

作家・神乃佳月、コンセプトデザイナー・geh、書籍編集者・あだん堂ゆきの三人が、表紙と挿画の製作過程の裏側を分析すること、

## 小説「混沌の惑星」シリーズの世界観と魅力を紐解いていく

——発注文が10行しかないゲーム、数万文字くれる書籍。コンセプトデザイナーが語る『本』の現場の魅力とは？

コンセプトデザイナー・geh（以下ゲーン）「混沌の惑星」シリーズと僕が出逢ったのは、たしか二〇二一年でしたっけ？

**担当編集者・あだん堂ゆき（以下ゆき）**はい、たぶん九月かな。ゲーンさんが「Writer（現X）」上で「過去作で自分が最高だと思う絵を1枚載せて5「t」を目指せ」というタグ祭に参加されて。まったく存じ上げない状態でしたが、（ゲーンさんが描かれる）背景画のような画風がすごく好きだったので感想を投稿しました。そうしたら「コンセプトデザイン

やってます、よろしくお願いします」

とわざわざご連絡をくれて。

ゲーン ダイレクトメールをしたんでしたっけ。

ゆき はい、そんな方は初めてで嬉しすぎて。ゲーンさんの絵がどれだけ素晴らしいか千文字くらい語り。そのときゲーンさんから「海外では書籍の挿絵の仕事を受けたことがあり、いつかお仕事と一緒にできたらいいですね」という返事をいただきました。社交辞令だったのかもしれないけど、「丁度いま、混沌の惑星シリーズという小説の表紙製作段階で、よかつたら」とお願いしたんですよね。

ゲーン 表紙のデザインが暗礁に乗り上げていたとか。

ゆき 作者である神乃さんから、キャラ絵ではなく作品の世界観を伝

えるような表紙にしたいというご要望があつて。作品の雰囲気合いそうな概念っぽい写真を探したり合成してみたりしたものの、イマイチで。

ゲーン そうだったんですね。

ゆき カッコイイんだけど他の作品の表紙にしてもよさそう、それこそ無難なものしかできませんでした。ゲーンさんと出逢い、『作品世界の視覚化を実現するコンセプトデザイナーなる仕事がある』ということを知って。今まさに「混沌の惑星」に必要な方じゃないか！と直感し、お声掛けしました。とはいえ、そもそも作者の神乃さんが気に入らなかつたら意味がない。恐る恐る神乃さんの意向を確認したら、食い気味にイエス、と。

作家・神乃佳月（以下神乃） タグ祭のとき、ゆきさんが素敵な絵を沢山

◆あだん堂ゆき 同人誌・書籍の編集者。2020年商業編集者から転身、インディーズ作家をサポートする「あだん堂」を設立。新人作家育成や出版エージェント業、セミナー講師など幅広く活動中。

◆geh コンセプトデザイナー。背景コンセプトアーティストとして『Bloodborne』『ELDENRING』などのゲーム作品に参加。初画集『ORACLE gehn/ハイファンタジー物語画集』が絶賛発売中。

◆神乃佳月 作家。2020年から投稿サイトで小説を公開。ダークでシリアスなSF・ファンタジーを好んで書く。「混沌の惑星」シリーズをAmazonよりペーパーバック&電子書籍で続刊中。



公式X



公式note



『ORACLE』



公式X



Amazon



公式X

リツイートしていたんですけど、中でもゲーンさんの絵は私のヘキにドンピシャで刺さったんです。ゲーンさんがツイートしていたのは、代表作の「白鯨の日」で、「光と影のコントラストの使い方がたまらんな」と一目でファンになりました。でもフォロームもいいねも恥ずかしくて。こっそり他の絵を見て回っていたところ、ゆきさんがダイレクトメールで「この方に表紙をお願いしようと考えてるんですけど、どうですか」と。ゲーンさんのファンになったばかりのタイミングで、しかもそのことをゆきさんに伝えていたわけでもなかったの、すごく驚きました。迷わず「お願いします」とお返事をしましたね。

**ゲーン** 僕自身、小説の表紙画を描いたことがなかったので興味があったんですけどですね。普段はゲームのお仕事が多いんですが、発注文が十行とか。とにかく短いので苦労すること多いんです。本の場合も、発注を元に自分なりにイメージを提案していくという作業フローはそんなに変わらないけど、「混沌の惑星」の場合は材料が多かったのが印象的でしたね。一冊まるっと詳細に書かれた本編世界が既に存在していたし、粗筋や設定資料も沢山いただけましたから。ゲームの現場と比べると、遥かに事前の情報量が多かったわけですが、しかも具体的な指示はなく、どこをどう描くか僕の自由にして良いと。  
**ゆき** 珍しいことなんですか？  
**ゲーン** ゲームだと、例えば「このステージのボスエリアをデザインする」みたいなとき、そのボスエリアに入った瞬間の見え方が非常に大事になってきます。「このアングルから見たときに分かるような設計にしないやいけな」とか、様々な制約があるんです。小説「混沌の惑星」の場合はそれがなかった。かなり新鮮だし、やりやすかったです。さあ、この世界のどこを切り取るのか？というワクワク感がありました。

**ゆき** 海外の挿絵のお仕事るときは別の感覚だったんでしょうか。もしかして、英語で本文を読んだり？  
**ゲーン** インディーズ作家さんですが、アメリカの男性と女性からそれぞれ一回ずつお仕事をお受けしたことがありまして。向こうの方はすぐおおらかですよ。大体こんな感じだよ」と、どこかの観光地や、向こうの人氣書籍の表紙写真が送られてきて、「こういう国があってね、こういうお城が欲しいの」と。情報は大体このくらいでした。本文は読んでません。全体の物語も、どういうキャラが住んでいるのかも、情報ほとんどなかった。ラフを送っても「うん、Good」「もうちょっとお花があるといいわね」なんて、ざっくりとした返事しか来なかったです。情報量としては、ゲームの仕事と近い感覚でした。だから、本格的な小説の現場に関わったのは、「混沌の惑星」シリーズが初めてと云っていいと思います。

**ゆき** 第一作目『黎明の学師』【画①】の表紙画を発注したときは約九万字の原稿が手元にありましたが、ゲーンさんがお忙しくて全文読めなかったのために、短い粗筋と、作品のニュアンスがもう少し伝わりやすい長めの粗筋、設定集や用語集なども送りましたよ。  
**ゲーン** 結局は本文をすべて読みました。その方がやっていて遥かに面白いですから。  
——人をえがきたい。そんな作家の世界観をデザインする。  
**ゆき** 第一作目の『黎明の学師』はティエラ山という山が舞台になっていますが、そのイメージは読みながら創っていったんですか？  
**ゲーン** いえ、まずは仕事として読むというより第三者目線、読者として読みました。作者がどういう世界を創り上げているのかを読み進めると、当然頭の中に情景が浮かびますよね。でも、一口に「森」と書いてあっても読者それぞれで思い浮かべる「森」はきっと違います。作者があえて「何もかも死んでしまっただけ果てた森」「すぐく生き生きとした森」と描写することではじめて、「そうなんだな」と世界観を意識する。そういうプロセスで得る感情をまずは素直に受け取りました。  
**ゆき** なるほど。ちなみに、読んだらすぐ描く作業にうつるんですか？  
**ゲーン** 僕はイメージの整理から入ります。「僕だったら一番印象に残っ

てるあのシーンを描きたいかな」とか、「ビューポイントとして映えるだろうし、この小説の肝にもなってくるのはきつとあそこだな」みたいな。全て読んだらまず、物語のどこを描写するか、検討する感じです。

**神乃** 「混沌の惑星」シリーズの表紙の絵には、ストーリーが入ってるんですよ。『場面や舞台となっている場所の描写』だけじゃなくて、絵の中に私の書いた小説のストーリーが入っているところがとても好きで、気に入っています。

**ゲーン** そうですね。「混沌の惑星」シリーズに関しては原作を全部読んでるので、ストーリーは強めに入れています。主人公であるエドガルドとイーサンとの感情的な目線も意識していますしね。あの二人がどういう想いでティエラ山を見ているのか、感情のニュアンスが出ていないと絵としては間違いなく失敗するので、必ず意識しています。そうすれば、おのずとストーリーが乗ってくる。

**ゆき** SF作品がお好きですか。かなりお詳しいですよ。

**ゲーン** 当初ゆきさんからは、長編

SF作品であるとおうかがいして、山の中にある寺院のような場所が舞台ですが、中のシステムはすごく先進的で、電脳城のような感じ」と説明を受けていたんです。でも実際に読み始めると、僕はそんなにSFを感じなかった。SFにも色々な作品がありますが、神乃さんは、人のことをえがいている印象が強い。主人公のエドガルドとイーサンの、主に信念の部分をおえがくために、あえてSF的シチュエーションを切り口として利用しているのかな。エドガルドの特殊な能力やイーサンの優れた能力を、SFという舞台を借りて表現している。

**ゆき** 頭に浮かぶのがSFチックな絵ではなかったということですか？

**ゲーン** はい。肉体的に強い主人公二人をおえがく反面、内面の精神に負ける傷も書いて。ものすごくSFっぽい絵ってのは浮かびませんでした。どちらかというと情緒的な風景が浮かんで、きつと、この神乃さんという作者さんもSF然とした表紙を描いて欲しいわけではないだろうなと、読んだときに思ったんです。

**ゆき** 夜明けが美しい絵ですよ。

**ゲーン** 『黎明の学師』の表紙画は、ティエラという山と、奥の遠景にドーム型の都市、そして主人公二人の人影を描きました【画①】。僕はこの二人が見ている光景を一番描きたかったんですよ。実際に小説の中に書かれている、門下街からティエラ山の本院（学院）に戻る途中のイーサンが初めてエドガルドと二人だけでティエラ山を登るシーンなんです。実際の小説の中では午後の、夕刻になる前くらいかな。この絵とは時刻が違うんですけど。

**ゆき** 大階段と人影が印象的です。

**ゲーン** この場面、エドガルドの方は「こいつ、敵かもしれないと思ってたけど優秀だな。仲間を凄まじい潜在能力で守ってくれたし、敵ではないだろう」と思ってる。警戒しつつもイーサンのことを信用し始めていて、その証拠に背中を見せて歩いてるんです。一方のイーサンはというと、まだまだエドガルドを信用してない。

**ゆき** 対照的な二人ですね。

**ゲーン** この絵を描き始めた当初、二人の距離はもっと近くてほぼ並ん

で描いたんですけどね。でも、エドガルドが仮に後ろを振り返って攻撃してきても最低回避できる、例えばほんの一步半くらい、イーサンは距離を取るだろうなと思っただけです。イーサンは警戒しながら後ろを歩いていて、エドガルドは半ば信用して前を見て歩いている。もちろん気配としてはイーサンをすごく気にしながら歩いでるでしょうけど。そのシーンを描きたかったんです。

**ゆき** 物語やキャラクターの感情を表現した立ち位置なんですね。

**ゲーン** 一方、この後挿画として彫像を描いた絵【画②】では、二人を並べて描きました。これは小説のほぼラストのシーンで、背負っている互いの運命や過去にそれぞれ向き合おうと決意を固めてティエラ山を後にする場面なんです。このときには互いに信用し合っていて、二人は対等な関係になってるんですよ。本来もっと早朝で、本当はこんなに陽は差していないはずなんですが、ティエラ山が二人の決意に送るエネルギーとして明るい陽光を描きました。

**ゆき** 対比としてあえてそうしてる

わけですね。

**ゲーン** タイトルに黎明とありますし、主人公二人の関係性が固まり切っていないという意味でも表紙はああいう、まだ明けていない夜のようなシーンで警戒が解けてないことを表現したかった。それに比べて彫像の絵では、二人の旅の始まりをえがくため明るい時間帯にしました。ちなみに、イルダちゃんっていう可愛い狼が二人を見送ってます。本文中で二人の出入を直接見送る背中がえがかれていたわけではないですが、その辺の時間軸をまとめて描きました。

**ゆき** 時間軸をまとめる、というところ？  
**ゲーン** 当然、原作に忠実でありたいとは思ってるんですけど、原作のまま描いてもしようがないかなと正直思ってることもあって。それはもう神乃さんの文章の中で語られる。情報量は十分なはずですよ。コンセプトアートとかコンセプトデザインというの、物語を咀嚼し、アンプのように増幅して、強いイメージを出力してあげないといけない。長文の中の一角、一瞬だけを切り取っても、それがすごくいい絵になると

は限らない、と僕は思っています。僕なりにそこに感情や物語、演出をちゃんと入れて「この混沌の惑星シリーズ第一作の『黎明の学師』っていうのは、こういう世界のお話ですよ」というのを凝縮して入れてあげないと、表紙としてすごく弱いものになってしまいう気がして。これは本に限らず、毎回のお仕事で意識することのひとつですが。

——読者に作品をプレゼンするように。ピントを合わせる。

**ゆき** 私も神乃さんも小説の原稿があるのでティエラ山がどんなものかぼんやりと想像はしていたつもりでしたが、ゲーンさんの絵で「ティエラ山ってこういうものなんですよ」と出力されてきたとき、「そうそう、これだよ！」と急にはっきりして。文章では表現しきれない「混沌の惑星ってこういう惑星なんですよ」という空気感を伝え、その場所に読者をいざなってくれる素晴らしい絵が上ってきたので、編集者としても非常に興奮しました。

**ゲーン** ありがとうございます。神

大階段……門下街からティエラ山へと続く立派な階段は、大人も息を切らすほど。



**都市**……惑星に充滿する混沌エネルギーに適應してない後期移民(都市人)が疑似地球環境を構築。半球体状なことからドームと呼ばれる。

【画①】一作目『黎明の学師』表紙画

ティエラ山……過酷な環境と調和し生き延びる術を探るため初期開拓民(先住民)が生んだ、哲学的な問体系「ティエラ教義」の総本山である本院がある。

始まりの十二学師の彫像……惑星の過酷な環境に適應するためティエラ教義の体系を確立した人物たちの彫像。

主人公……左からエドガルド、イーサン。立ち位置で、まだ警戒の残る心の距離を表現。

乃さんの小説を読んだ時点で、皆さん何かしらぼんやりイメージはあるはずで。僕はピントを合わせるお手伝いをしてるだけなんですよね。「皆さんが想像してるティエラ山ってこんな感じじゃないですか？ 今ぼやっとしてますけど、今から僕がちょっとピントを合わせてみますね」みたいな。僕がそうやって何か絵を出すことで、途端にスタッフから意見が出始めることもあります。「いや、もっと暗いイメージ」とか「明るいイメージだ」とか「もっと優しいイメージだろう」とか。「いや、でもこれくらいじゃないかな」って人もいる。そういう意見をききながら更にピントを合わせていく。ゲームでも本でも、スタッフ全員が納得する例は稀かもしれませんが、「混沌の惑星」は神乃さんとゆきさんがバチッとハマってくれました。

**ゆき** 例えばもっと抽象的な写真や色彩構成チックな表紙絵であれば、読んだ方は別の「混沌の惑星」を想像したでしょうね。それでもよかったですかもしれない。でも、ゲーンさんがピントを合わせてくれた世界で想像してもらえたら、読者の方に見てもらう物語の風景としては、より正しいと感じる。ホント、良い絵です。  
**神乃** この表紙のおかげで、読める方のイメージが鮮やかになりますよね。私はもっとぼやっとしたイメージで、「こんな感じかな」と書いてますけど、読者の方は最初にこの表紙を目にすることで、より鮮やかなイメージを持って読める。  
**ゲーン** なるほど。神乃さんも、あって細かいディテールまでは文章に与えないようにしてるっておっしゃってましたもんね。  
**神乃** そうなんです。私は読む方の脳内に、視覚的な情報を正確に再現させようとする努力はしないと決めています。私がどれだけ「こういうもののつもりです」と書いても、読んだ方の中に元々ある情景しか呼び覚まされないので。想像の余地を残したい、どちらかというと、その情景を見たときの登場人物の感情や印象を描写したいと思っていて、具体的な描写はあまり細かくしないようにしています。だから最初、こんなに描写が曖昧な小説を絵にして

【画②】 一作目『黎明の学師』挿画

始まりの学師の彫像……表紙画の大階段でも登場した彫像は、ティエラ山の様々な場所に付んでいる。ここでは主人公二人を厳かに見守る。



**イルダ**……ティエラ山に棲む狼の群の一頭。仔狼時代をエドガルドと共に過ごした。明るい日差しの中、二人を静かに見送っている。

**エドガルドとイーサン**……イーサンが距離をとっていた表紙画とは対照的に、ここでは互いに信頼を寄せ、隣に並んでティエラ山を後にしている。

柔らかい日差し……二人が実際出発する時間帯と異なるが、旅立つ彼らにエールを送るように、穏やかな陽光が差す明るい画に仕上げた。

下さいとゲーンさんをお願いするのは申し訳ないな、と思ってました。  
**ゲーン** いえいえ。むしろ、元々それがコンセプトデザイナーの仕事な気がします。

**神乃** 私、個人的に面白かった話があって。『黎明の学師』の表紙に彫像の絵が描かれているんですけど、彫像の元になった情報って、実はゲーンさんにしか教えていないんですよ。最初にゲーンさんに粗筋をお渡しするとき、簡単な設定資料も一緒にお渡ししていたんですが、その中に「作中に出すつもりがないんですけど、ティエラ教義はこういう流れでできたものと考えています」ということを書いておいたんです。表紙の絵を見たら、本文で登場予定のない歴史上の人物の彫像があったので、「本文に登場しない設定が採用された！」と意表を突かれました。私としては自分の中だけのこだわりだったというか、誰にも言わないつもりでの設定でした。それが絵になったときは、嬉しかったですね。  
**ゲーン** 彫像って過去を覗いているという印象が強いですよね。我々が

アイコンとして知ってる古い彫像、ミケランジェロやダ・ヴィンチが残した彫像も、彼らから見た昔の聖人や聖書に登場する逸話をえがいている。ティエラ教義の源流というか大元になつた人たち、ティエラ教義という概念をこの惑星に持ち込んで開花させた聖人たちの彫像は当然ティエラ山にあるべきですし、学師たちもそれを知りたいと思うんじゃないかと。実際には千年くらい前の、誰も知らない人たちでしょうけど「これが、かつて十二学師と呼ばれた人たちですよ」というバックボーンが彫像という形になって絵で見えると、ティエラ教義というものがいかにこの惑星に根付いているのか、いかに歴史が古いのかということが伝わりやすいと思って。そういうものを表すのに、彫像はとても象徴的でした。

**ゆき** 普通はそこまで思い至らないですよ、本文に書いてないし！ゲーンさんは「小説に全て書いてある（からそれを描くだけ）」と口癖のようにおっしゃいますが、これ（彫像の元になった設定）は本文に書かれていない。書かれていないものが出

てきたおかげで、読者は「こういう惑星だったのか」「それなら、ティエラ山ってこういう場所だったかも？」と新たに考える材料に出来る。世界観がグッと深まりますよね。

**神乃** 最初のラフで彫像は描かれていなくて、その時点でたしかゲーンさんは「まだ仕上がりが六割くらいです」っておっしゃって。次に「だいぶ仕上がりました」って見せていた絵にばつと彫像が描かれてたから、「うわっ、これこれ！ ティエラ山ってこんなとこだよね！」と。  
**ゆき** 最初は階段の角度も違いましたよね。こんなに折れ曲がっていませんでした。  
**ゲーン** もっと直線的でしたね。小説の描写の中で本院の建物が何重もの階層になっているじゃないですか。体感的には三分の一くらいの高さの辺りに学師が棒術の訓練をしているような広場がありそうで、（地位の高い）大学のプラシドがもっととテッペンの方にいそう。この間は結構入り組んでいて、食堂もあれば宿舎もあつたりする。その行程を考えると山に沿って建っていて欲しいと思って。

それに、下の方から建てていき、だんだん上の方に伸びていったらうなと考えると、山の地形に沿って建てられていったらうなと。険しい山に建てられた中世のお城の城壁って山に沿って段になってますよね。それとはまた違うかもしれませんが、「ティエラ山という神聖な山と一体化したい、ここに根付きたい」という思いがあって建てられた建造物なのは間違いないわけで。

**ゆき** 自然との調和というのがティエラ教義の本質であることを考えると、折れ曲がっている階段の方が正しいでしょうね。それに最初の直線的な階段だったら彫像を入れる余地がなかった。  
**ゲーン** 今の学師たちが山に上がるるとき必ずこの十二学師の前を通るので、一瞬身が引き締まるというか、「これからティエラ教義の総本山に足を踏み入れるんだ」って実感することが出来ますよね。命を懸けてティエラ教義というものをこの惑星に根づかせた人たちでしょうから、こういう彫像も、あつてしかるべきと思います。

## ——登場人物の心理的距離感 の変容までも絵に起こしたい。

**ゆき** 私はゲーンさんについてつか料理の絵を描いて欲しいですね。神乃さんの作品に出てくる料理ってすごく美味しそうなんです。立ちこめる香りやスパイスなんかが伝わってきてすごく美味しいだろうということは分かるんだけど、でも、どんな見た目なのかがよく分からない。

**神乃** そうなんです。私は料理については結構具体的に「こんなものです」というイメージがありますが、でも皆さんの想像で描いてもらったら面白いでしょうね。

**ゆき** 神乃さん本人が食いしん坊というのがあって、食事のシーンはこだわりの強いですよ。

**神乃** こだわってる自覚もなかったです。読んだ方に指摘されて初めて気付きました。

**ゆき** 「ここは力が入ってるな」と感じますね。そこまでは読む人に想像の幅を持たせるような文章でできたのに、料理のシーンは細かく力説し始める。いいアクセントになって

ますよね。苦難の物語の中、「美味しそうだな」と読者もちよっとほっと安心できる箸休めのシーンになっています。今後挿絵でゲーンさんの料理の絵が見れると嬉しいですね。

**ゲーン** いいですね。僕は情景を描くのが好きなので、門下街を描いてみたいかな。文化様式はオリエンタルな感じなのかと漠然と思ってるんですけど。市場の喧嘩けんかから段々ティエラ山に近付いてきて坂道になる辺りはどういう感じなのかとか、冒頭でエドガルドが通った山道へのアクセスはどうなってるのかなとか、その距離感を描いてみたいけど、描いたらきつと難しいだろうなと思います。

**ゆき** 距離感の話といえば、『黎明の学師』の表紙に描かれている都市「ドーム」。ティエラ山とドームの距離を考えるとこの画角に収まらないことは明らかなんです。この小説の世界にはドームと呼ばれる都市があるんですよ。っていう物語のプレゼンテーションになっている。

**ゲーン** そうですね。『黎明の学師』の中で語られているドームというも

のについて、あまり詳細な描写は出てきません。ある意味、都市のアイコン的存在が都市人であるイーサンだと思うので、表紙ではイーサン側（の背景）にドームを描きたかったんですよね。

**ゆき** なるほど、ここも対比ですか。  
**ゲーン** 先住民であるエドガルドは、先住民の精神的支柱でもあるティエラ山側にいて、イーサンはドーム側にいる。でも結局、イーサン自身も過去にまつわることで都市を一度捨てているんですよ。だから彼は精神的にはティエラ山に近い人間で、エドガルドと一緒にいるのは正解だと思うんです。ただ、やっぱりイーサンが背負っている宿命はドームで起きたことなので。

**ゆき** そして、それに立ち向かっていくことになりませう。

**ゲーン** 一作目の表紙には、ティエラ山とドームの関係やドームとイーサンの関係、さらに物語の中心となるティエラ山とエドガルドの関係やエドガルドとイーサンの関係を自然に盛り込みたいと思っていました。さっき言ったように神乃さんが書き

たいのは間違いなく人だと確信していたので、情景は描いても、それは心象描写であってほしいな、って。

**ゆき** 心象描写の話だと、二作目の『彷徨える者たち』の表紙【画③】はまさに心象風景ですよ。

**ゲーン** そうですね。左側（表紙）の綿花畑にいる二つの人影はストーリーの基軸となる少年たちで、右側（裏表紙）の暗い森の方にいるのがエドガルドとイーサンです。この二人の少年は、エドガルドとイーサンの関係の対になる存在として描いています。「この子達を、巻き込まれている事件から救わなければ、自分たちと同じ辛い運命を辿ってしまうかもしれない」という想いが、エドガルドとイーサンを駆り立てる。そういう関係を対で描きたかったんです。三作目の『水脈の王国』【画⑤⑥】もそうなんですけど、神乃さんの作品って都市のような文明サイドは基本的にきらびやか。見た目は整備されていて綺麗なんですけど、反面その裏に巣くっているものたるや利権や欲、差別など、「闇の巢窟」みたいな設定が多くて、『彷徨える者た

「ち」では、エドガルドとイーサンのいる森サイドは原始的ですし、ある意味都市より遥かに畏れるべきなんでしょうけど、自然が生命の根源に近いという意味では随分純粹に見える。希望があるのはこの右側（裏表紙）の森の方なんです。対照的に、左側（表紙）のきらびやかな都市の方が作品のテーマとしては闇深い物を抱えている。作中で表裏の関係にあるこの二つを表紙と裏表紙にそれぞれ描けてよかったです。

——クライマックスまで登場しない主役。会議を緊急要請。

ゲーン ただ、この表紙になるまでがとんでもなくて。今はタイトルが『彷徨える者たち』になってますけど、元々は『水獣の謡』というタイトルだったんです。当初はまだ完成原稿がなく、粗筋しか受け取っていませんでした。そのときから「水獣は啼き声だけで姿は見せません」という気になる説明を受けてたんですが、タイトルに「水獣」とあるくらいだから水獣を主軸にした話をちゃんと

考えていらっしやるだろうと信じ、先行してラフを描き始めました。そのときラフで描いたのが、実は三作目の『水脈の王国』下巻【画⑥】の表紙に描かれている地下水脈の世界でした。ラフを見せたとき神乃さんもゆきさんも大喜びして下さったから、これならスムーズにいきそうだなって思ってたんです。でもその後、全文が上がってきて。夢中で読んでいると、気付けば残りがもう全体の十パーセントくらいになってた。あれ、今まで一回も水獣出てきてないけど、もう話はクライマックスになっているぞ。しかも全く自然地形でもない、とある屋敷の真ん中でお話が展開されている。これで『水獣の謡』という題名を付けるには、水獣がコンコンコンコンってドアをノックして「ちょっと俺も参加していいですか」って部屋に突入してこない無理なんじゃない!? って（笑）。ただ僕はズブの素人なんで、小説を書く人は残りのこのページ数でも水獣というものを挟み込んでくるプロットを持つてるんだろうな、すごいなと読み進めたら、クライマックスが

遠景の都市……植民領から都市は見えないが支配層の象徴として描写。一見すると明るくきらびやかなようだが、人の闇が内包されている。

【画③】二作目『彷徨える者たち』表紙画



エドガルドとイーサン……二人の居る森は暗く原始的で自然への畏れを感じる一方、都市よりも生命力に溢れ、純粹で希望がある。

二人の少年……光溢れる中に佇む二つの影。主人公の二人は子供たちの明るい未来を守るため奔走する。

植民領……都市が先住民世界に領有する行政区。第二作目の舞台は広大な綿花畑を有する植民領。

シールドテント……シールド技術を利用した仮想テント。ティエラ教義が開発し、主に旅の学師が使用する。



終わったんですよ！（笑）しかも、最後の三、四ページようやく水獣が登場したと思ったら、本当にちょっと啼きだけだし！（笑）僕は急いで「ゆきさん神乃さん、ちょっと緊急会議を開きましょう、いつ頃ご都合よろしいですか」と。

**ゆき** すぐ打ち合わせしましたね。

**神乃** 元々は一万四千字にも満たない短い話だったから、最後の数ページに登場すれば水獣をタイトルにしても違和感のない分量だったんです。その後加筆していたらなんと十四万字が増えてしまい、水獣の要素が薄まりすぎてしまった。ただ、この改稿作業が大変だったので、ゆきさんとも相談してタイトルの問題は一旦置いておきましょうという話になってたんです。一応、グリーンさんには「水獣は出ません」と伝えてありましたし……。

**グリーン** たしかに、いただいた発注文に「水獣の姿は見えませぬ」と書いてありましたけど！

**ゆき** 今思えば、事前に言っておけば大丈夫だろう、というレベルの問題じゃないですよね（笑）

**神乃** ゴメンナサイ……。タイトルを考えるのは大変なので後回しにしておいたら、グリーンさんから「いくら何でもこのタイトルはないんじゃないか」というまともなツッコミをいただいたというのが顛末です。

**グリーン** 地下水脈のラフを描いてなければ、僕もきつとすぐに頭を切り替えて、今の『彷徨える者たち』の表紙のような発想に行けたと思うんですけど、一回ラフを描いてお二人が喜んでくれた反応を知ってるだけに、「これは間違いないのでは」と不安になって。

**ゆき** 二作目『水獣の謡』には、あいう巨大な地下空間は出てこない。私も神乃さんも分かっていたんですが……。二人とも、この後の三作目『水脈の王国』に地下水脈や巨大空間がでてくることは知っていたので、世界観として「この絵、とても良いよね」と思ってたことは事実なんです。神乃さんはグリーンさんの描いた絵に影響を受けて三作目を加筆したりもしました。  
**グリーン** 僕は打ち合わせで「ひょっとしたら自分が読み切れてないのか

もしれないけれども、この前のラフは違うと思う。どうしますか」という相談をしたかったんです。そうしたら二人とも「お気づきになりましたか、テペロ」みたいな反応だった。「ばれちゃいましたね」くらいで。それで神乃さんが「いっそのこと綿花畑の上に水獣飛ばせないですか？」なんて、すごい相談をしてきたりして！「なんとかなりませぬかね」「ならないと思いますよ、水獣は空を飛びませぬし」「やつぱり無理ですか」「はい。無理です」と（笑）。そこからですよ、神乃さんが題名どうしよう？ という旅に出たのは。

**神乃** タイトル変更という目を背けていた問題に向き合うことを余儀なくされて、『彷徨える者たち』というタイトルに辿り着くまで結構苦労しました。

**ゆき** タイトルが中身を表していることも大事なんです、小説っぽいタイトルであるということ、グリーンさんの絵に乗ったときに負けないことなど、考慮しないといけないことが多くて大変でしたよね。神乃さん

自身が、漢字の美しさや平仮名比率の美しさなどにもこだわりがあったことも相まって。紆余曲折ありましたが、良いタイトルに決まったと思います。登場人物の内面がゆらいだり、「ちゃんと人が人たり得るとはどういうことか」だったり……壮大なテーマも含むヒューマンドラマを描いてこの第二作目に、ぴったりなタイトルになった。あのときグリーンさんに指摘いただいて本当に良かったです。

### ——情景に情緒を。細部に愛を。小物に宿す妥協なき追求。

**グリーン** この作品ではエヴァという女性が持つ髪飾りがかなり重要なキーアイテムになっていて、自分から描きたいと申し出て描かせて貰いました【画④】。話の時間軸で髪飾りの持つ意味が変わっていくんです。はじめは支配や欲望というようなものの象徴だったのが、段々と希望になっていって、最後は運命を自分で切り拓くためのアイテムに変わっていく。神乃さんが、玉虫のよ

うに色が移ろっていくものとして書いてるところもすごく好きで、この髪飾りをぜひ描きたいと思って。

**ゆき** とても綺麗な絵ですよ。この絵を見てから本文を読むと「これが……」と。ただ雰囲気は伝えるためだけの綺麗な髪飾りでは全くなかったことも分かる。とても重要なアイテムですよ。

**ゲーン** はい、とても重要ですね。これが表紙でもいいんじゃないかって思ったくらいです。

**神乃** とても重厚な雰囲気なので、たしかに表紙に持つてくることも出来るくらいだと思います。

**ゲーン** 少なくとも水獣が空を飛んでるより良いですよ（笑）。

**神乃** ほんとに（笑）。この髪飾りの絵を描いていただく前に、ゲーンさんとは綿密に打ち合わせをしました。髪飾りの写真を大量に送り合っ

**ゲーン** そうでした。ね。「こんなのでしょう」と写真を送ったら、「いや、駄目です」と返されたり。

**神乃** 最初にゲーンさんから見せていただいた髪飾りが簪タイプじゃなかったんです。なので、「簪タイプ

じゃないと駄目です」とお伝えして。

**ゆき** 「アレ」に使えないからね。

**神乃** そう、「アレ」に（笑）。

**ゲーン** そういえば『彷徨える者たち』から、神乃さんの得意な下衆野郎が小説の中に登場しますね。ブラウン氏。三作目にもちゃんと下衆野郎が出てきます。神乃さんは本当に下衆野郎を書くのが巧いですよ。

**ゆき** 下衆野郎に定評のある書き手・神乃佳月！（笑）

**神乃** ありがとうございます。「こういう人を書かせたら巧いよね」と言われます。すごく俗っぽい人が好きなんです。俗っぽいものを追求すると、こうなるみたいです。

**ゲーン** この髪飾りを選んでエヴァに贈ったのは、ブラウンという下衆野郎。僕はこの髪飾りを非常に美しく描いたんですけど、これは下衆野郎がエヴァに「着けろ」と選んだもの。とすると、彼はただの下衆ではなく、いいものやモノの価値を分かっている下衆なんです。勝手な想像ですが、たぶん彼が住んでいる邸宅は調度品の趣味も良いでしょうし、身なりもきつと良いと思うんで

す。エヴァという女性もすごく美しいんですよ。彼は美的センスだけはすごくある。なのでこの髪飾りもとても美しい。でも、選んだ本人は超下衆というそのギャップが読んでいて面白かった。

物なんだから、このくらい綺麗に着飾れ」と（女性を）調度品やアクセサリーのように扱っている不気味さのようなものが、物語として一枚の絵に込められている気がして。

**ゆき** この髪飾りの絵を見てから物語を読み始めると、段々この美しい髪飾りが不気味なものに見えてきます。自分のプライドとして「俺の隣を歩くお前は俺の女であり俺の所有

意味合いで贈られたものです、この髪飾りは。

**ゲーン** 一作目『黎明の学師』はティエラ山がメインの舞台で、技術的には進んでるかも知れないけれ



【画④】二作目 『彷徨える者たち』挿画

エヴァの髪飾り……都市に暮らす農場主から植民領の農地管理を任されている請負人ブラウンが、愛人のエヴァに贈った髪飾り。男にとって所有の証だが、女にとっては……。

ど、ビジュアル自体はすごく神聖で、ちょっと古い佇まい……といった印象でした。二作目『彷徨える者たち』になって、実際に人が暮らしている邸宅や綿花畑なんかを描写として入ってくる。「混沌の惑星」シリーズは数千年先の、地球とは別の惑星を舞台にしたSFなんですけど、そこに移住するのは地球から来た人間なので、地球上にあった昔の良いものはやっぱり文化として生き残っているんじゃないか、という話を擦り合わせましたよね。

**ゆき** 一作目のときに、古典的かななり古い文化も残っているんじゃないか、懐古主義の人もあるだろう、と神乃さんと話していました。もう眼鏡が必要なくらい治療技術があっても、眼鏡を掛ける人がいたら面白いよね、と。

**神乃** 単に私が古いものやアナログなものが好きだから書きたいというのもあり、残ってる設定にしようと思ったというのもありました。

**ゲーン** 神乃さんが好きだったというのもあると思うんですけど、SFと

で突拍子もないものを書きたいわけではないんですよ。地に足がついた、人の生活を書きたいんだろうなっていうのをひしひしと感じます。「混沌の惑星」シリーズの絵を描くときには突飛になりすぎないようにつけて常にもってますね。

**神乃** たしかに、現代との連続性を感じられる世界にしようという意識はあります。多分ゲーンさんが気遣ってくださってるのは、その辺の感覚なんじゃないかな。

**ゲーン** まさにその通りですね。

**ゆき** 未来になっても、技術がすごく進歩しても、人間の本質的なところは大きく変わらないうえ、このことをすごく大切に表現している作品ですよ。

**ゲーン** クリストファー・ノーラン監督(※)も現実と地続きであることをすごく意識してますよね。突拍子もないことばかり言っても嘘に見えるだけで、観客が置いてきぼりにされちゃうと、分かっているんだと思います。

**ゆき** 人間に根差してないと、ってことです。

**ゲーン** それに近いものを神乃さんの文章に感じています。別に派手なことをやりたいわけではない。派手なシーンも当然ありますけど、本質はそこじゃない、というか。

**ゆき** 私は『水脈の王国』の表紙の絵をみたときに、そのことを非常に強く感じました。上巻の表紙では、花がたくさん咲き誇っていて美しいんだけど、ちゃんと影も描かれている【画⑤】。こういう世界観の提示の仕方がすごく本質的で、物語の根幹を捉えている。とても象徴的な絵だと思いました。

**ゲーン** 僕は『水脈の王国』上巻を読んでいる間にマラデータ王国の宮殿の回廊を精神的に何度も往き来してたんです。朝のシーンも夜に星を見上げるシーンもありましたし、棒術の訓練をしているシーンもありましたよね。色んなシーンで回廊が出てきます。そこで色々な人間が交差し、会話して、やがて物語の謎、核心に迫っていく……。だから、迷宮めいた回廊が一番、上巻の表紙に相応しいと思ったんです。

**ゆき** 複雑に絡み合う人間模様のシ

ンボルのように描かれていますよね。**ゲーン** 神乃さんの描写では、もっとイスラムとかビザンチンとか、あっちの方の回廊にも思えますが、僕の方で植生をいろいろ足して、建築様式自体を意図的に隠しています。単純に迷宮のような回廊の絵が欲しいだけで、決してイスラムの回廊を描きたいわけでも、中世ヨーロッパの修道院の回廊を描きたいわけでもなかったんです。右側(裏表紙)で回廊に佇んでいるのは三作目であり重要な役割を果たす人物です。

この人の心自体がかなり迷宮めいていいるから、その象徴として回廊はピッタリでした。ミステリアスな面を演出するため、無名性の高い回廊にしたくて、どんな文化様式のどういう回廊かは限定しないように、かなり気を遣いました。

**ゆき** 左側(表紙)と右側(裏表紙)でだいぶ光量が違いますよね。左側はすごく明るくて、陽の光が差しているけど、右側は仄暗い。この影の表現が、闇に吸い込まれそうなこの人物の人生を象徴してるなって。さすがゲーンさん、物語の読み込み方が

※クリストファー・ノーラン……米国の脚本家・映画監督・映画プロデューサー。『インセプション』(2010)『インターステラー』(2014)『TENET テネット』(2020)など数多くのSF作品を手掛ける。複雑に絡み合う人の感情を削りだす腕前は神業的。最新作は『オペンハイマー』(2024)

深いというか、「コンセプトデザイナーになってこういう仕事なんだな」としびれましたね。

**ゲーン** この表紙で狙っていたことは、今ゆきさんがおっしゃった通りです。この人物の置かれている立場や精神状態は、ややともすると闇に溶けちゃいそうなくらいの書かれ方をして。片や反対側の角を曲がった先はこんなにも草花と光に溢れている。人物が影の中から明るい方を眺めている絵なんですよね。少し運命をたがえれば、ひよっとしたら自分が本来立っている場所はこんな暗い場所ではなかったんじゃないか、この人のそんな運命を表紙にえがき出したかった。まあ、神乃さんの文中に書いてあることに素直に従うと、こういう風になるんですけど、**ゆき** そういう演出が全部バチッとハマってるなと感じます。

——**純真な陰と妖艶な陽？ 相反する概念が踊る美しき世界。**

**ゲーン** これもさっきの『彷徨える者たち』と同じ話なんです。上巻

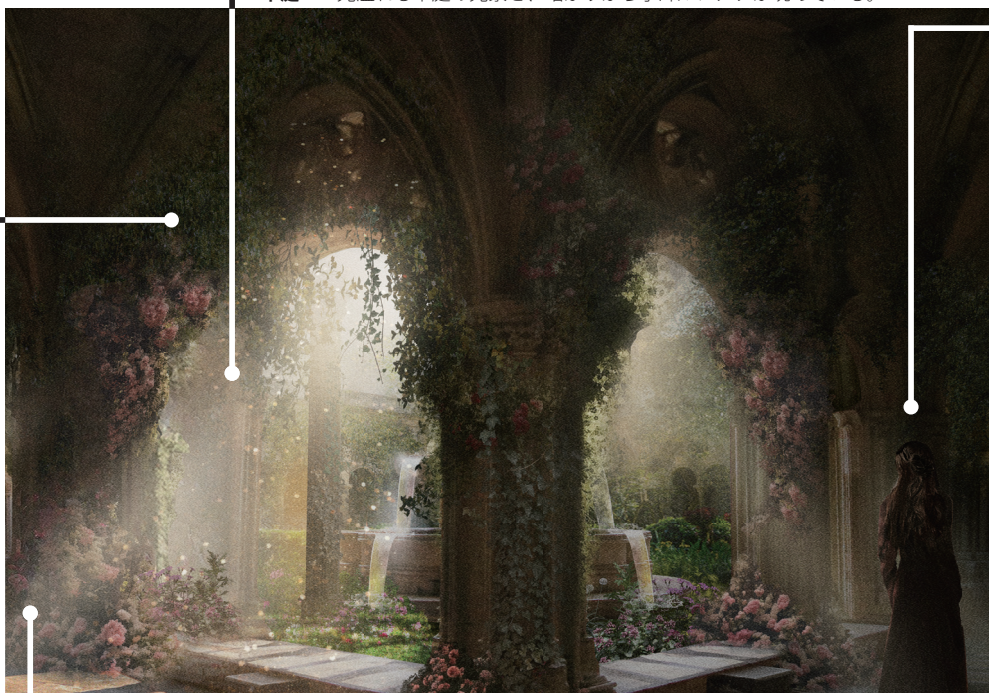
の表紙で描いた回廊のある王宮の方が明らかに文化的で進んでいるはずなんですよね。下巻の表紙の地下水脈世界の方が、空間は広いですけど絵的にはちょっと暗くて、水がある

分だけ不気味に見える【画⑥】。不気味といっても美しくは描いているつもりなんですけど、水があると、ちょっと底が見えない感じがするじゃないですか。でもこつちの地下世界の方が、(文化的に進んでいるはずの)地上の王宮より、空気としては断然綺麗かつ神秘的で美しい。きっと何千年も前からこの星の下で侵食を繰り返して大空間と水脈ができた。そこに人間が後から入ってきて、空間を間借りしている感じですよ。人の力ではどうにもならない大自然が、別に猛威を振るうでもなくただそこにあって、人もいて……。

**ゆき** 不思議ですよ。下巻の方が全体のトーンは暗いはずなのに、差し込んでる光の優しさとか、何故か希望がありそうな印象を受ける。

**ゲーン** 上巻の方が含んでる闇はずっと深くドロドロしてるんです。下巻の水脈の方が自然で純粹。

中庭……光溢れる中庭の光景を、暗がりから学師ルシアナが眺めている。



美貌の学師ルシアナ……闇に溶け入りそうなほどの描写が、この人物の胸に秘めた複雑な想いや、翻弄される運命を表現している。

回廊の光と影……画面左半分は温かい光に包まれ、明るい空気たよう美しい回廊に見える。対して右半分には陰りが。宮殿という華やかな世界に渦巻く、陰謀の闇深さが垣間見える。

【画⑤】三作目『水脈の王国』(上巻) 表紙画

装飾を覆う程の植生……回廊の建築様式に無名性をもたせ、謎めいた雰囲気演出する為草花で覆った。

水獣なんかもっと純粹じゃないですか。エドガルドとイーサンはそういう空間にこそ居るのが似合うんですよね。上巻の回廊にいるより、下巻の地下水脈に立っている方が彼らのポジションとしては正しい。

**ゆき** 『水脈の王国』という作品を読むと、色んな意味で光と影のコントラストが激しいですよ。

**ゲーン** この辺の解釈や、絵をこうしようっていうのは、僕は全て神乃佳月の文章の中からピースを拾って作ってます。僕が描いているのは既に作中に書かれてあることなんですよ。それを僕の方でピントを合わせて、「今作で言いたかったことってこういう人間のしがらみですよ」ってプレゼンする。そこが表現できれば、僕の中ではまあまあ成功かな。

**ゆき** まあまあどころか大成功ですよ。  
**神乃** 私はゲーンさんが描かれる差し込む光が好きなんです。「混沌の惑星」シリーズを執筆するとき、「暗いけど、ちょっと光が差し込んでくる」っていうのを、変な表現ですが「無意識に意識」してまして。癖としてそういうものを書きたくなるん

というか。暗いところに光が差す、みたいなお話が好きなんですよね。

**ゆき** お二人の作風、相性が抜群に良いですよ。

**神乃** そうなんです。失礼かもですけど、勝手に私もそう思っています。

——仕事仲間、同志。本気だからこそ楽しい創作の現場。

**ゆき** ゲーンさんもよくおっしゃってますよね。暗い絵だけど、暗いところに光も描きたいって。

**ゲーン** デッサンでも白い紙に鉛筆で影の部分を描いて光を表現する。それと変わらないですよ。影を描くことはイコール光を描くことなので、影が濃くなればなるほど間違いなく光はまばゆくなっていく。そのコントラストを意識しているのは神乃さんと同じだと思います。

**ゆき** 担当編集者として見ていても、二人は似ていると感じることが多いですね。神乃さんも、闇や影を書くことによって、人間の愛しさや尊さを何とかえがけないかと努力している方だと思いますし。文と絵、

地上へ続く天井……自然と地下深く浸食された地下空間の真上には、王国の土地が広がる。

巨大な石造りの橋……遺跡のようにも見えるこの巨大な石橋を、誰がいつどのような目的で造ったのかを知る者はない。



【画⑥】三作目『水脈の王国』(下巻) 表紙画

水獣の繁殖場……水獣の繁殖に成功したことで繁栄を築き上げたマラーター王国が誇る大繁殖場。

水獣……地下水脈に棲息する、体内に混沌エネルギーを蓄えた巨大な動物。知能が高く性質は穏やか。先住民による水脈を用いた物流運搬に使役される。謡うように啼くのが特徴的。

エドガルドとイーサン……主人公二人が居るのは、光溢れるように見えながらもその実闇深い上巻の王宮ではなく、より自然で純粹な地下世界がふさわしい。

表現方法が違えど、影を正面からきちんと書くことによって希望や人間の本質、ヒューマンドラマをえがきたいという姿勢と作品作りのアプローチが物凄く似ている。

**ゲン** ふしぎですよ。僕、「混沌の惑星」シリーズの表紙はすごく楽しんで描いているんですよ。ある意味自由に描いてますしね。もちろん、僕の言う「自由」ってのは、ちゃんとベクトルを間違えてない上での「自由」のことですが。お仕事としてそこを外したら元も子もないので。一方自分自身の個人作品である物語画集『ORACLE』なんかは、自分が見たいものや描きたいものを好き勝手に描いてますがね。

**ゆき** 仕事とは違う考え方なんです。か。  
**ゲン** そうです。普段のお仕事では、オーダーを完全にきっちりビジュアル化することに徹しています。そういう意味で、この「混沌の惑星」シリーズの仕事はちょうどほど良い中間かな。すごく長い小説の本編があり、これを読んで感じたものを描いて下さいという幅の広いオーダーをもらえてるので。どこを

どういうショットで切り抜くか、僕の方に任せてもらえてる。幸いなことに、神乃さんと好みが近いので「いやいやコレ全然違う」ってことも、今まで起きてないんじゃないかな。

**ゆき** たしかに起きてないですね。むしろ、こちらが想像してなかったような絵が上がってきて、「そうそう、想像してなかったけど、これだ」となる。

**神乃** 「作者も知りませんでした、これです」みたいな(笑)。

**ゲン** そうなると描いてるこちらも楽しいんですよ。

**ゆき** 想像が合ってるっていう快感がありますもんね。

**ゲン** 今まで数え切れないほどの作品を描いてきましたが、一つとして同じオーダーはありませんから、毎回頭を悩ませてます。勝利の方程式みたいなものもない。まずは、とりあえずいろんなものを調べることから。これだなと思われる写真、絵、アート、何でもいから自分の中にハマリそうなモノ探しをする。そのチョイスが間違っていると、根本から間違うことになりそうです。だから

ら結構念入りにやっています。「これだ！」と確信を持たら、あとは僕のアンプで増幅してピントを合わせていくだけ。さらにこのイメージを強くするには強調した方がいいのは闇が光か、水面のきらめきを強くした方がいいのか、そんな細かいことはまったく先の話ですね。大元のベクトルを間違えていたら、いくらそのイメージを強めようと頑張っても、神乃さんとゆきさん、読者のイメージから確実に乖離かいりしていくでしょうからね。製作中こうやって悩みまくるだけに、「混沌の惑星」シリーズ画みために「そうそうコレです」と言ってもらえるのは、描いてるコチラも非常に楽しいです。

**ゆき** 話を聞いていると、コンセプトアートというものの真髓を感じますね。絵を見ているだけでは気付かないんですが、こうやってゲンさんが何を考えながら創作しているのかが分ると、見る側の私たちがなぜここまで物語を感じる事が出来るのかも分かり、すごく腑に落ちます。  
**ゲン** 神乃さんが創った「混沌の惑星」という世界をビジュアル化する

るにあたり、僕が何を抽出し、何を強めていったのかという話をできて、しかもそれを理解してもらえること自体、とても嬉しい事です。厳選して抽出したのだから、原作の中にはそのエッセンスがひろく広がっているわけですけど、表紙画では、中身をギュッと分かりやすく(凝縮して)簡潔に表現しなければならぬので。僕の絵は作品世界への扉で、物語の中に入った後の解釈は読者の皆さんの自由です。そんなとき「この絵があったからこそ、作品をより楽しめた」と思ってもらえたら、こんなに嬉しいことはないです。

**ゆき** 貴重なお話をうかがえて、本当に良かったです。良い機会をいただき、ありがとうございます。  
**神乃** ゲンさんの絵によって、小説「混沌の惑星」シリーズを読者の方により深く味わっていただけたと思います。改めてお話ができて嬉しかったです。ありがとうございます。

**ゲン** こちらこそ、ありがとうございました！

