

はじめに

『漫画術』のさらにその先へ

二〇一五年に、『荒木飛呂彦の漫画術』（集英社新書）という本を出しました。ちょうど、僕の初代担当編集者が定年退職を迎えるタイミングで、一八歳の僕が『週刊少年ジャンプ』編集部に初めて漫画原稿を持ち込んでからの歳月を想い、お世話になった感謝を示す意味で、「こういう本を書くのもいいかもしれないな」と考えたのです。

最初は、そんなごく軽い気持ちだったのですが、次第に「やはり次世代のために、今まで自分が経験し、学ばせてもらった『漫画の描き方の王道』（僕はこれを「黄金の道」と呼んでいます）について書いておくべきだ」という強い感情が生まれてきました。その時点で三〇年以上漫画を描き続けてきていて、自分をここまで育ててくれた漫画界への、いわば恩返しというわけです。

「漫画術」というタイトル通り、この本は「漫画の描き方」の基本を伝えるハウツー本で、これからプロの漫画家を目指す人、つまりごく少数の読者のために書いたものでした。僕にとっては「漫画の描き方」より「漫画」そのものを描く方がたくさんの読者に読んでもらえるのですが、たったひとりであったとしても、僕の『漫画術』を読んでプロになろうと思う人のために書かなければいけない、と思いました。

誤解する人がいるかもしれないので最初に言っておくと、『漫画術』はヒット作を生み出すためのマニュアルではありません。そもそも、漫画というものは描く人の心から湧き上がる情熱が描かせるものです。人の心は自由なのでから、「これが唯一の正しい描き方だ！」と証明するのは不可能とも言えます。

ただ、「漫画の王道」あるいは「黄金の道」は昔から存在しているもので、あらゆる小説や映画や漫画の「名作」に通じる普遍的なセオリーです。誰もが「これこそ王道に違いない」と思える道、という言い方もできるでしょう。もちろん、あえて王道を行かず、脇道にそれみるのもありだと思えます。それで思いがけず景色が広がることもあります。また王道に戻るための道標みちしるべを持つことはやはり必要です。自分にとって初めて登る山に

行こうというとき、まず地図を用意するのと同じで、地図がなければ、進むべき道を外れてさまよったり、予想外の危険にさらされ頂上にたどり着けないで終わったり、ひどいときには遭難してしまったりするかもしれません。これから漫画家を目指す人が頂上にちゃんとたどり着けるよう、僕は「王道」を常に指し示す地図を手渡したかったです。そして、その地図を手にした漫画家志望者が、やがてプロになり、今までの漫画を超えるようなすごい作品を生み出してほしい、それが僕の願いでした。

『漫画術』では、キャラクターやストーリーをどう作るか、絵をどんなふうを描いていくか、アイディアの見つけ方、世界観の構築など、自分自身が漫画家として試行錯誤しながら培ってきた「企業秘密」を、デビュー作『武装ポーカー』や『ジョジョの奇妙な冒険』『岸辺露伴は動かない』から具体例を示し、詳しく解説しました。マジシャンが手品の種を明かすようなもので、僕にとっては、正直、不利益な本とも言えます。この本の帯に『漫画の描き方』の秘密を明かす最初で最後の本！とありますが、僕自身も「種明かしはこれでおしまい」というつもりでした。

でも、あるときふと考えたのです。

『漫画術』が世に出てから一〇年が経ち、もしかしたら『漫画術』を読んで、本当にプロの漫画家になった人がいるかもしれない。

そう想像したとき、「待てよ……」と思いました。どんなハウツーもそうだと思いますが、「こうすれば〜できる」という知識を得ることはできても、それを実行に移せるかどうかは、また別の話です。もし『漫画術』に書いてあることを理解し、それを自分の血肉としてデビューした人がいるのであれば、本当にすごいことだと思います。しかし、そんな才能あふれる新人漫画家が、この先、何かで道に迷い、「黄金の道」を外れて違う方向に行ったまま帰ってこられなくなったとしたら、それは漫画界にとって大きな損失です。「やっぱり、もうちょっと深い話も伝えておかなければいけないのではないか」という気がしてきて、今回の『新・漫画術』を書くことになりました。