

天野喜孝氏インタビュー（エフエム新津 6月19日収録）



天野喜孝氏インタビュー

エフエム新津 6月24日「クリック秋葉区 新津美術館情報」で放送

インタビュアー：大澤若奈さん（エフエム新津）

※以下敬称略

※（ ）は編集註

大澤 オープニングで新潟には二回目とおっしゃいましたが、この展覧会まで新潟にはご縁はございましたか？

天野 展覧会は初めてです。

大澤 個人的に（新潟市に）いらしたことはおありでしたか？

天野 10年以上前に、仕事で新潟市ではなく越後湯沢のあたりまで来ましたが、こちらへ来るのは今回初めてです。

大澤 新津美術館の印象はいかがですか？

天野 素晴らしいですね。インタビューさせてもらっている所の脇で、緑が見えて気持ちいいですね。展覧会で来ているのですが、何かここにいること自体が気持ちいいなと思います。

大澤 実は私は小学校の時、タイムボカン、ガッチャマンが大好きで見ていて、オープニングテーマと、ゼンダライオンの登場するところの曲を未だに全部歌えます。それで、先生にお聞きしたかったのが、あのヤッターマンに出てきた「豚もおだてりゃ

木に登る」のおだて豚なんですけれども、あれも先生の（作った）キャラクターなんですか？

天野 監督の笹川（ひろし）さんか僕が描いたのか覚えてないのですが、「豚もおだてりや木に登る」ってのは、もともとそういう（ことわざ）があったらしいんですよ。でもタイムボカンで使うことによって一般的になったということは笹川さんが以前言っていました。

大澤 私も調べたんですが、タイムボカンシリーズで一般的に使われるようになったらしいですね。先生の中ではおだて豚は、どんな位置付けでしょうか？

天野 要するにあれはヤシの実に向かって登っていきますよね。でも上に登っていくと垂れてしまうんですね。だから、上にはいけないという風刺のようなものも、あったりするので「おだてにのっちゃいけないよ」という戒めも実はあるかも知れないですね。

大澤 そんな深い意味があったんですね。

タツノコプロから独立されて手がけられたファイナルファンタジーシリーズのキャラクターデザインなんですが、今や天野さんの代名詞のようにも語られることが多いのですが、天野さんの中での位置づけはどのような感じでしょうか？

天野 まず、ファイナルファンタジーはゲームで僕が初めて関わったゲームなんですね。なので、まず最初に関わったゲームということが、自分にとっては一番の特徴というか、それを今だにやっているということも意味があるのかなと思います。僕の場合、グインサーガをやったり色んなことをやっている中でのファイナルファンタジーなんです。僕というよりはゲーム自体がどんどん広がって行って、世界的にそういう時代になってきた。それとともにファイナルファンタジーも広がって、日本もそうなんですけども、中国やヨーロッパ、ブラジルなどにイベントに行くと、もう熱狂的なファンがいるんですよ。なので、ゲーム自体が一つの文化になっているのかなあという、ちょっと客観的な言い方なんですけど、それをすごく感じます。

大澤 その一角のデザインを確立された天野さんということですね。

天野 たまたま、最初にやっただけで、僕というよりはやっぱりその関わったスタッフの方達がすごい情熱を持ってやっていたんですね。今でもそうなんですけど、それがこう繰り返し繰り返し、ある種伝統というか歴史みたいなものが積み重なってどんどん広がっていった。テクノロジーもファミコンからスーパーファミコン、プレステで、今や3D。だからそれを紹介するツールとしてもゲームの意味もあるのかなと思うんです。どんなにテクノロジーがあっても、それを一般の人が分からないと広がらない。でも、ゲームをやることによって当たり前3Dとか、そういうコンピューターが入

ってくる。今はもうバーチャルで全部 360 度空間が、違う世界になるというテクノロジーあつての世界だと思うんです。でも、そのテクノロジーを取り入れるっていうのは、ゲーム性というか面白さがないとなかなか入ってこないんで、そういう意味がゲームにはあるのかなあと思いますね。

大澤 この秋発売のファイナルファンタジー15のイメージイラストを拝見しました。単純に和と洋の融合とか、明と暗と言えない様な混沌とした雰囲気、ユニコーンのようなものに乗った甲冑の騎士がいたり河童のようなものだったり鬼のようなものだったり混沌としたイメージというのは天野さんの頭の中にあるイメージなのでしょうか？それとも、実は一般の社会が天野さんにはああいう風に見えるのでしょうか？

天野 両方ですね。今の日本を象徴しているのかな、と思います。僕が特別ではなくて、西洋文明から色んなものが入ってきてる。でもやはり日本人なので、モンスターも妖怪みたいになつたりとか、ユニコーンにしても何となく分かるじゃないですか。あの意味を形にしたのが絵だと思うので。なので僕が、というよりは今の日本を表してるのかなと思います。

大澤 現在天野さんはキャラクターデザインをはじめとした絵画だけではなくて、映像監督や舞台美術など幅広く手掛けられていらっしゃると思いますが、まさに今現在手掛けられていることを少しお聞かせ頂いてもよろしいですか？

天野 ひとつはゲームの世界に関わっています。もうひとつは、今回の展覧会の最後の部屋になるんですけども、キャンディガールとかアルミで描いた（作品の）部屋があるんですね。それが今一番自分の中ではたくさん描いている作品です。108つの煩惱という（意味で）女の子が108人いるんですけどね、それをテーマに今描いていて、そのいくつかが今回展示されています。まあこれは理屈ですけども、かわいらしい女の子がアルミでいっぱいあるっていう、現代の町娘みたいな感じなので、それを見て頂けると面白いです。新作も今どんどん描いてるので、またいずれ発表できると思いますが、これが今ずっと続いていますね。

大澤 ありがとうございます。それではこの新津美術館で2か月にわたる展覧会が始まりました。見所は今のキャンディガールも含め盛りだくさんだと思うんですが、天野さんの一押しというのはこの展覧会ではどんなところでしょうか？

天野 そうですね、やはりファイナルファンタジーもそうなんですけども最後の部屋の DEVA LOKA という作品は2.4メートル×7メートルで大きいので、これは原画をみてもらわないと多分伝わってこないですね。だから、その前に立って、その混沌としたビッグバンとかそういう意味もあるんですけど、そこに立って見てもらいたいですね。あと新津美術館が素晴らしい空間なので、その空間と作品の一体感みたいなのはここに来ないと無いと思います。他の美術館には無い、この美術館ならではの

一体感みたいなものは、絶対にお薦めです。僕もびっくりしました。これは素晴らしいので、是非来てください。

大澤 ありがとうございます。実はこの展覧会開始前にポスターだけを撮影に来たという熱狂的なファンも実は新潟にはいるんです。この新潟の天野喜孝ファンのためにメッセージを一言お願いします。

天野 是非来て下さい。新潟で初めての展覧会を新津美術館でやるということは日本の色んな美術館の方も注目してくると思います。ここから始まるのかな、という部分があると思います。是非この場所に来てもらって楽しんで、味わって下さい。

大澤 今日は貴重な時間ありがとうございました。

天野 どうもありがとうございました。



DEVA LOKA



キャンディー・ガール