

03 分析 / マンガ表現における三つの観点

マンガ表現の定義

キャラクター画像レベル
コマ枠レベル
紙面レベル

本研究において「マンガ」は、キャラクター・コマ構成・言葉の三つが構成要素であると定義し、コマ構成はコマ展開とコマ構成で構成されている。その中で、キャラクター画像とコマ枠と紙面の観点から漫画特有の表現について研究対象を元に分析を行う。

コマ枠レベルのコマ展開

モンタージュ的な二つのコマで1シーン展開表現

背景と人物が融合しコマ枠を強調する映像的な連続性

コマの並びにキャラを通して連続性を生み、読者に描かれていないシーンを想起させる映像的リアリズムがある。

キャラクター画像レベルの視点

視点を通してコマの枠外の世界を描く「一次的同一化」

人物の視点と客観的な視点が混ざる「身体離脱ショット」

「天の目、犬の目、人の目」など様々なカメラワークや視点の表現

作者が視点やカメラワークを意識し、キャラクターを通して読者にリアリティのある空間の実体を表現している。

紙面レベルのコマ構成

絵画や写真の美しさを決める構図とは少し違い、キャラと吹き出しとオノマトペと言った複数の対象を紙面としての見やすさを意識し、コマの分割を決定する。

物語の連続性を紙面として意識することで、次の紙面に対してセリフのないコマやドロースアップやロングショットと言った「間」や「めぐり」を意識して引きのコマから印象的な決定的コマへとつながるコマ構成

読者に客観的な視点を持たせ、物語の連続性と読みやすさを意識した文学的リアリズムがある。

03 分析結果 / 「フレームの不確定性」による物語と時間と空間の連続性とキャラクターという特定の視点

キャラ画像レベル	コマ枠レベル	紙面レベル
<p>一次的同一化による枠外の世界</p> <p>客観的な視点が混ざる身体離脱ショット</p> <p>様々なカメラワークや視点による表現</p>	<p>二次的同一化によるコマの連続性</p> <p>均等な線がによる背景と人物の融合</p>	<p>紙面を意識した構成要素のレイアウト</p> <p>紙面の連続性を意識した物語構成</p>
<p>映画的・動作的 フレームの不確定性 心情的・文学的</p>		

漫画評論家の伊藤剛は、「フレームは、キャラ画像（の輪郭）-コマ枠-紙面 の三者の間で揺れ動き、一意的には決定できない」と述べている。フレームとは読者の視点を意味する。キャラ視点の「キャラ画像レベル」とコマ展開という「コマ枠レベル」とコマ構成という「紙面レベル」の間でフレームが定まらず、キャラクターと同一化した視点と客観的な視点の間で視点が揺れ動き、「フレームの不確定性」であり、これはマンガ特有の表現である。「映画」は映像や音楽によって観客に受動的な体験を与え、「文学」は文字だけで読者に能動的なイメージを想像させる。「マンガ」には、どちらの側面もあるが「文字=シンボル」や「絵=イメージ」ではなく「フレームの不確定性」によって自由に流動的で曖昧に不純な領域であり続ける。作者が「マンガ」を通して物語と時間と空間の連続性を作り、読者はキャラクターという特定の視点を透過して、同じイメージを共有しながら想像やリアリティを強めている。

04 試作 / 実在する建築に潜在する複数の視点を露にする「マンガ」

①友達を応援しに来た女子高生視点のマンガ
②展示を見に来た青年視点のマンガ
③その他作品プロット・ネーム

八戸市美術館と足跡

ストーリーマンガの表現分析を元に、八戸市美術館を題材に「マンガ」を描いた。八戸市美術館はギャラリーを始めたものの用途が決まっていなかった空間で、展示だけでなくアートファームとして人を呼び込み、新しい価値を生み出す建築である。多様な読み取りや可変的な空間を持つ建築を題材にすることで、一つの建築から違う視点を持った「マンガ」を複数作品描くことができた。

05 仮説 / 複数の視点から浮かび上がる空間

分析 「物語による連続性とキャラクターという特定の視点」

試作 「実在する建築の複数の視点を露にするマンガ」

クリエイター
地域住民
観光客

建築
キャラクター-特定の視点から浮かび上がる

仮説「複数の視点から浮かび上がる空間」

以上の分析及び試作を元に、「一つの建築に対し複数の視点から「マンガ」を描くことで、建築の全体像が浮かび上がり多様な読み取りを持った空間が生まれるのではないか」という仮説を立てる。本研究では、「マンガ」を建築の設計プロセスに組み込む設計を行う。

06 設計プロセス / マンガグラム

①キャラクターの設定
②日常の想定
③ストーリー制作
④プロット、ネーム

マンガから空間を決定する

三つのマンガ

建築から物語を割り

三つの建築

クリエイター、地域住民、観光客の三つの視点からマンガを作成する。どの「マンガ」にも今回設計する三つの建築が登場し、マンガと設計を繰り返して進める。「マンガ」を通してキャラクターの視点の違いから対象の建築の全体像が浮かび上がる。一般的なシーンや内観/バスから抽出した設計プロセスとは違い、フレームの不確定性による連続性が生む物語の文脈や、「誰かわからない不特定の視点」ではない「キャラクター-特定の視点」によってシーンの具体性と鮮明度が上がる。「マンガ」特有の小さな視点の集まりから、多様な読み取りをもち多重的な建築が浮かび上がる。

07 物語の舞台 / トキワ荘通り

東京都豊島区のトキワ荘通り周辺を対象地とする。かつてこの街には、手塚治虫をはじめとしたマンガ家が暮らすトキワ荘があった。1982年にトキワ荘は解体され、現在はマンガ文化を核とする街づくりに取り組み中で、地域文化の継承と発信が必要なこの街を舞台とした。区民広場富士見台前を siteA、南長崎公園を siteB、南長崎三丁目児童遊園を siteC とし、この三つの敷地で設計を行う。

01 キャラクター設定

漫画家としてのデビューは、年齢が最も重要な要素の一つである。デビューの年齢は、読者の層や出版社の意向によって異なる。デビューの年齢が若いほど、読者の層が広くなる傾向がある。

デビューの年齢が若いほど、読者の層が広くなる傾向がある。

デビューの年齢が若いほど、読者の層が広くなる傾向がある。

02 仕事の状況

漫画家は、毎日朝早く起きて、パソコンに向かって作業を行う。作業内容は、キャラクターの設定、ストーリーの構成、絵の描き出しなどである。

漫画家は、毎日朝早く起きて、パソコンに向かって作業を行う。

漫画家は、毎日朝早く起きて、パソコンに向かって作業を行う。

03 プロット、テーマ

漫画家は、プロットやテーマを設定する。プロットは、物語の筋道を立て、テーマは、物語の中心となるメッセージや価値観を示す。

漫画家は、プロットやテーマを設定する。

漫画家は、プロットやテーマを設定する。

01 キャラクター設定

観光客としてのデビューは、年齢が最も重要な要素の一つである。デビューの年齢は、読者の層や出版社の意向によって異なる。デビューの年齢が若いほど、読者の層が広くなる傾向がある。

デビューの年齢が若いほど、読者の層が広くなる傾向がある。

デビューの年齢が若いほど、読者の層が広くなる傾向がある。

02 仕事の状況

観光客は、毎日朝早く起きて、観光地を訪れる。観光地は、自然豊かな風景や歴史ある建物などである。

観光客は、毎日朝早く起きて、観光地を訪れる。

観光客は、毎日朝早く起きて、観光地を訪れる。

03 プロット、テーマ

観光客は、プロットやテーマを設定する。プロットは、観光地の歴史や文化を基に、テーマは、観光客の体験や感動を示す。

観光客は、プロットやテーマを設定する。

観光客は、プロットやテーマを設定する。

01 キャラクター設定

観光客としてのデビューは、年齢が最も重要な要素の一つである。デビューの年齢は、読者の層や出版社の意向によって異なる。デビューの年齢が若いほど、読者の層が広くなる傾向がある。

デビューの年齢が若いほど、読者の層が広くなる傾向がある。

デビューの年齢が若いほど、読者の層が広くなる傾向がある。

02 仕事の状況

観光客は、毎日朝早く起きて、観光地を訪れる。観光地は、自然豊かな風景や歴史ある建物などである。

観光客は、毎日朝早く起きて、観光地を訪れる。

観光客は、毎日朝早く起きて、観光地を訪れる。

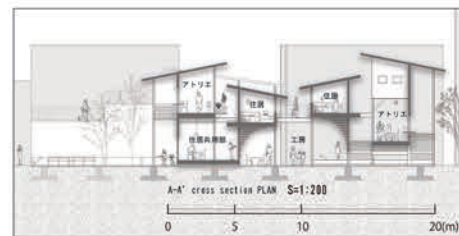
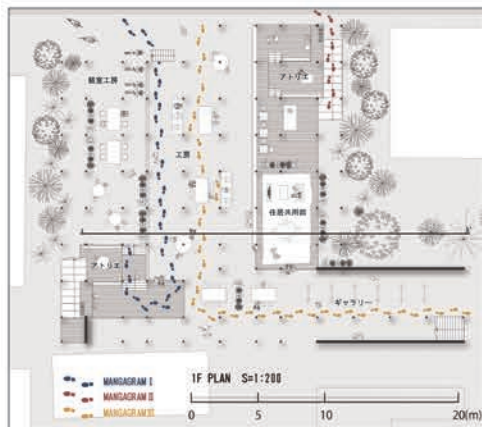
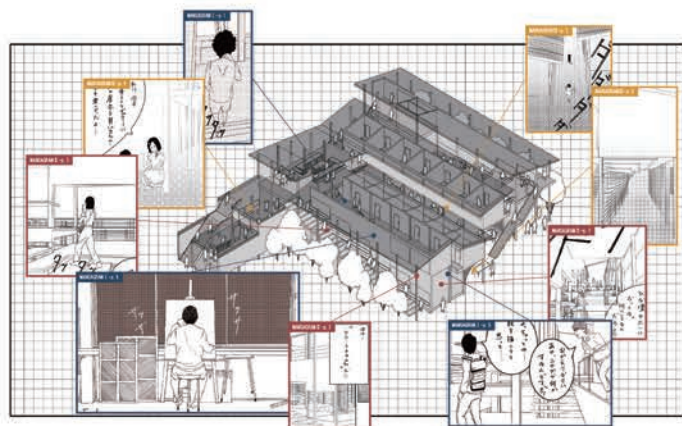
03 プロット、テーマ

観光客は、プロットやテーマを設定する。プロットは、観光地の歴史や文化を基に、テーマは、観光客の体験や感動を示す。

観光客は、プロットやテーマを設定する。

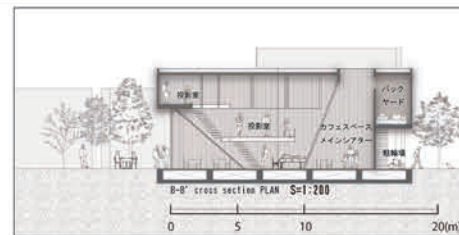
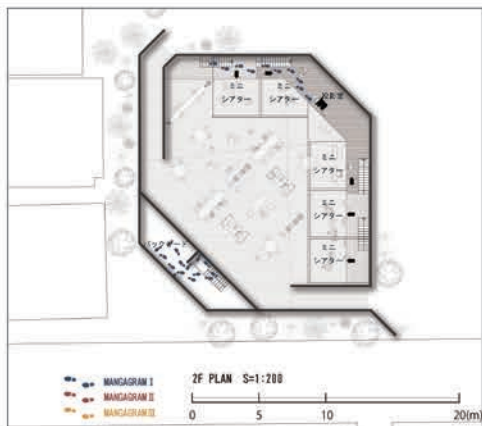
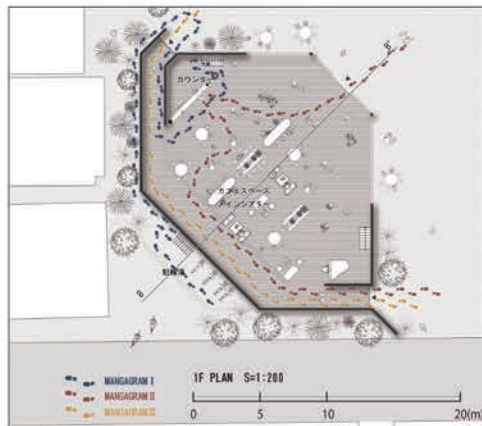
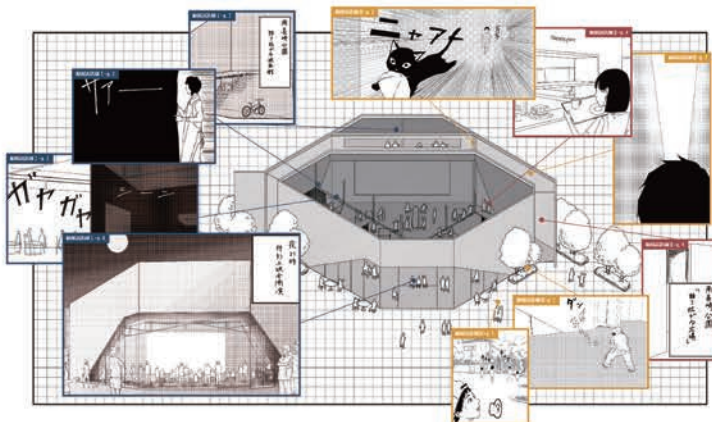
観光客は、プロットやテーマを設定する。

11 シン・トキワ荘/SITE A



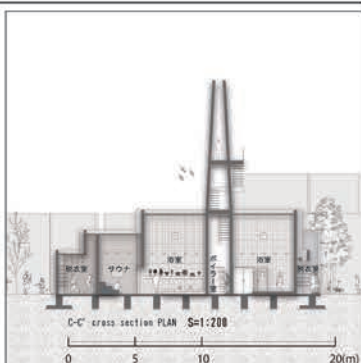
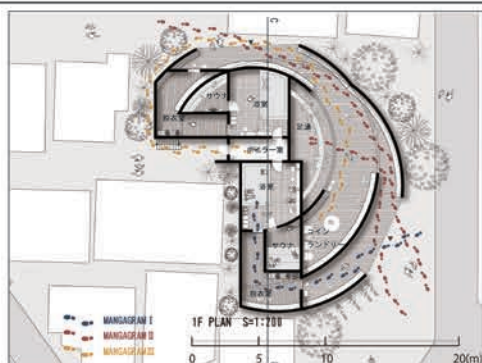
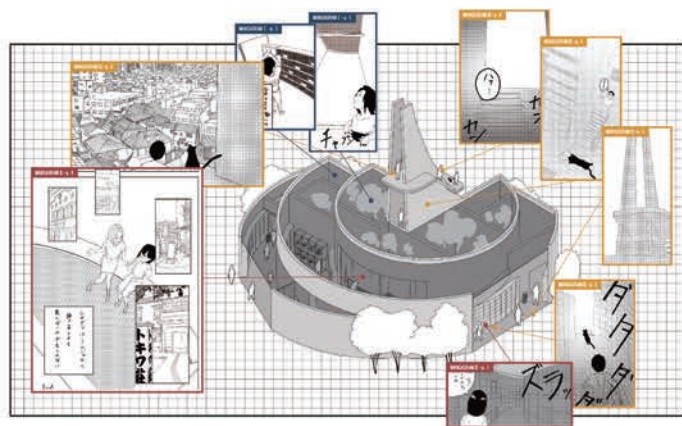
SITE-Aは、区民ひろば富士見台というコミュニティセンターが目の前にある住宅地に囲まれた敷地である。「シン・トキワ荘」は、かつてのトキワ荘のようにクリエイター達が創作活動に集中するために映画館や銭湯の運営を手伝いながら長期滞在を行う建築である。住居空間とアトリエだけでなく、街に開いた工房とギャラリーで構成されている。様々な高さの階段が入り組んだり回遊できるように配置されていて、生活動線の稼働からアトリエの様子が見えたり住民同士のコミュニティを生みだしたり、観光客にはその様子が外のギャラリーから見え隠れし、路地の隙間から街に開いた工房が見えるような多重で多様な空間構成になっている。

12 語り拡がる映画館/SITE B



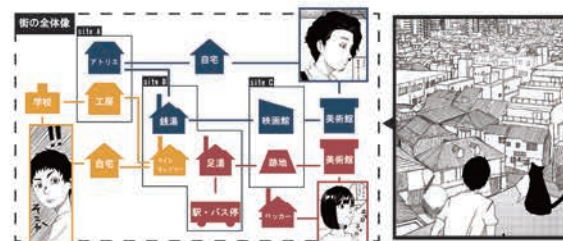
SITE-Bは、南長崎公園に隣接した敷地である。かつてトキワ荘に住むマンガ家達が通っていた「目白映画館」のように、コミュニティの場となる映画館を設計する。「語り拡がる映画館」は昼間は外に開いたカフェと可変性のある暗幕によってさまざまなミニシアターで構成されている。夜間になると暗幕は開き、大きなスクリーンが映し出され、公園全体に映画館が拡がっていく。映画を見に地域住民は集い、観光客は集いつら映画館の一部に扮れ、運営をしているクリエイターたちはその光景に感化される。時間の経過によって、空間が変化し多様な読み取りのできる空間である。

13 ロッカーが連なる銭湯/SITE C



SITE-Cは、南長崎三丁目児童遊園に隣接した敷地である。かつて数多くあった銭湯がなくなり集いの場を失った街に新たな銭湯を設計する。「ロッカーが連なる銭湯」は、銭湯や足湯などの用途に合わせて徐々に預けられるものが変わっていく建築である。壁に連なったロッカーによって空間に連続性は感じるが、半透明の視線で区切られていることによって人の気配を感じながらも、銭湯特有の他人との程よく安心感のある距離感を保ちながら外まで続き街へと繋がる。観光客にとってはコインロッカーとして1日の始まりになり、住民には銭湯として1日の終わりになる。様々な用途として使われる多義的な空間になっている。

14 展望 / 「マンガ」の連続性が生む物語としての繋がり



「マンガ」によって日常の中で人々が交わったりすれ違ったりする場として建築が存在していることがわかる。これらの物語を通した繋がりは商店街などの物理的な繋がりにだけではなく、やがてイメージが共有され、建築だけではなく街としての全体像も浮かび上がる。「マンガ」の「小さな視点からフレームを横断する不確実性」と「街から建築、建築から人への関係性」は相似していることがわかる。この建築は、物語によって繋がり街になる。「マンガ」の持つメディアという一面によって建築の言語化できない感覚が共有される。それは、設計者間だけではなくワークショップなど施工と設計者の関係性などに共有されることもあれば、SNSを通して複数の人に広がる新しいプロセスとして発展していく。