

「マンガ」指導方針と基本カリキュラム

今や日本が世界に誇る文化となったマンガは、文章や映像にひけをとらない表現方法です。書店には様々な絵柄の雑誌や単行本が並び、WEB上でも縦スクロールという新しいコマ割り形態のマンガが生まれています。子どもにもわかりやすい内容から読解力を必要とするものまで、その内容も多岐にわたります。多くのマンガ作品はプロ作家の絶え間ない努力により、読者にわかりやすく読みやすく飽きを感じさせないように作られています。

マンガを描くという作業には、自分の感じたことをアウトプットし伝えるために必要な学びの要素がたくさん内包されています。まずは、何を描くか。アイデアや面白いと思ったことを常に頭の片隅に留めておき、想像を膨らませていきます。ある程度イメージが固まってきたら文字に書き起こし、起承転結で構成されたストーリーに落とし込みます。そして作品の中で生き生きと動く登場人物たちの性格や特徴を考えます。これには日々の人間観察が欠かせません。また、背景やカメラアングルも重要で、今まで見てきた風景・アニメーションや映画の記憶を総動員するとともに、新たに資料を探します。最後は作画作業です。デッサンや図法を駆使し、読者に読みやすい見せ方を常に考えながら長時間忍耐強く机に向かい絵を描いていきます。

以上からもわかるように、一つの作品を作り上げるためには大変な労力と考える力が必要です。そして、どんな作品も出来栄えに関係なく完成した時には限りない喜びと達成感があります。教育支援協会マンガプログラムでは、自分の力でオリジナルの作品を制作する力を身に付けることを最終目標に、まずは簡単なイラストの描き方から始め、ストーリーの作り方まで幅広く体験し、楽しく自分を表現する方法を探していきます。プログラムは2年単位で構成し、プログラムを通してたくさんの今まで気づかなかった日常を観察する力、身の回りから面白いものを発見する力を養うとともに、プロ作家の努力を肌で感じ、読者として楽しませてもらう側から楽しませる側へと新しい視点を自然に獲得して行ってほしいと思います。

【マンガプログラムの指導方針】

1年目は人物の画力向上を、2年目はコマ割や背景を中心に学び、自分で作品制作ができる技術を身に付けていきます。マンガには様々な絵柄があり、描き方や表現方法も作家によりさまざま、正解と呼べるものではありません。ですから、子どもたちには毎回のテーマを自由に表現してもらいます。指導する側は、必要であればデッサンや透視図法などで絵柄を整える方法も教えていきますが、基本は何をどう伝えたいのかという点に重点を置きアドバイスを重ねていきます。たとえば「キャラクターが走っている」という作画の場合には、デッサンが緻密かということよりも、キャラクターが必死になって手足を動かしている様子が見る人に伝わるかどうか重点を置きます。描き上げることができた時点で、その子にとっては立派な作品です。指導者は、まずは描き上げたことを認める姿勢が必要です。その上で、作品の出来・不出来ではなく、「今よりもさらによく伝わるようになるためには」という視点でアドバイスをします。そのアドバイスを取り入れるかどうかは子どもに任せます。絵を言葉にして説明するのはなかなか難しく、描ける大人はつつい説明のために子どもの絵を上から描き直してあげてしまうことがあります。マンガプログラムでは絶対に子どもの絵を上から修正することはしません。描き方を説明したり、微妙なずれを指摘する際には、別の紙に書いて見せるか、トレーシングペーパーを上重ねて描き、本人の絵とアドバイスの絵を何度も確認できるようにします。子ども達が2つを見比べて、よいと思った方を描いていけばいいのです。ストーリーにおいてはなおさらです。きちんと意味が通じるよいものをと意識するあまり、まったく筆が進まなくなるのは子どもに限らず大人も経験しています。まずは、つじつまが合わなくてもいいからとにかく1作品描き上げてみる。その成功体験をしっかり脳裏に刻み、より深い作品制作の世界へ誘います。そして、2年のプログラムを終えてからも独自に自分で制作を続けていける力を養います。

マンガプログラム年間基本カリキュラム

表はマンガプログラムの基本的な年間計画です。「キャラクター」「背景」「創作」という3つのカリキュラムに分類し、年間を通して総合的な力を養っていきます。1年目・2年目共に、キャラクター作画の向上をメインに据えながら、その月ごとのイベントや子どもたちの興味に合わせて合間に「背景」と「創作」を組み込んでいきます。プログラムの組み方は、行う教室や拠点により順番が変わっても構いませんが、1年の終了時には、全拠点にて下記すべてのカリキュラムを子どもたちが体験できる仕組みになっています。

年間カリキュラム/1年目

1年次到達目標: アタリをとる作画方法・ペンの使い方に慣れる
表情・性別・年齢の違いが分かるキャラクターの全身が描けるようになる

週	カテゴリ	テーマ	内容	週	カテゴリ	テーマ	内容
1	キャラ	顔の描き方	①アタリ(設計図)の取り方を学ぶ	1	背景	描き文字を描く	写真やイラストのバックに描き文字を入れて場面の状況を表現する
2	キャラ		②正面顔を描く	2	背景	ベタ・カケアミの練習	ぬり絵をモノクロで仕上げる
3	キャラ		③横顔と斜め顔を描く	3	背景	感情を表現する背景	喜怒哀楽キャラクター作画の背景に効果を描き込む
4	キャラ		④斜め横・アオリ・俯瞰の角度から見た顔を描く	4	背景	動物を描く	写真を見ながらデフォルメした動物を描きセリフをしゃべらせる
5	キャラ	髪型の描き方	シルエットにこだわり、インパクトのある髪型を考える	5	背景	青空・夜空を描く	スクリーントーンとホワイトを使い空を表現する ※カッター注意!
6	キャラ	表情を描く	喜・怒・哀・驚の表情を描き、2コママンガにしてみる	6	背景	木を描く	木の描き方を理解し、ファンタジー背景を描いてみる
7	キャラ	性別を描く	男女の特徴を理解し、どちらか一方のキャラのバスタップを描く	7	背景	箱から本を描く	一点透視図法の紹介、奥行きのある四角形から本を描く
8	キャラ	年齢の描き分け	好きなキャラの赤ちゃん時代・老年時代の顔を想像して描く	8	背景	動きを表現する背景	走るキャラクター作画の背景に効果を描き込む
9	キャラ	ちびキャラを描く	①2〜3頭身のキャラクターを描く	1	マンガ原稿制作	4コママンガを描く①	4つのカードを選んで、4コママンガにする
10	キャラ		②動きのあるポーズをとったちびキャラを描く	4		5〜6コママンガを描く	短いシナリオからIPのコマ配置を考え、ネームを描く
11	キャラ	6頭身キャラを描く	ちびキャラ3頭身からリアルキャラ6頭身への変換を理解する	5		説明マンガを創る/ネーム	自分の好きなものを人に紹介するお話を考え、コマを割ってみる
12	キャラ	ファッションを描く	自分の好きな服装をしたキャラを描き、シワの描き方を学ぶ	6		説明マンガを創る/作画	前回考えたネームを原稿用紙で仕上げる
13	キャラ	手を描く	①ゲー・チョコ・パーを描く	2	デザイン	組み合わせでキャラデザインする	機械・動植物・食べ物等を人間に組み合わせてキャラクターを描く
14	キャラ		②画面に顔と手が入るポーズを描く	3		オリジナルキャラクターを描く	キャラ設定を考え、性格に基づくキャラデザインをする
15	キャラ	クロッキー(立ちポーズ)	①一人ずつモデルになって友達を描く	1	イラスト制作	メッセージカードイラストを描く	顔作画の復習・応用とカラーの基本を知る
16	キャラ		②先週クロッキーした友達をマンガの絵に起こす	2		暑中見舞いイラストを描く	文字とのバランス・季節を表す小物の描き方を知る
17	キャラ	描き分け	①サブキャラクターを描き、主人公との関係や役割も考えてみる	3		Xmasカード・年賀状を作る	カラーイラスト、着物の描き方、季節の小物の復習
18	キャラ		②ドラえもんの登場キャラのような性格の違うキャラの顔を書く	4		カレンダーイラストを作る/ラフ	皆で担当の月を分担し、季節のイラストを考える
19	キャラ	アクションポーズを描く	①走るキャラクターを描く(6頭身/3頭身)	※小学校低学年は仕上げ工程にトーンは使わない。4年生以上は使用可(拠点の判断に従う)。			
20	キャラ		②飛ぶ・戦う・スポーツするキャラクターを描く				

年間カリキュラム/2年目

2年次到達目標:動きのあるキャラクター・状況が分かる簡単な背景が描けるようになる。コマを割り短いネームを描けるようになる

キャラクター

週	カテゴリ	テーマ	内容	週	カテゴリ	テーマ	内容
1	キャラ	アングル別の顔	①正面・真横・斜めアングルから同じキャラクターに見えるように描く	1	背景	花を描く	構造を理解し、キャラクターの背景に花のアップを描く
2	キャラ		②あおり・俯瞰アングルから同じキャラクターに見えるように描く	2	背景	食べ物を描く	好きな料理をモノクロで描いて仕上げる
3	キャラ	髪型の描き方	①ショートカットの髪型を描く	3	背景	箱から家具を描く	一点透視図法の復習、奥行きのある家具を描く(タンス・机・椅子)
4	キャラ		②ロングヘアの髪型を描く	4	背景	部屋を描く	キャラクターの部屋を想像して家具を配置する(アタリ・消失点あり)
5	キャラ	性別を描く	①男性の特徴を理解し、キャラクターの全身を描く	5	背景	炎・煙を描く	いろんな燃え方の表現を知り、作画してみる
6	キャラ		②女性の特徴を理解し、キャラクターの全身を描く	6	背景	天候を表現する	同じ背景に、晴れ・曇り・雨の処理を施す
7	キャラ	年齢の描き分け	①男女どちらかのキャラクターの幼年⇒少年⇒青年⇒老年を全身で描く	7	背景	箱から建物を描く	一点透視図法の復習、奥行きのある建物を描く
8	キャラ		②前回と性別が違うキャラクターの幼年⇒少年⇒青年⇒老年を全身で描く	8	背景	アクションシーンの効果線	作画した戦うキャラクターの背景に効果線を入れてよりカッコよくする
9	キャラ	バスタップの動作	食べる、本を読む、指差すなど、バスタップのポーズを描く	1	イラスト制作	メッセージカードイラストを描く	顔作画の復習・応用とカラーの基本を知る
10	キャラ	体型別描き分け	太った人・痩せた人の特徴を理解し、キャラクターの全身を描く	2		暑中見舞いイラストを描く	浴衣の描き方、季節を表す小物の描き方を知る
11	キャラ	クロッキー(座りポーズ)	①一人ずつモデルになって友達を描く	3		Xmasカード・年賀状を作る	カラーイラスト、着物の描き方、季節の小物の復習
12	キャラ		②先週クロッキーした友達をマンガの絵に起こす	1	デッサン	オリジナルキャラクターを描く	キャラ設定を考え、性格に基づくキャラデザインをする
13	キャラ	全身アングル	①あおりアングルから見たキャラクターの全身を描く	2		マスコットキャラを描く	主人公を(助けてくれるor邪魔してくる)小さなキャラクターを創る
14	キャラ		②俯瞰アングルから見たキャラクターの全身を描く	3		サブキャラクターを描く	敵・ライバル・ヒロイン・お助け役など主人公の仲間や敵を創る
15	キャラ	歩くポーズを描く	歩いているキャラクターを好きなアングルで描く	1	マンガ原稿制作	原稿用紙の使い方	マンガ原稿用紙の使い方を知り、使い方の説明マンガを描いてみる
16	キャラ	アクションシーンを描く	戦っているキャラクターを描く	3		1Pマンガを描く	短いシナリオを基に、1Pのコマ割りをしてみる
17	キャラ	2人のシーンを描く	2人のキャラクターが同じ画面上にいる様に描く(握手・ハットル・おんぶ)	4		2Pネームを描く	連載マンガの短いシナリオから1~2Pのネームを描く
18	キャラ	死体・怪我をした人を描く	流血表現・無表情・痛そうな表情・関節を無視したポーズを描く	5		オリジナル/ストーリー	2P以上のショートストーリーを考え、プロット・ネームを作る
19	キャラ	表情のバリエーションを増やす	選んだカードのセリフから状況を想像し、キャラの表情を描く	6		オリジナル/原稿作画	前回考えたネームを原稿用紙に作画する
20	キャラ	重心を意識したポーズを描く	棒立ちではなく、体重を感じられる表現を学ぶ				

※小学校低学年は仕上げ工程にトーンは使わない。4年生以上は使用可(拠点の判断に従う)。