

## 5 1号合評会

### 『松戸サイエンティスト』

作者：今回しっとりめに行こうかと・・・

松戸博士まつりにして、と思っていたけど、それはあとにして、ちょっとしっとりした話をはさんでおこうかなと。

吉村：このシリーズは、笑い声と掛け声が毎回楽しみなんですネ。

杜：今回は、火曜サスペンスの導入部分がそのまま終わったって感じ。珍しくリズムが遅い。

砂塔：松戸祭りなんてあったっけ？ まーくんはどうしちゃったんだろう？名前を聞きそびれるなんて～。

白坂：博士の出番があまりない。そんな伏線があったとは・・・と思いましたね。

### 『祭礼』

吉村：近頃の砂塔さんの作品って、なんか「大きな話のきれっぱし」って感じがするのね。話自体がすごくしっかりしているからそう感じる訳なんだけど、なんかこう、「えっ、これで終わり??？」と感じてしまう。もっと膨らむ話だと思っていたのに、と、消化不良な感じ。

杜：コンセプトが一番日本ばい。自分はずそうはずそうとしちゃうから、こういう書き方もあったのか、と思った。すごく、ヴィジュアルにわかりやすいんですね。

白坂：久々に『鬼』を連想させる作品ですね（一時、砂塔さん『鬼』に凝ってたもんね、という話）・・・最近、洋ものが多かったから、「お」と思いましたね。

鈴木：この、雰囲気出す文章が、砂塔さんはうまいですね。なつかしい感じとか。でも確かにちょっと何か足りない感じしますね。そう、全体の切れ端って感じになる・・・

作者：もう調べるのだけで手一杯で、もう短いを書いてそれ以上膨らまなかったってとこです。

祭り 舞 能と発想して、その「能」を調べるのにすごく時間がかかって、それに「能」の話が面白かったし。それでそっちに時間をとられちゃって、こうなっちゃいました。

『日報 楽しいベニア塗りをして』

作者：これは前の会社のメンバーを思い出しながら書いたもの。物語というより、そのまんま日常的なことだけを書いた作品です。

砂塔：いるよね～祭り好きな人って～。迷惑なのよね～周りにとっては～

白坂：いるいる

吉村：さくら祭りってーと、商店街につくりものの桜が飾ってあるイメージですよ。

作者：そうそう、まさしくそんな感じ。

鈴木：このキャラクター、好きですね。このくらいの長さのが、いくつかあると面白いんじゃないかと思うんですけど・・・

『後の祭り』

作者：ひみつの祭りってゆー発想で書くと、私の場合こうなるんだよね。よく考えると怖いんだけど。

鈴木：枠が決まってていいなあと思った。ちょっとわかりづらかったかなあ

吉村：草上仁ので昔こういう雰囲気のものを読んだことあるけど、それはもっと下っぽかったけど

杜：私は萩尾望都を思い出した。複雑なわりにさばさばしてますね。私はSFが苦手なので、マンガやったらすごいハマったと思います。

砂塔：今回、ちょっとラストが急いでるよね

作者：オチをこれにすると、説明がかさばって、かなりキツかったんですよ。もう1P欲しかったな。

杜：SFって、情景説明が難しいですよ

作者：まあ、この程度だと気分で書けるから

『TOY』

作者：これは雰囲気を一変して・・・最近、似たような作風のものが重なっていたから、違う方向のものも書こうかなと。アクション系にでも走ってみようかなと思いついて。

杜：正直、印象は弱いんですよ。今の強いからかな。

ドタバタしたイメージはありますね。私個人的には、『松戸サイエンティスト』の方が好きです。

白坂：出だしは強烈なんだけど、その次のキャラが出たところで雰囲気が変わったよね。

「そういえば・・・」って感じで、話のイメージが統一して頭の中にない。毎回イ

メージが違ってて、一貫してないんですよ。最後のほうになって、やっと固まってきたかな。

砂塔：最初の方憶えてないですね。『眼鏡越しの～』がのしのイメージ。

これはちょっと違いますね。アクションならアクション、ハードボイルドならハードボイルドと、どちらかはっきりした方がよかったんじゃないでしょうか。1回、2回、3回の印象が全部違うんですよ。終わりの方は、持ち味が出始めてます。

吉村：慣れないことしたから、そういう風にイメージが一貫してなかったわけだけど、それは書いたことの無いものを書いたんだから当たり前なんだと思うんです。最後のほうで安定して持ち味が出てきたってことは、それだけ書いてるうちにこなれてきたってことだと思うから、絶対ここでやめないで、また挑戦して欲しいです。

作者より、後日：

連載をやるようになってから、いつも「一番書きたいものは何か？」と考えながら書いてきました。それはやはり、季刊誌ということを考えれば、「年」の単位で一つの作品に縛られることになるので、「色んなものは試せないな」「一番のものしか書く余裕はないな」と考えたからです。

「連載」を考えた上で一番重要と考えていることは、登場人物の「喜怒哀楽」と読んでいる人の「喜怒哀楽」です(あてはまらないものもありますが)。これは「赤ちゃん」を書き始めるときにどうすべきかを考えて決めました。また、この頃、「霜越」は無間に「絵空事のように格好いい主人公やアクションは書かない」と決めました。それは、「喜怒哀楽」すなわち、「主人公は薄っぺらな人間ではなく、人間らしい人間」にする、ということにつながったからです。人間はみんな悩むし笑うし怒るし泣くし、格好良く決まってる人なんていないから。これは「霜越」のポリシーになりました。

しかし、長年書いているうちに、いつも「似たような話になるな」と考えたり、「実は、自分はアクションのあるストーリーも好きなんだよなぁ」と考え続けるようになりました。また、頭の中では幾つかのエンターテインメント性のある原案が、長い間押さえつけられるように眠っていました。それなら、と、一つ頭の中から引っ張り出し実際に書いてみることにしました。それが「TOY」です。しかし、これを書く上で問題になったのは、ポリシーでした。「霜越」のポリシーの一角を崩さないと言えないものだったのです。そこで、エンターテインメント性も持った者として「K.Shimokoshi」を作ることにしました。「ローマ字に市だけ」というのは、ガラッと「霜越」が変わるのではなく、「霜越」のポリシーの一部分を削り、別の一面を加算した人物像にしたかったからです。「K.Shimokoshi」の人物像はこれでわかっていただけたかと思います。また、「TOY」の雰囲気はどうしてそうなったのかも、ご理解いただけたかと思います。

しかし、「個人の好みの問題」だけでなく「不慣れ」だったというのは確かですね。

書いているとき、一年ほど筆が進まなかった時期もありましたし。書き始めのときに、自分の中で「K.Shimokoshi」の人物像を作りきれていなかったのではないかと思います。それが作品として現れてしまったのでしょうか。今後の課題として考えます。エンターテインメント性のある作品を書くことは一つの方針として持っているので、「TOY」の続きを書くかどうかわかりませんが、「K.Shimokoshi」で「次」があるのは確かです。(実は書き溜めがあるのですが)次はもっと、この人物像にあったものになっていると思います。掲載がいつになるかわかりませんが・・・