九州大学学術情報リポジトリ
Kyushu University Institutional Repository

マンガ学のすゝめ

日下, みどり
九州大学比較社会文化研究院 : 教授

https://hdl.handle.net/2324/16800

出版情報：西日本新聞, 2002-01-25. 西日本新聞社
バージョン：
権利関係：

ID=P0201H000UQ00110
01月31日09時34分46秒 GH
西日本新聞 → 日下様

西日本新聞 (第3種郵便物認可)

マンガ学のすすめ その2

日下みどり

去年の暮れ『少年ジャンプ』の新年特大号を買い求め、いそいそと『ハンター×ハンター』を開いて読みもう慣れっこになった。

以前ならマンガは翌日までに出来上がらないと「落とした」（本に載せない）はず。だが、『ハンター×ハンター』はたびたび下書きのまま載る。これは一体なぜだろう？

重要なのは「それでも読者が読む」ことだ。読者が読まないなら編集者は載せない。だが読者は「またやってる」といいつつ読むだろう（現に私がそうだ）。ここには、日本マンガの本質にかかわる問題が潜んでいる。

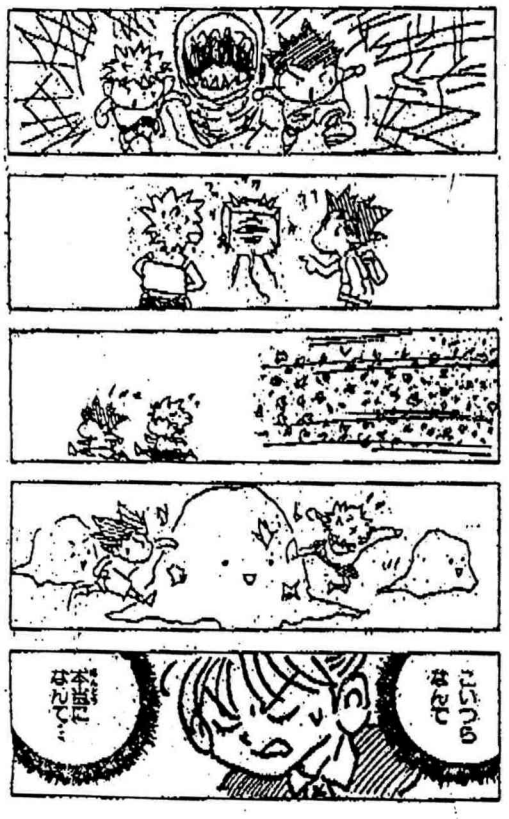
『ハンター×ハンター』はなぜ下書きで載るのか？

▼▽▽

『ハンター×ハンター』の連載が始まった時、コマの背景を黒か白だけに簡略化し、記号化が進んだのを見て、なるべくアシスタントを使わずに作者が自力で描こうとするなら、この方法しかないと納得した。確かに日本マンガに限っては、この方法が可能なのだ。

竹熊健太郎は「マンガの『絵』はいつは『絵』ではなく、どちらかといえばそれは文字や記号の果たしている役割に近いのではないか。実際、手塚治虫が『自分の絵は一種の象形文字である』と発言したことがありまして、ぼくも同感なんですけど、しかしいまだ主流の認識になっているとはいえない」と言っている。

始めたところ、途中で下書きのままのページが出てきた！写真。「またか」と私は思った。最初に見た時はあまりのことに仰天したが



「絵文字で描く小説」だから

彼の言うことは正しいだろう。日本マンガの特徴は、映画感覚のあるストーリーマンガ」といわれる。コマの多用により、パラパラ絵のように動きと音を出す「絵文字で描いた小説」なのだ。

一方、アメリカン・コミックスや、フランス、ベルギーのマンガは絵をカラーでびっしり描き込み、一コマあたりの時間の経過がずっと長い。自然と動きは遅く、絵に説明文をつけたようになる。映画というよりスライド写真のようなもので、絵本に近い。日本の読者の求めるものは「速いテンポ、ストーリー展開ののめりこむような面白さ」であって絵画としての美しさとは違う。絵が多少雑でもストーリーの出来のよい方を喜んで読むだろう。

▽▼▽

夏目房之介は『マンガはなぜ面白いのか』で「現在マンガとよばれる表現は、大雑把に絵、コマ、言葉の三つの要素で成り立っています。……（絵は）記号的な約束事の体系とみなせますし、言葉は本来そうです」といっている。マンガは記号的な絵と言葉とコマの構文で成り立った総合芸術であり、ページ全体を読むのでなければ読んだことにはならない。ページ全体がいわば作者の文体であるが、絵の描き込みや背景を簡略化してストーリー中心にすることは可能である。『ハンター×ハンター』で実験がしたことはまさしくそれであった。

これと対照的な例としてコンピューター・グラフィックで描いた寺沢武一の『コブラ』を挙げよう。なるほど美しい。だが、マンガとしての面白さは薄れている。CGの『コブラ』と『ハンター×ハンター』と、読者が読みたい（売れる）のがどっちかはいうまでもないだろう。

無論マンガに絵の魅力は不可欠だ（断っておくが富樫義博は日本でも屈指の絵の上手いマンガ家である）。しかし日本マンガでは「画力はアップしたが、マンガ力は落ちた」という言い方が成り立つ。絵の上手さとマンガの上手さは別なのだ。

『ハンター×ハンター』の「下書き」は、日本マンガの本質とは何かを教えてくれる、象徴的な出来事だ。これを見つけたときは本当にうれしかった。

（くさかみどり、九州大大学院教授）