



『ウマ娘 シンデレラグレイ』が描く オグリキャップの強さと本音

鼎談

久住太陽

(漫画家)

みうらたけひろ

(アニメ監督)

高柳知葉

(声優)

まるで漫画みたいな伝説の競走馬

——『ウマ娘 シンデレラグレイ』（以下、『シンデレラグレイ』）は、名馬オグリキャップ号をモチーフとした物語です。みなさんは伝説的な競走馬とどう向き合ってきたのでしょうか？

久住 オグリキャップ号はなんと言っても競馬界の伝説で、とてつもない存在なので、「競馬が大好きなみなさんにも通用しないといけない」と思い、最初にめちゃくちゃ勉強しましたね。オグリキャップ号について、まったく知らなかったわけではありませんが、作り込みが甘いと読者にとってのノイズになりかねません。ですから、ネットや当時の書籍なども読んで、一から

勉強し直しました。「百学んで一使えればいいかな」くらいの気持ちで、オグリキャップ周りだけでなく各世代の馬もある程度調べて、当時のファンの方がオグリキャップ号の物語を回顧するきっかけになれば、と。

勉強するなかで印象的だったのは、現代の競馬文化との違いです。例えばジャパンカップであれば、当時は凱旋門賞馬など本場に世界の強豪が集まっていた、それが賞金制度や日本の芝の変化といったさまざまな要因が重なって今の形になっていることがわかりました。ちゃんとした理由やこれまでのストーリーがあって、今の競馬界として収束している。そして、どの世代の話をたどっていても、どこかでオグリキャップに行き着くんです。それはまるで伏線回収のようで、勉強として調べていたつもりが一つの物語としてすごく楽しめましたし、改めて「本当に偉大な存在だ」と感じました。

みうら 私は子どもの頃に、テレビのCMや特集番組でオグリキャップ号の名前はよく見ていました。レースそのものはあまり理解していませんでしたが、漠然と「すごいんだ」ということを感じていました。今回、『シンデレラグレイ』を通して初めて、オグリキャップ号にまつわるキャラクターが盛り上がりつついく様子や、まる

で漫画みたいなレースをしていたことを再認識したんです。時間を経て、オグリキャップやタマモクロスを主人公としたドラマに当時の大人たちが熱狂した理由が、ようやく線としてつながった感覚でした。

高柳 私は『ウマ娘』に関わってから競馬に触れるようになりました。それ以前は知っていた馬が三、四頭というくらいの知識量でしたが、世代ではない私でもオグリキャップ号の名前は聞いたことがあります。もともと二〇一六年の秋にメジロライアン役を受けに『ウマ娘』のオーディションへ行ったのですが、その場で「この役もどうですか？」とお話をいただいて出会ったのがオグリキャップでした。オグリキャップは私にとって役者デビューして初めてオーディションでいただいた役でもあって、決定の連絡をいただいたときは「最初にとんでもない役をもらってしまった」と思いましたね。

それに私の両親はオグリキャップ号の活躍を知っている世代なので、オグリキャップ役に決まったことを伝えたときには「あのオグリキャップ!?」と驚いていました。当時はまだ『ウマ娘』というコンテンツ自体が始まったばかりだったので、「競走馬の役ってどういうこと？」と不思議がられました（笑）。なので、作品の世

界観から説明したのを覚えています。

ただ、演じ始めた当初はブレッツシャーにつぶされそうでした。オグリキャップ号があまりに大きな存在すぎて、デビューしたてで自信もなかったですし、精いっぱい手を伸ばしても届かないと感じてしまったり。でも、私も久住さんみたいに書籍や映像で知識を得て、実際に競馬場にも足を運んで勉強していくうちに、改めてその存在がどれだけ大きいものだったかを実感できました。そして、『シンデレラグレイ』のアニメを一話一話重ねていくたびに、『ウマ娘』のオグリキャップとの心の距離が縮まっていく感覚があります。それまで感じていたブレッツシャーとは違う、いい意味での責任感のもとで演じられるようになっていく気がするんです。



『ウマ娘 シンデレラグレイ』（漫画：久住太陽、脚本：杉浦理史&Pita、漫画企画構成：伊藤集之介、原作：Cygames）は「週刊ヤングジャンプ」（集英社）で連載中。書影は第1巻。また、アニメはTBS系全国28局ネットほかにて第2クールが放送中。

——『シンデレラグレイ』の原作漫画はどのようにして始まったのでしょうか？

久住 僕が連載のお話をいただいた当時は専門学校を卒業して一年以内、集英社の漫画雑誌で読み切りが数本載ったくらいのゴリゴリの新人でした。あるとき、「週刊ヤングジャンプ」（以下、「ヤンジャン」）の担当編集さんから『ウマ娘』に興味ある？と聞かれて「アニメを見て

ました」と答えたら、次の瞬間には漫画担当に決まっていたんです（笑）。しかも主人公は、アニメ『ウマ娘 プリティーダービー』で一番好きなオグリキャップだと。当時、アニメに出ていたオグリキャップはほとんどしゃべらずに、ずっとメシを食っているだけなんですけど、それがいいなあと思っていたんです。何か運命があったのかもしれないですね。



『ウマ娘 シンデレラグレイ』コミック第1巻より。第1話のラストシーンでオグリキャップが発した一言。©久住太陽・杉浦理史&Pita・伊藤隼之介／集英社 © Cygames, Inc.

オグリキャップ

で、根っこの部分で共通点はたくさんあると思います。才能あるキャラクターへの嫉妬と憧れ、うまくいかないときにどこにぶつければいいかわからない怒り、そして地方から中央へ行くという境遇。そうした複雑な関係性や立場を漫画家という仕事に置き換えて、すごく共感できました。その意味で、本作は漫画家になれたからこそ描けた物語なのかな、と思いますね。

アニメの時間に再構築するために

——本作をアニメ化するにあたり、みうら監督はどのような点を意識されましたか？

みうら 読者は漫画を読むとき、小さいコマや大きいコマをそれぞれ自分のペースや時間を感じながら読んでいきます。アニメでは「このシーンはスピーディに」「ここはスローに」といつ

ただ、とてつもなく画力の高い作家を多く抱える「ヤンジャン」で、オグリキャップという大役をなぜこんな新人の若者に任せるんだ!?と最初は僕も不安でいっぱいでした。担当さんに本気で「絶対にもっといい人がいると思うんですけど」と相談したくらいです。後から話を聞くと、事前に作画者選定のコンペのようなものがあつたらしく、ご指名いただいたということでした。以前に「ヤンジャン」の原作付き読み切り企画に参加したことがあり、そこで作画でもいけると感じていただけたんだと思います。**高柳** 『シンデレラグレイ』は一話の段階でもう絵の力がすごかったですよ！

みうら 実は、久住さんの読み切り『2000年後の世界征服』は、アニメ『シンデレラグレイ』の中に登場させているんです。集英社さんに協力いただいて、一九話でデイクタが雑誌を読んでいるシーンに載せています。収録スタジオのその場のノリだったんですけど、すぐに決まりましたね（笑）。

——新人が「ヤンジャン」での連載に抜擢（はくたく）というのは、まさに地方から中央のGーレースに挑むオグリキャップの物語とも重なりますね。

久住 競馬と漫画、畑違いではありますが、僕らも表現者であり競技者のような側面もあるの

たリズムづけを具体化しなければなりません。原作漫画を読んだときと同じ面白さを感じてほしかったので、ある意味、「原作の再現」という形を意識しました。

また、レース以外の他のキャラクターとの絡みでは、しんどいシーンもあれば楽しいシーンもあって、そのリズムは変化をつけるようにしていますね。特にギャグシーンは、漫画での面白さをアニメでも表現したいな、と。原作単行本のおまけページから拾っているシーンもあって、キャラクターの幅を表現することにもつながっています。

一方、レースシーンになったらピツと空気を変えています。レースでは、みんな向いている方向は一緒で、横並びで競っていくことになりましたが、基本的には一人の世界を描きます。なので、日常のシーンなどでレースが始まる前のそれぞれの気持ちを明確化しておきたい、と考えたんです。

——『シンデレラグレイ』はスピーディな展開も魅力です。アニメという時間の制約があるなかで、いかにして緩急やドラマを表現しているのでしょうか？

みうら 熱量の高いところをポンポンと見せていく漫画と違い、アニメでは二〇分間ずっと走っ