

## 2、アートへの道

### ▼ナビゲーター

手塚眞

### ▼パネリスト

リリー・フランキー、日比野克彦、長谷川祐子、岩井俊雄

### ▼司会進行

渡邊 あゆみ

<渡邊>

ただいまより、東京都と、東京都歴史文化財団、東京都江戸東京博物館、そして読売新聞社主催により、手塚治虫生誕80周年記念「手塚治虫アカデミー2009」を開講いたします。この「手塚治虫アカデミー」は、東京ならではの芸術文化の創造・発信、芸術文化を通じた子供たちの育成を目的とし、東京都と東京都歴史文化財団が、昨年度より始動いたしました、東京文化発信プロジェクトの一環として実施しております。このような様々なイベントを、オリンピック・パラリンピックの立候補都市として注目を集める今開催することで、東京が芸術創造都市であることをアピールしてまいります。わたくし、この「手塚治虫アカデミー」の司会進行を務めさせていただきます、NHKアナウンサーの渡邊あゆみと申します。どうぞよろしくお願いいたします。

東京が世界に誇るアニメ産業。これまで、数々の質の高い作品を国内外に送り出し、世界をリードする多くのクリエイターを輩出してきました。この「手塚治虫アカデミー2009」では、アニメ文化の未来や、アニメ・マンガとアートとの関係などについて、専門家の方々に伺って参ります。そして皆様には、文化の面から、その魅力と可能性を感じていただこうと思います。

それでは早速、第2回のシンポジウム「アートへの道」を開始しましょう。まずは、この企画者でもあり、シンポジウムのナビゲーターを務めていただきます、手塚眞さんをご紹介します。

<手塚>

こんにちは、手塚眞です。本日は「手塚治虫アカデミー2009」へ、ようこそお越しくださいました。手塚治虫生誕80周年記念ということで、きょうからお隣の会場でも、「手塚治虫展」が開催されています。なにしろ、日本のマンガ・アニメは、今や国際的にも評価が高く、注目をされておりますけれども、その基礎を作ったのは「手塚治虫」という、たった一人の人間でございます。マンガ表現というもの幅を非常に広げ、また、テレビにアニメーションを乗せるということで、アニメのブームも巻き起こしたわけでございます。その一方で手塚治虫は、商業的に非常に成功しながらも、そのマンガ表現をさらに推し進めていく。さらに洗練させていくために、その一生を費やしていたと言っても過言ではございません。そんな手塚治虫の「思い」を継ぎながら、では今、日本のマンガやアニメーションというものは、本当に「アート」というものになっていけるのか、「アート」に昇華するのか。あるいは、「アート」とはまた違う次元がそこに形成されていくのか。そのようなことなどを含めて、ここで考えていきたいと思っております。

渡邊さんは、隣でやられている展覧会は、もうご覧になりましたか？

<渡邊>

はい、拝見しました。やはり、手塚先生の原画が目の前にある。そして、この美しさ。私たちの目に触れるものはだいたい印刷のものですが、元はこんなにきれいなんだ、と。

<手塚>

きれいでしたか？ 汚れていませんでしたか？

<渡邊>

元がこんなにきれいなんだということで、まず驚き、その前で、食い入るように見つめていらっしゃる方が多いんです。「マンガ」と言うと、どこか軽いようなものに、日本の文化の中でそう思われがちだった不幸な時代がありました。でも、手塚先生の絵を見る限りは、「美」というものと「哲学」がそこにある。これはもう、やっぱり「アートだな」ということを感じてから、きょうはこちらに伺いました。

#### <手塚>

そうですね。そう言っただけだと、非常にうれしいです。やはりマンガというのは、今までどちらかと言えば「アート」と言うよりは、使い捨ての文化、非常に低俗なものと思われた時代もあったわけです。ただ、手塚治虫はその中で、マンガというものもひとつのきちんとしたメディアとして、あるいは文化として完成させることができるということを、ずっと目標にやっけてまいりました。考えてみれば10年前、20年前、例えば都がやっております展覧会会場で、マンガの展覧会をやるなんていうことは、なかなか信じられない部分もあったんです。しかも、一人の漫画家の展覧会というものは、かつては考えられなかった時代もありました。今は逆に、こういうところで見ると、むしろその価値がきちんと伝わるということになっているかと思えます。

では、果たして本当に、これらのマンガ・アニメーションは「アート」と言うべきなのかどうか。きょうは実際にアートを創造され、あるいはそれにずっと関わっていただける皆さんに来ていただいています。

#### <渡邊>

では、本日のアカデミーの、パネリストの方々をご紹介します。

まず、イラストレーター、写真家、文筆家など、多くの肩書きをお持ちの、リリー・フランキーさんです。1963年福岡県生まれ。武蔵野美術大学をご卒業です。自作の絵本をアニメ化した『おでんくん』は、NHKの教育テレビにて放送されました。主な著書としては『女子の生きざま』『誰も知らない名言集』『美女と野球』『東京タワー～オカンとボクと、時々、オトン～』など。また、ギター・ボーカルを務めるバンド「東京ムードパンクス」が、ファースト・シングル「ジェイミー」をリリースされています。橋口亮輔監督映画の『ぐるりのこと。』では主演にも挑まれ、ブルーリボン新人賞を受賞されました。

続きまして、アーティストの日比野克彦さんです。1958年岐阜市のお生まれです。東京芸術大学大学院を終了、在学中にダンボール作品で注目を浴び、舞台美術、パブリックアートなど、多岐にわたる分野でご活躍です。82年に、第3回日本グラフィック展大賞、83年には、第30回ADC賞最高賞、また、第1回JACA展グランプリを受賞されています。95年にはヴェネチア・ビエンナーレに出品。また、今年2009年、横浜開港150周年テーマイベント「開国・開港Y150」の、アートプロデューサーにも就任されています。

そしてお三方目、メディアアーティストの岩井俊雄さんです。1962年、愛知県の生まれです。85年には、筑波大学芸術専門学部在学中に、第17回現代日本美術展大賞を、最年少で受賞されています。その後、テレビ番組「ウゴウゴルーガ」、三鷹の森ジブリ美術館「トトロぴょんぴょん」などを手掛けられています。97年には、坂本龍一さんとのパフォーマンスで、アルスエレクトロニカ・グランプリ、今年2009年、ヤマハと開発した音と光を奏でる楽器「TENORI-ON」で、第12回文化庁メディア芸術祭大賞を受賞。第59回芸術選奨メディア芸術部門文部科学大臣賞を受賞されています。

もうお一方です。東京都現代美術館チーフキュレーターの長谷川祐子さんです。京都大学法学部卒業、東京芸術大学大学院美術研究科修士課程を修了され、水戸芸術館学芸員、ホイットニー美術館研修、世田谷美術館の学芸員、また、金沢21世紀美術館学芸課長、芸術監督などを経て、2006年4月から、東京都現代美術館の現職チーフキュレーターに就いていらっしゃいます。内外で多くのビエンナーレ、展覧会を企画。最近では「ネオ・トロピカル：ブラジルの創造力」、また、サンパウロ市で「SEJIMA+NIZAWA/SANAA」、また、現在、東京都現代美術館で開催中の「池田亮司+/- (the infinite between 0 and 1)」など、池田亮司さんの展覧会を手掛けていらっしゃいます。

皆様どうぞよろしく願いいたします。

#### <手塚>

本当に、きょうはすばらしいパネラーの皆さんにお集まりいただきました。もちろん日本の中だけではなく、海外でも広くご活躍をされている皆さんでございます。むしろ、日本人としてだけでなく、海外からの目ということも併せてのお話が聞けるのではないかと考えています。

きょうの「アートへの道」というタイトルはわたくしが付けましたが、実は非常に曖昧なタイトルでございます。そもそも「アートとは何であるのか」ということは、非常に難しい問題でございます。言葉だけの問題ですが、それが「美術」のことを言うのか、あるいは美術の中でも、現代的な美術に対して、あえて「アート」と言うのか。もしくは「美術」に限らず、表現全般の優れた表現に対して「アート」という見方をしていくものなのか。そこがはっきり定義できません。できませんが、きょうはあえて曖昧なまま、お話に入っていくかと思えます。それぞれの立場からの「アート」というものの見方があるかと思えますし、もしかしたら、「マンガはアートではない」

というお話も、あってもかまわないかと思っております。なぜこういうシンポジウムを考えたかと申し上げますと、もちろん、例えば手塚治虫であれば「美しい絵柄」というようなこともあります。今現在、世界で注目されているものが、現代の日本のマンガやアニメーション、その表現であったり、その絵であったりということです。ある作家が、そのアニメーションのキャラクターのような人形を作る。それが海外ではアート作品ということです。もちろん、アーティストが作りますのでアート作品ですが、僕らアニメーションやマンガに関わっている人間から見ると、それはただのフィギュアではないか。そのフィギュアが、アートとして非常に高価な値段が付けられる。値段が高いからいいということではありませんが、正式にそれが「アート」として扱われていくということが、実際起きているわけです。そういうことがあります。世界のアートの真意の目が、必然的に日本のマンガやアニメに注がれて来る。そういう時に、私たち日本人は、胸を張って「これはアートだ」と言ってみせられるのか。あるいは、「それはちょっと誤解です」ということになるのか。そういうようなことを考え、そこからきょうは、アート界の中心にいらっしゃる皆さん、あるいは表現者として活躍されている皆さんに、そのへんのことをお聞きしたいと思っております。

#### <渡邊>

ではまず、お一方10分程度でお話しいただきます。パネリストの皆様方から、「手塚マンガ」あるいは「手塚作品」との出会いなど、そして現在のお仕事に至るまでを、お話しいただきたいと思っております。まず、リリー・フランキーさん、お願いいたします。

#### <リリー>

手塚先生の何に影響を受けたというのは、ほかの人のように明解にはないんですけども、手塚さんのマンガや絵。まずは「絵」でしょう。ほかの絵を見たりマンガを読んだりしても、やっぱり今でも、手塚先生の絵の美しさ、人物のきれいさは、どうやっても真似できない、何か圧倒的なもの。

まずは、手塚先生の絵が好きで、子供の頃からずっと真似して描いたりしていたんです。有名な、アニメになっている作品以外の作品をどんどん読むようになって、逆に人間のダークサイドの部分。いろいろな状況にいる人間がいて、いろいろな環境にいる人間がいて、そういう物語の中でも、自分が何か小説をひとつ書くというようなことでも、すごく大きく影響を受けています。『ブッダ』ひとつにしても、最初に手塚さんの作品から入って、自分に置き換えていく。何か、知るべきことのフィルターに、いつもなってもらっている気がします。それは、自分が異形のもを作品にしたいと思う時、手塚先生はこういうふうに出ていたと、背中を押していただける。技術的なこと以外の影響もすごく大きいです。

10年以上前ですけど、自分の誕生日に手塚先生の絵が欲しいと思って、中野の「まんだらけ」に買いに行きました。けっこう大きい「ブラック・ジャック」だったんですが、「僕、そういうのを買ったんです」と真さんに言ったら、「そんな絵あったっけ？」みたいに言われ、以来ずっと、それが贗作に見えているんです。

でも、自分の家に飾っていると、「おまえ、さぼってないか」と。手塚先生の生涯の作品量というのは、おびただしい量じゃないですか。例えば、少年誌に描いていたものが、今度は青年誌の連載が始まって。明らかに、手塚先生よりも通俗的な絵を描いている青年誌の作家たちのちょっと真似をして、そういうふうにはチャレンジしてみようと、常に新しいアプローチをされる。だからいつも、締め切りも守れずに生活をしていると、手塚先生は1日10枚ぐらいマンガの原稿を描いていたというような話を聞くと、いつまでも恐ろしい存在であると同時に、どんどん、影響を一番受け続けている作家の方だと思います。

#### <手塚>

会場にいらっしゃる方でご存知の方もいらっしゃるかもしれませんが、リリー・フランキーさんは「手塚治虫作品とのコラボレーション」ということで、「アトムくん」というキャラクターを描いていただいたんです。

#### <リリー>

もう恐れ多いというか。携帯電話になったんですけど、いろいろ考えたんです。忠実にアトムを描こうとしてもなにか違うし、あまりにも自分の絵にするのも厚かましいしということで、最終的に若乃花のような体型のアトムになったんです。

#### <手塚>

でも、すごくユーモラスで。やっぱり意外性があって面白かったです。もしリリーさんが、手塚治虫とまったく同じアトムを描いてくれたら、やっぱりそれは、面白くはないんです。それは、本人のほうが上手いという話になってしまうだけなんです。そこは変えていただいたということが、すごく面白かったです。しかも、柔らかいアトムです。みんなが固いと思っているものを、柔らかくという。

<リリー>

そうなんです。だから手塚先生のすごいところは、昭和の中頃に想像した21世紀と、ほとんど外れていないんです。パイプの中に車が通っていないまでも、未来の姿はそんなに変わっていないということです。僕のほうの設定は、アトムがいなくなってからの、その50年後というようなもの。物がどんどん小さくなって、コンパクトになっていった時に、「でも、アトムはちょっと固そうだったな。もうちょっとブヨブヨし始めるんじゃないのかな」と思って、何となく柔らかい感じにしてみたんです。でも、ものすごく弱そうになったんです。

<手塚>

(笑) 弱そうですね。でもなんか、人のよさそうなアトムです。

<リリー>

そうです。そこを打ち出していったんです。

<手塚>

そうですか。リリーさんは活動が非常に多彩です。イラストだけに限らず、ご紹介のように、音楽もやられ、役者もやられ、小説もお書きになられる。

<リリー>

最初に映画に出してもらった時は、手塚さんも一緒でした。

<手塚>

そうです。初めてお会いした時は映画の現場で、二人とも出演者でしたね。

<リリー>

そうです。僕が三文小説家の役で、刑事の部長の役です。

<手塚>

そうですね。そういう多彩さは一見脈絡がなさそうに見えるんですけども、実は手塚治虫も、最初はそうだったと思います。ご存知の方もいるとおり、手塚治虫も、学生の頃俳優をやっておりました。学生演劇をやっていたんです。舞台をいくつか踏んだということもありました。また音楽のほうも、独学ですがピアノを弾いたり、音楽的素養もあったりしました。世が世だったら、もしかしたら、バンド活動もやっていたかもしれません。また、医者という真面目なところも勉強しつつ、でもマンガも描いているというような、非常に多彩さがありました。そういう姿勢や多彩さを見ていると、今で言うと、リリーさんのような感じだと思います。

<リリー>

僕のようにやっているのと、周りの目はどんどん冷たいものになっていきます。でも、例えばブラック・ジャックは免許を持っていないのに、医者よりも病気を治せるというような、そちらのほうに憧れる。ブラック・ジャックのように、アンダーグラウンドにいるけれども、プロが叶わないようなことをする。

<手塚>

ちょっとアウトローみたいな。

<リリー>

そうですね。それはすごく憧れるんです。だから俺は、ギャラの安いブラック・ジャックになろうと。

<手塚>

(笑) そうですか。ありがとうございます。

<渡邊>

それでは続きまして、日比野さん、お願いいたします。

<日比野>

ギャラの安いブラック・ジャック。高いのはやっぱり、一番いいんですけど。ブラック・ジャックは、仕事のやり方には懂れます。僕には鉄腕アトムの思い出というものがいうものがあります。アトムに抱かれた記憶が、ずっとあるんです。そんな話ですが、妄想の話があるんです。アトムに抱かれたという、このへんの感触が残っています。「確か、アトムに抱かれたよな」と、時々思い出すんです。それがなんなのか全然分からなくて、小・中・高・大学と、「アトムに抱かれた」という記憶がずっとありました。自分の中で、夢なのか本当なのか、リアルなのかバーチャルなのか。マンガを見ながら自分がマンガの世界に入って行って、自分が登場人物になって、それが触覚まで覚えているような身体的な記憶になっているのかと、すごく自分の中で、よいほうによりほうに考えていたんです。自分はマンガの世界に入っていったんだとか、想像したものがリアルになって、自分の記憶の中にあるんじゃないかと思っていたんです。ある時、昔のアルバムを見ていたんです。親父がまだ若い頃の写真、家族で旅行に行った時の写真、家の中のスナップ写真などがある中の1枚に、私がアトムに抱かれている写真があったんです。「うわ、これは！」と思って。

<リリー>

大丈夫ですか、日比野さん。

<日比野>

それは何の写真かという、うちの親父は昔、銀行に勤めていた時代があって、銀行の人たちの運動会みたいなものです。そこで仮想大会のようなものがあつたみたいで、アトムの格好をした大人の人に、私が抱かれているんです。僕はすごくきょんとした顔で写っていて、その横でうちの親父が、バスガイドの格好をしているんです。

<リリー>

そちのほうがインパクト強いですね。

<日比野>

「うわ、この写真だ」と思って。僕はアトムだと思っていたんですが、どう見てもアトムじゃないです。安っぽい黒いパンツをはいて、ベルトをして。モノクロだから分からないけど、赤い長靴履いて。その時はまだ、幼稚園に上がる前ぐらいの年だったのかな。ウルトラマンを見たり、キャラクターを見たりして、子供がワクワクするのと同じように、自分にとっても、マンガの世界が本当にそこに現れた。びっくりして、それでずっと記憶として残っていたんです。本当に小さい時に、手塚治虫さんの『鉄腕アトム』や、横山光輝さんの『鉄人28号』、藤子不二雄さんたちの『オバQ』や『パーマン』というものは、本当に毎週楽しみにしてアニメを見ていました。あとは雑誌で『少年サンデー』『少年マガジン』『少年キング』、その前には『少年画報』『ぼくら』というマンガ雑誌もあって、それも毎回楽しみに買って読んでいたのは、小学校時代です。『サンデー』が好きなのと『マガジン』が好きなのと、マニアックに『キング』が好きなのが分かれていて、小学校3年の、最後のまとめの文集の「将来何になりたいか」というところに、クラス40人中、男の子は全員「漫画家になりたい」と書いてありました。マンガがブームだったんでしょう。文集は、普通は文章書くんだけど、みんな漫画家になりたいと言っていたので、マンガで文集を出していたんです。自分が最初に描いたマンガは「煙突掃除屋さん」です。煙突掃除屋さんをマンガに描いた背景は『メリーポピンズ』なんです。やっぱりその頃は、夏休みになると『メリーポピンズ』『ダンボ』『101匹わんちゃん』『わんわん物語』など、ディズニーのアニメ映画を見て、日常の中では『少年サンデー』や『マガジン』などを読んでいたんです。『メリーポピンズ』の中に煙突掃除の役が出て来て歌うシーンがあって、それが残っていて、煙突掃除屋さんのマンガを描いたんです。筋は、煙突掃除が街の中を歩いて「煙突掃除をしますよ」と言っても、なかなか仕事がないんです。1軒、銭湯から頼まれて煙突掃除をしたら落ちてしまって、落ちたけれどもそこがお風呂だったので「よかった、よかった」という話なんです。そんなマンガを描いたりしていました。ずっとマンガというのは、『どろろ』や『ブラック・ジャック』というものも、年とともに追いかけて見ていたんです。僕もイラストレーションや広告の仕事など、大学を出てすぐにやるようになるんですが、メディアや媒体。映画やマンガ雑誌というところで、印刷物になって、大衆に出て行くということに対して、すごく憧れがあつたんです。

きょうのシンポジウムに「アートへの道」というタイトルが付いていますが、大衆芸術。簡単に言えば、「アート」というものは一品物で、大量に複製されたものという違いだとしたら、きょうの展覧会を見に行くと、手塚さんが描いた生のイラストや絵コンテ的なものというのは、一品物としての物が持っている迫力があります。表現者としては、その1枚の絵として「原画」という言い方をするじゃない

ですか。印刷されて本になったものが、漫画家やイラストレーターにとっては「作品」ということになっていくと思うんです。「アートへの道」というタイトルで言うと、「原画」がアート作品になっていて、メディアとしては印刷媒体で、大衆に向けて発信していくという分け方は、ひとつあるかと思います。

僕も、ダンボールで絵を描き始めていて、そこで「原画」という意識はあまりなく、自分の絵を見てもらいたいから大衆に、マスに絵をPRする。どんなスポンサーの広告で自分の絵が使われようが、当然それは広告になるだけでも、自分の絵のプロモーション的な意識はありました。ですから、ダンボールで描いた絵を展覧会に出して、印刷物は世の中に大量に出回る。デザイン、イラストレーションも、ちょっとした際のところに行ったり来たりをやっている状態です。最初に「原画」という意識は、手塚さんは漫画家として、印刷物やアニメーションになったものが「作品」で、その産物として物が残っていったという感覚ではないかと思います。

<手塚>

分かりました。日比野さんに、ひとつだけお伺いしたいんです。なぜ、漫画家にはならなかったんでしょうか。

<日比野>

その後「野球の選手になりたい」と言い出したんです。「サッカー選手になりたい」というのがあって。そうですね。「なぜ漫画家にならなかったのか」。60分ぐらいかけて考えてみます。

<手塚>

分かりました。また後ほどお聞きしたいと思います。ありがとうございます。

<リリー>

僕や日比野さんの子供の頃の漫画家は、今の漫画家よりもっと敷居が高い感じがしましたね。雑誌も少なかつたし、発表する場所が限られているというか。

<日比野>

そうですね。今でも本当に漫画家は、懸賞もあれば、ネット上で、自分でメディアも出せるだろうし。漫画家になり方が分からなかったというのがあるかもしれません。

<リリー>

でも、みんな漫画家になりたくてマンガを描いていた。逆に、漫画家にならなかった人たち、なれなかった人たちの残像が仕事になっている。日比野さんがおっしゃったように、原画が美術品として成立する。ご覧になった皆さんは、「すごく原画が美しいじゃないですか」。人によっては、マンガの原稿とか、汚くて見られたものじゃないですから。僕はまだ展覧会のほうに行っていないので、この後行こうと思っています。

<渡邊>

ぜひお運びください。それでは岩井さん、お願いいたします。

<岩井>

僕は子供時代、手塚マンガにどっぷりはまっていたので、今日はこの場に呼んでいただいたことだけで本当に光栄に思っています。

(※以下スライドを見せながら説明)

皆さんご存知のとおり、1970年には大阪万博がありました。当時、僕は小学2年生でしたが、親から図鑑を買ってもらったのがきっかけで科学に興味を持ち、科学少年になり始めていました。なので、月の石や月着陸船が展示された大阪万博には、本当に胸を躍らせて行っただけです。

<リリー>

月の石にたどり着くまで、3時間以上並んだんですね。

<岩井>

並びました。僕は親と一緒にいったんですが、アメリカ館とソ連館だけは絶対に見たいと親に主張して、長時間並んで月の石や宇宙船を見たんですね。日帰りだったので、それしか見ていないぐらいです。その大阪万博には手塚治虫さんがプロデュースされた「フジパンロボット館」というパビリオンがあって、その時に作られたロボットが3体ほど今回の展覧会に展示されていますよね。

<手塚>

ええ。そのまま残っていて、展示してあります。

<岩井>

当時僕は、月の石を見るのを優先してしまったので、そのフジパンロボット館には行けなかったんです。ところが、万博が終わった翌年くらいに、そのフジパンロボット館だけが、なぜか愛知県の青少年公園という所に移築されたんですね。実は、最近実家で古いネガを見ていたら、移築された「フジパンロボット館」に僕が行った時の写真があったんです。その写真に写っていたのがなんと、今回の展覧会に展示されていたロボット。これです。（※古い白黒写真に、岩井少年とロボットが写っている）

<手塚>

飾ってありますね。まさに隣に展示してあります。

<岩井>

まさか本物が今回展示されているとは思っていなかったもので、ものすごく興奮しました。この大阪万博のいろいろな体験によって、僕は少年時代に科学に対してすごくポジティブなイメージを持ったし、また電力会社の技術者だった父の影響もあって、その後だんだんと発明少年ようになっていったんです。例えば、小学校4年くらいの頃に「工作ブック」という発明ノートを書いていたんですが、ロケットやロボットのおもちゃだとか、フラッシャーという、当時すごくはやった自転車の後ろに付ける方向指示器なんかの構造を描いては実際に作っていました。

<日比野>

はやった、はやった。

<岩井>

それからもうひとつ、ここにいる皆さんも同世代なので当然同じ経験をしたと思いますが、僕が育った時代というのは、『鉄腕アトム』を筆頭とするアニメーションが、グングン伸びていった時代です。『鉄腕アトム』の放映開始は61年でしたっけ？

<手塚>

63年です。

<岩井>

僕は62年生まれなので、0歳の時にすでに放映が始まっていたわけですね。その頃に見たかどうかはさすがに覚えていないのですが、その後、再放送では何度も見ました。そのうち、その『鉄腕アトム』に代表されるテレビアニメに憧れて、教科書やノートにパラパラマンガを描き始めました。一番古いのは、小学4年生の算数のノートが残っています。卵が割れて鳥が生まれるんですが、その鳥がまた卵を産んで、そこから今度は人間が生まれる、というようなパラパラマンガをたくさん描いていました。

当時はパラパラマンガを描いては友達に見せまくる、それが僕のすごい喜びだったんです。

小学校までは、手塚といえばアニメのほうが印象強かったのですが、その後、中学に入った頃に『マンガ少年』という雑誌が創刊されて、その時に、過去の『火の鳥』が、復刊のような形で出たんです。それで僕の姉が、「黎明編」と「未来編」を買ってきたんですね。「手塚治虫はこんなマンガも描いているんだ」と思って読み始めて、特に「未来編」を読んであまりにショックを受けました。それまで、アニメや『小学〇年生』の連載などで手塚マンガは一応見ていたんですが、『火の鳥』は、そのテーマや思想の深さや、ビジュアルの斬新さまで含めて、「マンガでこんな表現ができるのか」と、ものすごく衝撃的でした。そこから、手塚マンガに興味を持ち、ちょうど時を同じくして、『手塚治虫漫画全集』の刊行も始まって、どんだんのめり込んでいったんです。

その頃、「火の鳥」の模写をよくしてたんですが、「火の鳥」のまわりの光がうまく描けなくて、どうやってあんなにきれいな光を描く

んだらうと思ってたんですが、今回展示されている原画を見て、ちょっと秘密が分かった気がしました（笑）。すごく細かい線で丁寧に描いてあって「さすがだな」と思いました。

実は、当時「火の鳥」の模写を、あることに利用させてもらったんです。中学3年の時に生徒会長に立候補するという事になって、選挙ポスターに「火の鳥」を描いたんです。これです。（※当時描いた選挙ポスターを見せる）ポスターの文字は全部、火の鳥風に自分でデザインして描きました（笑）。

<手塚>

「©（まるシー）」が入っていませんけれども。

<岩井>

すいません。

<渡邊>

選挙ポスターを、自分で描いたわけですか？

<岩井>

そうですね。中学生ですから当然ですね。

<リリー>

結果的には、このポスターで当選したんですか？

<岩井>

当選しました。「手塚さん、お世話になりました」という感じです（笑）。

この中学3年までは、本当に手塚マンガやアニメの影響が強く、自分も漫画家やアニメーターになりたいと思って、マンガも少し描き始めたんですが、そのうち残念ながら自分にはマンガを描く才能がないと思い知りました。その後、高校で美術部に入ったのをきっかけに美術やデザインにも興味を持ち始め、大学は美術系を選びました。でも、やはりアニメーションに対する想いを捨てられなくて、大学に入ってから8ミリフィルムなどで、アニメーション作品を作り始めました。同時に練習のつもりで子供の頃に作ったパラパラマンガ作りを再開したんです。これが面白くて。そのうち、徐々に映画やアニメーションの歴史を調べていくうちに、19世紀にはパラパラマンガのような面白い発明や表現がたくさんあるということが分かってきて、自分でいろいろと工夫を重ねてアニメーションを見る機械を作り始めました。

その中で、大学4年生の時に作った「時間層II」という作品は、毎日新聞社が主催の現代日本美術展で大賞をいただいて、今は東京都写真美術館に収蔵されています。僕の出世作です。どういう作品かという、直径1mくらいの円盤の上に紙で作った人形が120体立っているんですが、その円盤をモーターで回転させたところに、点滅するテレビの光を当てます。すると、テレビがストロボのような効果を出して、人形がまるで生きているかのように動き出します。子供の頃からのアニメーションへの憧れと、好きだった工作や発明が、この作品でピタッと合体したという感じでした。これが僕のメディアアーティストとしての第一歩でした。

この作品が話題になり、その前から自主制作のアニメフィルムを出品していた関係で、『ぴあ』の方からその年（85年）の「アニメーション・サマーフェスティバル」に『時間層II』を出さないかというお誘いを受けました。聞けば、手塚治虫さんがゲストでやって来るらしい。これはすごい、絶対出したい、と思いました。その年は、第1回の広島アニメーションフェスティバルが開催された年で、僕も筑波からわざわざ広島まで見に行ったんですが、手塚さんの『おんぼろフィルム』がグランプリを獲ったりして、すごく盛り上がっていました。その1週間後ぐらいに、この『ぴあ』のイベントが原宿のラフォーレ・ミュージアムであったんです。先ほどの「時間層II」は、そのままの形では上映会という場には向いていないと思い、この日のために新たに円盤が斜めに回転する、たくさんの人に同時に見てもらえるような形に作り直して、会場に運び込みました。

そのイベントでは、僕以外の作品は全部フィルム作品だったので、途中の休憩時に僕の作品の上演時間を設けてもらって、来場者に体験してもらいました。すべての上映が終わった後、いよいよ手塚さんが登場したんですが、余興でその日上映された作品の中から、気に入った作品3つに賞をあげるということになったんです。3位、2位と下から順番に発表されて、ドキドキしていたら、手塚さんが「僕が一番気に入った作品は、申し訳ないですがフィルム作品ではありません」とおっしゃって、なんと僕の名前が呼ばれました。もう、びっくりするやら、うれしいやら。壇上に呼ばれて手塚さんと握手をし、賞品として鉄腕アトムのぬいぐるみをいただきました。その時、

壇上で少し会話する時間があつたのですが、僕も舞い上がっていたので、会話の内容はほとんど忘れてしまったんですけど、「これはすごく面白い。これはどうして思いついたの？」とか「もっとずっと大きくして、三越かなにかでやったらいい」とおっしゃったんです。どうして三越なんだろう（笑）、と当時は思いましたが、今から考えると、僕はアート作品として作ったけれども、手塚さんの印象としては、これはもっとエンターテインメントにもなるのではないかと。それで三越で見せたら、と言われたのかな、と。そのあたりが手塚さんのアートと大衆文化とにまたがるバランス感覚だったのかもしれない。

とにかく、僕は手塚作品にすごく影響を受けて育ってきたということを自覚していたので、そのイベントで実際に手塚さんに作品を見てもらい、なおかつ、認められて褒めてもらったということが本当にうれしかったんです。おかげでアーティストとして、とてもいいスタートが切れて感謝しています。

<手塚>

ありがとうございました。

本当に深い関わりが、岩井さんとはあるみたいですね。パラパラマンガということで少しだけ申し上げますと、隣の会場に、手塚治虫が少年の頃に読んでいた『のらくろ』の単行本があります。その片隅にパラパラマンガが描かれています。当然、手塚治虫が描いたものだと皆さんは思うかもしれませんが、そうではなくて、その母親、僕にとってはおばあちゃんが描いたパラパラマンガなんです。手塚治虫がまだ少年の頃、病気にかかってベッドで寝ている時に、お母さんがパラパラマンガを描いて、見せて楽しませてくれたという思い出の品がまだ残っていて、それを展示してあります。パラパラマンガを描けるお母さんというのはそれだけですごいと思いますけれども、手塚治虫の少年時代にそういうことがあって、それでアニメというものが、より密接になっていくということがあります。余談ですが、その本はずっとうちの書棚にあったんです。僕が子供の頃、やはりそれを見つけたんです。『のらくろ』だと思って読んでいたら、パラパラマンガがあって「これ面白い」と思って、僕も真似したくなつたんです。その側にあったマンガの本を取り出してきて、自分なりに描いてパラパラマンガを作ったんです。ところが、この本が『のらくろ』ではなくて、父親の貴重な蔵書だったんです。もう手に入らないという昔の単行本に、僕が落書きをしてしまったことになるんです。さすがに、「すぐ消しなさい」と父親に怒られました。めったに子供を怒らない父親だったんですが、僕が唯一覚えている怒られた思い出というのがそれです。ただそれは、僕がきれいに消してしまったので、今、その証拠は何も残っておりません。もしかしたら、その本は展示されているかもしれませんが、証拠は残っていません。

<岩井>

手塚治虫さん自身のパラパラマンガというのは、残っていないんですか？

<手塚>

それはもうアニメになってしまっていますね。

<岩井>

子供の頃に描いたりはしていないんですか？

<手塚>

描いていたとは思いますが、それは明確には残っていません。もしかしたら、探せばどこかに出てくるかもしれません。今回は、それは展示しておりません。

<岩井>

お母様がパラパラマンガを描いた、というのがすごいですね。

<手塚>

はい。手塚治虫の両親とも、アニメが大好きだったということがありました。

<渡邊>

ありがとうございました。続きまして、長谷川祐子さん、お願いいたします。

## <長谷川>

こちらにいらっしゃる3人の方は、皆さんクリエイターやアーティストで、私はキュレーターとしてそれを見せたり、解釈したりする側の人間として一人だけ呼ばれています。アートとしての位置付けはどうかということは、この後のディスカッションで話させていただくとして、私の、手塚治虫さんへの、関心というものを、最初に話させていただけたらと思います。

キュレーターになるというのはひとつの才能だと思うんですけども、私は視覚的な記憶がすごくいいんです。つまり、一度見たものは本当に忘れないというような、小さい時からわりとそういう子供でした。小さい頃は親が厳しく、マンガは見てはいけないと言われていました。与えられたのはディズニーの絵本。ディズニーの映画やアニメーションは、見せてもらえたんです。そうこうしているうちに親の制御も利かなくなってしまう、友だちからマンガを借りて読み始めたという時に、最初に見たのが『リボンの騎士』でした。その時に、同じお姫様や騎士なのに、『リボンの騎士』に出てくるサファイアというのは、名前もすごいと思ったんですけども、空想の中の人ではなく、今ここで生きていて、自分のすぐ横を走っているような人間として描かれているということに対して、大変新鮮な驚きを覚えたことを覚えています。つまり、手塚さんは命を扱っていたと、テーマにも書いてあったと思います。アニメにするとということは、パラパラマンガを作った、作らないは別として、絵のひとコマひとコマの中に全部動きがあって、それが圧倒的な流れの中でつながっていく。その中で物語性というものは、無限に生まれていくというような展開性。今あるもの、小さな静止している絵の中に物語を与え、世界を与え、命を与え、そして私たちと一緒に生きているようなリアリティまで与えてくれる人。今はこういう言葉で語りますけれども、小さい頃の私は「ディズニーと何が違うんだろう」と思った時に、たぶんそういう印象を感じたんです。もちろん私は、「宝塚」というのは遠いところで思っていましたけれども、それより先に、とても男の子になりたい女の子だったので、今言うひとつのジェンダー論。つまり両性具有であったり、性が転換していく『とりかへばや物語』のようなものであったり、今語られているコンテンポラリーなテーマであるジェンダーの問題というものを、男が女になり、女が男になる。それがとっかえひっかえ変わっていく。しかも、それに対するみんなの態度も、すごく違うわけですね。立場も変わっていく。そんな面白い展開というものを、この『リボンの騎士』で見せてもらえたということが、私にとってはとても新鮮な体験でした。

私が面白いと思ったのは、もうひとつ、女性のキャラクターで、非常に特化したキャラクターなんですけれども『奇子（あやこ）』です。それは、今の日本の社会的な、あるいは男性中心の心理的な制度の中で、いかにひとつの女性像が捏造とされていくかという、とても心理的、社会的な問題を扱ったものです。これはほとんど、公共な文学に近いものだと、私は思っていたんです。女性の立場からして、この奇子というキャラクターは大変リアリティを持っていたんです。

もうひとつ、手塚さんの物語の中で、先ほどの「命を与える」というテーマの中に、もちろん『アストロボーイ』というのはロボットとして、飛雄という、失われた子供代わりに命を与える『ピノキオ』の話なんですけれども、もうひとつ、私が好きな女の子のキャラクターは、『ブラック・ジャック』のピノコです。これは、やはり摩訶不思議なプロセスで出てきた子です。生まれなかったもう一人の双子というか、体の中に残っていた内臓などを集めて作られた。元々生まれていなかった命というものを集めてきて作ったという、ある程度科学的にも根拠のある話なんです。主人公を敬愛するんですけども、決して大きくならない子供でもあり、その愛情というものは永遠に実現されることができないという、非常に切ない存在なんです。それも、設定としてはシンプルですが、普通ありえないような存在なんですけれども、やはりこれも人間的な問題です。命を与えられたものが、永遠に背負わなければいけないひとつの問題というものを扱って、非常に切ないテーマを扱っていると思いました。

今、3人の女性のキャラクターの話をしました。手塚さんが私に与えてくれたものというのは、ある意味で歴史的な、あるいは文明批評的な。アトムというのは、実は私はあまり好きではないんです。アトムというのは、四角くて固い角が付いているキューピーだと思って見ていたんですけども、ロボットなのに、すごく鼻や頬が柔らかいじゃないですか。そんな奇妙さというのが、『アストロボーイ』に対する違和感として、私はずっとあったんです。アトムというのは、最後まで、私は精神的になかなか感情移入ができなかったんです。でも、すごいスピードで飛んだり、みんなを助けたりすることによって、ある意味で「天使」。みんなを救済する天使のような役割。キューピッド的な役割ということが、原作のイメージの中にあるのかと思って、それは大きな話につながっていくとは思ったんです。私の中で、手塚さんの物語の中で関心を持っていたのは、そういった命の問題と、遠いファンタジー。フィクションのようでありながら、今の私たちが生きている問題というものに対して、とてもリアルな意識を喚起してくれるというところでした。堅い話になりましたけれども、それが私の、手塚さんへの、ひとつの思いです。

## <手塚>

ありがとうございました。最初から、とてもいい話を聞かせていただきました。アニメートする。手塚治虫が本当にこだわり続けたアニメート。それは、命を吹き込む、命そのものを見ていくという意味で言いますと、先ほどの岩井さんのアートなども、まさに並んでいる人形が、光によって命が与えられたかのように動きだす。それがアニメートでもあり、もしかしたら、そこに「アート」のひとつの形というものが見えてくるのかもしれない。そうすると、手塚治虫というものが、絵そのものというよりも、むしろ作り出した世界観やキャ

クターによって、非常にアートのものをきちんと作っていた。アートのものというよりも、それがアートでありというようなニュアンスも、感じ取れました。ありがとうございました。

(※スライドでの解説がありましたが、割愛させていただきます)

<リリー>

手塚作品は、コマの割り方や物の動かし方は、今のマンガで見ても、こんなに斬新なものはないです。手塚さんのマンガが、マンガのスタンダードになっているということは、やはり、こういう新しいことをやっていない人はスタンダードになり得ない。見ていて、すごく変わったコマ割をしているなということは常に感じたことですが、ものの考え方が、後にスタンダードになり得る人でしょう。

<手塚>

マンガの中の一部で、その中では極端な表現や、実験的な試みをやってみようということを、常に模索していたのではないかと思います。こういう実験的な表現というものは、手塚治虫の作品の中に多数ありますので、皆さんもし読まれる時は、そういうことに気を付けながら見ていくと、より面白く読めるのではないかと思います。

<長谷川>

ある意味で心理的な他視点というものを見せる、空間的な他視点ではなくて、一人の人の心理のいろいろな側面を、コマ割の形で見せていくような斬新な技法というものがあったと思います。やはりメディカル・ドクターでいらっしゃるので、人が横縞になって見えていくという認識。私たちが世界を認識していく時、どういふうにイメージが現れるのか。例えばそれが怪物のように見えてしまうというような。縦縞だけの空間に育てられた子供というのは、横や垂直を認識できないなどといういろいろな実験があるんです。そういう私たちの視覚の緒言的なものについて、深く洞察しておられる。それが、圧倒的にシュールなんですけれども、きちんと、ある程度科学的に考察された形となって表れてくる。だから、本当に怖いという感じがしました。

<手塚>

例えば、長谷川さんなどもアートの大専門家でいらっしゃるわけですが、こういうものは果たして「アート」というものなのか。それとも、これは「アート」とは違う表現なのか。どういふうにお考えになりますか？

<長谷川>

先ほど冒頭で、「アート」というものは視覚芸術なのか、いわゆる表現として芸術一般ということなのかということ、その定義はある程度オープンにしましょう」と、お話を始められたと思います。当然絵だけですと「視覚表現」。でもマンガというのは、時間性を表す「コマ割」ということと、手塚さんの場合は圧倒的に物語性があるって、「テキスト」というものがあるわけです。ですから、そこで「文学」という比重に入ってくると思います。つまり、「文学」と「絵」、「視覚芸術」が融合された形として、「マンガ」というものが成立していると思うんです。その二つの要素。日本人の場合特に、右脳と左脳の話があると思います。日本人の場合、非常に右脳が発達していて、例えば左脳にダメージがあって言語的なものを読めなくなってしまうと、マンガは理解できるということが、実験として言われていることがあります。非常に、ある意味での言語的な部分、論理的な部分を、右脳が非常に発達しているために、それらを代替してしまうところがあるんです。ある意味で日本人の独特の頭の構造、ものを理解していくときの特性のようなものが、非常に特化した形で出て来ている。その独特の「テキスト」と「ファイル」が融合している仕方というものも、海外アートの表現、文学の表現で分節できないような特殊な融合の仕方、まったく新しいジャンルとして、芸術としてみることもできるのではないかと思います。そこが、持っている表現力の豊かさ、メッセージ性の豊かさ、視覚的なインパクトにおいて、ということだと思います。

<渡邊>

素人的に考えると、あの丹念なものを、全部自分で描いているわけですね。

<手塚>

もちろんそうです。

<渡邊>

ただ横に層になっているように見えるものも、全部自分で引いているわけですね。

<手塚>

そうですね。ちょっと複雑で、なおかつ特殊な表現などは、本人が自分で全部描いています。

<渡邊>

そういうことですね。最近「ナントカ鑑定団」という番組がけっこう好きで見ていると、「これが何百万円、何千万円?」。バスキアでしたっけ? アメリカの、ドクロを描いたり、蛇を描いたり、アルファベットを並べていたり。

<長谷川>

元々、落書きのグラフィティのアーティストで、ストリートで描いていたんです。

<渡邊>

ですね。20代で天逝している人ですけれども、すごい評価なんです。でも、手塚さんの作品はコマひとつを見ても、その何十倍、何百倍の努力をして描き込まれている感じがするんです。

<手塚>

(笑) 比較はできないと思います。もしかしたら、バスキアはバスキアなりの努力があるとは思いますが。

<渡邊>

これがもし、芸術性がないということを書いたらどうなるんでしょう。今回、芸術系の大学を出てらっしゃる方がおいでになっているんですけれども、日比野さんは、やっぱり絵が上手で、芸術系の大学なんですね。試験科目に、デッサンなど、絵を描くということがあるわけですね。

<日比野>

そうですね。実技ですね。展覧会を見に行くと、手塚治虫さんの原画があるじゃないですか。やっぱり、その線。それこそ「鑑定団」で掛け軸などが出てきた時に、線のことをよく鑑定の人が言うけれども、バスキアも手塚治虫も、その人の「線」というものは絶対にあります。その「線」の魅力を読み取る力が、観客のほうにもあるわけです。ペンを持って描くだけの線なのに「手塚治虫」と分かるわけです。「バスキア」と分かるんです。そういうことは、どれだけ解明しても分からないところがあって、その人じゃないと描けない「線」です。プラス、「マンガ」という世界観、文学的なものというものが、手塚治虫の評価をグッと上げているところですね。

きょうの「アートかどうか」というところは、真さんが最初に言った、いわゆる「村上隆」がいて、評価が上がるわけじゃないですか。日本の「アニメ」というキャラクター文化、ゲームの文化というものは、今の時代をすごく表すものです。美術がどんなフィールドの中で表現されてきたかということは、時代性が必ずあるわけです。そうするとやっぱり、今は「アニメ」や「ゲーム」というものが、インターネットの世界の中でも、新しいメディアとして捉えられて来ている。その一番の出発点となるのが、手塚治虫であったり、ディズニーであったり。もっと言えば、ドームエという風刺画家がいたり。だんだん、その時代時代。今の時代を、きちんと美術史の中でやると、アニメ・ゲームの一番元が「手塚治虫」となると、アニメやマンガだけの評価ではなく、文化の評価として見られてくる。アートマーケットというのはお金なので、アートマーケットに出れば「アート」というものも、変な話です。作品がどれだけ社会に影響を与えたか、どれだけ時代性を反映しているかという評価となってくると、やっぱり「手塚治虫」というのは、唯一無二の存在だと思います。

<手塚>

アートマーケットの評価がすべてではないということと言うと、例えば19世紀、日本のものが世界的な流行になった「ジャポネスク・ブーム」というものが、ヨーロッパを中心に、世界中にあったわけです。そして「日本のものはカッコいい」とその時も言われ、絵ということであると、浮世絵がものすごく流出したわけです。ただ、なんとなく僕が思うのは、それによって浮世絵の価値というものが変に上がってしまった。元々、浮世絵もマンガのように大衆的なものだったのが、急にアートの価値というもので、高価なものになってしまった時に、なんとなく一過性な感じがしました。もちろん、今でも浮世絵というものはアートだという見方があるけれども、むしろ大衆性がなくなってしまって、持ち上げられた結果が、金額だけ付けられてメディアが消えてしまったという雰囲気があります。今の海外の人たちの、マンガやアニメに対する「目」というものが、それと同じようなことになっているのか、あるいはもう少し、日本のマンガや文化の深いところまで見ようとしているのか。どっちなんだろうという危惧があります。

岩井さんは、けっこう国際的にいろいろなアートフェスティバルなどに行かれています。もちろん日本人のアーティストとして

参加するわけですが、あえて「日本だから」「日本人だから」ということで、周りから言われたり評価されたりという部分はあるんじゃないか。

<岩井>

特にヨーロッパですが、アーティストとして活躍している人たちは、アートヒストリーを学び、その歴史の延長線上で自分たちはどういう表現をすべきかということ、すごく意識しているし、誇りにも思っているのでは、と感じます。ところが、自分とは言う、アートよりもマンガやアニメのようなサブカルチャーに、子供の頃からものすごく影響を受け、そこから「表現することの面白さ」に目覚めたことが大きいんです。僕は高校あたりから、デザインや美術も面白いと思い始めて、ついには美術系の大学に進みましたが、やっぱり根っこ部分はまさに、マンガやアニメの影響がすごく大きい。ですから知識としては美術というものがどういう歴史をたどってきて、今どうあるのかということは学んだけれども、本当のところ自分の美術そのものに対する興味は薄いのかもしれない。日本人のアーティストには僕のようにマンガやアニメに影響を受けた作家は多いし、それが日本の作家の特徴になりつつあるのではないのでしょうか。

ところで、先ほどのスライドを拝見して思ってたんですが、僕は手塚マンガはもちろん物語や絵がすばらしいと思って読んでいたんですけど、それとは別な次元として、手塚さんの「マンガ」というメディアを使ってどれだけ新しいことをやるか、という姿勢の部分にもすごく惹かれていたのかな、と思いました。

例えば『火の鳥』でまず一番遠い過去と、一番遠い未来を描き、それから一作ごとにだんだん往復運動をしながら最後は現代に行き着く、という驚くべき構造を持たせたり、さらにひとつひとつの物語を、歴史もの、SF、ミステリーというように、毎回スタイルを変えてしまうといった、マンガというメディアでいったいどこまでやれるのか、といふ壮大な実験を手塚さんがやってのけていたという点です。僕はメディアアーティストという肩書きで仕事をしていますが、メディアそのものをどれだけ自分の力で新しくできるかという姿勢自体を、こうした手塚マンガから学んだような気がします。

余談ですが、先日『火の鳥』を読み返したんです。「未来編」に「ムービー」という、変幻自在に姿を変えられる生き物が出てきます。そのムービーは、人間の欲望をすべて夢に見せる能力を持っています。そのために、だんだん人間が怠惰になるのを恐れて、政府はムービー取締法のようなものを作り、ムービーがどんどん殺されていく。それで最後に1匹だけ残ったムービーが、「未来編」では重要な登場人物として描かれています。僕は子供の頃、この「ムービー」を、単に変わった名前だなあとと思いながら読んでいたんですが、最近読み返した時に、そうか「ムービー」は「ムービー」、つまり「映画」をもじった名前なんだ！と、初めて気が付きました。今、映像はどんどん高精度でリアルに、そして大画面になってきていて、我々自身も映像に没入する感覚が高まってきています。さらにゲームのようなインタラクティブな表現も出て来て、その仮想世界から出て来られないような若者たちが、実際に生まれつつあります。その映像メディアの、究極の進化形として「ムービー」という生き物を描き、なおかつそれが、人間にとって様々な問題を引き起こすところまで『火の鳥』は予見している。それに最近気が付いて、手塚マンガのすごさをあらためて感じました。

荒俣宏さんが89年に書いた文章が、『火の鳥・復活編』文庫本の解説として載っているんですが、その中で手塚さんが亡くなったことを「20世紀メディア・アートの巨星が墮ちた」という言い方をしているんです。メディアアーティストの僕から見ても、手塚さんの仕事は、物語や絵といった部分だけでなく、マンガやアニメといったメディアの枠組みそのものに改革をもたらした、と言う点で「20世紀メディアアート」と表現するにふさわしい、と思います。その点に、我々はもっと注目してもいいのではないかと考えています。

<手塚>

確かに、手塚治虫というのは、単に「マンガ」というくくりの中では、なかなか語りにくくなっていくんです。話せば話すほど、いろいろな要素が「マンガ」というものの中に集約されている。ただ、それを集約しながら、1枚の紙として表現しているというところに、また、逆の凄みを感じることもあるんです。

リリーさんは、イラストレーターではいらっしゃるんですけども、リリーさんのイラストは非常にマンガ的ですね。リリーさんは、漫画家としてやってみよう、マンガを描いてみようというようには。

<リリー>

それはもう。小学生の時はずっと漫画家になりたかったです。そして、日比野さんのように、急に野球選手になりたくなったり。選択肢は、子供にはなかったのかもしれないけど。でも小学校の時は、大学ノートに1日何ページ描かないと寝ないというような、すごく締め切りには厳しい子でした。

頑張っていました。何かのパロディーなんです。何かの真似。『仮面ライダー』のパロディーになっているようなものなど。いつも『チャンピオン』で『ブラック・ジャック』を読んでいると同時に、『ブラック・ジャック』を読みたくて買っても『がきデカ』も読むようになる。やっぱりどんどん、そういう絵にもなっていくし。ほとんどの興味というのは、マンガから吸収しているものだから。

<手塚>

その頃は、「リリーさん版ブラック・ジャック」は描いていたんですか？

<リリー>

医者は出てくるんですけど。ちょっと『がきデカ』が混じってきているんです。1冊の本から。

<手塚>

実際、今もマンガタッチでいろいろお描きになっているけれども、ストレートに、漫画家になろうという気持ちはなかったわけですね。

<リリー>

いろいろなものの興味が大きくなっていく上で、俺の中ではマンガというものはものすごく、エネルギーもそうだけど、時間もすごくかかるものだったから、けっこう大きくなるまで描いていたんです。俺も1冊、マンガ本を出したことがあるんですけど、手塚さんのコマ割などを見て思うのは、実際に自分が描いているマンガ本を出すと、コマ割をするのが面倒くさいから、8分割してあるものをコピーとっているだけで、どれだけ話が盛り上がりそうと盛り下がろうと、同じコマなんです。

俺はこれを「アートとして」としてと言っているけれども、本当はただ面倒くさいだけなんです。

だから「手塚さんの作品がアートであるかどうか」ということは、「ビートルズは芸術家かどうか」というような話に似ていて、あまり意味はないという感じです。ビートルズのほうが、「芸術」という言葉よりも「価値」が勝っている。もっと人を自由にさせて、人に与えた影響が大きい。それは、手塚さんのマンガもそうです。僕が大学生の時に、例えば日比野さんのダンボールの作品を見た時に、すごく多くの学生が影響を受けて自由になったんです。道に落ちていたゴミが、輝いて見始める。そういうことは、ものすごく大切なことです。「アート」という名前の中にある、例えばマーケットの中での「アート」の中にある、すべてのそのものには意味があって、そこに存在しているから、何かしらの意味はあるけれども、価値のないものというものは当然ある。言葉がそこに向かっていてではなく、もう、エロみみたいなものなのではないでしょうか。あの人がエロいかどうかというのは、やっぱり大きな、「俺はやっぱケツ派だね」とか、「巨乳がいい」「美乳がいいよ」とか、微妙な話。評論的なものというのは、微妙なものを選別するもので、圧倒的にエロいものとか、圧倒的に影響を与えているものというのは、誰が見ても、ステイービー・ワンダーを見ていると、「あの人はエロいな」ということが分かると思う。だから、そういうもっと大きなもの、「アート」というものに、手塚さんの斬新なことはすごくたくさんあるけれども、俺の中ではもっと、くくりの大きいものです。

今、俺のイラストの立場はマンガ的になっているけれども、学生の時や若い時は、そうなるのが怖かった。こんなに簡単な線で絵を描いていたなら、「バカだと思われてしまうのではないか」「これはアートと思われないのではないか」という呪縛があるうちは、少なくともアートではない。日比野さんが言っていたように、この人しか描けない線が出てくる。何か分からないけど、圧倒的に分かるものができていく。意識の問題も自分は変わっていきまじけど、手塚さんの場合は、最初から圧倒的な部分は感じています。ドラマティックな部分も、例えば『アトム』であっても『ぼるぼら』であっても、ほとんどの主人公がすごくマイノリティで、差別的な待遇を受けている人があれば、受けていない人も絶対に、マイノリティの悩みを持っている。それがエンターテインメントになっている。ひとつの絵の中であって、その表現の中にあるすごく深い構想があったので、10代、20代、30代に読んだ時、同じ作品でも感じ方が変わってくる。その部分は、すぐ大きいと思うから、一過性のもではないです。

<手塚>

ありがとうございます。今リリーさんに、エロティックな話、エッチな話ということで振られました。昨年、ここで「手塚治虫アカデミー」第1期を3回開きました。3回のシンポジウムで、もちろん結論はないんですけども、皆さんの話の最後にどのような結論が出てきたかと言うと、「手塚治虫はエロスだ」という一言になったんです。第1回は「手塚エンターテインメント」ということで、「エンターテインメント」というキーワードで手塚治虫を読み解きたいということで、初期の作品からずっと読まれている、あるいは影響を受けている先生方をお呼びしたんです。エンターテインメントかどうかということよりも、まず「手塚治虫のマンガはエッチだった」「女の子が出て来て色っぽい」それしかないでしょうという話で、非常に盛り上がったんです。もちろんそれは、いろいろな含みがあった上でおっしゃっているわけです。次に、女性漫画家の里中満智子さんや萩尾望都さんなどをお呼びして、女性マンガという観点から手塚治虫を読み取った時に、やはり「足の線がきれい」「あそこがゾクゾクする」など、長谷川さんも言いかけていたかもしれませんが、女性から見てもゾクとする女の魅力のような部分が、やっぱりすごかったということなんです。ですから案外、「手塚治虫とエロス」というと遠いような気もするんですが、実は、そのエロスこそが、手塚治虫が描こうとしていた命そのものの表現ではないかというようにオチに終始した気がいたします。リリーさんが話しくうちに、もじもじしながらそのへんの話をしていただきましたけれども、

実は手塚治虫というのは、そこが根本にある。「エッチなものなんだ」。そこを包み隠さず描いていたからこそ、線にエロティシズムがあって、それが非常に生き生きとした線になっているというようなところは、あるのではないかと思います。

#### <日比野>

もうひとつ、手塚治虫さんのアニメなどを見た時に、小さい頃よく分からなかったのは、「虫プロダクション」と出てくるわけです。「虫プロ」ってなんだろう。例えば『マッハGoGoGo』を見てると、「タツノコプロダクション」と出てくるわけです。「タツノコプロ」ってなんだろう。作家名があって、もうひとつプロダクションというものが分からなかった。でもなんとなく、これを作っている会社なんだろう。やっぱり「虫プロ」の手塚治虫さんが、実験的なマンガの描き方とか、映像とか。アニメーションなどでも、『ジャンピング』という、視点がどんどん上にあがっていくというアニメーションなど、自分の実験ができる母体として「虫プロダクション」というものを作った。その考え方はきっと医学博士的な、実験をして、解剖をして、解明して、データを積んで、知らないことは全部自分で体験してみる。できることは、とにかく自分で描いてみる、やってみるということを、「虫プロダクション」でやっていましたね。岩井さんが「メディアアートとしての手塚治虫」と言いましたが、自分がひとつひとつの作品と、その作品を作り出す環境づくりというようなことも、虫プロで。興行的に当たったり、大変だったという話はあるみたいですが、そこが一番、忘れてはいけない、社会の中のマンガ文化の貢献はあるのかと思います。今では宮崎駿さんの「スタジオジブリ」というものというのは、映画祭に出したりして、興行的に打つわけじゃないですか。でも虫プロというのは、もっと自分で実験をしていく。その違いは、すごくあるのかと思います。

#### <渡邊>

いろいろ実験を重ねていった人というのは、過去、江戸期の人で、北斎でしたっけ？ 長寿だったということもあるけれども、名前も度々変え、引越しも度々し、画風もすごく変えていった。それは何なのでしょう。いろいろなことができるということの、挑戦なんじゃないでしょうか。アーティストというのは、ひとつの画風で通す方もいらっしゃるし、ごく短い時期活躍される方もいらっしゃるけど、どうしてそんなに変わっていくことができるのか。手塚先生の場合、特にそうですね。

#### <日比野>

例えば作家でも、そんなに長いこと活躍している方は、代表作というのは、けっこう短い間ですものね。例えばピカソのように、小さい頃、青の時代、ナントカの時代というものがあるということは、まず稀なほうです。北斎のようにコロコロ変わるといっても、匿名性でいろいろな本を書いているようなもので、その時代の、いろいろなタイプのものを出したほうが売れたということがあるからではないでしょうか。

#### <岩井>

アートの評価は時代によって大きく変わります。作者が死んでから評価されることも多い。ところが手塚作品の場合、常に雑誌などに掲載されて、それが読まれる。それこそ雑誌の中で、しのぎを削っていたわけですね。人気が出れば雑誌の前のほうのカラーになるし、そうでなければどんどん後ろにいくというような、本当に壮絶な戦いがあったと聞いています。そういう意味では、リアルタイムに生き抜いていくための変化の必要性が、すごく大きかった。アーティストでも、リアルタイムにビジネスとしてちゃんと成功したいという欲望が強ければ、戦略を練るとかもあると思うのですが、基本的にアーティストには純粋に「自分はこういうものを作りたい」ということで作っている人のほうが、多いのではないかと思います。その部分が、「手塚作品がアートなのか、どうなのか」というところの、線引きに少し関わってくるのかなと、今の話を聞いていて思いました。

#### <リリー>

アート、美術、作品というものに関しては、その当時の人気というのは、ビジネスにしてもそれ程意味がないんです。『チャンピオン』で、『ブラック・ジャック』がどんどん後ろのページに来るにつれ、「これ以上人気なくなったら、なくなるんじゃないだろうか」と、子供ながらにすごい焦燥感を感じていたんです。でも結局、その後に『ブラック・ジャック』は文庫になったり、アニメになったり、映画になったりするんです。その後に生んでいくお金のほうが、その時人気があって前のほうにあった『マカロニほうれん荘』よりも、圧倒的にいいわけです。

何かの雑誌でダウントウの松ちゃんも言っていたけど、もう当時のテレビの視聴率よりも、DVDなど、ソフトとしてどれだけ流通していったって売れていくのかということのほうが意味がある。

### <長谷川>

今「アート」という言葉がいろいろな意味で使われていて、空回りしている感じがするんですけども、結局は「文化」として残るかどうかということだと思えます。「文化」というのは、積み重ねられて淘汰され残ったものだけを「文化」と言うんです。だから、アメリカのマンガが単純でつまらないのは、やっぱりそこに積層された、例えば北斎や浮世絵などの長い歴史、文字と絵との関係となる歴史がない。単純なスピード感やインパクトだけということは、アメリカのひとつの特性としてある。そこがアメリカの「文化」として残っていくかというのは、また別の問題だと思えます。ですから日本の場合は、前の文化の積み重ねの上に、手塚さんのようなマンガが乗っていき、その手塚さんの上に、それをさらに流用してグレードアップしたものが出てくるという積み重ねのところにあるわけで、決してそれは消費されたり、ファッションとして一時的に消滅されたりするものではない。そういう意味では、明らかに「芸術と文化」というように、レベルの高い文化として位置付け、芸術と呼ぶのも、アートと呼ぶのも自由だと思えます。ただ、文化としても、確実にそれはあるということというのは、非常に重要な問題だと思えます。

私が面白いと思ったのは、例えば、中国は今、大変な勢いで出て来ていますけれども、中国の文人画や水墨画は、文字が書いてあったり、絵と文字があって、順番に話がつながっていくようなものというのは、中国から来ているわけなんです。そういう意味で、絵と字をひとつの時間の流れの中で読んでいくというのは、中国文化から来ていると思うんです。中国人たちは1回、大革命や共産主義の間で、文化がいったん断絶されてしまって、いきなりものすごい勢いで、ポップカルチャーや日本のマンガ、アニメカルチャーが入ってきているわけです。もちろん、開放される前から、海賊版ですごい勢いで入っていたわけです。結局中国のコンテンポラリー・ミュージアムの上海のキュレーターなどと話すと、「21世紀は、私たちにとってのポップカルチャーやポップアートの中心は、このアニメとマンガによって培われたもの。そこが出発点だ。アメリカのポップアートはもう古い。私たちが、これから文化を作る。私たちが美術史を作る時に、出発点はこれだ。それは昨日始まったものではなくて、私たちは元々文字と絵を組み合わせ、それで物語を作るという筋がちゃんとあったじゃないか。間にモダンが入って休憩したけれども、今明らかにそれは、現代的に表れている」と、はっきり言うんです。すごく強いですね。もちろん、中国がアートマーケットを仕切り始めている強さもあって、その裏づけと自信が反映されていると思うんです。では、自分たちが美術史を作る時に「これが自分たちの美術だ」と言ってしまえる力強さというのは、日本人の、はにかみながら「これもアートでしょうか」という感じではなくて、すごくはっきりしています。だからそれは、本当に見習うべき力強さだと思えます。

### <手塚>

そうしますと、逆に、例えば今、日本で、これだけマンガとアニメがある中で、「これこそ、わが国のアートだ」と、日本はもっと言うべきなのでしょうか。

### <長谷川>

見せ方というのが、また「アート」という言葉になってしまうんですが、「自分たちが誇るオリジナルの文化だ」という言い方が、いいと思うんです。「アート」だと言ってしまると、美術館でちゃんとフレームに入れて見せるという、ひとつの文化的なヒエラルキー、言葉の定義にそういうものがあると思うので、そのへんは注意して使ったほうがいいと思います。ただ、大事だと思うのは、今、日本のアニメーションやマンガが、例えば香港のアーティストや、アメリカ西海岸のアーティストなどに、イメージのポップアイコンとして、どんどん流用されて、大きく、スペクタクルな絵画となって表れ、それが何千万で売られたりする。自分たちで慣れ親しんだイメージが、ああいう形できちんと流用され、引用されている。文化というのはやっぱり、引用されて初めて、オリジナルの強さというものが意識されると思うんです。今はそのレベルにいつているわけです。私たちが、印象派の絵を持って来たり、ダ・ヴィンチが描いた絵を一生懸命模倣したりして、それに近づこうとしたように、今彼らがかえって、こちらの作ったグラフィックのイメージが、本当に、ハイパーに美しいイメージなんです。それを流用して、モナリザの模写をするように描いている。だからそれは、本当に文化の発信でもあり、オリジナルの文化の強いものとして認められたことになると思うんです。私たちがそれを「アート」として、日本の美術史として語っていくかどうかということは、これからの問題だと思えますが、ひとつの文化史の、力強い1ページを築いているということは確かだと思えます。

### <手塚>

分かりました。非常にはっきりとした言葉で、ありがとうございます。「アート」というように狭く区切るよりは、もうひとつ大きく「文化」という考え方で捉えていく必要が、ものすごくあるということですね。

時間がもうあまりないんですが、皆さん方、特に作家のお三方にお聞きしたいです。おそらく、これからもいろいろな作品を発表されていくと思います。お一人お一人はもちろん日本人であります。リリーさんの場合は名前が不思議ですけども、日本人でいらっしゃると思います。皆さんが、何かを作って発表するということは、一方では「日本人の作品」ということになるんでしょうが、あえて、特に、現代の日本の人間、あるいは、過去からずっと歴史のある日本の人間として、何か作品を考えたり、発表しようと思ったりしていること

はありますか。岩井さんからお願いします。

<岩井>

日本をあえて意識するのではなく、空気のように様々な日本の文化に触れていることが、自分にもっとも大きな影響を与えているのではないかと、最近すごく自覚し始めました。例えば手塚作品を子供の頃からずっと目にしてきたこともそのひとつです。

ちょっと話がずれてしまいますが、手塚作品に対して、中学時代にあまりに傾倒して模写などをしていたのですが、模写すればするほど、同時に手塚さんのような絵は描けないというのがわかってくるんですね。また手塚さんのことは、藤子不二雄さんの『まんが道』などにも克明に描かれていますが、それを読んで、ほとんど寝ないで1カ月に何百枚も原稿を描けるのがプロの漫画家、といった超人的なイメージを植え付けられてしまったんです。じゃあ、自分がそれをできるか、という絶対にはできそうにない。今思い返すと、その頃そういうのを見て「自分は絶対に漫画家になれない」と達観したところがあって、だから僕は違う道を選んだ気がするんですね。トラウマみたいなものです。そのトラウマをどう克服するかが、自分の人生の大きな課題だったかなと思います。日本の表現者にとって手塚治虫は、プラスの面でも、マイナスの面でも、あまりに大きい物差しになってしまっている感じがしています。

<手塚>

ありがとうございます。日比野さんはいかがでしょうか。

<日比野>

日本を意識して作品を作るかどうか。そうですね。自分はそんな気がないけれども、日本以外の世界から見れば「日本的だ」と、絶対に言われると思います。意識的に日本を表現しようという気はないです。時間や地域性というものが、国や歴史を作っていくだけけれども、僕は誰にメッセージを出したいかという、やっぱり、今生きている人に伝えたいということがあります。中国が4,000年の歴史だろうが、アメリカが何百年だろうが、今、地球上で生きている人間というのは、だいたい100年ぐらいの間に生まれた人たちじゃないですか。その人たちに向けて、メッセージを出したいので、あまり日本人というものは意識していません。

話は違うけれども、洞窟壁画などを見に行くと、1万5,000年、2万年前の絵だと言われると、その絵に感動するわけです。人間の描写、動物の描写に「すごいな」。例えば、絵の上手な人が美術の大学に行くとということを関係なしに、1万5,000年もの間、絵的には、そんなにとんでもないところに進化しているわけではないです。昔の絵を見て感動できる自分がある。だから根本的なところというのは、地域性や時代性というよりもっと飛び越えたものが、普遍的なものがあるのだらうと思っています。そこに向かって投げ続けていきたいということがあります。でも、自分が好きな線や、好きなバランスなどはどこで育てられるかという、やっぱり環境だと思うんです。お米食べて、四季があって、湿度があってというところで見える色合いやバランスで、自分の嗜好性や美的感覚というものは育まれるんです。手塚さんの絵にしても、そこは自然に、日本人が持っているバランス感覚。余白を生かす。「デザイン」というのは日本語で「意匠」と言うけれども、「意」の「匠(たくみ)」。「意」というものが何かと言うと、空間のところ。空間をどれだけコントロールできるかというものが、日本人、アジア、中国を含めての美的感覚となる。手塚さんの絵を見て「かっこいいバランスだ」と思うのは、コマ割、吹き出しの位置、主人公の位置、余白の使い方、濃淡の使い方。自分たちが持っている、日本人が持っているいいバランスだということ、見せてくれている。日本人的な美意識というものは当然あると思うし、それは意識してやらなくても、そういうものが出て来てしまうのではないかと思います。

<手塚>

海外の方から、日比野さんの作品が日本的だと言われるのは、具体的に「このへんが」というようなものはあるのでしょうか。

<日比野>

ダンボールで絵を描き始めた70年代後半から81、82年の頃、ポップアートがバリバリだったんです。バスキアなども、ニューヨークで、若くしてシンデレラボーイで出てきました。自分たちが学生の頃は、横尾忠則さんがいたりして、ニューヨークのポップアートにみんな影響されていたんですが、でも僕は、あまり近い人に影響されたくないという気持ちがありました。僕が初めて海外に行ったのは、パリだったんです。ニューヨークじゃなく、パリだったんです。「パリの、モンマルトルの丘に行こう」。でも同級生は、「日比野、今はパリじゃない。ニューヨークだ、西海岸だ」と言われたけれども、なんか嫌でパリに行ったんです。「すごい。同じ町がある」という感じでウロウロしました。でも、ポップアートは自分にも影響されていたんです。絵を描き始めた頃、「日比野の絵はポップだ」と、よく言われていたんです。「ポップじゃない。色的にも、ダンボールでしっとりした感じにしたし、パキパキという感じじゃない」と思っていたけれど、ドイツのケルンで、画廊の人に作品を見せた時「ポップ」とひと言、言われたんです。「やっぱりポップなのか」と思いなが

らも、その後「ポップだけど日本っぽい」と言われました。何がポップなのかというと、絵に思想的な背景がないということだったんです。日本的なことがどこかということ、ダンボールをはがしたり、紙を貼ったり、タコ糸で紙を縫っていたりして、テクスチャー的な部分です。手作業的な部分で「日本的」と言われたんです。すごく複雑な気持ちになった記憶はあります。

<手塚>

分かりました。ありがとうございます。リリーさんは、お名前が日本的ではありませんが。

<リリー>

じゃ、イギリス人ということにしてください。

<手塚>

逆に、あえて日本的ではないようにしている、隠している、消しているということはありますか？

<リリー>

まさか、この名前ですと仕事をするとは思っていなかったというのがあります。でも、何人（なにじん）か、男性女性が分からないほうがいいな、と。それは、ボーイ・ジョージが自分の名前を聞かれた時に言っていたんです。あの人は男性でも女性でもないですけど。今はジャパン・アニメーションなど、すごくちゃんと評価されているし、いわゆるオタク文化でも、もう世界のものになっています。でも、これは本当に最近の話じゃないですか。前からあったものだけど、人が認めるようになったというより、一般的に人が認めざるを得なくなって10年ぐらいだと思います。15年ぐらい前までだったら、アニメを見ている、「まんだらけ」で同人誌を買っている人というのは、社会的にもすごく差別を受けていました。「オタク」というだけで、公安が目を付けなきゃいけないような感じだったんです。でも、その時に差別していた人たちが認めざるを得なくなって、「私たちの国の文化はアニメだ」と言わせたという小気味良さはあります。だから、大竹伸朗さんが何のために現代美術をやっているかというのは、自分の中ではメンコがひっくり返る瞬間を見たいだけだ、と。それは、みんなが差別していたオタク文化を、本当は良いと思っていなくても、認めざるを得ない状況になってしまったこの小気味良さが、メンコがひっくり返った瞬間だし、それは手塚先生のマンガでもそうだと思う。文化というか、芸術というのは、そういう瞬間を見た時に何か起きていくものだと思う。

<手塚>

分かりました。今のお話で、十分答えになっているかと思います。

<リリー>

本当ですか？

<手塚>

ええ。気が付かないところ、印刷を超えたところ。例えばボディであったり、音楽であったり、感覚であったりということに、そういうものが自然と溶け込んでいっているという感じですね。

なぜ、僕がこんな愚問を、皆さんに最後に投げつけたかと言いますと、僕自身の話を最後にさせてください。本来僕は、あちら側の机に座るべき人間ですが、きょうはナビゲーターということで、こちらにおります。10年ぐらい前に、映画を1本作りました。『白痴』という題名で、坂口安吾という、日本の文学者の原作なんです。僕は長年、映像やいろいろなメディアに関わってきて、そういうメディアに対する個人的な思いもありますから、あらゆるメディアをその中で表現してみようという、裏の試みをいたしました。映画の本筋とは少し外れますが、その映画の中に、例えば絵であったり、ペインティングであったり、イラストであったり、影であったり。同じ映像の媒体でも、フィルムであったりデジタルであったり、いろいろあるわけです。あらゆる画像メディアというものを取り込んで、それを少しずつ物語の中に入れ込んでいって、ひとつの映画を完成させました。それをヴェネチア映画祭に持って行って見せたんです。その時、記者の人が「これは非常に日本らしくてクールだね」と言うわけです。もちろん日本らしい画なんですけれども、具体的にどのへんがと聞きましたら、「これは、アニメやマンガの感じだよ」と言われたんです。その時僕は、ドキッとしたんです。あらゆる画像メディアを入れたつもりで、うっかりマンガとアニメだけ入れ忘れちゃったんです。無意識だったと思うんですけど、あまりに身近すぎたので、それをメディアに数えなくて、入れてなかったんです。ところが、開会国の評論家や記者の人たちが、「この映画は、実写で俳優さんが演じているにもかかわらず、なぜかマンガやアニメの香りがする」と言われた時に、たまたま父親がそうであったとか、環境がそうであったという

ことを超えて、知らず知らず、自分の表現の中に染み込んでいるんだ、と。染み込んでいるものは自然に出てしまうので、たぶん止められないんだと思いました。ですから、日比野さんのように、日本ということ意識することはないとおっしゃっても、やっぱり子供頃にアトムに抱かれた人は、何かそういうマンガの表現が、自然にどこかに見え隠れしているのかもしれませんが。それは自分たちではなかなか気付かなくて、海外の人に指摘されるということもあるのかと、思い出したりしています。もっといろいろお話を聞いていきたいところですが。

<渡邊>

そうですね、メッセージとしてもうひと言ということがあれば。言い足りなかった、これだけは足しておきたい、日本のために、世界のために、あるいはご自分の現在の活動でもけっこうです。ひと言ずついただきたいと思います。リリーさん。

<リリー>

本当にきょう、皆さんのお話を聞いて、改めて手塚さんのことを発見することもありました。そして、岩井さんの半生も、スライドで見せていただいて。なんかもう、他人とは思えない感じにもなりました。みうらじゅんさんを見ていても、岩井さんを見ていてもそうですが、物持ちがいいですね。

物持ちがいいというのは、後々自分がこういう仕事をするようになった時、スライドなどにできるじゃないですか。

<渡邊>

手塚先生自身がそうですね。

<手塚>

物持ちいいですね。展覧会ができるぐらいありますものね。

<渡邊>

小さい頃のもの全部取ってある。後に記念館ができるような人は、子供の頃から偶然にも、将来を見越したように作品や成績表などが保存してあるものなんですか。

<リリー>

物持ちもいいし、それを捨てない親御さんが、また素晴らしいです。子供の時に描いた絵や粘土、マンガなど、みんな捨てられましたもの。きょう分かったことは、なるべくものは捨てないほうがいいということです。

<渡邊>

ありがとうございました。

<手塚>

ありがとうございました。これからも、安いブラック・ジャックで頑張ってくださいと思います。

<渡邊>

日比野さん。

<日比野>

手塚さん、生誕80周年。もし今、ご存命でいらしたら、きっと、もっといろいろなことをやられると思います。これから、こういう新しいメディアが生まれて、世界の状況の中で、表現やアートなどがどうなっていくのかということ、相当変化していくと思います。おそらく、中国がいくのかいかないか、これからどうなるのか。そういう時にやっぱり、所詮、人間一人、生きていく時間というのは100年ぐらいで、その人しか今いないわけです。自分の歴史、思い出をきちんと大事にしながら、目の前の人に発信していくことをやっていきたいです。手塚さんも研究的なファクトリー的なところで、自分の好きなことをどんどん実験していったということの積み重ねで、ものが残って、絵が残って、それを我々が見ている推測して、勝手に想像して、自分の刺激にしていく。人と人の些細なつながりの連続です。

私も、物持ちはあまりよくないほうだし、後々残してやろうという気が、どちらかといえはないのでダンボールのようなものを使っているんです。そういう気があれば、もっと、時間的に立証されている油絵の具などで描くかもしれません。自分の目の前の人に投げ続けていって、それがどう消費されようが、誤解されようが、いいかと思います。手塚さんの作品というのもの、本人の意図とは違うところに広がっていくものもいっぱいあるだろうと思います。今頃手塚さんにしてみればびっくりしているかもしれません。それも今はありなんだろうと思います。

<手塚>

ありがとうございました。これからも、すばらしい作品を作り続けていっていただきたいと思います。いつまでも、アトムに抱かれた思い出を失わずに、作っていただきたいと思います。

<日比野>

アトムじゃなくて、バスガイドのお父さんの友だちの人です。

<岩井>

今回のこのシンポジウムは、昔のことをいろいろと思い出しながら考えるためのすごくいい機会になったと感じています。先ほども話しましたが、僕にとって手塚マンガの影響はあまりに大きくて、よくも悪くもある種のトラウマのようにになっていることに気が付きました。小学校までに描いた絵は自分でもけっこう気に入っているんです。ところが中学以降、手塚マンガに影響を受けてからの絵は、いまだにとっても恥ずかしくて人には見せられない。中学以降は、何を描いても手塚的、マンガ的なものが自分の絵に現れてしまうために自分の絵に自信がなくなって、絵を描くことを自分の仕事にできなくなってしまった。でも逆にそうした自分の絵に対するコンプレックスが、僕にとってはまったく別なジャンルに挑戦するエネルギー源のひとつになったのかなと思います。

あと僕は、父親にもずいぶん影響を受けたんですね。父親は大正14年生まれで手塚治虫さんとほぼ同世代なんです。そういえば、昔手塚さんのプロフィールには大正15年生まれと書いてあったので、父と1歳違いかと思っていたんですが、亡くなられたら若返ってしまいましたね。

<手塚>

年をずっとごまかし続けていたんです。ごまかしたといっても、最初は間違えられたところから始まったんです。

<岩井>

ごまかすと言っても、年を多くごまかす、というのもすごいですよね（笑）。それはともかく、父と手塚さんが同世代ということもあって、父親に対して反発する息子のように、表現者として、自分は手塚マンガから大きな影響を受けつつ、一時は反発する気持ちもあったのかなと、思っています。そして今は、手塚さんの影響を認めた上で、やるべき仕事として自分には何が残されているのか、ということも考えつつあります。僕のように手塚治虫さんの大きな影響を受けながらも、それを乗り越えて表現しようと考えている人たちが、日本に何百人、何千人といるとしたら、手塚治虫の存在はそれだけで日本という文化をすごく豊かにしているのではないかという気がしています。

<手塚>

ありがとうございました。いろいろ貴重な、過去の取ってあったものを見せていただきましたけれども、すばらしいお話をありがとうございます。

<渡邊>

長谷川さん。

<長谷川>

私はキュレーターなので、日本の文化や、こういったアーティストの方たちを、海外を含めてどうやって、きちんとその成果を評価する形で紹介できるかということ、を考えています。分類的な話になってしまうんですけど、マンガというのは、やっぱり文学に近い。文学というのは、やっぱり物語性や背景の思想が反映されている。だから理解されるには、背景への理解を急有する必要があります。アニメーションというものはもっと違って、映画・映像を見る。もっと視覚的なところで、純粋に音楽も含めてシェアできる。だから、

音楽に近いところで、もっと国際的に出やすいものだと思います。昨年、宮崎駿さんの「ジブリのレイアウト展」をやったんですけども、宮崎さんの原画は、それぞれの物語とメッセージに合わせて、それぞれ絵のスタイルが違うんです。それは非常に、私にとっては面白い体験でした。やっぱり、絵としてひとつひとつが立って見えているということ、これをアニメーションと合わせてみせることは、キュレーターとしてはとても伝えやすいという印象を持ちました。例えば海外で翻訳されているマンガをご覧になると、日本語だと文字組が縦なので右から左に流れますが、左から右へ組むところもあるんです。そうすると、日比野さんが言っていたような空間とか、間合いの読み方が違ってきてしまう。そういう微妙なところで、「マンガ」を伝える時にずれていくわけです。キュレーターの立場というものは、どういう形で出していくかによって解釈のずれが出てきたり、かえって向こうの視点によって、今まで日本人が気が付かなかった部分を読んでもらったりできるんです。そういう楽しさがあるわけです。きょう話されたいろいろなディスカッションも含めて、日本人が見た時に、どういう新しい視点でいろいろなものが見えて行くかということがあります。そういうことを、いろいろな形での文化発信という形で紹介できると面白いと思います。

きょうのお話をまとめていただいて、いろいろな形で海外に紹介していったり、国内に紹介していったりするのに、皆さんが新しい「手塚治虫像」を読み解く時のサブテキストになると、本当にいいと思います。きょうは本当にありがとうございました。

<手塚>

大変すてきな話を、ありがとうございました。うまくまとめていただいたようでございます。

きょうは「アートへの道」ということで、「マンガ・アニメ」と「アート」の関係ということを書いていきたいと思いましたが、実は、本当は「アートへの道」ではなく「文化への道」だったということです。私たちは気安く「文化」という言葉を使いますが、本当に「文化」としての自覚を持っているかどうか。これから先、国際的な交流がたくさん始まっていく中で、マンガやアニメといったものを、自分たちの文化としてどのように認識し、また、それを表明できるかということが、すごく求められていくのではないかと気がいたします。難しいことは言いません。なるべく手塚治虫のマンガをたくさん読んで、それについて、また海外の方ともお話ができるような状況があればいいかと思います。

<渡邊>

どうもありがとうございました。皆様も、長時間お付き合いいただきありがとうございます。

<手塚>

ありがとうございます。