

WEBコミックにおける新たな文法形式の研究

～映画的手法の組み替えと「伝統」の更新～

NEW GRAMMAR FORMS IN WEBCOMICS

Conversion of Movie-Style Techniques and the Renewal of Tradition

本多 マークアントニー 先端芸術学部まんが表現学科 実習助手
泉 政文 先端芸術学部まんが表現学科 助教
山本 忠宏 先端芸術学部まんが表現学科 助教
大塚 英志 大学院芸術工学研究科 特別教授
橋本 英治 先端芸術学部まんが表現学科 教授

Mark Anthony HONDA Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant
Masafumi IZUMI Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant Professor
Tadahiro YAMAMOTO Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant Professor
Eiji OHTSUKA Graduate School of Art and Design, Special Professor
Eiji HASHIMOTO Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Professor

要旨

WEB表現へのまんがの適応について、その方向性として、①縦及び横の「スクロール形式」、②「見開き」に基づくまんがの文法を解体し、一頁単位の表示に基づく文法にシフトした形式、③静止画のスライドショー形式、の3つが仮説として立てられ、今回の共同研究では、①のうち「縦スクロール形式」と③の「スライドショー形式」について、そこで採用されるべき文法を仮定し、それに基づき実験作品を制作した。

縦スクロール形式においては日本まんが表現の「映画的手法」をいかに導入するかを研究の主眼を置いた。その結果、アイレベルを基準とし、それに続くコマでのアングルの極端な切り換え、コマの縦幅の極端な変化における「尺」（時間）の表現などの、紙媒体で成立した手法の中心的な部分が、WEBへの置き換えが可能であることが確認された。その結果、「横スクロール形式」よりも「縦スクロール形式」の方が映画的手法の移植に向いているという仮説が新たに得られた。

また「横スクロール」においては、画面の天地ほぼ中央に視線誘導の基準となる中心線を置くことで視覚の流動性を確保したことが、「縦スクロール」では画面を二分割して構図を構成することで画面の左右中央に基準線が存在するのに近い印象を与えることができた。

Summary

Based on the hypothesis that there are three major directions taken by modes of adaptation of web expression to manga, namely, 1) Forms that adopt vertical or horizontal scrolling; 2) Forms that dismantle the conventional manga grammar based on the double-page spread, and shift to a grammar based on the single-page display; and 3) Forms involving slide shows of still images, this joint study looked at vertical scrolling among the forms under category 1), and also 3), the slide show format, hypothesizing the kind of grammar suitable for these forms, and creating experimental works based on the hypothesized grammar. Research on vertical scrolling webcomics focused on how the movie-style techniques of Japanese manga were incorporated. The research showed that the main movie-style techniques realized in print—such as starting from normal eye level and then abruptly changing the angle in the subsequent panel, or radically altering the height of the panel to represent length of time—could be successfully transferred to the web. Another outcome of the research was the new hypothesis that vertical scrolling is better-suited to the transplantation of movie-style techniques than horizontal scrolling. It was also found that in horizontal scrolling, smooth eye movement for the reader could be retained by placing a central line, which serves as a reference for guiding the eye, roughly at the mid height of the screen, whereas in vertical scrolling, partitioning the screen into two halves to create the composition achieved an impression similar to having a reference line dividing the width of the screen.

WEB上のまんが表現の展開の可能性について、大塚英志ほかによる『「信貴山縁起」と横スクロール形式のまんが表現について』^{(*)1}において、①1コマ単位での画面表示を原則とする広告のスライドショー形式

②タブレットの表示形式に合わせ「見開き単位」の演出から1ページ単位の演出に変化した電子書籍形式 ③縦ないし横スクロールの三つの方向性を指摘した。そこでは、主として③の横スクロール形式について、実験的な試作品を制作し、検証し、報告した。

本共同研究では①及び、③の「スクロール」型のうち縦スクロールについて、新たに、実験的作品を作り、その文法について検証したが、本報告では「縦スクロール形式」を中心に記述する。

「縦スクロール形式」はPC上の表示形式としては、親和性が高く、韓国においてはWEBトゥーンの名称で定着している。しかし、日本も含め、「縦スクロール形式」において採用されているコマの統辞法を見る限り、均一の横長のコマを並列し、コマ内の構図もアイレベルを中心とするものが目立ち、その点で田河水泡の『のらくろ』シリーズのコマ(図1)に先祖返りしている印象さえある。



図 1

'10年、大塚・山本・本多が取材した自主ゼミにおいて、縦スクロール型表現の可能性について検証した時点では、「上→下」への画面の進行が、モノログを中心とする心理描写と親和性が高く、その点で内面性の描写に特化している、少女まんが的表現に向いているのではという仮説が立てられていた。(図2)

そもそもWEBへのまんが表現の移行の可能性を検証する場合、①「紙のまんが」の手法のどの部分を捨てさりどの部分を採用するか ②従来の「紙のまんが」の表現方法に存在しなかった表現方法を新たに採用するか、という二つの立論が不可避である。今回もこの考え方を「縦スクロール型」に適用し、二つの点からの検証を試みた。

一つめは、まんが表現における「映画的手法」、すなわち、1コマをカメラアングルやサイズ、奥行きなどの映画的概念の導入を含め、映画の1カットに徹底して見立て、かつ、それを「モニタージュ」する、戦後まんが的方法が縦スクロールにおいて援用可能か、という検証。

二つめは、横スクロール形式の実験作において、『信貴山縁起』から採用した、進行方向へ読み手の視線を誘導する基準線の援用が、縦スクロール形式においても可能かという検証。

まず「映画的手法」については縦



図 2



図 3



図 4

スクロールの場合、コマは左右の幅が均一の横長とすることで映画のスクリーンに相対的に近似する。それが逆に、長回しのカットを同一の構図で連続して用いる場合に生じる手法に近い印象のコマが、縦スクロール型 WEB コミックに出現し易いことにつながると考えられる。

縦スクロールにおいて 1 コマを映画の 1 カットに近づける時、しかし、それは映画の絵コンテの「絵」の部分の単純な「置き換え」ではない。映画の「絵コンテ」の視覚情報だけでは、カメラワークや動き、あるいはカットごとの時間の長短などの概念は情報として含まれ得ないからだ。すなわち、カメラワークや「尺」についての指示は、絵コンテの「絵」の中ではなく、その枠の外に文字として指示されるのであり「絵」の部分に全ての演出に関わる情報が示されるわけではない。

だからこそ、このようなカメラワークや「尺」の概念の表現のために、石森章太郎は映画的手法の実験作として『竜神沼』（「少女クラブ」夏休み増刊号、講談社、1961年）において、変形コマを用いて、時間やカメラワークを再現しようとしたのである。

例えば、図 4 であれば、前のコマのキャラクターが俯いたまま振り向いた動作を受け、カメラが「足許→提灯→顔」と移動するよう印象を与えるべく、この 3 か所が集中線等で強調され、全体として「下→上」へのカメラの移動が想起される。また、1 頁を 4 段、格段を 3 コマに割り、その 1 コマ分の左右の幅が時間の単位となり、それより

幅の短いコマは、映画の 1 カットとしての尺も相対的に短い、というイメージを喚起させる仕掛けともなっている。

また、コマごとのカメラアングルの切り替えを意識させるため、現在の、まんが表現のアングルは実際の映画比べるとやや極端な切り替え（例えばビッグサイズアップショットからロングショットへの切り替えが多用される）や、極端なハイアングル、ローアングル、あるいは「カメラの眼」を読者に意識させるために広角レンズ的な歪みを構図に与えるなどの、多様な技法を進化させ、結果として、まんが表現は映画に比して「過剰な映画性」を有している。このことは映画監督・岩井俊二によるまんが作品『花とアリス』では、「パーツ」から「フルショット」への切り替え（図 3）など、極端なショットの切り替えが「まんが形式」の中で多用されていることでも確認できる。^(*)

今回の共同研究では、縦スクロール表現において、この「過剰な映画性」をどうやって採用するのかを最重要な課題とした。



図 5



図 6

今回制作した試作品においては、以下のような方法論を採用した。

- ①基本のカメラアングルとしてバーストショットを中心とするアイレベルとする。
- ②アイレベルとの対比で、パーツのショット（図 5）や、ハイアングルへの切り換え（図 6）など、ショットやアングルの変化を印象づける。
- ③画面内のキャラクターの動線や構図は「左右」より「奥行」を強調する。その時、手前→奥にレイヤーを重層的に用いて構図を構成する手法（ウォルシュスキー兄弟『スピードレーサー』（2008年）の中で実写によって再現され、日本型アニメーションの特徴として海外では認識される）

を採用する。

④画面の縦の幅の最小を 1 とし、最大を 4 とする程度に使い分け、カットの「尺」を印象づける。

⑤カットの切り換えの際、背景の色彩の変化で強調する。



図 7

完成した実験作品を見る限りにおいて、縦スクロールは「紙のまんが」の“過剰な映画性”表現の移植が極めてスムーズにいくことが確認できた。

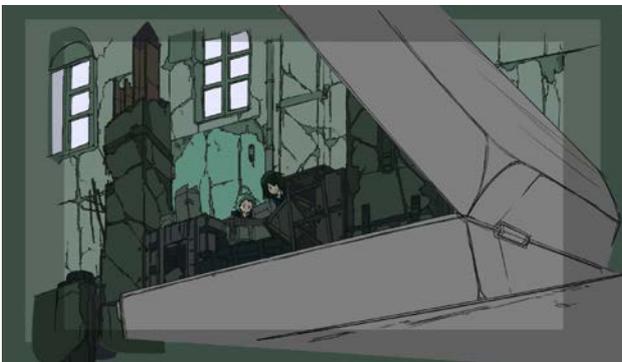


図 8

尚「スライドショー形式」での実験作も制作したが、動画（いわゆる中割り）を一切、用いず、人物・背景などを

レイヤーとして重ね、各レイヤーを移動させるという手法（図 8）で各カットを構成し、これをつなぐことで、一切の動画の存在しない、究極のリミテッドアニメーションとでも言うべき表現が可能であることが確認できた。

（付記）今回の共同研究には、研究協力者には名を連ねておらず、委託して実験作を共同制作した山路亮輔の寄与が極めて大きく、代表執筆者の一人として本来明示されるべきであることを記しておく。

註

*1) 大塚英志・山本忠宏・本多マークアントニーほか、『「信貴山縁起」と横スクロール形式のまんが表現について』、神戸芸術工科大学紀要「芸術工学 2012」（共同研究）、2012

*2) 山本忠宏が大塚英志・藤原カムイによるまんが作品『アンラッキーヤングメン』の一部をコマ内のアングル等の映画的情報を忠実に再現した実験（2011 年）において、映画の通常のカメラ位置を大きく逸脱したハイアングルやローアングルをまんがが用いていることが改めて確認できた。

図 1) 紅玉いづき・HERO、『青春離婚』、最前線（星海社）、2012

図 2) 大橋結花、『解剖キッチン』、2010

図 3) 岩井俊二、『花とアリス』、角川書店、2004

図 4) 石森章太郎、『竜神沼』、朝日ソノラマ、1967

図 5) 山路亮輔、実験作品、2012

図 6) 図 5 に同じ

図 7) 図 5 に同じ

図 8) 山路亮輔、『3・Pursuers』、2013