

## 「映像・マンガ」 ——マンガ・キャラクターと映像アニメーションの導入教育について

堀 尾 充\*・久 保 直 子\*・宮 崎 しずか\*

### I. はじめに

美術科では1年前期に、本学の多様なコースで学べることの概要を知って、その学習に対応する力を養うための実習を行っており、これを「基礎」と総称している。近年、中学・高校では美術の学習時間が縮小されているので、この「基礎」は入学後の学生に向けたコース実習のリテラシーとして重要度が高まっている。これまで絵画、彫刻、デザイン、工芸の4科目が置かれていたが、今年度から彫刻に替えて、新設のマンガ・キャラクターコースと映像・アニメーションコースに対応する「映像・マンガ」の講座を設けた。美術科の実習は「流れの授業」として連続で進められており、「基礎」の期間では学生は4グループに分かれ、同時進行する4つの科目を順次学習する。「基礎」を担当する教員は各科目ごとに3人で、同じ授業を4回繰り返す。講義のように週一回の授業では実習が分断されるので、このような方法は美術大学の実技科目では標準となっており、本学美術科でも45年間、この連続方式が継続されてきた。授業内容と進行状況を常に教員が共有・連携しなければならないが、長年にわたる美術科の教育成果は、こうした教員の意思疎通と共同作業によって生み出されている。ただ、今回のようにモデルケースの無い新規の企画では、教員間の合意形成は容易ではなく、このレポートも授業の点検と改善点の検討を通して問題意識を共有することを目的としている。

### II. 実践報告および分析

#### II-1 授業の概要

シラバスに描かれた授業概要は次の通りである。

美術作品には即興的なものもありますが、通常は周到的な準備と検討を経て作られています。特に映像・マンガの分野では、個人的な表現であっても事前の準備、資料の収集が必要になります。その過程をこの課題で体験します。メッセージが相手に伝わるか、抑揚やリズムは適切かなど、プレゼンテーションについても学んでください。

これに従って計画を進め、次のように実施した。

ストーリーを創作し、必要となる映像資料を準備して、4から8コマのマンガを制作する。

\*比治山大学短期大学部美術科

<p>1. 用意したキーワードの一覧から幾つか言葉を選択し、その連想からストーリーを作る。 キーワードはメガネ、自転車、スカート、筆箱、歯…など20種類。これらのキーワードが記されたカードを並べ替える手作業の中からキャラクターとストーリーを生み出す。</p>
<p>2. 字コンテまたは絵コンテ。 展開を考えながら文字または絵を使ってアイデアをまとめる。(図1) 起承転結にとらわれず、自由に発想することを重視する。</p>
<p>3. 取材・観察のための写真撮影。 コンテを元にして3,4人のグループで映像資料(モノクロームのプリント)を作る。様々な角度から撮影して構図を発見し、人物の動きや背景描写の参考として利用する。また、一連の作業を通してMac操作のリテラシーを伝え、写真の名作や撮影法のウェブサイトを紹介する。</p>
<p>4. イメージボードの作成。 キャラクター設定や舞台設定、作品の世界観を客観的にまとめ、整理する。(図3)</p>
<p>5. コマの並び替え、構図を再考察して絵コンテを作成。 最終的な物語と構図を決定する。吹き出しや効果線などについての指導も行う。</p>
<p>6. マンガまたは映像コンテとして清書。(使用するコマ数は任意) 10コマが印刷された原稿に鉛筆で下描きし、ペンで清書して完成させる。(図2) 学生同士で感想カードを交換する。</p>



図1 絵コンテ(下絵)



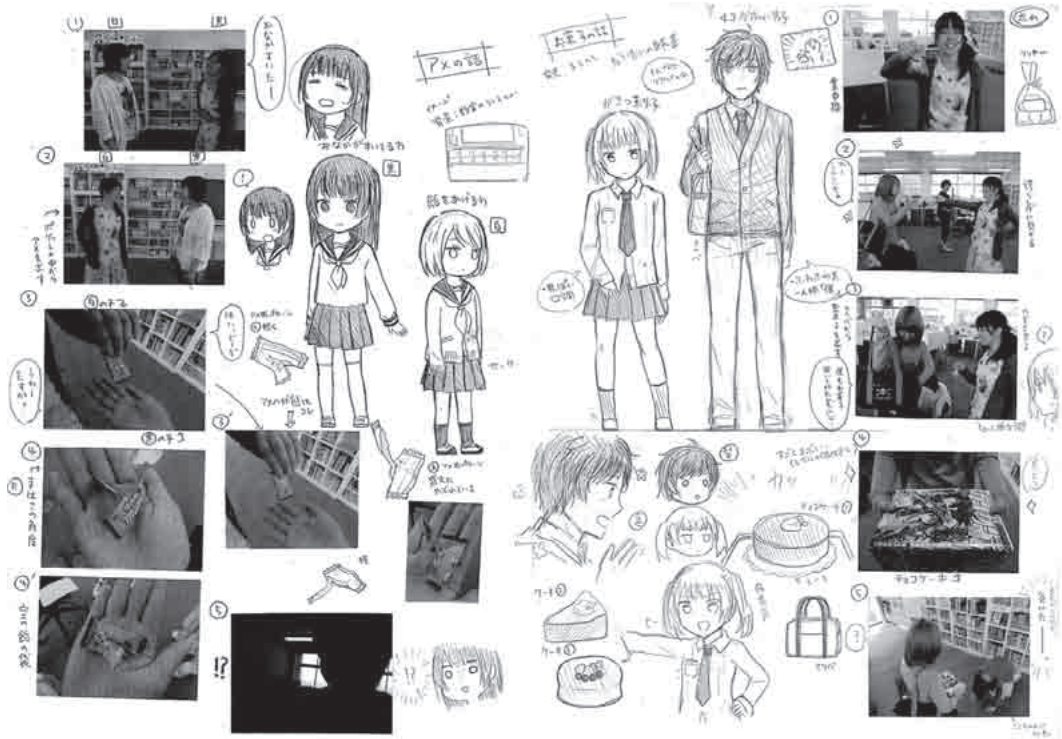


図3 イメージボード (2)

## II-2 結果と課題

1コマが6×4cmほどの小さな画面であるが細密に描き込む学生が多く、簡略な表現は少なかった。コピックなどのマンガ用画材も普及しており、若い世代におけるマンガ文化の浸透ぶりがうかがわれる。学生相互の批評でも豊富な鑑賞体験に基づいた的確な指摘がされていた。

この間で作成したアイデアスケッチ、イメージボード、下絵、完成作をすべて提出させて評価の対象としている。学生はこの実習の中でマンガ・キャラクターと映像・アニメーションの一端に触れると共に、企画構想とプレゼンテーションの資料作成を些かは体験できたようだ。コマ割をせず、矩形を並べただけの4コママンガ形式としたのは、画面の展開を映像的に考えさせたかったことと、コマ割の指導はこの日数では難しいためである。

### (1) マンガ・キャラクターコースの視点から

2000年頃からマンガは日本の新たなポピュラーカルチャーの象徴として注目を集め、海外、特に欧米からの高い評価を受けるようになると、その評価を逆輸入する形で国内でも文化として扱われる機会が多くなった [小川：2013]。

そんな中、マンガ文化を担う人材育成の場として、マンガを習得する学科やコースを設置する大学が増えており、マンガ教育が盛んになってきている。本学でも2012年度よりマンガ・キャラクターコースを設置し、同年新設された映像・アニメーションコースとの共通科目として「映像・マンガ」の基礎実習科目が追加された。

そもそも「マンガ教育」は、「マンガによる教育」と「マンガを教育する」という2つの意味を内包している。前者は既存のマンガを教材として使用し教科書を補助する副読本のような役割を担い、歴史や社会または、ある専門領域を俯瞰し要約して学習するために活用される。後者はマンガそのものを教育するともいえ、現在徐々に確立されつつあるマンガ学へと発展していくものである。マンガ史、マンガ業界、産業、表現論、マンガ技法や技術習得もこれに分類されるだろう〔小川：2013〕。本学の「映像・マンガ」では、「マンガを教育する」点に重点をおき、ストーリーマンガを制作しながら、技法などマンガの作画基礎をメインとして実施した。

マンガ教育は社会的注目度に比して、方法論が洗練されているとは言い難く、またほとんど論じられてもいない。「映像・マンガ」の実施事例とその成果、そしてマンガ教育の社会状況をふまえて、今後の本学でのマンガ教育の可能性について論じる。

#### ・結果—制作工程から見た傾向

キャラクター制作においては、学生は普段からマンガやアニメに触れており、また美術科の学生ということもあって、9割は基本的画力を身に付けていることから、制作は概ねスムーズに進行した。その一方で、詳細なキャラクター情報などは、描いたキャラクターのビジュアルから後付けするなど、設定を考えたり、世界観の構築やストーリー作成をしたり、深く掘り下げて作り込むことが苦手な学生が多く見受けられた。美術という画力が重要視され、また成果が目に見えやすいものでもあるため向上しやすいが、構成力や演出力はすぐに身に付くものではない。また、顕著だったのが、写真撮影である。撮影前に、字コンテまたは絵コンテを描き、大まかな構図を決めた上で撮影するのだが、決めた構図以外でのアングル撮影を試みる者が少なかった。普段は自分の好きなように描いていることが多く、自身の持っている構図パターンの中だけで決めてしまいがちな傾向が見えた。完成形態であるマンガや映像コンテでは、各自使い慣れた画材を用いて絵の魅力を高め、それぞれに個性豊かな成果物が出来上がった。

#### ・考察—マンガ教育の社会的環境と課題

マンガの描きかたについては、以前より教則本が毎年の様に発売されており、とりわけインターネットが普及して以来、マンガの描きかたサイトが乱立し、マンガを描いている人のための交流サイトや、動画で描きかたの実演まで見ることができ、マンガを描くことへのハードルが低くなっている。また、それとは別の動向として、中学・高校や大学などの学校現場においても、マンガ教育が盛んになってきた。

1998（平成10）年、中学校学習指導要領「美術」の節「第2学年及び第3学年」向けに、「表したい内容を漫画やイラストレーション、写真・ビデオ・コンピュータ等映像メディアなどで表現すること」の一文が入った（2002年度より施行）。つまり、教育現場へのマンガ導入を国が認め、行政主導でマンガを用いた人材育成が推進される時代となったのである。

しかしながら、マンガについて学ぶ事が、どんな目的や意義を持ち、どんなカリキュラムで実施され、結果どんな可能性や課題が生じるかといった事柄は、まだまだ共有されるに至っていない。今回の対象である学生は、マンガの描きかたを様々なメディアを通じて見聞きしたり、中学校の美術教育で学んでいたりする世代ではあるが、前述の様な現状から、習熟度に大きな差がある。特に、教則本などのメディアの場合は作画技術に関する内容が多い。形として見えにくく、間接的な指導が困難なアイデアの発想法やストーリーの構成などの知力教育が扱われにくいことから、習熟度の中でも画力と知力に大きな差が出てしまっている。

マンガは、絵がメインではあるが、実際にはストーリーの方が重要だと考える。読者はマンガを読む

時、絵を通してストーリーを楽しんでいるのである。画力が高くてもストーリーが面白くなければ、作品の魅力は低くなってしまふ。ストーリーの基幹であるアイデアの発想力などは、マンガに限らず美術分野すべてにおいて必要な能力であることから、美術科の学生が対象である本科目では、キャラクター制作やシナリオ作成を通して、発想力や構成力、演出力などの知力育成を重視したカリキュラムが有効なのではないだろうか。

#### ・まとめ—マンガ教育の意義と可能性

今年度より開講された基礎実習科目「映像・マンガ」のマンガ教育について、社会状況と照らし合わせながら、意義や指導内容について考察してきた。

本学美術科では、「絵画」「デザイン」「工芸」「映像・マンガ」の4つからなる基礎実習科目で美術全般について学び、その中から希望する分野へ進み、更に専門的に学んでいく。このシステムにおいて、「映像・マンガ」を通して、アイデアの発想力や構成力、演出力などの知力を身に付けることは、その後進んだ分野でも応用が利き、効果を発揮するだろう。

初めて実施した科目であり、映像とマンガの2分野を併せた科目であること、7日間という授業時間など、まだまだ検討すべき課題は多い。今後も「映像・マンガ」のマンガ教育について研究し、新しい表現への発展やマンガ教育の汎用化に繋げていきたい。そうしてマンガ文化の持続可能性を高めていくことが、大学という教育現場の役割でもある。

## (2) 映像・アニメーションコースの視点から

商業的な映像制作現場（プロダクションワーク）の手順を参考に、発想した物語を具現化する力を養うように試みた。また、個別の対応を丁寧に行い、手順に縛られてしまわないように指導した。

映像・アニメーションの視点から最も伝えたかったことは演出の重要性である。“演出”は制作者が観客に自らの想像した世界観を伝えるために、最も重要な要素である。世の中にあるどんな面白い映像でも、流れだけを追って文章にすると、とても単純なものになってしまう。

「野原に女が立っている」といった場面を例にして撮影における演出について述べる。

遠くにカメラを構え画面に女を小さく入れる⇒どこことなく虚無感や寂寥感を与える。（ロングショット）

近くにカメラを構え女の胸あたりから頭の上まで画面に入れる⇒女の表情をとらえそれに支配される印象となる。（バストショットと呼ばれる）

頭上からカメラを構える⇒鳥やなにか別の視点から捉えられたものとなる。（俯瞰ショットと呼ばれる）

監督の数だけ演出の方法はあり、先ほど述べた撮影の他、照明、美術、音響、編集などたくさんの演出要素が存在する。同じ流れの話でも、演出を変えれば、全く異なる意味を持った映像作品となる。その演出の重要性を伝えようとした。

#### ・結果と反省点

1年生の基礎授業という時期に、興味が様々な学生を対象に行うため、絵が苦手であったり、物語を思いつかない学生には配慮が必要であるが、物語に苦手意識を持つ学生が予測より少なく、アニメ・マンガが豊富な社会で育ってきた世代であることを再確認した。課題意図を理解した学生のケースでは、背景や構図、展開に新たな試みをしようとする態度が見られた。その反面、それぞれの手順の関連性を感じることができない学生には、写真撮影・取材の行程が多く効果的でなかった。あらゆるポーズを試すというよりは、下描きのコマの通りに撮影して終わるケースも見られた。試行を重ねたため、実施回によって出来不出来にばらつきが生じたことは我々の反省点である。

### ・今後の課題と展望

このように、演出についての学習に重点を置いて課題を実施したことで、学生に制作者として、見せる相手を意識することを自覚させた。しかし、具体的に演出を意識できた学生はそれほど多くない。その重要性を知るには良い映像やマンガを鑑賞する機会を増やすしかない。この課題を通して、映像・マンガを鑑賞する際、また美術作品を制作・鑑賞する際に、見せ方、演出について意識できるようにさせたい。

映像とマンガの導入教育は実例を探し出すことが難しい。これまでは専門学校がこの領域をカバーしていたが、新参の大学はまだ経験と蓄積が乏しい。公開されている授業例も少なく、ましてや映像とマンガの2域を合わせた「メディア表現の基礎」とでも言うべき広汎で入門的な（ある意味では無謀な）試みはされていないようだ。モデルケースが無く、授業担当者は完成イメージを共有できないまま企画を検討していたので、学生の理解度が懸念されたが、さすがに幼少期からマンガに触れ、描いている学生が多いので制作は順調に進行した。また、完成作品の水準も高かった。ただ、マンガが好きな学生ほどキャラクターの描写に熱中して、「ストーリー展開が読者に理解されているか」という伝達の視点を忘れてしまう傾向がある。この実習においても、状況やストーリーを分かりやすくするための工夫や効果的な構図の追求よりも、キャラクターの描き込みに比重をかける学生が少なくなかった。デザインで重視される伝達の機能は、メディア表現領域においても大変に重要なポイントであるが、マンガでは、多くの学生がお気に入りの表現スタイルと自分なりのマンガ観を持っているだけに、どんな課題設定でも自己流に描いてしまう。課題の自由度を高めると狙いが曖昧になるので、「視覚伝達」を意識させるなら条件設定を明確にするべきだ。

一方、学生作品は「基礎」の4科目の中で最も個人色が強く表れている。おそらく学校教育とは異なる次元（場所・時間）で彼らが獲得・学習したセンスと技術を基盤として生み出されたものだろう。これらの多様な表現から、既存の美術が学ぶこと、或いは古典的な美術が彼らに提供できるものが推測できる。今回の結果は、教員、学生同士での共有が将来に向けての貴重な財産になるので、ウェブサイト

<http://www.hijiyama-u.ac.jp/users/minimum/eizomanga.html>

### Ⅲ. おわりに

今回、映像とマンガを教育するにあたって、基礎の基礎である作画技術をメインに指導したが、すでに既知している学生が多く見受けられた。授業後にとったアンケートでも、授業の理解度は「そう思う」を含めて80%以上と高い数値を出しており、すでに持っているマンガ制作への知識という土壌があることで、課題の意図を理解し、取り組めたことが分かる。（図4）成果物の成績でも約80%の学生が「優」以上の高い評価を得ている。この「基礎」実習は中学校教員免許に必要な単位にも対応しており、「伝えたい内容を図や写真・ビデオ・コンピュータ等映像 メディアなどで、効果的で美しく表現し伝達・交流すること」と規定されるメディア表現領域には、現在「絵画」の科目が対応しているが、将来的にはこの「映像・マンガ」に役割が移行すると思われる。そのためにも「伝達」の視点を強化しなければならない。

マンガやアニメーションの分野を志望する学生は意欲的で表現能力も高い。その導入教育は課題が山積みであるが、可能性に満ちた未開地を切り拓く意義は大きく、次年度に向けて改善を模索したい。

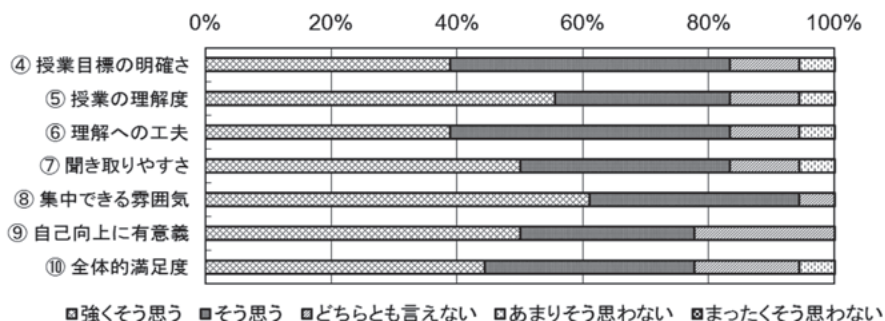


図4 比治山大学 授業アンケート  
『基礎実習』「映像・マンガ」アンケート結果（抜粋），2013年

#### ■引用・参考文献・ウェブサイト■

- ・吉村和真（編）・清水勲・内記稔夫。秋田孝宏『マンガの教科書——マンガの歴史がわかる60話』臨川書店，2008年
- ・夏目房之介・竹内オサム（編著）『マンガ学入門』ミネルヴァ書房，2009年
- ・さそうあきら『マンガの方法論 超マンガ大学 まったく新しいマンガの教科書！』朝日新聞出版，2010年
- ・小川剛「マンガ教育の国際化に向けて——海外版ワークショップ〈マンガの描き方教室〉の実施報告——」『京都精華大学紀要』第41号，京都精華大学，2012年
- ・小川剛・久保直子・伊藤遊「文化施設で〈マンガワークショップ〉をするということ——京都国際マンガミュージアムにおける実践報告から」『京都精華大学紀要』第42号，京都精華大学，2013年
- ・京都精華大学『竹宮恵子のマンガ力向上Q&A』「第1回 「漫画家になるために必要な勉強とは？」」[http://www.mangaku-seika.jp/magazine/detail.asp?mgz\\_id=2&chap\\_id=5](http://www.mangaku-seika.jp/magazine/detail.asp?mgz_id=2&chap_id=5)，2013年4月15日
- ・京都精華大学『竹宮恵子のマンガ力向上Q&A』「第3回 「画力が先か，構成力が先か」」[http://www.mangaku-seika.jp/magazine/detail.asp?mgz\\_id=2&chap\\_id=12](http://www.mangaku-seika.jp/magazine/detail.asp?mgz_id=2&chap_id=12)，2013年4月15日
- ・ダ・ヴィンチ電子ナビ『関西で有名マンガ家の教える大学が増加中』<http://ddnavi.com/news/78897/>，2012年8月17日
- ・比治山大学 授業アンケート『基礎実習』「映像・マンガ」アンケート結果（回答者数18名），2013年

（受理 平成25年10月23日）



**Abstract**

Movie and Manga

Introductory education of the course of Manga and Character and of Movie and Animation.

Mitsuru HORIO\*, Naoko KUBO\*, Shizuka MIYAZAKI\*

In this paper, the course of Manga and Animation is described and analyzed in detail, which was newly established as an introductory education of practical course in the major of art, especially of the course of Manga and Character and of Movie and Animation. Since the field of Manga and Animation have little been focused in collage education and its history is short, we will improve it through trial and error process. This paper gives fundamental information of it and helps its improvement.

(Received October 23, 2013)

---

\* Department of Fine Arts