

美術科メディア表現コース 専門実習における漫画の教育実践

斉藤 克幸*

はじめに

本学美術科では、2006年度から「メディア表現コース」が新たに追加された。このコースでは「アニメーション制作を柱とし映像表現や写真さらには空間インスタレーションから漫画まで、既成の芸術という概念からは外れるかもしれないが決して看過することのできない今日的造形芸術表現としてこれらを捉え追求していくこと」を目的としている。アニメーションや漫画のような、これまで一般的には大衆の娯楽として認識されてきた分野を大学で扱うことは今やしばしば見受けられ、1997年から開催されている「文化庁メディア芸術祭」の存在からもこのような動きは裏付けられる。現代では多くの造形的才能が絵画や彫刻ではなく、アニメーションや漫画の分野に結集し優れた作家を輩出し優れた作品を多数生み出しており、諸外国からも注目また高く評価され、我国の重要なソフト産業の一つと位置づけられており、その育成は極めて重要な課題であると言わざるを得ないからである。

本学美術科には、メディア表現コースが誕生する以前から漫画の得意な学生が少なからず存在した。しかし以前は漫画を課題や卒業制作の中で発表することはなく、せいぜい同好会活動や趣味の範囲で制作し個人として発表するに留まっていた。それがメディア表現コースの誕生によって、半ば公然と漫画を描くことが認められた格好となっており、明らかに本コースを目当てに入学してきたと思われる学生も少なくない。しかし今現在、本学美術科教員に漫画の専門家(漫画家)は存在せず、従って漫画技法や理論などについて教授することも一切していない。ただ自由制作と卒業制作において、自主的な漫画の制作を認めるだけに止めているのが現状である。以

下にこれまでの、メディア表現コースにおける漫画の取組みについて報告する。なお、本学美術科では、入学後の半年間は基礎実習と称して「絵画・立体・デザイン・工芸」等を全員が履修する教育方法を採用しており、そのため各コースに分かれての授業が始まるのは、1年次後期の後半からとなっている。

2006年度(第1期)生の取組み

- 1年生後期(後半): 授業の中で漫画を描く時間は特別には設けず、アニメーション制作と造形表現力向上のための基礎的課題及びアニメーション制作に必要なパソコン技術習得のための課題を実施した。しかし数名の学生が、空きコマ等を利用して自主的に漫画制作を行っていた。
- 2年生前期(後半): 自由制作の時間を与え、アニメーション制作や漫画制作等、課題を各自で設定できるようにした。この時期は、教職を履修している学生が6月中頃より相次いで教育実習に3週間出て行くため、実習授業の足並みが揃わない事情もあるからである。この時、漫画制作を選択した者はメディア表現コース19名中4名。これは予想より少ない数だったが、このことは漫画調のイラストを描く者は多いが、コマ割りし物語を考えて数ページの漫画として完成させることは決して容易ではなく、そこまでの意欲を持つ学生は必ずしも多くないという事実を示している。また漫画は絵画等と比べ、作者が描いた原稿そのものが成果物というより、印刷物として出来上がって初めて完成した状態と言えるため、以下のような条件を設定した。

*本編の原稿に加え、表紙裏表紙や奥付なども各自制作し、一冊の漫画誌の状態として完成させること。

*美術科

- *セリフはパソコンを使用して自分で入れること。
(そのため原稿はスキャナーで読込まなければならない)
- *セリフを入れた原稿をプリンターで出力し、それをコピー機で裏表印刷の上、製本機で製本すること。(各自2部制作し、1部提出)などである。本来、プロの漫画家が自分でセリフを入れたり、ましてや印刷製本をすることなど有り得ないわけだが、この場合やむを得ない。しかしかつてデビュー前の藤子不二雄や石森章太郎(石ノ森章太郎)らも、中学高校時代に肉筆自家製本漫画誌を作っており、あながち無駄な体験とは言えないだろう。この時、いくつかの問題が浮かび上がった。
- *作品(原稿)のサイズがばらばらであったため、今後何らかの基準によって統一する必要があること。
- *冊子全体の表紙と、漫画原稿の扉を誤解すること。
- *扉に作品題名と作者名を入れる必要があること。(特に作品題字は漫画のイメージを伝える大切な役割がある。これもかつては、漫画家自身によって扉に描かれたもので、手塚治虫をはじめ多くの漫画家が独特のスタイルのフォントをデザインしている)
- *スキャナーで読込んだ原稿の画像はフォトショップでコントラスト調整等する必要があること。(紙の陰影、白地がグレーになってしまう等の処理)
- *既成の漫画用原稿用紙には青いラインが印刷されているが、これもスキャンされてしまい、この青いラインを消す必要があること。などである。なお商業漫画誌の多くでは、セリフが、平仮名とカタカナを明朝体に漢字をゴシック体にする場合が多い。これはセリフを読みやすくする工夫と言われており、アート系漫画誌など必ずしもそうでない場合もあるが、考慮に入れておくべき事実である。以下が、この時提出された作品である。



図1
作者A「鬼畜メガネにご用心!」, 2007, 表紙(本編13ページ)
この作者は本学美術科入学前から長く漫画を描いてきた経験を持ち、スクウェア・エニックス社主催の漫画賞に何度も応募し、入選経験を持つ。

作品傾向は商業誌向きで明るく楽しく分かりやすい。明瞭な描線も見やすく明快で良い意味での娯楽性・分かりやすさを持つ。準プロレベルの技術と構成力を持ち、読者の立場に立って制作することができる。佐倉きりおというペンネームも持つ。



図2
作者B「となりのキノコとさいはてのキノコ」, 2007, 表紙(漫画作品「T.Y.A」本編8ページと、イラストレーション7点を合わせた作品集)

この作者も本学美術科入学前から漫画を描いてきた経験を持ち、インターネット上に自身のサイトにて自作を公開し、またいわゆる「コミケ」への参加経験も多く、広島で開催されている「広コミ」では常連で、既に一定のファンを持つ。作品傾向は、人生の生き甲斐をテーマに人間の内面性を描くことに関心を持っており、必ずしも読者のためだけではなく自己表現的側面も強いが、柔らかなタッチの絵と物語を読ませる構成力を持つ。上記漫画作品「T.Y.A」は「Ten Years Ago」の略だが、敢えて説明しないところがこの作者らしい。



図3
作者C「仮病学生」, 2007, 表紙(本編12ページ)

この作者も本学美術科入学前から漫画を描いてきた経験を持ち、高校では漫画系のクラブに所属。作品傾向は、自身の独白的内面描写風と、いわゆるサイバーパンクの近未来SFの両側面を持つが、いずれも自己の空想世界に浸るような静かさを持つ。この作者はペンとインクを使用せずサインペン様の筆記具で制作し、セリフは活字ではなく敢えて手描きによるなど、自分なりの個性を作り出すことを意識している。線の強弱が少なく、やや見にくい絵柄となっているが、商業誌ではなく「ガロ」などいわゆるアート系に通じる作風。扉に一切絵を描かず文字だけで済ませてしまうところもまた、つげ義春を彷彿とさせるのではない。



図4
作者D「もういいかい? もういいよ。」, 2007, 表紙 (本編5ページ)

この作者は幼児教育に強い関心を持っており, そのためか自身が幼かった頃の思い出を作品化している。漫画制作の経験はなく, 見よう見まねで制作している

ため技術的には未熟だが, 物語には心打たれるものがある。しかしサイズがA5と小さく, 製本もホチキス止めによるなど体裁を完成させることができなかった。

○2年生後期(後半): 卒業制作で5名の学生が漫画を制作した。卒業制作展時には簡易印刷製本によって卒業制作作品集「2008ヒジコミvol. 1」を出品し, その後印刷会社によって印刷製本したものの完成, 180部程印刷し広報などにも活用されている。なお, 2006年度生メディア表現コースの卒業制作は, アニメーション13名, 映像表現1名, 写真1名, 漫画5名, イラストレーション1名, イラスト絵本1名, 立体インスタレーション1名となっている。(重複あり)



図5
「2008ヒジコミvol. 1」比治山大学短期大学部美術科, 2008, 表紙

卒業制作として描かれた漫画作品に加え, 自由制作時に描かれた漫画作品やイラストレーションを加え, 一冊に編集したものである。表紙裏表紙を別にして,

総184ページ。B5版サイズ。本誌編集時に, いくつかの問題が表面化した。

- * 原稿サイズが不統一なため編集が煩雑化した。
- * 漫画本編のページ数が奇数の場合, 編集上繋がりが悪くなる。(一般的にほとんど全ての漫画は偶数ページで描かれている)
- * 右ページから始まるように制作された作品があり, やはり繋がりが悪くなる。今回は記事やコラムやイラストを間に挟む事によって対応した。(一般的にほとんど全ての漫画は左ページから始まるように描かれている)

* 印刷会社に印刷製本を依頼する場合, 表紙裏表紙も含めてページ数にカウントされ, ページ数は8の倍数毎に価格が設定されており, 全体の編集に影響を及ぼす。

* 今回の製本は版形をB5版サイズとしたが, 原稿がそれより大きいA4等であったため, 全ての原稿を縮小する必要が生じ, 編集上煩雑化した。

* 本来なら編集上, 掲載作品の順序を意図的に変えたいところであるが, 時間の都合上現実にはどうしても完成した作品から順に並べざるを得ない。等により編集作業に様々な支障を来したため, 以後の漫画作品制作における指針を作った。以下が, 「2008ヒジコミvol. 1」に掲載された作品である。順序は掲載順となっている。



図6
作者A「鬼畜メガネにご用心」, 「2008ヒジコミvol. 1」比治山大学短期大学部美術科, 2008, 14頁 (本編13ページ)

いわゆる学園ラブコメ物。明瞭な描線とある程度しっかりしたデッサン力 (これは必ずしも絵画におけるデッサン「素描」という概念とは一致

しないが, プロポーションのバランス, 人体の動きが印象として違和感無く自然に見えるよう描く力, また現実以上に動きのニュアンスが表現できる力) と今風の絵柄が, 準プロレベルの実力を示す。



図7
作者C「松本電工株式会社」, 「2008ヒジコミvol. 1」比治山大学短期大学部美術科, 2008, 40頁 (本編26ページ)

いわゆるサイバーパンク物。決して明るくない近未来を舞台に, ロボット(人工知能)と身の人間をコントラストさせて描き, 生命の意味性について問いかけている。この作者はデッサンという点ではまだ未熟だが, 強引に描きあげてしまう力を持っている。



図8
作者E「改体新書」,「2008
ヒジコミ vol. 1」比治山大学
短期大学部美術科, 2008,
47頁(本編3ページ)

この作者の卒業制作はアニメーションであり, 本作はそのアニメーションのDVDパッケージに付属するオマケとして作られたものであるが, 美しい描線と陰影が魅力である。



図9
作者B「T.Y.A」,「2008ヒジ
コミ vol. 1」比治山大学短期
大学部美術科, 2008, 50頁
(本編8ページ)

この作者の作品に通底するノスタルジーと生き甲斐を問いかけるような普遍的テーマは, 優しい絵柄と相まって, 読者を選ばず幅広い層に受け入れられる。デッサンもある程度しっかりしている。



図10
作者D「仮病学生」,「2008
ヒジコミ vol. 1」比治山大学
短期大学部美術科, 2008,
58頁(本編12ページ)

この作者の個人的独白の世界だが, 誰しもが心当たりあるような琴線に触れる感覚は, 広く共感を得るだろう。



図11
作者F「仙人さまのおつかい」,「2008ヒジコミ vol. 1」
比治山大学短期大学部美術科, 2008, 70頁(本編13ページ)

この作者は本学美術科デザイン(平面)コース卒業生であり, 速水凜というペンネームを持つ。在学中は,

本学創作部(古くからある部活動で, 文学と漫画両方の活動をしており「青桐」という同人誌を制作している。)に所属しており, 本作はそのために制作されたもの。セリフがどの登場人物のものか分かりにくく混乱させられるものの, 正確でカチンとした描線が美しい。



図12
作者A「Delusion Alice～
少女の小瓶～」,「2008ヒジ
コミ vol. 1」比治山大学短期
大学部美術科, 2008, 92
頁(本編18ページ)

この作品は漫画ではなく絵本である。また, 本文が横書きで左から読ませる体裁となっているものを, 右から読ませるように編者によって構成し直した。パソコン(フォトショップ)によって制作されたカラー原稿だが, やむなくモノクロで印刷。当時既に半ば仕事として漫画を描くこの作者の, 趣味性が大きく表れた作品。



図13
作者C「Inside my mind」,
「2008ヒジコミ vol. 1」比
治山大学短期大学部美術
科, 2008, 121頁(本編21
ページ)

美大には入学したものの自分の実力の無さを思い知らされ逡巡する物語で, 主人公は女性だが多分に作者の独白的側面を持つと思われる。



図14
作者B「となりのキノコと
さいはてのキノコ」,「2008
ヒジコミ vol. 1」比治山大学
短期大学部美術科, 2008,
125頁(全8ページ)

イラストレーション8点。そのうち4点は美しいカラー原稿だが, やむなくモノクロで印刷。



図15
作者G「オニゴロシ」,
「2008ヒジコミvol. 1」比治
山大学短期大学部美術科,
2008, 143頁(本編20ページ)

この作者は漫画制作の経験がほとんど無いと思われる。技術的にも未熟で、登場人物の描き分けができておらず紛らわしいこと、物語の構成が飛躍しすぎてわかりにくいこと、吹出しの中のセリフがどの登場人物のものか分かりにくいこと等、全体的に表現力不足・説明不足な面が否定できない。ただ、決して器用ではないが、自分が描きたい何かに懸命に格闘している様子が見て取れる。



図16
作者B「瀬戸内式幸福論」,
「2008ヒジコミvol. 1」比治
山大学短期大学部美術科,
2008, 168頁(本編28
ページ)

この作者の人生哲学を、優しい調子の絵と物語で読ませる。



図17
作者D「メリーGo!! ラウ
ンド」, 2008, 表紙(本編
13ページ)

漫画形式の運勢占いやまたはロールプレイングゲームとなっている。凝った企画だが、技術的に追いつかず消化不良で終わってしまった。しかしこの作者独特の、やはり幼児教育的視点が楽しく魅力である。制作が遅れたため「2008ヒジコミvol. 1」には未掲載。

2007年度(第2期)生の取組み

○1年生後期(後半): 授業の中で漫画を描く時間は特別には設けず、アニメーション制作と造形表現力向上のための基礎的課題及びアニメーション制作に必要なパソコン技術習得のための課題を実施

した。

○2年生前期(後半): 自由制作の時間を与え、アニメーション制作や漫画制作等、課題を各自で設定できるようにした。しかし漫画制作を選択した者はメディア表現コース20名中3名。ただし、うち1名は作品が完成しなかった。以下が、この時提出された作品である。



図18
作者H「夢行きチケット」,
2008, 表紙(本編10ページ)

この作者は本学美術科入学前から漫画を描いてきた経験を持っているようで、特に少女のクローズアップを描く事と、スクリーン使用を得意としている。しかし人体描写(様々な動き・ポーズ、いわゆるデッサン力)や風景・背景描写力が不十分で、未だ途上の域にある。また物語が単刀直入で構成力が不足している。しかし自身の内面独白ともとれる内容は誠実で共感できる。



図19
作者I「青春いいじゃないか!!」,
2008, 表紙(本編
9ページ)

立花麻斗はペンネーム。美大の学生達のものんびりとした日常生活を、幾分楽屋落ちではあるが4コマギャグで描いている。丁寧で見やすい絵は清潔感がある。卒業制作では、本作をアニメーション化している。

○2年生後期(後半): 卒業制作で4名の学生が漫画を制作した。卒業制作展時には簡易印刷製本によって卒業制作作品集「2008ヒジコミvol. 2」を出品し、その後印刷会社によって印刷製本したものも完成、180部程印刷し広報などにも活用されている。なお、2007年度生メディア表現コースの卒業制作は、アニメーション12名、写真2名、漫画4名、イラストレーション集1名、人形オブジェ2名、立体インスタレーション1名となっている。(重複あり)



図20
「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科，2009，表紙

卒業制作として描かれた漫画作品に加え，自由制作時に描かれた漫画作品やイラストレーションを加え，一冊に編集したものである。専攻科生による作品・修了制作も含んでいる。表紙裏表紙を別にして，総244ページ。A4版サイズ。以下が，2009ヒジコミ vol. 2に掲載された作品である。順序は掲載順となっているが，専攻科生の作品を除いてある。



図21
作者I「青春いいじゃないか!!」，「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科，2009，54頁（本編9ページ）

この作者は決して上手いわけではないが，じっくり時間をかけ丁寧にコマずつ吟味して描いていて，しかも案外楽しい。



図22
作者H「夢行きチケット」，「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科，2009，70頁（本編10ページ）

少女のクローズアップ描写が美しいだけに，本人もそれ以外の技術向上に強い意欲を持っていた。



図23
作者J「無花果」，「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科，2009，93頁（本編26ページ）

この作者の鉛筆書きのネームは魅力的だった。しかしペン入れ後は，全体に描写不足で未完成な作品になってしまった。おそらくペン入れの経験がほとんどなかったのだろう。鉛筆のザクザクした描線がペンの1本の線になると，大きく印象が変わることを示している。また背景描写がほとんどないことも残念。それを補う為に，原稿をスキャンした後のパソコンでの処理に頼ってしまったことも逆効果であった。なお原稿の裁ち落としに関する誤解があり編集上周囲を若干カットせざるを得なかったことと，周辺にあるセリフを内側に移動させなければならなかった。



図24
作者H「夢行き楽譜」，「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科，2009，124頁（本編10ページ）

前作と同様，夢を追いかけることの辛さ難しさがテーマ。これはこの作者のライフワークとも言える。



図25
作者K「keep out～立ち入り禁止区域～」，「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科，2009，131頁（本編27ページ）

この作者は漫画制作の経験があまりないと思われる。技術的にも構成的にも未熟であるため読みにくく理解しにくい結果となってしまった。手描きの原稿をスキャン後，漫画制作ソフトを使用して制作しているためトーンが過剰でそれに頼り過ぎており，またデータ提出上の問題か，セリフにまで網点がかかってしまい全体にぼやけた印象になってしまった。物語はミステリー調

だが超能力や異世界での戦闘などの描写が主目的で、趣味性が高く読者を選ぶ内容だが、そのことと漫画として広く読者に読ませる技術が不足していることは別問題。しかしそれを混同している面もある。ともあれ漫画が大衆娯楽として発達しより多くの読者に愛され理解される商品として消費されてきた一方、このようにごく一部のファンのみによって支えられる分野も存在するということが、漫画の裾野の広さをも示す。これは前年度の作者Gの作品にも似た傾向で、技術的にも作者G同様決して器用ではないが、自分が描きたい何かに懸命に格闘している様子が見て取れる。



図26
作者L「恋≠変」, 「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科, 2009, 160頁 (本編14ページ)

この作者は、自由制作では漫画を選ばなかったが、漫画制作の経験がかなりあると思われ、デッサン力や構成などまだまだ課題はあるものの一定のレベルにある。なにより読者を意識した表現を心掛けており、誤字脱字のラブレターから始まる学園ラブコメ物という設定も楽しく明快。

また同誌には、メディア表現コースでは初の専攻科生の作品も収録した。以下が専攻科生作品である。



図27
作者B「臨海の塔」, 「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科, 2009, 19頁 (本編27ページ)

夢がまだまだ可能性を秘めていた小学生が中学校に進学し、自分自身を客観的に観察できるようになると、厳しい現実が待ち構えていた。ほろ苦い青春の一編。



図28
作者C「0 CAL FIGHT / 0 カロリーファイト」, 「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科, 2009, 40頁 (本編21ページ)
いわゆるサイバーパンク物。カネコアツシの「バンビ」からの影響あるもののこの作者のスタイルで描き

きっている。



図29
作者C「LASBELLY / ラズベリー」, 「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科, 2009, 81頁 (本編12ページ)

架空の生物カップと実在の生物が入り乱れての三角関係は不思議だが、優しい視点。この作者は「卒業

は観ているのか？



図30
作者C「Gentle Word's」, 「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科, 2009, 91頁 (本編7ページ)

そもそもこの題がこの作者らしい心優しさを表しているが、こういった夢想は誰しも心当たりあるのではないだろうか。



図31
作者A「一流江李斗の受難」, 「2009ヒジコミ vol. 2」比治山大学短期大学部美術科, 2009, 174頁 (本編12ページ)

さすがにキャラが良く立っており、見せ方楽しませ方を心得ている。適度なセクシーさも含めて、このま

ま商業誌に掲載されてもおかしくない出来映え。



図32
作者B「さえもだ」,「2009
ヒジコミ vol. 2」比治山大
学短期学部美術科, 2009,
203頁 (本編60ページ)

いわゆるヲタクを主人公
にした青春物。随所にマニ
ア心をくすぐる表現もあ
り, 主人公の性別は男だが,
ある意味では桐沢自身を描

いているともとれる長編。

2008年度 (第3期) 生の取組み

○1年生後期 (後半) : 授業の中で漫画を描く時間は特別には設けず, アニメーション制作と造形表現力向上のための基礎的課題及びアニメーション制作に必要なパソコン技術習得のための課題を実施した。しかし数名の学生が, 空きコマ等を利用して自主的に漫画制作を行っていた。

○2年生前期: 今年度は, 週4日の実習を, 齊藤と堀尾がそれぞれ2日ずつ担当し, 別々の課題を実施することを試みた。これはこの年度の学生の学習意欲が高く, 倍の課題を与えてもじゅうぶん対応できると判断したことと, むしろ時間に余裕があるほど学生の集中力が落ち, 散漫になってしまうことの反省からである。齊藤の課した課題は, アニメーションか漫画を選択して制作するもので, いずれも原作を齊藤が用意した。これは多くの場合, 学生が物語を作ることを不得手としており, そのためどうしても物語の構想に時間がかかってしまうこと, 学生の創作する物語が, しばしば到底描ききれないほどの長編になってしまうことなどの反省から, 原作を与えることでその弊害を取り除き, すぐに制作にかかれる状態にすることによって, 描写・制作に特化した課題とするための工夫である。また前年度の学生から出された意見 (漫画に関する教育がほとんどないことへの不満) に対する一つの回答という側面も持つ。現在, 本学美術科に漫画の専門家がいない以上, 漫画の技術を教育することは不可能である。しかしそのことは, 漫画の批評ができないということではない。漫画は多くの場合, 漫画家本人と出版社の担当編集者による二人三脚で作られている。担当編集者は漫画家ではなく出版社に勤務するサラリーマンにすぎないが, 漫画家に多くのアドバイスを与え場

合によっては作品の内容や方向性をも左右する。つまり決して漫画家ではないメディア表現コース現教員であっても, 学生に漫画についてアドバイスができないわけではない。そういった考え方にに基づき, 今回の課題を設定した。この時, 漫画制作を選択した者はメディア表現コース20名中6名だった。ただし, うち1名は, 与えられた原作ではなく, 自分で物語を作っている。以下がこの時学生に与えた課題と原作である。

□メディア表現コース漫画制作チーム課題「以下の原作を与条件に留意しながら扉込み8~12ページで漫画化せよ。」

- 1: キャラクター設計 (特に男子の描き分けに留意)
- 2: ネーム作成 (ページの左右を意識するためB5無地ノート又はB4用紙二つ折り使用, コマ割り, キャラクターの表情, ポーズ, アングル丁寧に)
- 3: ネームチェックとネーム書き直し (セリフや人名は必要に応じて変更しても構わないが物語の骨子は変えないこと)
- 4: 取材 (必要に応じて人物ポーズ・学校風景・部屋・台所等写真撮影, インターネットからの借用ではなく必ず自分で準備, 特にバースを意識すること, 服装等の資料準備)
- 5: A4原稿用紙に下書き後ペン入れ・ベタ・ホワイト修正・トーン貼り (ベタ・ホワイト修正・トーンの代わりにフォトショを使用してもよいが, 完成原稿がデジタルデータになってしまう点に注意)
- 6: 原稿スキャナー読み込み, フォトショで画質調整, セリフ・タイトル・作者名作成 (念のため原画とは別レイヤーとする)
- 7: 全員の作品を1冊にまとめるため, ページ割り付け表を作成, イラレに配置, ノンブル入れ, 目次・奥付制作 (共同作業)
- 8: 各自表紙・裏表紙デザイン, 制作 (背の厚さは, ページ数分の用紙の厚さから割り出す)
- 9: レーザープリンターで1部出力, 表紙・裏表紙は各自出力
- 10: コピー製本, B5に裁断 (ヒジコミ別冊として学内で製本)

課題用原作「バレンタインは命がけ」(作: 齊藤克幸)
登場人物

A: 「まりみ」, B: 憧れの人, C: 幼なじみ「ケンジ」

高校の廊下

高校の廊下の陰にチョコレートを抱えたAが隠れている
(ドキドキドキ…) AがダダッとBの前に飛び出して

A:「あ、の、ず・ずっと前から好きでしたっ。こ・こ・これっ、受け取ってくださいいっ！」(汗、顔真っ赤、凄く焦っている)

差し出した手にチョコレート(プルプル)

B:「え! あ、ありがと。実は、オレも前から君のこと、好きだったんだ。」(目がキラキラ、王子様のように)

A:「は、ほんとですか~!」(凄く嬉しそう)

Bが差し出された手からチョコを受け取る。だが、受け取ったのはAのチョコではなく、横にいた別人のもの。二人は楽しげにその場を去る。そこにポツンと取り残されたA。(ヒュー、冷たい風)

A:「ヒクッ、ヒクッ、ヒクッ、うわーん。あんあんあん。」(所構わず大泣き)

A:「なんで、なんでなのよーっ。私が何したってのよーっ。こうなったら、もう、飛び降りじゃーっ!」(猛烈に階段を駆け上がり、屋上へ。)

屋上

ダッ、と屋上の手すりを飛び越え空中にダイブ

A:「ギャアアアアアアアアアアアアアアアアアアア。」

まりみの部屋

ドサッとベッドの下に落ちたA(バジャマ姿)が寝ぼけ眼でキョロキョロしている

A:「そ、そうよ。あれは忘れもしない去年の2月14日! あ、あんなに一生懸命作ったチョコなのに。」

C:「スーパーで買ったくせに…。」(ツッコミに対し顔赤らめるA)

A:「ええいッ、細かいこたいいのっ。私ん中じゃ丹精込めて作った…つもりのチョコだったんだからああ。」

A:「今年こそ、ぜーったい渡すぞー! エイエイオー!」

C:「今年こそ、ぜーったい渡すぞー! エイエイオー!」
(Aの声に合わせ力無く)

A:「うん、うん、ありがとね、今年が高校生活最後のチャンスなの。もう後がないの。ぜーったいに渡したいの…ってアンタァアアア! いつからソコにいるのよー!」

C:「かれこれ30分前かなー。」

A:「な、な、な、なんでいんのよ、乙女の部屋にいい! しかも30分もー!」(バキキッツツという音とともにCを殴る)

C:「よ、呼んだんじゃないか~、自分が~。」(フラフラになりながら)

A:「てへっ、そ、そうだっけ。つっても、ノックぐらいしろー!」(バキキッツツという音とともにCを

殴る)

C:「…したよ、30分も。いくら呼んでも応えないから、お袋さんに言ったら、部屋に入れてくれたんじゃないか~。」(フラフラになりながら)

A:「てへっ、そ、そうだっけ。つっても、私の寝顔を30分もマジマジと見てたわけ? このドスケベー!」(バキキッツツという音とともにCを殴ろうとすると、Cがフライパンで防御)

C:「オレもお袋さんも、何度も起こしたよ。もう11時だぜ。10時にチョコ作りの手伝いに来いって言ったのお前だろ。」(Aが手をヒリヒリさせている)

A:「はっ、そ、そうだった。ごめん。」

C:「いいけどさー、さっさと着替えろよなー。目のやり場に困るんだよ。」(Aはセクシーな状態、Cは顔赤らめる)

A:「はっ! やだ、もう。」(顔赤らめる、殴られると思身構えるCだがAは殴らない)

C:「と、とにかくチョコ作るぞ、さっさと台所に来いよなー。」(気まずい雰囲気打ち消すようにドストドと階下に降りて行く)

台所

台所でドロンドロンとAがチョコまみれになっている

C:「ホント不器用だよなー。」

A:「うろうろうるさい!」(顔赤らめる)

C:「だいたいさー、スーパーでもデパートでもコンビニでも買えばいいじゃん、チョコなんかさー。」

A:「だ、だめよ! 心を込めて手作りしなきゃー。」(ドロドロに汚れながら懸命に)

C:「チェッ、アイツがそんなにいいのかねー。ここにも男がいるんだけどさー。」(ボソッ)

A:「え! …。」(一瞬、男として意識、ボーっとして)

C:「ホラホラホラー、焦げてるー。」

A:「きゃー! なんとかしてー!」

C:「だからこっちをこうして、えい、たあッ、はっ。ってコラコラコラー、つまみ食いしてんじゃないの!」

A:「なんと! こうか! そうか! えいえいおー! フレー! フレー! ケンジ!」

ドヨーン(悲惨な状態のチョコが完成)

C:「こ、これチョコだよ。」

A:「こ、これチョコだよ。」

A:「だ、大丈夫みたいよ。」(クンクン臭ってみる)

C:「そりゃそーだろ、食えるモンしか入れてねーからな。」

A:「そーよね、そーよね、パッケージとかも凝ってさ、可愛くしてさ、リボンなんかも結んでさ、ね、ね、心を込めれば…。」

C:「お、おう。きっと可愛くなるさ、まりみデザイン

のセンスあるしさ…。」

ドヨン(悲惨な状態にパッケージされたチョコが完成)

A:「うわーん、もうダメだああー、こんなんじゃ嫌われるよー。」

高校の廊下

高校の廊下の陰にチョコレートを抱えたAが隠れている(ドキドキドキ…) AがダダッとBの前に飛び出して

A:「あ、の、ず・ずっと前から好きでしたっ。こ・こ・これっ、受け取ってくださいっ!」(汗、顔真っ赤、凄く焦っている)

差し出した手にチョコレート(プルプル)

C:「チョコレートは結局コンビニで買いました。」(読者に向かって解説,するとAの手がのびてバキッとCを殴る)

B:「え! あ、ありがとう。でもゴメン、オレ付き合ってる彼女いるから。」

A:「ガーン」(ヒュー、冷たい風)

C:「あーあ、やっぱりなー。」

A:「ヒクッ、ヒクッ、ヒクッ、うわーん。あんあんあん。」(所構わず大泣き)

A:「なんで、なんでなのよーっ。私が何したってのよーっ。こうなったら、もう、飛び降りじゃーっ!」(猛烈に階段を駆け上がり、屋上へ。)

屋上

ダッ、と屋上の手すりを飛び越え空中にダイブ

A:「ギャアアアアアアアアアアアアアアアアアアア。」

ガシッ(CがAの手をつかまえ、持ち上げて抱きかかえる)

C:「バカだなあ、こんなことで飛び降りてどうすんだよ。みんな悲しむぞ。」

A:「うあーん、あんあんあん、誰も私のことなんか心配しないよー。」

C:「バカ! 少なくともオレが悲しむさ。」(顔赤らめて)

A:「え?、ひっく、ひっく、ひっく。」(泣きはらした目)

C:「あ、あのさあ。バレンタインデーってさあ、男から女にチョコ渡したら変かな?」(顔赤らめながら)

A:「え?」

Cが別に手作りしていたきれいなチョコを出す。Aはびっくり、でも凄く嬉しそう。

C:「お、オレさあ、まりみと幼なじみじゃん。もう、幼稚園の頃から一緒だったから、あんまりにも普通でさ、意識したことなかったんだけど、気付いちゃったんだ。」

二人の回想=幼稚園:A泣いているC「まりちゃんいじめちゃダメ」・小学校:雑巾を縫っているAへたCきれいな・中学校:A「だからさー、ここに代入して…」Cに数学を教えている

A:「…うん。」(目うるうる)

C:「オレさあ、お前のこと、好きみたいなんだ。受け取ってくれないかな…チョコ。」

A:「ケンジ…。あ、ありがと。とっても嬉しい。あたしも、ケンジが好きかも。」

終わり

以下が、この時提出された作品である。



図33

作者M「恋ちょこ!」,「2009ヒジコミ別冊」比治山大学短期大学部美術科,2009,13頁(本編16ページ)

この作者はある程度、漫画制作の経験があると思われるが、どちらかと言えば漫画調イラストを描くこと

の方を得意としているようだ。漫画と漫画調イラストは似て非なる側面を持っており、特に絵の密度感にその特徴が顕著に表れる。作者Mの絵はどうしても密度ある方向に向かおうとし、そのためか線も細くなる傾向にある。しかし漫画としては、描線が細く勢いがなく、全体に弱い調子の作品となってしまった。またデッサン力という点からもまだまだじゅうぶんではない。構成もたどたどしいが、これはネーム段階での練り込みが不足しているからであろう。さらにスキャン後のフォトショップによるトーン表現に凝り過ぎて、かえって見にくい状態となっている。作者Mは表現が耽美に向きやすい傾向を持っており、それは美点でもあるが、描線の細さや押し弱さにつながっている。



図34

作者N「バレンタインは命がけ!」,「2009ヒジコミ別冊」比治山大学短期大学部美術科,2009,27頁(本編14ページ)

この作者はまだまだ未熟で経験も不足しているが、スタイルに逃げようとせず最も素直に原作を漫画化しようとして努力している。



図35
作者O「バレンタインは命がけ!」,「2009ヒジコミ別冊」比治山大学短期大学部美術科, 2009, 44頁(本編10ページ)

この作者もまだまだ未熟で経験も不足している。背景描写がほとんどないことも問題である。ある

種のスタイルで体裁を整えようと試みているが、実力不足は隠せない。漫画を描くことは、ひどく面倒な作業であるが、その面倒さを避けている嫌いがあり、それをフォトショップの処理でごまかしている。



図36
作者P「バレンタインは命がけ!」,「2009ヒジコミ別冊」比治山大学短期大学部美術科, 2009, 53頁(本編12ページ)

この作者もまだまだ未熟で経験も不足している。やはり背景描写もほとんどない。コマ割りの技術など基本的なこともできていない。またデッサン力が圧倒的に不足しており致命的な問題だが、誠実に原作を漫画化しようと努力している。頭髮の表現が独特であるが、個性というより汚さが表面化しているため再考の余地がある。

またデッサン力が圧倒的に不足しており致命的な問題だが、誠実に原作を漫画化しようと努力している。頭髮の表現が独特であるが、個性というより汚さが表面化しているため再考の余地がある。



図37
作者Q「バレンタインは命がけ!」,「2009ヒジコミ別冊」比治山大学短期大学部美術科, 2009, 64頁(本編20ページ)

この作者は若干の漫画制作の経験があるようだが、コマ割りの技術や構成力が未熟で、大ゴマの

連続となってしまう、原作を限られた紙面で表現することができなかった。どちらかと言うと絵コンテ風を感じるのも、原作を単純に絵にして並べてしまうからだろう。



図38
作者R「桜のはなし」,「2009ヒジコミ別冊」比治山大学短期大学部美術科, 2009, 9頁(本編8ページ)

この作者は与えられた原作ではなく自分で考えた物語を漫画化した。桜の木の

下に埋められた親友(死体)と携帯電話で会話するという奇抜な発想を、しっかりした構成力できちんとした起承転結でまとめた佳作となっている。なお、この作者は全ての作画を漫画制作ソフトを使用して制作している。



図39
「2009ヒジコミ別冊」比治山大学短期大学部美術科, 2009, 表紙

上記課題作品をまとめ一冊に編集したものである。表紙裏表紙を別にして、総84ページ。A4版サイズ。学内での簡易製本のみ。表紙裏表紙を各学生がそれぞれ制作し製本した。

本学美術科メディア表現コース漫画制作指針

先述した通り、漫画制作を実習授業で行うにあたり、様々な問題が浮かび上がった。そのため以下のような指針を作り、あらかじめ学生に配布し、よりスムーズな制作と製本化が行えるよう工夫した。

- ・漫画原稿用紙は、同人誌などで多用されているA4サイズとする。このサイズはプロ用より小さいのだが、多くの学生がこのサイズに慣れ親しんでいることと、自家簡易印刷製本がやりやすいなどのメリットがある。(ただし原画がそのままのサイズで印刷されるため、原稿を若干縮小することによって自動的に生まれる絵の密度感が得られないというデメリットもある。)
- ・A4用紙に、B5サイズの範囲を設定し、その内側に漫画を描く。A4用紙内におけるB5画面は、天地それぞれ20ミリ、左右それぞれ14ミリの間隔を開けること。
- ・A4用紙に印刷した漫画原稿は、最終的にB5サ

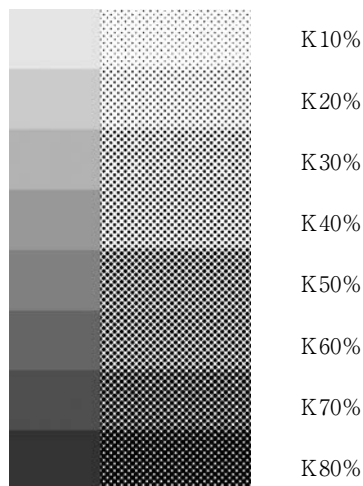
イズに裁断し、製本する。(ただし「2008ヒジコミ vol.1」は都合によりA5版製本となっている。)

- ・ 裁ち落とし(断ち切り)表現は、B5画面のじゅうぶん外まで及ぶように描写すること。
- ・ ネームの段階から、左右どちらのページであるかを意識すること。(そのためネームはノート状に綴じた、あらかじめ左右が明確なものに描くことを勧める。)
- ・ B5画面の中で、コマ割りは、上下220ミリ・左右150ミリの範囲に描くこと。B5画面内で左記範囲は、天18ミリ、地19ミリ、左右16ミリの間隔を開けて配置する。左右はあえて同寸法(センター配置)にし「ノド」と「小口」による区別はしない。(これは自家簡易印刷製本上その方が都合が良く、以後の印刷業者に印刷製本を依頼する上でも支障をきたさないため。)
- ・ 上記漫画原稿の描写範囲基準は、一般的に市販されている漫画専用A4原稿用紙で、青い線であらかじめ描写範囲が示されているものの寸法と同等である。(ただし青い線は、スキャン後に消去しなければならない。)
- ・ セリフは原稿には直接描かず(鉛筆書きもしない)、原稿をスキャナーで読み込んだ後に、フォトショップによって入れることとする。ただしセリフを手描きで入れる場合は直接原稿に描き入れること。(セリフのようなテキストは、本来イラストレーターで入れるべきだが、漫画作品の完成が紙原稿ではなくデジタルデータで、セリフを入れるところまでを作者の責任として、そこまでなされたものを完成原稿と見なすため。それゆえ複数のソフトにまたがると、尚更煩雑になり、万が一セリフが失われてしまうというような危険性を避けるためである。)
- ・ 漫画原稿は、扉を含めて必ず偶数枚とする。ただし枚数は自由。
- ・ 漫画原稿は、必ず左ページから開始し、右ページで終わること。
- ・ 漫画にする題材は自由である。しかし、一部の同人誌でよく行われている「版權物」と呼ばれているような、既存の漫画作品の引用や真似はしてはならない。
- ・ 表現意図の感じられない性・暴力表現、個人攻撃、あまりに偏った思想の表現などは禁じる。などで、上記を本学メディア表現コースの漫画原稿制作にあ

たっての基本フォーマットとして学生に配布した。またフォトショップでスクリーントーンの代用表現ができることも学生に周知している。その一例が以下である。

フォトショップでスクリーントーン表現を作る例

- 1: 選択する
- 2: グレー(K)で着色
- 3: フィルターのピクセレート~カラーハーフトーンを使用して・最大半径7 pixel・チャンネルをすべて45度にする



おわりに

メディア表現コースには開設当初からずっと、漫画制作経験を持つ漫画実力者が入学している。それらの学生は、やはり漫画技法などの教育を受けることを大なり小なり期待していることは間違いない。広報において必ずしも、漫画が決して教育の中心ではないことを伝えているはずだが、ニュアンスとしてはやはり漫画の吸引力に頼っている。当然それを目当てに入学してきた一部の学生からは不満の声も聞こえてくる。漫画に対する学生の渴望はますます高まる一方であるが、十分にそれに応えているとは言えないのが現状である。あくまで本メディア表現コースにおいて漫画制作を続けるならば、なにより漫画の専門家(漫画家)が、教員として採用されることが、強く求められていると言わざるを得ない。

(受理 平成21年10月31日)