

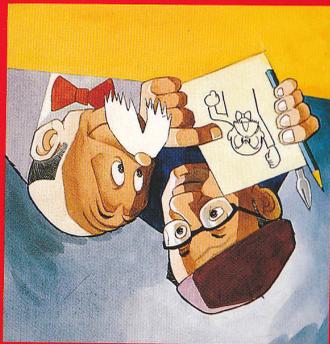
マンガの描き方

似顔絵から長編まで

Spirit of Osamu Tezuka



Spirit of Osamu Tezuka



Spirit of Osamu Tezuka

手塚治虫

光文社知恵の森文庫

あて
1-1

手塚治虫

マンガの描き方
長編まで
似顔絵から

光文社知恵の森文庫

¥476



9784334722630

ISBN978-4-334-72263-0

C0179 ¥476E



1920179004762

定価(本体476円+税)

手塚治虫 / マンガの描き方 似顔絵から長編まで

てつわん
『鉄腕アトム』『ジャングル大帝』^{たいてい}『ブラック・ジャック』『火の鳥』……etc. 30年以上に^{わた}互って、子供たちに夢を与えつづけ、亡くなった今も、不動の^{ふどう}人気を保つ天才マンガ家・手塚治虫。マンガ文化に革命を起こし、世界中のクリエイターに影響を与えたマンガの神様が、自ら^{そうさくげんば}創作現場を語った。手塚ファンのみならずマンガ好き垂涎の一冊!

光文社知恵の森文庫の傑作群

赤瀬川原平 / 赤瀬川原平の名画読本

石川球太 / なつかしい「おもちゃ」の作り方

岩城宏之 / 岩城音楽教室

イングリット・フジ子・ヘミング / 天使への扉

岡本太郎 / 今日の芸術

岡本太郎 / 芸術と青春

岡本太郎 / 日本の伝統

高信太郎 / まんが ハングル入門

高信太郎 / まんが 中国語入門

今野清司構成 嶋野千恵画 / マンガ偉人伝 チェ・ゲバラ

齋藤 孝 / プレない生き方

谷口尚規著 石川球太画 / 冒険手帳

鶴見 紘 / 白洲次郎の日本国憲法

手塚治虫 / マンガの描き方

手塚治虫 / 手塚治虫のブツ 救われる言葉

手塚治虫 / 手塚治虫大全 1・2・3

永田照喜治 / 「極上野菜」をベランダで作る

森 達也 / 放送禁止歌

横尾忠則 / 名画感応術

横尾忠則 / ぼくは閃きを味方に生きてきた

カバー印刷 慶昌堂印刷

フォーマットデザイン 吉富貴子



手塚治虫 てづかおさむ

1928年(昭和3年)11月3日、大阪府豊中市に生まれ、兵庫県宝塚市で育つ。大阪大学付属医学専門部卒業。医学博士。'46年「マアチャンの日記帳」でデビュー。'47年「新宝島」が大ヒット。漫画界ばかりでなく、アニメーションの世界でも大きな業績を残す。文藝春秋漫画賞、講談社漫画賞、小学館漫画賞、日本漫画家協会特別優秀賞など受賞多数。代表作『鉄腕アトム』『火の鳥』『リボンの騎士』『ブラック・ジャック』『アドルフに告ぐ』『ブツ』『ジャングル大帝』など数えきれない。'89年(平成元年)2月9日没。'94年(平成6年)4月、宝塚市に「手塚治虫記念館」開設。

カバーデザイン 亀海昌次

— 光文社知恵の森文庫 —

手塚治虫

マンガの描き方

似顔絵から長編まで

光文社

まえがき

ひとつ、あなたも漫画をためしに描いてみませんか。

近ごろの親は、いまどの雑誌にどんな漫画が載っているか知っていると、子どもに、尊敬のされかたがちがう。

もっと尊敬される方法は、親が、漫画を描いてみせることだそう。

同じようなことが、教師についてもいえる。いまや、漫画の博士で、漫画のイロハぐらい描けるということが、生徒や学生への手つとり早いコミュニケーション手段となった時代である。父兄や、教師が、漫画を子どもからうばったり、かくしたりすることは、時代おくれになった。さらに、ヤングのあいだでは漫画を描き、見せあうことで、心のふれあいや交友のきっかけにしようとする人たちがふえている。漫画ファン大会なんていうものがあつて何百人とヤングが集まることがあるが、その会場でなによりも重要な目的は、漫画を通じて全国の未知の同世代と交流することだそうである。

それだけでなくもわたしたちは、いやおうなしに四六時中漫画に触れているのだ。朝、新聞を

見れば似顔漫画や広告漫画、道を歩けば漫画の看板、そしてテレビCMにも漫画があふれ、わたしたちは、もう空気のよう^{よう}に意識せずに漫画の中で生活しているのだ。

けつきよく、おとなだつて漫画が大好きなのだ。

今まで漫画を描くという作業は漫画家というプロか、その予備軍に限られていたようだし、また、そういう指導書も、その人たちを対象に書かれたものが多かった。

この本は、そういう専門書ではない。アマチュアむきの、いや、道楽、趣味、手すさび、ひまつぶしといったていどの描き方の手ほどきである。

「ねえ、おとうさん漫画描ける？ 描いてごらんよ」

と子どもたちにねだられて、

「よし、描いてみせてやるとも」

と言つて、やつてみせると、きっと、子どもたちは目を輝かせてあなたの作品を眺めるだろう。もし笑つたとしても、それは絵が下手だとか、馬鹿にして笑つたのではなく、たぶん、今までとちがつた身近さを父親に感じた喜びだろうと思う。

この本は、いわゆる漫画家の卵とか、漫画グループとか、マニアが見ると、きっと物足りなく、くでぜんぜんつまらないだろう。その人たちはもつと専門書を読むチャンスがいくらでもある。あくまでも、この本は手ほどきである。この本一冊で、何百人か、何千人かの、今まで描いたこともなかった人たちが漫画をちよつと描いてみる、それで目的が達せられる本である。

そして、ただ描くだけではなく、それによつてなにかを訴えたり、見せあつて意見を述べあつたりすることが、砂漠^{さばく}のように無味乾燥^{むみかんそう}な今の生活の中に、ちよつぱりオアシスの役目をはたせるなら、これにまさる満足はないのである。

昭和五十二年五月五日

手塚 治虫^{てづか おさむ}

目次

まえがき..... 3

第一章◆絵をつくる..... 9

1 漫画は落書きから始まる..... 10

2 漫画の道具、選び方と使い方..... 39

3 顔の描き方から構図まで..... 66

第二章◆案^{アイデア}をつくる..... 117

1 「案」^{アイデア}を考えるためのふたつの方法..... 118

2 「おかしさ」をつくる六つの要素..... 130

3 漫画アイデア問題集..... 142

第三章◆漫画をつくる..... 155

1 物語の考え方..... 156

2 主役を決め、台本を書く..... 169

3 人物の表情や動作から風景まで..... 185

ふろく——漫画が描きたくなった人へ..... 213

あとがき..... 237

解説 夏目房之介^{ちゆめふさきのすけ}..... 244

第一章 絵をつくる



1 漫画は落書きから始まる

まったく絵が描けなくなっている

まず、一枚の紙を用意しよう。

画用紙の切れはしでも、メモ用紙でも、伝票でも、あるいは写真の印画紙の裏でも、ちり紙でもかまわない。それから、鉛筆を一本。4Bだろうと2Hだろうと、木炭だろうと色鉛筆だろうとなんでもけっこう。

さて、これで漫画を描く材料が揃った。

このふたつだけでいいのだ。あらたまつて、なんやかやと専門用具を買いととのえる必要はない。ほんとに、このふたつだけで十分なのである。なんと、こんなに手近で、安上がりの準備はない。

そこで、紙をひろげてください。あなたがいま望んでいることをそこへ文字で書きなぐってみよう。文章のかたちをなしていなくてよいのだ。とにかく心の中にこだわっている欲求や不満を、文字で書いてみてください。たとえ、

○宇宙ロケットのパイロットになりたい。

○ひまがほしい。

○ジョーディ・フォスターとデートしてみたい。

○いけすかない先生をぶんなくつてみたい。

○うまいピフテキが食いたいなあ。

○サラリーが倍にならないか。

○なぜこうも自分の家を持ってないのだろう。

○阪神にもう少し強くなつてほしい。

こんなふうな希望が書けたら、その横に、こんどは、その希望のどんな部分でもいいから、ちよつと絵に描いてみる。

おれは絵は苦手なんだと言つて、ここでしりごみしてはいけない。

その文章の中の、どんな部分でもいい。丸や四角ぐらゐは描けるはずである。たとえば、氣にくわぬ先生が馬づらなら、ながい楕円を描く。太つていけば丸く描く。めがねをかけているか、ひげをたくわえているか、ゲジゲジまゆ毛か、いちばんはつきりした特徴をちよつと加えてみる。

特徴がなにもなければ、目玉と口を描いて、横に矢印で、「先生」と書き添えてもいい。食べたいのがピフテキなら、ピフテキらしきものをちよつと描いてみる。他人に見せるわけでは

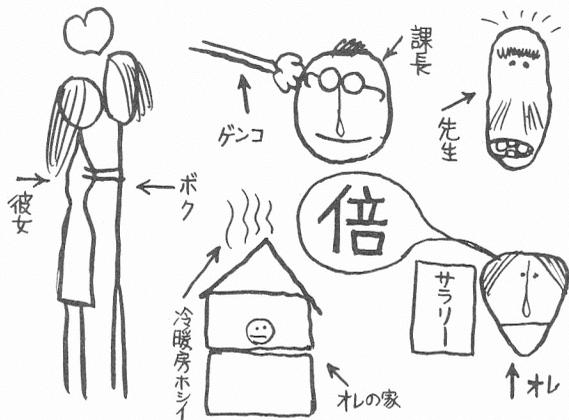
ないから、自分さえ、これはビフテキなんだとわかるものを描けばいい。

自分が持ちたい家のイメージがあれば、でっかい家ならでっかく、二階家なら四角を二つ重ねて屋根をつければ十分。サラリーなら、袋みたいなものを描いてそこへサラリーと記してもいいし、デートを描くのなら、丸をふたつ並べて、それを男女の顔だと思えば、それでデートなのだ。

さて、それだけでは、絵ではあるが説明にならないから、もうひとつ、描き足さなければならぬ。

たとえば、課長をぶんなぐりたいなら、課長（とおぼしき絵）に、あなたのゲンコツを描き加えてみる。といっても、なにもゲンコツを描かなくても、ただの丸でもいい。あなたさえそれをゲンコツだと思えばいいのだ。先ほどのように矢印を使って、ゲンコツと文字で書き添えてもいい。

長方形のサラリー袋の横に、あなたの顔をつけたしてみよう。あなたの顔が逆三角なら、逆三角を描いて目と口をつければいい。そして、サラリー袋から、お金らしき丸いものがザラザラとあふれ出すのを描いてみるでもいいし、サラリー袋をふたつ描いて、「倍」を表わしてもけっこう。それでも気に入らないなら、あなたの顔の横に、大きく「倍！」と書き添えて、その字を丸くかこみ、ちょっと顔のほうへ、出っぱりをつけてみる。これで、ただの字が、セリフになったわけだ。



落書きが漫画への第一歩

このかこみは「フキダシ」といって、漫画の技法のひとつである。

デートのふたりは、顔だけでなく、からだまで描いたほうがいい。まずあなたとおぼしきほうに胴体や手足をつけてみよう。

あなたが長身なら、キュウリのように長い丸をくつつけ、手足を棒で描き加える。

相手の女性が（または男性が）キングサイズなら、あなたより大きい胴体を描く。そして、ふたりが愛しあっているなら、ふたりの上にハートを描いてみる。「片思い」なら、そのハートのまわりを前のようにかこんで、ちょっとした出っぱりを、あなたの顔のほうに向けてみる。つまり「フキダシ」である。フキダシはなにもセリフでなくてもよいのだ。

このふたりの姿がまぎらわしくて区別が

つかないのなら、例によって、矢印で当人の名前を書き込んでおく。昔の人はじつにたいした表現をつくったものだ。つまり相合傘あひあいがさの絵である。傘の形を描いて、その下に男女の名を書いただけで、ふたりが恋人であることを表現できたのだ。これは現代でも通用するんだから、たいしたものである。ただし、この表現は日本にしか通用しない。外国なら、恋人同士を表現するのにハートをふたつ描いて矢でつらぬいた絵を使っている。

さて、こういうふうに述べていくと、なんだ、落書きじゃなにかと思われるであろう。さよう、落書きなのだ。漫画は、落書きから始まるのだ。

漫画というものが、そこらの駅売りに並んでいるコミック週刊誌のことなら、それはプロの漫画であって、漫画のすべてではない。たとえば、へのへのもへじだって漫画といえ、漫画なのだ。トイレの落書きだつてりっぱな漫画である。

落書きは楽だ。他人に見せるわけではなし、自分が描きたいものが描けるし、どんなに絵が下手だって、安心して描ける。

これが漫画の本質だ。そして、これこそ、漫画が持つ、ほかの絵とはちがう重要な特徴である。いま落書きを描いたあなたは、りっぱに漫画をつくることへの第一歩を踏み出したのだ。

小さい子の絵にある漫画の原点三つ

二、三歳になると、子どもはやたらに落書きを始める。なにがなんだか、わけのわからないものから、成長とともに、しだいになにか具体的な形をとってくる。

まず、たいていの子どもが最初に取り組む絵は、自分か、まわりの人の姿だ。

よく見ると、どれもこれも、ばかに頭がでかい。まるで福助頭ふくすけあたまのようにふくれ上がって不自然である。

そして、胴体はたいがい頭より小さい。もし顔より胴体を大きく描く三歳児がいたら、これはむしろ首をかしげなければならぬ。

小さい子にとって、やはり、顔というものは、なによりいちばん印象的で、身近なのだ。おかあさんの顔、兄弟の顔、そして鏡で見る自分の顔。さらに、成長とともに自我じががめざめてくると、自分の顔や姿をいちばん大きく描く。両親や兄弟などの姿は、自分と同じくらいか、むしろ自分より小さく描くのがふつうである。

さらに、小さい子の行動半径がひろがると、庭の草花やペットや、自分の住まいなどが、絵にとびこんでくる。

このさいも、大きさなどはまったく無視している。自分と同じくらい長さのチューリップを描いたり、まるで犬小屋のような家屋を描いたりする。とにかく、なんによらず、印象の強いものは大きく描くのだ。

つまり、子どもの絵は感覚的なのだ。描きたいものを、常識や制限を受けずに描く、つまり



幼児の絵には漫画の原点がある

落書きである。親が、わが子の絵にイチヤモンをつけたり、指導したりすることが、いかに無意味かわかる。落書きにクレームをつけたって始まらない。

小さい子の絵には、まず、ものの形の「省略」がある。手の指の一本一本まではけっして描かない。しかし手なのだ。それから「誇張」もある。頭を福助のみたいに大きく描くのがそれだ。人間大の草花だつて、そうである。三つ目に、「変形」もある。自分の描きやすいように、好き勝手に形を変えて描いている。しかも、それが人なら人、犬なら犬と、ちゃんときままっているのだ。

「省略」「誇張」「変形」、この三つは、幼児画の特徴で……落書きの特徴で……そして、漫画の、すべての要素なのだ！

ピカソのデッサンには、すばらしいものがある。また、パウル・クレーやミロの絵には、幼児画のような、落書きのような、そして漫画的な感じがある。

しかし絶対に幼児画ではなく、落書きでもなく、漫画でもない！なぜかという、これらの画風は、すべて写実的なデッサンのキャリアから生まれたたまものだからだ。

ピカソの末期の作品は、アフリカの原始文明を思わせるシンプルなものが多い。

しかし、ピカソが「青の時代」と呼ばれる若い時期に描いたものを見ると、きわめて厳格な写実画から、しだいに変貌していったことがわかる。

漫画や落書きはそうではない。はじめっから、デッサンも写実もへチマもないのだ。描きたいものと思うがままに描きなぐる、そこから始まって、そこで終わるのだ。

絵が描けないかと思いきや、ここで終わるのだ。諸君、ご心配なく。漫画なら、きつとあなたにも描けます。

ただし、次の問題を、しっかりと把握しておけば、である。

漫画は庶民の批評精神なのだ

ぼくの娘は、まだ子どもだが、勉強もそっこのので、いわゆる「お人形さん」の絵ばかり描

いている。

なぜ、女の子というのは「お人形さん」の絵ばかり描くんだろうな。

うちのカミさんは右の目でぼくの顔を見ながら、左の目で娘をにらみつけて、そんなくどらないもの止めなさいと怒る。ちかごろ、娘はやたらにキスシーンを描くようになった。ぼくらの子どもの時代なら、大問題になるところだ。

モロに抱きあってくちびるをくつつけて、ブチュッ！　なんて音を入れてある。

「近頃、おたくのおじょうさんは、なにか心にわだかまりがあるのではないでしょうかねえ」と言われたとかで帰ってきた。

「性的な欲求不満だろう」

「なに言ってるのよ。あの子まだ子どもなんですよ！」

「しかしフロイトの説では……」

欲求不満は、とんでもない夢に具象化されるという。

たとえば若い劇画家は、とかく、カッコのいいポーズの主人公を描きたがるようですな。まゆ毛が太く、めったやたらに強く、顔はキリリとし、からだはボディビルみたいなヒーローが、そこらの週刊誌にゴマンという。

ところが描いている本人というのが、インスタントラーメンばかり食ってるような、ひよわそうなやさし男なのです。これは、男性美とか、スーパーマンに対するあこがれの日本的発想かもしれない。

また、女の子の漫画といえは、目の中に、星が光っているのが通例になっている。これも女性の見果てぬ夢への表現かもしれない。

なぜ、ぼくがこんな例を引用するかというと、要するに、漫画は、欲求の映像的表現をするものだとこのことを言いたいのである。

最初のほうで、あなたが、いま望んでいることをなんでもいいから描いてみるようにと言ったのは、つまりそれである。

もし、なんにも欲がなく、望みも、心残りも、ウラムツラミも持たない悟りきった坊さんのような人が、漫画を描いたら、それは仏教の禪画ぜんがみたいになってしまっだろう。

漫画の中には、なにかしら、描いた本人の煩惱ぼんごというか、モヤモヤの発散がある。それは、何度もうのように、気ままに思うがままに描くからである。そして、その欲求は、たいてい不満を含んでいる。

その不満というのは、世間や、他人や、政治や、あるいは自分自身への不平がふつうなのだ。それらには、「こうなればいいのに」という自分の希望がくつついている。

漫画はそれを描くのですよ。

第一次世界大戦のとき、レメーカーという漫画家が、「負傷兵輸送列車」という絵を発表し

た。

どんな絵かというのと、画面いっぱい黒っぽい貨車が描かれている。そして、まっ赤な血が貨車の扉のすきまから流れ出ている。その絵は、シヨッキングだ。そして、戦争の残虐さやおそろしさ、陰惨さを、こんなにさりげなく表現した漫画は珍しい。

一般に、こういった反戦漫画や、政治漫画だけが、風刺漫画だと思われがちだ。そうではなく、身のまわりのことならなんでもよいのである。こうではいけないのじゃないか、という庶民の批評眼を、ずばり、絵で描くことだ。

そして、それに「からかい」気分があるともっと楽しくなるのです。

たとえば、ずるそうな上役のことを漫画に描くのに、その上役の似顔を描いただけではあたりまえだが、その似顔の胴体を、たとえばタヌキとかキツネにすると、なんだか滑稽になってくる。また、その似顔の口から舌が二枚ドラツと出ていると、もっとおもしろい。

そういう、からかい精神は、あくまで大衆の武器である。もしかりに政治家とか社長が漫画を描いてみても、あんまりおもしろいものではないだろう。昔から、東西を通じて、王侯貴族で漫画家だった人はいないといい。上から下をからかっても、当の大衆は、すこしもよろこびはしない。

それから、からかいではなしに、ほめる漫画というのも、ちっともおもしろくないものだ。よく政党新聞や、思想色のつよい出版物に、自分のところの体制をほめ上げる漫画があるが、

これなんか、ぜんぜんおもしろくないのだ。

自分自身についての不満やコンプレックスを、自分と同じような人間を描くことで笑いとばす、つまり自嘲する漫画もたくさんある。自分と同じような人間がやる失敗やおかしみが、さりげない「毒」を含んでいけばいいのだ。つまり、それもからかい精神といえる。

ずーっと以前だが、先輩の漫画家杉浦幸雄さんのところから、ひとりの漫画家志望者が紹介されて、うちへ来たことがある。

その新人は、奇妙な絵を描いた。どれもこれも、描く人物に、足がないのである。

「これ、幽霊じゃないか」

「そうです、幽霊です」

「おたくの描くもの、みんな幽霊かい？」

「はい、ぼくは幽霊しか描きません」

ぼくは、こりゃたいへんな才人だと思った。幽霊ばかりで勝負する漫画家とは、じつにいい着眼点である。

ところが、よくよく聞いてみると、たまたま、どこかの本へ投稿して、採用された処女作が、幽霊の漫画だったんだそうだ。それで、それから、幽霊を描くと採用されやすいと思って、幽霊ばかり描くのだというのだ。

「そんな理由じゃ、どうしようもないよ。じゃあ幽霊だけじゃなくて、マトモに足のある人間

の漫画も描いてごらん」

と言って描かせたら、こんどはちゃんと足がついた人間を描いてきたが、これはちっともおもしろい漫画ではなかった。

しかし、あたりまえの人間ではなく、幽霊を主人公にして、からかい精神にあふれたピリリときいた風刺漫画を描きつづければ、たいした創造になったかもしれない。

「オバQ」はあるけれど「幽霊クン」というのはないから、どなたか、ひとつ、描いてみてはいかがですか。

話がなんだか専門的にかたむいてしまったようだが、要するに、漫画を描くにあたっては、要求や、からかいの要素を忘れてはならないということだ。

描きたいものを頭の中にスケッチする

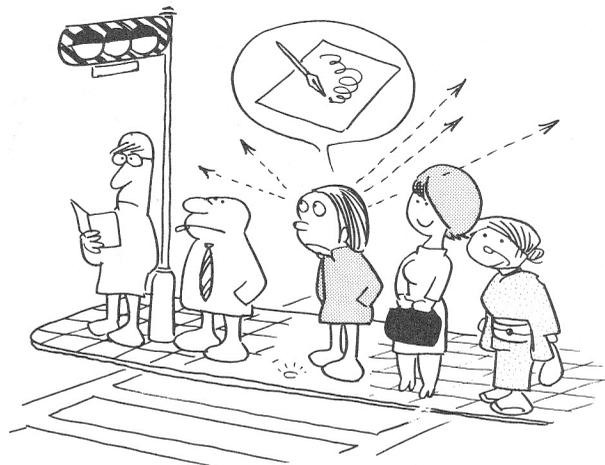
「ぬり絵」というものがある。

たいいてい、ちゃんと塗ったお手本がついている。おかあさんが小さい子に、

「さあ、お手本どおりに塗ってごらん」と教えるものだ。

婦人雑誌では、しょっちゅう刺しゅうなどのお手本が載っている。

うちのカミさんがあるとき、テーブルクロスかなにかに、大またをひろげて、ふんばって



つねに周囲のものに注意して心に覚えこむクセを
(この絵を1分間見ながら27ページの下を読んでください)

るヒヨコの刺しゅうをした。あんまりおもしろかったので、ぼくはゲラゲラ笑ってしまった。カミさんの一生けんめい作ったオリジナルだと思ったのだ。ところが、カミさんはなにかおもしろいのかといった顔でムスツとしている。あとで、これにはちゃんと手本があるのだとわかった。手本のヒヨコも、大またをひろげていたのである。

学校の社会科の先生が、黒板に向かって、参考書の地図かなにかを、フウフウ言いながら写しているのを見て、子どものころ、ああ、ご苦労なことだなあと考えたことがあるけれど、けっしてうまいなあとは思わなかった。

ものをそっくり書き写すなんて作業は、漫画家にとっても、あんまりほめられたものじゃない。

うちにいる新人たちに、よく、写真を見せて、これを見て描いてみると言う。新車なんかの写真だと、ツヤの光の反射まで、こくめいに凝って描いている。

で、こんどは、写真を見せないで、車を描いてみると、さて、描けない。

長い時間かかったあげく、どう見てもマトモに動きそうにない自動車を描いてしまう。

つまり、漫画を描くということは、ものを描き写す作業ではなく、自分の頭の中に浮かんだイメージを描くのだということである。そのイメージがなかったり、あいまいだと、けつきよく、ろくなものが描けないということである。

さあ、たいへんなことになった。おれはそんな頭など、持ちあわせていないから、お手あげだ、と言って逃げ腰のかた、もう少し読んでください。

だれにでもこれはできるのです。ただし、多少の訓練を必要とする。映像的なものに慣れるのだ。字を覚えるように、見たものを覚えるのだ。

イーデス・ハンソン女史は、あつというまに日本語で小説が書けるほどになってしまった。

彼女がどうやって漢字を覚えたかという、漢字を、文字ではなく、すべて映像、つまり画像として頭にたたきこんだそうである。

これは、いかなれば頭の中でデッサンをしたのと同じだ。われわれはふつうデッサンをするのに、紙と鉛筆を使う。しかし、しょっちゅう持ち歩いているわけではないから、ないときには、そのものをじーっと見つめて、その姿かたちを、なんとか頭の中へ覚えてしまうように努力する。

力する。

たとえば、飲み屋へ行くとする。飲み屋というのはどれも同じような店がまえだが、

「あの飲み屋は、ちよいと小さいだから行ってみるか」

などと言うところを見ると、たいいていの人には、店がまえの区別がつからしい。それは、明るさだったり、壁の色だったり、インテリアだったり、清潔さだったりで決まる。すなわち知らず知らず、お客はその店のデッサンを頭の中に描いてしまっているのだ。

だから、ながい期間かけて、いろんなものをじっと観察し、覚えこんでしまうという練習は、だれにもできるはずである。

「そんなヒマ人じゃねえよ」

と言う向きには、せめて、職場や学校までの乗り物の中とか、横断歩道で止まったとき、身近にあるこれというものを、つくづく眺めるようにするとよい。どうせ、ぼんやりしている時間なのだから。

向かいに座っている乗客をさりげなく見つめよう。信号で停止しているタクシーやトラックを見つめよう。行きずりの店のかまえや、民家の全景などを、毎日、飽きずに見つけよう。女性の、スカートの下などばかりを見つめるよりずっと健康的である。

この服のここに、こんなアクセサリーがついているな。今はこんな柄がはやっているのか。この車はバカに形がよいな。あの家の屋根の勾配は急だな。そういった印象を、つとめて、心

の中にしまいこむように心がける。もちろん、こまかい点はほとんど忘れていってしまったが、何カ月かたつと、たとえば車という観念といっしょに、車のぼんやりした形が、すぐ浮かんでくるようになる。つまり映像化に慣れたわけだ。

こういう心のデッサンを、本物のデッサンと並行してやっていると、たいへんな進歩になる。はじめに述べたように、もうでき上がってしまったている写真やお手本はあまり参考にしないほうがいい。手のとどこかないところにあるもの、たとえば首相官邸の中とか外国の風景のように、めつたに見られないものは写真を参考に描き写してもやむをえないが、日常身近なものについては、そういったお手本にたよらずに、心のデッサンができるだけ心がけてほしい。

漫画の絵はウソを描くものだ

おなじみ鉄腕アトム頭の両方に、ピンと立ったもの、あれをツノだと言う人がある。あれは髪の毛なのです。

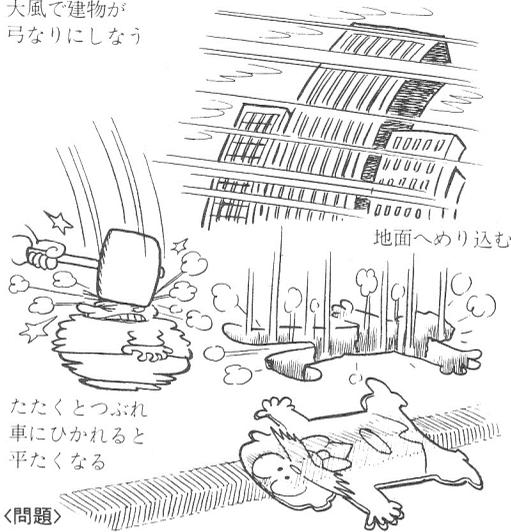
あれはじつはぼくがモデルなのだ。ぼくが若く、まだ髪の毛が天然パーマだったころ、風呂から上がると、モヤモヤと髪の毛がおっ立って困った。

鏡で見ると、両側が犬の耳みたいに逆立っていた。こいつを使おうとばかり、アトムの毛にしてしまった。

ところで、アトムの毛は、アトムがどっちを向いてもふたつ見える。昔、東京の下町におぼ

マンガ独特のおおげさな表現

大風で建物が
弓なりにしなう



地面へめり込む

たたくとつぶれ
車にひかれると
平たくなる

〈問題〉

23ページの絵を1分間見たあと、その絵を見ないで次の問いにお答えください。

- ①まん中の人物はネクタイをしていたか。
- ②まん中の人物から矢印が何本出ていたか。
- ③本を読んでいる人物はめがねをしていたか。
- ④和服の人物はどこにいたか。
- ⑤紙に線を描いていたのは鉛筆かペンか。
- ⑥タバコをすっていた人物は左から何人目か。
- ⑦どこかに百円玉がおちていたがどの人物の足もとか。
- ⑧右はしの女性はハンドバッグを持っていたか。

すくなくとも6つ正解なら、あなたは心のデッサンができる素質があります。

けエントツというのがあって、見る方向によって四本に見えたり三本に見えたり二本に見えたりしたものだ。同じようにアトムをま横から見ると、たしかひとつに重なって見えるはずの髪の毛が、やっぱり二本あるのである。

これは、ミッキー・マウスの耳だって同じだ。

こういうのを漫画のウソと呼んでいる。

漫画にとつて、ウソはだいたいなものだ。ことに絵のウソは、どうしても必要なものである。いま言ったアトムの髪の毛だって、見ようによってはひとつに重ねて描かなければならない。だが、それでは、見たところアトムには見えない。

大あらしの絵がある。家並みが、そろって弓なりにになっている。あんな家があったらたいへんだ。家の中はめちやめちやだろう。高層ビルもグニヤリと曲がって描かれる。あんなになるには風速百メートルぐらいが必要になる。この絵もウソなのだが、こうやって描くと、いかにも大風のように思えるからおもしろい。

つまり、漫画は、その表現がおもしろければ、どんなデタラメを描いてもいいというおスミつきがある。

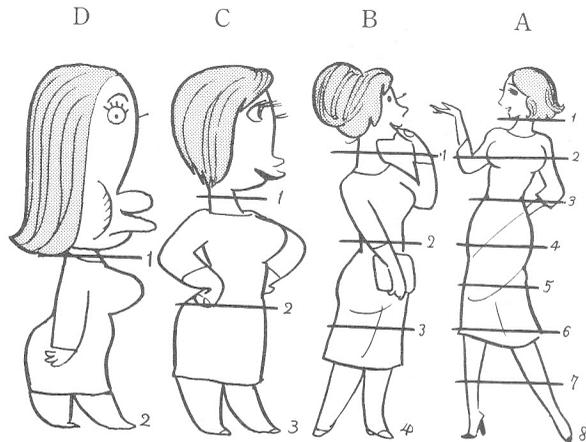
かの山上たつひこさんの『がきデカ』の中で、こまわり君が「アフリカ象が好きッ！」と言うと、とたんに彼の顔がアフリカ象になる。石ノ森章太郎さんのギャグ漫画は強烈で、男のものが丸太ん棒のような足になったり、バカとの顔がバカという字だったりする。

ウソといえ、『のらくろ』では、犬と人間が同じ大きさで、対等にあつかわれているのだ。それをちっとも不自然に思わずに読者は読んでいるのだ。このように、漫画はデタラメとウソのかたまりである。こういう点が世のシャクシ定規的な父兄から、漫画はわるい読物だ、ときめつけられるものになっている。

しかし、これらの荒唐無稽さ、デタラメさを抜きとった漫画が、いかにつまらないか、考えてみるといい。最近、あまりにも写実的な絵で、きまじめでリアルな物語の漫画が多い。こういったものは、デタラメやウソを入れようにも入れられないから、しよせん、絵のほうもくそまじめで終わってしまふ。

劇画でも、シナリオライターとか、作家が原作を書くとき、やっぱりリアリティを重んじるせいか、デタラメさが少なくなる。

しかしです。漫画のなにおもしろいかといって、あのしたたかなウソ、ホラ、デタラメ、支離滅裂、荒唐無稽さに出会ったときの楽しさったら、ないのである。赤塚不二夫さんの漫画は、それが生命力なのである。漫画を描こうとする人は、力のおよぶかぎり、ウソ、ホラ、デタラメに徹してほしい。ことに絵のうえでは、PTAや警視庁からとたんにクレームがつくくらい、ハメをはずしたためちやくちやを描いてほしいものだ。



プロポーションはいろいろ使い分けるとよい

特徴だけハッキリ描けばよい

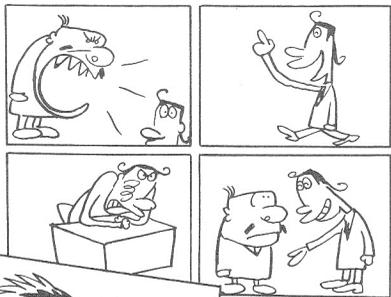
上に掲げたいくつかの女性の絵を見ても
らいたい。

Aは、文字どおり、八頭身の女性である。
この絵を、うんと目を離して見てください。
スタイルがととのつてはいるけれど、顔や
目鼻は、小さすぎて、よく特徴がつかめな
いだろう。

Bになると、四頭身だから、かなり顔は
大きい。目を離して見ても、それなりの顔
かたがわかる。Cになると、もつとはっ
きりする。Dは、なんと二頭身だから、こ
んな女性が実際にいたらバケモノだが、遠
くから見ると、それなりに不自然なく見ら
れ、だいいち、目鼻も表情も、はっきりつ
かむことができる。

漫画は、実際にいろんな雑誌や出版物に

新聞と雑誌のちがい



新聞の漫画と雑誌や
単行本の劇画、おと
な向け漫画と子ども
向け漫画とは
タッチがちがう。



新聞漫画では
簡潔明確に
劇画や単行本では
こまかく、ていねい
に構図や絵をつくる。

載るときは、けっして大きな絵ではない。

なかでも新聞などは、四段組みわずか十五
センチの長さに四コマが載るのだから、ひ
とつの絵はいたって小さい。こんな小さい
ワクの中に人間を何人も描きこむなんてた
いへんである。だから、漫画では、前に述
べた省略、誇張、変形という三つの要素を
フルにいかして、思いきった絵に変えてし
まうのだ。

なによりも、その人物に、アクセントの
強い特徴をひとつかふたつ持たせてしま
う。するとそれがひとつのシルシになっ
て、どんなに小さく描かれても、その人物だ
ということが、はっきりわかる。

『サザエさん』の場合は、あの頭の髪型で
ある。あれは今でこそサザエさんの特徴に

なってしまったが、もともとあの髪型は、戦後でもない時代にはやった女性の髪型なのだ。それが、サザエさん流にスツキリとまとまったから、トレードマークになってしまった。カツオは坊主頭がトレードマークだし、お父さんは、ツルっばげに一本だけ残った毛らしきものが特徴となる。

これらの人物が、たとえ服装を変えて登場しても、サザエさんが口紅をつけ、メーキャップをして、そのトレードマークがあるかぎり、だれでもサザエさんだとはつきりわかる。

みなさんは、女性を見るとき、いちばん先に見るのは、女性のどの部分だろうか。

顔ばかり気になる人は、大きな目玉とか、くちびるの厚さとか、鼻の形、あるいはホクロが目につくかもしれない。観察者が同性だと、スタイルのよさとか、ヒップの出ぐあいとか、服の柄なんかが第一に目につくかもしれない。それらを含めて、第一印象がどこかということが、その女性の特徴になるわけだ。

すると、その特徴を強調して、あとのものはほとんど捨ててしまっても、その女性だということがすぐわかるかもしれない。

NHKテレビの「減点ファミリ―」(「お笑い、オンステージ」のコーナー 昭和47年4月〜57年4月放送)で司会をやっている(故)三波伸介さんは、毎回ゲストの似顔絵を描いて、たいへんうまい。目は？ まゆ毛はどう？ 口の形はどう？ といちいち聞きながら描いている。しかし、ほんとうにその中のいちばん強烈な印象を持つ部分さえ見つかれば、それを描いた

だけで十分なのである。実際、似顔のベテランだと、まったく見事にその部分だけでちゃんとその本人だとわからせてしまう。

話をもどそう。漫画に出てくる人物だと、なにからなまでに、いちいちたんねんに描きこまなくっていい。いくつかのトレードマークをつくってしまえばいいわけである。そして、このトレードマークのよさいかんによって、その人物は、生き生きとしたり、生彩がなかったり、印象がうすかったりするものだ。

ヒゲオヤジ。ぼくの主人公のナンバーワンだ。この男はぼくが中学生のころ描いた漫画からおなじみなのである。

じつをいうと、この男の正体は、Tという老舗（しにせ）の先々代の店主の似顔で、その孫にあたる人が描いたものである。それははじめもつとリアルな容貌（ようぼう）だったのだが、ぼくがちょうだいしてからだんだん描きつづけるうちに、ああいった顔におさまってしまった。

あのヒゲと目のまわりのシワは、彼が怒ろうが笑おうが、クシヤクシヤになろうが、いつもついてまわるから、だれにでもヒゲオヤジと認められる。それと、オッチョコチョイの江戸っ子という設定が、びったりとマッチしてしまっている。しかし、うんと最初のころはヒゲオヤジは関西弁をしゃべったんや。

最近描いたものの中から例をあげれば、ブラック・ジャック。この医者くずれの一匹オオカミは、髪の毛の半分が白く半分黒く、顔に歴然とツギハギがあるうえに、いつも暑くるしそ

な黒いコートをはおっているのだ。トレードマークがゴテゴテと多いのが欠点だが、一見陰のありそうな変人という設定には、このくらいドギツさは必要だろう。

『三つ目がとおる』という漫画の主人公の写楽くんという少年は、いつもでっかいバンソウコウをひたいにはっつけていて、それをはがすと、第三の目が現われるという、これまた奇妙なトレードマークを持っているから、読者にはよくわかる。

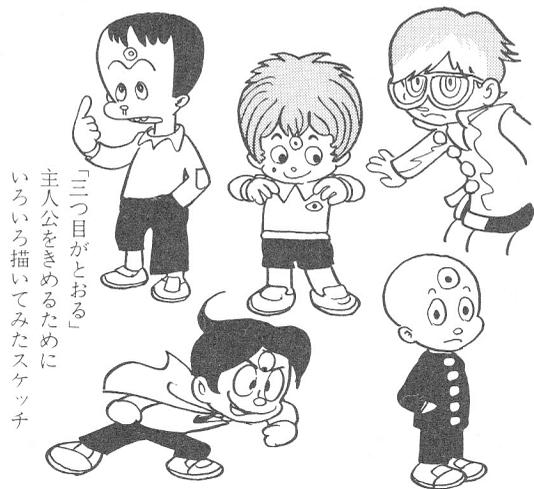
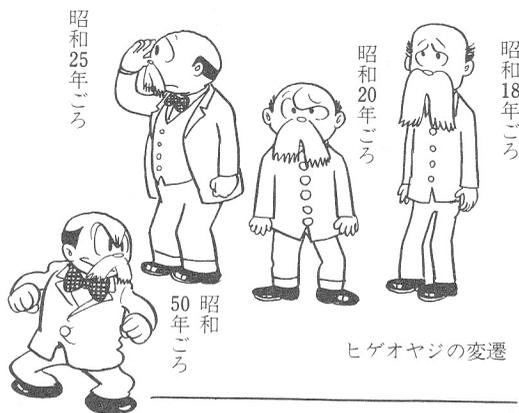
一般に、主人公にきわだった特徴のない漫画は、けっきょく、どうも読者にアピールしないようである。

写楽少年の場合だって、じつは三つ目の少年という設定を考えてから、写楽のスケッチを四、五とおり描いて、並べて編集者やアシスタント全員に見てもらったのだ。けっきょく、みんなの印象がいちばんつよかったあのスタイルにきめたのだが、見た人の意見がわかれるときは、その主人公がかなりあいまいなものであると思わねばならない。

ぼく自身の似顔を描くときは、ダンゴっ鼻の中に、ポツポツとミカンの皮のようなツブツブを描くのだ。これは、なにをかくそう鼻の脂腺である。ぼくは汗かきで、鼻にすぐアブラ汗がにじみ出る。一日顔を洗わないと、この脂腺のポツポツが、はっきり肉眼で見えてしまう。そこで、やむをえずあるとき似顔に描きこんだら、いつのまにかそれがトレードマークになってしまったのだ。

サイン会などに出ると、子どものファンが、ぼくの顔をふしきそうにのぞき込んで、「なん

キャラクターがきまるまで



だ、ポツポツがないじゃんか」とガツカリして言う。そういうときは、たいてい、前の晩に風呂へはいったためである。

ほんとうにばくがあんな顔をしていると思つて、ばくがテレビに出ているのを見て、あんな漫画より美男子ねと言つてくれた女性が何人かいる。ありがとう。

さて、トレードマークはなにも人間に限ったことではない。象の場合は長い鼻、ライオンはたてがみ、といったように、ほかの生きものにも、道具や乗り物や景色にも、みんなそれぞれ特徴があるものである。それをすぐ見つけ出して、なるべくドギツク強調して描き、あとは省略するか簡略化してしまう。それが、魅力ある漫画を描く第一のコツなのだ。

まかりまちがって漫画でめしを食おうと思つている人へ

ふた昔前、『漫画少年』という雑誌があった。これは、いわば漫画家の養成雑誌の役目をはたした。今では、マボロシの雑誌と呼ばれていて、この編集にたずさわったスタッフは、亡くなったたり四散してしまい、現存しているのは、その雑誌で育ち、第一線にのし上がったかつての漫画投稿少年たちである。

横尾忠則、篠山紀信、田名網敬一、眉村卓、水野良太郎、松本零士、藤子不二雄[㊤]、藤子[㊦]、[㊧]不二雄、赤塚不二夫、石ノ森章太郎、つのだじろう、横田とくお、寺田ヒロオ、永田竹丸、山根赤鬼、青鬼、多田ヒロシ、水野英子、伊東章夫、佐藤まさあき、辰巳ヨシヒロ……そのほか、

か、もろもろの漫画家、イラストレーター、映像作家たち。この人たちは、『漫画少年』の投稿の常連だった。

この時代には、たとえ漫画家になつたとしても、ちゃんと食つていけるとは、だれも思つていなかった。現在みたいに、漫画家がマスコミの花形になつてアグラをかくずつと以前のことなのだ。しかし、漫画の虫だからこそ、ただもう、ひたすら描いて、描くことに生き甲斐を感じた連中だった。だからこそ、大成もしたし、長距離ランナーにもなれたのである。

しかし、現在では、こんな若者が多い。

「プロになると、原稿料、一枚いくらですか？」
 のっけにこう聞いてくる。

「ちばてつやさんは『あしたのジョー』でものごくもうけたって本当ですか？」

「先生のアシスタントになると月給いくら貰えますか？ ポーナスは年何回？」

「何年ぐらいで、先生ほど、でもなくていいけど、一流の漫画家ほど、かせげるようになるでしょう？ くから親や親戚を呼ぶ都合がありますので」

こういう調子では、まず、『漫画少年』出身の諸作家のような根性は、生まれそつにもない。「そんなへまなことは、おれは作家の前じゃしゃべらねえよ」

と言つたつて、本音がそうなら同じである。描くことの生き甲斐は、生活の確立とか、食うことの保証とか、ましてや、楽をしようなんて欲からは、ほど遠いものなのだ。

だから、もし、あなたがまかりまちがってプロ漫画家になろうなんて気を起こした場合には、作家なんて連中ともつきあわず、編集部へ持ち込みなんかもせず、ただ、ひたすらたくさん量を描くことだ。

それを数年続けて、すこしも執筆欲が衰えなければ、今度はたぶんなにかの縁で先方から幸運が舞い込むだろう。それまでの執筆の実績は天知る、地知るといふわけである。

だが、プロとして出発するには、際立った個性が必要となる。

この、個性というものがどんなしろものなのか、描いている本人にはぜったいわからないのであって、これを掘り出すのは第三者だ。だから、自己満足に陥って、自信過剰のままマスコミ界へとびこむと、袋だたきにあつて、都落ちとなる。漫画界は、予想以上にきびしい世界である。

まあ、以上のようなことが、漫画家を志す人への多くの基本的な考え方なのだ。

2 漫画の道具、選び方と使い方

本格的に描くには、どのくらいの道具が必要か

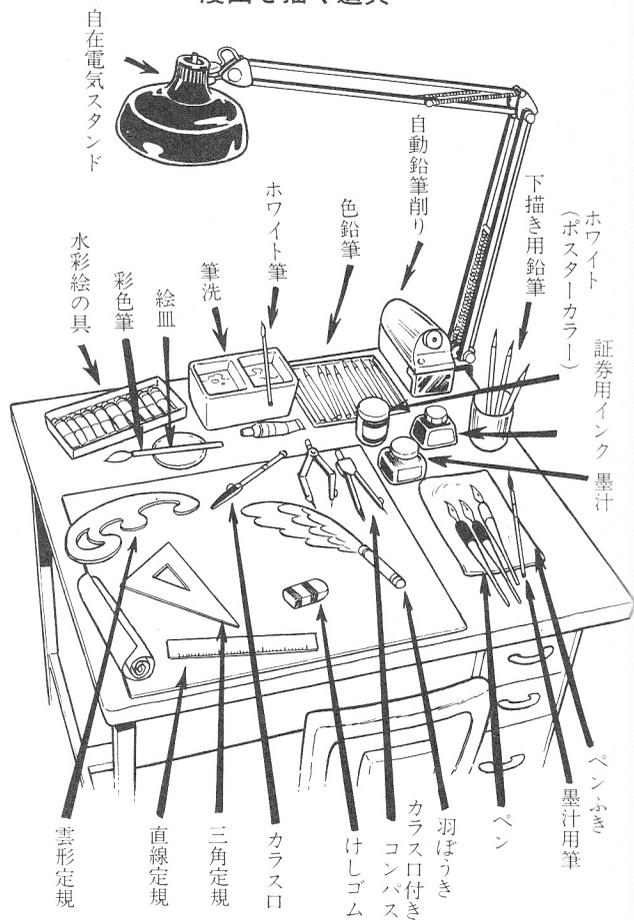
いっとい最初に述べたように、漫画を描くには、一枚の紙と一本の鉛筆があればことたりる。だが、これではあまりに貧相で可哀ひんさうそうではないかと言う人のために、どのくらい道具を揃えれば、「漫画を描いている」と言うにふさわしく見えるかを教えましょう。そうすると、お客が来てもまあ大威張りおどおどりでアトリエを見せられるのだ。

1 机 これは現在あなたが使っているものでよいが、ちよつとしゃれた感じを見せるには、上面をいくぶん傾斜させる（20度ぐらい）とか、机の上板のかわりにガラスをはめ、机の中に蛍光灯をつけて、トレーシングできるようなしておけば本格的である。

ただ、使いなれないと、傾斜した上面からペンや鉛筆がひっきりなしにコロコロころがり落ちる。

2 電灯 電気スタンドは蛍光灯に限る。ふつうの電灯では、彩色するときに、黄色が濃く見えたり、ほかの色もちがって見えてしまう。ぼくはこれで大失敗したことがある。ライオ

漫画を描く道具



ンを電灯の下で黄色く塗ったつもりが、翌朝見たらまっ白だったわけ。

3 下敷き かわいい机の上や、ガラスや、リノリウムの上に紙を置いて描くと、ガリガリと固くて、ペンも重いし、よい線が出にくい。

下敷きがやわらかいと、ふつくと丸みのある、気持ちのよい線が描ける。合成樹脂で特別あつち。逃してもよいが、ぼくは、アサヒグラフのような大型誌の古いのを下敷きがわりにし、たいへん調子がいい。

4 側台 机のすぐ横に、描きながら使う参考資料とか、予備の道具を置いておく。重要なのは、ちり紙をこっそり積んでおくことである。描いているうちに、ポタリとインクや墨汁が紙の上に落ちたりする。それを、ちり紙にそっと吸い取るのだ。インク消しで押えたりすると、シミがひろがってしまっかけてひどいあとになることがある。

それから、インクや墨汁を机や床によくこぼすものだ。雑巾を用意しておくにこしたことはない。

5 椅子 机と椅子の高さのバランスは、描き手にとってたいへん重大な要素である。椅子に座って、ちょうど手ごろな高さで原稿があるときは能率もよい。むりな姿勢だとすぐ疲れる。ことに太りぎみの人は、腹を圧迫するから、この高さの比率は慎重に調節したほうがいい。なにしろこまかい絵を描き込む作業は、字を書く何倍も疲れるのだ。

6 窓 ふつう明かりは左側寄りに、直射日光を避けるように位置をとる。強い日ざしは

インクや絵の具をすぐ乾かして、描きにくくする。

7 鉛筆 Bまたは2B、下描き用なのでやわらかいほうがよい。そんなに高いものを買う必要はない。どんどんすり減ってしまったのだから。

8 消しゴム ペンで清書した上から、下描きの鉛筆を消すのだ。かたいものでは、ペンの墨がこすれてよごれてしまっておそれがある。

9 紙 ケント紙か模造紙。紙専門店でもなく、「全紙」と言えば大きなものを売っている。これは新聞紙二ページ分の大きさだ。そんなに大きいものが不要でないなら切ってもらおう。ふたつに切るなら「半裁」、四つに切るなら「四半裁」、八つに切ると「八つ切り」、と言えよ。親切な店ならちゃんと切ってくれる。ふつうの画用紙大のものも売っている。

紙の厚さは、描く本人がいちばん使いやすい厚さのものを自由に選ばよ。薄いのでも、べつに問題はない。

ただ、ペンを使うとき、あまりザラザラと毛羽立つものや、消しゴムで荒れるようなものは避ける。絵の具がのりにくいものも損である。といった心配があるので、念のため、いろいろな種類のを一枚ずつ買って十分ためしてみ、いちばん調子のよいものを、あらためてたくさん買うようにする。

なお紙には表と裏があるが、練習のときは別として、裏はぜったい使わない。

10 インク 油性の証券用の墨を使う。水溶性のものを買うと、ペンで描いた上に絵の具

を塗ったり、まちがって水をたらしたりすれば、ペンの線がにじんで流れてしまうのだ。

11 墨汁 最近の墨汁は、なぜか粒子があらくなって、すぐペン先に固まってしまうようになった。ふつう開明墨汁を使うが、不易墨汁でも描ける。墨汁はちよつと古くなると粒子がくつついて、どろどろに沈澱してしまふから、ぜいたくでもどんどん新しいものと取り替えるべきである。

12 墨 かつての人たちは、墨汁のかわりに、よく墨をすって使った。墨をするあいだ精神は統一され、アイデアを推敲できるゆとりがあつて、たいへんよい。ぼくもよく使ったものだ。近頃は、そんな面倒くさいことはあんまりだれもやらない。古梅園製の三つ星の墨がいちばんいい線が引ける。

13 ペン グロス(二箱)単位で買うに限る。いろいろな種類がある。劇画家は、多くGペンを使っている。押えかたによって、かなり太い細い線の描きわけができるからだ。ぼくはかつて丸ペンを用い、それからファルコンペンに替えた。これは現在製造中止になっている。

そこで現在は、さじペン(刻字ペン、カブラペンなどともいう)とスクールペンを併用している。とにかく、自分がいちばん使いやすいペンなら、なんでもよいわけだ。

14 ベタ用筆 黒く塗りつぶすことを、われわれの言葉でベタという。細いものと太いものの習字用筆を使う。

15 ホワイト用筆 修正用の毛筆である。

- 16 ホワイトのボスターカラー 修正用に粒子のこまかいねっとりとしたものを選ぶ。
- 17 フィクサチーフ ホワイトは、乾いたあと、ややもするとヒビ割れができたり、はがれたりするから、フィクサチーフというスプレーの固定液をかけて固めてしまおうとよい。
- 18 定規 原稿はふつう、いくらか拡大して描かれる。原稿の大きさは、はっきり定規で測ってワクをとることがたいせつ。一・二倍から一・五倍までの拡大が多い。
- また、片側が斜めにけずれた定規も用意する。ライン（コマのワク）を引くときに使用する。
- 19 三角定規 大小揃える。
- 20 雲形定規 曲がった流線を何重にも引くとき、これがあると都合がよい。
- 21 烏口 くろぐち ラインを引くとき使う。
- 22 コンパス 烏口コンパスも必要だ。
- 23 接着剤 修正にホワイトを使わず、上から別の紙をはって描きなおすときに接着剤を使うが、はったあと接着剤がふちからはみ出して、修正のペンが使えないようになることがある。セメダインなどによく起こるから注意しよう。
- 24 はさま 欠かみそり
- 25 刷毛 鳥の羽のようなもの。消しゴムのかすをはらったりするのに使う。手でやると汚れてしまう。
- 26 押え紙 原稿に手の脂あぶらがつかぬよう、右手の下に敷く。どんな紙でもよい。

- 27 原稿用紙 構成とか、シナリオとかを書くために、たまに要る。
- また、絵物語の文章を書くときにも使う。
- 28 メモ用紙 ちよつとした心おぼえのために。
- 29 辞書、国語辞典
- 30 ペンふき ペンについた墨をぬぐい、あるいはペン先を寄りかからせておくためのもの。雑巾で間にあう。
- 31 赤鉛筆 印刷所へ送るときの寸法指定などに使う。
- 32 色鉛筆 色つけ原稿の中には、原稿に色を塗らず、色を指定して印刷の製版工程で色を加えるときがある。色を指定するには原稿の表面をトレーシングペーパーで覆い、下の線を見ながら色鉛筆で色の指定を塗っていくのである。
- 33 トレーシングペーパー 一卷きごと買っておくとうりやうの指定に使う。
- 34 絵の具 イーゼル絵の具、その他外国製のものなど、いろいろあるが、実際にはそんなにたくさん必要としない。十二、三色の間にある。
- 35 絵の具筆 先が四角になっていないものを選ぶ。丸いもの、とんがったもの、いろいろある。
- 36 水洗、とき皿 筆を洗ったり絵の具をといたりする器。なんでもよい。

37 エアブラシ ペンキのスプレーの、いわば小型版。最近、イラストレーターやら漫画家が、とみに使うようになった。わりと安いものをデパートや画材店で売っている。

38 紙袋 原稿を人に渡ししたり、持ち運ぶために、あらかじめ原稿の紙の大きさの袋をたくさん作っておく。

39 スクリン・トーン やたら使う人とぜんぜん使わない人とがいる。スクリン・トーンを知らない人は、文具店で説明を聞いて使い方を覚えてください。

たくさん種類があるから、カタログを取り寄せておくと便利だが、便利さにおんぶして、やたらにスクリン・トーンを使い過ぎると、けっきょく、絵が、漫画よりも、イラストレーションのほうに似て冷たい感触になってしまう。ほどほどに用いるべきだろう。だいいち、かなり高い。昔の漫画家は、こんなものを使わずに、いちいち手で描いた。スクリン・トーンについては、またちょっとあとで説明する。

さて、どうです。ウンザリしたでしょう。ぜんぶ画材屋に行けば手に入ります。しかし、専門家でも、こんなにいろいろ揃えている者は少ない。また、人によって、描き方によって、道具はそれぞれがうから、なにもイキがって、むやみに揃える必要はない。趣味で描く人なら、せいぜいギリギリの道具を持っているだけで十分である。

それはなにかといえは、つまり紙と鉛筆。

道具の使い方、およびテクニク

これから述べることは、かなり専門的なことである。ただし専門的といっても、ぼくがいつも仕事でやっていることをご披露に及ぶまでで、こうあらねばならぬといったほどの重要性はまったくないから、ここはとぼして読んでくださってもけっこうです。それに、最近の若い人たちはどこでどう覚えるのか、描くテクニクは、ぼくらよりも詳しくて合理的だから、いまさらあらためて説明することも、ちょっと気がひけるのだ。

よく、漫画の通信講座という機関がある。雑誌の広告欄などに募集広告が載っている。なかには、読むといかにもたちまちうっばな漫画が描けるように宣伝しているものがある。どうやって描いてよいかわからない人は、大枚をなげうって入会してしまう。

すると、パンフレットが送られてくる。添削券つきである。そのパンフレットに書かれてあるテクニクの記事は、たいがいどこかの本から、そっくりそのまま引用したものだ。まあ、それはそれでいい。ときたま、入金金や添削料だけではとても経営がまかなえないからというので、会員に、いろいろな道具を紹介して売りつけるところがある。ペンとか紙とか、定規一式などである。これが、またばかに高い。

こういうったものを利用することは必要に迫られても、よくよく検討を要することである。もちろん、なかには、たいへん良心的な通信漫画講座をやってくれるところもあるのだから、そ

れこそ一概には言えないが、道具のためにお金がむやみにかかることだけはたしかだ。

1 ペンの使い方

ペン軸は、三、四本を一度に用意しておくほうがよい。それぞれに、太書き用、細書き用、それから特別な太書き用などをきめて、ペン先をつけておく。ペン先は描いているうちにすり減って太くなるから、どんどん太書き用にまわす。この三、四種類のペンは、つねに線によって使いわけられるくせをつけておく必要がある。

ぼくは、ペン軸のおしり（つまり、ペン先と逆のほう）を、買うとすぐボキリと折ってしまふ。こうするとペン軸の重さが減って、かるくペンが運ぶからだ。人前で描くところを見せるわけではないから、ペン軸が折れているようが、すっ裸で描いていようが、読者には関係ないわけ。

ペン先は、使う前にちよつと先をマツチの火であぶっておくと、その油がとれて、描いている途中でポタリとインクが紙へ落ちてしまつたりはしないといふので、やっている人がある。あんまり先をあぶりすぎて焦がすと、むしろカリカリと固くなって描きづらい。

だいたい、劇画や子ども漫画を描く人なら、人物の線をやや太めに、背景を細めに描き込むのがふつうである。背景の線が太いと人物の線が死んでしまふ。全体に同じ調子でペンを入れると、おとなものなどは別として、仕上がってみると、やや平板な感じがしないでもない。

ベタ筆とペン軸の使い方

スミベタの筆は



穂先をちよいと



てきとうに先が丸くなって



つっこみすぎるとこうなる



ペン軸が長すぎると



重いうえに



使いにくく
軽い線が引けない

折るほうをまちがえるとこうなる



軸のはしを折ってごらん。
すこく軽くなる

うんと太い部分、ことに、そのものをとくに強調したい部分、たとえば書き文字の音なんかは、マジックを使うこともある。これは劇画工房の人たちあたりが始めた方法だ。あらあらしいムードが出る。

馬場のぼるさんは、絵本などを描く場合によく竹ペンを使う。また、自分で筆のおしりをナイフで削って竹ペンを作って描くこともやっている。竹ペンは、作品によっては、たいへんユニークな効果を出すものである。

万年筆、ボールペンなどで墨線を入れることは、プロ作家は、まずほとんどやっていない。次のページにごく基本的な線の描き方を書いた。手近にペンがあったらためしてみてください。

2 ベタについて

黒く塗りつぶすベタという言葉は、二十年前あたりに、ぼくの担当の編集者の人が名づけたのがもとだ。そして、墨を塗る人のことを、ベタマンといった。えらくなると、助手の人がいてベタマンをやったりする。

その昔のころには、漫画家の助手といってもたいがい奥さんが墨を塗ったり、さもなければ自分自身で塗っていた。漫画家のはっきりアシスタントを使って墨塗りをしてもらうようになったのは漫画週刊誌時代にはいって量産を強いられるようになってからだ。しかし作品に愛着

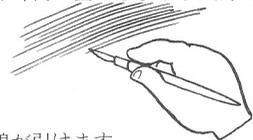
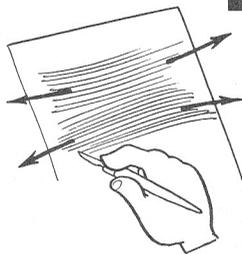
漫画の基本的な線

■定規を使って鉛筆で線を引き、その上をフリーハンド(定規なし)でなぞる。すると、かすかにブレて、かえって味のあるやわらかみが出る。



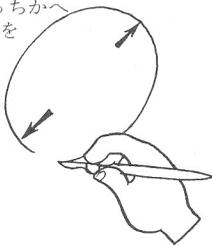
■直線をすべて定規で描くとたいへん味のない絵になる。肉筆のやわらかみを出したいときは定規を使わないこと。

■人間の手はだいたい手首を中心にコンパスのように動かすから右手で直線を描くつもりでも、いくぶん丸く曲がってしまうのです。こういうときはなるべく外側へ曲げるような気持ち※



※で引くとほぼまっすぐな線が引けます。

■右ききの人は、線が自然に右上がりになり、左ききの人が描くと、いくぶん左上がりになりやすいものです。絵全体がどっちかへ傾かないように、ときどき原稿を横にしたり逆にしたりしながらペンを入れていくのも方法です。



のある人なら、自分で墨ぬりや消しゴムまでやってしまうのがほんとうである。漫画の原稿は、やはり本人の手づくりの作品なのだから。

ところで、ベタ用の筆は習字用の筆でよいのだが、穂先が字を書くためにささくれ立っているから、ほんの一瞬、炎にかざして、そういう毛を焼いてしまうと、わりとハミ出しがなくなる。もちろん焼き過ぎは禁物である。

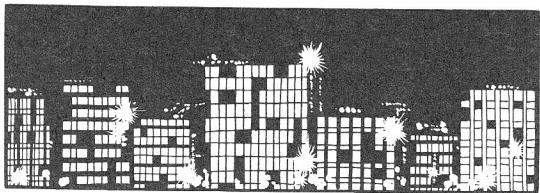
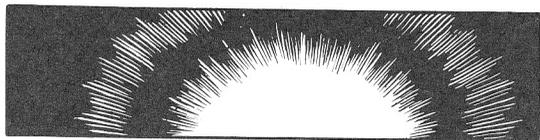
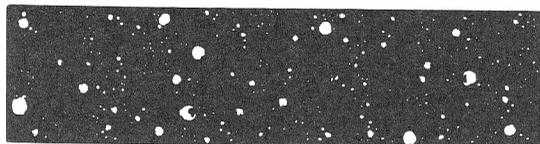
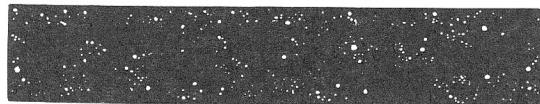
塗る作業はかなりこまかくデリケートだから、いちいちドゥブリと穂先に墨やインクをつけて塗る必要はない。ペンの線にそってまず細い筆で塗り、あとで中を太い筆で塗りつぶすと安全だ。なおインクを使ったベタは、墨色がうすくなって、下の墨線のミスの部分などが浮き出たり、ムラになったりすることがある。墨を使うほうがよい。

ベタを塗る部分の指定は、たいていの人は×印を書いておく。いそいで仕上げた作品で雑誌などに載ったものの中には、ベタを塗りこぼして、×印がそのまま出ていることもある。

ぼくは×印のかわりに、赤鉛筆で、ちょっとしるしをつけている。こうすれば目立って忘れることはない。だが、赤鉛筆のしるしはときに墨をはじいてベタの上に顔を出す。

ベタは乾きにくいから、気長に待って消しゴムをかける。ドライヤーなどであせて乾かさうなことは、締切りに追いまくられているプロ作家のやることである。ストロブや炭火であぶって乾かすなんてことは愚の骨頂である。

ホワイトの使い方



3 修正、吹きつけ

さて、ペンがすべって、おかしい線になってしまった場合は、修正の方法に、紙をはるときと、ホワイトを塗ってすむときがある。ホワイトのポスターカラーは粒子がうんとあらい製品があるから、いちど平皿に移してよくこねておいたほうがいい。二、三度かさねて塗らないと、乾いてから、下の墨線がまた出てしまうことがあるから注意。また、ヒビ割れを防ぐには、フイクサチーフを使う。

紙をはる方法は、上のにせる場合と、そのミスの部分だけカッターで切りぬいて、下から紙をあてる場合とある。仕上がりの感じは、後者のほうが見た目にはよいようだ。

ホワイトのポスターカラーを使つての修正は、その上から線を描きなおすがたいへんむずかしい。

ポスターカラーを塗った上にペンを走らせると、たちまち、予期しない太い線ができてしまう。細書き用の筆で、ペンぐらいの細さの線をたんねんに描くのが安全である。

紙をはったりして修正すると、印刷されたあと、はった形跡がぼんやり出てしまうことがある。これは製版の過程で、はった紙の影が出て、そのまま輪郭線りんかくせんになってしまったわけだ。今の製版技術は精密だから、修正はよっぽど慎重にやらなければならぬ。

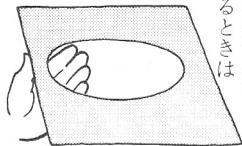
ホワイトは、このほか、暗い空に星を描いたり、雪やピルの窓や、燦然さんぜんと輝く光（ことにかの有名な少女漫画の目のキラキラ！）、などを描くのに使う。

フキツケの技法



タップリ フデに
スミをふくませ

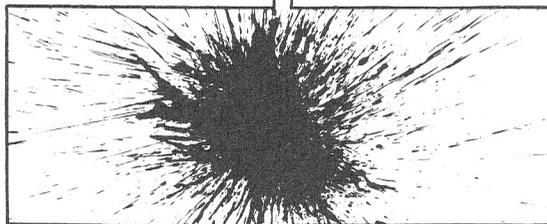
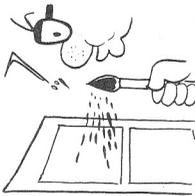
一定の部分に吹き
つけるときは



穴のあいた紙で
おおう



紙に近づけて
こぶフツと吹く



失敗の例



失敗の例



さてここで、ホワイトを使った「フキツケ」というテクニクを申しあげよう。最近の劇画の表現はじつに感覚的で、たとえば星空などを描く場合、いちいち星をホワイトで描き込む作業なんてやらない。「砂子すなごのような星屑ほしくず」はとうていハンドワークでは出ないのだ。

そこで、筆にホワイトをたっぷりしみこませ、紙の上へ筆をかざして、とつぜん穂先をフツと吹くのだ。

紙の真上から吹くと、いわゆる吹きつけによって、こまかいホワイトの粒が飛び散って天の川でも星雲でもなんでもつくれる。

今では、SF漫画には欠かせないテクニクになっている。しかし、これにはアマチュアは技術を要する。ちよつと斜めから吹いただけでも、飛び散りかたがゆがんで、丸い粒にはならない。

これと同じテクニクを、墨でも使うことができる。劇画などで、血がドバツ！ と吹き出すところにこの手法を使う。

やりかたは同じだが、なにしろいったんミスをすると思線がぜんぶダメになってしまうし、ワクから粒がはみ出すことを考えにいれなければならない。

そこで、これをやる場合、そのコマのワクの外のものをいっさい、押え紙かなにかで覆ってしまう。こうすれば、そのワクの中だけの飛び散りである。ここがドバツ！ の中心だと思われるところへ筆をかざし、真上からフツと吹く。文字どおり一発勝負。

4 仕上げについて

原稿の仕上げは、まあお化粧のようなもので、とにかくスッキリと美しい原稿にしなければならぬから、たんねんに調べる。

① 消しゴムで鉛筆の線をすっきり消す。鉛筆の線が残っていると製版過程で先述のように印刷に出てしまうことがあるし、だいいち、ろくに消していない原稿は、もし出版社に持ち込んだ場合、かなりのマイナス点になる。

② コマのワクの線がゆがんでないか、ワク線から墨線がはみ出していないか、ベタの塗りおとしがないかよく調べる。

③ セリフやキャプション（絵の中の説明文）は、ふつう鉛筆で書くのだが、消しゴムを使ったとき、セリフの一部も消えてしまうことがある。

セリフは美しい字で、だれにも読めるようにはっきり書く。字の間違いが多いので辞書を使つて使う。

④ 原稿に、とくに必要な指定があったときは、上からトレーシングペーパーをはってその上に赤鉛筆で書いておく。余計なト書きを原稿にゴチャゴチャ書き込むのは禁物である。汚れを防ぐためにも、トレーシングペーパーは有効。

⑤ ページの順序とナンバーをたしかめる。

⑥ もし投稿原稿なんかだった場合、一枚一枚の裏に、念のために住所氏名を書いておく。

5 彩色について

漫画の彩色、つまり色ぬりは、漫画の技法とは別の問題なので、あまり詳しくは述べない。水彩画を描いた子ども時代を思い出して、ゆっくり、ぬり絵をいたしましょう。

墨線さえ消えなければ、どんな絵の具を塗ってもかまわないし、塗り方も自由である。ただ、プロを目ざす人は、採用を目ざして彩色原稿をつくることは損だ。なぜなら、新人に与えられるのは、ほとんど活版ページの一色刷りだからだ。

それからプロになってしまつと、今度は、製版効果のことも考えて、印刷で出しやすい色を塗らなければならぬ。

むずかしく考えると、彩色は、色彩美学より先に、そういう工程技術の計算を頭に入れて塗るべきで、プロになってみないとわからない。

6 アミ、スクリーン・トーン、書き文字について

ここからは、おもに印刷を前提にしての話である。自分で楽しむだけなら、この項目はあまり必要ないといえる。

アミ——原稿が印刷されたとき、灰色に見える部分のことである。アミをかけた部分は、

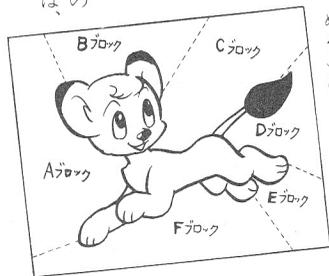
色のぬり方

必要なだけの絵の具を出すこと。あまり多量の絵の具は漫画では必要ではない。



大きい部分をぬるには先に絵の具をつけないただの水で一面にしめらせておけば、そのすぐあと色をぬってもムラがでずぬれます。

こまかい部分をぬるときはぬる部分をいくつかのアブロック(部分)にかけて、そのアブロックひとつひとつをすみからぬっていく。けつしてまん中からぬらないこと。すみから始めてすみに終わるようにぬること。



青鉛筆で指定しておけば、印刷所でしてくれる（青は印刷カメラに感光しないのです）。濃いアミならアミ八〇パーセント、薄いアミならアミ三〇パーセントと書いておけばよい。

アミを使う方法は印刷される紙がざらざらのときはインクがうまくくれないから、なるべく用いないほうがよい。

スクリーン・トーン——洋服の柄や背景などに使う、各種の紋様の特殊なセロハンのことである。裏に接着剤がぬってあり、切りぬけばどんな形にでもできる。

イラストレーションなどでは便利なものだが、前に言ったように漫画ではかえって画面の効果を冷たくしてしまう。また、原稿を描くとき手を抜く気持ちが増してくるので、ごく必要な部分だけにとどめたほうがよい。描き込む努力は惜しんではならない。

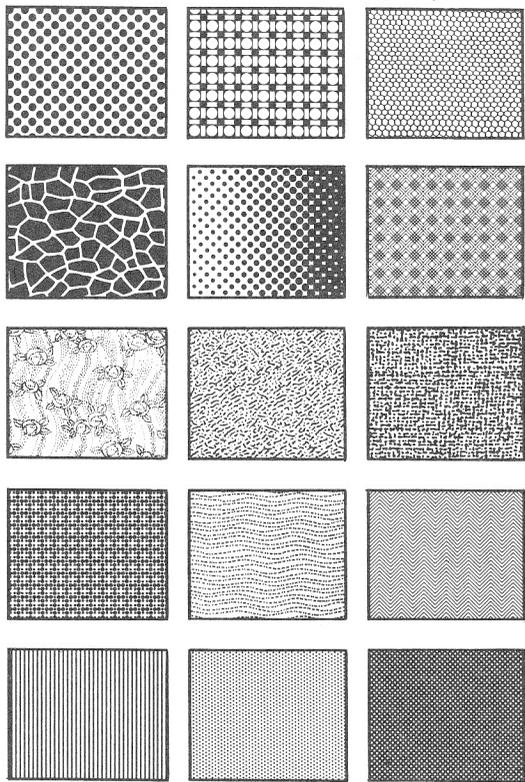
書き文字——漫画では書き文字も絵の一部。明朝体とかゴシック体など活字の形による基本はあるが、自分なりの文字も研究して、効果を盛り上げるよう努力する。

新聞や雑誌、映画のタイトルや広告の文字を保管して、自分の作品にいちばん似合ったものを使うとよい。

7 印刷の知識

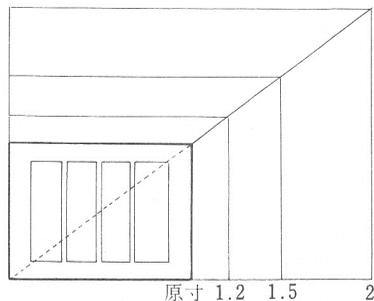
漫画の原稿ができると、本にするには、どうしたらよいか気になる。ただ漫画を描いて、じかに生の絵を見せたり、友人などに配るだけならコピーやガリ版でよいが、投稿などしようと

スクリーン・トーンいろいろ



スクリーン・トーンはイラストレーションでは重要なものだが、漫画ではかえって画面の効果をつめたくし、また「手をぬいた」と思われる場合もある。つとめて使うのをへらして、ごく必要な部分だけにとどめたほうがよい。描きこむ努力をおしんではいけない。

原稿はこうして描く



■ふつう印刷物は、原稿の原寸かもしくは1割、2割、一10割までを縮小して使う。もし、依頼されて描くときは、あらかじめ、縮小の率を聞いておくとよい。縮小の度合いが大きいと、細かい線がとんでしまう。雑誌へ持ち込む原稿の場合は、本の絵の寸法のほぼ2割大、つまり1.2倍大の原稿をつくっておけばまず問題はない。

いうときは、いちおう印刷されるころとも考えておこう。

印刷する場合は、原稿の大きさのまま印刷されることはあまりない。本当にきれいな印刷効果をねらおうと思ったら、縮小したほうがよいのだ。もちろん、生のままで見せるなら、見た目に理想的に描けばいいのだから、これはあくまで、作品を印刷物で発表するときに限っての話なのだ。

縮小の比率だが、本に印刷されているものより、一・二倍から一・三倍の大きさに原稿を描くのがふつうである（A5判〈教科書大〉はタテ二一センチ、ヨコ一四・八センチだから、一・二倍にすると二五・二センチ×一七・七センチになり、B5判〈少年雑誌大〉ならタテ二五・七センチ、ヨコ一八・二センチだから、三〇・八セン

チ×二一・八センチということになる)。

縮小率が増えるほど墨線は細い線になり、半分にちぢまると細いところはかなりとんでしまう。せっかくきれいにこまかく描いても、小さいためにつぶれてしまうことがある。なにより人物の場合に、八頭身で描いても、顔が小さくなったために漫画の効果がなくなってしまうのだ。

漫画の印刷には、活版印刷とオフセット印刷のふたつの方法がある。一般に活版のほうが安上がりなので、雑誌では色ページを除いてはほとんどこれである。

オフセットは漫画の場合、たいいてい色ページを印刷する方法で、色刷りの製版にはカキ版と写真版(プロセス)の二種類がある。

カキ版は、印刷所のレタツチマンという技術者が、原稿を見ながら人工的に製版する。技術的な限界もあって、こまかい色の調子はあんまり出ない。

この場合は、原稿にじかに色をぬってはいけない。トレーシングペーパーをのせ、色鉛筆で色をつけて印刷所に渡すのだ。するとこの色鉛筆の色に似た色が印刷で仕上がってくる。

写真版は、色分解カメラを使って、原稿どおりの色を印刷するので、忠実な色の調子が出る。ペン入れをした後、直接原稿に色をぬってかまわない。あるていどのデリケートな色も出せるが、しかし限界がある。

つまり、こんどは印刷の問題で、印刷インクを何種類使うかによって、よく出る色と、出な

い色ができてしまっからである。

アマチュアの人々には、すこししゃっかいな説明になるけれども、みなさんがカラフルなカラーページだと思って見ている絵や写真でも、分解していくと、ほんのわずかな種類の色の組み合わせになっていくのだ。

たとえば、緑は、青の印刷インクと黄のインクとのかけ合わせである。茶色は、赤インクと黄インクと青インクの微妙な組み合わせで、どんな種類の茶色でも出せる。一般に、印刷インクの色数が多ければ多いほど、デリケートな色が出せるのだ。

雑誌などのカラフルでにぎやかな表紙は、たいてい六色刷りといって、黒と赤と青と黄と、ピンク、空色ぐらいの色の組み合わせである。

ところが、本文のカラーグラフィックとか、人気漫画の色刷りページになると、グッと印刷インクの種類が減って、四色刷りぐらいになってしまう。

だから、出せる色の組み合わせも、うんと少なくなる。なぜ表紙の刷り色が六色刷りで、本文が四色刷りなのかは、出版側の事情だからよくわからない。

さらにもう少しケチった印刷物になると、三色刷りというのがある。黒、赤、青、黄の四つのインクから、さらに黒をとってしまうのだ。つまり黒線や黒ベタの部分がなくなってしまうか、もしくは茶色の濃い色を出してごまかす。それから、一般の本によくある二色刷り。これは黒と赤とか、青と赤とか、場合によっては黒と緑といったような二色もある。

つまり、こういう製版、印刷側の事情をよくのみこんで色を塗らないと、せっかく塗った色が印刷で変わってしまったたり、ぜんぜんきたない色になったりするのである。

だいたいこういうこみいった工程の話を、この本の中で一言で説明しようというのが間違いだ。ぼくも頭が痛くなってきた。要するに、なんだかよくわからないが、たいへんややこしい事情だなど思われれば、そんな研究はやめておくのがもつとも賢明である。もしくはこんな項など、とばしてお読みになることをおすすめする。

なによりも大切なのは、まず描いてみることにのだから。

3 顔の描き方から構図まで

人間の顔のABC

漫画の絵の第一歩は、まず人間の顔が描けるということである。

人間の顔が描けなければ、いくら机やヤカンや電車や一万円札を描いたって、漫画としてはあんまりおもしろくない。

ときには、動物の顔はものすごくうまいけれど、人間の顔を描くと、からきし下手だという人もいる。

ウォルト・ディズニー大先生は、もう最高と言っていいほど動物が達者だ（もつとも、あれは、スタッフが達者なのだと言ったほうがよいのかな）。

ところが、動物を主人公にしたアニメーションはおもしろいが、人間を出すと、動物ほど成功しない。

こういう大漫画家もいるくらいだ。でも、漫画を描こうとする人は人間の顔ぐらいいはなんとか描けてもらいたい。ほかはどうでもいいのだ。

人間の顔と云って、ただ、りんかくを描いて、目鼻をつけるだけなら、へのへのもへじだつてそうだし、まず、幼稚園の子だつてどうにか描ける。たとえば、易者の座っている前にはつてある人相書き（なんていうのかな、性格の特徴が説明してある絵のことです）だつて、りっぱな顔である。だが、おもしろみがないのは、前に述べた漫画の三大要素たる省略、誇張、変形がなされていないからである。すくなくとも漫画の人物を描くには、この三つの条件が揃わなければ、うまいとはいえないのである。

この章の挿画は、ごく基本的な人の顔の各部分の描き方を説明したもので、これをごらんになったかたは、このあと、もよりの電車（かバス）に乗っていただく。

そして、向かいに座っている人の顔を、すみからすみまで、ズーイと見くらべていってみるとよい。なんと多種多様、百人百様の顔があるものよとあらためてびっくりされるであろう。

しかし、われわれが外国の人を見ると、そんなにこまかな顔つきのちがいはわからない。丸顔とか四角とか、ワシ鼻とか禿ら顔ぐらいの区別でいどである。同様に、西洋人が日本人の群れを見ると、一様に顔がひらたくって、目がとび出しているか、つり上がっているか、めがねか、出っ歯かぐらいいしか見分けられない。ここのとこがたいへん重要な点である。

つまり、人間の顔を漫画にするには、それぞれの顔をいろとりどりの別人に描きわけると同時に、その顔が、日本人なのか外国人なのか、何歳なのか、おとななのか子どもなのかという点でも同時に描きわけなければならないのだ。

鼻のいろいろ

鼻のたかい人



上をむいた鼻

鼻すじのと
おった人

小鼻の人



ワシ鼻の人

鼻がアグラを
かいた人

目のいろいろ



ただの黒い点



小さな目



くぼんだ目



目の中に星を



ほそ目



たるんだ目



目に光を

ドカベン
の目

はれぼったい目



二重目玉



カナツボまなこ



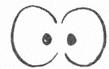
目ジリのシワ



ドングリ目



下まぶたを消した

おどろいたときの
目のフチにかけ

二つをくっつける

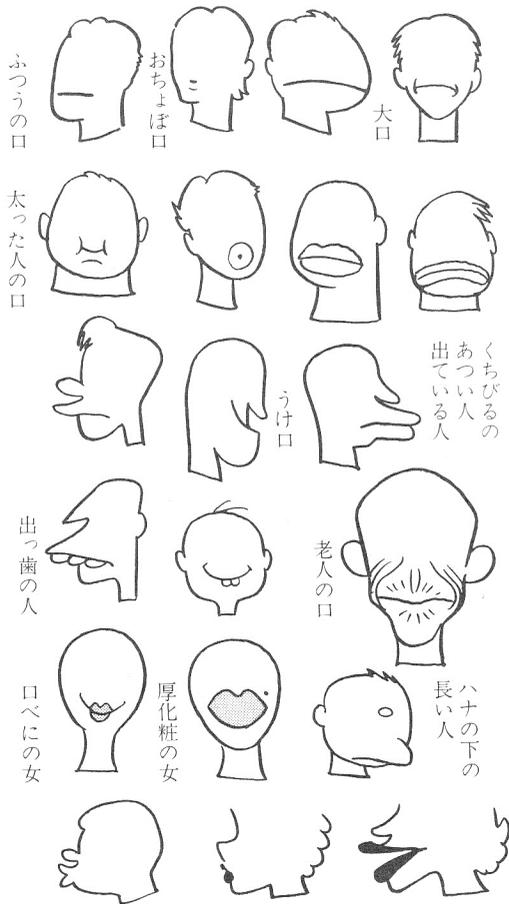


少女マンガの目



三白眼

口のいろいろ



ということ、個人の特徴と同時に、民族的、性別的、年齢的な特徴もよくつかんでおく必要があるのだ。

少女漫画で、どう見ても日本人の女の子としか見えない主人公に、ドロシーとカリリアンとか名づけて外人仕立てにしてあるのは、まあ読むほうでも、これは外人なのだと自分で納得して読むのだから、文句の言いようがないけれど、すくなくともおとな漫画、ことに政治漫画や社会風俗漫画を描いてみようという人は、これらの民族や国別や職業別の顔の描きわけをしつかりしておかないと困る。挿画を参考にしながら、みなさんが実物をよく観察されれば、もっとはつきりした描きわけができるだろうと思う。

似顔絵というもの

そして、実在する人間の個性をはっきりつかんだ顔が、いわゆる似顔である。

似顔のコツとは、その相手のいちばん大きな特徴をつかんだら勝ちである。男ではめがねとかひげ、女では顔のりんかくと口もとを描いただけで、もうその人だとわかることもあるくらいだ。

政治家でいえば、(故)吉田首相はめがねと口、(故)岸首相は口もと、(故)佐藤首相はまゆ毛と目、そして(故)田中首相はひげが、最大の特徴であった。

一般に、アクの強い顔はかんたんに似顔になる。わるくいえば、顔がくずれているからだ。

描いてみることにしている。

すると、その二、三人の顔の中にまじった本人の顔が、なんととはなしに、やっぱりほかとはちがった個性があるなどわかってくるものだ。

さらに、まだ特徴がつかめなときは、首すじまで描くといい。

首すじというものは、これまた、百人百様、じつに個性があるものだ。

四角い顔がヒョロッと細い首にのっていたり、瓜実顔うりまがほが牡牛おおうしのような首にくっついていたりする。

さらに、それでもまだ似たように思えないときは……。

こんどは肩まで描くのだ。

似顔絵の描き方



男の似顔は少々どぎつく
グロテスクに描いてもよい。
女の似顔は基本に色気を！

こういう顔は、チラッと見ただけで、印象深く頭の中に残るから、特徴をつかまえやすい。さ
よう、相手の顔はチラッと見るに限るのだ。顔の全部を、穴のあくほど、ジーツと見ていると、
だんだんかんじんの特徴はわからなくなってしまふ。

ことに写真をもとに似顔を描こうとすると、その写真そのものが、本人と似ていなかったり
することもあるのだから、あまり、直感的な強い特徴がつかめないことがある。

それほど顔の特徴というものがいない人がいる。こういう人の似顔はたいへんむずかしそうだ
が、特徴のない顔という点が、特徴といえれば特徴といえよう。

肩にも、なで肩やいかつい肩、せまい肩、張った肩、いろいろある。ここまで描いて、ネクタイかシャツの柄まで描けば、九割までが似たような感じになるものだ。

それでも似ないとき、このときはしかたがない。似顔のむきを変えるがよろしい。

横顔というものは、単に、ひたいから鼻すじ、あごあたりのりんかくだけで、もう十分似る要素がある。よく切り紙でシルエットの似顔がつくられるが、あれがそれである。そこに目鼻やシワをつければ、まあ、たいい似せるのに成功する。

だいたい、男性の顔のほうが、女性の顔より似せやすい。ゴツゴツしてグロテスクだからだろう。また女性の似顔は困ったことに、どんな似顔でも美しく描かなければならないという、根本的な、ハンディキャップがつくのであります。街頭やデパートの似顔描きの人たちなどは、本人に似ていなくとも、とにかく美人に描けば、相手は大喜びしてそれを貰っていくことを知っている。

子どもの似顔にも、ハンディがある。幼児の似顔の特徴はむずかしいし、傍に親なんかがつき添って、もしも本人を化け物みたいに描くと、親がカンカンに怒るのである。だから、五月人形みたいに、愛くるしく描くというのが原則だ。しかし、なかには、にくったらしい子どももいるんだなあ。

子どもの似顔のコツは、とにかくおでこをうんとひろく描くことと、たとえワシ鼻であつても、鼻の先を、じつに愛らしくチマチマと描くことである。それから、目もとは、黒目を大きめに描きこめば、無邪気さがよく出るものだ。

喜怒哀楽の出し方

さて、基本的な顔の造作ができたら、お次は表情である。

漫画の人物が生き生きとするか、死ぬかはこの表情できまる。そして、その表情は、実際に人間ができないような表情の表現もできるのだからのしい。

どんなはなれわざだってできる。最近のギャグ漫画では、びっくりしたとき顔がちぎれて飛んだり、目がアメのようにのびて飛び出したりするのだから、もう超現実的である。これらは、すべて前に述べた、省略、誇張、変形の三要素にのっとって、くふうされるのだ。

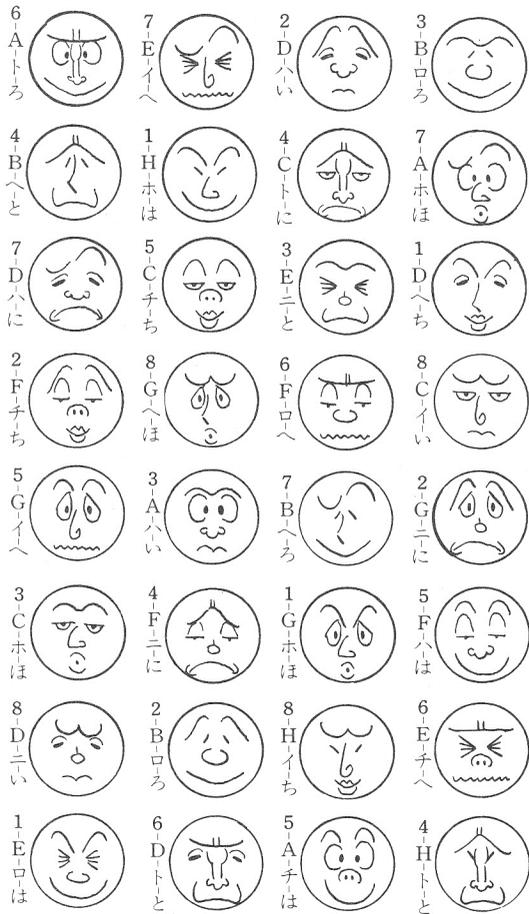
人間ならだれでも笑うと口のはしが上へ上がり、怒ると下がる。これは常識なことだから、これの逆を描いて、これは特殊な人だと言ってみても、見るほうの側の人にはピンとこない。

だから、笑う表情も、おこる表情も、泣く表情も、みんな基本的な形があつて、それをくずしていくのである。それは、挿画をよく見てください。

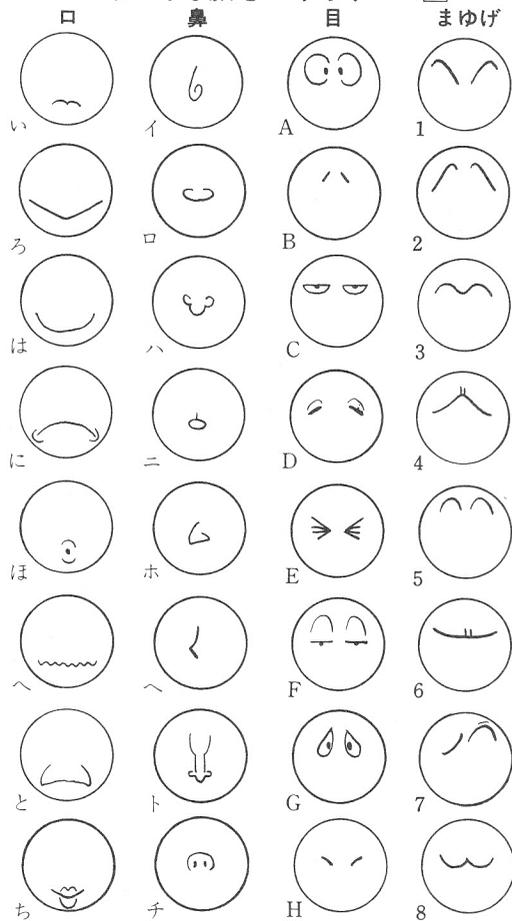
第一章 絵をつくる

目の表情と、口の表情で、だいたいその人物の感情の大きさが出せるが、これに加えて、激怒したときやびっくりしたとき髪の水をズルズルたらしさせるのである。これは今までになかった表現法だ。また、どおくまんさんの青田赤道という人物がどなるとき、舌を蛇のようにくねらせる。これ

いろいろな顔をつくろう——②右の組み合わせ
パターン例



いろいろな顔をつくろう——①



表情はシワで変わる



顔のシワは表情のアクセントになる。クローズアップで表情を強めるときは、なるべくたくさん描いたほうがいい。しかし描きすぎると老けこむから注意。

もユニークだ。

ひと目見て、なんだか知らないが平凡で退屈だなあと思う漫画の絵は、たいがい人物の表情のゆたかさに欠けている。労働組合の機関誌とか、社内報とか、公共の刊行物なんか載っている漫画風のカットは、おおむねつまらない。

それも、人物の表情がありきたりだからである。

挿画の、表情の基本的な形をもとに、うんと奇抜で、新鮮で、オリジナリティにあふれた表情をつくってください。

動物の顔こそ漫画だ

おなじみのスヌーピーは、『ピーナッツ』という漫画の名脇役だ。

ピーナッツというタイトルは、作者のシュルツさんが、『ピーナッツを食べながらでも読める手軽な漫画』というタイトルの意味でつけたのだそうである。

だから、人物がみんな表情が淡泊で、ちっともどぎつくない。しかし、喜怒哀楽の感じはじつによくとらえてある。そして、なによりも、犬のスヌーピーの表情がいい。

しかも、どう変化しても犬の顔なのだ。

アメリカ漫画には、動物漫画のすぐれたものがたくさんある。

『猫のフィリックス』という漫画を描いたパット・サリバンさんは、

「漫画を勉強するならば、まず動物漫画からはいりなさい。動物がうまく描けるようになれば、人間の絵もらくにこなせます」と言っている。

どういうわけか、日本には、最近、動物漫画がきわめて少ない。劇画にごくたまに出てくる動物も、たいていリアルで漫画とはいえないものである。少女漫画に登場するペットだって、単なる物語のアクセサリーにすぎないものが多い。

しかし、動物漫画はだれが見たってたのしい。三歳の幼児から、老人まで、動物漫画なら喜んで見る。なぜだろう。動物漫画には、人間の社会や人生や、人間そのものの姿が、うんと素朴に、シンプルに出せるからなのだ。

ここでは、顔の話だけをしよう。動物の顔は、きっと人間のだれかさんに似ている。いや、逆に人間のだれかさんが、なにかの動物に似ているのだ。

だから、人間の似顔をどんどんくずしていくと、化け物か、けだものじみてくる。

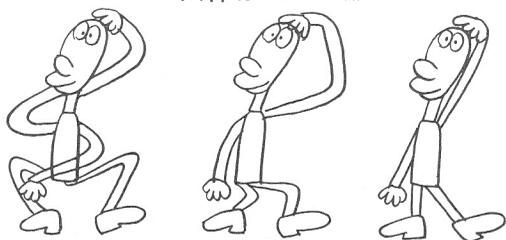
職場や学校でも、ゴリラとかタヌキとか、カバとかチンとか、いろんなニックネームをつけられた人が多かろう。

ことほどさように、動物の顔に似た人が多いのである。昆虫に似た人とか、イソギンチャクに似た顔の人は、あまりいない。そういうニックネームの人は、むしろ性格や動作にたいしてつけられたのだろう。

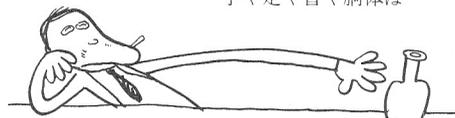
動物漫画



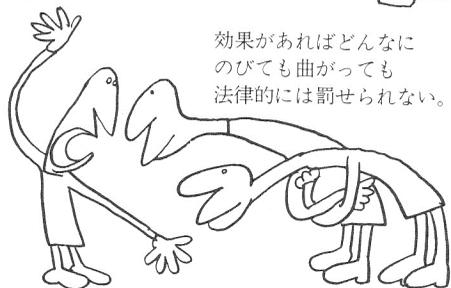
人体はゴム人形



手や足や首や胴体は……



効果があればどんなに
のびても曲がっても
法律的には罰せられない。



動物学者は、動物でまず最初にあらわれた人間の顔に似た生きものは魚だったと指摘している。だから魚から始めてカエル、トカゲ、鳥、けもの仲間、みんな人間の顔のパロディである。

そこで、これらの動物の顔をスケッチして特徴をつかまえることが、いかに、人間の似顔を描くのに大切かということだ。

動物の顔がうまく描けるようになると、まず、人間の似顔で、動物見立てというのが描ける。その本人を動物にたとえたらなんだろうという、あれである。

次に、表情ゆたかな動物漫画が描けるようになる。人間の喜怒哀楽の表情を、動物にくみ込むのだ。これはむずかしいけれど、描いていくうちにしだいに出来るようになる。

挿画を見てください。

動物の顔と人間の顔をくつつける。

動物が笑ってくれる。

動物の笑い。これこそ漫画なのである。

漫画の人物はゴム人間のこと

もし宇宙人が、地球人を調べるのに、どうまちがったか漫画の本を手に入れて、その中の人物を見たら、

「地球人は骨なし動物にちがいない」と思うだろう。

そのとおり。漫画の人物には、骨も関節もないのである。ではタコみたいなものかというところ、タコよりゴムに近い。

どこでも曲げられるだけでなく、のびたりちぢんだり、ねじくれたり、まったく自由なのだ。たとえば、ここに一人の男が座って、横のほうにビールのコップがあるとするとする。

コップと男の距離は優に一馬身はある。男が手をのばしてコップをとろうとする。常識人なら、とどくはずがないと思うであろう。ところがどっこい、とどくのだ。なぜなら漫画家は、コップをつかんだ手を先に描く。そして、その手と男のからだをつなぐものだから、二メートルもあるような腕ができてしまう。

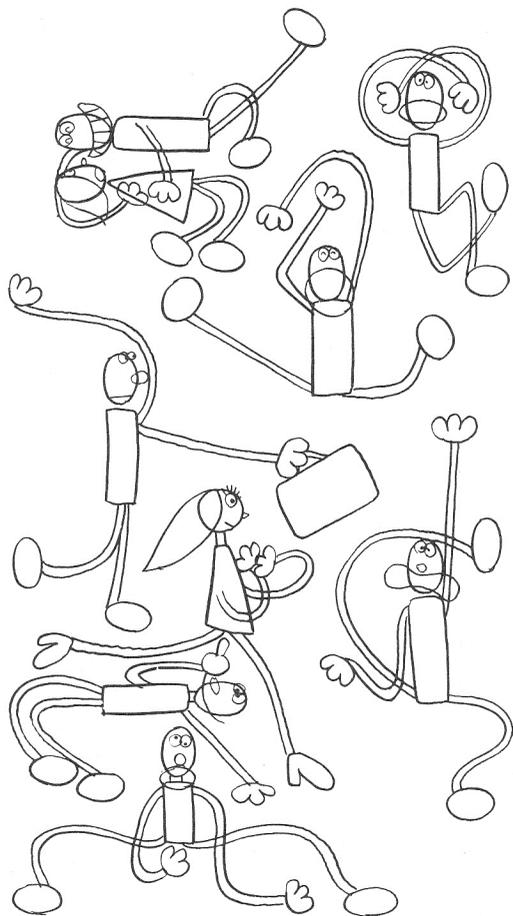
しかし、それでよいのだ。要は、男がコップをとったということが、わかりさえすればいいのである。

挿画をごらん下さい。男が頭をかいているが、かいている右手は、左手の倍もあるでしょう。そのまま下へおろすと、床についてしまいそうだが、ところがおろせばちゃんと左手と同じ長さになっている。

頭をかくという目的が先にあって、そのためには、腕なんかどんな長さでもいいのだ。

うしろをふり返った男がいる。首がまうしろへまわる人間なんて、めったにお目にかかれる

人物の動作のつけ方



ものじゃない。いや、ぜったいできない芸当である。待った。「エクソシスト」で、悪魔のりうつった女の子の首が、一回転するのがあった。観客はゲラゲラ笑ったけれど、たぶん漫画的だから笑ったにちがいない。でも、漫画の世界ではこれもあたりまえにできるのである。

かように、漫画では、どんな奇想天外な、でたらめな格好をさせることもできる。むしろ、それをやったほうが、おもしろいのだということがおわかりいただけただけだろうか。

人体デッサンを、がっちりやっている人を見ると、

「ここに関節がないのはおかしい」とか、

「こことこの長さの比率がへんだ」とか言うだろう。

けどそんな言い分をのんで描いていたらかたつくるしい、まともな絵になってしまいうことはわかりきっている。

ここで、漫画は落書き精神という言葉を思い出してほしい。

好き勝手に、どういうポーズを描いてもけっこう、デッサンなんか知らなかったって、いっこうに差しつかえなく、また、だれに怒られることもない。

ポーズが描けないという人の大半は、この人体デッサンの常識にこだわっているのである。

やさしい描きかたを教えましょう。顔を描き、次に胴体を描いてください。胴体は長四角か楕円か、亀の甲みたいなものをつけるだけでいい。そして、まず、その人物になにをさせるかを決め、先に、手のひらと足首を描いてしまおう。

手のひらも足首も、ただの丸か、蒸しパンみたいな形でいい。なにか食べているところなら口のそばに手のひらを描く。パンザイなら、顔の上のほうにふたつ手のひらを描く。歩いている足なら、一方を地面につけ、一方を横に描く。なにかをけつ飛ばしているのなら、一方を、うんと上体のほうに描く。

そして、胴体の上のほうと手のひら、胴体の下と足首とを二本線でつないでみる。べつにまっすぐな線でなく、ぐにやと曲がっていてもおもしろい。

これで、ポーズができたわけだ。ひどく不自然な、不格好なポーズができて、おもしろければ、それで十分なのである。

「ひゃあ、こんなひどい格好になったぞ」と思えば、それで成功なのである。

そして、服やネクタイやアクセサリーや靴は、そのポーズの絵の上に、あとからつけていけばいいのである。

ことわっておくが、これは、はじめて漫画を描いてみようかと思っただ人へのアドバイスであって、すでに漫画をあるていどまで描ける人にとっては、退屈な手ほどきかもしれない。しかし、デッサンの正確さよりもおもしろさが優先することが漫画の生命だということを、その人たちにもよくのみこんでおいてほしいのだ。

ことわっておくが、ぼくはデッサンを無視せよと言っているのではない。ポーズの奇抜さ、奔放さを十分納得したうえで、みっちり、人体デッサンをやることは、大いに必要である。で

も、それはプロをめざす人にとっただけでいいと思う。

見えない線を描こう

これで、漫画の人間の顔とスタイルが、いちおう描けたわけだ。そして、動作や表情もあるていど出せるところまで来た。

これで、あと、漫画の絵の約束ごとさえ覚えれば、仕上がりにある。約束ごとというのは、漫画の調味料のようなもので、なくってもよいのだが、あればいい。そう、おいしそうな漫画に仕上がるという添加物である。

どんなものかという、たとえば、**流線**（りゅうせん）というものがある。

字のごとく、流れる線である。こういったものは説明のしようがないものが多いから、絵を見ていただくが、要するに人物（か物体）が動いた軌跡といった線なのだ。

ふつう、二、三本の線を描けばすむ。劇画や子ども漫画では、もつとゴテゴテ描くほうが迫力がある。なかには、背景がぜんぶ流線ばかりというのさえある。

流線は、動いた人物のうしろへ描く場合と人物に線がかかるものがある。また、ゆつくりと動く人物のときには、流線のかわりに、人物のうしろの線を、あとへダブらせて描くこともある。

どっちにせよ、この線は、もともと残像現象を簡略化したものから始まったので、べつに風が吹いているわけではない。

このほかにも、約束ごとはいっぱいある。どういうわけか、この約束ごとは日本ばかりか、万国共通といつていい。つまり世界語に近い絵言葉というわけだ。これは、考えてみるとすばらしいことではありませんか。

A びっくり おどろいた、あきれた、しまった、などのポーズのとき、頭の上に放射状の光を描く。これに星をくつつけたり、あるいは、こんな光のかわりに稲妻（いなずま）みたいなや、ヒトデみたいな形を描いたりする。

B 目がまわった 蚊（か）とり線香（せんこう）のような渦巻や、ゼンマイのようなものを頭の上に描く。べつに左巻きでなくともよい。顔のまわりに曲がった波紋を描くという手もある。

C ノビた 倒れた人間の顔の上に星をいくつか描いたり、凝（こ）ったものでは土星（どせい）を描くこともある。心が宇宙へ飛んだというわけか。外国漫画では、小鳥が顔の上を飛びまわっているというのもある。

D 死んだ まず、天使になったという意味で、死んだ本人の上に同一人が羽をつけて飛び上がっているの描いたり、顔の上に天使のリング（ドーナツ型の）を描く。一般には顔から骸骨（がいこつ）が飛び出しているのもある。

E 愛してる もちろんハートを描く。失恋を表わすには、ハートをふたつに破ったものを描く。失恋しかかったものは、ヒビのはいったハートである。

漫画独特の表現——2

ひらめき



うなずき



不満



混乱



迷い



困惑



失望



驚き



感動



好意



はにかみ



厭世



なみだ



失恋



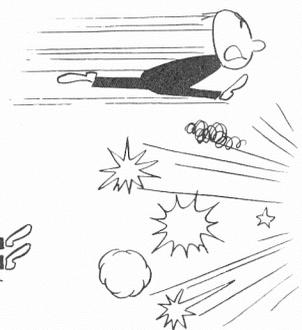
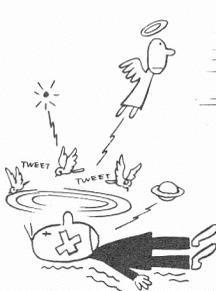
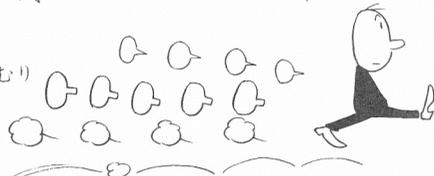
恋心



漫画独特の表現——1



砂けむり



漫画独特の表現——③



F 砂けむり これはじつにおもしろい、漫画ならではの発想だ。歩く人（または動く物）がどう歩いたかを示すのに、足あとのかわりに、砂けむりのかたまりをいくつか並べる方法だ。田河水泡^{たがわみづぼう}さんの考案した砂けむりが有名で、これは一世を風靡^{ふうび}し、今も使っている人が多い。

G フキダシ セリフを書きこむのに必要なカコミのことをいう。セリフだけではなく、中にはないフキダシの小型のものもある。この方法は、日本にも外国にも昔からあって、もとはそのフキダシの一方の先端がしゃべっている人間の口から出ていたのだが、最近はその面倒なことはしない。どの人物がしゃべっているセリフかを示す出っばりがあるだけだ。これについてはあとで述べる（二〇五ページ参照）。

H 名案! 光った球とか光った電球を頭の上に描く。
 ぼくは、ランプという人物が感情的になると、頭のうしろにロウソクが立って、火がともるといふギャグをよく使っている。

I おそろしい からだのまわりに、ふるえた線を添える。寒くてふるえるときの効果にも使う。

J ゆげ カッカとしたとき、頭からけむりの玉を飛びちらせる効果。このけむり玉の中に、目や口を描くのはぼくが考案した。

これは、もともとと沸騰^{かちかち}するヤカンの蒸気をモデルにしたものだから、極端なのは、頭のとっ

ペンがヤカンになって、ふたが飛び上がったたりする手も使うことがある。

K どなる

口から放射線を出す。ひどくガミガミになるときは、稲妻的な線でもよい。

L いびきの音

この効果は、外国漫画からきたもので、寝ている人物の上にZと書くのである。五つ六つ並べてもよい。

M ぶつかった

星をいくつか散らす。ぶつかったところから吹き出してもよい。星の大きさは自由。ひどくぶつかったときは、トゲトゲをたくさんつけた星でもよい。

ざっと、以上がふつう使うものだが、このほかにもいくつもあり、自分で考えてもいつころにかまわない。そのほうがおもしろいことがある。いずれにせよ、この効果は、人の目には絶対に見えないものを映像化するという、ほかの芸術の分野にはありえない漫画独特の手法であろう。ただし、調味料はゴテゴテ使い過ぎると料理を食べられなくなるもので、これらの効果は、おもしろいからといって、むやみに描き込むのは避けたほうがよい。

自分の主人公をつくらう

ぼくは、子どものころ、かなりの数の漫画の本を読みあさっていた。

今ほど無制限に漫画本が出まわっている時代ではないから、二、三百冊は持っていたと言うと、その当時としては、たいへんな数であろう。

おもなものは、「ナカムラ・マンガ・ライブラリー」（なんとなつかしい名前！ この名前に心をときめかせたおとなたちがいかに多いか。『のらくろ』や『冒険ダン吉』それに「講談社の絵本」の、漫画特集号である。

そのほかに、『フクちゃん』の初期の本もあった。それから、ちよつと大きくなったころ、おなじ横山隆一よこやま たかいちさんの『ちいさな船長さん』それに『ボンちゃんの世界旅行』。

また、数は少ないが、いわゆる赤本の三流漫画もあった。

ぼくは夢中になって模写をした。

ぼくの模写は変わっていて、漫画の本をひとしきり読んでから、その本を見ないで、思い出しながら別のノートにその人物なんかを描いてみるのだ（厳密に言えば模写ではないようだ）。こうして、フクちゃんや、カバさんや、トラノコトラチャンや、しろちび水兵や、冒険ダン吉や、カリ公や、ゴロニイ先生や、チン太二等兵や、ボンちゃんやアラクマさんや、ミッキー・マウスやベティ・ブーブや、ポパイやらを、そらで描けるようになった。

それらを、原本の主人公とくらべてみると、見ずに描いたものだから、やつぱりかなり違っていた。つまり、ぼく流に、いささか改造したフクちゃんや、ミッキー・マウスができていたのである。

のらくろの顔は、たいがいの同世代の人間が描けるようだ。あれは、たしかに、描きやすくできている典型的な顔で、いまの劇画の主人公たちの複雑なタッチとは正反対であろう。遠藤

周作さん、北杜夫さん、小松左京さん、筒井康隆さんなどの作家も、のらくろの似顔はずいぶん描いたと聞いている。

次に、ぼくは、自分流に描けるようになったフクちゃんを使って、自分流に、漫画を描いてみることにした。

フクちゃんは四コマ漫画だったから、四コマ漫画をさかんにノートに描いた。

また、田河水泡さんの漫画の主人公たちを使って、長い漫画も描いた。

ぼくは、これらのノートを大事に保管しておいて、最近になって、大先輩であり、師匠ともいふべき、両先生に、お見せした。

「やあそうですか、それはどうも」と、おふたりともおっしゃったが、ぼくは、当時のファンであり漫画少年として、もう少し、いろいろ内容のご批評などをうかがいたかったのであります。

それはそれとして、ぼくの作った四コマ漫画や長い漫画には、フクちゃんたち以外に、どうしてもオリジナルな登場人物が必要になって、ぼく自身で作った人物をどんどん出し始めた。

はじめは、それらも、フクちゃんシリーズのだれかに似ていたり、マメゾウやタコの八ちゃんに似たりした。

けれども、しだいにぼく独自の人物が描けるようになったのである。

その人物たちは、ひょんなところから、モデルをもってきた。

ランプや、金三角や、四部垣はぼくの学友から。

ヘック・ベンや、メイスンや、丸首ブーンは、映画スターの顔から。

レッド公や、アフィル氏（『ロストワールド』の悪役）は、鳥の顔から。

そして、ヒョウタンツギやオムカエデゴンスは、妹としていた落書きの中から生まれたのだ。それと、つね日頃いちばん接する機会の多い、ぼく自身の顔。

どんな漫画家でも、自分自身の顔をモデルにして人物をつくったことのない人はいない。それくらい、自分の顔については、くわしいし、描きやすいのだ。

長谷川町子さんの分身サザエさんの顔は、どことなく町子さん自身に似ているという。加藤芳郎さん描く人物も、加藤さんの雰囲気そのままだ。馬場のぼるさんの人物も、ひげをつければみんな馬場さんに似ている。そして、ぼくのアトムも、お茶の水博士も、ケン一も、タマちゃんも、みんなぼくの顔のバリエーションなのだ。

アトムの毛はぼくの耳の上の毛がモデルだし、お茶の水博士の鼻はぼくの鼻だ。タマ公のめがね姿はもちろんぼくである。みんな、すこしずつぼくの特徴を分けてやっているから、みんな、うわつらはちがう顔をしている。しかし、もとをただせば同一人だ。

だいたい、漫画のそれぞれの個性なんて、作者がモデルの主人公できまってしまうんじゃないだろうか。

だから、主人公を作ろうと思ったら、まず、自分の顔を描いてみよう。

そして、その顔に、なにか特徴をひとつかふたつ、くっつけてみよう。
この本の最初のほうで述べたように、あるどぎつい特徴がひとつあれば、それだけで、十分個性が出せるのだ。

髪型でもいいし、目玉の形でもいいし、鼻やひげ、あるいはシワやホクロに特徴があってもいい。
いくつもの、いろいろ描いてみる。そして、その中からいちばんおもしろい顔を選ぶ。

美人を登場させよう

世の中は同数の男と女でできているのに、男ばかり出てくる漫画や、女ばかりの漫画は、どうしたって物足りない感じがする。

ことに、カワイコちゃんが漫画に出てくると、たちまち漫画にうるおいがつく。美しい女性を描ける、ということは、いまや、漫画を描くうえの必須条件になってしまった。

なぜなら、漫画のアイデアの何十パーセントかは、この美人をめぐるトラブルか、事件によってつくられるからだ。

外国の漫画を見ればわかる。バルドールや、モンローみたいなセクシー美人がかならず登場する。それがまた、じつに色気たっぷりなのだからうれしい。美人とお色気、これはもう表裏一体だ。

小島功こじまこうさんの最大にして無比の武器は、ふるいたつようなお色気美人が描けるということである。

お色気美人というのは、グラマーな女性が多いから、描けばしぜん背丈がグツとのびてしまう。小島功さんの美人画も日本人ばなれのしたグラマーである。ところが、おもしろいことに、小島さんの初期のコマ漫画を見ると、美人でも四頭身か五頭身の女を描いている。せせこましいコマの中に入れて描くのだからそうなるってしまうのだろうが、四頭身でも、グラマー美人とわかるのだからすごい。

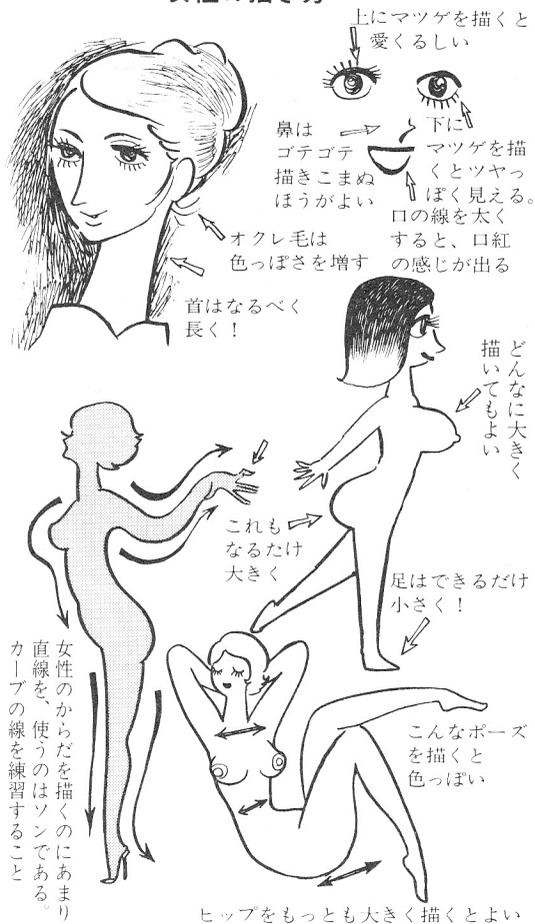
アニメーション映画『クレオパトラ』をつくるにあたって、ぼくはキャラクター（登場人物）デザインを、小島功さんに白羽の矢をたてた。

そのとき、小島さんに、無理とは知りつつ注文を出した。なんとか、小島さんの初期の漫画の美人のようなプロポーションにしてもらえまいかというわけだ。そして、初期の『仙人部落』せんじんぼくらくかなにかの絵を添えて渡したように覚えている。

なぜ、こう決めたかという点、じつは、ほかの登場人物とのバランスなのである。

『クレオパトラ』には、シーザーや、アントニウスや、その他もろもろの男どもが登場するが、滑稽さを強めたために、おおむね、寸づまりに描いてもらった。しかし、クレオパトラだけが八頭身グラマー美人では、男との比率が、まるで「白雪姫しろゆめひめと七人のこびと」のようになってしまう。そこで、クレオパトラも寸づまりにして、男どもとバランスをとってもらおうと思っ

女性の描き方



わけ。

このように、美人を描けば、ややもすると、まともな女の絵になってしまいがちである。ただし、これは、そうとう絵の描ける人のはなして、漫画をこれから描いてみようというたがたは、そもそも女性を描くということが、難題なのである。

そこで、美人を描くコツがある。

その一。かわいらしき、愛くるしさのポイントは、目にあるのだ。

目には、かならずまつ毛を描くこと。

これは、小さい子でも描いている。

ただし、まつ毛の描き方にも、いろいろあるのだ。挿絵をごらんください。目の上側と下側だけでも、つけ方によってこんなにムードがちがう。上へつければ愛くるしいし、下へつけるとやや妖艶まげんというか、つやつぱい、あるいは愛いを含んだ感じとなる。

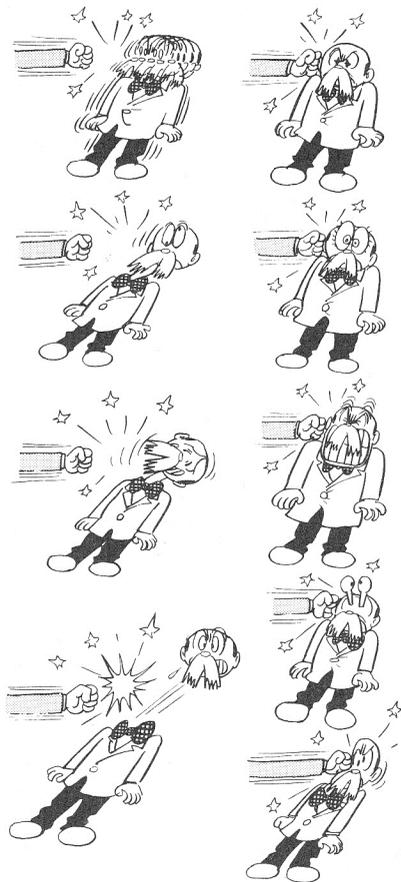
たった一本つける場合には、まつ毛は、うんと長くひく。

その二。首をなるべく長く描く。ろくろつ首では困るが、必要以上に長いめのほうがよい。

ことに和服の女性を描く場合、この首、というより「衿足」の長い感じが、意外と色っぽさを出すものだ。

その三。当然ながら胸のふくらみ。顔やスタイルを、どんなに不格好に描こうが、女性の色気はこのボインの印象でままる。遠慮せずに、できるだけ大きく、大胆にふくらませること。

オーバーなアクションさまざま—1



その四。ヒップ。女性のプロポーションのキーポイントは、肩の大きさよりも、腰、あるいはおしりのほうを大きく描くことである。これは人間の女性に限らず、けものでも鳥でもおなじような調子で描けば、はつきりメスを描き分けられる。

園山俊二さんは、動物のメスのオッパイをなんでもかんでも胸へつけてしまうことで、独特の色気をつくった。犬、猫が胸にオッパイがあるわけがないけれど、こういうウソは、かえって意表をついていて楽しいものである。

しぐさはオーバーに

びっくりして跳び上がった。

目玉が飛び出すほど高い。

ヨヨと泣きくずれた。

顔じゅう口にして笑う。

怒って髪が逆立った。

こういった言いまわしは、ふつう、われわれは文章や言葉で、なんの気なしに使いなれている。しかし、よく考えてみると、この表現は、なんともオーバーである。電気ショックではあるまいし、人間の髪の毛は怒ったからといって逆立つものではないし、目がかんたんにヒョイヒョイと飛び出してはたまらない。

つまり「たとえ」である。漫画はこの「たとえ」をそのまま絵に生かしてしまう。漫画の人物は、それこそ常識からは通用しないくらい、おおげさな演技をしてよいのだ。

そして、このオーバーなしぐさに、前に述べた「見えない線の効果」をどんどん描き足すのだ。すると、描いた人物がおおげさにはねまわり、ふるえ、ぶっ倒れ、生き生きと動いてくれるのだ。

効果音について

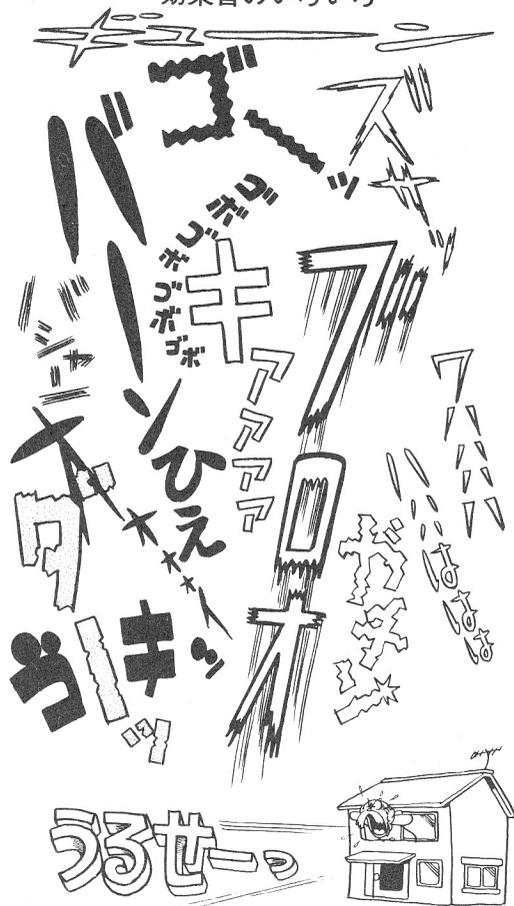
「近頃の劇画は、やたらと効果音ばかりで、ちつとも読みでがない」と、うるさ型の児童評論家が言う。

ズサツ ズシヤツ ゴサツ カシツ チャツ キシツ ギシヨツ ノスツ ドバツ グバツ
 チューン ズシューン ギシューン バキューン ドギユツ ガスツ チャ！ ドム！ ス
 チャツ シビユツ カプツ プリンパクン スカツ プカン ビツ ドウツ プリツ プヒツ
 ゲボツ ジュルル タプツ コリツ クチャラ ウニヤ ブズー

これだけの音で、いったいなんの音なのかあてられる人がいたら、その人は劇画の読みすぎである。

ウヒヨヒヨヒヨヒヨヒヨ
 レレレノレー

効果音のいろいろ



アラッチャッポツチャ
 ゲハハハハハハノハ
 キヘツ キヘツ キヘツ
 カツカツカカカカ……
 グワオリヤアアアアア

これらは、どう聞いたらって人間の声とは思えない。でも、レッキとした登場人物が発している声である。そして、その漫画のムードを盛り上げていることはまちがいない。

音にしる、声にしる、今の漫画はとてつもなくいろいろな効果音を描く。銃をうてばズドン、はね上がればビヨン、風が吹けばビューといった、教科書にも使えそうなありきたりの音では、読むほうも描くほうも、感覚的におさまらなくなってきたのだ。

みなさんも、ひとつユニークで、画面にピッタリの効果音をつくってみてはどうだろう。効果音をうまく使くと、劇画などでは、ほんとにその画面から音が出ているように感じるものがある。

効果音の書き方は、もちろんその画面にあうように書きわけるのが、ただ、ふつうのペン書体にするより、ちょっとした図案文字のほうが目立ちやすい。

そこで、二重文字にしたり、わざと字をとがらせてみたり、ときによってはマジックであららしく描いたりする。

「音でない音」を描くこともある。音ひとつしもない画面に「シーン」と書くのは、じつはなにかをかくそうばくが始めたものだ。

このほか、ものが消えるとき「フツ」と書いたり、顔をあからめるとき「ポーツ」と書いたり、木の葉が落ちるときに「ヒラヒラ」と書くなど、文章から転用された効果音が多い。

今までは、だれもやったことがないけれど、日本の長編漫画を海外へ輸出しようと思って、日本語がペラペラの外人に、多くの漫画『冒険ルビ』を英訳してもらったことがある。

その外人はそうとう苦しんだあげく、どうにかセリフだけは翻訳することができた。

これとて、フキダシの中の、制限された文章なのだから、さぞかし無理をしただろうと思う。それよりなにより、すっかり参ってしまったのは効果音だったそう。

たとえば発射音ドギューンは、ふつうに英訳した音「BANG」では困る。さりとして直訳の DOGYUN では、あちらはなんのことやらわからない。

とうとう、音ならぬ音「シーン」では、お手あげになってしまったそうである。まさか、「SILENT」と訳すわけにもいかなかったろう。

構図のとおり方

福地泡介ふくぢほうすけさんの『ドタコン』には、ほとんどいいほど背景がない。たまに事務机かドアが必要に応じて出てくるだけである。

この漫画と、劇画の原稿料と、一ページの値段はどっちが高いだろう。なに、そう変わらないって。そんな不公平な。かたつぽには、バッチリ描きこんであるじゃないか。と、不満がる人がいたら、もう一度、ふたつの絵をよく見くらべていただきたい。『ドタコン』のほうには、背景の必要がないのだ。『ドタコン』を読めば、この主人公が、どこで、なにをいつやっているのか、すぐわかってしまう。

背景は、場所と時間を表わすためのものだから、主人公がどこにいるのかわかっていけば、むしろ描くのはうるさすぎる。

ただ、どこかの部屋にはいったな、外を歩いているな、雨だな、夜だな、と納得させるための「目じるし」が、ときどきはいっていればそれでわかるのである。

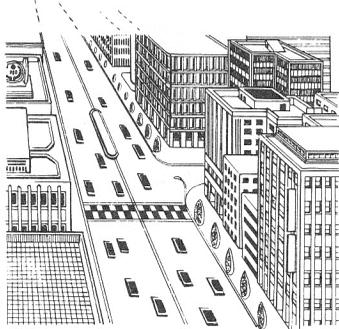
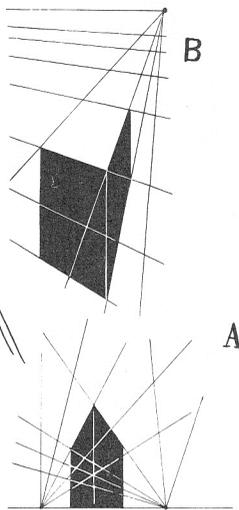
これは、ギリシャの古典劇に似ている。

ギリシャの古典劇は、たったひとつの舞台で演じられる。場面の設定や変化は、ただの壁とか、椅子とか、ごく限られた小道具を動かすだけですんでしまう。観客は、それで納得するのだ。

漫画はほんらい、訴えるものが強烈に出ていけばそれでいいわけで、余分なもの、なるべくはぶいてしまったほうが印象が強くなる。したがって、政治漫画や、社会風俗漫画、一般のおとなむけ漫画には、ゴチャゴチャと描きこむ必要がさらさらないので。

背景と構図——1

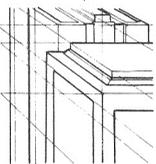
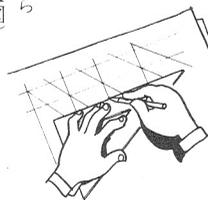
パースペクティブ(遠近法)の技術



まず地平線の位置をきめ

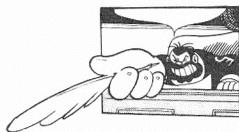
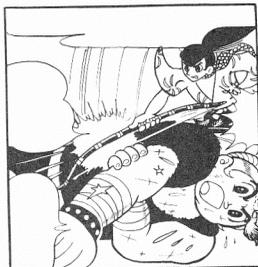
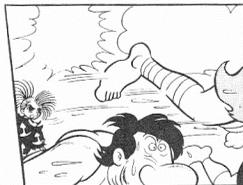
一本引く。その上の二点から

放射状に鉛筆で線を引く(A図)



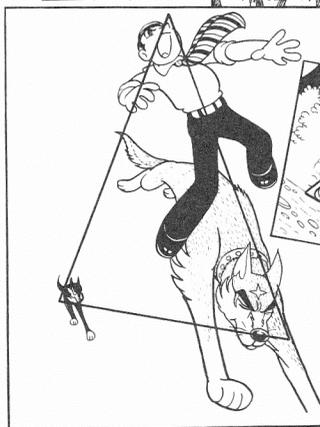
構図によっては一点が、絵のワクの外にある場合も、その点を仮定して放射線を(B図)この鉛筆の線が、いつさいの線の傾きの基本線になる。

背景と構図——3



画面に迫力を出すために、強く押し出したいものを、極端に大きく描く方法は、一種のハッタリだが、ある意味では画面の整理にもなる。

背景と構図——2



画面を構成するものが三角形をしていると、美しくまとまって見える。三角形にこだわらなくても、必要はないが、三角形のある構図は読む者に安定感を与える。

そのかわり、構図的な美しさや均整が要求される。

ひとつのコマの中の人物と、小道具が、ちゃんと形よくおさまっていることが必要である。もうひとつ加えれば、フキダシである。絵が整理されているものでは、このフキダシも、構図のうえで、重要な要素になる。

そのかわり、その小道具は、できるだけ簡單明瞭に、単純に描いたほうがいい。地面などは一本線ですむし、車を描いても、トヨタやニッサンやマツダの何年型なんて区別はいらぬのだ。

部屋も、すみからすみまで、舞台装置のように精密に描くことなど毛頭もうとう必要ない。

ところが劇画や、ストーリー漫画はちがうのだ。

劇画や、ストーリー漫画は、映画に似ている。映画というものは、お客が、自分が物語の主人公になったような錯覚をおこすほど、グイグイと見ているほうを画面にひきずりこんでいく。ひきこむためには、どうしても、場面のリアリティ（現実味）が必要になってくる。

劇画やストーリー漫画も同じだ。読者はまず夢やロマンを求めてこれらを読もうとするわけだ。そして、おもしろい物語なら、自分が漫画の登場人物になったように感じるにちがいない。そこで、背景は、ごく精密な、たんねんさが必要になってくる。

もちろん構図のまとまりも必要だが、それより肝心なのは、ていねいな描写だ。

車は、なんとという車種の何年型で、何色というところまで説明しなければならぬし、道路

は舗装されているか、地肌か、砂利道か、アスファルトか、歩道か車道か、水たまりがあるか、くらいのところまで描きこまなければならぬ。

ここが、おなじ漫画というジャンルでありながら、いわゆるおとなむけ漫画と、劇画やストーリー漫画と、根本的に技法のちがう点である。おとな漫画の人が劇画を描いたってサマにならないし、劇画や子ども漫画の人がおとなものに挑戦しても、どうも描きこみすぎるのは、こういう理由による。つまり両者とも、読むほうの目的意識がちがうからである。

漫画を描き始めたばかりの人には、どちらでもいいような説明だが、なにを描くかによって、描くためのいちばん効果的な構図を考える必要がある。

第二章

アイデア 案をつくる



1 「アイデア」を考えるためのふたつの方法

演繹法と帰納法

漫画の良し悪しは、最初に考えた「案」あるいはアイデアできまる。

絵だけ描けても、アイデアが良くなければ、漫画としてのおもしろさがない。

「案」は、人を笑わせたり、感動させたり、考えさせたりするために考える。そして、自分が考えているテーマを読者に知ってもらおうのだ。

人真似でなく、奇抜で、しかも新しいアイデアをつくってみよう。「案」を考えるには、大きく分けてふたつの方法がある。

演繹法（展開法ともいう）と、帰納法である。

論理学などで使うむずかしい言葉だが、かんたんについて、お話を最初から行きあたりばつたりに考えていくことと、最後のオチを考えて、それに合わせてお話をつくることである。

1 演繹法——これが↓こうなり↓こうなった。ある物が動きだして、とんでもないことになつてしまった、というかたち。

たとえば、リンゴがあるとする。リンゴが転がり↓下にいた猫にぶつかって↓驚いた猫は犬を追いかけた。

登場人物と舞台さえ考えたら、あとは作者にもどうなるかわからないというかたちで話が進む。どんなことが起こるかわからないという意外性はあるけれど、へたをすると、まとまりがつかなくなる。

谷岡ヤスジさんの漫画は、この演繹法のおもしろさをズバリ追ったものだ。主人公の行動をアレヨアレヨと追っているうちに案はとんでもない方向へむいてしまう。

たとえばこんなものがある。

主人公の足が、あんまりくさい靴下をいつもはかされるものだから、主人公に反乱を起こして、主人公の意志をぜんぜん無視した行動に出してしまうのだ。

主人公が無理に靴下をはかせようとしても、足は抵抗してどうしてもはこうとしない。そして、ヤケクソになった足は主人公が会社へ行ったら、そこらの上役を、勝手にみんなケツとばしたり、ふみつぶしてしまうのである。

これなどは、谷岡さんがウンウン呻りながら、主人公をめぐるアイデアを次から次へひねり出していく過程が、目に見えるようなみごとな案である。

2 帰納法——これがこうなっている↓そのわけはこうだ。ある出来事は、こういう原因で起こったのだということをつかめるかたちである。

リングゴがここに落ちている↓そそっかしいお母さんが猫を踏んづけ↓籠かごをひっくり返したの
で、転がってきたのだ。

読者は、それほどハラハラしないので、安心して読んでいけるが、オチに結びつけるため理屈
っぽく、またオチが読者にバレる危険もある。

落語に、お客さんから三つの言葉を言ってもらって、それをひとつの話にする、「三題噺さんだいばなし」
というのがあるが、帰納法はこれとよく似ている。

たとえば、男の人、マンホール、美人の女性というのであれば、次のような話ができる。オ
チは、男の人がマンホールに落ちるといふことにしておく。

男の人が歩いていて↓美人に見とれているうちに↓マンホールに落ちた。

これでは単純すぎるので、もう少しふうしてみよう。

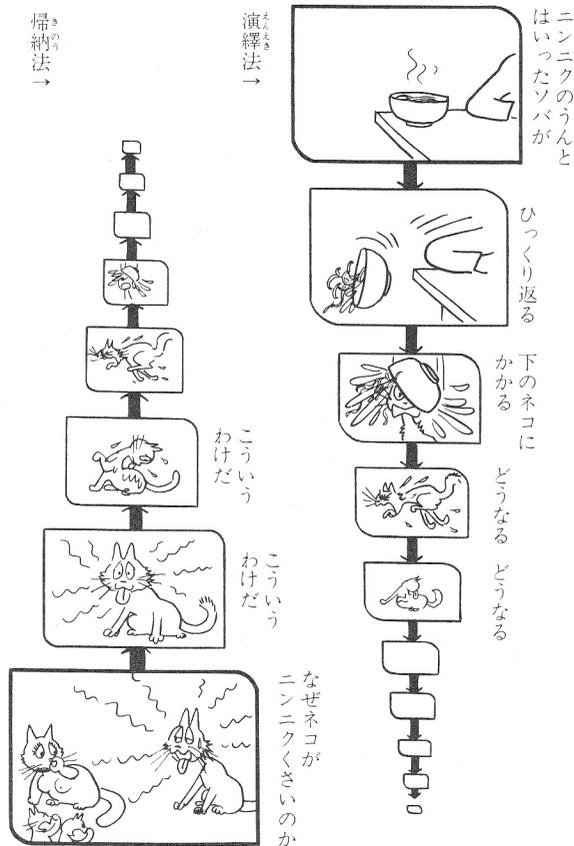
女の人はじつは借金とりで↓自分に気づかず通りすぎた↓男の人はニタツと笑って振り返る
↓マンホールに落ちた。

サトウサンペイさんの傑作のひとつに、こういうのがある。

フジ三太郎きんたろうがある家へ行って、「ごめんください」と言う。ハイと返事があるので、三太
郎はそのまま玄関先に立っている。戸があかないから、また「ごめんください」と言う。ハイ
と返事がある。この無責任な返事のヌシは、じつはオウムだったというオチ。

文字で書くと、よくおもしろさがわからないと思うが、これなどはオウムの物真似というオ

案のたて方



チを生かして、その前のスジ立てをつくった適切な例であろう。

案の考え方は、演繹法と帰納法のどちらを使ってもかまわない。しかしもちろん、方法だけ知っていたのではなんにもならない。この方法を使って、あたりを見回してみよう。かならず案になりそうなものが見つかるとははずだ。

机に向かつて座っているだけでは、なにも思いつかない。町を歩いたり、電車に乗ったり、場所を変えてみよう。お風呂にはいつているときでもアイデアができることだってある。

アイデアは、すぐ漫画にできなくても、ノートにつけておけばよいのである。書きためたものの中から、新しいヒントが生まれることだってある。

演繹法と帰納法は、このように案を考え出すときだけでなく、長い物語全体がこの方法でつくられている場合もある。

はじめの小さいな出来事が、多くの人々に別の影響を与えて、そこからどんな話が広がっていくかは演繹法である。

人々がそれぞれ勝手なことをしていても、けっきょくたつたひとつの目的であったとすれば、これは帰納法を用いたということになる。

四コマ漫画がつくれればどんな漫画でも描ける

四コマ漫画は、漫画のスジ立ての基本である。練習するしないで、実力もまったく違ってくる。ばくも終戦直後漫画を始めたころ、四コマ漫画の勉強はずいぶんしたものです。このころは、長編漫画を発表できるところがなくて、しかたなく四コマを描いていたのだが、このことは後になって、よい経験となった。

現在ストーリー漫画家として活躍している人も、ほとんどが四コマものの経験者である。石ノ森章太郎、つのだじろう、両藤子不二雄、赤塚不二夫、みんな四コマから育ったのだ。こういう人たちは、成人物も子どもむけも、絵本でも劇画でも描くことができる。器用だからというのではなしに、四コマ漫画がみっちり基礎をつくったからなのだ。

四コマは、そこに盛られたアイデアを、ひとつに煮詰めると、一コマ漫画にできる。

四コマを、十も百も並べると、長編になる。あるいは、四コマを水増ししても、長い物語がつくれる。

日本にはもともと、四コマ漫画の伝統はなかった。感覚や雰囲気重んじる日本人の体質と合わなかったせいかもしれない。昔からあったのは一コマ漫画だが、ある意味では、四コマよりもむずかしい方法である。絵一枚で、すべてを表現するのだから、アイデアにすぐれていなければできないものではない。決定的な場面、いちばん大切な部分だけを絵にするわけだから鋭い感覚も必要である。この点を見れば、日本人の持っていたユーモア精神を信じてよいだろう。四コマ漫画とは、話を四つの段階に分けて表現する方法だ。こうすることによって、意外と

4 コマ漫画の技法



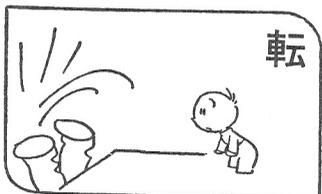
起

四コマ漫画を
描くには、まず
事件のハジマリ……



承

それから一コマめを
うけついで
話をすすめ



転

事件がきゆうに
イガイな方向へ
ひっくりかえって



結

思わぬ結果となる
つまりオチ
ばあいによつてはこのオチが
三コマめにくることもある。



案が考えやすかったり、物語をつくりやすかったりする。

四コマは、いちばん上のコマから順に、「起」、「承」、「転」、「結」になっている。

これは中国の詩の形態から名づけられた方法で、漫画のアイデアづくりに応用すると、ゆりのある案がつけられる。中国の長い歴史が考え出した、物語のもっとも単純なからだからであらう。

「起」は原因。事件の始まり。

「承」は、その事件を受けた話の発展。

「転」は、こういうことも起こった、おかしいぞと、思わぬところへ事件がひっくり返るような話。

「結」は、結論。

むだなコマは整理され、読者に訴えたいことが、はっきり表現される。

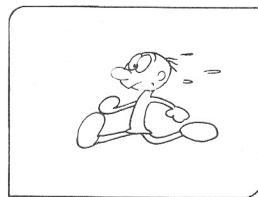
話の素材は、演繹法と帰納法を応用して発想する。

演繹法を使えば、はじめの発想から、結論までの道スジを、四コマにすればできる。

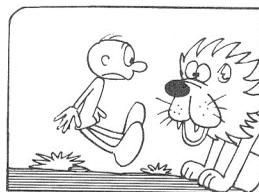
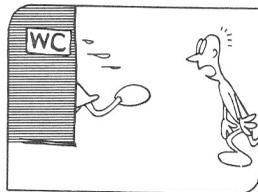
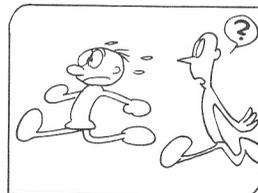
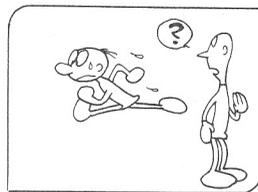
帰納法なら、「結」の部分をはじめに考え出して、残りの三コマがいちばんおもしろくなるように考えるのだ。

四コマ漫画をおもしろくするには、はじめの三枚までタネを明かさないうで、最後の意外性を強調するのがコツである。

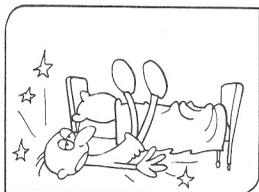
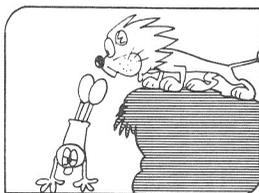
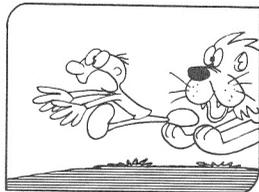
わるい4コマ漫画の例



きたないテーマは、よほど手なれたマンガ家以外は使わないほうがよい。



なんでも夢のオチにしてしまっ。



無理に四コマ漫画を描く人の作品は、だれでも考えつくようなありふれたものが多く、人をアツと言わせたり、奇抜さがないのが多い。
魚釣りでゲタを釣ったとか、夢の中のことだったとか、あるいは走っている人の行く先はトイレであったとかである。
こうした作品は、頭で考えただけのことなので、生活も思想も感じられず、ちっともおかしくない。
はじめてつくるものは、自分にいちばん密着したものを素材にするほうがよいだろう。家庭や学校や職場で起こった出来事を使って、作品にするのだ。

四コマ漫画のつくり方

たとえば、部屋の中を見渡す。きたない天井が見えたら、そこからなにかポタッとたれると考えてみる。自分の首すじにはいったら、びっくりして跳び上がる。

ひとつの物事から連想して、案を思い浮かべるのだ。こうすれば、学校から家へたどりつくまでの間でも、いくらでもできるはずだ。

案をつくるるとき、考慮したほうがよいことがある。

- ① 非衛生意なことを教えるようなもの。
- ② あまりに残酷すぎるもの。

③ある公共団体をけなすもの。

こういったものは、はじめて考えるとき、だれでもすぐ思いつくことだが、不注意には描けない。

『サザエさん』にこういうのがあった。

「起」——サザエさんに向かっておじぎしている人がいる。

「承」——サザエさんもあいさつをする。

「転」——いつまでたってもおじぎをやめない。

「結」——その人はじつは、井戸で水をくんでいるのだった。

これは長谷川さんが、井戸で水をくんでいる、という素材を考え、物語をつくったのだろう。考え方としては、「帰納法」といえる。

この場合、おじぎをしている人と、井戸から水をくんでいるという結論までの時間の経過が笑いを呼んでいるといえる。はじめと終わりの二コマだけではあつけなすぎる。

話の間に、いろいろふくらませて、おもしろくするというのも、四コマ漫画の特徴である。

もうひとつ、こんな作品もある。

「起」——サザエさんのお父さんが米軍兵士の写真をとっている。

「承」——一緒に写りたいので、サザエさんにカメラを持たせる。

「転」——サザエさんが写す。

「結」——出来上がった写真に写っているのは、米兵のりっぱな姿と、お父さんの頭の毛だけだった。

この話は、つくり方としては「演繹法」である。終戦後ちよつとたったころの漫画で、その当時、米軍は、庶民のあこがれのままで、素材としてはよいものだった。写真をとるというもうひとつの素材が結びついて、作品となったのだろう。

四コマ漫画の発想は、どんな漫画を描くにも大切なことなのだ。

近藤日出造（近藤）さんは、一コマ漫画とか似顔の名手だった。ところがこの間古い新聞で、氏の四コマ漫画を発見したときは、これで十分腕をみがかれたのかと、びっくりした。

しかし、今の劇画家の中には、映画とか小説を参考にして、これを見よう見真似で始めた人が多く、案の立て方を知らないのではないかと思える人もいる。カッコいい主人公が描けるといっただけで、漫画家となってしまう、私はこれしか描きませんと言っただけ。

これは、これしか描けませんと言っただけが正直だ。

四コマ漫画を練習していないと、自分の描いているスタイルがマンネリズムになったとき、方向転換もできない。

こうしてつぶれてしまった漫画家がたくさんいるのは残念なことである。

2 「おかしさ」をつくる六つの要素

おかしさとはなんだろう

「ロンドン・タイムス」かなにかの新聞漫画に、各国の首脳が、会議で集まった出来事の政治漫画があった。アメリカやフランスの大統領、イギリスやイタリアの首相が、たむろして笑いあっている横に、ひとり離れて、日本の首相が、ムツツリした顔で立っているのだ。冗談の通じないクソ真面目で田舎者の日本人気質をズバリからかっているのだった。

まったくもって、日本人、ことに政治家はユーモアや冗談を理解しない民族なのである。

アメリカ人は、勤務中はたしかに真面目だ。そのかわり退社時間、休み時間がくると、ガラリとかわって底抜けにふざけあい、気楽に冗談話をする。日本人はそのけじめがはっきりしない。ぼくが商売でアメリカ人業者とつきあったときも、そうだった。「さあ、メシにしましよや」と彼らがくつろいで、世間話を始めても、こっちはろくな冗談も言えないから、つかたたるしい商売の話のほうに話題をむけてしまう。彼らは、おもしろくもなさそうな顔でシラケてしまうのである。

それはさておき、漫画はほんらい、この冗談、つまりジョークとユーモアを売りものにするものだ。そして読むほうをおもしろがらせ、カタルシス、すなわち気分をサツパリさせるためのものである。これのともなわれない漫画は、漫画ではなく、なにか別の分野のものだ。たとえ一見深刻そうに見えたり、暗澹たるムードを持っていても、大きな意味でなにかしらおかしければ、やっぱり漫画なのだ。

では、おかしさとはいったいなんだろう。

外国人と日本人とでは、おかしく思うことがかなりちがう。おとなと子どもでも、男と女でも、また個人個人でもみんなちがう。ほんらい主観的なものである。

ある人はすぐおかしいの、別の人はぜんぜんおかしくない。また、女性だと、箸がころげてもおかしい年ごろとがある。まるつきり自分ひとりしかおかしくないことだってある。

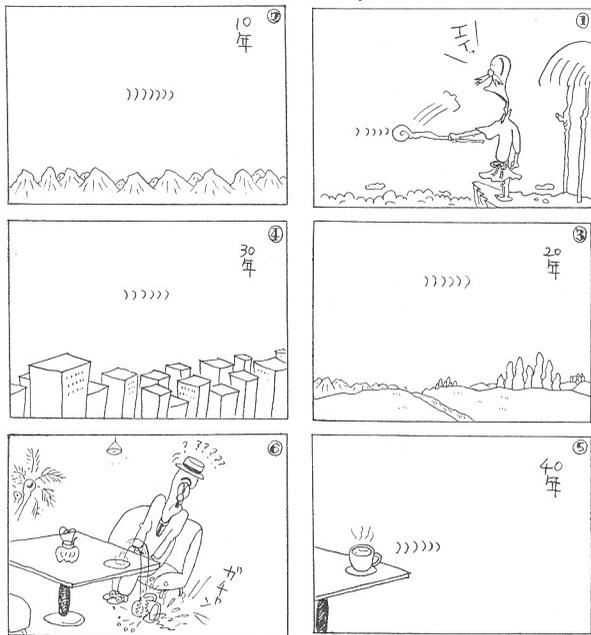
ところが、漫画は、だれが見ても（あるいは、できるだけ大ぜいの人間が見て）おかしいものでなければならぬのだ！

そこがむずかしい。これはたいそうむずかしい条件だ。

チャップリンの映画を見ると、ひとり残らずといていいほど、みんな笑いころげる。チャップリン映画のおかしさは、なんだろうか。

これから漫画を描くためには、どうしても、この「おかしさ」というもののコツをつかんで

奇想天外ギャグ



秋竜山「漫画サンデー」(実業之日本社)

おく必要がある。
おかしいと、だれでも笑う。
ワッハッハと笑いとばす。プツと吹き出す。これは直接的な反射的なおかしさだ。これを、

ギャグという。

ちよつと時間をおいて、クスリと笑う。ニヤリとする。フンと鼻で笑う。これは、陰性の
笑いで、ユーモアがつくり出すおかしさだ。

チャップリンの映画では、この両方の笑いが、交互に、それこそ機関銃のようにたてつづけ
に発射されているのだ。おかしさはがんらい個人の主観的なものと述べたが、これだけ豊富
に盛り込んでみると、十カ所のうち二、三カ所は笑えなくとも、七、八カ所は笑ってしまふ。
だから全部の観客を、十分楽しませるのである。

そこで、これから、「おかしさ」をつくる要素を、いろいろ並べてみよう。

A 奇想天外

いま、とつぜん目の前へ人間をつくりの宇宙人が降りてきて、あなたに惚れてしまったとし
よう。宇宙人はあなたにキスをしようと、いきなり服のズボンをずりおろし、おしりをあなた
の口へおしつけようとす。

あなたは、跳び上がるだろう。

ところが宇宙人にとっては、それがあたりまえのキスのしかたで、おしりの穴に性感帯があ

不条理ギャグ



つけ義春「ねじ式」

ったというわけ。

ひわいな例で申しわけないが、われわれはあまりにも日常茶飯事にちじょうさはんじの常識になれっこになっているので、それとあまりにもかけはなれた出来事が起こると、とまどって、反射的におかしくなる。これが奇想天外ギャグである。

あまりにも異質だと、バカバカしいとか、荒唐無稽こうとうむけいだとかいうケチがつく。しかし、SFもや最近のギャグ漫画になれている人だと、このおかしさがよくわかる。赤塚不二夫あかつかふじおさんのギャグ漫画には、この手の登場人物が多い。

多くの作品に出てくるヒョウタンツギという得體えたいのしれない怪物(?)は、これだけではさして奇想天外でもなんでもないのだが、漫画の中の、それもうんと生真面目なシーンにヒョウタンツギ顔を出すので、そこでおかしさが出てくるわけだ。

B 不条理ギャグ

不条理というのは、常識の理屈では思いもよらないなりゆきになることだ。奇想天外さには、どこかまのぬけたオトボケがあるが、こっちはほうは理屈もへチマもない常識はずれのおかしさだから、いささか毒を含んでいる。

このいい例は、つけ義春つけぎはるさんの『ねじ式ねじしき』である。理屈にあわなない場面や事件が次から次へ出てくるので、読むほうは気が狂ったかと思ってしまう。

だいたい、不条理ギャグは、一コマの漫画に多く、それも若い新人の作品に、すばらしいの

がある。ベテランでも、たとえば秋竜山あきりゅうさんさんの漫画などは、ほとんどが不条理なおかしさといつていいほどで、たとえば、パチンコ店の前に、開店を待つお客がズラッと並んでいるのに、いざ開店！と店員が表をあげたとたん、「帰ろう！」と言って、みんなサーッと帰ってしまったり、男が女の子を写真にとろうと思つてカメラを構えると、いつもカメラの前を人が通つてジャマをするので、女の子とカメラの間に大きな落とし穴をつくってしまったり――。

総じて、不条理ギャグは、時間と空間を無視したものが多く、あまりにも常識的な頭を持つ人には、よくわからないというくらいがある。

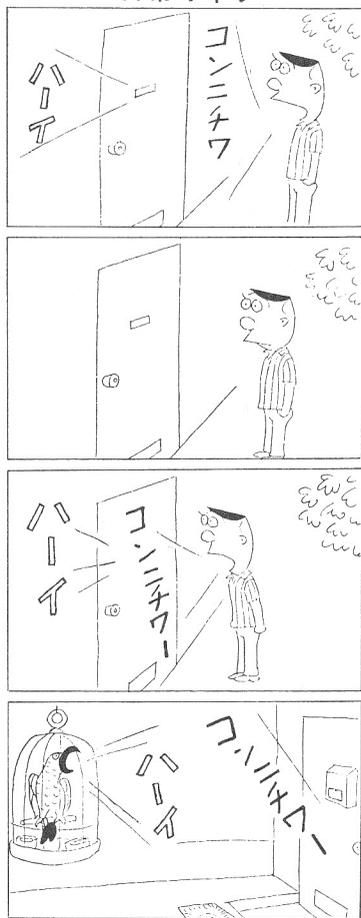
C 日常ギャグ

どうも、言葉がよくないので恐縮だけど、つまり、日常、われわれが身近に出会つたり、体験したりするおかしさを使ったもので、まず常識的だし、わかりやすいから、この種の漫画が圧倒的に多い。

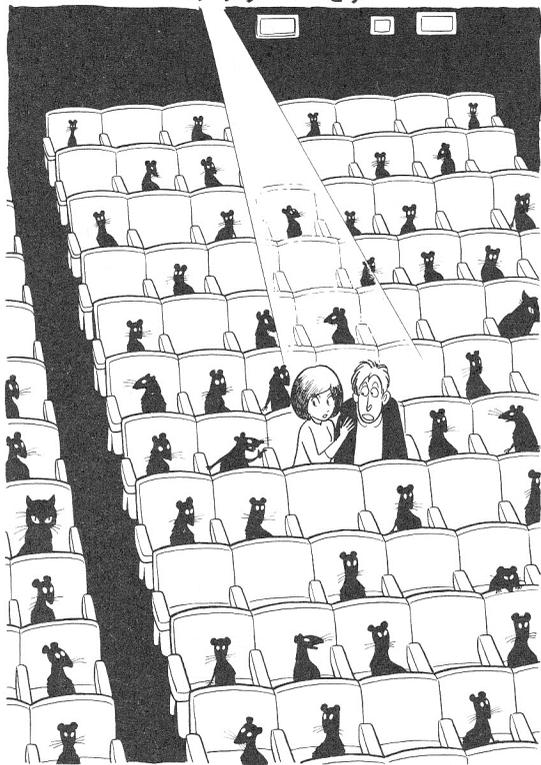
つまり、風俗漫画、生活漫画の部類に属するものである。代表格は『フクちゃん』、『サザエさん』、『フジ三太郎』、『ジョージ君』など。あるいは、すこしジャンルがちがうけれど、セックス・ギャグ、ピンク・ギャグなんかもこの手のものである。とにかく、よっぽどの人間嫌いか世間知らずでないかぎりは、だれにでもわかるし、あるいはよく似た体験を持っていたりするので、一般に歓迎され、おもしろがられる。

この日常性のおかしさに、ちよつと毒がはいったものが、ブラック・ユーモア漫画とよばれ

日常ギャグ



ブラックユーモア



いやー、人間を襲う映画ってのはこたえられませんなア

るものである。

たとえば殺人、自殺、天災、恐怖、怪奇現象なんかを取り扱ったものの中には、おもしろがらせて、ちょっとゾッとさせるスゴミのあるものがある。

最近ぼくの見たものの中でおもしろかったのは、ザボウという人の漫画だ。やさしそうなパパとママが、両側からちいさな子どもの両手をにぎって、ブランコブランコをさせている。子どもは、パパとママの手に振られてだんだん、だんだん大きく振られていく。両親のにこやかな顔、子どものうれしそうな顔。

そして、最後のコマは、大きく振っていた手を、両親がパツと離している絵。ニタツと歯をむき出しているパパとママ。子どもはどうなったかわからない。

D 思考ギャグ

これも言葉がわるいので、適当な名があったらつけていただきたい。「考えオチ」のことである。一瞬、わかる前に考え込むもの。「ハハア、なるほどなるほど、そうか」といったようなおもしろさ。欧米の漫画にはこれが多く、「ニューヨーク」、「パンチ」あるいは「タイム」などに載る漫画はこれが多い。

政治漫画などもこれにはいる。政治権力や、社会機構、体制への風刺や批評を主眼としたものから、かなりシュールレアリズムをねらった、感覚的なものまである。

これらは、どちらかというところ「わかる人にはわかるが、事情のわからない人にはおもしろく

ない」、つまり、一部の読者層におもしろがられる種類の漫画であって、漫画家以外の映像作家、たとえば、イラストレーターやデザイナーの自費出版の漫画などにもある。

ややもすると独善的で、さっぱり意味の通じないマスターベーション的な作品もある。

E スラップスティック

これは、すべてアクションをともなつた、絵だけによるおかしさで、いうなればドタバタだ。主人公がとんだりはねたり、ぶつかつたり、ころんだりのおかしさをねらうもので、内容が単純なだけに、そうとう絵として見られるものでないと成功しない。

絵によるドタバタのおもしろさを徹底させているのが『がきデカ』で、あのスジ立ての中のなぐる、ける、あばれるアクションのリズムが、ちゃんと心地よいおかしさをつくり出しているから成功したのであろう。

F だじゃれ

おかしさとしては、漫画の中ではないちばんつまらないものである。というのは、だじゃれはべつに漫画でなくたつてつくれるからである。だじゃれや、語呂あわせだけで終わってしまう漫画は、概してくだらない。これらは、ほかのいろいろなギャグのあいだにはさみ込んでこそ、おかしさとして生きるのだ。

しゃれの中で、すこし気どつて、東西の格言とか偉人の名言など、あるいは小説の中の名文句、そのときどきの名士の発言などを漫画のセリフの中にもじることもある。しかし、これと

て、しよせんは借りものだから、あまりしばしば使つては効果のある方法ではない。

さて、だいたい以上が、おかしさをつくるための要素のいろいろである。

こんなふうにならばただけでは、さっぱり、つくり方がわからない、と言う人もあろう。

たしかにおかしさをどうやったら出せるかは、おおまかな説明だけではむずかしい。といつてひとつひとつ例をあげながら、それぞれについてアイデアをつくっていくのは、たいへんだ。あとで、みなさんのためにいただけけれど、それはごく典型的なパターンで、これだけでは漫画のアイデアのごく何パーセントかにすぎない。

3 漫画アイデア問題集

案をつくるのはお産の苦しみ

よく漫画家が、頭をかかえて、ウンウン呻りながら苦しむという記事が載っている。

加藤芳郎かとうよしろうさんは、コマーシャルなんかではニコヤカで調子のいいダンナだが、漫画家として机に向かったときの苦しみかたは、すさまじい。この人ほどひとつの決定案を生み出すのに、苦しみぬく人はいない。

しかし、なにも加藤さんの頭に案が浮かばないわけではないのだ。

おそらく、何十、何百と、加藤さんの頭には案が渦巻いているのだ。その中から、最高におもしろいとびきりのものをひとつ選び出すのに苦しんでいるのだ。なにか案のヒントになる手がかりをつかむと、それを最高の味に仕上げるために、長い時間をかけて、ありとあらゆる料理法をためしているのだ。

プロの漫画家はみんなおなじである。ひとつの案ができて、ああ、これで安心と思っても、すぐあとで不満足な気持ちになってしまっ、やり直すことが多いのだ。

だから、みなさんも、アイデアは何通りも、何種類も考えてもらいたい。

できれば、そのひとつひとつを、文字でも絵でもいいからメモしておいたほうがいい。吟味するにも便利だし、残しておけば、あとできっとその案が使えることがある。

ぼくは、車の中とか、歩きながら、いろいろ考えてつくった案を、忘れっぽいので片っぱしから忘れてしまっ。

「くそ……あのとき、たしか、いい案が浮かんだっけが……いったいなんだっけ……」と思いつくとしても、案というものはなかなか記憶しにくいもので、まず、まる損をすることがたびたびある。

それから、「下手な考え休むに似たり」ということわざがあるが、何通りもつくった中でいっとう最初の案が、けっきょく、いちばんよかったということもある。そんなときははずいぶんたくさん案をひねり出したようでも、ひとつの案の変形にすぎないのである。

また、人間の頭は、さえているときと疲労しているときでは連想の働きの力がちがうから、疲れきって帰ったときとか、飲んだくれたときに出る案はおおむねよくない。朝起きたあと（寝起きのわるい人は、目がさえたあと）か午前中が、比較的いいようだ。しかし案というのは、時と場所を選ばずヒョイツと出てくるから、つねにメモ用紙をたずさえている必要がある。

案ができたなら、なるべく身近な人間に見せて意見を聞いたほうがいい。これは、ひとりよが

りを避けるためである。

ぼくの、苦しいときの人だのみのくせは有名で、自分でもいいのかよくないのかわからなくなってくると、ついスタジオの若い連中や、マネージャーや、記者のところへにじり寄って、

「こんな案があるんだが……どうだろう」

と、おそろおそろ相談してみるのだ。

「また手塚のくせが始まりやがった」

といった顔で、みんなてんでに無責任な意見を言う。言ったほうは無責任でも、言われたほうは真剣だから、せっかく描き上げた原稿でもつくづく見ていると、なんだかだんだんつまらない案に見えてきて、

「もう一枚描いて、どっちかいいのを使ってもらおう」

と、また別のを描き始めるので、マネージャーはうんざりとなる。出版社にしたって、たしかひとつしか依頼したおぼえはないのに、二つも三つも仕上がってくるものだから、めんくらってしまふ。したがってぼくの机の中は描きつぶしやボツ原稿でいっぱいである。ぼくだってこうなのだから、みなさんだって労力や努力を惜しんではいけない。

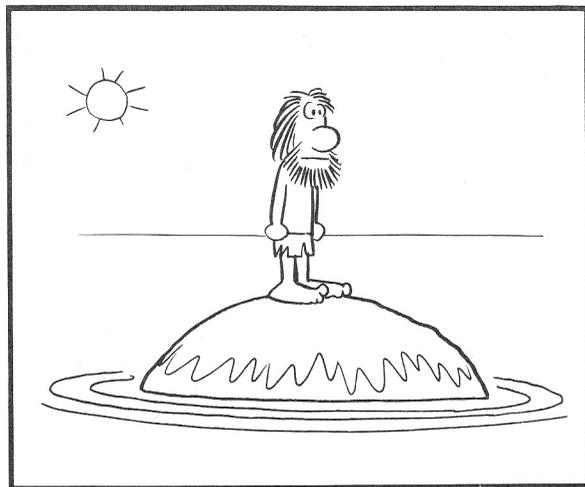
めばしい案ができて漫画が仕上がったときの爽快うれしかさは、なんともいえないもので、この世の春が来たみたいなき分だ。経験したことはないけれど、案を生み出す苦しみは、女性のお産の苦しみにもたとえることができよう。お産はせいぜい一年に一回なのだが、漫画の案を生む苦

しみは、毎日味わってみる必要がある。

それでは、ここでみなさんにひとつアイデアをひねり出していただく。次のページに問題をいくつか出しました。

アイデアのポイント

バリエーション

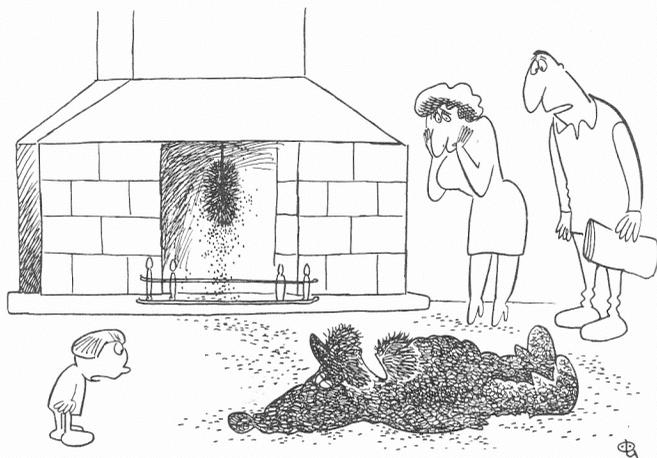


無人島漫画は、ナンセンス漫画の基本だといわれています。つまり舞台はスズメの涙ほどのスペース。登場人物は一人かせいぜい二、三人だからです。

その設定からは、どんなアイデアのひろげ方もできます。一コマでも、長い話でもできます。

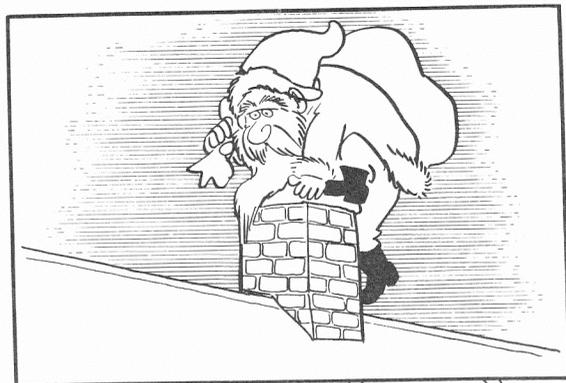
ほしんいち星新一氏は、無人島漫画をいっぱい集めています。すばらしいショート・ショートのコマになるからでしょう。

さて、この設定からどんなことができるか、次のページのヒントを見て、頭をしばってみてください。

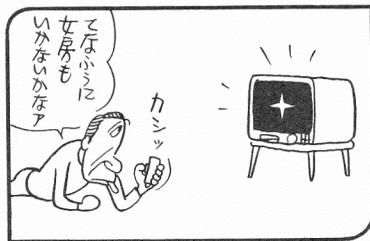
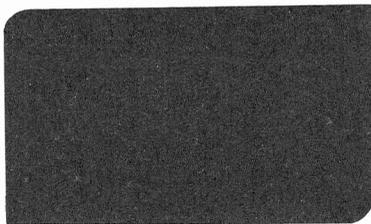


“去年から煙突が詰まってると思ったら
サンタのくんせいが出てきた”

絵をよく見て、その下に書かれているハプニングのうち、
どれかおもしろそうなものを一つえらんでサンタクロース
がいったいどうなったかを、想像してみてください。
もちろんハプニングを別につくっても結構です。



住人がとんでも ない人間だった	泥棒と間違 われた	下で急に火を もやし始めた	煙突が せますぎた
□ □	□ □	□ □	□ □



落語に三題噺^{さんだいばなし}というのがありますが、漫画もつねに、その時その時のニュースや風物を取り入れなければなりません。つまりそれを使ったアイデアをつくらなければならぬのです。たとえば、テレビのリモコン・スイッチが流行れば、

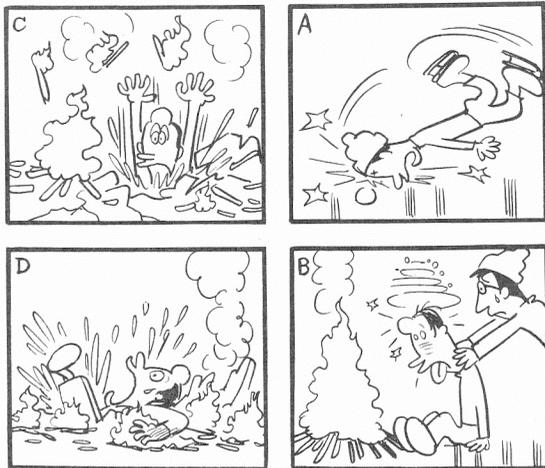
それを題材に、日常生活とむすびつける（こじつけでもある程度はニュース的な題材なのでたのしめる）のです。たとえば左の3コマめは下とどう関連づけるか。



酔っぱらった男が、いきおいよくバタンとドアをおして家の中にはいる。

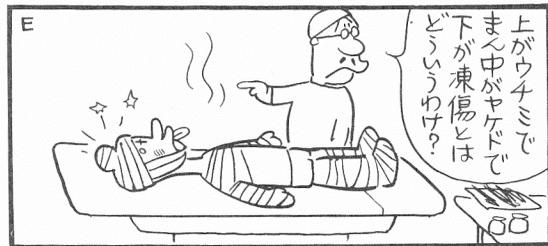
さいごには家の外でキョトンとしている男。

いったい家へはいつて何があったのか。かんじんの3コマめが笑いのポイントになります。このコマを考えてください。「奥さんにたたき出された」「他人の家だった」などという平凡な案では笑いになりません（50年まえの漫画なら通用した）。ドギモをぬくユニークな案をひねってください。



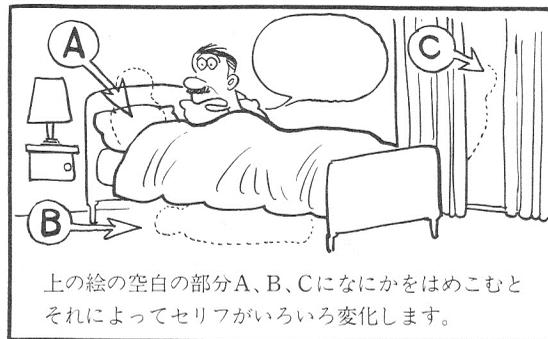
上のABCDのギャグはどう並べても、下Eの結果に変化はない。

つまり、スラップスティック(どたばた)ギャグは、どんなにたくさん積み重ねても、その相対関係はうすいものです。DからEまでのあいだに、もっとたくさんどたばたギャグをつくってみてください。



上の絵にもっとも適当と思われるキャプション(説明文)をつけてください。

第三章 漫画をつくる



同じベッドの中に○○○がいる



ベッドの下に○○○がいる



カーテンのかげに○○○がいる



A、B、Cにそれぞれなにかを描き加えて、気のきいたセリフを考え出してください。

1 物語の考え方

お話好きになることが一番だ

ぼくは幼稚園へは行かなかつたが、その年のころに、よくおふくろから寝物語を聞かされていた。

そのころの話は今でもよくおぼえていて、漫画の物語をつくるときに役立つ。話の組み立て方のコツも、こんなことから身についたのだろう。漫画を描くにも、小説を読んだり、落語を聞いたりして、聞き好きになることが一番なのだ。

その話はないで、おふくろがおばあさんから聞いた民話やおとぎ話だった。

しかも「桃太郎」とか「浦島太郎」のようなポピュラーなものではなく、いま、本を捜してもぜんぜん出てこないような、非常に地方色の強い民話だった。どこからそういう話のネタを仕入れたのかよくわからないが、珍しい話が多く、だいたいが恐い話だった。

たとえば、「ここにいる」という話。

「たいへん怠け癖のある小坊主がお寺にいました。仕事はサボってばかり。和尚の言うことも

聞きません。

ある日、つぼの中で居眠りしていると、山姥が来て、小坊主をさらって行ってしまいました。山姥ははじめのうち、とても親切で、お米を食べさせてくれたり腕輪をくれたりします。

小坊主はその腕輪をはめて喜んでいましたが、そのうち、うまいものばかり食べさせられるので、だんだん太ってきました。

するとその腕輪が腕に食い込んで離れなくなってしまふ。山姥は、小坊主がまるまる太ったところで食べようというわけだったのです。

小坊主はそれを知って逃げ出します。山姥は、小坊主が木の裏とか、草むらの中に隠れていると『どこにいる』と呼びながら追いかけてきます。

そうすると腕輪が『ここにいます』と答えるのです。

山姥はその声を聞きつけてまた追いかけてくる。小坊主が、逃げてても逃げてても、腕輪が『ここにいます』と言うものだから、どうしても山姥を振り切ることができません。

とうとう小坊主は、自分の手を腕輪ごと切って谷へ落としてしまいます。

山姥が、『どこにいる』と言うと、谷底で『ここにいます』と答える。山姥はその声を追っていくうちに、とうとう谷底に落ちて死んでしまいました。

小坊主はやっと助かったと安心もしますが、腕を切ってしまった痛さで泣いてしまいます。オンオン泣いているうちに、つぼの中でハッと夢からさめる。

腕が変にねじれて寝ていただけなのです。それからというもの、小坊主の怠け癖も直ってしまっただけのことです」

おふくろはぼくに、こういう珍しい話をさかんに聞かせてくれた。そのうちに、話のレバートルリーがなくなつたとみえて、こんどは創作の話をするようになった。

たとえば「エキホス」という話がある。エキホスというのは、風邪かぜのとき、のどに巻く包帯に、べつとりつける膏藥かうやくの名前である。

たいへんくさいので、ぼくたちはそれをつけるのが、いやでしようがなかったのを覚えていて。それを好きになるように、おふくろがエキホスを主人公にした話をつくつたのだろう。

どういふ話かという――。

「田舎のきたない薬屋に、エキホスの大びんと小びんが棚たなの上に、ほこりをかぶって、忘れられたように置いてありました。

小びんがいつばいあって、大びんがたつたひとつ。田舎なので、エキホスを買っていくお客はほとんどいません。

しかし、エキホスの大びんは、あたりにある小びんに対して非常に優越感を持っていて、おれはエキホスの王様だというような顔をしています。

ところが、そのうちに風邪がはやりだしたのです。お金のない田舎の人々だったので、小び

んばかり売れます。小びんがひとつひとつと売れていくので、エキホスの大びんは、だんだん自信をなくしていく。おれだけ、なんで売れないのだろうというわけです。

とうとう小びんがぜんぶ売れてしまつても、大びんだけはほこりをかぶって棚ざらしになっています。薬屋の主人も、その大びんがあることを忘れてしまい、いつまでたつても、その大びんは棚のすみに置いてありました。

何年かたつたある晩、いきなりお客が飛びこんできました。子どもがものすごい熱で、せきこんでいるのです。

急性の肺炎はいえんらしいが、薬はないだろうかと主人に頼みます。主人は捜しますが、風邪薬はぜんぜんありません。

主人はハッと気がついて、エキホスの大びんを見つめました。これなら咳せきがとまりますよ、と言って渡すと、お客はものすごく喜ぶ。大びんで高価だったのですが、子どもの命にかかわることだからと言って持つて帰ります。

子どもはおかげで病気が治つてしまい、エキホスの大びんはやっと自信を取り戻しました」

ぼくはこうした話を聞いても、たいへん怖い話なので、夜、寝るところか、ますます目がさめてしまった。昔の家の廊下は暗いので、トイレにも行けないほどだった。

ぼくの生まれたところは、田舎だったので、夜になると外は真まの闇やみで非常に恐く、キツネや

タヌキが出るといふ話もあつたくらいのもので、夜遅くまで遊んでいると、危険なのだ。だから、おふくろは夜になると恐いぞ、という印象を子どもに与えるために、そういう寝物語をしたのだろう。寢床の中で、

「耳をすましてごらん。あの山がウォーン、ウォーンと泣いているよ」

などと言われると、本当に泣いているかと思つて恐かった。

小さい子どもたちにとっては、親が本を買つて与えるよりも、口伝えで物語を聞かせてやつたほうが、よく心に残るものである。

そんな話を親が知っているわけではないのだから、親は本を読んで、まずネタを仕入れて、子どもに話してやる。今の親は、本を読む暇がないと言つたり、たとえ手にとつても週刊誌みたいなものばかりだから、子どもに話して聞かせるような話はなにもないということになつてしまふのだ。

なにしろ、ぼくは先代の金馬師匠きまのファンだったので、古典落語は大好きだった。それで、『道具屋』とか『居酒屋』は、そらんじるほどよく聞いたものだ。

そういえば、田河水泡さんも『のらくろ』を描く以前、落語の台本を書かれたそうだ。

耳から聞いたお話は、だれでもよく覚えていゝものだ。だから、落語を聞くことなどはその点、物語づくりのよい勉強になるだろう。

ところで日本には、古くから伝わる民話というものがある。ぼくは、民話は、あらゆる話の根源だと思ふ。

民話は、昔から今まで語り伝えられてきた物語で、文章にすべきものではない。親から子どもへ、先祖から子孫へ、語り伝えられるうちに練られていく物語なのだ。昔はお話を専門にする語部かたがらというのもあつた。今でもお話会というのがあるし、童話作家で、子どもたちが喜んで聞くような話をして回る人たちもいる。

お話を耳から聞くと、子どもは、頭の中でイメージを働かせる。子どもはお話を聞きながら、頭の中に、その場面とか、出てくる人間の姿とか表情を見ることができると。

物語を聞くことは、子どもたちに、映像というイメージをかきたてさせるわけだ。これはぼくのひとつの仮説だが、映画監督や、絵描き、イラストレーター、漫画家は、子どものころから耳から聞いたいろいろな情報などの、資料ができていゝのだと思ふ。それを自分で自由に、具体的なイメージに頭の中でつくり上げることに慣れていゝ人たちではないかと思ふのだ。

個性的人物を描けば勝手に活躍して物語をつくる

物語には、自分の言いたいことが、はっきりと表われていなくてはならない。そうでないと、読者に共感してもらえず、生き生きとしたおもしろい話もできない。まず物語のつくり方から考えてみよう。自分の頭の中で、なにもないところから物語をつくるのだから、これは小説家

になったのと同じことだ。

物語は、はじめのうちには借り物でもいいからつくってしまうこと。その借り物に、職場や学校で聞いた世間話や自分で感じたことで色づけする。あるいは、駅や電車の中で人を見て、この人はこんな生活をしているのだろうと想像して、できたイメージを盛り込んで肉づけするわけだ。

そうすると、たとえ真似したものであっても奇妙に物語が新しくなってくる。すくなくとも、いちばん最初の、もともなかったものよりは、一歩進歩した物語ができる。

これはイミテーション（にせもの）ではないのだ。たしかにもとの話を脚色したものが、そこに自分で考えたプラスの要素がちゃんと加わっているからだ。

漫画家志望の人たちがつくってくる物語の中には、どこかで聞いたような、ほとんどイミテーションに近いものがある。これは、自分で考えたプラスの要素をなにも付け加えていないためである。

つね日頃、注意深く話になりそうなネタを捜していれば、いざというとき、あわてて本で調べたりする必要がない。

観察さえしていれば、ちよつとしたきっかけになる話の素材は、いくらでもたままるはずだ。それを肉づけに使うだけで、まったくオリジナルな話ができってくるのである。

新しい主人公をつくる、便利で手軽な方法がある。

ひとつは、既成の主人公の性格を変えること。『サザエさん』を例にとれば、彼女の性格はおつちよこちよいで、お人好しで、あわてものだといえるから、この特徴をまったく逆に、非常に怒りっぽい、かんしゃく持ちな性質に仕立てみるわけだ。

親しい友だちや町で見かけた人が、かんしゃく持ちの印象でおもしろいと思つたら、借り物の主人公におきかえてみよう。借り物の顔に、何かつけ足せばオリジナルなものができるように、主人公の性格もまったくオリジナルになるものだ。

もうひとつの方法は、たとえば、『フジ三太郎』と『がきデカ』のこまわり君の性格を混ぜ合わせて、ひとりの人物をつくってしまうことだ。しかし、この方法は、下手をすれば「ジギルとハイド」にもなりかねない。もつとも、この混乱は、描いているうちにだんだんなくなっていく。ひとりの人物にあまり多くの性格を入れると、逆に印象が弱くなることもある。

『鉄腕アトム』は、十年以上も続いた長編漫画だが、はじめは『アトム大使』という題名の連載だった。アトムは主人公ではなく、またストーリーも複雑すぎて、よくスジがわからないという評判だった。そこで、『鉄腕アトム』というタイトルで、アトムをあらためて活躍させることになったのである。編集の人から、「アトムはロボットだけれど、人間の少年と同じくらい、性格やあなたかさを持たせたいですね。そして読者には、あくまでもロボットではなく、血の通った少年の英雄といった印象を持たせたら？」と言われて、これだと思つた。それから、できるだけアトムに、ふつうの少年と同じような生活をさせるように気をつけ、お父さん

やお母さんをつくったり、学校生活を盛り込んだりした。

性格は一度つくっても、細かいところで気に入らないところがあれば、あとで変えればいいのだ。

このようにして、个性的な人物ができたなら、その人に合わせて物語をつくる。その人を、ある状況の下においたら、いったいどんなことをするだろうかと、いろいろ考えてみる。

性格さえはつきりしていれば、あとは自分で苦労しなくても、その人物は勝手に活躍するかどうか。

いちばん印象に残った体験から物語が生まれる

ぼくは焼け跡で、学生生活を送った。幸運なことに、戦後漫画の黎明期とも並行して、年をとってきた。

そのころ、いちばん印象深い経験がある。

あるとき町を歩いていると、米兵に道を聞かれた。相手は六人で、かなり酔っぱらっているの、なにを言っているのかわからない。スラングもそうとう混じっているらしく、ぼくの英語力では、返辞もできそうになかった。やつのことで「自分は英語を話せない」と言ったつもりが、このとき相手からいきなりなぐられた。

年のころは、ぼくとほとんど変わらない米兵である。自分をなぐりつけて、大声で笑いな

ら去っていった米兵のあとにとり残されて、このときほど腹の立ったことはなかった。

ただ、なぐられてもがまんしなければならぬという屈辱は、今でも頭から消えないで残っている。

このときの体験は、今までぼくが三十年間描いてきた漫画にすべて出てくるはずである。それは、人間同士のトラブル、偏見、コンプレックス、誤解、それに暴力による解決への怒りと悲しみとして表われてしまう。

ぼくの漫画に対する評価には、反戦的だとか、あるいはまったく逆に好戦的だというのがあ。反体制的であったり、あるときには体制的とも言われる。

まるでいいかげんなことばかり描いているように見られるが、ただひとつ一貫しているのは、つねに人間関係の問題を扱っているのだという気持ちである。

『鉄腕アトム』は、人間対ロボットの葛藤であり、未来社会のばら色の生活でもなければ、科学万能の賛歌でもない。

この中に注ぎ込んだテーマは、人間のロボットに対する侮蔑とか差別であり、優位に立った者の行動に対する、疑問でもあるのだ。

虐げられたロボットのコンプレックスと自覚。この両者の間で、人間でも機械でもない、アトムという少年の、悩みを描いていたつもりだ。

『0マン』も『リボンの騎士』も『ブラック・ジャック』も、すべて対人関係の軌轍をテーマ

にしたつもりだ。

言葉のちがう者同士のヒューマン・リレーションの^{せつご}欠如。ばくにとってこれは、意識的にとりあげなくとも、無意識に出てしまうテーマである。

もうひとつのぼくの作品に一貫したテーマは、「生と死」の問題だ。もつとかんたんに言えば、「自分は死にたくない。死ぬのはこわい」ということでもある。

学生のころ、医者を目指したのもそのためで、生と死のテーマは今でもぼくの心から離れない。このテーマを、いちばんはつきり出した作品は、『火の鳥』^{ひのとり}で、何度死んでも、灰の中からふたたびよみがえる不死鳥を登場させ、人間の歴史全体を眺めようと考えて、この物語をついた。

自分が死ぬときになって、「ああ、死とはこういうものか」という体験をする。そのときが、この物語の終わるときではないか、とささ思っている。

劇画にしても、おとな漫画にしても、人を感動させ、アピールするのは、自分のいちばん描きたいものをぶつけたときである。こういうときは、その人にとっても最良の作品がつけられるものだ。

近頃の、シラケ世代の人に聞くと、自分には理想も夢もない、救いもなければ、楽しみもない、と答える。おとな世代は戦争や、戦後の混乱があつて、経験が豊かではないかと、うらや

ましがったりもする。自分の中になんでも持っていないと訴える人でも、漫画家を志望して行くので、いつも説明するのだ。

たしかに、きみたちの生きてきた時代は、ずっと平和で、戦争もよその国だけのことだった。今までの生活はきみたちにとって、大きな感動をした出来事もなかったのかもしれない。しかしこれは、自分の感受性が乏しいことの言い訳にしかすぎないのではないだろうか。

人間ならだれでも、かならずなにかに感動したことはあつたはずだ。目の前の事件が、いかにささいなことであっても、観察力を働かせれば、今まで見えなかったものが見えてくる。

自分だけが感動しなかったことだつてあるはずである。学生なら、学園の生活を問題にしてよいのだ。ぼくの世代にとって、それはだから、かならずなにか、新鮮なおもしろさを発見させてくれることであろう。

話のタネがないからといって、ほかの人の話を脚色しただけでは、よい物語が生まれるはずはない。社会の問題、家庭の問題、個人的問題。テーマはなんでもよいから、自分の中にある、いちばん表現したいものを描いてみよう。

被爆経験者で、中沢啓治さん^{なかざあけいじ}という『はだしのゲン』を描いた漫画家がいる。この人の作品には、どれにもこれにも、被爆の身の毛もよだつ恐怖や、それへの否定がテーマの中で繰り返し返され、しかも作品としてすばらしいものを残してきている。これだけは漫画にしたいというテーマが、素直に作品の上で反映されているからだろう。

サラリーマン漫画ばかり描いている東海林さだおさんは、実際のサラリーマン経験はない。それなのになぜ、テーマに選んだかという、酒場で見聞きしたことが原因なのだそう。東海林さんは毎晩、行きつけの飲み屋でサラリーマンたちと同席した。横で一緒に飲んでいる彼らが言うことは、きまってる哀愁に満ちた職場で起こるエピソードばかりだったのだ。

まだ学生だった東海林さんは、聞いていて、そこにひとつの、管理社会の矛盾とか、合理化の悲哀を感じたのだろう。作品はいつも滑稽こっけいでユーモラスだが、そうした悲哀を含んでいるのだ。

2 主役を決め、台本を書く

万能選手になろう

長編漫画は、映画をつくるのとよく似ている。しかし、漫画をつくるのが、映画より大変なのは、脚本家として物語台本をつくることと、映画監督として演出したり、カメラアングルを決めたりする作業をすることだ。また場合によったら、登場人物として、それぞれの役を演ずる役者にもならなくてはならない。

映画も漫画も、物語を画面で見せるという点では似ている。少しちがうところは、映画のフィルムが連続した動きを表現するのに対して、漫画のコマの間には飛躍があり、動きが省略されているという点だ。

しかし、ドラマづくりということでは変わりはないのだから、映画は漫画をつくるとき、たいへん参考になる。ヒントがいっぱい詰まっているので、評判になった映画ぐらいいは見えておこう。

これから長編漫画をつくるのだが、長編といっても、原理は短いものと同じだ。すべての漫

画の原型である四コマ漫画を、たくさん積み重ねたものであったり、短いアイデアを水増ししたものと考えてよいだろう。

はじめから長いものをつくろうとしても無理だから、何ページ分で描くと決めてからとりかかるのがよい。

ただだと長く描いていると、途中で飽きて投げだしたり、收拾がつかなくなってしまう危険がある。

長編漫画をつくるためには、テーマ、シノプシス、主役という大きな三つの柱を決めなければならぬ。つぎにこの説明をしよう。あとで述べるが、台本づくりというもつとも大切な仕事の、いわば骨格みたいなものである。

テーマはさりげなく、シノプシスはいていねいに

よく人から「あなたはあんなにたくさん漫画を描いていて、よくお話や主人公をまちがえませぬね」と聞かれる。

しかし、毎週描いている連載漫画は、みんなそれぞれ、特徴を持っている。お話もテーマもぜんぶちがうものになっているので、まちがうことはない。SFもの、時代もの、社会ドラマ、探偵ものなど、いろいろな種類を並行して描くようにしている。

それでも、やはり、ひとりで考え、ひとりで描くのだから、主人公の顔や、スジが似てしま

うことがある。だから新しい漫画を描く前に、まず、今度のお話はどうすれば、ほかの物語と似ないだろうかということを考えながら、テーマをつくる。

テーマとは、その作品で語ってみたい主題のことだ。

たとえば、正義というテーマは、少年漫画のおおもとで、じっさい、子どもは正義の力が大好きなのだ。

しかし、いつでも正義が勝って、悪が負けるとは限らない。またそれだけだと、すごく物語が甘っちょろいものになる。といって、悪が勝つてめでたし、めでたしでは、おもしろくないしこりが残る。

多くの作品には、悪いほうも死んでしまふけれど、良いほうも死んでしまふ。けっきょく主役は、みんな滅びてしまふという物語が多い。

また、イソップ物語からよくテーマを失敬することもある。イソップ物語には、はっきりと人生の教えがあるからだ。それでもタネが尽きると、今度は、諺ことわざや、いろはガルトからテーマをもらったりする。

ただ、これらのテーマが、話のうえであまり強く出てしまうと、読んだとき鼻もちならないほどつまらない、そしてかたくなるものになる。テーマは、ほんの少し匂わせる位でいいのだ。

主人公の顔は、テーマが選ぶ

かなり前の作品だが、『パンパイヤ』という物語をつくったとき、ぼくは、テーマをこう考えていた。

人間はだれでも、暴れたくても、暴れられないときがある。それは人間がきまりや道徳に縛られているからだ。そういったものに縛られないで、やりたいときに好きなことができれば、どんなに楽しいだろう。

動物なら、規則や道徳にも縛られない。それでは人間がなにかしたいとき、動物に姿を変えてしまえばどんなに楽しいだろう。

人間と動物を合わせて考えると、たとえばオオカミ男。そこでこれを主役にした。テーマが主役を選んだのである。

次は主役の姿や顔つきである。ぼくは、オオカミ男の顔をいろいろ描いたり消したり、また、いろいろな人に見せて意見を求めて、どれがいいか選んでもらった。

主役の少年は、読者に喜ばれるために、カッコいい美少年にしなければならぬ。主役がヒョットコみたいな変な顔では、ユーモア漫画となってしまうからだ。

『パンパイヤ』の主人公は、トッペイというオオカミ男。これは人間の姿のときには、正直で真面目な子どもなのだが、激怒するとオオカミに変わり、どんな残酷なことも、悪いことも、自由にやってのける。相手役には、人間の姿のまま、平気で悪いことをしていく悪魔のような

少年。悪事が世の中で力強く生きていくための方法だと信じている間久部緑郎だ。これは、シエークスピアの有名な悲劇『マクベス』の主役の王様の名前をもじったものである。『パンパイヤ』の主人公はこのふたりだ。

この例のように暗いイメージの主人公では、個性はあるが話が暗くなる。こういうときには、ほとんど副主人公のような主要な役に、朗らかな、ユーモアたっぷりな人間を出してみる。『パンパイヤ』ではトッペイの弟、チッペイがそれだ。

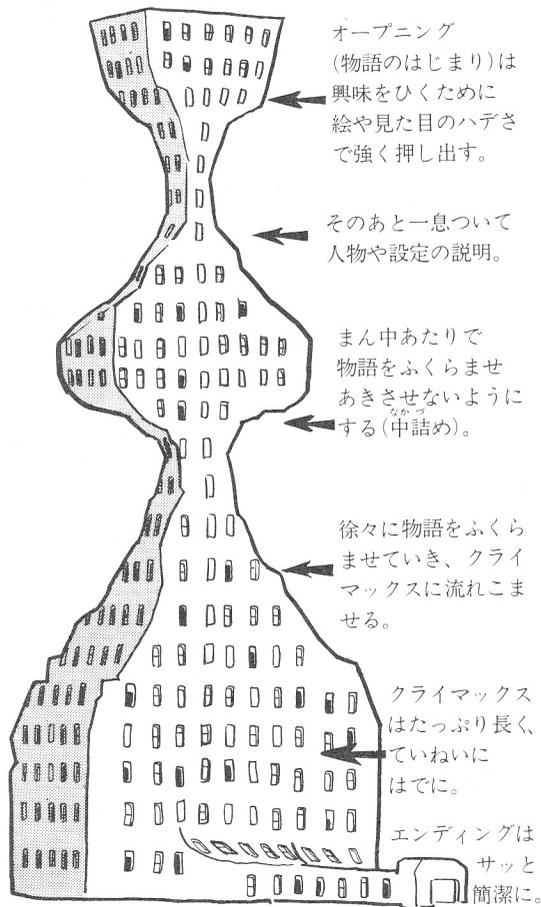
このほか、いろいろな登場人物、脇役が必要だ。みんなそれぞれ重要な役で、性格はすべて違っている必要がある。あまり同じような人間ばかりでは、読んでいて飽きられてしまうのだ。悪役、泣かせ役、三枚目（道化役）と、いろいろな性質の人物が必要なわけだ。このほかきれいな女の子が登場すれば最高なのだ。

とくに幼年漫画は、登場人物が男か女に片寄ってしまうと、すごく損な場合がある。多くの人に読んでもらうためには、男女両方を出すほうがいい。

漫画は出だして勝負する

物語のいちばん最初はプロローグ、つまり発端だ。これは、とくに読者を魅きつけるために、変わった手法をとる。活劇場面で始まったり、風景から始まったりしても、なにかそこに、次を読まずにはいられない、ドキドキするような気分がみなぎっていないなければならない。平々凡

ストーリーの起伏をしめすビルディング



々に始まるものや、最初のセリフがすごく多いものなどは、いい出だしとはいえないのだ。
『バンパイア』の最初の一ページは、はじめ考えたところでは東京の作者の家へ、ひとりの少
年を訪ねるところだったのだ。しかし、それではあまりに迫力がないので、あたまのほうに六
ページほど、夜泣き谷よなきだにというところにある村が減じる話をつけたした。これで、出だしのムー
ドが神秘的に無気味になったと思う。

以上のようなことからわかるように、長編漫画は、全体の構成をきちんと考えておく必要
がある。そのためには、ぜひとも台本をつくらねばならない。台本こそが出発点なのである。

台本のつくり方

台本とは、映画や演劇をつくる時、登場人物のセリフや動作、舞台装置などを書いておき、
物語の進行を忘れないようにするためのものだ。脚本きやくほんともいうが、漫画のときでも、かなら
ずつくっておく。これが意外にも楽しいのだ。

1 テーマ(主題)を考える——さっきも言ったが、物語の中でいっただいなにを言おうとする
のか、ということだ。お子様むけの冒険漫画にも、悪い者が滅び、善人が栄えるといったふう
なテーマがあるように、どんな漫画もテーマを持っている。また、すぐれた漫画になればなる
ほど、深いテーマを持っている。だからお話をつくる前にまず、どういうテーマにしようかと
いうことを考える。

2 プロット(構想)をつくる——テーマができる、そのテーマをどういう漫画に仕立てようかと考える。これが構想だ。たとえばみんな力で合わせれば勝つ、というテーマがあるとする。

このテーマを物語に活かすのに、学園ものにする、クラスのみんなが力を合わせて悪番長を倒す。または弱い子どもたちがなにかひとつ大きなものをつくり上げるといふ物語になる。SFものにするれば、宇宙の大怪獣が現われ、それを地球のすべての科学力でやっつけるという話にもなる。

時代ものなら、悪い領主を農民や民衆が力を合わせてやっつけるという物語ができる。

ジャンル別に分けて考え、自分の好きなものを選んで大まかなスジを立てておこう。

3 ストーリーづくり——三つの段階に分けて、だんだん細かく考えていく。

① シノプシス(あらすじ)——かんたんなスジ書き。これは思いつくままノートに書いておけばいい。思いがけないようなときに、よいアイデアが浮かぶものだから、すぐ漫画化するのではなくても、シノプシスのストックをたくさん持っているとう便利である。

なにがどうしてどうなったか、というあらすじだけつくっておく。

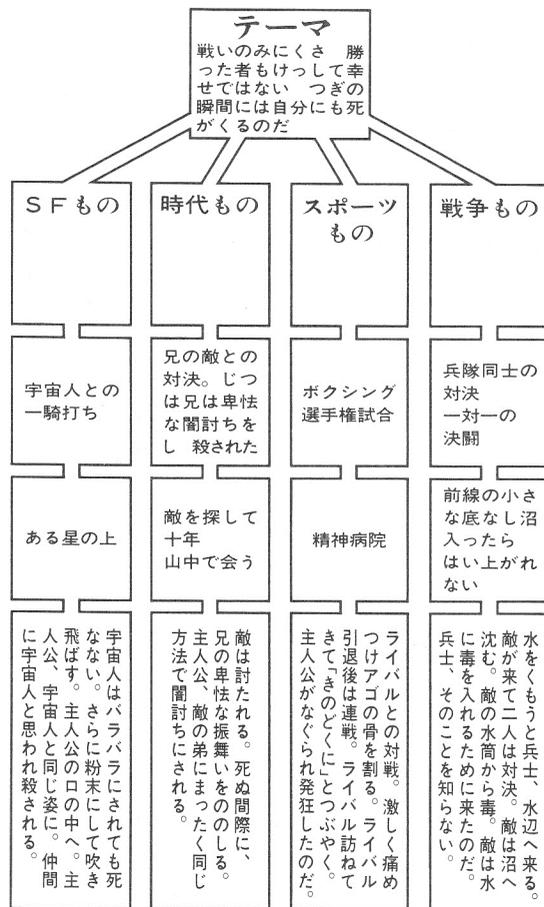
② 箱書き——あらすじをもとにして、もう少しふくらませたもの。小説と同じようなものだ。事件のどのへんがヤマで、どのへんが息抜きの部分かを分けて書いておく。

これをつくらなくて描いていくと、頭でっかちのスジになり、おしまいの方がぜんぜん描

台本の形式

<p>ストーリーは 映画のようにシノプシス 箱書き シナリオの順に考えると つくりやすい</p>	<p>シノプシス</p>
<p>(持ち込み原稿のとき、このていどのアラスジを書きそえておくと編集者によろこばれる)</p>	<p>三人の調査員は所長の前へ呼び出され、とつぜん紀元前五十年までさかのぼって、エジプトのアレキサンドリアにテレポートしてほしいと命令された。これらが調査するのは、アレキサンドリアの女王クレオパトラの一生についてである。</p>
<p>(原作つき漫画の原作は、たいいていこの程度のものである)</p>	<p>箱書き</p> <p>三人の調査員は、所長の前へやってきました。 「お呼びですか」 所長はうなずいて、 「テレポート実験機のテストをしてほしい」 「どこへ行くのですか」 「紀元前五十年のエジプトだ」 アレキサンドリアの女王クレオパトラの一生を調べるのが、三人への命令であった。 「なぜそれを？」 所長は複雑な顔で笑った。</p>
<p>C「でも、どうしてですか？」 (所長、意味ありげに笑う)</p>	<p>シナリオ</p> <p>A「A調査員、まいりました」 B「B、まいりました」 C「おなじくC！ グラバッチ 所長」 所長「なすき、座つたまま」 所長「きみたちを呼んだのは、紀元前五十年の世界へ行ってみたいからだ」 B「紀元前ですって？」 A「例のテレポート実験機のテストですな？」 所長「そうだ。エジプトへ行ってもらいたい。つまり、アレキサンドリアの女王クレオパトラの時代へだ。彼女の一生を綿密に調べてきてほしいのだ」(三人困惑の表情) C「でも、どうしてですか？」 (所長、意味ありげに笑う)</p>

テーマのひろげ方



けなかつたりする。

◎ 台本（シナリオ）——箱書きをもつとふくらませて、セリフを書いたり、人間の登場と退場、その場所の光景までいいねいに書いておく。完璧なシナリオを書く、あとはそれをただ絵にあてはめていけばいいということになる。

原作つきの漫画では、このシナリオまで書いてあるのを渡されるのがふつうだ。

台本をつくるときは、最低次のことに注意しよう。新聞記者が記事を書くときによくいわれることだが、これがないと話が正確に伝わらないのである。

- ① だれが——人物 (who)
- ② いつ——時 (when)
- ③ どこで——場所 (where)
- ④ なにを——事件 (what)
- ⑤ なぜ——原因 (why)
- ⑥ どのように——方法 (how)

これは5W1Hといって、物語をつくる場合の基礎でもあるのだ。

漫画の中でこの六つものを、説明文にしたり、会話の中に入れたり、絵で見せたり、さりげなく表現するようにしよう。

4 キャラクター——登場人物にはいろいろあるが、まず主役、つまり主人公と副主人公をつ

くらなければならぬ。
登場人物はあまりたくさんいないほうがよい。どんな長編漫画でも、主役になりうるのは五人から六人までである。

主人公にあまり性格の特色がなくても、かたき役には、うんと特色をつけるべきである。それも、ただ憎々しいのではつまらない。おもしろいくせや、謎のような性質を持たせたほうがよく、主役を描くのより神経を使う。

こういう微妙なところは、漫画や映画や小説で勉強すること。

主人公と、かたき役以外に、三枚目という人物もいる。三枚目の語源は、昔、お芝居で、相撲の番付のように役者の名札をずらりと並べて飾ったとき、一番目に主役（たて役）、二番目にかたき役、三番目に滑稽な役の役者の名前があつたからだという。

これは、笑わせて物語の雰囲気（ふんいき）をほがらかにする役なので、滑稽な顔のほうがよい。

5 考証——事実にもとづいて正確に描くということ。時代ものを描くとき、その時代がいつなのか決めたら、風俗とか建物のようなすを調べてから描かないと変な作品が出来上がってしまうことになる。

たとえば、徳川時代と、織田信長（おだのぶなが）が生きていたところと、義経（よしつね）や弁慶（べんけい）が闘（たたか）っていたころのさむらいではそれぞれちがいがあがる。チョンマゲ、刀、ぞうり、かんむり、ぜんぶその時代で独特の形がある。

着物や髪型などの風俗だけでなく、家の形や車の形、女の人のアクセサリーなどは、本物をよく調べて、正確でなければならぬ。外国と日本の場合では、木の形や山の形、町から橋まで、花や虫までぜんぶちがうのだ。

漫画を描き始めるときは参考資料を分類し、スクラップにはって机の上に並べておくと都合がよい。

演出のしかた

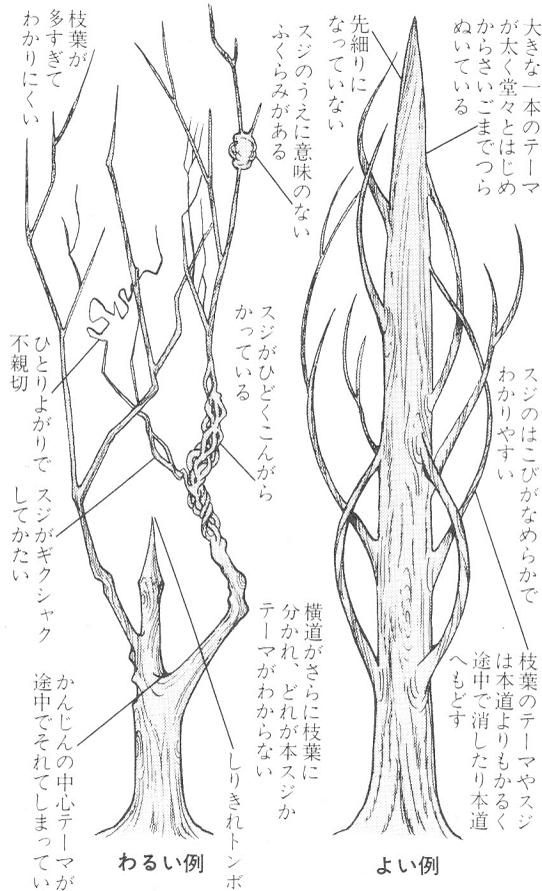
ぼくは、漫画を描き始めたころ、従来の平面的な構図にあきたらなくて、昔から好きだった映画を思い出し、アップやロングを使ってみた。近頃では、たいいていの漫画がこの方法で描かれている。

ぼくは、それまでの漫画の形式には限界を感じていて、ことに構図のうえに大きな不満を持っていた。構図の可能性をもっとひろげれば、物語性も強められ、情緒も出るだろうと、漫画を描き始めた当時から考えていた。

昔の漫画は、『のらくろ』にしてもなんにしても、だいたい平面的な視点で、舞台劇的に描かれたものがほとんどだったのだ。ステージの上で、上手下手から役者が出てきてやりとりするのを、客席の目から見た構図だった。

これでは、迫力も心理的描写も生みだせないと悟ったので、映画的手法を構図に採り入れる

長編漫画の構成



ことにした。そのお手本は、学生時代に見たドイツ映画やフランス映画である。

クローズ・アップやアングルのくふうはもちろん、アクションシーンや、クライマックスには、従来一コマですませていたものを、何コマも何ページも克明に動きや顔をとらえて描いてみた。するとたちまち、五、六百ページを超えた大長編が出来上がってしまう。戦時中に描き溜めた作品が山のようにあったのはそのためである。

また、オチがついて笑わせるだけが漫画の能ではないと思い、泣きや悲しみ、怒りや憎しみをテーマに使い、ラストかならずしもハッピー・エンドでない物語をつくった。

長編漫画はひとつの川の流れのようなものだ。なかには谷もあるし、早瀬もあるし、よどんだところもある。

はじめにプロログとして読者の気持ちをぐんぐんひきこむように、大きな派手な場面をもつてくるのが基本。このあとしばらくの間は、登場人物や作品に出てくるおもしろいキャラクター（人物）の紹介を行なう。ここでは、お話が地味になっても、ギャグなどを入れて、楽しんで読ませることが大切だ。

適当なところに来たら、話が盛り上がる場所をつくる。第一のヤマ場である。

このヤマ場がないと、登場人物の紹介だけになってしまい、作品もおとなしく見えて、読者は読もうともしないでやめてしまうだろう。ヤマ場で気分を盛り上げたあとで、またしばらく息抜きがある。ここは楽な気持ちで描くことである。

こうしたヤマ場と息抜きを何度か繰り返し、いちばんおしまいには、お話全体のヤマ場をつくる。ここはお話のいちばん盛り上がるころなのだから、たっぷりページをとって、登場人物たちに十分暴れさせよう。ピストルの撃ち合いでもいいし、格闘でもいい。火山の爆発でも洪水でも、またそういうアクションでなく、泣かせる場面でもいいのだ。十六ページの作品だったら、こういう場面を五、六ページとるとよい。

十六ページの作品をつくろうと決めたら、何ページにどれくらいのお話を、というように、はじめからページをわりふって行って、描き始めることだ。計画もなく描いていくと、肝心のクライマックスになって、ページがたりなくなったり、しり切れトンボになったりする。何度繰り返すが、長編漫画ははじめに台本をつくって構想をまとめておくことが大切である。

3 人物の表情や動作から風景まで

最後のページまで描こう

長編漫画を描く、まず第一のポイントは、最後まで飽きずに描くということだ。

あたりまえのことじゃないか。そのとおり、あたりまえのことである。しかし、これが、やってみるとなかなかできない。オリンピック種目の中でマラソンがもつとも苦しく、もつとも栄光ある競技といわれているが、あれは忍耐と根性に支えられた競技だ。長編漫画だって同じである。長ければ長いほど、根気と努力がいる。そして時間もかかる。それだけに、完成させればこれに勝る喜びはないし、だいたい完成させるチャンスが少ない分野である。

なぜかという、漫画を始める人はたいして学生か勤労者で、ペンを持てる時間は、うんと限られているにちがいない。だから、一日に、ほんのわずかずつしか描けない。何十ページもある長編だと、何カ月もかかってしまう。そのうちに、途中でファイトもなくし、また構想にも飽きが出て、描きつづけるのをやめてしまうからだ。

多くのところへも、長編漫画の原稿を見てくれと毎日のように新人やマニアが来るけれど、

だいたい大半が、物語の半分か、冒頭のところでブツツリ切れているのを持ってくる。

「このあとはどうするの？」

「ボツボツ描こうと思ってます」

「途中じゃ、批評のしようがないよ。ぜんぶ描けてから見せてくれませんか」

と言って、持って帰らせると、まず、二度と来ることはほとんどない。

ふたたび来ても、今度は別の作品を持ってくる。

「前のはダメだとわかりましたので、新しいものを描きました」

そして、それにもおしまいがないのである。

このごろ漫画同人誌がはやるけれど、それにも途中で切れた作品が、やたら載っている。ごていねいに「つづく」と書いてあって、もっとていねいなのは、横に、「さて、これからどうなるでしょう。たのしみにお待ちください。バイバイ！」なんて文句が添えてある。雑誌顔負けだ。

長編漫画を描く人たちには、はじめは八ページぐらいでまとめる物語を描いてもらいたい。最初から、何十ページの大冊は無理である。八ページでピシッとオチのついた物語ができたなら、次には十ページ以上にのばしてみる。

「ぼくのは八ページなんかじゃまとまらないよ。なにしろ大長編なのだから」

と、意気込むなら、描き終えてからそう言ってほしい。プロの漫画家は、描くために時間が

十分あるのだからできるのだが、アマチュアにはそれがないので、本職に差しつかえるほど描く必要はないし、そんなゆとりはないはずなのだ。

星新一ほしんいちか、レイ・ブラッドベリ、O・ヘンリーオ・ヘンリーか芥川龍之介あぐたがわりゅうのすけのように、たとえ短い物語でも、中身の濃い、ピチッとまとまったものを、まず、四ページか八ページでやってごらん下さい。

新機軸をぶちかませ

長編漫画のもうひとつのポイントは、ただ長い漫画を描いただけでは、すこしも自慢にならないということだ。そこに、新しい試みがなされている必要があるのだ。

ぼくは、戦後の漫画を、映画的に変えて、また内容的にもかなり変革したと自負している。

ぼくの漫画から、戦後の長編漫画が確立されたと、気が弱いぼくだけけど、これだけはそう信じている。

これは例外な話だけれど、ほんのちよっぴりでも、今までの漫画になかった、目新しさを出してほしいのだ。また、それが、長編漫画の命でもある。今までの長編漫画と、まったく同じものを器用に描いても、それは新機軸にならないし、ちっとも新味はない。おや、これは、と目を見はらせる新しい手法を見つけて使ってみることが、長編を描くうえの条件である。

これは、なにも画風のこととか、主人公の性格とか言っているのではない。

なんというか、物語を含めた、全体のムードのことである。たとえば萩尾望都はぎのおもとさんの漫画は、同じ少女漫画でも、ほかの人のものとはちがうことがわかるだろう。それは画風とかいったものではなく、もっと全体的な感じだ。なにか新鮮さがあることを、感じるだろう。

つげ義春さんの作品を、ほかの劇画と比べてほしい。どことなく、今までの劇画になかったニュアンスがあふれている。案も、絵も、物語でもある。

黒鉄ヒロシくろがねさんがあそこまで売れっ子になった秘密は、絵も、案も、ギャグも、オチも、ぜんぶ新鮮だったことである。

新鮮、そうだ、新鮮さが、長編漫画の成否のカギなのだ。

これを出すのは、容易ではないように思える。しかし、描いている本人が、素直に描けば出せるものだ。

それにはまず、

- ① あまり、ほかの漫画作品（ことにプロの）を見ないこと。
 - ② 深く考えすぎず、ただマイペースで描くこと。
 - ③ 描いている途中で人の意見を入れないこと。
- などが大切である。
- ぼくのところの新人がある日なげいて、

「ああ、おれたちや損だ。漫画の新機軸なんて、手塚先生や、ほかの人がみんな先にやっちゃったんで、おれたちの手の出しようがない。時期が悪かったな」と言ったので、

「ばっきやる!!」

ととなりつけたことがあった。自分たちの不勉強をタナに上げて、なんたることであろう。

これまで、漫画のテクニクについて、ごくかんたんなものを書いてみた。

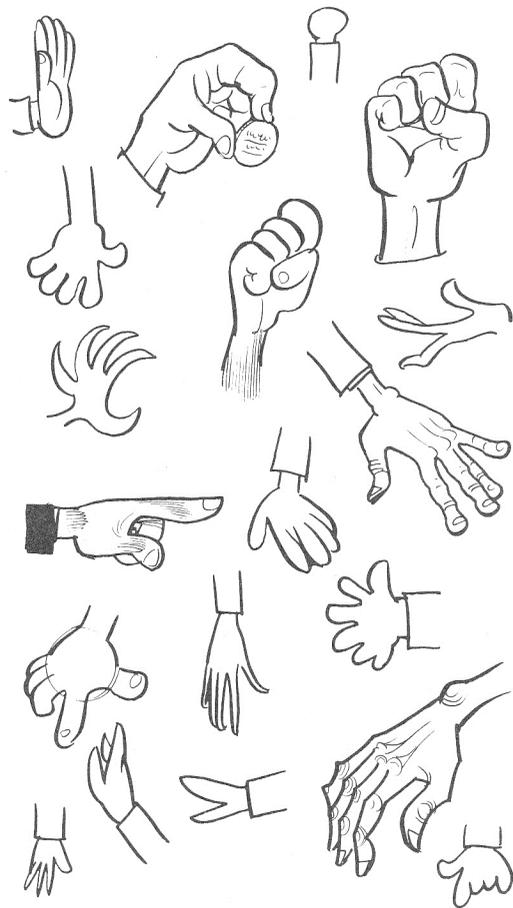
それでは次に、もうちょっとくわしく、人物の表情や動作、風景の描き方など、ご説明しようと思う。

楽しみながら、ひとつひとつ試してみることをおすすめする。

足の描き方いろいろ



手の描き方いろいろ



動作を描く——②走り



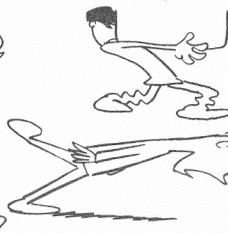
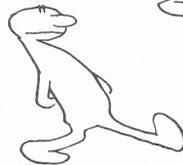
基本型



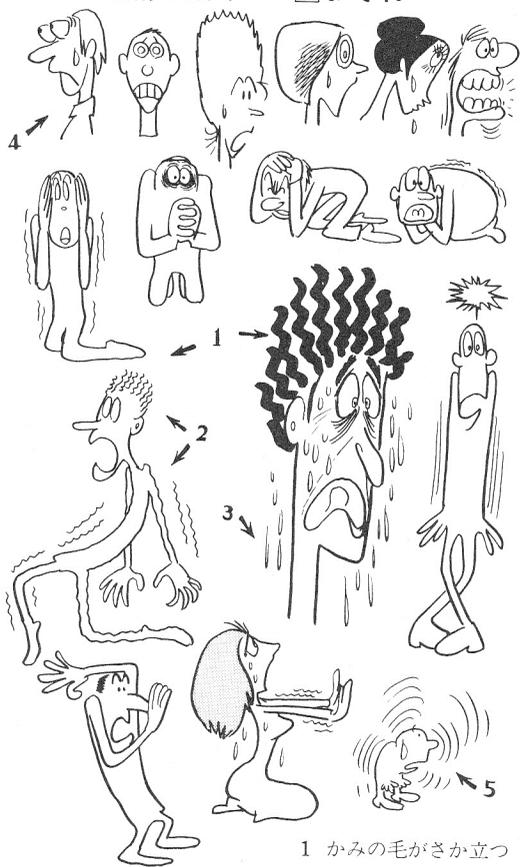
動作を描く——①歩き



基本型



感情を描く——②おそれ



- 1 かみの毛がさか立つ
 2 ふるえの線を描く
 3 ひや汗 4 目を見ひらく、とび出す 5 ちぢまる

感情を描く——①いかり



- 1 ひといにシワ 2 アオスジをたてる
 3 かみの毛がみだれる 4 からだをふるわす
 5 頭から湯気 6 キバをむく 7 口や目から火をふく

感情を描く——④悲しみ、泣き



- 1 かみの毛がバサバサ 2 涙をふりまく 3 うなだれる
4 ハナやヨダレも 5 顔をふせる

感情を描く——③おどろき

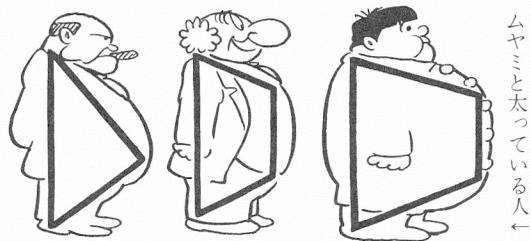
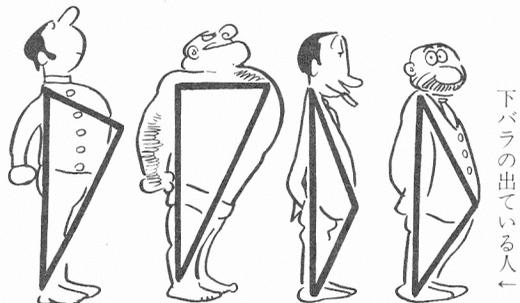
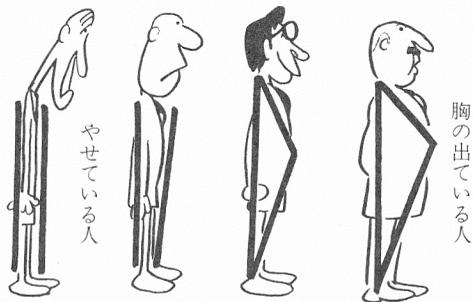


- 1 かみの毛をさか立てる 2 目を見ひらく 3 口アングリ
4 とび上がる 5 帽子がフツとぶ 6 硬直

雨、風の描き方



人物プロポーション



フキダシのいろいろ

フキ
ダシは

その人物の
ことばを
囲むたんなる
カコミから

今では
そのセリフの
感情をあらわす
までに利用され
ています

たとえば

ギヤーツ
とか

ワーツ
とか

これは
セリフではなく
心で思っている
表現です

はげしい
感情や悲しみ
のときは
ふるわせたり
する

いう
さげび声
のときは
ジグザグに
書き

すなわち!

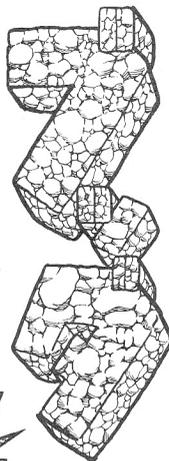


むかしは
こう書いた
ものです

フキダシのいろいろ

タイトルいろいろ

フースケ
よろめき
動物記



火の鳥

鉄腕

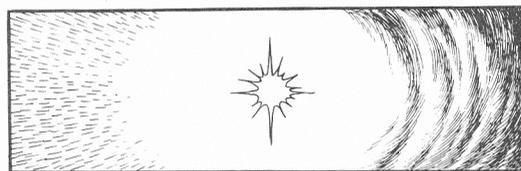
三日が

アトム

とある

ブラクジク

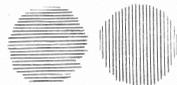
バックの線いろいろ——②



バックの線いろいろ——①



よこケイとたてケイ



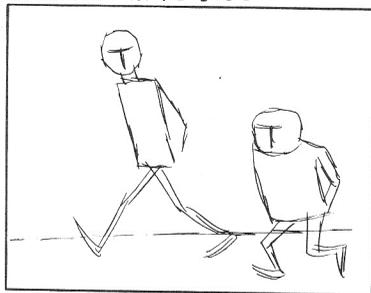
カケ合わせ

布地の柄など
に使うシボリカケ合わせの
変化したもの輝くさまを
しめす放射こまかい
格子ジマ

つよい放射

カゲ
(線の三重の
カケ合わせ)

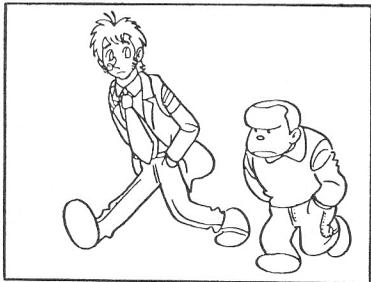
構図を考える



下描き



ペン入れ

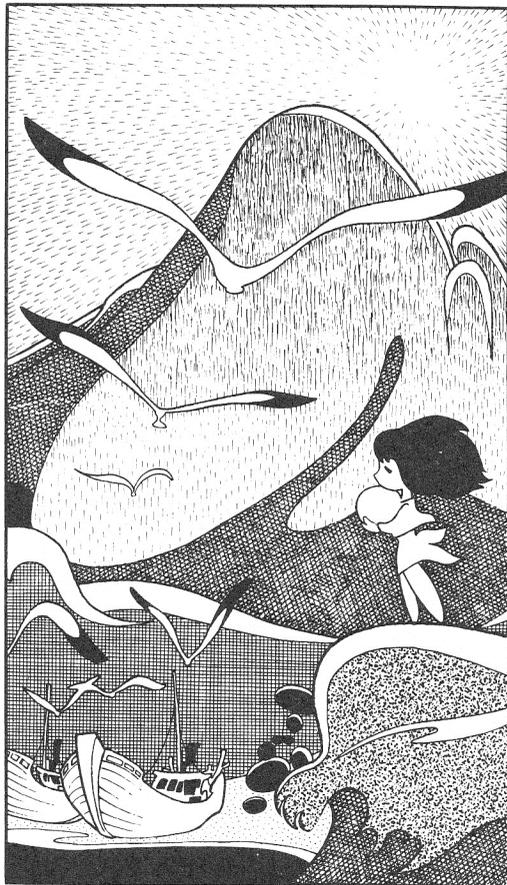


まず、うんと薄い鉛筆で、だいたいのアングル、構図、人物などの配置のあたりをとる。

つぎに、やや濃い鉛筆で適当にこまかい下描きをいれる。新人が、もし編集者に下描きを見せて検討してもらいたいときは、なるべくこまかく下描きするのがよい。

ペン入れ。太いところはサジペン、細いところはスクールペンGペンなどを使うが、種類を使い分けてもよい。劇画なら、ペンはほとんど使い分けたほうが美しい。

バックの線いろいろ—③

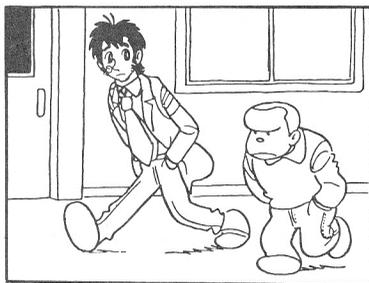


ペンタッチとスクリーン・トーンが効果的に使われる例

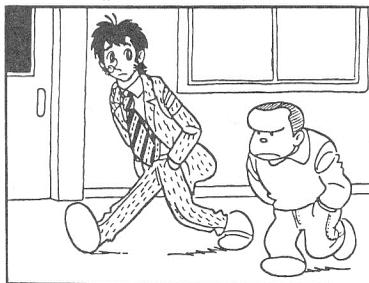
背景の描き過ぎは禁物



シミベタ



服のガラと効果線

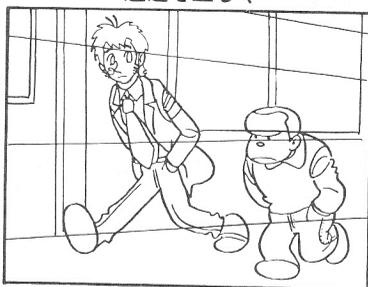


これは背景をゴチャゴチャ描き過ぎ、人物を殺してしまった例。ことに人物のまうしろは、ほとんどなにも描かなくてすむような構図がよい。

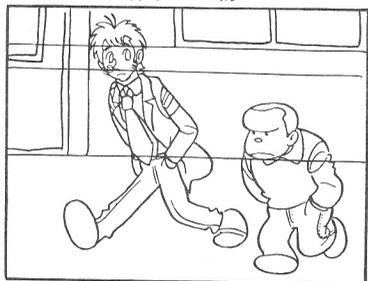
シミベタをぬる。シミベタは、多すぎると暗っぽく、少ないとアクセントが弱くなる。新聞漫画やおとな漫画は、あまりシミベタを使わぬほうがよい。

服のガラや、こまかい効果線はなるべく細い線、すくなくとも人物の主線より弱く描くほうがよい。ロングショット、クローズアップなど関係なく細く描くこと。

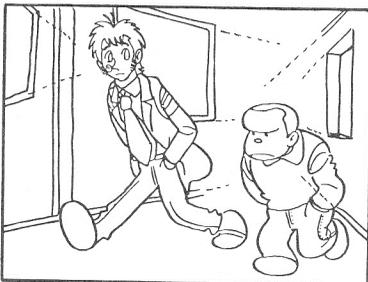
遠近を正しく



背景と人物



遠近法の悪例

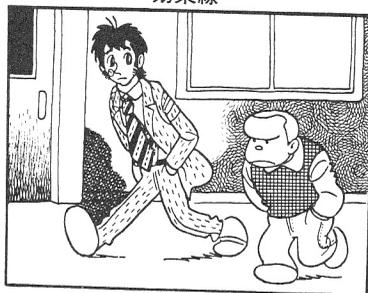


背景を描く場合、その人物が、いちばん効果よくうき出すことが肝心である。原則的には、遠近の見とおしを正しく描くほうがよい。

背景と人物との距離感をはっきり描くこと。左図では、歩いている道がうんと広く感じる。地平線を上に引けば引くほどそうなる。

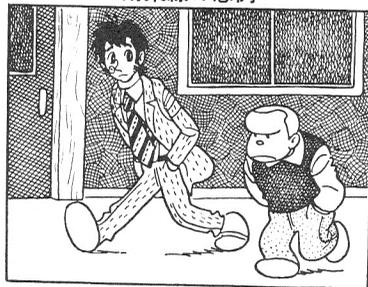
遠近法にのっとらない悪い例である。ことに劇画では正確なパースペクティブが必要である。

効果線



また効果の線は、その原稿がどのくらいの大きさに印刷されるかをよくわきまえたうえで使わないと、つぶれるおそれがある。

効果線の悪例



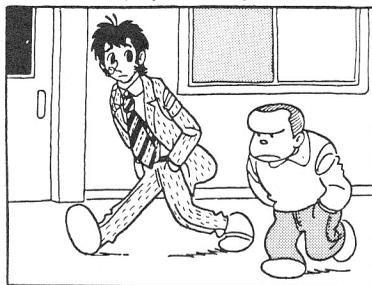
これは効果の線を描きすぎた悪例である。背景をよく描けない新人は、やたらに効果の線ばかり入れたがるが、よしあしである。

セリフは鉛筆で入れる



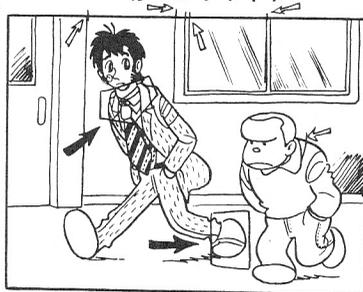
セリフは、特別な指定のない場合は鉛筆で入れる。よく読めるていねいな字で入れること。

スクリーン・トーン



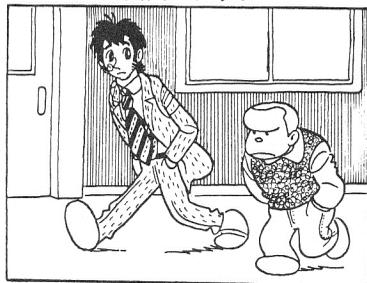
いちばん効果があると思ったときにはスクリーン・トーンのアミを使ってよいが、印刷がわるいとつぶれてうすきたなくなることもある。

修正のホワイト



線のハミ出しやミスの線をホワイトで消す。まちがった部分は、上に薄い紙をはるか、切りぬいてうらうちとして描きなおよす。

画面のタッチ



いろいろなタッチの効果は、あくまでも画面の仕上がりの美しさを考えてつけること。定規を使ったイラストふうの線を多くすると絵がつめたくなる。

セリフの順番を考える



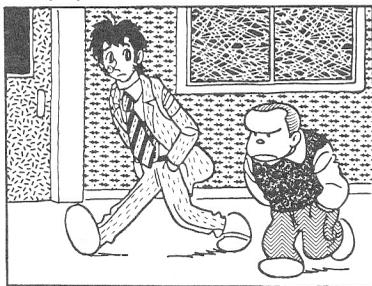
セリフは、右とじの本の場合、右のフキダシほど、先に読まれるから、セリフの順番をよく考えて書くこと。左のは、セリフが前後していて読みづらい。

短いセリフがいい



セリフが多すぎて敬遠されそう。セリフは、できるかぎり短いほうがよい。限界は、まあ七行ぐらいである。

スクリーン・トーンは少なめに



スクリーン・トーンを多用するとイラストふうになってしまい、たいへんつめたい絵になるし、手をぬいた感じがありありとわかるから、なるべく使わぬよう心がけること。

ふろく
——
漫画が描きたくなつた人へ



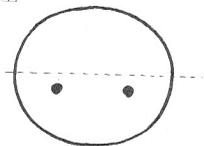
おかあさんが描く漫画——①

基本型

まず楕円を描けるように
練習する。

どうしても描けない場合は
円でもよい。

黒点を二つ、中央よりやや下に。



かわいらしいものを描く
ときは黒目をうんと下に。
おとな、または猛獣など
を描くならやや上にする。



ちょっとした耳と、小さな口をつけるだけで、動物らしくなる。なんの動物かよくわからなくても、幼児なら、「これは〇〇の坊やよ」の説明でナットクします。

漫画はあたたかいコミュニケーションだ

世の中、漫画を描きたい人ばかりじゃない。いやむしろ、漫画なんかちつとも描けないし、描きたくないと思っている人のほうが、はるかに多いだろう。でも、そんな人でも人生のうちかならず何回かは、漫画を描かねばならないハメにおちいることがある。そんなときどうしまするか、あなたは。

たとえば、お母さんが子どもに迫られたり、学校の先生が黒板に図解をするとき、職場で社内報をつくるするとき、などなど……。

たしかに漫画は、言葉で話したり、文字で表現する以上の「対話」をすることができる。ユ—モア精神や風刺精神をさりげなく盛り込めるので、人間関係も円滑になるからだ。楽しい絵を描けば、人の心もなごむことでしょう。

ここでは漫画を描かねばならぬピンチに立たされたとき、どうすればよいか、そつとコツをお教えしようと思う。

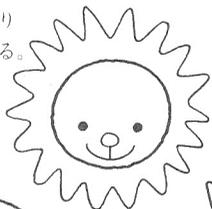
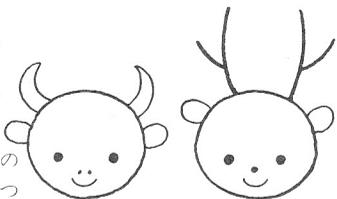
家庭で漫画を描く

いろいろな漫画がある中で、お父さんやお母さんが、子どもに描いてみせるものほど、大切なものはない。

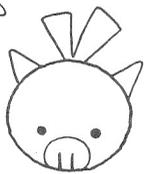
子どもは生まれてすぐには、言葉を話せない。覚えるものは目で見たことだ。子どもという

おかあさんが描く漫画——②

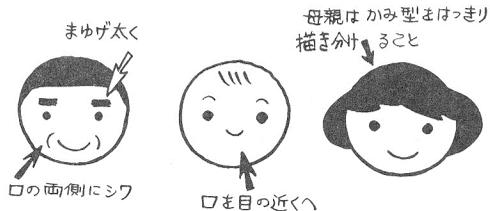
幼児への漫画は
いたって素朴な
記号的なもので
よいのです。
その人物や動物の
特徴をたった一つ
描けば幼児は
それをはっきり
おぼえてくれる。



女をあらわす
のはりボンをつけ
さえすればよい。



人間の顔は、おとなか子どもか男か女か描き分けるところからはじまる。次にその顔につける小道具によって実在(身内、友人)や架空を描き分けるのです。



ものは、つねに映像で育ってきたといつてよいのだ。
また少し大きくなっても、お母さんの言葉を、頭の中に映像として思い浮かべるようになってくる。

そうした環境の中で、お母さんが子どものために漫画を描く、あるいはお母さんも漫画が描けると子どもに思わせるのは、大きな影響を子どもに与えるはずである。子どもはお母さんのことを、心強く、また身近に感じることだろう。

ぼくの母は、絵が苦手だった。
その母の描いた、たったひとつの漫画がある。

小学校のころ、「パラパラ漫画」というのをよくつくった。

今でも、アニメーション好きの子どもなら描くだろう。ノートのはしに絵をつぎつぎに描いていって、パラパラとやると、動くやつ。あれに凝ってしまったことがあった。

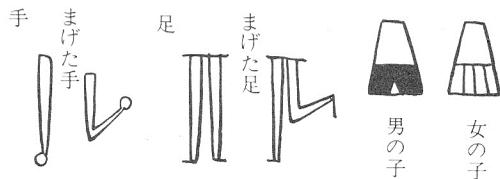
家にある蔵書に、片っぱしからパラパラ漫画を落書きした。じいさんが法律家だったおかげで、千ページもある分厚な本がどっさりあったので、かなり大長編のアニメーションがつくれた。のりにのって描いていたころ、悪性の伝染病にかかって、長期間病床に就いてしまった。

母が、なにかほしいものはないかと聞いたので、「パラパラ漫画描いてほしいな」

おかあさんが描く漫画——③



幼児にわからせる絵は、象形文字に毛がはえたくらいの単純なのがよい。いくつかのからだの部分のパターンを組み合わせればできあがるくらいの速成でよい。描くのに時間がかかると、幼児はあきてしまいます。



とぼくはだだをこねた。そんなことはとうてい無理だと承知で、だだをこねたのである。すると母は、ほとんど一日とじこもって、なんと一巻のパラパラ漫画をつくり上げたのだ！ぼくは、母の手製のアニメーションを見て、何度も繰り返し見て、涙が出そうにうれしくて、笑った。

漫画は、三角の顔をした子と丸顔の子がなぐりあいのケンカをし、三角がポロポロ泣き、丸顔が、お菓子をやって、二人ともニコニコ笑ったところでおしまい。

この二人の顔を見ていたら、母がいつもつくってくれる、三角と丸いおむすびを思い出した。かたんでごく素朴な、いかにも絵筆のきらいな母のつくりそうな絵柄だった。

しかし、そこには、母の、ぼくへのあたたかい愛情と真心があふれていた。

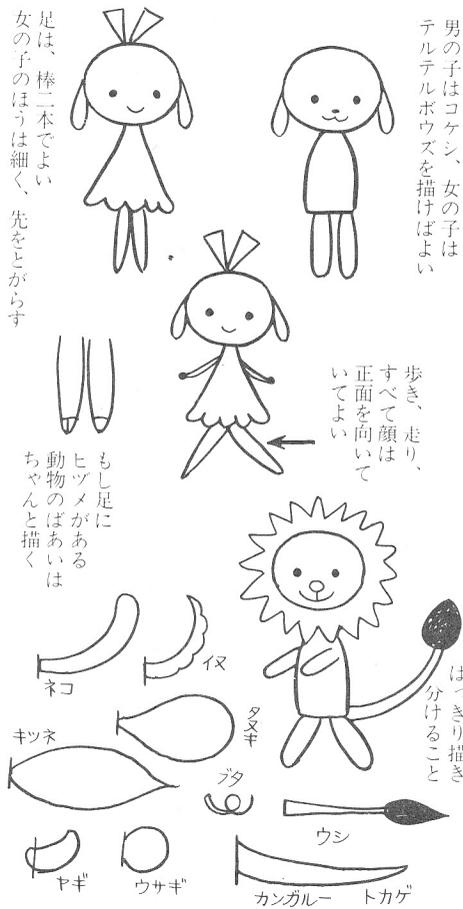
このパラパラ漫画は、ぼくの宝物になった。四十年たった今、家の書庫のどこかに、二人のおむすび小僧は眠っていることだろう。

どんなにつたなくとも、ぎこちなくとも、お母さんがわが子に描いてやる絵には、限らない愛がある。

「ママ、ワンワン描いて」

とねだられて一生けんめい描き上げたお母さんの絵は、子どもの絵と同じく千金の価値がある。

おかあさんが描く漫画——4



「だめよ。いそがしいから」
「お母さんは描けないの。ごめんね」

——そんなことを言わずに、描いてあげましょう。それも、できれば、わが子の見ている前で、ていねいに、説明しながら描いてあげよう。

小さい子への漫画なら、人間でも動物でも鳥でも、みんな丸から描き始めるのがよい。挿絵のとおり、丸い中に、なにかをくつつけるだけでも、説明してやると、ちゃんと子どもは納得するのだ。

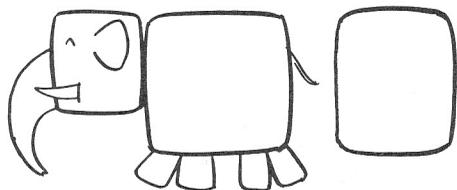
そして、横顔はいらない。すべて、前向きの顔でよい。表情も、ほとんどいらぬ。その動物とわかればよいのだ。

ブルーナという人の描いた、『うさこちゃん』という有名な絵本があるが、あの中のおうさぎは、からだは横を向いているのに、顔はつねに正面向きだ。サンリオのキャラクターであるキティという猫もそうだ。

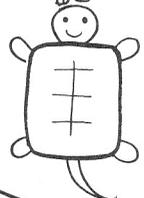
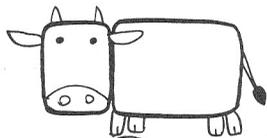
幼い子どもは、つねに、画面の主人公と対面して、お話をしている感じを好むのかもしれない。だから、どんな不自然なポーズでもいいから顔は正面向きにしてほしい。

それから、男の子と女の子を描きわけるのは、女の子のほうをいくぶん小さく、目に、ちよつとまつ毛をつければすむ。さらに、リボンをつければ子どもは満足する。さあ、そこでお話を始めよう。

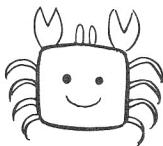
おかあさんが描く漫画——5



四角を描く練習もしましょう。ただ四角ではなく、やや角の丸いビスケツト形のようなホンワリした四角です。これから描ける動物もずいぶんいます。



こわい悪役も顔を四角に



学校で、漫画を描く
お母さんが子どもに描くのは、かんたんな絵でよいが、学校の先生となると、そうはいかない。なにしろ、うさん臭い生徒ばかりだから、なにか言われるのがおちである。だから、もう

「ねえ、ロボコン描ける？」
とか、
「一休さん描いてよ！」

などと、テレビの主人公をねだられることが多い。これは、せっかくだけれど、なるべくならうまくごまかして描かず、別のものに変えたほうがよい。なぜなら、テレビ漫画の主人公たちは、どんどん新しいものになっていくからだ。

やっと、ある主人公を苦労して練習したと思ったら、その番組がプツリ終わってしまったりする。

だから、どんどん新しい番組の人物を練習しなければならず、たいへんな労力だ。

それに、テレビの画像に映ったものを子どもは意外とはっきり印象づけられるから、なまじいいかげんなものを描くと、

「ぜんぜん似てないよ！」

とばかにされる。だから、なるべくならあなた自身の創作によるなにかのほうがよいのだ。

先生が描く漫画——1

教師は、自分の似顔はせび描けるようになってほしいものだ。前向きの顔がいつとうよいが、特徴がなければ、横顔でもよい。できればアグナをほうふつとさせる顔がよい。そしてあらゆる絵に自分を登場させる。



学生がさわいでやかましいときは、ブザマにどなるのはよくない。無言のまま黒板に上の絵を描くのである。学生はいったんシーンとなることうけあい。もしならなければ、次の手段として、左下の絵を描く練習をすること。



少し気の利いた絵を描かねばならない。ぼくがいま、のぞんでいることは、将来先生になる人がすべて、漫画くらい描けるようになってほしいということ。そのためには、教育大学とか学芸大学に正課として漫画科を設けてもらいたいと思っている。

教師になる人は、すくなくとも漫画の「ま」の字くらい知っていて、子どもと話を合わずだけでなく、子どもとの理解を深めるべきだと思う。

先生の漫画の領分は、まず似顔。生徒への通達、校内ニュースを、仲間の先生とか校長先生の顔を使って描いたら、どんなに楽しいことか。文字ばかりの印刷物のかたくるしさをやわらげ、子どもも喜ぶはずである。

また、教課の中には、絵にしたほうがわかりやすいものもある。図解や地図は漫画ふうを描くのだ。

理科の解剖でネズミやカエルの体内図を使うことがある。ぼくは、これほど残酷で、グロテスクで、どぎつい絵はないと思う。

子どもに見せる絵は、気持ちをなごやかに、心をあたたくするものであるべきだ。教室というのは、それだけでも殺風景なところだから、情操教育的にも問題があると思う。ネズミの解剖図を描くとき、本から忠実に写しとった、血がしたたるような冷酷な絵は絶対にやめるようにしてもらいたい。

先生が描く漫画——②

社会科や地理、歴史の地図を描くには、文字は少なくカットを散らしたほうがいい。ほら、ガイド・ブックや観光パンフレットにゴテゴテ描いてあるカット。あれをタツプリ練習して地図にくっつけるのである。こうすると学生はおぼえやすくなる。



解剖図などを描くときに、ただ内臓を描くだけではグロテスク。そこで右のように擬人化した動物を描けばユーモラスになり残酷味が消える。

たとえば、生きているネズミが自分のお腹なかを指さしていて、そこが透き通って見える、というのはどうでしょう。ネズミが服を着ていて、ボタンをはずすと中が胃袋や心臓になっている、という発想もできる。こうすれば、たんなる解剖図でなく、漫画的発想となる。

地理の時間に地図を描くとする。こういうときでも、正確なものより、船頭さんが舟をこいでいる絵で川を表現する。灯台とカモメでも描いて、海にしたりするほうが、ずっと頭にはいるものだ。歴史の時間に、豊田秀吉トヨダヒデキヨが出てきたら、下にサルサルの絵を掛けば、子どもに受けられるうし、話題もひろがる。

子どもは、漫画を利用して説明すれば、のみこみのいいものだ。なにしろ、映像的なものの理解度、直感力はバツグンなのだ。

教師が漫画を描くひとつの条件は、とにかくながいながらも、早く描き上げることだ。これは、たんねんにオズオズ描いていては、生徒のほうでざわめき出すからだ。

剣豪のように、すばやくチョークでさばいてしまうのである。といったって、下描きもないのだから、そこが教師のふだんの練習いかんということになる。

京都に精華短大というデザイン学校がある。ここには日本でただひとつ、漫画科というものがある。主任教授が生徒に最初に教えるのが、動物園通いで、動物以外ほかのものはいっさい写生させない。

鳥が一番目の授業。二本足は四本足より基本的、という理由だ。鳥を半年描き、やつと犬や

馬や牛にとりかかると。初めの一年は動物のスケッチだけだ。

それからやっと人間のクロッキーを始めるが、こうした練習をへてきた生徒は、目に見えて上達が早い。動物から始めたデッサンが、つねにいろいろなポーズをする生き物を写す、十分な基礎を養うのだろう。

漫画の専門的な講座は、東京や大阪にもある。しかしかなり専門的にすぎるから、やっぱり教師は独学で練習するほうがよい。

それには、家庭とちがって、もってこいの道具がある。黒板だ。手軽にいくらでも修正が利くから、放課後、二、三冊漫画本を持ってはいつて、大いに練習することです。

教師の描く漫画は、プロ漫画家の真似でも流用でも、いつこうにかまわない。むしろ、人気漫画を利用したほうが生徒に受けがよい。その時点の人気者を、生徒から聞き出して、とにかく描き方をこっそり覚えよう。

それも、本をよく見て、いちばん極め付きな表情をしているところがいい。

あとは、学生服（男女とも）と背広上下が描ければ、とにかくサマになるのだ。

その黒板に、フキダシをつけてセリフをしゃべらせよう。

「こら、鈴木すずき。キヨロキヨロすんな。そっちには女などおらんぞ」

などと、青田赤道あおたあかみちにしゃべらせれば、教室はドツとくるだろう。

漫画家になるには

最後に、どうしてもプロの漫画家になりたいという人のために、話をしよう。

プロの漫画家になるのは、なんといつても才能と努力にかかっている。小さいときから絵を描いたり、案を考える練習をしているのが、もつとも望ましい。

おとなになってから努力をしても、なかなか成功した例はない。水木しげるみづきしげるさんは、かなり年配になってから描き始めたそうだが、これはたいへん幸運なことだ。

はじめのうちは、少年漫画雑誌でよく見かける似顔絵コンクールに応募してみるのも練習になる。人気漫画の主人公を描いて、投稿するのだ。

入選するにはコツがある。

① かならず、墨汁や黒インクで描くこと。

② 大きさは葉書大。ただし官製葉書はケバだつて描きにくいので、自分の使いやすい紙を、大きさを合わせて切るとよい。

③ バックは白や黒を生かして単純に描き、主人公をひきたたせる。文字やほかの人物と組み合わせるなど、自分でくふうを加える。

④ 鉛筆線は消し、墨の汚れはホワイトで修正する。きたない原稿はそれだけできらわれる。腕が上達してきて、少し長いものが描けるようになったら、新人漫画のコンテストに応募で

きる。あるいは直接、出版社に送って批評してもらうこともできる。

しかし、そのまま雑誌に載ったり、単行本になることを絶対に期待しないで、あくまでも自分の作品の見本を批評してもらおうのだ。

出版社の意見は、せっかちに求めても、すぐ返事をもらえないのがふつうだ。たとえ返事がもらえなくても、根気よく送りつづけることが大切で、それが編集の人に、自分の熱意を印象づけることになる。

投稿作品を返送してもらいたいときは、かならずいねいな手紙をつける。この場合は、返信用切手を同封することを忘れてはならない。

作品に進歩が認められれば、放っておいても向こうから声がかかる。編集の人と手紙のやりとりでも始まればしめたものだ。

東京やその近くに住んでいる人なら、原稿を持って直接、出版社を訪れる方法もある。そうすれば、編集者から生の批評が聞ける。編集者にとつても、新人を発見し、育てることは仕事のひとつだ。

しかし、持ち込み原稿というの日に何本もあって、採用されるのは、何百人に一人と考えておいてよい。すぐに採用されないからといってあきらめず、編集者の批評を次の作品に反映させるように努めよう。

なるべく多くの出版社を回ることも必要である。出版社にはそれぞれの特色があり、編集者の好みもちがうからだ。原稿を持ち込むときに限らず、それが印刷される可能性がある場合に、考えておかなくてはならないことは、ページ数だ。

ふつう、印刷されるページの単位は、十六ページがひとつの基準になっている。だから、十六、三十二、四十八、六十四と、倍数のページで原稿をまとめることが必要。

また、一枚の紙は、裏表を使ってはいけない。裏と表では紙の表面の質がちがうので、ペンの線もちがってくる。また人にはたいへん見にくいものにもなる。

当然なことだが、拡大率も、統一していなければならぬ。一・二倍、一・三倍がふつうだ。新人漫画家がデビューする、もうひとつの方法は、漫画家の助手、つまり、アシスタントになることだ。

この場合には、自分がこの人は、と決めた作家に原稿を送りつづけて、批評もあてにしないで待つこと。長い間送りつづけていて、進歩が認められれば、欠員が出たとき、採用されることがある。

もしアシスタントになっても、修業が目的ですから、お金をあてにしていけない。仕事は徹夜の連続で、体力のいるつらいものだ。

ここでテクニクの勉強をするわけだが、先生のを完全に身につけることはもちろん、自分独自の漫画を描けるようにならなくてはならない。また給料を貰って、アシスタントをし

ていると、生活も少しは楽になり、サラリーマンのようになって、向上の努力をおこたりがちなだ。つねに自分は見つめられていることを、忘れてはならない。

アシスタントになるにしても、学校は、なるべく高いところまで進むべきだ。漫画以外の教養や知識が、最後にものを言う。また、ふだんの勉強も必要で、漫画本ばかり読んでいてはダメである。文学や科学書、紀行、評論集などの本に親しんで、知識を広めることだ。

失敗した絵こそ役に立つ

自分の描いたキャラクターが、物語と合わなかったり、気に入らなくても、かならず保管しておこう。それは将来かならず役に立つものだから。

ぼくが『ジャングル大帝』のレオを考えたいきさつはこうだ。

昭和二十二年ごろ、ぼくはまだ学生だったけれど、あるとき小さな出版社から動物の絵本を頼まれたことがあった。

絵本といっても漫画の絵ではなく、写実的なライオンとか虎を描け、という注文だった。動物園に行って写生し、写真も調べて、ひと晩かかって描いた。そのころは蛍光灯などなくて、暗くて黄色い電灯の下である。

翌朝、ライオンの絵を見ると、黄色く塗ったつもりが真っ白にできていた。電球の黄色い光のいたずらである。しまったと思ったが、締切りも迫っている。

出版社にそのまま持っていくと、はたして白いライオンは没にされた。がっかりしたが、帰りの電車の中でふと気がついたことがあった。

「そういえば、白いライオンというのは、今までになかったぞ。これは使えるぞ」

大切に保管しておいて、日の目をみたのが、昭和二十五年に描いた『ジャングル大帝』だった。

こんなことが教訓となって、失敗作でも、たんなる落書きでも、保管しておこうという気になったのである。とにかくぜんぶとっておくとよい。ばらばらになりそうだったら、袋に入れたり、あるいはちゃんと表装して置いておく。

はじめて漫画を描き始めたのなら、人に見せられないような習作がたくさんできるはずだ。絵もあまりうまくないだろうし、わら半紙に鉛筆で描いたようなものもあるだろう。デッサンも多少狂っているかもしれないが、これらはぜったい捨ててはならない。

ぼくはアトム顔を決めるまでに、思いつくかぎりの顔を描いてみた。一度決めても、長い連載物だと最初に決めた顔とちがってることがある。ぼくはこういうものも、ぜんぶとっておいて、参考に使っている。

それに、ずっとあとから眺めると、すごくなつかしいものである。

漫画はふてぶてしく描こう

ぼくの若いころは、漫画を描いているなんて言おうものなら、「まー、おもしろいご趣味ですこと」

と言って皮肉たっぷりにからかわれたものだ。そのくせがついて、今でも、人前で漫画を描くときと、べんとうを食べるときは、つい片手でかくしてしまおうとする。なさけない条件反射である。

いまのヤングは、その点、堂々と、これ見よがしに描ける立場にある。絵が下手だとか恥ずかしいとかいう時代ではない。

ふてぶてしく描こう。

ということとは、どんなものを、どんなふうを描いてもいいのだ。支離滅裂、奇つ怪破廉恥、荒唐無稽、独善茫然自暴自棄、非道残虐、陰惨無法、狂乱狂恋、百鬼夜行のものを描いても構わない。それが、つまり落書き精神だ、ということとは冒頭に述べた。

「いくらなんでも、それは行き過ぎである。漫画にだつてものごとのすじ道があるはずだ」という児童文学者なんかがあるが、こんな批判は無視してよろしい。

『火の鳥』は古代に階級闘争があったように描いてあるからデタラメだ、という児童もの作者がいた。この人は前にも「アトム」の時代に道路が左側通行なのはおかしい」などと言って失笑を買った人だが、しよせん、漫画の本質を知らない人に、漫画の自由奔放なおもしろさは理解

できないのだ。

『ハレンチ学園』や『のろいの蛇女』や『トイレット博士』や『やけっぱちのマリア』や『がきデカ』は、発表されると、そのつどPTAや教育委員会や、いろんな団体からヒンシユクを買った。

しかし、そのさわぎも何年かたつと、霧のように消えてしまった。なかには、「今から見ると、たいした表現じゃないじゃないか」と言われるものもある。

ぼくは、そんないきさつよりなにより、そういう圧力団体が、漫画を含めた、一方的な取締りや規制をしてしまうことがおそろしい。これは、いかなければ言論弾圧だ。

しかし、漫画を描くうえで、これだけは絶対に守らねばならぬことがある。

それは、基本的人権だ。

どんなに痛烈な、どぎつい問題を漫画で訴えてもいいのだが、基本的人権だけは、だんじて茶化してはならない。

それは、

一、戦争や災害の犠牲者をからかうようなこと。

一、特定の職業を見くだすようなこと。

一、民族や、国民、そして大衆をばかにするようなこと。

この三つだけは、どんな場合にどんな漫画を描こうと、かならず守ってもらいたい。

これは、プロと、アマチュアと、はじめて漫画を描く人とを問わずである。
これをおかすような漫画がもしあったときは、描き手側からも、読者からも、注意しあうようにしたいものです。

あとがき

Q 「手塚さんが漫画を描き始めたのはいつごろですか」

A 「小学校三、四年のころですね」

Q 「なぜ描き始めたのです」

A 「そりゃ、もう好きでたまらなかったからだよ。ことにぼくはからだが弱くって、腕わらで白伸間にコンプレックスを持っていたから、なにかひとつ特技を持って、ばかにされないようにしたいって気持ちがあった」

Q 「それから今日まで、なぜ、描きつづけたのですか。途中でやめようという気はおこらなかったのですか」

A 「描いているうちに、いつのまにか、プロになって、さらに三十年たってしまったという感じですね。これはいわばもう業ごうみしたいなものでね。おれは描くことはやめられないんだと、何度も自分に言い聞かせた」

Q 「手塚さんが戦後すぐデビューして、いまだにプロとして描きつづけていることへの感想

を聞かせてください。」

A 「もっと長い間描いている先輩はゴマンといますよ。亡くなった島田啓三さんが、五十三歳のときに、こう言った。『漫画家は何年ぐらい描けるものですか、と尋ねられることがあるが、私はすくなくとも五十三歳までは描けるんだと答えている』。この言葉のとおりなら、八十歳になっても描けることは描けるでしょう。」

ただ、ぼくはおもに子ども漫画を描いているけれど、このジャンルは、漫画家の年齢とともに子どもたちとのギャップが大きくなるから、一般受けするものは年をとるに従って無理になりますね。ほかのジャンルの漫画家でも、おおむね同じではないでしょうか。要は、高年齢になっても大衆やヤング層の気持ちをつかむことができるかどうかということでしょうね。

ただ、長く描きつづけている描きがいというものはありますね。読者が、子どもからおとなになって、子どもをつくり、その子にふたたびぼくの漫画を読ませ、親子二代の読者ですと言ってくる人が多い。なかには、孫のいる人まであるんで、こういう人たちに遇って、昔の作品の話をすると、ああ、おれも年を食ったなアとしみじみ思うし、作家冥利につきるような気がします」

Q 「昔と今とで、描いていて気のつくちがいはありますか」

A 「二十代のときは、無我夢中で遮二無二描き、三十代のときはかなりプロ意識をもって描き、四十代には、漫画世代の心理を、模索しながら描きましたよ。」

ひとつだけ、致命的なことは……これは、ほかの漫画家の人はどうかかわらないけれども、絵がまとまって、きちんとなってくるに従って、おもしろさが減って——つまり枯れてくるということでしょうな——読者に飽きられてくる可能性があるということを知りました。

つまり、未熟なころの絵はデタラメだけど、そのデタラメさが強い個性となるんでしょう。まとまってくれば絵は美しいけれども、奔放さやバイタリテイが失われてくる。つまり、落書きから、まともな絵になってくると、落書きのおもしろさは消えてしまっんですね。

たとえば、スタインベルグにしても、サールにしても、初期の発表作品はじつに奇抜でめちやくちやにおもしろいけれど、最近の作品は絵はこれもう最高だけれど、うますぎて、素朴についていけなくなっただけありますね。

ぼくは、いつまでも落書き的な未熟さは、できるだけとっておきたい。杉浦茂さんの漫画なんか、失礼だけどあのお年で、いやもうヤングそのけの超落書き精神ですよ」

Q 「手塚さんの漫画は、品がよすぎる、おとなしすぎる、という批評がかなりあります。が……」

A 「それは、自分でもよく知っています。それでも、戦後は、ぼくみたいな漫画でも、どぎつすぎる、くさみが多すぎる、派手すぎるという酷評があったのです。だから、ほかの漫画はもっとおとなしかったわけになる。感慨無量ですな、三十年の歳月というもののは。

ぼくは、自分の漫画を、皮肉に見て、教科書的だと思っておるのです。どういう意味かとい

うと、教科書ってやつは、読んで、おもしろいか、すばらしいとか、かいたもんじゃなくってね、むしろ教条的で、かたくるしくって、個性もない。つまり本としての魅力はまるでない。しかし、誰もが一度はどうしても教科書を通り抜けてこなけりやならないわけだね。いまぼくより一世代あとの年代の漫画家で、ぼくの漫画を通り抜けないで漫画家になった人はいないんじゃないか。また、じっさい、ぼくの漫画を見て漫画家になろうと思った人もかなりいると思うけど、そういう人たちはぼくの漫画からなにか根本的な技術を個別にキャッチして、個性をのばしていったのではないのでしょうか。そういう意味では、今の劇画や子ども漫画の作品を分解して、骨組みだけのこすと、案外、ぼくの漫画の基本型とまったく同じものになるような気がする」

Q 「『劇画』という言葉に、手塚さんはいへん神経質なようですけど」

A 「そんなことはありません。さいとう・たかをさん、辰巳ヨシヒロさんが始めた『劇画』タッチの魅力は、ものすごく買うし、ぼくもずいぶん参考にさせてもらいました。

ただ、ぼく自身の漫画を『劇画』と呼ばれるのはいやだね。なぜかというところ、ぼくは自分の作品は漫画だと思ってるから……。これは一部の漫画評論家が、ややこしくしてしまつたのではないですか。

たとえば、永島慎二ながしましんじさんのものも劇画なら水木みずきしげるさんのものも劇画、藤子不二雄ふじおさんのものも永井豪ながいこうさんのもの、佐川美代太郎さかみよたろうさんのものまで劇画と呼ぶ。あの混乱はなんとかありませんか

ね。

COMICという言葉の和訳が劇画だとすると、ディズニーもまで劇画になる。

いま、マスコミは、ギャグ漫画以外なんでも劇画にしてしまうのではないですか。

劇画というジャンルの本当の意味は、辰巳さんたちにまかせればいいので、あとは、第三者が勝手に決める性質のものではありませんね」

Q 「そのことですが、漫画家のかんりの人が劇画について、なんらかの拒否反応を見せていますか……あれは漫画ではないなどと……」

A 「言うでしょうね、言うって当然です。なにしろ混沌こんとんとしているんだから」

Q 「少女漫画について、どう考えていますか」

A 「おもしろいね、石子順造いしごじゆんぞうさんなんか、少女漫画とは言うけど、少女劇画とはおっしゃらないのだから。

少女漫画だって、今のマスコミの分類からいくと、あきらかに劇画がほとんどですね。

たいへん興味があるのは、いま漫画家志望のヤングは、その大半が女の子だつてことですよ。つまり、少女漫画ブームは、それらの女の子に支えられているといえますね。いや、これは逆かな。

そして、ヤングの作品を見ても女の子の作品のほうが上達が早い。

ただ、とてつもない発想や案は、女流漫画家にはないのだな。たとえばサーバーとか、トボ

ールのような種類の発想法はないみたい。やはり根本的にエロスの世界に限られているみたい」

Q 「三十年間を通じて、現在、漫画ブームと言われていることについて、手塚さん自身のお考えを」

A 「ブームではありませんよ。定着したものをブームとは言わない」

Q 「趣味で漫画を描く人たちについて、助言はありませんか」

A 「この本を読んでください」

Q 「世のお母さんがたが、子ども漫画を毛嫌いなさるることについて、作者側から感想をどうぞ」

A 「しかたがないでしょう。いつの時代だってそうでした、この三十年間を通じて」

Q 「よい漫画とわるい漫画の見分け方について」

A 「よい漫画、わるい漫画ってのは主観的なものでね。そういう分け方は、ぼくはしたくないのです。

読者が、読んでおもしろがる漫画と、おもしろがらない漫画は、はっきりわかりますがね」

Q 「漫画は今後、どうなるでしょうね。」

A 「世界じゅうをひっくり返すような漫画が、今後、出ないもんですかなあ。日本だけの反響なんて、小さすぎる」

Q 「漫画というものの本質を、ズバリひとこと言ってしまうと、なんででしょう」
A 「風刺ですよ」

解説——手塚マンガと漢字のあやしい関係

夏目房之介
(漫画家)

将来マンガ家になろうと思っていた小学生の私にとつて、ほとんど唯一のマンガ指南書が手塚治虫の『漫画のかきかた』という本だった。秋田書店の「目でみる少年少女入門百科」というシリーズの一冊で、今でも大事にもっている。奥付には昭和三十一年初版、三十三年六版とあるから、私が八歳、小学二年生頃に読んだものだろう。

鉛筆やクレヨン、白墨、ローセキでしかマンガを描いたことのなかった私には、この本の冒頭にいきなり出てくる丸ペン、角ペン、ファルコンペン、Gペン、カブラペン、カラスグチなどという、聞いたこともないペン先の種類はショックだった。そうか、やっぱり本当のマンガは鉛筆でなんか描かないんだ！と畏敬の念とともに思った。でも小学生の私はいかにペンでマンガを描くことはなく、中学になって初めてペン描きをおぼえた。カラスグチでコマの枠線をひくとき、定規にインクがついてせっかくだらう描いた原稿を真っ黒にし、何度かんしゃくをおこなしたことだろう。

手塚治虫『マンガの描き方』は、'77年にカッパ・ホームズででた本の文庫化である（'94年光文社刊『マンガの心』も同じ本）。ちょうど'70年頃の低迷期をぬけて、『ブラック・ジャック』（'73-'83年）『三つ目がおとる』（'74-'78年）などで手塚が少年マンガ家として復活を果たした頃にあたる。講談社から手塚治虫漫画全集が刊行され始めたのも'77年だった。

さて、今から40年前の『漫画のかきかた』と約20年前の『マンガの描き方』（つまりこの本）には、ほとんど同じ趣旨のことが書かれている。

《漫画は、だれにでもかけます。》（『漫画のかきかた』まえがき）

《描きたいものを思うがままに描きなぐる、（略）漫画なら、きつとあなたにも描けます。》（『マンガの描き方』第一章 1 漫画は落書きからはじまる）

はつきりいって、これは嘘である。マンガのうまいのもいれば、箸にも棒にもかからんものもある。当たり前のことだ。そう簡単にマンガが描けるわけではないのだが、手塚的に考えるとそういうことになるのだ。

手塚からするとマンガの根本はアイデア、発想だということがある。だから、彼のマンガ入門書にはマンガを描く道具や順序、構図と並んで、必ず発想法やストーリーの起伏のつくりかた、起承転結の基本、人物設定や誇張法などが強調される。当たり前じゃないか、と思われれるかもしれない。マンガ入門書はそもそもそういうものじゃないか、と。ところが、さにあらず。

アメリカのコミックスのハウツー本には、道具、順序、効果的な構図、人体の筋肉、男女の

プロポーションの違い、遠近法、擬音の種類などはあっても、発想法だのストーリーのつくりかたなんてものはほとんどない。とにかく徹底的にうまい絵を描く方法が書かれている。少なくとも私の知る限りでは……。これは、多分アメリカと日本のマンガ事情の違いのせいで、アメリカでは絵を描く人は大抵絵しか描かないのである。話は脚本家が書き、コマに割るのは構成作家がやる、という具合に分業制になっているのだ。

手塚が「マンガは誰にでも描ける」というのは、発想の転換や誇張は誰にでもできる、という意味でもある。同時に、日本のマンガが作家一人でアイデアから絵まですべてをこなす制度になっていることも意味している。日本では、たとえば『鉄腕アトム』や『ブラック・ジャック』は、アニメになろうとオモチャになろうと、やはり手塚治虫のものである。アメリカでは『バットマン』も『スーパーマン』も、誰が描こうと出版社のキャラクターであって、集団制作によるブランド品なのだ。

また手塚がアイデアこそがマンガだと強調したことの裏には、おそらく彼の本画コンプレックスがあった。彼の絵は、デイズニーなどのアニメや戦前の子どもマンガに影響を受けた丸っこい記号的なマンガ絵で、アカデミックな絵画修業を基礎にしたものではなかった。手塚は終生そのことに劣等感をもっていて、とくに大友克洋が売れだした頃には、しきりに「自分は本格的なデッサンをやっていないから……」などということを書いていたりしている。

大友は日本マンガの中で希有な、欧米のアーティスティックなコミックスに匹敵できる画力をもった作家である。構図そのもので意味を語ることができた。手塚にはこれが気になって仕方なかったようだ。77年頃は大友がマンガ家やマニアに注目され始めた時期でもあった。たしかに絵画的な見方をすれば欧米のマニア向けコミックスのレベルは日本の比ではない。けれど、大友マンガの本当の面白さが絵のゲイジツ性にあるのではなく、マンガ的な語り口、絵とコマ構成の妙にこそあるように、日本マンガの面白さは絵画的なレベルではきまらない。その面白さの起源をたずねれば手塚治虫による戦後マンガの表現革命にいたる。絵とコマ構成によるマンガ表現のしくみを変革し、現在世界に冠たる日本マンガの基礎を築いたのは他ならぬ手塚治虫なのである。

何が「世界に冠たる」由縁なのか？ その答えの一つは、本書のなかにも書かれている。第一章の中に、顔の表情をつくる要素を眉、目、鼻、口に分解し、その組み合わせで表情パターンをつくってみせるところがある。手塚が戦後初期にやったことの一つは、これらの表情要素を様々な工夫して多様な心理表現を可能にし、それによって複雑な心理劇をマンガで可能にしたということだった。手塚以前のマンガの表現は、はるかにシンプルなものだ。初期手塚マンガの、まるでドストエフスキーのような心理劇の場面は、手塚の表情手法の開発によって初めて可能になったのである。

また同じ第一章に「見えない線を描こう」という項がある。ここでは「流線」というマンガ独特の、動作をあらわす「残像」のような線の手法や、様々なマンガ的な記号表現が並べら

れている。「漫画独特の表現」1-3とされた記号的表現は、これだけみるといささか古いものにみえるが、今でも使われている。ただ、最近が目立たないように抑制して使うことが多いので、ここで例示されているように派手には使わないのだ。

たとえば「漫画独特の表現」で「不満」とされた焦げた煙のようなもの、「シヨック」とされた汗などは、気づかないほど抑制されてリアルな劇画などにも描かれていない。これらのマンガ的な記号は、汗のように目にみえるものでも、実際には汗をかかない場面に描いて「焦り」を意味したり、また流線のように目にみえない動きを意味したりする。マンガの意味や時間をつくりあげる重要な表現要素なのである。

そして、もともとアニメや戦前のマンガでも使われていたこれらの記号を徹底的に駆使し、文における修飾語のように意味体系として秩序づけていったのも初期手塚であった。さらに、怒りの湯気の中に目や口を描いたのは自分の考案だと文中にあるように、これら記号に工夫をかさねていった。このことで日本の戦後マンガは飛躍的に表現枠をひろげたといえる。

手塚は自分の絵を、こうした表情類型や記号的表現の順列組み合わせのようにみなしていた。といってみれば漢字の構成のように、だ。漢字は、ヘンとツクリがあり、サンズイがあれば水に関する漢字というように、各々の部分の意味の組み合わせで全体がわかる。しかも、漢字の本は象形文字、画像的な記号だった。漢字は、その基礎的な記号群の意味を知っていると、あとは組み合わせで意味やイメージをつくることができる。

漢字を学ぶのは、じつは日常会話的な言葉を耳と口でおぼえたあととすることで、後天的にその法則をおぼえる。だから日本語は複雑なのだが、とにかく漢字がわからないことには日本人としてやっていけないので、すべての日本人はある程度漢字が読めるし書ける。

要するに手塚はマンガの絵を、無意識に漢字とおなじように考えたのだと思う。彼の記号に分解できるマンガ絵の手法は、漢字を解する日本人にとって受け入れやすい手法だったはずだ。だからこそ多くの後継者がその組み合わせを学び、多少絵は下手でも話を展開することができた。そして話や発想が面白ければ、読者は喜んで読んだのだ。

かくて手塚以降の戦後マンガは、この初めから漢字的な描きやすさと受け入れやすさをもっていた（複雑な話のわりに、という意味だが）。そう考えると『ナニワ金融道』などの、どうみても下手な絵なのに面白いマンガが日本に生まれてしまう理由もわかる気がする。手塚が強調する発想の基本には、じつは漢字的な画像記号の組み合わせの発想も含まれていて、だからこそ手塚にとってマンガは「誰にでも描ける」はずだったのである。



知恵の森

KOBUNSHA

か かた
マンガの描き方

似顔絵から長編まで

著者 — 手塚治虫 (てつかおさむ)

1996年 7月20日 初版 1刷発行

2011年 9月5日 14刷発行

発行者 — 古谷俊勝

印刷所 — 慶昌堂印刷

製本所 — ナショナル製本

発行所 — 株式会社 光文社

東京都文京区音羽1-16-6 〒112-8011

電話 — 編集部 (03)5395-8282

書籍販売部 (03)5395-8113

業務部 (03)5395-8125

メール — chie@kobunsha.com

©Osamu Tezuka 1996

落丁本・乱丁本は業務部でお取替えいたします。

ISBN978-4-334-72263-0 Printed in Japan

因本書の全部または一部を無断で複写複製(コピー)することは、著作権法上での例外を除き、禁じられています。本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(03-3401-2382)にご連絡ください。

また、本書の電子化は私的使用に限り、著作権法上認められています。

ただし代行業者等の第三者による電子データ化及び電子書籍化は、いかなる場合も認められておりません。

一九七七年五月
カッパ・ホームズ(光文社)刊

78349-5
aあ8-1

赤瀬川原平
あかせがわげんへい

鑑賞のポイントはどこか
赤瀬川原平の名画読本

早足で見る。自分が買うつもりで見ると。自分でも描いてみる。「印象派の絵は日本の俳句だ」「ゴッホが陰に「色」をつけた」など十五人の代表作に迫る。
(解説・安西水丸)

820円

71464-2
aあ2-1

荒俣 宏
あらかま ひろし

眼で解く推理博覧会
凶像探偵

文庫書下ろし

飛行機のない時代に、富士山の鳥瞰図が!? 蒐集した古今東西の稀覯本から百点以上の凶像を選び、鬼才アラマタの《眼》が推理する。奇想天外、空前絶後の凶像綺譚。

720円

78557-4
tて7-1

石川 球太
いしかわ たま

なつかしい「おもちゃ」の作り方

ワリバン鉄砲、竹トンボ、紙ずもう…。昭和の子供たちが遊んでいた「おもちゃ」の作り方を紹介。お金をかけず頭を使う、わくわくできる94種! 『おもちゃの作り方』改題。

720円

78376-1
bて9-1

岩城 宏之
いわき ひろゆき

美を味わえる子どもに育てる
岩城音楽教室

時代を創造するものは誰か

「今日のピアノの音はきれいね」「今日は楽しく聞こえるわ。母親が子どもを褒める言葉はそれでいい。ワクをはずして、もつと楽しもう!」世界的指揮者の音楽実践哲学。

600円

72789-5
aお6-1

岡本 太郎
おかもと たらう

今日の芸術

「今日の芸術は、うまくあつてはならない。きれいであつてはならない。こころよくあつてはならない。」時を超えた名言、ついに復刻。
(序文・横尾忠則 解説・赤瀬川原平)

520円

78188-0
aお6-2

岡本 太郎

芸術と青春

岡本太郎にとって、青春とは何だったのか。孤絶をおそれることなく、情熱を武器に疾走する、爆発前夜の岡本太郎の姿がここにある。

540円

(解説・みうらじゅん)

78536-3
aお6-3

岡本 太郎

日本の伝統

「法隆寺は焼けてけつこう」「古典はその時代のモダンアート」「今日の芸術」の伝統論を具体的に展開した名著、初版本の構成に則つて文庫化。(解説・岡本敏子)

660円

78532-1
aこ2-2

高信太郎

まんが ハングルの入門

笑つておぼえる韓国語
笑つて学んで13億人としやべろう
お隣の国の言葉を覚えよう！ 基本的な女子音から、現地レベルの会話まで、「まんが」だからわかりやすく、笑つて自然に覚えられる、日本で一番やさしいハングル入門書。

680円

78538-3
aこ2-3

高信太郎

まんが 中国語入門

中国語は漢字を使っているから、視覚から入れば覚えやすい。だから「まんが」で勉強しよう！ 初歩のあいさつから簡単な会話まで、笑つて読むうちに自然に覚えられる！

680円

78559-8
tこ1-1

今野清司
嶋野千恵

マンガ偉人伝 チェ・ゲバラ

「帝国主義のあるところ、僕はどこでも戦い続ける。永遠の勝利の日まで」。理想に燃えた革命家、チェ・ゲバラの生涯を描く感動のコミック！ 海外版を「逆輸入」して文庫化。

680円

72805-2
cた2-1

多湖輝

パズル・クイズで脳ミソを鍛えよう
頭の体操 第1集

あなたの脳ミソは、固定観念でこり固まっていますか？ 創造的な人間になるには、独創力が必要なのだ。超ベストセラー、待望の文庫化！

520円

78379-2
cた11-1

谷口尚規
石川球太

火のおこし方から、イカダの組み方まで
冒険手帳

◎小石や木の枝を使った通信法◎腕時計を使って方向を知るには◎砂漠で水を得る方法◎刊行時、当時の少年たちの冒険心を刺激しまくつた名著、待望の復刊！

760円

78005-0
bた2-1

ダライ・ラマ十世
石濱裕美子

心は死を超えて存続する
ダライ・ラマの仏教入門

「重要なことは、毎日意味のある人生をおくること、私たちが心に平和と調和をもたらそうとすること、そして社会に対して建設的に貢献することなのです」(まえがきより)。

520円

78414-0
bた2-3

ダライ・ラマ十世
沼尻由起子

似顔絵から長編まで
思いやりのある生活

だれもが願っている幸福な人生を見いだすために…。チベット仏教の最高指導者でノーベル平和賞受賞者ダライ・ラマ十四世が、人として生きるべき慈悲と平和の世界。

580円

72263-0
aて1-1

手塚治虫

マンガの描き方

不動の人気を保つ天才マンガ家・手塚治虫。マンガ文化に革命を起こし、世界中のクリエイターに影響を与えた「マンガの神様」が、自ら創作現場を語る。(解説・夏目房之介)

500円

72288-3
aて1-2

手塚治虫

二十世紀の君たちへ
ガラスの地球を救え

「なんとしてでも、地球を死の惑星にはしたくない」。幼少の思い出から、自らのマンガ、未来の子供たちへの想いまで、手塚治虫、最後のメッセージ。(解説・辻 真先)

460円

78459-1
aて1-3

手塚治虫

作り手からの漫画論
手塚治虫のブツダ救われる言葉

幸福な生き方とは？ 真の人間らしきとは？ 生命の尊さとは？ 巨匠・手塚治虫が十二年間かけて描いた「ブツダ」の作品中から、勇氣を与え、心を癒してくれる言葉を集大成。

580円

78495-9
aて1-4

手塚治虫
石子順

漫画の奥義

「八方ふさがりになるか、四面楚歌になるか、それは覚悟のうえで、今ここで、あえて本音で漫画を語りたい」。手塚治虫が、初めて漫画論に関わつた最後の対談。

680円

78516-1
aて1-5

手塚 治虫

手塚治虫大全 1

「母の肖像」「サラリーマン落第の記」「どん底の季節」：など、人生の曲折を吐露した自伝的エッセイ集。異色マンガ、幻の傑作小説、貴重な未収録エッセイも発掘掲載！

780円

78517-8
aて1-6

手塚 治虫

手塚治虫大全 2

マンガの創作方法を語り、「鉄腕アトム」「火の鳥」「フラック・ジャック」など作品の秘話を明かす。「ぼくの旅日記」ほか、傑作SFマンガ、異色マンガ、未収録エッセイも掲載。

780円

78518-5
aて1-7

手塚 治虫

手塚治虫大全 3

「一生に一本でもいい、ぼくの絵を映画にできたら」「アニメーションという言葉すらなかった時代での挑戦。自らのアニメの作法、傑作アニメ・シナリオ、未収録エッセイを掲載。

880円

72669-0
bは2-3

花山 勝友
監修

「図解」仏像のすべて

聖観音、弥勒菩薩、大日如来、梵天……。仏像がわれわれに語りかけるものとはなにか。仏像の見分け方と聖句をイラスト、写真により一挙に紹介する。

500円

72422-1
aよ2-1

横尾 忠則

名画感応術

文庫オリジナル

横尾忠則対話集

今、生きる秘訣

絵は特別な人にしか理解できないのか？ 知的に認識することが必要なのだろうか？ ピカソ、ゴッホらの名画を通じて、絵画を「感応」するための手引を贈るエッセイ。

880円

72593-8
aよ2-2

横尾 忠則

今、生きる秘訣

時代の最先端を疾走し続ける画家・横尾忠則の対話集。「才能なんていらぬ」「創作をリードする夢。生きるエネルギーが湧く名著。『宇宙遐想』改題。

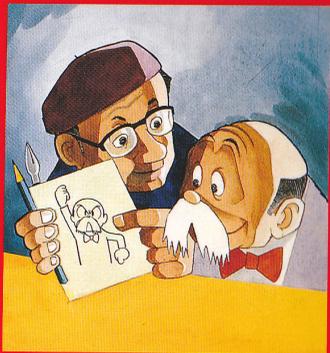
(解説・河合隼雄)

500円

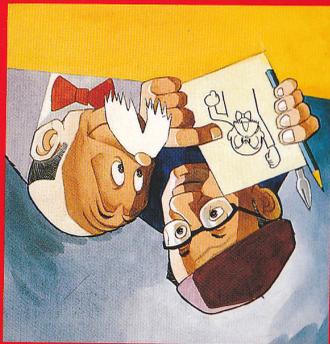
マンガの描き方

似顔絵から長編まで

Spirit of Osamu Tezuka



Spirit of Osamu Tezuka



Spirit of Osamu Tezuka

手塚治虫

光文社知恵の森文庫

あて
1-1

手塚治虫

マンガの描き方
似顔絵から
長編まで

光文社知恵の森文庫

¥476



9784334722630

ISBN978-4-334-72263-0

C0179 ¥476E



1920179004762

定価(本体476円+税)

手塚治虫 / マンガの描き方 似顔絵から長編まで

てつわん
『鉄腕アトム』『ジャングル大帝』^{たいてい}『ブラック・ジャック』『火の鳥』……etc. 30年以上に^{わた}互って、子供たちに夢を与えつづけ、亡くなった今も、不動の^{ふどう}人気を保つ天才マンガ家・手塚治虫。マンガ文化に革命を起こし、世界中のクリエイターに影響を与えたマンガの神様が、自ら^{そうさくげんば}創作現場を語った。手塚ファンのみならずマンガ好き垂涎の一冊!