

常に問われなければいけない。そういう諸々の葛藤みたいなものが『のび太の恐竜2006』には見てとれる。

小黒 その点で『のび太の恐竜2006』の娯楽度は、旧作にはかなわない？

渡辺 ですね。

小黒 感動短編シリーズに関しては、それほど反省はない？

渡辺 いや、それも同じことです。要するに、感動させたいという思いに任せて自分はあるいふかたちで映画を作っちゃいましたけど、はたしてそれでよかったのか。ストレートに泣かせるよりは、もうちょっと最後に笑えるようなかたちで……

小黒 あるいは、もっとスッキリした口当たりにするとか。

渡辺 そうそう。ひたすら濃厚な語り口で、やれることは全部詰め込んでしまおうという思いはあるけれども、それが一般的に楽しいかというふうなところかもしれない。

小黒 あと、ドラえもんの世界をリアルにしたとか、現実味のあるものにしたという欲求もすごく強かったよね。

渡辺 あの頃は、かなり意識してましたよね。ただ、単純にリアルにするということだけに邁進してましたから。それがはたして「ドラえもん」で有効かどうかでことですね。本来的には絵本をめくるような感じで、夢物語として描いても別によかったかもしれない。そういった部分がしっかり考察されていないわけですよ、当時。

小黒 じゃあ、当時はもう描き手の情熱だけでやってたわけですか。「こんな「ドラえもん」今までなかったよー」みたいな感じで。

渡辺 きっとそうですね。そういう意欲の部分と、もっと尖らなきゃいかんみたいな部分と……当時、十何年と偉大なるルーチンワークでやってきた中に、ポンツと入っていった人間

が、荒削りでよく分からないことをやっているという図式を、そのまま自分が鵜呑みにしてしまったような。芝山さんがよく言ってたんですよ、「お前みたいな奴が入ってくると、大体問題になるんだ」と。

小黒 あ、実際言われたの？

渡辺 ええ。「お前はやりたいうにやってくるけど、お前が描いているのは「ドラえもん」かどうかってことを考える。これは芝山努個人として言ってるんじゃないで「ドラえもん」の監督として言ってるんだ」みたいなことを言われましてね。で、芝山さんも「確かに、俺も若い頃はいろいろやった」とおっしゃってましたけど。

一同 (笑)

小黒 渡辺さんが感動短編で打ち出したご自身の作風というのは、具体的に言くと、ひとつはリアルにするということ、そして泣かせる部分を押しに押すということ、あとはキャラクターに対する執着だよね。

渡辺 そうですね。だから、そこは見境がないわけですよ。

小黒 「見境がない」？

渡辺 つまり、ある程度ストーリーを犠牲にしても、キャラクターを描くことに力を注いでしまう。ストーリーを圧縮してでもここは描きたい！みたいな。普通に考えたら余計なシーンや描写が多いのは、そういうことだと思います。

小黒 なるほど。例えば「帰ってきたドラえもん」で、のび太のババとママが未来に帰るドラえもんに対して、落ちついた態度で接する描写とか、物語的には重要じゃないけど、渡辺さんとしては存分にやりたいわけだね。

渡辺 そうなんです。だいぶ割愛してあなってますけど、コンテはあの3倍ぐらいありますから(笑)。そのエネルギーたるや大変なものですよ、自分で言うのもナンですけど。

小黒 他の短編も、1時間とか1時間半のコンテを描いているの？

渡辺 ええ。バカですよなえ、使われるはずもないのに。「伸びていいよ」なんて言われるわけないんだから(笑)。さすがに2本目からはプロデューサーも途中から文句を言うようになりましてね。こんな厚みになったコンテを持ってきた「お前、これどうするんだ！」ってね。

小黒 『のび太の恐竜』でも、序盤でお父さんが「僕も昔は恐竜に夢中になってね」とか語るところは、後半の詰め込みぶりを考えたら「抜いてよくない？」って思っただけ(笑)。でも、作っているときはあれが絶対必要だと思ってるんですね。

渡辺 そうです。そんなことばかりですよ。僕自身は「ああ、よかった。やりたいことができた」って納得するけど、じゃあ全体的にはどうなのよ？ という話になる。だからきつと、あの時点でオリジナル作品をやらせたら、メチャクチャになってたでしょうね。だって『のび太の恐竜』ののび太のババのシーンなんて、元々シナリオにもないんですから。

小黒 そう考えると、渡辺力ケル名義の『あずまんが(大王)』「THE ANIMATION」は特殊な作品だったんだね。凝った描写もあるけれど、バランスもとっている。

渡辺 ああ、そうですね。「あずまんが」は非常に大人な作品になってますよ。錦織(博)さんの『機動天使』エンジニアックレイヤーのコンテをやったときは、500カットぐらい描いちゃって呆れられましたね。そこでハッと気がついて、いろいろ考えはじめましたよ。これはちゃんと簡潔にやらなきゃいけない、情熱だけじゃどうにもならないと。

『のび太と緑の巨人伝』での挫折

小黒 で、『のび太の恐竜』でとりあえずの集大成ができた。

渡辺 そのつもりです。

小黒 そのあと、僕は『ドラえもん のび太と緑の巨人伝』という、衝撃的な作品に出会うわけですが……これはどういう位置づけになるんでしょうか？

渡辺 うーん……なかなか辛い話ですよな。

小黒 なんとというか、初っ端から非常に曖昧なまま話が進んでいって、ラストでその曖昧さがピークに達するという、かつてない映画だね。

渡辺 そうですねえ。まず、最初に言ってしまうと、シナリオが未完成のまま制作に入ってしまったことが大きい。これはいろんな監督さんがおっしゃってますけど、偶然いい作品ができるということはないですから。ある程度はシナリオによって内容が約束されたものでなければならぬ。『緑の巨人伝』は残念ながらそこに至っていません。加えて、僕がこの企画に対して、完全な納得とモチベーションを持って臨めていない。疑問を持ったままスタートしてしまい、コンテを描きながらその疑問に対する答え合わせをやることになってしまったんです。当然、キャラクターは定まりませんよね。特にキー坊というキャラクターと、ヒロインとして出てくるリリーというキャラクターは、非常に難しい立ち位置になりましたよね。つまり、キャラクターに確固たる疑問を持たせないことでドラマを展開させていくことになった。

小黒 あれよあれよと事態に流されていくだけの展開が、相当長く続くものね。

渡辺 もちろん、これは物語ですから、振り上げたものは必ず落とさなきゃならない。このときの僕は、それが見えないまま相当なところまで行ってしまった。さかのぼって言うと、この企画が決まった経緯もいろいろあったんです。まあ、過ぎた話をいまさら言っても仕方ないけど、元々は「ミュンヒハウゼン城へようこそ」(原作題「ゆうれい城へ引っこし」)という話をベースに長編の企画が進んでいたんです。中世と現代が混ざっちゃうような内容で、僕は昔の東映

まんがまつりみたいな、ちょっと下品でくだらないドタバタ・チャンバラ物語がやりたかったんですよ。

小黒 そうだったんだ。

渡辺 もっと言ってしまうと、のび太たちが知らないところへ行って、知らない誰かとお会って、その敵がいて、ドラえもんが加担するかたちでやつつけて、ハイさよならっていう長編のバターンに辟易していたわけです。「のび太と恐竜」でさえそうなんです。そうじゃないかたちで何か描けないかということで「ミュンヒハウゼン城」をピックアップして、いいところまでいったんだけど、あるときひっくり返っちゃった。藤子プロさんから「さらばキー坊」をやりたい、という話が出てきたわけです。

小黒 うん。

渡辺 「さらばキー坊」は短編ですから、長編にするために半分はオリジナルにして、結局はみんなで植物の国に行って、敵と戦うという話になったんです。僕の立場ではそのプランを受けざるを得ません。内容は選べないわけですから、さらに、シナリオ段階でも折り合いがつかなくて、ライターの大野木（寛）さんともうまくいかなかった。

小黒 シナリオが難航した？

渡辺 ええ。それは大野木さんの能力やスタンスの問題ではなくて、やっぱり材料が悪かったとしか言いようがない。それに、僕のほうも「ドラえもん」に対する思いが強すぎて、ストーリーになりすぎていたものだから。「ドラえもん」はこうあるべきだという自分の主張と、彼が打開策として提示してきたものが、僕の中では全然相容れなかった。

小黒 具体的に訳かせてくれる？

渡辺 まず、どこを基準にするかということですが、「ドラえもん」の中で植物星人が登場して、さらに魔法やタイムスリップが出てくるとなる

わけですよ。実は「ドラえもん」って、なんでもありで作れる自由さを内包しつつも、実際にどこまでやるかというところ、その枠を作るのが微妙に難しい作品なんです。だから、そんなにたくさん要素を全部混ぜちゃったら、物語としては收拾がつかない。あと、原案やシナリオに書かれていた植物星人が地球を狙う理由とか、キャラクターの動機とか、そういうもの全てに対して反発心が最後まで拭えなかった。結局、シナリオ段階での折り合わせもできず、それらの問題が全部のしかかった状態で、見切り発車するかたちになってしまったんです。

小黒 シナリオを決定稿にせず、コンテ段階で固めざるを得なかったのは、スケジュール的な理由もあったわけだね。みんなの総意として、そうするほかない。

渡辺 ええ、そうせざるを得ませんでした。そういうかたちで始めちゃったものだから、当然その迷いとか疑念はどんどん強くなりますよ。子供をこんなことに巻き込むべきではないんじゃないか、という根本的なところから始まって、キー坊の生命力をもっと活かした内容にするべきじゃないか、何ものにも束縛されないような強靱な生物であるべきじゃないか、とかね。ドラマを進めていけばいくほど、植物の世界の生命力を肯定することになり、だんだん科学対生物みたいな構図になってくる。じゃあ、その戦いの帰着点をどこに持っていくのか。物語がクライマックスに近づくほどに、そこで折り合いをつけなきゃならなくなっていく。

小黒 要するに、外から与えられた巨大なテーマと向き合って、その答えを出さなきゃいけない。なくなったわけだね。

渡辺 そうです。だけど、自分はそこで白黒つけたくないわけです。つけられる問題じゃないから。そうすると、映画というのは恐ろしいことに、どんどん崩壊していくんですよ。映画であることを放棄しなきゃならなくなる。自分の中で、何か

具体的な答えを説明するわけにはいなくなってきた。それで「よし、感じてもらう方向にしよう」と決断するわけです。感じてもらうとするから、説明は抜ける、変なシーンが突然現れる。そのうち「まあ戦争なんてこんなものだ」と、どんどん自分も肯定していく。突然ありえないものが現れたほうがインパクトはあるだろう、とかね。そうしなければ、コンテが描けなくなってしまう。すると、現場は騒ぎだすわけです。「この映画、どこへ行くんだ？」って。

小黒 怖い話だね。

渡辺 で、考えてみたら、藤子先生も「さらばキー坊」の中では答えを出していないんだ、ということに気づいた。マンガの中で、植物星人たちは「あと100年待つてやる」という猶予を地球人に与えて、その場で結論は出していないんです。先生が次代につないだ問題の答えを、僕が映画で出せるのかって話ですよ。それはつまり、プロメテウスの火の原子力じゃないけれども、消せない火を灯すようなものです。当時組んでいた演出の宮下新平には「そういうわけで、こんなかたちになっちゃうよ」と話しましたけどね。恐ろしい話ですよ（苦笑）。世の愚作というのは、おそろしくこうしてできていくんだな、と。

小黒 じゃあ、画面上でいったい何が起きているのか、どうしてこうなるのか、よく分からない部分はわざとやっているところもある？

渡辺 それは意図しなければ描けないですからね。申し訳ないけど、感じてもらうしかない。融和とか、融合とか……ひとつの結論に絞り込んでいくんじゃないで、どんどん広げる方向に、外に向かつて放っていくような作業になっちゃった。だから、あの命がモノローグで生命がどうか、戦争がどうか語りますけど、要はほとんどボンヤリさせるってことです。

小黒 そうか。謎が解けたよ（笑）。

渡辺 だから、初号はすさまじかったですよ。誰も意味が分からないんだから。それは自分が

いちばんよく分かってましたけどね。「多分、これで俺が『ドラえもん』の監督をやることは、もうないな」と思いました。いちばん悲しいのは、せっかく作ったものの意図が伝わらないということ。アニメが、映画が、自分の手からどんどんすり抜けていってしまった。えらいことをしてしまったな、と。

ただね、僕の中では変な清々しさもあったんです。これは自己弁護ではないですけど、ドラえもんやのび太をアホな位置に追いやらなくてよかった、と。もちろん、いろんな意味で問題はあったけど、自分の中では「ドラえもん」を守ったつもりでいたわけです。ただ、それも今思えば自己欺瞞ですよ。当時は、そうすることでした。持ちこたえられなかった。

小黒 「ドラえもん」というタイトルに対して、自分なりの誠意を示したわけだ。

渡辺 そう。植物を根こそぎなぎ払ったりするようなクライマックスにはしたくなかった。今ではもっと上手い作り方があったのかな、とも思います。ただ、それと「ドラえもん」で描くべきものについての戦いとは、別問題ですよ。あのタイトルが置かれてる位置というのは、今でも非常に難しいと思いますよ。

小黒 もういちど確認するけど、問題だったのはエゴロジ的なテーマに対する姿勢？ それとも、ドラえもんたちの行動？

渡辺 両方ですね。要するに「ドラえもん」という作品に、そういうエゴミたいなテーマを持ち込むべきではない。

小黒 まあ、隠し味にするならともかく、声高らかに謳ったりするのは違うだろう、と。

渡辺 そうです。実際、僕は映画の中で「緑を守りましょう」なんて、ひと言も言っていないです。お客さんたちはあの映画を見れば、台詞にはなくとも絶対にそう思います。前半でちょっと土地開発シーンが入っているだけで、敏感な人はすぐに「あ、これエゴの話なんだ

な」って笑って、そういうものです。そんなの映画にしちゃいかんですよ。

小黒 なるほど。

渡辺 で、エコというテーマを選んでおいて、それを表現する視座にも問題があった。のび太は森の木を助けたくて、その中のひとつを持ってくるわけですね。で、それをキー坊として擬人化して愛でるわけです。そして、一緒に森へ遊びに行つて、ドラえもんの道具を使って森の木々を遊び道具に変えちゃう。で、楽しく遊んじゃう。小黒 え、それは初期のプロットかシナリオに書いてあったの？

渡辺 はい。僕はそんなの絶対に描けませんよ。森の木々を変形させていること自体がアプローチとしておかしいと思うし、それを「わあ、楽しいね」とはできない。だって、キー坊と同じ木ですよ？ そんな位置にキー坊を立てさせられませんか。そしたら、ラストの説得力も全然なくなっちゃう。彼は地球の問題を学習して、クライマックスでは植物星人たちを前に、非常にいいことを言うわけです。「地球人も努力してます」って。バカ言うな、って話ですよ。そういう入り口の部分で、いきなりぶつかっちゃったわけです。「そんなの気にしないで、やっちゃえば」と思うかもしれないけど、僕はそれをホンのせいにしてスタッフに仕事を強いるようなまねはできませんよ。

小黒 原案や脚本にこう書いてあるからしょうがないよ、とは言えない。

渡辺 そう。「納得できない話だけど、これで行く。半年間、頑張つてね」とは言えない。だって僕の中で咀嚼して、たとい意味が分らないものでも、とにかくひねり出そうと……。

小黒 もうひとつの問題は、エコというテーマの扱い方？

渡辺 そうですね。やるなら、もっと味のあるかたちにしないといけない。緑の宇宙人が攻めてくるのか、そういうことではない何かですよ。

そうであれば、地球上だけを舞台にして、なんとかできないかと。

小黒 いきなり宇宙人から「緑を大切にしろ」って言われてもね。本来、内側で克服すべき問題だし。

渡辺 考え方として安易なんです。結局のところ、僕はそこに対する反発心が拭えなかった。それで「エコの前に考えることがあるだろ」みたいな方向に行っちゃったんですね。戦争に対する思いとかを、リーレとのび太が取っ組み合いをするシーンにそっと入れてある。「言うこと聞かないと、敵になっちゃうの？」みたいな台詞とかね。あんなのが精一杯です。本来そういうものを描きたかった、というだけの話で、所詮は付け焼刃ですから。

小黒 ところで、タイトルの「緑の巨人」って、最初は本当にグリーン・ジャイアントみたいなやつが出てくるはずだったの？

渡辺 まあ、何か出るはずだったんじゃないんですか（笑）。僕がつけたタイトルじゃありませんから。それさえも僕は否定しちゃったわけですよ。バカなこと始めちゃいましたよね、何億も使つて。あれ以来、周りの態度もどんどん微妙になってきちゃうしね。前回あんなに褒めかかった人たちが含め、駄作を作ると、こつも掌を返されるんだと学びました。あのときにほとんどの友達を失いましたね。ハッハッハッハ！

小黒（笑）。

渡辺 だから、二度と自分が納得できない仕事はしないと誓いましたよ。ちゃんとしたものを作らなきゃいけない、と。

アニメの神様に感謝（もしいるのなら）

小黒 「緑の巨人伝」と前後して、渡辺さんはオリジナルの企画を作ったりしてたわけだよな。

渡辺 そうですね。ただ、当然「緑の巨人伝」

のショックが根強くありますから、自分の中で描くべきものと、そのかたちのあり方ということについて非常に悩みましたね。そこで悩んでいる間は、多分ちゃんとしたかたちのものにならないだろうという予感も、自分の中に取り込んで、考える機会を得るのが精一杯でした。逆に、決まらなくてよかったんじゃないですか。きつと「とりあえず作りました」というものになっちゃいますよ。

小黒 当時もし企画が通つたとしても？

渡辺 ええ。それは単純なことで、描くべきものを自分でたぐり寄せていないからです。何かを描きたいという欲求だけじゃない。それだけではものことは決まらない。その描くべき「何か」を掴まないといけないわけですから。

小黒 「ドラえもん」の場合は、原作の中に描くべきものがあつたわけだね。

渡辺 そうですね。これからオリジナルをやっていくとしたら、自分の中からそれを捻り出さなきゃいけない。それはお話とか、設定のアイデアとかではなくて、作品の全てを推し進める上での一歩ですよ。僕はこれが描きたいんだ！ っていうものですよ。それはとってもシンプルなものだと思っんです。

小黒 きつと、ストーリーの向こう側にあるものなんだね。

渡辺 それこそ友情とか、この世に生きる意味とか、生きていてよかったと思うこととか、そういうことですよ。そこにドラマが見出せれば、きつかけを掴めれば、全体の画が描けると思う。そうすれば、誰かを慮ったり、国の問題に目を向けたりといったテーマにもつながっていくのだと思うし、本来アニメで描かなきゃいけないものに到達できてると思う。

小黒 そんなふうに渡辺さんがオリジナル企画を模索している間、世間では渡辺歩の名前を見る機会がめっきり減ってしまっていた。年末の

「ドラえもん」スペシャルで、ちよつとコンテを描いたりしているくらいだね。

渡辺（苦笑）。まあ、深く深く潜行していたわけですよ。

小黒 あの人はどこに行つたんだろう？ と多くの人が思いつつ、3年あまりの歳月が過ぎた頃、突然シンエイ動画を辞め、「謎の彼女X」「宇宙兄弟」という2つの新番組を同時に掛け持ちするという華々しい復活を遂げた。今までTVシリーズの監督をしたことがなかったのに！

渡辺 バカけてますよね。なんでそんなことしちゃったのか……ま、元々そういう体質なんですよ。現場としてはたまつたもんじゃありません。皆さんにいろいろ協力いたしていて、多大な迷惑をおかけしつ、やつてしまいましたね。もちろん自分でやり始めたことですから、キツイとは言えない。ただ、今まで3年くらいボンヤリしてきましてから、そういう意味では楽しくてしょうがなかったですよ。なつたつて、約束があるんですから。

小黒 約束？

渡辺 その前の数年間は、約束事がなんにもなかったわけですよ。明日も明後日もその次の日も、なんにも予定がない。それなのに、今日も明日もやるべきことがある！ この嬉しさですよ。

小黒 週2回もアフレコがある！

渡辺 そうそう。そんなことが急にできるのかとも思いましたけど（笑）。それより何より、ようやくものが作れるという喜びがありましたね。シンエイの中でもいろいろ画策はしていたけど、まあ通るはずがない。それよりは外に出で、とにかくなんでもいいから作れるというのは、本当に楽しかった。だから、自分で選びに選んだというわけではなく、声がかかったものを真摯にやっただけです。ラッキーなこと両方とも知っている作品でしたけどね。

小黒 でも「謎の彼女X」は渡辺さんが選んだんでしょう？