

# 「信貴山縁起」と横スクロール形式のまんが表現について

「WEB コミックの国際標準規格の研究」より

## THE EXPRESSIONS OF "THE LEGEND OF MOUNT SHIGI (SHIGISAN-ENGI)" AND HORIZONTAL SCROLLING FORMAT OF MANGA From "The Study of WEB Comic International Standard"

菅野 博之 先端芸術学部まんが表現学科 准教授  
大塚 英志 先端芸術学部まんが表現学科 教授  
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  
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  
大内 克哉 デザイン教育研究センター 准教授

Hiroshi KANNO Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Associate Professor  
Eiji OHTSUKA Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Professor  
Masafumi IZUMI Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant Professor  
Tadahiro YAMAMOTO Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant Professor  
Mark Anthony HONDA Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant  
Katsuya OUCHI Center for Design Studies, Associate Professor

### 要旨

WEB 上にまんが表現が移行するということは、「単行本」や「雑誌」が WEB の環境下で新たな適応を求められることを意味する。現在のまんが表現は「コマ」を映画の 1 カットに見立て「モンターージュ」的に接続する一方、2 頁単位の「見開き」に「構成」として配置するものであるが、そのような方法は WEB 上では一度解体する。本研究では「横スクロール」形式によって iPad などのタブレット上に帯状に描かれたまんがを表示する技法において、紙のまんがに替わる新しい文法形式を検証するため、中世の絵巻物「信貴山縁起」の手法の解析を行った。その結果、画面を上下二分割する中心軸上で読者の視線を上下させる技法を確認し、それが iPad 対応の横スクロールまんがにも用いることができることを確認した。その他「異時間図法」など、絵巻の技法は応用可能であることが確認できた。「絵巻」と「横スクロール形式の WEB コミック」の方法上の互換性は高く、そこに「紙のまんが」や「アニメーションの技法」をどのようにあらためて導入するかが次の重要な課題である。

### Summary

Transitioning the presentation of MANGA on the web means that a new adaptation under the web environment is desired for the presentational syntax of MANGA, which has been defined through print media such as 'books' and 'magazines'. The current presentation of MANGA is something that is a continuation of 'frames' selected as 1 scene of a video and joined in a 'montage'-like manner, arranged as a 'composition' in two-page unit 'spreads', however this type of method is momentarily demolished on the web. In this study, we performed an analysis of the techniques of the medieval picture scroll "The Legend of Mount Shigi (Shigisan-engi)", in order to verify the new syntactical form taking the place of 'paper MANGA', through the technique of displaying comics drawn as a strip for tablets such as the iPad via a 'horizontal scroll' format. Those results confirmed a technique of causing the reader's line of sight to go up and down via a core dividing the image into two upper and lower parts, and confirmed that it can also be utilized for horizontal scroll MANGA for the iPad. We were able to confirm that others picture scroll techniques such as 'drawing of different times'.

日本のまんが表現における「コマ」の統辞は、1コマを1カットと「見立て」、そこにカメラワークやアングル、サイズといった「カット」を構成する概念を持ち込み設計された「コマ」と、それを「モンタージュ」していく「映画的手法」を基本形式とする<sup>(\*)1</sup>。そもそも「映画的」という概念は、昭和初頭から十五年戦争下、エイゼンシュテインが日本文化の中にモンタージュを見出す議論が拡大し、日本文化モンタージュ説に基づく表現の「モンタージュ化」とでも呼べる事態が進行し、「日本的」と「映画的」が同義になる中で成立し、戦時下の子供であり敗戦後の青年（アプレゲール）であった手塚によって思想的・方法的に戦後に持ち越された<sup>(\*)2</sup>。一方で連載形式の一定のシークエンスの連続からなる、1コマから十数コマで完結しないまんがは大正期の「正チャンの冒険」あたりから「新聞」というメディア上で展開し、敗戦後も手塚が『ロストワールド』など2作の「ストーリーまんが」を一回4コマ掲載の連載として掲載したことは知られる。最終的にこの「映画的」であるストーリー形式のまんがは、関西においては描きおろしの単行本形式を経て、関東では雑誌メディアで展開されることで進化・洗練された。その結果、コマとコマの統辞は映画的だが、雑誌メディアで適応することで「見開き」という単位でのコマのレイアウト方法が進化し、それは昭和初頭、写真が「映画的」に変化しようとして、雑誌を「場」として選んだ時成立した「グラフモンタージュ」（図1）の進化の方法と近似する<sup>(\*)3</sup>。このように表現方法はメディア環境に当然だが規定され「適応」する。まんが表現がWEBに表現の場を移行するという事は、「本」及び「雑誌」という環境の中で成立した方法の場合によっては放棄し、新たな「適応」をする必要があることを意味する。しかしWEBと一口に言っても、端末そのものによって条件が大きく異なる。PC、タブレット、スマートフォンでは当然、そこで求められる「文法」が異なる。

大塚・山本・本多は共同研究に先立ちメディア表現学科及びまんが表現学科の学生・卒業生と自主ゼミ形式で'10年度からまんがのWEBにおける文法形式の変容について検証し、本研究もその延長に相当する<sup>(\*)4</sup>。このテ



図1) 千田是也・堀野正雄、「フェードイン・フェードアウト」

ーマに関わる研究は大塚が呼びかけ、学生・卒業生が自由参加し、山本、本多が指導し、本学非常勤講師の夢野れいがオブザーバーとして参加する形でその多くが進められた。

その過程でまんがのWEB上での変化の方向性に対して 1)1コマ単位での画面表示を原則とする広義スライドショー形式 2)「頁」という概念を残しながら、左右のコマの進行や「一頁単位」の表示による「見開き」概念の消滅といった、電子書籍型 3)縦ないし横のスクロール形式、の3つが仮説として既に導き出されていた。

今年度は3)のスクロール形式において仮説と実験を通じて検証を行った。

スクロール形式とは、帯状の画面を、上下ないし左右にスクロールすることで表示するもので、韓国ではウェブトゥーンと呼ばれる縦スクロール形式の表現が既に成立している。HPの閲覧形式との互換性が高いこと及びコマが左から右に進行する韓国まんがの文法との親和性が高い。これに対してiPadのようなタブレット型端末を想定し、かつ、日本まんがの右から左へのコマ進行との整合性を考えた時、一つの可能性として横スクロール型が仮説できると考え、その表現方法の設計を行った。

'10年度の自主ゼミにおいて行った縦スクロール型表現と横スクロール型表現での試作品製作においては(1.)スクロール型は頁という概念を否定しなくては成立しない(2.)縦スクロールは少女まんがなど心理表現の描写、横スクロールは少年まんが的な「動き」に向いているので

はないか、という2点が結論として導き出される一方、「異時間図法」など、日本中世の絵巻における技法(図2)が自然発生していることが発見できた(\*5)。

‘11年度は、前年度の研究を踏まえる形で12世紀に成立した絵巻「信貴山縁起」の解析を行った。これは十五年戦争下、エイゼンシュテインの強い影響で日本文化モンタージュ説が喧伝される中、北川冬彦(\*6)、奥平英雄(\*7)らによってなされた「絵巻」に「映画的」な方法が見られるという主張、それを踏まえて今村太平が「絵巻」の技法のアニメーションへの援用を主張した(\*8)ことが当然、前提となる。絵巻物が映画的であるから日本でまんが・アニメが進化したという「俗説」があるが、これはエイゼンシュテインの強い影響で日本文化のモンタージュ的再構築が行われ「絵巻」を「映画的」に見る視座が成立したからである。

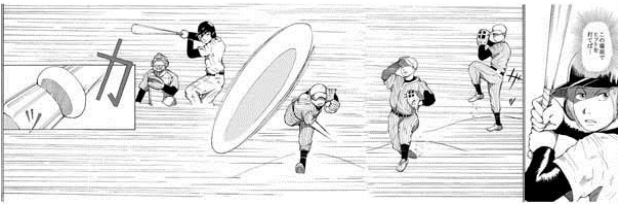


図2) 横スクロールにおける異時間図法(中田旭保作画)

絵巻の解析の中で、大塚の指導の許、研究に実作を提供したまんが家で自主ゼミに参加した山路亮輔の作品制作の過程で、画面をほぼ上下に分割した中心に、作中の作画の印象的なポイントを結んで成立する「視線誘導の軸線」が見出されることを大塚が指摘し、この視座誘導

線は「信貴山縁起」においても存在する(図3、4)。

この軸線の上下に視点を移動することで「絵巻」は映画的に見えるのであり、学生参加のワークショップにおいて視線の移動をまんがのコマに容易に変換しうることを確認した(\*9)(図5)。

つまり、コマの概念はこの画石のほぼ上下二分割の中心に視座を上下に移動させることで絵巻的表現の中に見出

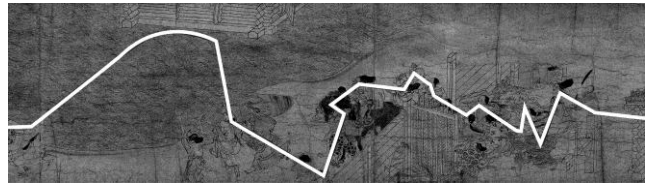


図4) 「信貴山縁起」における視線誘導線(制作'11年度自主ゼミ生)



図5) 「信貴山縁起」のまんがのコマへの変換(制作'11年度自主ゼミ生)

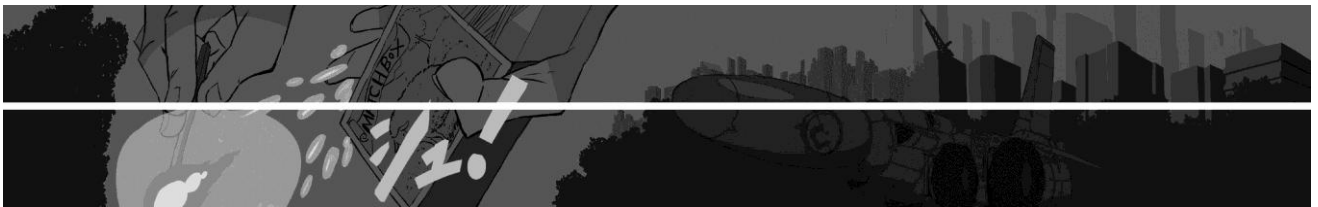


図3) 横スクロールにおける視線誘導線(山路亮輔作画)

されるのであり、この考え方に立った時、コマという枠線を放棄してもコマ概念そのものは維持できると考えることが可能である。異時間図法、建物などを用いた場面転換など、「絵巻」の技法の多くは横スクロール形式に援用可能であり、また、絵巻では遠近の表現に「線遠近法でなく、斜投射図法に似た俯瞰の平行画法」が用いられ、これは横長の背景面をスクロールしていくアニメーションの技法に近似するという指摘は高畑勲によってなされているが、「遠近」の表現にはディズニーのマルチプレーン型の手前から奥に重層的に人物や風景を配置し「奥行き」を表現する方法が有効であることも確認した。

この研究は結果的に「絵巻」の閲覧方法としてiPadが有効であることが確認できた一方で'11年度の学生・卒業生とのワークショップ及び卒研において、左から右の横スクロールの可能性の検証、縦スクロールにおいては画面を1:2で分割する誘導線を仮定することで視座の移動ができるのではないか、という新しい検証や仮設が提示されるに至っている。

このようなまんが表現の方法論上の仮説と実作による検証の反復は、研究・教育機関としての大学で初めてなし得る一方、その研究成果はこの報告に形式的に名を連ねた教員ではなく、実作者である学部生・卒業生の創意や発見によって得られたものが少なくないことは強調しておきたい。註などに学生の名を記したのはそれ故である。（文責・大塚）

註

- \*1) 大塚英志、『映画式まんが家入門』、アスキー・メディアワークス、2010
- \*2) 大塚英志、『手塚治虫が生きていたら電子コミックをどう描いていただろう』、徳間書店、2011
- \*3) 1に同じ
- \*4) 2に同じ
- \*5) '10年自主ゼミで、スクロールまんが研究に参加した学生(当時4回生)は、安藤恵、大橋結花、中田旭保、林辰樹である。
- \*6) 北川冬彦、『純粹映画記』、第一文藝社、1936年、『日本映画論言説大系 第Ⅱ期 映画のモダニズム 18 純粹映画記』、ゆまに書房、2004
- \*7) 奥平英雄、『アトリエ晩時増刊 絵巻の構成』、アトリエ社、1940

\*8) 今村太平、『漫画映画論』、第一文藝社、1941

\*9) 「信貴山縁起」のまんがのコマへの置き換えは、以下の'11年度自主ゼミ生による。

石本悠馬、上原功一、金仁奎、森本祥代、三宅梨果子、矢崎裕子

図版

図 1) 千田是也・堀野正雄、「フェードイン・フェードアウト」、『犯罪研究』、武俠社、1932

図 2) 横スクロールにおける異時間図法(中田旭保作画)

図 3) 横スクロールにおける視線誘導線(山路亮輔作画)

図 4) 「信貴山縁起」における視線誘導線(制作'11年度自主ゼミ生)

図 5) 「信貴山縁起」のまんがのコマへの変換(制作'11年度自主ゼミ生)