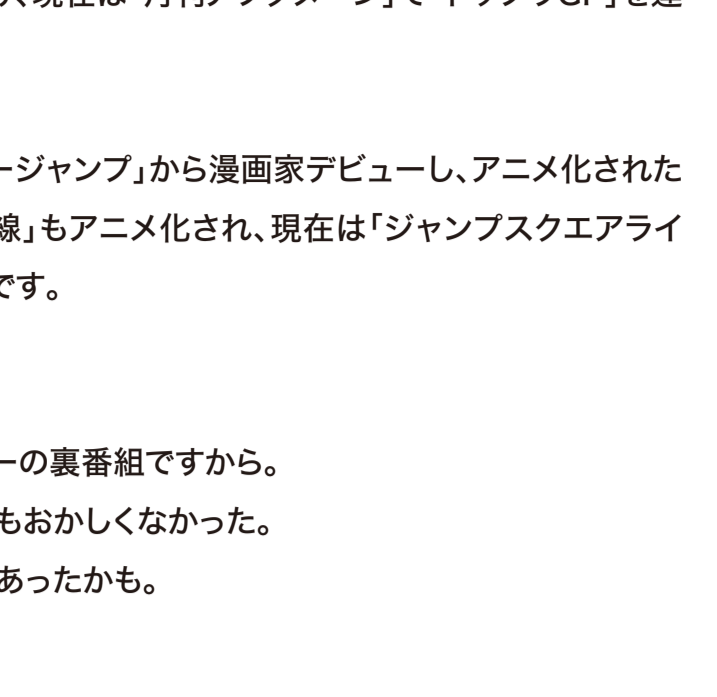
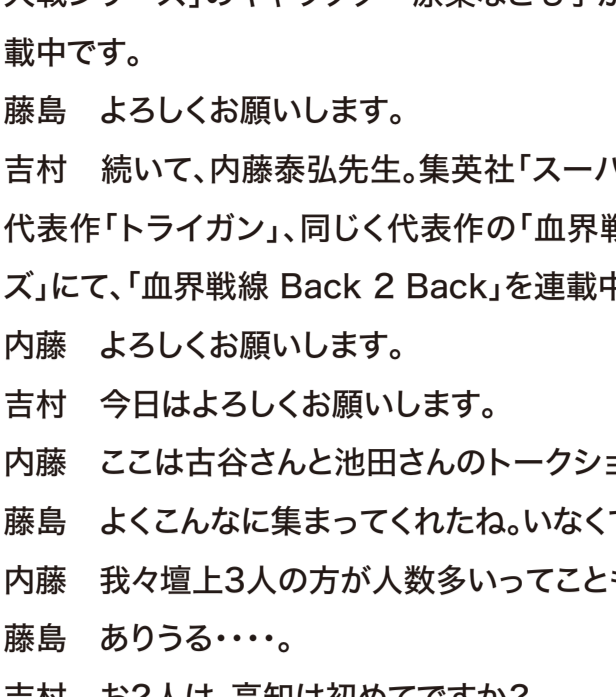


藤島康介・内藤泰弘トークショー

第5回全国漫画家大会議1日目に行われた藤島康介先生と内藤泰弘先生のトークショー。まんが王国・土佐推進協議会・事業推進部会長の吉村領さんがコーディネーターを務め、「男のおもちゃ箱」と題して40分間のトークを繰り広げました。お2人の仕事観や流儀、好きなことや好きなものが明かされるファン必見のトークです。

出演者 / 藤島康介先生・内藤泰弘先生
進行: 吉村 領(NPOマンガミット)



吉村 まずはお2人の紹介から。藤島康介先生は、講談社より「逮捕しちゃうぞ」で連載デビューし、代表作「ああっ女神さまっ」で講談社漫画賞を受賞。ゲーム「テイルズオブシリアーズ」や「サクラ大戦シリーズ」のキャラクター原案なども手がけ、現在は「月刊アフタヌーン」で「トップウGP」を連載中です。

藤島 よろしくお願ひします。
吉村 続いて、内藤泰弘先生。集英社「スーパージャンプ」から漫画家デビューし、アニメ化された代表作「トライガン」、同じく代表作の「血界戦線」もアニメ化され、現在は「ジャンプスクエアライズ」にて、「血界戦線 Back 2 Back」を連載中です。

内藤 よろしくお願ひします。
吉村 今日はよろしくお願ひします。
内藤 ここは古谷さんと池田さんのトークショーの裏番組ですから。

藤島 よくこんなに集まってくれたね。いなくてもおかしくなかった。
内藤 我々壇上3人の方が人数多いうてこともあったかも。

藤島 ありうる……。
吉村 お2人は、高知は初めてですか？
藤島 四国自体が初めてです。ずっと四国に行きたい行きたいと思っていて、いきなり高知です。

吉村 いきなり高知で間違いないですよ。
藤島 いいですね。山並みがきれいだし。
内藤 え？山並み？

藤島 非常に走りがありそう。バイクで走ったら気持ちよさそうところだなと。
吉村 内藤先生も初めてですか？
内藤 何回も来てる気がしてんですが、来るのは初めてです。「水曜どうでしょう」の四国八十八ヶ所シリーズで、3回、4回まわっているのを見ていて、初めての気がしないうて。宿毛っていう名前も覚えてます。

吉村 宿毛が読めるのはすごいです。
内藤 高知のなんたるかを知りたいのはこれからですよ。夜の……。
吉村 そうです。全国漫画家大会議のプログラムの中に、高知の中央公園でたのお酒を飲むというのがあります。

内藤・藤島 え？公園？公園なんですか？
吉村 そうですよ。公園のど真ん中に座敷作ってやるんです。
内藤 公園っていう名の居酒屋だと思っていました。

吉村 いえいえ、野外で、公園で、昼敷いて宴会作って、知事と漫画家先生がお酒を飲んでいるのをまわりの人たちが見てるっていうイベントです。
藤島 それ、高知では常識なんですか？みんなやるんですか？
吉村 みんなやります。

内藤 食い気味でいわれましたね。そうなんですか……。
吉村 機数ってうんですよ。
内藤 でも、この飲み会の部分結構重要度が高いんじゃないかと。企画書に、オープニングセレモニー、世界まんがセンバツと同じ比率で書いてあるんですよ、飲み会が。僕、まずこれありきで他が立ち上がっている空気をすごく感じるんです。

吉村 その通りです。
内藤 しかも二次会まで丁寧に書いてある。
吉村 オフショウ二次会をご用意しています。みなさん、今日は夜のまちを歩いていると漫画家の先生方にバッツリ会えますよ。

さて、用意していた質問をさせてください。僕は2人の大ファンで、なのでここに抜擢されているんです。まず、お2人の出会いはいつ頃でしょうか？
内藤 新婚さんらしいじゃないですか……。確か、ガングレイヴの時ですね。
吉村 大好きです。マフィアと何かか混ぜた世界。

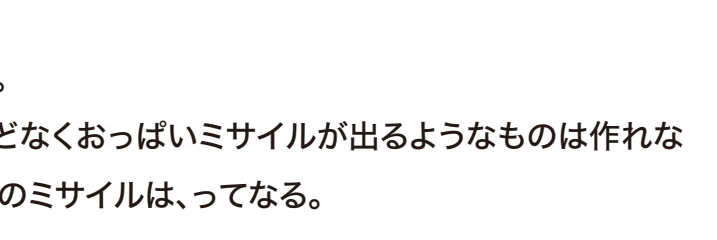
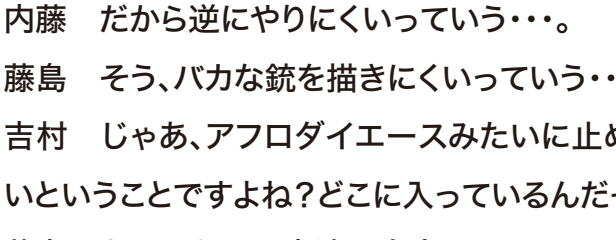
内藤 レッドエンターテインメントという会社があって、そこで藤島先生が泣く子も黙る「サクラ大戦」をやったらしいや。僕もレッドの方に誘われて、ゲームを作りましょうかということになったんです。ですが、「内藤の名前だけじゃ弱い、誰か連れて来い」と……。
藤島 そんな話だったの？
内藤 僕はそう個人的に感じました。

藤島 誰も言ってないじゃない(笑)
内藤 言ってないですよ(笑)
吉村 内藤先生がキャラクターデザインなんですか？
内藤 そうですね。僕が企画してこんなゲームにしたいというのを考えます。

吉村 そして、藤島先生がメカニックデザイン。
藤島 全部じゃないですけどね。主要なところだけ。
吉村 使う武器とかもそうですか？
藤島 あれ悩みましたよー。

内藤 お宅にお邪魔して、あーでもないこーでもないってさせていただきました。主人公の持っている銃は藤島先生のデザインです。
吉村 そうなんですか。ビヨンド・ザ・グレイヴのあの銃が、ケルベロス。
内藤 それと、途中で出てくるサイドカー。
吉村 あの立ち姿一つが合作。

内藤 そうですね、そうなります。あれはもう、ケルベロスっていう銃自体が象徴的になってますよね。シリーズ変わってもずっと持っていますから、一つのアイデンティティーになっています。
吉村 今日は男のおもちゃ箱っていうテーマなんでですけども、男の子は本当におもちゃが好きなんです。

藤島 銃とかね。


吉村 銃も本当のところは武器ですけども、僕ら日本人なのでおもちゃの感覚に近いですね。
内藤 アメリカで、シューティングレンジがあって銃を撃ったことがあるんです。トライガンの連載をしている頃だったんですが、撃つのもんじゃないかと思いました。「人、死ぬなって、リアルに思うんです。そうするとバカバカと銃撃戦とか描けなくなっちゃう。

藤島 こんな死ぬようなもん撃ち合って、ってなる。
内藤 もうムリムリ……。フィクションのところに置いていた方がやりやすいかもあ、と。
藤島 あるかも。

吉村 銃のデザインにおいては、そこに性能を与えるわけじゃないですか。このぐらいの破壊力かというように設定はありますか？
藤島 ガングレイヴのときは、目指しているのがバカなゲームだとかわかっていたので、バカな銃を描こうと思いました。どれだけバカな銃が描けるかを2人で話し合いながらやっていたので、とにかくデカイとか、弾がデカイとか、いっぱい撃てるかというのを考えて。

内藤 藤島先生は、すごく構造とかメカニックを考えて、そこをちゃんとわかっている。
藤島 ちゃんと動くとかね。
内藤 だから逆にやりにくいっていう……。
藤島 そう、バカな銃を描きにくいっていう……。

吉村 じゃあ、アプロダイエースみたいに止めどなくおっぱいミサイルが出るようなものは作れないということですよ？どこに入っているんだそのミサイルは、ってなる。
藤島 あれはたぶん高速で生産している。
吉村 なるほど。

藤島 バカな話ばかりしてるから、途中で世界で一番かっこ悪いモビルスーツの名前はなんだったという話になるんだよね。
内藤 はいはい、やりましたね、それ。
藤島 でも、内藤さんが考えてきたのに絶対にできなかった。

内藤 何でしたっけ？
藤島 ノズ。それよりかっこ悪い名前がどうしても思いつかなかった。
吉村 それは、形はあるんですか？
藤島 それも2人で考えるんです。こんなかっこ悪い形に違いないうて。

吉村 性能もよくない感じ？
藤島 もちろんですよ。一戦も投入されない、たぶんザクレロよりずっと悪い。
吉村 じゃあ、アナハイム社が作るのとは間違いない？違う？何製なんですか？
藤島 どこでもない第三者、知らないメーカー。個人メーカー。
吉村 個人メーカーのモビルスーツ……。

内藤 そんな話で2時間、3時間……。
藤島 どんどん話が飛んで全然本筋の話をしない。
内藤 わざわざお邪魔したのによすよ。初めて、お家に。
吉村 その時はお酒飲みながらですか？
内藤 いえい素面です。

藤島 そもそも私は飲めないの。
吉村 そうなんですか。お好きなものといえば、内藤先生は確かフィギュア？
内藤 そうですね。
吉村 どんなフィギュアが好きなんですか？
内藤 いや、もういろいろです。琴線に触れると買いますね。海外製のゴリマッチョなフィギュアが大好きなんですよ。上半身が異常にデカイ。(スクリーンに内藤先生フィギュアの写真)

僕の仕事机の隣でこいつらが応援してるんです。
吉村 こういうフォームが大好き？
内藤 大好きです！積極的に集めています。
吉村 自分のお店に買いに行くんですか？
内藤 最近はいいたいインターネットで、eBayとかで買っちゃうんで。eBay覚えてたの時は大変なことになっていました。

吉村 英語でやりとりを？
内藤 はい、全然しません。勘でいきます。
吉村 大丈夫ですか？お金入れたけどモノが来ないとか。
内藤 あるかもしれないですけど、たくさん買っているんで1個、2個はわからないです。あ、これ買ったわ！みたいな。

吉村 同じの来た……とか。
内藤 はい、それはないです。
藤島 私、同じのよく買っちゃいますよ。プラモデルだけど。
吉村 保存用？
藤島 はいえうっかり。たまにあります。

内藤 Amazonはこれ買ったよアンタで出してくれますよ。
藤島 プラモデル屋さんはそこまで親切じゃない。しかも他のところで買っているんで、知らないでしよう。知ったら怖いので、むしろ親切じゃない。
吉村 同じの3つあったら、違うものに仕上げたり、違う仕様仕上げてたりとかしないですか？
藤島 強いと言えば、失敗しても保険がある。すぐにリカバリーができる。
内藤 作ります？
吉村 最近作ってないですけど、作りますよ。

藤島 作ってらしたの見たね。
内藤 一向に進まなくて、このままだと1年に1個しか作れないです。大量にあるのに、30年で30個しか作れない。絶対ムリだろうって思ってます。
内藤 30個って。もっとたくさんあるんですか？
藤島 ……。数千はあると思う。

吉村 それ、永遠の命とか持ってないとムリじゃないですか。
藤島 でも大丈夫。(海洋堂の)監獄さんよりは持ってない。
内藤 ぜんぜん大丈夫じゃないです。僕は専務のプラモデルコレクション、悲しくならないのかなと思う。

吉村 あれは山を作って頂上に登るためのプラモデルだから。
内藤 それはプラモデルの役割じゃないですよ。足場っておかしい……。
藤島 でも、プラモデルはどう遊んでもいいものですよ。そうやって遊んでもいいの。
内藤 プラモデルの箱開けて、ランナーを見てうっとりするのも遊びですよ。
藤島 そう！最高の気持ちいい。超楽しい。
吉村 僕は箱が好きですけど。

藤島 それも楽しい。
吉村 設計図に書いてある、そのモノのストーリーやうんちくも好きだなあ。
内藤 見てよし、嗅いでよし、組んでよし。
藤島 嗅、嗅ぐ？！
内藤 プラモデルは嗅ぐんですよ。
内藤 香りはお国によって違うんですか？
藤島 違います。イギリスのAIRFIXは箱が臭いんです。

吉村 みんなおもちゃ好きですか？プラモデル好きな人？フィギュア持っている人？ラジコン持っている人？オートバイも持っている人？
(会場内の観客がそれぞれ挙手)
吉村 オートバイに乗ってる人は1人ですね。
藤島 寂しいなあ。

吉村 ちよっとオートバイの話しましょうか。藤島先生は乗り物が好き。
内藤 ご自宅に伺った時、1階が全部ガレージで、ガラガラって開けて見せてもらおうと、車に対してまったく知識のない僕にもわかった。ワン千万だあって。
藤島 そんなに広くはないんですよ。
内藤 一個一個の玉の重さがすごかったです。
藤島 そういうのもある。

吉村 その中でもこれっていうのを教えてください。
藤島 最近乗ってるのはインディアのダークホース。
内藤 最新版の方ですか？それとも？
藤島 新しいやつ。
吉村 出ました。(オートバイの写真)

内藤 わ、ゴーストライダーか！
吉村 ツヤ消しブラック！
藤島 かつこいいですよ。
内藤 悪そう過ぎですよ。
藤島 悪そうでしょう？
吉村 これは、テルバロバロバロバロバロバロバロと。
藤島 いやいや、すごい静かなんです。振動も少ないんです。
内藤 後ろのタイヤのカバーあたりがすごいいいですね。
藤島 あれはトラックです。上に開きます。

吉村 サドルというか、椅子の下にビラビラがついてますけど。
藤島 乗ってシートを買ったら自動的についてきますよ。フリンジあんまり好きじゃねえんだけどって思ってたんですけど、なんとだんとフリンジがないとダメな気がしてきた。
内藤 アム乗ってですか？
藤島 はい。ハーレーより歴史は古いですよ。これ1800ccあります。
内藤 こけたら起こさせない？
藤島 絶対起こさせないです。すいません、誰か〜って言わないとダメです。

吉村 重さが300〜400kgでしょうか？
藤島 300kgは越えてる。
内藤 1800ccって、自動車ですよ。
吉村 フィットとかウィッツとかより全然デカイよね。1800だとピストン1個で900cc？V型2気筒。
藤島 そうです。びっくりするぐらい振動が少なくてよく走ります。

内藤 お互いのストロークのタイミングがいい？
藤島 バラバラが入ってるんじゃないかと思うんですけど。結構いくらでも回せちゃう。あと、すげえ楽です。これに乗って初めて、アメリカンって楽に走るようになってきたんだと思います。200kmくらい走ってもこれもない。おもに足らないので、もの足りないかなと思いついて帰ってきます。
吉村 ぜい、季節が悪いときに走りに来てください。
藤島 そうですね。こないだ京都の伊根の方に行っただんですが、いろんな所に行く度に「バイクで行きたい！」と思うんですよ。ぜい高知とか。

内藤 しんどかったら途中までフェリーとか。いろんな方法がありますよ。
吉村 エンジンのところ。なんか2つのアレがいる……。あれ、かつこいいですね。
藤島 最近、エンジンがかっこいいバイクってないんですよ。これはかつこよく作ってあります。
内藤 エンジンかっこいいのって、結構大事ですよ。
藤島 大事でしょ？最近、エンジンはかつこよくなくていいと思われているように。
内藤 性能がよければいい？
藤島 そうそう。その点イギリス、アメリカ辺りはエンジンの形に気を遣ってるというのがわかりますね。

吉村 お2人とも、フィギュア、バイクとそれぞれ造作への思いがいろいろありますが、作品、キャラクターなどに生かされていますか？
藤島 常に勉強してましてから。見た目の全部頭に入りたいし。さっき見た(内藤先生の)フィギュアも、なかなか思いつかないような造形の数々です。さすがアメリカ人すごいな、どうしてこうなっちゃうの？っていう……。
内藤 メカって、知らないで描くと説得力が落ちちゃう。
内藤 かつこ悪いんですよ。
内藤 プラスチックの張り合わせたいに見えたりするときもある。この素材でできているからこれはこれだけの太さがないと支えられない、だからこうなる、っていうところをわかっているとくつと説得力が出るんです。でも、あまりにすぎると発想が飛ばない。その間ですね。

藤島 だから、ガングレイヴの時のサイドカーも、前輪をサイドカー側から出したんです。でもちやぶい、やっばいじゃないんじゃないかと思っただけ、思いついたらやってみました。
内藤 大変ですね。
藤島 サイドカーを実際に作る人からしたら、「そんなのありえない」って言われちゃうんですけど、そこまで知らないと、おもしろいからいいかなとか。かつこいいし。
吉村 それを操れる人間側のキャラクター設定にも条件もありますよね。すごく練習したとか、特別な才能があるとか。
藤島 グレイヴは人間なのかどうか怪しい。
内藤 そうですね。はったりしかなかったんですよ。
藤島 はったりてんこ盛りで。
内藤 もうちよっとモノを考えた方がいいなと思います。
吉村 会場のみならず、聞いてみたいことはありますか？

質問1 お2人に質問です。先生が今まで描いてきたキャラクターの中で、好きなキャラクターを1人あげるとしたら？
藤島 それぞれに思いを込めて描いているので、1人で難しいなあ。たぶん1人にならない。
内藤 僕は、トライガンのウルブツは、ベタを塗る体のランを描いた人で作画が終了するですごく好きでした。画面も締まるし。ヴァッシュっていうキャラクターの方はベルト描いたり、もう「っざけん！」みたいなデザインなのでそれは……。
藤島 サングラス描くだけでもめんどくさいよ。あのサングラス買ったんですけどね。
内藤 買ったんですか？!
藤島 売ってたから買ったんだけど、
内藤 売ってたら買っちゃうか？!
藤島 買った。でも、装着すると使い心地が悪いんですよ。
内藤 ああ……。それは……。ごめんさんさ。
吉村 ほかにありませんか？

質問2 魅力的なキャラクターを作るために、大事にされていることは何ですか？
内藤 ギャップ萌えです。普通のキャラクターがいて、何をやらせたらおもしろいかって常に考えるんです。普通の人もずいぶんギャップのある人多いです。プロフェッサーもギャップ萌えの宝庫。なるべくそういうのを入れるようにします。そうすると描く時おもしろくなってくるし、価値のある人物だと思える。
藤島 僕は、楽しそうにしていること、やっていることが楽しくなさそうだと、その事自体がつまらなく見えてくる。
内藤 そのキャラクターが作中できていること、取り組んでいることが前向きなこと、ということですね。なるほど。
藤島 あと、曲がないこと。
内藤 確かに藤島さんのまんがが、みんな曲がないですね。
吉村 プレない、曲がないってなかなかできないので、読者としても憧れますよね。
内藤 まんがの中からできますから。せめてまんがの中くらいは曲がらう。
内藤 僕の方が、主人公クラスが頑固なあって、自分が投影されているように嫌なんですよね。だから必要以上に攻撃したり論破しようとするんだけど、うまくいかなくて自家中毒で倒れる、みたいな感じになるんですけども。何か取り組んでいるものがあって、楽しそうにやっていると、いいですね。勉強になりました。やってみよう。
吉村 あと1問くらい。どなたか？

質問3 キャラクターの衣装を描く時に、コンセプトなどは教えていただけますか？
内藤 なんとなく、シルエット優先、かもしれないです。ボトムの方にボリュームのある感じ、肩にボリュームのある感じとか。今描いているのはごった煮世界観なので、一つの文化から系統立てるといえるように、いろいろとこころ好ほして持ってやる感じの再編集的な作り方が多くて、特にシルエットからはいる。常に同じ格好をばっているで、アメリのスーツみたいなところもあるかなあと思いついて、服装も含めて造形として作ってましたね。
藤島 ゲームとまんがで方法は違いますが、概ね性格に合わせて服を作ります。バックグラウンドによっても変わってくるので、その辺はいろいろ考えながら。
吉村 王家出身だったらそれっぽくとか。
藤島 どれくらい中2病なのかとか、親に反抗しているのかとか。
内藤 親の存在をキャラクターの存在に落としたいのは結構ありますよ？
藤島 場合によります。上流階級で親に反抗しているのあれば、相当カウンターのある服を着るだろうとか。その辺で反抗しているのかしてないのかは全然違ってきますね。
吉村 動き的なものはどうですか？アクションをやった時に、裾がはためく感じがいいとかありますか？
藤島 ゲームの場合は考えますね。最近のゲームは3Dなので、いろいろと制約が多くて。過度にはためかせると重くなるとか、難しいです。1人ならはためくけれど、3人、4人になると動きが重くなってしまふということも考えないといけない。ゲームだとちよっと違う。
内藤 ゲームって、限界があるんですよ。全体の容量の中で譲れない部分をゴリッ決めて、あとは残りでなんとかしなくちゃいけない世界ですよ。
藤島 非常に難しいです。特に3Dになってからは。
内藤 マシンの性能が上がってますけど、まだその感じは。
藤島 マシンの性能が上がってできないことは山のようにあるので。性能が今の100倍くらいになってもどうだろうという感じですね。
内藤 前から思ってたんですけど、サクラ大戦でよくあれだけ主人公クラスの女の子の発想が出ましたね。
藤島 大変でした。まあ、ある程度は書いてあったので、毛皮とか、チャイナとか。
内藤 まだ手数あるの？どうなってるの？と思いついた。

吉村 次は僕から質問いいですか？逆に、内藤先生が好きな藤島先生のキャラクター、藤島先生が好きな内藤先生のキャラクターを教えてください。
藤島 私、クラス好きですね
吉村 「血界戦線」ですよ？
内藤 そうすうすうです。
吉村 かつこいい、僕はストリートファイトするところ好きだけど。
内藤 ああ、はい。
藤島 私、ゲームするところが好きなんです。
内藤 なんか、すみません。
吉村 内藤先生は？
内藤 僕はスクルトの髪の色が好き。フェチな感じになりますが、ツヤの感じがいいんです。線です。僕は、メカを描く時女の子の髪を描く時も、その質感が自分がかっこいいやつなので、コントロールされる感じが好きなんです。その代表がスクルト。
藤島 私は荒々しい線が引けないです。でも、髪はスクルト。
内藤 できないのが好きなんです。同じくらい、バイクの後ろにギューと伸びた後輪のシャフトとか……。
藤島 ヒルクライムのやつね。スイングアームが伸びてるやつ。
内藤 オバラスとか。藤島さんが描くとその魅力が立ち上がってくるんですよ。車のハンクする様子もそうだし、女神の髪の毛の流れもそうだし、ドレスの裾のなびき方もそうだし、コントロールされる線が好きなんです。それが相まって、毎回すごいって思ってます。
吉村 お2人、相思相愛ってことですね。あつという間に時間になったので、最後に会場のみなさんにメッセージをお願いします。
内藤 今日はお越しいただきありがとうございます。今日ごこちらにらせていただいたのは、僕の中では藤島さんとお会いできるというのが大きかったのですが、非常にレアなお話というか、前々から言いたくて言えなかったことも告白できたのでうれしく思っています。初めてきた土地でこんなふつと喋りをするのもおもしろいですね。楽しんでいただけたら幸いです。どうもありがとうございます。

藤島 こんな裏番組にこんなたくさん来ていただいて、ありがとうございます。これから高知のいいところがたくさん知れたらと思います。
吉村 ちょっと質問ですが、今日、雨降ってても外でやるの？
藤島 やります。
藤島 高知の人すげえ(笑)。みんなサイボーグかなんかですよ。
吉村 去年、サンザン降りだったんですけどやりました。ちょっと屋根あるんで、横からちよっと降るくらいなので、大丈夫です。
藤島 大丈夫じゃねえ気がするんだけど(笑)
内藤 サイボーグだったらやらないやつですね。
吉村 みなさま、ありがとうございます。

