

借りは即返さねばならない

—— 映画『THE FIRST SLAM DUNK』試論 by 「シロート」

合 田 典 世

はじめに

『週刊少年ジャンプ』（集英社）で1990年～1996年に連載された漫画『SLAM DUNK』を、作者の井上雄彦が自ら脚本・監督を務めてアニメーション映画化した『THE FIRST SLAM DUNK』（2022）は、2022年12月3日から2023年8月31日までの272日という異例のロングラン上映となり、国内興行収入は157億円（2023年9月時点）を記録した。原作は、神奈川県立湘北高校バスケットボール部に入学した（元）不良の1年生、桜木花道が、「シロート」（18巻 #242）¹⁾ からインターハイ選手へと成長する4ヶ月を描き、青春／バスケット漫画の金字塔とされる。『ジャンプ』連載終了後も絶大な人気を誇り、単行本の国内累計発行部数は1億7000万部（2023年2月時点）²⁾ を超えている。このような超強力コンテンツであるとはいえ、連載終了から世紀も年号もまたいで30年近く経過した現在、初アニメ監督作品で新たに記録を残したのは、驚くべき快挙だったと言えよう。終映後も間をおかずに、FIBA ワールドカップでの日本の五輪出場権獲得により、再び原作と映画が話題になった。

本映画の見どころは、あえてざっとまとめれば、湘北高校 vs. 山王工業高校の試合（以降「山王戦」と表記）シーンの3DCGによる緻密かつダイナミックな映像化、桜木花道（以降「花道」と表記）から宮城リョータ（以降「リョータ」と表記）への主人公の変更、新たに明かされたリョータの過去、にある。監督が映画パンフレットのインタビューでも語る通り、ただ「原作をなぞる」（15）ものにしなかったのは、「新しい視点」（15）で誰にとって

も「初めて観た」(15)『SLAM DUNK』になるように意図されたことによるが、それを言うなら、この映画のおかげで、原作の特質や井上の作家性も、「初めて」見えてきたところが少なからずあると思われる。T・S・エリオットの言を借りれば、「新しい芸術作品がつくり出されるとき起こることは、その前に出たあらゆる芸術作品にも同時に起こること」(10)であり、「現在が過去によって導かれると同じように過去が現在によって変更される」(10)のである。

ところが興味深いことに、『SLAM DUNK』がいわゆる批評的考察の対象になることは決して多くはない。原作漫画はもとより、今回の映画もその「批評」「考察」は、SNS、YouTube、note 上でのアマチュアのファンによるものが大半を占める（もっとも、その「質」がプロの批評に劣るということでは決してない）³⁾。一方、たとえば現在（2023年9月15日時点）上映中の宮崎駿監督『君たちはどう生きるか』（2023）、少し前の新海誠監督『すずめの戸締まり』（2022）などは、一般観客の注目度が高いことはもちろんだが、アカデミズム寄りの批評家の考察対象としても好まれる⁴⁾。漫画家のよしながふみは、「少女マンガで本当に大ヒットを記録したもの」が、「評論家が読んでいないから」「評論の場ではほとんどとりあげられず」「マンガ史のなかではなかったことにされかねない」(138)という問題を指摘している。絶大な人気、知名度、影響力を誇る『SLAM DUNK』が「なかったことにされ」ることはなくとも、その「スポ根」イメージが災いしてか、少なくとも批評の場において本作はエアポケットにはまり込んでいるように見受けられる。本稿の主眼は、その一見「ベタ」なわかりやすさが、数々のサブリミナルな操作によって深みを与えられるという映画の達成を仔細に検証することにより、本作を大衆の人気作品が陥りやすい批評的「エアポケット」から救出することにある。さらには、同じメジャーヒット作品でも「ベタ」度が低い＝暗喩性が高い（ゆえにインテリ人気も高い）宮崎作品や新海作品が、アニメーションという媒体で「心理劇」を描く必然性において、作風の

異なる本映画とつながる可能性についても少し考えてみたい。

1. 原作／映画で「借りを返す」

スポーツ漫画の中心的興味は、当然ながら、勝敗の帰趨にある。「速攻」命のバスケットボールという競技を扱う『SLAM DUNK』においても、マイナス（失敗＝失点）をいかにプラス（成功＝得点）に転じるか、原作の言い方を借りれば、「借りは即返す」（19巻 #260）ことがひとつの鍵となる。「やられたらやり返しゃいーんすよ……3倍にしてね」（19巻 #253）とは山王のエース、沢北のセリフだが、ページを繰ってすぐ——見開きの右ページ最初のコマ——になんらかの驚きがある、というリズムに乗って、読者は大小さまざまな「借りの返し」を目撃する⁵⁾。一つだけ例を挙げれば、山王戦で背中を負傷した花道が、左ページで「いけえ沢北一っ!!」との声援のなかダンクシュートを決めようとする沢北から、ボールを「返せ…」と取り返すインパクト大のシーンも、次のページで右ページを丸ごと使って描かれる（20巻 #272）。

この「借りを返す」というテーマは、ただ点の取り合い、ボールの奪い合いだけでなく、心理的側面にも当てはまる。たとえば山王戦ラストの流川と花道のコンビプレイは、それまでの2人の愛憎相半ばする「ライバル」（1巻 #3）関係が「絆」に昇華される、原作最大のカタルシスであり、いわば両者間のわだかまり＝「借り」が返された瞬間でもある。そのプレイでの花道の「左手はそえるだけ」（20巻 #275）のジャンプシュートも、「シロート」である彼の地味な特訓が活かされた「伏線回収」だ。何より、作品のクライマックスで、（特に初期の）花道が無闇に憧れる「スラムダンク」ではなくジャンプシュートが決め技となるのは、彼が「バスケットマン」（2巻 #18）として「借りを返し」た、つまり「成長」したことを端的に物語っている⁶⁾。

さて、本映画では、このテーマがいわば全面的に変奏される。映画メイキ

ング本（『re: SOURCE』）のインタビューによれば、連載時に「リョータのことをもっと描きたかった」（79）という作者＝監督の井上にとって、今回の映画化はまさにその「借りを返す」試みであった。その試みにおける困難の一つが、漫画と映画のメディア的違い、とりわけ、映画が漫画と違ってコミカルさを出しにくいという点にあったことは興味深い。確かに、原作の主人公である花道は、しょっちゅうギャグ顔で登場し、ここぞという正念場で見せるマジ顔との緩急が効いているが、それは「シロート」の可笑しさと恐ろしさの体现であったと同時に、文字通り“comic”である漫画でこそ可能な表現方法でもあった。リョータも原作では、ギャグ顔+「アヤちゃん♡」のセットで、マネージャーの彩子へのゾッコンぶりがコミカルに描かれていたが、本映画でそのような描写はない。結局、「アニメ」でなく「映画」を志向したのであり、作画、演技等における「自然さ」「リアルさ」を重視したというのもその一環だろう⁷⁾。このメディア的特性への意識は、リョータのキャラクターにも関わっていると思われる。主人公変更の理由には、上述したような「彼のことを描き切れなかった心残り」（79）や、井上自身の「勝ち負けの単純な価値観」（78）からの変化だけでなく、おそらく映画という媒体との相性もあったのではないか。というのも、「心臓バクバクでも平気なフリ」するのが習い性になっているリョータは、感情表現がストレートな花道と違い、あまり漫画＝アニメ的ではない。厚めのまぶたとよく動く眉毛、花道の坊主とは対照的に、試合の進行に伴って徐々に崩れていく凝った髪型、小柄な身体の繊細な動き等の外面的「複雑さ」は、本作で初めて掘り下げられた彼の内面的「複雑さ」と呼応しながら、映画映えする「キャラクター」——英語では「外面」（線）と「内面」（性格）の両方を意味する——を作り上げる。実際、彼の表情には、一見して何を考えているのかわからない（ゆえに惹きつけられる）ものが多い。たとえば、バイク事故で生死の境をさまよう状況の描写と思しき、故郷沖縄の風景を目の当たりにした顔へのこだわりは、メイキング本でも明かされる通りである（67）。また、この表

情に近い角度で描かれる、高校の屋上で三井らに殴られて血を手で拭った後の（かすかに笑ったように見える）顔や、再起を期してダンボールにしまい込んだバッシュを取り出す時の、アオリの角度で捉えられた顔も、それなりに「意味付け」可能かもしれないが、喜怒哀楽のどれかに即座に分類できるような表情ではない。それはたとえば、バスケ部に復帰して頭を下げる三井の隣で驚く「アニメ的」表情とは対照的だ。作者が漫画家として（特にギャグ表現が激減する『バガボンド』以降）追求してきた「記号的なものではなく、複雑に入り組む微妙な心理状態」（80）の表現力が、本映画においてもいかに発揮されている。

2. トラウマ克服の描写——手／拳

本作は、こうしたリョータの内面的「複雑さ」を、「現在＝山王戦」と彼の「過去」を並行して描くことで浮かび上がらせる。もっとも、原作でも試合中のフラッシュバックは全編にわたって使われているが、本映画では、「現在」につながる「過去」の克服、トラウマの克服＝心理的な「借りの返し」の過程を様々なモチーフに託して暗示することで、映画らしいサブリミナルな効果を達成している。その一つが、手／拳の描写だ。試合前のロッカールームで、ひとり気合いを入れるべく——そしておそらくは天国の兄ソータに話しかけるように——リョータは「行ってくる」と左手で拳を作る（手首にはソータの形見の赤リストバンドと自分の黒リストバンドの重ね付け）。この手／拳はひそやかに反復される。三井軍団に学校の屋上で殴られたとき、リョータは血のついた左手のひらを握りしめる。またインターハイに向けて出発する前夜（奇しくも兄ソータと同じリョータの誕生日の日）、お祝いのケーキに乗ったプレートにはいまだに、ソータとリョータの両方に宛てた“Happy Birthday”の文字。リョータは妹のアンナが手渡してきたそのプレートを割り、自分の名前側を左手で握りつぶす。「兄貴の代わりにはなれ」ず、「ゴミみてー」で、自暴自棄になってバイク事故を起こし「母

ちゃんを怒らせてばかり」で、「生きてるのが俺ですみませ（ん）」と当てつけたくなるほど不甲斐ない自分。山王戦に臨む直前のロッカールームでの拳は、そんな自分を「握りつぶす」身振りでもあるのだ。

少し脱線めくが、「兄貴の代わりにはなれない」ことにとらわれるリョータが、「君の舞台」＝試合で成長するという過程において、上記のインターハイ前夜のシーンが重要な転換点となることをここで確認しておきたい。アンナは「二十歳」になったソータについて、「生きてたらね。」「ずっと3歳差。とっくに追いついてるのにね。」「ソーちゃんの写真飾ろうよ。顔忘れちゃう。」と、宮城家のアンタッチャブルな領域に無邪気に（あるいは無邪気を装って）踏み込んでいく。実質「ソータはもう死んでいる」と言っている⁸⁾に等しいこれらのセリフが引き金となったかのように、「母上様」への手紙、母カオルの心象風景という濃密な心理描写を経た末に、リョータのプレス突破という試合の見せ場に至る。そこでは、最高にクールな音の演出とともに、彼が物理的にも精神的にも「抜け」たことが示される。「ソーちゃん立つはずだった場所」で、小6ですでに高身長だった兄と違い、「ドリブル」という「チビの生きる道」（20巻 #268）を貫くことで、他の誰でもない自分を初めて肯定してみせた⁹⁾。いわば、自分の、ひいては兄の「借り」を返したのである。誕生日も背番号も同じでも「兄貴の代わりにはなれない」ことは、ここでようやく呪いから祝福に反転する¹⁰⁾。

このシーンで「行け！ リョータ！」と、（観戦に来た母カオルの密やかな応援と重ねるように）かけ声を響かせる彩子は、原作（17巻 #236）と同様、リョータの右手のひらに「No.1 ガード」と一種のおまじないを書くが、映画ではこうした手／拳のモチーフに連なることで、さらなる重みを与えられている¹¹⁾。本編ラストのアメリカでの試合前、リョータは右手のひらを見つめ拳を作るが、そこにはソータのリストバンドも彩子のおまじないも物理的には存在しない。だからこそ、そのすべてが見えない糧となって彼を支えているのだとわかる。

上述したカオルの心象風景的シーケンスで、リョータのみならずカオルの「成長」も暗示されることを、併せて確認しておきたい。父親の遺影の前でうなだれる母親を後ろから呆然と眺めるだけだった幼いリョータを描く冒頭の場面は、中盤で何度かフラッシュバックし、「尻込みしてばかりだ」とリョータに自責を促すが、冒頭では顔がのっぺらぼうだったのが、このシーケンスでは表情が描き込まれている。そして「これからは俺がこの家のキャプテン」と父親代わりを自認していた兄の横を、湘北のユニフォーム姿の現在のリョータが通り過ぎ、うなだれる母親を後ろから抱きしめる。本当は（再びアンナのセリフを借りれば）「とっくに追い越してる」のである。どんなに前途有望で可能性に満ちあふれていたとしても、死んでしまったらそれきり（ソータが左目から涙を流したまま静止状態であるように）であり、リョータこそが「母ちゃんを支え」る存在であるのが、まぎれもない「リアル」（『リアル』（2巻 8th））なのだ——山王がいかに「絶対王者」だろうと「負けた」という現実は変えようがないのと同じように。ミニバス時代のリョータが、転んで打った左手首をずっと気にしているのを見て、自らも左手首を触っていたように、カオルは片親の心細さのなか、息子を必死で守ってきた¹²⁾。しかしこのシーケンスでは、そんな昔の息子にフェンスに阻まれて近寄れないという形で、彼の成長と独立が端的に示される。喪に服するかのような黒っぽいTシャツばかり着て、座り込んで海を眺めていた母親も、息子の手紙を読むシーンでは白シャツに身を包み、ついには立ち上がって海風に身をゆだねる。リョータのプレス突破よろしく、カオルもようやく「抜け」たのだ。エンドロールの後には、ソータの部屋に飾られていた写真が、ダイニングテーブルの端に（アンナの提案通り）飾られていることがわかる。その写真の前には、遺品のリストバンド——山王戦後、リョータと一緒に「おかえり」とカオルに迎えられた——も置いてある。ソータの死の受容、家族関係の変化／成長は、山王戦の試合と呼応しながら、相互に深みを与え合う¹³⁾。

かくして本映画を含む井上作品に通底するのは、プラスとマイナスが互いに反転可能なものとしてつながっているという認識であり、それを下支えるのが、「リアル」を冷徹に見据えるまなざしである。ここで、映画で主人公の「手」がマイナスからプラスに向かう過程を描くよすがとなっている一方、原作の主人公の「手」は、プラスからマイナスへと逆に向いているように見えるのは興味深い。ベンチメンバーの安田は、花道の手を見て「デッカイ手だ…この手なら本当にどんなボールでも掴んでしまいそうだ……」(17巻 #241)とあらためて「持てるもの」の何たるかを実感する。しかしそんな無限の可能性を秘めた主人公が、山王戦でリハビリを必要とする怪我を負い、自称「リハビリ王」(『SLAM DUNK 10 DAYS AFTER』)になる。『SLAM DUNK』の「光」は、花道が『「この4か月が まるで夢だったかのように」(20巻 #269)「新幹線」(15巻 #198)並みの速度で身につけてきたものを失う可能性¹⁴⁾によって、一層引き立てられているとも言える。「山王工業との死闘に全てを出し尽くした湘北」が、「続く3回戦 愛和学院にウソのようにボロ負け」(20巻 #276)するという「オチ」がついていることも同工である。「光」を引き立て、ひいては凌駕していくそうした「闇」は、「トラウマがあって、それを克服していく話」(井上、伊藤 97)として宮本武蔵を描き出す『バガボンド』(1998年～)や、車椅子バスケットをめぐって主人公3人の生き様を描く『リアル』(1999年～)において、前景化されていく。

3. はいあがる／つきおとす

リョータに焦点が当たっている映画はしたがって、徐々に「上」に向かう動きに貫かれる。この意味で、「上(空)を見る」というモチーフも見逃せない。越してきた神奈川の中学でいじめられ、バスケット練習もままならず、リョータは団地の畳部屋に寝転がって天井——いわば低い空——を見上げる。三井軍団のリンチを受けた後は、「何これ。ゴミみてーだな」と仰向け

で独りごちながら、雪の降り出した曇天を見上げ、故郷沖縄の屋外バスケットコートでは、寝転んで微妙に曇った空に飛び交うカモメを見上げ、再訪した秘密基地の洞窟では、「ダブルクラッチ」を決めながら打倒山王のシーンを演じてみせる兄と一緒に洞窟の天井を見上げたことが回想され、そして山王戦勝利の後、チームメイトたちと抱き合いながら（天国の兄に訴えかけるかのように）天を仰ぎ、その「空」は湘南のカモメの飛び交う空につながる。母親に「背伸びた？」と言わせるくらい、「怖かった」山王戦を経てどこか大きくなったリョータは、その後アメリカに渡り、さらに精悍な姿を見せる¹⁵⁾。

マイナスの清算を強いられるのは、「17年間ずっとバスケのことだけ考えてきた」山王のエース、沢北も同様だ。アメリカでの試合で顔を合わせるのがリョータと沢北であるのは、その暗示と言えるだろう。リョータが山王戦前夜に、曇った月夜の林道を不安で吐きそうになりながら走っている¹⁶⁾のと対照的に、沢北は朝の木漏れ日の差し込む神社境内で、三百段の階段を昇り降りしながらゆうゆうとトレーニングに励んでいる。月光と陽光の対比は、悩める叩き上げ選手のリョータと、悩みと無縁のバスケエリート沢北、ひいては「問題児軍団」（14巻 #193）の湘北（＝海）と、「絶対王者」山王（＝山）の対比にも連なる。湘北を「つきおとす」（19巻 #265）という物言い、映画序盤の線画のシーンで、正面から歩いてくる湘北に対し、上から「下りてくる」ことにも端的に表されるように、「負けるなどとは みじんも思っていない」（17巻 #230）山王は、まさかの敗北で「はいあが」る（20巻 #）立場に「反転」する。「負けたことがある」というのが 何か大きな財産になる」（20巻 #276）との堂本監督の言葉が、「俺に必要な経験」が「敗北」だったという（映画の）沢北の悟りと対応することは言うまでもない。この「はいあがる」と「つきおとす」の反転も、「借りは即返す」というテーマの「人間万事塞翁が馬」的変奏なのである。

4. 「現代的」欲望とアニメーションの「爆発力」

ところで、トラウマの克服という話型は、本映画に限らず、「癒し」「ケア」といったバズワードと一体になって各種コンテンツで繰り返されている¹⁷⁾。これはおそらく、「繊細さん」「サイコパス」といったラベルを使ったライトな「心理分析」を歓迎する風潮、そして「伏線回収」「コスパ」「解像度」という近年の流行と根を共有するように思われる。その「根」とは、意味のない細部、克服されないトラウマ、無為な時間を忌避する心性——わからなさ＝「ネガティブ・ケイパビリティ」の否定——である¹⁸⁾。「映画を早送りで観る人たち」¹⁹⁾が当たり前のように存在する現代では、こうした心性への理解が、ものづくりの大前提となるだろう。実際、上に見てきたような、試合的にも心理的にも「借りを返す」ことに伴うカタルシスは、「伏線回収」の快楽でもあり、3DCGを駆使して作られた高「解像度」の試合映像、そしてその映像との相乗効果を上げる音／音楽は、近年ではサブスクの普及で敬遠されがちな劇場での鑑賞の「コスパ／タイパ」を最大限に上げている。

本映画が「現代的」欲望に十分に応えるもののだとして、しかしそれだけでは大ヒットにつながらなかったであろうこともまた確かである。というのも、その本質的な魅力は、こうした「わかりやすい」＝言語化に適した領域を超えた「わかりにくい」ところにこそあると思われるからだ。それは一言で言えば、「言語」「意味」に回収されない絵の力であり、アニメらしさではなく映画的「リアル」を志向した絵作り（と芝居）の果たす役割は、「わかりにくさ」とは無縁に見える本映画において、おそらく想像以上に大きい。試合中の繊細にしてダイナミックな動きの表現はもちろんのこと、「複雑で繊細な顔」（『re: SOURCE』80）、キャラクターそれぞれの体つきや歩き方、走り方、ユニフォームの動きの精妙な表現などに見られるような、理屈を超えた訴求力が本作品の一種の中毒性を形作っている²⁰⁾。佐藤亜紀の言葉を借りれば、「芸術の快楽とは、表面の快楽であり、芸術の問題は、最終的に

は、表面の問題に帰着する」(33)。アニメなら動く絵、文学なら言葉、といった固有のメディア性、「意味」や「深層」に回収されない表層こそが、芸術の芸術性を担保するのである。

今一番「稼げる」コンテンツであるアニメが、わかりやすさ、無意味の意味化への欲望に冒され（すぎ）ているとの批判は多いが、そういう言説の横溢は、逆説的に、観る／批評する側の限界、わかりやすさ＝言語化しやすい領域しか見（え）ない「シロート」の限界を明かしているとも言える（『SLAM DUNK』で、自分のプレイ能力が上がるほど、他人の能力への査定力が上がるのと同じく）。わかりやすいものばかりが受けることへの懸念の声は多いが、おそらくそこには「わかりにくい」「言語化しにくい」訴求力も潜在しているはずだ。その（おそらくは膨大な）無意味＝言語化しづらい領域にこそ、ヴィジュアル・コンテンツの命がかかっているといっても過言ではない。要するに、「わかりやすい」だけでも、「わかりにくい」だけでもだめで、両者が共存することで作品の「爆発力」（20巻 #267）が生まれるのである。

5. トラウマ克服とモダニスティック・アニメーション

こうした無意識的領域の大きいヴィジュアル・メディアと、心理描写の親和性について、加えて少し考えてみたい。原作の心理劇は、花道の恋の対象が晴子からバスケへ移行する（あるいは晴子なのかバスケなのか曖昧になる）という甘酸っぱくもさわやかな青春ドラマにおいて達成される。そのドラマを集約する「大好きです 今度は嘘じゃないっす」（20巻 #269）の（ファンの間では「伝說的」と言ってい）「伏線回収」が映画から削除されたことは、主人公の変更によることはもとより、本映画の心理劇がより複雑微妙なものにシフトしていることの端的な表れと言える。作者（2020）の言を借りれば、「今！」しかない花道のまっすぐなキャラクター——繰り返せば、英語では「線」「性格」「登場人物」を同時に意味しうる——は、少年

ジャンプ的なまっすぐさや「線」画のスピード感に無理なく結実した²¹⁾。破天荒な行動、言動で相手を不意打ちする「恐竜、動物ぼ」さ（井上 1997）は、リョータの「コンプレックス」と対照的だ。そのような（文字通り）「複雑」な描写を高い完成度で成立させることで広い層に訴えるアニメーションは、「視覚伝達の点で、漫画よりも国境を越えやすいメディア」（氷川 158）として近年のグローバリズム需要にも応えうるという点でも強い。本映画とほぼ同時期に公開された『すずめの戸締まり』（2022）も、やはり過去の自身／地震との折り合いがテーマだが、新海作品の心理劇が何より、圧倒的ヴィジュアル、「もの言わぬ風景に何かを雄弁に語らせようとする迫力」（津堅 241）に大きく依って立つものであることと、『THE FIRST SLAM DUNK』がアニメ映画としてトラウマ克服劇を描いたことは無関係とは思えない。『君たちはどう生きるか』（2023）も、作者のキャリアの集大成として「過去」を振り返った上で、これから「どう生きるか」という問題を突きつけているが、そこでも同様に、現実と異界を行き来しながら言語的次元を超える描写が華麗に繰り広げられる。

言語的次元を超えるということは、「小説や漫画などの文芸的なロジックを超える」（氷川 162）、すなわち「わからなさ」に漸近することであり、「モダニズム」的とすら言える。現代のアニメ映画に見られる、複雑なめくるめく内面世界へと向かう精神は、「ポップ・モダニズム」²²⁾とでも呼ぶべきものだ。100年前のハイ・モダニズムの作家たちによる試みの、先進的メディアによるさらなる展開と捉えてみれば、「モダニズム」にも「ポップカルチャー」にも新しい視野が開けてくる。もっとも、「画面の書き込み密度が大きく」（稲田 264）上がり、「画面内情報量」（同 264）が多い昨今の作品群——転調だらけで歌詞の文字数がやたらと多い昨今のJ-POPにもどこか似ている——に、集中力が長くもたない現代人をとにかく飽きさせまいとする制作側の気合（悲哀）を感じないでもない。とはいえ、要求される集中力などの知的成熟度の度合いはさておき、世界をその膨大な情報を丸ごと取

り込んで描写しようとする「リアリズム」においては、モダニズム文学とアニメは志を同じくしている。ただ、言語だと必然的に難解で排他的になりやすい一方、ヴィジュアル・メディアには、その情報量の多さによってむしろ誰にでもわかる「リアル」に近づくという有利さがある。理屈を超えた直感や感性、身体性という「わかりにくい」人間の「リアル」に、技術がようやく追いつきつつある現在、ハイ／ローの既成概念にとらわれることは、本質を見失わせる。「大衆文化的なものにはもっと複雑な応答があって」「モダニズム自体に多様な経路がある」（石岡 300）。既存の枠組みを超えるモダニズム精神は、これからのメディアの時代を生きるわれわれにこそ求められるのだ。

おわりに

観て／読んでもらって「伝わる」ことで初めて作品は完成すると井上は強調する（COURTSIDE in THEATER FINAL）が、アニメ作家でもアニメ研究者でもない者による「シロート」批評とは所詮、「伝わった」ことについてのささやかな報告にすぎず、作品／作者との幸運なめぐりあいに向けたささやかな感謝にすぎない。それでも、少年漫画もスポーツ全般（特に体育でトラウマ化したバスケ）も「ノーマークだったはず」（19巻 #253）が、本作のおかげで、筆者の偏狭な漫画観は打ち碎かれ、「本物」のバスケを知り、最初に勤めた大学の体育館が本作の「聖地」であることも遅ればせながら知るに至る——こうした「借り」を少しでも「返す」べく、本稿は書かれた。芸術は長いが、人生は短いので「借りは即返さねばならない」（19巻 #260）。たとえば、作品の心遣いにもっと気づくことで。あるいはそれをきっかけに新たな作品を生み出すことで。いや、ただもう単純に元気になることで。きっと花道も言ってくれるだろう、「そのとーり！！」（19巻 #260）と。

注

- 1) 本稿では『SLAM DUNK』原作からの引用は新装再編版に依拠し、引用のあと丸括弧内に巻数番号と話数番号（原作の表記に準じて「#」で）を記す。『リアル』からの引用は、引用のあと丸括弧内に巻数番号と話数番号（原作の表記に準じて序数で）を記す。
- 2) Wikipedia：『SLAM DUNK』による。
- 3) 本映画の考察を行ったプロの批評家にはたとえば、宇野常寛（note、YouTube：なお彼が主催するPLANETSチャンネルでの「批評座談会」には、石岡良治も参加している）、宇多丸（ラジオ）、山田玲司（YouTube）がいるが、宮崎や新海に比べると、活字媒体が少なく在野の批評家に偏っている。
- 4) これらの作品については、公開後まもなくプロの批評家が次々とSNSやnote、ウェブ媒体で論考を発表し、さらには『文藝界』や『新潮』などの主要文芸誌にも批評が掲載され、『現代思想』（2023年臨時増刊号）では上映中ながら、早くも特集が組まれている。『君の名は。』（2016）で「国民的に知られるアニメ監督」となった新海（津堅信之 255）は、アカデミズムでも今や宮崎と同等の扱いである。
- 5) 漫画を描く上で、ページをめくるという行為、めくった先にある驚きを大事にしていることについては、本映画の舞台挨拶（COURTSIDE in THEATER FINAL 2023年8月15日）で作者が自ら明かしている。
- 6) 阿部幸大は、花道の「成長」が、『ジャンプ』の典型的ヒーローたちに比べればゼロに等しいという『SLAM DUNK』の「邪道」的「リアリズム」を指摘し、タイトルとジャンプシュートの「齟齬」にも、「反・成長物語」「反『ジャンプ』漫画」の精神が表れていると見る。
- 7) こうした「リアル志向」は、氷川竜介によれば、日本のアニメ監督によく見られる「（実写なみの）映画にしたい欲求」（105）であり、そのルーツは（宮崎駿が初めて本格的にアニメ映画制作に携わった作品でもある）『太陽の王子 ホルスの大冒険』（1968）の演出（監督）を務めた高畑勲にあるという（105）。
- 8) アンナが宮城家でもっとも早くソータの死を受容したと見える。それはミニバス時代のリョータの試合中に、ソータの海難事故死のことを無神経に話し続ける男性2人に「違うのよ。ソーちゃんは遠い島でひとりで暮らしてるの、今」と本気で抗弁した幼い頃と対照的だ。
- 9) 船に乗り込むソータのリョータへの最後の言葉は「ドリブル練習しろよー。レギュラー取るんだろ。」だった。インターハイ前夜にカオルが見返すホームビデオに映っていたのも、ドリブル練習をするリョータにソータが「腰高い」と声を

かける様子である。

- 10) 「兄貴の代わりにはなれないさ」というセリフは、リョータとカオルがソータの部屋で遺品の片付けを巡って喧嘩するシーンの最後にも、ダメ押しのように一度流れる。ここで背景に流れる「ラ」の音の反復は興味深い。この「ラ」（オーケストラのチューニングに使われる音でもある）は、和音と合わさりながら長調と短調の間を揺れ動く。組み合わせ次第で長調にも短調にも転じうるさまは、文脈に応じて後から「本当の意味」（19巻 #258）を付与される言葉の性質を、いわば音楽的に体现しているのではなからうか。なお、サントラや主題歌の本映画における役割は非常に大きく、紙面を改めて考察する価値がある。
- 11) 「苦しくなったら何かやること」として「手のひらを見る」という彩子の提案を受けてのものだが、その際の会話——彩子：「あんただってなかなかのガードよ。神奈川 No.1 ではないけど…No.2 でもない…ええっと…」リョータ：「いい！もういいから！」——を思い返せば、手のひらに書かれた「No.1 ガード」に一種の含み、ないし重みを感じ取れる。
- 12) 山王戦の試合中でも、リョータは不安になると左手首——ソータのリストバンド——を触る。
- 13) 試合の「雲行き」が、天候と同期する（晴れから土砂降りを経て再び晴れ）のは、沖縄に里帰りして思い出の洞窟を訪れるリョータの苦悩からの再起を描くシーケンスの空模様（曇り、土砂降りからの晴れ）と同様である。
- 14) 詩人の伊藤比呂美との対談で井上は、「きっと当時の僕は、短期間で一気に身につけたものというのは、怪我などでちょっとの間プレーできなかったら、あつという間になくなるんじゃないかという、「もろさ」みたいなものを「いいな」と思ったんじゃないかと思います」と振り返り、花道が「戻ってこれないかもしれない」「可能性はいくらでもある」と話す（52-53）。
- 15) ちなみに、「陽」の『SLAM DUNK』に対して「陰」を引き受ける『リアル』で、主人公の野宮朋美が昔の事故現場の自分に、「ありがとう 生きててくれて」と話しかける心象風景的シーンがある（15巻 90th）。いわば本映画のリョータの屈折（「生きてるのが俺ですみませ（ん）」）を裏返した形で、昔の自分を今の自分が救うことによる救済＝マイナスのプラスへの反転、というモチーフが現れる。さらに言えば、野宮も「空が見てえな…」（15巻 90th）と空を志向する。
- 16) このシーンで、最初は月を隠していた雲がだんだん晴れていくのは、希望の兆しを感じさせる演出である。
- 17) パントー・フランチェスコは、戯画化して笑いをとる傾向が強く、「子供向けのエンタメやコメディの域を出ない」西洋のアニメ（cartoons）に対して、日本ア

ニメ（anime）が本格的な物語媒体として成立していることを指摘した上で、「アニメ療法」なるセラピーを提唱している。

- 18) 頭木弘樹は、「立ち直りの物語」から得られる「偽物の」「感動」を求め、「絶望と希望の間」の「グレーゾーン」「グラデーションを無視する」風潮について語っている（朝日新聞デジタル 2023 年 9 月 15 日）。
- 19) 稲田豊史『映画を早送りで観る人たち ファスト映画・ネタバレ——コンテンツ消費の現在』（2022）では、その生態がインタビュー調査なども踏まえながら詳しく考察されている。
- 20) 映画メイキング本（『re: SOURCE』）や CG 専門雑誌（『CGWorld』）での特集でも明かされる通り、井上が自ら全面的にレタッチを施している。微細な違いが、直感的な印象や感触を左右していることが見てとれる。
- 21) もっとも、よしながふみの言葉を借りれば、本作には「少女マンガの文法」（63）があり、「少女マンガ的ギャグ」（63）、心理描写の細かさや繊細な絵柄など、少年漫画的なものからの逸脱も際立っている。
- 22) 1920 年代のハイ・モダニズムのエリートイズムに注目が集まりやすいモダニズムを広義にとらえ、そのジャンル横断的攪乱性をポップカルチャーに探る昨今の研究動向は、たとえば（タイトルも「ずばり」の）*Pop Modernism*（2007）に代表される。

引用文献・資料

〈一次資料〉

井上雄彦（原作・脚本・監督）『THE FIRST SLAM DUNK』COURT SIDE in THEATER FINAL イベント映像付き上映、東映アニメーション、2023 年 8 月 25 日視聴。

——. 劇場版映画『THE FIRST SLAM DUNK』パンフレット、東映アニメーション株式会社営業推進部、2022 年。

井上雄彦『ILLUSTRATIONS』集英社、1997 年。

——. 『PLUS/SLAM DUNK ILLUSTRATIONS 2』集英社、2020 年。

——. 『THE FIRST SLAM DUNK re: SOURCE』集英社、2022 年。

——. 『SLAM DUNK 10 DAYS AFTER』フラワー、2009 年。

——. 『SLAM DUNK』新装再編版、集英社、1～20 巻。

——. 『リアル』ヤングジャンプコミックス、集英社、1～15 巻。

〈二次資料・文献〉

阿部幸大『『少年ジャンプ』における成長の3つのパターン』阿部幸大のブログ「Write off the grid.」、2019年11月30日。（2023年9月10日閲覧。）

石岡良治『視覚文化「超」講義』フィルムアート社、2014年。

稲田豊史『映画を早送りで観る人たち ファスト映画・ネタバレ——コンテンツ消費の現在』光文社、2022年。

井上雄彦、伊藤比呂美『漫画がはじまる』スイッチパブリッシング、2008年。

エリオット、T・S、矢本貞幹訳「伝統と個人の才能」『文芸批評論』岩波文庫、1998年。

頭木弘樹「「病気のおかげで」は本当？「立ち直りの物語」を求める心理の正体」朝日新聞デジタル、2023年9月15日。

佐藤亜紀『小説のストラテジー』青土社、2006年。

「特集：映画『THE FIRST SLAM DUNK』」月刊『CGWORLD + digital video』vol.298、ボーンデジタル、2023年。

津堅信之『日本アニメ史——手塚治虫、宮崎駿、庵野秀明、新海誠らの100年』中公新書、2022年。

氷川竜介『日本アニメの革新——歴史の転換点となった変化の構造分析』角川新書、2023年。

フランチェスコ、パントー『アニメ療法——心をケアするエンターテインメント』光文社、2022年。

よしながふみ『よしながふみ対談集——あのひととここだけのおしゃべり』太田出版、2007年。

Suarez, Juan Antonio. *Pop Modernism: Noise and the Reinvention of the Everyday*. U of Illinois P, 2007.