

オンライン トークショー 「広木陽一郎× 上杉忠弘 背景から読む 谷口ジロー」

日時

2022年8月13日[土] 14:00-16:00

会場

[オンライン]

出演者

広木陽一郎(マンガ家)/上杉忠弘(イラストレーター)/原正人(バンド・デシネ翻訳家/聞き役)

参加者数(視聴者数)

のべ約500名

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

担当

イトウユウ

イトウ 現在、「描くひと 谷口ジロー展」という展覧会を京都国際マンガミュージアムの企画展として開催中ですが、このオンラインイベントはその関連イベントということで企画されました。

「広木陽一郎×上杉忠弘 背景から読む谷口ジロー」というタイトルで、2時間たっぷり、谷口ジローさんについて、元アシスタントの二人にお話しいただきたいと思います。お二人のご紹介は、後ほどさせていただきますが、司会に原正人さんをお迎えしています。原さんには、準備段階からいろいろとお手伝いいただきました。

展覧会は、原画展ということで、間近まで絵に顔を近づけて見ていただけるかたちになっています。というか、顔を近づけないと見えない絵があるというのが、話題の柱の一つになるかと。お話を聞いていただいたら、絶対に展覧会にも行ってみたい気持ちになること間違いなし、と思っております。

展覧会は、東京の世田谷文学館でもやったものですが、構成はかなり変えていまして、作品を完全に制作発表順に並べ変えました。また、マンガ原画を見る鑑賞ポイントを谷口さんの原画で解説する「ゲンガノミカタ」というコーナーを付け足しているのも京都展の新しいところです。

では、早速ですけれども、司会の原さんにバトンを渡したいと思います。原さん、よろしくお願いします。

原 はい、よろしく願いいたします。画面の共有をさせていただきますね。

皆さん、ご覧いただきましてありがとうございます。原正人と申します。普段はフランス語圏のマンガ、バンド・デシネの翻訳や紹介をしております、谷口さんかバンド・デシネをお好きだったという関係で、生前、いろいろとお話を伺ったり、イベントをご一緒させていただいたりしておりました。

そんなご縁もあって、先週はマンガミュージアムで「孤独のグルメ」原作者の久住昌之さんとのリアルイベントをご一緒させていただきました。今回は、元アシスタントの広木陽一郎さんと上杉忠弘さんにお話を伺うということで、聞き役を務めさせていただきます。どうぞよろしく願いいたします。

広木 よろしくお願いします。

上杉 よろしくお願いします。

原 お二人の紹介をしておきたいと思います。まず、広木陽一郎さんです。マンガ家さんです。1965年、東京都出身。1983年より谷口ジローさんの作画アシスタントを務めています。不定期で関わった時期も含め、最も長い期間、谷口作品を支えた作画アシスタントのお一人です。

続いて上杉忠弘さんです。1966年、宮崎県出身。1989年から1996年、谷口ジローさんの作画アシスタントを務められました。その後、イラストレーターとして活躍。アニメ映画『コララインとボタンの魔女』では、コンセプトアートを担当され、アニメ賞を受賞。その他、『ベイマックス』『リメンバー・ミー』『あの夏のルカ』『私ときどきレッサーバンダ』などに参加しておられます。

このお二人は、谷口さんが亡くなった後に、いろいろな媒体で、当時のことを振り返るような言葉を残されています。『描くひと 谷口ジロー』[双葉社、2019年]という、谷口ファンだったら絶対に持っておくべき素晴らしい本がありますが、この中に、「谷口ジローの「技法」に迫る」という、お二人に加え、マンガ家の森薫さん、元アシスタントの真柄耕一さん、編集者の染谷誠さんの5人による座談会があり、すごく濃い内容で、めっちゃ楽しかったです。ここでは、そこで話されていることプラスアルファのお話を聞けたらいいな、と、そんなことを思っています。

世田谷の展示に合わせるようなかたちで、『東京人』2021年11月号[都市出版株式会社、2021年]でも特集が組まれましたが、その中でも広木さんが、久住昌之さん、染谷誠さんとお話をされていて、これも、めちゃくちゃ素晴らしい鼎談です。読んでいない方はぜひにと思います。

そのちょっと後ぐらいに『谷口ジロー原画集 描線に込めるひと』[玄光社、2021年]という本が出まして、こちらでは上杉忠弘さんが、原画をいくつか選ばれており、さらにインタビューに答えられています。

それではここから、いろいろとお話を伺っていききたいと思います。まず、谷口ジローさんの主要作品をこんな感じで並べてみました。さらにこの倍ぐらいの作品があるのかな。かなりたくさんある作品の中で、時代ごとにわけるとこんな感じかなということで、ピックアップしております

▶1。

谷口ジロー主要作品

1980年代



1990年代



2000年代



2010年代



原 まず広木さんですけども、広木さんはいつぐらいから谷口さんのアシスタントをされていたのでしたっけ。

広木 思えば、だいぶ昔のことなんです。1980年代の前半だったかな。「ナックルウォーズ」[1982-83年]という作品の頃ですね。[▶1]上の真ん中あたりの作品辺りから関わっております。

原 何かきっかけはあったのですか。

広木 17歳の高校生だったんですけど、あるとき、雑誌の柱に谷口さんがアシスタントを募集してい

るのを見て。もうここに行くもんだと自分でなぜか決めてしまって、ほとんど押し掛けのような感じで行って。

谷口さんは「高校生なんか駄目に決まっているじゃん」と言ったのですけど、いや、高校はやめてきますので、とか言って。「いや、やめるなよ」と言われ、じゃあ、やめないので雇ってください……みたいな、もうよく分からない、落語のようなやりとりの末、いつの間にか転がり込む……といった感じてした。

原 そういうのって、直接、谷口さんのところに押し掛けるんですか。それとも一回、編集部に連絡されて？

広木 編集さんですね。秋田書店の方に仲立ちをお願いしたんですけど。まあみんな、何を言っているんだろうこのガキは、みたいな感じてしたけれど。でも、自分ではもう決めているんです。自分でも、頭がちょっとおかしいなと思いますけど。

原 ありがとうございます。上杉さんは、どの作品あたりから？

上杉 「『坊っちゃん』の時代」の「秋の舞姫」——第2部ですね。その途中から入ったんじゃないかなと思います。

原 どんなきっかけで？

上杉 東京の美術学校に行っていたんだけど、仕送りを止めると言われちゃって、何かバイトしないとやばいというときに、たまたま近くに書店があり、入ったら、マンガ雑誌の枠外に「アシスタント募集」とあったんですよ。谷口ジローという人は、昔のSF雑誌で、日本で一番バンド・デシネの本を持っているコレクターだと書かれているのを思い出して。ここに行ったら、バンド・デシネがいっぱい見られるかも、という変な動機で連絡したら、来てください、となり。その後、ちょっとブランクがあって、ブランクの間に手塚治虫先生が亡くなったんです。これは、何かすごい区切りだなと、と当時は思っていました。

原 1989年ということですね。

上杉 そうですね。

原 ということは、どちらかという、谷口作品がお好きだったとか、そういうことではなくて、バンド・デシネを見られるかも、みたいな、そういう感じだった。

上杉 そのときまで谷口さんの作品は読んだことがなかったです。

原 バンド・デシネを手に入れるとか見たりするのは、当時、結構難しかった？

上杉 すごく難しかったですね。銀座のある書店だけが扱っている、という感じで。

原 「イエナ」という書店ですね。

上杉 そうです。

谷口さんにあまり思い入れのあるアシスタントは逆に長続きしない、という傾向がありましたね。

原 ああ、そうなんですか。

上杉 ええ。

原 広木さんは本当にすごく長くアシスタントのお仕事をされていますね。

広木 そうですね。途中、出たり入ったりもあったんですけど、結果的には、ほとんど最後の方まで一緒に。

原 他のマンガ家さんのところでも、アシスタントとかされていたんですか。

広木 そうですね。僕はたまたまそういう人づての仕事も多かったので、谷口さんもアシスタントの人

数が多くなってくると「じゃあ、おまえ、しばらく外でいいんじゃないか」みたいな。

上杉 へえ。そして、忙しくなると呼ばれるという。

広木 そういう時期もありましたね。

原 なるほど。

上杉さんも、とはいえ、10年弱ぐらいはいらっしやいますよね。

上杉 ちょうど7年だと思いますね。

原 そんな感じで、谷口さんともかなり長くお付き合いをされてきたということですが、アシスタントを辞められた後のお付き合いも当然あったかと思います。そのお二人から見て、谷口ジョーさんというのは、どんなマンガ家だったのでしょうか。難しい問いですけど……広木さんから、いかがです。

広木 亡くなってから、自分の中でどんどん存在感が増してきているんですけど、あんなふうには生きられない、という人ですね。誰も生きられないとは思いますが。

でも、谷口さん、自己評価はすごく低くて。

原 え、そうなんですか。

広木 自己評価の低い天才だと思うんですよね。

原 なるほど。細かいことは、この後、いろいろと聞きたいと思います。

上杉さん、いかがです。

上杉 作家を、その魅力で分類したとするじゃないですか。この人はこういうタイプの人だ、とか。谷口さんは、それがなかなかできないんです。この人はどこに属する人なんだろうというか。置き所がない、という感じが、ずっとしていました。

ヒット作を描ける作家というのは、「当て勘」みたいな、こういうことをやると当たる、みたいな勘があると思うんですが、谷口さんは、それがちょっとずれているんですよ。そのずれの修正を、ずっと真面目に、こつこつ繰り返していたんじゃないかな、というイメージを持っています。

原 面白いですね。

上杉 ぱっと当てることができればそれでおしまいなんですけど、ちょっと外れちゃうから、同じものを何度も繰り返して描く、というのはあったと思うんです。原画集の選定をやってて、こんなに同じことを繰り返しているのか、と、ちょっと驚きました。

原 でも、同じモチーフの繰り返しは、やっぱり作家性とも言えますよね。

上杉 そうですね。僕は、そう思いますね。

原 一方で、この一覧をざっと見ても、本当に実に多様なことをやっているんですよね。アクションみたいなこともやられているし、刑事物とか、そういうのもやっていたりするし。登山マンガみたいなものも、一回だけじゃない。

散歩をテーマにしたマンガがあるかと思えば、小説っぽい、ドラマっぽいものとかね、そういうものもやっていたりする。すごく不思議な感じはしますよね。少年マンガらしいものとかは、ないといえばないのかな。

上杉 そうですね。あと、ギャグマンガとかコメディーもないですね。

広木 いしかわじゅんさんのマンガ本の中で、何か1ページ頼まれて、4コママンガを2本だけ描いたことがあるのを見たことがあります。ギャグだったけど、いまは見られないですね、あれは。

上杉 ギャグは分かんないんだよと言っていました。

広木 そういふふうに言ってたよね。

原 そうなんだ。

先週のイベントの中で久住さんがおっしゃっていましたが、谷口さん、「孤独のグルメ」[1994-96年/2009-15年]、最初は辞退されたけど、久住さんが泉昌之名義で描かれていた「夜行」[1981年]という、列車の中で弁当を食うだけのマンガは読んでいたそうで。

広木 そうですね。読んでいた。

上杉 本、ありましたね。

広木 ありました。

原 ここから、アシスタントのことについて、より詳しく、いろいろと伺っていきたいと思います。まず先ほども紹介した『描くひと 谷口ジロー』という本ですが、これもすぐ谷口さんの特異な存在を、ある意味証明している本だと思うのですが、もともとは日本で出た本じゃないんですよ。フランスで出版された谷口さんのロングインタビュー集ですが、それが没後に出版されて。全部まるっと訳すというかたちではなく、日本人たちに分かりやすいというか、伝わりやすいところを中心に、訳したものです。そこに、日本で没後なされた対談とか鼎談とか、あるいは追悼文とかいったものも合わせた、最初にも言いましたように、谷口ファン必携の本です。この中で谷口さんが、フランス人のブノワ・ペータースから「アシスタントとあなたの間では、絵の作業をどのように分けていますか？ あなた自身で絶対に描く要素は何ですか？」と聞かれ、次のように答えています。

「人物は下書きもインクも、全部自分で描きます。背景に関しては、写真がある場合はアシスタントに渡します。ない場合は、頭の中にあるイメージのスケッチを描いて渡します。背景の約三分の二はアシスタントですね。私が意図した以上のものが出てきて、物語を豊かにすることもあります。共同作業の喜びですね。」[p.79]

元アシスタントの立場から、どうですか。だいたい、こんな感じなんですか。

広木 そうですね。ほぼ間違っていないと思いますね。3分の2より、もうちょっと背景はアシスタントが多かったような気はしますが。

上杉 描くというイメージではなくて、どこまでつくるかということ、たぶん言っているんだろうと思います。

広木 確かにそうかも。なら3分の2でいいと思います。確かに。

原 とはいえ、谷口さんが自分で背景を描かれるということもあったわけですよね。

広木 そうですね。

上杉 通常のものはないのですが、何か、急ぎで描かなきゃいけない短編とか、どう考えてもアシスタントに任せると間に合わないというときは、自分でものすごいスピードで描いていました。

原 へえ。やっぱり早いんですか、谷口さん。

広木 恐ろしく早い。

上杉 だから自分で描けばいいんじゃないかとも思ったんですけど、これはアシスタントがいないと、ずっとはできないな、と。

原 それはそうですね。週刊でやっているマンガ家に比べたら枚数は多くはないかもしれないけ

ど、密度でいったら、とんでもないマンガ原稿ですもんね。やっぱり、一人ではやり続けられないということですよ。

マンガの作業でいうと、まずはネームという作業があるわけじゃないですか。その設計図は、当然谷口さんが全部やられるわけですよ。

上杉 もちろん。それは、そうですね。

原 下描きみたいなものがあるって、そのキャラクターにペン入れをする。これも谷口さんが描いているんですか。

広木 そうですね。

原 なるほど。そして動物も、基本的には谷口さんがやるんですか。

広木 そうですね。動物は、もう人には任せない、絶対に。

上杉 アシスタントは動物を描けないですよ。

広木 描けない。

原 動物を描くのは難しい、という話ですか？

上杉 うん。そうですね。

広木 谷口さんは、動物を描かせたら世界一と言っていいのではないかと、僕は思っている。誰もまねができない。

上杉 動物を描きたいからマンガを描いている、みたいなのが合ったんじゃないですかね、最初のころは。

広木 人間と動物がいいたら、動物に肩入れする側の人ですよ。

原 そうなんだ。

先ほどの元アシスタントの座談会で言われていたことですが、枠線とフキダシ、それからキャラクターが描かれた原稿用紙を渡されて、背景はこういう感じで、みたいに言われることがあったとか。口で説明され、あるいは資料を渡されて、それをアシスタントたちが描いている。そういう感じだったんですか？

広木 そうですね。

上杉 谷口さんがネームを描いている期間、アシスタントは休んでいるんですけど、この日から来て、と言われて、アシスタントがどんどんやって来るじゃないですか。そうすると、各自の机の上に資料と原稿が置いてあった、という状態でしたね。

原 各自、分かれているわけですね、資料とかも。

上杉 そうですね。

原稿には、人物だけがコマに入っていて、背景に関してはものすごく簡単なアタリが入っているんです。それを持って谷口さんの机に行くと、どうするんですかと聞くと、この資料はこの部分で、という風に分かるようになっていて、あとはうまいこと描いてよ、という感じ。

もちろんアシスタントのレベルによって変えていたとは思いますが、入ったばかりだとそれでは分からないので、もう少し細かい下描きみたいなものが入っていたと思いますけどね。

原 資料が置かれているということは、だいたいそういう感じで描いてね、というイメージはあるということですよ。

上杉 それは明確にあったと思います。人物があって、パースがもう決まった上に、ここはこういうパースで、という線が入っているので。そこに、資料を参考にした絵を、アシスタントが当て込んで

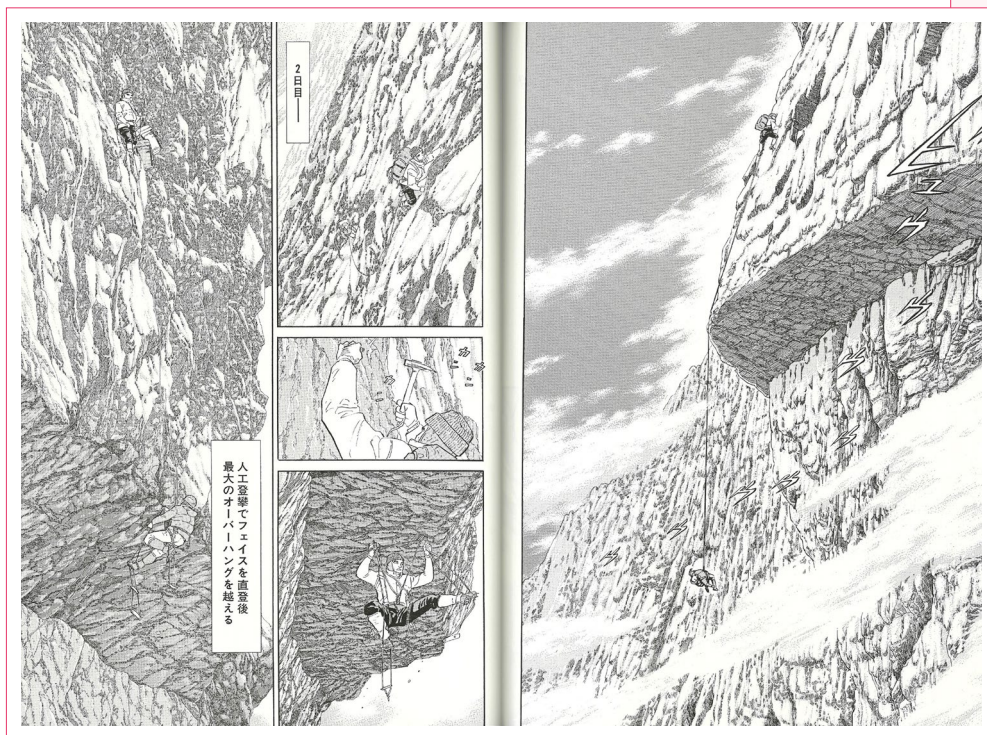
いく、という感じですかね。

原 なるほど。

いまのお話の中でもちらっとありましたけれども、先ほど来話している座談会の中で、すごく印象的な一節があって。上杉さんが、谷口さんは「アシスタントを試しているようなところも、あって」と言うと、広木さんが、「ああ、それはあったんじゃないかな。見開きはアシスタントだけで描くこともあったし。」[p.133]と。見開きをアシスタントだけに描かせるってすごいことだな、と思うのですけど。

それに対して真柄耕一さんが、「山の見開きは、何度かやりましたね。『神々の山嶺』の時、「登れない山を描いてくれ」と言われたのを覚えています」[p.133]と言ってる。「登れない山を描いてくれ」という注文はすごいですよね。

広木 次の絵を見せていただけますか ▶2。



[左] 夢枕龍太郎、谷口ジロー「谷口ジロー×コレククション 神々の山嶺 1」集英社、2022年、
[右] p.31/同左p.36

広木 こういうことですね。この、何て言えばいいんでしょう、天井になってしまっているところがあるんですね、崖が。この左側の絵なんかを、このシーケンスなんかは、確か真柄君がやっていたと思いますが、このときなんかは、そういうふうに使われたと思います。こういうところは、資料があるようで、そんなにはないんですよ。

原 そういうものなんですね。

広木 真柄君は、よく応えたと思います。

原 僕は読者としてこの作品を読んだわけですけど、登れない感、すごいですよね、このマンガは。

広木 確かに。

原 その注文に応えるというのもすごいなと思ったんですが、そのやりとり自体が、作品のテーマとすごく合致していると思うんです。つまり、登れない山に挑戦するキャラクターみたいなことと、それを描く挑戦をしているマンガ家とアシスタントたち、みたいな。その合致が、すごく美しく感動的な作品だと思いますね。この話には、すごく衝撃を受けました。

広木 当時、YouTubeとかがなかったら、もうちょっと楽だったと思いますけど。いまだったら、こういう画像はネットでいくらでも出てくる。

上杉 確かに。

原 本当にそうです。こんな絵を描いている、みたいな発信もできたかもしれませんね。マンガ家のユーチューバーさんで、そういう人、結構いますもんね。

広木 読者からの反応の遅さは、すぐ感じました。まったく何の反応もないので。

原 そうなんですネ。

広木 当時は、誰か読んでいる人いるのかな、と思ってました。

上杉 谷口さんのファンって、ファンレターを送るといったタイプの人、おそらくすごく少ないと思うんです。

原 でも、特にマンガ家志望の人たちなんかは、谷口さんの絵を見てすぐ感銘を受けて、こんなふうを描いてみたい、と思っていた人はいっぱいいたんじゃないですかね。

広木 いやあ、どうでしょうね。こうはなりたくない、こんなことはまねしたくない、とは思ったかもしれない。

上杉 確かにそうかもしれない。

原 別の作品も見てください。

超絶技巧のトーンワーク——トーンを貼っていく、削っていくみたいな話は、この後もしていただきたいと思うのですが、一方で、トーンを貼るだけじゃなくて、外すというか、抜いていく、みたいな、そういう作業も実はあったりするわけですね。

先ほどの座談会の中でも上杉さんがおっしゃっていたことですが、実はこの「歩くひと」[1990-91年]第1話のこのページ最後のコマは、もともとトーンが貼られていたという話でした³。

上杉 トーンで森が描かれてた。このコマは僕が描いたところなんですけど、スクリーントーンで森のシルエットみたいなものを、削って描いたんです。ところが、これはやっぱり要らないんじゃないかということになって、結局、描いたものを剥がす、ということをやりましたね。

この作品の前は、「原獣事典」[1987-90年]とか「地球氷解事紀」[1987-91年]とかいう、恐ろしく細かい絵の作品だったんです。「『坊っちゃん』の時代」[1987年]と同時進行でやっていたと思うんですが。

「歩くひと」は、逆に引き算でやろう、と谷口さんは言っていて、どこまで引けるかというのを試していたというところがありました。

だから、1話目は結構抜いた感じがするんですけど、話が進むごとに、結局だんだん細か



くなっていました。

原 その変化も面白いですね。第1話って、案外言葉も多いじゃないですか。

上杉 そうですね。

原 それに対して、徐々に——これもまあ、結構濃淡がありますけれども——一切言葉を使わなくなる。オノマトペを使わない回もあったりして、すごい実験だな、と思いました。

広木 どの作品に関してもそうなんですけど、最初は、「今回は抜こう」みたいな合意で始めるのですが、結局、谷口さんの性分として、どんどんどんどん描き込んでいってしまう癖が出てきて。最終的には、もう本当に面倒くさいことになっていて、「次は楽しよう」みたいなことを繰り返す感じですね。

原 それは谷口さんの性分なんですか、やっぱり。アシスタントが頑張っちゃったということではなく。

広木 両方ですかね。

上杉 アシスタントは1コマずつ描いているので、全体像は見えていない場合があるんです。そうすると、描いた方が仕事をしている感じがする。

広木 それはあるよね。仕事している感というのは、確かにある。

原 以前、寺田克也さんから聞いたすごく面白い話があって。寺田さんが、たまに、アシスタントも一緒に仕事をしている谷口さんの作業場に遊びに行って、昼飯を食いましょう、ということで二人で外に行くんだけど、2時間ぐらい経って戻ってきたら、アシスタントはまったく同じところを描いていた、と。

広木 それはざらです。普通のことでした。

上杉 何か負の連鎖ですよ、悪く言うと。前のアシスタントがすごく細かい絵を描いているので、このぐらいやっていいんだという感じがあるじゃないですか。これを1週間かけて描いたとか聞くと、ああ、1週間かけていいんだと思っちゃう。

原 スケジュールの管理をしていたのは谷口さんだと思うのですが、そこは大変そうですね。

広木 そうですね。でも、締め切りにさえ間に合えば、そんなにうるさいことは言わなかった。

上杉 アシスタントも、いろんなタイプがいて。締め切りをすごく気にして、他がちんたらやっているから急がなきゃ、みたいなタイプも、もちろんいて。それでつじつまが合っているところはあったのかも。

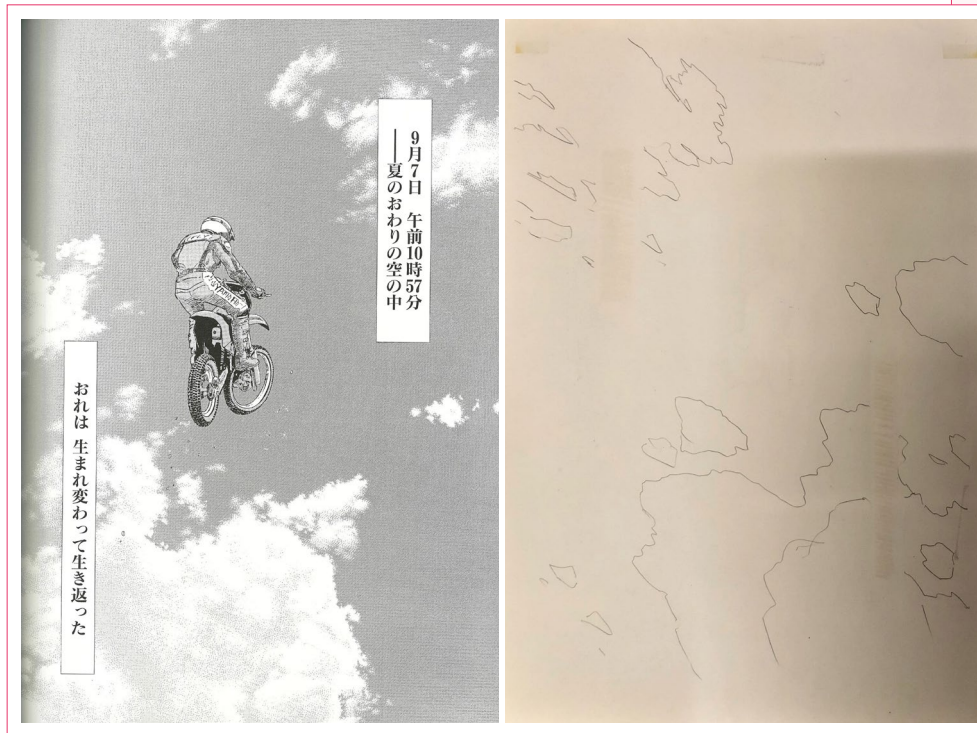
広木 バランスが不思議と取れていたというのはあるかもしれないですね。

原 京都の展示と世田谷の展示と違う点として、京都展では、「ゲンガノミカタ」というコーナーが付けられていることが挙げられます。京都国際マンガミュージアムは、マンガを専門とするミュージアムですし、このミュージアムを運営する精華大学がマンガ研究をやっているということもあって、原画とどう付き合っていくかみたいなこと自体も研究されていて。

マンガ原画というものに対する読者の解像度の上がり方みたいなものも、2000年代以降とどうか、いまらしいという気はしますよね。たぶん1990年代は、原画って、そんなふうに鑑賞されるものではなかったんじゃないかなと思いますけど。アナログの原稿がすごく減ってきているということも大きいのかもかもしれませんが。

この「ゲンガノミカタ」というコーナーでは、原画というものをどのような観点で観たらいいのか

がいろいろ解説されていて、すごく勉強になるのですけれど、ミュージアムの方でも、ここはよく分からない、という原画もあったそうでして。これなんです、原画の裏側に鉛筆で模様のようなものが入っている。これは、どういうものなのでしょうか^{▶4}。



▶4

〔左〕谷口ジロー「晴れゆく空」
〔谷口ジローコレクション「晴れゆく空」ママ、ドントクライ エンジェル・エンジン」集英社、2022年、p.300〕
〔右〕同ページ原画裏

広木 これは明らかに、スクリーントーンを削るための目安のアタリですね。いまはデジタルでマンガを描かれる人がほとんどなので、まったく何を言っているのか分からないかもしれませんが、当時我々は、スクリーントーンというものを貼って、恐ろしいことにその大半をカッターナイフで削り落としてたんですね。カッターナイフで、ガリガリ、ガリガリって。もしかすると、それが仕事の大半だったかもしれない。

原 マンガ家なのに、マンガを描くんじゃなくて、カッターナイフで削っている。

広木 それが普通でした。家に帰ると、体中にスクリーントーンのカスが付いているのに気づく、みたいなの。

上杉 谷口さんは、トレース台を多用して描いているよね。裏側にアタリを描いて、トレース台で見ながらトーンを削っていくということをおそらくやったんじゃないですかね。

原 裏側のこれが透けて見えて、それで目安になるということ？

広木 そこまで削るんだよという、自分のためのメモですね。

上杉 もしくは谷口さんが、こんな感じで入れてというアタリかもしれないですけど、それは分かりません。

広木 最初は表面に、谷口さんが鉛筆で描いてあるわけです。だけど、そのままトーンを貼ってしまうと、鉛筆の線が残ってしまう。だから、それを裏側にもう一回なぞって、谷口さんの筆跡を裏側に残すかたちにしてから、表の線を消しゴムで消したんじゃないかな。

上杉 昔は、青い鉛筆だと印刷に出ないというので、谷口さんも青い鉛筆でアタリを取っていたんですけど、そのうち印刷がよくなっちゃって、出るようになってしまったんです。なので、対策としてこういうことをやっていたのかもしれないですね。

原 作画する上でのマンガの工夫ですね。そうした工夫と印刷技術とのせめぎ合いって、めっちゃ面白いんですね。誰か、その観点からマンガの歴史をぜひ描いてほしいな。
削りの技術とかも、何らかのかたちでアーカイブしないとイケないですね。動画で撮るとかして。

広木 もう、いましかないよね。
こういう作業は結構、目に来るんですよ、本当に。

上杉 ドットをずっと見てる感じですから。

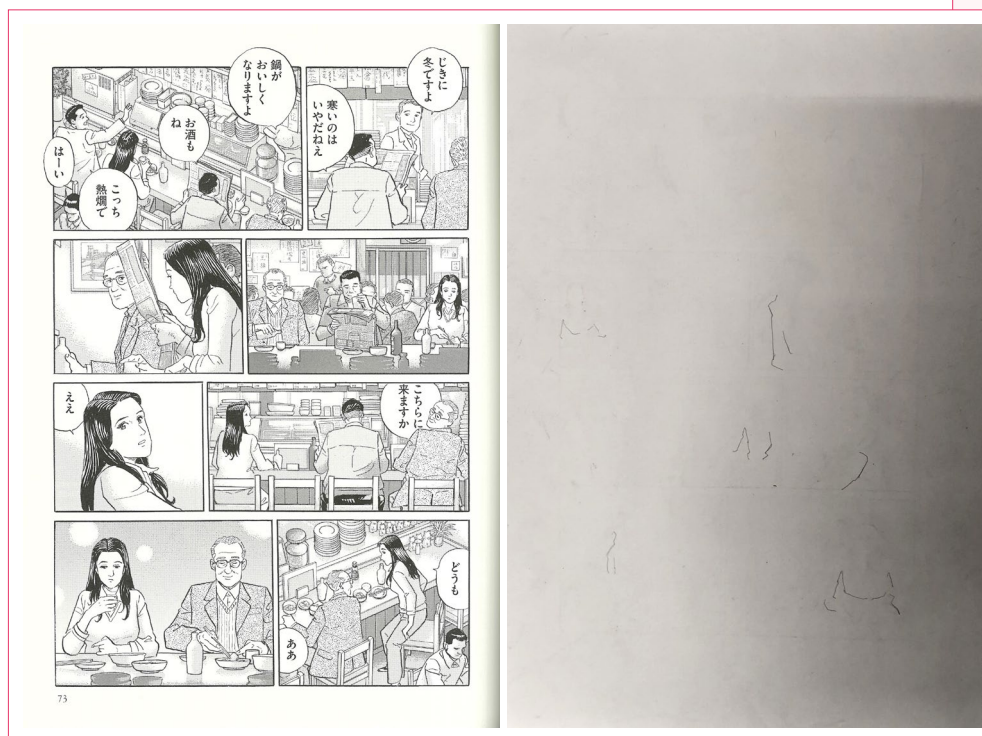
広木 本当に、ドット1個と戦う、みたいな世界。目がすごくつらいので、長くやっているとだるいものではないです。なくなってよかったかもしれない、人類のためにも。

上杉 細かいところでは、本当にドット1列を切って、貼り付けるみたいなこともやっていたので。

原 めっちゃ大変だったわけですね。

上杉 先ほど広木さんが、ほとんどを削るとおっしゃっていましたが、昔は切り取って削っても、ふちが印刷に出なかったんですよ。ところが印刷がよくなって、切り取った跡が出たりするんですよ。だからその対策で、全部削っちゃうというこのことをやっていたんじゃないかなと思いました。

原 いずれにせよ、大変ですね。
さっきの例だと、これは雲の形かなというのは結構分かりやすいわけですが、それに対して、こういう、何かちょっとした鉛筆の線が入ったりしているのは、どういうことなんですか？



谷口ジロー「谷口ジローコレクション センセイの腕」双葉社、2022年、p.73 / 同ページ原画真

広木 これもおそらくけど、この女の人の——ツキコさんと言っていますが——の肘のところにトーンが貼ってあるのは見えますが、実は白く見える体の部分にもトーンが貼られてるんです。ここは、貼った後、全部削ってる。
デジタルであれば、ブラシでシュッとやったらすぐ終わることなんですけど。それをカッターナイフ

で、ちゃりちゃり、ちゃりちゃり、細かく削る。ずっとやっている、ゲシュタルト崩壊じゃないですけど、何をやっているんだか、もう自分でも分からなくなってくる。「何やっているんだ、これ」みたい。もう賽の河原で石を積むような感じになってくるんだね、気持ち的には。なので、覚え書きとして、「やるのはここまでだよ、ここまでやったら、おまえ、やめろよ」という印を付けておくんだと思います。

上杉 僕はこういう作業は大好きだったから、全然苦にならなかったですけど。

広木 大好きだった!?

上杉 うん。

原 人によっていろいろなんですネ。

広木 人によって違うんです、この辺はね。

上杉 「K」というマンガの続編のときに、冒頭のシーンの石ころを一個一個、ずっと描いたんです。1週間かけて、ずっと。その時、谷口さんに、「楽しい?」って言われたのをすごく覚えています。あきたように「楽しい?それ」って。

広木 その言い方は、もっとやれっていう……そういう感じですよ。怒ってはいないという。

上杉 怒ってない。

広木 「いいなあ、俺もやりたいな」くらいの感じだと思いますね。

原 谷口さんに、そういう気持ちがあるんですか。そういう細かい作業が楽しい人なんだ。

上杉 スケジュールの兼ね合いで、本当はやってほしくないんだけど、やってほしい、みたいな。早くやってほしいけど、細かくもやってほしい、という。

広木 マンガの中の、ある部分、ある部分には、そういうとんでもない絵を入れておきたいという。全体がそれでは困るけど。

原 なるほど。

広木 谷口さんの中のそれは狂気の部分で。その狂気担当ということで、「今回は、おまえ、ここの狂気、やっておいでくれ」という感じ。ここはいくらでも描き込んでいいから、みたいな。

原 お二人は長く在籍されていたわけですが、他のアシスタントさんも実は結構いらっしゃるわけですね。総勢でいうとどのくらいか分からないけど、30人くらいとかにはなるんでしょうか。

広木 ちょっと分からないですね。

上杉 集まったことがないから、分からない。

広木 それぐらいはいたかもしれないですね。僕が会ったことのない人も何人もいます。

原 そうか、広木さんよりも前の代の方もいらっしゃるわけですね。

広木 います。

上杉 長い人は本当に長いんですけど、短い人は本当に短くて。ああ、ここはちょっとやっていられないという人も、たぶん。

広木 まともな人は離れる。

原 谷口さんが活躍されるというか、マンガ家として目立ってくるのは、1980年前後くらいからですよ。それ辺りから、アシスタントさんが常にいるような状態なのかな。

広木 アシスタントと共同作業をするというスタイルは、ごく初期からやってたと思います。

原 もうだいぶ前のことなんですけど、僕が覚えている印象的なことがあって。飯田橋にあるアンスティチュ・フランセに、イベントスペースがあるじゃないですか。そこで、谷口さんと、「闇の国々」を描いていたフランソワ・スクイテンと、オンラインでイベントをやったんです。

そのときに、スクイテンが、「歩くひと」か『坊っちゃん』の時代』かの日本的な家屋の細密さがすごい、と指摘したんです。スクイテンにしたら、それは、絵の作家性みたいな話として語っているわけです。

それに対して、実はこの家屋はアシスタントが描いているからみたいなお話を谷口さんがして、若干話がかみ合わなくなったんです。でも、そのようにアシスタントと一緒につくり上げること込みで、やっぱり、ある種の作家性ということですよ。

アシスタントは、お二人以外にも結構いらっしゃったわけですけども、何人かご紹介しておくと、ひらまつおさむさんという方がいらっしゃいます。「珈琲どりむ」[花形怜・原作]を描かれた。

広木 谷口さんは、このひらまつさんのことを大好きだったんですよ。何か、人として好き、という感じで。ひらまつさんは、コメディリーリック的なところがあって、みんなが細かい仕事で、ちょっとカリカリしているときでも、ずっと冗談を言うようなタイプの人で。手塚プロとか、石森プロとかにもいた人で、絵もちゃんと描かれるんですけど、そういうふざけた部分の伝統をつくった人ですよ。

上杉 当時手塚プロでマンガを描いていた堀田あきおさんというマンガ家がいらっしゃるんですけど。その方のマンガに、ひらまつさんは独特キャラクターで出てきますね。

広木 手塚プロダクションでも、楽しい人だったということで伝説になっているんじゃないかと思います。

原 それから、安藤慈朗さん。割と最近ですが、山崎豊子・原作の「白い巨塔」という作品を描かれています。

上杉 あと、「武士道シックスティーン」[菅田哲也・原作]という作品もあります。同じ『モーニング』で連載の「しおんの王」[かりまさる・原作]という将棋のマンガとか。

広木 アニメにもなったんじゃないかな。

上杉 になりましたね。

広木 彼は、どちらかというと、スケジュールを守りたいきちょうめんタイプだったかな。だから上杉君と、ちょっとこう、バランスをうまく取る感じで。

上杉 数日違いで入った人なんですけど、安藤君は、仕事場にやって来ると、谷口さんに「スケジュール、どんな感じですか」って聞くんですよ。僕は、そんなこと考えたこともないんですけど。

広木 「締め切り、何時ですか」なんて。

上杉 「ああ、じゃあ、こういう配分で、こうしなきゃ駄目ですね」みたいなことを考えながら描いている感じがありましたね。

原 そして、高橋光さんです。高橋光さんは、なんとフランスでバンド・デシネを出版されていますね。「Sept Yakuzas」という作品ですが、「七人のやくざ」という意味です。

広木 彼はただ一人の妻帯者だったんですけど、お子さんが生まれたんです、当時。奥さんはバリバリ働く方なので、彼がお守り担当になるわけです。そうすると、ゆりかごを持って仕事場に来るんですよ。

上杉 育児所の代わりになっていた。

広木 子どものいない谷口さんが子どもをあやすという珍しい場面が。こんなに子どもをあやすのが下手くそな人は見たことがないなという感じでしたけど。

原 へえ、それはちょっといい話だな。

でも、谷口さんはフランスですごく愛されている作家さんなので、そのアシスタントの方が、こうやってフランスでデビューされているというのは、僕はすごいなって思います。

広木 「七人のやくざ」の原作のジャン＝ダヴィッド・モルヴァンさんは、谷口さんとすごく親密に付き合い合ってた方で、最終的には谷口さんの原作も書かれましたよね。

原 「わたしの一年」——「mon année」です。全4巻のはずが1巻しか出なくて、ちょっと残念でしたけどね。

そして、最近、すごく活躍されているマンガ家さんということで、ippatuさんがいらっやいます。

上杉 最後の方のアシスタントさんだと思います。

広木 彼は、石塚真一先生のところに、長くいらした方で。

原 ああ、そうだったんですね。

広木 そこから来て。僕は天才じゃないかと思っているけど。

原 いまやっている「虎鶯—TSUGUMI PROJECT—」も、めっちゃ面白いですよ。日本で最初に出たわけじゃなくて、フランスのKi-oonという出版社で最初に出版された。フランスは日本マンガの翻訳も多いですけども、日本のマンガ家さんがいきなり作品を出すという例もいくつかあって、そのうちのひとつですよ。逆輸入のかたちで、いま日本でも出ているという。そういう作家さんも谷口さんと関係があったというのは、僕はすごく面白いなと思います。

上杉 何かにつけ、フランスが出てくるという。

広木 アメリカは出てこないんですよ。フランスなんです。

原 一番最初の翻訳は、アメリカだったんじゃないですか。

上杉 あ、そうですか。

広木 それは知らなかったです。

原 たぶんそうだと思います。

広木 それが不発だったんじゃないでしょうかね。

原 ただ、その英語版を見たフランス人の担当者が、谷口さんを知った、みたいなことはあるようですね。

広木 そういう流れなんですよ。

原 谷口さんが『モーニング』で書かれていたころの話です。

——ということで、いろんな方がアシスタントとして在籍され、その後、活躍された方も結構いると。ちなみに女性のアシスタントもいたんですか。

広木 最後期にはいました。「センセイの鞆」という作品をやっているころに。

原 そうなんですよ。

あと、アシスタントさんが、自分でもデビューしたい、みたいなことは当然あるわけじゃないですか。そのとき、谷口さんに「マンガ見てください」といったことも、やっぱりあったんですか。

上杉 それはもう、ありましたね。

広木 アシスタントの創作活動に関しては、すごく背中を押してくれるというか。デビューした後も、活躍をすごく喜んでくれるタイプの人でしたね、谷口さんは。

上杉 マンガを描いてないと、描けよ、と言われた。たいがい描かないんですけど。

広木 そうなっちゃう。

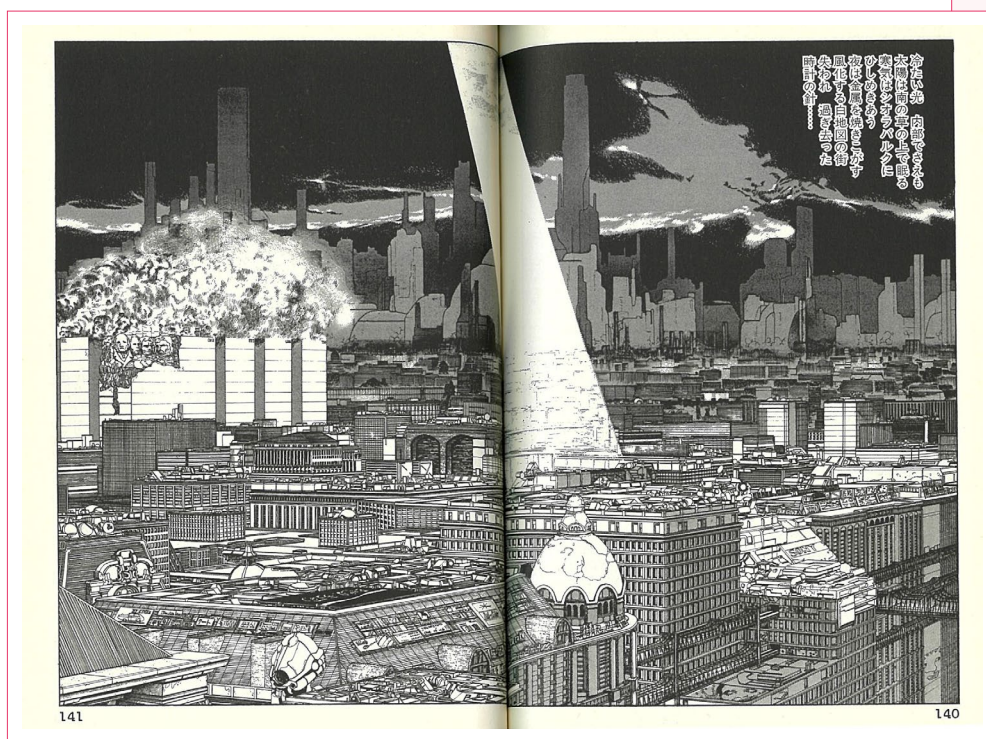
原 谷口さんのアシスタントをしながら創作するというのは大変だよな、とすごく思いますけどね。

上杉 一人、ギャグマンガ志望かいて、それはちょっと困惑しながら、分かんねえよって言っていましたね。ギャグ、分かんねえよって。

広木 そんなこともあったかな。

原 ここからは、お二人の仕事の中でも、さきほど「狂気」と表現されていた部分を具体的にみていけたらと思います。

まず、『東京幻視行』に収められている「白色地帯」[1984年]という作品ですが、これは、広木さんのお仕事ですね⁶。



6

谷口ジロー「白色地帯」[谷口ジロー傑作短編集、東京幻視行]講談社文庫、2004年、pp.140-141

広木 恥ずかしいばかりですけど……そうです。

原 これは何歳くらいのときの？どれぐらいの時間をかけて描かれたものでしょう。

広木 おそらく18歳とかと思います。

だいたいみんな、最初は何もできなくて入ってくるんだけど、1年もいると、その文法が分かってくる。「あ、このやり方なら何でも描けるな」というときが来るんです、全員に。そうなる楽しくなってきちゃって、やり過ぎの時期が始まる。この絵は、僕の、その時期に当たるものですね。たまたま谷口さんの仕事の少ない時期があったんです。この作品だけが決まっていたんだけど、締め切りはだいぶ先で。谷口さんも仕事場にはいないような状態が多かったんだけど、僕はこの部分を任されて。ひと月近くかけました。恥ずかしいばかりです。

上杉 こういうことができちゃうから、谷口さんも、一人に任せていいんだと思っちゃったんですね。

広木 悪い前例をつくってしまったかも。

原 ひと月はすごいな。でもこれ、読者はどれぐらいで読むかと思ったら、開いて、あっという間に次のページに移っちゃう。

広木 ですよ。ああ、すごかったなで終わりだと思います。

上杉 10代で、どう描いていいかわからないから、描きながら、悩みながら描いているし、すごく時間がかかっているわけで。

広木 描いて消して、描いて消して、みたいな感じでした。

原 これも同じくらいの時期のお仕事ですか？

広木 これは、もうちょっと後ですね。調べてみて、思い出したんですが、これ、よく見ると、窓の一つにフジテレビのマークが描いてある。何でかという、この年、フジテレビのマークがこれに決まったんですよ。吉田カツっていうイラストレーターがつくったんですが、その年代を調べたら、この頃自分が21、22歳くらいだったなということが分かって。しかし、それをここに描くというセンスの悪さは恥ずかしいですね。何でここに、これを描こうと思ったのか……

上杉 自分で描いたわけね。

広木 自分で描いて。

上杉 指示があったのかと思った。

原 真面目過ぎてもいけないから抜けをつくりたいとか、そういう気持ちだった？

広木 そういうことかもしれない。

この時はほとんど丸投げでしたね、谷口さんは。こうした見開きを描いたせいで、谷口さん、「こいつにはこういうのを描かせよう」と思われたらしく、その後、こういうのはみんな、回ってくるようになってしまったんです、僕に。「メカ描いておいて」みたいなことを言われて。当時、谷口さんも、みんなも、『ブレードランナー』とかそういうのが好きだったので、「ああいう感じで」とか言って。これはひと月はかけていないです。

原 そうなんですか。

これ、カラーじゃないですか。カラーの技術も、ご自身のレパートリーの中にはあったんですか？

広木 なくはないけど、「ない」の方が近いくらいの「あった」ですね。

上杉 これ、着色もそうなの？

広木 そうなの。

上杉 へえ。谷口さんがやったのかと思っていました。

広木 俺がやった。恥ずかしい。

原 何で塗っているんですか。

広木 これはたぶん、最終的にリキテックスを使っています。ほとんどペンで描いた後に、薄く青を載せて、その上にリキテックスで光を付けているだけだと思います。その青いところは、エアブラシでやったような記憶もあるんですが……ちょっと曖昧。水彩だったかも。



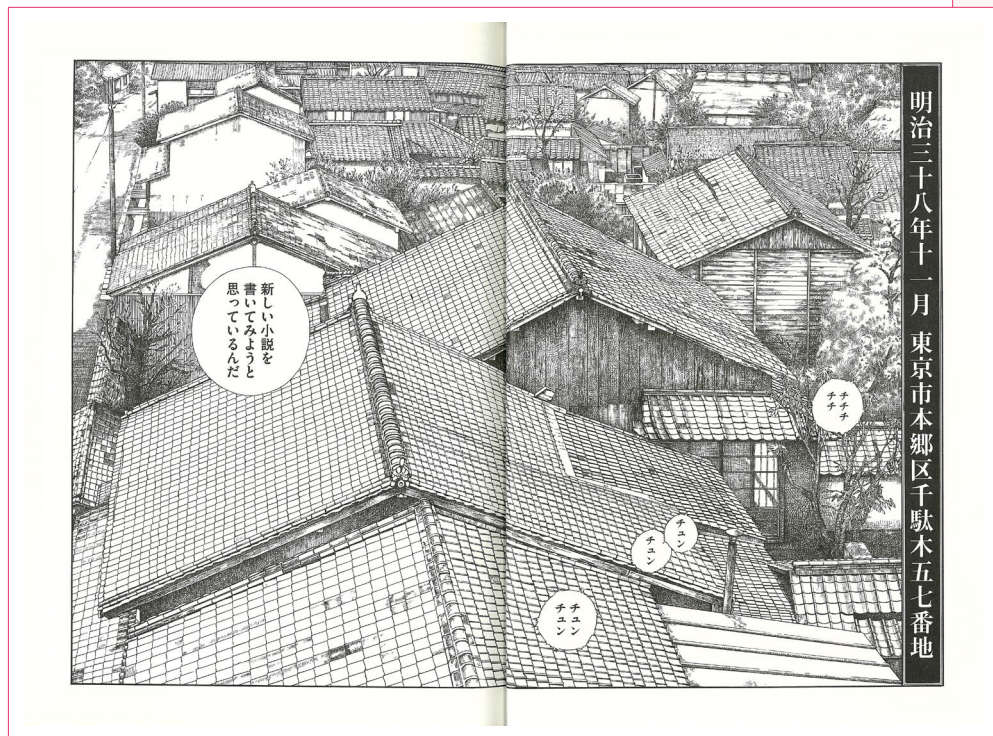
女は男の上でのたうつ。女の握めた手の指は、男の器官を手の中に握り、そいつが硬直することを望んだ。「ねえ、いつかどこ、女は嫌いな？」

女はのしる。そいつを強くひっぱり日の中にくんだ。身震いが冬のように男を見離した。男は身をよじり、涙を垂らして女の腰に自分の腰をぶつけてもがきつづける。男は、死なされた穴に、顔が落ちていくのを感じた。

原 谷口さんというバンド・デシネが大好きだったというイメージもありますが、ある種のバンド・デシネにも一脈通ずるような塗りを感じました。素晴らしい。

広木 そこらへんの資料になるものは、谷口さんのところにはいくらでもあったので。バンド・デシネも、棚いっぱいあって。僕も上杉君も、それを見て「ここによう」と決めたという。

原 そして、これですよね。『坊っちゃん』の時代[1987年]。衝撃的なオープニングですよね▶8。



山口夏央/谷口ジョー「谷口ジョーコレクション『坊っちゃん』の時代」双葉社、2021年、pp.8-9

広木 衝撃的なんですかね。

原 いや、素晴らしいですよ、やっぱり。

広木 どれを見ても、自分は恥ずかしいばかりなんですけど……

これは、『坊っちゃん』の時代が始まるときで、このときに初めて谷口さんがはっきり、「絵を変えるぞ、変えたいんだ」と言って。それまで真っ黒の極致までいったんですけど、それを、ここからは明るい色にしよう、と。明治といたら、暗い時代だったんじゃないかと、みんなが思う感じが何となくあったような気がするんです、当時。

「江戸時代とか明治とか、みんな、そう描くだろう。だったらそれを裏切るつもりで、ちょっとポップな感じで明治を描いたら面白いんじゃないか」というようなことを谷口さんは言っていて。これは1枚目なので、まだそれ以降の原稿もできていない状況で。いったい、どこに向かっていいのか、さっぱりわからない。

取りあえず、いままでと違うことといえば、スクリーントーンは使わない、ということでした。

原 なるほど。

広木 あと、ベタは使わない。谷口さんがいつも、「勉強するならこれだぞ」と言っていたのは、軍艦とか、そういうのをいっぱい描いた、樺島勝一という有名なペン画の先生の作品だったんですけど。そういうのが谷口さんは好きだったので、じゃあ、そっちの方向で、自分のできる限りをやってみようかな、と思って描いたんです。

ばけぼけの写真だけいただいてたんですけど、あまり悩まずにずっと描いちゃったんですね。

そのときは本当にもう、描くしかなかったの。

上杉 確かにカケアミの感じは、ちょっとマンガっぽくないですね。ペン画っぽい。

広木 まあ正直、うまくはないな、と。本当に汚いなんて思うんです。谷口さんに渡したら、谷口さんは「ああ、そうか」って言うから。

原 それだけ？

上杉 褒めないですからね、基本的に。

広木 褒めない。とにかく褒めない。谷口さんは褒めない。褒めないどころか……

上杉 「はい」でおしまい。

広木 でも、後年分かったことは、「はい」でおしまいってということは、オーケーってことだったんです。褒められないのも当然だろうと自分でも思っていたので、この絵はずっと見ないようにしていたんですけど。

原 そうなんですか。

広木 もう、ああ、つらいな、あれは。あんな名作の1ページ目を、俺は汚してしまった、と思っていた。

原 そんなことはない。やっぱり、このタッチの、マンガっぽくない感じも含めて素晴らしいですよ。

広木 ありがとうございます。何十年もたって、原作者の関川夏央さんが、この見開きを見て、この連載はいけるんじゃないかと思った、みたいなことをどこかでおっしゃっているのを見て、びっくりしました。みんな怒っていると思っていたので、それを見たときに、自分の中で、無駄に反省しちゃったな、なんて思ったんです。

上杉 瓦がすごく不ぞろいなのは、これはたぶん、だんだん線が狂っていったんだと思うんだけど、これがすごく味になっている。

広木 そうそう。きれいに描けないから、狂っただけなんだけど。

上杉 一枚一枚、職人が張ったように見える。

広木 まあ、たまたま。

原 結果として素晴らしいと思いますけど。

広木 まあ、そんな感じですよ。次に行ってください▶9。



広木 上杉さんのこの瓦の方が絶対いいんだよ、どう見ても。

上杉 いやいや。

瓦を描くのは、すごく嫌いだったんです。

広木 それにしては、ちゃんとできているよね。

原 これ、塗りも上杉さんがやられたんですか。

上杉 塗りは谷口さんがやった。

原 あ、塗りは谷口さんが。

上杉 ええ。

これも確か、写真を参考にしたんだけど、人物と犬の絵しか入ってなくて。この場所の、こんな写真はないんですよ。この地域だとおぼしき建物の写真を何枚か渡されて、これをうまく組み合わせ合わせて組み合わせて描いてね、みたいなお題だったと思うんです。実際、ここ、どこなんだろう？谷口さんだけしか分からないですね。

原 これ、何か人物と建物の比率が少しずれてる。それも何かいいですよな。

上杉 ちょっとおかしいですよな。

でも谷口さんのアタリが、たぶん入っていたんですよ、この人物周辺には。だからもう、そのサイズで描くしかない。

原 なるほど。へえ。

上杉 でも、地方に行くと、実際に小さい家がありますからね。

広木 ああ、確かに。

原 不思議なのは、物語というか、作品の中でこんな風景は全然出てこない。

広木 ああ、そうですね。

原 不思議といえば不思議ですよな。何か聞いていないですか。何でこれを選んだか、みたいな。

上杉 いや。見た目が面白いからじゃないですか。それだけだと思っただけですけどね。変なところだな

と思っただけで描いていたんだけど、どこかを聞くのはすっかり忘れていました。極端に人物が大きいことで、何か違和感を生み出して、それがまた面白い効果になっていると思うんですよ。

広木 これはもう、人物がね。埋もれそうなんですけど、ちゃんと見えるもんね、不思議と。

上杉 このサイズでいくんだったら、本当はもっと地面を小さくしないとイケないんですけど、人物に合わせると、この風景にはならないですからね。

原 なるほどな。ありがとうございます。

そして、伝説的なこの豆かん▶10。これも上杉さんなんですよな。

上杉 これは、何で皆さんにそんな褒めていただいているのか、よく分からないですけど。す



▶10

久住昌之原作、谷口ジロー「谷口ジローコレクション 孤独のグルメ」扶桑社、2022年、p.31

ごく時間はかかっていないです。流して描いたものだと思うので。それが、たまたまよく見えるということなんでしょうか。

広木 悩まないときの方がうまくいくこともある。

上杉 それはもう、絶対そうだと思いますね。

原 これ、夏目房之介さんも絶賛でした。あと、久住昌之さんも。

久住さん、最初は、「孤独のグルメ」[1994-96年/2009-15年]ってどうなんだろう、これ面白いのかな、みたいに思ってたみたいですね。谷口さんの方でもそう思っていたようですが。ただ、この第3話のあたりから、これはいけるぞっていう雰囲気お互いになってきたそう。

久住さん、このお茶が緑色に見えたって言っていました。

広木 確かにそうなんだよ。それは分かる。

原 何か秘密があるんですか、上杉さん。

上杉 この後、僕はアシスタントからイラストレーターになるんですが、イラストも似たようなもので、イメージを絵に置き換えて、ポンと描けたときが、一番いいものになると思うんです。イメージが絵を介して人に伝わるというか。そういうことはあるんじゃないですかね。

広木 これ、誰も言わないけど、この木目、トーンだよな。

上杉 トーンですね。

広木 トーンを木目に削っているんですよ。線で描いているんじゃないんですよ、これ。

上杉 そんな大変じゃないと思うよ、これ。

広木 思い付きは大変じゃないけど、思い付いても普通はやらない。失敗したら、失敗だからね、これ。

上杉 「孤独のグルメ」は、一回連載して人気出て、もう一回再開しているんです。1回目のときは、僕が食べ物をだいたい担当しています。他の人はあまり食にこだわりがないんですけど、僕は結構あったんです。うまいもの食いたい欲求が人より強かった。

広木 いつもロイヤルホストでハンバーグ、というイメージしかないけど。

上杉 それは、お金がないからで。おいしく描きたいという欲求は、すごくあった。おいしそうだっていうのを描きたい、という。

広木 これもぜひ、原画を展覧会で見てほしいですね。本当に。

上杉 本当にそうですね。

広木 この豆かんも、ただの黒じゃないんでね。すごい微妙なグラデーションがあって。

原 この1コマに、どれぐらい時間がかかるものなんですか？

上杉 これは、そんなにかかっていないと思いますね。

豆のグラデーションは、モアレなんです。トーンを2枚重ねて、正確にドットを合わせるんですけど、角度を変えるとモアレが出るんです。それが、ちょうど豆かんの豆の粒に合うポイントがあるんですよ。それを見つけて、それでさらに削るということをやっていたと思います。

原 それは、結果だけ見ちゃうと、それが正解のような気がするわけだけど、「これを重ねたらもしかして……」みたいなそういう模索ももちろんあるわけですね。

上杉 そういう思い付きのちょっとしたアイデア技法みたいなことを試すのが、僕はすごく楽しくて。それで、いろんなことを谷口さんに隠れてやっていたという。

原 めっちゃ面白いですね。

線だけじゃなくて、トーンといった道具も使っているわけですが、その道具によって、結構イメージネーションも規定されるわけですね。

上杉 そうですね。黒澤明の美術の人が書いているのをどこかで読んだんですが、セットの引き出しの中にも、そこで暮らしている人のものが入っているように作り込むそうで。黒澤がそれを確認しているのを見て、大道具、小道具の人がにやり、というようなことがあったそうです。それにちょっと近いですね。

原 なるほど。

上杉 ここまで作り込んでいたかというのを見てもらって、褒められたい、という。

広木 谷口さんは、ちょっと逸脱的な技法の実験を許すところがあった。そういう、あまりギチギチしていない仕事場の雰囲気もよかった。

上杉 いや、それは破格でしょう。当時は何も思わなかったですけど、そんなの、他のところだったら、何やっているんだ、という話だと思うんです。

原 いま、「谷口ジローコレクション」も出ていますし、特集も結構生まれ、こうやって展示も開催されている。谷口さんについての言説というか、言葉が増えている印象がすごくあって。ここしばらく、マンガの巨匠が次々と亡くなられていますけれども、必ずしも同じようにはなっていないじゃないですか。谷口さんは特別な感じがしますね。いろんな人が谷口さんについて語っていて。

上杉 知られざるところがたくさんあったと思うんです。いま発見されている、というところがある。

原 海外で評価されていたものがこちらにいま来ている、みたいなこともあるのかな、とは思うんですけど。こういう流れの中で、ぜひ谷口さんと、そのアシスタントたちがやってきた発明みたいなものに焦点を当てた一冊の特集とかやってほしい。

上杉 そこまでのことはないと思うんですけどね。

広木 われわれが死んだ後に、もしかしたら浮世絵みたいに何か再発見されることはあるかもしれないですけど。

あと、谷口さんに関して言えば、確かにしゃべりたくなる人、というのはあるかもしれないです。人柄なんかね。

これも嫌な絵だよねえ¹¹。

上杉 当時、延々、やっぱり1週間以上かけて描いたものです。「地球氷解事紀」という作品で、宇宙船が不時着している、みたいな絵なんですけど、下描きでは何も描かれていなかったんですよ。この、ガッコン、ガッコンと動いている虫みたいなものしか描かれてなくて。「他は、何か考えて適当に描いて」っていう。

原 考えて適当に。

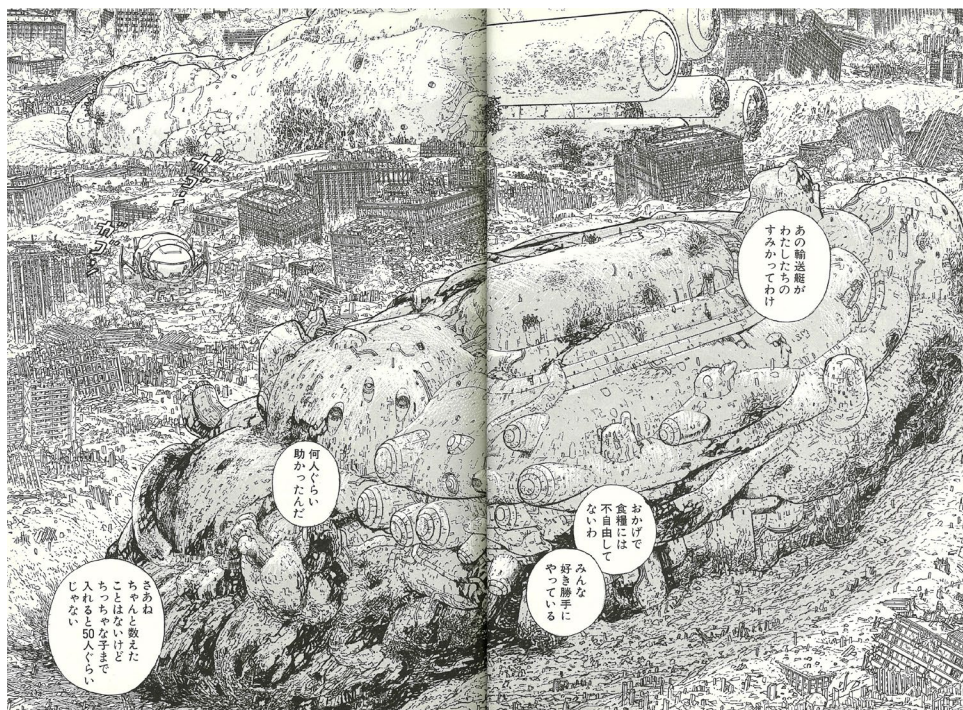
広木 資料はないもんね、これは。

上杉 うん。実物は何も参考にできるものはないので。

広木 諸星大二郎的な何かを感じる。

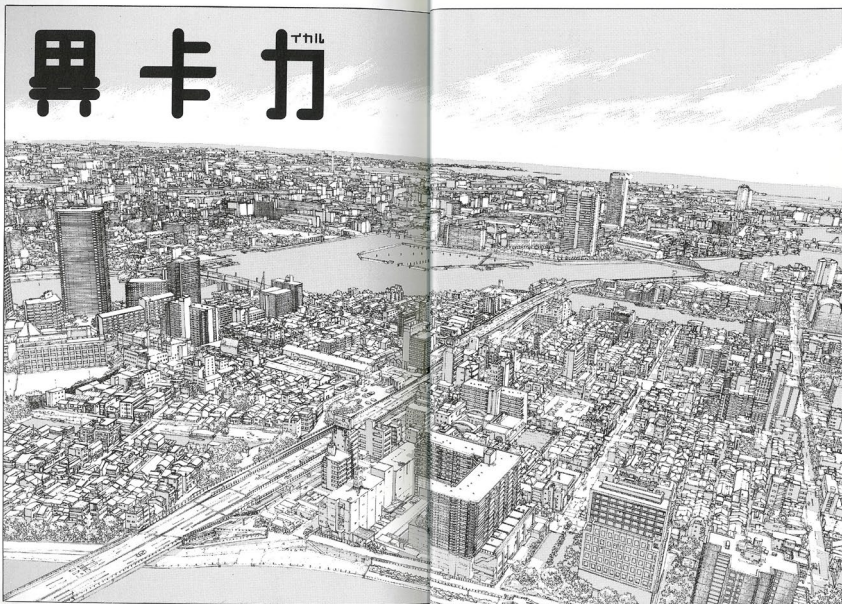
原 完成した絵だけを見ちゃうと、こういうものだと思うんですけど。どれぐらいの感じでマンガ家さんがアシスタントさんにパスされているかから考えると、すごいですね。

広木 それが楽しくて、谷口さんも、みんなもやっていたんだと思うんですね。言っただけで、本当にイメージが具現化されるのか、みたいな。やってやるぞ、というような感じがかった。



谷口ジロー「地球水滸事紀」下巻、双葉社、2002年、pp.170-171

scene: 1



メビウス原作、谷口ジロー漫画「イカル」美術出版社、2000年、pp.8-9

原 谷口さんの作品って、原画を見たときのワクワク感みたいなものがすごいというか、印刷されたものと違うパワーをととも感じるんですけど。やっぱり、そこに何かこう、谷口さんとアシスタントさんたちの楽しんでいる感じみたいなものが、入っているのかもしれないね。

これは、「イカル」[1997年]という、メビウス原作の作品です▶12。

上杉 これは、僕と入れ替わりて入ったアシスタントの人が描いたものなんですけど、グングンうまくなっていて、「神々の山嶺」[2000-02年]の山のすごくいい絵は、この人が描いています。

原 そうなんだ。

上杉 ええ。この時、僕らは二人ともいないですけど、ひと月ぐらいかけて描いたと聞いて、びっくりして。

広木 これはかかるよね。地図だもん。

上杉 単行本のサイズで見ると、ああ俯瞰の絵だな、くらいにしか思わないんですけど、拡大して見るとびっくりするという。

原 全部、描いているんだ、みたいな。

広木 手描きのGoogle Earthですよ。

原 何でここまでやるんですかね。

上杉 谷口さんがやれと言っているわけではないと思いますね。

広木 言っているわけじゃないよね。谷口さんも、内心は、こんなのが来たら驚くぞ、という感じで投げているとは思いますが。

上杉 先ほどの、机の引き出しの中を延々つくり込んでいっているという状態と同じだと思うんですよ。

原 これは原作がメビウスで、やっぱり谷口さんのテンションが上がったこともあるかもしれないですね。その気持ちが伝播していても不思議はない。メビウスも驚かせたい、みたいな気持ちかね。

上杉 そうですね、それはあったと思いますね。

広木 こういうときに谷口さんはアシスタントに、「びっくりするような絵を描いてくれ」と言うので。このときも言ったんじゃないかと思うんだよね。

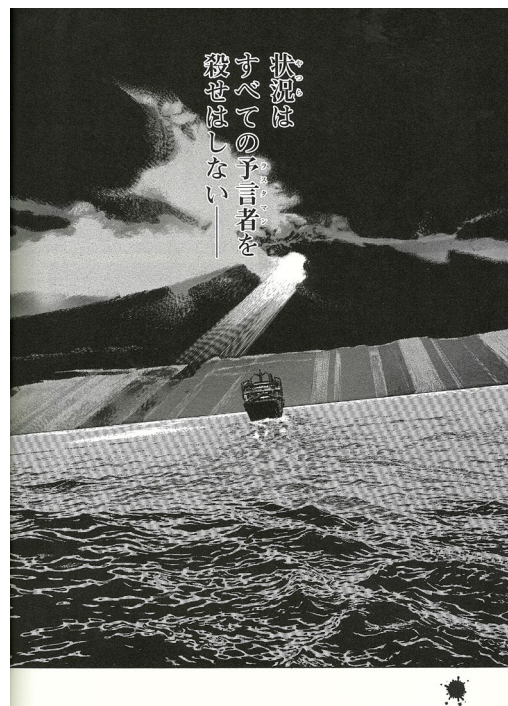
上杉 「すごい描いてよ」とか言っていましたね。

広木 それって、打席に立つ前に「ホームランを打ってくれ」と言われるのと同じですから。「いやいや、そんなことを言われたって」と思うけど。これはホームランを打ったんだと思いますね。

原 その谷口さんのところでなされていた、さまざまなマンガ上の工夫についても、お話をいただけたらと思います。

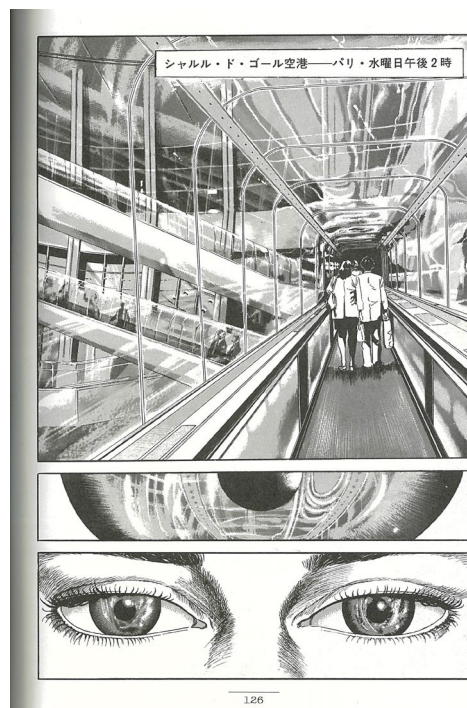
これは「スクリーントーンを使って描く」ということで、「青の戦士」[1980-81年]の一番最後のページですけどね。この辺は、お二人のお仕事なんですか ▶13。

広木 もっと上の方ですね。われわれも狂気じみ



▶13

狩撫麻礼・谷口ジロー「谷口ジロー・コレクション 青の戦士—BLUE FIGHTER—」小学館、2022年、p.308



▶14

関川夏央・谷口ジロー「海軍酒店」双葉社、1986年、p.126

たものをやっているけど、最初の方から、すごい手練のアシスタントが何人もいたんですね。その時期の絵だったと思います。

原 「海景酒店」[1982-85年]のこの絵もすごいです。特に、上のコマですが▶14。

広木 これ全部、たぶんトーン。ほとんどベタは使わずに、トーンの重ね貼りで表現していると思います。

原 こういう、ゆがんだ感じとかは、どうなっているんですか。トーンを削っているんですか、これ。

広木 削っていますね、これは。普通に削っていますね。

上杉 違うスクリーントーンを切り貼りして、削っているんじゃないかと思いますね。

原 反射している様子とか光とかも表現されている。本当にすごい。

上杉 この時代の方は、細い斜線とトーンの境目が、分からないように、つながっているように描けるんですよ。

広木 ペンの線から自然とトーンに移っていく、みたいな。

上杉 階調の表し方として、ベタから斜線、さらに薄いトーンへ、みたいな感じで陰影を出してる。僕らの世代は、そんなことをやったことがないから、できないんですよ。

広木 このころの人は、宮谷一彦さんに影響を受けた人も多かった。宮谷さんは、この間亡くなりましたけど、谷口さんもすごく尊敬していました。やっぱりリアルな絵を追求していた方ですね。大友克洋さんもすごく影響を受けたらしい。

上杉 はっぴいえんどのジャケットとかを描いていて、当時は、文化的なスター、花形だった方だと思うんですよ。

原 それより前ってそんなにたくさんトーンは使われていなかったのが、このあたりから、めっちゃ使われるようになっていったわけですが、そこからの成熟の仕方ってすごいですよね。誰かが始めたものが、どんどん伝播していった。

広木 そうですね。マンガにはありがちなことですけどね。スクリーントーンというのも、もともとはマンガのために発明されたものではないじゃないですか。それを勝手に使っちゃった、みたいな感じで。

原 海外では、あんまりスクリーントーンって目立たないですもんね。

広木 そうですね、使っている人はいるんでしょうかね。ちょっと分かりません。

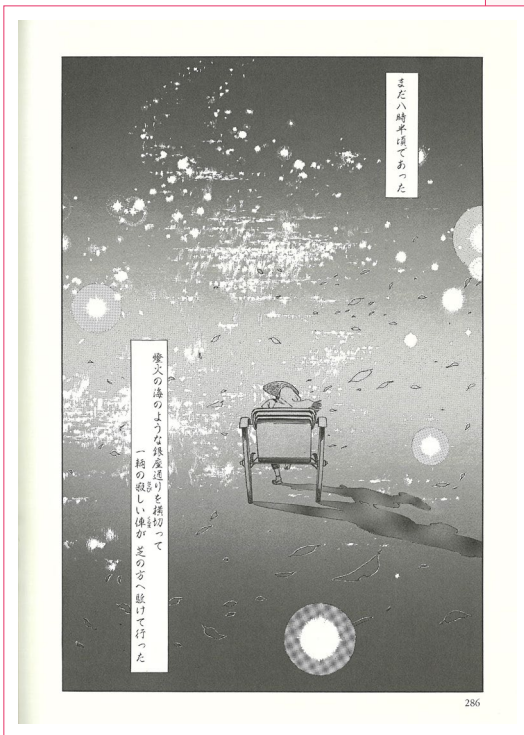
原 メビウスが「猫の目」で使っていますよね。

広木 ああ、粗いトーンをね。貼っていますね、確かに。

原 その程度しか僕は知らないですけどね。これは、上杉さんも関わられていたころですね▶15。

広木 これは上杉君の絵ですね。

上杉 僕ですね。「秋の舞姫」[1989年]の最後のページです。最後、舞姫が去っていくシー



▶15

ンを非常に幻想的な感じで、「何か、すごい描いてよ」って。

広木 いつものが出た！って。

上杉 たぶんアタリは、この丸い光しか描かれていなかったと思うんですね。他をどう描くかはもう、「ちょっと考えてよ」という。

原 すごいな。このグラデーションがあるじゃないですか、黒く。これもトーンなんですか。

上杉 グラデーションはトーンではなくて、普通のトーンを2枚重ねた上で、微妙にずらして。

広木 え、そうなの。これ、グラデのトーンじゃないの。

上杉 だったと思うんですが……グラデかもしれないですね。

この光の部分だけをコンパスで丸く切り取って、別のトーンを貼っているんですよ。雑に貼ると、ドットとドットが変に重なって線が出ちゃうので、目の間隔が似たようなトーンを探してきて、目が合うように貼って削ったのを、切り絵みたいにぴったり貼るといふ。

原 白いところはホワイトか何かなんですか。

上杉 これは削っています。

原 これ、削っているんだ。

広木 砂消しとかも使っているんじゃないの、もしかしたら。

上杉 砂消しは、僕は使えなくて。カッターナイフの裏側を使って削っていましたね。

原 これなんかもそうですよね▶16。

広木 あ、これもいい。

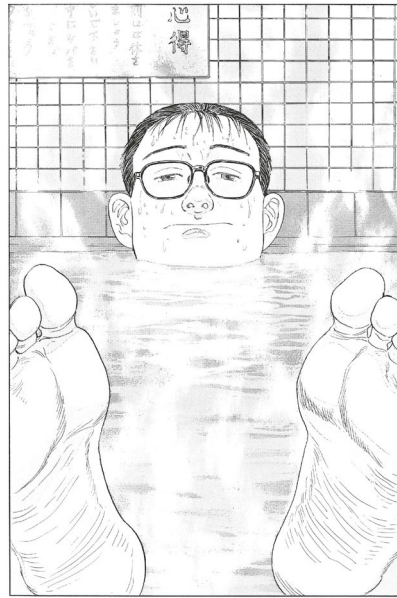
上杉 これはね、「湯気の様子を描いて」って言われて、砂消しゴムを初めて使った。うまく使えないけど、これには向いているんじゃないかと思って。カッターだと、こういうふうには、なかなか削れないんですよ。

広木 これは、プールの底にラインがありますよね。これをつくるためには、1枚貼って、ライン以外は全部削り取っているわけだよね▶17。

原 ええっ。

上杉 そうですかね。

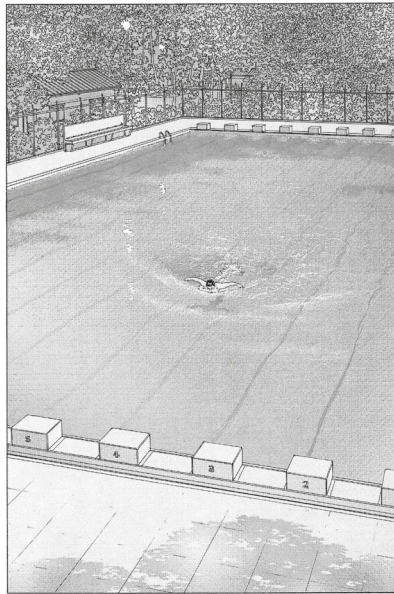
広木 そうなるよね。そういうやり方になるよね、おそらく。



64

▶16

谷口ジロー『歩くひと 完全版』小学館、2020年、p.164



64

▶17

同上、p.64

上杉 1回パースを描いて、ゆがむようにラインを描いた後に、貼って削っているんだと思うんですね。

原 トーンが貼られているとはまったく分からない。

上杉 谷口さんに「これ、どうやって描くんですか」と聞いたら、「いや、俺、よう分からない」と言っていて。それは、おまえが考えることだ、みたいな。

広木 これは描き込みのすごさではないけど、トーンのいい効果が出ているよね。

上杉 人物のいるところに、水をかき分けたときに陰影が出るんじゃないかと思って、薄く濃淡が出るように貼ったら、うまくいったという。

上の方にライトがあるじゃないですか、街灯が。これがね、水に映り込んでいるんですね。

この映り込みをどうやって描こうか、というところで筆が止まっちゃって。谷口さん、「これ、どうしたらいいですか」と言ったら、「俺も分かんないよ」って。筆付きの修正液があって、それを、「じゃあ、こんなのはどうですかね」と言って、谷口さんの机の横にあった紙が何かに、ピュピュッと描いたら、それがすごくうまい感じに出たんですね。「こんなふうにやっているといいですね」と聞いたら、「それ、やってくれよ」って言われたんだけど、このやり方だと1回しかできない。失敗すると、また削り直しになっちゃうので、「じゃあこれ、谷口さん、やってくださいよ」「いや、おまえがやれよ」っていうのを繰り返したのを覚えていますね。

原 楽しそう。

上杉 何度も練習して、結局僕がやった。でも最初の適当に描いたものが一番よかったな。

広木 うん、ありがち。

原 この時期の谷口さんの葉っぱの描き方は独特だな、いつも思っていたんですけど。ちょっとデザイン化されてるというか……葉っぱの細部まで描かないじゃないですか。

上杉 そうですね。

原 これ、面白いですね。

上杉 そうですね。これは、『坊っちゃん』の時代の、広木さんが描いた第1部あたりですごく試行錯誤して。そのあたりで、実はアシスタントががらっと変わったんですね。前の方が辞めてしまっ、さっきの安藤君とか僕とかがゴソッと入ってきたという時期で。そこでまた絵柄が変わるんですよ、バタッと。

原 第3部くらいから。

広木 うん。いわゆる「劇画」の技術がないんだよね。

上杉 そう。そういう絵が描けないから、どうするかというところで試行錯誤をして。

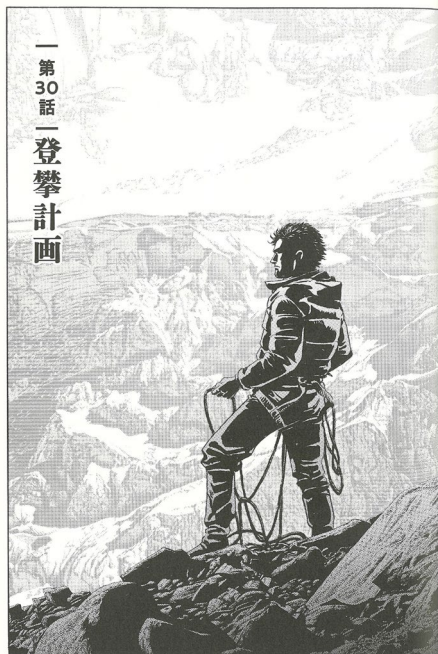
何でしょうね、デジタルで木のラインだけ抽出するとこういう感じになるんじゃないかと思うんですけど。

広木 当時、鈴木英人さんというイラストレーターの方がいて。その当時はイラストレーターというのが花形だったんですね。だから、よくメディアなんかにも出ていて。その鈴木英人さんの絵で、何でも輪郭を取って、その中にパントーンという色のトーンを置く、ということされていたんですけど、そのやり方も参考にして、だんだんわれわれも絵柄をつくっていった。

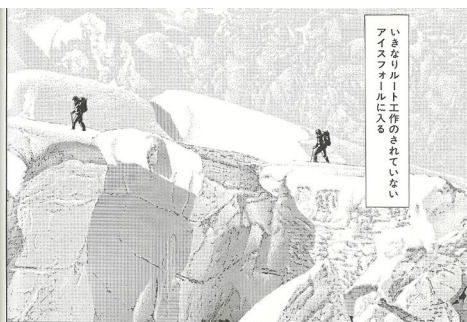
上杉 最初のころはね、もっと葉っぱっぽかったと思うんですよ。でも描いているうちに分かんなくなってきた。だんだん幾何学模様みたいになっていったという。

広木 うん。

原 そして、「神々の山嶺」[2000-03年]の絵。これもすごいです▶18。



91



先行する羽生の歩いた跡をそのまま進む。

上杉 そうですね。これは先ほどの、見開きのちょっと狂気じみた街を描いたM君。これは、何かもう、こういう描き方の完成形ですね。

広木 完成形だよな。

「神々の山嶺」のアニメも、やりましたね。だいぶ原作を改変しているんだけど——悪い改変ではなくて、よい方に改変していたと思うんだけど、氷の中を歩くというこのシーンは、確か後半の最後の登攀のところで、これから山の領域に入っていくぞという幻想的なシーンとして使われていたような気がします。アニメをつくる人たちも、このシーンの雰囲気を再現したかったのかなって僕は思ったんだけど。

原 そういったリスペクトも、すごくいいですよな。

上杉 谷口さんのところはやっぱり工房的なところがあって。アシスタントは入れ替わるんですけど、そのスキルが、過去の作品として蓄積されていくということがあるんですよ。他のマンガ家のもを見て描けば、それはちょっと差し支えがあるけど、同じ工房内であれば、コピーはどんどんやるので。

僕らの世代は、前の世代の黒い劇画的な絵はコピーできなかったんですけど、この方は、それがうまいですよな。劇画の感じと、スクリーンワークみたいなものを、うまく組み合わせて描いているという、本当に集大成的なスタイルになっていると思いますね。

広木 左の絵の、人物足元の黒い部分は、1回ペンで描いている上にトーンを貼っているんですけど、そのペン画の線が微妙にこう、彼なりのメビウス線の解釈みたいなのところがあって。メビウスをよく知らない人がメビウスのまねをした、という感じが、逆にオリジナリティーになっている。うまいことやったな、という感じがあります。

原 このベタの感じとか、ちょっと雰囲気ありますよね。

広木 そこは谷口さんが描いたところですね。

上杉 うん。

【左】夢枕獏・原作、谷口ジロー「谷口ジローコレクション 神々の山嶺 4」集英社、2022年、p.91/
【右】同右p.13-4

広木 人物のところは谷口さんしか描かないので。

原 スクリーントーンを使わずに描いている絵も見てみたいのですが……この「地球氷解記」[1987-91年]は上杉さんですか▶19。

上杉 そうですね。これは、スクリーントーンを使わないでスクリーントーンっぽく描けるんじゃないかと思って描いたもの。ギュスターヴ・ドレという版画の人がいるじゃないですか。あれは木口木版といって堅い版を削って描いているんですけど、その感じでペンで描けば、同じようになるんじゃないかと思って。雲のあたりは、そうやって描いているんですよ。

原 ここ、トーンじゃないんですか。

上杉 手で描いているんです。

原 恐ろしいな。

上杉 描いているときは、これは新しい技法を見つけた、とか思ってやっていたんですが、誰もまねしなかったという。

原 コストが高過ぎる。

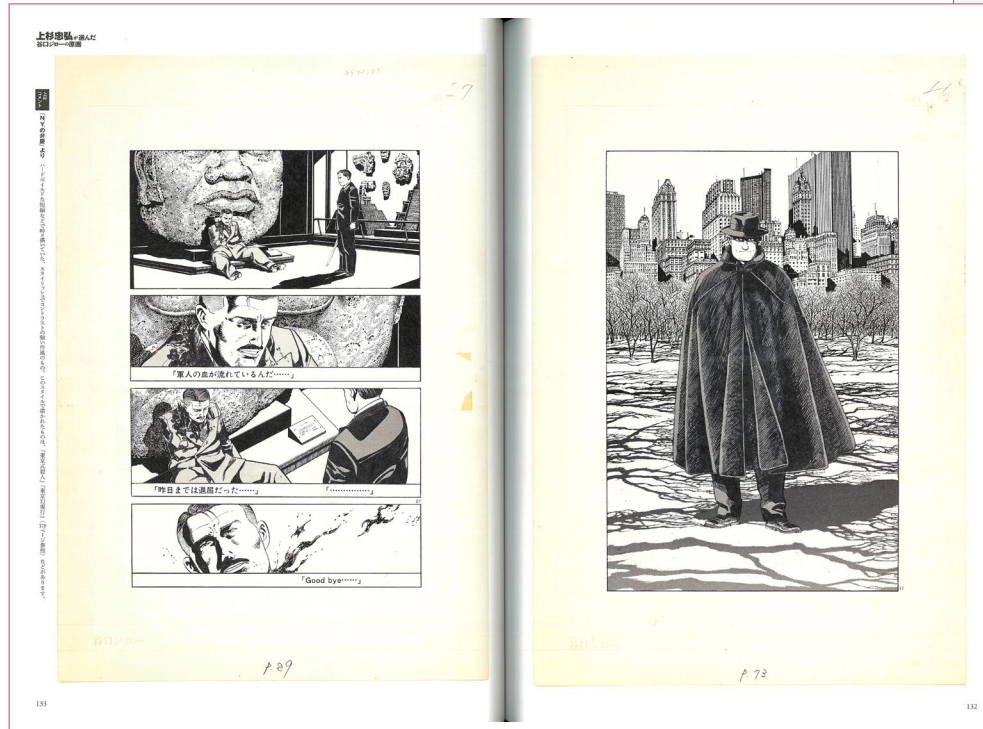
広木 残らなかった。伝統として。

原 スクリーントーンを使わない作画という意味では、「N.Y.の弁慶」[1991-95年]もすごく印象的ですよ▶20。



▶19

谷口ジロー「地球氷解事紀」下巻、双葉社、2002年、pp.174



▶20

谷口ジロー「N.Y.の弁慶」原画集 描線に込めるひと 玄光社、2021年、pp.132-133

上杉 これは、スクリーントーンを使いませんというふうにご谷口さんが最初から決めて描いた作品ですね。

原 そうなんです。

上杉 全部じゃないですよ、この話だけ。コントラストが強い感じで描きました。この石像も、トーンではなく、点描なんです。スクリーントーンでやれよって感じですが、水木しげるさんの点描とはまた違った打ち方があるんじゃないかと思って。スクリーントーンの的にドットを合わせて描いたりしてます。

原 そして、狂気の極みは、これですよ。「原獣事典」[1987-90年] ▶21。

上杉 さっきの「地球水解除事紀」と同じような時期だと思うんですけど、全面、ドレの版画みたいを描いたらいいんじゃないかなと思って描いた。

原 これも、原画をぜひ見ていただきたい。

広木 これは見てほしいね。

原 これ、下描きでは、オカビしか入ってなかったんですか？

上杉 オカビしか入ってなかったです。あとは「森」って書かれていた、鉛筆か何かで。

原 なるほど……すさまじいですね。

そして、スクリーントーンを使うべきところをあえて使わずに描く、ということで、こうなりました。もう真っ白という印象です ▶22。

上杉 「歩くひと」[1990-91年]ですね。これは、時系列で言えば、さっきの「地球水解除事紀」の後にこうなるんですよ。「地球水解除事紀」はやり過ぎだなんて、みんな思ったので。

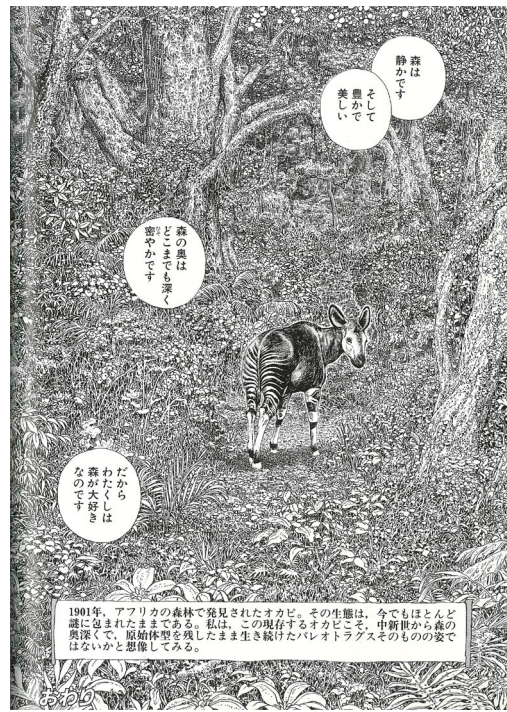
広木 この先へ行ったらまずいぞという。

上杉 うん。これはまだスクリーントーンを使っていますが、これ、スクリーントーン、もしかしたら要らないんじゃないのって話になって。

広木 もっと抜けるんじゃないか、と。

上杉 うん。で、だんだんこう、スクリーントーンが少なくなっていくという。

原 まさに、先ほどおっしゃられた鈴木英人さんみたいな、イラストっぽさみたいな部分もありますね ▶23。



▶21

谷口ジロー「原獣事典」講談社(モーニングコミックブック)、1990年(その13)つしむ深き森のオカビ(オカピ)



▶22

谷口ジロー「歩くひと」完全版「小学館」、2020年、p.99

上杉 そうですね。僕はもう、このころからイラスト志望だったので、こういうのを描くと、「上杉は、ちょっと構図をまとめ過ぎだな」とかと、よく言われていましたね。「動きがない」って。

原 ああ、そういうことを言われているんですね。

上杉 「この辺は、もっと動きがあった方がいいんだ」みたいなことをおっしゃっていましたね。

原 動きがあるところとないところの組み合わせも、僕はすごくすてきだなと思ったんですけども。

そして、これは「櫻の木」[1993年]ですね ▶24。

上杉 そうです。普通、こういうビルを描くと、光の逆側に影ができるので、そこにスクリーントーンを貼ったり、ベタを入れたりするんですけど、これも、いったんスクリーントーンを貼るつもりで描いていたんですよ。でも、こんなに細かく描いちゃったので、これ、そういうのは要らないんじゃないかと思って、谷口さんにそう言ったら、「よし、じゃあ、なしで」というふうに言われてなくなったという。

原 そういうこともあるんだ。

上杉 うん。

原 なるほど。ありがとうございます。

そして、先ほどの工房の話にまた戻るんですけども、お二人より前の人かいて、それから、お二人より後の人たちがいて、その間で、どういった技術の継承がなされていったのかとか、新しいチャレンジがあったとか、そういったことを、特に山肌の絵を中心に見ていきましょう。

原 「K」[1986年]という作品です。これは、トーンは使っているんですけど ▶25。

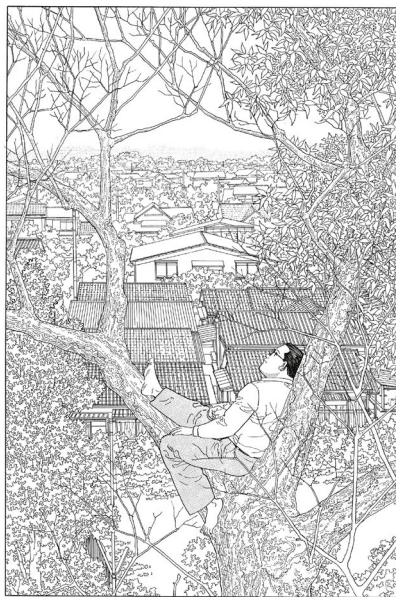
広木 使っていますね。使っているけど、なくても十分もつづらい、ペンの線が重厚に入っているという感じがですね。

上杉 伝統的な劇画の描き方だと思います。しかも非常に高度な。

広木 描いた人は本当にもう、びっくりするほどうまい人でしたね。

原 これも「K」です ▶26。

上杉 これは雲だけがスクリーントーンで、あとはペンによる斜線だけです。



同上, p.43



127

内海隆一郎・原作、原画、谷口ジロー「雨傘」[谷口ジロー・コレクション「櫻の木」]小学館、2022年

原 すでにすごい山を描いているなという感じがしますけれども。この後も谷口さんはどんどん山を描いていくわけですよ。

広木 そうです。山を継続して描いていますね。

上杉 ここは僕らの世代なんですけど。

原 「約束の地」[1992年]という作品です▶27。

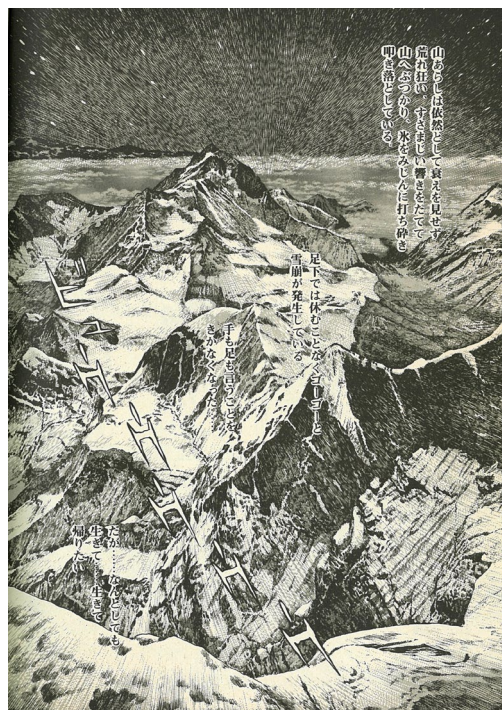
広木 いきなり描き方が変わるという。

上杉 うん。もう一切、斜線とベタがなくなってる。「『坊っちゃん』の時代」を経て、背景にベタは使わないというのが、暗黙の了解になっちゃったので。

広木 なっちゃった。

上杉 うん、なっちゃった。ベタを使ったことはないですね。

原 この左側の絵は、輪郭線が入っているんですよ。



遠崎史朗作、谷口ジロー画「区」リイド社、1988年、p.206

上杉 いや、これは、モアレが出たんじゃないですかね。

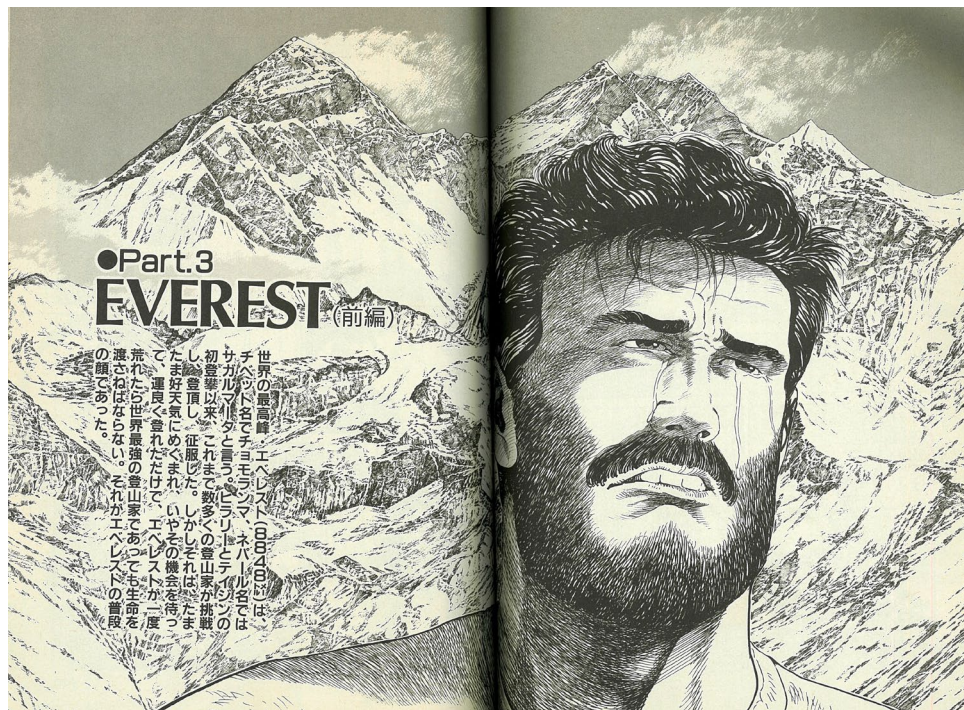
広木 そうかもね。トーンがたまたま重なって出ちゃった線かもしれないですね。

上杉 もしくは谷口さんが、先ほど言った、ブルーでアタリを取っているのが出ちゃったとか、そういうことかもしれないですね。

原 ああ、なるほど。

この山はトーンを削って。

上杉 そうですね。



同上、pp.118-119

いわゆる絵画で言う空気遠近法という、空気の層があるので奥は薄くなるというのを、こういう技法でやろうとしているんですけど、本来だったら、手前はもっと黒い方がいいんですけど、ベタと斜線を使わない制約のために、ちょっと空間性がなくなっちゃっているという。

原 その制約もすごいですけど。

上杉 僕が面白いと思ったのは、初期の線画で描かれているものって、あまり冷気を感じないんですね。重量感はあるんですけど。

広木 いやほんと、そうだと思う。

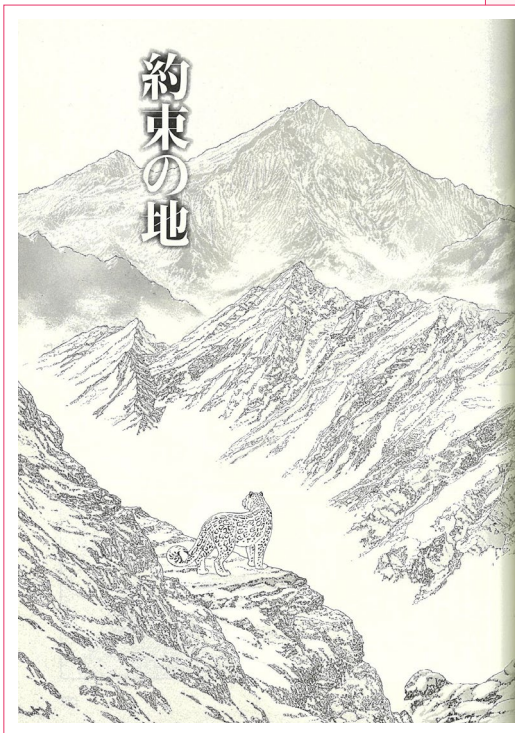
上杉 これは先ほどの見開きの人が描いた、最後の方の絵です▶28。ちょっと独特な削り方ですよ。

広木 トーンの削りがきれいなので、ほとんど写真のように見えちゃう。それで損をしているかもしれないね。写真だと思われてしまう可能性があるかもしれない。

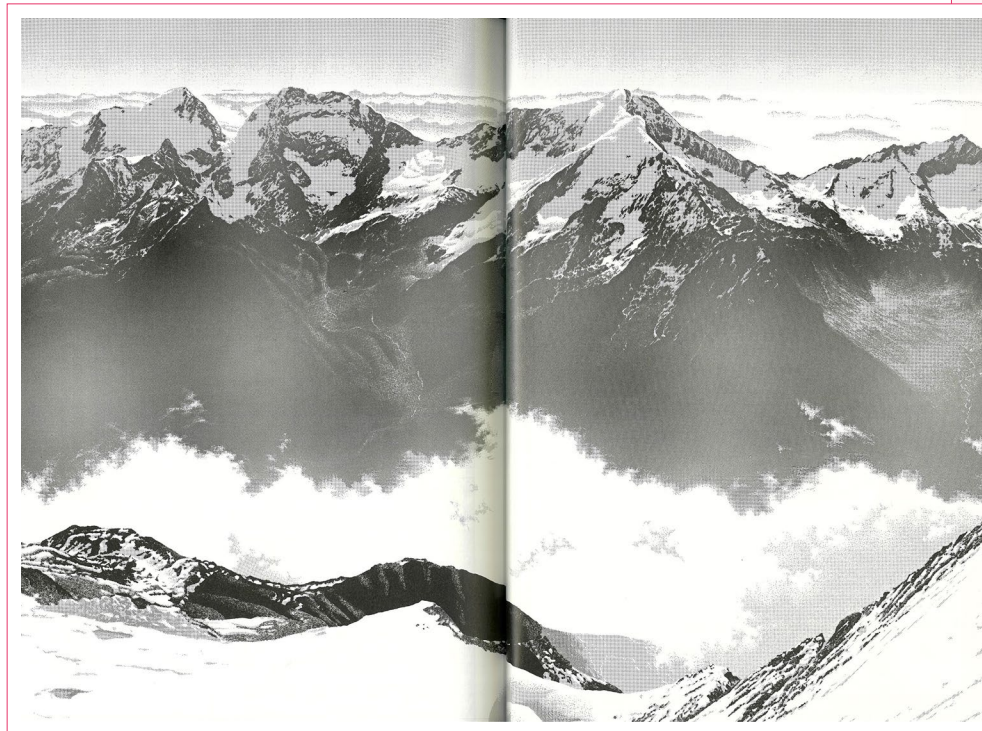
上杉 写真のコピーを貼ったように見えますよね。

これなんかは、先ほど言った空気遠近法でありつつ、ちゃんと手前もベタと斜線を使って空間性が出ていますよね。立体感が非常にある▶29。

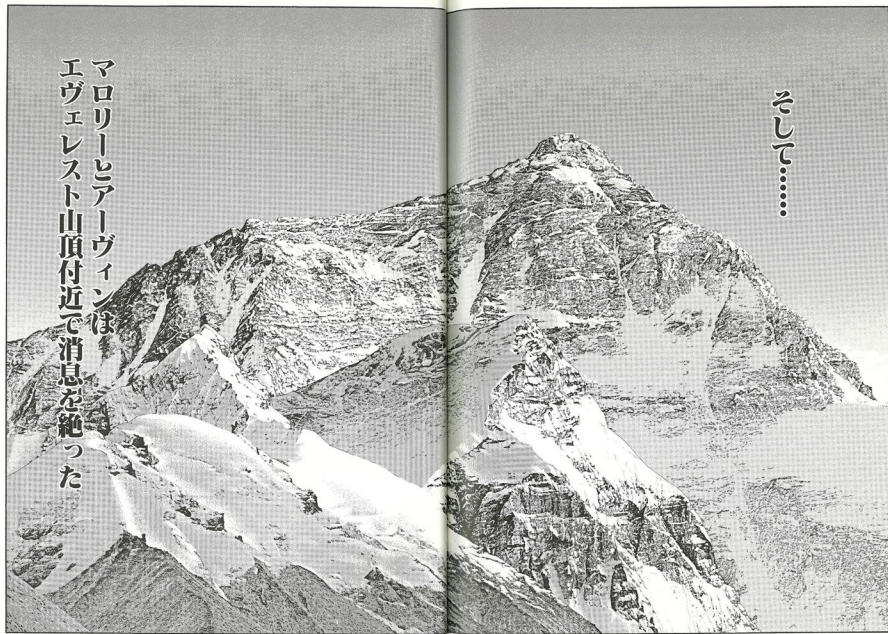
広木 「神々の山嶺」の最後の方だから、いろいろ完成したなという感じで。もう山はこれで終わりたいな感じが。



▶27
谷口ジロー「約束の地」[谷口ジロー選集「犬を飼うと12の短編」小学館、2009年、p.121]



▶28
夢枕獏原作、谷口ジロー「谷口ジロー・コングクシヤン 神々の山嶺 2」集英社、2022年、pp.30-31



マロリーとアーヴィンは
エヴェレスト山頂付近で消息を絶った

……

夢枕獺・原作、谷口ジロー「谷口ジローコレクション 神々の山嶺」集英社、2022年、pp.98-99

原 夏目房之介さんが、『マンガ通信』というサイトで「マンガ与太話」という連載をされていて、「その2」と「その3」で、谷口ジローとそのアシスタントについて書かれているので、ぜひそちらも読んでいただきたいと思うんですけど、その中で谷口さんのことを、オーケストラの指揮者とか料亭の花板さん、料理長だとか、そういうような感じで例えているんですよ。

すごく個性豊かなアシスタントがいらっしゃったわけです。その技量もさまざまだったと思うんですけども、それをそのまま受け入れていたら、均質なマンガはつくれないわけじゃないですか。でも、それをよしとして、マンガとして出版するという、その判断をされているわけですよね。その判断も面白いと思うんだけど、谷口さんのところでやると、逆に、独特の谷口さん感が出るというか。例えば広木さんは、他のところでもアシスタントをされていたというお話ですけども、同じような感じでお仕事を、最終的に仕上がりと同じような感じになったりするんですかね。

広木 それはまあ、いろいろあるんですけど、ここで夏目先生が音楽に例えられたのはすごく言い得ているなと思いました。ただ、オーケストラというのは、やっぱり指揮者のものだと思うんですよ。指揮者の上意下達、全部トップダウンで決まるというか。

それよりも、僕はもっとジャズバンドとかロックバンドとかに近いと思う。例えば、マイルス・デイビスのバンドは、マイルスのところにいるピアニストのアイデアとかも、どんどん取り入れていく。そういう、もっと小さな音楽のユニットに近いんじゃないかなと僕は思っていて。

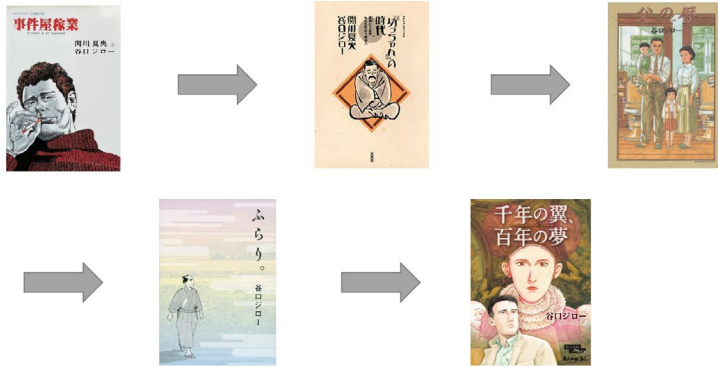
原 なるほどね。

広木 マンガ界全体を見渡すと、もっと、ガチガチと、リーダーが俺の言うとおりに全部やれと言うところもあれば、ベースの言うことも聞かし、ドラムの言うことも聞かしという民主的のところもある。そのグラデーションがあるという感じで。

原 谷口ジローさんって、先ほどからお話しいただいているように、時期によっていろいろと変わってきているような印象があると思うんですね。

僕も全部の作品を読んでいるわけじゃないですけども、こんな感じかなということでマンガ表現の変遷についてちょっとまとめてみました▶³⁰。

谷口ジローのマンガ表現の変遷



▶30

「谷口ジローのマンガ表現の変遷」(前・作成)

まず、例えば「事件屋家業」[1980年]に代表されるような劇画の時代があったら、すごく大きく変わったのが、やっぱり「『坊っちゃん』の時代」[1987年]かな、と。この「『坊っちゃん』の時代」と「歩くひと」が、僕はすごく大好きなんですけど。

その後は、技法的にはあまり目立つ変化はないように思いますが、物語的に、小説とか映画とかを思わせるような作品を幾つかつくられて。「父の暦」[1994年]とかです。それがさらに円熟味を増して、「ふらり。」[2011年]あたりがその頂点なのかな、と。

さらに、そのころに海外でもお仕事をされるようになります。そこで、日本ではやれないようなお仕事——オールカラーのお仕事とかをされています。

……こういうふうを考えているんですけど、どうでしょうか。おおまかな理解としては、間違っていないかな。

広木 そうですね。

上杉 そうですね。「坊っちゃん」以前の、週刊連載をやった頃の劇画は劇画で、それを極めようとしたところはあると思うんですね。それが作画的に頂点まで行き着いたところにちょうど「坊っちゃん」の話が来て……というのがあったのかと思いますね。

広木 やり切ったという感じがあった。

原 この年表▶³¹は、広木さんと上杉さんが作成してくださったものですが、それを踏まえ、改めて、もう少し精度を上げた図を作ってみたのが、こちらです▶³²。

劇画の時代というのは、それはそれで結構長くあって、僕は「事件屋家業」を挙げましたけど、実は、これは結構連載期間の長い作品でもあるんですね。その間で結構、絵柄も変わりますもんね。

上杉 そうですね。

		作品	絵柄の変遷
17-20歳 [1948-68]	中学、高校生 デビュー前	投稿イラスト /西部劇マンガ試作「侍」	手塚治虫、石ノ森章太郎など少年マンガと、 さいとうたかを、平田弘史など資本劇画の影響
21-26歳 [1969-74]	上京 アシスタント 修業時代	エロマンガ、ガロ投稿 「シートン動物記」 絵本「くじゃままたら」	宮谷一彦、ガロ青年マンガの影響など
27-31歳 [1975-79]	デビュー 原作者関川夏 央と出会う	新人賞受賞 初期オリジナル動物もの	もともと好きだった動物を描くこと +師匠石川球次の影響 村野守美、山川惣治、樺島勝一、 白土三平、つげ義春 ジャン・ジローに出会う
		短編 「リンダ3」 「無防備都市」 「事件屋稼業」	池上遼一など劇画家の影響 テレビドラマ「探偵物語」 +ジャン・ジロー エンキ・ピラルなどBD作家
32-38歳 [1980年代]	西武池袋線浦 瀬駅近くの木 造アパート	狩撫麻礼「青の戦士」「ライオ!オデッセイ」 矢作俊彦「マンハッタン・オブ」挿絵 関川夏央「グッドラック・シティ」 遠崎史郎「K」 オリジナル作「ハンティング・ドッグ」「白色地帯」「プランカ」	かなり多忙な時期 方向は定まっていなかったが数々の実験をしている。 ハードボイルド作が多い。 メロウズ/サム・ベッキンパー/ブレードランナー/ マンガはニューウェーブの時代 「K」は村上もとかがクライマックス-別荘などを参考にした 西部劇では「CARLAND」というシリーズをよく参考にした
39-48歳 [1987-96]	西武新宿線久 米川のマンショ ンに引っ越す	いわゆる劇画からつぎへ 「坊っちゃんとその時代」「歩く人」「犬を飼う」 「父の暦」「孤独のグルム」	アシスタント勢が入り替わり のちの谷口ジローの特色が色濃くなくなる (ベタを大胆に減らす、トーンワークの洗練化 動に加えて静の演出が増える) アニメや、文学、映画からの影響 ヨーロッパマンガの嗜好
49-51歳 [1997-99]		「イカル」 「遙かな町へ」	BDへの回答としてのメロウズとの共作「イカル」 「父の暦」で発見した私小説マンガの発展としての「遙かな町」
52-55歳 [2000-03]		「神々の山嶺」 動物、自然物のオリジナル短編	「K」の発展形としての「神々の山嶺」 もともと興味対象である自然描写と、劇画的経験、 培ってきたトーンワークなどの経済的的な時期
56-65歳 [2004-13]	アングレームで の受賞	「シートン動物記」 「センセイの靴」 「ふらり」 「冬の動物園」	アシスタント時代に取り組んだ「シートン」へのリベンジ戦 「センセイ」「ふらり」など、「歩く人」の系譜のゆっくりにした作品 上京した頃を回想する「冬の動物園」
66-69歳 [2014- 2017]	病氣	ルイ・ヴィトン「ベニス」 ループル「千年の翼」	フルカラーでの制作 より自由な作風を目指し、薄墨などを使った作品など

「谷口ジローのマンガ表現の変遷」(広木作成)

改めて谷口ジローのマンガ表現の変遷

劇画スタイル
の模索 (30代前半)



劇画スタイル
の完成 (35歳頃)



劇画スタイル
からの脱却 (40歳頃)



日常系スタイル
(45歳頃～)



ハード&アクション
路線集大成 (50歳頃～)



日常系スタイルの
集大成 (60歳頃～)



海外へ (60歳頃～)



「改めて谷口ジローのマンガ表現の変遷」(原作成)

広木 かなり変わってきますね。

原 その後、劇画から脱却するようなかたちで——ここで本当に、すごいオリジナリティーが出たなという感じがしますが、日常系スタイルというか、そういう作品を描いていく。「櫻の木」[1993年]が、たぶん最初のころかなという感じがしますが、「父の暦」[1994年]、「遙かな町へ」[1998年]といった作品ですね。

もともと、劇画でやっていたようなことはやめたのかというと、そうでもなくて。「神々の山嶺」[2000-03年]もある意味そういうところはあるし、「天の鷹」[2001-02年]とかも。他にもいろいろ

あたりするわけですが、日常系スタイルがこの辺で完成されて、海外でお仕事をされるようになる、という、こういうような流れかなというふうに思います。

谷口さんは、フランスでもすごく評価されているわけですが、『東京人』2021年11月号の谷口ジロー特集で、僕自身「バンド・デシネ作家として欧米で愛される理由。」という文章を書いています。見出しを付けたのは僕じゃなくて編集者ですけど、「米」では——アメリカではそうでもないですよ、たぶん。でも、フランスを中心とするヨーロッパでは絶大な評価とayingていいと思います。「歩くひと」が一番最初の翻訳です。「L'HOMME QUI MARCHE」という、そのままの訳ですけども、これが、右開きの本を左開きに反転するかたちで1995年に出ました。

1991年だったかな、アングレーム国際漫画フェスティバルに谷口さんは初めて行っているんですけども、そのとき描かれていた作品が、まさに、この「歩くひと」という作品ですね。最初のフランス語訳版の「歩くひと」は、反転させたかたちで出ていましたが、現在は、右開きのものが、日本語の「歩くひと」という文字も入る表紙で、出ています。

広木 へえ。

原 面白いのは、「父の暦」のフランス語訳版です。これは、バンド・デシネのアルバムみたいな大判なんですよ。1巻の表紙は日本版と同じですけど、2巻と3巻の表紙の絵は、日本版では色が付いているものは見られないから、ちょっと面白いなという。ただ、谷口さんはあまり、これについては満足していなかった、みたいなことを、インタビューでおっしゃっています。

その後、「遙かな町へ」のフランス語版で、アングレームで賞を取ったり、すごく高く評価された。実際ものすごく売れもしたわけですけども。これで面白いのは、この左側が日本語版のページで、右側がフランス語版のページで、反転させているんですけど、コマを移動させています。それから、吹き出しの位置を変えて、フランス人読者の可読性を上げるといってしていますよね。縦型の吹き出しを横型にしているなど、こうしたことをグラフィック・アダプター



▶33

ションと言うんですけど、こういったことをやっているのが、すごく面白い。一番最後のコマについては、コマを二つ割っちゃっているみたいだね、こういうことも³³。

上杉 大胆なことをしますね。

原 本当ですよ。

谷口さんがフランスで評価されていることとあって、上杉さんがアシスタントのころは、まだ始まっていないという感じですか？

上杉 外国の方は、よく訪ねてきていましたね。

原 そうですか。

上杉 フレデリック・ボワレさんとか。あと、講談社とのつながりで、そういう方がよく訪れ始めていましたね。

原 当時、講談社の『モーニング』では、海外の作家さんがいろいろ作品を発表していましたからね。広木さんも、もうちょっと後の時代とかは、谷口さんが海外で評価されていたのをご覧になっていた？

広木 そうですね。最初に翻訳が出て、しばらくしたころにフランスに谷口さんが行ったことがあって。帰って来てから谷口さんが言っていたんですが、フランスで本屋に入ったら、そこで自分の本があまりにたくさん並んでいるのを見て、「これはおかしい」と思ったそう。「絶対にバブル的な何かで、このしっぺ返しが必ず来るに違いないから、ちょっとこれ、出版を差し止めよう」とか話していました。最終的には納得してきたみたいですけど。

原 バブルではなくて、続きましたよね。

上杉 僕がフランスにたまたま別の仕事で何かで行ったときのことなんです。郊外に、蚤の市みたいなところがあるじゃないですか。そこに行ったら、屋台の古本屋さんみたいなのが出ていて。3畳ぐらいの。その1棚が谷口さんの本だったんですよ。あれは本当にびっくりしましたね。

原 そんなところにまでちゃんと行き届いているという。

上杉 その量に驚きました。そんなに狭いところに谷口さんの占める割合の多さに驚いたということですね。

広木 日本より売れていますよね、あちらの方が。

原 谷口さんご自身、インタビューで言っていますが、「遙かな町へ」は日本の10倍売れているとか。フランスの新聞の記事になっていましたが、2011年の時点で30万部と言っていました。

原 長らくアシスタントを務められたお二人に、お薦めの谷口作品をあらかじめお聞きしていました。まずは広木さんですが。

広木 「犬を飼う」[1991年]は、どんな方が読んでも、何かしら心に来るものはあると思うので、ぜひとも全ての人に読んでいただきたいと思います。

原 これは号泣作品ですよ。

広木 こういう作品は、当時なかったと思います。

原 そうですよ。

広木 うん。とても新しかったと思うし、世代を超えらると思います。

原 なるほど。そして、「『坊っちゃん』の時代」。

広木 これは文学的にも一つの事件だったんじゃないかなと思う。これを読んだら、夏目漱石のイメージはこれで固まると思うんですね。

原 そうかもしれないですね。周りにいる人たちもめっちゃ面白いし、創作も入っていますけど、その時代の新しさとか、古い時代を引きずっているところと、新しい時代が変わっていくところとか……めっちゃいい作品ですね。

広木 この時代のことは、教科書で知るよりは、こっちで知った方がいいんじゃないかなと思うんですね。

原 国語の教科書とかに載っけてほしいですね。

広木 ほしいです、本当に。

原 そして、「神々の山嶺」。

広木 まあ、これに関しては、とにかく見てもらって、びっくりしてください、という感じですけど。アニメもとてもいいので、こちらもご覧になってほしいと思いますね。

原 そうですね。アニメだけを見ているという人もいかもしれませんが、その場合は逆に、谷口さんの作品も読んでほしいですね。演出が違うところも、相当いっぱいあるしね。

広木 男の話、という感じなので、人を選ぶ可能性はありますけれども。

原 でも、やっぱり熱いですよね。僕は、これはすごくいい作品だと思います。ボリュームもすごいですけどね。

そして、もう一つ、番外編という感じですかね、『谷口ジロー原画集』を選ばれています。

広木 これは、コアな方に見ていただきたいですね。ちょっと高い本なんですけど印刷もすごくよくて、ほとんど複製原画集みたいな感じなので、むしろ安いと思います。そして、この本の中で、いろんな方が、ゆかりの方がしゃべっているんですが、それがいろんな谷口さんを浮かび上がらせる。みんなに、こんなに愛されていたんだというのわかって、とてもいい本です。どうぞ手に取ってください。

原 ありがとうございます。

そして上杉さんです。「『坊っちゃん』の時代」の第3部「かの蒼空に」[1991年]ですね。

上杉 谷口さんの中で何か見えたというのが、これなんじゃないかなと思って。「歩くひと」も、たぶんそうだと思うんですけど、これがあって、「歩くひと」に行くという感じだったんじゃないかなと思っていますね。

原 そうなんだ。へえ。

広木 この石川啄木は、衝撃的ですよ。

原 こんなクズだったのか、みたいな。でも、それも含めて愛すべきキャラになっています。

広木 愛らしいんですね、不思議と。

原 第1部もそうですけれども、当時の東京の風景みたいなものも、すごくいいですね。

そして、もう一つ、「父の暦」[1994年]。

上杉 地味な作品なんですけど、これも谷口さんの中で、やっぱり何かターニングポイントになった作品なんじゃないかなと思っていますね。こういうのを描けるぞということを示したという意味で。これを読んだときに谷口さんに、これは最高傑作じゃないですかと言ったら、ニヤニヤしながら「うれしいことを言うなあ」と、まんざらでもない感じのことを言っていたので、本人にもそういう手応えがあった作品だと思うんですね。

原 ストーリーテラーとしての谷口さんの素晴らしさみたいなもの感じますよね。

上杉 自分の鳥取の親戚の写真なんかを、いっぱい参考にしてた。

原 インタビューとかもぜひ読んでほしいですけど、谷口さんの鳥取との距離感とかいうのも面白いですよ。

広木 何十年も帰っていない時期があったりしてね。

上杉 ここにはかなり実話が入っています。

広木 そうですね。

原 そして、この作品を読んだら、やっぱり「遙かな町へ」も対で読んでほしい。

原 事前に質問を募集しておりまして、いろいろと質問をくださったので、お二人にお答えいただきたいと思っております。

「料理、風景、人物など、対象によって担当が変わることがありましたか。担当があれば、誰がどの担当か、どのように決めましたか?」ということなんです。

広木 先ほど少し話しましたが、料理は上杉君が任されることは多かったですね。「孤独のグルメ」の最後の方になると、上杉君がいなかったで、「こいつは上手だ」と谷口さんが見込んだ人間に任せると感じましたね。

上杉 早く描ける人物と、ゆっくりに細かく、時間をかけるやつ、という振り分けはしていたみたいですが、全然違うこともやるので……よく分からないんですけどね。

原 なるほど。でも、人物は基本、谷口さんということでしたね。

上杉 そうですね。

広木 そうですね。

原 風景は、例えばSF的な風景だったら広木さんをお願いすることになる?

広木 まあ、そうかな。他の人も描いていましたけど。

原 あとは、「神々の山嶺」のときだと、先ほどおっしゃっていたMさんでしょうか。

広木 彼も、そうですね。あのときは、もう山は大量にあったので全員描いていましたけど。

でも、その仕事を喜んでやりそうなやつが一番いい絵を描いてくるという感じはあったんじゃないでしょうかね。だから楽しそうに描くやつに頼んでいたかな。

原 次の質問です。「それぞれ自分の『得意分野』で期待に応えられた自信作のようなものを覚えていたりしますでしょうか?」ということですが……広木さんは先ほどから、ちょっと自信がなかった発言をされていますが。

広木 そうですね。どちらかというと、いつも悩んでたということしか覚えていない。うまくいったことは、むしろ覚えていないですね。上杉君の方が、自信はあるんじゃないかな。

上杉 だいたい、出していたいたようなものが、そうだと思います。やり過ぎなやつですね。

原 さっきの「歩くひと」のプールのシーンのお話は、面白かったです。うまくいって、こういうふうにやったらいいのかなと思って谷口さんに相談したら、おまえがやってくれよ、と。

上杉 どうやって描いていいか谷口さんも分からないけど、何とかしてくれるだろう、ということで振られるのが、まあ、燃えるところですね。それをどうやって工夫して描くか、みたいな。そういうのを面白がるタイプと、そうではない人といるので、そういう振り分けを、たぶん谷口さんの中で

はしていたんだと思いますね。

広木 そうですね。

原 次の質問です。「繊細なトーンワークで微妙な濃淡を表現されている作品群には、ただただ圧倒されるばかりでしたが、原画を拝見すると、単行本の印刷では、その細かさが再現されていない事に驚かされました。「センセイの鞆」では夜の街並みをベタを使わずにトーンで奥行きが感じられる様な表現をされていたが、その際の谷口先生の画面作りの心得、あるいはアシスタントさんへの指示はどういったものだったのでしょうか？お答え頂ければ幸いです」。

マンガ家の上野顕太郎さんからいただいた質問です。

広木 これはたぶん、この絵なんかのことを言っているんじゃないかな^{▶34}。

でも特に、このときだけ何か特殊な指示というのがあったわけではなく、これは僕が描いた絵ではないですけれども、「こいつなら、こういうふうを描いてくれるだろう」というのを、いつもどおりに指示して、上がったものを「ああ、できたのか」という感じで。「はい」と言われたらオーケー、みたいな感じでしたね。

上野先生に関しては、僕に思い出が一つあるんです。谷口先生が上野先生とお会いした時に聞いた話だったと思うんですけど、上野先生には、「さよならもいわずに」という、凄い、心に迫るようなマンガがあって。この作品はすぐ繊細な話題を扱って

いるので、上野先生も描くかどうか迷ってたんだけど、谷口先生の「犬を飼う」という作品に背中を押されて、描くことを決めたそうで。そのことを谷口さんは喜んでいました。

原 いいお話ですね。ありがとうございます。

この辺の、描いた線がどこまで出るか問題って、やっぱり印刷技術との兼ね合いだと思うんですけど、いま出ている「谷口ジローコレクション」は、大判でもあるし、結構そのところは、なるべく原画の感じを出そうとか、そういう試みでもあるのかもしれないね。

上杉 雑誌のときは、ほぼ出ないものと思ってましたね。

広木 雑誌はね、もう最初から諦めていました、全員が。雑誌はもうそういうものだということ。

原 ありがとうございます。

次の質問です。「森薫先生がアシスタントに来られたときは、谷口先生やアシスタントさん達と、どのようなやりとりがありましたか？」ということですけど。

広木 そのときは二人ともいない。でも、仕事は結構早々に終わりにして、すぐみんなで飲みに行っちゃったというのは聞いてます。森さんが1コマ上がったら、じゃあ、みんなで飲みに行こうって。

原 『描く人 谷口ジロー』では、「シートン 旅するナチュラリスト」の第3章[2005年]で、小さいコマ



15

▶34

一つだけ手伝った、という話を森さんがされていますね [p.118]。この本の中には、そのコマも載ってますので、興味がある方はぜひ。

次の質問です。「谷口先生はたくさんのお持ちだったようですが、どのような場合にご覧になっていましたか。また、特によく手に取っていた本(または資料)はありましたか」ということで、この『谷口ジロー 描くよろこび』という平凡社から出ている本には、仕事場の本棚の写真も写っていますけど [p.p.100-101]、この点についてはどうでしょう。

広木 この本棚は、亡くなった後の撮影で、だいぶきれいにされちゃっていますけど、当時は、もっと雑然としてましたね。斜めにするわ、はみ出るわ、床は本で埋まるわという感じで。

上杉 たばこを吸う人も多かったの、みんな茶色いんですね。

広木 ひとつ、実は谷口さんがよく使っていた、外国でしか手に入らないと言われているポーズ集があって、『Fairburn Heads』というものなんです。寺田克也さんが遊びにきたときに連れてきた編集者のシギハラさんという方が、谷口さんに、こういうのがあるんだと言ったら、ぜひとも手に入れたいということで、通販か何かで購入して。

上杉 共同購入したんじゃないかなってしたかね、確か。

広木 すごい高いんだよね。これが何かもう。シリーズで10冊ぐらいの。もっとかな。

上杉 10万とか、そんな値段だったかと。

広木 これなんかは、谷口さんは非常によく使っていたものですね。

上杉 ありとあらゆる場面を想定してポーズが載っているという本で、70年代のもですけどね。

広木 ああ、そうなんだ。手に入らないのかな、これは。

上杉 ちょっと前までネットで買えました。

広木 そうなんだ。

上杉 うん。

原 他にも、きっといろいろあったと思いますが。

広木 あらゆる本があったんですけどね。

原 ありがとうございます。

続いてですけども、「アシスタントをしていた時から習慣になり、今でも制作の基盤になっているような事があれば教えてください。(例えば、1日の時間の使い方、散歩をする、音楽をかける、決まったルーティンやセツ道具的なものなど)」という質問です。いかがですか。

上杉 レギュラーコーヒーを飲むようになった。

広木 それは僕もそうですね。必ず、漏斗でお湯を注いでコーヒーをつくっていたんですが、べつにおいしいんだよね、谷口さんのところで飲むコーヒーはね。

上杉 ああ、そうだね。あれは、いま思うと、入れ方がひど過ぎた。挽いた豆をね、結構大量に、ドンと買ってくるんですね。それをみんなで飲む。各自で入れて飲むんですけど、レギュラーコーヒーなんてね、みんな若いから入れたことがないじゃないですか。他の人がいると、まねして入れるからおいしくなるんですけど。ジャーって入れていましたからね、沸騰したお湯をやかんから。おいしいわけがない。

広木 そういものだと思って、もう癖にさせられてしまった。

原 あれは、やっていないんですか、ポール・ニューマンが『動く標的』のオープニングでやってた。

広木 ああ。われわれがいけないときは、谷口さんはやってたかもしれない、もしかしたら。ろ紙を再

利用しちゃうやつですよ。

上杉 あと、なるべく徹夜はしないように、ということは学びました。谷口さんのところはね、徹夜しないんですよ、一切。

広木 われわれの世代より前には、谷口さんは、やっていたみたいだけど、それで、だいぶ体を壊したことがあったので、それはやりたくない、と。

原 大事なことですよ。

広木 もっと体を大事にしてほしかったんですけどね。たばこもやめてほしかった、できれば。

原 続いて「アーティストとして、谷口先生から受け継いだこと(精神、テーマ、技術など)はなんですか？受け継ぎなかったけど、受け継げなかったことはありますか？」という質問ですか？。どうですか。

上杉 トイレットペーパーの使い方を学びました。

原 どういうことですか！？

上杉 トイレットペーパーがね、いま写真とか画集で見るとないですけど、机の上に汚いトイレットペーパーが置いてあるんですよ。何だろうと思ったら、ペンをね、筆をこそぐのに、それを使うんですよ。

広木 そう、丸いまま置いて。

上杉 立てたまま、当てるんですよ、筆を。

広木 そうそう。

上杉 いい加減、汚くなると、びりびりっとはいで、また新しくするという。

原 へえ。

広木 それをまねしたの。

原 他にもありますか？

広木 いや、でも全て習ったようなものなので。

原 まあ、そうですね。

上杉 僕は逆張りするタイプなので、逆のことをやろうとするんですけど、いつの間にか、ちょっと近い感じに戻ってきていますね。

原 続いて、「上杉忠弘さんの作品を見ると、ディテールが豊かで空間を感じるのに軽い背景や、光や影の丁寧な演出など、ジャンルは違っても谷口作品との共通点があるように思います。自身の作品への谷口ジローの影響などが具体的にあれば、お教えてください」ということですが。

上杉 今正にお話した、だんだん戻ってきた、というところだと思うんですよ。最初、イラストレーターとしてデビューしてやっていたころは、人物のみで平面的に、フラットな絵を、モダンなものを描こうと思ってやっていたんですけど、数年やっていると、ちょっと飽きてきちゃって。

やっぱり背景とかをあるものを書いてみたいと思ったときに、谷口さんの背景の描き方みたいなものをアレンジして使ってみた、というところはありますね。もともと背景とか立体的な空間みたいなものは、入った当時は描けなかったですから、谷口さんのところで学んだことは本当に大きいですね。

原 もともと緻密な絵も描きたいお気持ちもあった、みたいなことを、インタビューでおっしゃっていたと思うんですが。

上杉 そうですね。でもその気持ちは、谷口さんの背景を描くことで全部吐き出しちゃったという。

原 そのお話、面白いなと思って。

上杉 それはもう全部やった、というところから、イラストレーターとして出発したというのはあるんですけど、まただんだん戻ってきているのは、自分でも面白いなと思っています。

原 クリエイティビティーとかって、その都度その都度、いろんな条件で変わったりもするじゃないですか。常に同じではないから、それも含めて、僕は面白いなと思います。

上杉 映画の仕事には、すごい役立っていますね。空間のつくり方とか、建物とか、森の描き方とか、当時考えてきたものが本当に活かされていると思います。

原 ありがとうございます。続いて、「旅行や取材など同行される機会はありましたか？あればその時の思い出深いエピソードなど、ぜひお聞かせください」ということですか？

上杉 僕は、「神々」の取材でネパールに同行しているのと、あとは、パリのルーヴル美術館の取材に同行しています。

広木 ネパールの旅は面白かったよね。

上杉 うん。谷口さんはびびりまくってましたが。

広木 谷口さんご自身は、旅行は好きなわけじゃなかったんですね。

上杉 あまり行きたくなかったふうなところもあって。

広木 そう。だから行く前になると、何かグズグズ言ったりして。周りを巻き込んで、なるべくいつもの環境そのままを移動させたい、という気持ちがあったみたい。みんなと一緒に行けば楽なんじゃないかということで、おまえも行かないか、おまえも行かないかといって声を掛けて、ネパールのときは総勢十何人になっちゃった。寺田克也さんがいて、夢枕獏先生もいて、われわれもいるんだけど、関係ない人間も何人もいて。ネパールなんて、なかなか行く機会がないので、みんな、面白そうだというので行ったんですけど。

上杉 やばいところには関係ない人は行かなかったけど。冷やかし組はカトマンズだけを見て帰った。

広木 谷口さんは、かなり山の方まで行ったみたいですけど、その間も、だいぶ文句ばかり言っていたと、寺田さんがどこかのインタビューで言っていました。

原 言っていましたよね。

広木 フランスに行っても、どこに行っても、とにかく、いつもぼやくばかり。あと、谷口さんが面白いことをするわけじゃないんだけど、谷口さんと旅行していると、すごく面白い目にいっぱいあうな、いう印象があって。楽しかったです、谷口さんと旅するのは。

原 ありがとうございます。

続いて、「谷口ジローさんと食べた思い出深い食べ物は何ですか？ またそれはどんなシチュエーションだったですか」という質問です。

上杉 仕事をしているときは、昼食はみんな外食していたんですね、最初のころは。自由時間なんですけど、ふらっと入ったお店に谷口さんがいたりとかいうこともあって。前に、別のアシスタントと中華屋に入って、谷口さんのことを話していたんですね。こんな仕事でいいのか、みたいなことを言っていた人とかもいたんだけど、そろそろ帰るかと思って立ち上がったら、後ろに谷口さんがいた、ということもありましたね。

広木 僕はフランスに行ったときに、アングレームでロレンツォ・マトッティさんという巨匠カシナーティのときにたまたま隣にいたことがあって。この人、誰だろうなと思っていたけど、「その人、マトッ

ティさんだよ」って通訳の人に言われ、びっくりして。僕らはみんな、マトッティさんの作品を前から好きだったので。一生懸命お話しして、アトリエにも誘っていただいたんですよ。谷口さんとわれわれでマトッティさんのアトリエにお邪魔して、いっぱい作品を見せていただいて。そのときにアフリカ料理をごちそうになったんですね、フランスで。そのときのアフリカ料理は、すごく印象に残っていますね。

原 フランスには、いわゆるフランス料理だけでなく、いろんな民族の料理とかもあつたりしますが、アフリカの料理はおいしいものの一つかなと思いますね。そういえば、「孤独のグルメ」の最終回は、まさにアルジェリアの料理の話でした。

広木 そうか。その話かもとにあつたのかもしれないですね。

上杉 あと、パリのそば屋にも谷口さんと……

広木 あ、よく行ったね。必ず行くところがあつて。

上杉 日本食を食べたがる。

広木 うん。必ずね。フランスへ行っても、どこへ行っても「ラーメン食べたい」とか言い出すんですよ、谷口さんは。

上杉 そのそば屋にいたら、奥に一人でそばを食べているフランス人がいて、よく見たら、それはレオス・カラックスだった、ということもあつた。

原 おお、それもすごい話。

最後の質問です。「展示を見ていくと谷口先生の作風の細かな変化が感じられて楽しいですが、作風の変化について先生はアシスタントへの指示の段階ではっきりと明言されたりしたことがあつたのでしょうか。それとも先生の変化に合わせて、具体的な指示がなくなるとアシスタントの方でも絵柄をあわせていった結果、展示されてる原画のような形に自然になっていったのでしょうか?お教えてください」。

上杉 最初、宣言はするんですけど、どんなものかは、みんな分からないので、各自工夫して、こんな感じですかというふうにつくっていったんでしょうね。そこで出てきたものを谷口さんが、それを「じゃあ、こういう方向でいこう」というふうに、だんだん方向性をつくっていった、ということだったと思います。

広木 そう。植木の剪定みたいに、ちょっと間違っていたら、あれはなしみたいな感じで、いい方だけを伸ばす感じだったのかもしれないね。

原 なるほど。はっきり自覚されていたのは、『坊っちゃん』の時代」だとは思いますが、でもそれも、最終的なかたちがイメージできていたかどうかは分からないですね。

広木 そうですね。

上杉 うん。

原 やっぱり、つくっていく中で、ということですよ。

上杉 第1部を見ると、かなり試行錯誤してて、定まっていないですね。

広木 そうですね、まだ劇画調なところも残っていた。

上杉 やっぱり、第3部あたりで、その後の方向性が決まるという感じだと思いますね。

原 ばくも、第1部は、その、まだ定まっていない、いろんなものが入っている試行錯誤が本当にみずみずしいな、と感じていて。

上杉 ちょっと独特の絵になっていますよね、第1部は。

広木 かもしれない。

原 質問を寄せてくださった皆さん、ありがとうございます。そして、答えてくださった広木さんと上杉さんも、ありがとうございます。

広木 ありがとうございます。

上杉 ありがとうございます。

[イベント終了後]

原 あっという間に2時間たちやいました。

上杉 そうですね。

原 まだ語り足りないというか、お二人はいろんなネタをお持ちだと思うので、また別の機会をつくっていただけたらありがたいなと思います。

イトウ ありがとうございます。第2回、第3回と、ぜひやっていただきたいなと思いました。

谷口さんには、マンガミュージアムはずっとお世話になってきました。

2008年に、世界中から集まった若手の作家さんたちが、比叡山にあった精華大学の施設で寝泊まりして一緒に作品をつくる「Lingua Comica 3」というイベントをやったことがあるんですが、谷口さんには、そのアドバイザーみたいなことをお願いして、いきなりそんなことをお願いしたにもかかわらず、ニコニコ笑って、あのお人柄でご対応いただき。その時の若手作家たちは、いまやみなグローバルに活躍していますが、その時の、谷口さんとの濃密な交流は忘れられない体験になっているはずです。

次の年には、メビウスを京都に招聘することができたのですが、そのときにも、谷口さんはマンガミュージアムに遊びに来てくださって。

マンガミュージアムとは直接関係ありませんが、僕もお手伝いした「ルーヴルNo.9」という展覧会にご出展いただいたり、文化庁の原画アーカイブ事業にご協力いただいたり。

実はこうしたイベントや事業にはいつも原さんにお手伝いいただいていたんですが。

今回やっと原画展を開催させていただくことができて、僕としては本当に感無量なんですけど、今日のイベントは、その集大成の一つになったかな、と思います。

今日は、皆さん、本当にありがとうございました。ぜひまたお会いできる機会を楽しみにしております。

広木 ありがとうございます。

上杉 ありがとうございます。

原 ありがとうございます。