

日本のマンガにおける前近代ドイツ表象

——『辺獄のシユヴェスタ』インタビュー——

吉田瞳・林祐一郎・中村徳仁・大貫俊夫

はじめに

現在、高等学校の歴史教育は転機を迎えている。二〇一八年に発表された「高等学校学習指導要領解説」では「現代的な諸課題」が重視されるようになり、歴史教育の重点は近現代史に置かれることとなった。これにより、二〇二二年以降、高校生をはじめとする若者にとつて前近代史に触れる機会が激減するのではないかと危惧されている。^①一方、近代以前の事物を題材とするマンガやゲームは増加の一途を辿っており、特に「宗教改革」や「異端審問」など、前近代ドイツをモチーフとする歴史コンテンツは人気が高い。ドイツの前近代史に対して若年層が抱くイメージの多くが、学校教育ではなく主にサブカ

ルチャーによって構築されている現状が推察されることから、若者の間で共有される歴史観を知るうえで、ポピュラーカルチャーにおける歴史コンテンツの分析は有用である。この点において、歴史マンガがはらむエネルギーや訴求力を強調する田中良英の丁寧な分析はまさに同じ地平に立っていると言えよう。^②しかしその際、歴史マンガの作り手側の意図と創意工夫を知らぬまま一方的なコンテンツ分析をすることもまた控えねばなるまい。

かかる問題意識にしたがい、二〇一九年四月から二〇二〇年二月にかけて山岡記念財団の助成で行ったプロジェクト「日本のマンガにおける前近代ドイツ表象」では、竹良実『辺獄のシユヴェスタ』、大西巷一『乙女戦争』、横えびし『魔女をまもる。』の三作品について作者

らへのインタビュウを行った。これら三作品はいずれも一五世紀から一七世紀の神聖ローマ帝国を舞台としており、当地の宗教や技術の問題を物語の軸として共有している点は注目に値する。インタビュウでは各作品の作者や編集者、監修者に対し、マンガを描くにあたってどのような下調べや時代考証を行ったのか、学術的な歴史学に対しどのようなスタンスをとっているのか、などを尋ねた。本稿はそのうち、『辺獄のシユヴェスタ』の作者である竹良実氏と、担当編集者である山内菜緒子氏へのインタビュウを再構成したものである。聞き手は吉田、林、大貫が務めた。

1 『辺獄のシユヴェスタ』の世界観が できるまで

——本作の舞台は魔女狩りの遺児が集められた修道院ですが、これは主人公を抑圧や理不尽と対決させるためだと聞きました。たんに抑圧や理不尽を描くのであれば、より描きやすいほかの設定もあり得たのではないのでしょうか。魔女狩り期の修道院を選んだ理由をお聞かせくだ

さい。

竹良…魔女という言葉には、ファンタジーのようなとつきやすいイメージがあります。「魔女狩り」も言葉としては聞きなじみがあります。ですが、実際の魔女狩りはとても凄惨なもので、そういった親しみ深さからはかけ離れています。そのあたりにギャップがあり、読者にも関心を持ってもらえるのではないかと思います。「過酷な状況」という条件だけであれば、たとえば第二次世界大戦を描いてもよかったです。この戦争はまだ私たちの時代と地続きですし、楽しく読んでいただくことはできないだろうと思いました。魔女狩りの時代であれば「酷い」という気持ちをキャラクターと共有しつつ、読者と出来事の距離を取ることができると考えています。

山内…フィクションとして読めるということですよ。ドキュメンタリーではなく。

竹良…そうですね。物語として読みつつ、「そういうえは学校で勉強したな」と思い出すくらいの地続き感が物語と

して描きやすいなと思いました。

山内…私たちと地続きの物語でありつつ、物語の世界の扉を一枚開けるような、そんなワンクツションを入れるために近世ヨーロッパを選んだということですね。あと、連載開始時に竹良さんからお聞きしたことで自分のなかですごく腑に落ちているのが、本作の舞台が印刷技術が出てくる時代だということです。普通の人々が知識を得られる時代ですね。エラ『辺獄のシュヴェスタ』の主人公の友達にも、印刷のお仕事に携わる子が出てきます。

——情報へのアクセスが格段に上がった時代であることが重要だったのですか。

竹良…そうですね。一般の人も少しずつ書物に触れられるようになって、自分の考えを残すことができるようになった一方、思想の違いがはつきりするようになったせいで、対立する部分も出てくるのかと思いました。

——閉鎖空間であることも大事だったのでしょうか。巷

日本のマンガにおける前近代ドイツ表象（吉田・林・中村・大貫）

間での魔女狩りであれば男性から女性への暴力も描きやすいし、ストーリーを展開するにあたってより都合が良かったのかも思うのですが…初めて拝読したときに「この設定はまったく予想外」と大変驚きました。魔女狩りの被害者である遺児たちが修道院に集められ、さらに凄惨な虐待を受けていく。なかなかすごい設定ですよ。

竹良…意志の強い主人公を描きたいと思った時点で、閉鎖空間を舞台にすることは決めていました。具体的な話になるのですが「与えられた食べ物に薬が入っていて、それを避けるために夜中に部屋を抜け出して虫を食べる」というシーンがすごく描きたくて。実はそこをメインにした読み切りを書くつもりでした。それを編集さんに伝えたら「連載で考えてみようか」という話になりました。

——最初に「これを描くぞ」というのがあったんですね。連載開始前にドイツに取材旅行に行かれたと聞いているのですが、どのような旅程だったのですか。

山内…取材旅行は全部で七日間だったのですが、取材自

体は正味五日間でした。朝の五時頃に起きて、六時ぐら
いから真つ暗ななか町々の写真をひたすら撮りました。
竹良さんが見たいと希望した場所やモノを中心に見学し
たのですが、竹良さんのなかには見たいものが明確にあ
りました。たとえば「この修道院をモデルにしたい」と
か、「教会の祭壇の細部が気になる」とか。資料写真集め
も兼ねた撮影だったのですが、ただ建物を撮影するだけ
でなくガラスが当時どんなふうに使われていたのかだと
か、市井の人々の生活がどうだったのかとか：キャラ
クターが感じていたであろうことを私たちも体感するた
めの旅でした。写真自体は検索すれば出てきますし、そ
れだけでも描こうと思えば描けるんですよ。でも、実際
に現地に行くことでしかわからないことがある。「こんな
に寒いんだ」とか。

——インタビューの記事か何かで、寒さのせいでバッテ
リー・トラブルが起きたと仰っていましたね。

山内…そうですね。バッテリーが飛んでしまうくらい寒
かった。現地に行くことで、建物の外観以外にも、内側

の雰囲気や食べ物も体感することができました。郷土博
物館にあった台所など、資料になるものも多かったです。
建物にはすべて意味があるから、中庭の位置、水飲み場
の位置、椅子の位置：行ってみるとすべて納得のいく配
置になっているんですよ。寒くて暗いなか二人でダウン
コートを着て写真を撮りつつ、そういったことをすべて
体感してエラたちの気持ちになる：そんな過酷な旅でし
たね。あと、連載開始前に読者の関心が知れたかったの
で、旅の様子をツイートしていました。すでにネームは
できた状態でしたが、「いいね」の数を参考にしようと思
って。このときのツイートはフォロワーさんがまとめて
くださって、約一万一〇〇〇のPVがつかまりました。最
終的な修道院の設計図もこのときの参考写真から作りま
したね。

——どのような設計図だったのですか。

竹良…知り合いに作れる方がいらしたので、大聖堂の簡
単な3D模型を作ってもらいました。

山内…絵のあたりと言うのでしょうか、それを取るために使います。あらゆる角度からお互い一万枚くらいずつ撮って、竹良さんにお渡ししてピクアップしていただいて…このときの写真はアシスタントさんへの指示にも使われました。

— 3D模型の使用は漫画家さんのあいだでは一般的なのですか。

山内…アナログとデジタルの作画方法があるのですが、アナログもデジタルも結局ただの作画ツールなので、みなさん合う方を使われています。全コマを写真に撮ってから描く方もいるし、アナログが似合う絵柄の方もいます。3Dについては使われる方はすごく駆使しておられます。竹良さんは部分的に使っていらっしやいますが、街をまるまるひとつデータで作る方もいらっしやいます。漫画を描き始めたタイミングも大きくて、若いとそもそもデジタルは当たり前という感覚ですよ。

日本のマンガにおける前近代ドイツ表象（吉田・林・中村・大貫）

2 『辺獄のシユヴェスタ』と時代考証

— 次に時代考証についてお尋ねします。取材旅行のお話と少し重複するかとは思いますが、ご自身たちではどのように資料を集められたのでしょうか。大貫先生にはカボチャについて尋ねられたと聞いています。

山内…まずマンガ制作一般のお話からすると、漫画家さんご自身がお一人ですべての資料を集めることはかなり難しいです。どうしても専門的な知識が必要になるからです。今回でいうと歴史資料になりますが、カボチャの資料がどうしても手に入らないから頼る、とか。法的なことが分からないときは編集者が懇意にしている弁護士さんにお尋ねしますし、それと同じです。竹良さんは勉強家なのでたくさん参考資料を読まれて、勉強をされたうえで作品を描いています。そのうえで分からない部分、カボチャに象徴されるような部分を安心して描くために、専門家の方に協力していただくのです。物語の主軸とは関係なくても理屈を押さえた点に関しては、必ずながしかのアドバイスを求めるようにしていました。

たとえば、歌のところですよ。

竹良：そうですね。中世風の服を着て踊るイベントがあったのですが、そこで宗教改革の頃の音楽に詳しい方と知り合うことができました。二巻の終わりになるのですが、その方に聖歌隊のお話を色々とうかがいました。

山内：楽譜を見せていただいたんですよ。人々がどう旅をしてどう音楽を奏でていたかなど、当時の状況を教えていただいたうえで、「だったらこんな人が紛れ込んでいても大丈夫だよ」と、そこにどういうドラマが描けるかご相談しました。あと、チェスのシーンがあつたので、チェスのプロフェッショナルに「こんな性格の子はどう戦うのか」とお尋ねして盤を作っていました。取材協力や監修といいますが、色々な方に少しずつアイデアをいただく。エラの戦い方について小説家の方にお話を聞いたこともありました。「身の回りにあるもの、修道院にあるものでどう戦えますか」って。そして「俺だったらこう戦う」と実践的なことを教えていただきました。そういうひとつひとつのエッセンスを、竹良さん

がよいかたちでドラマに活かしています。大貫先生には、ラストで物語を史実と絡めたいと思つた際にも資料をいただきました。すごくわかりやすいんですよ、先生の資料。

竹良：すごく詳しく書いていただいたのに、あんまり反映させられなくて少し残念です。こういう資料を読むと、最初に史実をきちんと調べて、その時間経過に合わせて物語を描く、そういうタイプのマンガも描いてみたいと思います。

——たとえば有名な合戦の始まりから終わりまで、そのタイムスケジュールにしたがつて物語が進行するとして、要所要所に合戦の気配が描き込まれるとか。そういう話は歴史物として面白そうですね。

山内：面白いですよ。『シヴエスタ』でも同じようなことをやっています。歴史的な事件があつたときに、主人公たちがどうしていたのか、修道院側はどうしていたのかを年表にまとめていました。歴史上の事件は時代の空気として反映させつつ、わからない部分は専門家に

ご協力いただく。そこから市井の人々のドラマを紡いでいく、という形ですね。

——細かい情報があると描きやすくなるものでしょうか。情報が多いということは、それだけ制約が多いとも取れますが。

竹良…知っていてあえて無視するほうが、自信を持って描けるのでよいですね。監修をしっかりとお願いするとその方のお名前も出ますし、それだけに教えていただいた事実と、物語やキャラクターの進みたい方向をどう両立するかは課題になりそうです。大貫先生はフィクションへの理解が深い方なので、助けていただけでよかったです。

——視覚的な資料はどのように集められましたか。ただ集めるだけではなくて、読者が受け入れやすいようにアレンジする必要もありますよね。

竹良…服装に関する資料は、十年区切りで説明がある本を使っていました。貴族のドレスだけではなく普通の人の

日本のマンガにおける前近代ドイツ表象（吉田・林・中村・大貫）

の外見も載っていました。当時もダサイ格好や流行の格好など、色々あったのだらうなと思います。名前が細かくわかる服や帽子は、インターネットでも検索したりして…。商人や農民の格好が探しづらいうように感じました。肖像画などは上の位の人が多いですね。あとドイツの中世祭りの写真を参考にしたりしました。むこうの人がコスプレしていると、何となくイメージが湧きます。

——生活環境などは先ほど出てきた取材旅行でのお写真を使われていたのですか。

竹良…はい。建物はだいたい、撮ってきた写真を参考にしました。

3 フィクションと史実の距離感

——ゼロベースで作るフィクション作品と、『シュヴェスタ』のような史実とフィクションを織り交ぜていくタイプの作品があると思うのですが、その両者のあいだには作り方に違いがあったり、調査量に差があったりはしま

すか。

山内：「何がフィクションか」ということですよ。竹良さんが二作目に描かれた連載『バトルグラウンドワーカーズ』は歴史とはまったく関係ない作品ですが、竹良さんご自身が感じている三〇代の生きづらさや時代の空気感などが反映されています。それもある種の「史実」で、材料としてはたぶん同じだと思います。

竹良：そうですね。ゼロベースのフィクション：あまり想像が付きませんね。現実への意見・感想として物語がある気がします。

——作品の世界観を作るにあたっての裁量の問題はどうでしょう。物語世界の設定を自分で作り込んでいく余地が大きいほうが楽なのかどうか。歴史マンガの場合、たとえば大きな歴史的な出来事に並走させて物語を紡いでいく際に、次のシーンを描くために自分で何か調べないといけないでしょう。それも相当調べないといけない：背景だったり衣装だったり。面倒になりませんか。

竹良：今描いている作品を思うに、自分で考えるほうが大変かも。

山内：すごくわかります。歴史物は歴史上の事実が決まっているから、決まっているところに物語を投げかけていけますが、すべて自分たちで考えるのは本当に大変で。

竹良：背景や服のデザインも、自分で考えるより調べてアレンジを加える方がやりやすいです。実際にあったものの説得力は凄いです。

山内：そう、説得力ですよ。建物の位置ひとつとっても、たとえば神社は災害に遭わないように水のそばには造られていなかったり：なにかと意味があるじゃないですか。一個一個、理屈があるものを見てそれを反映させるのと、一個一個、理屈を考えなきゃいけないのでは、かなり労力の差が大きくて。時間があれば考えられますが、時間がないなかで作品を作っていくので。そうすると、考え漏らすこともあるわけですよ。気づかなかった

ことを、あとから編集長に指摘されたりするのですよね。その場合は単行本で直すのですが、気づけなかったことが悔しいです。しかも、過去の幾多の作品と重ならない物語を作らなくてはなりません。史実にもとづいたマンガは、原案があるマンガに近いかもしれません。

——それは言われてみれば確かにそうですね。面白いです。

山内…これも作家さんの性質で、単純に得意不得意の問題だとは思いますが、勉強するのが苦手な方もいて。竹良さんには勉学への苦手意識はない。竹良さんが最初に読まれた資料は並の量ではありません。これを編集者が「はい、どうぞ」と渡す時点でげんなりする作家さんも多いです。その作家さんの特技がどこにあるのか、ということですよね。

竹良…この話をやりたいと決めてから、実際に連載がスタートするまで約一年半あって、資料はそのあいだに読んだ感じです。世界史もあまり得意ではありません。

日本のマンガにおける前近代ドイツ表象（吉田・林・中村・大貫）

——次の質問に移ります。キャラクターのデザインをするときに、キャラクターの構成要素の記号性はどれくらい意識されましたか。たとえば、エラはちよつとつり目気味ですが、そのデザインをする際に「つり目は性格がきつそう」みたいなステレオタイプは意識されたのでしょうか。

竹良…これは自然にそうになりました。「つり目だけけど気弱」みたいな逆張りが多いと、読者への説明に時間がかかりそうなので。わりとどのキャラクターも顔から想像しやすい性格になっていると思います。総長の「悪役でお下げ髪」は彼女の真面目さも表現できるし、自分では気に入っています。

山内…ストイックさというかね。私は、エラはスターでヒーローだけど、女性的でもあると思っています。野生児が仲間と出会うことで社会性を確立していく…自分ひとりで戦うのではなく、みんなの得意分野をみんなで共有していい社会を作っていくって考える。ひとりのスターが生まれる話ではなく、みんなでスターになろう

よって。竹良さんの作家性だと思います。

——なるほど。次に、編集さんのお仕事について。前出の質問と少しかぶるのですが、歴史物を担当するときとそれ以外とで、お仕事の内容に違いはあるのでしょうか。

山内…ないですね。マンガには色々なジャンルがあるほか、小説のコミカライズなど、お仕事は多種多様です。でも編集者としての役割は同じで、作家が描きたいシーンや感情、描きたい絵を上手く引き出すのが仕事になります。ただ、歴史物については差別表現に非常に気を遣います。今作にはジプシーが出てきますが、歴史上の差別を物語のなかでいかに扱うか、非常にセンシティブです。差別を助長する描き方だったり、現代の日本人が見たときに誤解がある描き方だったり、差別意識を肯定する描き方だったりはありません。差別自体は存在しているので描くのですが、描くにあたってのスタンスは作家と編集者のあいだできつちり決めておかなければいけません。作品で訴えたい感情を逃げずに描くために、どうやって周りでサポートするか。作品が変に誤解されないよう

にするのは、一番気にしなければいけないポイントです。

——この作品ではじめてジプシーと出会う人もいらっしやいますものね。作家さんの表現はネームの段階で話し合われるのですか。

山内…『シヴヴェスタ』に関してはネームの段階で法務担当に見せました。ジプシー差別を扱っているのですが大丈夫でしょうか。本作はフランス語版とドイツ語版も出ているので、それもあつて何に留意すればいいかわりたかったです。現代ものに関しても、誰かを傷つける可能性のある表現についてはネームの段階ですごく気にしますね。作家は物語に集中しているので、作家が気づかない部分を法務担当と一緒にフォローするあたりになります。もちろん私もできるだけ、世の中の方々が何に敏感かは把握するように努めています。必要な暴力は描くけれど、不要の暴力を欲望として描くことではない。倫理観をどこに置くかという話ですね。

4 『刃獄のシユヴェスタ』と作家、

そして読者

——歴史マンガである『シユヴェスタ』を描いた経験が、ご自身たちを変えた部分はありませんか。

竹良…この作品を描くうえで歴史の本を読み、「当時の人はこういうことを考えていたから、こういうことが起きたのか」といったことを考えるようになりました。高校世界史では、ただただ出来事がぼんぼん起きてそれを覚える感じだったのですが、『シユヴェスタ』を描いてからは、その事件を起こすに至った人たちの気持ちとか、歴史的事件が人々に与えた影響なども考えるようになりました。

——作品のなかにご自身の経験や感情は投影されていますか。それとも作品と作家は切りわけるべきでしょうか。嫌な質問でしたら申し訳ありません。

竹良…ということはないですが、キャラクターが本当に

日本のマンガにおける前近代ドイツ表象（吉田・林・中村・大貫）

いるものとして読んでもらった方が没入して読めると思います。キャラクターが自律的に動き回っていると感じて読んでほしいので、私もツイッターでは、ネームが難しいといったことは言わないようにしています。

山内…何が面白かって、作品は削り出すものなのですよ。編集者が面白いと思ったネームでも、作家さんのほうが「このキャラクターの内面を引き出す表現がもっとあるに違いない」と納得がいかないこともあって。ひとり目の読者である私はそのとき、何が描きたかったのかを取材するんですよ。作家さんのなかにキャラクターたちが生きている。生きているからこそ、その人の一番格好いいところ、一番情けないところを描くために、どこを切り取ったら最善かを話し合う。そのあとにネームをやり直すとても良くなります。当然、竹良実さんの『刃獄のシユヴェスタ』と、別の作家さんが描いた修道院のマンガは違うものになる。それはその作家さんの感情や感性が反映されるから。すべてのキャラクターにポリシーがあつて、そこには竹良さんとはまったく相いれない、竹良さんが嫌悪感しか覚えないキャラクターもいる

わけで。でも、その人にもその人なりの正義があると思つて、隣人くらいの気持ちで描かれています。なんとか、作家のファンになってほしいです。

——マンガのなかには作家さん自身が登場してきて、つっこみを入れるものもあるじゃないですか。ああいう描き方はどうなのでしょう。

山内：自分の作品に自分でつっこみ感じですよ。たとえば歴史物というだけでハードルが高いと感じる読者も多いけれど、試し読みをするときにそういったつっこみがあると、「史実を知らなくても気軽に読めるんだ」と思う方もいる。ハードルを下げる役割として、そういう表現は秀逸にも思います。どっぷり歴史に漬かりたい方からすると違和感があるかもしれませんが、どこに読者の主軸を置くかだと思います。

——最後に、歴史コンテンツと学問の関係についてうかがいたいと思います。コンテンツから入って大学で歴史を学ぼうとした人のなかには、「思っていたのとは違う」

「大学の歴史は歴史ではない」と言い出す人がいます。大学では理論を学んだり史料を読んだりするのですが、そんなの面白くないと。わりきって適応できる人もいますが、できない人もいます。一方で、歴史マンガ「なんか」で歴史を学んだやつは駄目だと決めつける人もいます。こういった状況をどうお考えになるのでしょうか。

竹良：「思っていたのとは違う」とは…それはどういうふうになったとなるのでしょうか。

——人それぞれだと思いますが、やっていて楽しくないのかもしれない。よく聞くのは、「こんなに地味だとは思わなかった」という意見。でも真剣にやれば地味にならざるを得ないわけで。

山内：どんなことでも地味ですよ。派手な仕事なんてあるのかしら。私たちはフィクションだと思つて作っているから、作品が史実と合っているか合っていないかという論点で考えたことはあまりありません。作品は勉強の世界につながる扉かもしれませんが、物語から史実の世

界に入ってシヨックを受ける方がいらつしやるといふのは驚きです。

——歴史コンテンツだけではなく、高校までの歴史教育と歴史学の違いに戸惑う学生もいます。橋渡しがいまひとつうまくできていないということでしょうか。

山内…でも、好きな作品から派生してどんどん調べて、「何を調べても好きなコンテンツに結びついているから楽しい」という人もいますよね。

——裾野の広がりという意味で、サブカルは本当に大事だと思えます。そこから入った人がお金を落として、あるいは学問して…みんな楽しんで、すべてよい方に回りますから。

山内…幸せな人たちですよね。

(了)

注

(1)

津田拓郎／コンラート・フレンツェル「日独の中等教育課程における歴史教育の現状と課題」『史流』第四八号、二〇二一年、五九～八四頁。

(2)

田中良英「歴史系エンターテインメント作品を通じての歴史に対する関心涵養の可能性に関する予備的考察」『宮城教育大学紀要』第五五巻、二〇二一年、六五～八一頁。