

ものを創りだすこと

—わたしの物語は、あなたの物語になる

漫画家／京都精華大学マンガ学部マンガ学科 教授
竹宮恵子（たけみや けいこ）

Profile — 竹宮恵子

1968年デビュー。80年、『風と木の詩』『地球へ…』で第25回小学館漫画賞受賞。少女マンガだけでなく少年マンガや企業マンガなど様々なジャンルで活躍。

2000年、京都精華大学マンガ学部教授、08～12年、同学部学部長。文章では理解しにくい情報をマンガで描く「機能マンガ」や、後世に伝えるために史料性の高い極めて原画に近い複製を制作するプロジェクト「原画ダッシュ」の活動などを行っている。12年、全作品と活動で第41回日本漫画家協会賞文部科学大臣賞受賞。



自分の世界を託すもの

私は大学でマンガを教えています。そのなかで気づいたことは、自分自身と密接に結びつくことを描いているときに、学生はようやくマンガを描くことの意味を自覚するという事です。自分との結びつきというのは、自伝や私小説を描くということではありません。ほんのわずかな実体験を入れるだけでもいいのです。そこにはリアリティがあり、単に頭でつくったドラマを描いているときは、まったく違ったものになります。マンガを描くということは、自分の思いや考えをそこに込められるということなのです。作品は自分の見ている世界を投影したものだという認識が学生たちになくとも、マンガを描くことで、自分を表現できることの満足や自分の新たな面を発見する楽しさがあるということを理解するのです。

私の代表作のひとつである『風と木の詩』という作品の着想が浮かんだのは、部屋に貼ってあったミレーの「ダフニスとクロエ」という絵画のポスターを眺めていた、ある晩のことでした。そのころの私は、少女マンガに対する物足らなさや、さまざまな問題をいっぱい抱えていて、何かそれを打開するものを自分で吐き出したいと思っていたのです。しかし、それをどうやって、何に結びつけていいのか、全然わからないままがいていました。それなのに、ほんの一晚の間に、いろいろなものが頭の中ですべてつながっていくという瞬間が訪れたのです。

その劇的な瞬間は突然のことだったので、忘れないうちにとにかく言葉にしなけければならないと思いました。形にするために一番早いのが言葉でした。もちろん絵も、考え出したときに実際には描きましたが、まずイメージだけを散文的にメモしました。そして、すぐに友達に電話をして、何時間もかけて話をしました。描くよりも早く形にしたい、形のないものをある種のイメージにしたいという気持ちが強かったのです。自分以外に話す相手がいると、そこで新たな発見ができます。相手は話を聞いて、支離滅裂なことに対して疑問を呈してくれます。すると、そこではっきりさせていく必要性が生じて、形が出来上がっていきました。確かなものになっていない構想を聞いてくれる人がいるというのは、とても大事なことです。そういうやりとりをしながら、最初に浮かんだことが次第に鮮明になっていき、朝には何らかの形が見え



図1 『風と木の詩』イメージイラスト ©竹宮恵子

るところまで来ました。

それまでは、単に物語のために必要とされるキャラクターをつくっていたという状態でしたが、この瞬間にはそうではないところに踏み込んだという高揚感がありました。私は、自分の見ている世界を語れるキャラクターとメインテーマをつかんだのです。映画監督が、自分の映画でこれ以上ないぐらいうまく表現してくれる俳優を獲得したというのと同じだと思います。このとき、ようやく自分が抱えていたあふれる思いを託すことができる物語を手にしたのです。

作品は「生まれてくる」

自分が挑戦したいと思うテーマは、訪れるべきときに訪れるものです。私は、あまり無理強いをしない、通れるところを通っていくタイプです。例えば、壁があって飛び越えられないとしたら、どうするか？ と聞かれたら、壁に沿って、開いているところがあるまで、かなり辛抱強く歩くと答えます。ただただ開いているところを見つけるまで待つことしかできません。だから、作品というのは、生まれたいときが来たら生まれる、それ自体が力を持っていないから生まれないものだという、達観みたいなものを持っています。そういう意味では、自分がつくつていながら自分が生み出しているのではない、という感覚があります。そして、そういう感覚をととても大事にしています。むしろ、そうでないと、芸術も生まれないのではないかとさえ思っています。

あるときエルメス社から、社史をマンガで描いてほしいという依頼があって『エルメスの道』という作品を描きました。エルメスはバッグやスカーフがとても有名なブランドですが、もとは馬具の会社です。依頼には、馬に乗れて馬が描ける人でないと任せられないという条件があって、その一文の説得力がとても強いものでした。私はたまたま乗馬をしていたのですが、このような注文をつける会社とは、どんなところなのだろうと、がぜん興味を持ったのです。そして、実際にフランスへ行って工場などの取材をさせてもらおうと、私が描きたいと思うことは

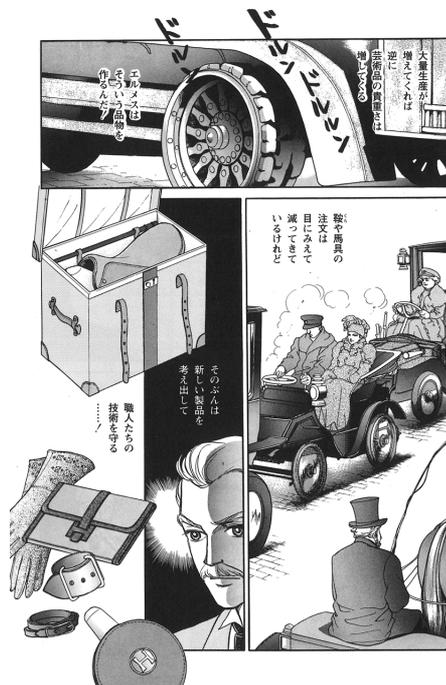


図2『エルメスの道』より ©竹宮恵子, 中央公論新社

かりでした。なぜなら、それは職人の家系の歴史だったからです。

私は、漫画家というのは職人だと思っています。そういう矜持を持っています。職人というのは、自分の仕事のクオリティに関して、自分がよしというラインを自分で決めるのです。実力が上がってくると、自分でラインを上げて、職人としてのランクも上がっていく。それが職人です。エルメスは職人さんの家系で、いいものをつくろうと思ってひたむきに努力してきた家族の会社なのだ、ということがよく解りました。それは私の知るこの世界の話でもあったのです。漫画家という職業の魂を伝えられる物語とのめぐり会いでした。

マンガ文化の土壌づくり

漫画家は担当の編集者と二人三脚で作品を創っていくことがよくあります。編集者はマンガの創作にとって非常に重要な役割を果たします。しかし、いまのマンガ界では、編集者はデビューさせてくれますが、その後の作家を作家として構築するところまでは引き受けられない状態です。私が大学の教員としてマンガを教え

ているのは、いま、作家を育てられる若い編集者が少なくなったからです。天才はときどき現れますが、その才能を消費してしまうだけでは、どんな天才でも疲弊します。編集者自身がいっぱい勉強して自分のなかの引き出しを増やし、マンガだけでなく映画や本の話もしながら、作家を育てるという意識を持つことが必要なのです。

マンガはどんどん世界にも広がっているのに、このままでは空洞化してしまうのではないかと危惧しています。これまでに大学の教員をやめてしまおうかと思うこともありました。でも、ここで私がやめてしまったら、マンガを大学に根付かせることはできない。漫画家がマンガの専門の教師としてきちんと教育していかなかったら、マンガという文化が衰退してしまう、という危機感が私を支えてきました。職人のように、自分で自分を育てられる漫画家を送り出すこと、そればかりでなく、漫画家を育てられる編集者を送り出すことも、私たち教員の重要な役割だと思っています。マンガという文化がこれからも発展していくための土壌づくりをすることも必要なのです。

そのため、京都精華大学で基礎をしっかりと教えられた人材が、漫画家や編集者として現場で定評を得ていると聞くと嬉しいです。ただ、編集者という仕事は高校生にはピンとこないらしく志望者が少ないですし、出版業界は学閥が強いので、京都精華大学の卒業生はマンガを出版する出版社ではなく、編集プロダクションなどに所属して編集に参加しているのが現状です。

自分の変化と個性の発見

私も最初から順風満帆だったわけではありません。私が漫画家になってからの最初の大きな壁は、自分の描き方がオーソドックス過ぎて、新しい表現になっていないということでした。ほかの漫画家さんたちは自分独自の表現方法というのを掴んでいて、どんどん個性的な漫画家になっているのに、自分はオーソドックスを崩せないことにいらいらしていました。いまにして思えば、なんとかその表現を変えたいと思うものの、自分にしか出せない個性がいったいど

こにあるのかがわからないことが、苛立ちの原因でした。つまり、ぶつかっているのは、描き方という技術的・表面的なことではなかったのです。

最終的には、自分の個性というのは、目に見える描法にあるのではない、ということに行き着きました。自分の個性は、描法で出すのではなく、語ろうとする内容にあるということです。自分は、他の人が考えないことを考えている、それだけでいい、と気づいたのです。そのことに気づくまで、3年ぐらいかかりました。

そして、内容が変われば表現も変わりました。壁にぶつかっているとき、友人が昔のいい映画や本を薦めてくれました。それまで私はマンガ以外のことはあまり知りませんでしたが、自分のなかに映画や本からの知識がたくさんたまっていくなかで、作品の内容が変わって、そして描法も変わっていったのです。

作家にとって、自分の個性を自覚することは重要です。学生には、必ず自分の言葉だと思える言葉で話なさいといえます。それは単なる台詞回しのことではなく、ストーリーをどう展開していくか、ということです。学生たちに最初に与える課題では、テレビで放送されているコマーシャルからおもしろいと思うものを選んで、自分で好きなように4コママンガを作らせます。そうすると、同じコマーシャルを使っても内容は全員違います。おもしろいと思うところ、ここをポイントにしたいと思うところ、それぞれ描く角度が違うことを認識してもらうためです。それこそが最初に気づく個性です。ただ、その段階ではまだ自分勝手な個性でしかありません。自分勝手でない個性というのは、自分以外のだれかに対して、伝えたい何かがあることです。

だれかとなにかを共有するおもしろさ

作品を創りだす自分の個性はその内容にある、と自覚したのは、私には見えているけれど、他人には見えていないものがたくさんあるのだ、ということに気づいたからでした。自分の見ている世界がかなり特殊で、ユニークなものであるとわかったのです。そういう人が気づか

ない視点や言葉を生み出して知ってもらうこと、それを作品として表現できるということが、作家としての私の喜びなのです。

人間というのは、ひとりで暮らしていたらそういう必要を感じない動物なのかもしれないけれど、群れると途端に、自分のことを相手にわかってもらおうとすることにすごく情熱を燃やすような気がします。ものを創り出す人間は、自分に見えている世界の何かを、相手に見えるものにして渡すのです。けっして、自分のありのままを渡しているわけではありません。相手が受け取れるようなものを渡しているのです。でも本当はそれだけではなくて、作品からその人にしか受け取れない「何か」も与えているのです。与えているというよりは、作者自身さえ気づかないものを受け手自身が作品のなかに「発見」するのです。マンガは、送り手の世界を託された物語ですが、そこから今度は、受け手の世界を投影する物語になっていきます。そのような私と受け手との間の作品のずれが、とてもおもしろいと思っています。

私が描いた作品は、私自身が考えた世界観やメッセージと読者が受け取るものが違うのだらうと思います。また同じように、作家の竹宮恵子は、私自身とは違います。送り手も受け手も、決してそこにある世界の実体に触れているわけではありません。それぞれが見ている世界は完全に一致したものではなく、一致した世界を見ているような気がしているだけなのです。そこでやりとりされるものは、それぞれの中にあるひとつの幻想なのです。人間は、お互いが共有できる作品というものを介して、自分の思いや考えを伝えあっている、そういう気がします。人間はものを創り出す力でもって、自分以外の誰かと世界を共有する状態を生みだしているのでしょう。

「公共性」を意識してこそそのプロ

マンガは、ひとつの作品が何億円もすることもあるような芸術とは違います。大衆的な薄利多売の世界のものです。つまり、たくさんの方に読まれるべきものであり、作家が価値をつくるのではなく、読者に読まれて価値がつけられ

ていくものです。読者は多様なので、マンガ界にはたくさんのいろいろな才能が必要だと考えています。さまざまなものが林立していることが、マンガという文化にはとても大事なことなのです。

しかし、プロの作品として共通する大事なこともあります。私は、その関所が編集者だと思っています。読者と自分の間にある越えるべきハードルです。作品をベストな形で提供するためには、そういうものがあることはいいことです。たとえば、インターネット上の作品や同人誌など、関所がないものもあります。それは楽しいことですが、不特定多数の読者に耐えうるものはなかなか生まれてきません。たんなる自分の思い込みを超えて、さまざまな価値観の中でも存在できることが、作家や作品の公共性です。

メジャーな雑誌に載せていこうと思っている漫画家は、高い実力があるだけでなく、必ずそのような公共性を意識しています。それは、自分の見ている世界をより多くの人に伝えたい、という送り手としての自負なのかもしれません。あるいは、伝えることができるのか、という社会と自分自身に対する挑戦だと思っています。それが認められて初めて、社会の一員として漫画家として、胸を張っていられるのです。



(2013年5月、京都国際マンガミュージアムにて。
聞き手・構成/久保南海子、撮影/川合伸幸)

参考文献

- 竹宮恵子 (1977) 『風と木の詩』(フラワーコミックス全17巻) 小学館
- 竹宮恵子 (2000) 『エルメスの道』(中公文庫コミック版) 中央公論新社
- 竹宮恵子 (2001) 『竹宮恵子のマンガ教室』筑摩書房
- 竹宮恵子 (2010) 『マンガの脚本概論』角川学芸出版