

キタマバ



新人漫画家応援企画!!

変^ヤり^ツたい新人集合!

最終回

ちばてつや道場



指導者予定表

最終回

ちばてつや
師範

作品投稿を通して大きくステップアップした先生たちを紹介する本企画。最終回は、

ちばてつや賞の選考を務めるちばてつや先生ご本人に直撃インタビュー!!

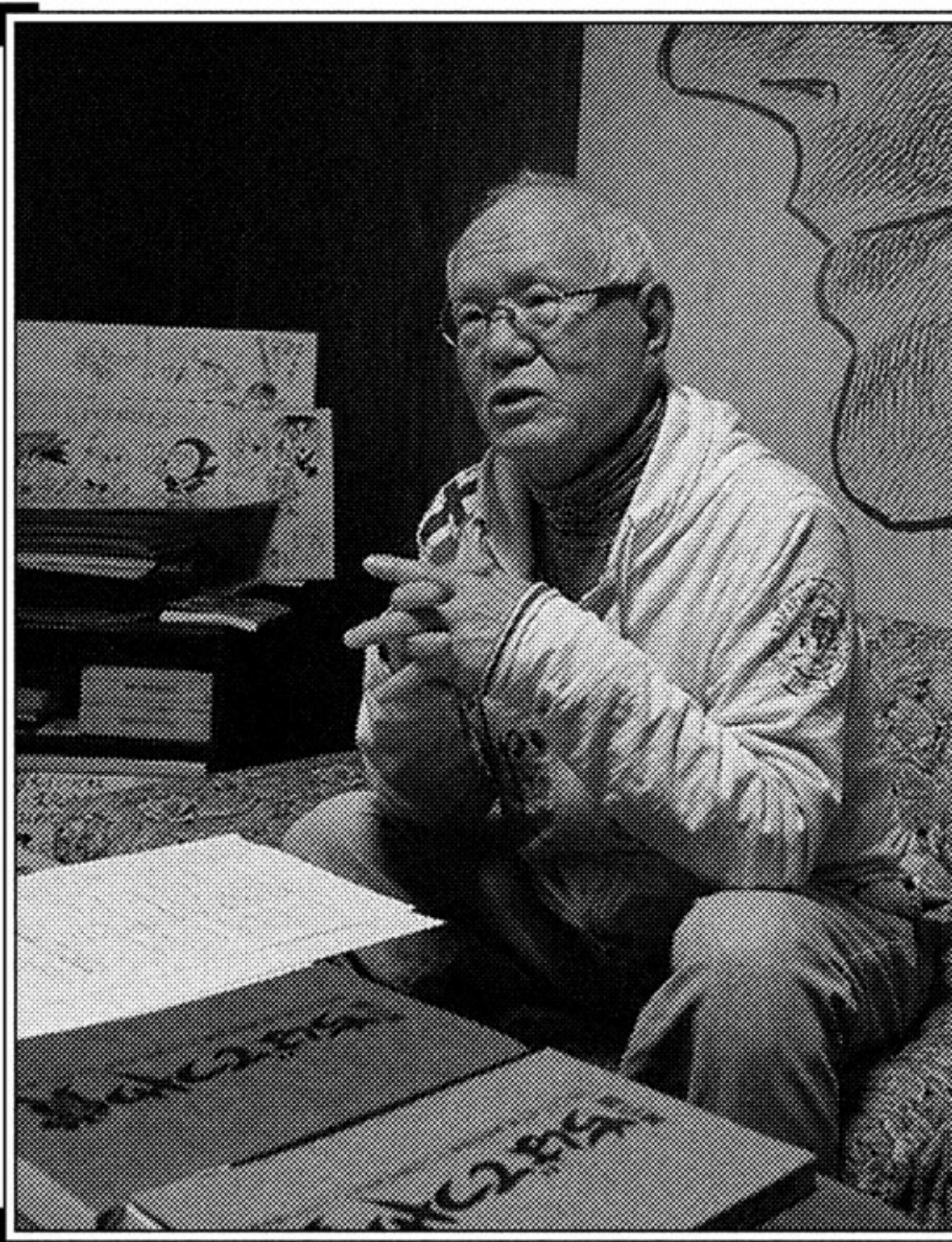
先生が考える読み切りのイロハを、2週にわたって特別掲載!!

←気になる選考基準を大激白!! 次ページより開講!!

『わかりやすき』は、 とても大事。

——ちばてつや賞の作品を読む際に、キャラクターの良さや完成度の高さなど、どのような基準で読まれているのでしょうか。

ちばてつや(以下:ちば)……もちろん、全部だね。その中でも、キャラクターの気持ちの変化を通して、読者に作者の意図をわかりやすく伝えられているのかは特に見ているね。それを見るために、私は作品を読む時はできるだけ自分の好みを出さないようにしている。ギャグとかスリラーとか、漫画には色んなジャンルがあるでしょ。やっぱり好きなモノ、嫌いなモノ、苦手な世界ってのもあるわけですよ。イジメの話だったり、読んでてちよつとつらいなと思うこともあるんだけど、その底に人間賛歌などのメッセーじ性が表現されているものもある。人間って不思議なものだ。疑問を呈すだけのものでも、そこに哲学があったり、詩があったりする。逆に何もメッセーじがないんだって、なんとなく癒されて心が温かくなる作品もある。



つまり、色んなことができるんですよ、漫画って。だから、作者が何を読者に問いかけているのか、そしてそれがわかりやすく表現できているのかを一番重視して読んでいます。例えば「この話は読者を怖がらせようとしているな」という意識が感じられたり、「人間って怖いものだ」という強い意志を持って、怖さを表現しようとしていたりなど、作者の意図が上手く伝わってくるいいですね。

もちろん絵も大事ですよ、漫画ですから。でも私は、絵のうまさよりも、まず読みやすさとメッセーじ性を見ている。だから好き嫌いを取っ払って、私はいつも純粋に読者になろうと努力します。中学生か、もっと下の、字をやっと読めるよう

な小学3年生くらいの気持ちになつて、「その子でもわかるかな」と思っ読む。

『わかりやすき』は、とても大事。どんなに難しい話でも、漫画ってのはわかりやすく伝わって初めて漫画なんです。海外に翻訳出版もされてるけど、日本語のまま海外に出ているのもあって、だけど子供たちが読んでわかるわけじゃない。そうやって日本語を覚えてたって人もいる。だから、文字を読まなくても伝わるってのはとても重要。セリフを一つ一つ読みこまないとわからないんじゃない、さーっと眺めただけでも人物の表情や仕種だけでわかるような漫画が私は好きだね。

——漫画はなんでもできるからこそ、「こ

れを表現したいんだ」という作家さんの意図を一番見ていると。

ちば……そう。なかなか難しいんだけどね、短編で表現するって。連載だと、毎週毎週、毎月毎月、読者が慣れ親しんだキャラクターで続けて表現することができると、短編ってのは、30〜50ページで、読者が初めて出会うキャラクターで表現しなければいけない。しかも、読者にとって初めての世界で、時代も季節も時間帯だってわからない状態。

だけど、漫画はそれを一目でわからせることができる。例えば、汚れてクタクタの背広を着ているだけでも、「ああ、コイツは生活に疲れてるやつだな」ってすぐにわかるじゃない。時代だって、背景に電信柱を描けば現代だってわかる。街にどぶ板があると、昭和だって一目でわかる。

そうして時代や舞台を感じさせた上で、読者が初めて出会う主人公をわからせてあげる。そいつが何をしようとしているのか、何を達成しようとしているのか、あるいは何から逃げているのか。そうやって、読者に段階を踏んで読んでもらうことで、作品の世界にすーっと入りこませられる。だから導入部って本当に大事だよ。

変わりたい新人集合!

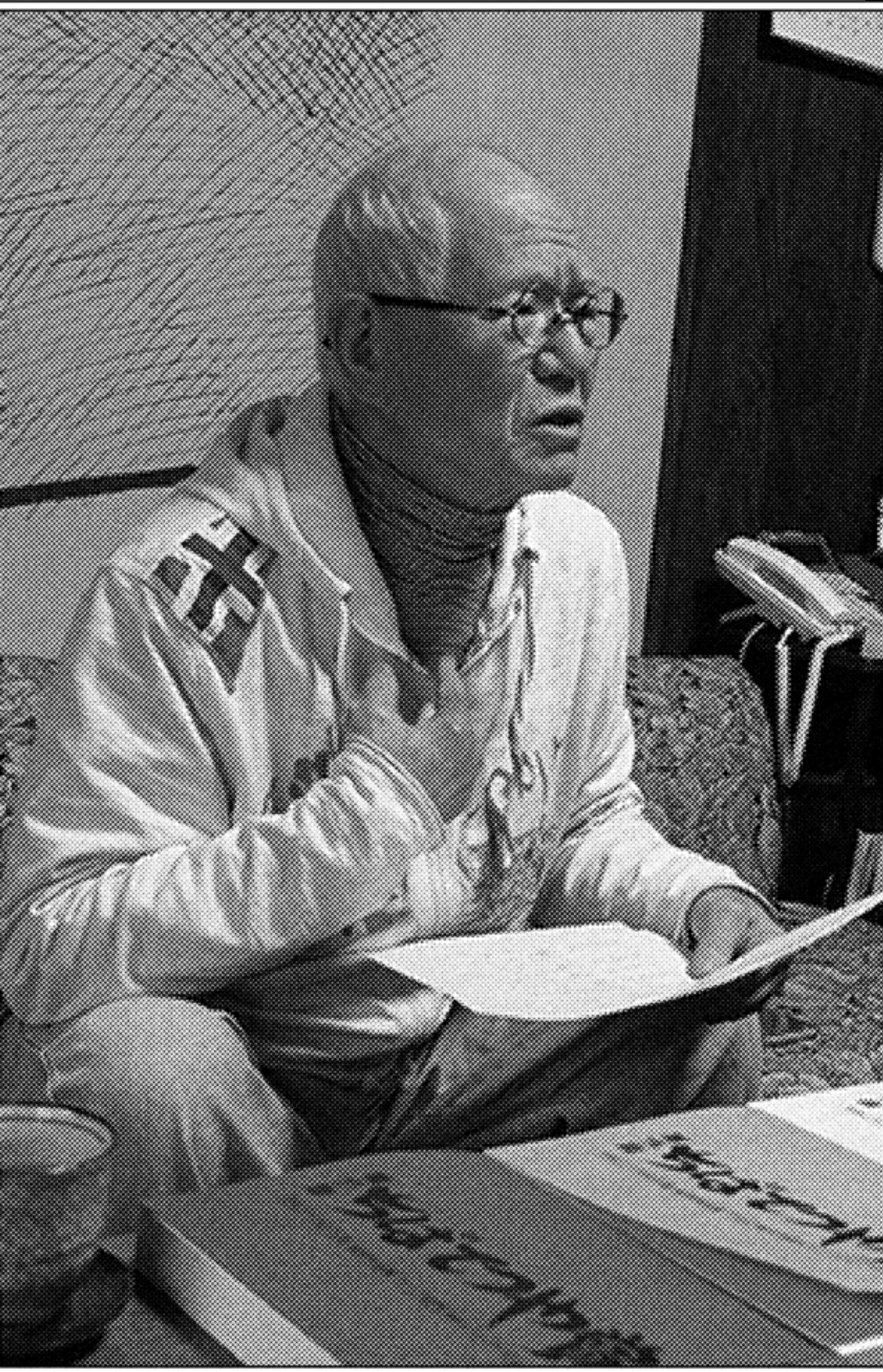
ちばてつや道場



「もうちよつと描きこんだほうがいいかな」
ちようどいい。

—これまでのちば賞の受賞作品で、印象に残っている作品はありますか。

ちば…一番最近だと、第77回大賞の『らくがきぼいす』だね。この人は確か3本目くらいの応募だったかな。最初のほうの受



賞作は若者のエッチな所ばかり強調されて、本当に描きたいことがうまく伝わってこなかった。でも、挑戦を重ねて成長してきたな、という印象を受けたね。分かりやすく、読みやすく、メッセージが伝わってくる作品だった。



第77回大賞『らくがきぼいす』最終ページ

後は、昔だけどね、福本伸行さん。この人はね、絵がまだ未熟だったんだけど…。線の一本一本から作者の想いが伝わってきた。タッチは乱暴なんだけど、登場人物ひとり一人の気持ちがよく伝わってきてね。どうしたら自分がハラハラするところを読者に伝えられるのか、全力で考えて描いていた。

—『カイジ』を読んでいても、読者をこれでもかと驚かせようとされていますよね。ちば…私はいつも、作品を読むとクタクタになっちゃうんだけど、こうやって話していると思ひ出すんですよ。だから、受賞した人が『連載』をもらったたり、それがヒツ

ト作品に成長したり、あるいは選にもれてなかなか上手い人でもさらに挑戦してきた時は、苦労がわかるだけに誉めてやりたいし、本当に嬉しいですね。—今と昔で、応募作の違いはあったりするのでしょうか。

ちば…昔はね、「こういう世界になったら面白い」とか「こんな人間になりたい」だったり、夢を描いていた作品が多かったね。今は割りと私小説的というか、自分の身の回りで起きた「いじめ」など、つらいことだったり、生い立ちだったりを描いた作品が多い。これも世相を表しているんだろうね。

—惜しくも落選してしまった人がどうすればうまくいくか、お聞かせいただけますでしょうか。

ちば…連載だと、限られた日数の中で自分の思う面白さを伝えるために描くけれども、新人賞ってのはいつ応募してもいいじゃない。時間がたっぷりある。だから、つい描きこみ過ぎちゃうんだよね。絵も、キャラクターも、ストーリーも、たくさん詰め込み過ぎる作品が多い。お寿司とカレーライスとフランス料理とイタリア料理が一緒になってしまっている。短い話なんだから1つだけを味わいたいのに、沢山出してくる。キャラクタも展開もセリフも

変りたい新人集合!

ちばてつや賞道場



いっぱい出すことで作品を複雑にし
てしまつて、どこを
味わったらいいか
わからなくなつて
しまふ。だから、お
寿司だったらお寿
司と決める。ラーメ
ンだったらラーメ
ンと決める。それも
具が沢山入った五
目ラーメンじゃな
くて、しょうゆラー
メンでいい(笑)。
それから、絵もみ
こみ過ぎちゃうから、どこを見たらいいのか
わからなくなつてのが多い。できるだけ背
景も必要最小限にして描きこまずに、白く残
す所を大事にしてほしい。(第76回優秀新人
賞「呪いの言葉」1ページ目を指さしながら)



第76回優秀新人賞「呪いの言葉」1ページ目

こういうね、何も描いてない所があると
ホツとするんですよ。人物の様子を見れば
いいんだから。もしこのコマに、電柱があつ
たり鳥が飛んでたり犬がいたりすると、人
が背景にまぎれて見えづらくなつてしまふ
でしょ。だから、できるだけ描きこまない。
だけど逆に、「ここだ!」ここを見せたいん
だ!」つていうところはギツシリ描きこん
で、作品のテーマと魅力を主張してほしい。
——新人さんも「伝えたい」つて気持ちがあ
るから入れこみたくなるのだと思います。
そのバランスが難しいですね。
ちば:それが修行だよ。どこを残して、ど
こを切り捨てるか。切り捨て過ぎるとわか
らなくなるし。コツは、「もうちょっと描き
こんだほうがいいかな」ぐらいがちやうど
いい。原稿は雑誌や単行本になると縮小さ
れるしね。ごはんと一緒。腹六分目ぐらいで
いい。その気持ちで描く。ただ、ここぞとい
う見せ場は見開きを使つても、読者が読
み終わった後にもう一回読み返し、観賞し
たくなるくらい、ガッツリ力を入れて描く。
キャラもできれば1人で、後は犬か猫で
いい(笑)。それじゃ寂しいかな、と思ったら
2人。それだけでも十分ドラマはできると
思うんだよね。もちろん、シーンの中で大家
族だったり、その他大勢の群衆が必要にな
る作品もあるけど、短編は基本、主要な人間
は2人か3人かな。

「マンガはガマン」
だと思ひます。

ちば:漫画つていうのは孤独な作業だか
ら、忍耐力がいるし持続力もいる。私は
「マンガはガマン」だと思ひます。我慢
して我慢してわかりやすく。読者になん
の努力もさせずに、ページをめくったた
けで作品の世界に入つていけるようにわ
かりやすく。だけどその分、作者は迷うし
苦しい。苦しいんだけど、読みやすくて良
い作品ができた時は、それこそ世界中に
翻訳して読まれたり、アニメーションに
なったりゲームになったり、どんどん外
に広がっていく。だから本当に、素晴らし
いやりがいのある仕事だと思ひから、作
者は我慢して我慢して根気強く良いもの
を作つてほしい。自分が「苦しみ」なが
ら読者を「楽しませる」つていうことを考え
て物語を作る。新人さんには、そういう覚
悟を持つてくれるようになるといいな。
つらいですよ、見ず知らずの他人を
喜ばせるものを描くつていうのは。でも、
君の作品が何千万人の人に癒しや生きる
勇気を与えられるかもしれない。だから
「マンガはガマン」で頑張れよ。

まだまだ続く師範の激白インタビュー!!
次回は、ちば先生の幼少期から新人時代までをご紹介します!!

応募要項は
コチラ!

ちばてつや賞 第78回 ヤング部門 応募要項

大賞	100万円	優秀新人賞	50万円
準大賞	70万円	準優秀新人賞	30万円
		佳作	20万円
		期待賞	10万円

●応募資格:年齢・経歴すべて不問! ●ページ数:原則として、ページ数は10~50ページ以内、4コマ漫画は5~20ページ以内(10本以上)。●作品内容:商業誌未発表のオリジナル作品であればOK! ●描き方:原則としてB4サイズの原稿用紙などに、黒インクで書くこと。また、フキダシの中のネーム(セリフ)は鉛筆で書くこと。●デジタル原稿:デジタル原稿の応募も歓迎です。応募の際は、使用アプリケーションを明記し、原稿データとプリントアウトしたものを同封してください。●応募上の注意:原稿には必ずページ番号を記入し、最終ページの裏面に、作品のタイトル・住所・氏名(あればペンネームも)・年齢・職業・電話番号(連絡先でも可)・漫画歴(あれば受賞歴)・アシスタント希望の有無・応募した理由を記入してください。なお、住所・氏名にはフリガナをふる。●応募方法:持ち込み、郵送、WEB投稿いずれもOK。●その他:応募原稿は完全返却します。ただし、海外への発送返却はいたしませんのでご了承ください。なお、入賞作の著作権は講談社に帰属します。

宛先 112-8001 東京都文京区音羽2-12-21
講談社 ヤングマガジン編集部
「ちばてつや賞」係

締め切り
2018年
2月28日(水)
発表
ヤングマガジン2018年
5月発売号(予定)

WEBからも
投稿できる!
ヤングマガジンHPの
新人賞ページをチェック!

持ち込み大歓迎!! 編集部は地下鉄有楽町線護国寺駅6番出口徒歩1分 TEL03-5395-3461
必ず電話で予約をしいだいて、平日の午後にご来社ください。