

日本の漫画におけるスピード誇張表現に関する研究

岸本 拓夢

美術選修 絵画研究室

Evolution of Speed Expression Techniques in Japanese Manga

Takumu KISHIMOTO

Teacher Training Program for Primary Education, Aichi University of Education

1. はじめに

現在、日本の漫画は老若男女を問わず幅広い層からの支持を得ている。しかし、戦前においては、それほど幅広い層の支持を得ていたわけではなかった。漫画は子供の娯楽であるとみられていたといっても過言ではないだろう。これは田河水泡『のらくろ』や、矢野龍渓『スピード太郎』などの戦前のストーリー漫画の多くが子供向けのものであったことから想像に難くない。

しかし、戦後において漫画は次第に映画や小説に代わり、諸事情の主な情報源になってきた。漫画は現代の芸術に成長していると言えよう。平成14年度実施の指導要領(中学校美術・高等学校専門教育美術)では漫画が初めて本文中に記述されることになった。また、2000年度教育白書でも「漫画は日本の文化である」と謳われている。そして、漫画は日本の文化になっただけでなく、現在では世界中に輸出されている。

日本の漫画が世界に誇る文化の一つになった理由の一つが、漫画における独特な表現技法の進化であろう。特に、動きやスピード感の表現においては、スポーツシーンにおける複雑な動きなども表現できるようになった。

では、どのようにして動きやスピード感の表現はここまで進化してきたのだろうか。これまでの漫画の表現技法に関する先行研究としては、ストーリー漫画の生い立ちを書いた、竹内一郎『ストーリー漫画の起源』や、石ノ森章太郎の漫画作品を対象にした運動表現の分析を行った山本忠宏・大塚英志、橋本英治、泉政文らの共同研究である『石ノ森章太郎の運動表現加速と

停滞、二つのモード』3DCGにマンガ的なスピード表現を取り入れる実験に関する論文、古野泰著『3DCGにおける漫画的なスピード誇張表現に関する研究』などがある。

また、漫画研究の基礎文献としてはスコット・マクラウド(著)、岡田斗司夫(訳)『マンガ学—マンガによるマンガのためのマンガ理論』などがあげられる。

本研究では、これらの先行研究をふまえながら、漫画の構成要素である絵と文と記号がそれぞれどのような進化をとげ、スピードや動きの表現がどのように変わっていったのかを明らかにする。

また、漫画の様々なジャンルにおけるスピード表現の使われ方についても考察することを目的とする。

2. 漫画におけるスピード表現の起源と変遷

約半世紀にわたる漫画の歴史の中で、スピード表現はいつ頃漫画の中に出現し、またどのような進化をとげてきたのだろうか。本章では主に動きについて具体的な例を挙げながらその変遷の様子を捉え、スピード表現が漫画作品に与える効果についての分析を試みたい。文献による調査に加えて、漫画作品の中からスピード表現を感じさせる画像を収集し、漫画のジャンルや時代背景も関連させながら総合的な考察を行う。なお、漫画にも1コマ漫画、4コマ漫画、短編漫画、それにストーリー漫画など様々な種類があるが、本研究では日本独自の文化であるストーリー漫画を研究対象とする。¹⁾

2.1 説明的な記号としてのスピード表現



図1 田河水泡『のらくろ小隊長』



図2 東和弘『πニャン』

図1は戦前の代表的なストーリー漫画である田河水泡『のらくろ』の一コマである。図1の土煙は、このキャラクターの動きを表すものであるが、動いているというよりは、止まっている感じがするのは否定できない。これは、見ている側が画面そのものから動きを感じているのではなく、土煙の表現によってキャラクターの動きを理解しているからである。つまり、この土煙はキャラクターの動きを説明するための記号であるといえる。こういった土煙での動きの表現は現在でも一部のギャグ漫画などで使われている。

最近では、図2のように動きを文字で表現し

ているのが多くみられるが、こういった表現は『のらくろ』をはじめ、戦前の漫画の中ではあまりみられない。



図3 手塚治虫『鉄腕アトム』

図3は手塚治虫『鉄腕アトム』の中の一コマである。殴り合いの喧嘩を表現している土煙も記号的な表現であり、そこから二人が喧嘩をしていることは分かっても具体的なキャラクターの動きを見ることはできない。

このように、動きを説明するための記号では説明的であるが故、どうしても止まっている感じがするのは否定できないと言えよう。

2.2 動線の導入



図4 田河水泡『のらくろ小隊長』

図4は、前出の『のらくろ』の中の一コマである。主人公のキャラクターが勢いよく川を飛び越えているシーンであるが、前の章で述べたとおり、記号による説明的なスピード表現のため、画面からはその勢いを感じることはできない。



図5 手塚治虫『鉄腕アトム』

図5は前出の『鉄腕アトム』の中の一部である。今まさにジェット噴射をしながら主人公であるアトムが大空へと飛び立つシーンであるが、図4と比べてみると明らかに動きやスピード感を感じやすい。この動きやスピード感を表現しているのが動線である。

ここでいう動線とは古野泰著『3DCGにおける漫画的なスピード誇張表現に関する研究』²⁾によると、境界線のブレによるスピード誇張表現の事であり、キャラクターが高速移動する際に、キャラクターを構成する境界線を、移動の後方にブレているように線を描くことによって、キャラクターが高速で移動していることを表現するものとされる。また、移動の後方に線を描くことで、止まり絵である漫画の1コマの中に、動きの方向性を示すという効果がある。この表現は、絵の中に、スピードや動きを感じさせるための非写実的な誇張表現であるといえる。

動線によって、読者は一コマの中に自然に動きとスピード感を理解することができるようになったと考えられる。

また、もう一つ注目しておきたいのが動線の横に描かれた『ビュー』という文字である。一章でも述べたとおり、戦前の漫画ではこのような文字による動きの表現はあまり見られない。戦後になってから一般的に漫画の中で見られるようになった表現である。動線によるスピード感の表現に擬音を加えることによって、より一層多彩な表現が可能となった。

2.3 漫符の進化とコマ割りの多様化



図6 石ノ森章太郎『佐武と市捕物控』

図6は石ノ森章太郎『佐武と市捕物控』の一部である。右ページでは、二人が走り出す様子、ぶつかり合う様子、にらみ合う様子など複数のコマによって二人の男の斬り合いが始まる様子が表現され、左ページでは大きなコマをつかって二人の男が鏖戦をしながら海に入っていく様子を一つのコマの中で表現している。このように動きやスピードの表現は一つのコマと複数のコマに分けられる。

山本忠宏、大塚英志、橋本英治、泉政文らの共同研究である『石ノ森章太郎の運動表現加速と停滞、二つのモード』⁴⁾では一つのコマ、複数のコマの運動表現がどのように表現されているのかについて述べられている。



図7 石ノ森章太郎『仮面ライダー』

図7は石ノ森章太郎の代表作である『仮面ライダー』の一部である。一つのコマでのスピード表現の場合は、その運動の途中の静止イメー

ジがベースになっており、そこに漫符が描き足されることで一つのコマで動きやスピードが表現されている。

なお、漫符は漫画における特有な記号表現のことであり、weblio 辞書³⁾によると、

『古くから見られるが、具体例を示して漫符という呼称を使用した初出は『サルでも描ける漫画教室』（相原コージ・竹熊健太郎共著、1990-1992年発行）の第3回である。同作品では漫符を「感情や感覚を視覚化した、まんがならではの符号（記号）」と、定義している。これらはオノマトペと呼ばれ、現在に至るまで数々の漫画家たちが工夫を重ねてきたものである。

また、前出の文字による動きの表現もおおまかにいうと、一種の記号と考えることができるし、動線によるスピード表現についても同様であろう。このように、様々な漫符の進化によってさらに複雑な動きやスピード感の表現を可能にしたのである。

図6でも左ページの一コマ目において、その運動の途中である静止イメージがベースになっており、そこに漫符が付け足されることによってそれまでの運びやスピードが表現されている。

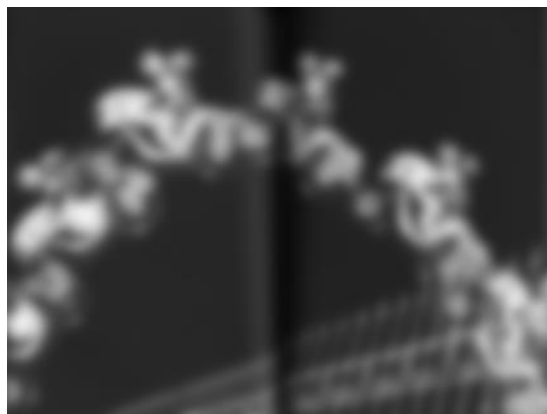


図8 石ノ森章太郎『仮面ライダー』

しかし、石ノ森章太郎の作品には一つのコマでの動きやスピード表現において、もう一つの特徴があるとされる。図8では、運動の過程が描かれているだけであり、漫符は見られない。まるでハイスピードカメラで撮ったスローモーション映像を見ているかのようなゆっくりとした時の流れを感じさせる。これについて、山本

らは前出の『石ノ森章太郎の運動表現加速と停滞、二つのモード』⁴⁾の中で、

『図8では、運動の過程が描かれており、漫付が付与されておらず、映画前史におけるエティエンヌ=ジュール・マレイの多重露光写真を想起させるものとなっている』

『石ノ森の多重露光コマにおいても漫付や台詞がなく、運動を示しているにも関わらず、そこに提示される時間の流れが「遅い」。この「遅さ」は映像で言うならば、「スローモーション」の表現と同等であろう』と、述べている。



図9 エティエンヌ=ジュール・マレイの多重露光写真

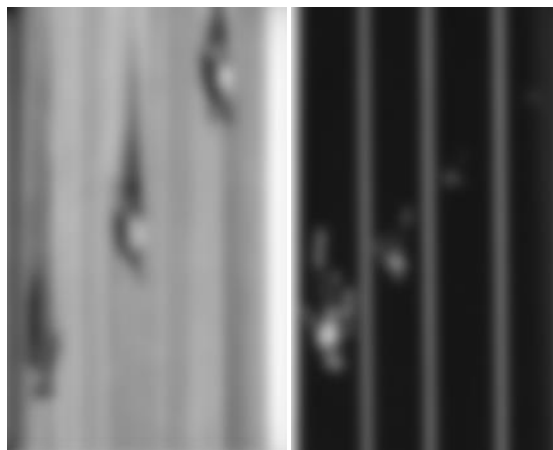


図10 石ノ森章太郎『仮面ライダー』

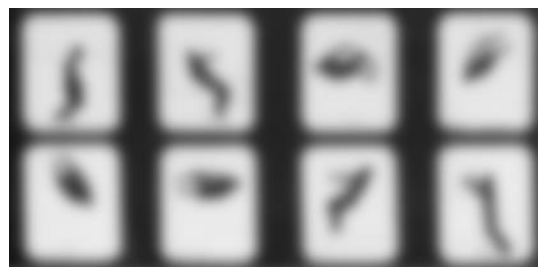


図11 エドワード・マイブリッジの連続写真

図10では、主人公が落下していく動きを複数のコマで表現している。この複数のコマによるスピード表現について山本らは論文の中で、

『左図が「落下」しているのに対し、右図

は自ら「落下」し、速度が身体の「ブレ」によって変化していることがわかる。「線」の違いはあるが、エドワード・マイブリッジの連続写真を想起させる』

『この運動の線がない左図の「落下」には、単一コマで述べた「スローモーション」と同様の効果がある。右図の運動の線やブレによる速度の表現と比較するとわかりやすいだろう』

と述べている。石ノ森章太郎作品にみられるこのようなヴィジュアルに特化したスピード表現は当時としては斬新なものであったと考えられる。山本らは論文のまとめの章で、

『石ノ森章太郎は、物語に従事する表現だけではなく、表現自体が自立することを実験によって繰り返し、初期映画のような運動の知覚自体を享受する喜びを、加速と停滞という時間制御を行うことでまんがの紙面に持ち込んだ』

と述べている。そして、このような加速と停滞によるスピード表現は、現在の漫画作品においては当然のように扱われている。

2.4 現代の漫画におけるスピード表現



図 12 奥浩哉『GANTS』

図 12 は奥浩哉『GANTS』の中の一コマである。現代の漫画におけるスピード表現はこれまでの技法の組み合わせといえる。しかし、電車に向かって流れる動線に加えて、下側からとらえた迫力ある構図、「キキキキ」というブレーキの効果音が、電車が間近まで迫ってきている緊迫した動きをより一層感じさせている。

また、これまで紹介してきた手塚治虫や石ノ森章太郎の作品と比べるとコマの中のそれぞれの形がはっきりしていて、何がどういう動きをしているのかが分かりやすくなっており、洗練された印象を受ける。もちろんすべての作品が同じように変化している訳ではないが、総合的に見てもこのような作品が多くなってきているように思われる。こういった、背景にはデジタル技術の普及があるということも忘れてはならない。



図 13 曾田正人『Capeta』

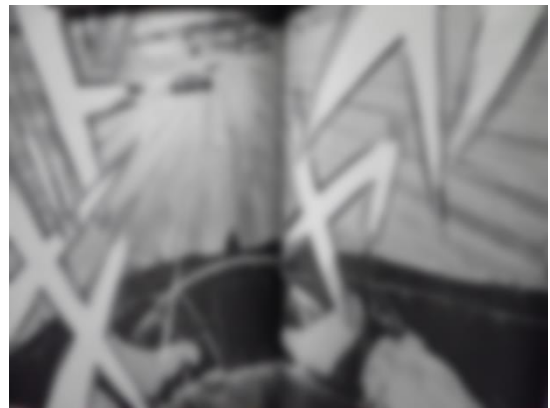


図 14 曾田正人『Capeta』

図 13 は曾田正人『Capeta』の見開きの一部である。今まさにチェッカーフラッグが振られているゴールを、レーシングカーが走り抜けてい

る場面である。背景の流れはスピード感を出すためによく使われている手法であるが、この場面では、レーシングカーが走る時の振動を縦の細かな線で表し、迫力を出している。これも現代の漫画独自の表現技法だといえるであろう。

図 14 も同じく曾田正人『Capeta』の見開きの一部である。このように読者が漫画に出てくるキャラクターの目線にたち、周りの景色を流す主観移動も、1990 年代ごろから一般的に見られるようになったとされている。



図 15 寺嶋裕二『ダイヤのA』

図 15 は寺嶋裕二『ダイヤのA』の見開きの一部である。ピッチャーが投げたボールをバッターが打つまでの場面ではあるが、図 4 と比べてみてもさらにコマ割りににおける視点の工夫が見られる。

まず、最初のコマではピッチャーのななめ上の視点から今まさにピッチャーがボールを投げる様子を描いている。そして、2 コマ目では、バッター表情を正面から描き、真剣なバッターの様子が感じられる。3 コマ目ではバッターの目線をとらえたボールのアップ、4 コマ目ではボールを打つバッターを横から描き、5 コマ目では打球の先の 1、2 塁間からの視点で描かれており、この見開き的一部分だけを見ても、実に様々な視点から描かれていることがわかる。

このように、コマ割りに加えて、このカメラアングルの設定も、スピード感を演出するための重要な要素である。それゆえ、それは漫画の面白さを左右する。現代では漫画は様々な視点から自然な時間の流れを表現できるようになった。

3. 漫画の様々なジャンルにおけるスピード表現の使い方

本章では漫画の様々なジャンルのなかでどのようにスピード表現が使われているのかについての分析を試みたい。

分析のために、少年・少女コミック誌、男性・女性コミック誌、の中でのそれぞれの売り上げ上位 2 誌(JMPA 日本雑誌協会調べ)である週刊少年ジャンプ、週刊少年マガジン、ビッグコミックオリジナル、週刊ヤングジャンプを用意した。なお、今回の分析では細かいブレや動線を含まず、動線であればコマの 3 分の 1 以上の長さが複数本描かれている場合、ブレは何かどこからどこまで動いたのか、またはスピードを誇張する目的で使われているのが明らかにわかる場合のみを対象とした。コミック誌ごとの集計は以下の通りである。

- ・週刊少年ジャンプ…180
- ・週刊少年マガジン…196
- ・ビッグコミックオリジナル…45
- ・週刊ヤングジャンプ…89

これをそれぞれのページ数で割ると

- ・週刊少年ジャンプ…0.36
- ・週刊少年マガジン…0.43
- ・ビッグコミックオリジナル…0.12
- ・週刊ヤングジャンプ…0.22

となり、大人向けコミック誌のほうが、全体的に見て低い結果となった。次にアクションものやスポーツものなどスピード表現が効果的なジャンルの作品のコミック誌ごとの掲載率についてまとめてみた。集計は以下の通りである。

- ・週刊少年ジャンプ…55%
- ・週刊少年マガジン…46%
- ・ビッグコミックオリジナル…10%
- ・週刊ヤングジャンプ…24%

この結果から、大人向けコミック誌のほうがスピード表現を必要としないジャンルの作品が多いことがわかる。逆に少年向けコミック誌である週刊少年ジャンプを見てみると、アクションものやスポーツものなどスピード表現が効果的なジャンルの作品が多く見られた。

以上の結果から見て、漫画におけるスピード表現の使い方は年齢層よりもジャンルによる影響が大きいことが明らかとなった。

4. まとめ

以上、ここまで日本の漫画におけるスピード表現の起源と変遷についての研究と、漫画の様々なジャンルにおけるスピード表現の使われ方についての考察を行ってきた。日本の漫画におけるスピード表現の進化をまとめると以下の三つに分けて考えることができる。

- ① 説明的な記号による表現
- ② 動線などの漫符の発達
- ③ コマ割り、視点の多様化

説明的な記号による表現については『のらくろ』に代表される戦前の日本の漫画にも見られた表現技法である。その記号の種類は手塚治虫をはじめとする日本の漫画家たちの手によって今では飛躍的に広がった。動線は、戦後になり漫画に取り入れられた。これにより、読者は一コマの中に自然に動きとスピード感を理解することができるようになった。コマ割り、視点の多様化については、戦後になり、映画的な表現を取り入れることで、さらに発展していった。

そして、現在では図 15(寺嶋裕二『ダイヤのA』)のようにこれらの3つの要素が複雑に組み合わせ、様々な視点から迫力のある動きや自然な時間の流れを表現できるようになった。

また、3章において、スピード表現の使われ方は年齢層よりもジャンルによる影響が大きいことが明らかとなった。今後、ラブコメなどのあまりスピード表現を必要としないジャンルの作品においては、既存の技法で十分であるためあまり新しい技法は出てこないであろう。反対に、図 14(曾田正人『Capeta』)や、図 15(寺嶋裕二『ダイヤのA』)のようなスポーツものやアクションものなど、スピード表現が効果的なジャンルの作品については、よりいっそう複雑な動きやスピードの表現が求められることから、これからも新しい技法が生み出されるものと思われる。

5. おわりに

本研究では主に動きやスピードに関する表現のあり方を扱い、音や文字などについては詳しく触れることはできなかったが、それでもこの戦前から現代までの約半世紀の間に、時代とと

もに発展してきたその表現方法の多種多様さに圧倒された。現代の日本の漫画における表現技法は数えきれないほどの漫画家の努力の結晶なのである。

本研究が漫画愛好家や漫画研究者、またスピード感のある絵をこれから描いてみたいと思っている方々の一助になれば幸いである。

注

- 1) 竹内一郎,『ストーリー漫画の起源』,講談社, 2006, pp. 2
- 2) 古野泰,『3DCGにおける漫画的なスピード誇張表現に関する研究』,東京工科大学, 2006, p. 1
- 3) weblilio 辞書
<http://www.weblilio.jp/content/%E6%BC%AB%E7%AC%A6>
- 4) 山本忠宏,大塚英志,橋本英治,泉 政文,『石ノ森章太郎の運動表現加速と停滞、二つのモード』,神戸芸術工科学, 2013, pp1-4

画像出典

(※Web 上では著作権保護のため、画像を加工しています。)

- 図 1 田河水泡,『のらくろ小隊長』,講談社, 1969, p. 14
- 図 2 東和弘,『πニャン』,講談社,週刊ヤングマガジン第 40 号, 2014, p. 238
- 図 3 森晴路,『図説 鉄腕アトム』,河出書房新社, 2003, p. 25
- 図 4 田河水泡,『のらくろ小隊長』,講談社, 1969, p. 150
- 図 5 森晴路,『図説 鉄腕アトム』,河出書房新社, 2003, p. 43
- 図 6 山本忠宏,大塚英志,橋本英治,泉 政文,『石ノ森章太郎の運動表現加速と停滞、二つのモード』, 2013, pp. 1- 4
- 図 7 前掲書
- 図 8 前掲書
- 図 9 前掲書
- 図 10 前掲書
- 図 11 前掲書
- 図 12 奥浩哉,『GANTS(1)』,集英社, 2000, p. 25
- 図 13 曾田正人,『Capeta(32)』,講談社, 2013,

pp. 126–127

- 図 14 曾田正人, 『Capeta (19)』, 講談社,
2009, pp. 48–49
- 図 15 寺嶋裕二, 『ダイヤのA』, 講談社, 週刊
少年マガジン第 40 号, 2014, pp. 59–60