

漫画とカメラの関係性について

johnsmith

johnsmith8402@gmail.com

<http://tanso.dojin.com>

Abstract

漫画はコマの連続で時間経過を表現することのできる技法であるが、それは言うなれば、時間間隔のブランクの大きな映像とも言えるものである。本論考では映画やアニメーション、漫画における時間表現のあり方を踏まえ、漫画のコマ割りにおける想定上のカメラのあり方と、そのカメラを意識することによって可能となる様々な表現方法を模索し、実践を伴った研究をもとに論じる。

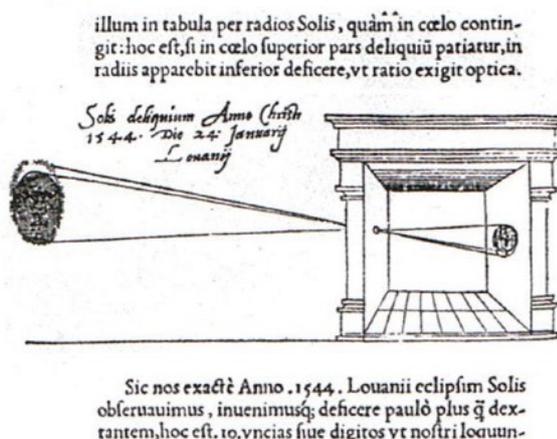
1.introduction

*I try to think of what time is and all I can think is ...
"Time is Time was."*

(時間ってなんだろうと考えてみて僕に言える事は…「今は、今だった。」ということだけだ。) 著者抄訳

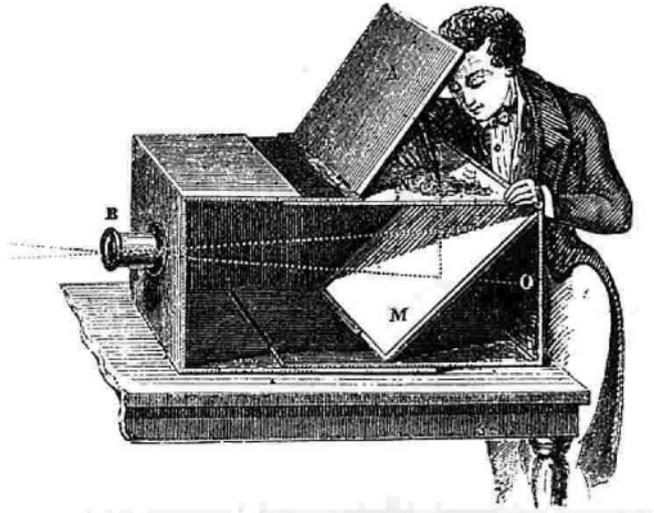
—Andy Warhol,
The Philosophy of Andy Warhol, 2007

カメラの前史とも言えるものに、カメラオブスクラがある。[図,1]実際にフェルメールなどの画家は、写実的な表現を追求するために、絵画制作の技法としてカメラオブスクラを利用している。[ステッドマン, 2010][図,2]



図,1 カメラオブスクラの原理

(<http://www.geocities.jp/sakushiart/hojo.htm>)



図,2 カメラオブスクラの使用風景

(https://en.wikipedia.org/wiki/Camera_obscura)

この頃の描画方法では、現在のカメラにおける現像の部分を手と目に頼っている状態であり、現状のカメラにおける今そのものを画像として保存する性質は顕在化していない。(最も現在のカメラにおいても1/1000秒の様な時間の連続を一枚の写真として焼き付けるもので、厳密に今その時を記録している訳ではない)のちに登場した光学写真、ダゲレオタイプにおいても初期のものでは感光に10~20分かかり、とてもではないが“今”を記録する、という性質のものではなかった。被写体はかなり長い時間カメラの前で動かないことを要求されるし、当時は首を動かさない為に固定する器具なども用いられていた。時が経ち、改良が繰り返され写真のフィルムが必要な露光時間は飛躍的に短縮され、「走る馬の脚が両方とも地面から離れる瞬間があるか?」という賭けから生まれた初めての連続写真による映像とも言えるものが、エドワード・マイブリッジによって撮影された。

(<https://www.youtube.com/watch?v=-9AAg77tRM>)[マイブリッジ, 1978]

“今”の連続が人間の脳の錯覚により、時間の経過として知覚されることが分かったのである。

漫画のコマにおける時間経過の知覚にはこの動的錯覚の効果を映像やアニメーションとは異なる形で用いていると考えることができる。本論考では、漫画における慣用的かつ、イラストと漫画を根本的に隔てるコマ割りという技法についての理解を掘り下げるとともに、コマ割りという時間を描写するための行為に自覚的な漫画表現を模索する。

1.1 絵の連続を時間経過と認識すること

清水勲は北斎漫画の後期の時代から、一枚の絵の中に複数の絵を配することで時間経過を表現する手法が存在していることを指摘している。[清水, 2009]また、アニメーション史の観点から言っても円盤の表裏に描かれた二枚の絵を回転させることで残像を発生させ2コマのアニメーションとするソーマトロープ [図,3]や、起源を辿れば旧石器時代にフランスのショーヴェ洞窟に描かれた壁画が一種のアニメーションだったのではないかという説も存在する。[Azéma, 2012][図,4]



図,3 ソーマトロープの原理
(http://www.spiral.co.jp/s_blog/index_270.html)



図,3 ショーヴェ洞窟の壁画
(http://www.spiral.co.jp/s_blog/index_270.html)

このように連続した絵から時間経過を認識する、という行為は古くから行なわれてきている。マイブリッジ以降、映像は映画やアニメーションと、様々な発展を遂げてきていた



図4 マルセル・デュシャン 階段を降りる裸体

が、それらの変化はやがてキュビズムやネオダダイズムなどの絵画のジャンルにも浸透していく、マルセル・デュシャンの「階段を降りる裸体」[図,4 デュシャン, 1912]が代表的な例であるが、これはキュビズムにおける多角的な視野を時間経過に置き換えた作品であるとも言える。

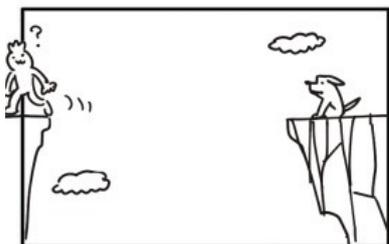
1.2 一コマの中での運動

写真において、シャッター速度と被写体の動きによるズレによって発生するブレによって動きを表現する写真表現は数多く存在するが、ここでは、より漫画に近い表現として、アンリ・カルティエ＝ブレッソンの作品を例示する。[図,5]



図,5 アンリ・カルティエ＝ブレッソン
サン＝ラザール駅裏

例示した作品は「The Decisive Moment（逃げ去る映像）」（邦題：決定的瞬間）[ブレッソン, 1952]という写真集に収録されている一枚である。ブレッソンは同写真集の中で前述したブレを利用した作品も示しているが、この作品は被写体のブレによらずとも、写真が動きの瞬間を切り取るという性質を持っている、という観点から、被写体の動きを表現している事例である。例示した写真は、写真が連続した動きの一部を切り取っているという事実から、前後に起きたこと、起きるであろうことを鑑賞者に想像させるであろう。これを利用した手法は、風刺画などの一コマ漫画ともいえるべき表現に多く散見されるが、四コマ漫画のような限られたコマ数でストーリーを表現する際にも用いられることがある。下記に示すニャロメロンの漫画はこの観点を元に考えると非常に興味深いものがある。



ニャロメロン 週刊メロンコリニスタ 264
<http://meroncholinista.tumblr.com/page/708#yon>

ニャロメロンの作品は、氏がtwitterで公言しているようにアニメーション「ルーニートゥーンズ」から多くの影響を受けている。



ルーニートゥーンズ
wabbit twouble のワンシーン

図のシーンはルーニートゥーンズにおける表現手法として多用される、本来ならば落下してしまう状況において本人が気づいていないが故に落下しない、というテンプレート化されたギャグである。

この表現は、切り取られた一状況から、次に予想される状況が起きる、ということを見聴者に予感させつつ、その状況がなかなか起きないという期待を裏切ることによって成立している。これはブレッソンの写真の性質を、さらに推し進めた表現と言えるだろう。ニャロメロンの作品は言うなれば、写真が現実を切り取るという性質を元に現実を戯画化したのと同じように、ルーニートゥーンズというアニメーションを漫画のコマという形で切り取っている。これは押井守が実写映画における現実的な制約をアニメーションに持ち込んだ状況との類似性を見ることができる。本論ではこれらの現在の漫画を取り巻く環境を元に、現在展開されている漫画論を、映像論、特にカメラとの関係性を元に再考するものである。

2. 漫画というメディア

本章では漫画というメディアの表現における基本的な事項を改めて記述するものとする。

2.1 平面における時間表現

写真登場以前の絵画というものはキャンバスという画面のサイズに、描くべきものを画家が選択して絵の具で描き保存するという露光時間の長い一枚の写真を形作るようなものであった。特に人物画はその傾向が強く、人物という対象物を保存することを目的としている。群像画や風景画などは人間の視野角における都合から言っても、すべての風景を同時に知覚して見る、ということは不可能で、高橋らの研究にもあるように、一つの絵画を見るという行為において、鑑賞者の視線は様々な要素を別々に見ているということがわかる。[高橋, 2010]人間の視界がすべての情報を一度に捉えることができない、という条件に加え、絵を用いた時間表現は、多くの場合その掲載媒体に大きく影響される。巻物という形式をとった「鳥獣人物戯画」においては、巻物というものの巻かれている状態から展開させて見るという性質において、絵が順次眼前に展開されることになる。これはいうなれば、漫画におけるコマと同じような性質を持っていたのではなかろうか。

2.2 漫画における時間経過

アニメや映画における映像表現は連続した絵を連続的にを同一フレーム内で表示することによって成立している。映画やアニメーションにおける基本的な時間経過の表現は、秒24コマの経過によって表現されるものである。つまり映像では実時間の経過によって、ある程度時間の遷移を表現することができる。しかし、読み進みの速度が読者によって異なる漫画においては、例えば1ページ読むことにかかった実時間＝その一ページの中でキャラクターが体感した時間とはならないだろう。漫画の表現において時間経過を表現するものは、コマの遷移とセリフの読み進みとなる。

漫画において時間を表現する手法は数多く存在するが、ここでは視線誘導と呼ばれる漫画における技法の一つに注目する。視線誘導に関してはニカイドウレンジのブログの記事「ドラゴンボールの右と左と読みやすさの秘密」[ニカイドウ, 2014]に詳しい。漫画を人間が読み進む上での視線の動きに沿う絵を配置するか、あえて意図的に逆方向への動きの絵を配するか、などによって読み手の感ずる物語の速度をある程度操作する技法であるとも言える。これらは映像における動的な表現を用いることのできない漫画表現において、いかにして「動きのある絵」を作り出すかという点で一定の成功を収めている。

竹内一郎は初期のストーリー漫画における紙芝居の影響を指摘しているが[竹内, 2006]、口頭で語られる物語と絵の連動した進行を一枚次々と展開する、という手法は、確かに漫画的、とも言える手法である。紙芝居という表現は語り部の語りという独立した時間進行があるゆえに、鑑賞の仕方としては映像に近いものがある。これも言うなれば、アニメーションの秒間24コマの隙間を想像するという能力の延長線上にある。

2.3 コマ表現とカメラの関係性

漫画のコマというものが、状況の一部分、その瞬間を切り取ったものであるとするならば、漫画のコマというものは、前章で記述したように、カメラによって撮影された瞬間を並べていると考えることができる。ゆうきまさみの漫画、「究極超人あ〜る」の一コマ[ゆうき, 1998]では、コマというものがカメラで撮影されている、という状況に意識的な表現である。水槽のようなガラス張りの部屋という考え方もできるが、コマの手前に主人公が寄りになった際に背景にレンズ歪みが起きている状況を見ても、カメラが介在している、ということに自覚的である、と考えて差し支えないだろう。



ゆうきまさみ
究極超人あ〜る

漫画をカメラによって撮影したコマの連続として表現する、つまり漫画における映画的な表現として代表的、かつはしりとも言えるものは、手塚治虫の「新宝島」[手塚, 2014]だろう。手塚は新宝島において、様々な映画的な表現を試みている。

新宝島における表現については、前述した竹内の著書に詳しいが、その論考を引用した上で三輪は、『漫画の「コマ」は、映画の「コマ」ともなれば、「ショット」ともなる』と述べ、映画における運動と、漫画の表現について論考



手塚治虫 新宝島

しているが、これらの論考においても、戦後漫画が、映画という映像に大きく影響を受け

たことは、前提として論じられているのである。

最近の例で言えば、あずまきよひこの「よつばと！」[あずま, 2015]は漫画のコマにおけるカメラとの関係性を踏まえて制作されている漫画である。

よつばと！のコマ表現において用いられている構図は、すべてカメラで撮影可能であることを前提に描かれている。[ダ・ヴィンチ 2008年]（つまり、映画のセットのような本来なら壁をぶち抜かなければ撮影できないようなカメラアングルは用いないということ）

ここで映像におけるカメラと被写体の関係について、少し触れておく。映像作品において、俳優と撮影カメラをメタ的に表現したものとしては、空飛ぶモンティ・パイソンの「密林レストラン（その2）」というスケッチを例として引用する[BBC, 1976]。

このスケッチでは、密林で遭難し、あわや一卷の終わりかと思われた探検隊が、「残るは地図とコンパスと我々の最後を記録する映画だけなのか」と発言した次のシーンで、自分たちの冒険を記録する映画があるのならこのシーンを撮影している撮影隊がいるはずである、ということに気づき、九死に一生を得る。そして撮影隊と一緒に映っている状況が映像として存在するのであれば、さらにそれを撮影する撮影隊がいるはずである。というように、映像とカメラの構造を利用した、二重のメタ構造が内包されている。



空飛ぶモンティパイソン
密林レストラン（その2）

3. インターネット時代の漫画表現

インターネットというものが表現を発表する場として一定の勢力を持ってきたことは、vimeo(2004年)、youtube(2005年)、ニコニコ動画(2006年)、pixiv(2007年)、ニコニコ静画(2010)などの様々なサービスの開始を見ても確認することができる。これらのサービスだけではなく、新都社などの漫画を専門に連載する、という形式で掲載する媒体も出現してきた。これらの背景のもとワンパンマン[ONE, 2009]などをはじめ多くのweb漫画が発表された。現在ではこれまで雑誌形態での発表を行ってきた出版社なども様々な形でウェブ上での作品発表を行なっている。

3.1 ウェブにおける漫画表現

ウェブにおける漫画表現では、様々な表現手法が模索されてきている。pixiv、新都社、などのサービスでは、開始当初画像を縦に並べる表示方法しか実装されておらず、また、当時普及していた液晶ディスプレイ、あるいはCRTモニターの画面解像度的に横並びに表示された見開きの漫画においては小さなフォントが識別しにくいなどの問題もあったため、黎明期のweb漫画の多くは1ページずつ縦に並べていく、という表現方法が主流であった。画面縦横比の都合、一度に表示できるページの範囲はおおよそ全体の半分となり、コマごとに注視して読み、スクロールするごとに次の物語が展開されていくという、前述した絵物語のような形式と類似する形で表現が行われていた。ここから類推するにコマ割りや、視線誘導の手法もこれまでの紙媒体とは大きく異なる手法が採用されていたのではないかと考えることができるが、これに関しては本論から逸脱するためこの程度の表記に留める。

本論において指摘したいのは、掲載される媒体が紙からディスプレイに変化したことによって、表現の手法、ひいては、漫画の描き方と読み方が変化してきたのではあるまいか、という点である。

3.2 インタラクティブと漫画表現

映像や芸術作品の範囲において、デジタルへの移行という変化の中で可能となったものがある。それは鑑賞者と作品のインタラクティブティである。例えば、小説という漫画と同じく本という形態を持った表現方法が、デジタルという表現方法へ行こうした際に最も変化した点はこの点であった。紙媒体の段階でもそれはゲームブックなどの形で存在していたものではあるが、デジタルという表現の可能性の中で、小説はヴィジュアルノベルという表現手法を獲得した。鑑賞者はマウスをクリックすることで画面に表示される文字を読み進め、選択肢を選択することで、インタラクティブにその物語へと関わるができるようになったのだ。

漫画におけるインタラクティブの興味深い事例として2006年からウェブ上で掲載されている「魔女っ子つくねちゃんWEB」[まがり, 2006]をあげる。この作品ではHTMLやAdobe FLASHを用いた様々な表現手法による漫画を発表している。

それは読者の選択による物語の変化であったり、漫画のコマの中で行われるアニメーションとして作品に現れている。

また近年の例では、ふんわり鏡月の広報で用いられた「ふんわり妄想シアター」(サントリー, 2016)という漫画作品は、読んだ回数によって漫画が様々な展開を見せる。



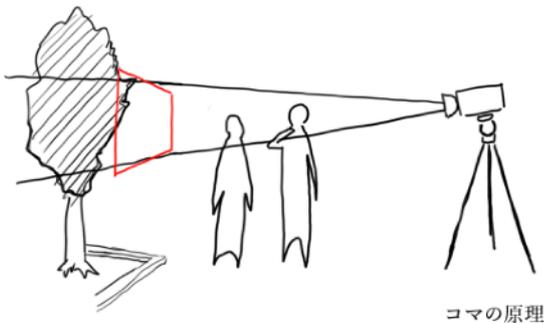
まがりひろあき、魔女っ子つくねちゃんWEB

4 テーマ「固定カメラ」

本論におけるコマとカメラの関係性について図解を交えて解説する。例えば、次の図のようなコマがあったとする。



この場合、このコマを撮影するカメラとキャラクターの関係は次の図のようになる。



漫画におけるコマ割りは漫画のキャラクターのいる空間に設置されたカメラによって切り抜かれたワンシーンにセリフが入っているものと捉えることができる。

合同漫画誌炭素の今回のテーマはこの漫画のコマを構成する原理に焦点を当てこのコマを捉えるカメラが全編を通して固定の状態を描くものとする。

条件1：基本となる制作上の技法に関するアイデアは「固定カメラ」というワードから連想されるものとする（ストーリーは「固定カメラ」から連想されるものには限定しない）。

条件2：カメラのレンズの機構、画角など（魚眼、望遠）の条件は自由とする。

条件3：カメラの画角、設置位置は固定のものとする。

合同漫画誌炭素の今回のテーマでは、漫画のコマを構成する原理に焦点を当て、コマを捉えるカメラが固定の状態を描くものとする。

5 実践の紹介

前述のテーマによって執筆された漫画を、合同誌としてコミティア120及び、web上で発表した。

本章では、それらの漫画を紹介するとともに、考察を加える。

「合同漫画誌炭素2017年春号」掲載

橋本ライドン

「OUT SIDE THE WINDOW」



橋本の漫画は、病室という空間に囚われた人物と、目玉を奪う魔女、という舞台設定を用いている。病室を捉えるカメラが固定であることは、その人物が病室の窓から見える風景しか見ることができないことを暗示させるとともに、人間の目という、本来人間の顔面に固定されているべきものを奪い取られたことによってその固定されていたはずのカメラ（眼球）が捉える、様々な世界の風景を見ることになる。この人物の涙が、見えた風景と自分が今まで見ていた単調な風景の落差によってもたらされる幸福の対比によって溢れ出たものなのか、様々な風景を見た後で、今後自分で何かを見ることができないという事実によって溢れ出たものなのかは明確に示されていないが、そこが明確に示されていないことが、想像の余地を産み、独特の読後感を醸し出している。

中世千尋

「釣り」



中世千尋の漫画は、skypeチャットの表示される二つのwebカメラが撮影している風景を基準に描かれている。女装skypeで男を釣って笑いやりとりは、パソコンに内蔵されたwebカメラを介して行われている。skypeに内蔵されている機能として、相手側のカメラが捉える映像の隅



漫画におけるコマ割り



skypeの通話風景



ボボボーボ・ボーボボの一コマ

に自分側のカメラが捉える映像を表示するという機能があるが、この漫画ではその機能をデフォルメして用いることで一つのコマの中に、二人のやりとりにおけるボケとツッコミを同時進行させている。

澤井の「ボボボーボ・ボーボボ」[澤井, 2004]を例として引用するが、画像のようにギャクマンガにおいて一コマにボケとツッコミが同時に行われる表現があるが、この漫画では、この構図を、skypeの

GUIを利用する形で表現している。

がテレビの枠と漫画のコマの入れ子構造になっていることをより強調している。

johnsmith

「ニュースのお時間」



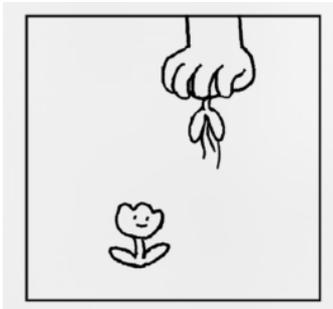
著者のこの作品は、一見、ニュースアナウンサーを固定のカメラで捉えている作品である。なぜかトラックの上に設置されたスタジオセットでニュースを読み上げるアナウンサーと、それを撮影するカメラという構図で描かれたこの漫画は、厳密に言ってしまうとカメラは固定されておらず、動いているのだが、被写体との関係性が変わっていないために、結果的に状況として固定されたカメラとしての役割を果たしている。例えば、車載カメラのようなものは、厳密にいえば視点が固定されているわけではないが、感覚として、車というものに固定された視点であり、固定カメラとして捉えることも可能だろう。

「合同漫画誌炭素web増刊」

<http://tanso.dojin.com/>

橋本ライドン

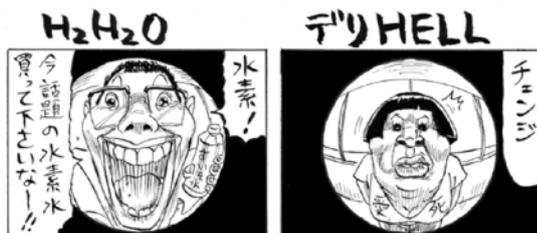
「OUT SIDE」



橋本ライドンの漫画「OUT SIDE」では、アニメーションGIFを使った表現を行なっている。従来であれば、コマを読み進めることで時間経過を表す漫画表現と異なり、この表現ではそれぞれのコマがそれぞれ時間的な厚みを持っている。それぞれのコマが独立した時間進行を持ちつつも、カメラが固定されているという前提条件によって、注目すべき場所や今後の展開がまさしく画角の“OUT SIDE”に、切り取られてしまっている。グルンステンは漫画におけるコマとフキダシのあり方に関して、「隠す効果」と「外部の想像空間」という観点で考察しているが[グルンステン, 2009]、この作品はまさしく、隠されたコマの外側がコマ自身の持つ「閉じる機能」によって除外されることによって、成立していると言えるだろう。

中世千尋

「デリHELL」他三篇



中世千尋の漫画「デリHELL」含む四作品はドアスコープから見える風景のみを四コマ漫

画の形式で描いている。ドアスコープというのぞき穴から見える限定的な風景はこの作品位置いては一種の異界への入り口のようにも感じられ、描写としては、今回の作品群の中で唯一、レンズ歪みを意識して描かれている。ネタとしては一種の天井による笑いを意識して描かれており、固定された視点で同様のネタが繰り返されることで、より効果的に笑いを誘っている。

johnsmith

「とある女子高生の日常に見る」



著者のこの作品では、カメラを捉えるカメラという構造で、そのカメラの後ろで起きているであろう日常的な風景を、あえて描写することなく展開させている。前述のグルンステンの「隠す効果」と「外部の創造空間」に主眼を置いた作品であるとも捉えることができるだろう。この漫画においてはフキダシのしっぽの先にキャラクターが存在する、という漫画を読む上での約束事のみを基準に画面外の状況を想像しなければならない。この表現はある意味で、漫画的な記号と約束事によって成立していると言える。

6 考察

これらの漫画は、「固定カメラ」というテーマを元に、6人の執筆者によって描かれている。これらの漫画を元に、本論において触れた漫画表現について、考察する。

6.1 テーマについて

「固定カメラ」というテーマは、漫画を描くというプロセスにおいてカメラで捉えられた時間と空間というものを強く意識せざるを得ない。これは、被写体に意識を巡らせる、ということに意識的になるが故に、逆説的にグルンステンの指摘する所の「外部の創造空間」を強く表出することになる。これはシニフィアンとシニフィエと強く関係づけられるものであり、カメラによる選択的な構図の設定によって選択的に選ばれなかったものが、本来であれば漫画の描画において必要なものだけを画面に配置していく、というプロセスとは異なる形で立ち現れてくることになる。単純な行為や事実のシニフィエを表す上で、意図的に、その要素以外のものを画面の中から排除することで、表現を純化していく。単純に、画面構成としての絵画に例えるならば、ウォーホルのキャンベルスープのシニフィエは、あくまでもキャンベルスープが描かれている、という事実過ぎないし、キャンベルスープが置かれている机の木目であるとか、横にスプーンが置いてある、とか、そういう余計な情報は、意図的に排されている。シルクスクリーンという表現方法を使用することによって、そこに絵画におけるコンテキストとしての筆使い（タッチ）を排し、表現を伝達する上でのノイズを意図的に取り除いているし、この点は、同時代に印刷物である漫画を絵画として表現したりキテンスタインと大きく異なる点であると言える。そこには、インクによってプリントされた、キャンベルスープ缶が存在するだけであり、だからこそ、ウォーホルはただ、キャンベルスープをそこにプリントする、というだけで、というより、だけだったからこそ、近代における商業、資本主義を端的に表現し、

ポップアートという一つの文脈を築きあげたのである。漫画の画面外空間は、グルンステンの指摘するように本来的には存在しないものであるにもかかわらず、そのコマとそれを捉えるカメラというものを描きながら意識することによって画面外空間というものが、書き手にとっては意識せざるを得ないものとなる。

6.2 映画と漫画

日本漫画を評論する上で、三輪、竹下など、多くの論者が、映画的表现という言葉のもとに、映画における映像表現と漫画表現を対比して論述しているが、本項では、今回の執筆作品群のテーマとなっている「固定カメラ」という観点をもとに、固定のカメラで撮影された映像としての映画と対比して考察する。

前項でウォーホルを引用したので、ここでは映像作家としてのウォーホルを引用する。

ウォーホルの実験映像作品「Empire」は、固定されたカメラによってエンパイアステートビルを長回しで6時間撮影したものである。このフィルム作品では、被写体の変化の少なさによって、フィルム自体に映るノイズなどの、被写体以外の情報が視聴者に対して定位されている、とも捉えることができ、また、映画を映画館で、固定の視点で鑑賞するという需要のあり方そのものに対する懐疑の視点を投げかけるものとなっている。

「とある女子高生の日常に見る」では、背景のコピーアンドペーストによって、単調に固定のカメラによって捉えられた、本来の漫画の文法で言えば画面が異空間にあたる部分を延々と撮影し続けている、とも言える作品である。この作品では、あまりに単調な背景とフキダシによる台詞の進行によってのみ漫画の体裁を保っており、アナログ描画でなく、デジタル描画という手法によって、コンピュータ上で描かれているが故に、デジタル処理によるコピーペーストによって、それぞれのコマの差異は最小限に留められている。また、web媒体を用いた公開方式によって、漫画のように、

紙をめくる、というような所作なしに、コンピューターがダウンロードした画像データを次々に表示し、一種のコマ数の少ないアニメーションのように、モニターの中に配されたコマというフレームの中で展開している。

1.2で示したブレッソンやニャロメロン、ルーニーテューンズにおけるフレームに映し出されたものと、そこから予測されるもの、という観点で考察する。

この性質を最も明確に体现している作品は、橋本の「OUT SIDE」である。この作品では、コマというフレームが捉えている風景の外側に、常に読者の興味が向くように仕向けられている。しかし、ループするアニメーションGIFの性質によって、その漫画におけるオチは読者に対して明示されないままになっている。一例をとるならば左ページ右上のコマにおいて、キャッチボールしている二人の人物の片方が、トラクタービームのような光線によって上方へ引き上げられていく、という構図は、SF的な前提知識を必要とするものの、この後この人物に訪れる状況を暗示しているものの、明確には示していない。これはブレッソンの写真における、空間的、あるいは時間的に切り取られたフレームの外側、を予測させるものとして機能している。この作品がコマごとに具体的な時間の厚みを持っているにもかかわらず、それが漫画としての体裁を保っているということは、コマに区切られる、という文法が漫画というものを強く規定しているという事実と、漫画におけるコマというものが、三輪の指摘する通り、一見写真のように瞬間を切り取ったものであるかのように見えるにもかかわらず、時間的表現をも内包するものであるということを強く意識させることにもなるだろう。

三輪は、漫画におけるPOV (point of view) のあり方に映画の影響を求める上で、鍵穴映画を参照しているが、この観点では、中世千尋の漫画を中心に論じる。「デリHELL、他3篇」では、まさしく、ドアスコープという覗

き穴によって窃視的な表現が行われている。無論この漫画において、実は明確にはこの状況がドアスコープ越しのものであることは明示されていないのだが、ドアスコープ特有の視野の狭さ、レンズ歪み、そして、誰かが訪問してくる、という状況によって、暗黙の了解のもと、ドアスコープから覗かれた風景であることを類推することができているにすぎない。この作品を固定カメラというテーマのもとに鑑賞した時、最も意識させられるものはレンズを介して映し出される像が描かれている、ということである。今回発表した漫画では、唯一レンズを介してコマが捉えられている、ということに明示的な作品であると言える。

もう一つの作品「釣り」を元に考えてみよう。この作品では、skypeのビデオチャットを中心に話が進んでいく。Skypeのビデオチャットにおける機能をもとにコマ構成が練られており、チャットを行っているお互いのパソコンのwebカメラによってリアルタイムに撮影された情景が映し出されている。

webカメラというものはプライベートをリアルタイムに送信するという性質を持つ。このお互いのプライベートという切り分けられた空間のインターネット通信による邂逅という構成は、鍵穴映画において用いられる覗いた先の異界にスムーズに感情移入させるための装置としての機能を持っているとも捉えることができるだろう。この鍵穴映画における感情移入を想起させるものは、スクリーンと観客の関係性における、他者性、当事者性のなさであり、バルトが写真論において指摘するストゥディウム[バルト, 2005]の観点で教養主義によって参照するものの類型として物語を認識させることにある。

この漫画の中においても、たんぽぽゆれ男がいる空間というのは、主人公が存在するプライベートな空間とは切り離されたものである、という一種の安心感、この漫画のテーマに即していうのであれば、youtubeなどの投稿における、ディスプレイという覗き窓から観察される事象に対する当事者性のなさによつ

て、映像や漫画というものの娯楽性は担保されていると仮定してみる（例えば、プライベートライアン冒頭のノルマンディ上陸作戦のシーンが映画のスクリーン越しにでなく、ガラス一枚で隔てられた空間で行われているのだとしたらそれは娯楽として楽しんでいる場合ではないだろう）。この作品は主人公が自分のパソコンに映し出されているビデオチャット画面を鑑賞しているという構成を取ることによって、画面越しに存在するたんぽぽゆれ男を、一種安全な場所から嘲笑する、という構成を取っている。

ということは、この漫画における固定カメラとは、主人公の一人称視点によるPOVであり、その鑑賞者である主人公の第四の壁を物語の中で踏み越えることによって、この漫画のオチは成立していることになるだろう。

コマを誰が鑑賞しているのか、という観点で、この論考を「見えるものと見えないもの」に引き継ぐ、この作品では、覗き穴のような構造のコマの中で、二人の人物のやりとりが描かれているが、この覗き穴のような表現を意識した時に、疑問として立ち現れてくるのは、果たしてこのコマを捉えるカメラは誰による視線であるのか、ということである。

漫画というものは基本的に必ずしもPOVによる視覚によって描かれるものではない、というのは当たり前のことであるが、覗き穴、という構造を前提に考えた場合、その漫画における状況が何者かによって観察されている、ということに意識的にならざるを得ない。

端的に言ってしまうと、その観察者とは読者に他ならない。そのように考えると、漫画におけるコマ構成というものは読者に読まれることを前提に構成されているということに気づく。では何のためにコマを捉えるカメラがその漫画のキャラクターのやりとりを覗き見ているのか、というと、それは読者にその物語を見せるために他ならない。

つまり漫画におけるカメラワークというものは、一種の舞台演劇や映画作品のように、

演出と切り離して考えることが非常に難しいものであることがわかる。それは本質的に言えば「インクのしみ」に過ぎない漫画というものの自由度の高さによって忘れ去られがちなことであるが、インクのしみが読者に理解できる物語として知覚されるために、様々な演出が用いられている、ということに自覚的であるべきであろう。

6.3 ウェブにおける漫画表現

ウェブ漫画における漫画表現を論ずる上で、まず、ウェブ漫画の特性を示す。

6.3.1 視点の固定

読者の視点はモニターと目の位置関係で固定されており、本などのようにノド部分に描画された絵が製本の都合で見えなくなることはない。これらを活用した表現としては、過去に炭素web増刊において掲載した事例を引用する。著者の「幸せについて本気出して考えてみる」ではノドが存在しない事を活用した表現を試み画面中央にキャラクターを配した。



<http://tansoweb.2-d.jp/page/pagejohn19.html>

「あがり」においては、視点が固定であることを活用した一種のアニメーション表現のような試みを行っている。



<http://tansoweb.2-d.jp/page/pagejohn5.html>

ページをめくる際の視覚情報の違いと、読みたいページへのアクセシビリティにおける感覚の違いのような問題はあるが、それはある意味では読者の読み方をほんという形式とは違う形で規定できる、というメリットとも取ることができるだろう。

6.3.2 キャンバスとしてのディスプレイ

webにおける表現では、印刷費用などの採算を考えずにカラーを用いる、GIFなどを使ってアニメーション表現を用いることができる。webというプラットフォームがディスプレイの秒間60Hzの光の点滅によって描画されているという性質を持つがゆえに、その表現の可能性は紙媒体とは異なる方向性を持っている。のすふえらとうによる活動漫画としてのgifアニメの活用や、前述のまがりによるFLASHを用いた漫画などウェブにおける漫画表現においては、パラパラ漫画のようなギミックを用いずに、絵を動かすということが可能である。また、webを閲覧するための機器が基本的にスピーカーや入力機器を備えたマルチメディア端末であることによって、音を取り扱うこともできるという点にも注目したい。nijie[]では、イラストや漫画作品に音声再生機能をサービスの一環として搭載している。

また、描画される解像度が72dpiであるという点も注目すべきであろう、近年Retinaディスプレイや4kディスプレイなどによって、ディスプレイの解像度は飛躍的に向上してきているが、それ以前のディスプレイにおいては、72dpiの表示が一般的であり、新都社などのweb漫画におけるプラットフォームが一ページを縦に並べるといった形式を取っていたのは、ディスプレイ解像度の都合、小さいフォントや絵が潰れてしまうという制約によるところが大きい。初期のインターネットにおける回線速度による制約も、wwwにおける漫画、イラスト、アニメーション表現に大きく影響してきたと言えるだろう。

6.3.3 公開の容易さ

高速回線の普及や、ニコニコ動画、Pixiv、Twitterなどのプラットフォームの普及により、webに漫画作品を発表することのハードルは、ネット黎明期に比べて大きく下がっている。この状況は、自主制作漫画へのアクセス可能性という観点においても、大きな変化をもたらした。

別の観点で考えれば、従来の商業ベースの漫画ではなかなかなかったことであるが、公開することが容易になることによって、これまで同人誌即売会においてコピー誌のような形式で発表されていた落書き、アイディアスケッチのようなものにより簡単にアクセスできるようになってきている。SNSの発展に伴い、作品へのコメントや感想もより素早く作者へと到達するようになってきている。

6.3.4 インタラクション

HTMLがハイパーリンクという形式を採用した時点で、webにおける鑑賞行為というものは、常にインタラクティブであるとも捉えることができる。鑑賞者の目のディスプレイで展開されるコンテンツは、常に鑑賞者のクリックという行為によって引き起こされている。

簡単な例で言えば、web漫画においてはゲームブックのような形式の、読者に選択を委ねページを読む順番を指定するような表現は紙媒体で行うよりも幾分も手間がかからないものとなる。読者はいちいち14ページがどこかを探する必要もなければ、14ページで主人公が死んでしまったとしても、ブラウザの戻るボタンで前のページに戻りさえすればいいのだから。

前述したまがりの漫画のようにFLASHを用いることで、漫画の中に、ゲームのような要素や、間違い探しのようなギミックを埋め込むことも容易に行うことができる。少なくとも、紙でそれらと同様のことを行うよりは、幾分も読者にとってのストレスは低減されているはずである。

6.3.5 webにおける漫画表現の可能性

今回の更新における橋本ライドンの「OUT SIDE」に用いられたgifアニメーションによる漫画表現というものは、まさしく、紙媒体の表現では不可能だったものの一つである。前述の通りwebメディアはこれまでの紙メディアとは異なる性質を持っており、webメディアを漫画の表現媒体として用いていくにあたって、レフ・マノビッチがインターネット時代のデジタル表現やHTMLが前提となった表現の時代を「ニューメディア」と評したように[マノヴィッチ, 2013]、漫画における「ニューメディア」のあり方を改めて考えていく必要があるだろう。

7 まとめ

本論では、三輪や竹内らによって行われてきた漫画における「映画的表現」を踏まえた上で漫画におけるカメラとコマの関係性を中心に漫画表現についての実践と研究を行った。また、本論で述べたように、webにおける漫画表現はメディア研究の観点からも今後より重要性を増していこう。

今後、さらなる実践を重ねた上で、より具体的な論考をまとめたい。

謝辞

本研究においてテーマに沿った漫画を執筆していただいた、haka氏、TORO氏、中世千尋氏、橋本ライドン氏、はら氏に重ねて感謝を述べたい。また、本研究を行うにあたって、助言をいただいたゆとりのT-10氏にも感謝の言葉を述べて、謝辞としたい。

参考作品、参考文献

Andy Warhol, The Philosophy of Andy Warhol, Penguin Classics, 2007

Azéma, Marc, and Florent Rivère. "Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema." *Antiquity* 86.332 (2012): 316-324.

Bob Clampett, Wabbit Twouble, Warner Bros. Pictures, 1941

ONE, ワンパンマン, 2009
<http://galaxyheavyblow.web.fc2.com/>

あずまきよひこ, よつばと!, 小学館, 2015

エドワード・マイブリッジ, 1878

エルキ・フータモ, メディア考古学 - 過去・現在・未来の対話のために, NTT出版, 2015

澤井啓夫, ボボボーボ・ボーボボ, 2004

清水勲, 四コマ漫画—北斎から「萌え」まで, 岩波文庫, 2009

高橋英之, 西森望, 大森隆司, 絵画鑑賞時の視線の動きから嗜好を読み取る. 日本認知科学会第 27 回大会, O4-2, 2010.

竹内一郎, 手塚治虫=ストーリー漫画の起源, 講談社, 2006

ティエリ・グルンステン, マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか, 青土社, 2009

手塚治虫, 電子書籍版 新宝島, 手塚プロダクション, 2014

ニカイドウレンジ, ドラゴンボールの右と左と読みやすさの秘密, <http://nikaidorenji.blogspot.jp/2014/03/blog-post.html>, 2014

ニャロメロン, 週刊メロンコリニスタ, 264,
<http://meroncholinista.tumblr.com/page/708#yon>

フィリップ・ステッドマン, 鈴木光太郎訳, フェルメールのカメラ——光と空間の謎を解く, 新曜社, 2010

まがりひろあき, 魔女っ子つくねちゃんシリーズ, 2006

<http://shonen-sirius.com/sirius/spcontents/tsukunechan.html>

三輪健太郎, マンガと映画—コマと時間の理論, NTT出版株式会社, 2014

レフ・マノヴィッチ, ニューメディアの言語 デジタル時代のアート、デザイン、映画, みすず書房, 2013

ロラン・バルト, 明るい部屋, みすず書房, 1997

ロラン・バルト, 映像の修辞学, 筑摩書房, 2005

ゆうきまさみ, 文庫版 究極超人あ〜る, 小学館, 1998

空飛ぶモンティパイソン, マネー・プログラム, 密林レストラン (その2), BBC, 1976

ふんわり妄想シアター, サントリー, 2016
<http://funwari.com/>

よつばと!ぼく, ダ・ヴィンチ 2008年3月号, メディアファクトリー, 2008