

2

台湾漫画家 AKRU との出会い 日本的にみえる表現についての一考察 池田美香

はじめに

AKRUは2008年に台湾の蓋亞文化社から出版された『柯普雷的翅膀』(コプレの翼、Wings of Kopule, 2008)でプロデビューを果たした女性の漫画家である。同年、この作品は台湾の行政院新聞局劇情漫畫賞で首賞と最佳劇情賞¹を受賞しており、台湾国内の漫画業界で注目を集める。また、同じく蓋亞文化社から出版された『北城百畫帖』(カフェー ヒャッグアドウ、The Bai Hua Café, 2010)²では、台湾国内での受賞³だけではなく、日本文化庁の第15回(2011年度)メディア芸術賞マンガ部門において審査委員会推薦作品に選ばれている。しかし、いずれの作品も日本語への翻訳版は存在しておらず流通はしていない。それにあたり、まずは物語の内容を簡潔に述べておく必要がある。

『柯普雷的翅膀』(図1)は19世紀末の台湾を舞台に、欧州から訪れた主人公の托馬(トマス)が幼馴染の莎夏(サシャ)を探しに向かう場面から物語が始まる。台湾には「柯普雷」と呼ばれている仙女が自分の羽を

-
- 1 行政院新聞局 劇情漫畫獎 首獎以及最佳劇情獎、2008。
 - 2 2013年に、続編も発行された。
 - 3 行政院新聞局 金漫獎 最佳一般漫畫類獎 首獎、2011。

使って木を植えたという古い伝説があり、柯普雷の木から咲いた花は不老不死の秘薬と伝えられている。本作はその伝説を基盤にしており、柯普雷の実を求めて行方不明となったサシャを探すため、トマスは台湾で出会った案内役の斗斗（トト）と共にその謎を解く旅に出る。作中ではトマスの視点を通して、台湾原住民との交流や文化、豊かな自然が描写されている。物語の中盤から終盤にかけては柯普雷の木に纏わる謎が明かされるにつれて、徐々に非日常の幻想的な世界へと誘われる構成となっている。

次に『北城百畫帖』（図2）では1930年代の台湾を舞台にしており、日本によって統治されていた時代が描かれている。例えば、1935年に台湾への日本の統治以来40年を記念して開催された「始政40周年記念 台湾博覧会」の様子を物語の展開に合わせて、博覧会の会場となった建物や催し物である展示、演芸が文章と共に線描を使った視覚的な表現で紹介されている。この他にも台湾の歴史的な出来事を重要な要素として物語の中に取り入れている。また、日本人を主人公に設定しており、この主人公が経営している喫茶店を軸に物語を展開している。主人公には靈感があり、悪霊払いや霊体と交信する能力を持っているため、作中ではその時代の日常の出来事や人々との交流だけではなく、人間と霊体との間を取り持つ霊媒のような役割を担っている描写が多く見受けられる。主人公の本当の名前は作中には登場せず、喫茶店の上司であることから、他の登場人物からは「ボス」や仮の名前である「山下さん」と呼称されている。

この2作品にはいくつかの共通点がある。いずれの作品も日本に統治されていた時代を舞台に、当時の生活様式や社会的事情を織り交ぜながら、その土地の伝説や精霊、靈魂などの幻想的な要素を組み合わせる構成している。また、台湾の自然や原住民族も中心的なテーマの一つとして取り上げており、台湾原住民や地元の華人・中国人にとって外国人である欧州人や日本人を主人公に設定している。このテーマに着目した経緯については単行本の後記において、それぞれの物語を構成するために参照した史料や、舞台設定を選んだ理由と共に、その文献や写真を組み合わせながら文章と漫画の形式で掲載されている。

本章ではこのような要点と物語内容を踏まえた上で、AKRUによる漫

画の制作過程を中心に、日本式の漫画との表現の類似点や出版形態に焦点をあてている。また AKRU は商業出版だけではなく、同人活動にも携わり、さらに国外での講演会及び漫画に関する国際会議にもアーティストとして参加している。例えば日本でも、京都国際マンガミュージアムで京都精華大学マンガ研究科・国際マンガ研究センター共催による特別講演会が開催されている⁴。その際、筆者は講演会の準備とメインインタビュアーの役割を担った経緯もあることから、以下ではその報告も含めて AKRU の漫画制作を論じることとする。

AKRU の制作に焦点をあて、漫画の理論系研究よりも実技系留学生の視点から講演会を準備する中で特にコマわりや吹き出しの形、キャラクターの描線についての指摘が数多く列挙した。準備に協力した中華人民共和国の留学生達は取り立てて台湾について詳しいわけではないが、それまで読んできた日本式の漫画と比較することによって具体的なインタビュー内容を作成することができた。例えば、「コマわりにおける見開きページの構成はどのようにして考えているのか？」や、「AKRU の描くキャラクターや背景の線描は女性向けの漫画としては太いと思われるが、下描きから完成に至るまでどのように描いているのか？」、また「中国ではフルカラーの漫画に人気が集中しているのに対して台湾ではどうなのだろうか？」や「台湾の漫画家にとって、編集者はどれくらい漫画作品に口を出すのか？」などの質問が挙げられた。上記の質問をまとめた上で、講演会では AKRU の漫画の主要な部分を見開きページの図版（スキャン）で数多く取り上げながらインタビューを行った。筆者によるインタビューの後に、AKRU からプロデビュー以前の漫画や作品の紹介が行われた。また準備に協力してくれた中国人留学生を始めとする大学院生や参加者によって活発な質問が交わされ、これにより表現論のための重要な手掛かりを得

4 2013年11月17日。企画担当・インタビュアー：池田美香（京都精華大学マンガ研究科博士後期課程）、司会：ジャクリーヌ・ベルント（京都精華大学マンガ研究科長）、使用言語：中国語＋英語（そして日本語の逐次通訳）、通訳・準備協力：呂萌（京都精華大学マンガ研究科博士前期課程）、準備協力：崔岑（京都精華大学マンガ研究科博士前期課程）、周小弦（京都精華大学マンガ研究科博士前期課程）、張伊（京都精華大学マンガ研究科博士前期課程）、李岩楓（京都精華大学マンガ研究科博士前期課程）。

ることができた。本章ではこの講演会の内容と、取り上げた図版を含めることによって、AKRUの漫画制作の過程を軸に、台湾漫画の表現における一つの実状として着目している。その上で、読者や商業誌と同人誌の関係についても表現論の視点から捉えることを目的としている。

制作過程と表現方法

AKRUの制作過程に焦点をあてる際、まずは日本式の漫画との類似点や表現方法について着目する。AKRUは主にパソコンソフトを使用して漫画を制作しているが、ここではその過程の中で特にコマわりや、作中の台詞を入れる吹き出し、キャラクターや背景の線描について注目する。

AKRUの制作手順は物語の創作から始まり、着想を練ると、紙を使用して手描きで「ネーム」⁵を作成する。このネームとは、日本で漫画を制作するうえでの下描きの前段階にあたり、物語を考案するためのラフスケッチ、イラストボードのような役割を果たしている。ネームの段階で、ある程度コマわりや登場人物のセリフ、ページの見開きでのバランスを設計する。主に、日本の商業誌で描いている漫画家の多くは、これを編集者との打ち合わせに用いたりしている。また、同人誌を制作している作家も採用している⁶。

AKRUはこのネームの段階において、ほぼ全てのコマわりとセリフを決め、ページの見開き単位で漫画を構想している⁷。そしてこのコマわりは、日本式の漫画との類似点に大きく関係している。台湾漫画の一般的な読み方向は日本と同じく右から左へと読み進める形式である。この点においても同様のことが窺える。台湾漫画の文字は、ほとんどの場合が日本と同じく縦書きによる表記である。それによってキャラクターのセリフを囲んでいる吹き出しは縦書きに合わせて、縦長の楕円型での形式が一般的となっ

5 伊藤剛 (2005: 153-159)。

6 台湾では「ネーム」という用語は使用されていないが、制作の過程や手順、技法が似ていることから、この用語を使って説明している。

7 特別講演会 2013 より。

ている。AKRUの漫画も例外ではない。つまり、読み方向は右から左へと進み、吹き出しの大きさは文字の表記に合わせて縦長の楕円型の形式を使用している。

また、作中に登場する過去の回想シーンにおいて、紙面の下地を黒く塗る手法を用いている(図3)。これはいつから用いられ始めたのかは定かではないが、2000年代には日本の漫画の中で、約束事の一つとして比較的多く見られるようになった。いずれにしても、これらの手法には、日本式の漫画に馴染んでいること、尚且つ、それを把握して制作の中に取り入れていることが窺える。なぜならAKRUは幼い頃から少年漫画を中心に日本の漫画を読んでおり、その後は少女漫画や女性向けの漫画にも興味を抱いている。また、漫画の制作を始めてからは、最初は有名な漫画の模倣から始まり、徐々に物語やキャラクターを自ら創造することによってオリジナルの漫画制作に取り組む。その中で、特に今市子の作品に感化されているという⁸。このことから、日本の漫画が商品としてだけでなく、表現としても台湾の漫画家に評価され、受容されていることは明らかである。

次に、そうした状況の中で構築されていったと考えられるAKRUの表現についてコマ構成やコマ展開⁹、線描を含めて着目する。前述したように漫画の中でのコマわりは日本式の漫画の表現方法を受け入れながら、AKRUの漫画において物語の展開及び、キャラクターの状況を理解させる上で重要な役割を担っている。それは、コマ単位の場合だけではなく、見開き単位でのページ全体からも見受けることができる。

AKRUのコマわりは基本的な正方形と長方形の定型的なコマの他に、複雑な形をしている斜めに傾いているコマを用いて組み合わせられている。漫画の展開において単調なコマわりだけではなく、コマとコマを重ね合わ

8 同上。

9 本章では伊藤剛(2005: 160)による「コマわり」の概念を参照しているため、コマの内部は関係なく紙面をレイアウト的にコマに分割することを「コマ構成」、コマ内部との関係から本来は非連続のコマが連続しているように見せることを「コマ展開」として用いている。

せた多層的なコマ構成も取り入れることによって、より複雑な演出が可能となる。図4は『北城百畫帖』のワンシーンであり、その演出が見受けられる見開きページとなっている。それぞれ異なった大きさのコマが配置され、キャラクターやコマとコマの一部が重なり合っている。特に左ページはコマとコマの上にキャラクターが重なり合い、更にコマが重なることによって、より多層的な画面となっている。左右のページを比較すると1ページ内に配置されているコマの数自体はそれほど変わらないことが分かる。しかし、どのコマが重要なシーンであるかは明らかなほどコマの大きさは異なっており、構図もキャラクターの顔のクローズアップやバストショットだけではなく、全身像を取り入れ、コマのアングルを変えることによってコマの展開や状況を補足している。また、枠がない断ち切りのコマによって大きな開放感に伴う過剰さを表現している¹⁰。つまり、このようなコマの配置や構成にすることで物語の重要なシーンを明確に際立たせており、コマわりにおいて効果的に機能していると考えられる。

また、「導入部分」においても、キャラクターの登場シーンでの全身像の多用や、舞台背景などの情報を視覚的に伝えるために見開きページの一面や断ち切りコマを使って画面を大きくしており、コマの枠にとらわれないレイアウトを多く見受けられることができる。

導入部分とは漫画において1話分の冒頭部分を指している。この部分にあたる「各話の最初の3ページ」は読者の興味を引きつけ、更にはその作品のイメージや情報の提示によって、その後の内容を左右する場合もあるため漫画の中では主要な役割を担っている¹¹。そしてAKRUの漫画は前述したように精霊や霊体を始めとするファンタジー要素を取り入れた作品も多く、多層的なコマによってキャラクターの感情や、場面の強調を表現するために用いられていることも分かっている¹²。つまり、日常を表す描

10 夏目房之介・竹熊健太郎（1995: 176-177）。

11 菅野博之（2004: 26-33）。

12 特別講演会 2013 より。

写の定型的なコマと、非日常を表す描写の変形的なコマを組み合わせ¹³、更に部分的に重ねることで複雑な画面構成となる。そのため、このコマわりの演出と漫画の導入部分の関係が AKRU の漫画を形成する上で重要な要素であることは明らかである。

次にコマからコマへの視線誘導である。この視線誘導とはコマわりを読む順番を指している。AKRU の漫画はコマ構成からキャラクターの配置や構図、吹き出しの流れに合わせて読み進むことができるため、複雑なコマわりであっても読み方向の混乱が少ないだけでなく、読者にとって無意識に漫画を読む中で自然な流れで次のページへと進めることが可能となる。

そして見開き単位での、ページ全体を含めた装飾性も重要であり、その要因として間白¹⁴が大きく関係している。AKRU はネームの段階でこの間白を含めたコマわりをページの見開き単位で制作しているため、コマの展開や内容との関係だけではなく、視覚的な効果として見開きページ全体に配置されたコマへの装飾性に繋がっている (図5)。

また、これは線描においても窺える。AKRU はネーム以降の下描きから漫画の完成に至るまでの過程を、ほぼパソコンのソフトを使用して制作、処理している。それを踏まえた上で作中の線描に注目してみると、キャラクターの輪郭や衣服のシワを描いている線には太い部分と細い部分の間に強弱があり、影の部分にあたる陰影は黒く塗られている場合が多い。それに対して建物や自然物などの背景の線は細く描かれているが、こちらもキャラクターと同様に陰影を濃くするために影の部分が黒く塗られている。これによって画面の中での白い部分と黒い部分のコントラストが強調され、筆触が異なった躍動感のある有機的な線を助長していることが分かる。つまり、このコントラストの強調と重要なキャラクターの線描の太さにアクセントをつけることによって、コマわりと共に見開きページ全体を構成しているのである。

13 夏目房之介・竹熊健太郎 (1995: 178-179)。

14 同上 (1995: 184-195)。

以上のことから、AKRUの漫画は「コマわりの演出と漫画への導入部分」と「コマからコマへの視線誘導」、「見開き単位でのページ全体を含めた装飾性」によって、歴史的な出来事を含めた日常と幻想的な非日常の物語を組み合わせることが可能と考えられる。

出版形態と読者

漫画において表現に着目する上で、視覚情報の他に忘れてはならないのが出版形態、特に商業的に出版された漫画と自発的な出版である同人誌の違いである。AKRUは両分野で活動しており、それに即して物語内容を変えている。

まず商業出版されている漫画については『柯普雷的翅膀』と『北城百畫帖』を取り上げる。『柯普雷的翅膀』は雑誌連載を前身としておらず最初から単行本での出版に対して、『北城百畫帖』は季刊による雑誌連載の後に単行本として出版されている。物語については本章の冒頭部分で述べたように、全く異なった内容や登場人物でありながら、それぞれ日本によって統治されていた19世紀末から20世紀前半の台湾を舞台に設定している。そして、この時代設定であるからこそ、国の賞に至るまでの注目を集め、漫画ファンを超えるような読者層に訴えられると推察できる。

AKRUの場合の読者は二通りに分かれている。一方は日本の漫画や、その表現に類似している漫画を元々から読んでいた「漫画好き」の読者である。そして、もう一方は「非漫画好き」であり、台湾の歴史や国民的アイデンティティーへの興味からAKRUの作品を手取る読者である。後者の興味は、『北城百畫帖』の後記にもあるように、日本に統治されていた時代に関する情報を、台湾国内において観取することの難しさと関係している。それによると制作を始めた2008年当時、台湾国内においてその時代についての文献やその他の資料が少なかったことからAKRUは日本の文献も参考にしているという。その結果、彼女の漫画は台湾の歴史を再認識する情報源の一つとなる。つまり、その歴史的題材によって漫画を好む読者だけではなく、世代も性別も超えた読者を獲得していることが窺え

る¹⁵。

そして AKRU は正規出版の他にも同じ名義で、イラストレーターの仕事や同人活動も精力的に行うことにより、ファンと交流する機会が商業出版のみと比べて格段に多いと考えられる。台湾では同人作家によるイベントや即売会も開催されており、その中で二次創作による同人誌が大多数を占めているのに対して、AKRU は物語内容もキャラクター設定も全てオリジナルの同人誌を出版している。その一つとして『亜德里亜奇蹟寶石』(Miracle Jewel of Adriatic Sea, 2008) を取り上げる (図 6)。この同人誌は 20 ページ前後の短編であり、プロデビューを果たした 2008 年に刊行された。また、コマわりや吹き出し、線描は商業出版している漫画と変わらない。内容的には主人公の男が夢の中を走る列車に乗って、離れて暮らしている家族に会いに行くという物語になっている。その列車には人間だけではなく、動物や死神などの空想上の存在も一緒に乗車しており、物語の冒頭部分から終盤まで夢と現実の区別が明確にされない構成となっている。前述した正規出版の漫画と異なり、台湾の歴史的現実が一切登場しない。このようにファンタジーの要素が支配する作品を AKRU は、年に数回行われる同人誌の即売会に合わせて発表している。プロデビュー後では同人誌の読者は商業的に出版された作品にも興味を抱くようになり、必然的に両方の読者となりえることは明らかである。更にはプロデビューによって注目された経緯もあり、同人誌の作家としてもファンや読者が急増する結果となった。

しかし、これには商業誌における原稿料の安さと、連載をしている雑誌が週刊や月刊ではなく、季刊のみであることも関係している。そして雑誌連載ではなく単行本出版の形であっても、漫画家にとっては商業出版のための制作だけでは経済的に苦しく、ファンも連載の続きを読むまでにかなり待たされてしまう。それに加えて台湾ではその原稿料の安さもあって、アシスタントを雇うことは難しく、ほぼ漫画家の単独によって制作を

15 AKRU の作品と、近年の台湾における近代史の再検討との関係は、更に考察を深める必要があるが本章ではそれを成し得られない。

行うしかない。この点で最初から同人作家に類似していることが言える。

また台湾の漫画は国による賞を設けており、それに受賞することによって単行本の出版や雑誌連載のために費用の援助が受けられる制度もある。AKRU はまさにその経緯でプロデビューを果たしている。それを踏まえた上で物語を比較してみると、商業出版された漫画は台湾の伝説や原住民族、歴史的な背景をテーマにしているのに対して、同人誌はファンタジーの要素が中心となっている。つまり、商業的に出版された AKRU の漫画の中で、台湾に関連しているテーマが選ばれる理由の一つとしては、そうした台湾漫画に対する国からの援助が潜んでいると思われる。しかし、以上のことから商業出版された漫画と同人誌は、刊行の差や物語の題材、テーマの方向性に違いはあっても、制作過程や視覚表現においての差異はないに等しい。したがって、表現においての違いは見受けられなくても、それを取り巻く出版形態や読者層、更に業界は相互に大きく関係していることが窺える。

おわりに

本章において、台湾漫画の表現と実状に接近するために AKRU の漫画を取り上げ、その制作過程や読者層、同人活動といった側面から探ってきた。講演会でのインタビューの内容も取り入れながら、コマわりや吹き出し、線描に着目することによって、日本漫画の視覚表現に類似する中で、物語や場面の展開、またそれに合わせた装飾的な画面構成や独特な味を獲得していることが分かった。また台湾の漫画において、商業出版の漫画と同人誌は国からの援助などの関係から、物語内容の方向性や出版形態に違いはあってもそれ以外の差異は少ないようである。それに加えて読者の往来も窺えた。これによって同人誌の中で二次創作に限らず一次創作も含めて商業出版と同人出版の相乗効果があると考えられる。

以上の観点から、講演会での AKRU による漫画やその表現への見解をもとに、日本漫画との類似点と、それを受容することで複雑な画面構成を可能にしていることも明らかとなった。それと同時に、これは台湾漫画においての実状の一部でしかないことも忘れてはならない上で、台湾漫画

の全体を把握するためにはより多くの調査と分析が必要となる。

参考作品一覧

- AKRU『柯普雷の翹膀』（コプレの翼、Wings of Kopule）蓋亞文化社、2008年
AKRU『亜德里亜奇蹟寶石』（Miracle Jewel of Adriatic Sea）[AKRUによる自費出版の同人誌]、2008年
AKRU『北城百畫帖』（カフェー ヒャッグアドウ、The Bai Hua Café）蓋亞文化社、2010年
AKRU『北城百畫帖Ⅱ』蓋亞文化社、2013年

参考文献一覧

- 伊藤剛『テツカ・イズ・デッド』NTT出版、2005年
菅野博之『漫画のスキマ』美術出版社、2004年
台湾情報発掘サイト 旅々台北.com 「ノスタルジックな世界へ AKRUインタビュー 日本統治時代が舞台の漫画」<http://www.tabitabi-taipei.com/topics/20130318/005.php>（最終確認 2014年1月25日）
夏目房之介・竹熊健太郎他『マンガの読み方』プロジェクト編『マンガの読み方』（別冊宝島 EX）宝島社、1995年
文化庁「平成23年度[第15回]文化庁メディア芸術祭 受賞作品 審査委員会 推薦作品一覧」http://www.bunka.go.jp/geijutsu_bunka/04media_geijutsusai/old/23suisen_ichiran.html（最終確認 2014年1月25日）

特別講演会

- 「台湾女性漫画家 AKRU ～その制作を語る」京都精華大学マンガ研究科・国際マンガ研究センター共催、京都国際マンガミュージアム、2013年11月17日、<http://www.kyotomm.jp/event/study/lecture20131117.php>（最終確認 2014年1月25日）

池田美香 (IKEDA Mika) 1986年、日本生まれ / 京都精華大学大学院マンガ研究科後期課程在学 / マンガ研究、マンガ原作研究。



图1 AKRU『柯普雷的翅膀』蓋亞文化、2008年、表紙



图2 AKRU『北城百畫帖』蓋亞文化、2010年、表紙



图3 AKRU『柯普雷的翅膀』蓋亞文化、2008年、32-33頁。



图4 AKRU『北城百畫帖』蓋亞文化、2010年、130-131頁。



图5 AKRU『北城百畫帖』蓋亞文化、2010年、136-137頁。



図6 AKRU『亞德里亞奇蹟寶石』AKRUによる自費出版の同人誌、2008年、表紙