



内容

- 1.日野日出志漫画作品を上演することについて
- 2.漫画を朗読劇にする上で心がけたこと
- 3.日野日出志発言集：あとがき・解説など
- 4.日野日出志略歴

日野日出志漫画作品を上演することについて

●上演理由：ホラー漫画＝主観的体験＝視覚を伴わない漫画朗読劇

「観客は絶対的な安全地帯にいる」というのがありますよね。そこで「なんとか読者を作品の中に巻き込めないか？」と思って（地獄の子守唄を）描いたんです。当時は、紅テントとか天井桟敷とか、観客を巻き込む芝居があって面白かったんですよ。それを漫画でできないかと考えて、作者自身を主人公にしてストーリーはその告白って形にすればちょっとは読者もリアリティを感じてくれるかなっていうことで作り上げたんです。

-日野日出志『地獄変』あとがきより

作者が読者に直接的に語りかける告白形式で読者を作品の中に巻き込み、ラストシーンで「きみはこのまんがを見てから 3日後かならず死ぬ！」と呪いをかけ、リアリティある恐怖体験を『地獄の子守唄』で作り上げました。読者はページをめくり、読者は漫画内に描かれていることを主観的体験によって捉えて恐怖を感じています。これは、〈想像力によって体験者が自ら脳裏に作りあげたイメージによって恐怖を感じる〉ということだと考えています。このことが、〈視覚に頼らない漫画読書体験〉に適していると考え、今回上演する事にしました。

●日野日出志漫画作品の特徴：記憶の心象風景を怪奇と抒情によって描く

自分を題材にしながらも私小説と違うのは、漫画だと「絵」という創作の部分がありますから、非常にデフォルメして描いてる。だから厳密に言うと私小説ではないですよ。現実離れしてますから。

-日野日出志『赤い蛇』インタビュー

異形の者へよりそう『泥人形』、迫害される弱者の視点で描かれる民話的作品『蔵六の奇病』、現実の恐怖を叩きつける自伝的作品『地獄の子守唄』『赤い蛇』『地獄変』など多くの漫画作品を発表してきました。この中の自伝的作品では、作者である日野日出志が家族の物語を語ります。にわとりに変身する祖母、肉瘤から怪物が出てくる祖父、背中中の皮を剥がされる父など、これらの悪夢的出来事は現実には起きてはいません。けれど、奇妙なリアリティがあります。それは、日野日出志氏の中にある弱者へ寄り添う優しさと、ユーモア溢れる幼児の目線で現実世界を見つめ、氏の内部で醸成した心象風景として漫画作品に昇華させているからだと考えます。

●上演者が注意する点：記憶者の視線に立って心象風景を描く

- ・日野日出志は『地獄の子守唄』以降、何度も形を微妙に変えながら繰り返し自伝漫画的な方法で家族を描き続けています。
- ・自伝漫画は現実の出来事そのままを描いたものではなく、著者の心象風景です。祖母がにわとりになる、姉が赤い肉虫に襲われるなどの悪夢的な体験は妙な現実感を持ちます。
- ・記憶を劇化する上で、記憶保持者（今回は日野日出志）の心象風景に忠実に寄り添うことに注意を向けたい。体験者がその体験をどのような心理的な視点で見ていたか。体験者の視線に立って景色を見直す必要があると考えます。
- ・スタッフ・キャストは漫画を読み、著者のどのような体験を元に書かれたかを想像し、また日野日出志本人が現実の体験をどのように捉えていたのかを想像することで、記憶保持者の心象風景を表現することに近づくと考えています。

●上演作品『M コレクション』について

『M コレクション』は 1994 年から 1997 年まで雑誌ホラーM に連載されていた漫画です。同時期には『学園百物語』『恐怖ギャラリー』などの連載や多くの読み切り作品を複数の雑誌に執筆していました。時代はホラー漫画ブームでした。犬木加奈子、御茶漬海苔、山咲トオルなど、ホラー漫画家の若手スターたちが多く登場してきました。日野日出志氏自身も「新しい才能に刺激され、私も萎えかかっていた創作意欲が再び蘇った。」と語っています。この時期、絵柄の変化が特徴として感じられます。『M コレクション』初期エピソード『蜘蛛の刺青』『肉瘤』では、劇画的な線の使い方が見られます。シワの描き込みや、内臓の影など、これまでの作品とは違ったリアリティよりの画面になります。それが『M コレクション』中期に入ってくると、線が太くなり、徐々に人物たちが丸みを帯びてきます。『白い指』では、恐ろしい場面でありつつ人物たちの可愛らしさも感じられる内容になっています。ペンタッチのスピードの落ち着きや穏やかさも感じます。2000 年に連載していた『私の少年日記』の幼少期の体験を恐怖と怪奇ではなく描き、2019 年に絵本を出版する著者の童心・原点回帰への関心はこの頃からあったのかもしれない。

『M コレクション』2 巻最終話のエピソード『悪魔の招待状』では、漫画家日野日出志のもとに「日野日出志に殺された者達一同からの手紙が届き、これまでの日野日出志が作り出しキャラクターたちが復讐にくる」という物語です。ラストシーンでは、漫画の日野日出志を描くまた別の日野日出志がいて、さらにその後ろにまた別の日野日出志が・・・というようなメタ表現がなされています。この物語に象徴されるように、M コレクションはこれまでの自身の活動を総括するような内容であると考えられます。

●総括する作品→過去を伝える

若い作家と共に同じ雑誌で活躍し、互いに影響を与えあっていた日野日出志氏。M コレクションが氏の漫画作品の世界全体を包括する内容であることは、日野日出志が体験してきた時代を伝えることにもつながります。初期の名作『毒虫小僧』が連載されていた 1970 年代にリアルタイムで読んでいた読者にとっても「漫画内で描かれている内容は現代的でないと感じた」と聞きました。『M コレクション』では、漫画家日野日出志が語りかける告白形式をとり「地獄のような風景の中に住んでいた。」と語ります。今回、『M コレクション』を創作する過程で、「昭和の頃はこんな光景があちこちにあった」「大阪に住んでいた時ドブの色が七色に光っていた」など、自分が見てきた風景を思い起こすきっかけになりました。幅広い年齢の読者が想定されるホラー雑誌の中で、幅広い射程を持った作品として『M コレクション』は存在していたのではないかと考えます。このことから、〈若い作家・読者へ、自分が経験してきた時代も伝えることを意識していたのではないか〉と考えています。

★上演では、鑑賞者に「いつか見たかもしれない景色」を呼び覚ますように取り組みたい。

- ・「ぐーぐー」「にゃーにゃー」など描き文字によるベタな表現＝共有可能な情報を重ねる
- ・想像の余白のある間合い（時間にゆとりを持たせるなどして想像力を動かす）
- ・知っている情報の組み合わせ（「ぐーぐー」など、イメージしやすい表現など）

これらを意識し〈現実に存在しない・いつか見たかもしれない景色〉を脳裏に浮かび上がらせたい。

漫画を朗読劇にする上で心がけたこと

狙い：読書時の個人的な感覚と恐怖漫画特有の主観的感覚を呼び起こす。

漫画及び読書に対して以下の様に捉えています。

- ① 読書は個人的な体験である。
- ② 同じ作品・漫画を読んでも一人一人別の考え・想像を広げる。
- ③ 読者は作者の表現した事柄を意識的・無意識的に理解する。

このように考え、〈読者がどの部分に意識を向けて漫画を体験していくか〉、〈作者の意図した表現をどのように感じ取っていくか〉、〈どの程度その感覚が継続するか〉を判断材料に準備しました。そして、恐怖漫画の特徴である主観的体験と、読書という個人的体験を呼び覚ますためには、音楽的要素で鑑賞者へ感覚的に訴えかけることが効果的だと考えました。「読書が個人的な体験であること」「一人一人別の考え・想像を広げる」ということから、複数人がそれぞれ別のパートを担当しながら一つの音楽を作る合唱という音楽ジャンルを選択しました。

また、日野日出志漫画の音声的特徴として、描き文字の魅力が挙げられます。「グボッ」「ドロドロ」「ポトン」などの描き文字からは暴力的・官能的でありながらユーモアも感じられます。日野日出志作品の子供の視点の魅力というものを、合唱隊が描き文字を発声することで一種のユーモアも合わせて表現できると考えました。

以上のことを踏まえ、日野日出志漫画朗読劇β版でどのように漫画特有の表現（絵柄／効果音・描き文字／コマ割／描線など）に対して取り組んだかをまとめています。

●絵柄

登場人物・背景など、その場面において必要と感じられる声質や話し方などに意識を向けて表現しました。



※『蜘蛛の刺青』、父親の微妙な背中丸みから若干の青白さと卑屈さを想像します。

●効果音・描き文字・オノマトペ

漫画内で描かれている効果音から、実際の動作の回数や音量などを検討しました。動的表現に繋がるオノマトペは、読書のリズム感とグループ感を担う役割として合唱隊が担当しました。



※実際に包丁で切断するとしたら、何回「グリッ」と音が出るかなどを検討しました。

●コマ割

漫画のコマとコマの間は読者の想像力で埋めるものだと考えています。例えばAのコマの次にBのコマがあったとしても、その間にはA1,A2,A3…Bというように、無数の瞬間を想像することが可能だと思います。今回は、コマとコマの間にどのような表現が行われているかを想像し、できるだけ作品のリズムを崩さないことに意識を向けました。

コマ割について検討するにあたり、漫画家の場面を切り取るカメラワークの巧みさについて改めて気づかされることになりました。



※『蜘蛛の刺青』父親の一人酒の場面。徐々に父親の顔にクローズアップしていきながら変化する父親の表情。

●漫画記号：描線・効果線・集中線

描線や効果線・集中線など、場面を彩る漫画記号“漫符”は場面全体の質感を決定する材料として捉えました。本上演では、セリフ・楽曲の質感によって表現することとしました。



※『肉瘤』のあいつの動き。描き文字と合わせて粘性のある繰り返す動きとして理解しました。



※『にわたりの首』祖父の刀。スラリと出す日本の輝き。

●背景描写トーン

漫画内で背景描写で描かれている事柄は、キャラクターのセリフ表現の材料としました。



※背景の稲妻の様な発語方法を採用。

●ビジュアルのみで展開する場面

セリフやナレーションがなく、絵と効果音だけで展開する場面。漫画としては絵の魅力が存分に楽しめるページ。合唱や前後場面に関連する音表現を継続することで、読書感覚を感じられるように表現しました。



※『蜘蛛の刺青』豚解体場面

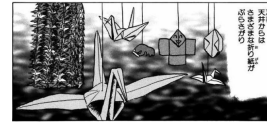
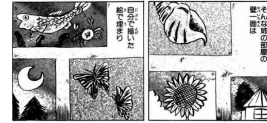


●止め絵としての魅力

日野日出志は、映画監督を志していました。その頃は絵コンテを作っていました。そのほか、自作の漫画を小説として描いてみるなど、言葉は言葉でしか表現できないことがある。絵には絵でしか表現できないことがある。というように、それぞれの表現の独自性を大切にしていました。その中で、初期の傑作『蔵六の奇病』では、絵と言葉が互いに補いあうように漫画を構築していました。日野日出志漫画で物語を進行するナレーションでは、鑑賞者が絵を思い描くことができる様なベース感を大切にしました。



※『赤い肉虫』姉の部屋



●今回削除した部分

一部のオノマトペに関して、合唱曲で表現する上で不適当だったものや、単話上演において混乱を生じそうなものを数カ所削除しています。



※『赤い肉虫の姉』「バツ」と払いのける音。



※『腐乱の胎児』『にわたりの首』養鶏場横の豚小屋の音は、今回単話上演を行う関係上、お話の焦点を絞ること、作品の流れ上、混乱が生じそうだったためカットしました。

→上演が単話でなく、複数話を構成することで、家内を移動する時間表現がなされる場合には挿入可能か。検討中。

漫画について

●漫画を描く時（地獄変の時期）

「夜中の12時ぐらいから飲み始めて朝の6時ぐらいまで呑んでるんですよ。薄い酒が嫌いだから、焼酎とかウイスキーとか全部ストレートでね。それは『地獄変』のペン入れをしていた時なんですけど、仕事をしながらも幻覚みたいなのが見えるんですよ。一種のトリップ状態になってるんですよ。しかも自分のことを描いてますから作品との距離感が全く分からなくなって。（太陽伝あとがき）」

●漫画に対する姿勢

「ホラー漫画はお化け屋敷である」
→漫画界の片隅に置かれている。
→決してなくなることはない。

●恐怖のリアリティ

・『蔵六』が民話的なものだったから、次は読者にとってリアリティのあるものをやろうと思ってね」「読者を巻き込むようなものをぶつければ衝撃が起こるだろうって計算していたんですよ。当時は「ホラー」なんて言葉がないから「怪奇」とか「恐怖」なんですけど、「怪奇漫画」を読んでも読者が現実と巻き込まれることはないんですよ。どこかで読者もタカをくくって読んでいる。そこでなんとか現実で恐怖を味あわせるためにはどうすればいいのかわ。ずっと考えていて、ふと「あれが出来ないかな」って思ったのが、寺山修司さんの演劇の中にひっぱりこまれました。ただ、漫画は演劇と違って受け手側との「場」が離れてるからね。それで考えたのが「告白」形式で漫画を通じて呪いを伝える方法。でも、演劇だけじゃなくて、学生運動、70年代安保、そういう世の中のざわめきそのものに影響を受けた作品だと思いますね」（地獄変について）

・『地獄の子守唄』は「観客は絶対的な安全地帯にいる」というのがありますよね。そこで「なんとか読者を作品の中に巻き込めないか？」と思って描いたんです。当時は、紅テントとか天井桟敷とか、観客を巻き込む芝居があって面白かったんですよ。それを漫画でできないかと考えて、作者自身を主人公にしてストーリーはその告白って形にすればちょっとは読者もリアリティを感じてくれるかなっていうことで作り上げたんです。（太陽伝あとがきにて）

●漫画の出発点＝自分のこと

「僕は漫画の出発点自分のことだし」
「本来、大前提として漫画は娯楽でなきゃいけないと思うんですよ。その中にどれだけ自分の生き様を出せるかということに僕は考えていたんですよ。でも、途中で流れが「漫画は娯楽だけでいいんだよ」ということになってきたんですよ。娯楽だけで価値があるっていう風に。僕もそう思いますよ。でも、それだと僕はできないんですよ。」

●描くスピードについて

「実は『地獄変』は、最初にじっくり下書きを完成させて、あとは絵を入れるだけにして、それから、夜中に酒を飲んで、頭の中を真っ白にして、一気に描いたんですよ。だからそういう風（インタビューの発言「奇跡的なスピード」に対して）に見えるのかもしれない。自分の中で整理がついたと思って描いたから、楽になるかと思ってね。でもかえって傷口を広げるようなもので、苦しかったですね。でもこれでやめるつもりだったから。最後にオノを投げて、さようなら。全てに対してのさようならですよ。」

●映像的な漫画表現について

「映画監督になるのが夢だった（中略）黒澤明が好きで、高校の頃は、狂ったように観まくった。（中略）時代劇には、ことのほか入れあげた。（中略）その頃、映画と同時に、芥川龍之介の小説にも見せられていた。『羅生門』『地獄変』『藪の中』『芋粥』『鼻』等、こちら時代ものが好きだった。やがて、芥川が、これらの小説の題材を日本の個展に得ていることを知り、『今昔物語』『雨月物語』等を読むようになった。中でも、怪奇・幽玄の世界を描いたものが気に入っていた。黒澤明に端を発する映画好き。芥川龍之介に端を発する怪奇・幽玄の世界。この二つが一緒になって、いつしか、私は、一人で映画のための絵コンテのようなものを描き始めた」

「ある日、教室の机にしがみついて絵コンテを描いていたら、突然、隣の席の友人が、どさっと漫画の原稿を持ってきて私に見せた。（中略）もともと、漫画はよく読んでいた方だったが、友人が持ってきた原稿の山を見て、私は改めて漫画の素晴らしさに気がついた『漫画なら、映画でやりたかったことを、一人で全部できる！』その日から、私の夢は、映画監督ではなくなった。しかし、私は、紙とペンだけで、映画監督以上の夢を手に入れることができたのだ。」

家族について

●家族について

・「家族に関しては、公表できるところとできない部分がありますね。喋れる部分だけで描いていて、喋れない部分に関しては象徴的な描き方をしている、という感じですね。」

・自分では選べない「生い立ち」とか「背負ったもの」とか、そういうものをどこまで描けるかということです。当時、実際の自分の経験でも色々とありまして、それを吐き出せば楽になれるんじゃないかと思ったんですよ。私小説みたいに。でも、実際やってみるとそうじゃないんですね。逆に自分で傷を抉り出すみたいになっちゃって…。(太陽伝あとがき)

●父親について

・「親父の背中には刺青がありました。親父の仕事は建築板金だったけど、実際はヤクザみたいなもんだったんですよ。バクチしかしてなかったし(笑)。親父の祖父の、曾お爺さんは幕末の人でね、いわゆる「上州やくざ」で一家を作ったんですよ。昔、親分衆だけの集まりで、関八洲の親分たちが集まったことがあってね。曾お爺さんは一番駆け出しだから末席にいらしいんだけど、隣にあの国定忠治がいたんだって。それを一生自慢してたらしいですよ(笑)。爺さんはそのせがれだから「若」って呼ばれてたけど、江戸時代は博徒にはお目こぼしがあったのが、明治になると突然厳しくなってね。それだから、親父は子供の頃から爺さんに賭場の見張りをさせられてたそうです。」

「中学一年の時母親が『一生の秘密にしようと思ったけど、実はお前の曾お爺さんとお爺ちゃんはね…』って、『え?』ですよ。国定忠治なんていう存在は作り物だと思ってたから(笑)。銭湯に行った時に親父の背中に刺青があるのは知っていたんだけどね。「なんでええ!？」って、しばらくはずっと恨みに思っていましたよ。」

●弟・心象風景

・「弟は実際にヤクザになったわけじゃないんですけど、刺青を入れてたんですよ。僕が家を捨てたせいで家を継いだんだけど、オヤジも弟も頑固だったからうまくいかないんですよ。そんなこんなで凄く傷つきやすかった。まあ結果的にはそんなことになっちゃったね。(中略)ヤクザとの喧嘩じゃないんですけど、酔っ払ってバイクで横転して、頭打っちゃったんです。手術で頭を開けてね、医者は助からない、万が一助かっても意識が戻ることはないっていうんですよ。ところが戻っちゃった。…その後が本当の「地獄」でした。それこそ精神病院に預けようかっていうぐらいで。しばらくは肉体的な地獄で、次は意識が戻ってきて精神的な地獄。子供が3人もいるのに、自分を19歳と思い込むんですから。僕が仕事場で「バカなことを言うんじゃない、実はな…」って説明するんですよ。何時間も説明して「あ、そうか」って。でもまた翌日て同じことを言うんですよ。こっちの頭がおかしくなりますよ。そんなことが続いてて、ようやくわかってきて、少しづつ治していこうっていうときに、結局、薬ですい臓をやられちゃってて、死んじゃいました」

・弟が刺青を入れたのは、私が二十二、三才の頃だった。母は

それを見て泣いたが、父は何も言わなかった。いや何も言えなかったのだろう。弟の生活も荒れていた。悪友どもと、どこかの海へ遊びに行き、地元のヤクザとけんかして帰ってきて、しばらくの間、命を狙われたこともあった。弟が、泥酔の果てに事故で頭を強打して、廃人になったのは、この「地獄変」を描く一年前のことだった。幼少期から少年期にかけての、私の心象風景の中には、いつも一緒にいた弟だった。この日を境にして、私は弟と共有していた大切な何かを失った。(地獄変あとがき)

世界観について

●自作の世界観について

・(『赤い花』について) 実は、女性の絵がどうしても自分の思う様に描けなくてねえ。やってるうちに「こりゃあ自分には大人の世界を描くのは無理だな、やっぱり子供の世界なんだ」って。どこかね、僕の作品にはどこか子供の感覚が入っていることに気づいたんですよ。(太陽伝あとがきにて)

●怪奇について

『『怪奇』という意味では、悪霊よりも覚醒剤やってるやつが包丁振り回す方が怖いんですよ。生きている人間こそが怖いという。怪奇とか怖いものは、常に僕の中にあるんです。たとえば暴力衝動や性衝動。精通があって性に目覚めた時なんて、自分の中にケダモノのような欲望がありましたよ。電車の中でミニスカートの女性がいて「きれいだな」って思う瞬間、どこかで踏み外せば自分だってれいぶをしてしまうかもしれない、そういう衝動。社会的な部分で抑えているけど、もしそれが孤島の中だったら、もし戦争だったらと妄想するとね、抑えられない。普通のオジサンだって、平気で人を殺せるようになってるんですよ。犯罪者はそれがどこかで外れただけですよ。その瞬間って何なのかなと思うんです。」

●怪奇漫画、恐怖漫画の特徴

・技法の面から言えば、主観的な描写を旨とする恐怖漫画で培った日野のテクニックは、客観的な容赦が必要とされる歴史(?)漫画にははなはだ不向きなことが明らかになったとはいえ、一見対象的と思えるこの二つの特徴が示しているのは、彼の資質である民話的想像力のありようであって、そこには彼なりの民族/民俗への関心が窺われる。(太陽傳、大庭菫朗解説)

●弱者の視点

・日野さんの漫画は、単にグロテスクでちねれだというだけではない。そこには登場人物(特に主人公となる子供、あの大きなグリグリした目の子供たちだが)の言いようのない孤独感があり、寂寥感がある。誰にも相手にされない醜い子供が、屈折してネズミや蛇を殺して食ったり、犬や猫をいじめて遊ぶ。その延長で、自分を苛めた、自分と違って健康的な家族と友達に恵まれ、ごく普通の生活を過ごしている子供や大人の首を刎ね、臓物を引きずり出す。それは、自分を人間と認めてくれない社会に対する、まるで報復のようである。(地獄小僧解説：友成純一)

日野日出志略歴

●日野日出志

漫画家。大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科教授。

1946年4月19日生まれ。満州チチハル市出身。

1967年のデビュー以来、雑誌「ガロ」「少年画報」「少年サンデー」などを中心に「蔵六の奇病」「地獄変」など数多くの怪奇や叙情的な世界を表現し、ホラー漫画界の重鎮として人気を確立。国内にとどまらず海外でも高く評価され、翻訳作品が多数ある。近年では叙情怪奇作家として絵本を創作するなど精力的に活動を行う。



●主な漫画作品

- 1971年8月 地獄の子守唄
- 1975年1月 胎児異変わたしの赤ちゃん
- 1975年5月 怪奇！ 毒虫小僧
- 1976年2月 まだらの卵
- 1976年3月 蔵六の奇病
- 1976年3月 幻色の孤島
- 1976年5月 恐怖列車
- 1978年10月 恐怖！ 四次元の町
- 1979年9月 黒猫の眼が闇に
- 1980年4月 恐怖のモンスター
- 1981年8月 四次元ミステリゴゴラ・ドドラ
- 1982年6月 怪奇！ 地獄まんだら
- 1982年8月 地獄変
- 1982年12月 恐怖・地獄少女
- 1983年5月 赤い蛇
- 1983年10月 悪魔が町にやってくる
恐怖！！ブタの町
- 1984年2月 霊少女魔子
- 1984年6月 人食い鬼婆
- 1985年2月 呪われた赤ん坊が...
- 1986年2月 地獄小僧
- 1986年5月 オカルト探偵団
死人形の墓場
- 1986年7月 怪奇！ 死肉の男
- 1986年8月 地獄のペンフレンド
- 1987年8月 妖女ダーラ
- 1987年9月 怪奇！ 死人少女
- 1988年2月 血みどろ館
- 1988年7月 魔鬼子
- 1990年6月 私家版今昔物語
- 1991年6月 鬼ジャリ
- 1991年10月 私の悪魔がやって来る
- 1994年7月 M コレクション
- 1999年3月 GO HOME
- 2000年8月 少年日記

●画集

- 2006年 The Art of Hideshi Hino
日野日出志画集

●絵本作品

- 2019年 ようかい できるでるばあ!!

●映画 | 監督

- 1985年 ギニーピッグ2 血肉の華
- 1988年 ザ・ギニーピッグ
マンホールの中の人魚

●映画 | 原作

- 2005年 日野日出志のザ・ホラー怪奇劇場

●映画 | 出演

- 2019年 伝説の怪奇漫画家・日野日出志
- 2019年 電車を止めるな！
～のろいの6.4km～

●キャラクターデザイン

- 2018年 まずい棒 | 銚子電鉄

●GAME | 監修・キャラクターデザイン

- 1997年 厄痛～呪いのゲーム～

●web

- HP : <https://hinohideshi.com>
- twitter : @hino_hideshi