

吉本ばなな作品の構造

——ホラー映画とマンガとの相関——

松田良一

I

吉本ばななは自分の小説について、「見る人が見れば、私の作品はイタリアのホラー映画監督、ダリオ・アルジェントの映像にそっくりだということが、すぐにわかってしまう」と言った。⁽¹⁾村上龍は吉本ばななのホラー作家としての才能を認め、彼が編集した『現代ホラー傑作選第2集』（角川ホラー文庫 平5）にばななの作品「らせん」を所収した。一方、高橋源一郎など多くの人が、ばなな作品に少女マンガからの影響を見ている。本稿では、こうしたばなな作品とホラーやマンガの関係について記してみる。⁽²⁾

ばななは、すでに小学校二年生の時、「赤い橋」という「怪奇的な話」を書いたことがある。その後、作家デビュー前の習作時代の作品も「幽霊が出てきてみたり」「男女が出てものを食べたり」するようなのが多かったという（『夢について』平6）。ホラーには幼い頃から興味をもち続けていたことがわかる。

本人は「ダリオ・アルジェントの映像にそっくり」というが、ホラー映画の鑑賞記録を見るとダリオ・アルジェン

ト以外の作品にも感銘を受けており、彼以外のホラーの影響をたくさん受けている。⁽³⁾なぜ、ダリオ・アルジェントの映画を強調したのだろうか。「A・ロメロとダリオ・アルジェントの『ゾンビ』のようなものをいつか描くのが夢だ」とまでばななは言う。たとえば、『うたかた』(昭63)で「母が食事を作るスピードは前と違ってゾンビのテンポだった」とか、『N・P』(平2)で「あなたのゾンビ風起き上がり技を見せつけられて」という比喩表現をするほど思い入れは強い。しかし、『ゾンビ』のようなもの⁽⁴⁾といっても、読者にショックを与え、恐怖させたいというのが本当の動機ではない。

ダリオ・アルジェントは「飲みの毒牙」(1969)、「わたしは目撃者」(1970)、「インフェルノ」(1980)、「シャドー」(1982)、「トラウマ鮮血の叫び」(1982)、「スタンダー・シンドローム」(1986)などの作品があるが、吉本は「サスペリア」(1977)の頃から、「彼と私の生涯のテーマがよく似ているのを肌で感じていた」という。⁽⁵⁾「私の心象風景を映像にしてくれるのはあの人だけだ、自分の心を目で見るのはとても快いことだ」と、ダリオ・アルジェント映画に恐怖の戦慄を覚えるというより、ある種の「癒し」に近いものを感じている。⁽⁶⁾「自分の心を目でみる」ようなホラー映画とは、心の奥に潜む抑圧された憎悪、閉じこめられた恐怖の感情をえぐり出し解放してくれている映画ということか。

『ゾンビ』(1978)のようなものをいつか描きたいという理由は、この映画に吉本ばななは芸術創造上の理想を見たからである。ばななは、『ゾンビ』に「人間関係の感じ、閉じこめられた感じ、巨大なスーパーマーケットや、人気のないその通路のしんとしたイメージ、曇っている天気具合、こわさ、スリル、生と死のドラマ、色彩、向上心のあり方、人間の品格についての考え方、生命力によせる作者の信頼の強さ……が自分の理想とぴったり合う」という。⁽⁷⁾

吉本はサスペンスやスリルだけでなく、ホラー映画に人間関係の感じや人間の品格を読み取っている。ホラー映画は吉本ばななにとって彼女の心象風景を写し出すと同時に、ありうべき人間像を想起させるものだったのである。心

象風景を通して、人には容易にみせられない、つらく悲しい自分の本当の姿を明らかにし、それを解放することによって「癒し」、いわば心の薬を得る貴重なものだったといえる。

II

村上龍が取り上げたばなな作品「らせん」はホラーといっている。しかし、吉本ばななは自分の一般的な作品までも、ホラー映画のような、つまりホラー的作品になっているという。一体、どこがホラー的なのか。考えられる要素として、次のようなものがあげられる。⁽⁸⁾

- (1) 死が与える痛み
- (2) 極限状況での人間の向上心と品格
- (3) 「眠り」と「夢」
- (4) 極限状況に追い込んでいく構成の在り方
- (5) ヒロインの普通でない狂気行動
- (6) 作品空間や環境描写 —— 色彩・音・装置 ——
- (7) 超常現象や超能力の描出
- (8) 都会生活者の不安の逆説的表現

これらの八つの点について、マンガとの関係も指摘しながら詳述することにする。

(1) 死が与える痛み

ホラー映画で人が死なない映画はない。血は飛び散り、肉体は引き裂かれ、人間は無残に殺される。死の過程があまりに過激で、逆に非現実なものに見えてしまうほどだ。人間の死への恐怖を刺激し、いたぶる。肉体が損壊していくところは、人間の奥底にあるとめどない破壊の願望が投影しているかのようで、それともかなり恐い。ホラーが観客に見せつけるのは、「死の痛み」である。そこには安らかな死はない。俗に言う、畳の上で死ぬのではなく肉体を損壊して死に至る。本当に痛そうに死んでいく。吉本ばななの作品にも死がよく描かれる。しかし、ホラー映画のように肉体が損壊されるような死ではない。ホラーの強烈な死の痛みが、ばなな作品では心の痛みとして描かれる。ホラーが肉体に及ぼす死の痛みとするなら、ばなな作品は精神に及ぼす死の痛みである。どちらもかなり厳しくつらい痛みである。比喩的にいえばホラーでの肉体的な死の痛みを想起しつつ、ばなな作品の作中人物が愛する人を亡くした痛みのほどを体感することになる。『キッチン』(昭63)のみかげは両親を亡くし、祖父を亡くし、そしてとうとう祖母までを亡くし天涯孤独となる。みかげの愛する人を失った痛みを想像するとき、ホラーで自らの肉体を損壊される人間の痛さを連想したとき多少手がかりを得ることができる。『満月』(昭63)では雄一は母親というか父親というか、えり子さんを亡くし、悲嘆する。『ムーンライトシャドウ』(昭63)でも、さつきと柊も互いに愛する等とゆみ子さんを交通事故で失い、その悲しみから立ち上がれないでいる。さつきはその悲しみを「私は息の根が止まるかと思うくらい苦しいんだ。彼が死んだ夜から私の心は別空間に移行してしまい、どうしても戻ってこれない」と過剰とも思える表現をする。しかし、それはさつきの心の事実である。『TUGUMI つぐみ』(平元)では、愛犬を殺された悲しみから反撃の穴堀に必死となるつぐみが描かれる。犬の死から受けたつぐみの心の痛みの強さを読者は思い知らされる。『白河夜船』(平元)では睡眠薬を飲んで自殺した友人のしおりを思う寺子の深い嘆きを知る。このようにばなな作品

では多くの「死」の痛みが描かれる。

他にばなな作品での死をあげると、『サンクチュアリ』（平元）では薬を飲んで自殺する友子、自動車事故死の馨の夫、馨の子は肺炎で死ぬ。『うたかた』（平元）では人魚の母は未遂ながら自殺を図る。『哀しい予感』（平元）では弥生の両親は交通事故死。『夜と夜の旅人』（平元）の芝美の兄（芳裕）もまた交通事故死。『N・P』（平元）の主人公加納風美がつきあっていた小説家の庄司は自殺、大学教授と下訳していた女子学生も自殺。『アムリタ』（平元）では主人公の異母妹は薬による事故死。『とかげ』（平元）では、とかげの母親を刺した男は、自らトラックに突っ込み、呪い殺されたように死ぬ。主人公の父の弟は母親を犯して、灯油をかけて自殺。『SLY』（平元）の日出雄の家族は自殺ではないが、みんな死んでしまう。『ハードボイルド』（平元）の千鶴はアル中の隣人の部屋から起きた火事で死ぬ。また、『ある体験』（平元）では同じ男をめぐって奪い合う文ちゃんの恋敵だった春は、外国に行き、アル中で死ぬ。以上のように数多くの死が描かれる。これも見て分かるように事故死や自殺が多く、病死は少ない。しかも、家族の死が多い。『ハチ公の最後の恋人』（平元）のなかで『不吉なことの中心はいつも家族にあると思います』といったのは、イタリアの映画監督ダリオ・アルジェントだった』という書き込みをし、家族の死がいかにダメージを与えるかをアルジェントの言葉を借りて言っている。

しかも、死を描いていても、吉本ばなな作品における「死」は死に至る過程ではない。病人を看病する人の大変さとか病氣と闘う人の内面劇に注目しているわけではない。ばなな作品では大事な人を失ってしまった生き残った人達の心の痛みを描く。突然、事故や自殺で死なれた場合、病氣の場合以上に心の準備のない周囲の人の喪失感は深く重い。ばなな自身も「死についていうのは死んだ人間の問題ではなくて生きている人間の問題だ⁹」と言う。ばなな作品での「死」は残された人々の失われたものの大きさ、衝撃を表わす。その大きさはホラーから受けるものに近い。ホラー

における死と等価な衝撃を、愛する人を失った作中人物たちは受ける。吉本ばなのドラマはその死の痛みから、残された人々がいかに回復するかが基本ストーリーとなる。

(2) 極限状況での人間の向上心と品格

吉本ばななは『ゾンビ』に惹かれた理由の一つに「人間の品格についての考え方、生命力によせる作者の信頼の強さ」をあげた。地下倉庫で暮らす軍人と科学者との対立が起きた時、ゾンビに腕を噛まれてしまった一人をゾンビになる前に殺そうとする軍人たちと、彼を守ろうとする科学者たちの姿が描かれる。これだけ甚大な被害を受けながらも、科学者は無差別にゾンビを憎んで攻撃するわけではなく、研究対象のゾンビ（バビ）と心を通じ合わせるまでになる。そこには強靱なヒューマニズムがあった。『シャイニング』でも、吉本ばななは「ある種のゆるし、希望のようなもの、それこそが、失われなかった人間性の輝きなのだ」と言う。それは悪霊にとりつかれた夫ジャックから、妻のウェディは逃げ惑いながら息子のダニーを守り、最後には彼を倒し、悪霊からの脱出に成功する。倒したジャックは悪霊であって、夫ではなくなっている。逃げ腰にならず、悪霊に向かうところに人間の強さを見たのである。だからこそ銃で撃つても、刺しても死なないバタリアンには人間は勝てず、人間の生命力の強さや向上心の見せ場がない。ばななは『バタリアン』をつまらないという。それに対して大人になって「わび」「さび」が分かるようになってから好きになったという『デッドゾーン』はホラーというよりヒューマンドラマの趣がある。交通事故による五年間の昏睡から覚めた主人公のジョニーは相手の危険や未来が見えるという不思議な力が身についていた。ある日、大統領候補にふれた時、彼の核爆弾による世界征服の恐ろしい企みを知る。未来を救えるのは自分しかないという候補者暗殺を決意し、実行するが逆に撃たれ、かつての恋人の腕の中で死んでいく。恐ろしいストーリーではあるが、ジョニー

の心根には人間性の輝きがある。モダンホラーの旗手であるステイブン・キングについても吉本ばななは「私はキングの小説に貫かれているヒューマニズム、どんなことがあってもそれだけを守り抜こうと苦闘する『人間らしさの尊厳』に強くひかれ続けている」と証言している¹²⁾。

極限状況に置かれても人間性を失わない。ばななはそこに感動したのである。ボロボロになった人が、自暴自棄になつたりしないで、前向きに事態をとらえ打開を図る。まだ闘えるパワーが体の内に満ちてこない時は、静かに耐える。ばなな作品では大切な人、愛する人が亡くなって主人公たちの心はボロボロとなる。でも、『キッチン』『ムーンライトシャドウ』などの作品の主人公たちは、耐えるときには耐え、人を傷つけたり、愚痴をこぼして他の人を必要以上に負担をかけて悩ませたりせず、人間性を失わない。少しずつ心を癒して立直っていく。

ばななが影響を受けている川原泉のマンガ『美貌の果実』（昭61）、『笑う大天使』（昭62〜63）の世界も、愛する人を失ってボロボロになっているが、その悲しみに感情的に溺れず、元気で振る舞おうとしている。『美貌の果実』では交通事故で突然、父と兄を失った娘の秋月菜苗と母が三日三晩泣き明かした後、残された弱小ワイン醸造所（ワイナリー）を元気に守り抜く。葡萄の木の花が登場して健気に立ち働く母娘を助け、そして菜苗と仲良くなった5歳の都築七実が崖から転落した時も力を振り絞って間一髪で助ける。葡萄の木の花という妖精が自然な形で登場するのも吉本ばなな作品の描かれる超常現象に通ずるところがある。良い人と良い人とのつきあいや心のくぼり方はこんなに優しく美しいものかと読者を感動させる。ばなな作品では、どんなにボロボロの精神状態であっても恨みや妬み、嫉みといった人間の悪感情を描くことはしない。『キッチン』でみかげを引き取った雄一とえり子さんは、みかげにとって血縁者ではない。祖母を亡くしボロボロになったみかげを見て、雄一はアルバイト先の花屋のお客さんの孫にすぎないみかげを家に住ませたのだ。みかげも「棚からぼたもち」が落ちてきたようなことと受けとめ、この雄一の申し

出を受ける。みかげのボーイフレンドも、雄一に嫉妬するわけでもなく事態を優しく受けとめる性格美男子である。悲しくつらい極限状況においても人間性を発揮していたホラーや川原泉マンガの人物たちに吉本ばななは感動し、小説創作で実践した。

(3) 「眠り」と「夢」

吉本ばななは「手触りまであるカラーのリアルな夢を見ることにかけては、定評と自信があります」と言う。エイズにかかってもうすぐ死ぬという夢を見て、「死ぬ、死んでいくという感じをリアルに味わってみて、すごくこわかった。夢で体験することとは、実体験と同じように感情が動くということです」『夢について』と、夢のリアリティーを語っている。もし、夢をリアルに見る力という意味で「幻視力」という言葉を使うなら、吉本ばななは相当に幻視力の能力が高い。幼い時、弱視の治療のために目を覆っている状態を強いられた経験が背景にあるかもしれない。幻視力には過去の出来事を見る力と、未来に起る出来事を見てしまう力、そして現在進行形的な現実の夢を見る力とがある。たとえば『アムリタ』の朔美は、カリフォルニアに旅立つメスマが夢の中に現れ、「楽しかった、本当に、ありがとう。ありがとう。どこにいても君たちのことが大好きだ」と別れを告げるのをリアルに見る。思いの強さは、相手の夢の中に登場する。『源氏物語』でも六条御息所の激しい思いは、身を離れ夕顔のところに生霊となって飛んでいる。古来から強い人の思いは形を与えられて、相手に届くと思われてきた一つの例である。ダリオ・アルジェントは「わたしは現実と非現実の狭間は本当に紙一重だと思っている。こうして生きて動いている世界が現実なのか、夜眠りながら見ている夢が現実なのか分からなくなるときがある。奇妙でリアルな夢をよく見るよ」とばななの心性に近い発言をしている。だからこそ、それまでのモンスターが暴れまくる従来のホラーとは異なって、超能力や呪いと

いった現実と非現実の境にある独自の恐怖の映像世界をつくっている。たとえば、アルジェントの『スタンダール・シンドローム』(1986)では連続レイプ殺人犯を捜査し追跡していた女性刑事が自らも被害に遭い、その恐怖と絵画の不思議な力と夢の世界が交錯し、次第に精神のバランスを失っていく。やがて追跡していた犯人と同化し殺人を犯してしまふ。夢と現実と絵画の世界の境界が曖昧になっていく世界を描き、イタリアで大ヒットした。またバーナー・ローズの『ペーパーハウス』(1988)では、女の子が絵を描いていると、その絵が夢のなかで現実となる。描かれた絵の中では、通じ合うことのできる男の子が現れ女の子は仲良くなり、友達になっていく。夢と現実の境を映像化した一つの例である。『ペーパーハウス』の構造と類似したばなな作品に『マリカのソファ』(平9)がある。『マリカのソファ』の少女マリカは多重人格者で、その一つの人格にオレンジがある。オレンジが表の人格としてある時は、マリカは眠った状態で隠れている。しかし、『ペーパーハウス』の女の子と絵の中の男の子が通じたように、無意識下でオレンジとマリカは通じ合っている。このように夢と現実が、また意識と無意識がどこかでつながっていると、いう感覚は、ばなな作品には多い。たとえば、『キッチン』では、みかげと雄一が同じ夢をみる。田辺家を出なくてはいかぬと思っていたみかげは、夢のなかでの雄一の言葉でもう少しここにしよう決心する。みかげと雄一が同じ夢をみるという話は不思議だが、リアルでないとはいえ切れない。二人の思いの強さが同じ夢をみさせたと読者を納得させてしまふ。これは続編の『満月』でも、みかげは夜になって何か食べたいと思ってホテルの外に出てカツ丼を食べるが、同じ頃雄一も離れた場所ですら思っている。みかげはタクシーを飛ばしてカツ丼を届ける。『アムリタ』では由男の夢に死んだ真由が現れて、子供を二人墮ろしていたことを語り、また『ハードボイルド』では、すでに死んだはずの千鶴が電話に出たりして、まるで夢の中の出来事のようなことが起こっている。ばなな作品の夢は、しばしばトラウマ(傷ついた心)を癒し、次の第一歩を踏み出すバネとなる役割をもつ。

一方「眠り」もまたばなな作品に、しばしば描かれるが、眠るのは夢をみるためとばかりは言えない。ホラーでも眠りはよく描かれるが、それは意識を失い無防備で恐怖が訪れる危険な時間である。眠っている登場人物が突然襲われる。眠りは安らかな時であるはずだが、ホラーでは緊張感に満ちた空間を作り出す。ばなな作品でも「眠り」は、現実意識と深層意識の境に行き来する緊張した濃密な時間を意味している。

たとえば、『白河夜船』のしおりは添い寝のアルバイトをし、親友の寺子は、岩永の愛人のような生活を続け、よく眠る。眠りは単純な休息時間というより、しおりには恐ろしい夢を見る時間である。寺子にとっても眠りは心の避難場所である。岩永の奥さんは交通事故で植物人間となって実質的に夫婦生活は断たれていたが、心の自由として恋はしたが寺子の心の奥には晴れないものがあつた。寺子の「眠り」は恋の勝利者であっても、倫理的な敗者と自覚せざるをえない人生的な淋しさを緩和するためにあつた。深いところで寺子は相当傷ついていたのである。淋しいことがあると寺子は眠る。「淋しいことを好きにならなかつた」と寺子は言う。眠ることは、小さい頃からの寺子の無意識の自己防衛であつた。岩永からの電話のベルが分からなくなる時があるのは、自分と岩永の曖昧な関係を理解してくれるしおりを失って、無意識のうちに岩永を避けようとするバネが働いたためだ。しかし、不思議なことに少女の姿の岩永の妻に出会い「駅に行きなさい」とアドバイスを受ける。岩永との関係を妻に理解されたと少し思えるようになり、寺子は少しずつ心の傷をいやしていく。

(4) 極限状況に追い込んでいく構成の在り方

次に、吉本作品をホラーとする四つ目の要素として考えられるのは、その構成の在り方だろう。ホラーの基本は何かしら閉じこめられた感じを作り出すことだ。そして場面の中からたえず悲鳴が聞こえているようにすることであ

る。そのためには、何かに追われていて極限にいる精神状態に登場人物とともに読者や観客を導く必要がある。読者を怖がらせるのは情報をあまり与えないで絶えず、読者を主人公とともに考えさせ不安定な状態に置くことだ。例えば、『キッチン』でいえば、冒頭で主人公はいちばん台所が好きという。しかし、なぜ好きなのか記さずに、白いタイルがぴかぴか輝く台所が、いや汚い台所も好きと続ける。主人公も、作者もあまり説明しない。台所が好きなんて、どんな女の子だろう、そしてこれから何が始まるのかと読者に考え続けさせるのだ。つまりそこに、心理的な圧迫が生じる。ホラー映画も基本的に登場人物にこれから起きることを教えないで、考えさせ続ける。これから何かが起きることを予感させ、考えさせる。その圧迫感が怖さをつくり、極点の近くに達した時に、殺人鬼が立ちあらわれる。恐怖は殺人鬼の登場以前につくられていたのだ。吉本ばななはこの手法を随所に使っているのである。ダリオ・アルジェントの『オペラ座血の喝采』(1988)の主人公の女の子はトラウマを抱えているが、それが何かは忘れている。けれども、何かが過去にあったことだけは覚えている。情報の無は閉ざされ重い雰囲気をつくる。この『オペラ座血の喝采』の構造に類似した吉本ばなな作品が『哀しい予感』である。ぼんやりした記憶をもとに過去の家族の謎を解いていく物語手法はホラー的な緊迫感をつくりだしている。

マンガ評論家夏目房之介は読者の心理を誘導するのは、コマの変化による「圧縮」と「開放」の効果という(『マンガはなぜ面白いのか』平9)。これは、小説でもいえる。読者の心理を圧縮し、そしてある局面で開放してやる。そこにある種の快感や感動が生まれる。ホラーの心理的圧迫は並はずれている。それならば恐怖が心理的な圧縮によるとしても、吉本ばななにおける「開放」とは何か。実は、悩みや不安などで心理的に圧縮された主人公とそれを見つめる読者が開放されるのは、食べるシーンだ。しかも、それは高級料理ではない、カツ丼、ラーメン、コロッケ、揚げ出し豆腐など簡単な料理である。格好をつけなくても食べられるものばかりだ。高級レストランとちがって緊張を強いら

れず、心的負担は軽い。普通、食べる時、人間は複雑な思考を停止する。無心で食べるという言葉もある。つまり、考えつづけるという心理的圧迫（恐怖）から開放されるのだ。吉本ばなな作品の食事シーンはそれまでの調子と違ってかわって明るく軽い。ホラー映画で言えば、惨劇の行なわれた部屋から、やっと逃れ出た心境といえようか。もちろん、性的描写を回避したばなな作品においては食欲は人間的な欲望表現として作品リアリティーを強化する働きがある。

吉本ばななはこうした、心理的な圧縮と開放という、マンガとホラー映画から学んだ手法を巧みに使っているのだ。この食物に対するこだわりは、習作時代からばななの特性でもある。一流航空会社のパイロットの吉川弘文とみすずの「食べ物」をめぐるドラマを描いた川原泉のマンガ『空の食欲魔人』（昭59）や『カレーの王子様』（昭59）からの影響も少なくない。『空の食欲魔人』の弘文も両親を突然亡くしてしまった孤独な青年という設定である。しかし、性格はよく、色気より食い気が先に立つ好人物である。食べてもらえなかったケーキが悲観して自殺をしようとする夢を見るぐらいである。両親を亡くした葬式の日、みすずはおにぎりを作ってあげるなど、マンガに出てくる食べ物もシンプルなものが多く、二人のケンカもマールブルチョコレートをめぐるものである。まるで性格のよい人は色気より食い気が先行するかのような展開である。その意味ではまだ異性と性的な関係をもたない、もしくはもととうしない少女の風景や心持ちを描いているといえるかもしれない。また登場人物が吉川弘文館、みすず書房など実在の出版社の名前になっており、洒落っ気のあるマンガである。川原泉のマンガと『キッチン』などのばなな作品とは、食べ物のことやそれに関する話題、また主人公が天涯孤独だったり、片親だったり設定に類似点は多く、影響関係がみられる。

(5) ヒロインの普通でない狂気行動

五つ目にはヒロインの普通ではない狂気行動があげられる。たとえば、『満月』で、夜食に美味しいカツ丼を食べた主人公みかげは、雄一にも食べさせたくなり、遠いにもかかわらずタクシーに乗ってカツ丼を持って彼の泊まる旅館にかけつける。しかし、真夜中近くで旅館は閉まっている。みかげは、女の子ながら、飾り屋根の張りだした瓦につかまって、足で反動の力を使って屋根の上にあがる。そして真冬の夜空を見上げて寝転がり、「ああ、月がともきれい」ともらしつつ、おもむろに雄一の部屋の窓をたたく。くどいけれども、真冬の真夜中の行為なのだ。少し、いや相当に「狂気」じみた振る舞いだ。みかげの「狂気」ぶりを、雄一やえり子さんも少し気付くことがあり、夏の間、みかげが料理を作って、作って、作りまくる姿を見て二人は「みかげ完全に狂っているね」と何度も言う。恐ろしいのはお化けや凶器を振り回す殺人者だけではない。何かにとりつかれたように振る舞う人間も端から見ると結構怖いものがある。『アムリタ』の主人公も狂ったようにプールに通う。また『ハードボイルド』では、遺産をねこばばした母の新しい住まいをつきとめ、部屋に侵入し自分の通帳と印鑑を取り返す行動も狂熱を感じさせる。狂気行動といえば、『TUGU MI つぐみ』の主人公も殺された犬の復讐に深夜、病弱にもかかわらず落し穴を掘り続ける。その時の姿も、いささか恐ろしい。『キッチン』における、みかげのキッチンへの偏愛も、見ようによっては尋常ではないものを感じさせる。『白河夜船』では職業とはいえ、添い寝をするしおりの姿もまた何かしら不気味なものが漂う。実は、1980年代後半から少女マンガ雑誌にもホラーものが増えた。血が飛びはね、ドロドロした、いわゆるスプラッターコミックや肉体が切り刻まれるスラッシャー場面を取り入れたコミックが流行ったことがある。むしろ、吉本ばななが目論んだのはそうしたホラーではなく、非合理的な、非理性的な気持ちに芸術的な表現というけ口を与えるものだ。たとえば、ばななの好きなマンガ家、岩館真理子の『アリスにお願い』（平2く3）の世界がもつよ

うな怖さであった。このマンガは、五年前、川べりの小屋で遊んでいた少女江利子が、土砂崩れで死んだことが物語の始まりだ。その死には謎があった。何者かに小屋の外からカギをかけられていたのだ。つまり、江利子は逃げることも出来ず死んだ、いわば殺されたのだ。その外からかけられたカギの秘密を握るのが美少女アリスと養女という境遇で少し陰のある大人しい美名子であった。その後二人は仲良く付き合いつつも、互いに秘密をあべいたたり、責めたりしないように相互監視をつづける。互いに優しく振る舞うが、その底に潜む心もようは氷の刺になっている。作品は二人の美少女が描かれ絵そのものは美しい。しかし、その瞳は黒く描かれず茫洋として焦点を結ばない。美しい瞳に人間というものの根源的な暗い恐怖がのぞく。吉本ばななは、岩館真理子のような奥深い人間洞察による恐怖を狙っていたにちがいない。いうならば、文学表現という手段がなかったら決して表には出ない内なる悪夢を抉り出す怖さだ。この場合、悪夢とは他の人とは違いすぎる、あまりに鋭い感受性が見てしまうものといえようか。

(6) 作品空間や環境描写 — 色彩・音・装置 —

六つ目に舞台になる空間、作品空間がいわばホラーに近い描き方だなされている点があげられる。ホラー系の少女マンガの道具立ての一つに古い洋館や、地下通路、ラセン階段、迷路、地下室、地下牢などの空間、そして鏡、彫像、肖像、甲冑などの大道具がある。これは、十八世紀後半から十九世紀にかけてヨーロッパで流行したゴシック・ロマンス（ロマン・ノヴァール）の影響を受けている。ゴシック・ロマンス時代ではアン・ラドクリフ夫人など女流が活躍したが、それはこのジャンルが性的抑圧解放のモチーフをもっていたからだという。この芸術はロマン派の暗黒な側面を強調し、意図的に怪異や暴力的な主題を取り込もうとした。多くの日本人にはゴシック・ロマンスが描く空間は全く異空間で、その空間に入るとき自然と緊張を強いられ、何となく怖くなる。そこに深い森や林、人里離れた場所

などの条件が加われば、より怖い。吉本ばななはそうしたホラー系の少女マンガの世界、そしてステイヴン・キングなどのモダンホラーの影響を強く受け、家の描写などに取り入れた。地下通路、ラセン階段、迷路などの道具立ては、いわば人間の無意識層に深く根を下ろしたもので、吉本ばななは強い関心をもっていた。とりわけ、吉本ばななが多用したのは明暗のコントラストで、明るい昼間と反対に暗い夜をよく描く。『キッチン』でも暗い台所に白い冷蔵庫庫を際立たせる。不気味なコントラストの世界を描く。これが不思議な怖さを読者に感じさせるのだ。一方、ヨーロッパ系のゴシック・ロマンスのホラーに対して、アメリカ系のホラーは色彩と音の特徴としている。

ダリオ・アルジェント監督の『サスペリア』(1977)では、ディズニーの白雪姫の色彩を再現しようと目論んだ監督らしく、原色の世界がひろがる。マンションの壁、バレエ学校の外壁など赤色が強調され、激しい雨の音がおどろどろしい効果をあげている。『ゾンビ』では一貫して灰色の曇り空をつかって圧迫感のある空気を演出している。ばななも色彩の使い方は意識的で、『N・P』では赤、青、白が、『アムリタ』もまた赤、青、白が多用され独特の雰囲気をつくっている。ここでは作品で使用されている色彩一覧表を記せないが、赤、青、白と黒、そして色とはいえないかもしれないが透明とか色素がないとか色素の薄いかという表現などが頻出する。ホラーのように色彩の効果を考えた描き方である。ばなな作品にホラー性を感じたダリオ・アルジェントは、逆に『N・P』の映画化を企画したぐらいである。

このように吉本ばななは、ホラー映画が醸す雰囲気、平凡な日常生活の世界に取り込み読者の中に潜む無意識の恐怖心に訴えかける。彼女はホラー映画の仕掛けや登場人物そのものではなく、いわば〈空気〉を小説作品に持ち込んでいるのである。

(7) 超常現象や超能力の描出

五八

七つ目にあげられるのは超常現象(超自然的なもの・超現実的なもの)や超能力を書き入れることだ。『ムーンライトシャドウ』で七夕現象という亡くなった人と橋をはさんで出会う場面を描いたり、『ある体験』でも超現実的なことが描かれる。主人公の文はかつての恋のライバルであった春が死んだ後、そのことが心の傷となって酒びたりの毎日を送っていた。やがて、その亡くなった春に「コビトの田中くん」に会わせてもらおうという不思議な体験を経て立直っていくというドラマになっている。

超能力でいえば、『アムリタ』の由男は様々な人の声が頭に入ったり、飛行機の墜落を予知できる。コズミくんも死者の霊の声が聞けたり、遠くで起きている出来事がわかったりする。させ子は歌によって、人の気持ちや死者の霊を慰めたりする能力がある。『とかげ』の主人公とかげは、死ぬ人は黒く見えたり、肝臓の悪い人はお腹のあたりが黒く見え、ヒーリング能力がある。『ハチ公の最後の恋人』のマオは祖母の霊が見え、『みどりゆび』の主人公の祖母は、植物の気持ちがわかるという超能力がある。『ハードボイルド』の千鶴は幽霊を見たり、その存在を感じたりすることができ、友達の誰かになにか悲しいことが起きると、泣きたくもないのに涙が出てきたりする。他に、小さい頃予知能力のあった『哀しい予感』の弥生や不思議な効力のあるお守りを作っている『血と水』の昭などのような様々なエスパー(超能力をもつ人)たちが作品に登場する。

このように超常現象や超能力など不思議な話を吉本ばななは作品に書き込む。一見、子供っぽい話と一笑に付すことができるかもしれない。しかし、こうした不思議な話は、意外に無意識の恐怖心に働きかけるのだ。テレパシー、未来予知などの「オカルト」現象は、人間が平素の狭隘な世界から抜け出し、自分を取り囲んでいる広大な宇宙に没入することも出来るということを知るのに大いに役立つという(コリン・ウィルソン著『オカルト』昭48)。こうした超自

然的現象はロマンをかきたてるが、反面、素朴な怖さをも感じさせることがある。いうならば、自然や宇宙の広大さに対して、あまりにもちっぽけな人間が抱く畏怖という感情だ。そして、近代人はいつも意識を対象の分析や認識など、いわば顕微鏡的視点でものごとを見る訓練を積み重ねて、社会に有用な大人になる。大学など学校教育が訓練するのは分析力強化が中心だ。しかし、超自然的現象はそうした在り方とは別の意識の在り方を強いられる。分析力ではなく直観力だ。超自然的現象は近代的思考と根本的に対立しているために、近代人は無視するか非科学的と一笑に付す場合が多い。しかし、近代そのものも在り方を脅かしているという意味で、近代人は内心、恐れてもいるのだ。性格に偏りがみられたり、異様な風体しているなら疎外するだけだが、吉本ばなな作品に登場するのは、こうした超自然的現象の世界に生きている〈普通の人〉たちだ。しかも人間味あふれやさしくもある。それだからより怖い存在といえる。そうした畏怖心が醸し出されているところに、ホラーの雰囲気に近いものがある。

ただし、ばなな作品での超常現象や超能力はトラウマ（心の傷）から癒しをえるキッカケや、現実生活で行動していく時、その橋渡しとして使われる。しかし、これらの能力は人間相互のコミュニケーションを深め、または心に痛みを負っている人を救うためのものであり、ヒューマニズムに基づいて発動される。決して、科学の無力を論証するためのものや、一部の新興宗教にみられるような特殊能力の誇示ではない。

（８）都会生活者の不安の逆説的表現

八つ目に都会生活者の不安を逆説的に描いている点があげられる。吉本ばなな作品に登場する人物は優しい人が多い。その典型がデビュー作『キッチン』にみえる。しかし、都会で住んでいる人には、作品のようにまわりの人がみえない人なんて信じられない。むしろ、スキを見せると危険な人が自分の世界に入り込むかもしれないという不安

がしばしば頭の中をかすめるような生活をしている。それだけに吉本ばなな作品は救いや癒しとなるのだ。言い換えると、現実生活でいだく他者に対する素朴な不安を思い起させつつ、作品の中でいい人たちに囲まれて生きる主人公に読者は共鳴するのだ。とりわけ、人間のスキは眠るときに生まれる。ばなな作品ではしばしば主人公はよく寝てしまふ、つまり睡魔に襲われる。先に記した『白河夜船』でも主人公の寺子は正体不明の眠気に陥る。無防備なその時、恐怖は訪れる。あまりにも無防備な作中人物を見るだけで現代人はハラハラさせられる。このように不安とやすらぎ、そして緊張感という、ホラー作品の〈空気〉をばなな作品はもっている。

都会生活者は濃密な人間関係を意識的に作り上げないかぎり、しばしば疎外感に襲われ孤独に陥る。だから猛烈に愛に飢える。吉本ばなながホラーに見たものは、こうした疎外された都会生活者の姿であった。あのゾンビたちが求めているのは、人間の血であり肉であるが、裏返していえば、異形の彼らが本当に求めているのは人間たちの優しさや愛だったのだ。皮肉なことを言えば、人間の肉など食べたら、かえってゾンビは食中毒にかかってしまうかもしれない。ゾンビより醜く汚れ、腐っているのは、もしかしたら現代人の方だ。

吉本ばななは「自分が世の中に適合できない」という疎外感に襲われ、その自己治癒のために小説を書くようになっていく。世の中に受け入れられない者の悲しみ、つらさが痛いほどわかっていた吉本ばななは、ゾンビなど人間社会に受け入れられない者たちに共感をよせたのだ。吉本ばなな作品の人物造形には、そうしたホラーの主役たちへの熱い共感がベースにあったといえる。

III

一方、ばななはホラーとは反対にマンガでは人間同士が闘わない内容のもの好んだ。吉本は現実と闘うなかで鍛えられ研かれる大人の感性をさけ、むしろ現実とは闘わない精神の風景を好んだためだ。

リアルな現実から逃避するのではなく、リアルな現実と仮想の現実が溶け合うような場所を発見することに愛情を感じていた。こうした場所を見いだすためには現実から飛翔するか、現実を仮構するか、もしくは幻視するのが一つの方法である。漫画という表現形式は、そうした方法を得意としている。藤子不二雄の『怪物くん』（初出昭44）とか『オバケのQ太郎』（初出昭39）など、吉本ばななが好きなのは、現実と非現実が互いに入り込んでいる世界である。さらにはばななの好きなマンガに水木しげるの『河童の三平』（昭43）や『ゲゲゲの鬼太郎』（昭43）をあげることができる。水木の妖怪もオバケのQ太郎も怪物くんも読者を怖がらせるための物語というより、藤子・F・不二雄の言うところのSF（SUKOSHI FUSHIGIな物語）である。たとえば、『オバケのQ太郎』では主人公の正ちゃんが忍者ごっこしていたら、変な大きな卵を見つける。それを割ってみると中から不思議な生きものが現れる。それが、雲の上のオバケの国から落ちてきたバケモノのQ太郎である。二人は仲良しになり、正ちゃんの家同居し、さまざまな事件を巻き起こすという話である。むろん、現実にはありえない話である。しかし、一つの閉じた物語的世界をつくりあげて、読者を楽しませてくれる。Q太郎はおどろおどろしい、いわゆる古典的な怪談に出てくるものではなく、犬が大嫌いという愛らしい弱点をもつオバケである。この非現実なものが現実に入り込むというアイデアは『ドラえもん』（初出昭45）に受け継がれる。いずれも少年漫画にありがちな生々しい破壊劇はない。対立はあっても闘争はない。

たとえば、のび太の対抗する子供にジャイアンがいるが闘争はしない。二人のもめごと、かわいい遊びなのである。吉本はリアルな現実世界とは違う、もうひとつの別の現実の世界で遊ぶキャラクターたちを愛した。飛躍する面白さといえようか。飛躍は制約の多い現実からの心の解放である。『ドラえもん』の世界に入ると、たとえば何でも望みのものが出てくるドラえもんの四次元ポケットも不思議なものではなくなる。そんなものあるはずはないと、疑って見る必要はないのだ。そのまま受け入れれば、その世界で読者は遊ぶことができる。ばななは自然主義以来の現実を写し取るリアリズムをもともと好まなかった⁽¹²⁾。吉本のリアリズムは現実生活を正確に写し取っているかどうかではなく、読者の心にどこまで訴える力があるかである。その世界には暗い怨念や憎しみ、そして嫉妬や相手を破壊させる闘争などはない。吉本は、手塚治虫マンガを好きになれない。たとえば『鉄腕アトム』(初出『少年』昭26)はいうまでもなく、少女マンガの『リボンの騎士』(初出『少女クラブ』昭28)も好きになれないマンガである。というのも『リボンの騎士』にしても、物語はサファイア姫とジュラルミン大公の王位継承にまつわる政権争いであり、基本的に手塚漫画は〈現実〉と闘う精神を描いているからである。唯一『鉄腕アトム』の中ではななが忘れられないのは「今昔物語」というシリーズだった。それは、ふとしたキッカケでアトムが時空を超えてしまい元に戻れないという「ひどく悲しい物語」であったという。吉本が惹かれたのが、アトムの孤独な心の世界を描いたシリーズであったことは興味深い事実である。

岩館真理子もまた〈現実〉と闘争するキャラクターを描かない漫画家である。たとえば『わたしが人魚になった日』(昭57)でも片思いの女の子のいじらしい思いを描くが、片思いの男と同棲している女性みずきと決して争おうとしない。彼が入院していても見舞いにも行かないみずきの代わりに花を届けるような、せつない女の子である。『街も星もきみも』(昭60)も孤独なカムとトオルの切ない恋を描く。二人には悲しい過去がある。その過去が二人をつよく結

びつける。トラウマになって、過去が主人公の人生に色濃く影を落としているが、やがて、その心の傷を自然な形でわかりあえる男の子が現れ、しだいに癒されていくというモチーフは『幾千夜』(昭57)にも貫かれている。『街も星もきみも』のカムは母がいても女子寮に一人住む女の子である。そして、トオルは両親が亡くなり一人ぼっちになった少年で、淋しさのあまり地下室で火で遊んでいるうちに火事を起し、人を死なせてしまった。そのために施設に入れている。身寄りのない少女や少年にとって現実には厳しすぎる。彼らが求めるのは無償の優しさである。吉本ばななの好きな大島弓子の漫画『ジョカへ……』(昭48)、『七月七日に』(昭51)、『バナナブレッドのブディング』(昭52)も、優しさの他に抛り所のない若者たちの悲しみと夢と希望を描く。その意味で岩館真理子と大島弓子の二人の漫画家の共通点は、悲しい運命を背負った者たちの〈優しさ〉と出会う物語である、といっていいかもしれない。その物語は詩的雰囲気を持ち、絵も繊細である。

岩館真理子のキャラクターはかつての少女漫画のように目に星が光ることはない。意識のありようがあからさまになるような目を描かない。みんな少しぼんやりして見える。どこか焦点がしばらくいていないような目である。つまり、現実を直視し問題を解決しようとする意志的な目でなく、リアルなものを直視するのを避けている目である。現実と非現実の〈あわい〉を見つめるような目である。吉本ばななはそんな岩館真理子の世界を好んだ。

吉本ばななの姉でマンガ家のハルノ宵子は、『プロジェクト魔王』(平4)、『アスリエル物語』(平4)などSF的なものや、ファンタジックな漫画を得意とした。しかし、最初の単行本『ノアの虹たち』(昭60)は一生大人になりきれないコードモたちがオトナになる頃の時代を描いてみたらどうか、という発想の作品である。同書所収の「子供の領分」も子供の感性で、子供の目でこの世界を見たら、どのような世界が開かれるのかを描いたものだ。あえて大人の感性を持つことを拒否している世界である。それは、吉本ばなの小説と重なるものがある。

強く激しい大人の感性をもたない人たちは、現実との厳しい対決や闘いそのものの中で自分と他者を見つめることはない。基本的に対立のない関係の中で生きていくことになる。吉本ばなな作品に現れる登場人物の性格がいまひとつ明瞭な輪郭を浮かばないのは、人と人々が対立する場面が極端に少なく、際立つ性格描写ができないことである。それが、吉本隆明の言うように吉本ばなな作品は「人間の性格がどうでこうでっていうようなことはちっとも書いてない」¹³⁾という発言につながるであろう。吉本は小説で、大人の感性をもつことを拒否したもののだけが見えたこの現実と非現実の〈あわい〉を描こうとした。初期作品『キッチン』でも結局、言葉にしなくても通じあえる関係を描く。攻撃性を内側に潜ませ、対立や衝突を嫌う現代の若者たちの心を反映しているともいえる。吉本はそういう形で、子供が占有しがちなファンタジーの世界を若者たちにも開放した。短パンをはいたノビ太たちの物語だけでなく、長いパンツルツクの若者たちのファンタジックな物語を描いた。

小説と違って、マンガ表現の特長は、日常社会にはありもしないものでも絵にすれば、コマという平面空間の中に存在させることが出来る。人は対象を空間的に把握した時、「存在」感を強く感じ取るものらしい。三次元の立体空間でなくとも、二次元の平面空間でもリアル感が高まる。吉本は仮想現実を体験するような快感を藤子不二雄の漫画から味わい、与えられた現実と荒々しく闘うことを避け、内面の重層的世界をソフトに描いた岩館真理子や大島弓子のマンガに心ひかれた。また、注釈好きで、哲学好きな川原泉のマンガ、とりわけ心がボロボロの状況でも明るく生きる性格の良い人々を描いた川原マンガ、岡崎京子や内田春菊のシニカルで甘い恋愛幻想をうち砕くような深い内面劇のある鋭いマンガ、『お父さんは心配症』(昭58)の岡田あーみん、『ちびまる子ちゃん』(昭62)のさくらももこ、『食卓の魔術師』(昭59)や『動物のお医者さん』(昭62〜平5)などの佐々木倫子、そして『GOLDEN LUCKY』(平・元〜3)を描いた榎本俊二などのギャグやユーモアとウィットのあるマンガを中心に、少女マンガの枠を超えた様々なマンガ

に惹かれ、小説創作において生かしたのだった。エンターテイメントの方法には、読者や観客を笑わせて、泣かせて、少し怖がらせるという三つの要素がある。ばなな作品は、最も表現として困難な少し怖がらせるという表現を巧みに織り込んだ。その意味でも多くの読者を獲得しうるエンターテイメント性に満ちている作品といえる。

(注)

(1)、(4)、(5)、(7)『パイナップリン』(平成4、角川書店)

(2)『吉本ばなな 自選選集』(平12〜13 新潮社)では、吉本は自作をOccitオカルト(アムリタ、ある体験、血と水、ハードボイルド、血の色)、Loveラブ(白河夜船、ハチ公の最後の恋人、ハネムーン、大川端奇譚、ミイラ、パプーシユカ)、Deathデス(キッチン、満月キッチン2、ムンライト・シャドウ、N・P、ハードラック、野菜スープ)、Life ライフ(TUGUMIつぐみ、とかげ、おやじの味、新婚さん、哀しい予感、ひな菊の人生、ある光)と分類している。なお、本稿で引用したばなな作品の発行年月は単行本の刊記に従った。

(3) 吉本自身の記憶にあるもので、いちばん古いホラー映画体験は、三歳の時に観た『黒い絨毯』(バイロン・ハスキンス 1954)だという。幼児で、あまりの怖さに今もって忘れられず、この映画は吉本のホラー映画鑑賞史の原点だという。その後、小学校時代には『世にも怪奇な物語』(ロジェ・パディムほか三人よるオムニバス、1967)、『サスペリア』(ダリオ・アルジェント 1977)、そして吉本がホラー映画の一つと分類する『ジョーズ』(スティーヴン・スピルバーグ 1974)など、ホラー映画の名作はほとんど観ている。そのほか『オーメン』(リチャード・ドナー 1976)、ホラー映画の名作『ゾンゴ』(ジョージ・A・ロメオ 1978)、『デモンズ』(1985)、『デモンズ2』(ランベルト・バーハ 1986)、『ファンダムス』(ドン・コスカレリ 1979)、『ロッキー・ホラー・ショー』(ジム・シャーマン 1975)、『スクワーム』(ジェフ・

リーバーマン 1976) などを、なんと小学校時代に観たという。

最近では『ダーク・ハーフ』(ジョージ・A・ロメオ 1993)、『ショーシャンクの空に』(フランク・ダラボン 1994)、『マルホランド・ドライブ』(デヴィッド・リンチ 2001)、『サイン』(H・ナイト・シャマラン 2002) などがある。とりわけ最近ではシャマラン監督のホラー映画を好んでいる。

日本のホラー映画で、ばななが小学校時代に観たのは『マタンゴ』(本田猪四郎 1963)、『怪奇大作戦』(実相寺昭雄 1968)、『HOUSE ハウス』(大林宣彦 1977) で、実相寺昭雄や大林宣彦など60年後半から70年代にかけてアートシタース系・アングラ系の監督として名を馳せていた人たちのホラー映画を観ている。とくに大林宣彦の『HOUSE ハウス』は『日本の気持の悪いファンタジーの中では群を抜いた作品』と誉めている。このあと中高大の学生の頃、社会人になってから観たものは、たとえば『悪魔のいけにえ』『シャイニング』『パラダイム』や、ばななの大好きなマンガ家の日野日出志が監督をした『マンホールの中の人魚』などがあげられるが、A級ホラー映画だけでなくB級までふくめて、吉本が観たホラー映画は数多い(詳しくは『映画の快楽―ジャンル別・洋画ベスト』平2に所収の吉本文参照)。

(6) ホラー映画が「癒し」になっているという逆説は、飛躍しすぎた話ではない。評論家の荒木倫太郎はアメリカのホラー映画がモンスターや凶器をもった殺人鬼を登場させるが、それらの人物は意外に日本では人気がないという。というのも、日本ではそれは身近な恐怖としてのリアリティーがないからだ。日本人にとって最もリアリティーある恐怖は自分自身の心の闇であるが、アメリカ人にとっては、敵は常に他者であり、自分の心ではない。だから、アメリカのホラーは異常な人物が、ナイフなど凶器をもって人を襲う。ヒロインが悲痛な叫びをあげ、肉体が損壊される恐怖、死の恐怖を味わわれるのが基本パターンだという(『世紀末ホラー劇場』)。基本的にホラーは抑圧された憎悪、恐怖の感情を自分の外に出させる役割がある。日本人は自己内部にひそむ抑圧された憎悪、恐怖の感情を、アメリカ人は他者に対する抑圧された憎悪、恐怖の感情をホラー映画を通して発散させるのである。

(8) 拙著『山田詠美 愛の世界』(平11、東京書籍)では、ホラー的要素を5つ取り上げたが、本稿はさらに考察を加えて8つ取り上げた。

- (9)、(13) 対談集『吉本隆明×吉本ばなな』(平9・2 ロッキング・オン)
(10)、(11) 『FRUITS BASKEET』(平5・4 福武書店)
(12) 『本日、吉本ばなな』(平13) の対談のなかで、手塚治虫のマンガを見て、「普通に生きてこればこれぐらいの気持ちには、嫌でも、いくらでもなれるんだから、わざわざ描かなくても、とやっぱり思った」と言っている。つらく厳しい現実を描くことに肯定的ではなかった。