

# 榎図かずお先生 書面インタビュー

朝日新聞社・黒田健朗

榎図さんがSF、ギャグも含めて作品に通底する「恐怖」（ホラー）にこだわってきた理由を教えてください。また、榎図さんが考えられる「ホラー」の魅力は？

ホラーが面白いのは「あり得ない話」、つまり想像の中の出来事というところですね。あとは「怖い」というところ。怖いって聞いただけで「何かすごいことがありそうだな」と気になりますよね。この二つが、僕がホラーに引かれる理由です。

ホラーが嫌いという人は、大抵、次々と殺戮（さつ・りく）していくような殺人魔みたいなものをホラーと思いついでいるような気がします。それは映画のせいかもしれませんね。僕としてはそれがホラーだと思われるとちょっと困るんです。「お面を被ると性格が変わって…」とか、少しでもあり得ない部分があるとホラーに入るんだけど、それを除けちゃったら単なる猟奇殺人になってしまいます。創造性、うそがいっぱいあって怖いのがホラーで、猟奇殺人は単なる「事件」だと思います。この「あり得ない話」をいかにも本当らしく見せるように描くというのは結構、難しい。

それと、日本の怪談には「キレイ」とか「心打たれた」というものがありますけど僕は心打たれるだけのお話はホラーには入れたくないんです。やはり聞くと怖くて、一瞬他のことを忘れてしまうくらいの話でないとホラーと言ってもらいたくない。事件が含まれても構わないけど、お話にきちんとした仕掛けが作られているかどうか重要です。その出来具合が良いものをホラーとして認めるというか、僕はそういうホラーを描きたい。

榎図さんは「まことちゃん」などギャグも描かれています。

ギャグって平気で首をちょん切ったり、髪の毛が取れたりとかしちやいますよね。ギャグとホラーってどちらも極端な状態、要するに「あり得ない話」ということ。どちらもあり得ない時点では同じだけど、それを現実化した時に、怖いほうにいくのか、あり得なくて笑ってしまうほうにいくのか、描き手の腕の見せどころですよ。

榎図さんが創作のうえで意識されてきたことを教えてください。

一つには「今まで描いてなかったものを描く」ということ。今まで描いてなかったものって何だろう？と探して、これだと思うアイデアが見つかればそれを設定していく。

絵はもともとね、何でも良かったんです。特にキャラクター、主人公がどうのというのは全くなかったです。まずはお話がある、というところから出発して、それに合った絵柄とかキャラクターを決めていく。こんな具合でまずは「お話ありき」でやっていたもんだからキャラクター漫画ってほとんど描いたことがありません。「まことちゃん」で初めてキャラクター漫画になりました。

ホラーは怖いけど、陰気ではないということは言える。暗くはないんです。そこには暗い要素も乗り越えた「あり得ないもの」があるのである意味明るい。「あり得ない！」と聞いたら「え！？どこが、どうなってるの？」とそれだけで、興味が引かれてしまいますよね。僕はそういった「エネルギー」がないと作品に魅力が出ないと思っています。

人が見てくれなければ、何を描いてもあまり楽しくないと思う。なので僕は「自分が描きたいものを描く」と同時に「どうやったら人が見てくれるだろう？」ということも考えています。そうすると、やはり作品に「パワー」が出ていないと。さらに「パワー」を出すには思い切り怖くないといけません。

その点で言うと、ちょっと足りないなと思うのがゾンビですね。見た目とか行動が怖い、というところだけでまとまっちゃうとホラーの魅力である創造的な謎の部分が少ないように思います。ゾンビも悪くはないんだけど、殺戮や凶器を持って暴れまくる怖さだけのものと一緒にホラーとしてまとめられてしまうのは嫌だなと思っています。

楳図さんの独自性のあるアイデアはどのようにして生まれるのでしょうか。

やっぱり、アイデアっていうのは他の人に頼っちゃいけないんです。自分で生み出そう！とそういう風に割り切って、自分で自分に言い聞かせなきゃいけない。そうでないと何かに似た感じになってしまう。担当から「これいいですよ！」と勧められて聞いてしまうとそれは自分のオリジナルでなくなっていく。そういうところが危ないよね。だから、もうひたすら自分で考えて生み出すしかない、と思ひ込む。そうすると、日々の生活の中でものを考えたりとか、何かを見た時にこれは他にはない面白さがあるな、とアイデアが自分の中に湧いてくるのかな、と思います。でも僕、あんまり年中そんなことばかりを考えているわけでもない。もう、今日は何を食べようかな……ということの方が中心で（笑）。

でも忙しかった頃はそうじゃなくて、もう次々仕事をこなしていかなければならないから面白いなとか、これは他にない、自分で思いついたぞ！と思うアイデアは小さい手帳にメモをするようにしていましたね。

最初の頃は、あらずじを書いていたら、漫画よりも文章の方が長くなってしまって「この漫画、小説にした方がいいかな」というぐらいでした。でも書いているうちにだんだんと短くなっていき、最終的にはもう3行くらいになりました。「てにをは」をきちんと入れて、なるべく単純に。要するに後で見て、話の中心が何か分かるよう気を付けて、メモしていました。そのようなやり方をしていると、もうしまいには、メモすらなくなるとりあえず描いちゃって、ダメだったやつは描いちゃった紙をそのまま捨てちゃう。そういうやり方になりました。とりあえず描かないと忘れるからね。

それとアイデアは、僕がめっちゃめっちゃ忙しかったけど休むことなく乗り切れたのは常に、ちゃんと描きたいと思う話を5個ストックとして持っていたからなんです。常にストックしてはあるんですけど、まずはその時の条件に合わせた話を考えるんです。で、思いついたら描くけど、思いつかなくて、締め切りに間に合わなければ五つのストックの中から一番ふさわしいものを取り出して描くんです。ストックから使ったら、また足して常に五つをストックしておく。

美術展で27年ぶりの新作となる「わたしは真悟」の続編を発表しました。こちらに取り組んだ経緯や思いを教えてください。

「わたしは真悟」と直接結び付けようとか続編を描こうとか思ったわけじゃないんです。未来を描こうと思っただけで、未来と言ったらやっぱりロボットだな、と。そこから、ロボットだったら「わたしは真悟」のあの工作機械のロボット。あれが話の中では元祖になるな、と。ようするにあまり考えなくてもできちゃった、ということなんです。

前に描いた「わたしは真悟」は1982年という設定をはっきりさせているから、その点はもう動かさないんです。そうすると、作品が古くなってしまう恐れがあります。ただ今回はドーンと未来から、もう一度「わたしは真悟」を見るという目線があって昔と今とで長い距離の膨らみ、つまりお話に「厚み」が作れました。厚みができたということで続編というか、作品が拡張したという。もしかして、やっとこれで一つになったのかなと、そんな感じですね。両方合わせて一つの世界が「立体的に生まれたな」と思います。

「わたしは真悟」では知能を持ったロボット、「漂流教室」「14歳」では公害や環境破壊などを描かれ、その先見性も指摘されています。どのように受け止めていますか。

僕の漫画の良さは、現実ではそうはいかないけど想像の中だったら一瞬で未来に行けてしまう。短い時間でそういう体験ができる場所ですよ。未来を予見するっていうのはどういうところが根拠かと言ったら僕は、人間の世界というのは、人間がこんな風になりたいと思うことが現実になっていっているだけ、と考えています。とは言え、自然からの影響もありますし、一概にはそうとも言えないところもありますけど。とにかく、こんな風な生活がしたいとか、こんな便利なものほしくてかかって思うじゃないですか。それを追求していくと、自然にその思いに従って未来の状態が来てしまう。リレー式にこれが起きたらそれを受け継いでこうなりました、とか。そういったことをつなげていくと出てくる未来って、大部分が自分たちが今やっていることの結果だと思うんです。

今の世の中を見て、人間が何を作りたい、何をしたいと思っているかその視点がズレてなければ、一瞬に未来に行けてしまう、ってことですね。ただ、この「世の中の意識」というものを感じるには、アンテナがいるよね。みんなどうなりたいんだろうか？など、人間の心理的なものを感じるアンテナ。そこを外した、起こらない未来を作品に描いちゃうと誰も共感を持ちません。やっぱりこんなことが気になっている、っていうみんなの意識が重要です。心理学みたいなものですね。漫画の中でも、作中の人の心が物事を起こします。登場人物がどんなことを望んでいるか分かることで、次に何が起こるかにつながっていきます。やっぱり人間は心が中心で物事が出来ているとすると行動の前に、まず心理を理解するということにいった方が外れないですよ。

あともう一つは、心理との関わり合いがなくとも「生物として、そのように成り立ってしまっている」という根源的な部分ですよね。そんなことをしていたら破滅になるよ、という生物の成り立ちの元に関わる部分です。この要素も未来につながっています。

僕もそこは分かっているというわけではなく、分かろうとしているだけだけどこういった視点からブレなければ、未来が見えてくる。

あと、もう一つ大事なのは、やっぱり「変」かどうか。つまり「おもしろいかどうか」ですね。根源的なこととは違う目線で、やはり、この点は欠かせません。でないと、お話としてはすごく科学的に分析されて予見はしているけど面白くも何ともありませんでした、という結果になってしまう。漫画とかお話としたら、それは駄目な例です。

これからの創作に期待されているファンも多いかと思います。今後の意気込みをお願いします。

今後については全然分かりません！としか言いようがなく。まあ今回だって弾みでそうなっちゃったわけで。そういう弾みというものがあったりするから何とも言えません。でも漫画は描かないでしょう。

漫画はもうアニメでいいんじゃないかな、と。漫画は単なるそれを作る、もとの台本みたいになっちゃって、漫画自体で良いとか悪いとか、もう言ってもらえない状態に今なっているような気がするんですよ。そうするともっと違うやり方を考えなきゃって、僕の中にどこかで考えがあったんだと思う。

それで言ったら、今回の新作で取ったパターンってどこでもやってないだろうからある意味、それは一つの新しい漫画に成長したということで、それが「アートノテッペン」へ飛び移った姿っていう風になれば、まだ漫画は死んではない、ってことになりますよね。

とにかく、やっぱり「新しい」という目線で評価されて、しかもインパクトがあるものを作り出さないと、このままでは漫画はおしまいに来ているように僕には見えちゃっています。とは言え、漂流教室などは自信があって、映像に負けないぐらいの迫力と動きは出せたと思っています。

(今回の新作で) 漫画を進化させ漫画に目を向けさせて、その結果、漫画の立場を高くできたなら、それはうれしいですね。

以上