

## まんがの絵をデザインは何故忌避するのか。

## MANGA IN DESIGN

.....  
大塚 英志 先端芸術学部まんが表現学科 教授  
杉本 真理子 先端芸術学部まんが表現学科 講師

Eiji OHTSUKA Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Professor  
Mariko SUGIMOTO Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant Professor  
.....

## 要旨

まんが編集の現場に潜在的に存在する「まんがの絵」とデザインの齟齬ないしは回避について問題の整理を行った。まんが雑誌、まんが単行本の表紙デザイン、装丁においてデザイナーはまんが表現の色彩、アイコンとしてのキャラクター、筆致の要素との衝突を回避するため、それらの要素をデザイン処理で削ごうとする傾向にある。この問題の起源を考えるためには「まんがの絵」が「構成」としてもくろまれたという事実注意到すべきである。

## Summary

The problem of the discrepancy or the evasion of "Picture of the cartoon" that existed in potential on the site of the cartoon editing and the design was arranged. When cover design and binding cartoon magazines are designed, the designer tends to start reducing in process the design to evade the collision with the element of the color of cover reality, the character as the icon, and the touch those elements. It is necessary to note the fact that "Picture of the cartoon" was planned as "Composition" to think about the origin of this problem.

1) そもそもまんがというメディアにデザイナーという職能は存在しなかった

まんがの創り手として雑誌や単行本制作の現場にある時、しばしば問題となるのが「まんがの絵」と装幀やグラフィックデザインとの齟齬や軋轢とでもいべき問題である。恐らくそれはデザイナーの側には届かず常にまんが家の側の困惑や鬱屈として留め置かれるものだ。だから敢えて挑発的な言い方をすれば、「まんがの絵」と「グラフィックデザイン」は本来、相容れない質のものである。しかしそれは問題化されていないが故に、そもそも何故、双方は相容れないのかというより本質的な問いもまた立論されない。従って本研究の目的は、まず、「問題化」から始める必要がある。

まずまんがの雑誌制作ないしはまんが制作に「デザイン」に特化した職能は存在していなかった、という指摘から始める必要がある。例えば一部の少年週刊誌では1980年代半ばの時点までは雑誌の表紙デザインは編集者の仕事であったことを筆者は経験的に知っている。イラストの選択、配置、配色などのいわゆる「レイアウト」のみならず、表紙コピー文の制作も含めて編集者がその全てを行うことが常であった。あるいは作品ごとのタイトルロゴは手塚治虫のまんが入門書にその描き方の指南があるように、少なくともまんが家の職能とされていた時期があった。新書版コミックスの装幀においてもあらかじめ用意されたフォーマットの中に絵とロゴを入れていくだけの作業であることが一般的であった。まんがメディアの中にどの時点で「デザイナー」という職能が成立したかは正確には確定できないが前述のように80年代半ばまでは一部出版社においては「デザイン」は編集者の職能としてあった。それは活字雑誌における「割符」が編集者の職能であったことを考えれば特殊なことではない。

「まんがの絵」にデザインが不要であったことの象徴が先にも見られる「キンアカ」と呼ばれる赤版100%と黄版100%を重ねた色であり、「まんがの絵」にこの「キンアカ」でロゴなりコピーを乗せれば雑誌なり単行本の表紙は成立してしまう。例えば雑誌『ブルータ

ス』が'10年7月にスタジオ・ジブリ特集を行った時、『借りぐらしのアリエッティ』のイラストレーションに対して、キャラクターの服の色と同系色を配した側面はあるとはいえ、雑誌ロゴ及びコピーをこの「キンアカ」に近い色で配置したことが象徴的なように、「まんがの絵」に対しては「キンアカ」でしかロゴその他を配色する手法が数少ない解決策の一つであり、それが「デザイン」の不在を可能にしてきた。

## 2) 横尾忠則の『少年マガジン』表紙デザインの問題

このような「デザイン」という概念や職能が未成立だったまんがというメディアにおいて特異な出来事としてあったのは1970年に横尾忠則が『少年マガジン』の表紙デザインを行ったことである。その時代的背景及びデザイン史的な意味については本研究の目的ではないので言及しないが、「まんがの絵」と「デザイン」との関わりを立論する上ではいくつかの特徴的な傾向を横尾の表紙デザインに指摘できるだろう。

〔1〕まんがの絵に平面的に彩色することで「構成」化する。〔図1、2、3〕

まんがの線画を平面的に塗り分け、時にはより広い画面を単色で塗る処理である。それはキャラクターにまんが家が与えた色彩設定をしばしば拒否しているとともに「ペンタッチ」を見えにくくしている印象がある。

〔2〕「まんが」の絵そのものを用いない。〔図4、5、6〕

そもそも人気まんがのキャラクターを雑誌表紙に使わない、という方法である。デザイナーはまんがの「キャラクター」というアイコンそのものとの対峙を回避している、と感じる。

〔3〕作者名等を表記するフォントを筆致の明確な筆文字を使うことでまんが家の「ペンタッチ」に対抗しようとしている。〔図1、7〕

例えば〔図7〕の川崎のぼるの強弱のはっきりしたペンタッチに筆による描き文字を配置している。

こうして見た時、横尾のデザインは「まんがの絵」

の「色」「キャラクター」「ペンタッチ」といった要素を回避しようとしていることがわかるだろう。

まんが表現の側から言うなら横尾は一貫して「まんがの絵」を「デザイン」によって「殺そう」としているといえる。それは横尾が「デザイン」という振る舞いによって「まんがの絵」にいかなる文化史的、同時代的文脈を与えようとしていたかという意図そしてデザイン史、現代美術的評価とは異なる水準で存在する問題であることはいうまでもない。

しかし、横尾を示した3つの方法は現在のところ、まんがの装本においてデザイナー以前の「キンアカ」やフレームへの嵌め込みといった「伝統的」手法を除けばデザイナーがまんが家の絵にとりうる数少ない選択肢としてあることは事実である。



図 1)



図 2)



図 3)

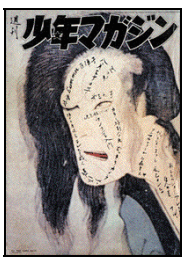


図 4)



図 5)



図 6)



図 7)

### 3) 何故、まんがの絵とデザインは相容れないのか

それではデザイナーが「まんがの絵」の諸要素との対峙を回避する傾向にあるのは何故なのか。例えばそこにはデザインを「自分の表現」と意識するデザイナーと、まんが家の表現であるキャラクター画が相容れない、という互いのプライドによる軋轢というケースは経験上、少なからず存在する。しかし一方でいくつかの歴史的要因を仮説することが可能である。

その一つは、「まんがの絵」とはそもそもが「構成」であり、同じように「構成」に出自を持つデザインは「まんがの絵のデザイン」の中で、二つの異なる「構成」同士の矛盾にデザイナーは対峙しなくてはならないという仮説である。

「まんがの絵」の出自が大正アヴァンギャルドの「構成」的思考によるディズニー画の解釈によって成立したことは既に指摘してきたが（\*1）、一例をあげれば高見沢路直こと田河水泡によって成立したこの国のまんが及びアニメーションのキャラクターは、常に以下のように理論的にも受容されていったものである。

〈形態の実質を、面と線に還元すること、それは面の科学の立場にたつことであり、絵画に科学的分析の方法をいれやうとすることである。（中略）漫画映画の絵も、形態のディテールをすて、それをできるだけ単純な線と面におきかえている。この省略は、運動を描くために必要である。かくてミッキー・マウスをはじめ、ドナルド、プラトー、グーフィー、ポパイ、ベティ・ブーブなど、いずれも形態の写実でなくて、類型である。これらの絵は簡単な線からなり、特徴ある部分だけが誇張され、そのために全体はきわめて歪曲されている。この歪曲は、同時にその運動に好都合になされなければならない。そして運動にもつとも都合のいい形態は、全てに共通する幾何学的な図形にちかづくことである。〉（\*2）

15年戦争下にアニメーションの国策化に関与した今村太平の発言である。今村は一貫してディズニーのロシアアヴァンギャルド的解釈を主導した人物である。

このような形で「まんがの絵」がこの国では「構成」として目論まれたことの歴史は忘却されている。手塚治虫の「まんが記号説」は手塚が自身の絵の構成主義的なあり方について言及したものだが、そのことは理解されていない。一方では荒俣宏が指摘しているように（\*3）少女まんがの画は大正期、夢二のアール・デコの受容によって定型化し、'70年代に24年組が意図的に再受容することで成立したものであるが、この点も顧みられない。

例えばまんがの彩色をデザイナーが平面化、構成化したがるのは「まんがの絵」の「構成」への回帰であるように思える。しかし、一方この技法がむしろ少女まんがで効果を発揮するのはアール・デコの挿画の彩色がくり抜いた型をあてて刷毛でフラットに塗り分けるものであったことへの回帰だと考えることもできる。このような処理をすることでデザインとの整合性が成立するのではないかと歴史的前提をふまえて仮説することが例えば可能である。

#### 4) おわりに

既にまんがを含む「本」の電子化は自明のこととなった。雑誌や単行本とというパッケージが消滅の方向に歩み始めている以上、まんが雑誌や単行本の表紙やカバーの上での「まんがの絵」と「デザイン」の軋轢の「問題」化より前にこの「問題」は消滅するようにも思える。

一つにはそれは単純に「表紙」や「カバー」の消滅という事態を招くだけでなく、「電子書籍」は作者が直接、出版社や流通を介さず本を読者の許に届けることを可能とする点に注意すべきである。すなわち、「デザイン」はまんが家の側に職能として帰属する可能性が考えられるのである。既に同人誌ではデザインはまんが家の作業の一部となっているが、電子書籍の時代にあってはデザインツールの普及進化もあり、まんが表現の中に統合されることでWEB上のまんがデザインは次の局面を迎える可能性がある。

しかし一方で「まんがの絵」が広告の他により広く

用いられるようになった今、この問題はまんが表現の外側でこそ、問題化されるべきである。現状では横尾が示した手法が、あるいはCGや画材などで筆致を変えて「まんがの絵」の方がデザインに歩み寄る形で問題は回避されているように感じられる。

だからこそ「ビジュアルデザイン学科」の中に「エディトリアルデザイン」や「グラフィックデザイン」、「まんが表現学科」の中に「まんが」や「キャラクターイラストレーション」を学ぶためのカリキュラムがある本学において、しかし双方がカリキュラム、教員、学生において棲み分けている現状をそれぞれがどう受け止めるべきなのかという問題提起だけはしておきたいと思う。

#### 註

- 1) 大塚英志『映画式まんが入門』2010年、アスキー・メディアワークス
- 2) 今村太平『漫画映画論』2005年、徳間書店
- 3) 荒俣宏編著『流線型の女神 アールデコ挿絵本の世界』1998年、牛若丸

#### 図版出典

- 1) 横尾忠則デザイン、『週刊少年マガジン』1970年9月13日38号、講談社
- 2) 同、1970年6月7日24号、講談社
- 3) 同、1970年6月14日25号、講談社
- 4) 同、1970年8月30日36号、講談社
- 5) 同、1970年9月6日37号、講談社
- 6) 同、1970年8月23日35号、講談社
- 7) 同、1970年5月31日23号、講談社