

第 16 回

漫画

～ MANGA はアートだ～

美術教育監修・執筆

上野 行一

かつては子どもにとっての不良出版物とされたこともある漫画。手塚治虫の代表作「鉄腕アトム」が焚書されたこともあったのだ。今や日本の漫画は世界で愛好されている。今回は、アート作品としての漫画、絵と文字で表現することを学び、実際に漫画を描いてみよう。

学習前
チェック!

お気に入りの漫画、身近な漫画をチェックしてみよう。作者はどんな工夫をしているだろうか。漫画ならではの表現とは何かを考えながら、もう一度読み直してみよう。

アート作品としての漫画

漫画は「鳥獣人物戯画」などの絵巻以来の日本の伝統的な表現形式の一つといえる^(注1)。現代では絵画性と文学性（物語や詩などの要素）をあわせ持ったコマ割り形式の漫画が日常的に最も親しまれている。番組では漫画という言葉との関連から「北斎漫画」を紹介するが、物語性のある一連の絵による表現という視点からは、絵巻に現代の漫画の起源を見ることができる。

漫画と類似した表現形式は諸外国にも見られる。フランス語圏のバンド・デシネ (bande dessinée) やアメリカのグラフィック・ノベルなどがよく知られている。風刺画から発展した思想性強い傾向があるバンド・デシネ、コミックスの子ども向けの幼稚なイメージから脱却したグラフィック・ノベルだ。これらはそれぞれの国の文化や歴史が反映されているアート作品として認識されるようになったが、なかでも日本の漫画は歴史に裏付けされた独自性によって高い評価を受けている。

(注1) 文部科学省「中学校学習指導要領」の漫画の定義

絵と文字で表現する

漫画は絵と文字、そしてコマ割りによる平面表現だ。絵、言葉、コマは漫画の三要素ともいわれている。それだけではない。声や音などの聴覚情報を文字で表すことも、効果線を使えば人やものの動きや心の動きを表すこともできる。漫画は見えるものだけでなく、聞こえるものや目に見えない感情までも絵によって表現することができるのだ。

漫画を描いてみる

まず、テーマやストーリーなどの伝えたい情報を決める。あるいは描きたいキャラ（登場人物）を決める。「子連れ狼」の原作者である小池一夫は、魅力的な登場人物の造型（キャラ立て）ができれば作品は成功だという^(注2)。次にコマ割りを考え、文字や効果線を使って場面や話の流れがわかるように整える。映画のカメラワークのように描きたい対象との角度や距離に変化をつけたり、細かく描き込んだり省略したりして、工夫して描いてみよう。

(注2) 探検バクモン「襲来! マンガ界の巨人」(2014年9月3日、NHK) より