SURE 静岡大学学術リポジトリ
Shizuoka University REpository

Development of teaching materials based on the application of physics in educational comics

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2019-03-28 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 髙林, 未央, 芳賀, 正之 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00026360

学習漫画における観相学の応用を元にした教材開発

髙林未央　　芳賀正之

Development of teaching materials based on the application of physics in educational comics

Mio TAKABAYASHI, Masayuki HAGA

要旨

18 世紀の観相学とキャラクター造形のつながりを俯瞰し、造形手法がより利用されている学習漫画に焦点を当てることで、観相学がキャラクター表現に及ぼした影響を確認した。また、キャラクター造形の歴史と手法を元にした授業を考案し、実践し、その有用性を検証した。

キーワード：　観相学　ラヴァター　フューズリ　テプフェール　学習漫画　キャラクター　マンガ

１．研究目的

漫画が身近なものとなり、教育現場にも浸透している昨今、漫画全般やストーリーマンガ・コマ割りマンガの研究も日本だけではなく、海外でも広く行われている。特にコマ割りマンガの発祥の地であるヨーロッパでは、コマ割りマンガが出現するための土壌として、出現した時代についての考証も進んでいる。その中でも、ラヴァターの『観相学断片』が与えた影響については、後のキャラクターの外見的な造形、つまりキャラクター造形に深く関わってくるために、漫画研究の中でも重要視されている[1]。現代の漫画においても、外見要素であるキャラクター造形を用いながらも、それと類似もしくは相反する内面を物語上で表現することで、相互作用によりキャラクターを形作るキャラクター表現の手法は、とても重要な要素であると言える。

本研究では、キャラクター造形の源流とも言える 18 世紀の観相学までさかのぼり、観相学がどのようにキャラクター造形へとつながって行くかを俯瞰する。そして、学習漫画に焦点を当てることで、観相学が現代の漫画におけるキャラクター表現に及ぼした影響を確認すると共に、キャラクター造形の歴史と手法を元にした授業を考案し、実践し、その有用性を検証する。

なお、この論文の中では、１コマ漫画を含めた漫画全般を「漫画」とし、その中でも特に複数のコマで構成され数ページに及ぶストーリーマンガを「マンガ」と表記することとする。

２．観相学、ラヴァターから現在まで

(1)ラヴァターの観相学

観相学とは、顔面や体型など人間の外面から、その性格や気質などの内面を推測する学問であり、その起源は少なくとも古代ギリシャ時代まで遡ることができる[2]。また、人間の顔をその性格に合わせ動物に似せて造形することは、アリストテレス（Aristotelēs,前 384―前 322）やデラ・ポルタ（Giambattista della Porta,1538―1615）などにより古くから行われていた。1586 年に書かれたデラ･ポルタの『人間の顔について』では、人間の顔と動物の顔との類似点を見出すことにより、似た動物の気性をその人間の気性と重ねるものであった。このように人間の外面から内面を推し量る学問はヨーロッパに於いて古代から人々の関心を集めてきたが、18 世紀末の人々に熱狂を引き起こし、後の現代のマンガにおけるキャラクター造形にまで間接的に影響を与えることとなったのは、ラヴァターによる『観相学断片』である。

スイスの牧師であるヨハン・カスパー・ラヴァター（Johann Caspar Lavater, 1741―1801）は、1775 年から 1778 年にかけて、『観相学断片』を発表した。ラヴァターの観相学書は、「古代から近世にかけて存在したそれまでの観相学をまとめ、さらに近代科学の装いと網羅性を付け加えた」「当時としては集大成的な書」[3]であった。『観相学断片』はたちまち 18 世紀末のヨーロッパの広範囲に衝撃を与え、賛否両論を含め大きな反響をまき起こした。

牧師であるラヴァターの観相学は、キリスト教思想に基づいている[4]。よって、人間の姿形は神の姿形をかたどったものであり、神に近いキリストは最も理想化された外見を持つべき人間であるとされた[5]。ラヴァタ

ーは同時代の解剖学者ペトルス・カンパー（Petrus Camper, 1722―1789）の顔面角理論にも触れている。カンパーの顔面角理論は、まず横顔の図の耳道と鼻の最下部を線で結び水平線とし、耳からその水平線に対し垂直線を引き、２つの線を基準として横顔を長方形で囲む。その後唇の最も突出した部分と額の突出した部分とを結んだ線を引き、これを顔面角線と名付けたものである[6]。カンパーは多種多様な人種または老若男女の頭蓋骨、さらには芸術作品についてこの顔面角を計測し、サルと人間との境を 70 度であると推測している。そしてヨーロッパ人の平均がおおよそ 80 度であり、それより大きな角度は人工的な美に見られるとし、古代ギリシャの芸術作品が 100 度を選択していることを記している。ラヴァターはこの理論を用い、キリストの肖像画もやはり垂直に近い角度であり、キリストが理想的な美として描かれていることを補強した[7]。

⑵フューズリにおける観相学を利用した手法

ロマン派の芸術家であるフューズリ（Henry Fuseli, 1741―1825）は、ラヴァターと青年期に知り合い親交を深めた。ラヴァターの観相学論は双方の理論が多大に影響しあっているといっても過言ではない。ラヴァターの観相学論に多くの挿絵を提供し、彼の観相学観に影響を与えたフューズリは、観相学を絵や実在の人物に当てはめて内面をはかろうとするのではなく、観相学を元にした造形を絵の中に表現した。

フューズリが描く対象は、頭部形状と精神の貴賤とがお互いに対応しあう関係にあるとし、カンパーの角度を用い、英雄や神々は垂直に近い角度で描き、悪魔や魔物、罪人や悪人などは 70 度を下回る角度を用いたり、もしくは 100 度を超える角度を用いたりするなどして内面の醜さを表している。また、同じくロマン派の芸術家であるウィリアム・ブレイク（William Blake, 1757―1827）は、フューズリの手法をうけ、同じようにカンパーの顔面角理論を前提とした顔面角による貴賤を表す手法を継承していった[8]。

これらの観相学を応用したキャラクター造形が編み出されていった理由は、漫画の祖とされるホガース（William Hogarth,1697―1764）が連続版画を作成したことによる。連続版画では、同じ物語の絵を場面毎に何枚も描いていく必要が出たためである。同じ物語であるからには、同じ人物、すなわちキャラクターが登場していることが明確に判別できる必要がある。こうしていくつもの作品に描かれている人物の同一性を保持する、すなわちキャラクターの確立が必要になったことが背景にあると思われる。

⑶テプフェールの「観相学試論」

ラヴァターの観相学は当時の西欧に熱狂を引き起こした。その社会的影響は大きく、ヨーロッパ社会における、コミュニケーションにまでも大きな変革を起こした。フューズリが観相学を自身の絵画に応用し、その理論を打ち立てたのにやや遅れて、同じくラヴァターの観相学を受けて、独自の観相学を記したのがテプフェール（Rodolphe Töpffer, 1799-1846）である。

テプフェールはコマ割りマンガの祖と言われる人物である。テプフェールはフューズリと同じく、観相学を現実の人々や芸術作品に当てはめるのではなく、キャラクター造形に用いた。テプフェールの記した『観相学試論』では、様々な顔を描いてそこから受ける印象がどのように変わるのかを次々と試している。テプフェールの論はまた、キャラクターの造形を「永続的な記号」すなわち性格や知性、「非永続的な記号」つまり感情という形で、2 つの面から述べている。そして重要な特徴をいくつか示唆している。永続的記号は現実の顔において知性や性格を特定するには不確実であるが、芸術の中ではわかりやすく表現できること、肯定的な記号よりも否定的な記号のほうが強く作用すること、徳の高さのみを表すためなら均整の取れた顔立ちを描けばよく、それは人間の理想としての顔であるとし、しばしばキリストの顔として描かれてきたことである[9]。テプフェールはカンパーの顔面角理論については否定的な意見を述べているが、ラヴァターの観相学上の理念である、芸術作品上のキリストが理想化された美であることに対しては肯定的であることが伺える。

観相学そのものは、現在では疑似科学として扱われているが、テプフェールが理論化した、観相学を応用しキャラクターを生み出す記号論として、マンガの中に受け継がれていくこととなった。

⑷現在の漫画におけるキャラクター造形

キャラクターの描き分けを指南する本には、フューズリやテプフェールがそれぞれ応用した、観相学からのキャラクター造形手法の影響が見て取れることがある。それらの本では、顔のパーツや髪型、服装などキャラクターを構成するいくつもの要素を抜き出し、それらが与える印象について性格的な意味付けをしている。例えば、『デジタルツールで描く！違いがわかるキャラクターの描き分け方』[10]ではキャラクターの性格に基づき、見た目を描き分ける方法が細かく羅列されている。この中ではまず顔の描き分けとして、目、鼻、口、眉、輪郭、髪型という６つのパーツに分け、それぞれの形状による性格の例を示している。その中でも一例をあげると、目尻が上に行くほど強気な性格を表し、下に行くほど穏やかな性格を表すことを図で示している。

また、動物をモチーフに人物を描く表現方法についても具体的な例と共に記述されている。悪人を描くときには頬骨を目立たせたり、黒目を小さくしたり、眉間に皺を描き入れたり、描き込みを多くして人相を際立たせたり、ネガティブな意味合いの表情をベースに

したりと、否定的な記号を数多く描き入れていることも特徴的であろう。

キャラクター表現は現在ではどのように捉えられているのであろうか。岩下朋世は『マンガ研究 13 講』の中で、先に示したテプフェールの永続的な記号と非永続的な記号を引用した上で「その外見から示唆される性格と具体的な描写のなかで描き出される人物像との印象のズレや一致においてキャラクターは成立していく」[11]としている。また、岩下は「類型的な造形のキャラ図像は、複雑な内面を備えたキャラクターを描く上で、大きな効果を発揮する。」[12]とも述べており、描き手が意識し、見た目から与えられる印象を駆使してキャラクターを作成し、平面的な人物像と複雑な内面とを際立たせることは、先程の例から見ても造形の手法として確立しているのではなかろうか。

古代ギリシャから続き 18 世紀にラヴァターが記した『観相学断片』により多大な影響を与えた観相学は、ロマン派の芸術家フューズリやブレイク、そしてコマ割りマンガの始祖であるテプフェールによりキャラクター造形の手法として確立していった。その手法は現代まで続き、漫画の表現できうる範囲が広がってもなお有効な手法として生きており、キャラクターをより深める手段としても応用されているということが言えるであろう。

3．歴史の学習漫画と観相学

(1) 歴史の学習漫画とは

現代における漫画群のうち、特に子どもの学習を目的として出版されている漫画は学習漫画と呼ばれている。学習漫画の教育効果は様々な先行研究があり、教育学分野ではその有用性が検証されている[13]。

学習漫画は「ストーリー型」「教授型」「導入型」「イラスト型」「文章＋イラスト型」に分類される[14]。学習漫画のうち、ここでは主にストーリー型となる日本の歴史を扱う学習マンガに絞り、考察していく。

ストーリー型の学習マンガは、ストーリーマンガの手法を使って描かれている。そのため、コマ割りや漫符など、その特徴はストーリーマンガに準じる。学習マンガと一般的なストーリーマンガとの違いは、描かれる内容であり、描かれる目的である。日本の歴史を描いた学習マンガでは、日本史の内容をできるだけ史実に沿ってわかりやすく記し、歴史の物語をストーリーマンガとして表すこととなる。現在では少なくとも角川、小学館、集英社、大月書店、学研、朝日新聞社、中公文庫、ゴマブックスの 8 社から 9 種類が出ており、また出版社によっては何度も改定を重ね、そのたびに漫画部分を含めて大きく変化しているものもある。大筋は同じものではあるが、それぞれの漫画家や出版社によって描かれ方に特色が出ている。

日本史を描いた学習マンガでは、正義対悪の対立がしばし描かれている。後世または当時の情勢から、歴史書や歴史物語の中で悪役とされる人物たちが存在し、それらの人物には対になる、正義側または主人公側の人物たちが存在する。近年の研究により行動の必然性や意図などが明らかになることがあっても、立ち位置が変わることは容易ではない。描かれる内容とページ数との関係から、学習マンガ上で一人一人の人物について深く掘り下げたり、その裏表を描写したりすることは難しいと推測されるからである。

登場人物が多く、一つ一つの出来事に割くことのできるページ数が少ない学習マンガにおいて、それらの登場人物を明確に悪役であったり正義側であったりという印象を読者に与えるためには、物語の見せ方とともに、キャラクター造形にも工夫を凝らす必要がある。少ないコマで強烈な印象を残すことで、読者にその人物がどのような立ち位置として名を残しているのかを記憶に留めさせるのである。

そこで、小学館、集英社、角川、学研の 4 つの出版社から出ている「日本の歴史」を元に、主に肖像画などが残っていない時代の主要人物の造形を検証することで、これら「悪役・敵役」と「正義役・主人公側」のキャラクター造形と観相学との関連性を明らかにし、脈々と受け継がれてきた漫画の手法を確認していく。それぞれの本については、2018 年における最新版を使用することとする。

該当する人物の実在が歴史学で解明されていて、人物造形に影響のある肖像画の類が残る時代を除くと、聖徳太子などの例外はあるが、飛鳥・奈良時代のあたりに焦点を絞ることができる。そこで、飛鳥時代における、明確に悪役とされる人物と、正義役とされる人物の組み合わせで最も有名であろう、「蘇我入鹿」「中大兄皇子」に焦点を絞り、それらの造形を見ていくこととする。

(2) 乙巳の変の主要人物、中大兄皇子と蘇我入鹿

中学の歴史の教科書にも載る有名な出来事である大化の改新は、中大兄皇子と中臣鎌足らの一派が蘇我氏本宗家を滅ぼすこととなる乙巳の変のあとにおこる。乙巳の変は政治の変革に伴う主導権争いであり、大化の改新は後の律令国家への一歩となる、古代における歴史の転換点とも言える[15]。ここではその乙巳の変を中心に、中大兄皇子と蘇我入鹿の各キャラクターの造形を見ていく。

中大兄皇子は、大化の改新の主要人物とされており、のちに天智天皇となる人物である。朝鮮半島の国々の一つである百済と同じく、天皇の力を強めて中央集権国家を建設し、天皇への権力集中を図った[16]。乙巳の変では、蘇我氏本宗家の体制を打倒するために中大兄皇子などに接近した中臣鎌足の思想に同調し、その企みに加担し、鎌足と二人の部下と共に入鹿暗殺の先鋒を務めたとされる。

対する蘇我入鹿は、蘇我氏本宗家であり、聖徳太子の時代に推古天皇と共に活躍していた蘇我馬子の孫にあたる。父は馬子の子である蘇我蝦夷とされている。藤原氏初期の歴史が書かれている藤氏家伝には秀才であることが記されており、優秀な人物であったことが伺える。朝鮮半島情勢から自国の政治体制に変革の必要性を感じでいたのであろう入鹿は、高句麗と同じ方式である、権臣個人が傀儡王を立てて独裁権力を振るうタイプの権力集中を目指したと思われる[17]。蝦夷から最高位の紫冠を授けられ大臣となると国政を掌握し、甘樫の丘に大邸宅を建てて「宮」と呼ばせたり、聖徳太子の子である山背大兄王をはじめとする上宮王家を滅ぼしたりするなど専横を極めたとされるが、乙巳の変において討たれた。

日本書紀での中大兄皇子は、後に編纂を担う舎人親王を含めたその後の王権の中心的な一族の祖になるため、より対立する蘇我本宗家との差を際立たせてあるように読むことができる。日本書紀の記述を大筋とする日本史を描いた学習漫画上では、彼を主人公側とした形で物語が進んでいくこととなる。

なお、中大兄皇子及び中臣鎌足が主導したとされてきた大化の改新は、乙巳の変後、皇極天皇に代わり王位につく孝徳天皇が主導的な役割を担っていたという説も提唱されている[18]。この説については集英社版で若干匂わせる描写があり、作画を担当した漫画家が後の講演で描き入れた理由を語っている[19]。

(3) 登場人物の顔と観相学との関連

各人物の基本形、「永続的な記号」から、現代のキャラクターの描き分け方を参考に[20]、顔のパーツを「目、鼻、口、眉、輪郭」に分け、それぞれについて各キャラクターを検証した。最初に、中大兄皇子から見ていくこととする。各社とも総じて輪郭は卵型であり、20歳という若さを感じさせる目の大きさ、余分な書き込みのないすっきりとした頬、まっすぐな鼻など、誇張しすぎない平均的な顔立ちに描かれている。意志の強さを表すためか、眉は外側にやや釣り上がり、しっかりと太さをもって描かれていることが多い。

中大兄皇子の顔の永続的な記号

	輪郭	目	眉	唇	鼻
集英社	卵型	少し吊目	太い山型	平均	簡素
小学館	卵型	平均	やや吊眉	平均	簡素
角川	卵型	平均	太め真直	平均	簡素
学研	卵型	大きめ	眉山強め	平均	簡素

次に蘇我入鹿を見ていく。蘇我入鹿は一社を除いて、輪郭に丸みがなく、頬に角がある。眉も中大兄皇子よりもさらに外側に角度がついており吊り眉で、額にシワも入ることがあり、瞳の大きさも小さい。鼻も鷲鼻であったりより鋭角に描かれていたりと、鋭さを強調され、中大兄皇子のそれと比べて書き込みも多い。目や眉を取り出して見ると、吊り眉や三白眼により怒りの表情に近く描かれていることがわかる。角川版の入鹿は輪郭や鼻の形などに他社との違いが見られるが、

蘇我入鹿の顔の永続的な記号

	輪郭	目	眉	唇	鼻
集英社	逆三角型	切れ長三白眼	吊り眉・皺	長め	書込多
小学館	逆三角型	三白眼	吊り眉	山型・髭	鷲鼻
角川	卵四角型	切れ長三白眼	吊り眉	平均・髭	大きめ
学研	逆三角型	切れ長三白眼・タレ目	吊り眉	平均・山型	書込多

やはり瞳の大きさが小さく、鼻が大きめに描かれ、特徴を付与していることがわかる。

この2人のキャラクター造形は、応用された観相学の流れを汲んでいると言えるのではないだろうか。つまり、正義側のキャラクターには理想的な美、もしくは誇張のない均整の取れた顔立ち、そして否定的な記号を描き入れないことを徹底していることである。中大兄皇子の造形は、同じマンガの中で描かれている他の人物たちと比べても、突出したパーツが少ない。そして、否定的な印象を付加する記号はほとんど付与されていない。これらの描写から、中大兄皇子の容姿から受ける印象で、読者が彼を主人公側＝正義側であると認識しやすくなっている。

対象的に、蘇我入鹿のキャラクター造形は、否定的な印象を付与する記号が数多く使われている。頬のそげた逆三角型の輪郭は神経質そうな印象を与え、切れ長の三白眼は厳しく恐ろしい印象、特徴的な鼻も悪役側であることを示すように受け取れる。中大兄皇子との差異が強調され、彼が短絡的に聖徳太子の血族を廃し、天皇を凌ぐ権力を握ろうとしているように読者に印象づけることに成功しているであろう。

今回は四冊の学習漫画において二人のキャラクター造形を検証したが、中大兄皇子も蘇我入鹿も、絵柄の違いはあるが、各社とも同じ人物についてはほぼ同様の造形がなされていることがわかった。これによって、同じキャラクター表現のために、同じようなキャラクター造形がされていることが確認できたと言えよう。そして、これらの造形には、現在まで続く観相学の応用の流れが生きているといえるのではないだろうか。

4．授業実践

(1)授業の目的

ラヴァターの観相学断片を受けて大いに広まり、フューズリやブレイクなどロマン主義の芸術家が作品のなかに応用した観相学は、同じく応用することを考えたテプフェールによって、マンガのキャラクターを造形するための手法として使われていった。現代においても数々のストーリーマンガに形を変え、キャラクターの性格をその造形で表現する方法論が継承され、展開されている。そして、多くの登場人物を書く必要があり、それぞれの人物描写の掘り下げが難しい歴史の学習マンガにおいて、より顕著に影響が見られる。

その軌跡をたどり、実際にキャラクターを描くことで、学習マンガの製作者の意図と表現の工夫などを感じ取り、より理解を深めることができるのではないだろうか。

また、そのキャラクター造形の理論の源流が外国にあり、日本の現状に合わせて変化し定着していることも合わせて感じ取ることで、日本及び西洋の美術文化についての理解を深めることも可能ではないかと考えた。

今回の授業は高校生を対象とし、ワークショップの形で行うこととした。また、汎用性を持たせ、他の教員による実践を可能にすることも考慮し、現場の教員との共同で実践を行う方法を採用した。

対象となる高校生は、芸術科のある学校に在籍しており、今回のワークショップを担当する教員は美術史の授業を担当している。そのため、西洋の美術史についてある程度の知識を持ち、ワークショップの形をとることで興味のある生徒が集まることを期待した。

⑵実践の概要

学習マンガにおけるキャラクター造形を軸にした、観相学とロマン主義との関わり、現在の漫画との関わりを元に、静岡県立江ノ島高等学校の１年生から３年生まで合計２２名を対象に、2018 年 7 月、ワークショップ「マンガの悪役キャラから西洋の観相学へ」を構想し、実践した。また、生徒の実態に応じて、実践する現場の教員が変更できるようなワークシートを考案し、修正して使用した。

⑶ワークシートの内容

ワークシートは、記入型のものを３枚、資料として３枚を用意した。資料は３枚とも A4 一枚の画像として用意したが、記入型のものは Microsoft Word を使用し、実践する教員が自由に改変できるようなものを作成した。実践の際には、生徒の実態に合わせて記入型のものは４枚用意された。

資料の３枚は､｢学習マンガの中に登場する中大兄皇子の絵｣｢学習マンガの中に登場する蘇我入鹿の絵｣と、理解の補助として「乙巳の変の簡単な説明」を用意した。学習マンガの中に登場する中大兄皇子や蘇我入鹿は、先の分析で使った四社のものを使用し、それぞれキャラクターの顔がよく分かる場面を抜き出して配置した。乙巳の変の説明は、生徒の理解度を考慮して作成したものである。

記入型の３枚は､①ラヴァターやそれ以前の観相学、フューズリの観相学を応用したもの、②テプフェールの観相学試論の説明を入れ、現在の学習マンガから中大兄皇子、蘇我入鹿の特徴と印象を挙げるもの、③学習マンガのキャラクターを作成するものをまず構想したが、実践の段階では、①マンガの悪役キャラの特徴を書き出すもの、②観相学の説明をしたもの、③中大兄皇子と蘇我入鹿の印象をあげ、どのような顔立ちや表情、動作などをさせれば悪役の顔立ちになるのかを考えるもの、④蘇我入鹿のキャラクター造形をするもの、の４枚構成となった。ここでは、改変後のワークシートの説明をする。

① 記入型ワークシート１　「マンガの悪役キャラから西洋の観相学へ」という題で、デッラ・ボルタの『人間の観相学』の挿絵からセルギウスと鷲、ソクラテスと鹿の２点を提示した。そして、ペトルス・カンパーの顔面角理論がわかる挿絵も並べて提示した。記入欄として、マンガの悪役キャラの特徴を書き出し、他生徒の意見を併記できる欄を設けた。

② 記入型ワークシート２　「観相学」という題で、ラファーターやフューズリの観相学を示し、フューズリが観相学論の挿絵として描いた、顔面角の大きく傾いた挿絵を掲載した。

③ 記入型ワークシート３　「乙巳の変（大化の改新）のワンシーンをマンガ化してみよう！」という題で、それぞれ２人のキャラクターの印象を挙げる項目と、どのような顔立ちと表情、動作をさせれば悪役の印象になるのかを考えさせる項目を設けた。

④ 記入型ワークシート４　「聖徳太子の一族を滅亡させた前後の蘇我入鹿」という題で、動作、台詞をつけて入鹿を描く枠を設けた。

⑷授業の流れ

最初に導入として、生徒にとって馴染みの深い、現代のマンガの中から悪役をいくつか例示した。このキャラクターたちは、見た目も性格も作品内での役割も悪役として扱われている者達を選んだものである。ワークシート１にマンガの悪役キャラの特徴を書き出させ、グループ内でも情報を共有させた。

悪役キャラの特徴としては､「目が鋭い、吊目、鼻の形が矢印、首が太い、眉毛が薄い、眉間に皺、傷がある」などの外見の特徴や､「難しいことを言う、威圧感がある、登場が派手」などの演出上の特徴も挙げられていた。

次に、ワークシート２を使った観相学の説明と、観相学で見られるキャラクターの作り方が先程例示した現代のキャラクターにも使われていることを示した。

そして、実際に悪役キャラクターを描いてみようということで、学習漫画の乙巳の変を説明し、ワークシ

ート３、ワークシート４に蘇我入鹿のキャラクター造形をさせた。そして、全員の作品を鑑賞する時間を設けた。

最後に、実際の学習マンガで描かれている蘇我入鹿のキャラクター造形と、比較として中大兄皇子のキャラクター造形を見せ、歴史の流れを表現するために作成されたことを説明し、生徒たちの作品と見比べさせた。

⑸生徒作品や感想からの考察

実践を通して以下の感想が得られた。

観相学からのキャラクター造形を学んだ感想

・マンガを見ていてキャラクターの豊富さに驚きます。観相学を学んでから、たしかにマンガのキャラクターに○○っぽいと思えるイメージの動物がいてそれをうまくデザインできている、すごい！

・動物からイメージしたり、顔の比率などから人物を描き出すことでその人物をキャラクター性をつくることができるということにすごいなと思った。

・観相学を思いながら描いていくと「この動物に似ているな」「もっと鼻に特徴を！」など、意識して描くことができました。

・人間の顔に、人間以外の動物の特徴を入れたりするのはおもしろいと思いました。

悪役キャラクターを描いた感想

・鼻の高さ、目の細さ、顔の角度を変えただけで悪人という印象を与えられるんだと思いました。

・輪郭がゴツゴツしていることで強そうなイメージを持たせることができることを知りました。また影をつけて暗そうなイメージを想像して描けたと思います。

・悪役の顔はどういうふうにインスピレーションを得ているのか、今までわからなかったので知れて良かった。

・悪役の描き方が分かった。今まで悪役を描くと可愛くなってしまったのでこれからは少しは悪役らしい悪役が描けると思う。キャラクターのデザインをしている仕事の方々がすごいと思った。

・いつも描いている絵より凹凸が多く感じた。目元や鼻、口などが主に印象強く描くと悪役に見えるのだなと感じた。

授業全体の感想

・キャラクターの作り方を知れてためになったし、面白かった。

・自分から描くことは絶対にないテーマだったので色々教わりながら描けて、自分の中で幅が広がったように感じます。確かに目で見て性格がわかるようにマンガ等では作られているなぁ、と。

・悪役がどうして悪役と見えるのかがわかりました。観相学についてもっとくわしく知りたかったです。

・西洋の学問や顔の特徴をふまえてこれから書く悪人をもっと悪のように調整したいと思いました。楽しかったです。

・楽しくやりながら、人物をつくるにあたってどうしたら悪役だと伝えることができるか考えながら描くことができた。

図１の４つの生徒作品は、授業内で提示された例や生徒が考えた悪役像をよく反映し､誇張されたパーツ、否定的な意味を持つパーツを配置している。輪郭も４つとも逆三角形型か卵四角形型になっており目も切れ長、鼻も大きめに描かれているなど、学習マンガの中で実際に描かれているキャラクターとも一致する点が多く、悪役と捉えることのできる特徴を表しているといえる。

また、生徒の感想から、日頃意識せずにマンガを読み登場キャラクターの性格を類推していたこと、その類推に気づいたことなどが伺える。観相学の内容にも興味を持ったこと、応用に対しての興味も見受けられた。さらには、具体的にキャラクター造形を試みる段階で、これらの気付きや知識を表現の中に活かすことが出来ていたようである。

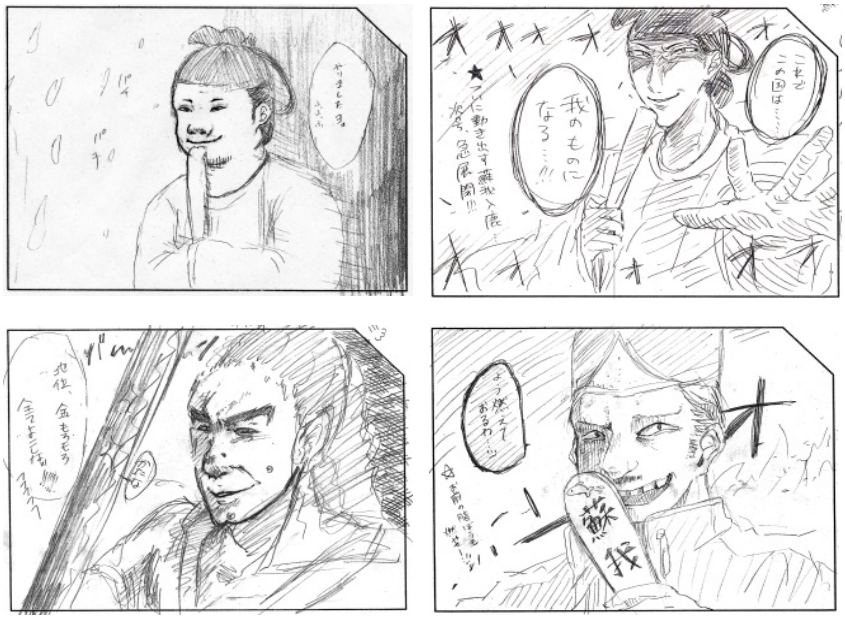


図１　生徒作品

⑹成果と課題

この実践では、普段親しみのある漫画に使われているキャラクター造形の原点である観相学の大きな潮流が西欧にあったこと、ロマン主義の芸術家がその観相学を芸術のなかに応用しキ

ャラクター造形に活かすことを試みていたこと、そして現代の漫画にもその流れが生きていることを知ることを目的とした。それにより、日本の文化でもある漫画が西洋の美術文化との繋がりがあり、融合していったことによって現在の形に発展してきたことへの理解を深めることを目指した。

さらに制作を通すことで、現代の漫画のキャラクター造形がどのようになされているか、いかにそれらを違和感なく享受しているか実感することを通して、それらの造形の意図と表現の工夫を理解し、身近な漫画に込められた創意工夫を感じ取ることも目的とした。

実践の結果､観相学と現代の漫画との関わりを学び、キャラクター造形における製作者の意図と表現の工夫などを感じ取り、より理解を深めることという目標に対しては、悪役キャラクターの制作を通して、観相学を意識して描いたという感想や、どのような造形によって印象が変わるのかを実感した感想から、一定の成果を得たといえるであろう。また、歴史の学習マンガという限られた表現の中でのキャラクター造形を行ったにも関わらず、様々な個性的な作品が出来上がったのも興味深い。

しかしながら、観相学の掘り下げについて、動物の顔からの造形に偏ってしまったこと、ロマン主義との繋がりの提示が不十分だったことが、生徒の感想の中でも動物に関する記述が多かったことから伺える。さらに、入鹿の人物像の概要を通して描かせるという内容にしたことで、学習漫画を使う意義が薄れてしまったことなどが今後の課題であると言える。西洋の観相学だけでなく、東洋の観相学を取り入れたり、ロマン主義の作品の鑑賞を設けたりすることも視野に、よりキャラクター造形の歴史をわかりやすく提示していくことを目指していきたい。学習漫画についても、その特徴をうまく導入の段階で提示できないかも含め、授業の組み立て方への検討もしていきたい。

５．おわりに

漫画文化は西洋の漫画文化と日本における漫画の土壌等なるような文化が融合、日本において大きく発展し、現代ではごく身近にあり日本の文化として根付いているものである。キャラクター造形についても、やはり西洋の先行した漫画文化が大いに影響を与えているものであろう。時代の変遷によってその造形とキャラクターの人格が意図的に乖離することはあるが、作者の明確な意図を反映したキャラクター造形から漫画を読む際に読者が受ける第一印象は、不変のものである。

その印象を最大限に活かし、登場人物の多さと伝える内容の多さ、それに相反する登場回数の少なさを補うため、キャラクター造形に工夫を凝らした作品である歴史の学習漫画は、観相学の恩恵を強く受けているといえるだろう。

しかし、これらの要素は読む側に意識をさせず、したがって西洋からの影響も感じることはない。そこでキャラクター造形の歴史の流れを追い、実際に描かせることで、現代から過去への繋がりや、現代におけるキャラクターの造形に込められた意図を知ることで、より身近であった漫画に対する見方、感じ方を変化させ、日本の文化ならびに西洋の文化に対し、価値を尊重しようとする心情や態度を育成することができるのではないだろうか。

このような問題意識のもとに「マンガの悪役キャラから西洋の観相学へ」というワークショップを考案し、今回の実践に取り組んだ。

今後、実践で出た課題などを踏まえ、キャラクター造形を授業で扱う意義や利点をよく活かす方法や、評価の方法などの研究を重ねることで、ワークショップではなく中学や高校での授業として実践できる教材化を目指していきたい。

註

[1] ティエリ・グルンステン（Thierry Groensteen），ブノワ・ピーターズ（Benoît Peeters），古永真一，原正人，森田直子訳『テプフェール　マンガの発明』参考箇所は、ブノワ・ピーターズ著，古永真一訳「顔と線―テプフェール的ジグザク」pp.14-18.

[2]松下哲也の『ヘンリー・フューズリの画法　物語とキャラクター表現の革新』（三元社，2018，pp.80-83.）では､「観相学とは、人間の外面、特に顔の形状や身体のプロポーションの観察によって人間の内面を感知しようとするヨーロッパの学問または技術の体系である。観相学について書かれたテクストは少なくとも古代ギリシャ時代までさかのぼることができ、特にアリストテレスの『動物誌』がその源流であるとされている」と述べ、古代からルネサンス期まで、さらには占星術にも連なる観相学について述べている。

[3] 同，p.86.

[4] 石田三千雄「ラヴァーター観相学の構想とその問題点『徳島大学総合科学部　人間社会文化研究　第 18 巻』2010，p.97.

[5] 松下は「エルンスト・ベンツによると、ラヴァターはキリストの身体を「最も表情豊かで、最も活発で、不可視なる神の最も完璧な生き写し」であると定義している。」「少なくともラヴァター観相学の理念上は、キリストの姿は造形されうる限り最も理想的な美と多様性を内包した形態として描き出される必要があった。」（前掲，p.100.）と述べている。

[6] 森貴史『カンパーの顔面角理論』関西大学出版部，2012，pp.34-35.

[7] 松下：前掲，pp.99-100.

[8] 同，p.100.

[9] 前掲：『テプフェール　マンガの発明』pp.209-214. 参考箇所は、テプフェール（Rodolphe Töpffer），森田直子訳『観相学試論』部分。テプフェールは「肯定的

な記号よりも否定的な価値をもった記号のほうが強い効果を与えるという点である。すなわち、知的にも道徳的にもすぐれた人物の顔を描くときは通常、長所を重ねていくよりもむしろ、知性上の欠点や悪徳をあらわす記号を排除するという方法を採るのである。」「徳の高さのみが主題である場合は、均整の取れた美しい顔立ちを描くのがふさわしい　。～中略～　このような、人言として可能な限りにおいての理想の顔は、巨匠たちが時折キリストの顔として描いてきたものである。」と述べている。

[10] スタジオ・ハードデラックス『デジタルツールで描く！違いがわかるキャラクターの描き分け方』株式会社マイナビ出版，2017，pp.29-30.　p.67.

[11] 小山昌宏・玉川博章・小池隆太編著『マンガ研究 13 講』水声社，2016，p.158.

[12] 同，p.163.

[13] 学習漫画についての研究は、教育心理学の分野もしくは教育工学の分野で 1990 年台を中心に盛んに発表されていた。小林夏子による「教授方略としての漫画の効果」（『日本教育心理学会総会発表論文集』第 32 号，1990）では、主題の本質的な部分を漫画化したもの、非本質的な部分のみを漫画したもの、文章のみのものの三種類を用意し、本質的な部分を漫画化したものがより理解されやすい結果を示した。向後千春による「学習マンガにおける学習内容とストーリーの記憶」（『日本教育心理学会総会発表論文集』第 35 号, 1993）「ストーリー部分と学習内容部分へのマンガ挿絵の効果」（『日本教育心理学会総会発表論文集』第 36 号，1994）では、文章よりも学習マンガのほうが早く読めるため効率がよく、学習目的ではなく自由に読むほうがストーリーに対する記憶が有意に良いこと、挿絵としてマンガを使うことは正答率を上げることにはならないが、関心を引くことを示している。佐藤公代による「学習漫画理解に及ぼす『漫画表現』の役割」（『日本教育心理学会総会発表論文集』第 38 号，1996）「文章の読解・記憶に及ぼす漫画の役割」（『日本教育心理学会総会発表論文集』第 40 号，1998）も、漫画を媒体としたほうが文章のみのときより早いが、理解力は変わらないこと、長期間記憶にとどめておくのならば自由な形で読む方が効果的であることを確認している。向後智子・向後千春の「マンガによる表現が学習内容の理解と保持に及ぼす効果」（『日本教育工学会論文誌』第 22 号，1998，pp.87-94.）では、上記の結果に加え、学習内容につながるストーリー部分も合わせて提示することが学習への動機付けとなり理解を促進し、関心を高めることを示唆している。美術教育の分野では、朝田章子と中野良寿による学習漫画の絵柄による効果を考察した「表現論的観点からの学習漫画研究―実制作と湯田温泉西村屋の子ども向け企画における一考察―」（『山口大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要』第 36 号，2013，pp.69-77.）があり、学習漫画における絵柄の検証を行っている。

[14] マンガ研究 vol.23.pp.191-192.

[15] 吉川真司は『飛鳥の都』（岩波書店，2011）の中で「こののち七世紀後半を通じて律令体制が形成されていくが、その基軸は公民制と官僚制という二つのシステムであり、両者を始動させた大化改新は、まさしく律令体制の起点として評価されねばならない」（p.69.）と述べている。ただし、日本書紀における改新之詔は編纂時に大幅な改変がされていたことは確実であり、よって改新之詔そのものには否定論もあることが指摘されている。

[16] 森公章『天智天皇』吉川弘文館，2016，p.273.

[17] 倉本一宏『蘇我氏―古代豪族の興亡』中公新書, 2015, p.130.

[18] 森公章：前掲，pp.44-59．遠山美都男『大化改新』中公新書，1993，p.196.
遠山は乙巳の変において討つ側にある人物たちの拠点や勢力を持つ地縁から、それらと疎遠である中大兄皇子ではなく、密接な関係にある軽皇子＝孝徳天皇を真の主役であったとしている。

[19] 古代にまつわる講演会　橿原市 2017,「マンガ家が見た古事記ワンダーランド」，なら記紀・万葉，2018 年 10 月 1 日
〈http://www3.pref.nara.jp/miryoku/narakikimanyo/manabu/online/kodai_matsuwaru_01/ 〉集英社版『学習漫画　日本の歴史　２』を描いたあおきてつお氏は、講演の中で「例えば、定説では中臣鎌足と中大兄皇子によって蘇我氏が討たれた乙巳の変は近年、孝徳天皇が黒幕であったという説も唱えられている。私はその説に基づいた描写を密かに書き込むなど、定説を軸に描きつつ、異説としても読み取ることが出来る描写をいくつか加えた。」と述べている。

[20] 前掲：『デジタルツールで描く！違いがわかるキャラクターの描き分け方』p.26.「顔の見た目に大きな変化をつけることができるパーツは、大きく分けて髪型、眉、目、鼻、口、輪郭の 6 種です。」と書かれているが、この中から髪型を除く 5 種を選択して検証した。

【謝辞】
・本研究の授業実践は静岡県立江ノ島高等学校の石川真之輔教諭のもとに実践したものであり、感謝申し上げます。