



藤田和日郎 漫画指南

～漫画家になるとはどういうことなのか～

『うしおととら』『からくりサーカス』

『双亡亭壊すべし』の

藤田和日郎先生が語る、

漫画家のなりかた!

これを読んでる皆さん、元気ですか？ 元気なわけないですよ。きっと、自分の漫画をもと面白くしたいと考えてるから、この文章を読んでいるんですもんね。

自分が新人の時、編集部とやりとりしてネーム描いていた時、先輩の漫画が嫌いでした。それは当時漫画を発表する媒体が雑誌しかない時代だったからです。紙の雑誌は漫画を掲載出来る分量が決まっていて、自分が載るためには先輩を押ししのけないといけなかったからです。

編集さんは良く新人作家に「この先生を見習えよ」という言い方をします。自分が漫画家デビューした後、そういう時に自分の名前を引き合いに出されるのがとても嫌でした。それは、言われた新人さんの心には、それぞれ神様みたいな漫画家がいるからです。

だから自分に限らず、誰が漫画の創り方の話をしたって、それを読む人にとっての神様じゃなければ、「俺はお前を先生だと認めてない」「そもそも、お前は俺のこと知らないだろう」って形になっちゃうと思います。

じゃあ、自分はこういう形で何を話せるか。一応30年漫画家やっているので、役に立たないことは喋らないと思います。なんとか食っていける方法を喋りますから、もし聞いてくれたら嬉しいです。

満員電車で割って入ろう

漫画家になる、ってどんなイメージを持っていますか？

漫画を発表する場が多くなった今漫画を描いてるみんなには、伝わりづらいかもしれないけれど、自分の時はそうだったという前提で聞いてもらいたいです。

満員電車が朝方のプラットフォームにやって来る、満員電車が停まる、みんなは乗ろうとする、そしたら電車はギュウギュウ詰め。乗客は「入ってくんじゃねえよ」みたいな感じで、みんなを険しい目で自分を見ている。



満員電車の中の人、にらんでくる！

これが自分の新人時代の漫画家業界のイメージなんです。雑誌の限られたページ数を巡って、漫画家達が椅子取りゲームをしているイメージと言えば伝わるでしょうか。

「もう入ってくんじゃねえよ」ってにらんでる人間がいる中で、満員電車で普通にいらおうと思っても、弾き出されますよね。

その時に割って入る方法はひとつだけなんです。例えば「僕は戊辰戦争は詳しいんですよ、昔から好きだったんで、思い入れがあります」とか。**好きなものがあります、ちょっと詳しくですよ**っていうことだけが唯一、「仕方がねえなあちょっと奥に詰めてやるか」って言わせて、満員電車に入っていく力。唯一のパスポートだったんです。

で、乗客の人達が「戊辰戦争は俺詳しくねえしな」って一歩譲って「あっすいません」って入っていったら、先輩の誰かが飛び出していってしまう。自分がデビューした時は、そういう環境でした。

この電車に入っていけるパスポートは、何かが好きだ、何かに詳しい、何かに思い入れがある、ってことしかないと思います。そして、それが「オリジナリティ」になっていくんです。

パスポートは「オリジナリティ」

「オリジナリティ」って惹かれますよね。「オリジナリティ」溢れる他の作家を見ると、どうやったら自分も身に付けられるんだろうって思いますよね。そして人のやらないこと、人より抜きこんでること、が「オリジナリティ」だと思っちゃいますよね。

でも他人と比べてはだめなんです。「オリジナリティ」は全部、自分にかかってきます。

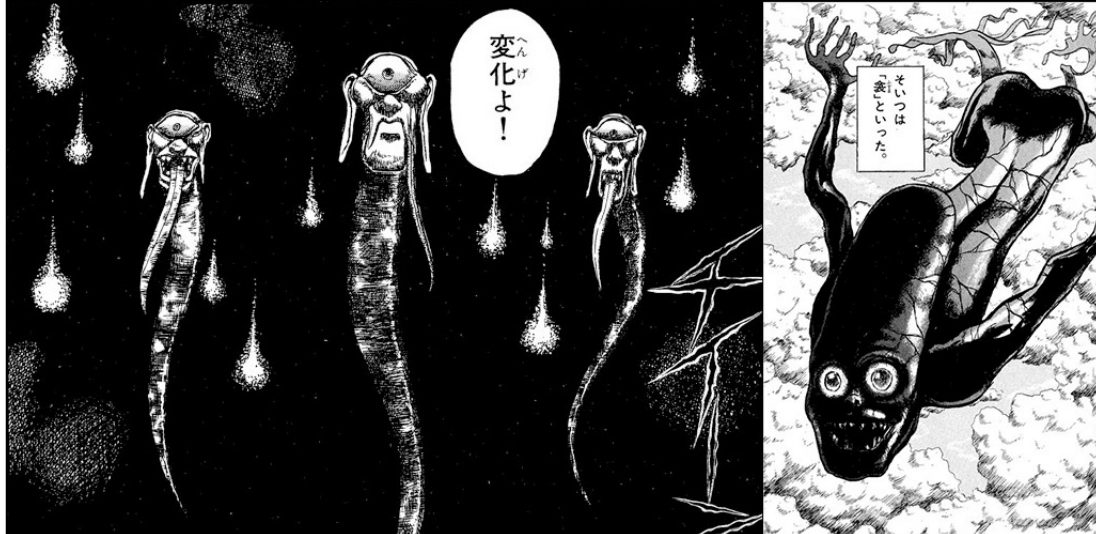
そして、実はみんなの中にも「オリジナリティ」はあるんです。それが、「好き」ってこと。自分の好きがパスポートであり、武器でもあるんです。

でも、そんな自分の「好き」を自分の漫画にどう繋げるかで、苦労します。そんな時、**お手本になるのが、映画であり、本であり、の外部から受ける刺激です。**

これは当たり前のことのように思うかもしれませんが、実はやれている人は少ないと思います。本や映画が好きでちゃんと読んで、観てるという人もいますが、そこで「言語化」していないようでしたら、安心してはダメだと思います。

言語化して初めて「オリジナリティ」になるんです。

なんで、その映画が、本が、音楽が、ゾクゾクしたのか、面白くなかった時も、なんでがっかりしたのか、全部言語化して、言葉で言えるようにしたら、自分の「好き」が「オリジナリティ」になります。



この黒々とした化け物。このフォルムはデビュー以来の藤田先生の「好き」の一つ。

「オリジナリティ」を鍛えるには？

自分の「好き」を「オリジナリティ」にする必要があるのは、「これが、僕の好きです」って創った漫画を、特に編集さんは「なんかパンチがないんだよね」とか「なんか面白くないんだよね」とか否定してくるからです。

自分も、新人時代は「カッコいい奴がカッコいいまま戦って勝利して良いことをする」が自分の「好き」だから、これを他人も面白いと思ってくれると考えて描いていました。そしたらある編集さんに「おまえのやってることって一から十まで全部つまらん」って、言われてしまいました。

さあ、どうしようか。でも、自分の「好き」は大事です。だって、それを描けないんだったら、漫画を描く意味がないからです。でも、実はそこに落とし穴があって、そういった「好き」はもう自分の血となり肉となっているから、自分にとって「刺激」ではないんです。言い換えると、自分にとっての新しさがないんです。

自分が「新しくて面白い！」と思えるものを描かなければ、読者に伝わらないんです。

そこに気づいて、外部からの「刺激」、映画や、本や、絵画や、音楽を自分の「好き」にぶつけました。そうすると、自分の好きな物だけに触れていると分からなかった、自分を揺らす経験ができたんです。

自分が揺れると、なんで揺れたのかを考えます。自分の中にある「好き」ではないのに、なんで心揺らされるのか。そこで「言語化」が必要になってきます。

自分の経験で言えば、ネームが通らず四苦八苦している時に、小泉八雲の『怪談』を読みました。自分はこれを読んで刺激を受けて、「カッコいい奴が勝って良いことをする」でなく

て「悪い奴が良いことをする」話にしたらどうか、これはちょっと面白いんじゃないかと思
い、『うしおととら』のネームを描いたんです。そうしたら、ネームが通り、連載になり、
そして有り難いことに今でも愛してくださる読者がいて、今まで漫画家を続けていられてい
ます。



とらは、人間を食い物と見ている妖怪だけど、人を助けることも…！

外部からの刺激は自分の作品を分厚くしてくれます。

自分の「好き」を多くの人に読んでもらうためにはどういう語り口が必要か、どういう演出が必要か、今までの自分にはない視点がたくさん入ってくるんです。言ってみれば、自分ひとりの力じゃ足りない所を補ってくれるんです。

そういう風に外部の刺激を吸収して身につけていくと、自分の「好き」そのままの語り口や設定を、自分自身で許せなくなってくるんです。

くれぐれも、自分ひとりだけで漫画を描けるって思ったりしたらだめだと思います。自分ひとりの力なんて限界があります。自分一人で他人を楽しませようなんてのは、失礼だと思います。だから、これまでの多くの人達がドキドキしたものとか、面白がったものを見て、聞いて学ばないといけないんです。

これは人によるとは思いますが、そういった刺激を受けるには漫画やアニメは避けた方が無難です。自分もそうでしたが、**漫画家を目指す人間は漫画やアニメが「好き」な人が多いので、「刺激」になりづらいです。**すでに自分の「好き」になっていることが多いんです。

別の言い方をすると、漫画やアニメは「好き」で詳しいから「あ、この作品の面白さは、あれだな」って、自分の「好き」に引き付けて、若干侮ってしまう部分があると思います。そういう心の動きに負けない力を保つのはなかなか大変です。ですから、**あえて漫画創作から遠い文字を読むと「刺激」を受けられると思います。**

この文字で表現されている「怖さ」って、漫画にするとしたらどうやって伝えられるんだろう、と思うと創造意欲をかきたてられませんか？



双亡亭は実在した邸宅・二笑亭に刺激を受けて生まれた。

だまされたと思って外へ行って、見たことないものを見てみてください。読んだことのないものを読んで、自分にぶつけてみてください。

きっと、**自分の中からだけでは出てこない、自分にとっても「新しく面白いもの」が生み出せると思います。**

編集さんとの付き合い方

文字を読むことは「言語化」にも役立ちます。言葉が豊富ですと、編集さんとの打合せもスムーズになります。それは、**自分の「好き」を説明する時に、どんどん「好き」を分解して分析して他人に説明できるようになるからです。**

あるネタを編集さんに出した時に、「うちではそういうネタはいらないよ」とか言われた時にも、自分のやりたい所、描きたい所を分解、分析して編集さんに説明ができれば「そういうのが描きたいなら、こっちのネタは？」なんて別の道が開けたりもするんです。

ただし、そういう風に出るようになるには話の聞き方も大切です。

編集さんってのは基本的に「嫌なこと言いマシーン」なんです。中には、そういうことがわかっていない編集さんもありますが、ほとんどの編集さんはそういう立場や役割の人だということを分かっています。

そんな立場の人から嫌なことを言われて、「嗚呼、ダメだった。しょぼしょぼ」って帰るのだけは避けた方が良いでしょう。なんでダメだって言われたか、ちゃんと分かって帰らないと、家に帰っても何したらいいか分からないからです。



胸をえぐる、「嫌なこと言いマシーン」の言葉だけど…

編集さんが何を言っているのか、自分なりの言葉で確認してみてください。編集さんから、いろいろ嫌なことを言われたら一刻も早く逃げたいですね。でも、そこで踏みとどまって、編集さんの指摘を「こういうことですか」と自分なりに復唱して確認する。もし、違っていたら改めて聞いて、自分なりに納得する。でないと何を言われたら忘れてしまって、後で自分の軸がブレたり、「あの編集は分かっていない」とふて腐れたりするだけになってしまいます。それは、折角ネームを描いて時間を使っているのに、もったいないと思うんです。

あと、**編集さんの指摘に納得することは、「妥協」ではなくて「改善」と考えることも大事です。**妥協は誰でも嫌です。自分ももちろん嫌です。

「妥協は決してしない。信念を貫き通す」って自分も含めてみんな好きだと思いますが、漫画の打合せの場合には落ち着いた方が良いことが多いです。編集さんの指摘は腹が立ったけど本当に受け入れられないことか、それを超えるもっと面白いアイデアが自分にはあるのか、あるんだとすればそれは何か…そんな風に**自分の中で「言語化」を尽くして、編集さんと話し合い、出てきた結論は「妥協」でなくて「改善」もしくは「グレードアップ」**です。

「妥協」が嫌だっていうのは、自尊心を守る気持ちに通じていると思います。でも**自分たちは面白い漫画を描くのが最優先順位なんです。その前では、自尊心や自分を誉めて貰うことも二の次なんです。**編集さんが言う些細な言葉に躓かず、読者に面白いと思ってもらうような漫画を描くことを第一義にして、テンション高くいきましょう！

道しるべは「読後感」、そして物語とは？

これまで話させてもらったことは漫画家になるための心構えでした。ここからは自分がやっている漫画の描き方を話します。

漫画を描く時に、一番最初に考えているのは「読後感を想定して描く」ってことです。

読後感ってそんな難しいものじゃないです。スカッとさせたい、ちょっと泣かせたい、寂しい感じで終わりたい、あーそうだったのかで終わりたい、とかですね。物語の進行する範囲は物凄く広いから、これをちゃんと決めておかないと色々な意見に左右されてしまい、自分の決めた「読後感」に行き着かないことが多いんです。

では、その「読後感」をもたらす物語ってのはどんな物なのでしょうか。自分は、物語とは**「何かが欠けてる人間がいて、その欠けているものが埋まり、円になりました」**だと思います。

これは、もともと自分の最初の担当さんに「ドラマって人間が変化することだから。人間が変化するから感動するんだ。これ以外に感動なんてないから。それ以外のネームは持ってくるな」と言われたことの、自分なりの「言語化」です。**「人が変化するのがドラマで、その時、感動が生まれる。」**これだけシンプルに言われたら、なかなか忘れられません。少なくとも、この考え方をベースに自分は30年間漫画で飯を食わせてもらっているから、きっと確かな物なんだと思います。



出会った時は反感をお互いに持っていた二人、それが...

具体的に話すと、例えば、「人間はひとりで生まれてひとりで死んでく。だから、友達なんていらねえ」と思ってるキャラがいるとします。このキャラの考え方、自分は大切なものが欠けているように思います。だって、自分ひとりで生きていくのって、難しいし寂しいと思うからです。で、そんなキャラが、協力者がいなければ絶対解決できないような事件に巻き込まれる。最初その協力者は便宜的な仲間なんだけど、だんだん二人で過ごしていくうちに、キャラの初めの考え方が変わっていきます。

最後、事件が解決したときに、「また組もう」「また呼んでくれ」という友情がお互いに生まれる。これで物語になります。**まずちゃんとキャラの欠けているところを見せる。そして、物語の中で埋めていく。**

このシンプルな図式に、みんなの「好き」を対応させてみて欲しいです。きっと、「こういうことなのか」ということが、腑に落ちると思います。

キャラクターの秘訣は「ギャップ」

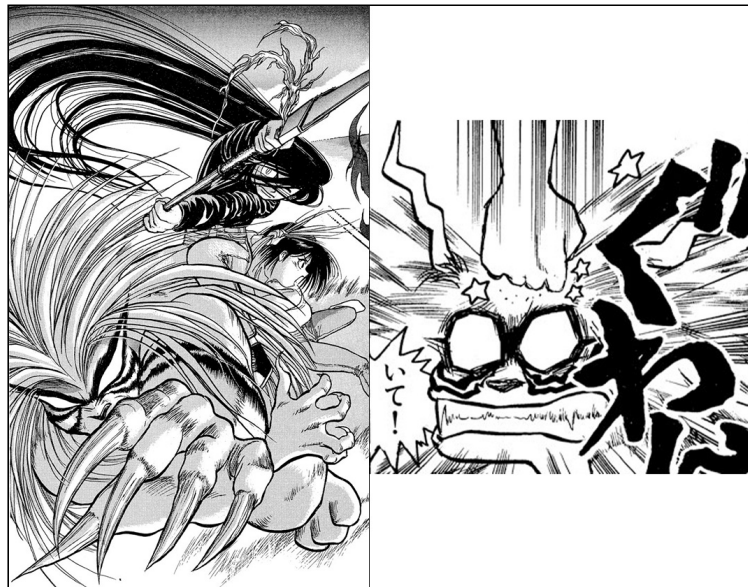
漫画はキャラクターだ、って言われています。では、いいキャラクターって何でしょうか？
その秘訣は何でしょうか？

自分は、「ギャップ」だと思います。

でも、「ギャップ」という言葉を聞いて思い浮かべてしまいがちな、長所と短所とはちょっと違うんです。**こいつが何をしたら面白いか、何を好きだったら面白いかって考えることが大事です。**

『うしおととら』の「うしお」と「とら」を例に話してみます。

うしおは元気いっぱい、運動神経も良くて、勇気を持った男の子。でも、「本当は絵を描くのが好きだけど、絵が下手なやつ」というギャップを持たせました。とらは、凄く強くて怖くて長い年月を生きている大妖怪。でも、「獣の槍を持った少年・うしおの前では、まるで子供のように」というギャップを持たせました。



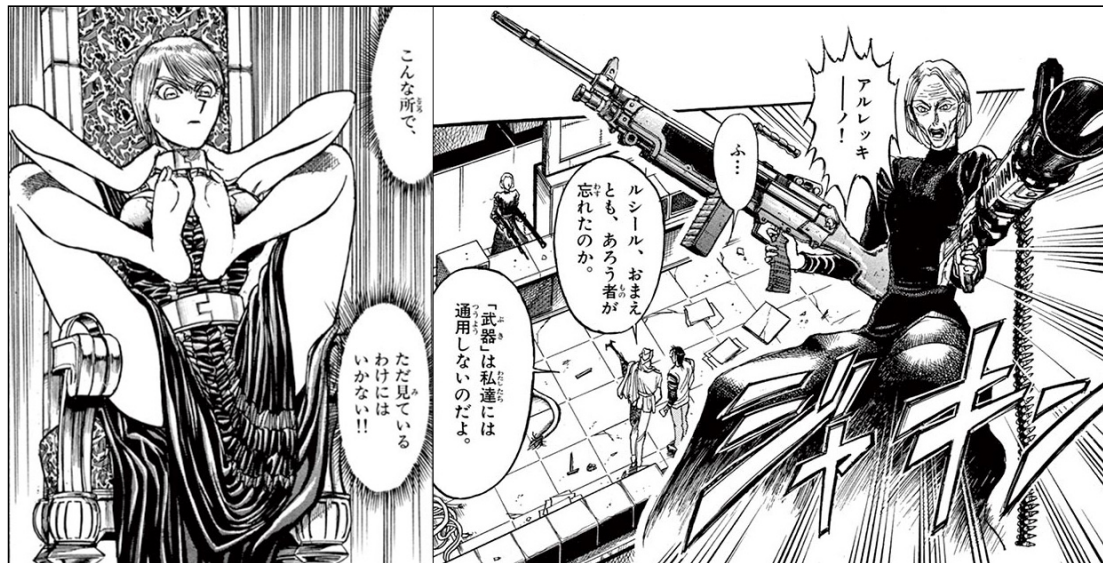
大妖怪とらも、うしおの前では子供のように。

こういう風にギャップを上手く作って欲しいんですが、自分が出した例に引っ張られないでもらいたいです。それは、これを読んでる人がみんな違うキャラクターが好きで、みんな違う魅力的なキャラクターが描きたいと思ってるからです。**あくまで「正解」ではなく、一つの参考として捉えてもらえたら嬉しいです。**

長く話しすぎましたので、一言でまとめますと、**キャラクターは「ギャップ」ストーリーも「ギャップ」とだけ覚えてください。**

ストーリーのギャップは、読後感にも繋がります。スカッしたいならモヤモヤから。大騒ぎで終わるなら、暗い四畳半からとか。そんな風にシンプルに考えてもらえたらいいと思います。

あと、美女や二枚目はキャラクターデザインが長所になっているから、ちょっと面白いことを付けるだけでギャップになりますよ。優しい美女なのに格闘技が強いとかですね。



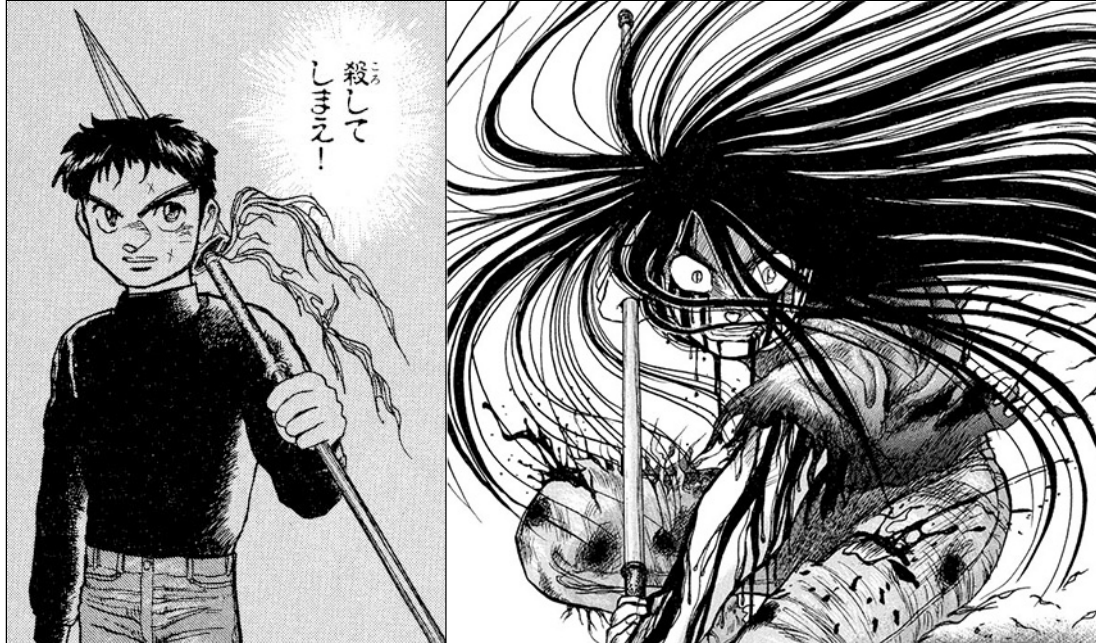
美女はギャップを作りやすい。でも、老女でもOK！

「ベタ」を避けない

こういったギャップを「ベタ」だと言って、避けないで欲しいと思います。

漫画を描く人は、当然漫画をたくさん読んでいますから、「ベタ」を避ける傾向があるんですが、「ベタ」はみんなの漫画家としての命を繋ぎます。もしくは、読者とみんなを繋ぐ大切なことなんです。

なぜなら、**自分だけの「オリジナリティ」を持って「ベタ」をやった時にこそ人気ができるからです。**小学生にも、お年寄りにも分かる「ベタ」を「オリジナリティ」を持って描くことで、初めて長いこと漫画家をやっていけると思うからです。



普通の少年うしは、獣の槍で変貌する。ベタの大切さ！

「ベタ」な「ギャップ」で「オリジナリティ」のあるキャラクターを「いい奴だな」って読者に思ってもらえることが出来れば、単行本が10巻、20巻出て作品が続きます。

もちろん、それはとっても難しいことですし、自分も今でも大変なことです、それはとても大切なことです。

最後に伝えたいこと

ここまで長々と話させてもらったことは、一見難しいように見えますが、実は単純なことです。もちろん、読んでる人からすれば、「それはあなたが長く連載をやっているからだ！」と思われるかも知れませんが、自分の言うことをそもそも信じられないかもしれません。

でも、これは経験から言えることでしかありませんが、これを信じてみて、「いいおまじないをもらったな、やってみるか」くらいの感覚でやってみた方が、上手くいくことが多いと思います。

一番重要なのは「外部からの刺激を受けましょう」と言うことです。刺激を受けて「言語化」して、自分が面白いと思ったら、どう面白いのか、違うと思ったら、どう違うか「言語化」する。

この時「分からない」があってもいいんです。そういうのは「グレーボックス」にどんどん放り込んでおきましょう。その中からいつか、「これはこう使えばいいんだ」「こういう面白さなんだ」って役に立つことがあります。いや、自分たち漫画家はそういった物も役に立てなきゃダメなんです。

最初に満員電車の話しました。今の状況はそれとは違っているかもしれませんが、少なくとも自分は、そういうイメージで思っています。その「入ってくんなよ」と思ってる側の自分が、これだけ話したのは「面白い人が漫画業界にいっぱい増えて、面白い漫画をいっぱい描いて漫画業界を盛り上げてくれたらいいな」と思うからです。だから、みんな、やってみてください。

特別なことではないと思います。満員電車の中の人全員やってることだと思います。あえて、満員電車に乗りたいたならやるしかありません。自分に新しい刺激を与えて自分を揺らせなかった人間は、ホームに残ってしまいます。

でも、これだけ言ってみんなが漫画家になったら、俺のライバルになっちゃうかもしれないですね。

でも自分は、面白い漫画を読みたいし、みんなのファンになりたいです。だから、自分が話したことが、何かの役に立って、面白い漫画が生まれれば、そんなに幸せなことではないです。



いつか、どこかの誌面で！