

高橋留美子 漫画術

常に第一線でヒット作を生み出し続ける
高橋留美子先生の漫画術を、
『高橋留美子本 (漫画家本vol.14)』所収の
4万字ロングインタビューから抜粋！
是非漫画作りの参考にしてください！
(聞き手/島田一志)



©高橋留美子/小学館

漫画術その1：セオリーについて



—— 「勝手なやつら」がいま読んでも秀逸だと思うのは、並みの新人漫画家なら、おそらく「主人公が宇宙人に爆弾を体内に埋め込まれた話」というネタだけで1本描き終えると思うんです。ところがこの作品は、「宇宙人」だけでなくさらに「半魚人」という、別の作品がもう1本描けそうな要素をぶちこんでくるところが斬新だったのではないのでしょうか。

高橋 ひとつの漫画についていい嘘はひとつだけといいますからね。セオリーどおりにいくなら「宇宙人」か「半魚人」か、そのどちらかだけが存在する世界にするべきかもしれませんが。でも、そういう漫画の基本は何もわかってない時だったから（笑）、なんの疑問もなくどちらもぶちこみました。ただ、作中でヒロインが「半魚人がいたんだから、宇宙人がいたっておかしくないわよ」と言ってますから、まあ、いいんじゃないでしょうか（笑）。

漫画術その2: 「物語」について



「——『犬夜叉』の物語の縦軸は、主人公が砕け散った四魂の玉の欠片を集める、というのですが、「世界に散らばった何かを集める」というのは、初期の『DRAGON BALL』の例を出すまでもなく、少年漫画の王道的なストーリー展開ですよ。

高橋 ええ。さらに遡れば、その『DRAGON BALL』の元ネタでもある『西遊記』に行き着くと思います。なぜあの物語が今でも広く長く読まれているかと言えば、まず主人公がお経をもらいに天竺に行くという目的があり、その旅の道中、彼（三蔵法師）の肉を食おうと悪い妖怪たちがむらがってきて、孫悟空たちが撃退するという。つまり、**極論かもしれませんが、おもしろい物語というものは、主人公たちが何かを探しに行ったり集めたりする過程で戦う話なんだと思うんですよ。**

—— ちなみに同じ妖怪物の『どろろ』の影響はありますか？

高橋 たしかに『どろろ』も失われたものを取り戻す話で、昔から大好きな作品ですけど、『犬夜叉』を描くにあたっては特に意識しませんでした。もちろん自分の血肉になっている作品のひとつですから、なんの影響も受けてないとは言い切れませんが。

—— 『南総里見八犬伝』はどうですか。

高橋 この漫画においては『どろろ』よりもむしろそちらのほうを意識したかもしれませ

ん。と言っても細かい部分についてでなく、全体を通した雰囲気の面でだけですが。

漫画術その3：読者の声の受け止め方(1)



——連載初期はどちらかといえばラムが主導の物語でなく、「不幸を呼び寄せる男・諸星あたる」の物語が展開しますよね。

高橋 2話目にはラムは出てきませんしね(笑)。そのことからわかるように、当初のヒロインはしのぶで、ラムはあくまでも脇役のひとりに過ぎませんでした。

——それを、ラムとあたとしのぶの三角関係を中心にしたドタバタ劇にしようと思ったのはどのあたりからですか。

高橋 幸い第1話を発表してすぐに、読者からたくさんのお手紙をいただきまして。とても励みになりましたが、その大半は「あたるくんとしのぶちゃんはどうなるんですか」という内容で、それについてはちょっとした驚きもありました。といいますのは、自分としてはただのドタバタSFをやりたいんですけど、読者の興味はそっちじゃないんだと。だからといって恋愛の要素を強めようとは思わなかったんですけど、「うる星」の本格的な連載を始めるにあたり、物語の縦軸として、あたる、ラム、しのぶの三角関係を描くのはありだなと考えたんです。

漫画術その3：読者の声の受け止め方(2)



—— 中盤、力をなくした乱馬を助けるためにあかねが飛竜昇天破の中に飛び込んでいて、乱馬は乱馬で、彼女を助けるために地面に落下しながら必死にあかねだけでも助けようとする、という場面がありますよね。名場面は数あれど、あそこが最初にふたりの気持ちをはっきりとしたという意味でも、個人的には強く印象に残っています。

高橋 そこに至るまでもちょこちょこお互いが惹かれ合っている様子は描いていましたけど、命がけで相手のことを助けようとしたのはその場面が初めてだったかもしれません。あの場面がいいと言ってくれる方はほかにも多いから、こんなこと言っているかわからないんですけど、実はあれ、つなぎの回だったんですよ（笑）。つなぎというか、その前の回のネームを切ったら少しページがあまっちゃったので、空から地上に落下してる「引き」でいったん終わらせて、さらに1話ぶん引っ張ったというのが真相です（笑）。それが読者に受けたのは本当にケガの功名というかなんというかな（笑）。週刊連載ならではの話ですけど、**あの回が受けたというのは、読者もふたりの気持ちをはっきりと確認したかったんだな、と気づかされました。**

漫画術その4：多くの読者に楽しんでもらうことについて



—— いま振り返ってみて、『うる星やつら』という初めての連載作の印象はどういうものですか。

高橋 最初の頃は絵もあまり上手くなかったし、三宅さんじゃない別の編集者に「ちゃんと描け」と怒られたこともありましたが（笑）。でもそれもおっしゃるとおりの話で、初期の頃の絵はいま見返すのもちょっとキツいです。自分なりに一所懸命描いてはいましたが、気持ちに技術に追いついてなかったんでしょうね。ただ、それでも「うる星」の長い連載をやっているうちに、今につながる「自分の絵」というものをつかんだ気はします。そういう意味でもこの漫画は自分にとって重要な作品となりました。

それと、最後までギャグのテンションが落ちなかったということも自分なりに満足しているところです。「うる星」は「めぞん」などと違って、基本的には最後までドタバタ劇で持っていくかったし、その点は成功したんじゃないかなと自負しています。**ちなみに私は漫画家として、ギャグのネタで読者を笑わせられなくなったり、自分が笑えなくなったらおしまいだと思っています。**要するに私は、あとで自分が読んでも楽しめる漫画を描きたいわけですよ。なぜなら、自分がおもしろいと思う漫画でないと、多くの読者の方に楽しんでもらえないと思いますから。

漫画術その5：物語の終わり方について

パパとママが
初めて会った
場所なの！



「めぞん一刻」—完—

——長い連載を通して高橋先生が『めぞん一刻』でもっとも描きたかったのはなんでしたか。

高橋 ご覧のとおり、「めぞん」は物語が進むにつれラブコメ色が強くなっていったわけですが、そうなった以上はやはり最後に響子さんと五代が幸せになってくれることを願いながら描きました。読切のホラーなどは別にして、**私は長期の連載作品でバッドエンドを描くつもりはありません。**「うる星」のしのぶについてもそうでしたが、自分が生み出したキャラクターはすべてかわいいものですし、そのひとりひとりに、最終回ではいいかたちで着地してもらいたいと思っています。だからこの漫画でいちばん描きたかったのは、最終回で五代と響子さんのふたりが結ばれる場面であり、それを祝福するまわりの人たちの姿だったりします。



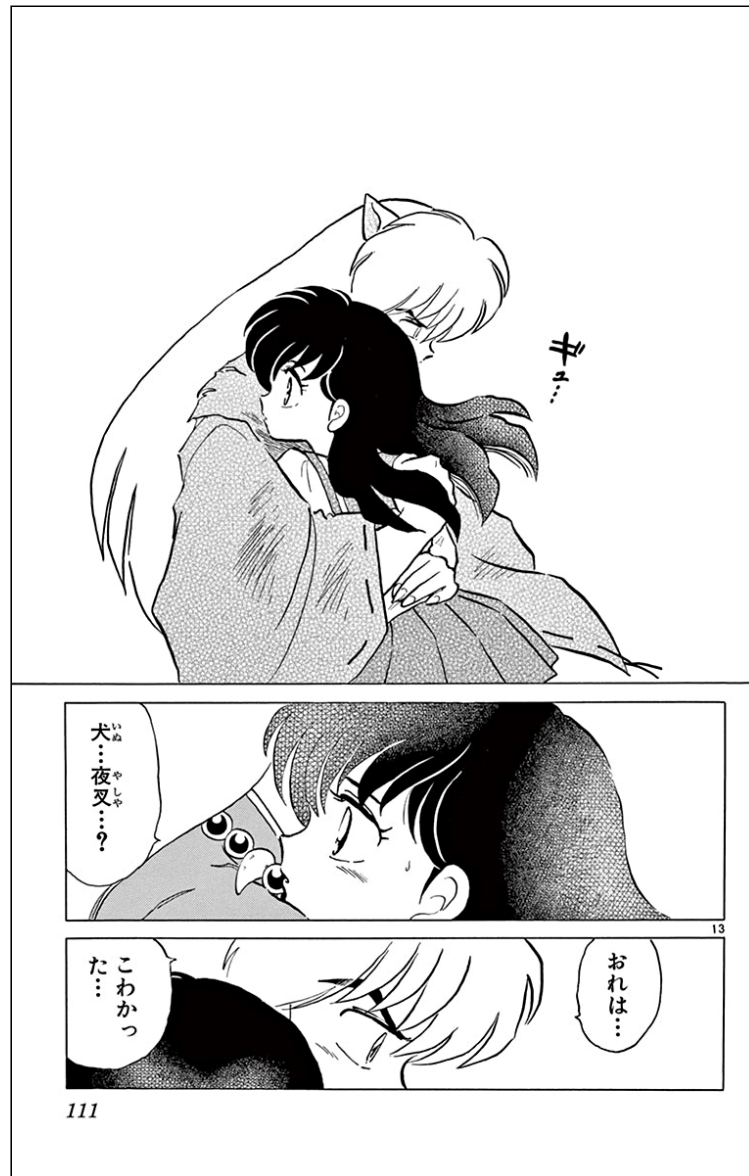
—— なんとと言っても本作では犬夜叉の「半妖」という設定が秀逸だったと思いますが、これは？

高橋 あるとき担当編集の瀬尾さんが、「半妖ってのはどうですか」といきなり言ってくれて（笑）。主人公は完全な存在じゃないほうがドラマは描きやすいものですから、そのアイディアを使わせていただきました

—— 物語の縦軸の展開は先ほども言ったように、散らばった四魂の玉の欠片を集めるというのですが、それと重なるように、何か心に欠けた部分があったり一匹狼だったりする孤独なキャラクターたちが、かごめを中心にしてひとりまたひとりと増えて仲間になっていくさまが描かれていることに感動しました。そういう意味でも、この『犬夜叉』という作品は、「欠けたものが満たされていく漫画」なんだな、と。つまり、この漫画の主人公たちの目的である「砕け散った玉の欠片を集める」というのは、「どこか足りない部分を持ったやつらが集まることで強くなる」ということの暗喩なんじゃないかと。

高橋 そここまで深いことは作者としては考えていませんでしたが（笑）、たしかに言われてみればそうですね。ただ、私は主人公や脇の重要なキャラを作る時には、必ずなんらかの欠点を付け加えます。彼らがそれをどう乗り越えていくか、ということ自体が物語を盛り上げ

漫画術その7：テーマについて



—— 今回再読してみて、この『犬夜叉』という作品は、毎回毎回の妖怪とのバトルがおもしろいのはもちろんですが、それ以上に、誰かが誰かを想う気持ちに満ちた漫画だったなと思いました。そしてそれがあからこそ、ただの妖怪バトル漫画に終わらない、普遍的な魅力がこの長い物語にはあるのだなと気づかされました。

高橋 『犬夜叉』を描くにあたり、壮大なテーマは特に掲げませんでした。ルールみたいなものは自分の中で決めていました。あらためて言うのはちょっと恥ずかしいのですが、やっぱり愛は大切だな、とか、絆は大事だな、ということはどのエピソードを描く際にも忘れずにいようと努めていたんです。たまにそれを踏み外すキャラクターがいたら、寄り道してでも救ってあげようとしてみたり。そのせいでちょっと長引いちゃったエピソードもあるの

ですが、結果的に主要キャラのすべてを丁寧に描いてあげられてよかったと思います。やっぱり愛や絆は少年漫画が描くべきもののひとつですからね。

漫画術その8：読切について



—— 週刊連載の長編と読切の短編では、テンポからキャラ立てまで何もかもが違うものだと思いますが、高橋先生にとって、短編でいちばん重要な要素はなんですか。

高橋 キャラが重要だというのは長編でも短編でも一緒だと思いますが、短編というのは側から作っていくものですから、全体のプロットというか構成がもっとも大事な気がします。
いくつかの山場を考え、最後にどんでん返しや伏線の回収をするようなプロットを立てて、そこにキャラをはめこんで作ることが多いですね。

そう言えば「人魚は笑わない」については、先に予告カットだけを描いて、あとから物語やキャラ設定を考えました（笑）。昔は増刊号掲載の読切については結構そういうアバウトな感じで進めていた作品も少なくなくて、あまりの行き当たりばったりぶりに、いま思えばぞっとしますね（笑）。

漫画術その9：漫画について



——高橋先生にとって漫画とはどういう存在ですか。

高橋 体の一部です。プロになってから一度も本当に辛いと思ったことはありませんから、**根っからの漫画好き**なんでしょうね。いまだに漫画を描くために机に向かってしていると楽しいんですよ。だから今日もこの取材のあと、さっそく机に向かってネームを描きたいと思います（笑）。

4万字ロングインタビュー全文はこちらに収録！

