

ちばてつや先生 ×
モンキー・パンチ先生対談
議事録

発言者:MC

アニメ・マンガは、日本の成長分野として期待されているということなんですが、日本を代表するマンガ家やアニメ産業の方々は、この人材養成についてどのように考えていらっしゃるのでしょうか。早速、本日のトークの出演者をご紹介いたしましょう。まずは、当事業のマンガ分科会委員長、統括委員会委員をお務めいただいております、マンガ家のモンキー・パンチ先生です。皆さま、拍手でお迎えください。(拍手)

続きましては、日本漫画家協会理事長で、昨年秋に旭日小綬章を受賞されました。おめでとうございます。日本のマンガ家を代表して、ちばてつや先生にご登壇いただきます。では先生、どうぞ。(拍手)

そしてお二人のトークの司会をお願いしております。当事業にご協力いただいております、日本動画協会上席理事で手塚プロダクション社長の松谷孝征さま、お願いいたします。(拍手)

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会上席理事)

ちば先生、受賞おめでとうございます。今日は記念の講演なんだそうですので、1人でできるだけ多くしゃべってください。モンキーさん、よろしく願います。

最初にこのようなマンガやアニメについて、人材養成を一生懸命しようじゃないかと、そしてこのような企画を出してくれた文科省の皆さんに本当に感謝申し上げます。時間がないものですからできるだけしゃべらないようにしますが、経産省であるとか、外務省であるとかというのが応援をしてくれるよりも、ここにいないですよね、文科省がマンガやアニメを評価してくれるというのが1番うれしいです。長い間、マンガに携わってきて、本当にうれしく思います。経産省も応援してくれて構わないんですけどね。それでは台本に沿っていきたいと思いますので、ひとつよろしく願います。それと明日から、ここで宝塚が「ブラック・ジャック」やります。よろしく願います。(拍手)

それでは最初に、ちば先生に質問をいたします。ちば先生はどんなきっかけでマンガ界にかかわってきたのか、あ、違う、マンガ家を目指したのか。どのようにマンガを勉強してきたのか、ぜひ。

発言者:ちばてつや

はい、ありがとうございます。皆さんこんにちは、ちばてつやです。私は、子どものころは、昔の日本人の家庭はみんなそうだったと思うんですけど、マンガっていうのはもう悪書って最初から言われてて、マンガは読んじゃいけない、もう家には1冊もありませんでした。だから、私はちょっと中国からの引き揚げ者なんですけど、ずっと普通、文字の本は、童話集だとか、世界名作全集だとか、そういった本はたくさん読んでたんですけど、日本へ帰ってきてですから、10歳近くまでマンガというものは知らなかったんですね。

日本へ帰ってきて、道端に落ちていた豆本って、小さな、あれはグリコか何かのお菓子のおまけだと思うんですけども、それを拾ったんです。それを見たら、10ページぐらいの小さなマンガだったんですけど、初めて出会ったんですね。それを見たときに、今まで文字でいろいろ空想しながら読んでた世界を、マンガだといきなりキャラクターのコスチュームから、表情から、歩き方から、それから背景もある、1コマの中に全部いろんな情報が入ってて、ぱっといろんなものが分かったんですね。それでもう立ち止まって、もう本当に夢中になって、まあ、短い小さな本ですからあつという間に読みましたけども、それでマンガってこんなに素晴らしい、一目ですべてが、情報が伝わってくる、すぐその主人公の世界に入っていけるといって、こんなすごい媒体があるんだということを初めて知ったんです。

それからもう、すぐまねをしてマンガを書くようになりましたけども、それはもう親が非常に嫌がりました、最初描いたもの、それから持って帰った豆本、私の宝物だったんですけど、もうあつという間に捨てられまして、それからもう友達の家へね。友達はマンガ読んでたんですね、日本に住んでた者 00:06:17 たちは。ですからそういう友達の家へ行ったら、マンガを読んだり、借りたり、それからまねして描いたりということが1番最初の出会いだったし、だから最初はマンガを読むだけでも親がすごく嫌な、ずいぶん怒られました。友達から借りてきた本も捨てられたし、そういった意味では本当に隠れて隠れて、親が寝静まるのを待ってマンガを描くというようなことをして、それが親に隠れてやるってことは進歩するんですね。もう本当に親に隠れてまでやるということ。弟たちも応援してくれたんですけど、そういうことでひっそりやったことが、何か自分がいつの間にかマンガの技術を身に付けていったんじゃないかなと思います。まあだけど、最初はもう本当にまねでしたね。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会上席理事)

浮気もひっそりやるっていう (笑)。じゃあ、モンキー先生、同じ質問なんですけど、モンキー先生の場合は大人マンガ、ちば先生は子どもマンガからスタートしたんでしょうけれども。

発言者:モンキー・パンチ

僕の子ども時代の環境というのは、ちば先生とはまるで逆で、親はどっかに出張したときは必ずマンガの本を買ってきてくれました。そういう意味では、僕のほうが恵まれてたかもしれないね。ただ、その分やっぱりデビューが遅くなったんじゃないかと、何かそんな感じがしましたけども、僕がマンガ家、本当にデビューしたのは27~28ぐらいでしたから、本当にデビューとしてはかなり遅いデビューで、初めてマンガに触れたっていうのは、戦争中でしたけども、『のらくろ』とか、それから『冒険ダン吉』とか、その辺が僕のマンガの原点でしたね。

そのあと、戦後入ってきたのは、外国マンガが入ってきまして、確か新聞の連載なんかで、ウォンディとかっていう外国マンガがありまして、それなんかはわりと好きなマンガで、よく模写してました。

そのあとに手塚先生が出られて、手塚先生のマンガを見たときには本当にびっくりして、今まで読んだマンガとはまったく違う感じでしたし、それから何か映画を見てみたい感じが思いましたからね。ですから、おそらく手塚先生のマンガを見てなかったら、私はマンガ家になってなかったと思うんですね。もう本当に中学時代だったんですけど、手塚先生の絵をもう模写して模写して、よく友達なんかにも描いてあげたりとか、それから学校の壁新聞なんかにもマンガを描きましたですね。

そういうのはもうほとんど手塚先生の模写ばかりですし、それから新聞なんかにも投稿して、特に小学生、中学生のときには、小学生新聞、中学生新聞ってありまして、その中に投稿したりして何回か載ったことがありますけど、そういうのがあって、将来は絶対マンガ家になろうと思って、中学3年のときに卒業のアンケートをみんな取るわけですけど、あのときに、将来何になりたいかってアンケートがあって、僕は間違いなくマンガ家って書いたんですけども、その当時やっぱり、今、ちば先生が言ったとおり、マンガっていうのは悪書で

したから、マンガ家ってアンケートに書いたのが職員室に知れ渡って、何か職員室に呼ばれて、こんなふざけたこと書くなって言われて。

ちば：昔はマンガ家とか絵描きとかってというのは、もうイコール貧乏だったんですよ。昔はそういうイメージだったんですよ。だから昔の自画像は、手塚先生もそうだけど、みんなベレー帽や何かかぶってましたけど、あちこちに継ぎが当たってて、ミカン箱を伏せてそこで描いてるようなね。だからもうマンガ家になるなんて言ったら、もう親は1番心配しましたね、本当に。生活をどうするんだってというような感じでしたけど。

発言者：モンキー・パンチ

僕の親は逆に、お前、好きな道だったら好きなふうによれって言われて。

発言者：ちばてつや

うらやましいですな、それは。

発言者：モンキー・パンチ

恵まれすぎてたのかもしれないってうとがありますよね。やっぱり手塚先生のマンガってというのは、にとってはもう本当に教科書でしたからね。そういった意味で。

発言者：松谷孝征(司会：手塚プロダクション社長・日本動画協会 上席理事)

宣伝をしていただきまして。皆さん、手塚マンガ、単行本買ってくださいね。

一同：

笑い。

発言者：松谷孝征(司会：手塚プロダクション社長・日本動画協会 上席理事)

うちに10%入ってきますので、よろしくお願ひします。モンキー先生は、ちよっとお話、ですが、サンディエゴへ結構早くから行ってたでしょう。

発言者：モンキー・パンチ

行ってましたね。

発言者：松谷孝征(司会：手塚プロダクション社長・日本動画協会 上席理事)

ああいうのは。

発言者:モンキー・パンチ

逆に僕もやっぱり外国マンガが好きで、アメリカのマンガが好きで、ヨーロッパマンガが好きで、それでサンディエゴのコミックコンベンション、今、世界で1番大きいコンベンションですけど、あれ、第1回目から行きましたですからね。そのときは本当に個人のアパートでやってましたから、第1回目のときは。それがだんだん大きくなってホテルでやるようになって、今、コンベンションセンターで。そのあと、何年かして手塚先生と一緒にコンベンションに行きまして、やっぱり日本のマンガ、アニメが世界的にも認められたり、それから世界的にされたというのは、だいたい1980年なんですよ。そのころからですから、手塚先生がサンディエゴに行かれたとき、あの辺から日本のマンガっていうのがだんだん注目を浴びてきたということがありますね。ですからもう30年ぐらい前ですね。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会上席理事)

お二人はまったく違った境遇で、隠れて描いていた、大っぴらに描けた、面白いですね。だから別にどっちがどう、まあ要は、共通してるのは必死になって描いてたんですよ。ちば先生、今、文星芸術大学ですか、そこに行かれてて、学生さんに教えてるんでしょうけれども、どんなような教育を学生さんに行っているのか、どんなことを学生たちに言い聞かせてるのか。

発言者:ちばてつや

1番最初は、本当にマンガを小学生ぐらいのときから、もう描いて遊んでる子もいるんですね。そういう子は、もうどんどんコマ割りして、自分の作品をどんどん描いてるんですけども、そうじゃなくて初めて、絵は好き、マンガも読んできたんだけど自分で描いたことないっていう子も入ってくるんです、たまにね。だからそういう子もいるんで、一応マンガの基礎みたいな、マンガというのはどういう成り立ち、コマで割って説明していくんだよということで、あとパーツの描き方ですね。奥行きを描き方、背景の描き方、それからキャラクターですね。

キャラクターも、だいたい自分の年齢に近いキャラクターは描けるんですよ。だから、いわゆる18、19ぐらいで入ってきますから、そうすると自分の年齢のキャラクターは描けるんだけど、親だとか、弟だとか、おじいさん、おばあさんだとか、そういったキャラクターは描けない。それから何人かのドラ

マというか、ちょっとストーリーを描かせると、そういう人間が何人か出てくるんだけど区別がつかないんですね。だからそういうキャラクターの描き分けですかね。

そういったことを、例えば、ちょっとここに今あれがありますから描きますけども、だいたいこういうツンツン頭でかっこいい、こういうキャラクターは描けるんですけども、脇役たちもみんなこういう頭なんですよ。だいたいこういうのが、何人かでけんかしたり何かするようなドラマがあるんですけど、みんな体格も一緒。

だからそうじゃなくて、キャラクターっていうのはいろんな色合いがあるんだし、それからいろんなタイプの間が描けなくちゃいけないよっていうことで、例えばシルエットで、主人公がこのぐらいの感じにいるとすると、そうすると脇役にこういうでかいのがいる。体格のいいのもいるし、やせてるのもいる、それからチビもいる。それからあとは、デブも、体格のいいこういうのもいる。こうやってシルエットでもすぐ分かるような描き分けをしてごらんと。だいたい、特に新人マンガ家では読み切りが勝負ですから、読み切りがうまく描けないと連載なんて結び付かないから、そういう意味でシルエットでも分かるような描き分け、キャラクターを描き分けるようにという話。

あとは1番難しいのは、コマの割り方ですね。どこでどのコマを使って、どういうふうに読ませていくっていうことが非常に難しいみたいで苦しめます。一応ストーリーは分かるんだけど、感動がないね、何でだろうねっていうと、いわゆる間がなかったり、それからいわゆるページでいうと、めくったときにドキッとするような、そういうめくりをうまく使うという演出ですよ、そういうことがなかなか難しいんだらうなと思います。だからそういうことが教えることのほとんどじゃないですかね。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会上席理事)

ありがとうございます。モンキー先生も、デジタルでというのは1番の先駆者みたいな方なんですけれども、先生は大学教授で、やっぱり学生たちに教えるんでしょうけども、どんなことに注意して教えてらっしゃるか。

発言者:モンキー・パンチ

今、ちば先生がおっしゃったこととだいたい同じなんですけど、だからそん

なに変わったこと教えてるわけじゃなくて、ただ、今のマンガ界を見ると、もちろん印刷されたマンガも結構多いんですけど、デジタルでこれから発表するマンガもどんどん増えてくるんじゃないかと思うんですね。スマートフォンなんかでも、今、マンガ本も読みやすくなってますし、それから iPad とかああいうものでもマンガが読みやすい環境にはなってきたので、いずれそういうものに、新作のマンガを発表する場ができてくるんじゃないかと思います。もうすでにできてますし。ですからそういう、もう。

ある程度そういうところを目指してもいいんじゃないかなという教え方をします。マンガの描き方そのものは、今、ちば先生がおっしゃったとおりの描き方で、これはもう基本の基本として教えてますし、問題はこれから先、どうしようかということですけど、ですからそれも学生たち、僕だけで研究してもなかなか進まないの、その点、学生たちと一緒に研究しながら進めていきたいなというのが僕の考え方なんですけども、なかなか大学側も機材とか何とかもかなりそろえなくちゃならないからお金も掛かるし、なかなかそこまでやってくれないんですけど、あと個人でお金のある学生は、そういうのを研究したりとかやっていますし、そういう研究に対しての手助けはしています。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会上席理事)

確かに私なんかも、時代としては先ほど言った、1ページめくる紙の感触といいますか、次のページに何があるかという。今、本当にデジタル化されて、ネットで見る、配信を見るっていうのは、どうも年なんだろうかね、気に入らないというか。

ただ、1つ僕が気になるのは、散々出版社が一生懸命養成して、マンガ家育成して、合ったものをこっちに使ってもら。うちなんかも金になるからいいんですけども、でもそればかりじゃなくて、やっぱりもしそういうことで利益を得たんだっただらば、ぜひマンガ家を、そういった人たちも養成してほしいなというふうに思いますね。

発言者:モンキー・パンチ

今、デジタルのいいところっていうのは、発表すると、その場でもう世界、全国に広がりますからね、ですから。日本だけじゃなくて、アメリカ行ったり、ヨーロッパ行ったり、発表したと同時にもう広がるわけですからね。そういう良

さもあるので、その良さを生かした方法というのが、良さを生かした発表の仕方とか、それも含めて、学生たちばかりでなくて僕らも勉強したいなということがあります。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会 上席理事)

それからお二方、両方とも原作がそのままアニメになって、もう素晴らしいアニメーションを持ってるんですけど、ここに「アニメ・マンガ人材養成」なので、ご自分の原作がアニメになったときの感想とございますか、ちょっとお話しただけだと思います。

発言者:ちばてつや

私の作品では、昔描いた『ハリスの旋風』というのが1番最初にアニメーションになりました。ピー・プロダクション、私たちの大先輩だったんですけど、マンガ家のうしおそうじさんという人がつくった会社なんですけど、ピー・プロダクションというアニメーションの会社で初めて『ハリスの旋風』を取り上げてくれて、それがフジテレビで放映されたのが1番最初です。

最初は白黒だったんですよ。それで、自分のキャラクターが動いたっていうことに対する感動はもう本当にすごかったですね。しかも、声が出て、音が出てというようなことで、もう本当に、あ、これはかなわないなと思ったんだけど、ただキャラクターのとらえ方が非常に原作とちょっと違ってたので、そこでちょっとシナリオ作家や、プロデューサーとかディレクターとか、いろんな人ともう1回練り直してというような、ちょっとアクシデントがありましたけども、1番最初は、ああ、こういう声だったのかという、ちょっと違和感というかね。それから、こういう動き方をするとこの子はかわいいんだなということで、逆にアニメーションを見たおかげでキャラクターが雑誌のほうで生き生きとね。今までほんの脇役だったのに、それがすごく私の中で、アニメを見てそれで逆というかね、その影響でキャラクターが生き生きと生き返って助かったりしたこともありましたね。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会 上席理事)

よろしいでしょうか。それじゃあ、モンキー先生も同じように。

発言者:モンキー・パンチ

確かに今言われたように、僕もアニメーションになってから、自分のマンガの原作を描いてても、結構やっぱり変わってきてるなと思いましたね。ていうのは、例えば1つのせりふ描くにしても、何かあの当時、山田康雄さんの声が耳に残ってるっていうか、山田康雄さんのせりふが入っちゃうんですよね。だからアニメーションになってからかなり、僕のマンガでありながら、声優さんの影響とか、それから監督の影響というのはやっぱり、かなりありましたね。

ただやっぱり初めは、アニメーションにしたいという話があったときは、僕は初め断ったんですよ。これはアニメになりませんよということで断ったんですけど、そのアニメになるかならないかは、パイロットフィルムを作るから、パイロットフィルムができてから判断してくれと言われて、当時、フジオカさんですよね、そういうふうと言われて、それで半年ぐらいかけて15分ぐらいのパイロットフィルムができたんですけど、そのできが本当に素晴らしかったです。

今まで見てたテレビのアニメーションとはまったく違う動きだったので、なおかつ見る対象をかなり上に上げて、年齢的に上に上げて、青年が見るマンガ、青年が見るアニメーションにして作りましたから、すごく新鮮に見えました。これだったら、ぜひ僕のほうでお願いしたいぐらいですからアニメにしてくださいということで、それでやってもらいましたが、僕はそれ、かなりやっぱりよかったんじゃないかなと思いますね。あとはもう自由に作ってもらって。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会 上席理事)

先生は絵を描かない？ 白板用意してますから、ルパン三世描いてくださいよ。

発言者:ちばてつや

ちょっと席替わりましょうか。

発言者:モンキー・パンチ

いや、大丈夫です。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会 上席理事)

当時、40年ぐらい前は、僕はある出版社の編集者に聞いたんですが、「だめなんだよ、アニメなんかテレビでやられると、そのほうが先行しちゃうのでだめだ」なんて言っていたのが、もういまや、ちょうど相乗効果といいますか、アニ

メをやることによってマンガにも影響があって人気が出てくる、そういうような状況になりましたね。

発言者:ちばてつや

アニメーションのテンポっていうのは速いんですよね。マンガ家が、例えば週刊誌で2〜3カ月描いたものが1週間でやっちゃうんですね、ストーリーが展開しちゃうんですよね。それで非常に追いつかれて困ったことがありました。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会上席理事)

そうでしょうね。30分で毎週毎週やるわけですから、どうしても。先生のはまた、心理描写が。

発言者:ちばてつや

まあ、私はちょっとテンポが遅い(笑)。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会上席理事)

もうそろそろ時間なようなんです。

発言者:モンキー・パンチ

急がないと。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会上席理事)

いや、いいですよ、のんびり描いてください。

一同:

笑い

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会上席理事)

僕は、ちょっと手塚治虫の宣伝をさせていただきますと、手塚治虫がトキワ荘の後輩たちに言ったせりふ、これは赤塚先生が、いつも集英社のパーティーなんかで必ずしゃべることなんですけども、僕らは手塚先生にこういうことを教わったと。まず、あなた方、マンガ家になるんだったらマンガで勉強しなさんなど。いい映画をたくさん見なさい、いい小説たくさん読みなさい、それからいい舞台をいっぱい見て、要するにマンガで勉強するなというようなこと。まあ、もちろん技術はしょっちゅう描いてなきゃしょうがないですけども、マ

マンガを描かなきゃしょうがないんですけれども、そういうこともとても大事な
ことなんだと。

発言者:ちばてつや

そうですね。本当にそれは、今、私も文星芸術大学で1番言ってることですね。
マンガを読んでマンガを描いたんじゃだめだよと。ちゃんと小説をたくさん読
む、それから映画を見る、何しろ自分がうんといろいろなものに、創作物を見て、
映像を見て感動したら、その感動を伝えたいくなるんだよね。それを最近、本
当にマンガを読むんじゃなくて、ゲームを楽しむ、ゲームで遊んで、そのゲー
ムをマンガにしようとする子が多いんですよ。そうするとどうしてもファンタ
ジーで、いつの世代なのか、どこの国なのかというのが、その説明だけで終わ
ってしまうような話が多いんだよね。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会 上席理事)

みんな同じパターンになってしまうんですよ。独自のマンガが作れないとい
うようなことで。すいません、時間が足りなくてどうしようもないんですけど
も、何か一言、もしこれだけは言っときたいというのがあれば、どうぞ。

発言者:モンキー・パンチ

僕はよくマンガ科、来る生徒に言うんですけども、絶対当たる条件っていうの
はないよと。ただ、3つのことを注意しなさいと言ってるんですけど、1つは
やっぱり、物語にしても、キャラクターにしても、ストーリーにしても、構成
にしても、テーマにしても、まず分かりやすく描きなさいと言ってますね。ス
トーリーが分かりにくかったら、これもう、面白いのか面白くないのか分か
ないんで、ストーリーにしてもキャラクターにしてもとにかく分かりやすく描
きなさいということと、それからもう1つが、どこかにストーリーでもいいで
すし、キャラクターでもいいです、どっかに新しさを、やっぱり自分が発見し
た何か新しさを出さなきゃだめだよっていうことを言ってます。それから3つ
目が、これが一番難しいんですけども、面白いものを描きなさいと。面白くて
楽しいものを描きなさいと。その3つは言ってますね。だからその3つがで
きるように努力しなさいっていうことは言ってます。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会 上席理事)

ちば先生、最後に。

発言者:ちばてつや

やっぱりマンガってというのは、いかに読みやすく、分かりやすく、しかも読んだら何か感動でも、笑いでも、恐怖でも何でもいいんですけど、何か胸に残る、胸を打つというか、そういったものを描いて、本当に紙1枚、鉛筆1つだけで大勢の人を感動させることができるんだから、作るのは大変だけど、たくさんの人を感動させることができるんだから、すごくいい仕事なんだよということで、これはもうマンガにもアニメーションにも通じることなんですけど、作るのは非常に苦勞があるし大変だと思いますけど、世界中の人を感動させることができるんだということを教えたいなと思います。

発言者:松谷孝征(司会:手塚プロダクション社長・日本動画協会上席理事)

ありがとうございます。今日は、モンキー・パンチ先生と、ちば先生でお送りしました。時間が少なくて申し訳ございません。ぜひ今後とも、マンガやアニメというのは本当に素晴らしい表現能力を持った媒体なので、応援をよろしくお願いいたします。両先生に拍手をよろしくお願いいたします。(拍手)

発言者:MC

ちば先生、モンキー・パンチ先生、そして松谷さま、本当に素晴らしい話、ありがとうございます。皆さま、もう1度大きな拍手をお願いいたします。(拍手)

マンガ界の巨人匠の方々から、また司会をお願いいたしました松谷さまから、マンガ家、そしてアニメ業界を目指す方の、かつてと今の状況をお伺いいたしました。