

ANNUAL
REPORT
2023

KYOTO
SEIKA
UNIVERSITY
INTERNATIONAL
MANGA
RESEARCH
CENTER

京都精華大学国際マンガ研究センター

年次報告書

2023



京都精華大学国際マンガ研究センター
年次報告書

2023

<u>第1部</u> はじめに	04	巻頭言 [小泉真理子]
	06	「マンガ学」は確立できるか [松下哲也]
<hr/>		
<u>第2部</u> 展示・イベント等事業レポート	10	<u>第1章</u> 展覧会
		アフリカマンガ展—Comics in Francophone Africa—
	15	マンガ・パンデミックWeb展2023
	20	<u>第2章</u> イベント
		メカデミア国際学術会議2023「AFTERMATH」
	26	シンポジウム マンガの中の〈アフリカ人〉
	29	トークショー フランス語圏アフリカ諸国における日本マンガの影響 カメルーン人作家・エリヨズの場合
	30	マンガカフェ シーズン2 第2回「2023年のマンガ界を振り返るぞ!」
	32	<u>第3章</u> その他の事業
		国内外での展示等協力事業
	34	マンガ資料のアーカイブ事業
	35	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 所蔵資料および画像データ提供一覧
	36	原画(ダッシュ)プロジェクト
	37	IMRCメンバー業績等(2023年1月-12月)
<hr/>		
<u>第3部</u> イベント再録	41	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」
<hr/>		
<u>第4部</u> おわりに	88	あとがき [吉村和真]

目次

第一部

巻頭言

2023年の国際マンガ研究センター(以下、IMRC)の活動を振り返ると、コロナ禍が終息したことで、グローバルな対面による活動が本格化した1年であった。国際学術会議の開催から、海外からのマンガ家の招聘、海外マンガフェスティバルの訪問など、枚挙に暇がなく、IMRCの活動は真にグローバルであると恐縮ながらも自負している。「日本のマンガは海外で人気」という言説は、25年ほど前から報道、政策、各界で唱えられてきた。しかしながら、通常「海外」と聞いて思い浮かべる国々や地域は、経済活動や人的交流の多さからの必然もあり、欧米やアジアに偏りがちではないだろうか。私はIMRCの業務に携わるようになってから、「海外」や「グローバル」という言葉のイメージが広がった。それは、IMRCの活動を通じてマンガの国際的な豊かさに接することにより、グローバル性やその表現の普遍性をより深く理解するようになったからであろう。

例えば、今年は「アフリカマンガ展」という大規模な企画展示を京都新聞との共催により、外務省の後援と日本万国博覧会記念基金の助成を頂いて開催した。この展示では、アフリカ人作家によるフランス・ベルギーのバンド・デシネの影響を受けた作品群と、日本のマンガスタイルで描かれた作品の数々を紹介した。本展示は、日本、米国、フランス・ベルギーといった一般に思い浮かぶマンガの制作国だけではなく、アフリカを含む世界中において、マンガが制作されて、読み親しまれて、愛されていることを示した貴重な機会であった。

そして、毎年、安齋科学・平和研究所・立命館大学国際平和ミュージアム・京都国際マンガミュージアムとの共催により、オンライン上で実施してきた「マンガパンデミックWeb展」においては、今年も多くの国・地域からプロ・アマを問わない作品が寄せられた。欧米、アジアに留まらず、アラブ、中南米、オセアニアまで50ヶ国以上の国と地域からの参加があった。さらには、5年ぶりに対面で国際学術会議「メカデミア」を開催し、京都に世界中から研究者が参集した。このようなIMRCの活動は、マンガが表現、エンターテインメント、研究対象として、グローバルで壮大な存在であることの現れであろう。

2023年は、マンガを通じて、グローバルの広範さだけではなく、人類と技術の関係についても、深く考えさせられた一年であった。きっかけとなったのは、画像生成AIによるマンガの創作支援の本格化である。18世紀からの第一次産業革命に代表されるように、技術の進歩と普及は、私達の生活様式を大きく変容させてきた。20世紀後半の第三次産業革命においては社会の情報化が進み、マンガ制作においてもデジタル技術の利用が始まり、次第に主流となった。ウェブトゥーンの誕生などマンガの表現形式も多様化して、現在は電子コミック

の約1割を占めるまでに人気となった(株式会社インプレス、『電子書籍ビジネス調査報告書2023』より)。そして、21世紀に入ってからの第四次産業革命の勢いは、マンガにも及んでいる。それは、先にも述べたAI技術によるマンガの創作支援である。2023年は、画像生成AIソフトを活用した作品が単行本として出版されたり、名作の新作においてアイデアや作画にAIを活用したなど、AIを用いた新しい試みが、一般ニュースでも取り上げられ、マンガ業界だけではなく、広く注目を集めた。

現在のマンガにおいては、AIは創作支援に用いている試行段階にあり、プロは面倒な作業や新しいアイデアを求めるツールとして、アマは絵が得意でない人のツールとして使いこなし始めたといったところであろうか。これらは、人間の役割を補完、代替する手段としての利用に留まっている。ある技術は広く一般に普及すると、効率性、経済性、利便性であるといった当初の開発目的としての利用だけでは留まらない、何らかの質的な変革をもたらすことが多い。例えば古くは、馬車の便利な代替手段として自動車という技術は開発されたが、普及すると代替手段としての利用のみでなく、都市計画といった私達の生活に、大きな質的な変革をもたらした。デジタル技術の普及によるウェブトーンの誕生も然りである。AI技術もさらなる普及が進むと、マンガにどのような変革をもたらすのだろうか、マンガの発展に期待したい。

AIという技術に人類はどう向き合うべきなのか、現代における肝要な課題である。人類自身に何ができて、どの部分をAIに任せるのか、さらには人間にはできずAIにできることは何かという思考が求められ、人類とは何かという再考が求められる。将来的には果たして、人類を超えるクリエイティブな能力を持つAIは生まれるのだろうか。また、AIのさらなる利活用を進めるためには、著作権といった文化の発展や社会秩序のために私達がこれまでに構築してきた制度の見直しも必要である。現在のAIによるマンガ制作は、人類が技術とどう対峙していくべきなのかという本質的で重要な疑問を投げかける。(ちなみに、本文章もAIによる校正を行っている。その実力や、いかに!?)

来年も引き続き、私たちの生活を豊かにしてくれるマンガについて、社会の変化を踏まえつつも、その変化に捉われない本質について探求していきたい。

「マンガを研究する」とはどのようなことか。私たちは、この行為をどのように定義すればいいのだろうか。最近こんなことを考えるようになった。京都精華大学の大学院でマンガを研究する学生を指導する立場になるとともに、国際マンガ研究センターの研究員を拝命したのが直接のきっかけである。

私は現在、芸術学と美術史の方法論を使ってアニメや特撮などの隣接分野も含んだ広義の「マンガ」におけるキャラクター表現の歴史を研究している。なぜ学生時代に美術を学んだのか。これはシンプルな話である。単に私が受験生だった時代にはマンガ学部が存在していなかったので、絵画史や理論を専攻する以外にマンガを研究する方法が思いつかなかったのだ。マンガの大学院に所属する日が来るとは夢にも思っていなかったというのが正直なところである。

今やマンガが大学で教えられる対象になり、行政が権威ある文化ないし芸術としてこれを扱いはじめている。教員ないし組織人としてはこの現状を歓迎すべきなのだが、個人としての私はあくまでもカウンターカルチャーであったからこそマンガを愛しているのであって、この文化が権威性を帯びていく流れをあまり喜んではない。いろいろと思うことはあるのだが、それをここに書いてもしかたがない。オタクのおじさんとしての私の気持ちは飲み屋で話すことにして、ここからはもっぱら公の立場から「マンガを研究すること」について考えてみることにする。

「マンガを研究すること」と「マンガ学」とでも呼ばれるべき学問領域で研究することはイコールではない。もちろんマンガ研究は存在するし、今までに蓄積されてきた成果は目を見張るものがある。ただし、学問とはまず当該分野のディシプリンを身体化し、その適切な運用によって成立させるべきものであるという——それこそ美術の世界のような——古風な考え方にのっとるならば、「マンガ学」はまだ成立していないか、すくなくとも成立の途上にあるとしかいえない。

「マンガ学」は、いまのところ文学や音楽、美術などの伝統的な芸術分野にみられるような体系的なカリキュラムを組める段階には至っていない。つまり、学部1回生から2回生のうちは当該分野の歴史や理論の基礎を積み上げるために用意された必修科目の多さに翻弄されるという、初学者の通過儀礼が設けられるだけの規範がまだないのである。また、それらの専攻では3回生になってゼミに所属するところによりやく興味を向ける対象を自分で選ぶことが許されるのが一般的だと思う。古い芸術や学問においては、体制から許可されなければ自由は得られない。

さて、研究を志す者はそれなりの野心をもって卒業論文を書き、大学院に進む決心をする。彼(女)らは専門分野と語学の筆記試験、そして論文審査と口頭

試問からなる「院試」をクリアして研究者としての下積みを始め、さまざまな障害を乗り越えた者が修士号や博士号を取得する。マンガ研究には、良くも悪くもこのルートがない。人文社会系を中心とする他分野の学問を修めた人や、批評家、評論家を中心とする文筆家がそれぞれの方法論や知見を持ち寄ってマンガを研究しているのが現状である。

マンガ研究の目的はマンガの研究なので、多様な分野の人々がマンガを論じて知見を積み重ねている現在のやり方が妥当であることは言うまでもない。ある枠組みを規定すれば「マンガ・スタディーズ」とでも呼ぶべき学際的な方法論とコミュニティの形成もある程度は可能だと考えられるし、現在の関連諸学会や出版の動向を鑑みるに、マンガ研究はしばらくこの方向に進んでいくだろう。そもそも昔はマンガ学部などなかったのだから、私も私の同僚も総じて生え抜きのマンガ研究者ではない。ゆえに、この世代の人間がマンガ研究の中心でいるうちは「マンガ・スタディーズ」的な路線を志向するのではないか。

いっぽうで、マンガ学部やマンガ研究科が存在する以上は「マンガ学」の制度的枠組みを確立してプロパーのマンガ研究者を育成する体制を整えなければならないという考えもある。なぜなら学位は古来の大学制度のもとに授与される権威そのものだからだ。では、その「マンガ学」は、いったいなに学に分類されるディシプリンを持つのだろうか。

そのディシプリンは、おそらくマンガ史とマンガ表現論を学問体系の基礎に据えるだろう。そうしてマンガの歴史と理論を体系化・規範化した「マンガ学」は、文芸学や音楽学、演劇学など同様の個別芸術学に区分されることになるはずだ(ちなみに、たんに「芸術学(Kunstwissenschaft)」という場合は「美術学」のニュアンスが強い)。したがって、「マンガ学」は美学と関連する学問領域ということになる。美的なもの一般についての原理的・理論的探究が美学の目的であり、その考察対象を芸術に限定したのが芸術学だからである。

さて、そのような古式ゆかしいスタイルの「マンガ学」が現代において必要とされるのかどうかは私にはわからない。ただ、「マンガ・スタディーズ」を目指すにせよ「マンガ学」を打ち立てるにせよ、今の学生たちが「先生」と呼ばれる立場になったところに役立てられるような研究と教育の基盤を形成しておくのが我々の世代に与えられた役割だと思う。我々の人生はその土台づくりで終わるだろう。しかし、それもなかなかカッコいい仕事ではないか。

第2部 展示・イベント等事業レポート

第1章 展覧会

アフリカ マンガ展

— Comics in Francophone Africa —

基本情報

期間

2023年10月26日[木]–2024年2月18日[日]

開催日数

91日

会場

京都国際マンガミュージアム 2階

ギャラリー 1・2・3

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

共催

京都新聞/

京都精華大学アフリカ・アジア

現代文化研究センター

協力

Gallimard/Z-LINK/Saturday AM

助成

日本万国博覧会記念基金

後援

外務省

空間構成

榑原充大/和田寛司

グラフィックデザイン

前田健治

テキスト執筆

清水貴夫/阿毛香絵/

Christophe Cassiau-haurie

(クリストフ・カンシオ＝オーリー)/

青柳悦子/ユースギョン

英訳

Cathy Sell (キャシー・セル)/ユースギョン

仏訳

Koza Aline (コザ・アリーン)

和訳

原正人/ユースギョン

担当

ユースギョン

(京都精華大学国際マンガ研究センター)/

大谷景子(京都国際マンガミュージアム)

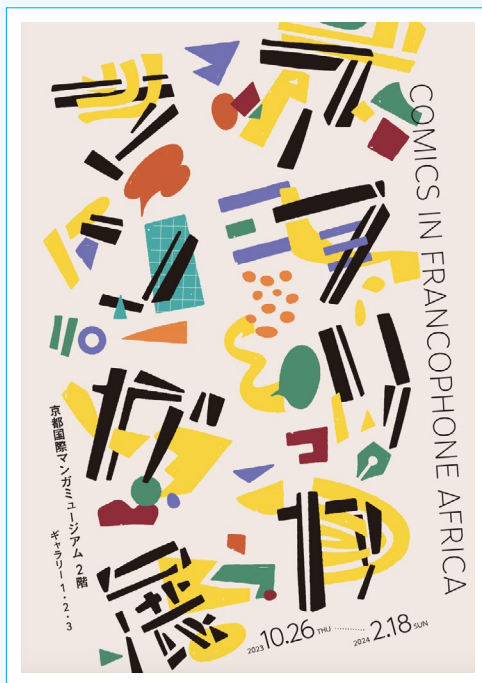
監修

Christophe Cassiau-haurie

(クリストフ・カンシオ＝オーリー)

実施概要 2000年代以降、活気付いてきているアフリカのマンガ文化。近年はヨーロッパを中心に、アフリカマンガに対する注目も高まっている。このような状況の中、本展は、日本ではあまり知られていないアフリカのマンガ文化を紹介するために企画された。アフリカのなかでも、ヨーロッパで最大のマンガ市場を持つフランスの影響を大きく受けた、フランス語圏アフリカ諸国のマンガに注目し、15名以上のアフリカ人作家によるマンガ作品の複製原画(デジタルプリント)、書籍、雑誌、ファンイベントの写真などを展示した。展示会場は、一部土壁が塗られ、京都で手に入った廃材による独特な形の什器とアフリカ製のカラフルな布が取り入れられるなど、独特な空間となった。●日本初のアフリカマンガ展となった本展では、フランス・ベルギーのバンド・デシネの影響を受けた作品群(第1章)と、日本のマンガのスタイルで書かれた作品(第2章)がそれぞれ紹介され、アフリカマンガの特徴と魅力、そして国境を超えていくマンガの力を感じとることができた。「アフリカマンガ展」の会場の様子がわかる動画も、京都国際マンガミュージアムのYouTubeチャンネル(<https://www.youtube.com/user/kyotomm1>)にアップロードされた。●なお、本展覧会と関連イベントは日本万国博覧会記念基金の助成を受けて開催された。[文責=ユースギョン]

フライヤー



フライヤー。(デザイン=前田健治) |

動画

- 「アフリカマンガ展—Comics in Francophone Africa—」展示会場ダイジェスト
(<https://youtu.be/QJoIRQFsOb8>)



関連イベント1

シンポジウム

「マンガの中の〈アフリカ人〉」

日時

2023年11月4日〔土〕14:00-16:00

会場

京都国際マンガミュージアム 1階
多目的映像ホール

出演者

星野ルネ(マンガ家)/
Seydina Issa Sow (マンガ家)

関連イベント2

トークショー

「フランス語圏アフリカ諸国における

日本マンガの影響:

カメルーン人作家・エリヨンスの場合」

日時

2023年11月12日〔日〕14:00-16:00

会場

京都国際マンガミュージアム 1階
多目的映像ホール

出演者

Elyon's (マンガ家)

関連イベント3

企画担当者によるギャラリートーク

日時

2024年1月14日〔日〕

11:00-11:30 / 14:30-15:00

2024年1月15日〔月〕

11:00-11:30 / 14:30-15:00

関連イベント4

ワークショップ

「西アフリカの伝統泥染め『ボゴラン』体験」

日時

2024年1月27日〔土〕12:30-15:30

会場

京都国際マンガミュージアム 1階
吹抜ワークショップコーナー

講師

ちかりーぬ(西アフリカ伝統泥染作家)

関連イベント5

ワークショップ

「アフリカンパーカッション&ダンスグループ

BACHIKONDOOOOによる

ライブパフォーマンスとリズム体験」

日時

2024年2月12日〔月・祝〕13:45-15:50

会場

京都国際マンガミュージアム 1階
多目的映像ホール

講師

藤井容(プロジェンベ奏者)

展示内容

- 複製原画(デジタルプリント)計74点

出展作家

Marguerite Abouet (マルグリット・アブエ)	コートジボワール共和国
Roukiata Ouedraogo (ルーキータ・ウエドラオゴ)	ブルキナファソ
Barly Baruti (バーリー・ワルレーティ)	コンゴ民主共和国
Elyon's (エリヨンス)	カメルーン共和国
Juni Ba (ジュニバ)	セネガル共和国
Koffi Roger N'Guessan (コフィ・ロジェ・ンゲサン)	コートジボワール共和国
Martini Ngola (マルティニ・ンゴラ)	カメルーン共和国
Ultimes Griots (ウルティム・グリオ)	コートジボワール共和国
Seydina Issa Sow (セイディナ・イッサ・ソウ)	セネガル共和国
Issaka Galadima (イサカ・ガラディマ)	ニジェール共和国
Natsu (ナツ)	アルジェリア民主人民共和国
Fella Matougui (フェラ・マトウギ)	アルジェリア民主人民共和国
S. Ahmed (アーメド)	アルジェリア民主人民共和国
S. A. Rachid (ランド)	アルジェリア民主人民共和国
A. Rassim (ラッシム)	アルジェリア民主人民共和国
SID (シド)	アルジェリア民主人民共和国
星野ルネ	カメルーン共和国

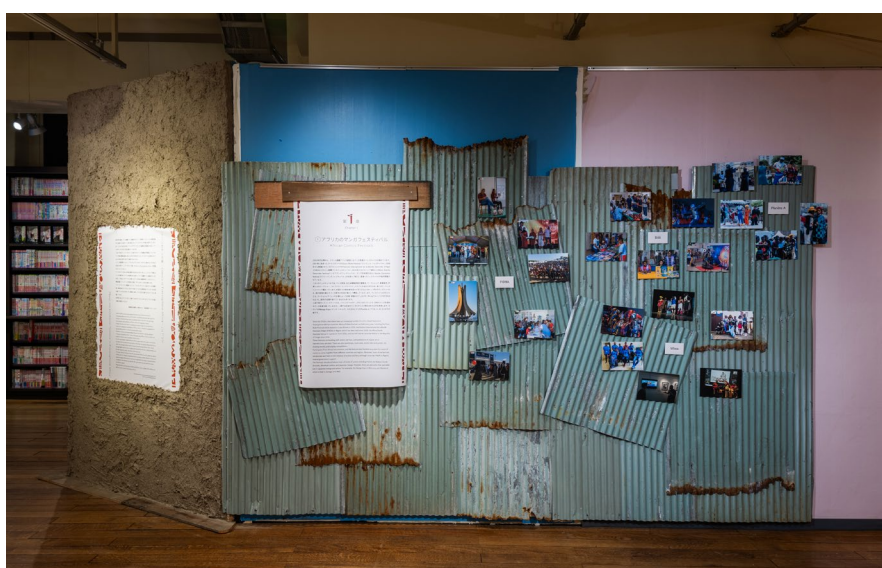
- その他、雑誌、単行本、写真など

報道

- 「日本初? アフリカマンガ展 日仏2流派 輝く文化」
『京都新聞』2023年10月24日 *同記事は電子版(2023年10月25日)にも掲載
(<https://www.kyoto-np.co.jp/articles/-/1134604>)
- 「日本のアニメから影響 アフリカ人作家の作品紹介
京都国際マンガミュージアムで『マンガ展』」
『毎日新聞』2023年11月21日
(<https://mainichi.jp/articles/20231121/ddl/k27/040/302000c>)
- 「アフリカの作家が描いた漫画 京都で企画展」
NHK関西『NEWS WEB』2023年12月5日
(<https://www3.nhk.or.jp/kansai-news/20231205/2000080180.html>)
- 「アフリカマンガの最前線! プリコラージュな表現のスピリット」
京都国際マンガミュージアム『アフリカマンガ展』レポート
『ほとんど0円大学』2023年12月5日
(https://hotozero.com/enjoyment/learning-report/kyotomm_africamanga/)
- 「日本初開催 京都国際マンガミュージアム
『アフリカマンガ展 —Comics in Francophone Africa—』レポート」
『メディア芸術カレントコンテンツ』2023年12月28日
(<https://macc.bunka.go.jp/3515/>)



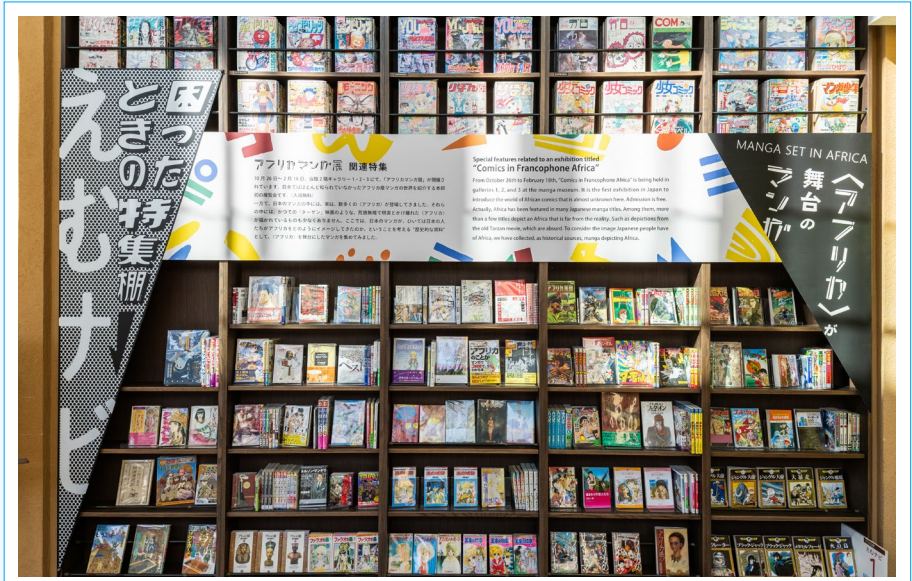
会場風景。
(写真撮影=衣笠名津美)



会場風景。
(写真撮影=衣笠名津美)



展覧会に合わせて、マンガミュージアム館内に、「(アフリカ)を舞台にしたマンガ」約100作品を集めた特集棚も作られた。
(写真撮影=衣笠名津美)



展覧会に合わせて展開された特設ショップ。
(写真撮影=衣笠名津美)



▶
会場コンセプト榊原充大
(株式会社都市機能計画室)

現代のアフリカには高層ビルが立ち並ぶ都市も多く、土壁の建物や広大な自然など、ステレオタイプなイメージでは説明しきれないところもたくさん存在します。●しかし、「ブリコラージュ」という言葉で表現できる、現地にあるものでものをつくるアフリカの文化は、材を再利用しながら建物をつくってきた日本の文化にも共鳴する部分があるといえます。●今回、京都国際マンガミュージアムの「アフリカマンガ展」の会場をつくるにあたって、わたしたちはアフリカの建物やアフリカをイメージした空間を再現・模倣しようとするのではなく、その文化の根で共鳴する京都の手法でおこなうことを模索しました。●そこで会場構成の設計施工パートナーとして依頼したのが、LUNCH! ARCHITECTSです。設計から施工までの過程において、多様な技術者と「ともにつくる」を普段から実践している設計会社です。京都国際マンガミュージアムの職員のみならず、LUNCH! ARCHITECTSの和田さんとともに議論を重ねて、京都だからこそ、アフリカマンガ展だからこそこの会場づくりに取り組むことができたと考えています。この空間ごと楽しんでいただけたら幸いです。

▶
会場コンセプト和田寛司
(LUNCH! ARCHITECTS)

京都で過ごす過程で出会った人や身の回りにある廃材、環境などをブリコラージュ的に使って会場を構成することでアフリカの文化を解釈できないかと考えました。●京都市中部にある京北町では、農や茅葺きの際に共同労働することで、「結(ゆい)」のように労働を交換し合う文化が現代にも残っています。それを「てんごり」と言うらしく(一説では、「手を交換する」という意味があるそうです)、この思想を軸に、身の回りにある物だけで構成を進めていきました。●すると、改めて現代の京都における土着性を知ることになり、人間の繋がりによって作られる、根源的とも言うべく建設の本質のようなものに触れることとなりました。それはわたしたちが失いつつある「何か」な気がしてなりません。●本展の会場構成を通して感じさせられたこれらこそが、アフリカの風土の一面ではないでしょうか。そういった空気をまとった什器を添える事が自分なりの本展へのリスペクトであると信じ、共同労働、物々交換、廃材、友人、などの身の回りの様々を散りばめて作った物。これを、「てんごりブリコラージュ什器」と名付け製作に励みました。

マンガ・パンデミック Web展2023

基本情報

期間

2023年11月1日[水]–

会場

オンライン展覧会

(<https://www.mangapandemic.jp>)

主催

マンガ・パンデミックWeb展2023実行委員会

(安齋科学・平和研究所/

立命館大学国際平和ミュージアム/

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)

展示アドバイザー

しりあかり寿/安齋肇

ウェブサイト制作

下元善光 (EIGHTY ONE Inc.)

ロゴデザイン

安齋肇/坂本志保

イラスト

しりあかり寿

担当

吉村和真/イトウユウ

実施概要 「パンデミック」をテーマとするマンガ作品を募り(公募期間=2023年11月1日–2024年1月31日)、ヴァーチャル空間で展示する「オンライン展覧会」の第4弾。52ヶ国・地域(含・不明)の246組から、1069作品が集まった。前年の応募作品数である242点(公募期間=10月15日–12月31日)を大きく上回ったが、日本からの応募者は過去最も少なかった(12組)。2023年4月に法改正され、新型コロナウイルス感染症は「新型インフルエンザ等感染症」と同等に位置づけられたが、そのことと無関係ではないように思われる。

●昨年にひきつづき、テーマを、(1)「平和」(2)「パンデミック」(3)「パンデミック+平和」としたが、特に(1)に関しては、ロシアのウクライナ侵攻に加え、イスラエル・ガザにおける戦争状態が重要なテーマとして選ばれる一方、「平和」をアピールするにあたっては、抽象的かつ定型的な作品も少なくなかった。 [文責=イトウユウ]

応募者の国・地域と作品数・参加組数

国・地域	作品数	参加組数	国・地域	作品数	参加組数
アメリカ合衆国	5	2	サウジアラビア王国	8	1
アラブ首長国連邦	1	1	シリア・アラブ共和国	2	1
アルゼンチン共和国	1	1	スペイン王国	1	1
アルメニア共和国	7	2	スロバキア共和国	6	1
イスラエル国	2	1	セルビア共和国	12	10
イタリア共和国	13	1	チェコ共和国	8	3
イラク共和国	16	2	中華人民共和国	212	30
イラン・イスラム共和国	161	37	ドイツ連邦共和国	15	1
インドネシア共和国	36	6	ドミニカ共和国	4	1
インド共和国	24	8	トルコ共和国	91	20
ウクライナ	46	6	日本	19	12
ウズベキスタン共和国	6	1	ネパール	1	1
英国	1	1	ブラジル連邦共和国	33	7
エジプト・アラブ共和国	13	3	フランス共和国	24	2
エストニア共和国	1	1	ブルガリア共和国	36	7
オーストリア共和国	5	5	ペルー共和国	2	1
カザフスタン共和国	1	1	ベルギー王国	5	2
カナダ	1	1	ポーランド共和国	21	4
北マケドニア共和国	14	3	ボスニアヘルツェゴヴィナ	20	1
キプロス共和国	13	2	ポルトガル共和国	1	1
キューバ共和国	3	1	マレーシア	2	1
ギリシャ共和国	17	3	メキシコ合衆国	5	1
クロアチア共和国	27	4	モロッコ王国	9	2
コソボ共和国	1	1	ルーマニア	45	11
コロンビア共和国	7	1	ロシア	53	25

▶
ウェブサイトロゴ。
(ロゴデザイン=安齋肇/
坂本志保、
イラスト=しりあがり寿)



▶
しりあがり寿による
描き下ろしの「作品例」。

左列1
「変異」
テーマ=パンデミック



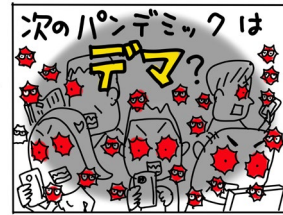
左列2
「日常」
テーマ=パンデミック



左列3
「パトロン事情」
テーマ=平和



左列4
「国旗」
テーマ=平和



左列5
「あけてはいけないもの」
テーマ=平和

右列1
「4年目のコロナ」
テーマ=パンデミック

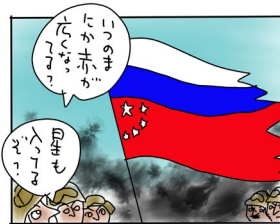


右列2
「そなえよ!!」
テーマ=パンデミック

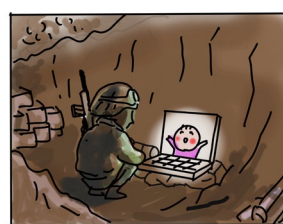


右列3
「巨大ブラックホール」
テーマ=平和

右列4
「平和」
テーマ=平和



右列5
「人類の限界?」
テーマ=平和



応募作品より。

左列1

Alexei Talimonov
(ウクライナ)

「Gaza」

テーマ=平和

左列2

Saeed Sadeghi
(イラン・イスラム共和国)

「[[無題]]」

テーマ=

パンデミック+平和

左列3

榊原太朗

(日本)

「パンデミック×平和」

テーマ=

パンデミック+平和

—

右列1

Seyran Caferli

(イラン・イスラム共和国)

「[[無題]]」

テーマ=パンデミック

右列2

くぼなおこ

(日本)

「わたしの

コロナlife 2023」

テーマ=パンデミック

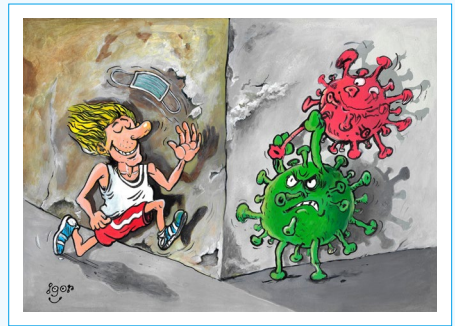
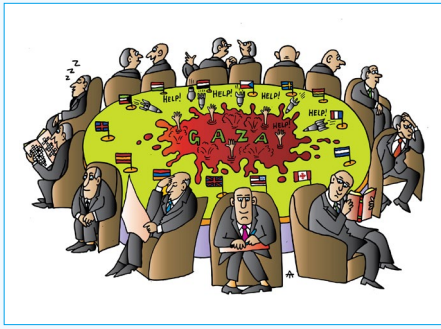
右列3

Igor Varchenko

(キプロス共和国)

「[[無題]]」

テーマ=パンデミック



第2部 展示・イベント等事業レポート

第2章 イベント

メカデミア 国際学術会議 2023 「AFTERMATH」

実施概要 2006年に誕生したアメリカの国際学術ジャーナル「メカデミア」。京都精華大学国際マンガ研究センターでは、2018年から2年に1回、メカデミアとの共催で国際学術会議を開いている。●「AFTERMATH」というテーマのもと、5年ぶりに対面で開催された2023年のメカデミア国際学術会議には、北アメリカ、南アメリカ、アジア、ヨーロッパなど、世界中から100名近くの発表者が参加し、熱い議論が行われた。一部の発表者はオンラインでの参加だったが、3日間の開催期間中、延べ400人が会場に足を運んだ。●キーンोटスピーチは、元京都精華大学マンガ学部教授で、現在はストックホルム大学で教鞭を執っているジャクリヌ・ベルントにより、「Calling Manga “Manga”: Media Specificity via Sub/Cultural Particularization? (マンガを「マンガ」と呼ぶこと：サブカルチャー的特殊化によるメディアの特殊性?)」というタイトルで行われた。●本会議は、2021年のオンライン会議の記録をさらに塗り替える形で、メカデミア国際学術会議史上、最多参加者数を更新した。アジアのポップカルチャーを研究テーマとする国際学術会議としては最も大きい規模のものとして成長しつつある。

[文責=ユースギョン]

基本情報

日時

2023年5月27日[土]～29日[月]
11:00～17:00

会場

京都精華大学(5月27日)/
京都国際マンガミュージアム(5月28日～29日)

主催

メカデミア(MECHADEMIA)/
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

キーンोटスピーカー

ジャクリヌ・ベルント(ストックホルム大学教授)

担当

ユースギョン

イベント風景



マンガミュージアム会場においてキーンोटスピーチを聴く参加者たち。|

JST	ROOM	Program
11:00-12:30		SESSION 1
ROOM 1 Hybrid	Panel 1: Pedagogical Practices through Anime and Manga Moderator: Edmund Hoff	
Room No. C-203	<ul style="list-style-type: none"> How GTO's Eikichi Onizuka can teach us to reconnect with our students after COVID-19 Daniele Zolezzi (Virtual) A Technological Pedagogy for Manga: Teaching Fullmetal Alchemist in the Post-COVID Literature Classroom Priel Cohanim After School Otaku: Teaching Literacy, Creativity, and Diversity Through Anime Winona Landis 	
ROOM 2 Hybrid	Panel 2: Everything Old is New Again Moderator: Wendy Goldberg	
Room No. C-204	<ul style="list-style-type: none"> "Walking In the Rain": Cowboy Bebop's Legacy and Beyond Maria Grajdian Twenty-Five Years of Transnational Manga Publishing with Cardcaptor Sakura and Cardcaptor Sakura Clear Card Victoria Rahbar (Virtual) Reimagining the War: Postmemory in Contemporary Manga Stefano Romagnoli 	
ROOM 3 -	Panel 3: Animating Potential Politics Moderator: Stevie Suan	
Room No. C-205	<ul style="list-style-type: none"> Animated Police States and Institutional Eyes: On Thinking through the Aftermath of Political Possibility Brett Hack Deformation as Destiny: Made in Abyss' Planetary Ecologies Christophe Thouny Enacting Virtual YouTubers: On Anime-esque Acting and Performing the Contemporary Self Stevie Suan 	
ROOM 4 -	Panel 4: Reconceptualizing Adaptations through BL Moderator: James Welker	
Room No. C-206	<ul style="list-style-type: none"> The Role of Monologues in Configuring Affect on Boys Love (BL) Manga Covers: A Multimodal Analysis Nur Saqifah Aisyah binti Azlan Critical Readings of Bishōnen in BL Manga and Live-Action Adaptations Olga Antononoka The Translation of Boys Love Manga and Its Connection to Taiwan's LGBT+ Movement Katie Fok 	
12:30-13:30		LUNCH BREAK
13:30-15:00		SESSION 2
ROOM 1 Hybrid	Panel 5: Multitudes of Shonen Moderator: Wendy Goldberg	
Room No. C-203	<ul style="list-style-type: none"> Shonen Masculinities: Defining Battle Shonen Genre through analysis of Bleach and Kimetsu no Yaiba Akira Leong (Virtual) This is (Not) the End: Neon Genesis Evangelion's Children in the Machine Wendy Goldberg Boy meets robot. An animesque comparison between "Big Hero 6" and "How to Train Your Dragon 2" José Andrés Santiago Iglesias 	
ROOM 2 Hybrid	Panel 6: Global Cosplay Moderator: Edmund Hoff	
Room No. C-204	<ul style="list-style-type: none"> Identity Craft: A Comparison of Cosplay and Kawaii Fashion Megan Rose and Sharon Elkind (Virtual) From Invisible to Visible: Cosplaying Fan Formation in Turkey Ayça Oral Aksu Cosplay Studios in Japan during the Pandemic Edmund Hoff, Asuka Kainuma 	
ROOM 3 -	Panel 7: Conceptualizing Production Processes Moderator: Bryan Hikari Hartzheim	
Room No. C-205	<ul style="list-style-type: none"> Anime's Writer's Room: Reading over Shoulders in Uchiawase Bryan Hikari Hartzheim Making the first OVAs: the case of Kaname Production Matteo Watzky Fictionalizing Work Life: a Korean Animator's Tale Chloe Paberz 	

JST	ROOM	Program
	ROOM 4 — Room No. C-206	<p>Panel 8: On Media and Mental Health Moderator: Brett Hack</p> <ul style="list-style-type: none"> • 'Lost Generation': Analyzing the Connection between Mental Health, Precariousness and Social Expectations through the Manga My Lesbian Experience with Loneliness Teresa Ferreiro-Peleiteiro • Turning Inward, Opening Outward: Musicians and Trauma in Anime Ted Gourneios • Unmuting Maimed Voices: Magnifying Mental Health Awareness in the Shonen Romantic Comedy of Komi Can't Communicate Jia Yu Yiauw • Between Stigma and Fetish: Representations of the "Menhera" Archetype in Japanese Videogames Mikhail Fiadotau
15:00–15:15		BREAK
15:15–16:45		SESSION 3
	ROOM 1 — Room No. C-203	<p>Panel 9: War and Peace Moderator: Wendy Goldberg</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attack on Titan and its utilization in right-wing discourses Christian Tagsold, Timo Thelen • Miasmas Philippe Depairon
	ROOM 2 Hybrid — Room No. C-204	<p>Panel 10: On Animation Aesthetics Moderator: Stevie Suan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thinking animation in the aftermath of anime studies Alex Tai (Virtual) • The World Rescreened: The Cinematic Revivals of Boku dake ga Inai Machi Christopher Taylor • A Medium, The Media, and Shōwa's Aftermath in Mizuki Shigeru's Shōwashi Patrick Gwillim-Thomas (Virtual) • The aesthetics of visual layering and consuming in bits in anime Gan Sheuo Hui
	ROOM 3 Hybrid — Room No. C-205	<p>Panel 11: Global Stories and Ends Moderator: Omar Yusef Baker</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manga DZ: a transnational aspect of "Manga-mania" Safa Djebli (Virtual) • Reviving the splendor of a World Epic: The Capabilities of Manga as a Global Medium in the Modern Era Mohammad Mostafanezhad • A gentle end of humanity Paul Price
	ROOM 4 — Room No. C-206	<p>Panel 12: Spatial Explorations Moderator: Frenchy Lunning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consuming Queerness: Collab Cafes as Queer Spaces in Japan Callum Sarracino • Female Otaku Digital Spaces in Japan Following COVID-19 Liron Afriat • Furusato Fixations: Rurality at the Margins in Shin Megami Tensei: Persona 4 Lillian McIntyre

5月28日[日]の
プログラム。

JST	ROOM	Program
11:00-12:30		SESSION 1
	ROOM 1 - Conference Room 1	Panel 13: Digital Humanities and Anime Studies Moderator: Stevie Suan <ul style="list-style-type: none"> Japanese studies after scouring databases: aftermaths of data-driven approaches Luca Paolo Bruno The impossible quest for the complete list of all anime Pfeffer Magnus, Hideyuki Ōsubo, Zoltan Kacsuk, Martin Roth
	ROOM 2 - T's Salon	Panel 14: Transnational BL Moderator: James Welker <ul style="list-style-type: none"> Socio-demographic and recreation characteristics and frequency of consuming Thai BL contents: Initial evidence from the quantitative survey of Thai viewers Poowin Bunyavejchewin Queer(ing) Nostalgia in Thai Boys' Love Media Natthanai Prasannam The Aftermath of Soft Masculinity: The Fourth Love and BL in China Marianne Tarcov and Emma Jiarong Wang
	ROOM 3 - Gallery 6	Panel 15: Dialogues on Censorship Moderator: Andrea Horbinski <ul style="list-style-type: none"> Get Dressed and Removed Your Tattoos: Anime's Two Bodies on China's Streaming Media Muyang Zhuang Current and Potential Future Challenges for Japanese Manga in School and Public Libraries in N.America Deb Aoki Negotiating Properties and Meanings of Online Graphic Narratives in Southeast Asia Social Media: Cases from Indonesia and Malaysia Indah Pratidina & Suraya binti Md Nasir
12:30-13:30		LUNCH BREAK
13:30-14:30	Multi-Purpose Hall	KEYNOTE SPEECH: <ul style="list-style-type: none"> Calling Manga "Manga": Media Specificity via Sub/Cultural Particularization Jaqueline Berndt
15:00-16:30		SESSION 2
	ROOM 1 - Conference Room 1	Panel 16: Video Game Aesthetics and Translations Moderator: Bryan Hikari Hartzheim <ul style="list-style-type: none"> Mutual influences and artistic transformations in RPG character designs: the case of Kaneko Kazuma and Soejima Shigenori in Atlus RPG franchises Oscar García Aranda Street Fighter II Arcade Adaptations across Manga and Anime Kieran Nolan To Those Left Behind: how Xenoblade Chronicle 3's game design addresses death and destruction Carmel Anne Bolano Abela
	ROOM 2 - T's Salon	Panel 17: Critical Care Moderator: Sandra Annett <ul style="list-style-type: none"> "Dear Komatsu Sakyō": Reconceptualizing Hybridity in the Aftermath of Disaster through Japan Sinks 2020 Sandra Annett Visualizing Magical Realism to Narrate Trauma and After-trauma Da Seul Lee Japanese Holocaust Manga: Reformulating Atrocity in the Aftermath of WWII Ben Whaley
	ROOM 3 - Gallery 6	Panel 18: 70s and 80s Histories Moderator: Andrea Horbinski <ul style="list-style-type: none"> Applauding the DJ: Historicizing the Postmodern in 1970s and 1980s Anime and Manga Fan Cultures Andrea Horbinski Mobile Suit Gundam's Aftermath: Creation of and Influences on Its First Sequel, Mobile Suit Zeta Gundam Shintaro Mizushima and William Ashbaugh "Before the Dark Times": Tōhō's JSWFC Magazine and Post-Object Star Wars Fandom in Japan (1983-87) Dylan McGee
17:30-19:30		SOCIAL EVENT

▶
5月29日[月]の
プログラム。

JST	ROOM	Program
11:00-12:30		SESSION 1
	ROOM 1 Hybrid	Panel 19: Intertextual representations Moderator: Wendy Goldberg
	Conference Room 1	<ul style="list-style-type: none"> • Being A 'Trap' In Anime Ashley Remminga • Extramusical Signs of Class and Gender, an Aesthetico-semiotic Analysis Tân Nazaré (Virtual) • Desiring Disability, Becoming Gay: The Perverse Use of Perversity Muhammad Khurram
	ROOM 2 - T's Salon	Panel 20: Economies of Anime Moderator: Stevie Suan
		<ul style="list-style-type: none"> • Anime and Affect: How Monetization Alters Fandom Zackary Kellett • Fetishizing Decentralization, Debt, and Death: Kakegurui (2017) as a Metaphor of Cryptocurrency Craze and its Aftermath Suriyaporn Eamvijit • Co-producing anime in Asia: Comparative case study on Japan's anime co-production with China, India and Saudi Arabia Ryotaro Mihara
12:30-13:30		LUNCH BREAK
13:30-15:00		SESSION 2
	ROOM 1 Hybrid	Panel 21: Decolonization and Transnational Flows Moderator: Sookyung Yoo
	Conference Room 1	<ul style="list-style-type: none"> • Redrawing SPY x Family: the limits of decolonisation Gary Pui-fung Wong (Virtual) • Tales from Earthsea: Anime and Race in the Aftermath of Transnational Consumption Zoe Crombie (Virtual) • The status of manga in northwest African countries Sookyung Yoo
	ROOM 2 Hybrid - T's Salon	Panel 22: Theorizing Aftermaths Across Media Moderator: Matteo Fabretti
		<ul style="list-style-type: none"> • Literature, Anime, and the End of the World: From Murakami Haruki to Shinkai Makoto Jonathan Dil • Literary Sampling: YOASOBI and Narratives of Sound Ann Ho • Beethoven's "Emperor" Concerto as Apocalyptic Symbol in Gilgamesh Heike Hoffer
	ROOM 3 - Gallery 6	Panel 23: Explorations of the Everyday Moderator: Ben Whaley
		<ul style="list-style-type: none"> • Precarity and Freedom on the Margins: The Everyday Life of a Day-Laborer in Kamagasaki Ran Wei • "The Cooking Man"—Representations of Household Men in Japanese Manga Ralf Windhab • Dreaming of Transmedial Kyoto Susana Tosca, Aki Nakamura
	ROOM 4 - Multi-Purpose Hall	Panel 24: Fujoshi Frontiers Moderator: Frenchy Lunning
		<ul style="list-style-type: none"> • The rise of the fujoshi market: From Fujoshiyness to Fujoshiness how the digitalization freed the weebz Valentin Paquot • Queer Modes and Eccentric Spaces of Higashimura Akiko's Kurage-hime [Princess Jellyfish] Francesca Pizarro • Beyond Fujoshi's Imagination: The entree of Johnny's Idols into the BL industry Maiko Nakamura

JST	ROOM	Program
15:00–15:15		BREAK
15:15–16:45		SESSION 3
ROOM 1 Hybrid Conference Room 1	Panel 25: Bodies and Their Relations Transformed Moderator: Alba Torrents	<ul style="list-style-type: none"> • Posthuman Feminism in Serial Experiments Lain Madison Browne • Japan's media ecology and the Anthropocene: materiality and non-human agency in anime Alba Torrents • Race and Gender In the Aftermath of the Future: TechnoOrientalism in Ghost in the Shell (1995), and Ex Machina (2014) Jerrine Tan Ee-Wen • Between tradition and modernity: Family and Kinship in Kimetsu no yaiba Kornphanat Tungkeunkunt (Virtual)
ROOM 2 T's Salon	Panel 26: Imperial Dialogues Moderator: Brett Hack	<ul style="list-style-type: none"> • Reading "Victimhood" in Anime on WW2 Joachim Alt • Euphoria in Touken Ranbu and Mishima's Love for Emperor (Renketsu): Does the Imperialism Still Remain? Kohki Watabe • Re-Animating National Identity: Reversed Outsourcing and the Aftermath of Transnationalism Rea Amit
ROOM 3 Gallery 6	Panel 27: Negotiating Identities Moderator: Omar Yusef Baker	<ul style="list-style-type: none"> • Invigorate the 'Wonderland': Rethinking Race, Gender, and Consumption of History in Contemporary Manga Culture Maumita Banerjee • The Intimacies of Afro-Japanese Desire Machines Sarah-Anne Gresham • Yaoi's Artful and Queer Enactment of Love Aidan Miles-Jamison
ROOM 4 Multi-Purpose Hall	Panel 28: Seika Graduate Students Roundtable —Language and Image in Creative Constructions for Anime and Manga Moderator: Frenchy Lunning	<ul style="list-style-type: none"> • David Yamato • Mori Sumire • Henrique Reis • Julieta Icaza

シンポジウム 「マンガの中の 〈アフリカ人〉」

実施概要 「アフリカマンガ展—Comics in Francophone Africa—」の関連イベントとして開催。いわゆる日本マンガスタイルで作品を描いている二人のアフリカ出身マンガ家をゲストに、マンガにおける〈アフリカ人〉表象を巡る議論が展開された。●まずは、伊藤によって、(マンガ誌の巻頭グラビアを含む) 戦後日本のマンガメディア史に登場する「他者表象」としての〈アフリカ人〉の変化が、「ちびくろさんぼ」や「ジャングル大帝」を巡る「黒人差別問題」と共に紹介された。(日本における)近代とは、「他者」が意識され、「自我」の描き分けの表現手法が追求されるようになった時代でもある。そうした時代に大衆文化として急速に広まり発展を始めたマンガにおいて、「他者の描き分け」は、ある意味でその本質とも言えるが、それゆえ、そこにはステレオタイプ/偏見/差別が反映され、それらを強化する可能性を持つ。●一方、伊藤から、「アフリカマンガ展」で展示された「自己表象」としての〈アフリカ人〉像の多様な表現も紹介されたが、イベントの後半では、二人のゲストによって、「自己表象」としての〈アフリカ人〉を、(アフリカ人を「他者」として描いてきた)日本マンガの表現スタイルで描くことの、意識化と葛藤が語られた。 [文責=イトウユウ]

基本情報

日時

2023年11月4日[土] 14:00-16:00

会場

京都国際マンガミュージアム
1階 多目的映像ホール

出演者

星野ルネ(マンガ家)/
セイディナ・イッサ・ソウ
(Seydina Issa Sow)(マンガ家)/
伊藤遊[ファシリテーター]

参加者数

約80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

イベント風景



シンポジウムの様子。

出演者



上|カメルーン生まれ、
日本(兵庫県姫路市)育ちの星野ルネ氏。

下|パリ生まれ、セネガル育ちの
セイディナ・イッサ・ソウ氏。



星野ルネ
「まんががアフリカ少年が日本で育った結果」
©星野ルネ/毎日新聞出版



Seydina Issa Sow, *Cayor*
© Seydina Issa Sow

「アフリカマンガ展」の開催に合わせて、京都国際マンガミュージアム1階の特集棚コーナー「えむナビ」では、
 「〈アフリカ〉が舞台のマンガ」と題して、同館所蔵の、
 アフリカ大陸を主たる舞台とした日本のマンガ（＝日本で最初に出版されたマンガ）の本が集められ、
 手に取って読めるように配架された。

配架されたマンガ作品 [] は、舞台、あるいはモチーフとなった国・地域の現在の名称 / 著者五十音順

青色イロコ「エジプトの三角」[エジプト共和国]	大江しんいちろう「英雄! シーザーさん」 [エジプト共和国]	相良匡俊・監修、南館千晶・漫画 「集英社学習漫画 世界の歴史 19 アジア・アフリカ独立の時代 植民地支配からの解放」
青山剛昌・原作、丸伝次郎・まんが、 近藤二郎・監修「小学館学習まんが 名探偵コナン推理ファイル エジプトの謎」 [エジプト共和国]	大迫秀樹・編著、つたゆみ・マンガ 『アフリカのことがマンガで3時間でわかる本』	さちみりほ「砂上に誓う恋」[エジプト共和国]
新井淳也・まんが、サイトウケンシ・シナリオ、 峯洋一・監修「小学館版学習まんが人物館 ネルソン・マンデラ」[南アフリカ共和国]	大島やすいち「キャッチマン」[ケニア共和国]	里中満智子「アトンの娘」[エジプト共和国]
荒木飛呂彦「ジョジョの奇妙な冒険 Part3 スターダストクルセイダース」[エジプト共和国]	小川みどり「アフリカン☆メッセージ」	里中満智子「海のオーロラ」[エジプト共和国]
いけだたかし「旅に出るのは僕じゃない」 [マリ共和国編] [マリ共和国]	小栗虫太郎・原作、横山光輝「大暗黒」 [チュニジア]	里中満智子「クレオパトラ」[エジプト共和国]
池田理代子「エロイカ 皇帝ナポレオン」 [エジプト共和国]	尾羊英「災禍の神は願わない」 [エジプト共和国]	里中満智子「マンガ名作オベラ 3 椿姫 アイダ リゴレット マクベス」
石井規衛・監修、中村結香・漫画 「集英社学習漫画 世界の歴史 15 ビスマルクと列強のアフリカ侵略 世界をのみこむ帝国主義」	勝鹿北星・原作、浦沢直樹・漫画 「MASTERキートン」	サン＝テグジュペリ・作、奥本大三郎・文、 やましたこうへい・まんが 「まんがの王子さま」[モロッコ王国]
石川球太「魔山 マウジンガ」	加藤元浩「Q.E.D. 証明修了」(エジプト編) [エジプト共和国]	サン＝テグジュペリ・原作、ただたまお・漫画 「まんがで蘇る 星の王子さま」[モロッコ王国]
石川森彦・画、アルベール・カミュ・作 「漫画ベスト」[アルジェリア民主人民共和国]	加藤元浩 「C.M.B. 羅森博物館の事件目録」(エジプト編) [エジプト共和国]	サン＝テグジュペリ・原作、藤井龍二 「まんがの王子さま」[モロッコ王国]
石原慎太郎・監修、末武雅幸・まんが 「学習まんが 世界の探検5 燃えるジャングル スタンレーのアフリカ冒険旅行」	上出遼平・原作、山本真太郎・漫画 「ハイパーハードボイルドグルメレポート 新視覚版」 [リベリア共和国]	ジノ・ストーリー、ブラックインクチーム・まんが、 今泉忠明・監修 「角川まんが科学シリーズ どちらが強い!? マサイキリンVSサバンナマウマ 草食獣キック王者バトル」
泉昌之「ダンドリくん」	カミュ・原作、車戸亮太・漫画「ベスト」 [アルジェリア民主人民共和国]	篠原千絵「天は赤い河のほとり」[エジプト共和国]
石ノ森章太郎「サイボーグ009」 （「裸足のガンジス編」）	ガム「アフリカのサラリーマン」	シャーロット・ラム・原作、英洋子 「恋の砂漠」[モロッコ王国]
犬童千絵「碧いホルスの瞳 男装の女王の物語」 [エジプト共和国]	河惣益巳「風の城砦」[アルジェリア民主人民共和国]	白土三平「バックス」
井上恵美子・画、北鏡太・作 「コミック愛の世界史1 灼熱の愛の女王 クレオパトラ」[エジプト共和国]	キャスリン・ロス・原作、光崎圭「赤いばらは愛」	白土三平「サバンナ」
内館牧子・原作、沖野ヨーコ・漫画 「出逢った頃の君でいて」([エジプト編]) [エジプト共和国]	小池一夫・作、平野仁・画「サハラ 女外人部隊」 [アンゴラ共和国]	園田光慶「ターゲット」
空木かおる「ミイラの飼ひ方」[エジプト共和国]	小林源文「アフリカ軍団」	たかしよいち・原作、吉川豊・漫画 「まんがが世界ふしぎ物語1 ピラミッドのひみつ」 [エジプト共和国]
M.WOLVERINE 「砂漠のウサギ」	近藤二郎・監修、梶川卓郎・まんが 「小学館版 学習まんが人物館 クレオパトラ女王」 [エジプト共和国]	たかしよいち・原作、吉川豊・漫画 「まんがが世界ふしぎ物語2 ミイラと墓どろぼう」 [エジプト共和国]
大石高典、MOSA・マンガ 「人体に棲まうマラリア原虫/ロア糸状虫」 （「マンガ版マルチスピーズ人類学」所収）	さいとう・たかを「ゴルゴ13」 （アフリカ舞台の総集編 『ゴルゴ13 THE CRY OF AFRICA』、 『ゴルゴ13 IN AFRICA』）	たかしよいち・原作、吉川豊・漫画 「まんがが世界ふしぎ物語4 などの少年王ツタンカーメン」[エジプト共和国]
	阪本浩・監修、笹原智映・まんがが作画 「角川まんが学習シリーズ まんが人物伝 クレオパトラ」 [エジプト共和国]	たかしまよひさ「アフリカの太陽」 [ボツワナ共和国/ナミビア共和国]

たかみよしひさ「フェダーイン 戦士」

高森朝雄・原作、石川球太・漫画
「キリマンジャロの嵐」

竹宮恵子「ファラオの墓」[エジプト共和国]

ちばてつや「ジャンボ・リコ」[南アフリカ共和国]

筒井康隆・原作、山上たつひこ・漫画
「アフリカの爆弾」[コンゴ]

手塚治虫「ジャングル大帝」

手塚治虫「黄色魔境」

手塚治虫「ジャングル魔境」[コンゴ民主共和国]

手塚治虫「シヤリ河の秘密基地」

手塚治虫「くるとったジャングル」

手塚治虫「大空魔王」[エジプト共和国]

手塚治虫「火の鳥 少女クラブ版」
[エジプト共和国]

手塚治虫「ザムザ復活」[ケニア共和国]

手塚治虫「鉄腕アトム」
(「エジプト陰謀団の巻」、「白熱人間の巻」、
「メラニー一族の巻」)

手塚治虫「ブラック・ジャック」
(「ちぢむ!!」、「ブラック・ジャック病」)

手塚治虫・原案/監修、坂口尚・漫画
「クレオパトラ」[エジプト共和国]

田素弘「紛争でしたら八田まで」

戸井原和巳・漫画
「発見!マンガ図鑑 NHK
ダーウィンが来た! 4 動物天国アフリカ編」

戸川幸夫・原作、石川球太
「人喰鉄道」[ケニア共和国]

徳弘正也「ジャングルの王者 ターちゃん♡」

鳥図明児「アフリカ遊び」

長岡良子「ナイルのほとりの物語」[エジプト共和国]

野上武志・漫画
「ストライクウィッチーズ アフリカの魔女」

長谷川哲也「ナポレオン 獅子の時代」
[エジプト共和国]

長谷川奏・監修、松本夏実・漫画、
堀ノ内雅一・シナリオ[集英社版・学習漫画
世界の伝記 NEXT クレオパトラ]
[エジプト共和国]

hama「カイロ〜Cairo〜」[エジプト共和国]

バラエティ・アートワークス・企画/漫画
「まんがで読破! 死者の書」[エジプト共和国]

日丸屋秀和「ヘタリア World☆Stars」

藤子・F・不二雄
「大長編ドラえもん のび太の大魔境」

星野之宣「エル・アラメインの神殿」
[エジプト共和国]

細川智栄子あんど芙へみん
「王家の紋章」[エジプト共和国]

堀江卓「ブルージェット」[エジプト共和国]

毎日新聞社
MOTTAINAIキャンページ事務局・監修、
MAKO・まんが
「学研まんがNEW世界の伝記
ワンガリ・マータイ」

前山三都里「まんがでわかるカミュ」[ベスト]
[アルジェリア民主人民共和国]

松本零士「アフリカの鉄十字」

真鍋譲治「ノトラと鉄十字」[エジプト共和国]

「マンガ世界ふしぎ発見!」制作チーム・監修、
如月謙一・作、扶持田一寛・
「マンガ世界ふしぎ発見! いざ、エジプトへ!
歴史ミステリーの旅」[エジプト共和国]

みなみ恵夢「熱帯ノ蝶ハ燃エテイルカ」

蘭住翔太「聖船のラー」[エジプト共和国]

水木しげる「東西奇ッ怪紳士録」
(「サンガ村のボロタハム氏」)[マリ共和国]

ミランダ・リー・原作、岡田純子
「誘惑のモロッコ」[モロッコ王国]

迎夏生・漫画、河合望・監修
「コミック版 世界の伝記 クレオパトラ」
[エジプト共和国]

メリッサ・ジェイムズ・原作、冬木るりか
「星と砂とシーク」

望月三起也「夜明けのマッキー」

森恒二「創世のタイガ」

森田信吾
「ネルソン・マンデラ 悲劇を希望に変えた男」
[南アフリカ共和国]

諸星大二郎「砂の巨人」

諸星大二郎「ダオナン」

やくみつる「やくみつるの秘境漫遊記」

柳原満月「クレオパトラな日々」[エジプト共和国]

山川惣治「少年ケニヤ」[ケニア共和国]

山川惣治・原作、石川球太
「漫画少年ケニヤ」[ケニア共和国]

山川惣治「少年ノバ・ハリアン」

山岸涼子「ツタンカーメン」[エジプト共和国]

山岸涼子「イシス」[エジプト共和国]

山岸涼子「ハトシェプスト」[エジプト共和国]

ヤマザキマリ
「世界の果てでも漫画描き 2
エジプト・シリア編」[エジプト共和国]

ヤマザキマリ/とり・みき「プリニウス」

Yuka「とーつにエジプト神」[エジプト共和国]

由起賢二「咆哮の大地」

陽藤謙吾・漫画、カミュ・原案、長尾和宏・監修
「マンガ ベストとコロナ 東京の女子高生が、
ベストの世界に迷いこんだら」
[アルジェリア民主人民共和国]

横山光輝「クインフェニックス」[エジプト共和国]

横山光輝「サンダー大王」

吉村作治・監修、柳川創造・シナリオ、
千明初美・漫画
「集英社版・学習漫画
世界の伝記 クレオパトラ」[エジプト共和国]

レベッカ・ウィンターズ・原作、日高七緒
「遠まわりの恋人たち」

ローズマリー・カーター・原作、暁名
「裏切りの夜明け」

わたなべまきこ「ふたごのプリンセス」

トークショー 「フランス語圏 アフリカ諸国 における 日本マンガの 影響： カメルーン人作家 エリヨズ の場合」

実施概要 カメルーン出身のマンガ家でコンゴ共和国の国際マンガフェスティバル「Bilili」(ビリリ)主催者でもあるエリヨズ氏をお招きして開催したトークショー。エリヨズ氏は、アフリカン・ディアスポラの主人公の日常を描いた作品で、クラウドファンディングにより刊行された『La vie d'Ebène Duta』(エベヌ・デュタの日常)で知られている。トークショーでは、エリヨズ氏の生い立ちから、アフリカでは珍しい専門マンガ家になるまでの過程、日本のマンガやアニメから受けた影響、作品の制作秘話などが話題に上がり、今後のアフリカのマンガ市場の展望についても語られた。●本イベントの動画は京都国際マンガミュージアムのYouTubeチャンネルで視聴することができる。
(<https://youtu.be/rLszfBHa2Gs>)。 [文責=ユースギョン]

基本情報

日時

2023年11月12日[日] 14:00-16:00

会場

京都国際マンガミュージアム
1階 多目的映像ホール

出演者

エリヨズ(マンガ家)/
ユースギョン[司会]

参加者数

70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

共催

関西日仏学館

担当

ユースギョン

イベント風景



トークショーで自作について語るエリヨズ氏(中央)。

動画

- ・ 「カメルーンのマンガ家・Elyon'sトークショー (2023年11月12日)」

(<https://youtu.be/rLszfBHa2Gs>)



マンガカフェ シーズン2 第2回 「2023年の マンガ界を 振り返るぞ！」

実施概要 マンガに関する様々な話題を、カフェでおしゃべりするように、多彩なゲストや参加者とともに語り合うことを目的に、2009年に始まった「マンガカフェ」。「アートエリアB1」（大阪市）で開催されていたシーズン1からマンガミュージアムに会場を移したシーズン2の第2回も、1回目同様、1年間のマンガ界を振り返った。倉持は、近年盛り上がっていた、女性を励ますことを目的とするマンガのその先について、おかざき真里「胚培養士ミズイロ」を紹介しつつ、「いまマンガからもらうべきは勇気だけではなく、知識ではないか」と語り、ユーは、AIを使ったマンガ制作について、「サイバーバンク桃太郎」などの具体的な作品事例を交えてレポートした。吉村は、同年鬼籍に入ったマンガ家について語ることで、2023年のマンガ状況を語り、イトウは、2023年開催のマンガ展について解説した。●イベントの後半では、これも恒例となった、一般参加者たちによる「今年の1冊」の紹介が行われ、盛り上がった。

[文責=イトウユウ]

基本情報

日時

2023年12月9日[土] 15:00 - 17:00

会場

京都国際マンガミュージアム
2階 ギャラリー 6

出演者

吉村和真(京都精華大学) /
倉持佳代子(京都国際マンガミュージアム) /
ユースギョン(国際マンガ研究センター) /
イトウユウ(国際マンガ研究センター)[司会]

参加者数

リアル参加=34名 /
オンライン視聴=のべ88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

イベント風景



出演者。

イベントロゴ



マンガカフェ 2023
2023.12.9 15:00 ~ 17:00

イベントロゴ。

(デザイン=RAWGUN PRODUCTION)

第2部 展示・イベント等事業レポート

第3章 その他の事業

国内外での 展示等 協力事業

国内における協力事業

- 「マンガと戦争展」
京都国際マンガミュージアムの企画展として2015年に制作された「マンガと戦争展 6つの視点と3人の原画から」はこれまで、国内1ヶ所、海外2ヶ所に巡回したが、本年度はさらに、国内1ヶ所、海外1ヶ所で巡回展示された。

担当 イトユウ

期間 2023年3月3日[金]–4月9日[日]

会場 山の中の海軍の町 にしき ひみつ基地ミュージアム

主催 錦まち観光協会

協力 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/
湯前まんが美術館/合志マンガミュージアム

期間 2023年8月17日[月]–9月15日[火]

会場 University of Idaho, Reflections Gallery [アメリカ合衆国・アイダホ州]

主催 University of Idaho, Habib Institute for Asian Studies

協力 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

「マンガと戦争展」
ひみつ基地ミュージアム展
会場の様子。



「マンガと戦争展」
アイダホ大学展
会場の様子。



- 「Shojo Manga: An Introduction」
国際交流基金ニューデリーの依頼で、2020年に制作した上田としこ、わたなべまさこ、竹宮恵子作品の原画(ダッシュ)を紹介する企画展
「Shojo Manga: An Introduction」は、コロナ禍によるロックダウンの為、数日で閉鎖されたが、本年度、インド各地を巡回する展覧会として復活した。

担当	ユースギョン
期間	1
会場	2023年5月7日[日]-22日[月] Gauhati Artists' Guild [インド・グワーハーティー]
期間	2
会場	2023年5月26日[金]-6月6日[火] Jorhat Fine Arts Society [インド・ジョルハート]
期間	3
会場	2023年6月16日[金]-27日[火] The Japan Foundation, New Delhi [インド・ニューデリー]

「Shojo Manga:
An Introduction」
インド・グワーハーティー展
会場の様子。



- 「全国大専校院 台湾漫画日語説書比賽 全国大学台湾漫画知的書評合戦」
京都精華大学がMOUを結んでいる台湾・東呉大学の図書館および日本語文学科と共同で、台湾マンガの理解を深めることと日台の文化交流の促進を目的に企画された。
台湾マンガの書評を日本語で行い、その批評力や語学力、表現力などを競い合う、いわゆるビブリオバトルだが、東呉大学において開催された決勝戦では、国際マンガ研究センターのメンバーが審査員としても参加した。

担当	住田哲郎
決勝戦日時	2023年11月25日[土] 10:00-13:00(日本時間)
会場	東呉大学外雙溪校區第一教學研究大樓
主催	東呉大学/京都精華大学
企画・運営	東呉大学図書館/東呉大学日本語文学科/京都精華大学国際マンガ研究センター
協力	京都国際マンガミュージアム/北九州市漫画ミュージアム/日本台湾交流協会/ 国立台湾歴史博物館ほか

左
それぞれおすすめの
マンガ作品を手にした
「ビブリオバトル」の
決勝戦進出者たち。
右
イベントパンフレット。



マンガ資料の アーカイブ事業

実施概要 国際マンガ研究センター(IMRC)/京都国際マンガミュージアムは、設立以来、マンガ資料(当初はマンガ刊本、後にマンガ原画)のアーカイブ——〈収集〉〈整理・保存〉〈活用〉——の実践を目的のひとつとしてきた。●2010年度に始まる「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」以降は、マンガアーカイブの体制を推進するネットワークの構築とハブとなる拠点の確立を目的とする文化庁メディア芸術事業の中心的な役割を、IMRCは担い続けている。●文化庁事業は、産官学連携を通じたメディア芸術の振興を目指してきたが、その結果として、出版社による賛助金の出資と参加を得て、2024年6月に「一般社団法人マンガアーカイブセンター(MAC)」が設立、IMRCのセンター員はその中心的な役割を担っている。

文化庁メディア芸術事業

基本情報

担当

吉村和真(「マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究」および「マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」統括アドバイザー)/
伊藤遊(同統括アドバイザー支援)

実施概要 文化庁によるメディア芸術アーカイブ事業の第3フェーズと言える「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の4年目の事業として、「マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究」および「マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」という2つの事業が実施され、IMRC/京都国際マンガミュージアムは、連携機関として参加した。●同事業に関しては、戦略立案および事業評価等にIMRCのセンター員が委員として参画している。

事業一覧

● 「マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究」

実施事業

(「実施計画書」より)

- マンガ刊本アーカイブセンター(MPAC)の実装及び刊本資料のさらなる利活用推進のための調査研究
- 刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備
- 刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験と検証結果の報告
- 原画/刊本事業の合同会議開催

連携機関・団体

- 国立大学法人熊本大学(事業者)
- 明治大学 米沢嘉博記念図書館
- 京都精華大学/京都国際マンガミュージアム
- 北九州市漫画ミュージアム
- 高知まなかBASE
- NPO法人熊本マンガミュージアムプロジェクト/合志市マンガミュージアム
- 少女まなか館

● 「マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」

実施事業

(「事業計画書」より)

- マンガ原画アーカイブセンター(MGAC)の実装と所蔵館連携に向けた調査研究
- 相談窓口の開設
- 所蔵館ネットワークの構築
- 専門人材の育成
- 収益事業及び支援体制構築の調査
- 「集英社マンガアートヘリテージ(SMAH)」との連携による原画保存に関する共同研究の実践
- 原画/刊本事業の合同会議開催

連携機関・団体

- 一般財団法人
横手市増田まなが美術財団(事業主)
- 横手市増田まなが美術館
- 明治大学
- 京都精華大学/京都国際マンガミュージアム
- 北九州市漫画ミュージアム
- 熊本大学
- NPO法人熊本マンガミュージアムプロジェクト
- 鳥取県北栄町
- 石ノ森萬画館
- 湯前まなが美術館

「一般社団法人マンガアーカイブ機構(MAC)」事業

基本情報

担当

吉村和真(MAC理事)/伊藤遊

実施概要 MACからの業務委託事業として、「けいはんなオープンバージョンセンター(KICK)」(京都府相楽郡精華町)におけるマンガ資料(マンガ刊本およびマンガ原画)の「プール」事業を開始した。本年度は、プール(仮預かりおよび簡易整理)のためのインフラ整備と、数万点規模のマンガ本コレクションの受け入れを実施した。

京都国際マンガミュージアム/IMRC所蔵資料 および画像データ提供一覧(2023年1月-12月)

提供一覧

資料名	データ/現物	提供先	用途
・ 上田としこ、わたなべまさこ、竹宮恵子原画(ダッシュ) 30点	現物	国際交流基金	「Shojo Manga: An Introduction」 (於・Gauhati Artists' Guild [インド・グワーハーティー]/ Jorhat Fine Arts Society [インド・ジョルハート]/ The Japan Foundation, New Delhi [インド・ニューデリー]、 5/7-22/5/26-6/6/6/16-27) への出展
・ あさぎり夕「金のカイン」(単行本表紙)原画 ・ あさぎり夕「僕達の始まり」(雑誌「Palette」1994年冬の号掲載)原画 ・ あさぎり夕「なな色マジック」(単行本第6巻表紙)原画 ・ あさぎり夕「なな色マジック」(1988年号数不明「なかよし」掲載原画)原画	現物	角川武蔵野 ミュージアム	「はじめのBL展」 (於・角川武蔵野ミュージアム エディットアンドアートギャラリー、5/20-7/16) への出展
・ あさぎり夕「なな色マジック」ほか原画58点 ・ あさぎり夕投稿作品批評用紙、同人誌(含・版下)ほか関連資料26点	現物	明治大学 米沢嘉博記念図書館	「あさぎり夕 BL (ボーイズラブ)のはじまり」 (於・明治大学 米沢嘉博記念図書館、 6/23-10/2) への出展
・ 仮名垣魯文、河鍋暁斎『絵新聞日本地』第5号、創刊号、 1874年、表紙	画像データ	東京大学出版会	定村来人 『河鍋暁斎の挑戦 狂画で切り拓いた新時代』 (東京大学出版会、2023年8月)での掲載
・ 作者不詳「当時流好諸喰商人尽」1868年頃	画像データ	E&W	BS朝日 「ノボんタッチ SDGsはじめてます」 「#134 89歳の狩りガールに 青空サロン!女性参加のイノシン対策 で町が豊かに」(6/3放送)にて紹介
・ 東風人・作、織田小星・画「お伽正チャンの冒険」第2巻、 朝日新聞社、1924年 ・ 東風人・作、織田小星・画「正チャンの冒険」(復刻版)、 小学館クリエイティブ、2003年 ・ 「なかよし」1967年8月号、講談社、1967年 ・ 「プチフラワー」1981年5月号、小学館、1981年 ・ 「ビッグコミックフォアレディ」1983年11月号、小学館、1983年 ・ 「ビッグコミックフォアレディ」1987年5月号、小学館、1987年 ・ 田村セツコ原画ダッシュ ほか	現物撮影	トスプランニング	NHK Eテレ 『ザ・バックヤード 知の迷宮の裏側探訪』 「京都国際マンガミュージアム」 (8/9、11/1放送)にて現物紹介
・ 歌川国芳「源頼光公館土蜘蛛妖怪図」1843年 ・ 竹原春潮斎「鳥羽絵欠とめ」1720年 ・ 作者不詳「浮世ハ夢だ夢だ」年代不詳 ・ 歌川芳虎「狐にばかされる」1857年 ・ 「子供バック」創刊号、東京社、1924年 ・ 「少年ジャンプ」創刊号、集英社、1968年	現物撮影	日本テレビ	日本テレビ 「1億3000万人のSHOWチャンネル」 (9/16放送)にて現物紹介
・ 「週刊少年ジャンプ」1973年第25号 (中沢啓治「はだしのゲン」第1回掲載号)、集英社、1973年	現物撮影	讀賣テレビ	讀賣テレビ 「ウェークアップ」(8/5放送)にて現物紹介
・ 仮名垣魯文、河鍋暁斎『絵新聞日本地』創刊号、1874年、表紙	画像データ	スタッフラビ	NHK総合 「チョコちゃんに叱られる!」 (12/8放送)にて紹介

原画'(ダッシュ) プロジェクト

実施概要 「原画'(ダッシュ)」(以下「原画ダッシュ」)とは、コンピューターに原画を取り込んで色調整を重ねた上で印刷された、原画と並べても見分けのつかないほど精巧なマンガ原稿の複製である。退色しやすいデリケートなマンガ原稿の保存と公開を両立させるために開発され、マンガ家で京都精華大学元学長/元国際マンガ研究センターセンター長の竹宮恵子氏をプロジェクトリーダーに、国際マンガ研究センターと京都国際マンガミュージアムが共同で研究を進めている。●原画ダッシュプロジェクトでは、2001年以来、監修者・竹宮氏を含む作家28名の約900点の原画ダッシュを制作してきた。●2023年度には、イラストレーター・田村セツコの新規原画ダッシュを31点制作した。●また、2011年に刊行された図録『少女マンガの世界～原画'(ダッシュ)10年の軌跡～』の第2弾として、2012年以降プロジェクトに参加した作家とその作品を紹介する図録『もうひとつの原画～原画'(ダッシュ)20年の軌跡～』を制作し、出版した。

基本情報

担当

ユースギョン

国内外における原画'(ダッシュ)の活用 原画'(ダッシュ)は、破損や紛失したら取り返しが見つからない原画に替わって、国内だけでなく、フランス、ドイツ、オーストラリアなど、海外の展覧会にも積極的に出品されてきたが、コロナ禍の影響がまだ続くこともあり、2023年に新規出展はなかったものの、2020年2月にインドで開かれた「ShojoManga: An Introduction」展がインド各地を巡回した。(詳細についてはp.33参照)

IMRCメンバー業績等(2023年1月-12月)

業績一覧

小泉真理子 Koizumi Mariko	<u>学会発表</u>	・「日本の伝統実演芸術に包含されている持続可能な経営の仕組みに関する研究:能を事例として」日本文化政策学会第16回年次研究大会(於・芸術文化観光専門職大学、2023年3月9日)
	<u>研究助成</u>	・科学研究費助成事業(基盤C) 「日本の能楽から解明する伝統実演芸術の経済的自立手法に関する実証研究」研究代表者
	<u>新聞記事</u>	・「アニメ「ポケモン」四半世紀 色あせない冒険の魅力」(日本経済新聞夕刊、2023年3月20日)記事内インタビュー
	<u>社会活動</u>	・総務省情報通信政策研究所 特別研究員 ・情報通信学会学会誌 理事 及び 編集委員 ・文化経済学会(日本)学会誌 編集委員
伊藤遊-イトウユウ Ito Yu	<u>論説</u>	・「マンガから考える〈縮小社会〉/〈縮小社会〉から考えるマンガ」山田奨治・編『縮小社会の文化創造附「縮小社会のエビデンスとメッセージ」展の記録』思文閣出版、2023年8月
	<u>コラムなど</u>	
	<u>講演など</u>	・ファンリテート「MAGMA Sessions 2022 大学でメディア芸術作品をアーカイブする意義 学外の連携と分野横断に向けて」(オンライン公開、2023年2月21日、文化庁・主催)(https://macc.bunka.go.jp/766/) ・講演「視覚文化連続講座シリーズ3 第8回 マンガとミュージアム マンガは「アート」「文化」なのか!」(於・平安女学院大学京都キャンパス、2023年4月22日、公益財団法人きょうと視覚文化振興財団/京都新聞・主催) ・講演「オープン!漫画ミュージアム! 2023国際セミナー 探求!漫画の世界 台日漫画研究の国際交流」(オンライン、2023年10月15日、国立台湾歴史博物館・主催) ・審査員「第1回 台湾漫画知的書評合戦(決勝)」(於・東呉大学[台湾]、2023年11月25日、東呉大学/京都精華大学・主催) ・講演「マンガビジネスの可能性と困難」(於・RENTAL SPACE min-pack pack02、2024年1月11日、MCEI大阪支部・主催) ・講演「マンガを(アーカイブ)するということ」(於・京都国際マンガミュージアム、2024年1月16日、淑明女子大学・主催)
	<u>展覧会</u>	・テキスト執筆(「歴史・伝記学習まんがのおもしろさ」)「マンガのなかの徳川家康展 描かれた家康像」(於・トキワ荘通り昭和レトロ館、2023年11月10日[金]-2024年1月14日[日])
	<u>制作協力</u>	
<u>その他</u>	・科学研究費助成事業(基盤C)「「学習マンガ」の表現構造と制作現場における意味生成プロセスの実証的研究」(研究代表者=山中千恵)研究分担者 ・科学研究費助成事業(基盤C)「1930-50年代児童雑誌における「学習マンガ」ジャンルの形成に係る実証的研究」(研究代表者=瀧下彩子)研究分担者 ・挑戦的研究(萌芽)「メディア文化研究における研究データ蓄積・共有環境のモデル構築」(研究代表者=喜多千草)研究分担者 ・文化庁メディア芸術連携等基盤推進事業 「マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」 「マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究」コーディネーター支援 ・文化芸術振興費補助金メディア芸術アーカイブ推進支援事業協力者会議委員 ・熊本県湯前町まんがのまちづくりアドバイザー	
具本媛 Koo Bon Won	<u>講演など</u>	・講演「国際交流公開講座 講演 ドイツと日本のマンガ事情」(於・鳥取本庁麒麟Square 2階多目的室1、2023年3月18日、鳥取市・主催) ・講演「日本Webtoon市場進出戦略セミナー 見本マンガ高等教育の現状と展望」(オンライン開催、2024年1月16日、チョンガン大学・主催) ・審査員「AsiaPOP Manga Art Contest」(University of Idaho、2023年8月、University of Idaho・主催) ・講演「京都体感フェア アニメ制作による観光へたまこまーけっとのシリーズと映画を例に〜」(オンライン講演/Altes Pfandhaus内ホール[ドイツ]、2023年11月4日、5日、京都市・主催) ・講演「文化庁メディアクリエイター育成支援事業青果発表イベント-マンガの新機軸 一縦読みマンガが拡張する物語-」(於・FabCafe東京、2024年2月21日、文化庁・主催)
佐々木美緒 Sasaki Mio	<u>論文・報告等</u>	・「Udemy Businessを活用した大学教育プログラムの実践及び検証プロジェクト」『京都精華大学紀要』第56号、京都精華大学、pp.241-251、2023年3月
	<u>その他</u>	・丸善雄松堂株式会社児童サービス担当者研修講師(オンライン、2023年9月7日)
	<u>研修講師</u>	・丸善雄松堂株式会社情報リテラシー研修講師(オンライン、2023年11月25日)
住田哲郎 Sumida Tetsuro	<u>学会発表等</u>	・「文字による日本語キャラクターの創出と役割語度に関する一考察」第60回表現学会全国大会(於・神奈川大学、2023年6月4日) ・「役割語とは?—キャラクター言語から漫画を読む—」KINDAIマンガカフェ(於・近畿大学、2023年11月16日) ・「マンガで学ぶ日本語2」東洋大学国際教育センター・ゲストスピーカー講演会(オンライン、2023年12月12日)
	<u>学術貢献活動</u>	・大学コンソーシアム京都 FDフォーラム企画検討委員会委員 ・日本語プロフィジェンシー研究学会 学会誌編集委員会副委員長 ・公益社団法人日本語教育学会 審査・運営協力員

<u>社会貢献活動</u>	・ NPO法人神戸定住外国人支援センター 定住外国人子ども奨学金実行委員会委員 メディア出演
<u>メディア出演</u>	・ 「台湾マンガ×日本語」ビブリオバトルの仕掛け人に話をきいてみた！ アスク出版 日本語チーム 日本語教育「いどばた」(2023年11月18日)(https://www.idobata.online/?p=3971)
<u>その他</u>	・ 京都精華大学・東興大学の共催イベント「台湾漫画知的書評合戦」企画立案・運営 (於・東興大学、2023年11月25日〔決勝戦〕)

松下哲也 Matsushita Tetsuya	<u>論説</u>	・ 「消えた彫刻——自己模倣の象徴としてのアリアドネ」 『現代思想 2023年10月臨時増刊号 総特集 宮崎駿『君たちはどう生きるか』をどう観たか』 青土社、2023年9月
	<u>書評</u>	・ 鈴木敏夫責任編集『スタジオジブリ物語』書評『週刊読書人』2023年9月1日
	<u>座談会</u>	・ 松下哲也×大井昌和×さやわか「いまこそ語ろう、ゼルダの伝説 ——『ティアーズ オブ ザ キングダム』と任天堂の軌跡」(ゲンロンカフェ、2023年7月22日)

ユースキョン Yoo Sookyung	<u>学会発表・講演など</u>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学会発表「Korean Manhwa/Webtoons in the Japanese Market」2023 ASIA Creative Content Forum: Exploring Regional Storytelling Contents (於・マレーシア・クランタン大学、2023年2月) ・ 学会発表「The status of manga in North-West African countries」2023 Mechademia International Conference in Kyoto “Aftermath” (於・京都国際マンガミュージアム、2023年5月) ・ 講演「Manga du réel」(於・ストラスブール国立大学図書館〔フランス・ストラスブール〕、2023年6月) ・ 講演「京都国際マンガミュージアムの展示経験について」(オンライン、2023年10月、国立台湾歴史博物館・主催) ・ 講演「La bande dessinée dans le monde」コンゴ共和国Bilili BD Festival (オンライン、2023年12月) ・ 講演「アフリカマンガ展」京都新聞総合研究所提携講座アートサロン(於・佛教大学、2023年12月)
	<u>コラムなど</u>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「アルジェリア」[アルジェ国際コミックフェスティバル(FIBDA)]レポート『メディア芸術カレントコンテンツ』2023年3月(https://macc.bunka.go.jp/987/) ・ 「現実とマンガの関係を考える」[フランス(現実)のコミック、新しい形のジャーナリズム? (La bande dessinée du réel, une nouvelle forme de journalisme?)]展レポート『メディア芸術カレントコンテンツ』2023年8月(https://macc.bunka.go.jp/2442/) ・ 書評「AIが作る(新しい)マンガの世界? —『サイバーバンク桃太郎』」『漫画批評10』正音書院〔韓国〕、2023年10月
	<u>セミナー</u> <u>ワークショップ</u> <u>など</u>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 企画・運営「マンガワークショップ: Comment utiliser les vignettes?」コートジボワールのマンガ制作グループ・Ultimes Griotsとの共催(オンライン〔コートジボワール〕、2023年1月) ・ 企画・運営「マンガワークショップ」駐セネガル日本大使館の後援を受け、京都精華大学アフリカ・アジア現代文化研究センターの主催で開催(於・ダカール駅〔セネガル・ダカール〕、2023年3月) ・ 企画・運営「マンガワークショップ」フランス政府の「文化パス」(Passe culture)プログラムの一環としてストラスブールの中学校でマンガワークショップを開催(於・Collège Stockfeld Strasbourg〔フランス・ストラスブール〕、2023年6月) ・ 出演「高校生と日本語学習者向けアニメータートレーニング 2023」一般社団法人アニメータートレーニングらぼ(オンライン、2022年12月)

吉村和真 Yoshimura Kazuma	<u>著作</u>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「第4章「マンガ」「芸術」と自由」ウスビ・サコ・編『不自由な社会で自由に生きる「自由論」講義録』光文社、2023年、95頁-116頁(安田昌弘との共著) ・ 監修:津島つしま・著『LLマンガ つたえたいきもち』樹村房、2023年(藤澤和子との共監修)
	<u>論説</u>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「「マンガ」と「障害」の多面的な関係」山田奨治・編『縮小社会の文化創造』思文閣、2023年、172頁-173頁 ・ マンガ紹介:沖田×華『不浄を拭う人』、『マンガ龍池小学校史』、Q.B.B『古本屋台』、山下和美『天才 柳沢教授の生活』、吉村和真・編著『障害のある人たちに向けたLLマンガへの招待』山田奨治・編『縮小社会の文化創造』思文閣、2023年、212頁/214頁-215頁
	<u>書評</u>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 『毎日新聞』「話題の本」連載(2022年10月-) <ul style="list-style-type: none"> ・ トマトスープ『天幕のジャードゥーガル』1月21日付13面 ・ 高橋よしひろ『銀河少年伝説 ドッグデイズ』2月25日付13面 ・ 小田扉『フランチャイズ! つくだ☆マジカル』4月1日付13面 ・ 集英社『他タメジャンプ 2023 SPRING』5月6日付13面 ・ のりつけ雅春『マイホームアフロ田中』6月3日付15面 ・ 山田金鉄『テレファク与太話』7月8日付13面 ・ ジョー・サッコ著、小野耕世訳『パレスチナ 特別増補版』8月19日付13面 ・ 魚乃目三太『はらべこ銀河』9月30日付13面 ・ エルド吉水『龍子 RYUKO』11月11日付13面 ・ 時事新報配信、『陸奥新報』8月19日付、『デーリー報告』8月20日付、『島根日日新聞』8月22日付、『京都新聞』9月9日付、『静岡新聞』9月10日付等、複数の新聞に掲載 ・ 細馬宏通『フキダシ論 マンガの声と身体』青土社、2023年

新聞記事

- ・ 2023年5月4日付『中日新聞』8面(岐阜県版)「マンガで読む地方の時代 上・舞台の多様化」
「方言や名所 岐阜が満載」に識者としてコメント。
- ・ 2023年5月5日付『毎日新聞』3面「質問なるほドリ」「映画「スラムダンク」なぜ人気？」に識者として質問に回答。
- ・ 『朝日中高生新聞』2023年6月4日付「連載50年 はだしのゲン 戦争を漫画で知る」特集(1-3面)中
「中高生におすすめの漫画」(2-3面)を寄稿。
- ・ 『日本経済新聞 NIKKEIプラス1』2023年6月10日付
「何でもランキング」[アニメ・映画 作品の世界へ](1-2面)に識者として候補先25ヶ所の選定を担当。
- ・ 『毎日新聞』2023年6月20日付夕刊2面(特集ワイド)「戦争の理不尽と人間愛」
「連載開始50周年「はだしのゲン」」[広島市教委の教材削除機に売り上げ急増]に識者としてコメント。
- ・ 『読売新聞』6月24日付夕刊9面「学校図書室マンガ充実」識者「選ぶ基準明確に」
「読む生徒 読解力高い傾向」に識者としてコメント。
- ・ 『読売新聞』8月1日付27面「関心アリ!」[シニア主人公 漫画に共感]
「80歳女性をありのまま描く」に識者としてコメント。
- ・ 『中国新聞』8月6日付11面広島版「ゲンと私と「はだしのゲン」連載開始50周年④」
「京都精華大の吉村和真教授に聞く」「子ども熱中 傑作の少年マンガ」
「当時を生きた人の心 考えて」にインタビューとして登場。「吉村教授の読んでほしいこの2冊」を寄稿。
- ・ 『神戸新聞』8月6日付7面「編集委員インタビュー 京都精華大学マンガ学部教授
吉村和真さん(51)に聞く 戦争漫画の読み解き方、教えてください」
「多様で複雑な一大分野/読みやすさが実相伝える」にインタビューとして登場。
- ・ 『朝日新聞』夕刊9月16日付「漫画で共感 老い・終活のリアル」[30代～シニア世代 幅広く人気]
「将来の予習 ■「高齢女性が主人公」テーマ拡大」に識者としてコメント。
- ・ 『北海道新聞』11月28日付12面「支え合っくらし」の「他者への想像力 漫画で」
「不登校、ヤングケアラー、性的少数者…」「登場人物に共感しやすく 理解への一歩に」
「LLマンガ」誰でも読みやすく」に識者としてコメント。

学術イベント

- ・ 講演:立命館大学国際アートリサーチセンターセミナー講演
「マンガのミュージアム/アーカイブ/ネットワーク—京都精華大学の場合—」(オンライン、2023年6月7日)
- ・ シンポジウム/司会:令和5年度文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業分野別強化事業
「マンガ刊本アーカイブセンターの創設に向けて」(明治大学、2023年10月21日)

講演活動

- ・ 「マンガと偏見の複雑な関係」(精華町講演会、2023年1月31日)
- ・ 「マンガが伝える戦争—戦争表現の多様性と可能性—」
(空がつなぐまち・人づくり推進協議会 基調講演+シンポジウム、2023年2月11日)
- ・ 「マンガと芸術の複雑な関係—マンガは本当に「わかりやすい」のか—」
(京阪沿線ふらり芸術(アート)めぐり 後編 アート講座Vol.5、2023年3月4日)
- ・ 「差別と向き合うマンガたち—登場人物の“見た目”と“話し方”から考える—」
(大阪府教職員組合講演会、2023年3月11日)
- ・ 「差別と向き合うマンガたち—登場人物の“見た目”と“話し方”から考える—」
(高槻市立春日ふれあい文化センター講演会、2023年3月24日)
- ・ 「マンガから読み解く人権」(高槻市真上小学校PTA主催講演会、2023年6月17日)
- ・ 「マンガから考えるジェンダー—ジャンル・歴史・表現—」
(2023男女共同参画市民フォーラムinいゝわみざわ、2023年6月25日)
- ・ 「マンガから読み解くステレオタイプ—登場人物の“見た目”と“話し方”から考える—」
(令和5年度 北清水講演ふれあいアップ講座、2023年6月27日)
- ・ 「差別と向き合うマンガたち—登場人物の“見た目”と“話し方”から考える—」
(奈良市人権教育推進協議会 人権講座、2023年7月4日)
- ・ 「マンガと偏見の複雑な関係—メガネ男子や方言女子が主人公になれない理由—」
(令和5年度 奈良県川西町 差別を無くす町民集会、2023年7月8日)
- ・ 「マンガから読み解く人権」(高槻市第九中学校区地域協議会人権講演会、2023年7月15日)

社会貢献

- ・ 文化庁令和5年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業の分野別強化事業
「マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」
「マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究」
アドバイザーのほか、戦略委員、有識者検討委員、自治体連携会議コーディネーター
- ・ 文化庁令和5年度文化芸術創造拠点形成事業審査員
- ・ 日本芸術院令和5年度外部有識者
- ・ 一般社団法人「マンガアーカイブ機構」業務執行理事(2023年5月就任)
- ・ その他、高知県、横手市、鳥取県、北栄町、淡路市、八幡市など複数の自治体で、
マンガに関するアドバイザーや委員等を務める。

その他

- ・ マンガに関するコメンテーターとして、全国ネットのテレビ・ラジオに複数回出演。

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のですが、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。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くと思います。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。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

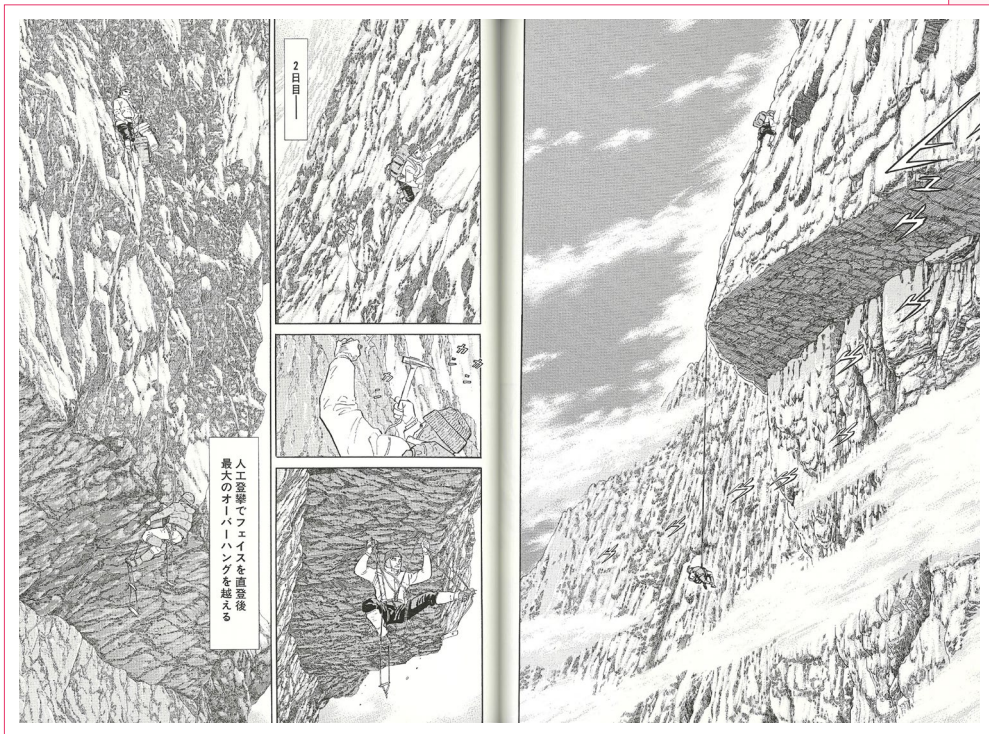
いく、という感じですかね。

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。



▶2

[左] 夢枕龍太郎、谷口ジロー「谷口ジロー・コレクション 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



▶3

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。

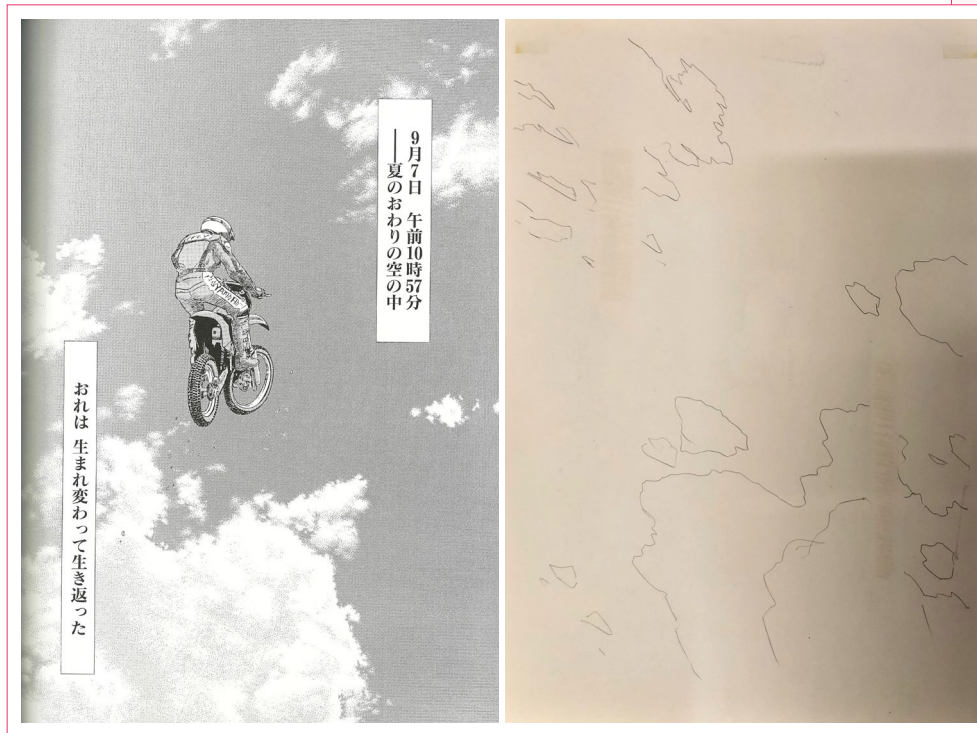
広木 バランスが不思議と取れていたというのはあるかもしれないですね。

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。

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。

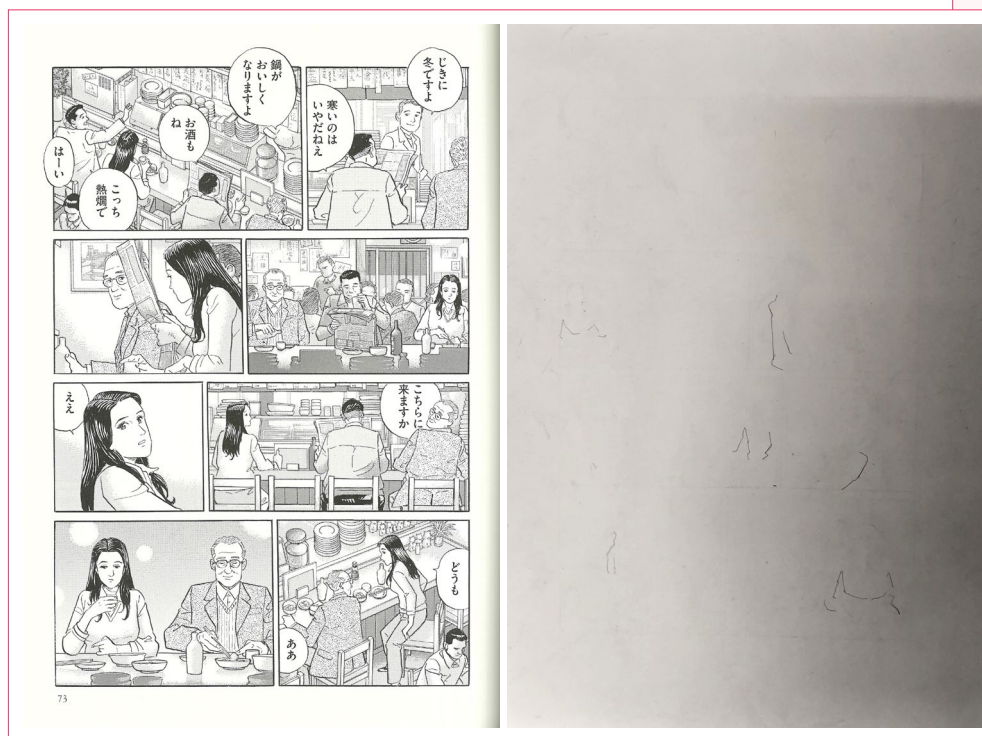
広木 本当に、ドット1個と戦う、みたいな世界。目がすごくつらいので、長くやっているとだめなものはないです。なくなってよかったかもしれない、人類のためにも。

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？



広木 これもおそらくけど、この女の人物——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いるんです。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てすぐ終わることなんですけど。それをカッターナイフ

5

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

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」みたいな。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、やっておいてくれ」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しゃいます。「珈琲どりむ」[花形伶・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ね。

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 そうなんですね。

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。

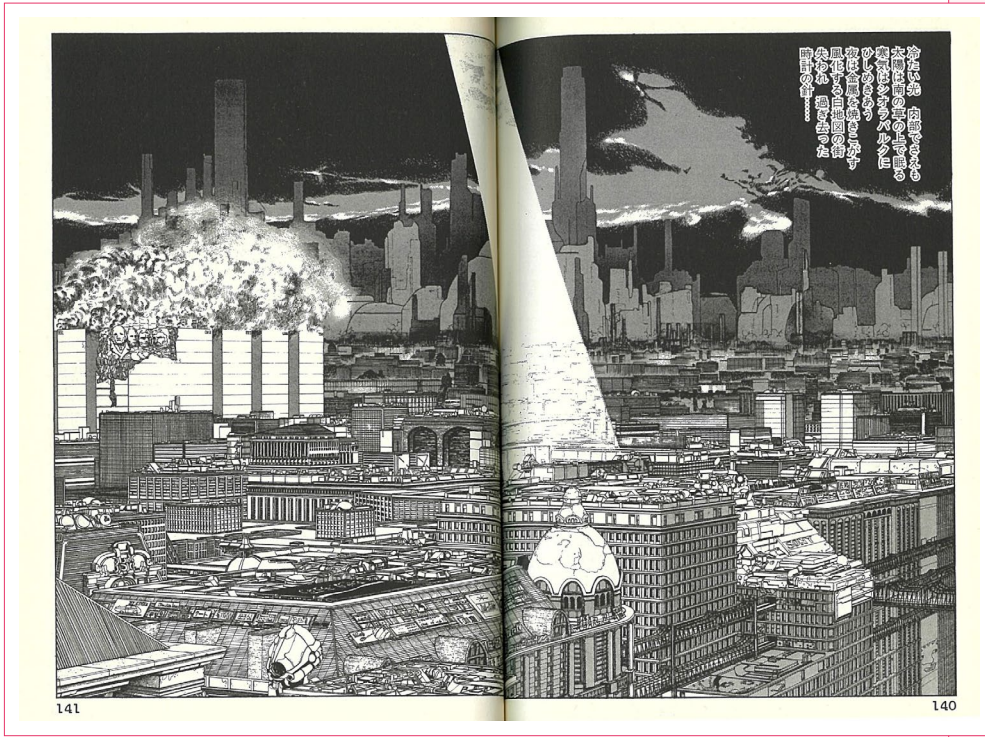
原 谷口さんのアシスタントをしながら創作するというのは大変だよな、とすごく思いますけどね。

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たいと思います。

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 これも同じぐ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」の方が近いぐらいの「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。

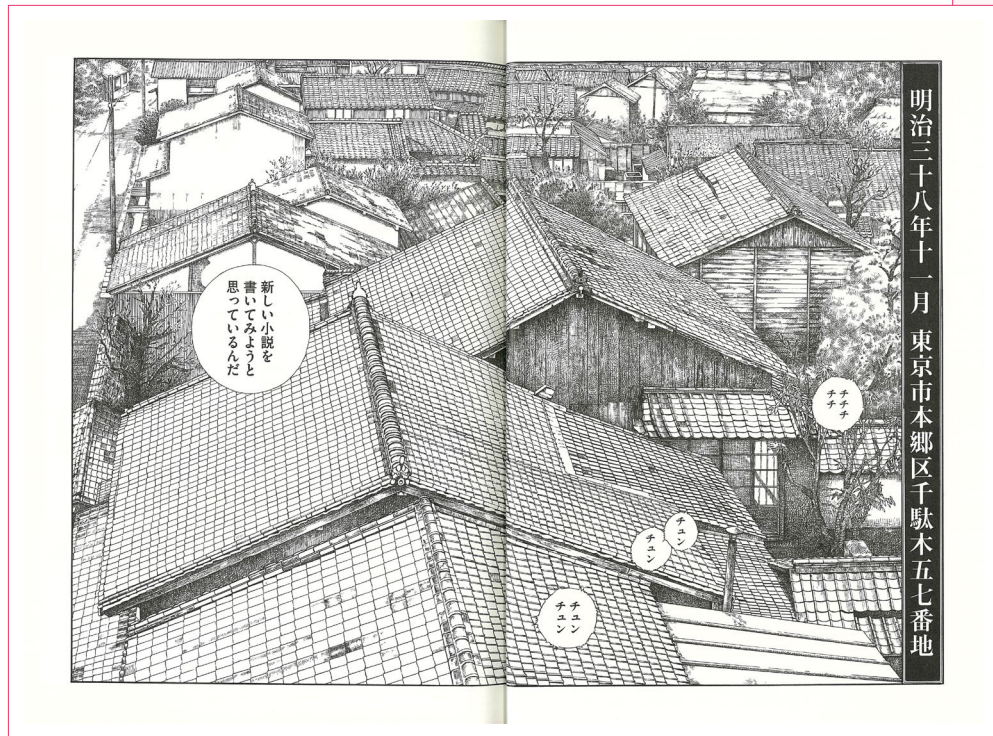
広木 これはたぶん、最終的にリキテックスを使っています。ほとんどペンで描いた後に、薄く青を載せて、その上にリキテックスで光を付けているだけだと思います。その青いところは、エアブラシでやったような記憶もあるんですが……ちょっと曖昧。水彩だったかも。



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。



▶8

関口夏央/谷口ジロー『谷口ジローコレクション 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。本当に汚いなって思うんです。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いない。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、これをうまくノース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。

上杉 ちょっとおかしいですよ。

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。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れどね。変なところだな

と思っただけです。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。

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



久住昌之原作、谷口ジロー「谷口ジローコレクション」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すかね。

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、僕が食べ物でた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。

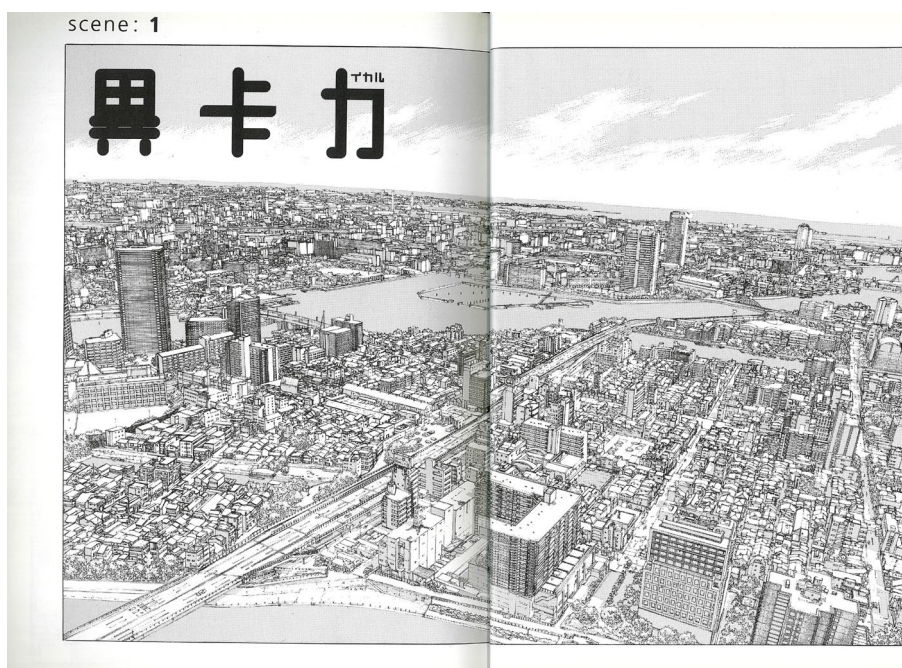
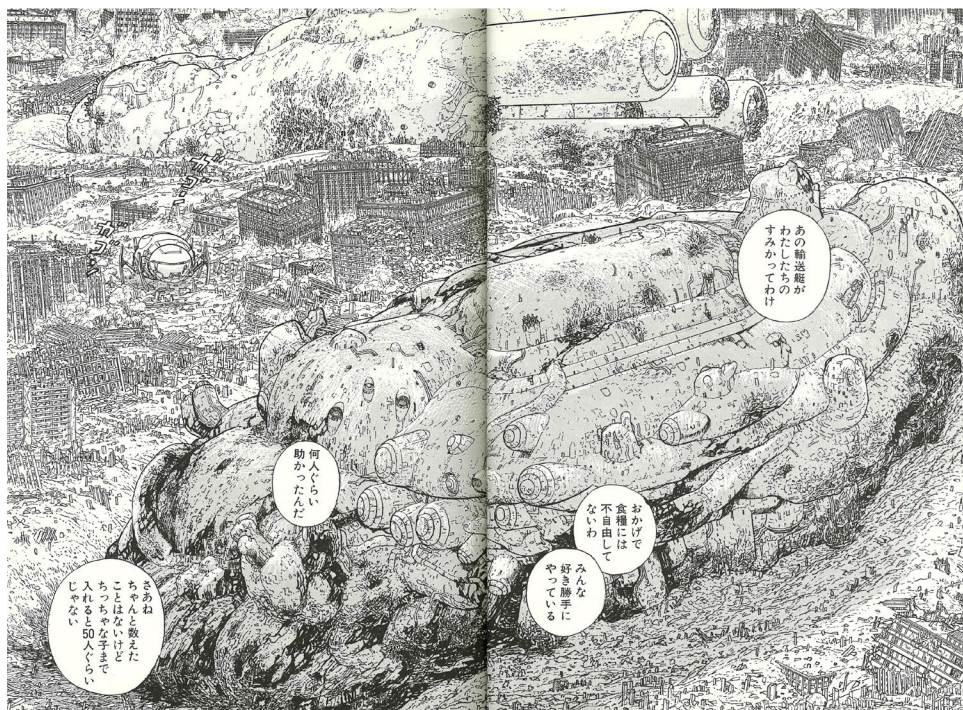
広木 資料はないもんね、これは。

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。



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。

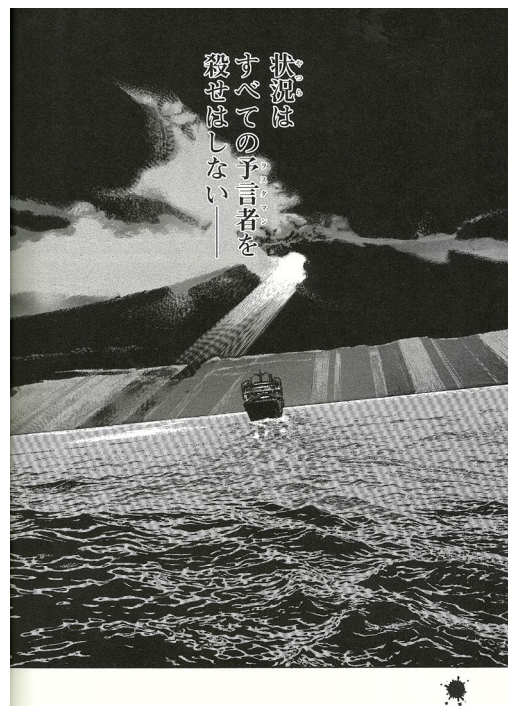
上杉 「すごい描いてよ」とか言っていましたね。

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。

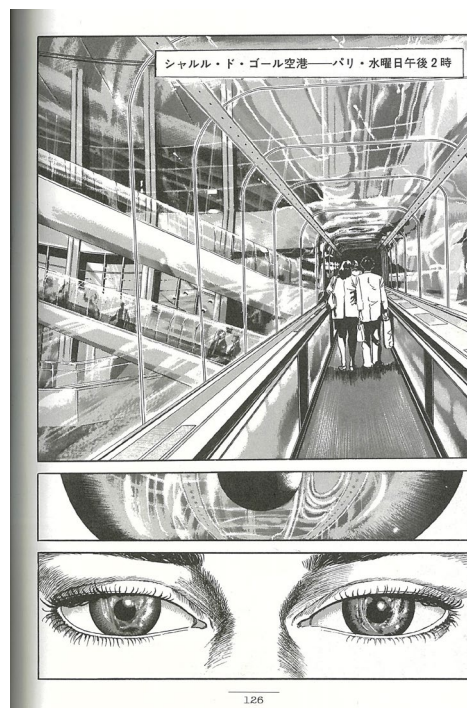
これは「スクリーントーンを使って描く」ということで、「青の戦士」[1980-81年]の一番最後のページですけどね。この辺は、お二人のお仕事なんですか ▶13。

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。

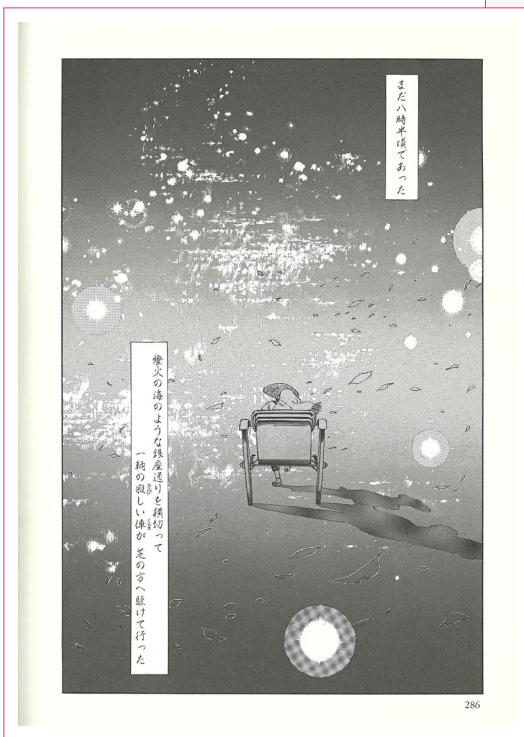
原 メビウスが「猫の目」で使っていますよね。

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。

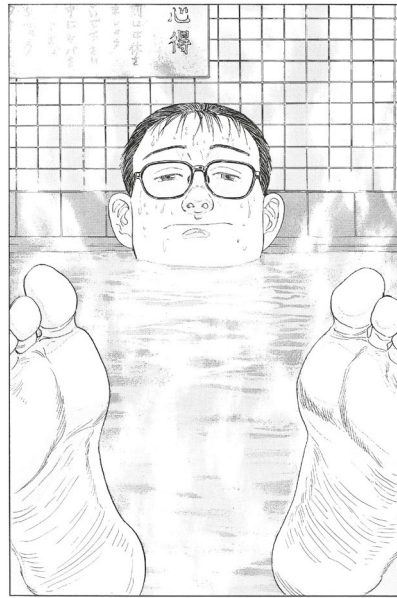
上杉 これはね、「湯気の様子を描いて」って言われて、砂消しゴムを初めて使った。うまく使えないけど、これには向いているんじゃないかと思って。カッターだと、こういうふうには、なかなか削れないんですよ。

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。

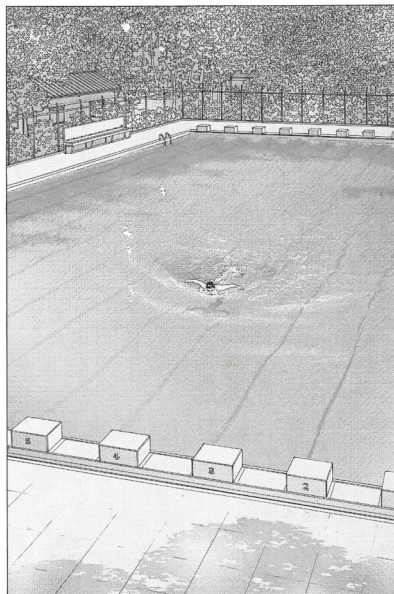
広木 そうなるよね。そういうやり方になるよね、おそらく。



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、水をかけ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、ピュピュッと描いたら、それがすごく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。

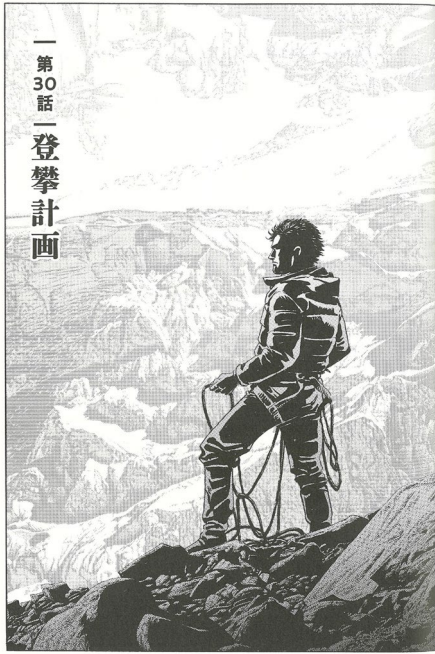
何でしょうね、デジタルで木のラインだけ抽出するとこういう感じになるんじゃないかと思うんですけど。

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って。だんだん幾何学模様みたいになっていったという。

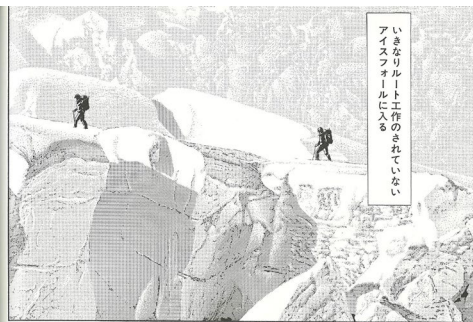
広木 うん。

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



— 第30話 — 登攀計画

91



いきなりルート工場のされていない、アイスウォールに入る



しかし、強風でこのまま、今風のアイスウォールは半分の歩ができていても同じであった

先行する羽生の歩いた跡をそのまま進む



フ

フ

ハ

ハ

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があるところがあって。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】夢枕誠・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。

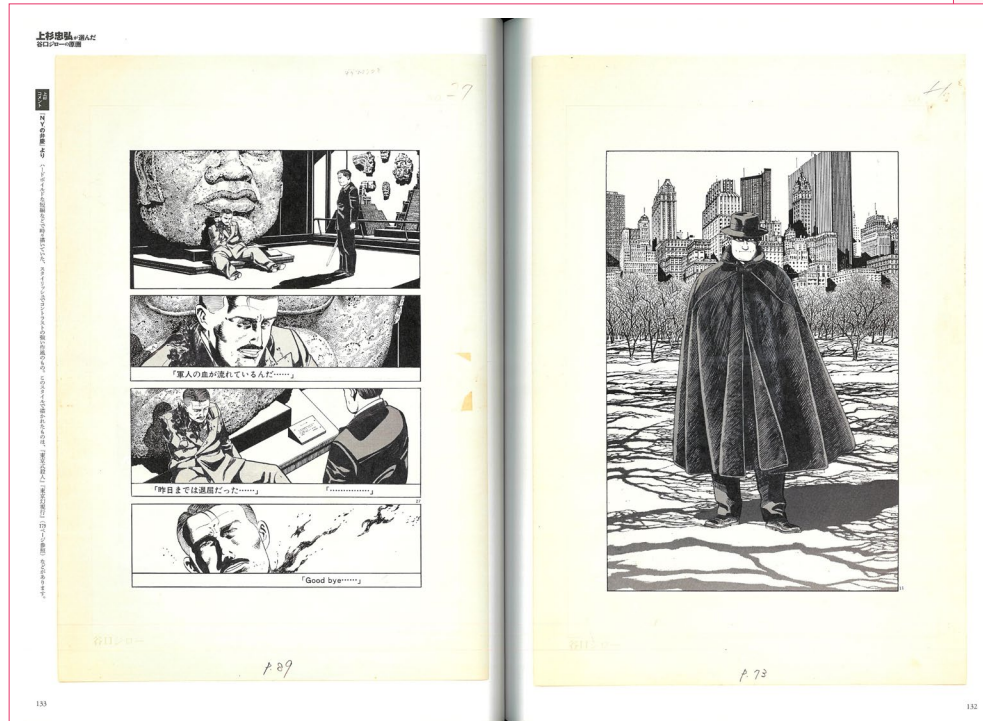
原 恐ろしいな。

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ね▶20。



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。

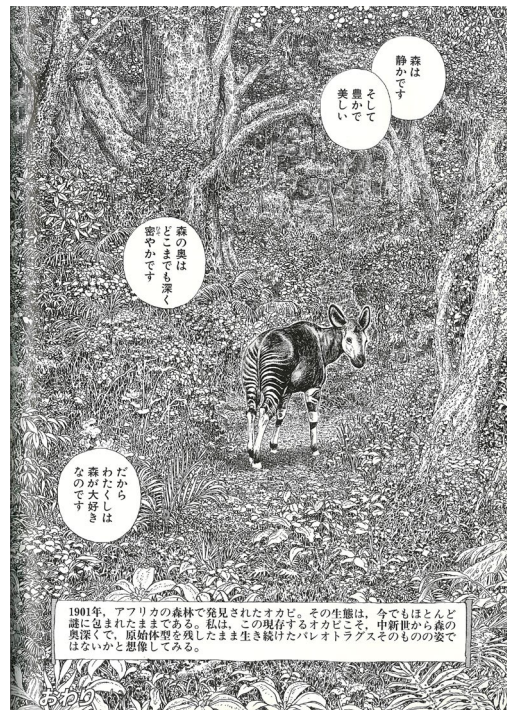
広木 この先へ行ったらまずいぞという。

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)ついでに深森のオカビ(トラスス)



▶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。

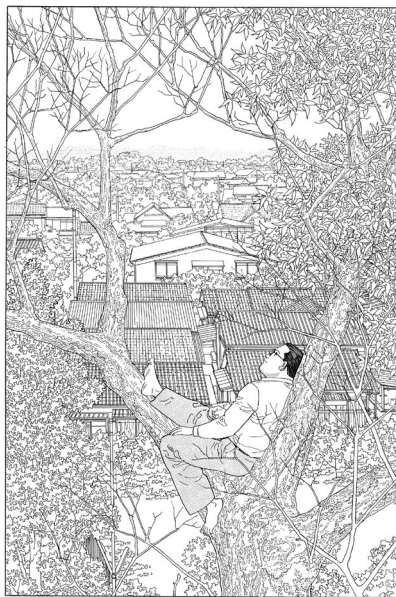
広木 使っていますね。使っているけど、なくても十分もつづらい、ペンの線が重厚に入っているという感じがですね。

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

▶24

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。

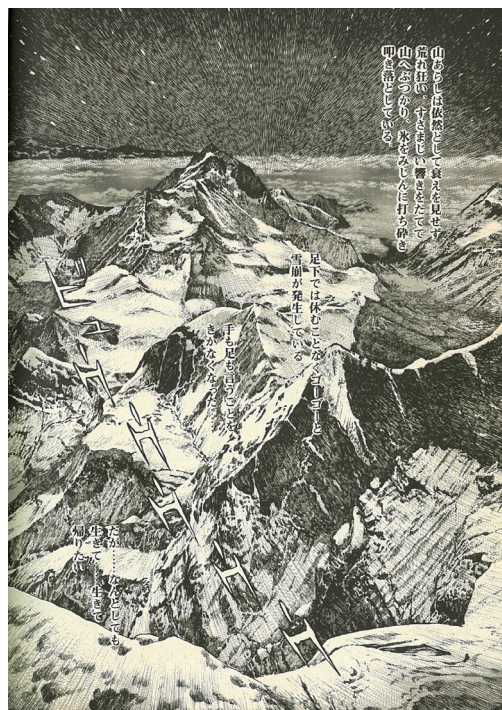
広木 いきなり描き方が変わるという。

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」ワイド社、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。

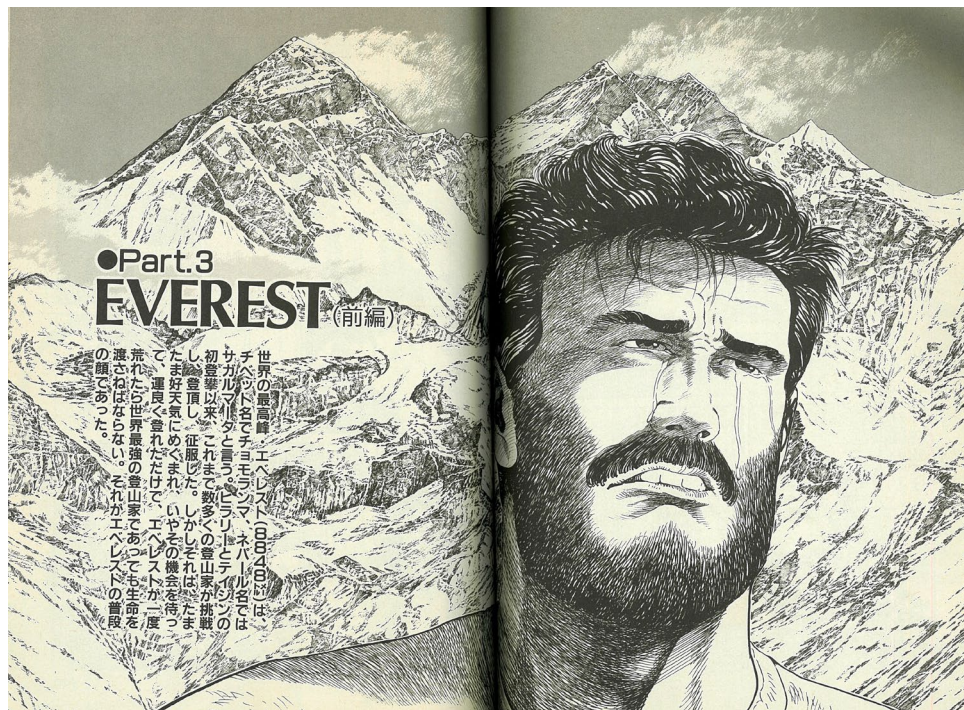
広木 そうかもね。トーンがたまたま重なって出ちゃった線かもしれないですね。

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
ないんですけど、重量感はあるんです
けど。

広木 いやほんと、そうだと思う。

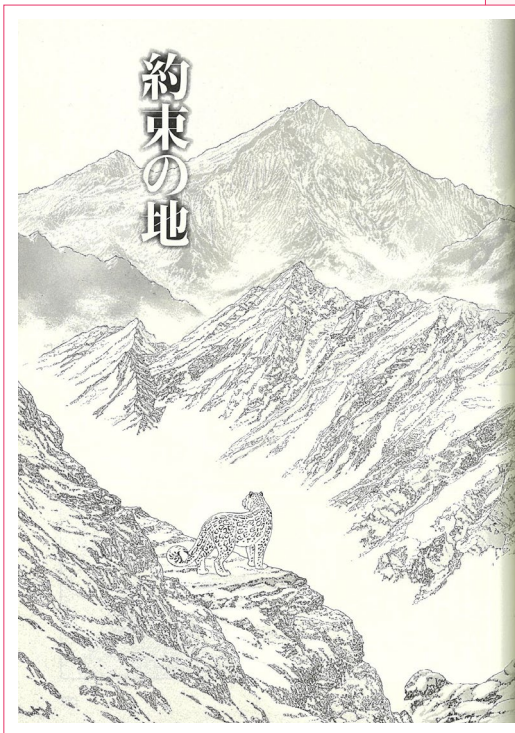
上杉 これは先ほどの見開きの人が描いた、最
後の方の絵です▶28。ちょっと独特な削り
方ですよ。

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。

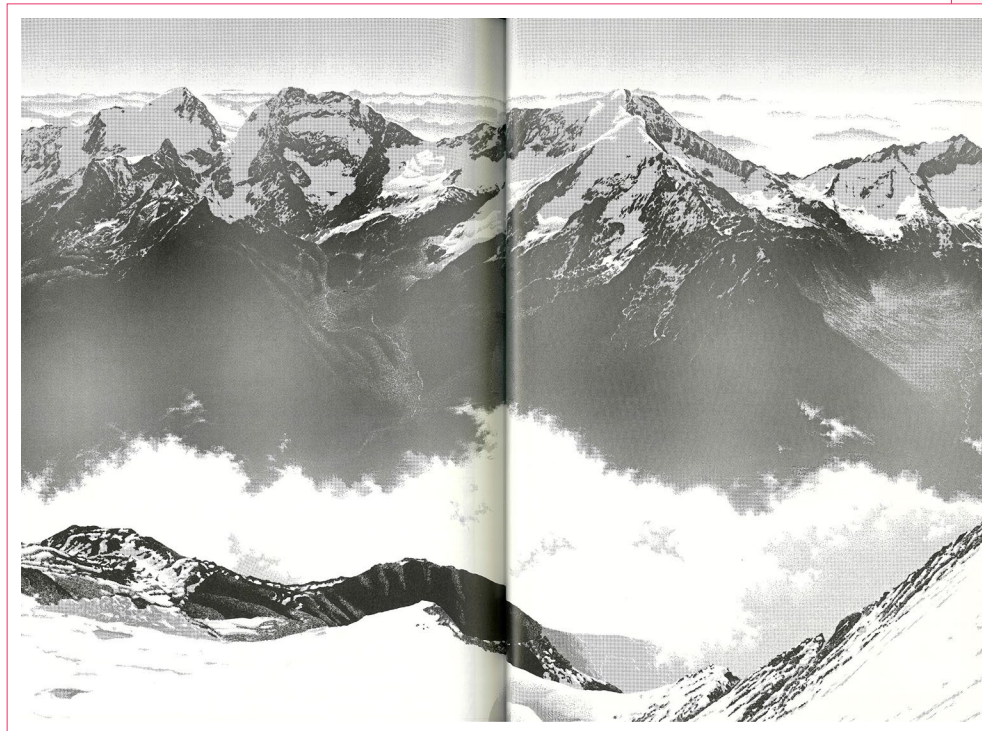
上杉 写真のコピーを貼ったように見えますよね。

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。

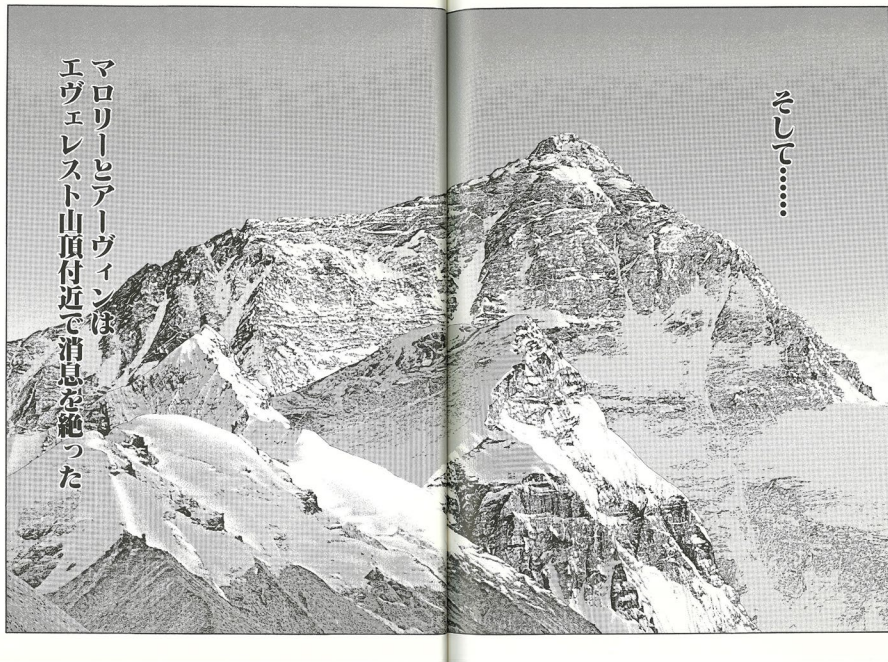
広木 「神々の山嶺」の最後の方だから、いろいろ完成したなという感じで。もう山はこれで終わり
みたいな感じが。



▶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

谷口……

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。

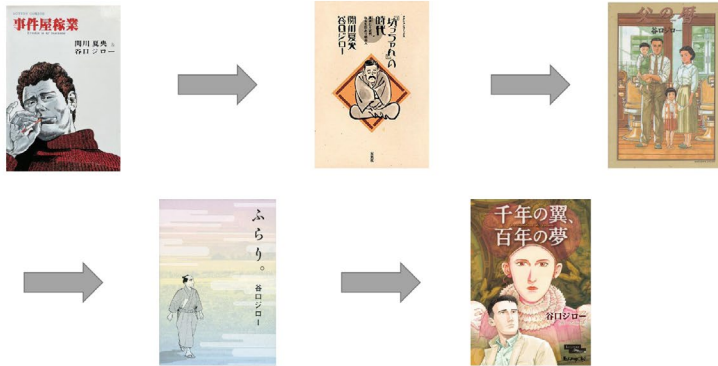
原 なるほどね。

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、技術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 +師匠石川球太の影響 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」「ライプ!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-列伝などを参考にした 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気がしますけど、「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っていいと思います。「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うことをしていますよね。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 本当ですよね。

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、世代を超えたいと思います。

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で、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っただしたかね、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、べつにおいしくないんだよね、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、ドンと買って来るんですね。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がパーティー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。その話かもとにあっ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いて。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。

第4部

おわりに

2023年5月1日に「一般社団法人マンガアーカイブ機構 (MAC)」が設立された。戦後マンガ史を築いてきた作家たちの高齢化、国内外におけるマンガの価値の高騰化、地震をはじめとする自然災害対策など、マンガの原画や雑誌、単行本のアーカイブを拡充することは喫緊の課題であり、このニュースは業界内だけでなく世間でも注目を集めた。

と、他人事のように書いているが、私自身、同法人の設立時社員であり、現在は業務執行理事を務めている。そこで、同法人が設立された背景や目的、活動内容などの詳細については機構のホームページをご参照いただくと、ここでは、私が関与している理由も含め、京都精華大学国際マンガ研究センター (IMRC) と MAC の関係について紹介しつつ、今後の展望に触れることとしたい。

2023年現在、京都国際マンガミュージアム (MM) では約30万点の関連資料を所蔵しているが、2006年の開館当初は約20万点からスタートした。つまり単純計算では17年間で資料が10万点増えたように見えるが、事はそう簡単ではない。というのも、実は開館から10年も経たないうちに30万点に達していたのだが、館内の収蔵キャパシティもほぼ満杯だったことに加え、増加した資料の大半が外部からの寄贈によるものだったため、開館前にIMRCが立案した収集方針通りにはなかなかコントロールできず、しばらく対処療法的な措置を続けてきたのが実態だったからである。

具体的な処方としては、ある時期より寄贈の受付を原則止めたり、国内外の関連施設からのニーズに応じて再寄贈したりと、個別に対応してきたわけだが、潮目が変わったのが、2010年度から始まった文化庁のメディア芸術に関する連携推進事業への参画だった。この事業の趣旨は、マンガ/アニメ/ゲーム/メディアアートの4分野における、資料のアーカイブと関連団体のネットワーク構築、専門人材の育成であり、まさにIMRCの活動方針やMMの蔵書実態からしてうってつけの内容であった。

だが、これまた事はそう簡単には進まなかった。事業開始直前の2009年に当時の政府がメディア芸術に関するナショナルセンター構想を掲げた際、「国営マンガ喫茶」や「アニメの殿堂」といった批判が出たことを覚えている方も少なくないだろう。そうした世論をふまえながらスタートした諸活動では、事業内容と予算項目を慎重に検討し、具体的かつ体系的な実践に注力し、毎年度の成果や課題を地道に公開し続けてきた (要約するところだが、実際にはここに書き切れないほどいろんなことがあった)。

結果的に、1期5カ年の計画で進行してきたこの文化庁事業は、2023年で第3期4年目を迎えたことになるが、私たちが参画したマンガ分野では紆余曲折ありながらも、国内初のマンガのアーカイブに関する相談窓口として、2020年に「マンガ原画アーカイブセンター (MGAC)」を、2023年には「マンガ刊本アーカイブ

センター(MPAC)」を開設するなど、着実な成果を積み上げることができた。この場で文化庁をはじめとする関係者各位には厚くお礼を申し上げたい。

各センターの詳細については別に譲るが、強調しておきたいのが、この間の文化庁事業を通じ、マンガ家の先生方ならびに出版社と私たちのような研究機関やマンガ関連施設との相互理解、そして信頼関係が着実に深まったという点である。これこそ最大の成果といっても過言ではない。なぜならその流れが、冒頭のMAC設立に繋がったからである。

現在、MACの活動費の大半は「コミック出版社の会」に加盟する出版社からの賛助会費を原資としている。賛助する大きな理由として、これまで共に歩んできたマンガ家の先生方への恩返しがあると関係者から伺ったが、そこには当然ながら、MACに対する期待とその実行者、すなわち私たちの責任が伴うことになる。実際、IMRCでも2024年よりMACの京都での活動を担当する予定であり、次の年次報告書ではその様子も伝えられるだろう。

正直なところ、IMRCとしても私自身としても、その期待と重責に応えるにはまだ力不足の面があることは否めない。ただし、それ以上にやりがいを感じている。個人的な思い出になるが、MM開館当初にとある出版関係者から「人の禪で相撲を取るような施設ではないのか」と質問されたことがある。一口に「ミュージアム」といっても、過去の資料ではなく市場に流通する現役のマンガ=商品を扱うのだから、日々出版に専心されている立場からそうした疑問が生じるのも当然だった。この時のやりとりはずっと私の頭から離れず、IMRCやMMの活動方針に今でもところどころ反映されている。

あれから17年、出版社からのご理解とご支援を得ながらマンガのアーカイブを推進する好機に恵まれた。横文字の略称ばかりで紛らわしくて恐縮だが、マンガ業界にとって、MAC/MGAC/MPACにとって、そしてIMRC/MMにとって、より良い事業を展開するためには、それぞれの目的や役割分担を可視化する仕組みや関連動向を俯瞰できる地図も必要となろう。例えばIMRCでは、MACと連携しながらMMにとってのベスト30万点の蔵書をどのように構築していくかといった、具体的な計画や方法も検討しなければならない。

ああ、やりたいこと、やるべきことはこれからも山積みだ。

そんなことを考え続けた2023年だった。

2024年3月1日

付記

2024年度は文化庁事業の第3期最終年度にあたる。引き続き、中長期的な展望と目下の課題を両にらみしつつ、IMRCの進むべき道筋を模索していきたい。

そうしたことを考えていた矢先、2024年元旦の能登半島地震により甚大な被害が生じ、マンガに関しては輪島市の永井豪記念館が焼失するという事態も起きた。

被災者の皆様には心よりお悔やみとお見舞いを申し上げます。あれから2カ月が経過しましたが、一日も早い復興を祈念いたしますとともに、全国のマンガ関連施設や自治体との連携を通じ、微力ながら私たちにできることに取り組みます。

「京都精華大学国際マンガ研究センター」とは

—

—

2006年に創設された京都精華大学国際マンガ研究センター(IMRC)は、京都国際マンガミュージアムを拠点に、マンガ文化全体に関する多面的な研究を実践している機関です。国内外のネットワークを構築する一方、マンガ本やマンガ原画などのアーカイブを行い、研究を進めています。その成果を展覧会やイベントなどの形で公開することで、マンガ文化の価値の創出と向上に貢献しています。

運営体制[2023年度]

—

—

センター長

小泉真理子

—

センター専任教員

伊藤遊=イトウユウ

—

メンバー

具本媛/佐々木美緒/住田哲郎/松下哲也/ユースギョン/吉村和真

京都精華大学国際マンガ研究センター年次報告書 2023

—

—

発行日

2024年3月31日

—

発行元

京都精華大学国際マンガ研究センター

〒604 0846 京都市中京区烏丸通御池上ル

京都国際マンガミュージアム内

tel 075 254 7414 (マンガミュージアム)

fax 075 254 7424 (同)

web <http://imrc.jp>

—

制作

網島卓也/榎原充大/藏蘭悠介

—

表紙デザイン

網島卓也

—

編集

イトウユウ

—

印刷

株式会社グラフィック

[表紙写真撮影] 衣笠名津美

—

[p.09背景] DELETER SCREEN SE-1021 60L

[p.19背景] DELETER SCREEN SE-898

[p.31背景] DELETER SCREEN SE-617 60L

