

【マンガを教育すること】

今年で8年目になるマンガコース、「マンガを教える」という事がどういう事なのか、それが自分にとっての研究テーマでもあったわけで、その事について最近やっと方向性と教育の土台となる概念が固まりつつあるので、その事をこの機会に研究成果としてまとめてみようとおもいます。

「マンガ」というメディアは一種の芸術表現であると同時に巨大市場を形成する業態でもあります。この一見相反する概念が同時に成立し、内包しているところが「マンガ」というメディアの特異なところでもあります。その理由は未だ作家主体の個人芸によって成立しているという部分にあると思います。作家個人の才能をマスマーケットにディストリビューションする機構として「雑誌出版社」があり、作品のサポートを行うエージェントとして「編集者」がすでに整備されている業態として日本のエンターテインメント産業の中でも強固なシステムが完成されています。

2000年以降から専門学校を中心に増え始めた「マンガの学校」は特定の出版社の利益に準ずる事なく、マンガ家志望の学生を教育して学生自身の志望する雑誌へ新人として送り出す事で、そのシステム全体をボトムからサポートする形になっています。なぜならそれが学費を払って入学する学生の「マンガの学校」に対するニーズであり、同時に学生が特定の出版社の意向に左右されない自由な創作指導の場に成り得ている理由でもあるのです。

2008年からマンガクラスとしてスタートした名古屋造形大学マンガコースは客員教授にマンガ家浦沢直樹先生と元編集者でマンガプロデューサーで原作者でもある長崎尚志先生をお迎えしたわけですが、特に長崎先生による「編集者寄り」の指導方針が本学マンガコースの方向性を決定しました。他大学のほとんどが作家を指導体制に揃えた「作家寄り」の指導方針なのに対し、本学の徹底した「編集者寄り」の体制は実は全国でも珍しい教育方針でもあります。「編集者寄り」という事は、より出版のシステムに寄り添う内容である事を意味し、「作家寄り」の大学が潜在的に指向する「芸術表現」に向かうのに対し職業訓練指向の強い職人指向の学校であると言えます。芸術志向の強い「美術大学」でスタートしたマンガコースが職業訓練指向の強いカリキュラムで立ち上がった点がおもしろいところでもあります。結果的に学生のニーズの多くは「デビュー」であり「美術大学」であるかどうかはそれほど強い決定力ではなかったところが興味深い問題を投げかけていると言えるでしょう。

一般的にマンガの印象の多くは「絵」であり、そうした美術大学の中でスタートしたマンガコースも「絵の範疇」としての認識が強かったのかもしれませんが。確かに「絵」はすぐに見えるマンガの表現として重要な要素ではありますが、総合表現として全くの素人として入学してくる学生に対しその事だけを強

調するのは無理があります。その上でここに自分の考えるマンガの二大要素を上げてみましょう。

マンガの二大要素
・ 絵
・ 言葉

マンガにおける言葉とは主に「セリフ」であり、キャラクターの話し言葉や心のモノローグを表すものです。つまりマンガは絵を「見る」行為とセリフを「読む」行為を同時に行うメディアであり、作る側はその事をいかに意識するかというところから始めなければならないと言えるでしょう。つまり・・

マンガの二大要素	・ 絵	→	何を見せたいか
	・ 言葉	→	何をかたりたいか

という事になるのです。その最も基本的なスタイルは「紙芝居」になるのですが、現代のエンターテインメントとして要求されるスピードと臨場感には「紙芝居」では到底応える事は不可能です。そこで必要となる重要な技術が「構成」です。「構成」とは作品全体のページ配分から 1P ごとの「コマ割り」まで指します。特にコマ割りの技術はマンガ独特の表現として発達してきた技法であり、読者の画面を読みこむ時間をコントロールしたり、シーンごとに印象の強弱（メリハリ）をつける事で、読者の脳内に動画のようなスピード感と臨場感を生み出すテクニックです。マンガはコマ割りする事で「紙芝居」と「動画（映画・アニメ）」の中間に位置する 2.5 次元の表現と言えなくもないでしょう。ゆえに作者は、まずシーンを「動画」として脳内再生出来なくてはコマ割りは出来ません。脳内で「絵」と「言葉」をシーンとして動画再生する、それすなわち「映画」です。もともと映画のダイナミズムをいかに紙の上で連続するシーンとして落とし込めるかを意図して発達してきたのがマンガですから、作る側に動画のイメージがあるのは当然と言えるでしょう。

映画	・ 映像	→	マンガ	・ 絵
	・ 音声	→		・ コマ割り
				・ セリフ

さて、以上のような大前提がマンガというメディアにある以上、全くの素人であるマンガコース学生に対しマンガ教育のプロセスとして重要な点は以下になります。

- 1 映像資料の吸収、咀嚼、再構成力
- 2 語彙力、センテンスの構成力、口語表現のセンス／おもしろさの研究
- 3 キャラクター、背景描写を基本とする画力

特に物語を創作するにはビジュアル面である絵の要素以上に、文章技術を必要とする文学部的教育内容が重要になってくる事は、出張編集部企画で多くの編集者に接してきた自分の最近の実感でもあります。マンガ家を志望するほとんどの学生は「絵」に対する意識は高く、キャラクターの創作能力に長けています。その上で自分達講師がやるべき事は、それらキャラクターの魅力を最大限活かす事の出来る物語創造へのヒントと手助けという「アイデアへのサポート」になります。そのためには我々講師は学生以上に上記の3点に精通している必要があるのです。

これだけエンターテインメントの発達した世の中において、誰も見た事のないオリジナルな物語を創作する事は至難の業です。その事はプロ作家も業界編集者もよく知っています。求められているのは「オリジナルの手触り」のする作品、つまり絵柄・セリフ・構成の3要素の組み合わせにおいてその作家独自の「読み味」のある作品が評価されているのが実情です。特にプロの作家ならば、さしたるストーリーがなくても例えば「学校へ行って帰ってくるだけの話」でも上記の3要素だけで十分おもしろいマンガが描けるものです。マンガ教育の場において「発想力」というのはいかにも大事な要素のように思われがちですが、自分の考えるマンガ教育においてむしろ大事なものは「アイデアをハンドルする力」＝「発想応用力」の方が重要な要素のように思います。例え既視感のあるアイデアでも上記の「絵」「セリフ」「構成」次第でいかようにも新鮮な作品を生み出せる点で、在学4年間に一つのオリジナルアイデアを追求するより「オリジナルの手触り」のする作品を量産する方がデビューのチャンスも増えるし、デビュー後も生産性の高い作家としてやっていける可能性が高いからです。

誰も描いた事のないようなオリジナルアイデアを追求する姿勢は、いかにもマンガの芸術的表現として価値があるように錯覚しがちです。しかしながら最初に述べた通り「コマ割りした絵」というフォーマットも含めすでに強固なシステムが完成されている以上、マンガ表現はそこに隷属するメディアであり、時に芸術志向の人々が語りがちな「自由で、新しい表現形態」ではすでにないのが現状であり、本学マンガコースが「編集者寄り」という姿勢を選択した時点でそのベクトルは明確に示されているのです。

現在出版業界は軒並み不況であり、特に紙媒体を中心とした出版社は今後ネットを中心とした電子書籍化へ新たなフォーマットの模索を余儀なくされています。中にはcomicoに代表されるweb上ーコマ縦読みという新しいフォーマットも誕生し、若い読者を中心に支持を集めてもいます。しかしながら、マンガの魅力はいまだにコマ割りも含めた「めくり」のフォーマットが一般的であり、その技術を習得する事がこの先新しいフォーマットに対応する際の土台の考え方になるだろうという信念を自分は持っています。おそらくは紙以外の媒体に市場が移行しても、当面は市場の方がマンガのフォーマットに合わせてくるのではないかと、というのが自分の予想です。

かつてマンガ家志望者は作家のアシスタントをやりながらその作家の技術を習得する徒弟制度的なプロセスで学ぶのが一般的でした。しかしながらマンガの学校が誕生し、授業料を払ってデビューを目指す考え方が一般化してきた昨今では、マンガの教育は学生の創作意欲を伸ばして満足度を上げると同時に職業訓練を施して業界へ繋げる2つの使命を帯びようになってきています。業界との関係性もより強くなり、コース創設時と比較して明らかに業界自体が新人養成機関として大学のマンガコースに対する注目度が上がっているのも現状です。そのような学生自身の満足度と人生設計をサポートしつつ、業界の要求に応えるカリキュラムをいかに立ち上げていくかが自分の個人研究としての今後の課題でもあるのです。