

## 東アジア向けまんが創作カリキュラムづくりの基礎研究

### BASIC RESEARCH ON DESIGNING A MANGA CURRICULUM FOR EAST ASIA

大塚 英志 大学院芸術工学研究科 特別教授  
泉 政文 先端芸術学部まんが表現学科 助教  
齊木 崇人 デザイン学部環境・建築学科 教授  
中島 千晴 先端芸術学部まんが表現学科 実習助手  
尹 性喆 大学院芸術工学研究科 助手

Eiji OHTSUKA Graduate School of Art and Design, Special Professor  
Masafumi IZUMI Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant Professor  
Takahito SAIKI Department of Environmental Design, School of Design, Professor  
Chiharu NAKASHIMA Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant  
Seongcheol YUN Graduate School of Art and Design, Assistant

#### 要旨

日本のまんが・アニメーションの海外政策は、海外を市場とみなしコンテンツを輸出する一方、東アジアに対しては、文化中心主義的な対外プロパガンダとしての独善さに大きな問題がある。本研究は海外の諸地域に存在する、「日本まんがの影響下でまんがを自ら描こうとする者」たちを想定し、試験的なワークショップを通じて、その教授方法を開発することにある。つまり、コンテンツの輸出や文化の誇示ではなく、表現方法の海外への啓蒙こそが、真の文化交流と我々は考える。

日本まんがの教授法については、戦後まんがの根幹的な方法である「映画的手法」を教育する、神戸芸術工科大学まんが表現学科で2012年度まで採用されていた教授法の有効性が確認できた。日本まんがのコマの統辞法をカメラアングルやショットなどの映画の概念で整理・定義することで、海外においても理解が容易に進むことも確認できた。

また、コマの進行が日本以外は「左→右」にあることで、コマ内の時間進行に基づく文法に混乱が生じ、それが海外の描き手の作品に共通の「読みにくさ」であることも立証できた。

#### Summary

The authors argue that a major problem of Japan's foreign policy with regards to manga and animation lies in the fact that foreign countries are viewed as export markets for content on the one hand, while a self-righteous "external propaganda" colored by cultural centrism is being directed toward East Asia on the other. This study aimed to develop, through experimental workshops, manga teaching methods for people from outside Japan aspiring to create manga under the influence of Japanese manga. The authors believe that genuine cultural exchange lies in overseas dissemination of means of expression, rather than in the export of content or display of one's own culture. The study confirmed the effectiveness of a Japanese manga teaching method adopted by the Department of Manga Media at Kobe Design University until the 2012 academic year. The method involves teaching "movie-style" techniques, which have been central to post-WWII Japanese manga. The study showed that the syntax of Japanese manga panels (koma) was more readily understood by non-Japanese students when explained and defined using motion-picture concepts such as angle and shot. The study also showed that the difference in panel sequence, which runs left to right in all countries except Japan, can confuse the "grammar" of chronological order, posing difficulties to Japanese readers of manga created by non-Japanese manga artists.

まんがやアニメーションなどを含むいわゆるクール・ジャパン政策は、2000年代以降、喧伝されては失速しつつも、例えば、平成24年度補正予算では観光や食文化などを含むとはいえ843億円、25年度当初予算案に計上されているクールジャパン関連項目は約170億円であるとも報道され、再び狂躁が「復興」しつつある。こういった数字は、クール・ジャパンの「利権化」を容易に想像させる。そもそもクール・ジャパン政策に対しては、製作費やイベント運営に行政の援助を恒常的に受けとってきたアニメーション産業と、産業としては自立し、むしろ表現の規制をめぐる行政・立法府と対立関係にあるまんがが出版の間に温度差があり、国のサブカルチャーへの政策介入は必ずしも歓迎されていない。そもそもクール・ジャパン政策の背景の一つには、日本のまんがやアニメーションが海外で巨大な市場を獲得しているという思い込みがある。しかし、2000年以降、日本まんが・アニメの海外市場の崩壊（あるいは日本人がイメージする程に巨大市場ではないこと）は、指摘されてきた。<sup>(\*)</sup> そもそも「日本まんが・アニメの世界化」という言説そのものがジャポニズムの亜種に過ぎず、北米においてはアメリカ政府の対アジア政策が中国にシフトすることに呼応し、大学アカデミズムでの、日本まんが・アニメ研究への関心は失速している。

その一方で東アジアに限定しても、中国では既に発行部数が数十万部に達する週刊のまんが雑誌が存在し、韓国ではまんが出版が急速に崩壊する一方でWEBへの移行が進んでいる。重要なのは、これらのまんがの作者が当然だが日本人ではない、ということである。つまり、日本まんがが一定の影響を持っていた東アジアで「日本型まんがの国産化」が進行しているのだ。これは他の大衆文化や産業を考えれば予測された事態だが、東アジアでの日本型まんが表現の国産化に際しては「パクリ」として、さもなくば嘲笑する態度が横行している。いわゆるクール・ジャパン政策の愚かしさは、サブカルチャーを中心とするエスノセントリズムであること、そして海外を「コンテンツの輸出先」としてしか見ていない点にある。もし、サブカルチャーによって日本と日本以外の国・地域の文化的な相互理解が必要だと考えるのなら、日本は「コンテンツの輸出」で

はなく、「表現方法の輸出・啓蒙」を行うべきだというのが本共同研究の基本的な立場である。これを「まんが教育の海外発信」と言い換えてもかまわない。

海外の描き手による日本型まんが表現は、現状ではいくつかの明確な欠点を持っている。しかし、それをもって日本まんがの優位性に自己満足するほど愚かなことはない。現状において海外の日本型まんが表現が抱える問題は、一つにはストーリーテリングに関する技術論、もう一つはコマの統辞法に関わる問題である。ストーリーテリングについては、日本のまんが表現が映画及び文学の代替表現として発達してきた点と関わり、コマの統辞法はいわゆる「映画的手法」に基づく問題である。それらはともに日本のまんが表現の特性でもある。それを海外に啓蒙することは日本まんがのより深い理解者を海外に増やすことにもなる。

とはいえ、日本国内でさえ、このような日本まんがの特微的な手法の「劣化」が進行し、本学のまんが表現学科もペン等の表層的な作画技術の教育を望む一部の学生の声に流されて、旧メディア表現学科以来、教育の根幹に置いてきた、映画的手法の体系的な取得を目指す方針を2012年度をもって放棄している。従って、大学間の単純な交流や留学生の受け入れで「方法の輸出・啓蒙」が可能になるわけではない。まず、日本以外の文化圏に向けてカスタマイズされた教育法や教材の開発が必要である。本研究の直接の目的はそこにある。

大塚英志は、共同研究者の中島千晴の協力を受け、2013年度、中国・北京で二回、韓国・ソウルで一回、カナダ・モントリオールで一回、主として、コマの統辞法についてのワークショップを行い、海外の描き手に日本まんが表現を教育するための試験的な講義と実習を行った。

このワークショップは、神戸芸術工科大学まんが表現学科がメディア表現学科時代から、一回生用講義として開講してきた「まんが表現法」をコンパクトにまとめたものである。すなわち、①まんが表現における映画的手法のうち1コマを映画「1カット」に見立てるためには、コマ内にカメラアングル・サイズ・空間構成などにおいてどのような規則性があるのかを講義形式で概観し、②その上で石森章太郎が映画的手法の実験作として作成し、自身のまんが

入門書<sup>(\*)2)</sup>の教材にも用いた『竜神沼』（1961年）をシナリオ化したものを再度、まんがの絵コンテ化する、というものである。海外での講義用には①の内容を整理したパワーポイントを使用し（図1）、現地語訳をした上で約120分程度の説明を通訳を交えて行なった。パワーポイントは現地での受講者の反応や理解度を踏まえ、その都度、修正された。通訳は各地域のまんが・アニメーションの研究者に依頼し、用語の訳の確認等を事前に行なった。参加者は日本まんがだけでなく、視覚表現全般、ないしは、日本学を学ぶ大学・大学院生が中心である。①の講義終了後、各地域の言語に翻訳された『竜神沼』のシナリオを配布し、そのエンディングの1シーンを示し、まんがの絵コンテとして制作することを課題として出す。そして中一日程度をおき、二日目のワークショップで、提出された課題の上に透明のシートをのせ、中島が添削をする過程を書画カメラでモニターに映し、大塚がその修正意図について通訳を介し90～120分程度かけて解説していく。



図1

興味深いのは、その理解度の早さである。例えば、図2は中国の北京日本文化センターで行われた際の作例だが、少女が別れていく恋人への届かぬ思いを表現するくだりである。それを前日教えた「パーツ」（身体の一部をカメラでアップにするショット）を用い、爪先立った足だけの描写で表現している。初回の講義で説明した手法をただちに応用できる点では、神戸芸術工科大学まんが表現学科の学生と比しても理解が早い。映画の統辞法そのものはハリウッド映画によって世界標準となっており、日本まんがは

その援用だと明確に述べることで一挙に理解が進むと考えられる。日本の学生は構図が単調なテレビドラマ、テレビアニメしか受容しておらず、映画の統辞法を理解する前提を欠いている。「まんが」に特化した日本のまんが表現教育の問題点が図らずも確認出来た。

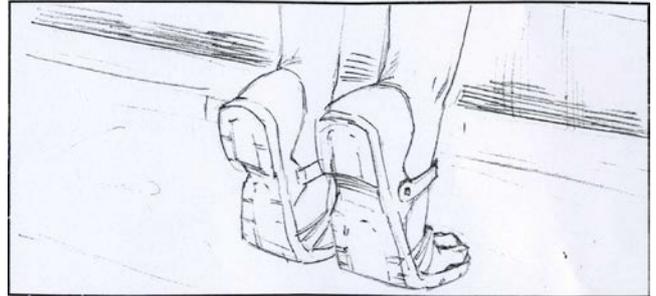


図2

海外の描き手と接していて興味深いのは、例えば自分たちのまんが表現の「読みにくさ」、つまりコマをスムーズに読み進めることができないことを強く自覚している点である。これはコマの統辞法を一つの文法体系と理解する機会を持たないことが原因である。例えば、海外の描き手に共通の「躓き」としては、日本と日本以外の地域でのコマの進行方向が正反対だ、という極めて単純な問題をもたらす文法上の齟齬に起因するケースが多い。

日本まんがの環境で育った人間の描くまんがには、「左向きの人物」が多出する。それは単純に「右利きだから左向きが書き易い」のではなく、まんがにおいてコマが左から右に進行する以上、コマ内の時間や動線も右→左に進行するため、人物の向きもその原則に支配されるからである。海外における日本まんがの描き手たちは「左向き」のキャラクターを多用する日本まんがの形式をキャラクターの模写などを介して、所与のものとして取得してしまう。同時に、コマ内の時間も「右から左」に進行することで成立する構図もそのまま取得する。しかし、その一方で彼らは出身国・地域の「左→右」への進行に規定される構図も自然に取得している。例えば、欧米では、1904～1905年にかけて新聞連載されたウィンザーマッケイの『LITTLE SAMMY SNEEZE』の時点で、「左→右」にコマが進行する場合、キャラクターは進行方向に応じて右向きという文法が成立しているのである。



図 3

その結果 それゆえ、日本型の右→左の進行を採用すると、コマ内の動線が左→右の「逆勝手」<sup>(\*)3)</sup>に進行するケースが多発する。反対にコマの進行を海外型の「左→右」にするよう指示すると、「右向きのキャラクター」が多出する。(図 3) 海外の描き手が「自国の者が描く

日本式まんが」が「読みにくい」と感じるのは、コマが「左→右」に進行しながらコマ内の動線やキャラクターの「向き」と、それに伴う視線が、日本の「右→左」型の情報配置をコマ内に援用しているため、「逆勝手」のコマが多発するからである。各地域の日本式まんがの描き手は、このように二種類の文法間の整理がついていないため、混乱が生じるのである。

この進行方向の混乱を整理した上で、大塚・中島が受講生に「日本まんがの文法」として強調するのは、①ショットアングルの極端な切り換え(例えばビッグサイズアップショットからロングショットへの切り換え)による、コマの人物のサイズやアングルの強調の手法 ②「余白」の意味、の2点である。

日本まんが表現史において、70年代に「内面の発見」があり、少女まんが領域ではモノログを用いた手法が進化した。同時に、余白を用いた感情表現が登場する。

もとのコマ割りでは充分に取られていないキャラクターの前方下の余白をコマを縦長にしてより広くとること(図 4)でキャラクターの深い内省を表現できる、と説明する。モントリオールなどでは「余白」に対し、ややジャポニズム的誤解がなされる傾向があったが、白とのコントラストとして画面を分割するのは、写真や映画で極めて一般的な手法であるのは言うまでもない。海外の日本まんがのワークショップ参加者の中には、「ジャポニズム的まんが」つまり伝統絵画との関係を期待する向きが少なからずあるが、日本のまんが表現が十五年戦争末期にエイゼンシュテインの強い影響で成立させた映画的手法を中心として説明することで、むしろ、日本まんがの成立史にも具体

的に言及することが可能となる。受講生には映画学研究の大学の生徒が各地域で多数、参加したこともあり、今村太平洋のアニメーション論などへの知識を持つものも少なくなく、むしろ、日本まんがの映画性について歴史的に理解する素養が、日本のまんが系大学より深いという、皮肉な現象も起きている。

この、海外向けまんが表現法の構築についての研究は、2014年度、角川文化振興財団の支援を得て、追加のワークショップをおこない、それらを通じて得られた知見とそれに基づくテキストは、海外向けのまんが入門書として、2013年度に中国でWEB公開、2014年を目標に書籍として刊行予定である。(文責・大塚)

(付記) 本研究の中心となった大塚が2012年度、中島が2013年度とともに神戸芸術工科大学を退任する。そのため、本研究を通じ海外教育機関と構築した教育ネットワークや、海外でのまんが教育のノウハウを海外交流で生かす試みをまんが表現学科を持つ本学が、継承・発展させる体制がないのは、極めて遺憾である。

註

- \*1) 大塚英志・大澤信亮、『ジャパニメーションはなぜ敗れるか』、角川書店、2005
- \*2) 石森章太郎、『マンガ家入門』、秋田書店、1965
- \*3) 奥平英雄、『絵巻物の構成』(「アトリエ」臨時増刊、第17巻13号、1940)において、絵巻物の「右→左」への情報進行を「順勝手」、それに対し「左→右」への進行を「逆勝手」と呼んだ。

図 1) 中国で使用したパワーポイント。中島千晴及び田島昭宇の作品を引用している。

図 2) 北京ワークショップでの中国人受講生の作例。

図 3) 北京ワークショップでの中国人受講者の作例に中島が赤ペンでキャラクターの向きに修正を加えたもの。

図 4) カナダ・モントリオールワークショップでの作例を中島が修正したもの。



図 4