

『深夜食堂』と『生まれたときからへたくそ』

安倍夜郎×黒笠慈幾 対談

2003年、小学館新人コミック大賞に投稿した『山本耳かき店』が大賞を受賞しデビューした安倍夜郎先生。本イベントでは安倍先生のブレイクのきっかけとなった『深夜食堂』の制作舞台裏や郷土である高知県中村市(現・四万十市)への思い、亡き父との思い出を綴った『生まれたときから下手くそ』の魅力を明かしていただきました。元編集者で『釣りバカ日誌』主人公・浜崎伝助のモデルとなった黒笠慈幾さんとのトークショーの模様をご紹介します。



『深夜食堂』のネタは同窓会から!? ストーリーテラーとしての目線

黒笠慈幾(以下、黒笠) 『深夜食堂』、いま単行本は20巻を超えていきます。毎回よく10ページでこれだけのお話を作れるものだと感心しています。しかも料理と結びつけて。漫画編集者としても、かなり難易度の高い作品だと思いますが、いかがでしょうか?

安倍夜郎(以下、安倍) 最初の頃は、わりと簡単に描いていたのですが、さすがに300話を超えてくるとアイデアを練るのが大変です。パツと思い付くことは描き尽くした感じで、お話を作るときは一ひねり、「ひねりしない」といけない。

『深夜食堂』には自分の頭で考えたことだけではなく、登場するキャラクターのモデルとなつた人物もいます。もつとも、さすがに300人を超えるほど友達はないので、今はちょっとネタに困っています。何か面白いことがありますたら、お知らせいただけるとありがたいです(笑)。

黒笠 (お話のもとになるような)人間のサンプルがとにかくほしいみたいで(笑)。安倍さんが夜の街で飲むのも、そういうサンプル探し的一面があるようです。同窓会もネタ元になつているようですが……。

安倍 同窓会に行くと人間模様が垣間見られるので。昔は、きれいだったのになあと思った人が今では立派なおばさんになつてしたり、かつてモテモテだった男性の髪の毛が寂しくなつてしたり……と。

黒笛 5巻に収録された『春キャベツ』のモチルになつた方も、本日会場にていらっしゃるそつですね。

安倍 彼とは幼稚園のときからの付き合いになりますから。

黒笛 「春キャベツ」の回のレシピで春キャベツを塩昆布であえて「ごま油をたまご」とこののも安倍さんが考えたものなのでしょうか?

安倍 レシピに関しては、たまたま飲み屋でこいつの美味しいよ、と聞いたのを実際に自分で作ってみたら美味しい、それを描いています。

ヒソ脩か程ほB下が映演王で瓜

19年ぐらごテレビのミディアムレクターをしていました。でも、性格的にこの仕事には合っていない感じで。ティレクターなので、現場を仕切ることが多いのですが、ほとんどの仕切るのが下手だと反省したり、あのときいつもやつておけばと後悔することも多かつた。そんなとき、季語や韻律に縛られない自由律俳句を詠んだ尾崎放哉の咳をしてひととつ「墓のつりに風む」とかの句が思ひ起じた。『生まれたときから下手く』とこいつタイトルのよくな句のよくなものせ、そのとき思つきました。

自分と父親の話を描こうと思ったのは27歳のときで。じつティレクターの仕事をしながら、4年に1話くらい漫画家になる前に描いて。ぼくは高校3年のときに父を亡へしたのですが、亡くなつた人の記憶が自分の胸中か脳裏へと蘇へて、『禪半じ栗鶴』

『生まれたときから下手く』創作秘話 『亡き父と郷土愛が生んだ安倍夜郎の原点

黒笛

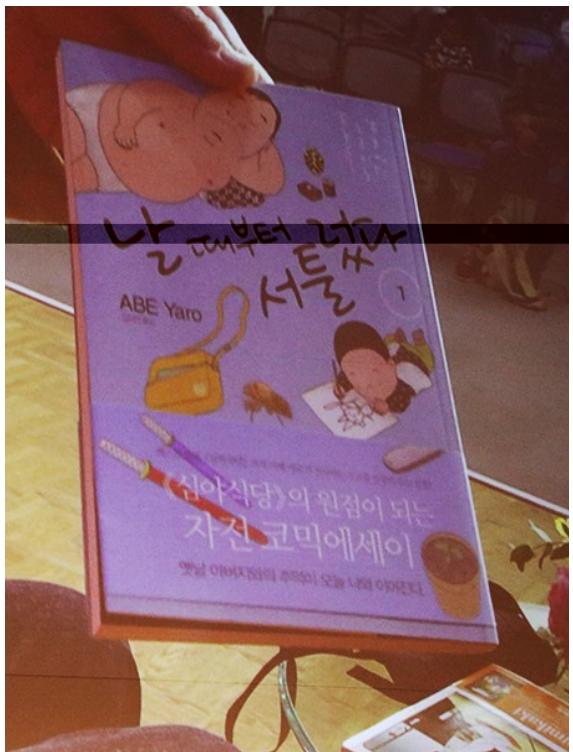
『深夜食堂』の魅力は、人間模様はもちろん、登場する料理にも人気があります。それこそ酒の肴としてそつと作れるので。もう安倍さんも『深夜食堂』についてはいろいろなところでお話しされていると思つので、今はいま『高知新聞』で連載されている生まれたときから下手くそについて伺つてこきたいと思います。まずは、本作の生まれた経緯を教えてください。

安倍

41歳で(漫画家)アビューナーして。漫画家になりたいと思つて東京に出て来たのですが、なかなかなれなかつたんです。なぜ(漫画家にならなかつたかを)いま考へると、どうこう漫画を描けば良いか分からなかつたから。

当時の出来事をよく覚えてますよね？

安倍 特に勉強ができたわけではないのですが、どうでもいいことを覚えているのが漫画家なんじゃないかと(笑)。しいていえば、映像として残っている感じでしょうか。



『生まれたときから下手くそ』の韓国語版。安倍先生の各作品はヨーロッパ圏以外にも韓国、台湾といったアジア圏で広く翻訳されている。決して世渡りがうまいといえないキャラクターたちが織り成す人間ドラマが国境を超えて読者への癒しになっているのだろう。

黒笛 映像記憶なんですね。たとえば町の様子や当時流れていた歌など、年端もない子どもだったハズなのに、どうしてこんなことまで覚えているんだろう、といつぶらいくつさりとした記憶で描かれていてすごいな」と思っています。

黒笛 そうでした。安倍さんが地元の中村で個展を開かれたことがあって。そのとき初めてお会いしたんです。手書きの作品がいくつか展示されていて『生まれたときから下手くそも生原稿で展示してあった。吹き出しのなかの台詞も全部手書きで、まさに私家版の原稿でした。拝見すると非常に素晴らしいだったので、もっと多くの人に読んでもらいたいな」と思つたんです。

安倍 『生まれたときから下手くそ』は、黒笛さんから小学館の編集さんに声をかけてもらつたのが世に出るきっかけになつてていると思います。

黒笛 いやいや。安倍さんが『深夜食堂』を当てていたので、小学館としてはもう一本(安倍さん)描いてもらつと思つたんだと思ひます(笑)。

黒笛 ほくがこの作品がとてもこゝなと思ったのは、一言でいえば安倍さんの原点ともいうか、中村のことや家族のことが凝縮されて描かれていると感じるからです。幼稚園当時の同級生の名前やその

安倍 村上春樹さんと比べるのも何なのですが、村上さんの本に、作家というのは自転車の速度ぐらいの頭の回転がちょうど良いのではないか、と書かれていました。ところは、パッとそのときに全てを理解すると、その時点で結論が出てしまうので忘れてしまふんですね。ところが、あれは何だつたんだろう、と思つてみるとなかなか忘れられない。

『生まれたときから下手くそ』でも描きましたが、小学校のとき、いきなりお尻を見せる男の子がいたんです。なぜか理由は分からぬけれどお尻を見せる。「なぜなんだろ?」とずっと分からなくて。それゆえ、記憶に残つていていたのですが、描いていくうちに「あれはこういう意味だったのでは?」と理解できるようになつて。そういう記憶があるので、昔のこと覚えているんじゃないかと思ひます。

安倍 優秀な人は忘れてしまつんですよ(笑)。

いたところにシャッターが下りていて見ると、正直寂しいです。

黒笠『生まれたときから下手くそ』で印象的なものにお父さんのファッショングあります。表紙にも描かれていますが、ほとんど裸でパンツ一丁なんですよね？

安倍だいたい自分の家しか知らないので、父親というのはみんなパンツ一丁でいるものかなと思つていたんです。でも、他の家に行くとかちゃんと服を着ていらるお父さんがいる。父親は暑がりだったのと大体、家から半径200メートルぐらいは年中パンツ一丁でいました。昭和30年～40年頃は、家の前で花に水をあげているおばさんはシニーズでした。

黒笠安倍さんのお母さんが、お父さんの仕事着を縫つていたのにも驚きます。

安倍土建屋だったので、一ツカポッカつていうんですかね、あのズボンを履いてました。それが普段着というか。きっと履きやすかつたので、それを履いていたのだと思いますが、外出するときはだいたいどこでも一ツカズボンでしたね。

黒笠そういう懐かしい日本のファッショング楽しめるのも本作の魅力ですが、当時の中村の情景が、作中に散りばめられているのも大きな魅力です。当時といまとで何か違いのようなものを感じたりしますか？

安倍いま思い返すと自分の育つた中村はとても平和な町だったので、それが一番印象に残っています。いま高知市以外にお住まいの方は実感があると思いますが、やっぱりどんどん寂れていってます。（中村市も）子どもが少なくなつたと思ひますし、最も栄えて

国内だけにどどまらない 広がり続ける『深夜食堂』ワールド

黒笠『深夜食堂』の話に戻りますが、『深夜食堂』は韓国で『ユージカル』になつたそうです。

安倍はい。ちょうど、韓國の大統領が竹島に上陸するなど、結構、日韓関係が緊張しているときに、韓國版の『ユージカル』は全て日本人の設定で、日本の料理を原作そのままに再現し、上演してくれ



裸にパンツ一丁のマコト少年の父。劇中でも、ほぼこの姿で登場する。各エピソードの終わりに、そのお話を総括するような自由律俳句を入れられているのも本作をより味わい深いものにしている。



© 安倍夜郎 / 小学館

ました。当然、全部韓国語なのですが、四万十川の青のりが登場する場面は日本語になっていたので、ちょっとビジーンとした記憶があります。

黒笛 四十万の青のりが登場する「ソース焼きそば」の回は映画になりましたね。

安倍 そうです。とてもいい作品に仕上げてくれたと思つています。今日の会場のお客さんもそうなんですが、ぼくの漫画を読んでくださる方には、それほど若いピチピチとした方はいないみたいで。映画もあんなに年配の方が集まつた映画はあまりなかつた」と言われていたようです。

黒笛 『深夜食堂』はドラマ化や映画化、ミーポージカルなどほかのメディアでの展開はもちろんですが、海外での評価も高い作品です。原作者としては、どんなところが世界の方に受け入れられていると感じますか？

安倍 全く分かりませんね。

黒笛 分からない？

安倍 はい。なぜ新宿の片隅で、美人も美男子も登場せず、しかもそれほどパツとしないキャラクターたちがお酒を飲んでいる漫画がウケるのか、日本でウケているだけでも不思議なことだと思っています。さらに韓国や台湾の方でも受け入れられて、フランスではコミックスが5巻まで発売されているなぜなのかよく分からないです。もちろんうれしいはうれしいのですが、正直、誰が読んで

黒笛 僕も一度お邪魔したことあります。まさに『深夜食堂』御殿」と呼べる立派な家でした。第2御殿が建つのも時間の問題じゃないかと思うのですが……。

安倍 おかげさまで中村の実家を建て替えることができました。

黒笛 こういう欲のない方が描いた作品だからこそ、資本主義が立ち行かなくなっている世界で逆に受け入れられているのではないかと、ほんかは思います。最後に、これから漫画家を田指



© 安倍夜郎 / 小学館

『深夜食堂』2巻所収の「ソース焼きそば」。ドラマ版では、原作とは少し設定を変更して映像化されていた。家族を捨てた父と娘の思いを「四十万の青のり」が繋ぐ。10ページのなかに、人生の機微がさりげなく描き込まれているのが本作の最大の魅力だ。

す方になにかメッセージをいただけますか？

安倍

あきらめずにずっと続けることが大切だと思います。それでも漫画家になれないケースもあるので、責任はとれませんが、続けて描いていないとなるものもなないので、粘り強く描き続けてほしいですね。

黒笛

安倍さんがプロの漫画家になられたのは40歳を過ぎてなので決して遅くないです。その間ずっと漫画家としてのパワーをいろんな意味で溜めていたと思います。

志がある方は（漫画家を目指して）ぜひ頑張っていただきたい。漫画家さんは後輩というか、後から自分と同じ職業を目指す方にはたいへん優しい方たちがほとんどです。頼るときも、漫画家さんには非常に頼りがいもありますので、もしみなさんの友達のなかに若くて漫画家を目指している方がいらっしゃったら、ぜひ励ましていただけたら。安倍さんはそういう意味では、まさに輝く星だと思いますので、これからも元気にご活躍いただければと思います。

安倍

ばくよつ年上の黒笛さんにつづってもらえると励みになります。うれしいです。

Profile



黒笛慈幾(くろささ・やすし)

1950年東京生まれ。中央大学卒業後、1974年小学館入社。ビッグコミックオリジナル編集部にて『三丁目の夕日』(西岸良平)『釣りバカ日誌』(原作:やまさき十三 作画:北見けんいち)『人間交差点』(原作:矢島正雄 作画:弘兼憲史)などを担当編集として手がける。1981年「ビーパル」創刊スタッフに参画。1998年より2003年まで「ビーパル」編集長を務める。2011年、定年退職を機に高知へ移住し、南国生活技術研究所を設立、代表に就任。2012年、株式会社ファクトリー取締役に就任。2015年、高知大学地域連携センター及び地域協働学部特任教授に就任。

Profile



安倍夜郎(あべ・やろう)

1963年2月2日生まれ。高知県中村市(現:四万十市)出身。早稲田大学卒業後、CM制作会社にてCMディレクターを務める。2003年小学館新人コミック大賞に投稿した『山本耳かき店』が大賞を受賞し、2004年「ビッグコミックオリジナル増刊」(小学館)に掲載されデビュー。2006年より『深夜食堂』を「ビッグコミックオリジナル増刊」にて不定期連載を始め、読者の支持を集め。同作は第55回小学館漫画賞一般向け部門(2010年)、第39回日本漫画家協会賞大賞(2010年)を受賞。『四万十食堂』『生まれたときから下手くそ』など郷土愛あふれる作品も多数手がけている。

『終電ちゃん』のできるまで 藤本正二×鍵田真在哉 対談

2015年第67回ちばてつや賞に入選、その後『週刊モーニング』で連載が始まった『終電ちゃん』。平日はサラリーマンとして働きながら、休日に連載マンガを描くという藤本先生に『終電ちゃん』創作のきっかけから編集者との打ち合わせ、新キャラクターを練るときの発想法を明かしていただきました。「鉄道」をモチーフにしたさまざまな作品があるなか、ありそうでなかった本作を藤本先生はどのように発想し、描いているのでしょうか？ 担当編集の鍵田真在哉さんとの対談形式でお届けします。



——藤本先生は本作を、どういったところから発想されたのでしょうか？

藤本正二(以下、藤本) 「終電ちゃん」は一言いえば「終電」を擬人化したまんがです。実は私、普段はサラリーマンとして会社に勤めているんです。仕事帰りに「終電に間に合つかどうか」は普通に結構大切なポイントで、「あ、終電が行っちゃった」「ああ、終電が来た」という気持ちをまんがで表現しようと思ったとき、擬人化が一番良いのかなと思ったのがきっかけです。

——いまでも終電に乗りたりされますか？

藤本 はい。終電、乗りますね。『終電ちゃん』は基本1話完結スタイルのまんがなので、

次回、どういうエピソードにするか、編集部で打ち合わせを行なうのですが、長引くと終電ギリギリになることがいまでもあります。

(田) だいたい22時
鍵田真在哉(以下、鍵



© 藤本正二 / 講談社

『ウォーリーをさがせ！』的な遊びの要素を入れた5巻収録の「終電ちゃんとキッズフェスタ」。屋根の上で寝ている「終電ちゃん」や「終電ちゃん」のコスプレをしているキャラクターがいるなど、隅々にまで工夫が凝らされている。

自身の体験のなかから
発想した『終電ちゃん』

「からこから始める」のがこので。

——うなみこ、どんな内容の打ち合わせを行ったのか?

藤本 次回のお話のはかに、もうすぐこの路線が廃線になる、とか、新しく走る電車がある、とか時事ネタを含めたかたちで打ち合わせを行っています。

鍵田 「終電ちゃん」は1路線1人いる感じなので、どんな感じのキャラ



© 藤本正二 / 講談社

藤本先生にとって最も印象深いという1巻収録の「プロローグ」。終電に乗らざるをえない状況になった乗客の人間ドラマを軸に「できれば終電に乗ってほしい」という「終電ちゃん」の気持ちが描かれている。「『終電ちゃん』の思いやりがちょっと入っている感じですね」(藤本正二)

——キャラクター発想法と 取材がもたらすリアリティ イメージはどんなところから発想されてくるのでしょうか?

ラクターで「きましうつか?」とか、「いつこのトマト?」とましうつか?といったまんが制作全般に関わることについて話してこめます。時々 ムチャぶりみたいな「ウォーリーをさがせ!」みたいな回が生まれたりして。(この回)たいへんでしたよね?

藤本 「7人の「終電ちゃん」を隠して探せみたいな。隠れキャラも何人か描いて。いかに難し過ぎないよう隠すのか、結構頭を使いました。(作画にて)結局、3日くらいかかったような気がします。(この回)伊勢の整備工場を舞台にしているのですが、実際にその図を見ながら描きました。

藤本 路線ごとに発想する、といつか。最初、JR中央線を舞台にしたのは私の実家がその沿線にあったからですが……。終電って、乗客を乗せるために結構遅れることが多いんです。基本的に電車のダイヤは守ることが前提になつていて、遅れると困るので、「どんな気持ちで遅れて走っているんだら?」と思つたときに、なんとなく駅員の格好をしているのかな、と。JR中央線の「終電ちゃん」はそんな感じで発想しました。

最初に「終電ちゃん」を描いたときは、いろんな路線を登場させることを考えていなかつたので、パツと思つた感じでしたが、いま

は実際の電車がどうこうヒーラーを走つてこるのか、路線のイメージから発想することが多いです。2巻に登場するJR山手線の「終電ちゃん」は「スロット」「原宿のイメージにしていますし、小田急線は箱根の温泉に通じているので和装のおかみさんのイメージでちょっととおりしているのはキツめの「終電ちゃん」が続いたのですがバランスをとったところもあります。6巻の「終電ちゃん」は大阪環状線で、初めて関東圏以外の路線だったので、関西弁を喋らせたりハリセンを持たせたりと、大阪のイメージで発想しました。

——それぞれの「終電ちゃん」の性格が異なるのも本作の魅力ですか？

藤本 そこも路線の特色が少しでも表現できれば、と思って。たとえばJR山手線は終電がかなり混雑するので、結構キツめの性格にしたり。「終電ちゃん」としてJR中央線を最初に描いたので、終電の全体的なキャラクターが表れていると思います。「オラ急げ急げ！早く乗れ！」乗りたい奴はさつさと乗れよ！！とか、キツめの台詞が多いです。

——藤本先生のなかで特に印象に残つてゐるエピソードはありますか？

藤本 一番印象に残つているのは最初に描いたエピソードで「モーニング」のちばてつや賞で新人賞に入選したことです。そのまま連載につながつていくのですが、入選した読み切りは思い入れ強いです。終電の擬人化なので、終電がしゃべつてこるようなものをイメージしていたのですが、その終電が「終電に乗るな」と言つ感じ。「明日はもつと早い時間で帰るつて約束しな」——いつ感じを描きた

いと思つていました。



© 藤本正二 / 講談社



© 藤本正二 / 講談社

実際の取材に基づいて描かれた2巻収録の「終電ちゃんと記者」と4巻収録の「岡山の終電ちゃん」。このほかにも5巻収録の「三江線の終電ちゃん」は廃線前に実際に路線に乗ったという。駅舎に置かれたノートには藤本先生自らがサインを残してきたという。

藤本 そうですね。取材に行って、終電に乗り込むこともあります。長崎県で松浦鉄道に乗ったのですが、終着駅に降りると真っ暗で。

鍵田 本当に日本最西端って書いてあって、降りる人もほとんどいません。ベタで真っ黒なんですが、実際、こんな感じでした。

藤本 駅舎から少し外れたところにタクシーが1台止まっているんです。終電まで乗り過ぎしてしまった人を乗せるために。

あと、終電ではないのですが、廃線になる前、広島から入って島根に通じる三江線にも実際に乗りました。写真もたくさん撮ったのですが、「この線、これから廃線になるんだ」と思いながら、各駅に置かれた駅ノートに自分の名前とか書いているとだんだんしんみりしてきて。一番記憶に残っている取材です。



高知の“終電ちゃん”として、会場で土佐電気鐵道を擬人化してくれた。「目は酔って開かないという感じですね」(鍵田)「そうです、酔っぱらっている感じです。高知なので坂本竜馬のイメージで着物を着させたいですね」(藤本)

藤本 そうなんです。お客様のおじさんが掃除

が集まっていて、地元の話が聞けるのがスナックだったりするので。そのスナックで、クーラーがひどい水漏れをしていて。この回は、ほぼその体験を使わせてもらっています。

鍵田 そろそろ言つても大変だと思つんですね。休みの日に描いているわけですから。結局、藤本さんは休んでいないわけですし。

ただ、その分、働くことにに対する意識がかなり本作には反映されていると思っています。“終電ちゃん”自身が非常に働いているこ

して。もう既にキャラビチャビ光景でした。

鍵田 一回こういふ場面は物語の展開上、全く必要ないのですが、この場面を入れることで、リアリティといつか“終電ちゃん”的な実在感が増していると感じます。

藤本 今回もせっかく高知に来ているので土佐電気鐵道の終電に乗つてみようと思つています。終着駅にローソンが併設されているみたいでしょ。楽しみにしています。

サラリーマンとの 兼業で活動できる理由

——藤本先生は、現在もサラリーマンをしながら本作を描かれていますが、

藤本 サラリーマンをしながら描いてるので、基本的に土日に作画をしています。Gペンを握つて描かなくてもPCで描けますし、インターネットを使ってファイルのやりとりをアシスタントさんと行えれば、自宅に来てもらつて作業する必要もなく。私にはこのやり方がたまたま合っていたので、働きながらでも連載を続けられている感じです。

鍵田 そろそろ言つても大変だと思つんですね。休みの日に描いているわけですから。結局、藤本さんは休んでいないわけですし。

ともあるとは思いますが……。

4巻収録の「終電ちゃん」と新入社員の回は会社に入社したばかりの新入社員が、会社つて毎日同じことを繰り返すだけと思って何だこれ」と思つてパンソードですが、この回なんかなにはサリコーマンとして働いてる藤本さんの実感がすこく込められてると思います。むしろ実際に働いてるからこそ描けたパンソードこれが……。

藤本 そうですね。この回は結構描きやすかったです。

鍵田 実際、このパンソードのような悩みを抱えた新入社員もいるわけですよね?

藤本 そうですね。

——最後に本田さんと向かメッセージをお願いします。

藤本 『終電ちゃん』はキャラクターとしていうかわいい感じで描いていますが、結構働いてる方向けのメッセージを込めてます。ちょっとおとぎ話的な要素もありますが、大人の読者に楽しんでいただけたらなーと思います。

鍵田 『終電ちゃん』の面白さって、乗客をとにかく家に帰らせてあげないといけない。それが職務で、いわば存在意義なのですが、本当は終電に乗ってほしくはないんです。だから、乗客と仲良くしない方がいい。仲良くなつてしまつと終電に乗るようになつてしまつので、終電ちゃん』としては本当は仲良くなりたいのかもしれませんけれど、決して仲良くなれないという、ある種の切なさがあります。1

卷に収録してこね 「終電ちゃん」と「スマスマ」なんかがその代表的な例ですが、そういう部分をぜひ楽しんでほしいです。

また、たくさん路線が登場するので、自分たちにとつて身近な路線が登場すると喜んでいただけるようす。「この路線出して」というのがあれば、ぜひ編集部に意見いただけたうれしいです。出る頻度は高めですので。

藤本 高めです。

——高知県の『終電ちゃん』が劇中に登場するのを楽しみにしてます。

Profile



鍵田真在哉(かぎた・まさや)

法政大学を卒業後、講談社に入社。モーニング編集部を経て、モーニング・イブニング・コミックデイズ編集部モーニング編集チームに所属。担当した作品に『インベスターZ』(三田紀房)『決してマネしないでください』(蛇蔵)『アイアンバディ』(左藤真通)など。現在、『終電ちゃん』のほか『ペンとハウス』(家田明歩)『惑わない星』(石川雅之)『はじめての虐殺』(稻光伸二)など。

Profile



藤本正二(ふじもと・しょうじ)

2015年、第67回ちばてつや賞、一般部門で入選した『終電ちゃん』で漫画家デビュー。終電を擬人化した『終電ちゃん』の連載を2015年から開始し、現在も「月刊モーニング・ツー」にて連載中。サラリーマンとの兼業での漫画家活動を継続している。

男のおもちゃ箱

対談 藤島康介×内藤泰弘

『ああっ女神さまっ』の藤島康介先生と、『血界戦線』の内藤泰弘先生の夢の対談が『第5回全国漫画家大会議inまんが王国・土佐』で実現しました。2002年に発売されたPlayStation2用ゲームソフト『ガングレイヴ』の制作を通して知り合った二人はお互いのことを認め合う間柄に。当日の対談の模様をご紹介いたします。

(モデレーター:吉村領)



酒がなければ始まらない!
高知ならではの漫画家大会議

——お一人とも高知県に来られたのは初めてと伺いました。

藤島康介(以下、藤島) ずっと四国に行きたい、行きたいと思つていました。高知というより四国 자체が初めてです。山並みがきれいですね。

内藤泰弘(以下、内藤) 感想薄いですね笑)。山並みがきれい。

藤島 いや、非常に走り甲斐がありそうだな、と。バイクでの走り心地も良さそうで。

内藤 そういう視点でしたか、なるほど。

藤島 ここ(空港から高知市内まで)に来るまでの高低差、すごいなと思いながら来たので。自転車だと死にそうですね。

——内藤先生は高知の印象はいかがでしょうか?

内藤 何回か來ているような気がしていたのですが、来るのは初めてです。「水曜どうじょう」をよく觀ているのですが、番組内で四国八十八カ所を3回ぐらい回っているので、宿毛(すくも)という地名も読めます。初めて來た気がしないですね。

藤島 「水曜どうじょう」を觀てたら、確かにそんな気になりますね。

内藤 でも、高知の何たるかを知るのはこれからだと思っています。

——プログラムにもありますが、このあと、高知市中央公園でお酒を飲むイベントがありますので。

藤島 中央公園で？

内藤 公園なんですか？



藤島先生と内藤先生のマニアックなトークが会場の笑いを誘った。終始和やかな雰囲気で行われた対談形式でのトークショーは、時折脱線しつつも、お互いのキャラクター創作やデザインにまつわる話ではクリエイターらしいこだわりが随所に感じられた。

藤島 ……知らなかつた。

内藤 “公園”といつ居酒屋だと思っていました。

藤島 それ、高知では常識なんですか？ みんなでやるんですか？ 嘘でしょ？

——本當です。

内藤 食い氣味に言われましたね。でも、この飲み会の部分、結構重要度が高いんじやないかと。というのも企画書にオープニングセレモニー、世界さんがセンバツと同じ比率で、この飲み会の文字が書いてあるんです。この企画(飲み会)ありきで他の企画が立ち上がりつついる空氣、すこく感じます。一次会まで丁寧に書いてあるので(笑)。

**真剣な打ち合わせから
次第に脱線していく二人**

——お一人の出番いはP-a-y S-t-a-r-o-n用ゲーム
ソフト『ガングレイヴ』制作のときになります。

内藤 レッド・モンタジメント(以下、レッド)とこの会社があつて。

そこで藤島先生が泣く子も黙る『サクラ大戦』を手がけられていて。広井王子さんには「ゲーム作らない?」と声をかけていただき「作りたいです」と。ですが、どうやら内藤の名前だけじゃ弱い、誰か連れて来い」とこいつに遭ったみたいで……。

藤島 そんな話だったの?

内藤 そうこいつに感じました。

藤島 誰も何も言つてないじゃない?(笑)

内藤 言つてないです、誰も(笑)。

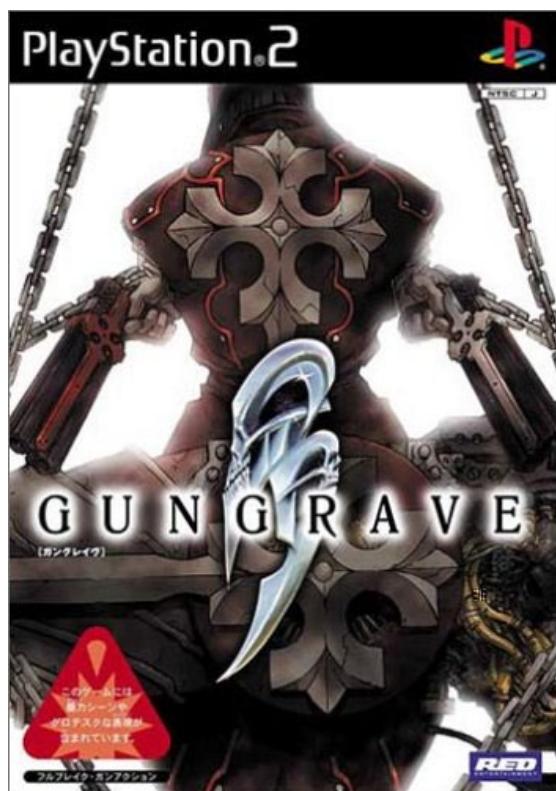
藤島 怖度か!!

——内藤先生がキャラクターデザイナーで、藤島先生がメカニックデザインです。

内藤 ぼくが企画して、こんなゲームにしたいところをレッドの方に伝えて。

するサイドカー。

——グレイヴガケルベロスを持つ对立盗賊のものが合作になるんですね。



“フルブレイク・ガンアクション”のジャンル名表記らしく、残弾を気にすることなく二丁拳銃・ケルベロスを撃って撃って撃ちまくる爽快感が本作の最大のポイント。プレイヤーはビヨンド・ザ・グレイヴの背中越しにプレイするため、内藤先生はキャラクターの正面のデザインより、背面からのデザインにこだわったという。

藤島 (メカニックデザインは)全部は担当していくなくて、主要なところだけ。主人公(ビヨンド・ザ・グレイヴ)の使い武器のデザインは悩みましたね。

内藤 (藤島先生の)お宅にお邪魔して、ああでもない、こいつでもない。グレイヴの武器である二丁拳銃のケルベロスと、途中で登場

——内藤先生がキャラクターデザイナーで、藤島先生がメカニックデザインです。

内藤 そうですね、そつなつます。ケルベロスという銃そのものが“ガングレイヴ”を象徴する存在になつていますよね。シリーズが変わつてもずっと持つてるので、一つのアイデンティティになつています。アメリカでシューティングレンジがあつて銃を撃つたことがあつたんです。『トライガン』を連載している頃だったのですが、撃つもんじやないなと思いました。“人死ぬな”とリアルに思つて。そつするとバ

力バカ力銃撃戦を行つ場面が描けなくなつちゃつて。

内藤 何でしたっけ?

藤島 こんな人が死ぬようなものを撃ち合ひなんて、と。

内藤 「もう無理無理」と自分で思つてしまつた。フィクションの領域に置いておいた方が、絵にはしやすくてですね。

——銃のデザインでいえば、このぐらいの破壊力でどう性能的な部分は考えましたか?

藤島 『ガングレイヴ』のときは、目指してこるのがバカなゲームだと分かつていて、バカな銃を描こうと思つていました。「とにかくデカい」「弾がデカい」「いっぱい撃てる」とか、どれだけバカな銃が描けるかを一人で話し合つて。

内藤 藤島先生がすく構造とかメカニックを考えて。

藤島 ちゃんと動くかとか。

内藤 だから逆にやりづらくなつて。

藤島 バカな銃を描きにくくなつて……でもバカな話ばかりしているから、途中で世界で一番カッコ悪いモビルスーツの名前は何かという話になつて(笑)。

大人になつても少年の心を忘れない
二人が明かす好きなものへのこだわり

——話を戻して、お一人の好きなものについて伺いたいと思ひます。内藤先生はフィギュアがお好きとのことです。

内藤 心の琴線に触れると壊つてしまひます。海外製の「ワーリッシュ」のようなフィギュアが大好きで。上半身が異常に「デカい」感じの。ぼくの仕事机の隣で応援してくれています。

内藤 はい、はい。わざわざしたね。

藤島 でも、内藤さんが考えたものに絶対勝てなかつた。

——実際に店舗に行って購入されたる。

す。大量にあるの」「」のペースだと30年で30個しか作れない。絶対、無理だな」と思ってます。

内藤 最近はだいたいインターネットです。eBayで買っています。(eBayを)覚えたての頃はたいへんなことになっていました。

だいたいで買っているので、1個、2個商品が届かなくても分からなんですね。

藤島 私は同じのをよく買ってしまいます。プラモデルですけど……。

内藤 Amazon「これ買つてると表示してくれます。

藤島 プラモデル屋さんはそこまで親切じゃない(笑)。しかも他のところで買ったプラモデルが被つているわけだから。逆に「買ってることを」知つたら「ワロイです。むしろ困ります。

——同じものは保存用として買つのでしょうか？

内藤 全然、大丈夫じゃないです。僕はセンム(海洋堂・富蔵氏のこと)のプラモデルコレクションは「悲しくならないのかな」と思います。

藤島 でも、大丈夫。(海洋堂の)富蔵修一さんは持つていません。

——

内藤 富蔵さん、漫画家大会議のオープニング映像では積み重ねた「プラモデルの箱の頂に立つていましたね。

藤島 いえいべつつかつです。強いて言へば、失敗しても保険があるので、すぐ「リカバリー」できるのが利点でしょうか。

——

内藤 それは「プラモデルの役割」じゃないですよ。足場つておかしいで遊んでもいいの。

内藤 実際に作ります？

藤島 最近、作れてないんですけど、作りますよ。

内藤 確かに作っていたのを見ました。

藤島 一向に進まなくて、このままだと一年に一個しか作れないで

内藤 そう……最高に気持ちいい。超樂しい。

開けて見せてもらひと、車とかにまつたく知識のない僕にも分かりました。ウン千万だなあつて。

藤島 そんなに広くはないので。

内藤 一個一個の玉の重さがすごかつたです。

藤島 そういうものもある。

内藤 カッコ良かつたですよ。あれは。



——パリモナルのパッケージのイラストや組み立て図に書いてある仕様書やバックグラウンドの物語も面白いです。

藤島 それも楽しい。見よし、嗅いどよし、組んでよし…

内藤 か、嗅ぐ?..

藤島 プラモナルは嗅ぐんですよ。

内藤 香りはお国によつて違うんですか?

藤島 違います。イギリスのAIRFIXは箱が臭いんです。それじゃあグロッぽい匂いがするんです。

——藤島先生は乗り物、車やバイクが好きですか。

内藤 じゃあ先に伺つたとき、1Fが全部ガレージで、ガラガラつて

——サドルといつか、シートの下に向か付いています。

藤島 皮のシートを買つたら自動的に付いてきたんですね。「フリンジ、あまり好きじゃないんだけど」と思つて乗つていたら、だんだんフリ

ンジがないとダメな気がしてきました。

内藤 アメ車ですか？

藤島 はい。ハーレーより歴史は古ですよ。これ1810ccあります。

内藤 「ケたら起こせない？

藤島 絶対起こせないです。「すいません、誰か～！」って言わなことダメなやつです。（重さは）300kgは超えてますから……。（エンジンは）V字型2気筒。でもびっくりするくらい振動が少なくてよく走るんですよ。

内藤 お互いのストロークのタイミングがいいんでしょうかね。

藤島 バランサーが入っているんじゃないかなと思いつんですけど。結構いくらでも回せちゃうので。あと、「すごく楽です。」これに乗つて初めて「アメリカンって楽に走るやつができるんだ」と思いました。200kmくらい走つても何ともないので、「もの足りないなあ」と思いながら帰つてきます。この間、京都の方の峰とかも乗つたんですけど、こんな感じで行かれたびに「バイクで行きたい」と思うんですよ。ぜひ、高知県にも。

内藤 マジですね……。エンジンのなかに、真ん中に1つ付いてる。あれ、カッコ良いですね。なまめかしくて。

藤島 最近、エンジンがカッコ良いバイクでないんですよね。こ

れはカッコ良く作つてあります。

内藤 エンジンがカッコ良いのって、結構大事ですよね？

藤島 大事です。だけど、最近、エンジンがカッコ良いつて注目されていなによつた気がして。性能重視とか。その点イギリス、アメリカ辺りはエンジンの形に気を遣つてこるのが分かります。

——お一人とも、フィギュア、バイクとそれぞれ造詣が深いのですが、ご自身の描かれる作品やキャラクターのデザインなどに影響を与えたことはありますか？

藤島 常に勉強していますからね。見たこと全部頭に入れたい。それこそさつき見た内藤先生の（フィギュアも、ちょっとなかなか思いつかないよつた造形の数々など）ですがアメリカ人はすごいなと思います。「どうしてこうなった」や「なぜ」というのも含め。

内藤 ありますね。メカって、知らないで描くと説得力がすぐ落ちてしまうところか。

藤島 カッコ悪いんですね。

内藤 プラスチックを貼り合わせたみ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そ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」とこいつのが分かつてると、グッと説得力が出てくるんです。でも、あまりにこだわり過ぎると発想が飛ばない。その間が重要なんです。

藤島 だから『ガングレイヴ』のときにはデザインしたサイドカーも、前輪をサイドカー側から出したんです。でも、たぶん、そういうのはやつちやいけない。でも、思いついてしまったのでやってみました。

内藤 ド変態ですよね(笑)。

藤島 サイドカーを実際に作っている人からしたら、そんなのありえない」と言われてしまつことだと思つんだけど、そこまでは関知していないので、面白いからいいかな、と。カッコ良いしね。

——それを操る人間側のキャラクター設定にも条件がありますよね。

藤島 グレイヴは人間なのかどうかが怪しい。

内藤 あればかりは、そうですね、当初はああいつた感じではなかつたんですけどね。ハッタリしかなかつたので。

藤島 ハッタリでんじ盛りで。

内藤 もうちよつとモノを考えて作った方がいいなと思いました。

キャラクター創作の手法とお互いの好きなところ

——会場に遊び参集いただいたいろいろな質問を取り上げたいと思います。「先生方がこれまで描いてきたキャラクターのなかで、好きなキャラクターを一人あげるとしたら?」



『トライガン・マキシマム』 © 内藤泰弘 / 少年画報社

背に巨大な十字架を背負う巡回牧師、ニコラス・D・ウルフウッド。「人間台風（ヒューマノイド・タイフーン）」と恐れられるヴァッシュ・ザ・スタンピードとは対照的にシンプルなシルエット、デザインとなっている。

藤島 それに思い入れを込めて描いているので、一人づて難しい。たぶん一人にならない。

内藤 そうですね。一人にならないです。個人的には『トライガン』のウルフウッドは、ベタを塗ると体のラインを描くだけで作画が終了するのですごく好きでした。画面も締まるし。ヴァッシュの方はベルトを描いたり、もう「ふざけんなっ!」みたいなデザインだったんで(笑)。

藤島 サングラスを描くだけでも手間がかかりそうだよね。あのサングラス、買ったんです。

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 普通のキャラクターに何をさせたら面白いかを常に考えて

います。普通の人でもずいぶんギャップのある人って多いと思つん

です。プロフェッサーとかギャップ萌えの宝庫。なるべくそういう

のを取り入れるようにしています。そうすると描くとき面白くなつ

てくるし、自分自身にとっても価値のある人物だと思えてくる。



『ああっ女神さまっ』 © 藤島康介 / 講談社

『ああっ女神さまっ』の森里螢一、『トップウ GP』の宇野突風など、藤島先生の描くキャラクターは前向きで、困難な出来事があつても正面から立ち向かう。そのへこたれない姿が読者を元気づけ、主人公を取り巻くキャラクターにも好感を抱かせる。

藤島 僕は、楽しそうにしてこうじ。(キャラクターが)やつていることが楽しくなさそうだと、そのこと自体全部つまらなくなってしまうので。

内藤 そのキャラクターが作中でやつてこうじ、取り組んでいることが前向きであることですね、なるほど。

藤島 あと、曲がらない」と。

内藤 確かに藤島さんのまんが、みんな曲がらないです。

藤島 まんがのなかならできますからね。せめてまんがのなかくらいは曲がらず。

内藤 次の質問です。「魅力的なキャラクターを作るために、大事にされてくるとは何ですか?」

内藤 ギャップ萌えです。

藤島 なるほど。

内藤 ちょっと勉強になりました。今度やってみよつと思つます。

藤島 見てこないからも楽しそう、と思えてきました。

内藤 僕のまんがで、主人公クラスが頑固なので、自分が投影されてくるようで嫌なんですね。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、うまくいかなくて結局自家中毒で倒れる、みたいな。何か取り組んでいるものが楽しそうな人つていいですね。

——「キャラクターとデザインを並べる際、衣装のバランスはどう考へますか?」

内藤

衣装か。僕は何となく、シルエット優先かもしれないです。ボトムのはうにボリュームを持たせたり、肩から上にボリュームがある感じを考えたり。そういうことを考えています。今、描いている世界戦線『Back 2 Back』だと、結構、『じつた煮な世界観なので、一つの民族や一つの文化から系統立てるといつよりは、いろいろなところからぱりぱりぱりと持つてくる感じで再編集的な作り方が多いです。(衣装は)キャラクターのシルエットから入ります。

あとは常に同じ格好をしてるので、アメリカのスースみたいなところもあるのかなと思いながら、服装も含めてキャラクターの造形としてデザインしてきました。

藤島 なるほど。ゲームとまんがでアプローチの仕方がちょっと違いますが、おおむね(キャラクターの)性格に合わせて服装はデザインしていく。やつぱり、その性格でその服は着ないだろ?とか、バツグランダがじれぐら^{設定}されているかで、着る服も変わってくるので。

内藤 確かに。

——王家出身だとしたら、それがいいへ。

藤島 どれくらい中一病なのとかとか、親に反抗しているのかとか。そういうのでも着る服って変わってくるじゃないですか?

内藤 親の存在をキャラクターの造形に落とし込むのは結構やりますか?

藤島 場合によります。たとえば、上流階級で親に反抗してこるのであれば、おとらくカウンターの効いた服を着るだろ?とか。その辺で反抗してこるのは、していないのかで全然違つてきちゃいます。

——動き的な要素はどうじょうへ。何かアクションを行ったときに服の翻る感じがないな、とか。

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。なかなか難しいところがあります。あまり過度にはためかせると重くなる、とか。一人ならはためくのですが、3人、4人になると動きが重くなってしまうので。ゲームはちょっと違つ。



『血界戦線 魔封街結社』 © 藤泰弘 / 集英社

藤島先生が内藤先生の作品で好きなキャラクターとしてあげたクラウス・V・ラインヘルツ。秘密結社ライブラのリーダーにして、超人揃いのライブラのなかでも圧倒的な戦闘力と精神力を持つ。強面な顔つきとは真逆の紳士的で穏やかなキャラクターは、まさに「ギャップ萌え」だ。

内藤 ゲームって、限界がある。全体の容量のなかで譲れない部分を決めて、あとは残りでなんとかしなくちゃいけない世界ですからね。

藤島 非常に難しいです。特に3Dになつてからは。

内藤 マシンの性能が上がつてますけど、まだその感じはありますか？

藤島 マシンの性能が上がつてもできなこととは山のようにあるので。たぶん今の100倍ぐらいのスペックになつても、ひとつなんひとつ… とこう感じで。

内藤 前から思つていたのですが、『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。

内藤 ですよね？

藤島 まあ、ある程度は設定に書いてあつたので。毛皮とか、チャイナとか。

内藤 それでも、まだ手数があるんだ。どうなつてるんだらう？「と思つました。

——お互いに相思相愛な感じですね。自分にはないとひろが好きな感じで。最後に会場のみなさんにメッセージをいただけますか？

——最後の質問ですが、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。

内藤 なんか、すみません。

僕はスクルトの髪の感じがすく好きです。フェチな感じですが、あのツヤの感じがいいんです。線ですね、僕は。メ力を描くときも、女の子の髪を描くときも、その質感が自分でまったく表現できなものなので。つまく「コントロールされて」い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んです。なにものねだりですね。

内藤 (お互いに)できないところが好きなんですね。同じくらい、バイクの後ろにギューアと伸びた後輪のシャフトといつか、あの感じも。

藤島 ヒルクライムのやつね。スイングアームが伸びたやつ。

内藤 あのバランスとか。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。車がパンクする様子や女神の髪の毛の流れ、ドレスの裾のなびき方… コントロールされている線が好きなんです。毎回すごいなーと思つてこます。

内藤 今日はお越しいただきあつがとひるやこました。今日ひかりに来させていただいたのは、僕のなかでは藤島さんにお会いできるところのが大きかったのですが、非常にレアなお話といつか、前々

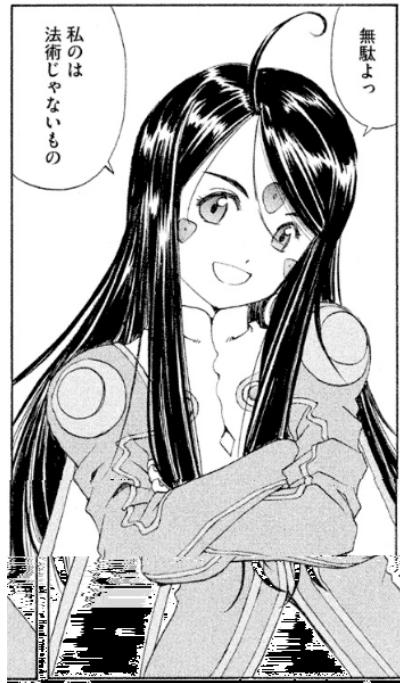
藤島 私、クラウス好きですね。ゲームするところが好きなんです。

——ちなみに去年、サンサン祭りだったんですけど(高知市中央公園で)やつました。屋根があるので、横からちょっと雨が入ってぐるぐるなので大丈夫です。

藤島 大丈夫じゃない気がするんだけど(笑)。

内藤 サイボーグだったらやらないやつですね(笑)。

——ありがとうございました。



『ああっ女神さまっ』 © 藤島康介 / 講談社

内藤先生が藤島先生の作品で好きなキャラクターとしてあげたスカルト。「メカを描くときも、女の子の髪を描くときも、その質感が自分ではまったく表現できないものなので。うまくコントロールされている感じが好きなんです」(内藤泰弘)

から言いたくても言えなかつたことも告白でき、うれしく思っています。初めて来た土地でこんなふつちやけ話をするのも面白いものですね。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 こんな裏番組にこれだけたくさんの方に来ていただき、ありがとうございます。これから高知の良いところをたくさん知られたらと思います。ちょっと質問ですが、今日、雨降っていても外で飲み会やるの?

——やります。

藤島 高知の人すげえ! みんなサイボーグかなんかですね(笑)。

Profile



吉村頌(よしむら・りょう)

高知県香美市出身。故・青柳裕介氏の長男。マンガ制作、アーティスト(オールジャンル)のマネージメント、青柳作品及びその他著作権管理など幅広い業務を運営。NPOマンガミット理事長、株式会社青柳プロダクション代表取締役社長を務める。

Profile



内藤泰弘(ないとう・やすひろ)

1967年生まれ。神奈川県横浜市生まれ。同人誌で発表した『サンディと迷いの森の仲間たち』が、1990年「Little boy」(ふゅーじょんぶろだくと刊)に再録され、商業誌デビュー。代表作にアニメ化、映画化された『トライガン』『トライガン・マキシマム』。また『ジャンプスクエア』(集英社刊)「ジャンプSQ.19」(同社刊)にて連載された『血界戦線』も、2015年と2017年にアニメ化された。2019年現在「ジャンプSQ.CROWN」(集英社刊)にて『血界戦線 Back 2 Back』を連載中。アメリカンコミックおよびフィギュアのフリークとしても知られ、自身もフィギュア製作ブランドを主宰している。

Profile



藤島康介(ふじしま・こうすけ)

1964年生まれ。東京都生まれ、千葉県出身。江川達也氏のアシスタントを経て、1986年「コミックモーニング」(講談社刊)掲載の『MAKING BE FREE!』でデビュー。同年、『逮捕しちゃうぞ』で連載デビュー。1988年より『月刊アフタヌーン』(講談社刊)にて『ああっ女神さまっ』の連載を開始。同作は2014年まで足掛け25年にわたる長期連載となつた。2009年『ああっ女神さまっ』にて第33回講談社漫画賞一般部門を受賞。『サクラ大戦』『テイルズオブシリーズ』のキャラクター原案など、イラストレーターとしても著名。2019年現在、『トップウGP』を『月刊アフタヌーン』にて好評連載中。