

SUEZEN先生特別インタビュー

●先入観を持たれるのが、とにかく嫌いみたいです

——SUEZEN先生は性別を明らかにしていच्छらないので、その辺りはハッキリさせないようにと注意を受けたのですが。

SUEZEN えっ。でもさっき、他のインタビューで（このインタビューはこの日3本目でした）バラし放題しちゃったな。過去をほじくって帰ったひともいますよ（笑）。
写真はいやだけど、それ以外はOKなんですけど。
CD-ROMでは性別不明ってことになってるのかな？ どうしよう？

ガイナックス あ、性別はあきらかにしないということをお願いします。

SUEZEN 普通の生活でSUEZENなのではなくて、絵を描いたときだけSUEZENなんですよ。

——それはとても大きなことですな。

SUEZEN 最初マンガを描いたときに、描いたマンガに、男のヒトの描いたマンガはこう、女のヒトの描いたマンガはこう、って先入観を持たれなくなかったんです。で、わざとそういうところを曖昧にしておいたら、副産物が発生しちゃって。そんなことに興味を持ってほしくなかったから曖昧にしたのに、かえって興味を持ってしまって「誰なんだ？」と思うようになったヒトが結構巷にはいたみたいです。

基本的には性別を明かしてないですが、自分では気にもしていません。思いこみの中で膨らましちゃったヒトもいるみたいですね。自分にとっては作品を描くときのスタイルに過ぎないのですが。自分はマネージャーさんとかはいませんので、自身でマネージングしていこうっていうのはありました。

例えば4人のマンガが載っていて、鈴木さん(男)、山田さん(男)、加藤さん(女)、SUEZEN(?)だったら、読み飛ばされないかな、とか(笑)。読んだ人の記憶に残ってほしかったんですよ。営業コンセプトみたいなものですね。



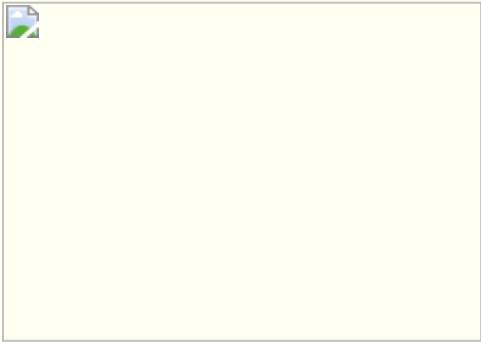
——男なのにこんなマンガ描いてる、とか女なのにこんなマンガ描いてる、って縛られたくなかったんですね。

SUEZEN まさに、そのとおりです。

——ペンネームはどうやって決められたんですか？

SUEZEN 会社から給料を貰う身だったときに、本名ではバイトできないですよ。そのときだけ使ってた名前だったんですが、ある程度定着しちゃったのでそのまま、ということになりました。もともとはこの名前を前面に押し出すつもりではなかったのですが、「使えるなあ」と思いまして。

——マンガを描くときは「SUEZEN」という別のキャラクターになるから、性別が曖昧な作品になるとか、そういうことはありますか？



SUEZEN 意識してないです。作品そのものを楽しんでくださればいいな、とか自分にとって楽しいことを描いていたり。

——「ヤダモン」や「マリンカラー」は、「こんな島があったらヤダモンに会いに行きたいな」とか、「こんな人魚さんがいたらいいな」とか、とても原初的な夢がありますね。

SUEZEN 少年向けなのでそういう部分を強調したというのがありますね。デビュー作は青年誌だったので、ちょっとエッチがからむようなカンジだったです。足枷が結構ありますよね。「少年誌だからこう」とか、「青年誌だからこう」とかいうのが。

性別の件もそうですが、先入観を持たれたり、ワクにはめられるのがイヤなんですね(笑)。

●SUEZENにコンピューターライフはない！

——今回はCD-ROM画集ですから、SUEZEN先生のコンピュータ・ライフのお話を聞かせてください。
あれ、なんでこの質問でみなさん笑うんですか？

SUEZEN ないです。まったく皆無です。この話はここで切っておいてください(笑)

——なのにCD-ROM画集を出されたのですね(笑)

SUEZEN 自分自身はCD-ROMというものにあまり興味がないけれど、音楽とか入るのはいいな、と。
ほぼ同時にガイナックスさん以外にも2箇所からお話をいただいたのですが、「こうしてほしいな」という自分の希望を一番かなえてくれるのはガイナックスさんだな、と思ってひとつ返事でOKしました。

——先生からのリクエストはどんなものがあったのでしょうか？

SUEZEN 音楽、効果音、出演者くらいでしょうか。岡田さんとひぐちさんがあらかたのフォーマットを作ってくださいました。とくに岡田さんは「振り付け」ですから(笑)。絵以外の部分でも「ここはこうしてみたら？」というのに、大筋で否定するようなことはひとつもなかったんです。「それお願いします」「お願いします」「お願いします」ばかりで。「あの～、これやっていいですか」と言ったのは、大変だったみたいですが(笑)。

——腰の低い著者さんですね(笑)。さしさわりがないことだけ教えてください。

SUEZEN 「シャイニングフォース2」はせっかくゲームで音楽や効果音があるのだから、それを是非入れて欲しいというのは言いました。ゲームの雰囲気を持って来て欲しかったんです。ゲームの中のシャキーンシャキーンと鳴ってる音を使ってほしいとか。キャラクターがいっぱいいますし、その方が「あ、ゲームキャラなんだな」っていうのが強調されると思ったので。
「ヤダモン」には「ヤダモン」の音楽がありますし、LINDBERGさんに交渉はしてくださったのですが、自分自身の中ではあまりこだわりはなかったです。オープニングはテンポが変わるとずれてしまうので、リズムだけは同じにさせていただきました。また、違うものに見えて面白かったです。テロップないし、ちょっとフリッカー起きてるのも愛嬌ですね(笑)。買ってくださったひとが自分で編集してオリジナルの曲をかけてみてもいいんじゃないかな。

ヤダモンの声はかないみかさんというのは最初から決まっていたんです。おかあさまの田上和枝さんは声優さんですから構想当時から女王の声でというのは提案したのですが、もう引退なさってたのですすがお願いできませんでした。

一度だけだったら、CD-ROM画集の中だけだったらばやっても怒られないかなあ、ということでお願いしてもらったんです。アニメを作ったスタッフの方やNHKの人にしたら「ホントは困るんだけどね」って言われてしまうかもしれませんね。「ゴメンね」ってカンジです。

他のナレーションはくまいもとこさんで、上手にフォローしてくださいました。

●アニメーター時代は決意はあったんですが、マンガを書き始めたのはしばらくしてから

——アニメーター時代のお仕事も収録されていますね。「ヤダモン」「マリンカラー」しかSUEZEN先生を知らないファンは驚くのではないのでしょうか。

SUEZEN 違う作品、自分が預かりしれない作品ですね。

マンガはずっとやりたかったんです。収入源としてアニメーターやってましたね。何かしらやってないと食べられないですから。

ここに収録されている版權のイラストは、描いてて楽しかったですね。金額が普通のアニメの動画と違うので、結構裕福な気がしました。アニメーターは普通の動画しか描いてないと、収入的には苦労します。そういう人に申し訳ないこと言ってますね。

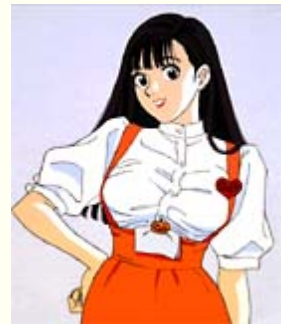
——アニメーターをしながら、ずっとマンガを描いていらしたんですか？



SUEZEN 決意はあったのですが、余裕はありませんでした(笑)。最初の頃はアニメーションの仕事自体で楽しかったです。だんだん他人の絵を描くのが面白くなって、自分の絵が描きたくなりました。そのときに「それはマンガの方で」と切り替えたんです。だから、しばらく経ってからですね。いきなりマンガだけでは、生活できませんし。

アニメーターの仕事の傍ら、マンガを描くようになったんですけど、心の中は「？」マークだらけでした。注文もあったし、「これでいいのだろうか」「これでイメージしたものが描けてるのだろうか」って。

——マンガ家・SUEZEN先生を他人になったつもりでコメントすると、どんなヒ



トですか？

SUEZEN ムラツ気がありますね(笑)。こんなこと言うとまずいですね(爆笑)

——漫画家としてのルーツや、影響を受けたものなどを教えてください。

SUEZEN 小学生の時は主に少年マンガを読んでいた。少年マンガはカッコいいけどガサツですよ。ね。

中学生になって、姉が読める少女マンガを見たら、カラーイラストがすごいキレイで、色味にはかなり惹かれました。一番印象的だったのは、萩尾望都さんです。最初に読んだのは「11人いる！」だったんですが、「これは！」と思ったのは「ポーの一族」です。これは映画とかドラマだなあって思いましたね。

当時の少年マンガは、1球なげるのに3週も4週もかかってたじゃないですか(笑)。面白くはあるんですが、少女マンガはこまやかなストーリーラインとキレイな線、キレイな色味がいいなあと。

少年マンガの延長では、アメコミですね。「少年マガジン」のアメコミ特集はめちゃくちゃカッコ良かったです。アメコミと少女マンガが同時に入って来たカンジです。

中学1年生から2年生にかけて相当影響を受けました。

ゴンザレスの「バンピレラ」がすごい良くて。「なんていう絵を描くんだろう」「人がこんな線を引けるものだろうか」と思いましたね。

少年マンガも読み続けていて、松本零士とか好きなんです。女の人にミョーな色気があったり。そのころは知らなかったですけど、松本零士さんは少女マンガをやっていたんですね。

あとは、矢口高雄さんですね。「釣りキチ三平」の水とか魚がすごくキレイですごく好きでした。これ言うと申し訳ないんですけど、三平自体にはあまり興味はなかったです(笑)。

——何件もインタビューを受けて飽き飽きしたり、疲れたりしませんか？

SUEZEN 全然(笑)。絵を描くより全然いいです(笑)。

仕事中でもアシスタントとお喋りしながらやっていますから。仕事が終わって飲みに行った時の方がよっぽど長いです。

●マンガを描くことはマラソンに似ている



——マンガ作業中はどんな生活をしていらっしゃいますか？

SUEZEN 一言で言えば夜型です。

どうしても予定より押してしまいます(笑)。予定通りキッチリ上がるというのは、よほど余裕を見ないと難しいですね。描き始めるまで、エンジンがかかるまでがすごく大変です。

とっかかりがないというカンジで、なかなか始められないんです。内圧が高まって描き始めると、ダダダッとやっています。

——お仕事が一つ終わると、どんなカンジでしょうか？「自分って天才じゃないかしら」と思われる方ですか？

SUEZEN 落ち込みます(笑)。大部分は、そんなことすら考えないで、「さあ、遊びに行くか」ですね。仕事が終わった段階だと、どんなに寝ていなくても、遊びに行けるんですよ(笑)。

基本的には、昼起きて朝寝てる生活ですかね。起きたら先ず食事します。

実際に仕事のペースが上がるのは夜9時以降ですね。だんだんピッチが上がります。ピッチが上がるとコマごとに作業が進みます。そうすると、自分は食事しなくなるんですよ。でも、アシスタントさんはそうはいきませんから、アシスタントさんから「お腹空いた」という声がかかるまで自分では忘れてしまってます。アシスタントさんだけ食事に行ってもらって、ひとりでボーっとしたり、描いていることもありますね。

あとは、きりのいいところでやめて寝るというカンジかな。

——お仕事上で楽しいこと、苦しいことは何ですか？

SUEZEN 反応があるのは嬉しいです。手紙が来ると嬉しいですな。

苦しいのは……何かなあ。作品が完結していないのは辛いです。

自分の中に大まかなストーリーがあって、よほどのことがないと変更できないのですが、それに向けてマラソン選手のように描いています。「次の電信柱までだ」「次の電信柱までだ」ってひとつひとつネタを消化していくんです。

「ヤダモン」は自分の中でイメージが膨らみ過ぎて、誌面に収まりきらなくなりました。間引いて描いたりすると、未消化な部分、描き残した部分ができてしまって辛かったです。

それがCD-ROMには入っていますから、是非見てほしいです。

——「KALEIDOSCOPE」というCD-ROMタイトルは、自分でつけられたのですか？

SUEZEN 内容をひっくるめるようなタイトルが見当たりませんでした。岡田さんから「万華鏡」を提案していただいて、言葉はいいんですが日本語の響きがいやだなあと思って、「KALEIDOSCOPE」だったらいいんじゃないかな、ということで決まったタイトルです。他の画集CD-ROMと、ちょっとでも変わってる部分があれば嬉しいかな。

——収録されている各タイトルの、とくにまだコメントしていないものについて一言ずつお願いします。

SUEZEN ゲームは「他のCD-ROM画集と違っていたらいいな」という部分でプラスに働いた気がします。

マンガは基本的にキャラが立っていてほしいんですよ。ただのお人形さんにはなってほしくないですね。絵の中では実在してるんだな、と思っていただければ嬉しいです。

「マリンカラー」についてだと、もともと海や魚がキレイで好きなんです。

——最近のマイブームを教えてください。

SUEZEN 「こどものおもちゃ」は原作もアニメもいいですね。他では「鰐鰯城の7人」かな。劇団新感線の舞台は結構圧倒されました。映画だとスクリーンというワクの中にはまってしまうのですが、舞台はパノラマなのがいいですね。舞台を観に行っても、ライティングや色合いに目がいきます(笑)

——本当に、色合いにこだわっていらっしゃるんですね。

SUEZEN デジタルになると、モニターは光っているわけですから、印刷物とは違う、新鮮味がありますね。印刷に合わせて絵を器用に変えることができないので、どの印刷の絵より、原画が一番キレイです。早く印刷で絵の通りの色を出すシステムを作って欲しいと日頃思っていますが、デジタルはまた違った魅力があって、モニターの中で引き立っていればいいと思います。

でも、それでも、自分の頭の中にあるイメージの方がもっともっとキレイなんですけど(笑)

——目標とされる漫画家さんはいますか？

SUEZEN 第2の誰それ、と言われるより、小さくても第1のSUEZEN、がいいですね。仕事でのムチャはやりがいがあるので、自然にいろいろやってみたいです。