

「露出」する登場人物たち

伊藤亜紗

Yasuko Ito

西尾維新の会話術

アニメ版『化物語』の違和感

二〇〇〇年代（ゼロ年代）のはじめにミステリ作家としてデビューしたのち、いわゆる「ファウスト系」の書き手としてイラストつきのシリーズもので人気を不動のものにした作家、西尾維新。その小説のアニメ化が、〇九年七月にいよいよ「解禁」となった。これがちよつとした事件だったのは、それまでの西尾が、ライトノベルを書く作家としてはやや特異なスタンスをとってきたからである。「戯言シリーズ」にしろ「人間シリーズ」にしろ、その極端に「キャラ立ち」した作風によってあからさまにまんがやアニメとの親和性を匂わせながら、しかし彼はこれまであえて本格的なメディアミックス展開をしておこなった。つまり、ただただその圧倒的な「言葉」によって読者の脳内を占拠すること——美学的にも、販売戦略的にも、このことが西尾維新を特異な存在にしてきたのだ。そんな作家の作品が、いよいよアニメ化されることになったのである。第一弾として選ばれた作品は『化物語』。監督を担当したのは奇抜なレイアウトやタイポグラフィへのこだわりで知られる新房昭之であった。現在ではテレビ放送分全十二話が終了し、BD/DVDが順次発売されている。その第一巻は、発売日前に売り切れる店が続出するほどの人気を見せ、一〇年一月からは第二弾として『刀語』のアニメ化も決定している。

そのような人気なのか、実際にできあがったアニメ版『化物語』を見て、筆者はしかしながらある種の「違和感」をどうしてもぬぐい去ることができなかった。違和感といっても、「原作と雰囲気が違う」といった感情的な引っかけかきりではない。それは知覚レベルの違和感であり、何かぎくしゃくした手触りのようなものであった。キャラクターたちのやりとりを見ながら同時に不自然な歪みを画面に知覚しつづけている、そんな感覚だった。この歪みは、単なる演出上の失敗として片付けるべきものなのだろうか。

そこであらためて原作の小説版を読み返してみると、そこにも同様の歪みが、少なくとも歪みの根拠が確かに見出されるのである。しかも詳細に読みとみれば、その歪みは西尾作品を成立させるために必要なものであり、歪みでありながら確かに機能していることに気づく。どうやらそれは構造の歪みではなく、歪み自体が構造となっているのである。だとすれば、筆者が感じた違和感の正体とは、西尾維新の小説がもともと持っていた歪んだ構造が、アニメ化されることによって、感覚的な歪みとしてはつきり知覚可能になったものなのではないか。このような仮説にもとづいて、『化物語』の違和感を「失敗」ではなく「必然」として読み解くこと。これが、本論の試みである。前半では、まず西尾作品の構造の分析を行う。そこから小説における登場人物たちの会話とその「露出度」をめぐる問題を取り出し、後半では議論を登場人物（キャラクター）の存在論へと接続させる。結論を先取りしていえば、西尾小説の歪みとは、その会話文の扱いを通じて、登場人物を独特の存在論的に位相に押し上げる効果を持っているのだ。なお、本論では西尾維新の小説を論じつつ「小説」という言語システムが持つ特徴そのものをも議論の射程に収めることを目指す。そのため、小説内の個々のジャンルの区別に必要以上に分け入ることはせず、また用語法に関しても「キャラクター」ではなく「登場人物」というクラシカルな言い方で統一することにする。

議論に入るまえに、『化物語』の設定とストーリーを簡単にまとめておこう。主人公であり語り手役もつとめるのは、男子高校生の阿良々木暦である。彼自身もかつて吸血鬼に襲われた過去を持つが、そんな阿良々木の周囲で、さまざまな「怪奇」が起る。それだけならただの伝奇小説だが、『化物語』の場合、そこに青春小説の要素が加わる。次々と起る怪奇がそれぞれの登場人物を抱えるトラウマ的な過去と結びついており、個々のエピソードは怪奇払いトラウマの乗り越えという等式を目指して進行するのだ。たとえばのちに阿良々木の恋人になる戰場ヶ原ひたぎは、ある日一匹の蟹に出会って体重の大部分を失う。しかし阿良々木の助けや廃墟に住む怪奇の

専門家忍野メメとの出会いによって、ひたぎの怪奇の原因が、悪徳宗教に入信した母親との関係を絶ったことにあることが次第に明らかになる。そしてひたぎは、母親の存在とその記憶という「重み」を引き受ける精神的な儀式によって、自らの体重を取り戻すことに成功するのだ。

筆者がアニメ版『化物語』に感じた違和感は、こうした設定やストーリーに関してではなく、表現のレベルに属するものである。まず最初に気になったのは、登場人物間の会話のやりとりがぎくしゃくしている、ということだ。阿良々木暦にしる、戦場ヶ原ひたぎにしる、のちに出てくる元氣いっぱいの小学生八九寺真宵にしる、台詞の発語自体は非常に流暢である(真宵は阿良々木の名前をときどきわざと囁むが)。にもかかわらず相手の台詞に対して自分の台詞を返す、そのタイミングや流れとなると終始しゃちこばつており、ほとんど「言葉を交わしている」ようには見えないのだ。たとえば阿良々木暦は他の登場人物に対してしばしばツッコミ的な発言を行うが、その際もそれがツッコミとして成立しているのか疑わしくなるほどに、「間」や「畳み掛け」といった要素を欠いているのである。要は、会話のラリーが成立しているように見えないのだ。掛け合いのような場面でもドタバタ感というよりぎくしゃくした感じが目立ち、人物たちのあいだにグルーヴが感じられない(それを補完するように文字ばかりの画面が挿入される)。そのため、彼らは確かにひとつの画面内に「映って」はいるが、決して「いつしよにいる」ようには見えないのである。↓

原因のひとつとして、それぞれの台詞が比較的長いこと、しかも『化物語』特有の事情として、その長さが戯言||言葉遊びに由来する長さではなく、文学的||心情告白的な長さである、ということがあげられるかもしれない。アニメの画面内で自分の心中や暗い過去について長々としゃべる人物がいると、他の登場人物がそれをじっとだまって聴いていることに不自然さを感じてしまうものだ。しかしこの意味での不自然さはあくまで文学をアニメへと変換する演出上の問題であり、しかも「文学的ゆえにもっともアニメ化しにくい」作品↓だと西尾自身が言う『化物語』をあえて選んだアニメ制作側の決断を尊重するならば、自明の西尾の特徴である台詞の長さは、今更本質的な障害とならなかったはずだ。台詞の長さは会話のラリー感のなごの原因のひとつではあるが、それは単にスタイルの問題であって、西尾作品の本質的な構造の問題ではない。

実際、短い台詞のやりとりを小説版であらためて読んでみても、そのラリー感のなさはやはり消えずに残っているのである。たとえば、その一部がアニメ版の第三話に登場する次のような会話をみてみよう。休日の公園で、阿良々木と戦場ヶ原が偶然出

1 ただし、こうした会話のやりとりがぎくしゃくしているという印象は、アニメ版が始まって間もない頃の放送分に強く感じられるものであり、最終回ではかなり弱まっている。その主な原因は、台詞をしゃべる登場人物のバストショットを減らす(その代わりに、台詞は風景等にかぶせられる)という演出上の変更である。

2 『活字倶楽部』二〇〇九年春号誌上でのインタビューにおける発言。

会う。そして戦場ヶ原は、先日の怪奇払いに関して、ぜひとも阿良々木にお礼がしたいと申し出る。いわゆるツンデレキャラである彼女が下手に出て、しかもボケまでかましているというぎこちなさを差し引いても、このやりとりを頭の中で場面ごと再生してみようとすると、どうしてもつっかかりが生じてしまう。戦場ヶ原の台詞が、単なるキャラクターの属性には回収できない余剰を作り出し、それが会話のラリー感を破壊するほどの歪みを作り出しているようにみえる。

「どうしたの? 阿良々木くん」

「あ、いや……ごめんなさい」

「何故謝るの」

「自分の存在が罪に思えてきたんだ……」

「なるほど。罪な男というわけね」

「……………」

いや。

またそれ、意味は同じでニュアンスが違うし。

「つまりね、阿良々木くん」

戦場ヶ原は言った。

「阿良々木くんが何と言おうと、私は、あなたに、お返しをしたいと思うのよ。」

そうでないかと、私はいつまでも、阿良々木くんに、引け目のようなものを感じてしまうと思うの。仲良くやっていくというなら、それが終わって初めて、私

達は、対等な友達同士になれると思うの」

(『化物語(上)』二一七―二一八頁)

注目したいのは、些細なことに思われるかもしれないが、戦場ヶ原が繰り返し相手の名前を口にする点である。この会話は他に誰もいない公園において二人で交わされている。にもかかわらず戦場ヶ原は、「どうしたの?」のあとにも「つまりね」のあとにも「阿良々木くん」をつけ、わざわざ「阿良々木くんが何と言おうと」「阿良々木くんに、引け目のようなものを感じてしまう」と言うのである。どういうわけか戦場ヶ原は、執拗に「阿良々木くん」という固有名を口にしたがっているのだ。これはこの場面に限ったことではないし、戦場ヶ原と阿良々木の関係に限ったことでもない。「目の前の相手への呼びかけ」は、右に引用した箇所だけに見られるものではなく、『化物語』の作品全体を覆う特徴と言っている。小学生の八九寺真宵も執拗に「阿良々木さん」と呼びかけるし、先輩でバスケット部員の神原駿河も「阿良々木先輩」

「戦場ヶ原先輩」を繰り返す。八九寺がしばしば「ありやっちゃ木さん」「阿良良々木さん」等と囁んでしまうのは、あまりに頻繁に呼びかけを行うことに対する自「パロディ」だろう。

続きは本誌で！