

BOX・AIR

次女の娘たちの空

木立額 しの子

「あんな、  
もしかして  
次男？」

すべての次男次女  
にささぐ、青春学園  
ファミリーバトル!

「ロストファーザー」より、マザー・メイトの登場人物は、  
「こちらメイト・メイト」 異名ありです。  
「本誌の合流部を脱した」は、この「ロストメイト」を再発刊の上で再録するも、  
「子爵」 愛蔵版の続編ではないです。以上。







「木立嶺インタビュー」聞き手・高槻真樹

——今回初めての単行本となりました。待ち焦がれた読者も多かったと思います。

木立「皆さんご存知の通り、僕の受賞作だけ単行本が出なかつたので気にされる方もおられるかもしれません。ただ、それは受賞作がやばすぎて出版できないとかそういうわけではなくて、どちらかという不幸なめぐり合わせの結果です。僕も編集者さんもぜんぜんあきらめていませんので、どうか応援のほどよろしくお願いします」

——普通の受賞者と違ってスタートラインが変わってしまったものね。

木立「そうですね。結局、商業誌デビュー作となつたのはそのしばらく後の歴史改変ものというべき『馬と馬車』ですからね。これまた全然方向性が違う。あの時は短編未経験でしたからゼロから考えることになりました、『日本の近世に馬車がなかつたのは何故だろう』という疑問から芋蔓式に話を作っていったわけです。最初の方にだけあつた『新青年』風の文体で全編を押し切ろうと提案してくれたのは編集さんです。だからゴ

シックロマンスもスチームパンクも意図したものではなく、書いた後で気がついた。歴史にも興味があつたわけではないんですが、縁があつたジャンルはなるべく読もうと思ひ定めまして。その後最近になつて『物語のルミナリエ』の方に書かせていただいた『僕の遺構と彼女のご意向』も、以前読んだ奈良・平安期の古代官道についての本がベースになつています。読んだ本から引つかかつたものを足がかりに話を紡いでいくというのが割とスタイルになつてきましたね。砂場で砂をかき集めていくうちにだんだん形を思ひついて作つていく、という感じですよ」

——そうすると割と即興的な、

木立「そう言われればそうですね。実は『僕の遺構と彼女のご意向』も最初は50代と60代のおっさん二人のほのぼの系の話でした（笑）でも読んでみるとつまらない（大笑）それで思い切つて男の子と女の子の話にしたら、唐突に萌え話に変化してしまつた。そうするとストーリーの骨格は変わらなくても全然雰囲気が変わつてしまうわけですよ」

——では「次女っ娘」も最初はおっさんの話だったとか

木立「いや、いくらなんでもそれはない（笑）実はこの話を書く9カ月ぐらい前に、フランスのエマニエル・トッドという家族人類学者の著作を読んで感銘を受けまして。それまで家系という概念に興味はなかったんですが、トッドの著作は『これは面白い』と思ったんですね。これで何か書こうと。だけど家族の話というのが書けなくてモヤモヤしてたわけです。そこに片理誠さん（SF Prologue Wave副編集長）がBOX—AIRの話を持ってきてくれて。片理さんと電話で話をして『やっぱリストクネタより新作書いた方がいいんですかねー』とか言って受話器を置いた瞬間になぜかこのアイデアが浮かんだんですよ（大笑）」

——か、変わってますね

木立「受話器を置いて10分後には書き始めていましたね。ただ、書いている時に気をつけたのは、定番をはずさないようにしようと。高校の部活ものですから、主人公は男の子で後は全員女の子と。緊張感を出すために隣を女子高にしたんですが、オリジナル

なアイデアはそれぐらい。あとはとことん定番を守ろうと。小宵に『涼宮ハルヒ』の長門の影響を見てとる人もいるでしょうが、僕としては『エヴァンゲリオン』の綾波系の無口キャラのつもりで書きました」

——この作品はアニメ化される可能性がある、という前提で書かれたわけですよ。私もそれなりにアニメに詳しいってことで予想以上にこの作品に深く関わることになってしまっただけ。だから私がインタビューしていいのか、という気が若干しないでもない（笑）

木立「いやいや、いいと思いますよ（笑）」

——ある意味前代未聞の制作工程をとった作品になりましたよね。アニメにしやすい絵柄の組み立て方を私がアドバイスして、そこから木立さんが逆算的にストーリーを組み立てていった。つまり普通の原作付きアニメの制作工程の逆さまのスタイルになっていると。

木立「実際のところすごく心配だったんです。20日ぐらいで第一話を書き上げて講談

社へ持っていったんだけど、定番を追及した結果誰でも思いつきそうな話になってしまったかもしれない、それでは埋もれてしまつて採用されないんじゃないかと。僕は雰囲気から入つてストーリーを組み立てていく方みたいなので、高槻さんのアドバイスは実は助かりました。家族論に関する知識はあつてもそれをストーリーにどう落とし込むかというのが難題で。とにかく懸命に対応しながら即興的にストーリーを考えていった、そのライブ感が独自の活力を生み出したかもしれないですね。最初は理想の家族形というのはありうると思つていたんですが、途中で『それを結論にしても読者は共感しないんじゃないか』と気付いて、どんどん変えていきました。後半に大活躍する悪役のシルヴァレット三人娘も当初は予定していなかったキャラなんです。電子出版での連載ですから締め切りが次々と来ます。どうしようどうしようと思つているうちになぜかあんなキャラができてしまった。この本のイラストレーターのしめ子さんも、すんなりデザインを思いついたそうですよ。逆に一番描きにくかったのがヒロインだったそうです。女性の視点からすると、男から見た理想像みたいな女子キャラよりも、むしろ悪役の方がリアルに共感できるみたいですよ。それが今回の最大の発見でしたね」

——この三人娘といえは、ラスト近くの対決シーンで、緊張感たつぷりに主人公と対峙

している背景で塚野が「うひゅー」とケーブルで滑空しているとか、アニメによくある「前が止め絵で背景が動く」画面の遊び的技法も取り入れてたのには感心しました。

木立「もちろん、そういうのは意識的にやっているんですが、ただ高槻さんに教えてもらったままに書くとは形式的になってしまえますから、画面に記号論的な意味を持たせようと考えました。まず最初のフェンスのシーンですが、フェンスは秩序の象徴で、そこを上ったところに開放があると。地面が秩序で空中が自由、そういう風に意味を持たせていきました。人はある程度住む土地に制約を受けますよね。それに対して空は自由であるけど孤独でもあるんだと。だからさっきの塚野がはしゃいでるシーンも、『自由だけど下には何の影響ももたらせない』意味を込めているんですよ」

——するとこの本全体を図像学的に読み解いていくことも可能だと？

木立「かもしれないですね。ただそこまで意識していたわけでもないんです。全体を貫く具体的な構想とかはない。僕の作品の書き方はボトムアップなんです。互いに関係ないイメージを繋げてどう展開していくかと考えると。だから実はこの先どう転がって

いくのかは分からない。キャラクターが何人か目の前に浮かんだ瞬間に『これで行ける』という確信は持てましたが、その時点でストーリーは固まっていなかった。ただラノベの制約から外れずに書こうと考えていましたから、自然にコミカルな展開で、家族人類学とか堅い理屈はあまり盛り込まず、会話で見せていく、という流れになりました。結果として彼女たちの部活の目的などは曖昧になってしまいました。が……」

——木立さんは最初に「これで行こう」と見定めたジャンルに毎回擬態する傾向があるんじゃないですか

木立「そういうところはあるかもしれませんがね。逆に自分の文体へのこだわりはないんです。まず出したい雰囲気というものがあって、それを実現するための方法を探っていくという形を取るのです、結果的にそうなっているんだと思います。実はラノベの文体はかなり徹底的に研究したことがあるんです。でもラノベの世界は変化が早すぎる。スタイルを習得する頃には流行が変わってしまっているんです。だからガチガチに固めすぎず状況を見ながら変えていく、という方式が自然に身につけていきました。特に今回は連載形式でしたので、次々と締め切りがやってくるし、考えている余裕はない。まさし



くジャズの即興のようなスタイルだったと思います」

——私に対してもそうですが、木立さん今回の連載でいろんな人に結構気軽に相談しましたよね

木立「今の僕には、必要なことだと思うんです。人と話している間に考えが整理される部分ってのもありますし。僕の悪い癖なんですけど、ひとつのことを始めると入れ込んでしまっって、他のことが見えなくなってしまう。実はこの作品の最終回でも一度『地味すぎる』と編集さんからダメ出しを食らいまして、タタツシンイチさんと電話で『宇宙戦艦ヤマト』と『機動戦士ガンダム』の最終回について話し合ったんですね。それで『ああ、最終回はお祭り騒ぎでなきやいけない』と気付けたわけです。高槻さんから『参考になるよ』と教えていただいたアニメ作品も実は書いている間は見ている時間がなかった。でも、高槻さんが言っていたアニメ演出のテクニクを自分が今まで見てきた作品に当てはめるとどうなるだろう、と考えると自然にやるべきことが分かりました。実はプロットを起こしたのも今回が初めてです。僕の場合、まず即興で場面を書いてみる、うまくいかなかったらキャラクターを性転換してみる、そのシーンを成立させるために

はどうするのか、考えて前後に書き継いでいくわけです」

——でも即興といいながらも、ずいぶん多方面に熱心に取材されてますよね

木立「実は親戚の子に頼んで高校生の文集を借りて読んだこともありませう。背伸びしたい年頃の頭の中がかいま見えて、参考になりました。小学校の卒業文集も読みましたが、好きな本に「ハリー・ポッター」を上げている子がいて、実は全然面白いと思つてないだろう、というのが透けて見えたりね（笑）僕は逆に高校の頃はあまりフィクションに興味がなく、新聞とか読んでましたね。後はカレル・ウォルフレンとかポール・ボネとか。この二人を混ぜて読むと結構面白い（笑）まあ、表には出しませんでした。あれぐらいの年代に必ず感じるであろう孤独感を、作品にしてみたいんですよ。いわゆる純文学ではなくて、あの年齢の子たちが共感できるような形で。実は先日、SF関係のパーティーに出席した帰り道、急行電車に乗っていたら、近くに座っていた高校生のグループの会話が聞こえてきたんです。それで寝たフリをしながら聞き耳を立てていたんです（笑）話題はライトノベルなんです。彼ら曰くライトノベルしか読まないのは問題があると判っている、でも受験だ部活だで日々疲れ果てていて、堅い文学はとも頭に

入らない。ライトノベルぐらいでなければとても読めない、三十分のアニメすら観続けられないというんです。これはちよつと考えさせられましたね」

——なるほど、私たちの若い頃は結構弊がって固い哲学書や科学書を読んだりしたのですが、それをやる余裕はもうないと

木立「余裕といえますか……いま、時々東京に行くと、人の気配がしないオフィスビルっていっぱいありますよね。そんなビルが気付くといつの間にか建っている。『新世紀エヴァンゲリオン』でもそういう無人のビルが効果的に使われていました。もちろん背後に働いている人はいるはずなんです。子供には見えない。つまり大人が働いて社会を作っている姿を具体的に思い浮かべられないんです。だから自分たちの行き着く先が見えない。ビルのデザインもおそろしく洗練されてて、自分たちが大人になってこのビルを作れるかという、まったくイメージが湧かない。まったく自分と無関係な別世界のものだとしか感じられない。だから学校とか家庭とか、せいぜい自分の身の回りにしか関心を示せない」

——鋭い見立てだと思えます。しかしSFファンとしては、外の世界と自分を繋ぐ架け橋がほしいと思えます

木立「その通りですね。ジョージ・ルーカスが『スターウォーズ』を制作した時もベトナム戦争の直後で世相は暗かった。売れそうもないと危惧されていました。蓋を開けてみるとめっちゃくちゃに売れた。みんな状況にうんざりしていて、外の世界に連れ出してくれる何かを欲していたんだと思います。悩ましいのは、或る程度読者が知っている世界を描かなければ読んでもらえないし共感してもらえないということにあります」

——ですから「次女っ娘」を読んで思ったのは、ラノベの文体に擬態することで何かをしようとしているなということなんです

木立「若い人たちとリンクしたいんですよ。外の世界に連れ出せるかどうかは別の話で、まずは接近しなければ話にならない。面白いのに読まれない本、という話を聞くと何が足りないんだろうと考えてしまいます。幸か不幸か受賞作が出なかったことで別の方法を考えざるをえなかったわけです。実際SFは子供の頃から好きでしたが、なぜ好きな

のかと問われると説明できない。それで考え始めたわけですが：子供の頃図書館に小峰書房とかのSF叢書があったじゃないですか。『宇宙のスカイラーク』とか『次元パトロール』とか。ちなみに、僕が最初に読んだマンガは『ドラえもん』です。そういう原風景って大事ですよ。でも今の子供たちが大人になった時はどうだろう？ 先ほどのエマニエル・トッドの家族論でいうと、かつては長男が家を継いで次男以下は追い出され軍人や労働者になった。つまり近代を作ったのは居場所を失った次男なわけです。ところが現在は少子化で、一人っ子の割合が増えています。つまり、理論上は自分の居場所はなくならないし、何かに夢中になって自己確認をする必要もないわけです。そんな中であって今の子供たちの心に届くものは書けるだろうか。あるとしたら何だろうと考え続けています」

——その結果生まれたのが「次女っ子」であると

木立「最終結論とは言えませんが、派生物のひとつとはいえますよね。常にそういう模索はしていて、SF Japanの最終号に寄稿した『病札』なんかもそうです。ラノベの書き方を取り入れる勉強をしていたこともあって、その影響が出ています。『馬車

と馬』と『次女っ子』のちょうど中間というところでしょうか。女子高生の会話のリアルさを意識して盛り込むようにしました」

——全話の魅力といえどPrologue Waveに投稿いただいた「Buy Buy」

(<http://prologuwave.com/archives/1233>)もそうですね。ほとんど木立さんが飲み屋でOLの会話にじっと耳を傾けてメモったかのようなリアルさで

木立「さすがにそこまではしてないんですが（笑）実は『病札』は親戚の女子高生から聞いたスマホがらみの話がヒントになってます。まあ、その流れの上にはありまして、『病札』の女の子たちが大人になったらどうなるか、というのを類推しながら書きました。だから実際に聞いたみたいに思っただけのなら大成功（笑）でも校閲は大変だったと聞きました」

——校閲では実はスーツと読めるんですが気付けばストーリーが頭に入っておらず一瞬「？」となっていてこずりました。例の「鼻にフライドポテト」のインパクトが強すぎて（大笑）

木立「ちよつとディテールに凝りすぎましたね（笑）八杉将司さん（SF Prologue Wave 編集長）が『頭蓋骨に穴を開けずに脳に進入するには鼻の穴が最適だということ』を分かつてる』と感心しておられたので、実はあれはテレビで観たミイラの作り方なんですと（笑）」

——それは思いつきませんでした。そういう思いがけないもの同士を結びつけるのが発想の原点ということでしょうか

木立「ええ。というか、主にその方法ばかり使っていますね。Aの体系とBの体系にはリンクするところが必ずある。それを探していくわけです。そのリンクをギャグにするかシリアスにするかで話がガラリと変わってきます」

——さきほどからよく出てきますよね。やはりリンクが木立さんのキーワードでは

木立「それはあるかもしれませんが。ただ、僕はやつと一冊目の本が出たところなので。

自分が素人だ、ということも常に言い聞かせるようにしています。謙虚さは忘れないようにしたいと思います」

——刊行されていない受賞作というのはどういふものなんですか？

木立「異星人との戦争をテーマにした宇宙SFです。今の僕の書いているものとは大分違いますね。実は『スタートレック』や『ペリーローダン』が大好きなんです。作中では正体不明の異星人と地球が戦っていて、そこに少年と少女が巻き込まれる。お互いの母星の位置が判明しておらず、探査機を飛ばして探り合っている、そんなゲーム性の高い世界観です。つまり母星の位置が相手にばればゲームオーバー。これから書き直すとなると、おそらくはまったく違うものになる可能性もありますが、いつかチャレンジしてみたいと思いますので、ぜひご声援よろしくお願いしますね。ただ、それではなぜ今その世界から大きく離れたラノベの世界にいるのかというと、僕自身がなぜSFが好きなのか、若い人にうまく説明することができないからなんです。それならばこちらから歩み寄ってみよう、とラノベのことを調べ始めました。その結果ラノベを通して、小説でなくてはできない表現の姿がわかってきました。たとえば谷川さんのキャラクター



造型とか、西尾維新さんの言葉遊びであるとか」

——西尾維新さんの「化物語」のアニメ版で、すごく演出の癖が強いんですが、西尾さんの言葉遊びの魅力を短いカット割りやタイポグラフィなどを駆使してうまく表現していました。今回の木立さんの試みは、いわば西尾さんの原作をシャフトがどうアニメ化していったか、を分析して逆の道をたどったものといえるかもしれません

木立「そうですね。今回の作品は書いていて楽しかったですし、いい刺激になりました。これからも日々勉強ですね」

(2012年3月22日、三重県伊勢市にて)