事もポピュラーだと。これは強力な助言だ。撮影機材はまたもや撮影の菊池さんがウルトラC。酸素ボンベの専門サポーターをつけて水中にカメラを担いで潜り続ける、通常の水の中撮影スタイルではなく、なんと小さなCCDを竿につけて地上から水中に突き出すという。これなら水中で俳優達と同期を合わせるのに待つ必要がない。底の浅いプールも有利に働いた。酸素ボンベサポーターつきで、水中で俳優が立ち位置と高さを決め、ボンベがいなくなってからヨーイスタートとなる非常に時間のかかる撮影が、プールで立った位置から潜るという自力潜水でスタートがかけられる。水中スピーカーもこれだと必要ない。市野さんの予言を覆し、なんと1日でやりとげる。多少安い画になっても構わない。あのシンクロの画をつくるのが最優先。シンクロが無理の場合、水泳部に変更の可能性もあった。背泳ぎの背後に雷電が忍び寄って、という画ヅラである。それはそれで面白いが、シンクロのインパクトにはかなわない。妥協しなくてよかったと思う。

次は崖である。崖から飛び下りる霧風は、原作ファンには変えて欲しくない所である。原作から逸

脱せずにきちんと映像化したかったのでここも外せない。問題はこのような所でスモークはたけないという所だ。スモークといえど所詮煙。風の影響をまともに受けて流れてゆくし(撮影当日無風だという保証はない)、毎回同じ濃度に保つのは難しい。なので霧はほぼ全カット合成である。この為CG費用が底をつきはじめる。でもなあ、霧風には霧が必要だしなあ。俺は妥協しない監督だなあ。プロデューサーの皆さんすいません。僕は内容の派手さをとってしまいました。

派手な戦闘シーンのアイデアに対し、ストーリーの軸は深刻である。小次郎が前回「リアル」に直面した結果、人としてのリアクションをとる。忍びとしての生き方を厳しく理性で問う霧風と、真っ向から感情論で対立する。忍びに墓はない、というのはドラマオリジナルである。原作には風魔の里、千尋の谷に墓標があるが、ドラマでは忍びの死生観を描く為、あえて人間とは違うことを強調する。もっとも、「忍びに墓がない」というアイデアそのものは忍者漫画や小説にはポピュラーなものではあるが。

忍びは人間ではない、別の存在だ、というテーマは何度かそれまでに語られている(風魔に姓はないというディテール、忍びと主君の関係)。小次郎はそれに頭では納得しているが心ではそうではない。忍びといえどオレ達は人間じゃないか、と言いたいのだと思う。喜んだり悲しむ事はいけないのかと。だから墓を作る、という他の兄弟にもいえない秘密を持っている。霧風は竜魔同様、体制側の人間だ。だが霧風はむしろ小次郎に味方したいのだ。心の甘さは命取りになる。のちに8話で明かされるが、霧風は一度大きな失敗をしている。それを素直に小次郎に語れば、小次郎も分かってくれたかも知れないが、自分の失敗を語るほど霧風は大人ではない。懸命に忍びたろうとする霧風と、懸命に人であろうとする小次郎は、同じ問題を両側から見ているのだ。

ここでも、絵里奈の人間観察は小次郎に助言となる。絵里奈と小次郎はウマがあうトモダチだ。小次郎の自在な存在は、体の不自由な絵里奈の代償行為なのかも知れない。絵里奈の悟りは、小次郎の魂の先生なのかも知れない。身内の説教は効かないものだし。だから霧風は、霧の中へ消えてゆく。懸命に忍びになろうとして、顔で笑って心で泣いて。小次郎もそれを分かって、霧風という男を分ろうとしたのだと思う。麗羅と兜丸の墓も、多分小次郎はあの隣につくった。その時にも霧風は怒ったと思うし、でもそれを皆には伏せた筈だと思う。

原作の、風魔の里の数々の墓標は、里に帰った小次郎がつくった、という流れで原作につながるというなあ、と想定していた。死者は話の中に生きる、話を語り継ぐ事で風魔は生き続ける、このオリジナルの風魔の習慣は、「風葬」という名をつけようと思っていた(音でしか表現出来ないドラマでは言わなかったが)。忍びの重要任務に偽の噂を流す、というのがあるが、風の噂は風魔の得意、という設定もつくっていた。風の噂に聞いたら、それは風魔の仕業かも知れない、と。風魔の里には、代々の風魔の生き様・死に様を浪々と叙事詩のように詠唱する、語り部がいるだろうと想像を逞しくする。先祖の帰ってくる盆、一堂集まって祀る夜があるのではないかと思ったり(忍びの宗教は仏教

ではないだろう。修験道は呪文の利用程度だろうし、もっと原初的なものだろう)。そのような日本独自の先祖観、一族の集団観ももう少し描いてもよかったかも知れない。

崖のバトルは、原作に近いようにアレンジした。原作では「この高さから飛んでは助かるまい」といって夜叉が飛んで、おいおい助からない高さだったら死ぬだろ、と子供心に思っていたので、そのまま雷電を落下死させてみた。命を張ったギャグに、原田は見事な芝居で答えてくれ、神となった。人形を崖から落す、という撮影はプロになるなら一度はやってみたかったカットである。こうなると閻鬼ももっとヘンな死に方をさせてもよかったが、原作通りの死が、雷電を際立たせるのだ。

5、6 話は風魔側の物語に終始する。夜叉側、武蔵や壬生の描写が減った事が惜まれる。5 話の盛りだくさんを考えると、4 話のラストを項羽の白虎紫炎の二連戦に持っていった方が良かったかも知れない。つづく、というあのヒキも良かったけど。

其の七「忍び、青春すの巻」、其の八「よみがえる聖剣伝説の巻」

市野監督の出番である。僕はこの頃 OPED の編集を経て、1、2 話をほぼ完成させる。9 話が麗羅、霧風、小龍の救済活躍回であることも決定し、9 話を練りこむ。10 話の告白を推敲する。13 話のシナリオもかきはじめる。

7 話。劉鵬対黒獅子、夢の対決である。ジャンプの次回予告(結構ウソが多い)で、「次回、劉鵬対黒獅子!？」の文句があったことは有名だが、そのドリームを実現したかった。項羽、小龍、霧風とつづいたシリアスを、コメディで息抜きをするための回。

最初期案では、この話は相撲部の話であった。女子相撲部のハナちゃん(体重 100kg)に片思いされた劉鵬が困るという話。イケメン黒獅子にも恋したハナちゃんは、やめて私を巡って闘わないでと勘違いする、というラブコメ。仕事の終わった劉鵬は、黙って相撲部を出てゆき、無言で君には相撲がある、と伝えるラストであった。ついてきた小次郎に、一般人と関わらない忍びの生き方を見せる、という回でもある。女子向けも考慮に入れて、相撲部は柔道部へ。ラブコメは青春コメディへと変更。

この話の脚本づくりは、遅れに遅れた。二週間、撮影がストップした。脚本家河田さんも投入され、練りに練った結果出来上がったものは、市野監督にしか出来ない傑作だった。ストーリーの流れこそ大枠を変えず、テーマはより深いものに。黒獅子を愛すべき男に仕立て上げ、後半の壬生の暴走にどんでん返しのショックを付け加える。

「何の為に戦うのか？」忍びがこれを問うてはならない。忍びは捨て石であり、任務がどれだけ非人道的であろうとそれをするのが仕事である。忍びは仕事に疑問を抱いてはならず、情を加えて仕

事の遂行に滞りがあってはならない。断われば抜け忍であり、抜ければ追われ必ず殺される。例えば漫画「カムイ」「あずみ」に描かれるように、伝統的な(つくりごとに出てくる)忍びの仕事観はこのようなものである。ところが小次郎は半人前だ。何の為に？と問う。

OVA版「風魔の小次郎」を、最初の頃に見返した。既に何度か見ているアニメである。「聖闘士星矢」全盛時に制作されたこのアニメは、原作に忠実、というのが最大のウリであるし、その点で原作ファンからも評価が高い。ところが、あらためて僕が通して見た時の感想は、「こいつらは何の為に命をかけてまで闘っているのだろうか？」という退屈だ。バトルものを見る年齢、というものがあるのかも知れない。闘いのシーンだけがひたすら連続するのは、子供にとっては夢のようだろう。闘いに理由が必要なのは、闘いという刺激に慣れていない年齢までである。バトルは、どっちかが勝つか負けるしか結末がない。仇討ちやリベンジなどのパターンはあるが、基本は二種類のストーリーだ。勝つ刺激、負ける刺激。それは物語の行く末を決する重要なクライマックスにはなっても、なんのために雌雄を決するのか、その結果は世界に何の影響を及ぼすのか、というストーリーにはならない。僕は中学生の頃カンフー映画に夢中になって、2時間カンフーが続いたらどんなに素敵だろうと、ビデオデッキを駆使して2時間カンフーシーンのみ続くビデオをつくった事がある。夢想に反して、結果は退屈だった。この人たちは、滑稽な顔をしてなぜ激しく動くのか、その理由が、意味がわからない。逆に言えば、物語とは、理由と意味の連続なのである。よく出来たアクション映画は、アクションそのものよりストーリーがよく出来ているのである。

風魔達は主君北条姫子のために闘う。姫子は学院を守りたい。市井の人々の生活を守るのが風魔の任務だ。風魔が守るべき、白鳳学院の人たち。その学生の、ふつうの青春。これこそが彼らの戦うべき理由だ。この愛すべき日常を壊してはならない。

潜入部員の劉鵬の場違い感は非常に面白い。昭和のものを現代に実写化する、この番組そのものだ。黒獅子すらその場違い感を増幅させ、コメディパートはこれぞ市野節。柔道大会(たくさんの観客と柔道部員が必要)を撮れない予算の節約すら逆手にとる、鉄砲水による大会中止。

小次郎は劉鵬から学んだと思う。「単なる喧嘩」でない闘いというもの。我々はそのただなかにいるということ。直接の動機でなく、間接的な周辺の事情をさとす所が、ストレートで教条主義的な竜魔・霧風と対照的で劉鵬らしい。単なるガタイのいい木偶の坊に終わらない、新しい劉鵬像を描いて、この回は伝説となった。

壬生は、小次郎と対をなす夜叉側の主人公であると思う。小次郎、壬生がそれぞれ風魔、夜叉を生きる事によって視聴者はこの世界を体験する仕組みだ。壬生の役割は、武蔵をあまり原作から変更出来ないだろうなあ、と配慮した上である(実際この転落劇を武蔵がやっていたら、あまりにも違うと非難轟々だっただろう)。狂言回しの壬生が物語をかきまぜて、この先を読めなくさせてゆく。

原作の「武蔵の長刀が黄金剣だった」というのはリアルタイムには衝撃だったが、だったら何故最

初から使わなかったのか、どこから手に入れたのか、という疑問も同時に生じることとなる。ドラマ版では、「夜叉一族の秘宝」という設定で物語の折り返し時点から聖剣を登場させる。夜叉一族が聖剣を持っていたことによって、一族の求心力とする(何故彼らは組織だっているのか、という明確な理由は原作にはない)とともに、残りの聖剣奪取を夜叉の遠大な目的と設定できる。主君を持たない流浪の宿命という設定が、黄金剣を持ってその時々を生き延びてきた一族のイメージをつくる。主君をもった秩序ある風魔と、殺戮を日常に混沌を生きてきた夜叉の対比である。柳生家に同様風林火山が伝わる訳だが、夜叉一族と北条家は、聖剣という深い因縁で結ばれることにもなった。

夜叉一族の歴史、背負ってきたものは原作では不明である。誠士館と夜叉の関係、夜叉姫はなぜ誠士館を支配できていたのか、何故 108 忍の夜叉は彼女に従うのか、誠士館の制圧の目的は。全てを不明とする暗黒の一族、という原作と同様の無気味さをとる手もある。原作ではその後全ては華悪崇のあやつりであった、と話が拡大するのだが、続編の予定も未定の状態では、夜叉編だけで完結させる必要があった。黄金剣のこの改変は、壬生の出奔、黄金剣が武蔵に渡るまでのドラマとして、後半の吸引力となる。

しかし、「お前が悪いのではない、武器が悪いのだ」という陽炎の殺し文句は、効くなあ。「あなたに足りないのは、若さじゃなくてテクニック」という「ニキータ」のコピーに匹敵する、本人の責任を上手くやわらげて骨抜きにする方法論。

柳生屋敷での小次郎・壬生の再々戦(今度は不十分ながら聖剣つき)、竜魔・武蔵のサイキックバトルは中盤のヤマである。CG、ワイヤーを派手に使って、ああ僕が演出したかった。

竜魔と蘭子のロマンスのネタを、こっそり(あからさまに?)仕込む。後半のもうひとつのヤマ、ラブロマンスへの布石。

其の九「誠士館は投了するか?の巻」

当初将棋会館の屋上は、電光看板に囲まれた屋上、というビジュアルイメージだった。ビルの上の巨大な屋上広告、その裏で人知れず闘う忍びがいたらカッコいいなあと思ったのである。四方を看板で囲まれていたら霧もたまりやすい。夜をイメージしていたが、夜間撮影は予算的に辛い。屋上は、昨今様々な問題で部外者に貸さない物件のひとつだ。背景の新宿の町並みと電車(西武新宿線)の面白さでこの舞台が用意された。実は美術部の展覧会で使われた建物の二階が、将棋対決の場である。白凰と誠士館の控え室、廊下、トイレ、全てここのお世話になる。原作では、せっかく山から都会へ下りてきた小次郎たちが、いつも林の中で戦っているのに疑問を感じていた。都会で戦った方が面白くなるのに。都会で戦わせる、というのが今回の目的。

2006 年の世界ヨーヨーチャンピオン、川田はこの回のために仕込んでいたようなものだ。人気キ

ヤラのバトル回としての役割のあるこの回では、特に殺陣に力を入れる。

誠士館が汚い手を使い白風の選手を引き抜くのなら、その選手と対戦する事もあるだろう、というのが発想の原点。その時の気まずさや、引き抜かれた側の事情はドラマになると思った。元々は 3 話のボーリング部で序盤にやろうとしていたこのテーマ。諸々の事情で 9 話のメインテーマとなる。あくまでも、ふつうの人々の人生を裏からささえるのが忍びという生き方。表舞台の彼らの人生こそ、表のドラマだ。

「誠士館、崩壊」というのが初期サブタイトルである。風魔の働きで白風学院は連勝、各地区を支配していた八將軍は半数を割り、その留守の間に霧風の働きで反乱が起こっている。ビジュアルで各地区を出せないのは予算上の制約なので、人々のうわさ話として誠士館グループの崩壊を表現。誠士館に引き抜かれた男、西脇が再び白風に返り咲くというこの回のメインプロットでその崩壊を予感させる。キーポイントになるのが夜叉の監視下忍。陽炎の身代わりになされたこの下忍の死が、西脇の白風への復帰のきっかけとなり、陽炎の偽の死を演出する。八將軍はこれで表面上全滅だが、誠士館グループと夜叉一族は死んでいない。滅びゆく者は「窮鼠猫を噛む」の反撃をする。「投了するか？」の将棋部の試合での小さい問いは、ノーという武蔵の、より大きな返答で幕を閉じる。

その裏では風魔と夜叉のバトルである。新人麗羅のデビュー戦。霧風、小龍の美形兄貴がフォローにつく。ヨーヨーを自在に殺陣に使う妖水、鉄扇と逆手木刀で舞う陽炎、クセのあるコンビがむかえうつ。今回は殺陣を楽しむ回でもあるので、その乱戦の殺陣に力を入れる。刀の殺陣にハイキック、扇子のフェイント、ダブルヨーヨーなどを交ぜこんで目に楽しいバトルシーケンスをつくる。麗羅の炎に力を入れる為、残念ながら小龍の白羽陣はお休み、投げ羽のみの出番となる(これで小龍の印象が薄れたのが残念)。陽炎分身対霧風の分身は、分身対決をやってみたかった僕のわがまま。原作にある技以外は名前のあるオリジナル技は出したくなかったが、まあ陽炎はそれぐらいの榮譽があってもよからう。ラスト、伝統的な忍びの隠れ方を入れてみた。風小次の忍び色の薄さを逆手にとったギャグ、だ。

ふたつの陣営を対立させる構図ではいずれ飽きがある。両者の橋渡しの人間がいる(壬生がこの役割をする可能性もあったが、黄金剣を武蔵に渡す最後の制約上、二度裏切ることになり物語が煩雑になると予測。絵里奈にその役割は重責すぎる)か、第三勢力があらわれるのが通例のパターン。壬生を真つ当な人間にするため、真つ当でないパートは全て陽炎の担当だ。田代はこの役を楽しんでやっていた。近年ここまで最悪な悪役も珍しい。役者名利につきるといふものである(逆に他の役者の陽炎は想像できないではないか)。

其の十「告白の巻」

撮影時期は運動会シーズンの入り口だった。蘭子の告白シーンは撮影スタート直後、隣の小学校の運動会(とっても楽しそうな音楽がずっとかかって、台詞の録音が出来ない!)によって一度中止となり、急遽スケジュール変更となるアクシデント発生。プレッシャーのかかる亜弓は気が気でなかったろう。

小次郎と姫子のデートする遊園地は横浜コスモワールド。ない予算をここで奮発。奇しくも、聖剣戦争編の秩序(コスモ)、「聖闘士星矢」の小宇宙(コスモ)の名を持つ遊園地。よくぞこんな偶然が。偶然と言えば、壬生が発見される滝は小田原に近い足柄山山中。相模原一帯を治めた北条氏の膝元である。この山のどこかに、本物の風魔がいたかも知れない。偶然の場所の一致だが、必然はそのような偶然を生むものである。

姫子を抱えて飛んだ先の鉄塔は、東京タワーではない。よく見れば全く違うのだが、夕日の鉄塔というつつい東京タワーが我々の集合的無意識の中にあるようである。「三丁目の夕日」の影響も大きいかも。白鳳学院やその周辺、つまり姫子と小次郎が暮らす世界の全てを見渡せる場所、そんな場所に立つ鉄塔でよいではないか。ちなみに数本の鉄骨を組み合わせた、ビルの屋上につくったオープンセットである。目に心地よい風を送るのは、我らが助監督軍団。そろそろ風に冷たさが忍び込んだ時期の撮影だ。裸に学ランの村井、やや薄着の川原、ともに結構寒かったのではないだろうか。

予想に反して、編集に最も苦労したのがこの回だ。荒編集でオーバーした5分を切り刻む作業は身を切るような辛さ。鉄塔の上は半秒も切る所がない。副団長の魂の雄叫びを、断腸の思いで切ってゆく。竜魔の考える間を、蘭子のためらいの間を、壬生と陽炎の会話を、バカ麗羅と小次郎のコントを、砂ひと粒ずつ削ってゆく。たかが1話ぶんの為に朝までかかった尺調整編集、磨き上げられた珠のような輝きを放った。

昏睡から目覚めた竜魔と、相棒劉鵬が状況を整理する。八將軍の(表面上の)全滅、聖剣の存在、飛鳥武蔵のサイキック。聖剣の出現というミッドポイントを越えて折り返しに入った物語は、小次郎の風林火山の完成が勝負の分け目になる事を示唆する。「真の所有者」という概念はとりあえずこのドラマにはない。単なる重い木刀である風林火山、使えるのは体と剣を一体に出来る技術と勇気を持つ者。空気を読まない、だが真実を告げる「バカ麗羅」が基本中の基本を小次郎に言う。刀の基本の持ち方(ここでは現代剣道の礎となる、北辰一刀流の基本「手の内」を採った。忍びの刀術はこれに当てはまらない外道の剣である可能性もあるが、分かりやすい点から劇中の台詞を採用)からして、風林火山には通用しない。重い物を持つ持ち方では、自在の境地にまで刀を導けない。力が滞るからだ。柔らかく備え、体を流れに合わせる。そう、風のように。理屈は簡単だが、それが

剣の極意というものだ。どんなに緊張する場面でも、体が覚えるまでそれをやるのが、鍛練というものだ。頭だけで分かったような気になる現代高度情報化社会への、体でものを納得していた昭和からの警告である。自転車に乗るのには、頭では乗れない。体が覚える必要があるのだ。

蘭子の恋は一方的な初恋である。片思いだ。思春期には避けて通れぬ病。「成長」というテーマがここでも顔を出す。初恋を乗り越えずして乙女の成長はない。竜魔への片思い、蘭子にとって人生の試練である。ギャグにしてさんざん楽しんだけど。最近の高校生は、今でも好きな人の名前をノートに書いたりするかなあ(それはメルヘンにすぎるか)。

構想初期ではチアリーダーの大会をサポートする、という部活助っ人の一環の話であった。が、蘭子に片思いするバンカラ副団長のキャラが面白いので、つつい(ビジュアル上はやりたかった)チアガール達を硬派な応援団に変更。応援団は武道系部活を統括する、硬派の中の硬派、という時代があったのだが、今でも大学などではそうだろうか。昭和の失われた風景、バンカラである。現代においては素頓狂な蘭子も、この世界なら生き活きするだろうとふんでの事だ。応援団に恋の応援をされるベタコト。副団長の失恋とあいまって、計算通りいい味を出してくれた。

竜魔は小次郎に対するのと同様、恋についてもカタブツだった。というか、自らに課した「忍びの掟」を墨守した。それが己のアイデンティティであり、存在意義であるかのように。風魔総帥代理・長兄としての責任感、あるいは、誰も巻き込まないようにする癖。竜魔の一刀両断は、蘭子の熱病を一瞬で醒めさせた。最初からその目的があったのでは、と裏読みしたくなるほど進藤の芝居は面白かった。

小次郎と姫子については、言を尽くすのは野暮というものだ。あの会話、あの決意、あの告白が全てである。迂闊な事を言うのは彼のいつものことだけど、精一杯の等身大の誠実さで、彼は姫子にあたってみせた。姫子があれほど純粋でなければ、小次郎もあそこまで自分をさらけださなかつたかも知れない。川原演じる姫子像は、僕の理想のヒロインの一人。僕の大切な初恋を、現実の言葉におきかえる作業だ。川原がそれに血肉を通す。漫画ではない現実の姫子がそこにいる。夕日の鉄塔のシーンは、この作品全ての中で最も好きなシーン。このシーンの為に、自分はこの仕事を引き受ける覚悟をしたようなものである。熱血硬派少年漫画を現代に甦らせる意味。それは「強い善人であれ」という姫子の理想なのだと思う。

物語の中の役割としては、中盤の終わり、第二ターニングポイント。ここから終盤へむけて最後の闘いがはじまる。

陽炎の壬生発見により、第三勢力は確定する。蘭子と小次郎はともに縁側で寝そべり、ひとつ大人への階段をのぼった事を自覚しつつある。風林火山を満足に使うまであと少し、聖剣という名前とはいえ、それは殺人兵器を使いこなす事。最後のピースがはまる時が来る。

其の十一「燃やせ命の炎をの巻」

市野監督最後の担当回。殺陣もCGもギャグもテーマも気合いが入る。一方僕は9、10話の編集作業に入りつつ、いよいよラストの12、13話の準備だ。黒獅子亡き今「疾きこと風の如く」などの風林火山の表現は入るのか、黄金剣はどのようにして脱皮するのか、小次郎と武蔵の真ん中にいる絵里奈の死をどのようにラストバトルに入れこむのか、そして雪が降る予算は残っているのか。そもそもこれだけの絡み合ったストーリーラインをうまく昇華させられるのか。苦悩は続く。

結局、市野監督はじぶんの全担当回に食卓コトを入れてきた。やるなあ。小次郎の成長を縦糸に、兄弟の絆を横糸に、テーマは織り上げられてゆく。

麗羅と兜丸の死は、原作であらかじめ決められた事である。原作よりはやいタイミングで八將軍が全滅してしまったため、風魔の強さばかりが際立って武蔵の弱さだけが目立ってしまったパワーバランスを、武蔵の力を示す事で最後の壁を大きく高くする。同期の麗羅の死は、小次郎に最後の動機を与える。この話は、初期稿では「逆襲の武蔵」というサブタイトルであった。クリームブリュレ、残された絵里奈の命、麗羅の炎、これらを通す今回のサブタイトルは、5話と同様、部活をそのエピソードのテーマとする秀逸なものとなった。

兜丸の健闘も触れておきたい。甘党兄貴、という今回でふくらませられた彼はようやく日の目を見る時が来る。宙返りと掃腿、舞う木の葉の舞台装置も含めた天地を駆ける無尽の殺陣、本体を見破る地の技も見ごたえがあった。特徴をつける為に小太刀二刀流なんてのも考えていたのだが、全うな殺陣の方が八代には似合ったようだ。小太刀の握りのアイデアは、麗羅の握りに活かされる。裏設定だが、兜丸は医術・薬草担当で、傷を見るのは彼の役目(小次郎の左足の傷、琳彪を看取る時、シンクロ選手の足の傷)というのもあった。自分の傷を自分で見て死を自覚する、なんてギャグもはさむ余裕もなかったが。

麗羅は今まで集団の中の末弟的な扱いで、小次郎との二者関係の描写ははじめてである。小次郎は兄・先輩から助言を受けたり、ともに行動する事で忍びとはなんたるかを体験してきた訳だが、同じ高さの目線の忍び(候補生)の麗羅との距離感は、他の兄貴へのそれとはずいぶん違うようである。小次郎は、はじめて同世代の友を失う。

麗羅は最後まで忍びだった。優しいだけでなく、誰の為に闘うのかを分かっている男だ。子供のように無邪気できて、小次郎よりも覚悟が座っている。その覚悟を見て、小次郎の覚悟が決まる。

絵里奈が欲しいといった、10年という時間。10年後に小次郎とデートしたいと、女の嫉妬で無理矢理してみせた約束。残された時間はわずかだ。武蔵の苦悩は、敵とは憎むだけではないという重層構造を物語に生む。和解、という手はなかったのか。ないだろうなあ。後に引けない武蔵、決戦の日を待つ小次郎。最終回は前後編のスタイルで、この物語は決着する。

其の十二「決戦の巻」

このシナリオは複雑なパズルだった。壬生と黄金剣、全てを画策する陽炎、夜叉姫の孤独、姉弟の和解、姫子と夜叉姫の対面、竜魔と武蔵のサイキックの再戦、小次郎の闘う動機、そして最終話に向けて武蔵小次郎戦をセットアップすること。これら全てのストーリーラインを劇的に決着すること。蘭子の鞭の活躍もこれが最後のチャンスだし、霧風、劉鵬、小龍にも見せ場を与えたい。

僕の尊敬するシナリオに、「天空の城ラピュタ」の中盤、ヒロインシータの救出場面がある。主人公パズー、空賊、黒幕、三本のストーリーラインを交錯させ、劇的な救出劇で決着する。複雑な状況をたった一瞬(しかも恐怖と爽快と勇気)でくつがえす、あの逆転劇のようなシナリオをいつも書きたいと思っている。今回はまさにそのようにならなくてはならない。しかも、原作の決戦シーケンスをなるべく再現しつつだ。

誠士館での決戦は、最初のアイデアでは夜だった。校庭での真夜中の決闘、といういかにも当時の番長同士の喧嘩シーンだ。深夜をまわった頃雪が降ってきて、決着は夜明け。心を凍らせた武蔵を朝日が溶かしてゆき、朝日をバックに希望とともに風魔は去ってゆく、というイメージだ。だがしかし、もはやワイヤーアクションすら不可能なほど予算は底をついている。CG だけはプロデューサーの頑張りで追加予算(とはいえ1話30カットという厳しい制限は同じだ)。これで聖剣同士の対決、サイキック対決、霧氷剣のCGが確保できる。夜間撮影は照明機材だけでなく、それにとまなうセッティング時間、人件費がかさむ。誠士館で続く長い長い決戦のシーケンスを、残り少ない予算では実現できない。雪をとるか、夜にこだわるか。僕は決断した。昼間の決戦で雪を降らせる。舞台装置よりも、ストーリーを語ることが重要だ。しかも今まで誠士館として使っていた建物を借りる予算もなくなったため、別の建物を誠士館に見立てる(全員集合は今までの誠士館。乱闘以後の建物は水戸市)。13話の決戦も含めまとめ撮りだ。撮影スケジュール的にも1日100カット近く撮影する必要がある。助監督本多さんの仕切りで初の宿泊撮影となる。毎朝7時開始、陽が落ちてグリーンバックで合成素材の撮影。撮影スタッフにとってもクライマックスとなる。

シナリオにはあったが、予算の都合(撮りきれないというスケジュール上の理由も含め)でカットされたシーン:全員集合時、劉鵬が畏にひっかかり、先の尖った鉄パイプ(原作では飛杖)が大量に空から飛んでくる→竜魔のサイキックが空中でピタリと止めるシーン。原作では竜魔の初サイキック使用シーンだ。武蔵はこれで竜魔が自分と同じ能力を持つのに気づく。ふたつめは、竜魔が武蔵に死鏡剣をかけるが、割れた鏡全ての中に武蔵が現れ逆に鏡に竜魔が囲まれる→乱入した風林火山が武蔵の本体を割るシーン。死鏡剣を一度武蔵が見た事によって、のちに武蔵が逆に死鏡剣を風魔にかける伏線に。竜魔のサイキック<武蔵のサイキック<小次郎の風林火山、という強さのレベルがかけあがるシーンだ。

いずれもCG合成を削る為に、泣きながら削る。竜魔のサイキックは原作ではここで初披露だが、

ドラマではウリにするためにも序盤・中盤に竜魔を活躍させている。問題はいきなり武蔵が死鏡剣を出してしまうことだが、不知火を通して見ていた、というやや無理のある理由付けでこれをおかす。残念なのは竜魔の死鏡剣を一度も僕が演出できなかったことだが、13話で海をまっふたつに割るために、やむなく断腸。そもそも小次郎と武蔵という主軸のストーリーラインに竜魔の話は横槍でしかない。主軸でないなら削るまで(ファンの目からすると、あああ勿体無い)。

魔矢(この名前は勿論「エビルクラッシャー」を知っていますよ、という車田ファン向けのメッセージだ)の再登場は、当初対下忍の乱戦に予定されていた。乱戦に弓を打つ、「ロードオブザリング」のイメージ。弓矢は合成不要の予算にやさしい武器。誠士館総長室に全ての女性キャラクターを集める、という面白さで、鞭対弓矢のドリームマッチが実現。たしかこの場面に魔矢が欲しいといったのはラインプロデューサーの大滝さんだった。女3人より女4人。テンションの高い場面となる。

壬生が黄金剣を武蔵に手渡し、黄金剣が脱皮する、というラストは、原作の「小次郎の風林火山を受け止めた武蔵の木刀が脱皮する」という名場面をこのドラマ的に再構成しなおしたものだ。ここで原作へ接続、ドラマ版の全ての伏線を(絵里奈以外)回収して最終回へ引き渡す。全てはこのヒキのために組み立てられてゆく。

「小龍が武蔵からの果たし状を読む」という原作の場面を、陽炎の偽の手紙とすることで、陽炎が忍者達をつぶしあうセットアップへ読みかえる。陽炎の目的は強い駒が潰しあう事で自分の邪魔をとりのぞく事(その後、夜叉を乗っ取って何をしようとしていたかまでは、今となっては不明である)。一方、同じく偽の手紙を受け取る武蔵は、古美術屋で骨董品の時計を求めている。時間を買う事はどんな高額な金でも不可能だ。時間を買う事はいかにサイキッカーでも不可能だ。どれだけ破壊の能力をもっていても、それは病気を治す能力とは真逆のもの。武蔵という人間の、存在の皮肉である。最強とは、人を救う事でなく人を壊す事でしかないのか。

姫をさらい、磐石の準備をする陽炎。警護役に風魔がいればこうならなかったかも、だ。初期の設定では、霧風や竜魔が姫子のSPについている、それで蘭子と竜魔の話す機会が増えて蘭子の片思いへとつながってゆく、というストーリーラインがあったのだが、そういえば忘れていたなあ。柳生屋敷と姫子の屋敷(白亜の洋館に執事がいて、を想定)は隣り合っていて、風魔はふたつに別れる、なんてのもあった。白鳳の総長室にも柳生屋敷並のセキュリティがあり、白虎同様陽炎はそれを突破してきた、と解釈するでしょう。塔にさらわれた姫を助ける古典的構図は、やはり小次郎という昭和からタイムスリップしてきた男の最後の闘いにふさわしい。

風林火山がようやく石灯籠をまっふたつに。ずっとOPで匂わせていた、8話から続く後半の目標、風林火山の完成だ。それは麗羅のヒント。項羽のヒント。「風のように」ひとつところに留まらず形を変え続ける、即ち「居着かない」(武術の用語で、無理な力が入って動きが止まる事を戒める)ことこそその極意。極意は最初からあった。彼らはそもそも風の一族。死んだ者達が祝福する。彼らは小

次郎の話す話の中にある。里でその話を語り続ける。「風の噂」の中にこそ風魔はいるのだ。ゆくぞ風魔の小次郎。すべての感情を制御すること。すべての感情を失わないこと。それを同時に内に秘める事。心と刃を共存させる事。竜魔は、霧風は彼を風魔と認めた。小次郎は「応！」と雄叫ぶ。僕はこのシーンが二番目に好きだ。この物語のテーマ、小次郎の成長。この瞬間に、小次郎の不安定な少年は終わった。今までの闘いは、彼にとって通過儀礼だったのかも知れない。

姫子は凶らずも夜叉姫と対面する事となる。姫子の説得はまっすぐだがそれが子供臭い、お嬢様ならではの世間知らずだ。一方夜叉姫は「人間よ」と皮肉ぶるぐらい忍び側の者である。この場面は岡本の真骨頂の芝居である。壬生にも陽炎にも見捨てられ、おそろしいまでの孤独が彼女を襲う。もっとも壬生はこの後帰ってくるつもりだっただろう。最後に振返ったのが姉弟の今生の別れだった。

壬生の転落劇はここから反転する。田代の怪演が素晴らしい。陽炎は田代の芝居でとても面白くなった。壬生と小次郎の四度目の闘い。己の都合で一族を捨てた男と、己を一族と主君の為に使う男。両極端にいる壬生と小次郎の決戦は、必然である。勝負はどちらが勝ってもよかった。小次郎はたまたま霧氷剣の弱点に気づいただけだ。己の技にこだわった男と、風のような自在さを持つ男との、紙一重の差だったのかも知れない。

かくして、黄金剣はついに飛鳥武蔵の手に渡る。友の剣を黄金色に光らせて、武蔵は吠える。個人的には武蔵のベストショットはこのカットだと思う。最強の男武蔵が人間に見えた瞬間だ。

其の十三(最終回)「あばよ！風の中へ」

水戸での撮影は過酷を極め、12話と同時に13話も撮影をすすめる。

問題は雪だ。霧と同様、全てのカットで濃度を同じくする事、風に流されない事を両立させることは難しい。病院の雪はそのテストもあって降らせたものである。降雪仕掛けの更に難点は同時録音できないこと(カサカサいうのだ)。通常アフレコになる。だが最大の盛り上がりは芝居を大事にしたい。作業工程の困難さ、芝居重視の二点の理由で、雪(エコスノー)素材を撮影し、CGではなくオンライン合成(AVID 合成)する事に決定。雪シーンの撮影日は、残念ながらいい天気だったなあ。前日の曇りの日と撮影を入れ替えるべきだった、と照明助手が後悔するも、「そんな時は歯食いしばって仕事するんだ」とベテラン照明井上さんが言ったそうである。曇り待ちする余裕なぞなく、仕上げのカラコレで追いこむ。予算の割にはものすごくクオリティの高い雪となった。CG 班もびっくりするほど。原作ファンとしては一面積もりたいが、それは夢のまた夢。一面積もらなくてもそれを上回るドラマがあればよいのだと自分にプレッシャーをかける。

クランクアップの日は、誠士館総長室。夜叉姫の自害、象徴である夜叉面まっぷたつのシーン。

最後は撮りきれぬかどうか、撤収の時間も考えるとギリギリの現場進行だった。夜叉面まっふたつ→落下の仕掛けはイメージから遠く、美術の平山さんも僕もテイク 2 を希望したが、2 キャメ編集で逃れる事に。

物語の点睛となるラストシーンは、スケジュールの都合上誠士館決戦よりも前に撮影している。役者にとってはやりにくかったかも知れないが、怒濤の撮影でへばる前の元気な状態で撮れたから、逆に良かったかも知れない。

決着の 13 話の脚本は早くから出来ていた(12 話をあとから書いたのだ)。小次郎と姫子の別れの場面は殆ど最初から決まっていた。原作では、あれだけメルヘンメルヘン言っていた小次郎が、どのようにして姫子と別れたかは描写されていない(車田先生は、忘れていたのだろうかなあ、とぶっちゃけ思う)。小次郎と姫子の絆を深く描いたドラマ版では、独自の別れを描くべきだと思っていた。しかし何回このラストシーンを見ても僕はへこむのである。大事な大事な初恋と分かれなければならない痛みとせつなさを、何度も味わうのだ。もう少し、もう少しあの幸せの中にいたいのに、終わりの時間が来てしまいましたよ、と。別れも愛のひとつだとゴダイゴもいうけれど、それを知っている大人だけれど、なあ。

小次郎と武蔵の運命が、ついに決闘という形で結びあう時が来た。白鳳学院の樹の上下で出会い、地下駐車場で視線を交し、スコアボードで剣を交えた二人の、サイキックの波動を風林火山ではねかえした時の、麗羅を巡る因縁の、白鳳と誠士館の、風魔と夜叉の、風林火山と黄金剣の決着である。二人には闘う理由がある。姫子を無事に救い、この闘いを終わらせる事。なるべく高額金を得る為依頼主の要望に応える事。互いに友の仇討ち。

木刀を使った「ネオチャンバラ」という今回のコンセプトを、存分に殺陣に使う。前宙からの唐竹割り、槍術、カポエラの蹴り、空中での交差、つばぜりあいからの頭突き肘打ち。もっともっと試してみたかったアイデアはあるが(三角飛び蹴り、壁走り、寝技、棒を使った関節技、武蔵がマウントをとって殴る、アクション監督新上さんのアイデアで木刀をつかむ、など)、原作のシーンを再現する事も重要だ。

風林火山の威力を存分に描いた、「疾きこと風の如く」「徐かなること林の如し」「侵掠すること火の如く」「動かざること山の如し」のシーン。武田信玄のそれより早く風魔でこれを知った僕の原体験。原作では相手は黒獅子だが、誠士館の巨大な柱にその代役をつとめてもらう。その前振りに、「この世に貫けぬものなし黄金剣」「この世に斬れぬものなし風林火山」というオリジナルのセットフレーズを使う。8 話あたりで入れたかったフレーズだ(9 話で多少フォローしてはいる)。最後にこの伏線を使う為に。

武蔵の黄金剣は、海を呼ぶ。このシーンは是非とも再現したかったシーンである。原作ではいまいち黄金剣の強さを示すシーンが少ないので、「感情の爆発に応じる」という設定を、「本人の能力

にシンクロする」という表現に置きかえた。幻覚かサイキックか、その正体は不明だが、襲う大津波、風林火山が大いなる風を呼びまっぷたつに割るそのド迫力は、CG チーム豊氏の面目躍如である。小次郎、武蔵のキャラクターソング「烈風の証」「覇皇星」がこの前半のバトルを盛り上げる。武蔵の目が十字に光るのは、もちろん原作リスペクト。

刻々と迫る絵里奈の死。この最終決戦で避けては通れぬ結末。「武蔵が心を凍りつかせて立ちつくす、小次郎はとどめをささず雪原を去ってゆく」原作のラストは、一見きれいにおわったように見えるが実はそうではない。絵はシンプルながら、夜叉と誠士館はどうなったのか、武蔵の再登場の予感などの、やりのこし感がある。次に続いてゆく漫画版の宿命は「完」とそこで打ってはならない事だからだ。一方、本ドラマ版はこれが完結編だ。決着のつかないまま終わるのではなく、夜叉一族・誠士館の野望の終焉、気持ちよく武蔵と小次郎のけりをつけること。出来うるなら、今までの小次郎の思いを昇華する為に完全勝利(それは武蔵を「殺す」ことだ)すること。そして「俺にもやつの妹の声が聞こえたような気がしてな」と、とどめをささず去ってゆく、原作の小次郎の思いに最後に一致させること。それには、絵里奈の為に武蔵が傭兵として闘っていた事を、小次郎が知る必要がある。二人の間に絵里奈があらわれる、というアイデアを白い紙の前で思いついた時はガッツポーズをとったものである。

「お兄ちゃんを一人ぼっちにしないでくれーッ」という原作の名場面、武蔵の慟哭を再現するのは難しい。あの絵だからよいのであって、俳優の目線や芝居だけであれを再現するのは難しい。触れる事の出来ない絵里奈を抱きしめる、という画ヅラの表現、前編から続く伏線の懐中時計が止まる、という仕掛けで、ようやく原作の叫びに比肩しうる実写の名場面となる。一方、絵里奈はいつまでもドライだ。残り時間を知った上で、そのエネルギーを使ってここまで来たかのような。無駄に時間を過ごせない絵里奈は、そう決めていたのだと思う。「小次郎と結婚したかった」というのも本音だろうが、「あそんでくれてありがとう」という辞世の言葉はなんともせつない。どれだけの孤独を抱えていたのかと思う。単なる悲劇の少女で終わらないように、かわいそうだけの同情で絵里奈を表現したくなかった。絵里奈自身が自分の運命をどう考えているか知りたかった。彼女は遊びたかったのだ。心底遊んだ事がなかったのだ。小次郎がその願望を無意識に叶えてあげた。その無邪気さで。

最愛の妹の死を簡単には受け入れられない武蔵。中学生の頃から他人に排斥され、傭兵として己の手を血で汚してきた武蔵。毎日妹のスープを冷ましてやる武蔵。剣を下ろす事は、何年もくり返した記憶を否定する事になる。どれだけのプレッシャーで「俺は俺を高く売るんだ」と思うまでに生きてきたのか。

小次郎と武蔵の最後のひと太刀は、どうしても無音でやりたかった(無音部分が14秒続くと、放送事故と見なされる、というTV局のルールを知り、13秒半ぎりぎりまで無音を引張る)。ハイスピードカメラがその瞬間をひきのばす。助監督の風チームが最高の風を送る。ここにきて余計なものは必

要ない。どちらも命を捨てた瞬間。刹那を決めるのは神だ。風林火山で起こす風魔烈風は竜巻を起こす。その風を武蔵の長刀が切り裂くのは2話のスコアボードでの闘いと同じ。小次郎はそこからの展開を考えていた。「切っ先を唐竹割り」という真っ向勝負で、小次郎は勝つ。一般社会へ戻れ、足を洗え、というメッセージを残して。

その後の武蔵がどうなったかは想像をたくましくしていただきたい。妹の菩提を弔い、仏像を彫っていることは原作ファンなら知っている。友の剣は、肌身離さぬようにしているだろう。出来るなら、心を開く人に出会って欲しいものである。一般社会にいる優しい誰かが、彼の心を開いて欲しいと思う。世間には冷たい風が吹くばかりでなく、あたたかい風も吹くことがあるということ、出来れば体験して欲しい。

風林火山の一撃で、夜叉面はふたつに割れ地に墮つ。夜叉姫の自害で、夜叉一族との闘いは幕を引く(自害にみせかけた「華」のつく組織の仕業、かもね)。

永遠に吹く一瞬の風の中で、小次郎と姫子は別れる。風魔が起こした風で、姫子がよろける。でも彼女は向い風に立ち向かう。一人で。背後に小次郎がいる。お前は一人じゃない。いつでも後ろに、愛した男がいることを、覚えていて欲しい。

脚本を書き終え、撮影が終わるまで、ずっとこの物語の主人公は小次郎だと思っていた。編集を終えた編集室で、この物語は姫子の物語にもなったと思った。彼女の自立の物語でもあるのだ。姫子のベストショットは、だからラストの遠くを見る横顔である。川原が一番美しい瞬間だ。その視線の先には、月並みな表現だが、未来が広がっていると思う。

ラストの風魔の口上を締めるのは、村井の小次郎以外にないだろう。彼の演ずる小次郎が、視聴者の懐に飛び込んで、あんなにも世の中を変えていったのだ。「風魔の小次郎」は小次郎の物語だ。「風魔」を小次郎なりに考えた結論が、最後の一言(「あと、つけ加えるなら、人の心にあたたかい風を吹かせる」)に集約されていると思う。

4. 僕にとって車田正美とは何だったのか？

車田正美は僕にとって、富野善幸(由悠季ではなく)、藤子不二雄とともに、自分の初期に影響を受けた三大作家である。大人になって、まさかこの神を人としてみる日が来るとは思わなかった。この神と比較される責任を持つ日が来るとも思わなかった。だから原作との対峙は、大変な苦行だった。車田正美を、一作家としてとらえなおす作業が。

バトルものは、シーソーだ。一方が沈んで、他方が浮くことをくり返して決着がつく。つけばまた別のシーソーがはじまる。人気がなくなるまで、スタイルを変形しながらシーソーはつづく。パワーゲームという名のシーソーに、複数戦はない。その力の逆転を楽しむのがシーソーの面白さなのだから、バトルは必ず1対1に限られる。シーソーはどんどん大きくなり、今の刺激を超える刺激を求められてゆく。飽きられるまで。

車田正美という漫画屋の正体は、シーソーのデザイナーだと思う。とても魅力的なキャラ(ビジュアル、ネーミング、必殺技)が、とても魅力的な敵(美形ライバル、雑魚、ボス)と、ひたすらシーソーをくり返す。そのデザインこそが先進的で、時代を引っ張り、僕らが夢中になった要素だった(だけど、デザインは、その宿命で必ず古びる日が来る。オールドファッションになる日が来る)。つまり車田正美は、ファッションだった。

実写でいうと、このデザインとは、役者のビジュアル(とメイクと衣装。つまりはキャラクター管理)、CGに他ならない。残念ながら、これらがシーソーをしているものはストーリーとは呼ばない。ストーリーとは葛藤の解決のことだ。どちらが強いかを決めることはストーリーではない。何故どちらが強いかを決めるのか、その結果どうなるかがストーリーだ。そのストーリーが面白いものだけが、面白いドラマと呼ばれるのだ。ストーリーでなく役者に頼るものは、芸能人ショーと呼ばれる。

車田正美は、ストーリーテラーでなく、シーソーデザイナーだったのだ。僕の一番の発見はそこだった。名デザイナーがつくった世界観に、ストーリーという時間軸と因果関係を縦糸で通すこと。しかも、車田ロマンという独特の美学を失うことなく。僕に求められていたのは、そのような仕事だったのだと、全てが終わった今思うのである。

結

村井演ずる小次郎の最後の収録は、ラストの口上ナレーションだった。時間が余って、僕と村井は、仕事が終わってしまうのが惜しくて、もう 1 テイクだけテープを回した。そのテイクが一番良かった。長かった仕事が、終わったと思った。

原作ファンの僕は、漫画「風魔の小次郎」をとりまく状況についても知っている。二次創作のジャンルが華開いていることも知っている。脚本を書く前に、いくつかのサイトをまわって二次小説を読みもした。全ての二次創作の、結果的には代表になってしまう覚悟もした。「コアターゲットは腐女子です」と製作委員会が明言し、そのようなビジネスの一環である事も知っている。僕はプロとしてそれに応えつつも、むかし漫画に夢中になった、あの頃の少年を喜ばせる事を一番だいじにした。原点を裏切らない事が、全ての人に伝えるもつとも難しくもつとも最高の手段だからだ。本筋を大事にしつつ、ドラマならではのダイナミズムをガツンと入れた。表現を変えるのは原作の改変ではない。「魂」を改変しないために表現を工夫するのだ。放映直後から、ネットの掲示板やブログをまわって、びくびくしながら評判を見ていた。同じ時期にはじまった同じような狙いのドラマもチェックしていた。どうにか、心の広いみなさんに受け入れられたようでほっとしている。

25 年前の漫画を、現代に甦らせる意味について、僕はずっと考えた。あの頃にあって今ないものについて考えた。今あるものであの頃になかったものも考えた。豪胆で繊細でスピード感のある車田ロマンについても随分考えた。「新しい形の忍びになる」という小次郎の成長筆を最初から掲げてはいたものの、その具体、絆、というキーワードを坂本兄弟が運んでくれるまで短い言葉にならなかった。人と人がつながりあうこと。当たり前のように誰かの為に働く事。集団の為に生き、裏切らない事。集団やチームとして生きていく事。

あのあと、二年後の再会の約束は果たされたのだろうか。蘭子は渡米して北条家に仕えているだろうか。霧風の心のつかえはとれただろうか。竜魔はサイキックの使いすぎで寝込んでやしないか。武蔵の心は開く事があるだろうか。姫子は風魔の里を案内されるだろうか。そして、銀色の目と髪を持った男たちは襲ってくるのか。後事は、各自の想像の中だ。

風魔という集団はあなたにとっては何に当るだろうか。あなたは人の懐に飛び込んでいけるだろうか。強い善人であるだろうか。たいせつな人に、あたたかい風を吹かせているだろうか。そう、あいつのように。そんなことをすこし考えてくれれば、僕は嬉しい。

最終回放映のおわったあとに