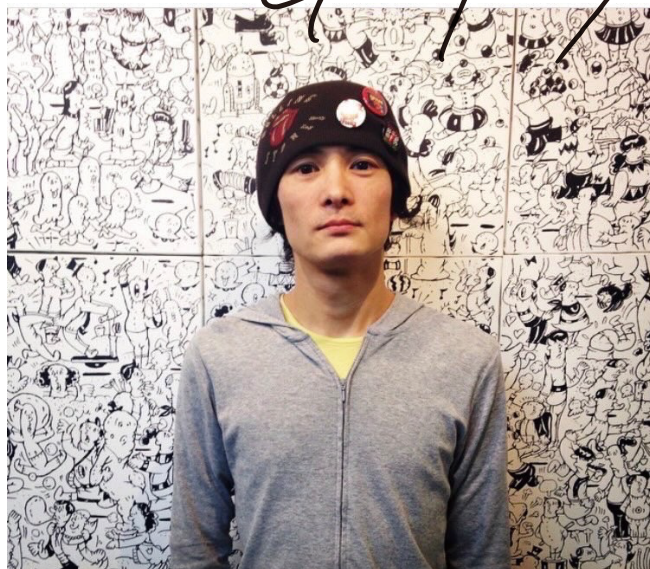


furi color! Golfery



中垣ゆたか LONG INTERVIEW

ロングインタビュー

【中垣ゆたか篇】

中垣ゆたかのむかし、むかし。

イラストレーター・中垣ゆたかの誕生。

絵本作家・中垣ゆたかの誕生。

中垣ゆたかと町田。

中垣ゆたかの絵本の作り方。

中垣ゆたかのアナログ観。

中垣ゆたかのむかし、むかし。

北九州・小倉生まれ、ほとんど町田育ち

生まれは北九州なんですが、9 歳くらいの時には関東にいました。

転勤族だったので、山口とか鹿児島とか福岡とか、引っ越しであちこちするのは普通だったんです。兄が高校に入ってから移動が難しくなって、父親だけ単身赴任で、それ以外は高校の近くの青葉台とか十日市場のあたりに引っ越しました。

その時から遊びに行くなら“町田”という感じ。僕が 20 歳くらいの時に、家族でもう東京に移住しようということになって、成瀬に。そんなこんなでもう 20 年ぐらい町田です。



20 歳ぐらいの写真

大学時代に原因不明の病気

大学は経済学部。たしかテストの日程が一番最初だったから経済学部に入ったんですけど、2年生か3年生の夏に変な病気になっちゃって。顔がむくんで、食べても栄養にならない原因不明の病気になったんです。半年くらい入院したんですけど、とにかく栄養を取っていくしかない、病院にいても仕方ないってことで、通院することになったんですよ。そこから5年間くらいは自宅療養。

一時期体重が32kgくらいになって、そこまですなると筋肉が全部落ちちゃうんですよ。階段が登れないし、走れない。力が出なくてトイレで座ったら、何か支えがないと自力で立ち上がれない。お風呂とかも入れない。

自宅療養中はずっと映画を見てました。毎日やることがないので、レンタルビデオ屋に行って、新作を借りて、家で見て、次の日も借りに行くっていうのを5年間くらい繰り返す。だから1日に3〜4本は見てたんですよ。昔の映画から新作からアニメでも韓流とかも、ジャンルは関係なく全部見てやろうと思ったんですよ。でも毎日新作が出てくるんで、「これ無理だわ」って思いました。

5年経って、病気は完全には治ってないけど、栄養がだんだん入るようになって、体重も40〜45kgくらいになったんです。病気が重かった時は、家族からは「人間、どうせ死ぬなら好きなことやりなさい」と言われていたんですけど、顔色がよくなって動けるようになってきたら「何をするにも、まずはバイトくらいしたら？」と言われるようになりました。ちょうど就職氷河期だったので、5年間何もやってない人が急に今から会社で働きたいっていうのも難しい時でした。朝と夕方だけおじいちゃんたちを車で送迎するバイトやコンビニバイトをしていたら、さらに動けるようになってきました。



昔の絵

**イラストレーター・中垣ゆたかの
誕生。**

絵描きになる第一歩

映画を毎日家で見ると生活を変えずにできる仕事は、絵を描くことくらいかなと思ったんですよ。好きな映画や音楽の雑誌の仕事がもらえたらいいなあって感じで。レンタルビデオ屋に行く途中の本屋さんで、イラストが使われている雑誌の編集部の電話番号を覚えてきて、毎日電話をかけてたんです。「絵を描きたいんですけど、見てもらえませんか」って。

伝え方もだんだん上手くなってくんですよ。「ちょっと絵を持っていきたいんで、対面で見てもらえませんか」とか「ちょっとアドバイスいただければ」とか、そんなことを言って。「じゃあポートフォリオを送って」という返事が大体。でもポートフォリオが何なのか分からないので、適当に送ればいいのかと思って4枚くらいコピーして送ったり。全然返信はなかったけど、20年くらい前だからたまに会ってくれる方もいました。そしたら、その出版社の出している雑誌で、イラストが描いてある部分を白く塗りつぶして、自分の絵で描くならこうなりますって上から絵を描いたものを見せるんです。

そもそも、その時は出版社と別にデザイン事務所ってところがあることも知らなかったんです。雑誌社から「電話番号だけ教えておくから、デザイン事務所に行ってみて」ということを言われて、デザイン事務所の人に会いに行ったりもしました。

厳しくて怖い、でもいろいろ教えてくれるデザイナーさん

デザイン事務所って、僕怖くて（笑）。今でも怖いデザイン事務所の人がいるんですけど、その人が色々教えてくれてすごくお世話になりました。ポートフォリオの作り方をイチから教えてくれたり、「名刺を持って」とか「絵はビニール袋にそのまま入れて持ってくるな」とか。

そんなことで、27～28 歳ごろ、夏から動き始めて半年くらいで一応デビューできたんですよ。特集コーナーのイラストの仕事を、そのすごく怖い人から「一番最初の仕事あげるから」って言われて。その時もイチから仕事の進め方を教えてもらいました。「ラフをまず描いて OK が出るまで本描きしてはダメだよ」とか、「締切りより早く送ると大きな仕事が来なくなるから締切り当日に提出すること」とか、色々細かくテクニックを教えてくれました。

4 コマ漫画^{*1}を毎日描くようになったのも、その人がきっかけなんです。ある雑誌の目次ページに4コマを描く仕事に、僕を推薦してくれたんです。4 コマ漫画は描いたことはなかったんですけどね（笑）。漫画は多分全然ウケなかったからか、2 年くらいで終わってしまったんです。そのことを怖いデザイナーさんに言ったら、「毎日描いたら？別に出版物じゃなくても、ブログとかで毎日描いて 100 話くらいになったら何か世の中変わるよ」って言われて描き始めたんです。

^{*1} 中垣さんは「町田家、あさって、しあさって。」を 2007 年から描き続けネット上で公開している。目指すは 10000 話。



『町田家、あさって、しあさって。』第7065話「AI こわい」

とにかくたくさん描く！スタイル

最初にいただいた仕事は、人をたくさん描くようなイラストだったんですよね。

たまたま色々なカットを描いていた時に、1枚の紙にウォーリーみたいに100人くらいの人をいっぱい描いてたんです。そしたら、その怖いデザイナーさんから「これをもっといっぱい描いてこい」って言われてその仕事をもらったんです。音楽雑誌で、女子十二楽坊とかAKBがいっぱい並んでる絵を描いてくれと。それを描いたら、同じデザイン事務所の違う部署から「じゃあ今度レストランでいっぱい人がいる絵を描いて」とお願いされたので、たくさん人や物がある絵を描き始めたんです。

最初から人をたくさん描いていたわけではないですよ。本当は海外のCDジャケットみたいに、なんかもう落書きみたいな感じの絵を描きたかったんです。だから左手でわざと描いたりした絵を持ってっただですよ。それをある出版社へ持って行ってたら汚すぎて使えないって言われました。

地道な活動はつづく……

その間にも、「絵いいね」と言ってくれた人を2ヶ月に1回くらい訪ねたり、初見の人に電話して会いに行ったら怒られたりしていました。もうダメだと思ってたら、怖いデザイナーさんのところへ行って、近況報告とともに今描いている絵を見せるということをずっとやっていたんです。1ヶ月に10ヶ所くらいを回ってずっと持ち込みをして、電話は40本くらいはかけていたかな。

今の時代に同じことをやっても会ってくれないと思います。SNSもない時代ですし。でもその当時は、そのやり方しかなかったんですよね。あと、それをやってることで、家族にも「おれ働いてるから、外に行ってるから」って、働いてる実感があったんです。



デビューイラスト

中垣ゆたかの行動力

イラストレーターの仕事は、最初どういうものか全然分からなかったので、大御所の人とかにも軽く電話して会ってもらえませんかって言ってたんですよ。もう今じゃ絶対できない。

ある大御所デザイナーの方に実際に会ったときは「時間を割いて見てるのに何しに来たんだ。君が今後化けると思えない、疲れるんだよ君の絵は」って1時間くらいめっちゃくちゃ怒られて。その3年後ぐらいにもう一度リベンジで会いにいったんです。「来たの覚えてるよ」って言われて、もう一度見せたら「君のは本当疲れるな。何しに来たんだ」って言われて、帰りに「あ、俺もうこの人と会わないな」と思って吹っ切れました。その方の事務所が梅ヶ丘にあって、小田急線に乗って通る時は今でも怖くて息止めてますもん。

当時は当たって砕けろって感じですね。今はもう怖くてどこにも行かないです。何も知らなかったからこぞできる行動ですよ。何も知らないって怖いですよ。強いんだと思います。無理ですよ(笑)。

**絵本作家・中垣ゆたかの
誕生。**

名物編集者さんとの出会い

絵本出版社にも結構電話をかけたけど、全然会ってくれず、たまたま会ってくれたりすると、「絵本のことで分かってますか？」と、すごく怒られて帰る。そもそも自分のことをイラストレーターですって名乗って、何か絵が描けたらなんでもいいって思ってたので。二度と絵本の出版社には行かないってその時は思っていました。

ある時期に『R25』っていうフリーペーパーのカットイラストを描いていたんですけど、そのデザイン事務所が福音館の『たくさんのふしぎ』っていう昔からある定期購読冊子のデザインをすることになり、声がかかったんです。

『たくさんのふしぎ』のことは僕は全然知らなかったんですけど、編集者さんとの打ち合わせでは「子ども頃からすごい読んでました」とか「シリーズ、面白いしイイですね！」みたいなことを、タイトルを間違えながら話してました。

その編集者さんが業界でも有名な名物編集者^{*2}さんだったということを後から知るんですけど、圧というか情熱がすごかったんですよ。「○○した方がいいよ！」「君はこうするべきだ！！」という感じで、勢いがとにかくすごくて、家まで来てくれたりして。「あの、はい……」とか言って圧倒されてたら、1ページだけを描く予定が、追加のカットや表紙・裏表紙も含めて全ページ描かせてくれたんです。『たくさんのふしぎ』シリーズで南米の楽器をテーマにした本^{*3}で写真が多い本だったんですが、「イラストがある方がいいから」ってことで。カットイラストってということで仕事を引き受けたんですけど、結局絵本の著者の一人として「中垣ゆたか・絵」ってクレジットに入れてくれたんです。

^{*2} 名物編集者さんのことを、怖いデザイナーさんが紹介してくれようとしていたことが後に判明する。

^{*3} たくさんのふしぎ 2011 年 9 月号『おもしろい楽器 中南米の旅から』（福音館書店）

『ぎょうれつ』での絵本デビュー、からのビギナーズラック？

その頃から絵本の出版社が出す書籍モノの絵を描く仕事の電話が来るようになったんです。その仕事をする中で、「僕も絵本描けませんか？」って聞いてみたんです。そしたら偕成社の編集者さんが「絵本も描けますよ、描きましょう！」って言ってくれたんです。

それで最初に書いた絵本が『ぎょうれつ』です。『R25』で、にぎやかして本の周りの余白に行列のイラストを描いていたのを見て「行列がテーマの絵本を描きましょう！」となったんです。絵本の作り方も何も分かっていませんでした。オチも考えずにどうやってこの企画が通ったんだろうなあって思うんですけど、とにかく 2013 年に絵本デビューしました。それが絵本を描くようになったきっかけです。

『ぎょうれつ』を出したら、結構絵本のお声掛けがあって、2 年間で一気に 5 冊くらい出せたんですよ。だから、「なんかちょろいな」と思ってたんです。でもそれから 10 案、20 案、いくら案を出しても企画が全く通らないことがバンバン続いて、全然出せないんだなっていうことを痛感しました。そこから声もかからなくなってしまって、ちょこちょこ絵を描いていました。

冬の時代の到来

持ち込み時代に絵本の出版社にボロボロに指摘されてから、自分から行くのが怖いんですよ。だからオファーがあった仕事だけをしていたんですけど、絵本を出したらイラストの仕事が不思議と減って、生活がカツカツになってきたんです。イラストの仕事はこなくなって、企画は通らないし、仕事はないしって感じで、2015～2016 年が一番きつかった。「全然食べれないじゃん！」って感じです。

それが冬の時代ですね。その後 2017 年に町田市民文学館で展示やらせてもらったからか、町田市の仕事もちょっと入ってきました。イラストレーターで中垣ゆたかっていう人が町田にいるってなったのか、ギリギリ生活できる感じが 2018～2019 年。



中垣ゆたかと町田。

イラストレーターの本田亮^{*4}さんとやった、「まちだ〇ごと大作戦」^{*5}の最後のチラシは面白かったなあ。くるくる(=JR町田駅前のオブジェ「光の舞」)の周りにもイラストが飾られたんです。本田さんとデザイナーさんと僕と3人で、リモート会議で「今日はここ部分をやりましょう」って決めて、1個ずつハガキサイズで描いて納品していったんです。完成形が見えずにちょこちょこ描いていくから「描き切ったぞ！」ってことはなく、いつの間にか終わってるっていう感じだったんですけど(笑)。でも2人で何か一緒に描く機会はなかなか無いので、なんだか面白かったし、思い出がめちゃくちゃありますね。

町田モディの壁面とか UNIQLO とか原町田大通り沿いとか、町のいろんなところに飾ってもらえた仕事はそこを通るたびに思い出すので、「あ、これ描いたなあ」と、それなりに思い出です。

他にも、僕は4コマ漫画をずっと描いていたので、文学館さんで2013年に「のらくろ展」^{*6}があった時に、漫画をつくるワークショップの講師として呼んでもらったんですよ。文学館へ行くのも初めてだったし、人に教えることが初めてだったのですごく覚えてます。どういう風にして自分はいつも4コマ漫画を考えてるんだろうと振り返ったら、それなりにパターンがあることに気づいて、それを教えることにしました。3段落ちとか、前半と後半の2コマをそれぞれ同じ展開にするとか、ダジャレを取り入れるとか。これが初めてワークショップをやったお仕事でした。



原町田大通り沿いにある中垣さんのイラスト

^{*4} 町田在住のイラストレーター。2019年、中垣ゆたか × 本田亮「43万人の個展」を開催。

^{*5} 町田市主導で行われた「やってみたい夢やアイデア」をみんなで実現していく、市民参加型のまちづくりの取り組み。コロナ禍の時期も含め2018年～2021年に行われた。

^{*6} 「滑稽とペーソス―田河水泡「のらくろ」一代記展」のこと。



町田市民文学館ことばらんど
(2026年10月1日～2028年1月4日(予定)、工事のため休館)

その後の2017年の文学館での個展は、腐りかけてた冬の時代にあった出来事だったので、「こんなこともあるんだな」と思ってありがたかったです。

その時代よりも本当に仕事がない時……2014年に町田市の「地産地消展」*7 みたいなことをやったんです。町田在住のイラストレーターの展示っていう意味合いで「地産地消」。誘われた展示が初めてだったんですよ。雑誌のカット絵ばかり描いていて、「もうずっとこれをやっていくんだなあ。何もないなあ」って思っていた時だったので、印象に残っています。市役所だから人がいっぱい来てくれるなっていう期待もありました。ギャラリーで自分で展示することはあったんですけど、公共のいろんな人がくる場所での展示ってなかなか無いことだから、テンション上がりましたね。市役所の人ができることをいろいろ提案してくれたことも新鮮で、チラシを作って、街じゅうに配るとか、ラジオで告知してくれるとか、『広報まちだ』に載るとか、「そんなこともできるんだ！」って思いました。この時は、イラストレーターから一歩出たなって実感がありましたよね。

町田にはイラストレーターさんがたくさんいますよね。使い勝手がいいイラストレーターだな、と思われるくらいにはお仕事やりたいですね。

*7_「地産地 SHOW ギャラリー 2014 夏 中垣ゆたか 町田展！」のこと。

中垣ゆたかの絵本の作り方。

まずは編集者さんとの仕込み

絵本作りは、出版社にいる編集者さんとタッグをくんで、企画から一緒につくっていきます。打ち合わせに行く時に「これをやろう！これがやりたい！」とか、実はあんまり考えてないんです。この編集者さんと何をやるか、何をやりたいか、ってことの方を考えてますね。こういうのどうですかとか、何をやりたいですか、って聞いた時の反応を見ながら内容を決めています。あとは雑談の話がきっかけでお話づくりが進むこともあります。ヒントやカケラみたいなものを持って行って、それを組み合わせて作っていく感じです。

自分で作ったお話を見てもらうことはあんまりしないです。持って行ってその場で見られることがちょっと恥ずかしいですし（笑）。だから全く新しいものができることの方が多いと思います。結局、一緒に作る人がノッてこない面白くないと思うんですよ。一緒に作ることで思い出にもなりますしね。僕もそれは「この人と作っているから、これができた」という感じがある。

まずテーマや場所、キャラクターものかそうでないかを最初に決めて、どんな風にしかけを仕込んで進めていくのかは次の段階です。例えば、あえて同じシーンを2枚描くとか、全体のシステムの部分は、後から決まっています。

次に簡単なラフを描いて、それをベースにまた話し合おうという流れになる。僕が見たら完璧と思ったラフをお渡しするんですけど、編集者さんが客観的に見ると「このページはいらないよね」とか「なんかお話がモッタリしてる」とかが分かる。その意見を聞いて、どんどんブラッシュアップして、そのお話の説明ができる程度まで持っていく。そしたら「あとは企画が通ってからやろう」という段階。ここまではまだ僕と編集者さんだけのやりとりで、出版社さんの会議に出していないんです。無駄な労力を使わせないようにしてくれているんですよ。

ドキドキの会議の結果

出版社さんの会議は、僕はノータッチ。担当編集者さんが「ここが面白い」「こういう風にしたい」とか、「これはこういう見込みがあるから売れる」って大人の話を、営業さんも含めてしてくれます。会議を終えて編集者さんが「ここに指摘が入ったので、もう１回修正して出しましょう」ということがあれば「ダメでした、ちょっともう無理です」ということも全然あります。

何が起きるかわからない、本気の大人たちによる絵本づくり

編集者さんとの打ち合わせの段階で企画にもならないアイデアも、他の編集者さんに見せると「面白い」って言ってくれたりするんです。本当にそれぞれで、もう分からないですよ。「この人合わないな〜」って人がいれば「もう何を言っても合うわ〜」って人もいる。でも、いいものができる / できないはまた別の問題な気がします。合うって思っていた編集者さんでも「あれ？」っていう結果になることがあるし、まちまちです。本当に何ができるのか分からないところが面白いのかもしれない。しかも、みんなやっぱり本気で作るので、「ええっ！こんな本ができた！」って予想を超えてくるのが毎回です。一作入魂な感じで、面白いなと思います。

企画が通ったら、そこではじめてペン入れをして、きちんとしたカットを描きます。ここまでくればもう作業の段階です。もちろんいいもの描こうと思って楽しく描いているんですけど、その前の段階の方が絵本づくりの７割〜８割を占めていると思います。僕だけではなくて編集者さんたち含めて２人３人で作ってるっていうのがいいんですよね。



中垣ゆたかのアナログ観。

いつもアナログで描いてます。もし習っていたらデジタルでやっていると思いますけど、習っていないからできないんです。絵本はまだアナログの世界が残ってるからよかったです。

たまに教えてもらいながらイラストカットをデジタルで描く時はあるんですけど、僕にとってはデジタルの方が大変だと思う時もあります。気がついたらデータがなくなったりしてるじゃないですか。ここまで仕上げたのに、ブレーカーが落ちるとか。うちの家がブレーカーがバンバン落ちるんです。奥さんが上がってきて「大丈夫だった？」って聞かれるんですけど、いつもメールとか YouTube くらいしか使っていないから全然大丈夫。

ずっとイラストレーターだけをやってたら、多分もう淘汰されてると思います。手描きはスピードが遅いし、デザイナーさんにとってひと手間あるんですよ。スキャンしてゴミを取って……みたいなことが、もう時代に合わないんだと思います。

広告の仕事をやりたいと思って、いろいろ話をして回った時に「手描きでしょ、ちょっと厳しいね」「今みんなデジタルなんだよ」って言われて。広告って紙媒体だけではなく、携帯で縦とか横にした時も見られるようするから、簡単にバラせるようすることが多いらしいんです。「レイヤーに分けて入稿して」とか言われると、そっかーってなる。アナログでは1枚絵で描くからね。広告ってお金がよかったり見る人が多いので、広告の仕事やりたいなって思った時があったんですけど、2年くらい前から「もういいや！」って気分。10年前に絵本の出版社さんにボロボロに言われた時に「絵本なんかもういいや！」って思った時と同じ感じです。

最近は絵本作家さんでもデジタルを使う人は多いです。でも原画展をやるなら、デジタルは印刷物になっちゃうから難しいんですよ。なので手描きもまだまだ20年ぐらい生きるんじゃないかってちょっとひと安心してます。

紙と鉛筆は裏切らないですよ。描いたまんまが出るんで。