

平成 24 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業

既存インタビューの所在調査と利活用に向けた枠組みの検討報告書

森ビル株式会社

平成 25 年 3 月

目次

はじめに	1
第1章. 背景と目的	3
第2章. 既存インタビューの所在調査およびその整理	5
2-1. 目録作成と既存インタビューのサンプル調査	5
2-2. 文字起こし記録の作成について	7
第3章. 既存インタビューの活用枠組みの構想および今後の課題	9
3-1. 既存インタビュー（の情報）の整理をめぐる今後の課題	9
3-2. 既存インタビューを二次活用するための権利処理をめぐる今後の課題	10
3-3. コンソーシアム構想の中に既存インタビュー活用の枠組をどこように組み込か	10
—別紙—	
【別紙 1-1～18】目録	12
【別紙 2-1】「レジス・ロゼル×イマニエル・ルパージュ フランス・コミックスの世界」文字起こし（未編集）／非公開	30
【別紙 2-2】「レジス・ロゼル×イマニエル・ルパージュ フランス・コミックスの世界」文字起こし（編集版）／非公開	46
【別紙 2-3】ルパージュ氏作成ワークシート資料／非公開	56
【別紙 3-1】「マンガと人類学」第2部「諸星大二郎の神話世界」文字起こし（未編集）／非公開	101
【別紙 3-2】「マンガと人類学」第2部「諸星大二郎の神話世界」文字起こし（編集版）	137

はじめに

本プロジェクトは、マンガ分野における今後の研究ないし文化振興のための諸施策を検討する上でその貴重な原資料ともなる既存のインタビュー等記録（映像や音声、文字おこし等）について、将来的により広く共有し有効に利活用できる仕組みを整える事を目的に実施するものである。

本プロジェクトの企画前段階においては、昨年度より実施されているアニメーション分野関係者へのオーラルヒストリー・テストケースで得られた知見の検証およびアーカイブを目的に、マンガ分野でも作家や編集者などへのオーラルヒストリーを実施するのが良いのではないかと検討されていた。

しかし、6月17日に開催されたマンガ分野関係者によるプレスト会議の際に出た意見としては、アニメーション分野ではそもそもインタビューの実施や記録の蓄積が少ないということが背景があつてのことであつたが、マンガ分野では既に数多くのインタビューや講演などが各所でなされており、記録データは相当数蓄積されている状況にある。むしろ問題はそれらが単に記録してあるに留まるものがほとんどで、貴重な財産ともいうべき記録資料が効果的に利活用されていない点にあるという。

そこでマンガ分野においては、そうした関係者からの意見を参考に、新規でのインタビュー実施ではなく、各地の所蔵館や大学、その他機関などで既に実施されたインタビューや講演記録を将来的に有効活用していくための枠組み整備を目標に、今年度はその足掛かりとしていくつかの所蔵館を対象に既存インタビューの記録状態や公開の許諾状況などの実態調査を行い、枠組み検討にあつての各種情報を収集整理することから始めることとなった。

尚、調査対象館は、米澤嘉博記念図書館と京都国際マンガミュージアムの2館を予定していたが、プロジェクト開始のタイミングが年度後半となったことや調査実施体制が整わなかったことなどが重なり、今年度は京都国際マンガミュージアム1館のみとなった。

結果的に1館のみでの実施となったが、京都国際マンガミュージアムは、マンガに関するイベントや講演などが多数開催され記録も相当数蓄積されているため、今後の利活用に向けてのスキームを検討する際の諸サンプルや課題の洗い出しを行うにあつて、良き対象であると言えよう。

調査の内容は、以下に紹介する実施メンバーによる報告書（第1章以降）にて詳細にまとめられている。

調査実施期間

2012年11月～2013年3月

実施メンバーの紹介（所属は2013年3月時点のもの）

監修：

吉村 和真（京都精華大学マンガ学部准教授／京都精華大学国際マンガ研究センター
センター長）

調査担当者：

伊藤 遊（京都精華大学国際マンガ研究センター 研究員）

小川 剛（京都精華大学国際マンガ研究センター 研究員）

第1章 背景と目的

マンガ研究の盛り上がりと研究素材としての「声」

2000年代以降、「日本マンガ学会」の設立（2001年）をはじめ、アカデミズムにおける「マンガ研究」が盛り上がりを見せ、一定の成果を出しつつある。そうしたことを背景に、マンガ研究に必要な素材の組織的かつ継続的なアーカイブ化が求められている。約30万点のマンガ関連資料を収蔵する「京都国際マンガミュージアム」（2006年開館）や、「東京国際マンガ図書館」（2014年開館予定）は、そのような要請に答える形で構想されている。

一方、作者や編集者など、マンガ作品に携わる人々による証言が、マンガ研究にとって重要な研究素材であることも、近現代史研究におけるオーラルヒストリーや社会学におけるライフヒストリー、ライフストーリー研究を持ち出すまでもなく明らかである。だが、そうした「声」のアーカイブは、関係者の世代を考慮すればそれほど時間の猶予はないにもかかわらず、およそ十分とは言えない。マンガ研究の基盤を固めるためにも、これらの声を組織的かつ継続的に収集、保存し、公開していくことが求められている。

既存の「声」を集める

マンガ関係者の証言を収集するにあたって、組織的なインタビュー調査を改めて行うというのは、確かにひとつの方法として有効である。しかしながら、そのためには、膨大な時間とコストが必要であることも想像に難くない。

しかし、実は、こうした「声」はすでに発信・記録されているのである。マンガ文化の成熟によって、マンガファンたちは、マンガ作品それ自体だけでなく、作者や編集者らの言葉を含めた作品のコンテキストにも大いに関心を持つようになった。そうしたマンガファンの要望に答えるように、近年、マンガ関係者が出演する講演会やトークショーなどのイベントが急増している。京都国際マンガミュージアムのように、こうしたイベントを開催しやすいマンガ関連文化施設が増えつつあることも、理由のひとつだろう。

これらのうち、多くのイベントでは、録画や録音といった形で記録されているケースが多いと思われる。したがって、関係者の声をアーカイブするにあたっては、新たなインタビューを実施するよりも、こうした既存の声を集約し、参照できる形で公開を目指す方が生産的であろう。

報告書の目的

本報告書の目的は、上記のような方針での本格的なアーカイブ化に先立つ形で、マンガ関係者の「声」がどのような形式や媒体で記録されているのかを調査して、現状を把握すると同時に、今後アーカイブ化する上での課題などをサンプリングすることである。

今回、サンプル調査の対象としたのは、前出の「京都国際マンガミュージアム」である。同館は、併設されている「京都精華大学国際マンガ研究センター」におけるマンガ研究やマンガ関係者とのネットワークをベースに、開館以来数多くのマンガイベントを企画し、実施してきた。

マンガイベントをリスト化するにあたっては、「マンガ関係者」を、マンガ家や編集者など直接その生産に関わった者だけに限定せず、マンガ評論家や研究者らが出演するイベントも視野に入れた。また、「マ

ンガ関係者」と述べる時の「マンガ」は、フランスのバンド・デシネなど海外の対象はもちろん、アニメーションや絵本、イラストなども含めた広義の意味で解釈している。

第 2 章 既存インタビューの所在調査およびその整理

2-1. 目録作成と既存インタビューのサンプル調査

2-1-1. 既存インタビュー目録の項目作成にあたって

これまで蓄積されているマンガ関係者の証言（以下、「既存インタビュー」）をアーカイブ化するにあたって、その目録のサンプルを作成した。アーカイブの目録は、アーカイブが公開された際、利用者が最初に触れるインターフェイスである。それゆえ、目録の項目には、利用者の要望が反映されているべきだろう。内容が参照できるのはもちろんのこと、このアーカイブを活用するにあたって、利用者が実際にどのような作業を求めるとかを想定できる項目が必要となる。

目録の項目を考える上で念頭に置いたのは、

- 1) イベント出演者／インタビューイが、自身の肖像や声が公開されることをどこまで了承しているか
- 2) イベント等に登場する著作物（マンガ作品・音楽・出演者による提示資料等）の著作権がどこまで処理されているか

ということである。この 2 点こそが、アーカイブ化された記録を活用する際、実務的に利用者が解決しなければならない重要な作業であり、関心の集中するところであろう。

マンガを扱うことの困難は、この文化が、現在も“生きている”ポピュラーカルチャーであるということである。ここでの文脈で言い換えれば、関係者が存命であり、扱われる著作物についても“現役の”商品であるため、そこで発生する権利について、細心の注意を払う必要がある。このアーカイブプロジェクトの肝は、眠っている「声」を掘り起こすだけでなく、それらを活用する際、こうした権利処理をスムーズに実施できるようにすることにある。

2-1-2. 既存インタビュー目録各項目の解説 【別紙 1-1】

今回作成した目録は、そのすべての項目が公開されることを想定して作成した。

【1】インタビュー・講演の概要

イベント・インタビュー等の内容を知ることができる項目群。

- ・ **形式：**
選択項目である「インタビュー」と「講演／トークショー」（＝公開インタビュー）は、前者がクローズドな形で、後者がオープンイベントとして行われたことを示す。
- ・ **日時**
- ・ **場所**
- ・ **イベントタイトル**
- ・ **話し手の氏名 [肩書]：**
「肩書」は、原則的には、イベント等の主催者が当時付けたものを採用。
- ・ **主催・共催など**
- ・ **内容：**

キーワードや内容分類を作ると言う案もあったが、あらかじめそうしたものを作成すると（リストの制作者だけでなく、利用者も）、後々それらに縛られる可能性もあるため、却下した。検索されるキーワードとしては、上記「イベントタイトル」や「話し手の氏名」がさしあたり機能すると判断し、ここでは、イベント等の告知や報告が載ったウェブページへのリンクに留めた。

- ・ **問合せ先〔担当者〕** :

目録の項目はすべての情報を網羅するわけではない。ゆえに、既存インタビューを活用するにあたっては、それを担当した担当者にアクセスすることが最初の一步かつ最も重要なステップとなる。

【2】記録の公開・利用について

インタビューの記録（①～④）および参考資料（⑤）を活用する上で必要な情報を、「2-1-1.」で述べたように、「イベント出演者／インタビューイが、自身の肖像や声が公開されることをどこまで了承しているか」、「イベント等に登場する著作物（マンガ作品・音楽・出演者による提示資料等）の著作権がどこまで処理されているか」という2つの視点から項目化した。

「素材の種類」（①～④）に関しては、それらが編集されているか／されていないかに分類し、「主催者による素材の所蔵」、「出演者の公開同意」の有無がわかるようにしたうえで、「公開済みの場合のメディア等」欄を設けた。インタビュー時に登場するマンガ作品・音楽・出演者による提示資料等の「参考資料」（⑤）に関しては、「主催者による素材の所蔵」、「著作権者による公開同意」の有無がわかるようにしたうえで、「公開済みの場合のメディア等」欄を設けた。

- ・ ①映像記録
- ・ ②音声記録
- ・ ③写真記録
- ・ ④文字おこしテキスト： 文字おこしテキストの扱いに関しては、後述（「2-2.」）。
- ・ ⑤参考資料

【その他】

- ・ シート No. :

最初の4ケタはインタビューの実施年（年度ではない）。「KMM」は「京都国際マンガミュージアム」あるいは「京都精華大学国際マンガ研究センター」が主催で行われたイベントであることを示す記号だが、同ミュージアム／センターのように、数多くの既存インタビューの蓄積があるところには、このような記号を発行する。最後の3桁は、「KMM」における通し番号（数字は実施年によってリセットされる）。

- ・ **目録の最終記録年月日および記入者** :

特に「【2】記録の公開・利用について」の内容に関しては更新されることが想定できるが、そこに記入された最新情報がいつの時点のものであるかは重要である。また、記入者（「問合せ先」の「担当者」であることが理想的。）も重要な情報。

2-1-3. 京都国際マンガミュージアムにおける既存インタビュー調査実施結果 【別紙 1-2～18 参照】

京都国際マンガミュージアムあるいは京都精華大学国際マンガ研究センターが、2012年度（2012年4

月～2013年3月)に主催した講演・インタビュー等に関して、上記目録に当てはめる形でまとめる調査を実施した。

対象となったのは17件。そのすべてが、クローズドな形で行われた「インタビュー」ではなく、オープンイベントとして実施された「講演／トークショー」等であった。

ほとんどの場合で映像記録が存在するが、公開の許可をあらかじめ出演者にとっているというケースは稀である。これらの記録は「内部資料」としての扱いになっているが、実際には、内部で活用されたこともほとんどない(まったくないというわけではなく、同館研究員が展覧会のテキストや依頼記事を書く際に、これらの記録を参照するというケースも過去に何件かあった)。

公開の許可をあらかじめとっているケースの大半は、イベントをU-STREAM等で同時中継することが決まっている場合である。これらの多くは、そのまま映像記録として、インターネット上に残っている。こうしたケースは年々増加の傾向にあるが、出演者に断られたことはほとんどない。一方、例えば、「小池一夫トークショー キャラクターマンガの神髄」(シート No.2012003KMM)がそうであるように、出演者の希望によって、一部は中継されても、一部は許可されないというケースもあった。許可されなかったのは、実物投影機で提示しながらマンガ作品を解説するというパートで、著作権に配慮した結果である。

ちなみに、京都国際マンガミュージアムでは、イベントにおいてマンガ等の印刷著作物を実物投影機等で提示することは、権利処理する必要ないと解釈をしている。一方、イベントで音楽を流す際には、原則的には、あらかじめJASRACに届けている。しかし、そもそも、マンガ作品の画像や音楽などが記録されたイベントの音声・映像が二次活用されるという想定はほとんどしていないようだ。そのことは、「⑤参考資料」欄の「著作権者による公開同意」がほとんど取られていないことからわかる。

2-2. 文字おこし記録の作成について

2-2-1. 文字おこし記録の作成にあたって

インタビューや講演等の記録に関しては、もちろん一次記録である映像や音声参照できることは重要だが、学術研究の分野においては映像からの引用の作法が確立していないことや、内容確認の際の手軽さといった理由から、文字おこしされた記録も存在することが理想的である。もちろん、改めて文字おこし記録を作成するのは、膨大なコストがかかるだろう。

ここでは、今後、費用対効果を測る上での実験として、「レジス・ロワゼル×エマニュエル・ルパージュ フランス・コミックスの世界」(シート No.2012013KMM)をサンプルに、そこでの音声を文字おこしたうえで、編集するという段取りで行った。

2-2-2. 文字おこし記録のサンプル作成

①音声の「ベタおこし」【別紙2-1】

文字おこし記録を作成するにあたっての最初のコストは、いわゆる「ベタおこし」のための費用である。この作業に関しては、専門業者へ外注した。このイベントは、ゲストがフランス語スピーカーであったため、逐次日本語の通訳が行われた。今回のベタおこしにおいては、この日本語部分だけを対象に

したので、文字おこしがなされたのは、約 2 時間のイベントのうち 1 時間 4 分で、費用にすると 19,500 円であった。

②「ベタおこし」の編集【別紙 2-2】【別紙 2-3】

もともと、ベタおこしだけでは、文字記録として十全に機能させることは難しい。話しことば特有の省略や冗長部分を、補完したり削ったりしつつ、提示されていたヴィジュアル資料を挿入し、場合によっては話を入れ替えたりといった「編集」が施されることで、はじめて文字記録として自己完結した資料となる（※）。この作業には、ベタおこし以上に時間を要する場合もあるが、それをするためには、内容に精通している必要もある。その意味では、イベントに立ち会い、その場の空気も体感しているイベント企画者・担当者が編集者になることが理想的であろう。

ベタおこしの編集は、文字数の目安を決めておくとやりやすい。今回は、約 16,000 字あったベタおこしを、半分の約 8,000 字にするという設定を課した。

今回サンプルとして選んだイベントにおいては、出演作家が、「講演」に近い形で想定した発表資料を用意していたこと、司会者が出演作家の「講演」にほとんど介入せず、ライブ感を尊重する「対話」を禁欲したこと、といった理由によって、実際にはベタおこしの編集に時間をかける必要はあまりなかったが（それでも計 6 時間以上を費やした）、すべての講演やインタビュー等をこうした形で文字記録資料に変換するのは、やはり現実的ではないだろう。

今回の既存インタビュー調査の対象 17 件のうち 12 件のイベントに関しては映像記録が残っているが（映像記録をとっていない 5 件は、マンガミュージアム以外の会場である。マンガミュージアムにおけるイベントは原則的に映像記録がとられている。）、文字おこしされたのは、今回のサンプル 1 件のみである。テキスト化されたものの需要に比して、文字おこしに費やされるコストが高すぎる、というのがその主な理由である。また、イベントの内容としてライブペインティングのような動きのあるものが少なくないとか、特に最近では過去のイベントが Youtube 上にアーカイブされているといったことも大きな理由として挙げられるだろう。

USTREAM や Youtube といったテクノロジーの一般化によって、一次資料としての映像、音声のアーカイブ自体に関しては、個人や各施設の自助努力で対応することが可能になっている。一方、もちろん合わせて存在することが理想的だが、コストのことを考えると、すべてのイベント／インタビューの（編集された）文字おこしデータをその都度作成していくことは現実的ではない。

まずは、マンガ関係者が出演するイベント／インタビューを主催する個人・団体それぞれが、映像ないしは音声での記録（マンガというヴィジュアルメディアに関わるイベント／インタビューなので、映像であることが望ましい。）とそのアーカイブの努力を始めるべきであろう。

次の章では、既存のものを含め、そうした映像・音声やそれらの情報のアーカイブを活用するための枠組みをどのように作っていったらよいか、ということについて述べたい。

※ 参考として、2006 年 12 月 16 日に京都国際マンガミュージアムで行われたイベント「マンガと人類学」第 2 部「諸星大二郎の神話世界」（出演：諸星大二郎／呉智英）のベタおこし（未公開）【別紙 3-1】と、それを、イベント担当者であった調査者（伊藤）が編集したテキストの掲載された『文藝別冊 諸星大二郎 異界と俗世の狭間から』（河出書房新社、2011 年）該当ページ【別紙 3-2】を付す。読み物としての読みやすさを出すために、ベタおこしのテキストをかなり編集していることがわかるだろう。

第3章 既存インタビューの活用枠組みの構想および今後の課題

既存インタビューを広く活用する枠組みを作るには、既存インタビュー（の情報）の整理と、それらを二次活用するための権利処理という、大きく二つの問題をクリアする必要がある。

3-1. 既存インタビュー(の情報)の整理をめぐる今後の課題

既存インタビューを活用するにあたって最初に行うべき作業は、それらが、どこに、どのような状態で存在しているのかについての情報収集を行うことである。その収集と公開においては、今回作成した目録を採用することができるだろう。この目録は、特別なメンバーシップがなくとも、誰もがアクセスできるウェブサイト等で一般公開されることを想定して作成している。

一方、既存インタビュー（のデータ）それ自体を、一ヶ所に集中的に収蔵させるかどうかは、今後検討していく必要がある。進め方としては、以下のようなパターンが考えられるだろう。

A) インタビューデータも収集し、一定の手続きを踏めば誰もが利用できる形に整理・公開する

B) インタビューデータも収集し、メンバーシップを有する個人・団体のみ利用できる形に整理する

C) インタビューデータは収集せず、その所在目録のみ公開する

A) は、音楽で言えば、JASRAC のような団体や仕組みを作る場合と近いだろう。簡単な手続きと一定の金額を払えば誰でも利用できるシステムは、利用者にとっては非常に高い利益がある。ただ、そうしたシステムを構築するためには、相当のコストがかかることは想像に難しくなく、現実的ではない。また、音楽と違って、「著作者」が確定しにくいインタビュー記録の場合、費用を徴収し、それを分配するルールを確立しにくいいため、単純に JASRAC と同じ仕組みを作ればいいというわけでもない。

B) は、A) よりは現実的な案である。ただし、膨大なインタビューデータをどのようにデータベース化して管理していくか、といった別の問題が発生するだろう。

C) は、既存インタビューの目録のみ一般公開し、それをみて関心を持った個人・団体が、それぞれ、インタビューデータを所蔵しているところに連絡し、交渉するというパターンである。このパターンは、インタビューを活用したいという利用者の作業負担が大きいのが、仕組みを作るうえでコストも低く、実現可能性も高い。

「2-2-2.」でも述べたように、現在は、USTREAM や Youtube などの一般化によって、イベント／インタビューの映像・音声データを、主催者が各自で公開していくこと自体は難しいことではなくなっている。この映像・音声データをあえて一ヶ所に集めることは、コスト的なことを考えても、あまり意味はないだろう。

重要なのは、どこでどのような映像・音声データが収集あるいは公開されているのか、といった情報の収集・管理・公開と、それら映像・音声データを主催者各自が公開するにあたってのルール作りとその共有である。前者については、今回提案した「既存インタビュー目録」を、イベント／インタビュー主催者と共有することで対応可能だろう。後者に関しては、以下に述べる。

3-2. 既存インタビューを二次活用するための権利処理をめぐる今後の課題

繰り返し述べてきたように、既存インタビューを二次活用するためには、「イベント出演者／インタビューイが、自身の肖像や声が公開されることをどこまで了承しているか」、「イベント等に登場する著作物（マンガ作品・音楽・出演者による提示資料等）の著作権がどこまで処理されているか」という二点の問題をクリアする必要がある。

この権利処理を誰が行うのか、というのが、既存インタビューを広く活用する枠組みを作るために考えるべき二つ目の課題である。

パターンとしては、

- a) 講演やインタビュー等の主催者
- b) 既存インタビュー（情報）の収集・管理者
- c) 既存インタビューを活用したい利用者本人

の3つが考えられる。

a) が可能となるのであれば理想的である。少なくとも、今後実施される講演・インタビューに関しては、それらが二次利用されることをあらかじめ想定した上で、出演者やインタビューイに許諾をもらっておくことは可能であろう。そのための許諾書類の共通フォーマットや、既存インタビューの利用希望者からの問い合わせの対応に関する共通のルールブックを作成することが、このプロジェクトの次のステップとなろう。

b) は、上記「3-1.」の「A）」のパターンを考えた時と同じ理由で、実現性のハードルが高い。

c) は、利用者の負担は大きいですが、最も現実的なパターンではある。今回提案した目録の項目が採用されるのであれば、少なくとも、何が処理されるべき問題なのかはわかるようになっている。

3-3. コンソーシアム構想の中に既存インタビュー活用の枠組みをどのように組み込むか

そもそも、第2章で検討したような既存インタビューに関する情報を収集・整理・公開といった作業を継続的に行うのは誰なのか？あるいは、インタビューデータそのものを収集し、その権利処理を行う可能性があるとしたのは、誰を想定してのことだったのか？

また、インタビューデータは誰でも二次活用できるのか？そうでなければ、これらのデータにアクセスできるメンバーとは誰なのか？

ここで、マンガに関するコンソーシアムの理想像についての私見を、参考意見として述べておきたい。

コンソーシアムの目的は、マンガ研究に関わる研究者や評論家、教員や学生だけでなく、漫画家の記念館やマンガ関連施設を設置している地方自治体、さらに、マンガ作品を生産・流通・販売する出版社や個別の漫画家など、すなわち「学」「官」「産」が緩やかにネットワークを構築することで、それぞれの活動の利便性を高めることにあると言えよう。そうした中で、関係者の「声」を収集・公開していくことは、あるいはそのための方法や環境を整備していくことは、その目的を達成するための着実な一歩になることはまちがいない、マンガ文化全体の底上げを果たすためにも有効なプロジェクトであろう。

ただし同時に、その実現のためには、繰り返し指摘する権利処理の課題をはじめ、「産」「官」「学」という別の立場ゆえに、単純に利益が一致しない局面が表れることも容易に想定される。しかしそれでも、

一見するとその「今は一致しない局面」を超えたレベルで「将来どう繋がるか」を問い続けること自体に、コンソーシアムの根幹的な可能性があるとするれば、まず何より、このプロジェクトに着手することが求められる。

今回の「既存インタビューの所在調査と利活用に向けた枠組みの検討」はその一つの具体的な取り組みであり、本報告書はその記録である。以後の発展的な活動と継続的な記録に向けた叩き台として活用されることを願う。

シートNo.:

年 月 日時点〔記入者: 〕

【1】インタビュー・講演の概要						
形式	・インタビュー ・講演／トークショー ・その他()					
日時						
場所						
イベントタイトル						
話し手の氏名[肩書]						
主催・共催など						
内容						
問合せ先[担当者]						
【2】記録の公開・利用について						
素材の種類		主催者による素材の所蔵		出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等	
①映像記録	未編集	有	無	有	無	
	編集済	有	無	有	無	
②音声記録	未編集	有	無	有	無	
	編集済	有	無	有	無	
③写真記録		有	無	有	無	
④文字おこしテキスト	未編集	有	無	有	無	
	編集済	有	無	有	無	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵		著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等	
		有	無	有	無	
		有	無	有	無	
		有	無	有	無	
		有	無	有	無	

【1】 インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演/トークショー</u> ・その他()			
日時	2012年4月15日(日)19:00~21:00			
場所	アートエリアB1			
イベントタイトル	マンガカフェ 16 「ヴィレッジヴァンガード」のマンガ担当さんに聞く!			
話し手の氏名[肩書]	大岩強志[「ヴィレッジヴァンガード」京都三条店店長]／伊藤遊[京都精華大学国際マンガ研究センター研究員／カフェマスター]／金水敏[大阪大学大学院教授]			
主催・共催など	主催:アートエリアB1 共催:大阪大学21世紀懐徳堂／京都精華大学国際マンガ研究センター 企画協力:大阪大学コミュニケーションデザイン・センター／NPOダンスボックス 協力:NPOダンスボックス法人recip			
内容	イベント告知ページ(http://21c-kaitokudo.osaka-u.ac.jp/events/2012/5094)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[イトウユウ]			
【2】 記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 無	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 無	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 無	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 無	
③写真記録		<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 無	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 無	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
		有 無	有 無	
		有 無	有 無	
		有 無	有 無	
		有 無	有 無	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演/トーク</u> ショー ・その他()			
日時	2012年4月22日(日)14:00~16:00			
場所	京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール			
イベントタイトル	うえやまとちのマンガクッキング 5杯目			
話し手の氏名[肩書]	うえやまとち[マンガ家]/吉村和真[京都精華大学准教授]			
主催・共催など	主催:京都国際マンガミュージアム			
内容	イベント報告ページ(http://imrc.jp/lecture/2012/04/post-11.html)およびイベント告知ページ(http://www.kyotomm.jp/event/evt/manga_cooking_no5.php)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[倉持佳代子]			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	USTREAM (http://www.ustream.tv/recorded/22034575 、 http://www.ustream.tv/recorded/22035686)
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input checked="" type="radio"/> (一部) 無 <input type="radio"/>	京都精華大学国際マンガ研究センターウェブサイト (http://imrc.jp/lecture/2012/04/post-11.html)
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
うえやまとち『クッキングパパ』(講談社モーニングKC)複数巻		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演／トークショー</u> ・その他()			
日時	2012年4月28日(日)14:00～16:00			
場所	京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール			
イベントタイトル	小池一夫トークショー キャラクターマンガの神髄			
話し手の氏名[肩書]	小池一夫[マンガ原作者]／大西祥平[マンガ評論家／京都精華大学マンガ学部教員]／吉村和真[京都精華大学准教授／司会]			
主催・共催など	主催:京都精華大学国際マンガ研究センター／京都国際マンガミュージアム			
内容	イベント告知ページ(http://www.kyotomm.jp/event/evt/talkshow_koikekazuo.php)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[イトウユウ]			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	USTREAM(第一部のみ) (http://www.ustream.tv/recorded/22180272)
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
小池一夫、本宮ひろ志「空中不動産屋」『月刊漫画 男』創刊号(オハヨー出版、1978年、pp.1-49)ほか複数小池作品コピー		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】インタビュー・講演の概要	
形式	・インタビュー <u>講演/トーク</u> ショー ・その他()
日時	2012年6月1日(金)／2日(土)／3日(日)
場所	(1日目)神戸大学 瀧川記念学会館 (2日目/3日目)京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール
イベントタイトル	第4回国際学術会議／第1回世界マンガ・アニメネットワーク国際会議 <マンガ・ワールドズ>:サブカルチャー、日本、ジャパノロジー
話し手の氏名[肩書]	ジャクリーヌ・ベルント[京都精華大学教授]ほか
主催・共催など	主催:日本サブカルチャー研究会／京都国際マンガミュージアム／京都精華大学国際マンガ研究センター
内容	イベント報告ページ(http://www.japan-subculture.com/manga_worlds/report.html)およびイベント告知ページ(http://www.japan-subculture.com/manga_worlds.html)参照
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[應矢泰紀]

【2】記録の公開・利用について

素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	You Tube (http://www.japan-subculture.com/manga_worlds/videos.html 、 http://www.youtube.com/watch?v=BMisxzV541c 、 http://www.youtube.com/watch?v=YHXXhQBJEY8 、 http://www.youtube.com/watch?v=hHurx5WDVUA 、 http://www.youtube.com/watch?v=ZhsPGP3H6KQ 、 http://www.youtube.com/watch?v=ocuRhu-hnBU)
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演/トーク</u> ショー ・その他()			
日時	2012年6月2日(土)13:00~14:30			
場所	京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール			
イベントタイトル	蒼樹うめ in 絵師100人展京都篇 ライブドローイングショー+サイン会			
話し手の氏名[肩書]	蒼樹うめ[イラストレーター/マンガ家]/應矢泰紀[京都国際マンガミュージアム研究員/司会]			
主催・共催など	主催:京都国際マンガミュージアム			
内容	イベント報告ページ()およびイベント告知ページ (http://www.kyotomm.jp/event/spe/painter100kyoto.php#relation_04)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[應矢泰紀]			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
イベント中に描き下ろしたイラストデータ[イラストデータ]		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】 インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演/トークショー</u> ・その他()			
日時	2012年7月29日(日)14:00~15:30			
場所	アートエリアB1			
イベントタイトル	マンガカフェ17 マンガとく萌え>で街おこし?!			
話し手の氏名[肩書]	山内貴範[株式会社スタジオいなご] / 應矢泰紀[京都国際マンガミュージアム研究員] / 伊藤遊[京都精華大学国際マンガ研究センター研究員 / カフェマスター] / 金水敏[大阪大学大学院教授 / カフェマスター]			
主催・共催など	主催:アートエリアB1 共催:大阪大学21世紀懐徳堂 / 京都精華大学国際マンガ研究センター 企画協力:大阪大学コミュニケーションデザイン・センター / NPOダンスボックス 協力:NPOダンスボックス法人recip			
内容	イベント告知ページ(http://21c-kaitokudo.osaka-u.ac.jp/events/2012/5118)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[イトウユウ]			
【2】 記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
	編集済	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
②音声記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
	編集済	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
③写真記録		<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
	編集済	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
NHK『クローズアップ現代 アニメを旅する若者たち “聖地巡礼”の舞台裏』[ドキュメンタリー映像]		<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 無	有 無	
		有 無	有 無	
		有 無	有 無	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演/トークショー</u> ・その他()			
日時	2012年7月29日(日)14:00~15:30			
場所	京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール			
イベントタイトル	映画の世界観の描き方、美術の役割			
話し手の氏名[肩書]	杉井ギサブロー[アニメーション映画監督]/阿部行夫[アニメーション美術監督]			
主催・共催など	主催:京都国際マンガミュージアム/京都精華大学国際マンガ研究センター			
内容	イベント告知ページ(http://www.kyotomm.jp/event/exh/sugiigisaburo2012.php)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[應矢泰紀]			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演/トークショー</u> ・その他()			
日時	2012年8月18日(土)13:00~15:00			
場所	京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール			
イベントタイトル	トークショー 海獣とタマシイ~五十嵐大介の世界			
話し手の氏名[肩書]	五十嵐大介[マンガ家]/木村俊介[インタビュアー]/豊田夢太郎[小学館『月刊IKKI』五十嵐氏担当編集者/進行]			
主催・共催など	主催:京都国際マンガミュージアム/京都精華大学国際マンガ研究センター			
内容	イベント告知ページ(http://www.kyotomm.jp/event/exh/igarashidaisuke.php)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[イトウユウ]			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
五十嵐大介『海獣の子供』(小学館IKKIコミックス)複数巻[書籍]		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】 インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <input checked="" type="radio"/> 講演/トークショー <input checked="" type="radio"/> ・その他(ワークショップ)			
日時	2012年8月24日(金)19:00~21:00			
場所	アートエリアB1			
イベントタイトル	マンガカフェ18 オトナの似顔絵教室			
話し手の氏名[肩書]	オガワツヨシ[アーティスト/京都精華大学国際マンガ研究センター研究員]/伊藤遊[京都精華大学国際マンガ研究センター研究員/カフェマスター]/金水敏[大阪大学大学院教授/カフェマスター]			
主催・共催など	主催:アートエリアB1 共催:大阪大学21世紀懐徳堂/京都精華大学国際マンガ研究センター 企画協力:大阪大学コミュニケーションデザイン・センター/NPOダンスボックス 協力:NPOダンスボックス法人recip			
内容	イベント告知ページ(http://21c-kaitokudo.osaka-u.ac.jp/events/2012/5203)およびイベント報告ページ(http://imrc.jp/lecture/2012/08/18.html)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[イトウユウ]			
【2】 記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
	編集済	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
②音声記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
	編集済	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
③写真記録		<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	<input checked="" type="radio"/> (一部) 無	京都精華大学国際マンガ研究センターウェブサイト
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
	編集済	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 無	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
描き込み式ワークシート		<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	報告ページ(http://imrc.jp/lecture/2012/08/18.html)にてダウンロード可
		有 無	有 無	
		有 無	有 無	
		有 無	有 無	

【1】 インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演／トークショー</u> ・その他()			
日時	2012年9月22日(土)13:00～14:00(第1部＝対談)／14:30～17:30(トークショー／作品上映会)			
場所	京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール			
イベントタイトル	トークセッション ガイナックス流アニメ作法を語る			
話し手の氏名[肩書]	(第1部)赤井孝美[ガイナックスプロデューサー]／養老孟司[京都国際マンガミュージアム館長] (第2部)山賀博之[ガイナックス代表取締役]／武田康廣[ガイナックス取締役]／アサオヨシノリ[ガイナックスプロデューサー]			
主催・共催など	主催:京都国際マンガミュージアム／KYOTO CMEX実行委員会／株式会社ガイナックス			
内容	イベント告知ページ(http://www.kyotomm.jp/event/spe/gainax2012.php)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[應矢泰紀]			
【2】 記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	USTREAM (http://www.ustream.tv/recorded/25596177 、 http://www.ustream.tv/recorded/25597986)
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演/トーク</u> ショー ・その他()			
日時	2012年10月28日(日)14:00~17:00			
場所	アートエリアB1			
イベントタイトル	マンガカフェ19 この翻訳海外マンガがすごい!「ガイマン賞2012」を占う			
話し手の氏名[肩書]	原正人[バンド・デシネ翻訳家]/ミトミツエ[ガイマン賞主催者]/伊藤遊[京都精華大学国際マンガ研究センター研究員/カフェマスター]/依田恵美[大阪大学特任研究員]			
主催・共催など	主催:アートエリアB1 共催:大阪大学21世紀懐徳堂/京都精華大学国際マンガ研究センター 企画協力:大阪大学コミュニケーションデザイン・センター/NPOダンスボックス 協力:NPOダンスボックス法人recip			
内容	イベント告知ページ(http://21c-kaitokudo.osaka-u.ac.jp/events/2012/5279)およびイベント報告ページ(http://imrc.jp/lecture/2012/10/192012.html)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[イトウユウ]			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input checked="" type="radio"/> (一部) 無 <input type="radio"/>	京都精華大学国際マンガ研究センターウェブサイト (http://imrc.jp/lecture/2012/04/post-
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演/トーク</u> ショー ・その他()			
日時	2012年10月28日(日)14:00~17:00			
場所	京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール			
イベントタイトル	コンテンツ産業と地域活性 デンマークのアニメ人材育成現場より			
話し手の氏名[肩書]	(第1部)Morten Thorning[The Animation Workshop代表] (第2部)Morten Thorning/前田庸生 [アニメーション監督/京都精華大学教授]/伊藤裕美[オフィスH/進行]			
主催・共催など	主催:京都国際マンガミュージアム/KYOTO CMEX実行委員会 後援:デンマーク王国大使館/ 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 協力:オフィスH/株式会社ドーガ			
内容	イベント告知ページ(http://www.kyotomm.jp/event/evt/kyoto_cmex_2012.php)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[應矢泰紀]			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演/トーク</u> ショー ・その他()			
日時	2012年11月11日(日)14:00~16:00			
場所	京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール			
イベントタイトル	レジス・ロワゼル×エマニュエル・ルパージュ フランス・コミックスの世界			
話し手の氏名[肩書]	エマニュエル・ルパージュ[BD作家]／猪俣紀子[京都国際マンガミュージアム研究員／司会]			
主催・共催など	主催:アンスティチュ・フランセ関西／京都国際マンガミュージアム／京都精華大学国際マンガ研究センター 協力:ユーロマンガ／海外マンガフェスタ			
内容	イベント告知ページ(http://www.kyotomm.jp/event/evt/fr_talk2012.php)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[猪俣紀子]			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
	編集済	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
ルパージュ氏作成のパワーポイントデータ		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
エマニュエル・ルパージュ「ムチャチヨ」原画		有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演/トーク</u> ショー ・その他()			
日時	2012年11月23日(金)14:00~15:30			
場所	京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール			
イベントタイトル	京都国際マンガミュージアム開館6周年記念イベント 養老孟司館長講演会 マンガとエンターテイメント			
話し手の氏名[肩書]	養老孟司[京都国際マンガミュージアム館長]			
主催・共催など	京都国際マンガミュージアム			
内容	イベント告知ページ(http://www.kyotomm.jp/event/lec/2012_11_23.php)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <input checked="" type="radio"/> 講演/トークショー <input type="radio"/> ・その他()			
日時	2012年12月1日(土)14:00~16:00			
場所	アートエリアB1			
イベントタイトル	マンガカフェ20 今年のマンガ界をふり返るぞ! 2012			
話し手の氏名[肩書]	吉村和真[京都精華大学准教授] / 倉持佳代子[京都国際マンガミュージアム研究員] / 猪俣紀子[京都国際マンガミュージアム研究員] / 伊藤遊[京都精華大学国際マンガ研究センター研究員 / カフェマスター] / 金水敏[大阪大学大学院教授 / カフェマスター]			
主催・共催など	主催:アートエリアB1 共催:大阪大学21世紀懐徳堂 / 京都精華大学国際マンガ研究センター 企画協力:大阪大学コミュニケーションデザイン・センター / NPOダンスボックス 協力:NPOダンスボックス法人recip			
内容	イベント告知ページ (http://21c-kaitokudo.osaka-u.ac.jp/events/2012/5350) およびイベント報告ページ (http://imrc.jp/lecture/2012/12/202012.html) 参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[イトウユウ]			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
	編集済	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	
②音声記録	未編集	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	
	編集済	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	
③写真記録		<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	<input checked="" type="radio"/> (一部) 有 <input type="radio"/> 無	京都精華大学国際マンガ研究センターウェブサイト (http://imrc.jp/lecture/2012/12/202012.html)
④文字おこしテキスト	未編集	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	
	編集済	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
2012年の発表されたマンガランキング・賞のまとめ		<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	イベント報告ページ (http://imrc.jp/lecture/2012/12/202012.html) にてダウンロード可
第1回~第19回マンガカフェ概要		<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	イベント報告ページ (http://imrc.jp/lecture/2012/12/202012.html) にてダウンロード可
2012年に公開されたマンガ原作の実写映画のチラシ複数		<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	
2012年に開催されたマンガ展図録複数		<input checked="" type="radio"/> (一部) 有 <input type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	
「「まんが王国高知」危機? / 鳥取が「建国」揚げ大攻勢」『高知新聞』2012年8月17日付夕刊		<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <u>講演／トーク</u> ショー ・その他()			
日時	2012年12月9日(日)16:30～			
場所	京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール			
イベントタイトル	ガイナックス流アニメ作法を語る！ ラストアンコールトークセッション			
話し手の氏名[肩書]	赤井孝美[ガイナックスプロデューサー]／山賀博之[ガイナックス代表取締役]／武田康廣[ガイナックス取締役]／アサオヨシノリ[ガイナックスプロデューサー]			
主催・共催など	主催:京都国際マンガミュージアム／KYOTO CMEX実行委員会／株式会社ガイナックス			
内容	イベント告知ページ(http://www.kyotomm.jp/event/spe/gainax2012.php#relation_04)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[應矢泰紀]			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
②音声記録	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
③写真記録		有 <input checked="" type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	
④文字おこしテキスト	未編集	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
	編集済	有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
『ネギマン 大特撮巨編』第1話～第4話[実写ドラマ映像]		有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
『<劇場版>トップをねらえ！』[アニメーション]		有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
『<劇場版>トップをねらえ！2』[アニメーション]		有 <input type="radio"/> 無 <input checked="" type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	
		有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	有 <input type="radio"/> 無 <input type="radio"/>	

【1】インタビュー・講演の概要				
形式	・インタビュー <input checked="" type="radio"/> 講演/トークショー <input type="radio"/> ・その他()			
日時	2013年3月5日(火)13:00~18:00			
場所	京都国際マンガミュージアム 研究室1			
イベントタイトル	公開研究会 サブカルチャーにおける科学の表象 豊田有恒×吉田司雄			
話し手の氏名[肩書]	豊田有恒[脚本家/島根県立大学名誉教授]/吉田司雄[工学院大学教授]/菅谷充[マンガ家/コーディネーター]/姜竣[京都精華大学准教授/コーディネーター]			
主催・共催など	主催:京都精華大学/京都精華大学国際マンガ研究センター			
内容	イベント告知ページ(http://www.kyotomm.jp/event/study/20130305.php)参照			
問合せ先[担当者]	京都国際マンガミュージアム[應矢泰紀]			
【2】記録の公開・利用について				
素材の種類		主催者による素材の所蔵	出演者の公開同意	公開済みの場合のメディア等
①映像記録	未編集	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	
	編集済	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
②音声記録	未編集	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
	編集済	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
③写真記録		<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	
④文字おこしテキスト	未編集	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
	編集済	<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
⑤参考資料(マンガ作品・音楽等・出演者による提示資料等)		主催者による素材の所蔵	著作権者による公開同意	公開済みの場合のメディア等
		<input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
		<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
		<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
		<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	<input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	

【別紙 2-1】／非公開

「レジス・ロワゼル×エマニュエル・ルパージュ フランス・コミックスの世界」文字おこし(ベタおこし)

司会： 本日は、エマニュエル・ルパージュ氏のトークショーにご来館いただき、どうもありがとうございます。ルパージュ氏は今回、このイベントはもともとロワゼル氏とルパージュ氏のトークショーということだったんですけれども、急な予定で、ご家族のご事情でロワゼル氏が来日ができなくなりまして、ルパージュ氏 1 人をお願いをすることになったんですけれども、本当にフレキシブルに対応してくださって、快くいろいろな準備を受けてくださいました。本当にありがとうございます。

L 氏 (通訳)： 本日は、こういう形で皆さんとお会いできますことを大変嬉しく存じております。ただ、1 つ残念なのは、私は日本語を話すことができず、直接お話しすることができないのが大変残念ですけれども、こういう形で皆さんにお話しする機会をいただきまして、今日は大変嬉しく存じております。ありがとうございます。

司会： 内容のほうも、ルパージュ氏お 1 人ということなので、彼の作品、彼の制作について、深く掘り下げて行くという形にさせていただきたいと思っております。

最近の彼の近況というか、この 10 月の 27、28 にフランスのサンマロというところで BD のフェスティバルがあったんですね。それが、アングレームに次ぐフランスで第 2 番目の BD フェスティバルと言えるイベントなんですけれども、そこで、ルパージュさんのこれまでの作品に対して、グランプリという最優秀賞が与えられまして、本当にそういう嬉しい知らせがあって、おめでとうございます。

ということで、今日、日本で、飛鳥新社から『ムチャチョーある少年の冒険』という 1 巻の作品が出たんですけれども、それについて、まず、ご本人からいろいろ制作過程などをご紹介いただいて、そしてその後、それまでの彼の活動であったり、その他の作品、あとちょっと、小さい頃の話などもしていただければなと思っております。

では早速、その『ムチャチョー』ですね。皆さん、きっともうお読みになっていると思うんですけども。この作品について直接彼の口からいろいろご説明いただこうと思いますので、スライドのほうをご覧ください。

L 氏 (通訳)： この『ムチャチョー』という作品は、ニカラグアを舞台にしています。時期としては 1976 年から 79 年、革命の起こった時期です。この頃のニカラグアというのは、ソモサという独裁者が国を牛耳っておりまして、この国の北の地方のほうに、反政府ゲリラが、革命戦士たちがたくさんいる地域に、この物語の主人公——神学生なんですけども、絵描きでもありまして——その彼が、その地域に到着するところから物語は始まります。

その神学生というのは、名前をガブリエルと言います。ガブリエルは、この国でも、いわゆるブルジョアジーの生まれでして、どちらかという、出身としては、もともとこの独裁者に近い側の人間なんですけれども、彼が北のほうの村に行きまして、教会でキリストの受難という絵を描くことを頼まれるわけなんです、そうしてその村で生活をする中で、この国の現実を知って、だんだん革命の意識に、国を変えようという意識に目覚めて行く。

それでは、『ムチャチャ』に関してスライドを、これからいくつかお見せしようと思います。

日本版は全1巻で出版されましたけれども、フランスでは2巻に分けて出ました。これは、2004年に出た第1巻の表紙です。

この地図をご覧になっていただいて。これはニカラグアの地図ですけれども、茶色く塗ったところです。

この作品の舞台となっている1977年頃というのは、このニカラグアという国はアナスタシオ・ソモサという独裁者が国を治めて、こういった状態が、この独裁的な状況というのが50年来続いている状況です。

このソモサ、独裁者ソモサの一族というのが、国全体をまさに牛耳っておりまして。例えば、ニカラグアで使われているマッチの工場というのが、すべてこの一族のもの。それで、そのマッチを使うことを国民は強制されていて、例えばライターを使うことは禁じられているわけです。

78年頃から、反政府勢力というのが現れて、活動を始めます。こちらに、写真にご覧いただけるような状況ですね。

ゲリラは、まず森に隠れるんですけれども、少しずつ市街部のほうに侵攻して行きます。

ゲリラと体制側の闘いというのは1年と少し続きます。これは非常に激しい攻防でした。そして1979年、約1年半の内戦を経て、反体制側が勝利するわけです。

実は、私の母国のフランスにおいては、当時、このニカラグア革命というのは大変に注目されました。それはどうしてかといいますと、中南米においてマルクス主義者とキリスト教者が手を携えて1つの革命を成し遂げたという、そういうケースであるからなんです。

私自身も、当時このニカラグア革命については、聞いたことはあったんですけれども、まだ12歳の坊やでしたので、それほど強い興味は持ちませんでした。

それが、80年代になりまして、私も大人になっていきまして、フランスである女性と出会うんですけれども——フランソワーズ・ラボリーユという名前の女性です。彼女は、ニカラグアを含めて、外国人の受け入れ機関で仕事をしていました。

例えば、こちらに当時の彼女の活動していたときの写真をご覧いただいているんですが、こちらの後ろのほうに彼女自身も映っているんですけれども。この当時、ニカラグアにおいては、識字率向上の運動というのが大変行なわれておりまして、この写真の場所は、まだ文字の読めない大人の人のために読み方を教える教室をしているところなんです。

司会： このフランソワーズさんというのは、すごく活動家で、盛んにいろいろ行動されていた方らしいんですけれども、彼女からものすごく影響を受けたということをインタビューでも書かれていましたが、どのような感じだったのでしょうか。

L氏（通訳）：ニカラグアは、この革命の後に、10年ほど非常に混乱した状況が続くわけなんですけれども、フランソワーズさんは、当時そういった状況のニカラグアで現地に飛びまして、現地の人たちを、先ほど写真でご覧いただいたような形で支援する様々な活動に積極的に参加されていました。

フランソワーズさん、この女性は、数ヶ月ほどみっちり現地で活動しながら、いろいろな現地の状況を見聞きして、このような、今ご覧いただいているような写真もたくさん撮って帰っていらして。そういったものを見せていただくことで、私は非常に強い衝撃を受けました。

ですので、そういう意味では、この『ムチャチョ』という作品は、いくつかの出会いによって、できあがった作品と言うことができます。このフランソワーズとの出会いが最初の出会いです。

その後、私自身、自分のできる範囲で、写真で今ご覧いただいているように、雑誌とか本ですとか、ニカラグア関係の情報を、一生懸命、仕込んで読むようになりました。

司会： いつも・・・、これ、かなり資料が見られるんですけれども、現地にも赴かれたりとか、制作のときの資料集めというのは、かなり徹底してされるのですか。

L氏（通訳）：私自身、2001年に初めてニカラグアに行きました。その時は、どの程度、当時の革命の爪痕が残っているのかというのを、実地に見て来ようと思いました。

それと同様にして、当時の革命に参加した人たちに直接お会いしてお話を聞くこともできました。

こういった現地取材を元に、自分のオリジナルストーリーを考えまして、それが、先ほどお話しした『ムチャチョ』という物語です。

司会： これはシノプシスのようなものだというふうにおっしゃっていたんですけども、どういう感じ・・・、小説のように書き連ねているのか、どういうことが書いてあるんですか、大体。

L氏（通訳）： こちらはですね、大体 10 ページ程度のものなんですけども、シーンごとにそれぞれ独立した短編のような、簡単なテキストを集めたものです。

これは、まず基本的に、ストーリーの大筋ですね。あとは、ストーリーの流れを、大筋を、ある程度きちっと固めた内容になっていまして、これが冒頭から最後まで、一応 1 つの流れができていて、最終的に 150 ページくらいのバンド・デシネになるための、一番最初の元ということなんです。

そして、まずそういった基本的なストーリーの枠ができましたら、その次は、登場人物のキャラクター作りですね。

こういう形でいろいろ人物のデッサンをしながら、最終的にどういうキャラクターにするか、登場人物をどういうキャラクターにするかというのを、作り上げて行くわけなんですけれども。例えばこちらの、今映っているページの中には、フランスの有名な詩人のアルチュール・ランボーをモデルにしたキャラクターがいます。

この上の方の・・・、これは詩人のランボーをモデルに、イメージに作りました。

私の作品の登場人物としてランボーを使うというわけじゃなくて、キャラクターを作るときに、その人物の表情であるとか、身のこなし方であるとか、どんな目つきで人を見るとか、そういったレベルで、ランボーのイメージを参考にしたということなんです。

あとは、キャラクターのプロポーション設定ですね。やはり、1 つの作品を描いて行く時に、同じ人物をあらゆる角度から描けるようにしないとイケませんので。

そうやって自分の作ったキャラクターをしっかりと把握するために、こうやって粘土で立体物も作りました。

司会： これはガブリエルだけですか。それとも・・・、ここまでするのかっていうのが、結構驚くんですが。

L氏（通訳）： これは、こちらの、主人公のガブリエルだけです。粘土で作ったのは。

司会： 他の作品の主人公とかも、常にこういうのを作ってされるのですか。

L氏（通訳）：いわゆる主人公の場合は、よくこういうことをしています。

やはり、主人公の造形のプロポーションをきちんと作る意味では、こういうことは必要だと思っています。プロポーションをきちんと自分のものにするには、1つの便利な方法だと思っています。あと、粘土作りが結構好きなんです。

あとは、こちらの作品を作るにあたっては、銃器をどのように扱うのか、実際の現場で。そういったところも、ご覧のような資料で勉強しました。

主人公のガブリエル以外のキャラが、どういう立ち振る舞いをするか——身のこなし方その他、あとは表情ですね——そういったものをきちんと決めて行く段階で、こういったデッサンを描きました。

今までご覧いただいたキャラクター、まず大筋のストーリー作り、そしてキャラクター設定が終わったあとに、シナリオ作りをいたします。こちらは、最初の2ページの内容が書かれています。

こちらには、テキストの形で、コマ割りですとか、それぞれのコマの中にどういった絵が入るのかというのを書いています。

司会： これは、ある程度キャラクターが決まって、どう動くかというのも考えた上で書かれますか。

L氏（通訳）：そうですね。この頃には、それぞれのキャラクターがどういう人物かというところが、かなり詰められてきています。先ほど申し上げたように、大筋のストーリー、あとはキャラ設定という段階を経て、少しずつ、それぞれのキャラクターというのが、かなりの精度で定まってきます。

そして先ほどのシナリオの後に、実際に原稿に取りかかるわけですが、ここで、それぞれのページの構図を決めて、例えば、このところは表現を強調したいとか、そういったところを考えながら描いて行きます。

こちらは、その後続く2ページ分のページの構図です。

こちらは、兵隊がどういう体の動かし方をするか、どういう表情をするかというのを設定したデッサンです。

こちらは、こういう＝媒体＝というのは、ある作品の中の絵を鉛筆画で作っている過程のところです。

それで、こちらに今ご覧いただいているのが、墨入れした状態です。これは、先ほどの鉛筆画を元に清書用の水彩紙にトレースをして、それで墨入れしたところですね。

こちらが、同じページの原画です。

ここは墨だけで描いています。

このような、かなり大判な紙に描いています。

次が、カラーリングですけれども・・・。

こちらも、今日は原画を持って来ました。

水彩で色を付けています。

私の場合は、墨入れは＝インキで＝、墨を使って入れて、線を決めて、それで水彩で色を付けます。

こちらの、今お見せしている原画の下のほうにあるイラストですね、カラーの下のイラスト。こちらにもご覧いただいていますけれども、こちらが原画です。それで、このイラストというのは、こちらの・・・、先ほどもお見せした＝シーン＝ですけど、こちらの写真を参考にし、資料として描いたイラストです。

こちらも、下絵の鉛筆画です。別のページの下絵の鉛筆画です。

こちらも、この次の段階では、トレースして、本番用の水彩紙にトレースします。

そして、カラーリングの段階です、こちらは。

時々、気に入らないと、こうやって描き直したりもしています。

これは、最初こういうふうには描いていたんですけども、ちょっと気に入らなかったもので、こういうふうには描き直しました。

司会： これは1枚1枚を、完成し終えてから、やっぱり気に入らないなと思って、違うものを最初から作るということをお聞きしたんですけども、すごい労働というか、ものすごい時間がかかる作業をされているなと思ったんですが、例えばこの1枚目と2枚目だったら、どういう効果が変わったというふうにご自分では思いますか。

L氏（通訳）：すみません。先ほど逆になっていまして、こちらが最初です、最初のバージョンで。こちらが描き直した後です。

それで、この時は何が気に入らなかったかという、やっぱり最初のコマの辺りは、あまりこう、何が起きているのか良く分からない感じになっていましたので、やっぱり人物を入れたいと思って。それで、こういう形に変えました。

例えば、鉛筆画の下書きの段階でも、そういうことがあります。これは最初、こういうのを描いたんですが・ ・

その次、こういうふうになって来ました。

これは何を描いているかという、ガブリエルが、＝背中＝を見せているガブリエルが、村を見るわけですけど、そこで彼が目にする、それぞれの家の人たちの様子なんですね。それが下に描かれています。

それで、こちらが、最終的に出来上がった原稿です。

この時点で、1つ問題があるなと思いました。それは、この主人公が真ん中で外を見ているのと、その下の、彼が見ている情景、それが、同じ時間で、それで、下の5つの・ ・、4つ、5つ・ ・、下の情景が、描かれている情景が、彼が見ているものだというところが、ちょっと分かりづらいなと思ったんです。

それで、さらに変更をしまして、描き直しまして、最終的にこうなりました。

ここでは、彼が目にした、村の人たちのいろいろな姿が、実際に真ん中の絵の中にも小さく描かれています。

司会： ものすごい緻密な作業、完成度をもってされているのが分かるんですけども、ちょっとすごい素人な感じの質問なんですけど、この1ページを描き上げるのに何日かかるかというのを、先ほどお伺いしたんですが、もう一度皆さんの前で・ ・。

L氏（通訳）：大体5日ぐらいかけて描いています、1ページ。

司会： だから、この『ムチャチャ』の＝1と＝2巻目の間で5年間かかったとお伺いしているんですけども、その間にあった作品は、そんなに長編というか、ではなくて、本当に割とこれに掛かり切りで、そのくらい時間がかかった上での労作というふうにお聞きしました。

L氏（通訳）：そうですね。この『ムチャチャ』を描いている間は、ちょっとしたイラスト集ですか、

あるいはアンソロジーですね、他の作家さんと一緒に、ある本に描くという仕事はしましたけれども、それ以外に、時間のかかるものというのは、する余裕はありませんでした。

今ご覧いただいたのが、フランス版の第1巻の表紙の鉛筆の下書きですね。こちらが色付けした段階。

さっきのは、表紙イラストをどういうふうにしようかというので、いろいろ考えている途中の・・・、こちらが表紙イラストの検討中のイラストです。

この後は、少し簡単に、さくっと、私の下書きの例というのをご覧いただきます。

あと、実際に出来上がった本のページもいくつか交えながら、ご覧いただいています・・・。

司会： 原画ですね。他にも原画を持って来ていただいたので、そちらも、せっかくなので、ご覧いただこうと思います。

L氏（通訳）：今、これは、右が原画で、左が実際セリフの入った状態ですね。最終的に本になったページ。

このページは、例えば全くセリフのないシーンですね。ここはもう、途中なのではなくて、最終的に出来上がったページで、このシーンはセリフがありません。

実は、この作品を描いている途中ではたと気付きました。この作品の20ページの時点で、まだ主人公が一言も発していないということに気付きました。その時はちょっとパニックになりました。

これは、夢を見ているところ、夢の中のシーンです。主人公が夢を見ているところをちょっと幻想的に描きました。

こちらは、下書きと・・・

今ご覧いただいたのは、下書きと構図決めの段階。そして最終的にできあがった段階です。

こちらも、作品の一部をご覧いただいていますけれども、例えばこの絵などは、直接水彩で描いています。墨入れなどはしないで、直接、水彩で描いた部分です。

この辺は、作品の中の絵をご覧いただいています。

あと、『ムチャチャ』はまた、1つの恋の物語でもあります。この場合は、男性2人の恋の物語

なわけですけれども。

こちらは最後のシーンです。私の作品の最後のシーンです。これは冒頭にお見せした実際にニカラグアで撮られた写真、実際にニカラグアで見られたシーンを元にして描いています。

司会： この絵は本当に美しくて、作品を象徴するような絵だなと、すごく印象に残っていますが。

L氏（通訳）：この『ムチャチャ』という作品の中で、私は、主人公のガブリエルに政治的な意識が発達していくのと同時に、彼自身の心の中が成長していくところを描きたいと思いました。そしてまた、恋愛ですね。

司会： ではちょっと、残りの原画もお見せしますので、もしコメントがあったら、お願いします。

L氏（通訳）：特に私からは、これ以上、どういうふうに作品を作っているかというのは、付け加えるものはないですね。既に先ほどからお話しした形で、こちらの他の原画も同様のやり方で描いています。

ここは一言申し上げたいと思いますが、こういう・・・、ここも水彩で描いているわけなんですけれども、私自身、水彩絵具を使うのが大変好きなほうでして、非常に扱い易いということと、そんなに場所を取らないということも含めて、水彩で描くことを気に入っております。

あとは、水彩の他に、私が別のテクニックを使っているのは、この、白黒で表現しているんですけども、例えば、このシーンですね。墨でちょっと描いて、にじませたりして。そういったやり方で、こちらでは、私が数年前に旅をしたチェルノブイリの風景を描いています。

こちらは、私の一番最近の、一番新しい作品からの絵でした。私としては、作品のテーマ同様に、作画の仕方も、様々なやり方に挑戦したいと常に思っているところです。

司会： ・・・課程を書いた物語であるとも言えると思うんですが、彼がルーベン神父から「物事の表皮をめくり上げなくてはならない」ということを言われて、ガブリエルは、絵に対して、描くことに対して、新たな扉を開いたと思うんですけれども、その、本質を描く、見かけの向こう側にあるものを見るというようなことが、割とルパージュさん自身にとってもテーマなのではないかなと感じるところがあったんですけれど、その辺りはいかがでしょうか。

L氏（通訳）：そうですね。私は基本的に、物事の外側、見かけだけですべてを理解しようと思っはいけないと思っています。その向こうには、やはり必ず何か違うものが隠れていることもあるし。最終的に人間というのは、そういった複雑なものなんだと。見かけと別のものがある奥底にあって、そういう複雑なのが人間なんだというふうに考えています。

先ほど、主人公のガブリエルが冒頭 20 ページに一言も発していなかったというお話をしましたが、このガブリエル自身、当初は、ブルジョアジー出身の、体制側の出身の人間であるわけで、彼自身ストーリーが進んで行く中で、ある種、あらかじめ与えられた表皮というのを少しずつ剥がしていく、そういうストーリーになっていると思います。

司会： 物事の本質は複雑で、一緒くたというか一言では言えないというようなことを思っているのは、他の作品でも思うことなんですけれども、最新作の『チェルノブイリの春』という作品でも、とても危険な地域に行かれたわけですね、家族の反対を押し切って。その中で、何のために、動機は何だったのかというと、やはり真実が知りたかったりというようなところだとお聞きしているんですけれども。

それが、割と、革命であったりチェルノブイリについてという、政治的であったり社会的であったりするテーマを選ばれているわけですが、ご自身のことを、「自分は活動家でもアンガージュマンな作家でもない、政治参加している作家でもない」というふうにおっしゃっていたところも、スタンスが通じるような気がしたんですが、どうでしょうか。

L 氏（通訳）： 実際のところ、私自身、活動家でもないし、どこかの政治党内に与（くみ）しているわけでもありません。いわゆるアンガージュマンな作家ではないつもりなんです。ただ、やはり、いわゆる作品の中に描いている、物の表皮をめくり上げなくてはいけない、見かけの向こう側のものを見たいという欲求は、私には常にあります。決して楽な、簡単なことではないですけれども、やはり現実の世界とか人間というのは複雑なものですから、そういったものをよく知ろうというときに、必ずしも政治的にアンガージュマンしなければいけないという必要はないのではないかと考えています。

例えば、私はこの作品で、反体制ゲリラ、ソモサ大統領に対抗する反体制派の人たちについて描きましたけれども、この人たちに関しては、影の部分も光の部分もなく、この人たちのことは大変よく分かっています。

最終的には、こういう人たちも、1 人の、我々と同じ人間なんだということですね。

例えば、今ちょっと画像を出していただいていますけれども、最後のほうに、コンセプションという女性がフレスコ画として描かれる。まるで女神のように描かれるわけですが、でも彼女は、もともとはいわゆる売春婦なわけです。

そしてまた主人公であるガブリエル自身も、非常に勇気のある人間ではありますけれども、やっぱり時には意気地のないところもあり、さらには彼自身、神学生であるだけじゃなくて、絵も描くし、ロマンチックな部分もあると。そして同性愛者であったりすると。かくのごとく、非常に人間というのは複雑な存在なわけです。

司会： ガブリエルが仲間を裏切ってしゃべってしまったときに、それがみんなにバレてしまって、「お前は裏切り者だ」と責められているときに、ガブリエルが、「じゃあ、お前たちだったら黙っていたのか、殴り続けられて黙っていたか」ということを逆に問うわけですがけれども、その辺りは、すごく人間的な部分だなと思いました。

L氏（通訳）：ここでガブリエルは、ただ、仲間にそういう目に遭わされて、ひどい目に遭ったというだけじゃなくて、彼自身の気持ちを、ここで初めて主張している場面なんですよ。

ガブリエルが、ここで、こういう状況に自分の身を置いていることに対して反発して新しい顔を見せたように、やはり私自身も、時に、今のように、「政治的にアンガージュマンしているんですか、活動家なんですか」というようなことを普段から聞かれることがありますけれども・・・

ただ、やはり私も皆さんと同じように、見かけと違う自分があったりして、複雑な存在なわけで。だから私は、そうやって人にラベルを貼って、「この人はこういう人だ、あの人はこういう人だ」というのは、あまり好きではありません。

例えば、私はこの本を描くにあたって、先程来お話したように、本当に多くの関係者の方にお会いして、証言を得て、作品の材料にしております。フランソワーズであったり、あるいは現地の司祭に会ったり、元反体制ゲリラであった人たちや、大勢の人たちに会って話を聞きました。それで、今こうやって『ムチャチョ』という本になって、この人たちがそれを見たときに、何て言うだろう？ということはお考えますね。例えばガブリエルの・・・、例えば司祭が、自分が同性愛者として描かれていることを御本人が見たら何て思われるだろう？というようなことを考えます。

というわけで、この革命に身を投じて命を懸けた人たちが、私の『ムチャチョ』を読んで、一体どういう感想を持つだろうということをお考えます。

司会： 複雑な物事をじっと見るというか、そういうスタンスがあると思うんですが、ニカラグアの革命のことを描こうと思って描いた作品が、ニカラグアでも影響を与えたというふうに聞いてまして、ちょっとそこをお聞きしたいんですけども。

L氏（通訳）：実は、この作品がフランスで刊行された後に、ニカラグアの現地に飛んでドキュメント映画を撮るという企画がありました。これは、ある映画監督さんが私に、当時の革命の関係者に会うことを提案されました。

それで、このドキュメンタリー映画を撮るにあたって、現地の革命に関わった司祭の方ですとか、元ゲリラの関係者と会って、このドキュメンタリー映画ができあがった後は、ニカラグアで上映会を行いました。

それと同時に、私はこの『ムチャチャ』のスペイン語版を持って行って、現地の関係者の皆さんに見ていただきました。

実は現在も、今日（こんにち）のニカラグアというのは政治的にはなかなか複雑な状況を抱えております。革命の後、新しい大統領というのが、これはゲリラ出身の政治家なんですけれども、彼は革命を起こすにあたって敵対した、戦った相手であるソモサ元大統領の一派と一緒に組みまして、国を制御しております。ですので、そういった意味では、なかなか厳しい状況になっています。

決して独裁政治ではないんですけれども、逆に、必ずしも民主主義国家にはなっていないという状況です。

そこでドキュメンタリー映画の上映、『ムチャチャ』のスペイン語版を紹介した際には、革命当時のゲリラだった人、反体制のバルチザンだった人たち、そして現地の知識人の方ともお会いしましたけれども、皆さん仰るには、現政権にはちょっと同意しかねるというお話でした。

何が問題かという、現政権の大統領というのは、彼らが闘った革命を、自分の地位確保のために利用していると言うんですね。

そこで、彼らのほうで提案してくださったのが、この『ムチャチャ』という本を新しい世代の人たちに大いに読んでもらって、実際の革命がどんなものだったかということを知ってもらおうということなんです。そして、現政権の言っていることが必ずしも真実ではないというのを、この作品で学んでもらおうということでした。

私自身は、このニカラグアで会った皆さんのおかげで、この作品を作ることができたんですけれども、今度は逆に、その人たちがニカラグアでこの『ムチャチャ』を出すことによって、若い人たちに革命の真の姿を伝えようという話になりました。

司会： これは、フランス語圏のマンガとして初めてニカラグア語に直された作品だと聞いていますけど。

L氏（通訳）： 実際に、ニカラグアで出版された最初のヨーロッパコミックになりました。ニカラグアというのは、あまり、そんなにマンガが流通している国ではありません。多少アメコミが入って来ているのと、あとは日本のマンガのスペイン版がメキシコ経由で入っているだけで、いわゆるコミックの市場というものは、ニカラグアにはまだありません。

司会： 2年前にニカラグア語で出たと聞いていますけれども、ルパージュさんのトーンというか、本当に、複雑さを観察するというのがニカラグアの若者にも支持されたのではないかなというふうに思っています。図らずもというか、革命の話を描いて革命的な作品になったような気が

しているんですけども、ちょっと表現の話にもう一度戻りたいと思います。

L氏（通訳）：そうですね、1つには、彼らの国の親の世代が経験した革命を、こうやって絵で見ることができるといのが1つですね。あとは、まだまだニカラグアというのは、それほど・・・、まだまだ男性の強い国ですね。そこで同性愛というテーマが扱われていると。

その時に・・・、今申し上げた2つの点というのは、若い人たちにはちょっとアピールしたようなんですけども、実は、『ムチャチョ』のニカラグア版を紹介してサイン会をしたときに、ニカラグアの若い男性が私のほうに寄って来て、泣きながらこう言うんです。「ニカラグア人の同性愛者が出てくる作品というのは初めて見た、こんな作品を描いてくれてどうもありがとう」と言うんです。

司会： ちょっと同性愛の話が出たと思うんですが、これは、ガブリエルに罪悪感とか、今の自分への違和感を表すために重要なテーマだったというふうに書いてあったと思うんですが、割と、他の作品でもこのテーマが見られるんですね、例えば『=Névé=』とかなんですが。やはり同性愛というのは、ちょっと気になるテーマだったりするんでしょうか。

L氏（通訳）：ガブリエルに罪悪感を与えたかったというのは、正しいです。これは結局、彼が、より村の人たちと同化する何かモチーフが欲しかったんですね。というのは、彼自身、自分の出身の階層の中では、ちょっと普通じゃないんだという、そういう罪悪感の気持ちというのが、逆に、革命の村の人たちとの距離を縮める理由になるという、そういうふうにしたかったんです。

周りと違う、自分のいるところにいる他の人たちと違う、という気持ちですね。それというのは、やはり、自分と違う人たちとも逆に距離を縮めることができるという、そういう効果を与えるものだと思うんです。

司会： はい。ちょっとすいません、表現のことをお聞きしたいんですが、すごく自然が写実的に・・・、人物もそうなんですが、『ムチャチョ』だとジャングルの様子なんかがとても写実的に描かれています。その制作方法として、まず、すごく抽象的な、カンジンスキーの絵のような構成をする、そこから線が蔦になったり、塊が岩になったりするということをおっしゃっていて、それがすごく興味深いなと思ったんですが、ちょっとどんな感じかをもう少しお聞きしたいです。

L氏（通訳）：そうですね。私は基本的に、抽象画は大変好きなほうです。いろいろな形を交差させるように描いてみたり、そういった抽象的な表現というのは、もともと好きなほうです。カンジンスキーやクレーのような画家は、とても気に入っています。実際に、持っている絵のほとんどが抽象画だったりします。こういった、図形や形のあるものの組み合わせ方による表現というのは、リアルな絵よりも、よりよく人の心の襞（ひだ）というのを表現できるような気がします。それは、実際の現実にある形の、他の表現で表すほうが、より真実に近いというふうと考えているからなんです。

例えば、具体的には=森=を描こうというときには、まず線を引くことから始めて、そこに点を加えてみたり、そういったことをやっていくうちに・・・、例えば点を人に見立ててみたりですね、そういう形で描いていくことで、風景の中に1つの心も表れてくるような気がしています。

例えば、そういう意味で、抽象画のような構図から始めて、自然を描いて、その中に人物の感情が透けて見えるようなやり方ですね。それで、これが下書きで、こちらが完成した原稿ですけども。線を描いて・・・、太い線が木の幹になって、ジャングルの中ですけども、この中に、上のほうのコマの、点のように人物を上から見ているところですね。これによって、その人物の感情というのがにじみ出てくるような、こういった表現のことで。

司会： ある自然をリアルに描くことが真実を表すのではないという、そういうのが、すごく面白いなというふうに思いました。それを、登場人物の気持ちなんかを表すのに自然が結構適していて、スクイテンなんかは建物を描くことで面白味を出しているけれども、自分は自然を描くほうが合っていると=言った=のが、すごく納得がきました。

L氏（通訳）： そういうところはスクイテンさんと似ているかもしれませんが、私の場合は、建築を描くのは、どちらかというと、とっても苦手なほうです。

皆さんはスクイテンのことはご存知かどうか・・・。これから来日される作家さんのお1人です。

実は、私自身かつて建築を勉強したことがあるんですけども、町の絵を描くのは、あまり得意ではないんです。

司会： ということで、今後のイベントの宣伝をしていただいたんですけども、今日はせっかく来ていただいたので、ちょっと実演というか、絵を描いていただこうと思っています。すごく描くのが速くていらっしゃるんですけども、ちょっと早速じゃあ、その絵を・・・。

この後、同じこの会場で、4時15分からサイン会がありまして、こういうものが描いていただけるという例にもなるんですが。

ではちょっと準備をお願いします。

「沈黙は緊張するんで、ちょっと質問に答えながらいくよ」というふうに仰ってくださったんですけども、ブルターニュのご出身でフルニエという、『スピルーとファンタジオ』というBDを描いた作家さんと同じ地方のご出身だったんですが、その方に、13歳から絵の指導を受けておられたということなんですが、なかなかない経緯というか経歴だと思うんですけど、そ

の辺り、どうしてそうなったんでしょうか。

L氏（通訳）：13歳頃だったかと思うんですけども、ジャン＝クロード・フルニエという、当時80年代、非常に人気のあった『スピルー』というバンド・デシネを描いていた有名な作家さんだったんですけども、『スピルー』というのは、フランスでは『タンタン』や『アステリックス』に匹敵する有名な人気作品です。それで、このフルニエさんが自分と同じ町に住んでいるということで、手紙を書きました。私は13歳でしたけれども、その当時すでに、バンド・デシネの作家になりたいという気持ちがありました。そしたら返事が来まして、「家に遊びに来なさい」と言ってくださったんです。

司会： だいぶカジュアルななれそめだったというか、すごく気さくな作家さんだったんだなと思いますが。

L氏（通訳）：ジャン＝クロード・フルニエさんは、実は、フランカンというフランスで有名なバンド・デシネ作家に、やはり手ほどきを受けています。そしてフランカン自身は、ジジェという、その前の世代の作家さんに手ほどきを受けている。ジジェといえ、こちらのミュージアムにもいらしたことがあるというメビウスさんやメジエールさんの師匠であったりもするわけなんですけれども。こういった形で、フランスやベルギーの漫画家の間では、上の世代の人が若い人に手ほどきをするというのは、結構よくあることですね。1つの伝統と言ってもいいようなものになっています。

司会： 13歳からBD作家にということ志していたそうなんですけど、勉強のほうは、先ほどスクイテンで論文を書いたと仰って、建築の勉強をされたということなんですけど。その後BD作家を志されたそうなんですけれども、なぜ、まっすぐというか、そのままBD作家になられなかったのでしょうか。

L氏（通訳）：それは自分でもそう思います、今となっては。なぜ、すぐにバンド・デシネのほうに直接行かなかったんだろうということは思います。実は、学生だった当時に、建築の勉強をしながら、自分自身の最初の作品を描いていまして。そんな調子で、最初の2作品は、建築の勉強をしながら描きました。そうやって2足のわらじを履きつつ、このまま建築のほうに行かないことはある程度はっきりしていたんですけども・・・。そういった意味では、今思うと、なぜそうしなかったのかなというふうに思います。私自身そう思います。

司会： あと5分くらいかかるかもしれないというふうに、今おっしゃっていましたが・・・。

今、アンスティチュ・フランセ関西のほうで、来れなかったロワゼル氏と、ルパージュさんの作品展が3階のサロンでされていますので、そちらも是非ご覧になってください。いろんなページが展示してあります。

じゃあ、ちょっと・・・、画材は何を使っているかというのをお聞きしたいんですけども。

L氏（通訳）：特に説明するも何も・・・非常に簡単でして、こういった水彩絵具ですね。これ、4色しかないんですよ。

水彩絵具のいいところは、少ない色でいろいろ混ぜて、いろんな色を作ることができますね。だから、おそらく7-8色の絵の具があれば、大抵どんな色でも作るができると思います。

今ここで使っている色は、そこに投影されているページで使ったのと、ほぼ同じ色を使っています。

水彩絵具の、やわらかい感じが好きですね。実は、旅で絵を描いて、それを発表したりすることもありますけれども、先ほどちょっとご覧に入れた、『Névé』という作品のときには、水彩はまだ、カラーリングは自分ではやっていませんでした。

もうこれで出来上がりです。

司会： はい、ありがとうございます。（拍手）

では、ちょっと遅くなってしまって申し訳ないです。この後、じゃあ、20分からサイン会のほうをお願いしたいと思いますので、整理券を持っておられる方は、その時間にまたいらして並んでいただければと。（映像切れ）質問とかも直接聞いていただければと思います。では、ルパージュさんに大きな拍手をお願いいたします。（拍手）

【別紙 2-2】／非公開

「レジス・ロワゼル×エマニュエル・ルパージュ フランス・コミックスの世界」文字おこし(編集版)

※【 】内数字は、【別紙 2-3】＝ルパージュ氏作成パワーポイントの数字

司会： まずは、ルパージュさんの近況をご紹介したいと思います。先月の 27 日、28 日、「アングレーム国際 BD フェスティバル」に次ぐフランスで 2 番目の規模を持つ BD フェスティバルがサンマロというところで行われたのですが、そこで、ルパージュさんは、これまでの作品に対し、グランプリという最優秀賞が与えられました。おめでとうございます。

さて。

本日は、日本でも翻訳が出版された『ムチャチョ ある少年の冒険』という作品について、ご本人からいろいろ制作過程などをご紹介いただいた上で、それまでの彼の活動や、その他の作品、小さい頃の話などもしていただければと思っております。

皆さん、きっともうお読みになっていると思うんですけども、「ムチャチョ」という作品について直接彼の口からいろいろご説明いただこうと思います。スライドのほうをご覧ください。

ルパージュ＝通訳（以下 L）：この作品は、ニカラグアを舞台にしています。時期は 1976 年から 79 年、ニカラグアで革命の起こった時期です。この頃のニカラグアというのは、ソモサという独裁者が牛耳っていましたが、この国の北の地方——反政府ゲリラ、革命戦士たちがたくさんいる地域に、この物語の主人公その彼が到着するところから物語は始まります。彼は、神学生なんですけども、絵描きでもあります。

名前をガブリエルと言います。ガブリエルは、この国でも、いわゆるブルジョアジーの生まれでして、どちらかというと、出身としては独裁者に近い側の人間と言えます。その彼が北のほうの村に行き、教会でキリストの受難という絵を描くことを頼まれるわけなんですけど、その村で生活をする中で、この国の現実を知って、だんだん革命の意識に、国を変えようという意識に目覚めて行く——

それでは、『ムチャチョ』に関するスライドを、これからいくつかお見せしようと思います。

日本版は全 1 巻で出版されましたが、フランスでは 2 巻に分けて出ました。これは、2004 年に
出た第 1 巻の表紙です。【2】

茶色く塗ったところがニカラグアですね。【3】

この作品の舞台となっている 1977 年頃、ニカラグアはアナスタシオ・ソモサ【4】による独裁

が 50 年来続いているという状況です。

例えば、ニカラグアで使われているマッチの工場というのが、すべてソモサー族のもの。国民はそのマッチを使うことが強制されていて、ライターを使うことは禁じられている、といった具合です。

【5・6】

そうした状況に対し、78 年頃から、反政府勢力というのが現れ、活動を始めます。【7】ゲリラは当初、森に隠れているんですが【8】、徐々に市街部のほうに侵攻して行きます【9】。ゲリラと体制側の闘いは1年と少し続きましたが、これは非常に激しい攻防でした。【10・11】そして 1979 年、約 1 年半の内戦を経て、反体制側が勝利するわけです【12・13・14】。

私の母国のフランスにおいても、当時、このニカラグア革命というのは大変に注目されました。中南米においてマルクス主義者とキリスト教者が手を携えて1つの革命を成し遂げたという、そういうケースだったからです。

私自身も、当時このニカラグア革命については、聞いたことはあったんですけども、まだ 12 歳の坊やでしたので、それほど強い興味は持ちませんでした。

80 年代になって、私はひとりのフランス女性、フランソワーズ・ラボリーユと出会います。彼女は、ニカラグアを含めて、外国人の受け入れ機関で仕事をしていました。

これは、当時彼女が活動していたときの写真です【15】。この当時、ニカラグアでは、識字率向上運動が盛んに行なわれていて、文字の読めない大人のために読み方を教える教室ですね。

司会： このフランソワーズさんというのは、盛んにいろいろ活動されていた方らしいんですけども、彼女からものすごく影響を受けたということをインタビューでも書かれていました。

L： ニカラグアは、革命後の 10 年ほどは非常に混乱した状況が続くわけなんですけど、フランソワーズさんは、そういった状況のニカラグアに飛んで、現地の人たちを、先ほど写真でご覧いただいたような形で支援する様々な活動に積極的に参加されていました。

彼女は、数ヶ月ほど活動しながら、現地の状況を見聞きして、今ご覧いただいているような写真もたくさん撮っていた【16・17】。そういったものを見せていただくことで、私は、非常に強い衝撃を受けました。

この『ムチャチョ』という作品は、いくつかの出会いによってできあがった作品と言うことができますが、このフランソワーズとの出会いが最初の出会いです。

その後、私自身、自分のできる範囲で、雑誌や本など、ニカラグア関係の情報を、一生懸命読むようになりました。【18・19・20】

2001 年には、私自身、初めてニカラグアに行きました。どの程度、当時の革命の爪痕が残っているのかというのを、実地に見て来ようと思ったのです。

当時の革命に参加した人たちに直接お会いしてお話を聞くこともできました。【21】

こういった現地取材を元に、自分のオリジナルストーリーを考えました。それが、先ほどお話しした『ムチャチャ』という物語です。【22】

司会： これはシノプシスのようなものだというふうにおっしゃっていたんですけども、どういう感じで書かれているのでしょうか？小説のように書き連ねているのですか？

L： これは約10ページ程度のものなのですが、シーンごとにそれぞれ独立した短編のように書いた、簡単なテキストです。
ストーリーの大筋を、ある程度固めた内容で、冒頭から最後まで、一応1つの流れができています。これが、最終的に150ページくらいのバンド・デシネになるための、最初の元となります。

そういった基本的なストーリーの枠ができましたら、その次は、登場人物のキャラクター作りです。

こういう形でいろいろ人物のデッサンをしながら、最終的にどういうキャラクターにするか、作り上げていきます【23・24・25・26】。今映っているスライド【25】には、フランスの有名な詩人アルチュール・ランボーをモデルにしたキャラクターがいます。上の方のキャラクターですね。

私の作品の登場人物としてランボーを使うというわけじゃなくて、キャラクターを作るときに、その人物の表情であるとか、身のこなし方であるとか、どんな目つきで人を見るとか、そういったレベルで、ランボーのイメージを参考にしたということです。

次に、キャラクターのプロポーション設定です。同じ人物をあらゆる角度から描けるようにしないとイケませんからね。【27】

自分の作ったキャラクターをしっかりと把握するために、こうやって粘土で立体物も作りました。【28・29】

司会： これはガブリエルだけですか。

L： ガブリエルだけです。

司会： 他の作品の主人公に関しても、常にこういうものを作っているのですか。

L： いわゆる主人公がいる場合は、よくこういうことをしています。
プロポーションをきちんと自分のものにするには、1つの便利な方法だと思っています。

あとは、作品を作るにあたっては、銃器をどのように扱うのかも勉強しました。【30・33】

主人公のガブリエル以外のキャラが、どういう立ち振る舞いをするか——身のこなし方や表情ですね——そういったものをきちんと決めて行く段階で、こういったデッサンを描きました。

【31・32・34・35】

こうした作業の後に、シナリオ作りです。こちらは、最初の 2 ページの内容が書かれたものです。【36】

ここには、テキストの形で、コマ割りですとか、それぞれのコマの中にどういった絵が入のかということが書かれています。

この頃には、それぞれのキャラクターがどういう人物かということは、かなり詰められてきています。

このシナリオの後に、実際に原稿に取りかかるわけですが、ここで、それぞれのページの構図を決めて、例えば、こここのところは表現を強調したいとか、そういったところを考えながら描いて行きます。【37・38】

これは、兵隊がどういう体の動かし方をするか、どういう表情をするかということを設定する際のデッサンです。【39・40・41】

これは、鉛筆による下書きの過程です。【37・38】

そして、今ご覧いただいているのが、墨入れした状態です。【43】先ほどの鉛筆画を元に清書用の水彩紙にトレースをして、そこに墨入れをしています。

[持参した原画の現物を見せながら]

こちらが、同じページの原画。かなり大判な紙に描いています。

次が、カラーリングですが、こちらも、今日は原画を持って来ました。

[持参した原画の現物を提示]

水彩で色を付けています。

私の場合、墨入れはインクです。墨で線を決めて、水彩で色を付けます。

これは、今お見せしているカラー原画の下の部分に当たる箇所です【45】。このシーンは、こちらの写真を【46】参考にして描きました。

これも、下絵の鉛筆画ですね【47】。別のページの下絵の鉛筆画です。

この下絵【48】を、この次の段階で本番用の水彩紙にトレースし、カラーリングをするわけです【49】。

気に入らないと、描き直すこともあります。

これは、最初こういうふうを描いていたんですけども【49】、ちょっと気に入らなかったんで、

こういうふうを描き直しました【50】。

最初のコマの辺りは、あまりこう、何が起きているのか良く分からない感じになっていたので、やっぱり人物を入れたいと思って。

鉛筆画の下書きの段階でも、そういうことがあります。これは最初、こういうのを描いたんですが【53】、こういうふうが変わって来ました【54】。

背中を見せているガブリエルが村を見ているわけですけど、描き直したものでは、それぞれの家の人たちの様子を下に描き加えました。

このページに彩色したものがこちらです【55】。

ただ、この時点で、1つ問題があるなと思ったんです。その下に描かれた5つの情景は、真ん中のコマで描かれた主人公が見ている同じ時間のものなんですが、ちょっと分かりづらいな、と。

それで、さらに描き直して、最終的にこうなりました【56】。ここでは、彼が目にした、村の人たちのいろいろな姿が、実際に真ん中の絵の中にも小さく描かれています。

司会： この1ページを描き上げるのにどのくらいかかるんでしょうか。

L： 1ページに、大体5日ぐらいかけていますね。

司会： フランスでは、2巻が出るまでに5年かかったとお伺いしています。しかも、ほとんどこの作品にかかりきりだったとか。

L： そうですね。この作品を描いている間は、ちょっとしたイラスト集やアンソロジーのための作品を描くという仕事はしましたけれども、それ以外に、時間のかかる仕事をする余裕はありませんでした。

今ご覧いただいたのが、フランス版の第1巻の表紙の鉛筆の下書きですね【57】。そして、こちらが色付けした段階【58】。

これは、表紙イラストをどうしようかというので、検討中のラフです【59】。

これは、下書きの例です。【61・62・63・65・66・68】

この辺りのページ【69～74】は全くセリフがありませんが、実は、この作品を描いている途中で、20ページを過ぎてもまだ主人公が一言も発していないということに気がましてね。その時はちょっとパニックになりました。

これは、夢の中のシーンです【75】。主人公が夢を見ているところをちょっと幻想的に描きました。

今ご覧いただいたのは、下書きと構図決め段階【76】。そして最終的にできあがった段階です【77】。

この絵は、直接水彩で描いています【78・78】。墨入れなどはしないで、直接水彩で描いた部分です。

こちらは最後のシーンです【86】。これは冒頭にお見せした実際にニカラグアで撮られた写真、実際にニカラグアで見られたシーンを元にして描いています。

司会： この絵【87】は本当に美しくて、作品を象徴するような絵だなと、すごく印象に残っています。

L： この作品の中で、私は、主人公のガブリエルに政治的な意識が発達していくのと同時に、彼自身の心の中が成長していくところを描きたいと思いました。あとは、恋愛ですね。

司会： ガブリエルは、ルーベン神父から「物事の表皮をめぐり上げなくてはならない」ということを言われて、絵に対して、描くことに対して、新たな扉を開いたと思うんですけども、その、本質を描く、見かけの向こう側にあるものを見るというようなことが、ルパージュさんのテーマのひとつなのではないかと思ったのですが。

L： そうですね。私は基本的に、物事の外側、見かけだけですべてを理解しようと思ってはいけな
いと思っています。人間も同じで、見かけと別のものがその奥底にり、そういう複雑性を持つ
ているのが人間なんだ、と。

ガブリエル自身、当初は、ブルジョアジー出身の、体制側の出身の人間であるわけで、ストー
リーが進んで行く中で、あらかじめ与えられた表皮を少しずつ剥がしていくわけです。

司会： 最新作は『チェルノブイリの春』という作品ですが、革命やチェルノブイリという、政治的で
あったり社会的であったりするテーマを選ばれています。ただ、「自分は活動家でもアンガージ
ュマンな作家でもない、政治参加している作家でもない」というふうにおっしゃっていました。

L： 実際のところ、私は活動家でもないし、どこかの政治党内に与しているわけでもありません。
いわゆるアンガージュマンな作家ではないつもりなんです。ただ、やはり、物の表皮をめぐ
り上げなくてはいけない、見かけの向こう側のものを見たいという欲求は、私には常にありま
す。決して楽な、簡単なことではないですけども、やはり現実の世界とか人間というのは複
雑なものですから、そういったものをよく知ろうというときに、必ずしも政治的にアンガージ
ュマンしなければいけないわけではないと思っています。

私はこの作品で、反体制ゲリラ、ソモサ大統領に対抗する反体制派の人たちについて描きまし
たけれど、こういう人たちも、我々と同じ一人の人間ということなんですよ。

例えば、最後のほうに、コンセプションという女性がフレスコ画として描かれる。まるで女神のように描かれるわけですがけれども、でも彼女は、もともとはいわゆる売春婦なわけです。ガブリエルも、非常に勇気のある人間ではありますけれども、時には意気地のないところもあり、神学生であるだけじゃなくて、絵も描くし、ロマンチックな部分もあると。さらには同性愛者であったりする。かくのごとく、非常に人間というのは複雑な存在なわけです。

司会： ガブリエルが仲間を裏切ってしゃべってしまったときに、それがみんなにバレて、「お前は裏切り者だ」と責められているときに、ガブリエルが、「じゃあ、お前たちだったら黙っていたのか、殴り続けられて黙っていたか」ということを逆に問うわけですがけれども、その辺りは、すごく人間的な部分だなと思いました。

L： この場面は、ガブリエルが、ただひどい目に遭ったというだけじゃなくて、彼自身の気持ちを、初めて主張しているという場面なんですよ。

ガブリエルが、ここで、こういう状況に自分の身を置いていることに対して反発して新しい顔を見せたように、やはり私自身も、時に、今のように、「政治的にアンガージュマンしているんですか、活動家なんですか」というようなことを普段から聞かれることがありますけれども・・・ただ、やはり私も皆さんと同じように、見かけと違う自分があったりして、複雑な存在なわけで。だから私は、そうやって人にラベルを貼って、「この人はこういう人だ、あの人はこういう人だ」というのは、あまり好きではありません。

例えば、私はこの本を描くにあたって、先程来お話したように、本当に多くの関係者の方にお会いし、証言を得て、作品の材料にしております。フランソワーズであったり、あるいは現地の司祭に会ったり、元反体制ゲリラであった人たちや、大勢の人たちとあって話を聞きました。それで、今こうやって『ムチャチョ』という本になって、この人たちがそれを見たときに、何て言うだろう？ということはお考えますね。例えばガブリエルのモデルが、自分が同性愛者として描かれていることを見たら何て思われるだろう？というようなことを。

司会： ニカラグアの革命のことを描こうと思って描いたこの作品が、ニカラグア自体に影響を与えたというふうに聞いています。

L： この作品がフランスで刊行された後に、ニカラグアの現地に飛んでドキュメント映画を撮るという企画がありました。

現地の革命に関わった司祭の方ですとか、元ゲリラの関係者とあって、映画ができあがった後は、ニカラグアで上映会を行いました。

それと同時に、私はこの『ムチャチョ』のスペイン語版を持って行って、現地の関係者の皆さんに見ていただいたんですね。

実は現在も、今日（こんにち）のニカラグアというのは政治的にはなかなか複雑な状況を抱え

ております。革命の後、新しい大統領というのが、これはゲリラ出身の政治家なんですけれども、彼は革命を起こすにあたって敵対したいたはずのソモサ元大統領の一派と一緒に組みまして、国を制御しております。独裁政治ではないんですけれども、必ずしも民主主義国家にはなっていないという状況です。

革命当時のゲリラだった人、反体制のパルチザンだった人たち、そして現地の知識人の方ともお会いしましたけれども、皆さん仰るには、現政権にはちょっと同意しかねるというお話でした。現政権の大統領というのは、彼らが闘った革命を、自分の地位確保のために利用していると言うんですね。

そこで、彼らのほうで提案してくださったのが、この『ムチャチョ』という本を新しい世代の人たちに大いに読んでもらい、実際の革命がどんなものだったかということを知ってもらおうということでした。現政権の言っていることが必ずしも真実ではないというのを、この作品で学んでもらおう、と。

私自身は、このニカラグアで会った皆さんのおかげで、この作品を作ることができたんですけれども、今度は逆に、その人たちがニカラグアでこの『ムチャチョ』を出すことによって、若い人たちに革命の真の姿を伝えようという話になったんですね。

司会： これは、フランス語圏のマンガとして初めてニカラグア語に直された作品だと聞いています。

L： 実際に、ニカラグアで出版された最初のヨーロッパコミックになりました。ニカラグアというのは、そんなにマンガが流通している国ではありません。多少アメコミが入って来ているのと、あとは日本マンガのスペイン語版がメキシコ経由で入っているだけで、いわゆるコミックの市場というものは、ニカラグアにはまだありません。

L： 彼らの国の親の世代が経験した革命を、こうやって絵で見ることができるという形にできたことは大きかったと思います。

また、同性愛というテーマが扱われていることも反響がありました。

ニカラグアはまだまだ男性の強い国です。

実は、『ムチャチョ』のニカラグア版を紹介してサイン会をしたときに、ニカラグアの若い男性が私のほうに寄って来て、泣きながらこう言うんです。「ニカラグア人の同性愛者が出てくる作品というのは初めて見た。こんな作品を描いてくれてどうもありがとう」と。

司会： 同性愛は、ガブリエルに罪悪感とか、今の自分への違和感を表すために重要なテーマだったというふうに書いてありましたが、他の作品でもこのテーマが見られます。ルパージュさんにとって、同性愛というのは、気になるテーマなんですか。

L： ガブリエルに罪悪感を与えたかったというのは、その通りです。彼が、より村の人たちと同化する何かモチーフが欲しかったんですね。というのは、彼自身、自分の出身の階層の中では、ちょっと普通じゃないんだという、そういう罪悪感の気持ちというのが、逆に、革命の村の人

たちとの距離を縮める理由になるという、そういうふうにしたかったんです。
周りと違う、自分のいるところにいる他の人たちと違う、という気持ちですね。

司会： 表現のことをお聞きしたいんですが、『ムチャチャ』ではジャングルの様子なんかがとても写実的に描かれています。その制作方法として、まず、すごく抽象的な、カンジンスキーの絵のような構成をする、そこから線が蔦になったり、塊が岩になったりするということをおっしゃっていて、それがすごく興味深いと思ったんですが。

L： 私は、カンジンスキーやクレーのような抽象画が大変好きでして。実際に、持っている絵のほとんどが抽象画だったりします。
私自身、いろいろな形を交差させるように描いてみたりといった抽象的な表現も好んでいます。図形や形のあるものの組み合わせ方による表現というのは、リアルな絵よりも、よりよく人の心の襞（ひだ）というのを表現できるような気がするのです。それは、実際の現実にある形の、他の表現で表すほうが、より真実に近いというふうに考えているからなんです。

例えば、森を描こうというときには、まず線を引くことから始めて、そこに点を加えてみたりして、その点を人に見立ててみたりですね、そういう形で描いていくことで、風景の中に1つの心も表れてくるような気がしています。

抽象画のような構図から始めて、自然を描いて、その中に人物の感情が透けて見えるようなやり方ですね。

司会： ある自然をリアルに描くことが真実を表すのではないという、そういうのが、すごく面白いなというふうに思いました。フランソワ・スクイテンは建物を描くことで面白味を出しているけれども、自分は自然を描くほうが合っているとも言っていますが、すごく納得がきました。

ところで、ルパージュさんはブルターニュのご出身で、ジャン＝クロード・フルニエという、『スピルーとファンタジオ』という、非常に人気のあった BD を描いた作家さんと同じ地方のご出身だそうで、13歳から、そのフルニエに絵の指導を受けておられたということなんです。

L： このフルニエさんが自分と同じ町に住んでいるというので、手紙を書いたんです。
私は13歳でしたけれども、その当時すでに、バンド・デシネの作家になりたいという気持ちがあって。そしたら返事が来まして、「家に遊びに来なさい」と言ってくださったんです。
フルニエさん自身、実は、フランカンというフランスで有名なバンド・デシネ作家に手ほどきを受けています。そしてフランカン自身は、ジジェという、その前の世代の作家さんに手ほどきを受けている。ジジェといえば、メビウスさんやメジエールさんの師匠であつたりもするわけなんですけれども。こういった形で、フランスやベルギーの漫画家の間では、上の世代の人が若い人に手ほどきをするというのは、結構よくあることですね。1つの伝統と言ってもいいようなものになっています。

司会： 13 歳から BD 作家にということ志していたそうなのですが、建築の勉強もされていて、スクイテンで論文を書いたと聞いています。なぜ、そのまま BD 作家になられなかったのでしょうか。

L： 今となっては自分でもそう思います。実は、学生だった当時に、建築の勉強をしながら、自分自身の最初の作品を描いていました。そんな調子で、最初の 2 作品は、建築の勉強をしながら描きました。そうやって二足のわらじを履きつつ、このまま建築のほうに行かないことはある程度はっきりしていたんですけども……。

[ルパージュ氏に、マンガミュージアム宛のイラスト色紙を描いてもらいながら話を聞く]

司会： 使われている画材についてお話いただけますか。

L： 画材は……こういった水彩絵具ですね。これ、4 色しかないんですよ。水彩絵具のいいところは、少ない色でも、混ぜることでいろんな色を作ることができることですね。だから、おそらく 7~8 色の絵の具があれば、大抵どんな色でも作ることができると思います。

水彩絵具のやわらかい感じが好きですね。

旅をして絵を描いて、それを発表したりすることもあります。

先ほどちょっとご覧に入れた『Névé』という作品のときには、カラーリングは自分ではやっていなかったんですよ。

出来上がりました。[完成したイラスト色紙を提示]

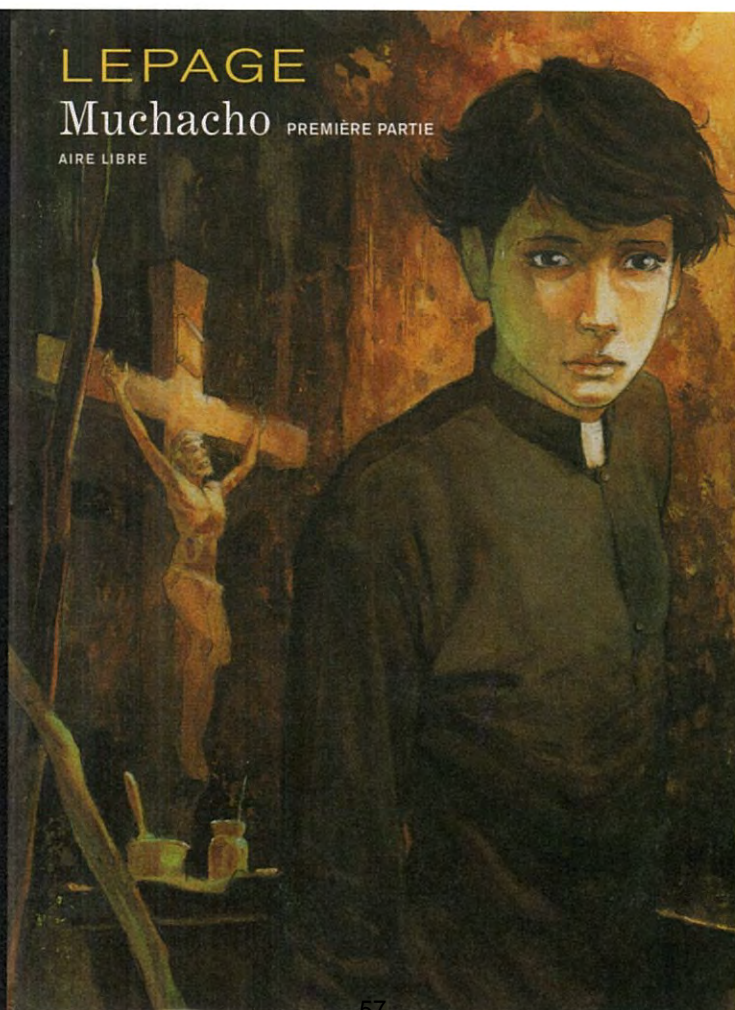
司会： ありがとうございます。

ルパージュさんに大きな拍手をお願いいたします。(拍手)

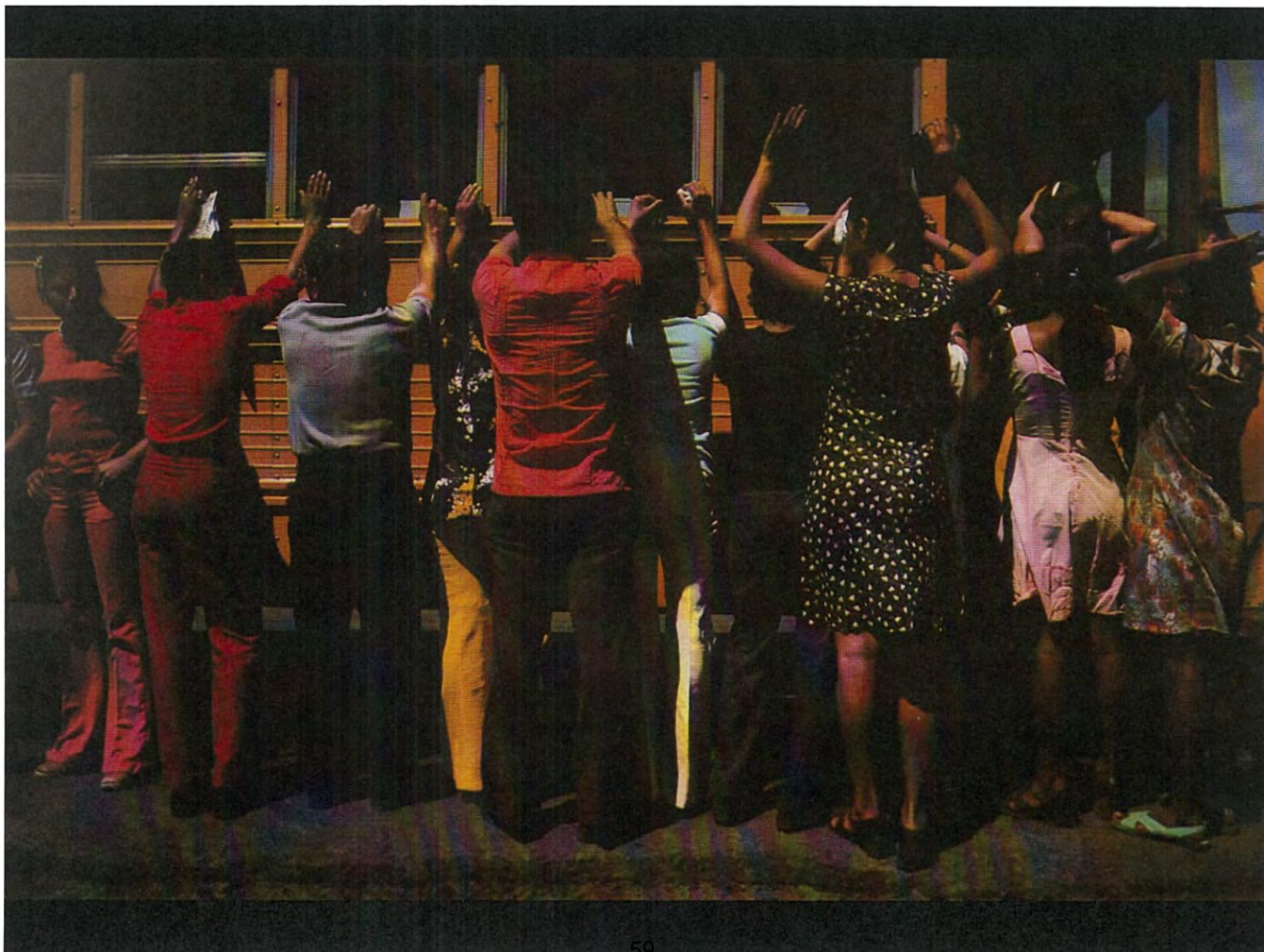
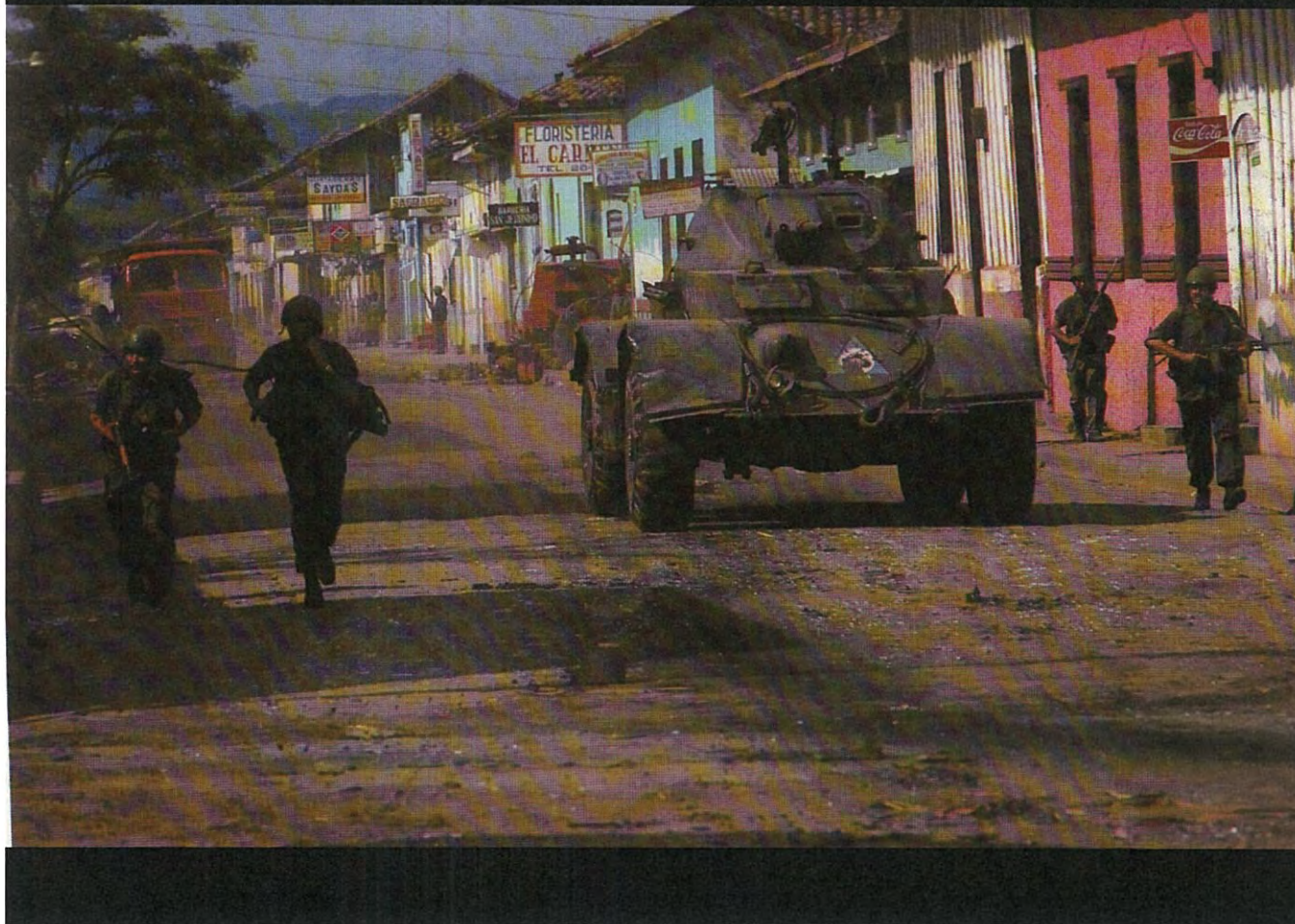
【別紙 2-3】／非公開
ルパーシュ氏作成パワーポイント資料

Muchacho

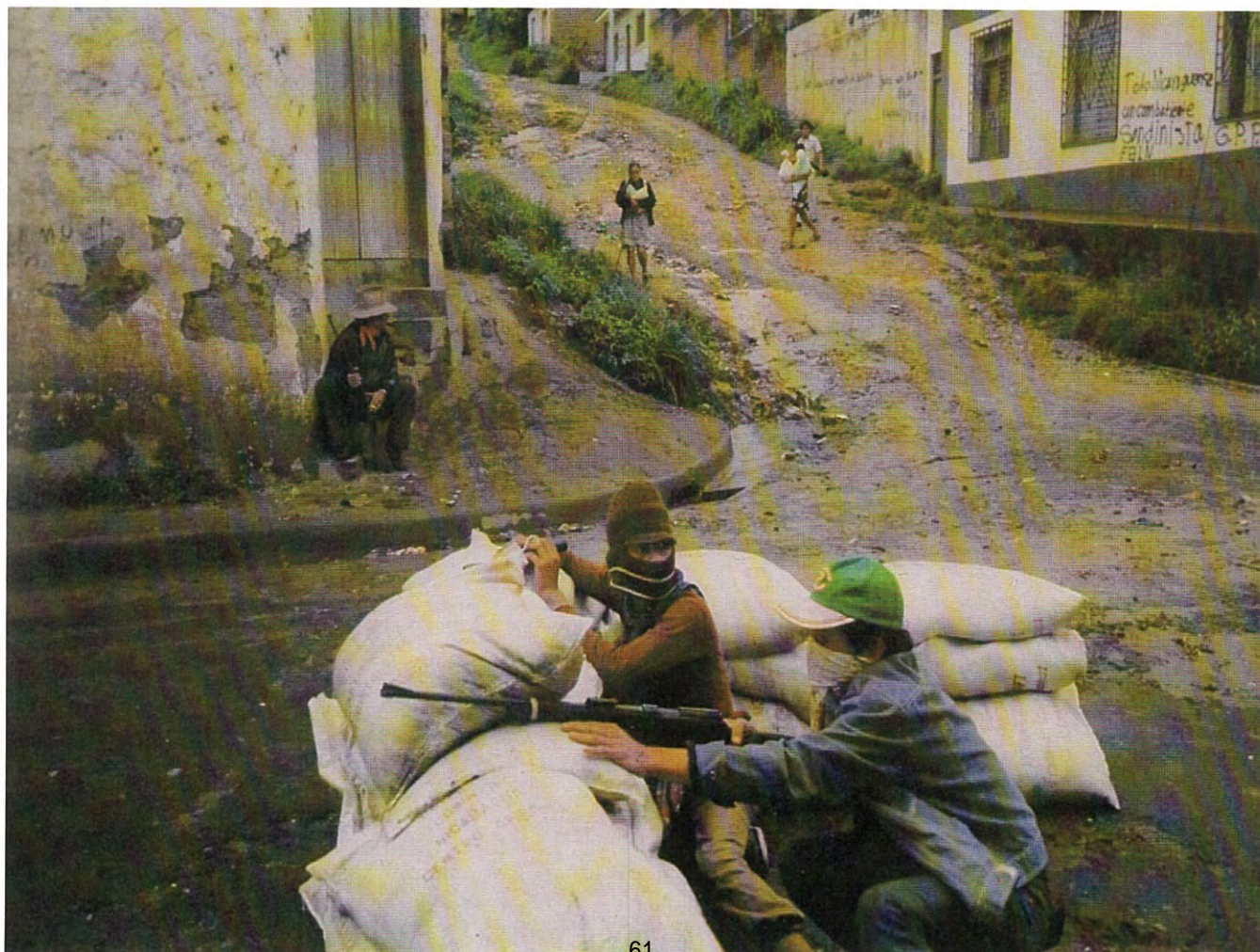
Emmanuel Lepage











1 1



1 2

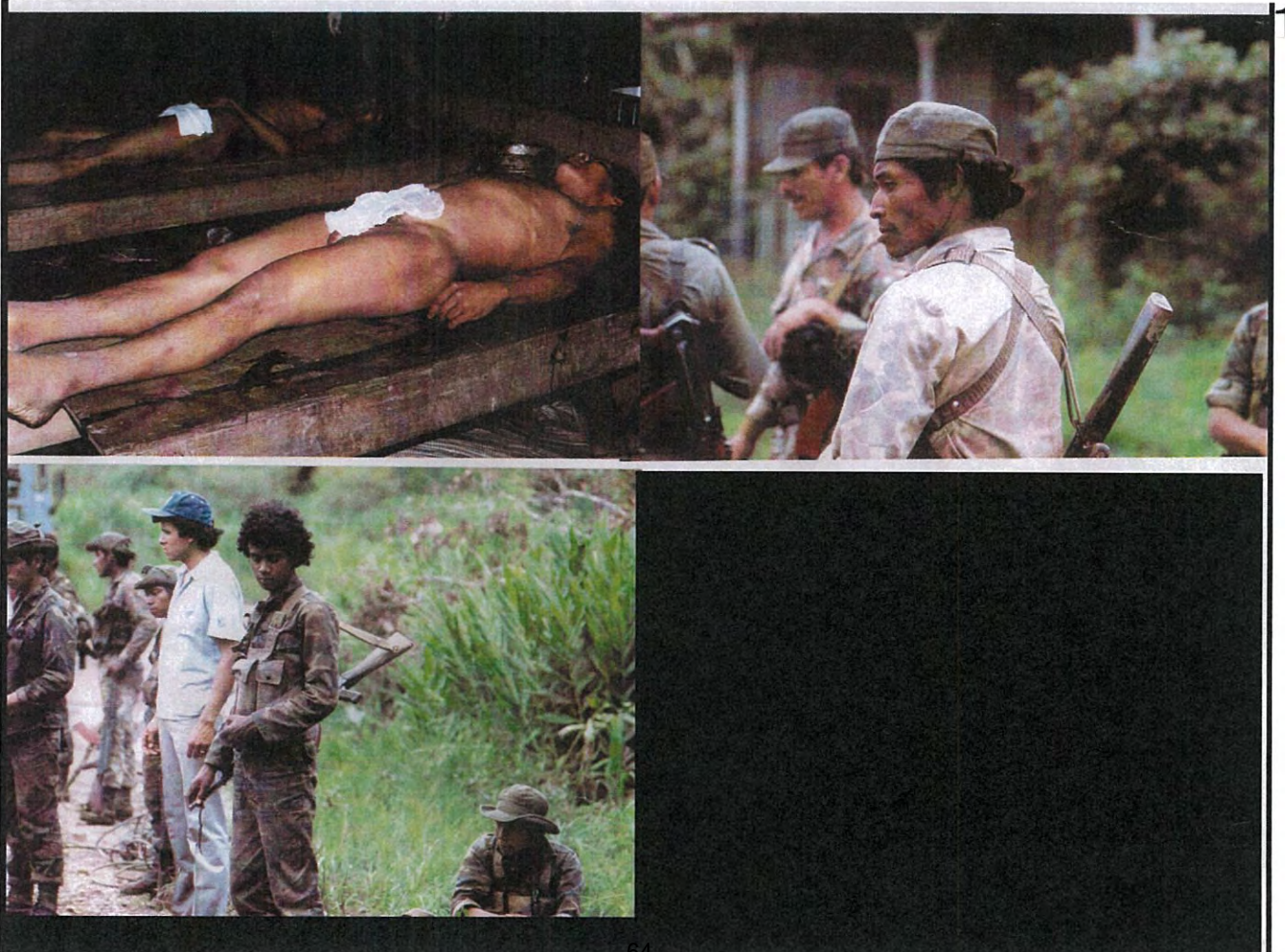


1 3



1 4





17



18



LES
COCUS
DE
L'HISTOIRE



Edén Pastora
en 1963 :
trente ans
de guérilla
pour rien.

NICARAGUA

Le « Commandant Zéro » a bu la coupe jusqu'à la lie

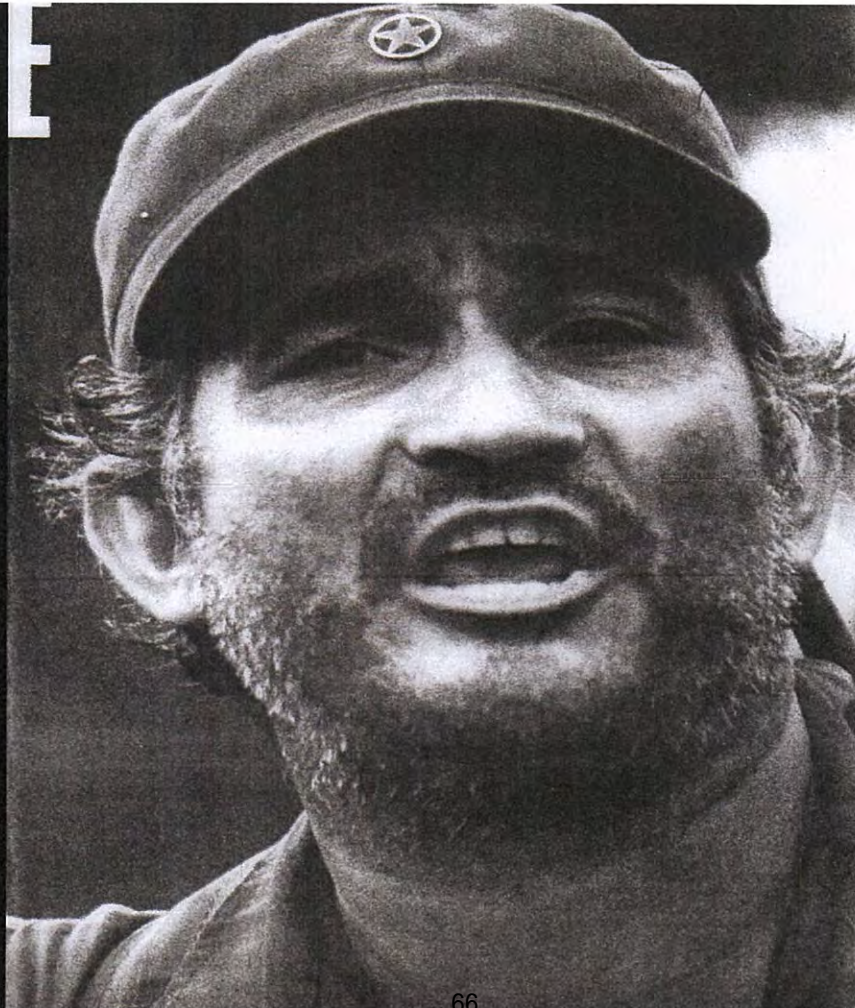
Son surnom, qui pourrait convenir à un personnage de James Bond ou de Buck Danny, Edén Pastora l'a acquis lors d'un des plus beaux faits d'armes jamais accomplis par un guérillero. Le 22 août 1978, alors que le dictateur Somoza, réfugié dans son bunker, voit la bourgeoisie du pays basculer du côté du Front sandiniste, il pénètre avec deux dizaines de combattants dans le Palais national. Pour Edén, un ancien étudiant en médecine qui a pris le maquis dès 1959 et a créé avec Carlos Fonseca le Front sandiniste en 1961, c'est l'aboutissement de dix-huit ans de lutte, fusil au poing, dans la jungle et les villages de montagne. Pendant trois jours, sa petite équipe retient 2 000 partisans de Somoza en otages dans le palais. Parmi eux, des ministres, des députés, des officiers... Edén négocie leur vie contre la libération de 85 prisonniers politiques et une rançon de 500 000 dollars. Ce coup d'éclat fait connaître le « Commandant Zéro » — d'après son nom de résistant, commandant Ceró — du monde entier. Il précipite aussi la fin de la dictature somoziste, qui s'écroule en juillet 1979.

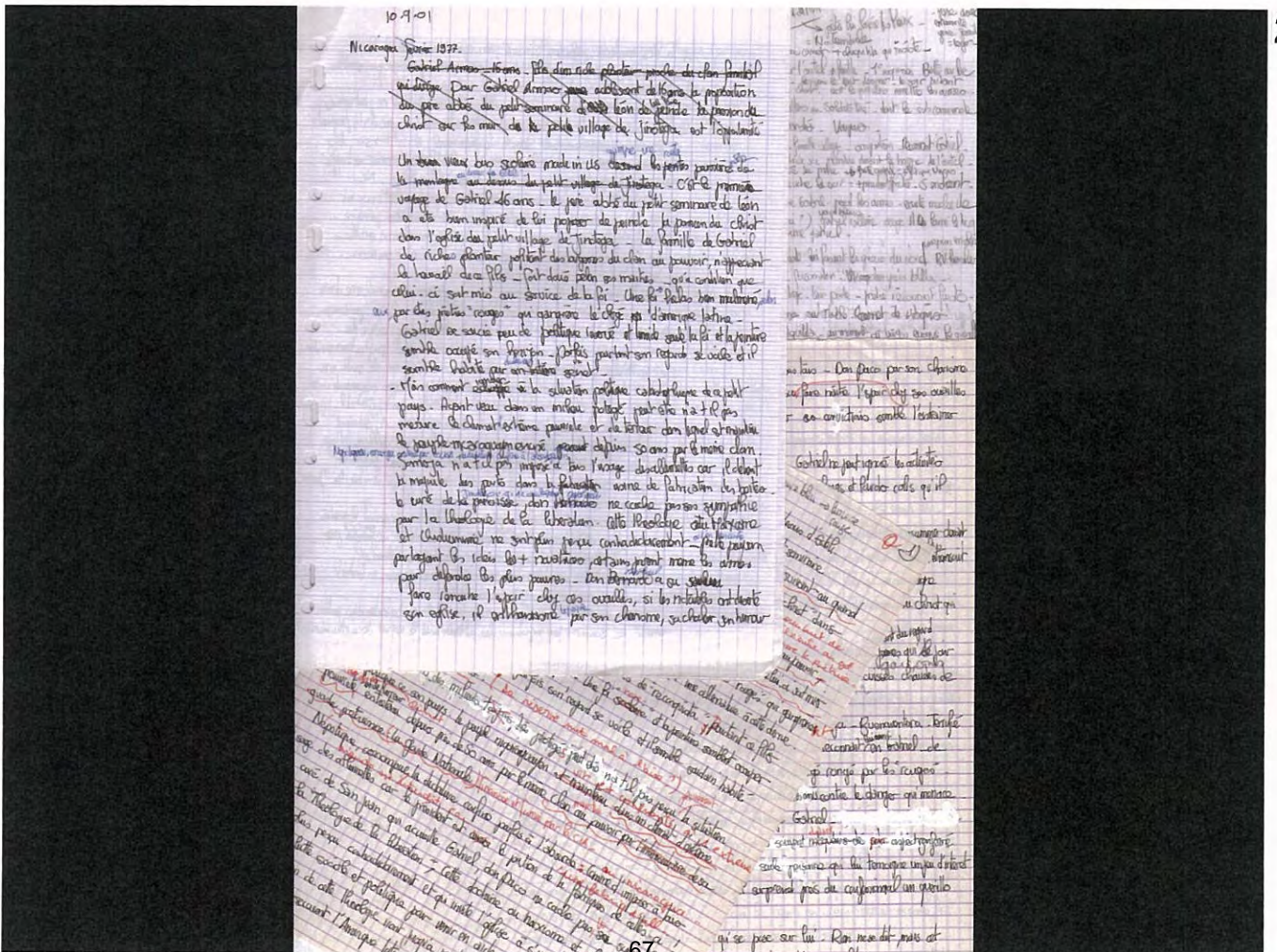
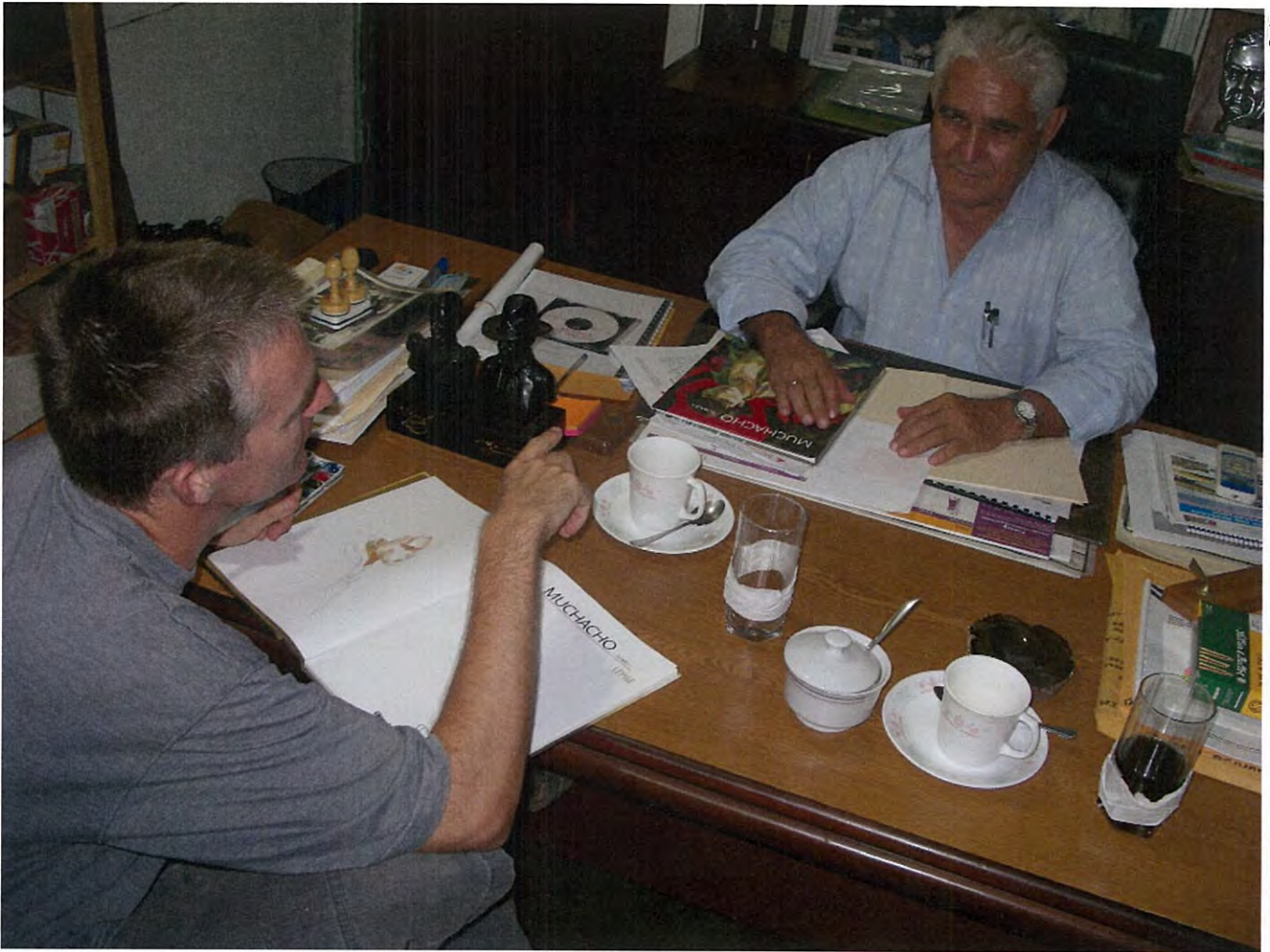
« Ni Somoza, ni Ortega » :
pour avoir adopté
cette devise,
Zéro, héros
de la révolution
sandiniste, a passé
sa vie dans la jungle.

Le héros, pourtant, n'est pas récompensé. Il a toujours défendu « une révolution menant à un gouvernement pluraliste et démocratique ». Or, les sept comandantes qui se sont emparés du pouvoir ont depuis longtemps choisi l'option prolétarienne dure. Le Commandant Zéro se retrouve donc numéro 4 d'un ministère de l'Intérieur dirigé par Tomas Borge, le plus

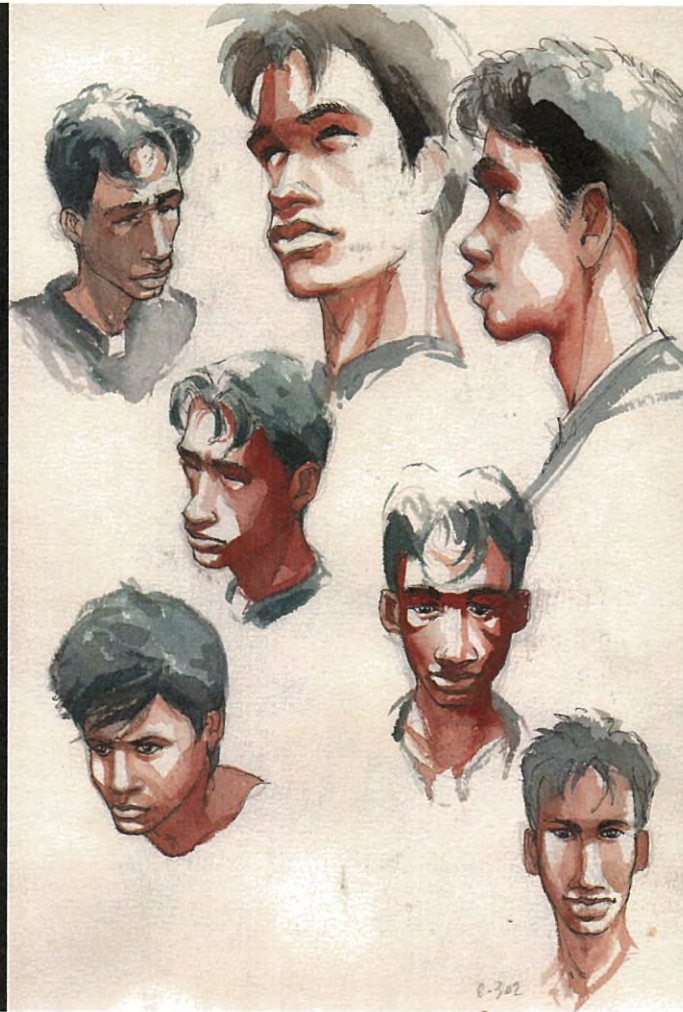
connu des prisonniers qu'il avait libérés. Pour le calmer, on lui accorde un titre de vice-ministre, une somptueuse villa et une Mercedes. Mais cela ne l'empêche pas de dénoncer la dérive marxiste-léniniste des frères Daniel et Umberto Ortega. En juillet 1981, excédé de devoir prendre des ordres de conseillers militaires cubains réfugiés au Costa Rica, où avait commencé l'épopée du Front sandiniste, il appelle tous les Nicaraguayens à mobiliser pour chasser les soldats étrangers du sol de la patrie. Avec d'anciens compagnons fidèles, il reprend la tête de l'armée. Mais il manque d'armes et de munitions. Les Etats-Unis lui ont en fait fait savoir qu'ils l'aideront s'il rejoint les rangs des Contras basés au Honduras dont l'état-major est composé d'anciens somozistes. Et cela, Zéro, fidèle à sa devise « Ni dictature somoziste, ni totalitarisme communiste », s'y refuse catégoriquement. La division grandissante des opposés au régime d'Ortega et plusieurs tentatives d'assassinat (y compris de la part de la CIA) ont bientôt raison de l'obstination de celui qu'on commence déjà à appeler «

56 L'ÉVÈNEMENT DU JEUDI - 13 AU 19 DÉCEMBRE 1980

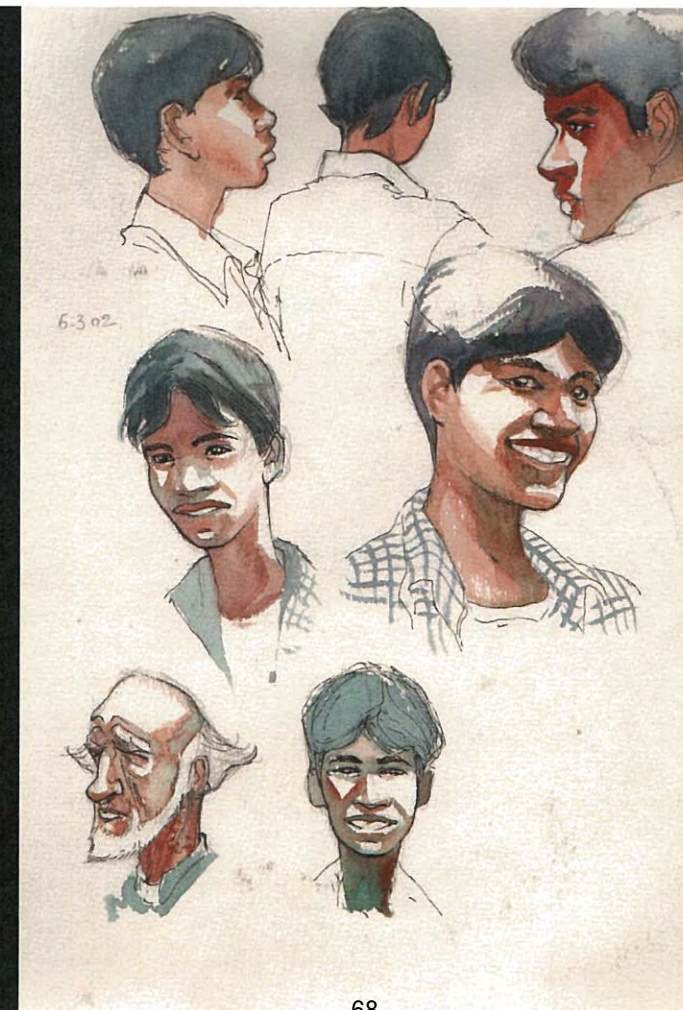


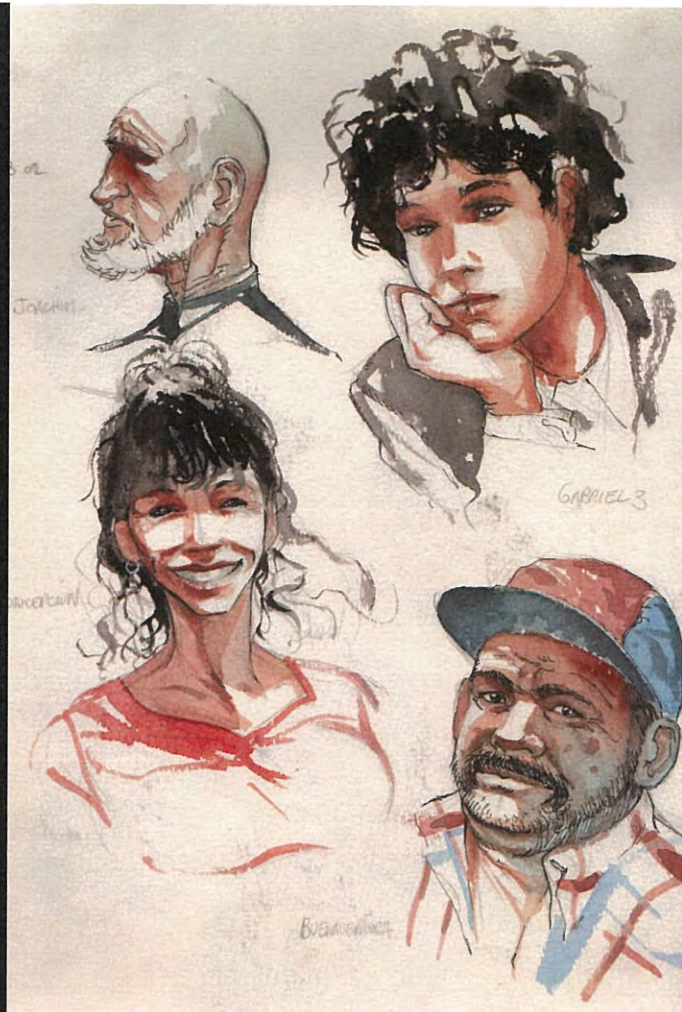


2 3

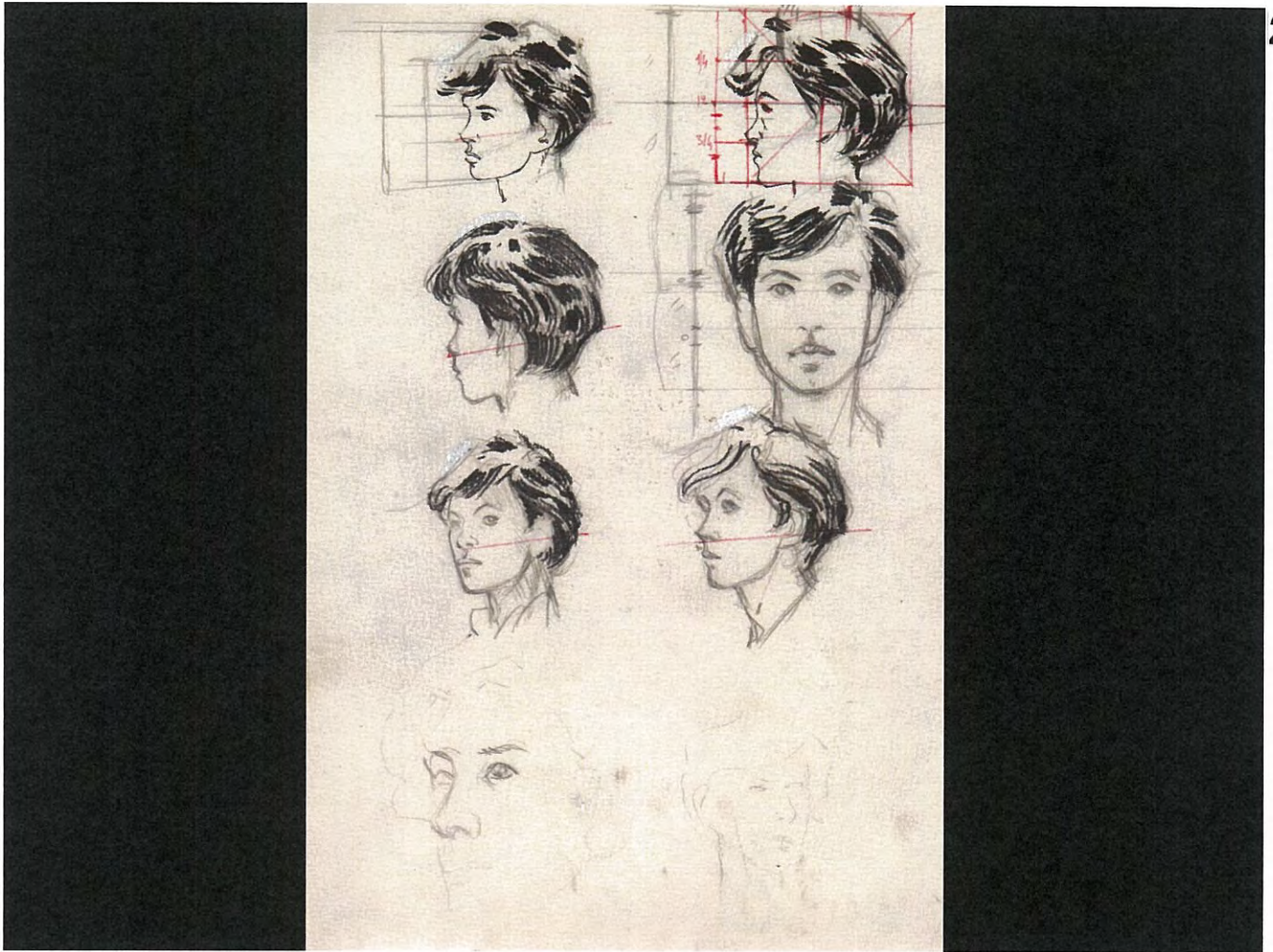


2 4





27



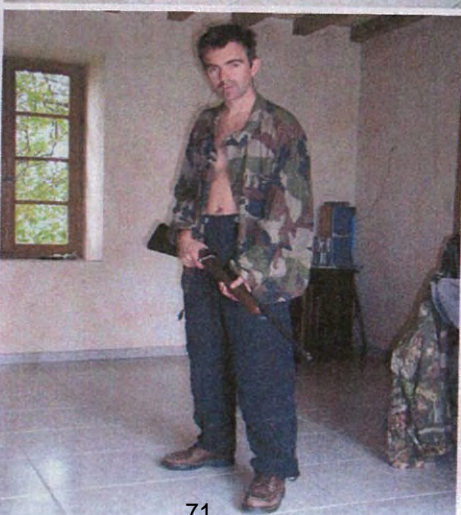
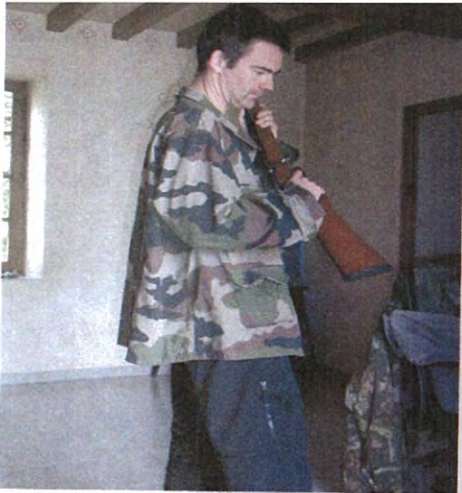
28

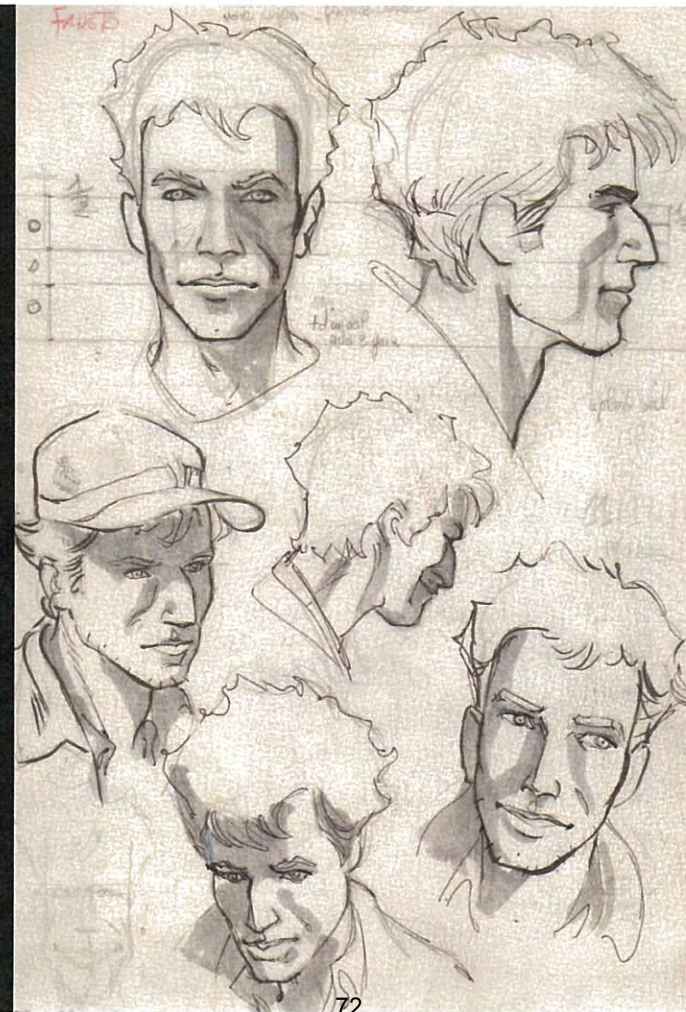
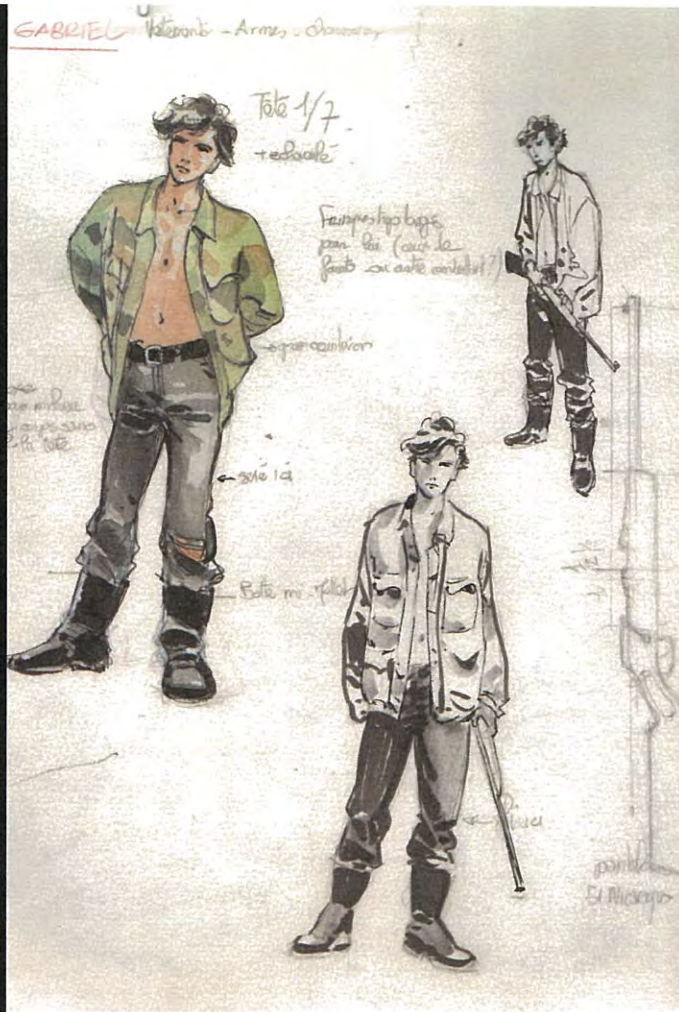


29



30

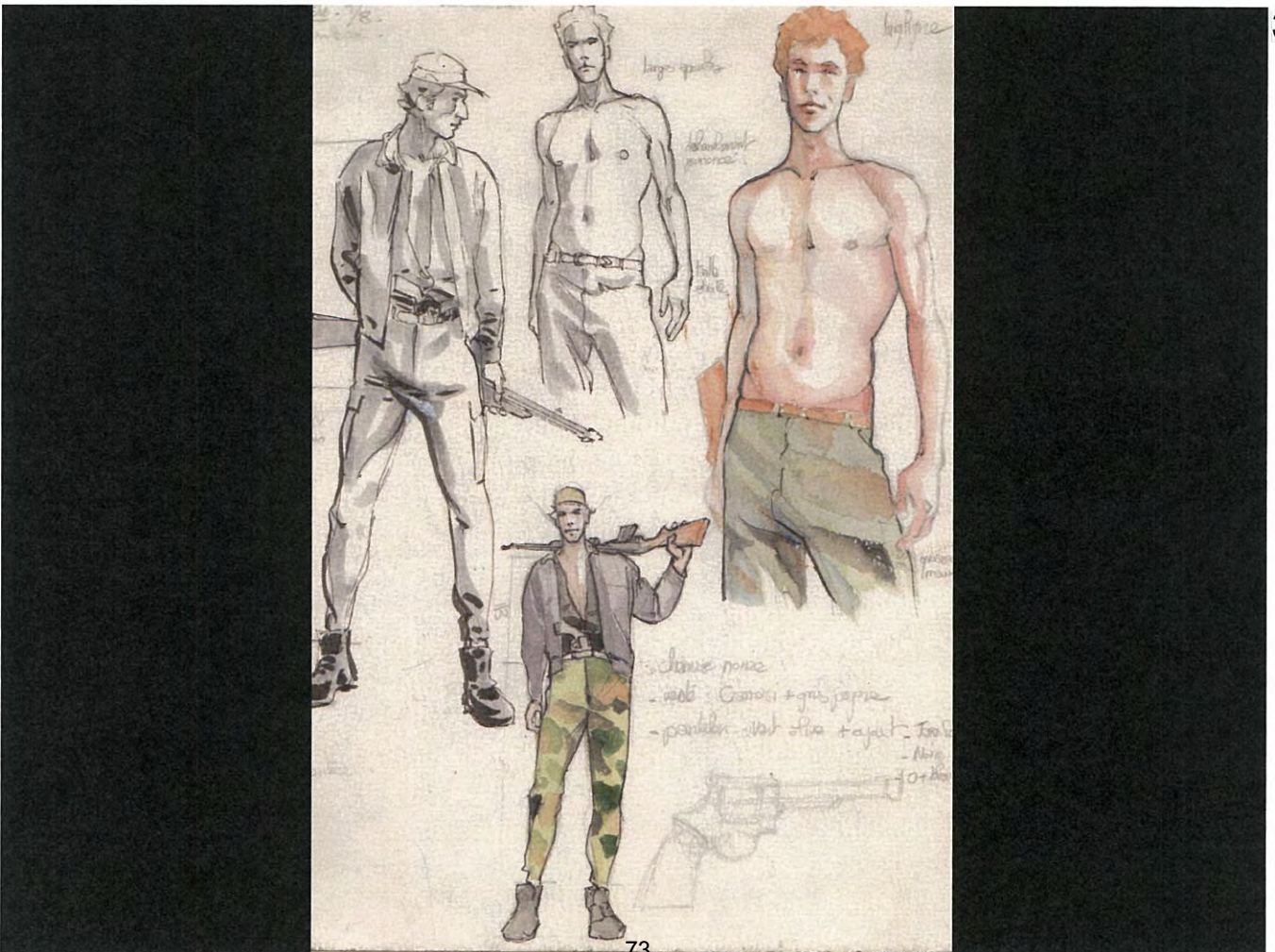




3 3



3 4





MUCHACHO Tome 1

Planche 1

Case 1
Plan général

Une route en latérite à travers la forêt
une jeep au premier plan.

Un bus jaune est bloqué à un poste de contrôle de la Garde Nationale
(Retèn)
Les passagers sont hors du bus. Les soldats fouilles les sacs sur le toit.
Ambiance de fin de matinée

Texte : Nicaragua Novembre 1976

Case 2
Plan moyen

les passagers sont alignés le long du bus.
ce sont des campesinos (des paysans)
Des femmes, des hommes, des enfants, des vieillards, sont mis en joue par
les armes automatiques

Case 3

Contrechamp.
premier plan sur un jeune soldat

A l'arrière plan deux prêtres en soutane
Gabriel, le plus jeune et Joaquin.

Planche 2

Case 1
Plan d'ensemble
Au fond, le bus
Au premier plan un officier de l'EEBI (Vargas)
Un soldat s'adresse à lui
Soldat :
-Ni armes, ni tracts, nada, comandante Vargas

Case 2
Plan rapproché
Vargas prend une cigarette

case 3
Plan sur les passagers alignés devant le bus
Vargas tend un cigarette à chaque passager, l'un après l'autre
Vargas :
-Tiene fuego?

case 4
le passager baisse la tête et les yeux.
Passager
-N...no fumo señor

Case 5
Vargas lui saisit violemment la mâchoire et sent son haleine
-Snif.

Case 6
Vargas passe à un autre passager
Au premier plan le premier passager est terrassé de peur.

case 7
Plan sur les deux prêtres dubitatifs
Gabriel au premier plan
Intrigué
joaquin réproue

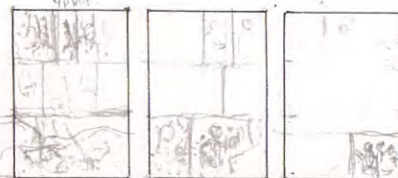
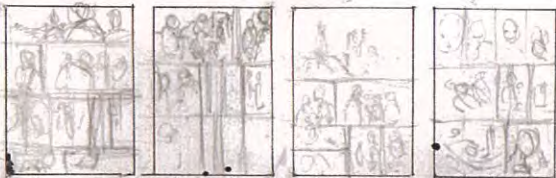
Case 8
plan frontal sur une très jeune femme, Silvana. Elle a le regard déterminé.
Vargas :
-Tiene fuego?



Voit page 2
mais la partie
(interdit de passer
depuis le fait)

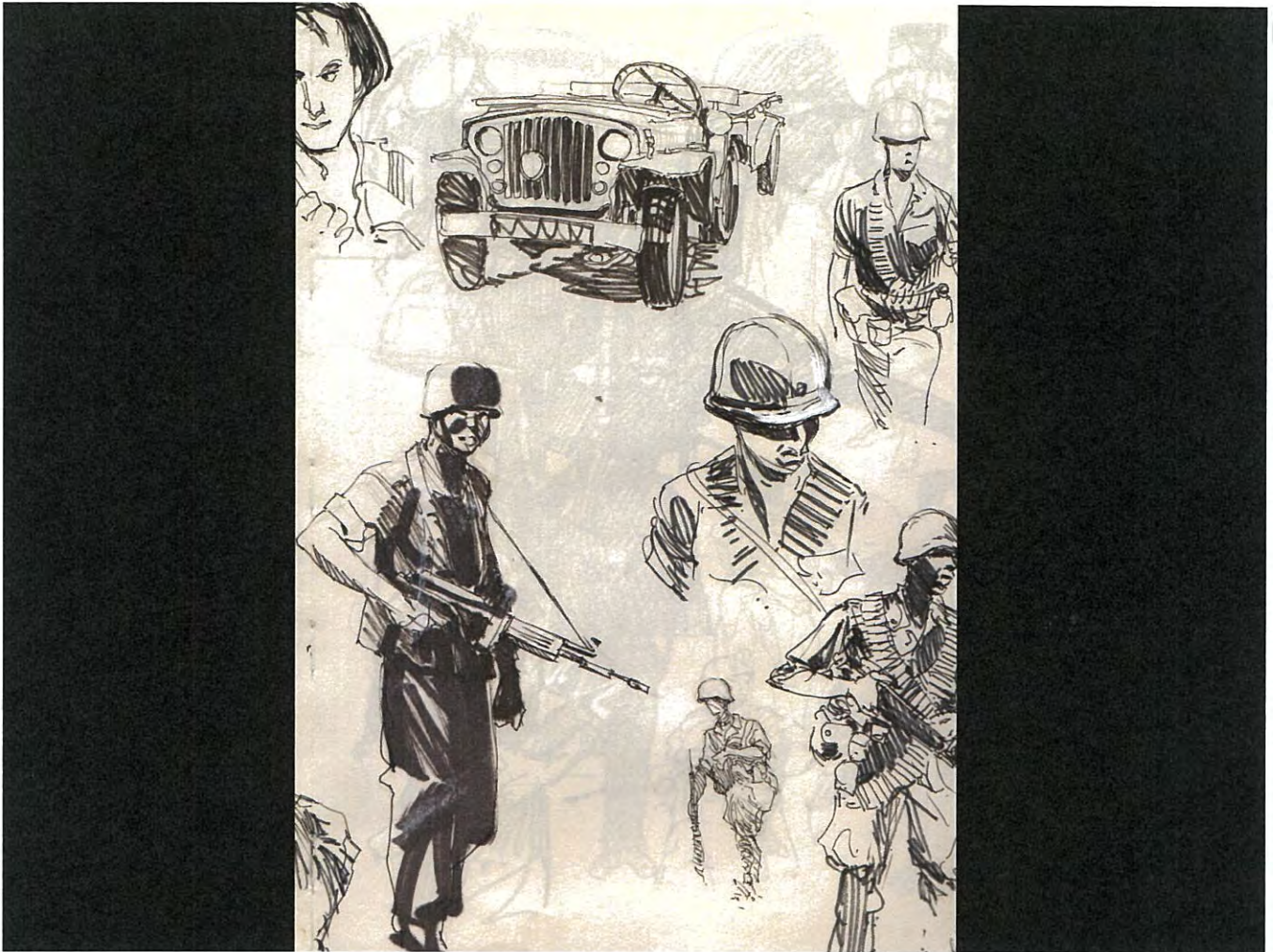


Sobol
Armed
Au bar
voir
dans
le
film



Voit
dans
le
film
me
voit



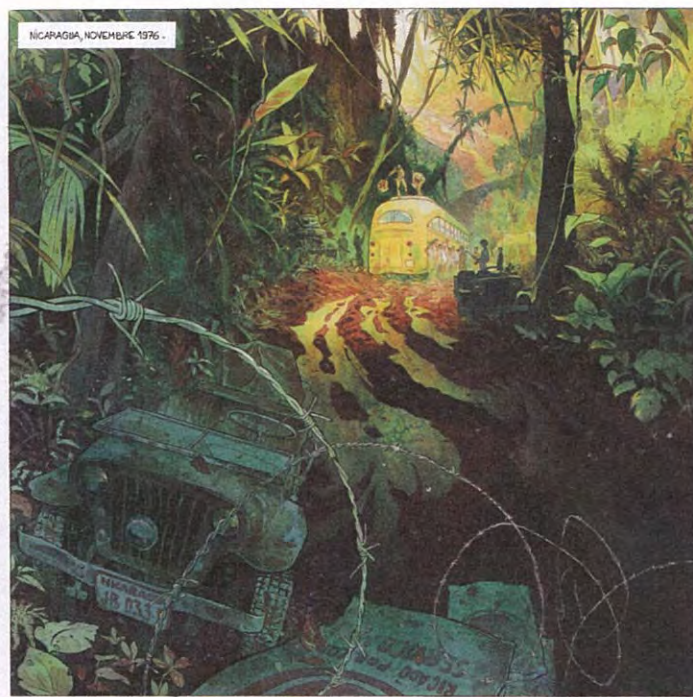


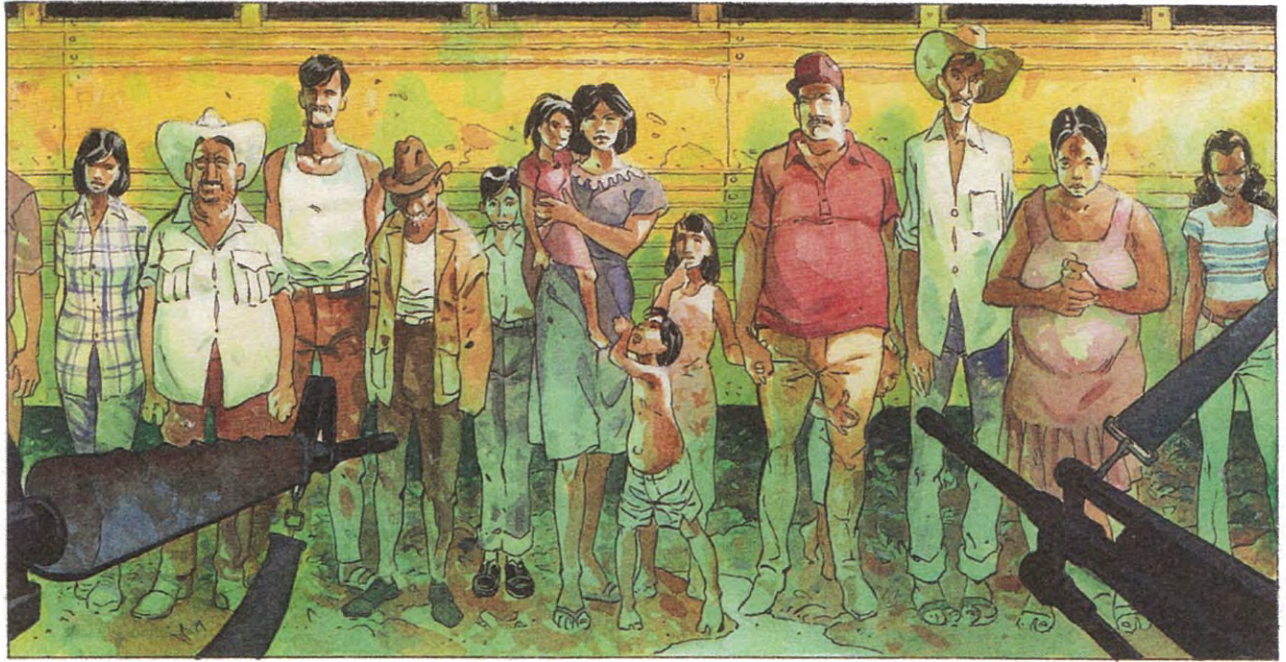
4 1



4 2



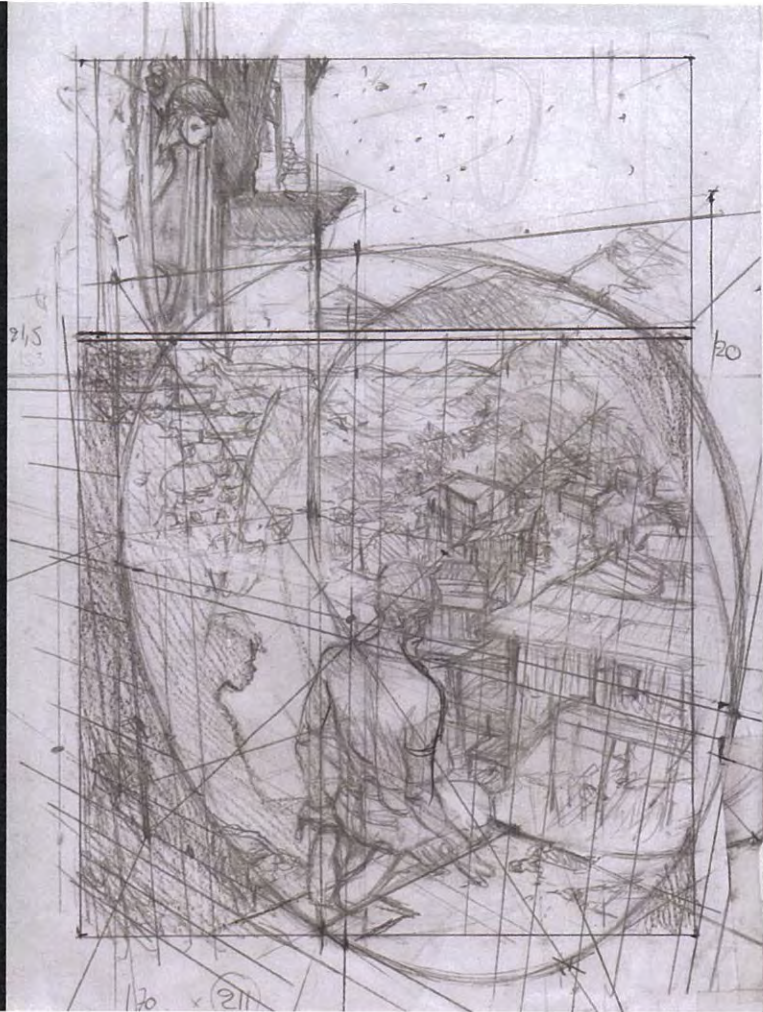


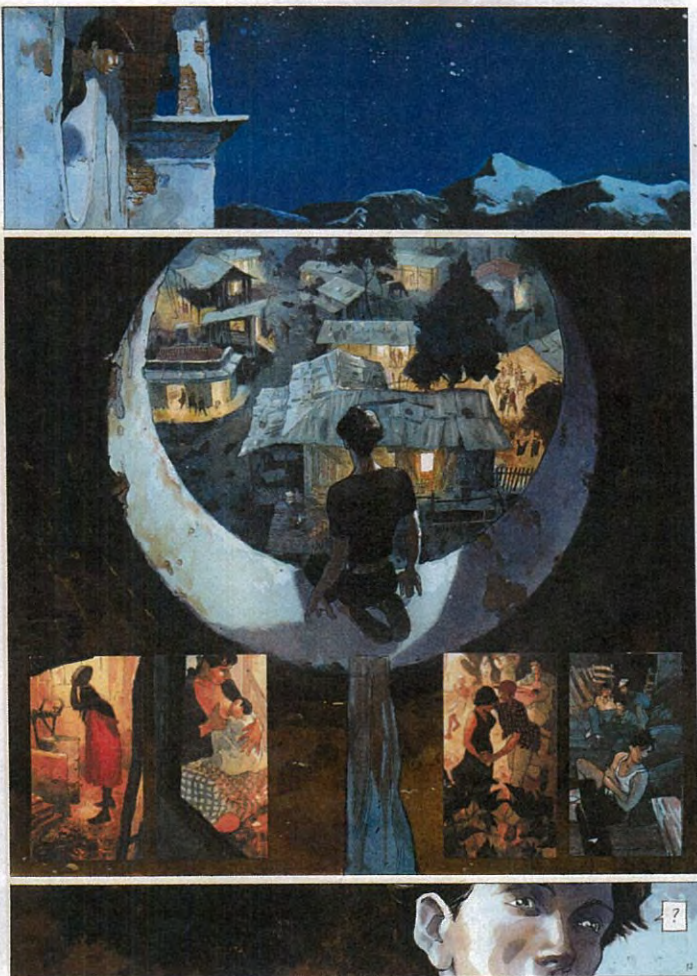
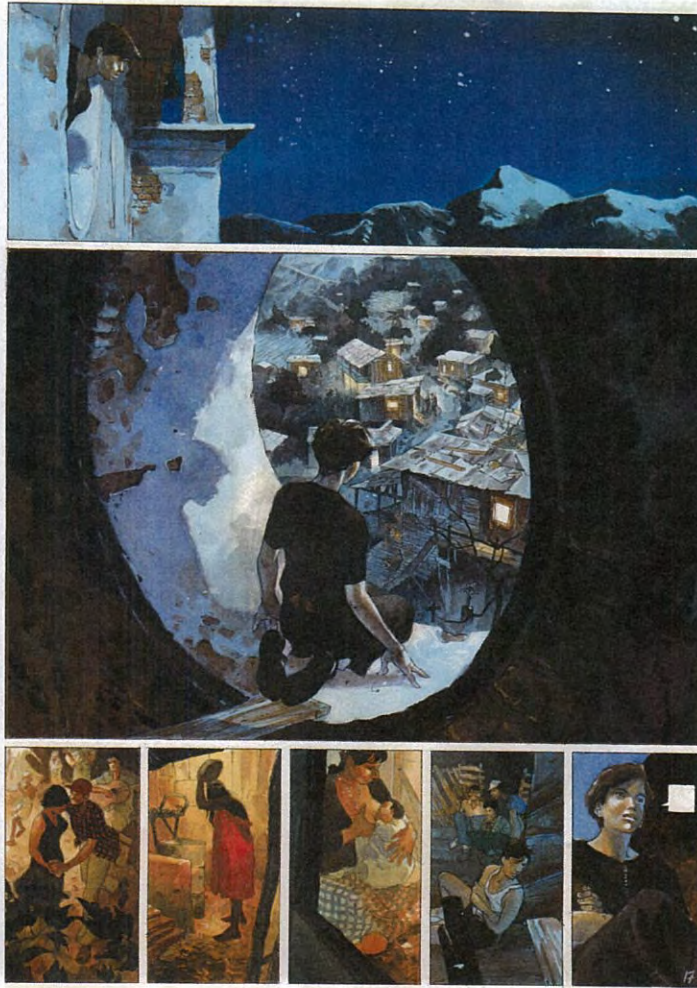


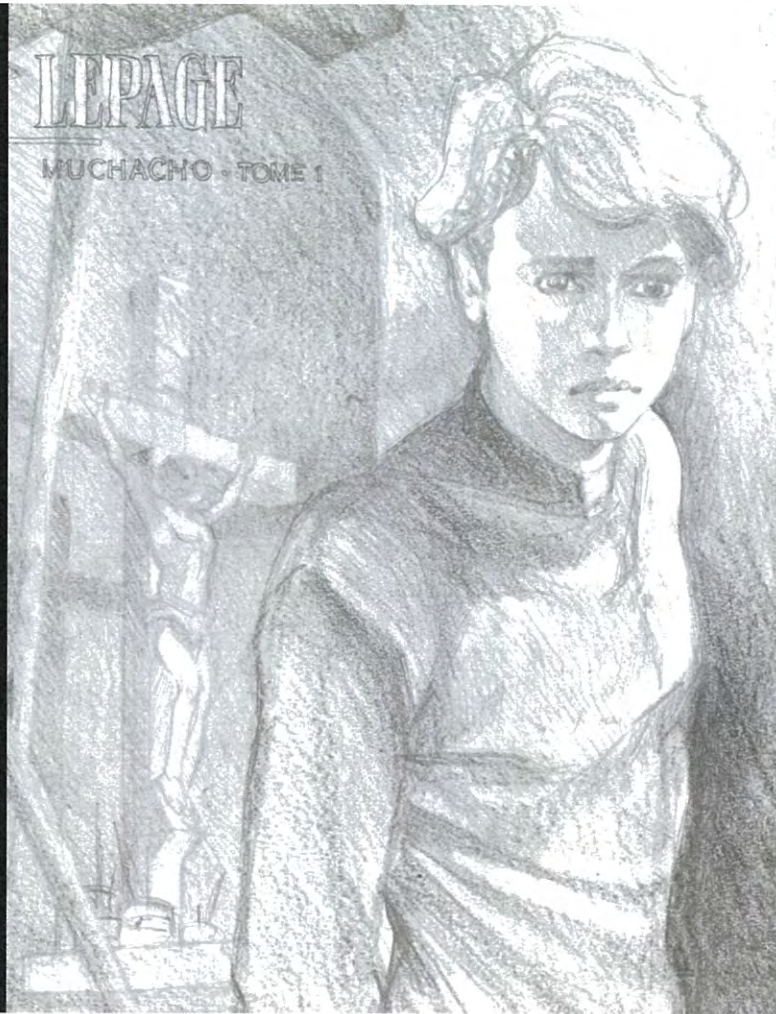






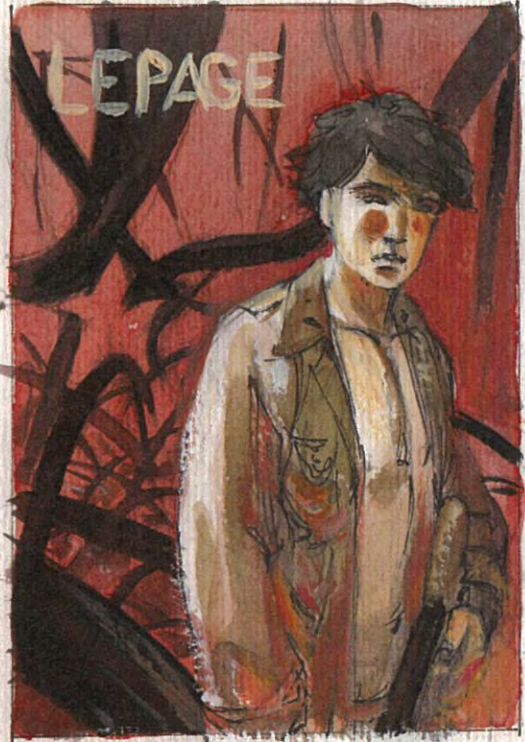






LePage Haey.

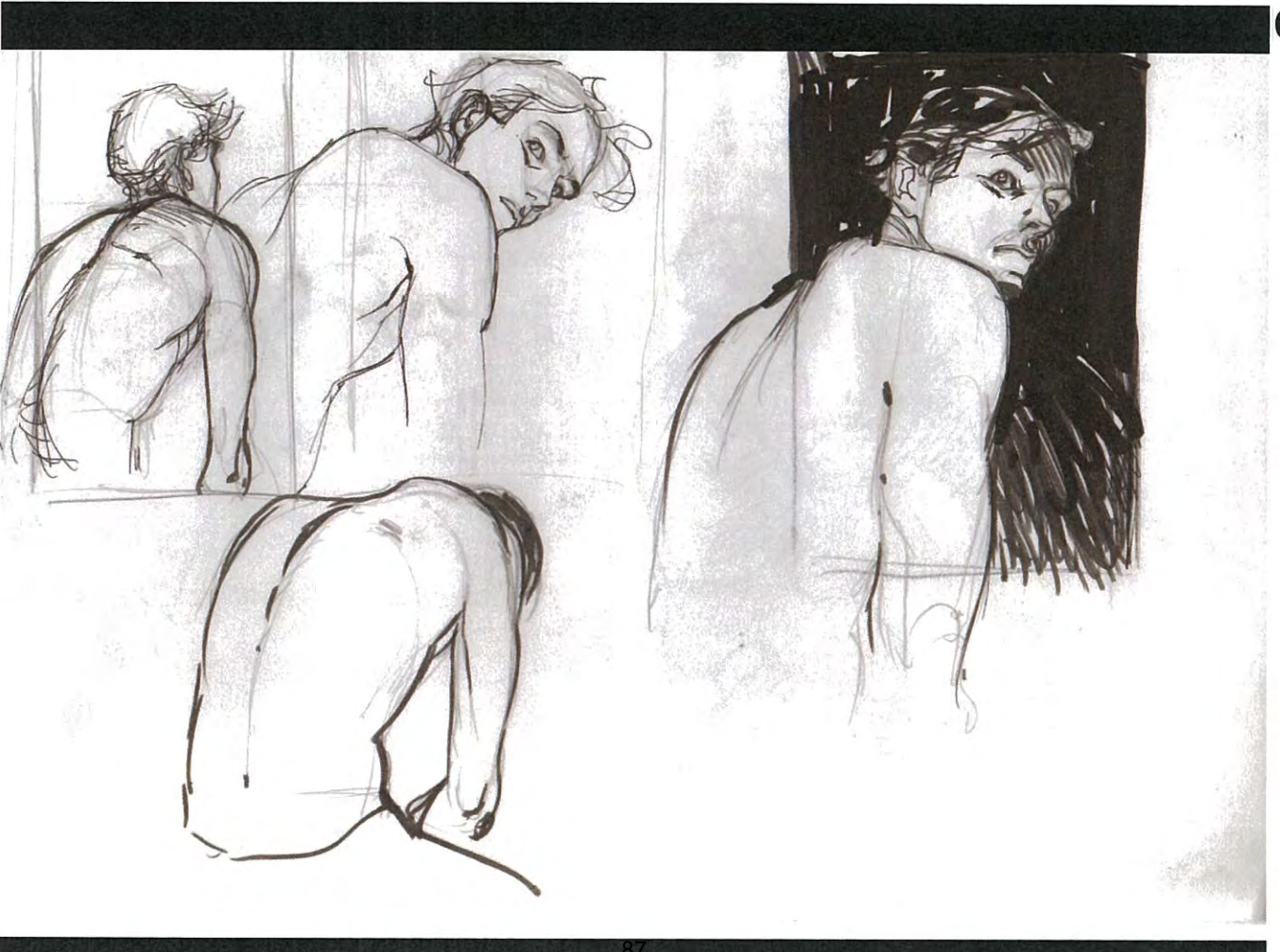
38/154



6 1



6 2



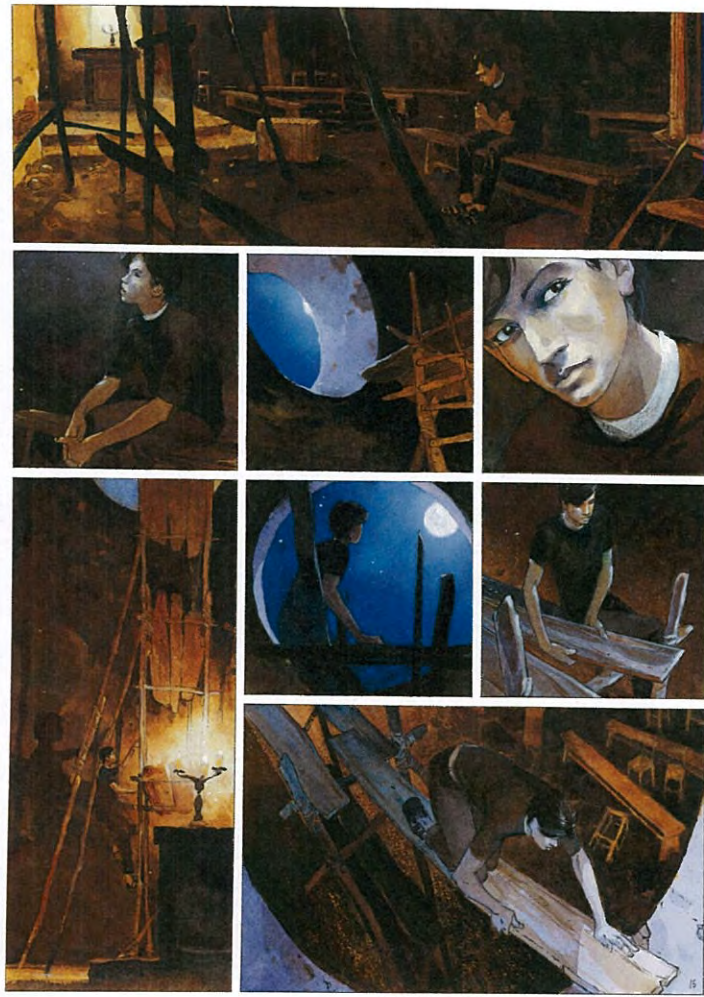






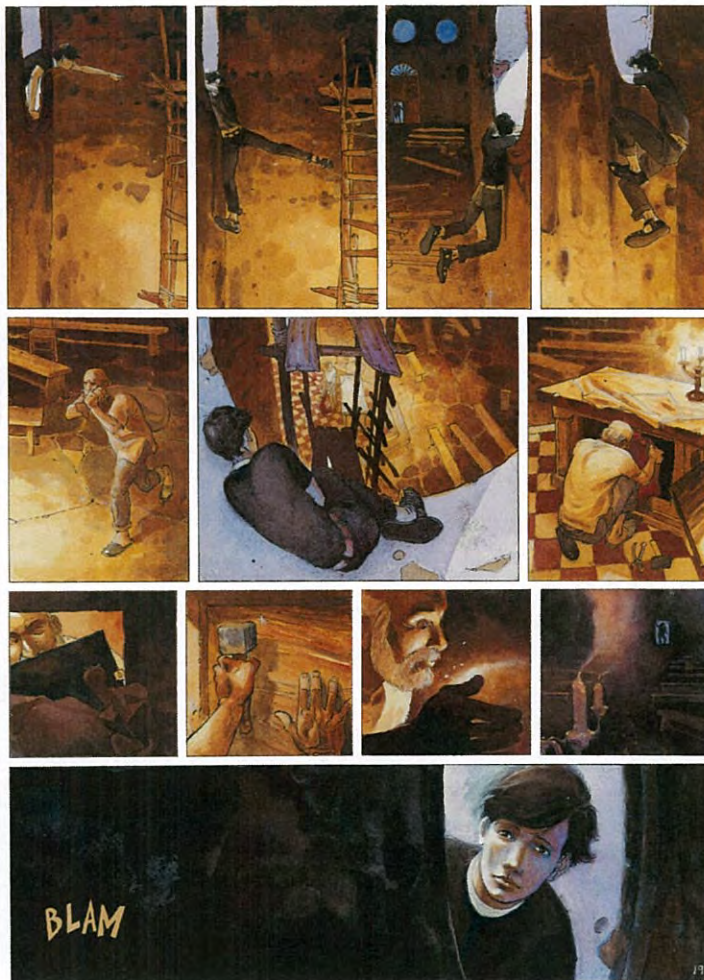


7 1



7 2

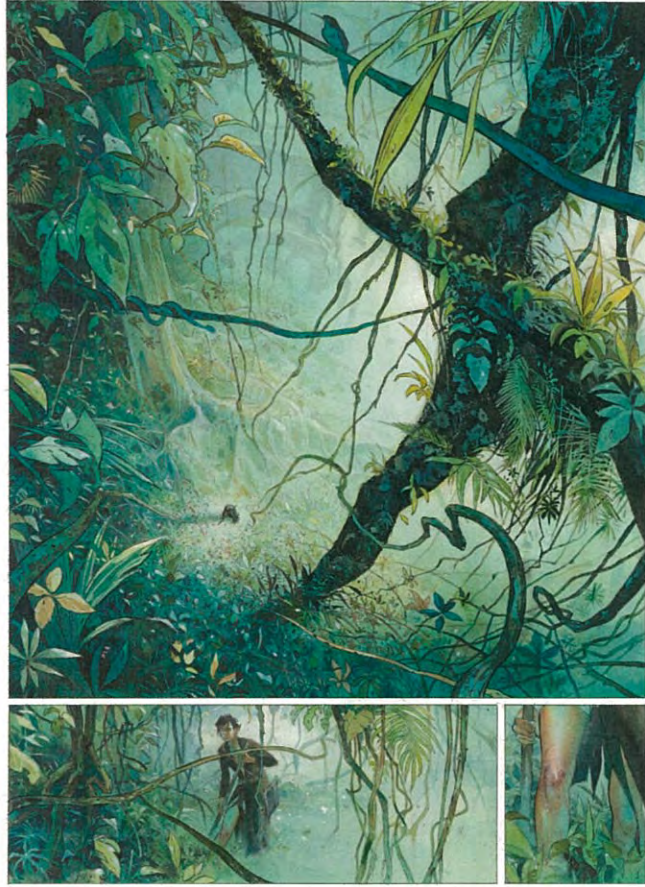


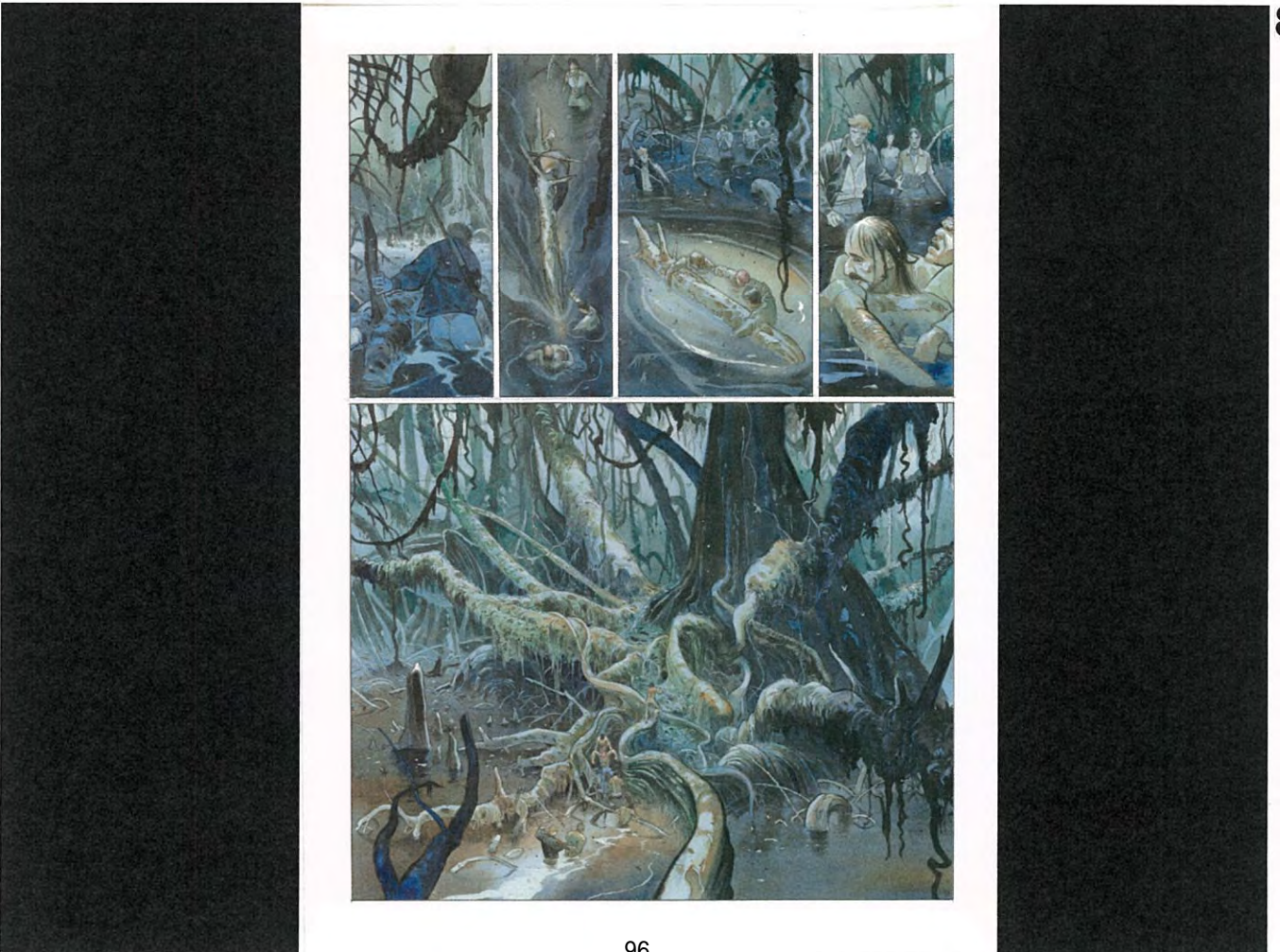
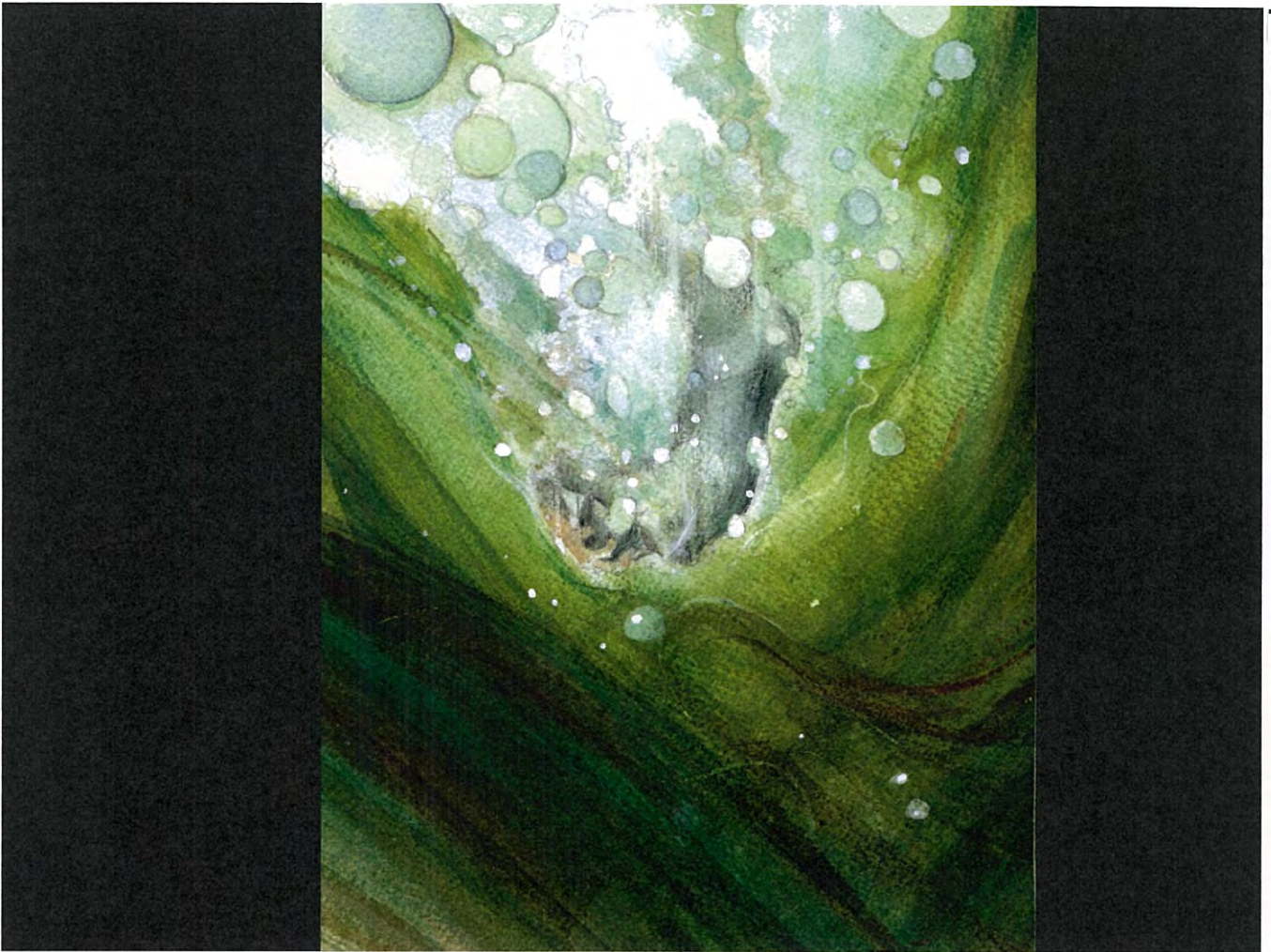




12
→36

SILHES
SOUTIENS
MONTRES
BEYES
SANTONS
CASSIS
SILHES













【別紙 3-1】／非公開

「マンガと人類学」第 2 部「諸星大二郎の神話世界」文字起こし(ベタ起こし)

(呉) こんにちは。本日のこの企画を進行いたします呉でございます。向かって私の右側にいらっしゃるのが諸星大二郎さんです。今、総合司会の吉村君からお話があったように、諸星さんがこういう形でお話しするのは今までなかった、ありませんでしたね。

(諸星) 対談を含めて。

(呉) 私が無理やり口説いてお越しいただいたのですが、そういう意味で、今回のこの企画が空前絶後という企画になります。

諸星さんの作品は非常に特異な作品で、素晴らしい作品をかいていらっしゃるのですが、あまり人前でお話しするのが得意ではない、そういうのはあまり好きではないとおっしゃいますので、今までそういうことのお話がありませんでした。ですから、実は本日も、私が諸星さんをかき口説いた条件として、講演なんてことではなくて、諸星さんのお宅に伺って、私がインタビューしながら雑談でもしているようなつもりで出ていただきたいと。私が「こうこうこうですね、諸星さん？」と言うと「はい」、「違いますか？」と言うと「はい」、これだけでいいという条件で来ていただいていますので、主役は諸星さんでありながら、実は話すのは9対1ぐらいで私のほうが多くなるかと思えます。しかし、それでは私の本来の役目が果たせませんので、なるべくそれを8、7、6と少なくして、諸星さんのお話しする内容を1から2、2から3、3から4と多くしていきたいと思っております。それで、終わりましたときに、諸星さんのお話が3割以上、私が7割ぐらいでしたら、今日のこの会は成功とご理解いただきたいと思います。

とりとめのないお話から入りましたけれども、まず、やはり人類学という問題で、この中には専門の学者のかたもいらっしゃいますので、そのお話をして、途中から諸星さんの創作、あるいはマンガ家としてのかつとう、苦しみ、努力などという話に持っていきたいと思えます。

多くのかたはすでに、諸星さんの作品はよくご存じだと思います。正式なデビュー、いろいろありますけれども、70年代の初めぐらいからデビューされて、約30年間活躍されていらっしゃいます。最初の公的なデビューは「COM」という雑誌に作品をかかれたのです。

しかし、最初に諸星さんがぱっと光が当たりましたのが、「少年ジャンプ」でやっております手塚治虫賞というのがあります。この手塚治虫賞というのに諸星さんが登場して、その相前後して星野之宣さんというかたがデビューされました。お二人がくしくもSF系の作品で名前が星という名前がついている、できすぎたような話なのですが、それで大変注目されました。

そのあと、もう一つ手塚治虫賞というのがありまして、これは今年で10年めになりますけれども、朝日新聞社がやっております手塚治虫文化賞というのがあります。集英社がやっております「少年ジャンプ」が主催のものは新人賞ですがけれども、朝日新聞のほうは新人賞ではなくて作品に与えられる賞です。これを西暦2000年、今から6年前に、主に「西遊妖猿伝」、その他も含め

まして取られています。つまり、手塚治虫賞という名前の勸進元が違う二つの賞を2度受賞されたのが諸星さんなのです。

私はマンガ評論もやっている立場上、日本のマンガが世界に冠たるものであり、かつ20世紀の半ばから21世紀の約60年間に、ちょうど勃興期ということもありますけれども、非常に優れた才能がここに集中している。また文学でいいますと、19世紀の後半にロシア文学の中に素晴らしい天才が奇跡のように現れた、それに匹敵するのがこの時代だと思っております。

そういう時代に居合わせた自分の幸福をかみしめているわけですが、そういうきら星のごとく集まっている天才の中でも、ベスト10に絶対入れなければいけないというのが諸星さんなのです。正真正銘のこの人は非常に優れた才能を持っている人だと、私は前から高く評価しております。そして、なおかついまだにその才能が衰えていない。ついこの間も、グリム、ペローなどに材を取りました作品が出ておりますけれども、これも大変面白いです。

さて、諸星さんの作品をご存じないかたはいらっしゃらないと思うのですが、人類学とどういう接点があるのかということで、ちょっと具体的に見ていきます。

最初に「妖猿伝」なんか挙がっておりますけれども、「妖猿伝」よりも、先ほどありました、いちばん典型的に人類学うんぬんということになりますと、やはり「マッドメン」ですね。マッドメンシリーズ、「オンゴロの仮面」というのですが、筑摩書房では合本になりまして「マッドメン」となっています。マッドメンといっても、これは気が狂った男という意味ではなくて、トランス状態になっているものですね。主にニューギニア周辺の、ミクロネシアってポリネシアですかね、とにかくあの辺りです。あの辺りで、体に白い土を塗りたくって神懸かりになる人ですね。

ちょうど「少年マガジン」などで今から三十数年ぐらい前に秘境ブームがありました。アフリカとか今言ったニューギニアなどが、表紙とかカラーグラビアなどに撮られているのですが、こういうのがちょうど諸星さんが登場する数年前にあります。それから、「マッドメン」が出現する10年ほど前にこういうのがありました。

私がそのころ二十歳ぐらいでしたから、諸星さんは私よりちょっと若いので15~16だったと思うのですが、こういうものはごらんになっていましたか？

(諸星) そういえば見た記憶がありますね。

(呉) あまり、これに刺激をされたとか、そういうわけではないですか。

(諸星) 最初見たのは、たしか朝日ジャーナルに出ていた、何か旅行雑誌だったと思うんですけど、その特集でニューギニアの顔に化粧をした人たちの写真があったりして、それを見てそんなイメージを思いついたのですが。

(呉) 実際にあちらのほうに取材に行かれたということはないですか。

(諸星) いや、全然していません。

(呉) ご自分の想像力だけでこういうのをおかきになったわけですね。

(諸星) 最初のほうはけっこう間違いも多くて、あまりよく知らないのにかいていたので。

(呉) そういうのはよくあることですね。マンガ家ならそれで許されてしまいます。学者だったらちょっとまずいですがけれどもね。マンガ家の場合は想像力、創造力、その両方があれば、少しぐらいの間違いは許されてしまうのですが。

この「マッドメン」という作品は、こんなふうです。凡庸な作家ですと、こういうおかしな格好をしているのが出てきて、不思議な話、怖い話、面白い話があって終わりということなのですが、実はここに土着と近代の問題、野蛮と文明の問題というのも潜んでおります。

これも、得てして図式的になりますと、今から 50 年ぐらい前ですと、文明、近代のほうがよくて野蛮のほうが悪いのだ、それをシビライゼーションすればいいのだということなのですが、だんだん時代が変わってきて、1970 年代、80 年代ぐらいになってきますと、むしろ逆に土着のほう正しいという、これもまた図式で書かれるような傾向がありました。

しかし、諸星さんの場合はそういう単純なものではなくて、土着のほう、伝統、習俗の側の中において、やはり善玉、悪玉が出てくるといって、非常に二重、三重の構造になっています。この辺が諸星さんの傑出した才能が現れているのです。

こういうストーリー展開はどんなところから思いつかれたのですか。

(諸星) これは最初の読み切りですよ。短編の。最初は今言われたように、単純にこういう未開の少年がやってきて、カルチャーギャップみたいなものが都会と文明でどうこうといった単純な話だったんですけど、このあともうちょっと、何年か間を置いてから、「鳥が森に帰る時」があつて。

(呉) あれがよかったですね。

(諸星) その辺から明確に変わってきたのですかね。

(呉) 「鳥が森に帰る時」は出ます？ あのカーゴカルトのやつですね。

(諸星) カーゴカルト。いや、ノアの箱舟を短編にしたやつで。

(呉) カーゴカルトのやつは何ていうタイトルでしたか。

(諸星) あれは「天国の鳥」でしたかね。

(呉) 「天国の鳥」。あれは別ですね。もっと後ですか。

(諸星) ええ。

(呉) 私は、カーゴカルトが出てくる「天国の鳥」というのは大学の授業でもちょっと取り上げているのです。ここで専門の学者のかたがたにカーゴカルトの説明をする必要はないと思うのですが、カーゴカルトのつづりが出ますか。

(事務局) つづり、片仮名でよろしいですか(笑)。

(呉) C、A、R、G、Oです。カルト、C、U、L、T。Lですね。これで大学院まで行って修士号を持ってるって許せないですよ。

(事務局) すみません。

(呉) カーゴカルトなのですが、これは翻訳するとかえって分かりにくくなるので、カーゴカルトのまま術語として使われているのですが、カーゴというのは荷物ですね。カルトはオウム真理教に現れているような、ああいう狂信的な信仰ですね。しょうがないので直訳して積荷信仰なんて訳しているのですが、訳してもどっちみち意味が分からないのでカーゴカルトというようになっているのです。

積荷信仰というのは、19世紀の終わりぐらいからメラネシア諸島辺りで見られ出した不思議な熱狂的な宗教運動、かつ、これが政治運動にもつながるわけですがけれども、「空から神の鳥が我々のために食べ物とか薬を降らしてくれる」という信仰が現れます。

そういう信仰が現れて、そのために、ではそれでいいのだというので、自分たちが今まで蓄えていた食料とかニッパやしで造られたボロ小屋などを全部燃やしてしまう。一種の消費、消尽、費やし尽くす、そんなことも行われてしまうのです。これはつまり、奇妙な人間の中の衝動です。一種の千年王国的な、幻想の中の神の国を待ち望むようなもの、これがカーゴカルトといえます。

これが人類学や、あるいは政治思想のほうでも注目されておりまして、ノーマン・コーンの『千年王国の追求』とか、そのほかにもカーゴカルトについてはランテルナーリというのが研究したりしています。マンガの中でカーゴカルトなどをやった唯一最初の例だと私は思っています。

当時、こんなのをやってどうなんですか。みんな分かりましたかね。反応はどうだったですか。

(諸星) どうでしょうか。これは月刊「少年チャンピオン」だったので、あんまり・・・。

(呉) 諸星さんの場合には多分、編集のほうも、あまりアンケートとか読者の反応に一喜一憂なんかしなくていいですよという感じで連載があったと思うのですが、割とうるさくアンケート結果なんか見せたりしましたか。

(諸星) いや、「チャンピオン」ではなかったですが。

(呉) 「ジャンプ」は？

(諸星) 「ジャンプ」はありますね (笑)。

(呉) 諸星さんの作品に、「アンケートで下位になったから、おまえ次週でやめろ」というのは、それはないでしょう。

(諸星) 最初からアンケートから除外されていたような感じですけど (笑)。

(呉) 諸星さんの場合、やはり何回かかきだめですか。

(諸星) 週刊誌だとそうですね。ただ、この場合は月刊誌だったので。

(呉) 関係なくね。

(諸星) 割とマイペースでかけたですかね。

(呉) 今言いましたカーゴカルトというのは、当然ながら土着世界、未開世界における迷妄なのですが、ただ、これを迷妄として済ませることはできない、何か我々はそこに共鳴するようなものがあるわけですね。『虐げられた者の宗教』というのがランテルナーリという人の邦題、タイトルなのですが、虐げられた人が政治衝動、政治意識を持つのは一体何なのか。それが人間の権利という形で持つのかという疑問は、19世紀以来政治学者の中にずっと長い間続いていました。

例えば、ホブズボームという学者などは、『反抗の原初形態』という形で千年王国運動とかカーゴカルトについて注目しているわけです。つまり、我々は人間の権利とか国民の権利という形で政治的な問題が結集すると思っているけれども、そうではなくて、幻想的な神話的な作用によって政治意識が作られたと考えたほうが、実は人間の歴史というのはかえって分かりやすいのではないか。大ざっぱに、やや乱暴な言い方をすれば、こういうふうにとめる研究者が出てくるわけです。

というのは、戦争にしる、民衆運動にしる、何にしる、単純に考えているような合理的なモーメントによって動いているのではないのだと。人間とは極めて非合理的なモーメントによって結果的に合理的な社会ができたとしても、それを駆動しているのは非合理的なものではないかという考えがあらこちらから出てまいりました。それをマンガの中に、しかも娯楽作として作り上げるというのは大変難しいと思うのですが、「マッドメン」の「神の鳥」の中にも、主人公の少年、入れ墨をしているのが主人公ですか。

(諸星) そうです。

(呉) これが土着のほうの世界に生きている主人公で、青年といいますか少年なんですけれど

も、土着のほうの中にも悪役の、魔法使いの、何といたしましたっけ？ アエンとか何かそういう。

(諸星) 悪霊ですか。

(呉) 悪霊というか。

(諸星) 悪霊がアエンという。

(呉) アエンですね。その悪霊を操るようなのが出ていたり、土着の世界の中においても、必ずしも近代化されないままの中においての開明派と因習派があるわけですね。そこまで描いているのが大変面白いのですが、これはそういうシーンでしたっけ。神の鳥が。

(諸星) カーゴが来るというので村の人たちが集まって、あの女の子が新世界のマリアに、言ってみれば見立てられているという設定ですね。

(呉) そうですね。この下から2コマめのところで変な飛行機が空を飛んでいますけれども、これはもちろん飛行機ではなくて、飛行機のはりぼてですね。神の鳥、つまり飛行機が、空から物を降らしてくれる。神の鳥が来て我々に恵みを与えてくれるという信仰を持っているところに、ちょうど近代社会においては飛行機が発明されます。そして、第1次大戦、第2次大戦が始まりますので、斥候隊に向かって先進国、日本とかドイツとかいろいろな国が、飛行機から軍事物資を先発隊に向かって降ろすわけですね。これがジャングルの中にばらばらと降りてくるので、そうすると一般民衆は、「ほら、やっぱり神の鳥はいて、我々のために薬とか食料を恵んでくれる」と言い出したわけです。

そのときに彼らが考えるのは、神の鳥が来ないときにどうしたらいいか。これにはそのためのデコイ、おとりの鳥ですね、これを作らなければいけないというので、はりぼてで飛行機を作るわけです。これは1960年ぐらいまで、実はそういうのが残っていたという話があります。グアルティエロ・ヤコペッティの「世界残酷物語」の第1話か第1章か何かに、現にそういうはりぼての飛行機があって、その周りで踊っている人たちが映されているのですが、そういう意味で、この変なはりぼての飛行機があるわけですね。

ところが、これが悪霊のほうによって本当に空を飛び出してしまう。これを先ほどの少年はまやかしの飛行機だというので、これを打ち落とすシーン。これも先ほどのところですね。こんなところでしょうかね。

ということは、この少年の主人公は、呪術世界に生きていながら、その中でも冷静な理性を持っている。これが非常に面白い造形ですね。最初から呪術世界を全否定するわけではなくて、土着社会、呪術世界を肯定しながら、なおかつその中においてそれを因習のままに置いているのと、そうではない人の区別をしているというところが非常に面白いのですが、こういうキャラクター造形というのはどういうところから作るのですか。

(諸星) 主人公のことですか。最初はすごい単純に、いわゆる原始社会の原始的なエネルギーみたいなものと文明社会のカルチャーギャップみたいなものだったのですが。

(呉) でも、同じ原始の社会の中でも、ただ単に呪術と迷信だけで生きているのと、この少年みたいに、その中で民衆に何かを覚えいさせ、近代社会と拮抗関係を持つ自分たち独自の世界を作っていこうみたいなところがね。

(諸星) ちょっとそう単純な。主人公の背景にあるのは「大いなる仮面」という守護霊みたいなのがいて、それが導く世界の秩序をコードが形にするといい存在になるように作る。それに対峙するものとしてアエンがいるということで、善と悪の関係の中にいわば身を置いていて、それでなおかつ文明社会ともつながりがあるという存在なので。どっちがメインかってちょっと難しいのですが。

それで、アエンに操られているという人間がいるのですよね。呪術者や宗教のリーダーみたいな。この連中は、言ってみればアエンが利用して、例えば新興宗教を興した連中で、例えば最近いろいろ新興宗教がありますよね。オウムなんかは一見、それに。

(呉) オウムよりこれは 20 年ぐらい前ですね。

(諸星) ちょっと近いものがあるかもしれない。

(呉) この少年がアメリカに行く話もあるでしょう。

(諸星) ちょっとありましたね。

(呉) この少年をアメリカへ連れていくと、先ほどおっしゃったカルチャーギャップのところがもっとはっきりして面白いとか、そういう意図ですか。

(諸星) いや、あれは単に復讐に行くというだけで、あまり深い意味はなかったと思いますけどね。

(呉) そうですか。あれ面白いなと思ったんですけどね。

というふうに、「マッドメン」というのは非常に興味深い、特に人類学をやっている人にとっては興味深いお話だと思います。

もう一つ面白いのは、土俗世界、伝統世界といいますか、それを外側から開放するわけではなくて、土俗世界を土俗世界のまま受け入れてみたらどうなるか。その中にはそれなりの論理、思考方法があるのではないかというように私は読んだのですが、「砂の巨人」という作品があります。これは今、「砂の巨人」は、単行本はもうばらされて別の作品に入ったのですか。

(諸星) 「砂の巨人」だけ集英社から出た短編集に入っているのですね。薄い本ですけども、これは朝日ソノラマの薄い本ですが。

(呉) あれはソノラマで、もともとが「マンガ少年」か何かでしたっけ。

(諸星) 最初のときはそうですね。

(呉) これに載ったのが「砂の巨人」の短編。私は、かつてに諸星大二郎の蛮族もの、蛮族、バルバロイですね、蛮族ものと言っているのですが、これは中に起承転結のストーリーがほとんどない作品ですよ。

(諸星) ああ、そうですか (笑)。

(呉) ご自分では起承転結を入れたつもりですか。

(諸星) 一応 (笑)。

(呉) これは私は非常に面白くて大好きなのですが、若い人なんかになると、「いや先生、もうそういうタイトルのものはないですよ」というので1回調べてみたら、ばらしてなっているのですけれども。

アフリカのこういうまた土俗世界、しかも近代社会、先ほど言いましたように、近代社会と別な論理がその中にちゃんとあるのだと、私は読んだのですが、どうですか。そういうこととはちよつと違うのですか。

(諸星) どうでしょうね。僕はアフリカの話をかきたくてこれをかいてみたのですが、これ一本きりで終わってしまいました。

(呉) でも、これは架空の話でしょう？

(諸星) ええ、そうです。

(呉) 実際の話ではないですよ。これと同じようなので、今から7～8年前ですか、「夢の木の下で」でしたかね。「夢の木」。

(諸星) 「夢の木の下で」。

(呉) あれはSF仕立て、ファンタジー仕立てで、はっきりアフリカでも何でもない架空の話になるのですね。

(諸星) そうですね。だから、アフリカ、サハラが乾燥し始めたころの話で、タッシリ・ナジェールとかに何千年も昔に岩絵の文化があって、その中に牛の絵とか放牧の絵とかに混じっているもので、馬の絵がある。それでその馬が・・・。

(呉) ちょっとその絵は出ますか。

(諸星) 北アフリカから来た馬で、というような説があるのですが。

(呉) うんうん。ベルベル人のですね。

(事務局) この辺ですか。

(諸星) その女の子はちょっとクレタ人っぽいですけど、そのイメージでかいたんです。

(呉) 確かに、舞台その他は具体的な岩絵とかそういうのが描かれているのですが、「夢の木の下」ぐらいになりますと、これはもう架空の話ですから、諸星さんの完全な想像力だけですね。

「夢の木」は出ますか。

(事務局) 「カオカオ様」なら出ます。

(呉) 「カオカオ様」でいいです。

逆。これ、逆でも何でもどっちみち同じ(笑)。こういう訳の分からない、すごくめんどくさい、これが私はものすごく面白くて、このとき、それまでにも時々あまりにも感動すると諸星さんに手紙を出していたんですけど、このときも手紙を出しまして。これはすごいなと言ったんですけどね。

これは、すみません、どこでしたっけ。

(諸星) これは、何といいましたかね、マガジンハウスから一時出ていた。

(呉) 「アレ」か何かでしたっけ。

(諸星) 「コミック アレ!」というやつですね。もうないですけど。

(呉) これは読んでも意味が分からない作品ですけどね(笑)。その分からないところがすごい。分からないままに感動だけが残る。これは何か途方もないコミックだという気がするんですけども。

分からないところがすごいというのはどういうことかといいますと、この中に関係者がいたら

ちょっとごめん被りますけれども、坊さんが読んでいるお経というのは、あれも分からないからありがたい。これは分かることを最初から拒否しているんですけど、これはそうではなくて、我々の思考とは別の思考体系を考えると、漠然と分かってくる。つまり別の思考体系もあるというところが非常に面白いのですけどね。

これは何か、主人公の少年が変な町に行きますと、年に1回ここにはカオカオ様というのが通って、そのカオカオ様というのは何か、実はおまえであるとか、何か訳の分からない話なんですけど。何なんですか。分かってとしても分からないので。

(諸星) それは何ですと言われても困るのですが、とにかくこういうものだと、このまま受け入れてもらえれば。

(呉) まさしくそこなんです。こういうものだというところがすごいわけで。こういうものだというのは、つまり我々と別の何かがある。何かがある以上は何かの中に論理があるのだけど、それは我々の中のシンタックスとは別のシンタックスによって動いている。こういうことですね。

言葉でしゃべってしまえばこれだけなんですけど、これを造形化して、なおかつ、この中に起承転結がないといいながら、ちゃんと話が流れているというところがすごい作品ですね。こういうのは、それこそ人類学でいうときに、別の世界を理解しようとして、理解できないときにどうなるのか、あるいは自分と違う世界をどのように理解しようとするのかというのとつながってくるのではないかと、人類学者ではない素人の私としてはそのように考えています。いずれにしてもこの造形の面白さですね。

諸星さんは、絵はだれかアシスタントの体験とかあるんですか。

(諸星) いや、ないですよ。

(呉) 全部自分だけですか。

(諸星) 大体一人でぼちぼちやってただけなので。

(呉) 昔からマンガ少年とか、子供のころからだれかの絵をお手本にとか、そういうのはありませんか？

(諸星) 昔の「漫画少年」さんですか？

(呉) いやいや、違う。ご自分がマンガ少年であったかどうか。

(諸星) そうですね。やっぱり手塚さんの影響は受けましたけどもね。

(呉) 絵は全然違いますよね。

(諸星) 模写とかしたことはないんですよ。

(呉) 最初から、では自分なりにこういう絵をどんどんかいていた。

(諸星) いや、最初ははっきり言ってすごい下手だったので。落書きみたいなもので。

(呉) いや、みんな、それはマンガ家は最初そういうところから始まっているので。

(諸星) 少し高校生ぐらいのときに、だんだんマンガっぽくなってきたようですね。そうすると何か手塚さんの絵に似ているようで。それが嫌でしばらくかかなかったという時期もあります。

(呉) 「COM」の初期のころとは。やはり絵は随分違いますよね。あのころはやはり未完成という感じがしますけどね。

こういう独自の絵ですね。俗に、諸星さんが横にいて失礼なのですが、マンガ家仲間で言われているジョークというのがありまして、「ありがた迷惑」というテーマなのですが、マンガ家が締め切りでものすごく、あしたの何時までに原稿を入れなければいけない。アシスタントが3人しかいないから、これではかけないと言ってるときに諸星大二郎が手伝いに来たというのがあったのですね(笑)。それで大いに笑ったのですが、確かにこの絵で手伝いに来られても、ほかのマンガ家の人は全然、何の手助けにもならないと思いますけれども。

つまり、この話はどういうことを意味しているかということ、諸星大二郎の絵は諸星大二郎の作品向けのみにかかっている絵だ。こういうことなのですね。これは非常に珍しい例です。

というのは、マンガ家の場合には、先ほどもお話が出ましたように、手塚治虫さんという戦後マンガを作り上げた人がいらっしゃいます。これは、何でもかんでも手塚さんの手柄にするのはおかしいというので、最近、私も含めていろいろな細かい異論は出ているのですが、それでも事実上、戦後マンガを作り上げた原動力の多くは、手塚治虫に帰することができる。

その手塚治虫が、マンガの絵は記号であるということを言っておりまして、これは非常に名言なのです。別な言い方をすれば、これはいろいろなところにアプリケーション可能な、応用可能な絵であると。つまりほかの人がかいてもいいし、自分もかくことができる。これは複製芸術であれば当然なのですから。

しかし、その中においても、この作品はこの作家でなければいけない。しかもそれが同一人物であるという例は当然存在しているわけです。これは、諸星さんが諸星さんの作品をかかなかったら全く意味がない絵なのです。それがこういう、この造形にも、このペンタッチにもよく現れていると私は思っております。

それから今ずっと人類学系の話をしておりましたけれども、人類学、これはアンソロポロジーでもありエスノグラフィでもあるのですが、それが一国になりますと民族学のほうになります。民俗学と今言っているエスノグラフィのほうではなくて、方向はこうですね。これも諸星さんには非常に面白い作品があります。特に古代史に想を取りまして、諸星天才という説が確定

したのは、「妖怪ハンター 稗田礼二郎シリーズ」というのがあります。

実は、後でお伺いしますが、「妖怪ハンター」というタイトルは、諸星さんはあまり好きではなかったらしいです。編集の指導でつけられたのですが。ですから稗田礼二郎シリーズですね。稗田礼二郎というのは、もちろん稗田阿礼からつけているわけですが。

これですね。「妖怪ハンター」。これは「海竜祭」だけですけれども、これ以外のシリーズもあります。この作品、どれもこれも実に素晴らしいのですが、特にこの中で、読んだ人がみんなすごいなと言い出したのが「生命の木」という作品です。

「生命の木」は、そのころ、諸星さんがまだ社会的に多数認知されていないころで、「おまえ、諸星知ってるか」「ああ読んだ、読んだ」というような次元だったのですが、特にその中の「生命の木」はすごくて、この中の「オラと一緒にばらいそさ行くだ」というのは、アンダーグラウンドなどといいますか、マニアックな世界で流行語になったぐらい（笑）。ほとんど意味もなく、何かという「オラと一緒にばらいそさ行くだ」「おまえ、かってに行けよ」とかですね。それぐらいすごい作品で、これはこのシリーズの中でいちばんすごい作品ですね。

ご自分ではどうですか。このシリーズの中で自分が好きとか、いちばん思い入れが強いとか、そういうことはあまりありません？

(諸星) これを読んだ人はみんな、最後のこのシーンがすごいと言ってきて、このシーンが最初に見えていただけなのだろうと言われるのですが、そういうわけではないのですが。

これはもともと、隠れキリシタンの聖典があって、「天地始まりのこと」というのがありますが、それを読んで非常に面白かったので、それとよく似た資料を自分ででっち上げてしまおうという。その中に出てくるのですけどね、天地始まりのことが。それをもとに日本にキリストがいたという話を。キリストが、「じゅすへる」といったのですか、そんなお話にして、そういう架空のキリスト伝説をでっち上げるのが目的だったのです。そんな話を作っていくと、はっきり言って普通の少年マンガのかき方だと收拾がつかなくなるわけです。

(呉) これ「ジャンプ」でしたよね。

(諸星) そうです。「少年ジャンプ」でやったので。

(呉) こんな「少年ジャンプ」に載せて、だれが分かるんだという（笑）。

(諸星) どうしても結末としてこんな結末しかつけようがなくて。「少年ジャンプ」でこんなものかいていいのかなと本当に思った（笑）。

(呉) 編集は怒らなかったですか。

(諸星) いや、もう……。では編集にどういう結末にすればいいんだと言っても編集も困るでしょうね。結局このラストしか思いつかなかったわけですね。これでしか話の結末のつけよ

うがないのでかいちゃったという（笑）。

（呉） 今、諸星さんがおっしゃいました「天地始まりのこと」というのは、これは本当にきっちとしたキリシタン文書としてあるのですが、設定としては、よくあります「ムー」とか「トワイライトゾーン」とか、あっち系の話ですね。つまり、東北の方に、本当はイエスは処刑されずに流されてきたという話があります。これは別に研究すると面白い。

研究すると面白いというのは、本当にイエスが来たのではなくて、そういう共同幻想が日本のナショナリズムの勃興とともにどういうふうに出てきたかという研究をすると面白いという意味ですが、もちろん歴史学的には、そんなイエスが流れ流れて来て東北に着くなんてことはありえないわけですし、それから、処刑されたのはイエスの弟であってイエスは生きていたというのも荒唐むけいな話なのですが、そういう伝承があります。

その伝承の部分は読者へのための骨格としてあるだけで、いちばん面白いのは、今、諸星さんがおっしゃったように、「天地始まりのこと」というキリスト教の創世記が、日本に宣教師によってもたらされる中において日本流に変容していく、その話があるのです。同時にそれを、キリスト教の中ではいわば自分たちの中での暗部といいますか、あまり言えないようなところを日本人の想像力の中で補っていくようなところがあって、非常に面白いですね。

ちょっと精神的に欠落している人間にとっての救済は何かみたいな話に最終的になるわけですが、それは不気味なような神秘的なような感じで、最後のシーンは非常に面白かったと思います。諸星さんには大体そういうところがありまして。

これがちょっと精神的におかしい人物ですね。左の真ん中に「あー」なんて言っているこういう人物が出てくるのです。こういうところが非常に面白いのですが、あれはどの作品集に入っていましたかね。いちばん最初に手塚賞、前の手塚賞を取られました「生物都市」。

（諸星） 「生物都市」の話ですね。

（呉） あれはどこに入っていましたか。「妖怪ハンター」に入っていましたか？

（諸星） うーん。「妖怪ハンター」は・・・。

（呉） 最初の版の後ろの中に入っていましたね。

（諸星） 最初の新書版には入っていましたね。

（呉） 入っていましたね。今はどこに入っているか分かりませんが。

（諸星） A6版の。「失樂園」に入っていますね。

（呉） 絶版にはなってないですよ。入手はできますよ。

(諸星) 一応版が生きているようですが、今では本屋にはないかもしれません。

(呉) 「生物都市」が出ていますね。はい、これですね。これは、初出は「少年ジャンプ」ですね。

(諸星) そうです。

(呉) こんなものがよく「少年ジャンプ」に載ったという感じがするのですけれども。これも読む人にとってあまり、衝撃が半減しないために細かいことは申し上げられませんが、普通のSFのようなストーリーがあって、カタルシスがあるというのではなくて、結論が出てきたときにものすごくいやな感じになる。

いやなというのはどういうことかということ、グロテスクとかそういうのではなくて、我々が知っている論理と別の論理の世界がそこに描かれるのですね。これは並大抵の才能でできることではありません。

しかも、このときまだ諸星さんは25~26ぐらいじゃないですか？

(諸星) そうですね。

(呉) そうですね。このタイトル「生物都市」とか、この最初に何か宇宙船みたいなのが出ているのを見ますと、ごく普通のストーリーのある、あるいはアクションシーンもある、そういうSFかと思うのですが、結論は全然違うという、非常に優れた作品です。

こういう異世界といいますか、不気味な世界を不気味な世界の論理のまま描かせるということにかけてはもう諸星さんは天下一品で、その右に出るかたはいないですが、そういう思考方法みたいなのはどの辺からご自分では出てきたと思います？ あまり考えたことはないですか。

(諸星) いちばん困ること。

(呉) この「生物都市」、先ほど読者に迷惑にならないようにと申しあげましたが、あの最後のシーン。ぐちゃぐちゃとなっているようなところなんか、どういうふうにしてああいうのを考えつくのですか。

(諸星) ぐちゃぐちゃだよ。何ですか、何かぐちゃぐちゃなものが好きなんですかね (笑)。

(呉) それは部屋の中もぐちゃぐちゃにしているとか、そういう話ですか。

(諸星) いや、そうでもないです。けっこう片付いている。頭の中のほうがぐちゃぐちゃですね。

(呉) こういうぐちゃぐちゃは当然、普通の人から見れば不気味なわけですよ。このラストシーンのぐちゃぐちゃというのは。そのぐちゃぐちゃ、どろどろを何か描いてしまう。こういうシーンですけどね。このシーンですね。

(諸星) 普通そういうのはみんな、けっこう好きな人がいるようで。かくのはけっこう、みんな快感なようですけど。

(呉) 諸星さんと性格その他は対極なのですが、天才ぶりにおいては並び称してもいいと思う楳図かずおさんというかたがいらっしゃいますけれども、楳図さんもよくそういうことを言ってらっしゃるのです。若いころは、ただ即物的に不気味なものを描きたかったと。例えば蛇。「蛇少女」とか、お母さんが蛇になってしまう。蛇は、ただ単に人間は気持ち悪いとか怖いと、それでこれを描く。ところが、ある段階から心理的な不気味さを描くようになってきたとおっしゃっています。

これはそのとおりで、即物的なものの恐怖や不気味さを描くことに関しても、彼はやはり天才的なのですが、「それだったら実物の蛇のほうがもっと怖いじゃん」ということで終わってしまうわけです。ところが、人間の心理の不気味さを描くようになってから、彼はその天才ぶりがさらに1段階グレードアップするわけですが、そういうものはかなりの精神的な操作がなければできないと思うのですね。

諸星さんの今のお話ですと、不気味なものは好きな人がいるし、かきたがる人もいるとおっしゃるのだけれども、それだったら何もこういう不気味さをかかなくてもいいような気がするんですけどね。どろどろに生物がくっついてしまっている不気味さというのはね。

(諸星) 不気味なものというのは結局、慣れてないから不気味だと思うので。楳図さんの的というのは楳図さんがかいているし、水木しげる風なのは水木さんがかいていますからね。自分なりにということを用いて、何か自分なりのものを出さないといけないということではないですかね。

(呉) この中に、そこまで言語化して諸星さんが意識されたかどうか分からないのですが、近代的個みたいなものが我々はあると思っているのですが、それがなくなってしまっていく不気味さみたいなことまではお考えになりましたか。

(諸星) そこまで考えたか分からないですが……。いや、そこまで哲学的には考えてないです。

(呉) 理屈が先行すると理が勝ってしまって、作品としてあまり面白くなくなりますよね。

(諸星) いろいろな文献とか物とか全部融合して、イメージ的なものが先行はしていると思

ますが、ただ、それを怖いと不気味で、何かにしちゃったのですかね、これは。何か一応ユートピアということにしてますけれども。

(呉) そこが面白いですね。ここが不気味なんだけど、それがユートピア。つまりユートピアというのは、あこがれでもあり、実際ユートピアが実現したら、それは極めて不気味なのではないか。

私がよく言う例なのですが、北朝鮮のパレードとか何かのときはみんな、そこに集まっている何十万人という人がみんなにこにこ笑っている。世界じゅうの人がみんなにこにこ笑ったらいい社会になるよといったら、実は北朝鮮ではないかというようなものですね。世界じゅうの人が全員にこにこ笑い出したら、これは異常な世界だというような不気味さがここにあるような気がしています。非常に衝撃を受けました。この人は将来すごく伸びるのではないかと思って注目したのも、それは間違いなく伸びたのですけれどもね。

同じくこの「ジャンプ」の中で、先ほども出ましたように、「妖怪ハンター」シリーズの第1巻の新書版の後ろにはこの作品、「生物都市」が載っております。「妖怪ハンター」という名前、先ほどちょっと言いましたけど、あまりご自分ではうれしくなかったようなお話ですが。

(諸星) これは編集者さんがつけたもので、最初はちょっと抵抗あったのですが、でも、随分長いことこれで来たから、最近はもうなじんじゃっていいかなと。

(呉) 最初はどんなタイトルだったのですか。

(諸星) 最初は、自分では一応「黒い探求者」という、マンガらしくないタイトルですが。そのあとは、本当は「妖怪狩り」にしたかったんですけど、「妖怪ハンター」になっちゃって。

(呉) 「黒い探求者」は、短編ではこれが最初についてるのですかね。

(諸星) 第1話のタイトルですね。

(呉) これをシリーズ名にされたかったわけですね。これは珍敷塚かどこかの古墳ですね。

(諸星) 装飾古墳。

(呉) 装飾古墳ですね。はい。これで日本の古代史を作品化するという事になったのですが、日本の古代史や民族学。柳田国男の『妖怪談義』とか『一つ目小僧その他』なんていうのがありますけれども、柳田国男は字を書かなくても大丈夫ですね。『妖怪談義』も大丈夫ですね。

特に『一つ目小僧その他』に出てくる一つ目小僧論ですね。これが幾つかモチーフに生かされているところがあると思いますけれども、この辺はやはり読んで面白く思われたのですか。

(諸星) そうですね。柳田国男は、『一つ目小僧その他』あたりにはまってたところがあるので、一つ目小僧は何度か使いました。

(呉) 一つ目小僧の話、三つ、四つありますよね。使われているのはね。

(諸星) この稗田もののシリーズにも、「鎮守の森」という短編でもそのまま使って・・・。

(呉) 中には学生諸君であまり詳しくないかたがいると思うので、ちょっと補足いたします。柳田国男は、一つ目小僧伝説というときには、目にこれがついているのは、ただ単に不気味な人物というだけではなくて、それは神が印をつけているのだと、つまり神のほうの側に入っている印であるというようなことですね。それが柳田国男の面白いところなのですが、同じように、一つ目の人物がこの村には何で多いのだろうというような話も諸星さんの中にもたくさん出ています。

これが初期の作品の妖怪ハンター系のものですけれども、手塚治虫賞を受賞された「西遊妖猿伝」の話をちょっとしてみましようかね。「西遊妖猿伝」はありますか。

これはタイトルどおり『西遊記』ですね。孫悟空の話ですね。『西遊記』の話をもとにして描かれています。『西遊記』というのは子供が喜びそうなので、マンガにも何度もいろいろな人がいろいろな形でしています。手塚治虫さんが「ぼくの孫悟空」、これは 60 年ぐらい前の作品ですけれども、しておりますし、杉浦茂さんも『西遊記』をマンガ化しております。その他もろもろ数えれば切りがないほどマンガ化されています。それから、テレビドラマになったり、アニメになったり、いろいろな形で出ています。それを諸星さんは全然違う形でしたのが非常に面白くて。

ただし、この作品は非常に不幸なことに、この作品を連載すると雑誌がつぶれるというのがありまして (笑)。何回ぐらい雑誌が変わりました？

(諸星) 雑誌は 3 回ぐらいですよ。

(呉) 最初は何でしたっけ。

(諸星) 最初は「スーパーアクション」という雑誌で。

(呉) 双葉社の「アクション」の別冊の SF 版というやつですね。

(諸星) いや、あれがつぶれたのは僕のせいではないのだけれども (笑)。

(呉) あれがつぶれて、それからどこへ行きました？

(諸星) 双葉社系の「コミックアクションキャラクター」という雑誌で掲載されたんですよ。

(呉) 「アクションキャラクター」ですね。

(諸星) つぶれたのは、僕のが切られてしばらくたった後ですから。

(呉) これは関係ないですね。製造責任はないですね。そのあとはどこへ行きました？

(諸星) そのあとは、潮出版の「コミックトム」。

(呉) 「コミックトム」ですね。

(諸星) あの雑誌もだめになったね (笑)、どっちみち。

(呉) 雑誌は別に、諸星さんが頑張ろうが頑張るまいが、だめになるときはだめになったのですけれども。でも、いい作品いっぱい載ってたんですけどね。商業性はなかったかもしれません。

というわけで、この作品は非常に、諸星さんは大体短編読み切りのほうが多いのですが、中では例外的に長編で、これ全部、単行本何冊ぐらいになりますか。

(諸星) たしか16巻でしたかね。

(呉) そうですね。けっこう長い作品ですよ。その間に、例えばこれが双葉社で、先ほど言いましたように、諸星さんのせいでつぶれたわけではない証拠に、いちばん盛り上がっているときには、「西遊妖猿伝」のムック、大型のムックも出ております。

余談になりますけれども、その中にとじ込みで「西遊妖猿伝」とは関係ない絵がかいてありました。これは双葉社の「漫画アクション」で、いろいろなマンガ家が口絵、カラーページに、僕のふるさとという、自分の子供のころの思い出の故郷の原風景を描いたカラーのとじ込みが入っていました。そのシリーズの中で、30人ぐらいの常連のかたが描いているのですが、私がいちばんすごいなと思ったのは、諸星さんの子供のころの少年の時代の風景です。

これはそのあと、週刊誌ですから週刊で読み捨てになってだれも気づかないのです。私は、あれは惜しいのでぜひともどこかで再録してほしいと思っていました。この「西遊妖猿伝」のファンジンとといいますか、ムックが出るときに、関係ないけどとにかく入れろと言ってそこに入れてもらいました。どこかで入手されたらそれをぜひごらんになってください。

諸星さんが幼年時代を過ごされた昭和20～30年代の東京荒川の周辺、いわゆるお化け煙突というのがあったところなのですが、夕焼けの中のシーンです。これが懐かしいような、それから諸星大二郎特有の不気味なような、非常に懐かしさと不気味さが融合されて素晴らしいので、ぜひごらんいただきたいと思います。

さて、余談から話を戻しまして、「西遊妖猿伝」ですが、そういうふうにはところは特集のムックが出るほど人気がありましたけれども、やはり雑誌を乗り継ぎした関係上、あれはどうなるんだと、お話がまだ終わってないでしょう。

(諸星) 一応、第1部か第2部かになるのですが、一応『西遊記』ですからね。玄奘三蔵が西域へ行く話で、中国を出て西域へ向かうところで第1部完になっているんです。

(呉) 本当は、原本のほうは西域へ向かってからさまざまな妖怪が出たり、魔物が出たりするんでしょう？ それをまだ全然かかないうちに。

(諸星) でも、それまでにけっこう妖怪は出してるんですよ。金角、銀角とかいろいろ。『西遊記』というのは西域へ旅する話ですけど、結局、中身はほとんど中国の話なんですよ。

(呉) そうですね。

(諸星) 中国をほとんど一歩も出てないような話なので、逆にそれを歴史どおりにかこうとすると、西域へ行くと逆に『西遊記』ではなくなるような気がするんですよ。中国にいるときのほうが『西遊記』的な世界だろうなと考えて、第2話で金角、銀角が出る、材料をみんな出しちゃって。

(呉) その手の金角、銀角とか紅孩児その他が、あまり妖怪っぽくなくて、生の人間らしい。つまり、私の理解では、この「西遊妖猿伝」というのは、生身の人間の世界と妖怪の世界を両方並行にパラレルに描いているところが非常に面白いと思うのですが、諸星さんに言わせると、何かのインタビューでお答えになっていたと思うのですが、主人公の孫悟空があちらこちらで、日本風といえばチャンバラですね、チャンバラをするアクションシーンがいっぱいあるのですが、そういうのをかいてみたかったとおっしゃるとおり、孫悟空がこういう紅顔の美少年なのですが、こういうのが如意棒を片手に敵をけ散らす。同時に、これはちょうど唐、宗、元。唐ですね。唐の時代ですね。

(諸星) ええ。そうです。唐です。

(呉) 唐が勃興してきて権力を握るところですね。そういう生の当時の政治が横にあって、それと幻想空間、神話世界が並行関係であるということなのですが、やはりそういう生のアクションものみたいなのを描きたいというのは、インタビューどおり、そういうのはやはりあったのですか、お気持ちの中で？

(諸星) これはもう、最初から活劇をやりたいというのが第一ですかね。それにあと、『西遊記』的世界。

(呉) これは乱闘シーンですね。

(諸星) 主人公を猿でなく人間でやりたいというのがイメージだったんです。

(呉) そうですね。これはやはり意表を突いていますね。『西遊記』、孫悟空の話もいろいろな人が、先ほど言いましたようにマンガ化しているのですが、あまりいじりようがないですね。でも、これは普通だと猿の主人公だから一種のおとぎ話、子供が喜ぶというんですけども、猿でないとしてしまうというのは、これはすごいアイデアですが、もちろんその裏には、猿の神のようなものがついているという話が出てまいります。

それで、この『西遊記』の原典、つまり猿のこういう話に関しては、当然ながらいろいろな学者が研究されています。石田英一郎の『河童駒引考』という有名な本があります。石田英一郎という人類学者は今から30年ぐらい前に亡くなりましたけど、河童が駒、馬を引きずり込むという話があります。この河童というのは実は、日本版の『西遊記』では沙悟浄というふうになっていますけれども、もちろん河童というのは日本独特の妖怪ですからシナにはいません。それで、日本においては河童というような妖怪がどこから出てきたかというようなことを石田英一郎が研究しているわけですね。河童と馬。そして同時に、河童というのは猿から変わったなどという話があります。河童というのは、もう一つは、手が右から左につながっているというのがあります。

諸星さんの「西遊妖猿伝」の中に通臂公（つうひこう）というのが出てきます。手がひゆるひゆると伸びてしまう、こういう奇妙な、これは水木しげるさんのマンガでいいますと、ねずみ男みたいに善玉になったり悪玉になったり、すぐひっくり返る非常に面白いキャラクターです。通臂公というのが出てまいりまして、通臂、臂というのは腕ですね。腕が通っているので通臂公という名前なのですが、こういう人物といますか、キャラクターが出てまいります。

河童、それから河童がなぜ通臂になっているかというのは、石田英一郎や柳田国男の説によりますと、これは元はかかしであったからである、かかしが妖化したものであると言われているのですが、この通臂公というキャラクターは、諸星さんに言わせると『山海経』か何かからお取りになったというお話なのですが、その辺どうでしょうか。

(諸星) 『山海経』ではなかったような気がする。中国でその当時、明代以降の小説で『平妖伝』という小説があるんですが。

(呉) 『平妖伝』ね。

(諸星) それに通臂仙という猿の仙人が出てきて、直接はそれがモデルですが。

(呉) 『平妖伝』にこういうのが出てきて、では、石田英一郎とか河童駒引きとか、あれとはあまり関係ないですね。

(諸星) そうですね。通臂公自身は関係ないと思うのですが、河童の手が抜けるとか、そういう共通するのだという、中国の猿みたいな、無支奇（むしき）という妖怪。何ていったか、あれは。

これは一つ目に描いてありますけど、本来でかい猿らしい、一つ目とは書いてないんですけども。一つ目というのは何か別の本で、たしか、貝塚茂樹によると、「ち」、という猿がいるのだそうですね。この字はすごくややこしい字ですが、この字を解説して、これは一つ目の猿か何か逆さづりにされている形だとか、そんなことをたしか読んだのです。それと無支奇とを一緒にしてこんな妖怪になったということですが、通臂公は『平妖伝』から取っている。

(呉) あの通臂公というキャラクターは、造形は『平妖伝』からにしても、善玉になったり悪玉になったり、あっちへ行ったりこっちへ行ったりという感じで非常に面白いですよ。最初からやはりそういうようなキャラクターをそこに設定したいというおつもりでしたか。

(諸星) というか、これに関しては、けっこうキャラクターは最初からあまり決めてないのです。とりあえず出しちゃうという。けっこう絵のイメージといいますか、造形が先なことが多いのです。だから通臂公もとりあえず出て、戦って、そのあと動かしてとか、ああいう形を。

(呉) さっき言いました、水木しげるさんのねずみ男みたいな感じがしたのですが、そういうのを意識されたというようなことはないですか。

(諸星) そこは意識してなかったですね。

(呉) これは善玉とも悪玉とも分からないし、あっちの世界に行ったりこっちの世界に行ったりするのでしょうか。

(諸星) そうですね。身軽に動きやすいから。

(呉) トリックスターがそうですね。

(諸星) そんな感じで。ある意味、こういうキャラクターはストーリーを作るのに重宝なんですよね。

(呉) 重宝といいますと？

(諸星) 要するに、主人公の助けになるような、そういう何かしら必要な役をするし、足を引っ張るような悪役が必要なときはそっちになる。どうにでも使えるというような。

(呉) なるほどね。戦略的に非常に便利といいますか、重宝なキャラクターなんですね。

(諸星) そういう性格がありますね。

(呉) そういうわけで諸星さんの中の大変な長編で、手塚賞を、この作品のみではないのですが、この作品を中心にして取られたわけです。諸星さんの中には、その中でも先ほどちょっと言っていました唐代、宋代の伝記集から取られた短編集も幾つかあります。これはちょっとユーモラスでなかなか面白いのですが、その前に、その原型といいますか、シナのそういう神秘的な話ということになりますと、これはやはり「孔子暗黒伝」という作品があります。「孔子暗黒伝」は、その前身で「暗黒神話」というのがあります。これは単行本、各1巻でしたっけ。各1巻ですね。

(諸星) 1巻ですね。

(呉) これもたしか「ジャンプ」ですよ。

(諸星) これは「少年ジャンプ」です。

(呉) こんな「少年ジャンプ」でだれが……。だれが読んで、だれが分かるのですかね。苦情は来ませんでしたか(笑)。こういう表紙でかかっているんですよ。

(諸星) 実は「孔子暗黒伝」は、「少年ジャンプ」ではやりすぎだったかもしれない。

(呉) まだ「暗黒神話」のほうが、幾らか低年齢層でも分かりやすいという感じはありますね。

(諸星) そうですね。

(呉) あれは、間はどれぐらい開いてましたか。1年も開いてなかったですか。

(諸星) そうですね。あれは「暗黒神話」が終わって1年ぐらい準備して始めたという感じですから、1年から1年半ぐらい……。

(呉) 「暗黒神話」は日本の古代の神話世界をもとにして取った。これもなかなか面白かったのですが、やはり私は、すごく面白いなと思ったのは、これに続く「孔子暗黒伝」ですね。これはたまたま私が『論語』なんかを愛読していたからということに興味があるのですが、ついこの秋に亡くなりました京都の白川静先生ですね。当時立命館大学の名誉教授になっていらっしゃったかな。あのかたが書いた『孔子伝』という、今、中公文庫に入っていると思いますが、これが、1972年ごろの作品でしたけれども、各方面に大変に衝撃を与えました。

それは、儒教というのはそれまで、「子は怪力乱神を語らず」、怪しいことは孔子先生は語られなかったというのが『論語』の中に書いてあるように、知識人たるものは、そういう不気味なことや怪しいもの、不合理なもの、非合理的なものは語らないのだというのがシナにおける知識人の伝統だったわけです。

それで、儒教というのは日本の中では何か精神主義、迷信のように思われているのですが、そ

うではなくて、極めて合理的なものである。ところが、その周辺・底辺は宗教的な要素が非常に強いのだということ、特に白川先生がフランスのシノロジストの研究などを援用されまして、同時に自分の研究、特に甲骨文の研究などからそういうことを出しておられました。

孔子のバイオグラフィの中にも、言葉でははっきり分からないのだけど、実はその裏には宗教的、呪術的なものがあるのだ、巫祝的な世界があるのだということ、白川先生は言っていたわけです。

それで、日本人の多くの知識人にとって、儒教や孔子についての理解が随分変わりました。私もそれに大きな影響を与えられているのです。白川先生はつい数か月前に、96歳ですか、非常に高齢で亡くなりました。地元の京都のかたには大変親しい存在だと思います。

この白川先生のやはり『孔子伝』というのは、「孔子暗黒伝」なんかにだいぶ影響を与えていますか。

(諸星) まずあれを読んだものですから、直接かなり影響はあると思いますが。

(呉) ただし、当たり前のことですけど、そのままやっているわけでは全然ないですね。私が今から10年ちょっと前に白川先生にインタビューにお伺いしまして、もう当時87歳でいらっしやったのですが、『回思九十年』という本の中にそのインタビューが載っています。

メインは白川先生の学問についてお話をお聞きしたのですが、一服しまして、お茶を飲みながら「白川先生のご著作はいろいろな方面に影響を与えておりまして、マンガ家の諸星大二郎という人が、『孔子暗黒伝』という」「知らんがな、そんなの」と。当たり前ですけども。知ってるほうがおかしいわけで。「先生、やはりマンガなんかお読みになりませんか」「そんなの読みまへんがな」。それは当たり前ですけども。「いや、そうはおっしゃいますけれども、私はこういうマンガの研究をしております、中で、日本で5人挙げれば入る天才の諸星大二郎という人にも、白川先生の作品の影響は明らかにあります」と言ったら、「ああ、そうですか」なんておっしゃっていましたけれどもね。

やはりそれを諸星さんなりに、つまり白川世界の、白川静の世界ではなくて、諸星大二郎の世界にしているところがすごいですね。竜なんていうのが出てまいりますけれども、この竜が、実は恐竜が生きていたという形で地下牢の中につながれているところなんかは非常に面白いですね。

(諸星) それは白川先生とは関係ないですが(笑)。

(呉) それから、開明獣(かいめいじゅう)なんていうのも出てきますね。

(諸星) 多くかくのは大変なので、一つだけ。

(呉) 私は、これはベタを塗るときに開明墨汁があるので、そこで思いついたのかと思ったけど、そういうわけではない。

(諸星) いや、実際に・・・。

(呉) 『山海経』ですか、これは。

(諸星) そうです。

(呉) 私はちょっと気づかなかった。『山海経』はありましたっけ。これですね。これは「さんかいきょう」ではなくて「せんがいきょう」と呉音で読みます。漢音で読めば「さんかいけい」になりますね。この手のものは呉音で読みますから「せんがいきょう」ですね。これも平凡社で『中国古典文学大系』とか、東洋文庫にも入っていますけれども、中に図版が入っていますね。開明獣は出てこないかな。

(事務局) 開明獣はちょっと。

(呉) それから、胸に穴が開いていて、二人の男が天秤棒で担いでいるとか。あれも何か、諸星さんのマンガに何か出てきましたね。

(諸星) それは描いた覚えはないですよ。

(呉) 描いてないですか。そうですか。私の記憶違いかもしれませんけれどもね。

(諸星) でも、けっこうそんなものを描いているのもあります。

(呉) 『山海経』から？

(諸星) 時々。

(呉) あれは著作権ないからいいですが。あの手の資料なんていうのは、どうですかね。けっこうあさられますか？ 買いあさられますか。これですね。胸に穴が開いて担いでる。

(諸星) これは『山海経』図録という絵が残っていますから、とても助かりますが。

(呉) マンガ家としてはそうですね。助かりますね。

(諸星) 図録自身は『山海経』には載っていないんでしょうけどね。中国ものをかいているときは、つい、こういうのがあると買ったりして、見ていて楽しいですね。

(呉) これは絵を見ているだけで、作家にとってはインスピレーションを刺激されるようなところがありますね。

(諸星) そうですね。

(呉) ただ、「孔子暗黒伝」なんかの場合には、ただ単にこういう造形的な面白さではなくて、全体の心理描写とかストーリー展開とか、主人公の少年がかつとうするところとか、そんなのがありますけれども、そういうのはどうなのですか。やはり自分で？

(諸星) どういうあれですかね。

(呉) 体が、色が半々になるところが、何かあるでしょう。

(諸星) これは本当にいろいろなものをごちゃごちゃ入れちゃったので。中国の孔子から始めて、インドへ。

(呉) そうですね。ブラフマンがどうのこうの出てきますね。

(諸星) インドの神様 (笑)。

(呉) これは、主人公の少年が、向かって左側が黒くて、右側が白くなってますね。

(諸星) あれ、ハリ・ハラという神様は実際にああいうふうに分けられているのですが。そういう像があるのですが。ヴィシュヌとシヴァを合成した神様で、そういう神様です。宗教的な意味があると思うんですけども、直接そのまま描いというような。

(呉) これはインドのほうにも、インドとシナと、日本は直接関係ないのですが、ただし「暗黒神話」とのつながりと考えれば日本もつながってきているのは、アジア全体をこういう形で通底するように描かれるというのは大変に、今までなかった試みとして非常に面白いと思っておりました。

ただし、これは「少年ジャンプ」に載ったという意味では、連載中から我々の間では、こんなものは一体だれが読むのだろう、この荒唐むけいな展開が子供に分かるのだろうか、大人にも分からないだろうと話しておりましたが、大変面白かったので、私の愛読している作品の一つです。

あとは、いろいろお伺いしたいこともあるのですが、ちょっと休憩を入れますか。

(諸星) ああ、そうですね。このまま終わってもいいですけどね (笑)。

(呉) せっかくお越しいただいて、このまま帰すわけにはいかない。

では、これから5分ほど休憩を挟みまして、そのあと2分、ちょっと趣を変えまして、2部のほうではマンガ作家としてのお話などをお伺いしたいと思います。25分から開催いたします。

お待たせしました。後半部分は、諸星さんにマンガ家としてのお話を聞いて、そのあと質疑応答に移りたいと思います。質疑応答その他は、私は1部のほうには出ておりませんでしたけれども、1部のことも含んで皆さんがたのご意見があれば、人類学会のほうのかたにもお話をさせていただきたいと思います。いずれにしましても、ここは3時までには場所を開けなければいけませんので、2時55分にお話は終わりたいと思います。

よくいろいろなインタビューなどでもこんなお話をされると思うのですが、諸星さんは大抵、仕事をなされるのは昼間ですか。普通夜型で夜3時ぐらいまでというかたがいらっしゃるみたいですが。

(諸星) そういうのはないです。これはもうでたらめで、昼間仕事をするときもあれば、夜仕事をするときもあると。それででき上がったら寝るという。

(呉) けっこう気楽な感じですね。

(諸星) まあ気楽かどうか。

(呉) 諸星さんは今、住んでいらっしゃるの吉祥寺ですけど、実はひとところ私とご近所で、あまりお会いすることはなかったですけどね。池袋のあるマンションに住んでいまして、私はそこからちょっと離れた、グレードは二つぐらい下がったマンションに住んでいたのです。あるとき近くのすし屋に行きましたら、すし屋に色紙が飾ってありまして、それが先ほどお話いたしました「西遊妖猿伝」の色紙だったのですね。私は驚きまして、「えっ、ここにあの諸星大二郎が来るの?」と言ったら、「いや、夜遅くまで仕事をやってるときに、アシスタントの人のためにすしの出前がよくあるので」と言っていましたけどもね。恐らくそのすし屋のおやじも客も、諸星大二郎って知らないまま、マンガ家の色紙を飾っておけばいいだろうと思って飾ってある。こういう感じだったのですけれども。

そんなふうに、諸星さんのところにもアシスタントがいるというのもけっこう驚いたのですが、諸星さんがマンガを手伝いに行くというのもありがた迷惑だと思うのだけれども、諸星さんのところにアシスタントが来て、何を描いてるのだらうという気がするのですけれども、皆さんどんな仕事ですか。簡単な仕事だけですか。

(諸星) 僕は、絵はほとんど全部かくので。マンガのことを知らない人もいるのかもしれませんが、要するにえんぴつの線を消す。

(呉) あ、消しゴムか。では、アシスタントは消しゴムですか。楽なアシスタントですね。

(諸星) あとベタ塗りといって墨で黒いところを塗りつぶすとか、あとホワイトというのとかで。

(呉) はみ出したところを修正するやつですね。そんなものだけなんですか、アシスタントというのは？

(諸星) そうですね。

(呉) アシスタントの中でいちばん有名なのは、今「弁護士のくず」というので有名になってきました井浦秀夫というのが諸星さんのところにちょっと行ってみたいんですけどね。

(諸星) 僕はいつも臨時で頼むだけなので、ほとんど1回だけしか呼ばない人もけっこういたりします。井浦さんは何回か頼んだかもしれないですね。やっぱり僕のところへ1回だけ来たことがあると言われて、全然覚えてない人もいたりとかですね。

(呉) 臨時にちょっと来るだけなので、顔はあまり覚えられないですよ。では、恒常的にアシスタントがいるというのはあまりないのですか。

(諸星) かりに決まった人に来てもらうことがあっても、月に1～2回ですが、締め切りのときだけ来てもらって1日入る。

(呉) 先ほど聞いたように、諸星さんに特に先生というのがいらっしやらないように、弟子というのも特にいらっしやらないのですか。

(諸星) 昔から一人でこつこつとやり通して。

(呉) 今、もうライバルというのはこの年で特にないと思うのですが、何か今、好きなマンガとかありますか。作家でも、作品でも。

(諸星) いや、僕はもともとマンガはあまり読まないの。

(呉) マンガ家の中にけっこういますよね、そういうかたね。

(諸星) あまりマニア的な読み方はしなかったのですが、最近けっこう読むようになりまして、楳図かずおさんは最近ハマってます。

(呉) 何かそれ、あまり意外性がないですね。

(諸星) 有名なものでは、去年「漂流教室」とか、「わたしは真悟」とか、ちゃんと読んでないものですから、この際読んでみて。

(呉) あのところ「漂流教室」だの「わたしは慎悟」だのというのは、諸星さんもマンガ家としてばりばり活躍されているところだから、本なんかでもどんどん出版社が送ってくるでしょう。

(諸星) いや、雑誌はくれるときもあるけど、仕事してないともうくれないし。

(呉) ああ、そうですか。

(諸星) 単行本はあんまり、つきあいでもないとくれませんね。

(呉) 全然前は読んでなかった。

(諸星) そうですね。たまに雑誌とかでお読みすることはあったんですけどね。

(呉) そのほかには、特に注目したり、愛読しているのは？

(諸星) 最近というわけでもないですけど、伊藤潤二さんみたいなのは初めのころから大好きですね。それから高橋葉介さんとかね。

(呉) 二人とも意外性全然ないですね(笑)。諸星さんの場合、意外な、みつはしちかことか、そういうふうに言ってほしかった。

(諸星) 何かいろいろなこと言わないといけないんでしょうけど。

(呉) 期待されて無理におっしゃってもらっても困るけど、割と想定内の人ばかり出てきた。

これは今、高橋葉介さんですね。このかたも、なかなか小味の利いたのでファンが多いので、諸星さんと読者層として重なっていてもおかしくないです。

これは「マンガ少年」ですね。「マンガ少年」は二つありまして、これは朝日ソノラマ版ですね。70年代から80年代の頭にかけて出たほうですね。

これは結局、諸星さんのほうへ送ってきていたでしょう。連載していました。

(諸星) そうですね。「マンガ少年」は見ていたと思いますね。

第1節 質疑応答

(呉) そんな諸星さんのマンガ家生活ですけれども、実はお話をお伺いしたいのは幾らでもあ

るのですが、先ほど言ったように時間がもう限られていますので、とりあえずこの辺で打ち切りまして、諸星さんに対するご意見、質問、今までのお話についてちょっと伺いたいと思います。

それから、前半部分の人類学会のほうでのお話についてのご意見もあれば、これは私のほうではお答えできませんけれども、ご意見があればどなたかがお答えになると思います。最初にお話しされた都留さんなどについてのご意見であれば、都留さんというふうに言っていただければ出ていただきます。

めんどくさい質問で諸星さんが嫌そうな顔をしたら、私が直ちに打ち切りますので（笑）。はい、どなたでもどうぞ。どっちでもいいですよ。暗いので分からないので、どなたか。

（Q1）先ほど『西遊記』のお話が挙がっていたのですが、最近ちょっとネットで拾ったニュースによりますと、ドラマ版の『西遊記』が、三蔵法師を女性がやっていたということで、中国本来の古典を汚すものだというので、もうロケを断ろうと、そういったようなお話が出ているということなのですが、かなり日本の作品の中では『西遊記』をいろいろなことで変えて書かれている、諸星さんをはじめ、そういうかたがいらっしゃるのですけれども、それに対するお考えと、それと先生、ほかにいろいろ民話とかそういった古いお話をもとにかかれていたりするのですけど、そういったことで想像で描かれているところで、現実信じておられるかたとちょっと相違点が出てきたりするのですけど、そのあたりで何か配慮を示してかかれているところというのはございますでしょうか。

（諸星）『西遊記』に関してですが、中国のそういう動きというのは全く政治的なことが強いのだと思うんですね。ただ、『西遊記』というのはもともと呉承恩という人が作者となっていますけれども、もちろん呉承恩が一人で書いたわけじゃなくて、古い時代からいろいろな人間が、雰囲気では元代から舞台で何か行われていたものだという話なのですが。

（呉）講談みたいなものですね。諸星さんの中にも出てきますね。ご自分を戯画化して、そこで講釈をやっておじさんが出てきますけどもね。

（諸星）そうですね。元代の芝居、京劇みたいなものを、宗代になって講談、講釈師が語るというのをやっていたと思うのですが、多分その段階で大勢の人たちが、講釈師や芝居の作者とかいろいろな話を作って、それを呉承恩がまとめたのだと思うんですね。

だから、『西遊記』というのは、ある意味で、さらに中国から日本へ、朝鮮もそうですね、朝鮮や日本へ渡って、さらにアメリカのハリウッドにまで行っている、どんどん広がっていく話だと思うんですね。だから、その段階でどんどんまた新しい作者が新しい話をつけてもいいんじゃないかと思うわけですね。僕としてもそのつもりで、『西遊記』をああいいうふうアレンジして新しい形にしてもいいと、僕は思っているわけですね。

でも、呉承恩が集めた大勢の無名の講談作家の一人であるようなつもりでいるのですが、まだまだ『西遊記』はこれからもいろいろな形で続いていくと思います。

(呉) 『西遊記』の中で、実在の人物というのは唯一、三蔵法師だけなのです。『大唐西域記』というのが、本当に書いたのかどうか分からないけれどもありますね。この三蔵法師というのは、自分一人でお経を取りにいかねばいけないという決意をする。そして、さまざまな砂漠だとか山を越えながらインドまで行って、何万卷だかの経を取ってきて、牛だか馬だかにそれを乗せてシナまで帰ってくるわけですから、それだけ考えても、実はものすごく頑健な、少なくとも意志においては、肉体的にはともかく、非常に強い意志を持った人でなければそんなことはできないのです。

ところが、シナのほうで現在批判が出ている、この批判自体は私はほとんど当たってないと思うのだけれども、出ているように、日本で描かれているマンガは、多くは三蔵法師が女もしくは女のようになよなよした人物になっています。テレビドラマなどの場合には、かつて夏目雅子がやったように女がやっているわけですが、この原因はどこにあるかと思ったら、これは元の原本にあるのです。

今、諸星さんもおっしゃいました呉承恩版の『西遊記』を読みますと、どういうわけか、この三蔵法師というのは優柔不断ななよなよした人物で、孫悟空が「お師匠さん、そういうことをしちゃだめだよ」と言っても、猪八戒か何か「お師匠さん、こっちに来なさい」と言うところのほうになびいて行ってしまふような、意志薄弱な人物になっているのです。

しかも、子供版のものではなくて、原本をお読みになれば分かりますけれども、三蔵法師が妊娠するというシーンがあるのです。それは、何か魔物の変な泉がありまして、この泉の水を飲むと男でも妊娠してしまう。それで、先ほど言いましたように、「魔物がいるからこんなもの飲んじゃいけないんだよ、お師匠さん」と悟空が言うのですけれども、猪八戒と一緒に、「これはおいしいような泉の水だから飲んだほうがいいよ」と言うと、三蔵法師はそれを飲んでみるみるお腹が膨れて妊娠してしまう。それで墮胎薬を用いて墮胎するというシーンが原本にはあるのです。それから見ても、どうも呉承恩の作った、つまり伝承の中にある三蔵法師というのは、女もしくは女的な造形になっているわけです。それが日本に来てその部分が拡張されて、なぜか、『西遊記』の中においては三蔵法師は女、もしくは女っぽい存在というふうになっているのですね。

これはどういう意味を持っているかというのは、これはもう神話論的に皆さんが専門家にご研究いただきたいと思います。ただ、原本の呉承恩版の『西遊記』を読むと、そういうシーンも出てくる。そうであれば、必然的に、それが女がやる役になってもおかしくはないと思うのです。別の言い方をすれば、それを批判しているシナ人も、ひょっとしたら原典を読んでないのではないかと私は思っております。

はい、ほかに何かありますでしょうか。

(Q2) 失礼いたします。こういった機会に諸星先生のお姿を拝見させていただくことを、今日この会場にいるだれもが本当に幸せなことだと思っております。

三つ、お答えは短めでけっこうです。質問させていただきたいことがございます。

まず一つめに、本当に基本的なことで恐縮ですが、先生のお名前の読み方を、昔から、濁点があるのか、ないのか。最近出ていますマンガ家年鑑を拝見いたしますと「もろほし」となっています。いつか、最初のころは点々がついていたのですけれども、これは先生自身が何かでご否

定なさっていたのを読んだような気もするのですが、これが、どちらが正解なのだろうというのを、今ここで長年のなぞを解きたいというのが、これがまず一つめです。

二つめ。先ほどのお話に、「西遊妖猿伝」で、とりあえず中国の話でみたいな、ちょっと微妙なニュアンスのお話があったのですが、恐らくファンの多くのは、この続きはいつなのだろうかと。併せて「海神記（かいしんき、かいじんき）」、ちょっと読み方が間違っているかもしれませんが、これも未完のままでございます。両作品、大作になると思いますが、いつ続きが出るのかなというお話が二つめ。

最後に、「奇談」。「生命の木」が昨年映画化もして、DVDも発売されまして、そこに恥ずかしげにインタビューにお答えになる先生の姿などを我々は拝見しているわけですが、先生ご自身が、「僕の作品は監督さんが好きなようにやっていただくのが楽しいですよ」ということを、かつて沢田研二さんが映画でやられたときのパンフレットにも同じようなことが書いてあったと記憶しております。そういうのを置いといて、先生ご自身が、「どうせやっていただけるのだったら、僕はあれやってくれないかな」なんていう作品がもしあれば、教えていただきたいなど。

以上三つ。お名前と、大作の続きと、映像化をもしご自身で望まれるとしたらということでお伺いさせていただきたいのですが、よろしゅうございますか。

(呉) ありがとうございます。最初のがいちばん分かりやすい。「もろぼし」と私は呼んできたのですが、「もろほし」か「もろぼし」か、どっちか。

(諸星) 「もろほし」です。

(呉) これは先ほど言いましたように、これも私がずっと慣用的に言うのですが、「やなぎだくにお」と言ってますけれども、本当は「やなぎたぐにお」です。これと同じですね。「やなぎだくにお」ではなくて、「やなぎたぐにお」。同じように「もろぼしだいじろう」ではなくて、「もろほしだいじろう」だそうです。ただ、はずみで言うてしまうことがあるのですが、この点、このぐらいはオーケーですか。

(諸星) もうめんどくさいので(笑)。「もろほし」といちいち・・・。

(呉) たしかウルトラマンか何かで、「モロボシ・ダン」というのがいましたね。あれに引きずられているところがある。

名前だけはこれ以上せんさくしてもしかたがありませんので、二つめどうでしょうかね。「妖猿伝」の続き、それから「海人記」の続き。

(諸星) ちょっとそれを言われるとつらいんですが、「妖猿伝」は、やっぱりもうちょっとやりたいなどは思っているんで、どこかいい場所があればとは思っていますね。ただ、構想とかいろいろ。暇なときにいろいろやろうと思いつつ、なかなかそのままになっているところがあるのですが、もしできるとなればここ数年にでもやらないと、できなくなっちゃうかなという気もしま

すので。

(呉) 私としても、ぜひ続編をかいて完結させていただきたいと思いますね。それから、「生命の木」のDVDがあったのですが、ほかに何か映像化されたいというか。

(諸星) 原作者はそういうことを言うものじゃないと思っているものですから。それは映画会社のほうでしてくれれば、はっきり言って何でもいいかな。

(呉) さっきの「カオカオ様」なんて面白いと思うんですけど (笑)。

(諸星) いや、実写でやってほしい (笑)。

(呉) というふうに、諸星さんはシャイで人前で話すのが下手だとおっしゃる割には、実はけっこうユーモラスなかたですね。

余談になりますけど、作品の中で私がけっこう好きなのがあるのですが、けっこうジョークっぽい作品をお描きになって、そういうときは絵もちょっと感じが違うんですけどね。コナン・ドイルの『ロストワールド』みたいなああいう話で、どこかに、原始人たちが生きているところに博士と助手みたいなのが探検に行くのがあるのです。そうしますと、そこでピテカントロプスみたいな猿人がぱーっと走っていくのですね。「博士、あれは何猿人でしょう」と言うと、「あれは速いからジゼル猿人じゃないか」と言っていると。そういうアホなギャグもちゃんとやるかたなのですね。私は、その「ジゼル猿人じゃないか」というのは大変好きなのですが。

さて、それは余談ですが、ほかにご意見、質問などがありますでしょうか。

(Q3) 先ほどは「もろほし」と「もろぼし」のお話ありがとうございます。僕は「YOU」という雑誌でプロフィールを書いているのですが、毎回どちらが正しいのか迷っていたところなのでありがとうございます。

先ほどの呉さんの余談の部分なのですが、諸星先生はだいぶギャグマンガのほうもかかれていますと思うのですが、今出ている「ど次元」とかもそうですし、あと「葉と紙魚子」シリーズも、割と現実の世界と異界の部分とを併せ持ったギャグを作られていると思うのですが、「カオカオ様」みたいなシリアスな作品とギャグの部分とどのような区別をされているのかなと思って。「カオカオ様」も一つずれるとギャグになるところが、そこは完全に違うと思うのですが、どのような管理をされているのかを、もしお答えいただけるようでしたら。

(呉) いかがでしょうか。これはここのところずっとやっていらっしゃるシリーズで、「ネムキ」で連載しているやつですね。

(諸星) そうですね。そういう区別とかは、そのほかの「怒々山博士」みたいな、あそこまでやるようになったら確かにギャグでやりますけどね。ただ、「葉と紙魚子」シリーズというものを

いちばん最初にかいたやつは、「生首事件」ですが、女の子が生首を拾っちゃうという話ですけど、最初はこれもシリアスなホラーにするつもりで考えたんですけど、いろいろ考えてもなかなかうまくまとまらないので、結局、生首を水槽に入れて飼うという話にしました（笑）。やっぱりホラーにはならないような。2作めからはギャグ路線で……。2作めぐらいまでは一応、ホラーもそれで通るんですけどね。

（呉） SF作家、怪奇作家で、活字のほうにしるマンガのほうにしる、両方やる人がいますね。どこかつながっているのか、分からないですね。常識を壊していく。先ほどから出ています構図かずおさんなんかも、「まことちゃん」というギャグの歴史を変えるような作品をおかきになっていきますね。それから、活字のほうでもブラックユーモア系の作品とシリアスなSFを書かれる人がいますので、何か精神構造でつながるところがあるのかもしれない。

はい、ほかに。どうぞご質問を。

（Q4） 今日はどうもありがとうございます。感激しております。例えば「暗黒神話」のことで、初めのほうとワイド版のコミックスのほうは、多少なりともかき直しとかかき足しとかをされていると思うのですけれども、ご自身の作品の中で、そういったかき直し、かき直しというのはどのぐらいの比率なのかと。購読するほうとしては、一体何冊買わなきゃならないのかと思いますので、その辺のところを言っていただきたいなと思います。よろしくお願いします。

（呉） なるべくたくさん買っていただいたほうが、諸星さんとしてはいいと思うのですが。

（諸星） 大体、単行本にするときかなり手を入れるので。雑誌のときはけっこう粗っぽい絵のときもあるのです。一応、こうしたのはまた後でかき直すというのも確かにあるのです。「西遊妖猿伝」のときはかなりやったのですが、あれは途中から自分でもだれているなと思ったからやったので、あまり古いのはさすがに手の入れようがなくなっているのです。

（呉） 現実的なことをお伺いしますが、マンガ家がかき直していくには、あるコマの中の例えば構図がちょっと変だなというのは、そのページで1コマだけかき直せばいいと思うのですが、例えば、主人公を登場させたけど、この主人公はだめだったなとか、もう一人主人公がいたほうがといっても、活字の場合だったら割と入れやすいと思うのですが、マンガの場合それはやりにくいでしょう。

（諸星） 主人公を替えるのは難しいでしょうからね。

（呉） どういうふうにかき直すんですか。やはりコマを切り張りしたり、そういうことをやることなのですか。

（諸星） 単純に言えば、雑誌連載のときは、雑誌のページの関係で、そのまま本にすると1枚

白いところが入っちゃったりするわけですね。そういうところをちょっとかき足したり、あるいは削って。

(呉) それを普通の読者のかたに申し上げますと、例えば、片起こしか、見開き起こしかというのがありますね。雑誌のときはそれでいいのだけれども、単行本にするときに、収録するときに、片起こしを見開き起こしにしたり、あるいは逆にしたりすると、どうしても第何章、第何章ごとに1ページ開いちゃったりすることがありますね。そのところにかき足すと。

(諸星) そうですね。それはあります。

(呉) 例えば、活字と違ってコマの形が決まってるから、あるコマだけ外して、もっと大きなコマを入れるというわけにいかないでしょう。何ページかがぼっとかき直すことはあるのですか。

(諸星) たまにはありますが、かなり細かい割け方にして、足りないとかき足しとかやることもありますけどね。最近はあるまりやってないです。

(呉) あんまり古い作品でない限り時々手を入れていると。こんな感じですかね。

(諸星) そうですね。

(呉) そんなところだそうです。はい。ほかに、もうあとお一人ぐらいはお話を伺えると思うのですが。

(Q5) 最後に、ものすごく直接的な質問で申し訳ないのですがけれども、私、自分でかいてまして、自費出版して普通の本屋さん並べてもらおうということをしているのですが、広い背景が難しいのですね。何もなくて、ものすごく広い。それが、いろいろなかたを見た中で、諸星先生のかかれる広い背景にいちばんがつんと広さを感じられるのですが、先生にテクニックを伺っても私はまねできないから聞いてもしょうがないのかなという気もしたのですが、何かコツというようなものがあったら。

すみません、もう一つ。「西遊妖猿伝」を見ていても、本当に辺境へ向かって旅していく、自分が中国の辺境を歩いているような気分させられるのですがけれども、現地取材とかなさったことがあるのかどうか、それだけお伺いしたいです。

(諸星) 後のほうからいくと、取材はほとんどしません。

(呉) 資料なんかはごらんになるのですか。

(諸星) 一応。

(呉) 図鑑みたいな写真集とか。

(諸星) テレビではNHKの「シルクロード」とかその辺のものはありますが、現地へ行くことは、外国はないですね。

最初の広い……。

(呉) ところを上手にかくにはどうしたらいいかという、コツでもないかというお話ですが。

(諸星) 具体的に、どういうことを言っているのかよく分からないんですが。

(Q 5) 「西遊妖猿伝」の背景とかで、例えば莫賀延蹟の何も無いところをかいておられて、本当にその広がり、目もくらむような広がり、浮かんできたり、感じられるんですね。

(諸星) それは例えば大砂漠みたいなところ。砂漠ははっきり言って、かくのは楽ですから(笑)。地平線をかけばいいだけだから。人によっても全然すごく細かく描く人もいますし、それは好きずきですから。すごく丁寧に描きたい人はしつこくやればいいし、簡単に済ませたい人は本当に線一本でいいと思うんですよね。

(Q 5) 砂漠が楽だとおっしゃるのは、やっぱり先生の才能だと思います。ほかの者にとっては、正直な話、あんな難しいものはないです。

(呉) 諸星さんよりもっと簡単に描いて、諸星さんとは違った意味での天才の谷岡ヤスジなんて一本しか線をかきません。時間もありませんので、ご自分でいろいろ工夫されて努力してください。

では、55分になりましたので、ここで総合司会のほうから一言お願いいたします。全体、1部、2部を通してのまとめ、その他ということになると思うのですが。

(吉村) 諸星さん、ありがとうございました(拍手)。

最初も申しましたように、めったにないというか、恐らく今後こういった形でお話を聞く機会は、皆さんがたももうほとんどないと思ひまして、皆さんがたが緊張感のある、聞き耳を立てている会場の雰囲気にも非常に感動しましたし、先生がたのお話、非常に楽しく聞かせていただきました。

第1部のほうは世界のマンガということで、初めに言いましたけれども、日本でマンガになっているものが非常に読まれているわけですが、それを相対化するような視点というようなものが、東アジアそしてアフリカというフィールドで語られました。

それで、諸星さんの世界ということで作品を見ていただきまして、本日の講演の趣旨と最後に併せて説明しますと、この京都国際マンガミュージアムには、京都精華大学が母体となっております。

まず国際マンガ研究センターというのがあります、そこではマンガ研究だけではなくて、マンガ研究と何かを接続してその対話を行う中で、さまざまな知見を広げていこうという試みを連続して行っていく予定です。

その第1回めとして、こういったマンガと人類学というテーマを催しましたけれども、以後もそのようなさまざまな試みを行っていくと思いますので、その際のいろいろご希望、皆さんがたがまたこんな話を聞きたいということや、今日のお話の感想とかありましたら、ぜひミュージアムのほうにお寄せいただければと思っております。

また、これは事務連絡になりますが、今日のお話いただきました諸星さんのマンガを集めたコーナーが、玄関入り口の受付カウンターの左側に設置してありますので、そちらにいらんいただければと思いますし、今日の第1部のお話などを踏まえて、世界のマンガ展をメインギャラリーでやっております。あちらのほうを見られるとさらにいろいろなことが分かってくるのではないかと思います。

ということで、本日はこの講演会、こけら落としということでこの場を使わせていただきましたけれども、今後とも連続して皆さんがたに告知していきたいと思いますので、何とぞよろしく願いいたします。

では、今日の出演者の皆様がた、どうもありがとうございました（拍手）。

【別紙 3-2】

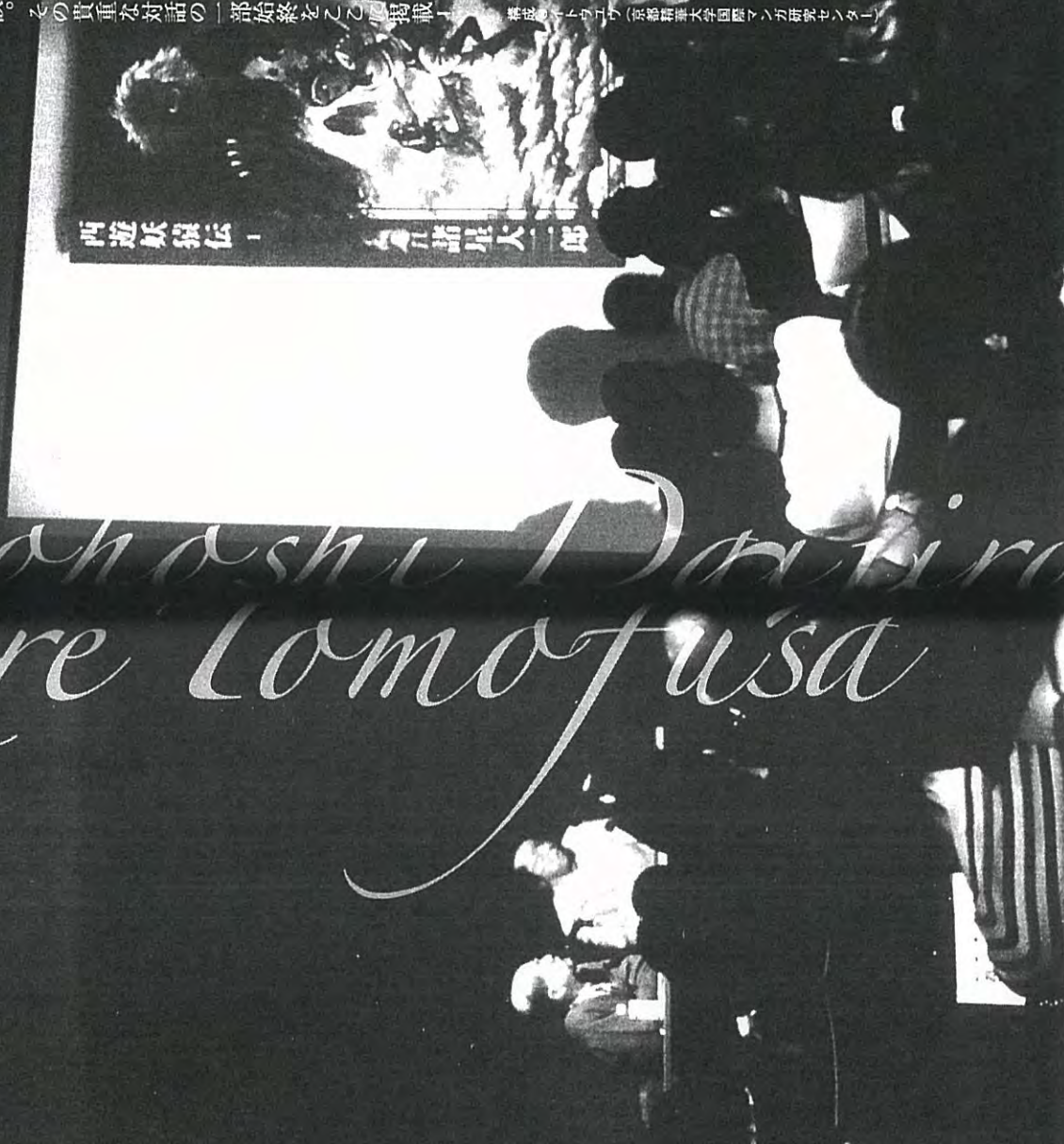
「マンガと人類学」第 2 部「諸星大二郎の神話世界」文字起こし(編集済み)

諸星大二郎の神話世界

公開対談 × 呉智英

呉智英（くれ・ちよみ）◎マンガ評論家。日本マンガ学会会長。京都精華大学マンガ学部客員教授、京都国際マンガミュージアム研究顧問。日本におけるマンガ批評の第一人者として知られる。

2006年12月16日。京都国際マンガミュージアムと京都人類学研究会の共同主催という形で開かれたシンポジウム「マンガと人類学」のメインイベントで、諸星大二郎と呉智英の公開対談が実現した。かねてより諸星作品を高く評価していた呉智英が、諸星ワールドに鋭く切り込む白熱対談。その貴重な対話の一部始終をここに掲載する。[構成：トヨタ（京都精華大学国際マンガ研究センター）]



Narandashi Dairyo Kure Lomojusa

呉 こんにちは。本日の進行をいたします呉です。向かって私の右側にいらつしやるのが諸星大二郎さんです。諸星さんがこういう公開の場でお話することは、今までありませんでしたよね。

諸星 対談を含めてなかったです。

呉 今日は私が無理やりお願いしてお越しいただいたのです。諸星さんは人前でお話するのが得意ではないとのことな

ので、今日は、私が諸星さんのお宅に何つて雑談でもしているようなつもりで出ていただきたいとお願いしました。インタビュー形式で私が「こうこうこうですね、諸星さん？」と言うと「はい」、「運いますか？」と言うと「はい」、これだけいいという条件で来ていただいていますので、主役は諸星さんでありながら、実は話すのは9対1ぐらいで私のほうが

多くなってしまいます。しかし、それでは私の本来の役目が果たせませんので、なるべくそれを8、7、6と少なくして、諸星さんのお話する内容を1から2、2から3と多くしていきたい。それで、対談が終わりましたときに、諸星さんのお話が3割以上、私が7割ぐらいでしたら、今日のこの会は成功とご理解いただきたいと思います。

日本のマンガは世界に冠たるものですが、20世紀半ばから21世紀の約60年間に、非常に優れた才能が集中している。そういう綺羅星のごとく集まっている天才の中でも、ベスト10に絶対入れなければいけないというのが諸星さんです。私は以前から高く評価しております。しかも、いまだにその才能が衰えていないのがすごいところですよ。

諸星作品と人類学

呉 まずは、諸星作品と人類学というテーマでお話を聞いていきます。人類学との関係が最も色濃くみられるのは、やはり『マッドメン』シリーズ（1975〜1982年）ですよ。マッドメンというのは、パプア・ニューギニアの祖霊を祀るお祭りや、体に白い土を塗りたくって神懸かりになる人です。今から三十数年ぐらい前に、少年マンガ誌で「秘境ブ

ーム」があつて、アフリカやニューギニアなどが、表紙やカラーグラビアで紹介されましたが（図1）、こういうものはご覧になっていましたか？

諸星 そういえば見た記憶がありますね。



【図1】「世界の未開人」（『週刊少年サンデー』1969年44号）。こうした「秘境」でもある「宇宙」と同時に、1970年大阪万博や少年誌を介して、子どもたちのロマンをかきたてた。

り、開明派と因習派があつたりと、二重、三重の構造になっています。こういうストーリー展開はどんなところから思いつかれたのですか。

諸星 このシリーズも、最初は、単純に未開の少年が現代社会の中によつてきて、カルチャーギャップがどうこうといった単純な話だったんですけど、その後何年か間を置いてから、『鳥が森に帰る時』（1979年）という話を描いて。その

辺から明確に変わってきたのですかね。

呉 カイゴカルトが出てくる話もありました。

諸星 『天国の鳥』（1981年）でしたか。

呉 カイゴというのは荷物、カルトは狂信的な信仰という意味。このカイゴカルトは、19世紀の終わりぐらいからメラネシア諸島辺りで見られ始めた熱狂的宗教・政治運動で、「空から神の鳥が我々のために食べ物とか薬を降らせてくれる」という信仰ですね。それで、

自分たちが今まで蓄えていた食料とかニップヤシで造られたホロ小屋などを全部燃やしてしまう。幻想の神の国を待ち望む一種の千年王国的な運動です。ノーマン・コリンの『千年王国の追求』や、ランテルナリーの『虐げられた者の宗教』など、人類学あるいは政治思想の分野でも注目されてきましたが、マ

呉 こういうのに刺激されたとか、そういうことはなかったのですか。

諸星 最初に見たのは確か、『朝日ジャーナル』に出ていた旅行記事か何かだったと思います。それを見てイメージを思いついたのですが。

呉 実際にあちらのほうに取材に行かれたということはないですか。

諸星 いや、全然していません。

呉 べご自分の想像力だけでこういうのを描きになったわけですね。

諸星 初期の頃はけっこう間違ひも多くて。あまりよく知らないのに描いていたので。

呉 漫画家の場合、想像力と創造力の両方があれば、少しぐらいの間違ひは許されますよ。『マッドメン』には、土着と近代の問題、野蛮と文明の問題も潜んでおります。しかも、諸星さんの場合、単純な二項対立の図式ではなく、土着一伝統側においても、善玉と悪玉が出てきた

ンガの中でカイゴカルトを扱った最初かつ唯一の例だと私は思っています。当時こういうことをやられて、みんな理解できたのですかね。反応はどうでしたか。

諸星 どうでしょう。これは『月刊少年チャンピオン』だったので、あんまり……。

呉 「反抗の原初形態」としての千年王国運動やカイゴカルトに注目したホブズボームは、戦争や民衆運動などにおける政治意識というのは、合理的に働いているわけではなく、幻想的な神話作用といった非合理的なものによつて作られたと考えた方が分かりやすいのではないかと、いつたことを言っています。そうした政治学的な思想を、マンガの中に、しかも娯楽作として作り上げるというのは大変難しいと思うのですが、『マッドメン』はそれを成し得ています。

諸星 （スクリーンに投影された『カイゴの時代』（図2）を見ながら）この話は、カイゴが来るというので村の人たちが集



諸星大二郎

こうした善と悪の関係の中に身を置きつつ、なおかつ文明社会ともつながりがあるというのがゴドワです。アエンに操られる人間も出てきます。呪術者や宗教のリーダーみたいな。最近いろいろ新興宗教がありますが、オウムなんかはちょっと近いものがあるかもしれない。

呉 『マッドメン』が面白いのは、土俗世界を土俗世界のまま受け入れてみたらどうなるか。その中にはそれなりの論理、



呉智英

思考方法があるのではないか、という思考実験がなされていることです。私が勝手に「諸星大二郎の蛮族もの」と呼んでいる作品群の中のひとつに『砂の巨人』（1979年）という作品がありますが、それもそういうテーマなのかな、と。

諸星 どうでしょうね。僕はアフリカの話を描きたくてこれを描いてみたのですが、これ一本きりで終わってしまいましたね。

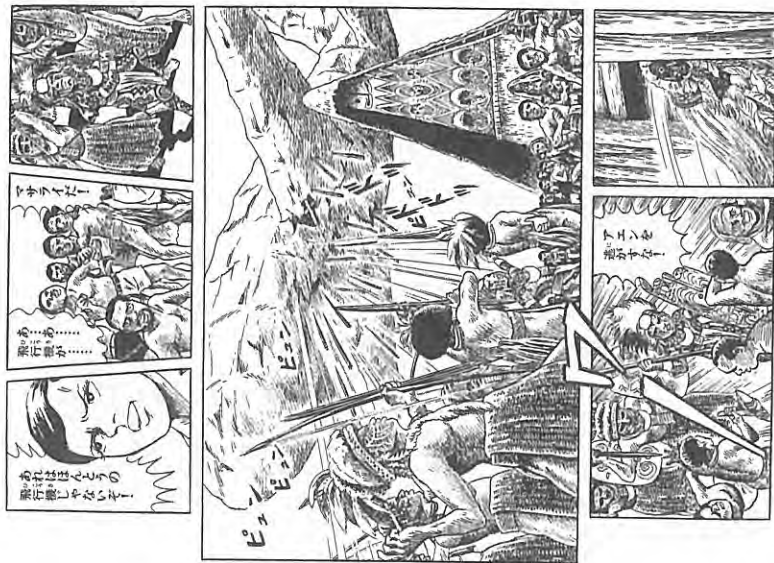
呉 これと同じようなので、『夢の木の下で』（1997年）というのもありましたよね。あれはSF仕立て、ファンタジー仕立てで、アフリカではない架空空の話ですが。

諸星 そうですね。『砂の巨人』は、サハラが乾燥し始めたころの話です。タッシリ・ナジエールとかに何千年も昔に岩絵の文化があつて、その中に牛の絵と

まっつ、ある女の子が新世界のマリアに見立てられているという設定ですね。

呉 この2段目の飛行機は、飛行機のはりぼて。第1次大戦、第2次大戦のとき、先進国の飛行機が軍事物資を先発隊に向かって投下するわけですね。これがジャ

ングルの中にばらばらと降りてくるので、「ほら、やつぱり神の鳥はいて、我々のために葉や食料を恵んでくれる」と言い出したわけですが、はりぼての飛行機は、「神の鳥」が来ないときの代替物として作られたものです。これは1960年ぐ



【図2】『マッドメン』シリーズより「カーゴの時代」。アエンの呪術によって飛び立っただはりぼての「神の鳥」。

らいまで実際作っていたという話があつて、ヤコベツナイの映画『世界残酷物語』にも、はりぼての飛行機の周りで踊っている人たちが映されています。

諸星さんの作品では、このはりぼてが悪霊によつて本当に空を飛ぶようになってしまうのですが、それを、この地に生きてきた主人公の少年は「まやかしの飛行機だ」と言つて打ち落とすんですね。つまりこの少年は、呪術世界に生きていながらも冷静な理性というものを持っている。土着社会、呪術世界の中に、それをそのまま受け入れる者とそうではない人を登場させている。こういうキャラクター造形というのはどういうところから作るのですか。

諸星 主人公ゴドワには「大いなる仮面」という守護霊みたいなのがついていて、彼は、その導きによつて世界の秩序を形にする存在です。それに対峙する者としてアエンというキャラクターがいて。

か放牧の絵とかに混じつて、馬の絵がある。その馬が北アフリカから来たというような説があつて。

呉 確かに、『砂の巨人』はそういった具体的なモチーフで描かれているのですが、『夢の木の下で』くらいになりますと、これはもう諸星さんの完全な想像ですよ。我々の思考とは別の思考体系がある、ということが描かれている。例えば、『カオカオ様が通る』（1994年）も同じ意味ですごい話です。主人公が変な町に行くのですが、そこに年に1回カオカオ様というのが通つて、そのカオカオ様というのは実はおまえであると言われて……説明しても訳がわからないですね。何なんですか、これは（笑）。

諸星（笑）。何なんですかと言われても困るのですが、とにかくこういうものとして、このまま受け入れてもらえれば。

呉 まさしくそこなんですかね。「こういうものなんだ」と言ってしまうところが

すごいわけ。我々の思考とは違う別の何かがあつて、そこに何らか論理があるのだけど、それは我々の持つシンタックスとは別のシンタックスによつて動いている。言葉で語つてしまえばこれだけなのですが、これを造形化して、なおかつ一つの完成された話になつている。こういうのは、人類学において自分と違う世界をどのように理解しようとするのかということとつながってくるのではないかと思います。

諸星作品と民俗学

呉 諸星さんの作品には、民俗学関連の傑作もあります。特に、「諸星天才説」が確定した『妖怪ハンター』や『稗田礼二郎シリーズ』。このシリーズはどれも実に素晴らしいのですが、みんなが口を揃えて「すごい」と言い出したのは『生命の木』(1976年)という回です。

この中の「おらといつしよにはらいそきいくだり」というセリフは、マニアックな世界では流行語になりました(笑)。

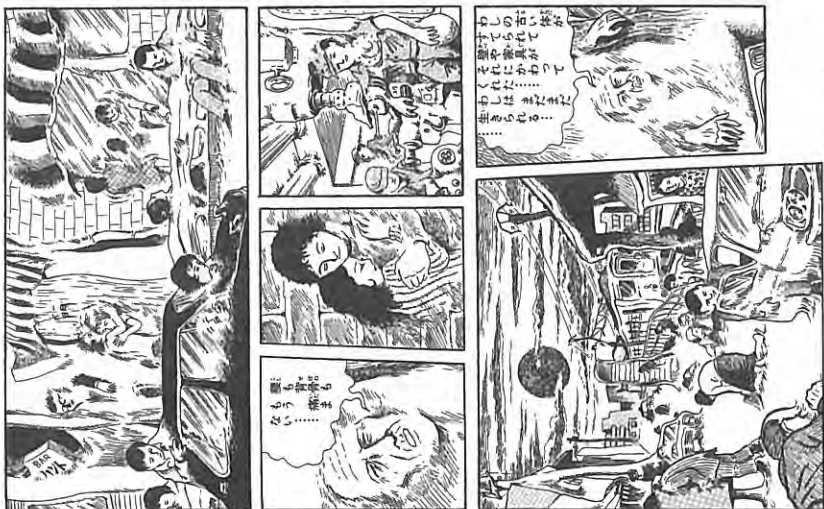
諸星 これを読んだ人はみんな、最後のこのシーンがすごいと言つてくれます。このシーンを描きたくて作った話だろうともよく言われますが、それはそういうわけではないのです。隠れキリシタンの聖典に「天地始まりのこと」というのがあるのですが、それとよく似た資料を自分でもでつち上げてしまおうと作ったのがこの話です。この「天地始まりのこと」をもとに、日本にキリストがいたという架空のキリスト伝説を作つちやうという。ただ、そんな話を作つていくと、はつきり言つて普通の少年マンガの描き方だと收拾がつかなくなるわけです。それで、結末としてこんな形にするしかなくて、『少年ジャンプ』でこんな描いていいのかな、とは思いましたが(笑)。

呉 この話は最終的に、精神的に欠落し

ている人間にとつての救済は何か、みたいな話になるわけですけど、どこか不気味なような、神秘的なような感じで。おつしやるとおり、こんな突き抜けた作品がよく『少年ジャンプ』に載つたな、と思います。普通のSF的ストーリーがあつて、でもカタルシスがあるというのではなく、結論が出てきたときにものすごくいやな感じになる。いやなといつてもドロテラスとかそういうのではなく、我々が知つている論理と別の論理の世界がそこに現れることによる違和感です。集英社の手塚賞を取られました『生物都市』(1974年)もそういつたところがありました。こうした感覚を演出するのは並大抵の才能でできることではありませんが、『妖怪ハンター』の頃、まだ諸星さんは25、6歳ぐらいじゃないですか？

諸星 そうですね。

呉 こういう異世界といいますが、不気



【図3】『生物都市』より。こうした融合のイメージは、『妖怪ハンター』を写実映画化した塚本晋也の「鉄男」や、『アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」も彷彿とさせる。

味な世界を不気味な世界の論理のまま描くということにかけては諸星さんは天下一品で、右に出る方はいないですよ。『生物都市』の最後のシーン。(図3)ぐちやぐちやとなつていふところなんか、どういふふうにしてああいうのを考えつくるのですか。

諸星 ぐちやぐちやですよ。なんでし

ようか、何かぐちやぐちやなものが好きなんですかね(笑)。

呉 こういうぐちやぐちやは当然、普通の人から見れば不気味なわけですが。

諸星 けつこう好きな人もいふようで。描くのは快感ですよ。

呉 敢えてこういう不気味さを描く。

諸星 不気味なものというのは結局、慣

れてないから不気味なのだと思います。例えば、横関かずおさんも水木しげるさんもそれぞれの不気味さを描いていますからね。新しい不気味さを出そうと思つたら、何か自分なりの不気味さを考えないといけないということではないですかね。ここでは一応、ユートピアということにしてますけれども。

呉 そこが面白いですね。不気味なんだけど、それがユートピアだという。ユートピアというのはあそこがれですが、実際ユートピアが実現したら、それは極めて不気味なのではないか、ということでしょうか。また、『妖怪ハンター』シリーズでは、日本の古代史や民俗学——例えば、柳田國男の『妖怪談義』や『一目小僧その他』などの知見が作品に生かされています。特に『一目小僧その他』に出てくる一目小僧論。これがいくつかモチーフになつていますが、このへんはやはり読んで面白く思われたのですか。

諸星 そうですね。柳田國男は、『一目小僧その他』あたりにはまっていたところがありました。

呉 柳田國男は一目小僧伝説を解釈して、かつて日本には神への生贄に選ばれた者の片目を傷つける風習があったと説明しています。一目小僧の話、いくつかありますよね。

諸星 『鎮守の森』（1983年）という短編でそのまま使ってますね。

諸星作品と中国学

呉 『西遊妖猴伝』（1983年）の話もお聞きしましょう。これは『西遊記』、孫悟空の話ですね。『西遊記』というのは、手塚治虫さんと杉浦茂さんなどいろいろな人がいろいろな形でマンガ化しています。テレビドラマやアニメなどにもなっていますが、それを諸星さんは全然違う形に解釈した。読み切りや短編が多

い諸星作品の中では、例外的に長編ですね。原本では西域へ向かってからさまざまな妖怪が出たり、魔物が出たりするんでしょう？ それをまだ全然描かないうちに、「第一部・完」になっている。

諸星 でも、それまでにけっこう妖怪は出してるんですよ。金角とか銀角とか、

いろいろと。元の『西遊記』も、西域へ旅する話ですけど、結局中身はほとんど中国での話なんです。逆にそれを歴史どおり西域へ行く話にしちゃうと、『西遊記』ではなくなるような気がするんです。中国にいるときのほうが『西遊記』的な世界だろうなと考えて、第二話で金



『西遊妖猴伝』より。著者も語っているように同作品にはこうしたアクションシーンが多く、魅力のひとつになっている。

角、銀角とか、『西遊記』の素材はみんな出しちゃつて。

呉 その金角、銀角や紅孩児その他が、あまり妖怪っぽくなくて、生の人間らしい。この『西遊妖猴伝』は、当時の生身の人間の政治も含めた現実世界と、妖怪の幻想世界、神話世界とをパラレルに描いているところが非常に面白いと思うのですが、一方で、紅顔の美少年の孫悟空が、如意棒を片手に敵を蹴散らすアクションシーンがいっぱいある。そういうのを描いてみたかったというお気持ちもあったのですか。

諸星 これはもう、最初から活劇をやりたいというのが第一ですかね。それに、『西遊記』的世界にも一度取り組んでみたかった。主人公は、猿でなく人間でやりたいというのは最初からのイメージでした。

呉 そのことはやはり意表を突いていますね。一方で、主人公には猿の神のよう

なものがついているという設定もありません。『西遊記』の猿の話に関しては、いろいろな学者が研究しています。人類学者の石田英一郎には『河童駒引考』という有名な本があります。河童が駒_二馬を引きずり込むという話や、河童というのは猿から変わったという話がありますが、石田は、河童と馬と猿の関係から、河童という妖怪がどこから出てきたかを考察しました。また、河童の特性として、手が右から左につながっているということがありますよね。『西遊妖猴伝』の中に通臂公というのが出てきます。手がひゆるひゆると伸びてしまう奇妙なキャラクターです。臂というのは腕ですね。腕が通っているので通臂公という名前なのです。河童が通臂になつているのは、石田英一郎や柳田國男の説によりますと、かかしが妖怪化したものだから、ということなのですが、この通臂公というキャラクターは、どこから想を得ているのですか。

諸星 中国の明代以降の小説で『平妖伝』というのがあるんですが、それに通臂仙という猿の仙人が出てきて。直接はそれがモデルですね。

呉 無支奇という猿の妖怪のようなものも出てきます。

諸星 『西遊妖猴伝』では一目に描きましたが、元々そんなことは書かれてなくて。「夔_レ」という猿がいて、この字はすごくややこしい字ですが、貝塚茂樹によると、この字は一目の猿か何か逆さつりにされている形だとか、確かそんなことを読んだのです。それと無支奇とを一緒にして、こんな妖怪になりました。

呉 通臂公は、善玉になつたり悪玉になつたり、あつちへ行つたりこつちへ行つたりという感じで非常に面白いですよね。やはり最初からそういう設定にしたいというおつもりでしたか。

諸星 『西遊妖猴伝』に関しては、キャラクターは最初からあまり決めてないで

す。とりあえず出しちやうという。絵のイメージといいますか、造形が先行することが多いですね。通臂公もとりあえず出して、いろいろ動かしてみる、という。

呉 これも善玉とも悪玉とも分らないし、あつちの世界に行ったりこつちの世界に行ったりする「トリックスター」ですね。

諸星 ある意味、こういうキャラクターはストーリーを作るのに重宝しています。

呉 なるほどね。諸星さんの支那ものの中には、唐代、宋代の伝奇集から取られた短編集も幾つかあります。それらもユーモラスでなかなか面白いのですが、支那ものと言えば、やはり『孔子暗黒伝』という作品があります。さらにその前身で『暗黒神話』というものもあります。これもたしか『少年ジャンプ』ですよ。こんな作品を少年誌に掲載して、誰が読んで、誰が分かるのですかね。苦情は来ませんでしたか(笑)。

諸星 そうです。『山海経』をネタにしたものは時々描いています。

呉 この手の資料は、買いあさられるんですか？

諸星 中国ものを描いているときは、そういう類のものを見かけると、つい買って

諸星 『孔子暗黒伝』は、『少年ジャンプ』ではやりすぎだったかもしれない(笑)。

呉 『暗黒神話』はもちろんですが、でもやはり私が心底興味を持ったのは『孔子暗黒伝』ですね。たまたま私が『論語』を愛読していたからというのも一因としてあるのですが。私が思い出すのは、白川静先生の『孔子伝』という研究書です。これは1972年の作品で、各方面に大きな衝撃を与えました。儒教においては、「子は怪力乱神を語らず」——怪しいことは孔子先生は語られなかった、と『論語』の中に書いてあるように、知識人たるもの、そういう不気味なことや怪しいもの、不合理なもの、非合理的なものは語らないのだというのが常識だったわけです。ところが、その周辺・底辺で、実は、呪術的、巫祝的なものが非常に多く渦巻いていたのだということを、白川先生がフランスのシノロジストの研究を援用しつつ、ご自身の甲骨文の研究などから主

てしまいます。見ていて楽しいですね。

呉 『孔子暗黒伝』の場合は、ただ単にこういう造形的な面白さだけではなく、全体の心理描写とかストーリー展開とか、主人公の少年が葛藤するところとか、そんなのがありますけれども。

張された。それで、日本の多くの知識人にとって、儒教や孔子についての理解が随分変わりました。私もそれに大きな影響を受けましたが、この白川先生の『孔子伝』は、『孔子暗黒伝』などに影響を与えていますか。

諸星 まずあれを読んだものですから、直接の影響はかなりあると思います。

呉 ただ、当たり前のことですけど、そのままやっているわけでは全然ないですよ。やはりそれを、諸星大二郎の世界にしているところがすごい。龍も出てまいりますけれども、これが実は恐竜が生きていたという形で地下牢の中につながれている、というところなんかは非常に面白いですね。

諸星 それは確かに白川先生とは関係ないですね(笑)。

呉 それから、開明獣(図4)なんていうのも出てきますね。『山海経』からですが、これは。

諸星 これは本当にいろいろなものをこちやこちや人れちやつたので。中国の孔子から始めて、インドの神様まで(笑)。

呉 主人公の少年、向かって左側が黒くて、右側が白くなつてますね。

諸星 あれは、ハリ・ハラという神様が実際ああいうふうになつてに分けられているのです。ヴァイシュヌとシヴァを合成した神様で。宗教的な意味があると思うんですけども、直接そのまま描いたんです。

呉 アジア全体をこういう形で通底するように描かれるというのは、今までになかった試みですね。全体に荒唐無稽でありながら、本質に迫っているところが『孔子暗黒伝』のすばらしいところです。

今日は、普段聞けない諸星さんの肉声に接することができました。内容も充実していて、漫画家の構想力がいかにすごいものであるか、お集まりのみなさんにも納得していただけたと思います。諸星さん、ありがとうございました。



【図4】『孔子暗黒伝』より。主人公を導く神獣「開明獣」。天界の王が住む崑崙山の門の一つ「開明門」の門番とされる。

本報告書は、文化庁の委託業務として、森ビル株式会社が実施した平成24年度「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。
転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。