

明確さだけを目的にすると——

ストーリーに必要な瞬間は、点と点を結ぶパズルみたいになる。点をひとつ外すと、物語の形が変わるんだ。

もしそうならないなら、その「点」は最初からいらなかったのかもしれない。

それぞれのコマは完結した動作を描いている。これは動作とだけ結びつけたプロットを使っているからだけだね。

「地面にカギが落ちているのを見つける」は、ここではいくつかの動作に分かれている。見る、拾おうとしてかがむ、確かめる（つまり、読者にカギそのものをはっきり見せる）の3つだ。

もしプロットが、拾おうとして「ゆっくり」かがむことになっていたら、鍵を見つけるまでに「点」がもういくつか必要かもしれない——

——でも、ここで説明しているのは、動作の性質ではなく事実の方だから、動作ひとつにつき1コマで十分だ。

ストーリーのそれぞれの部分で何をしたいかを考えてみよう。話の中心になる出来事に飛びたいのか？ プレーキを踏んでもっと細かい瞬間に注目したいのか？ 会話や顔に注目したいのか？

その答えによって、コマとコマの間を移行するにも、特にあるタイプのものがうまくハマることがわかるはずだ。

このコマからコマへの移行には6つの種類がある。*

1.瞬間から瞬間へ

ある動作を瞬間の連続で描いたもの。

2.動作から動作へ

ある対象（人やモノなど）を動作の連続で描いたもの。

3.対象から対象へ

あるシーンの中で対象の変化を連続で描いたもの。

4.シーンからシーンへ

かなり離れた時間と／あるいは場所の間を移行するもの。

5.視点から視点へ

ある場所・考え・雰囲気を示す視点から別なものを示す視点へと移行するもの。

6.無関係

一見意味をなさない無関係な絵と／あるいはことばを連続させるもの。



グッとくる内面を与えることが、
キャラクターを作る上では
いちばん大事かもしれない。
同時に、いちばん理解されていないところかもね。



初心者でもキャラクターにそれぞれ「個性」が必要なことは
知っているよね——

この冷蔵庫に貼ってあるのはだれかなあ？

ワルモノよ！

——でも、それがただ特有の行動を並べるだけになっ
て、具体的な来歴や中心となる目的が
見失われてしまうことも多い。



キャラクターの経験と読者の経験との間に
共通の土台を作ることで、
両者の間には感情的なつながりが
生まれる——

——一方、
あるキャラクターと
別のキャラクターの
経験の違いからは、
いろいろなストーリーが
生まれる。



たとえば、
貧困の中で育ったキャラクターはおそらく
買い物中毒のお嬢さまとは仲よくしにくい。



心の中に
深く分け入ることが
できれば、
そのキャラクターが
いったりやったりする
ことの原因も
探せるし——



——そのキャラクターが
ある状況のもとで
何をやるかも
いいあてられる——

誰かアイスクリームって
いったあ？

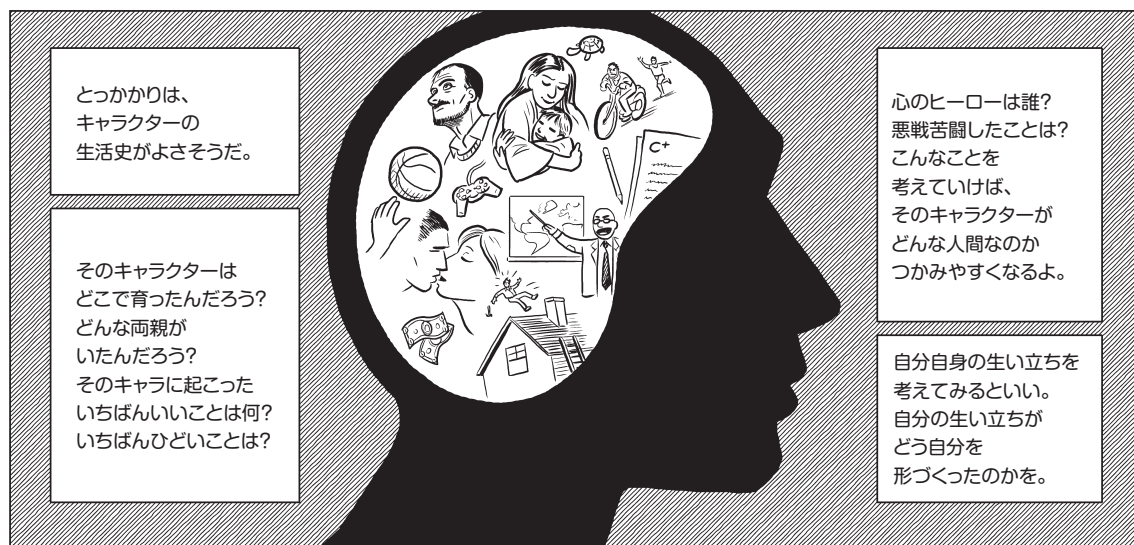
——まるで
キャラクターが
自分たちのことを
書いてみたいにね！



原理主義の聖職者の息子が
人類学者の娘と恋に落ちるのはなかなか難しそうだ。



これまでの人生ですと勝ち組だったランナーは、
失ったものだらけの人生に打ち勝とうと
闘うランナーとは競争に対する姿勢が違っただろう。



とっかかりは、
キャラクターの
生活史がよさそうだ。

そのキャラクターは
どこで育ったんだろう？
どんな両親が
いたんだろう？
そのキャラに起こった
いちばんいいことは何？
いちばんひどいことは？

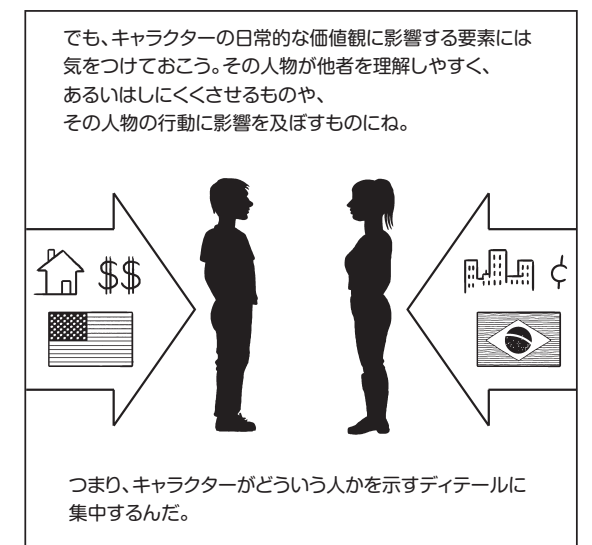
心のヒーローは誰？
悪戦苦闘したことは？
こんなことを
考えていけば、
そのキャラクターが
どんな人間なのか
つかみやすくなるよ。

自分自身の生い立ちを
考えてみるといい。
自分の生い立ちが
どう自分を
形づくったのかを。



こうした生活史——
あるいは「背景」——は
細かく決めすぎなくてもいいよ、
特にそれほど重要じゃない
キャラクターにはね。

というか、
そういうディテールに
こだわりすぎるのが
初心者には
ありがちな
失敗さ！



でも、キャラクターの日常的な価値観に影響する要素には
気をつけておこう。その人物が他者を理解しやすく、
あるいはしにくくさせるものや、
その人物の行動に影響を及ぼすものにね。

つまり、キャラクターがどういう人かを示すディテールに
集中するんだ。

マンガの中で実際に表情を使うには、以下の4つのテーマに目を向けておかなきゃならない。

表情のさまざまな種類と、その成り立ち。

そうした表情を顔の筋肉がどう形づくっているか。

そうした表情を絵で表現する上でのいろいろな戦略。

マンガのシーケンスの中で表情がどう機能するか。

人の顔は1日の間にいくつもの形をとる。

痛みや疲れなど、身体の状態を示すこともある。

他人と直接やりとりをすることもある。

でも、顔が人を感動させる力の大部分は、人間の基本的な感情を表現する能力にあるんだ。

そのなりゆきの結果は多種多様で複雑だ。でも元をたどれば、単純で基礎的ないくつかの要素からできている。

1872年、ダーウィンは表情にも普遍性があると書いた。この見方はポール・エクマン¹⁾のような現代の表情の専門家も支持している。^{*}



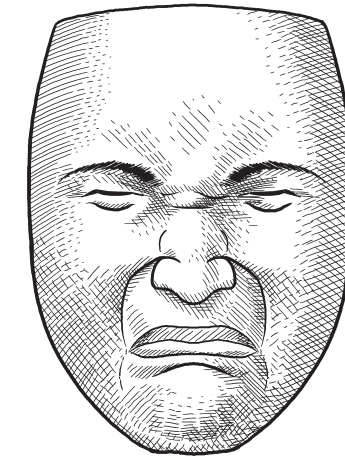
文化や言語や年齢にかかわらず、あらゆる人間が示す基本的な感情がある。ほかの表情はほんのいくつかの「純粋な」表情から作られているんだ。

文化や言語や年齢にかかわらず、あらゆる人間が示す基本的な感情がある。ほかの表情はほんのいくつかの「純粋な」表情から作られているんだ。

正確には、6つだね。

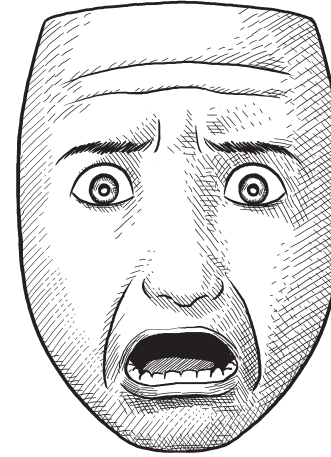


怒り

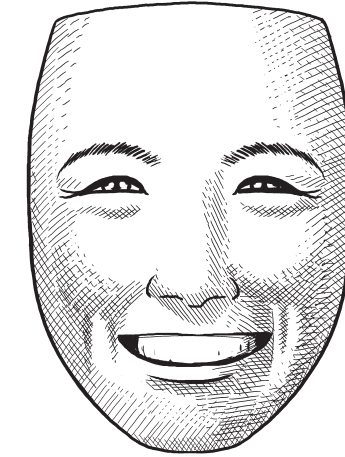


嫌悪

さて、こう思う人もいそうだね、「そんなバカな! 表情なんてこれよりはるかにたくさんあるじゃないか!」って。



恐れ

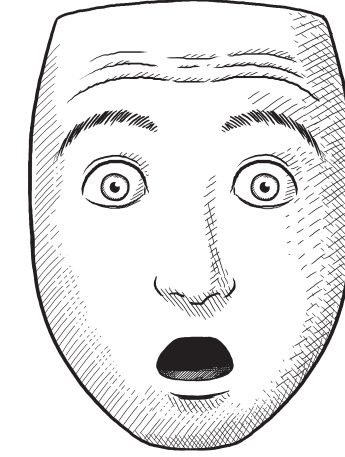


喜び

そのとおり! でも、3原色をかげんしたり、混ぜ合わせたりすることで、虹の色がすべて作れるように——



悲しみ

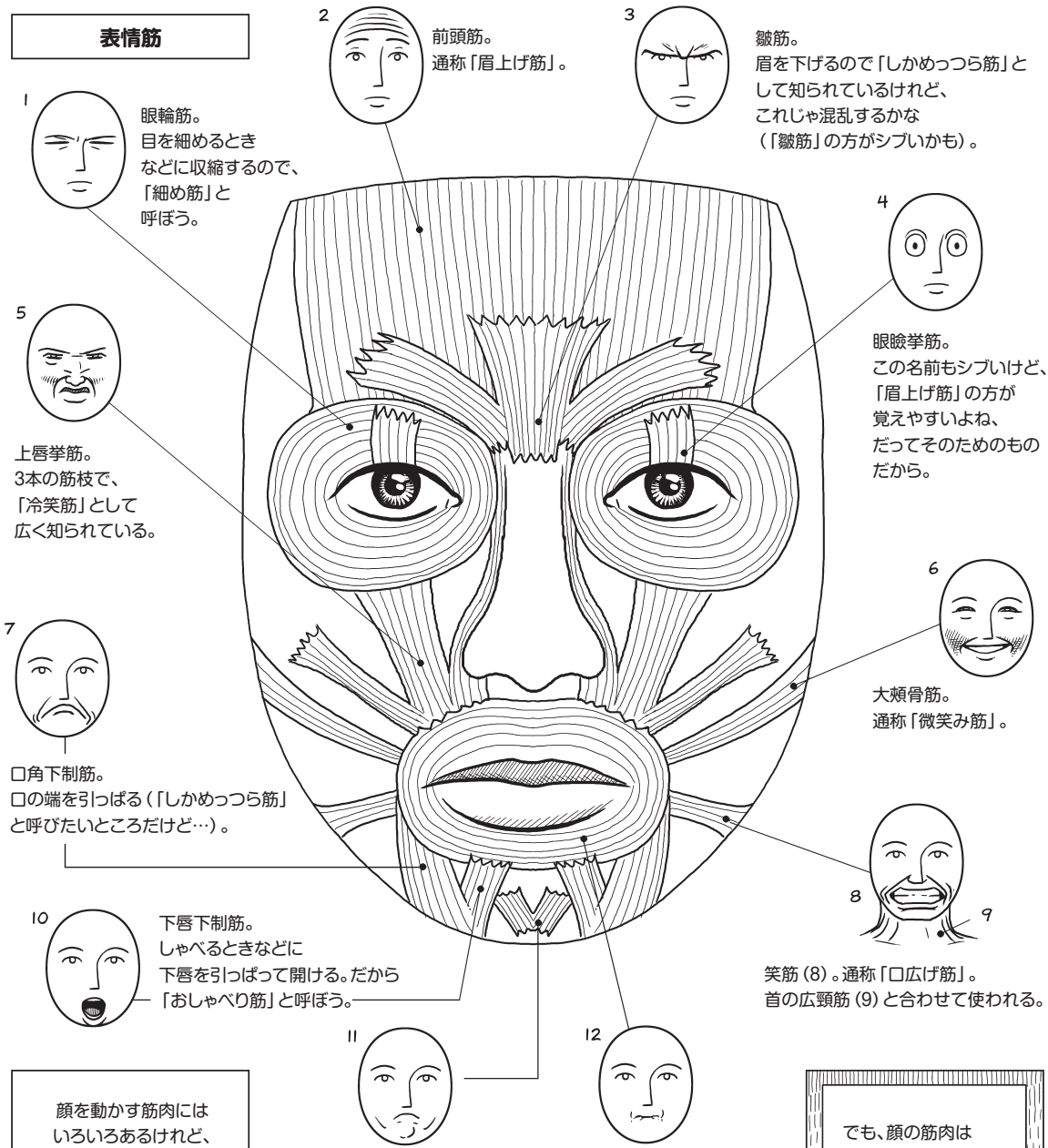


驚き

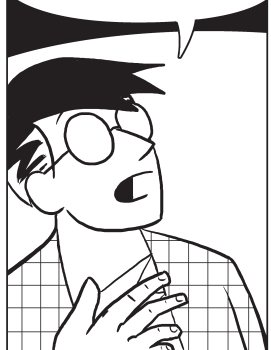
——この感情の基本型もかげんしたり、混ぜ合わせたりすることで、日々目の当たりにする表情をたくさん生み出すことができるのさ。

*参考文献参照。

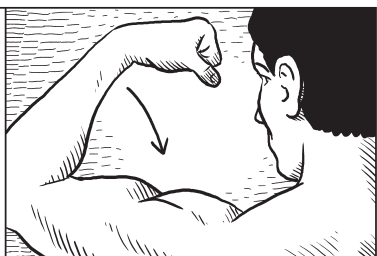
表情筋



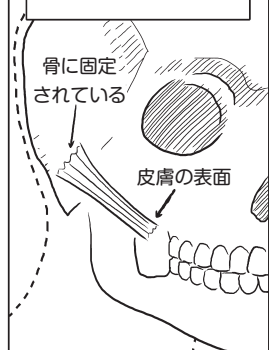
顔を動かす筋肉にはいろいろあるけれど、ここに挙げたのは主に表情を作るのに使われるものだね。*



身体の筋肉は関節をまたいで骨と骨をつなげているものがほとんどだ。筋肉が収縮すると、ボクらは動くわけだ。



でも、顔の筋肉は骨から外側に、皮膚の表面に向かって動くことが多い。



*上の12コについては、このテーマについてのゲーリー・フェイスンの素晴らしい本を参考にした(参考文献参照)。名前は少し変えてみたけど。

たとえば微笑むときには、この筋肉(#6)の表面側の端が、固定された側に引っ張られ――

――肉を皮膚の下から頬骨に向かって引っ張る。肉は盛り上がり、「えくぼ」と呼ばれる不規則なしわを作る。

こうした筋肉のことを念頭に置いて、感情の原則をもう一度見てみよう。

皺筋と眉上げ筋を組み合わせると、怒って睨みつける目つきになる。一方、相手を冷笑したり話したりするときに口広げ筋を使うと、他人を利用するやつが追い詰められたときに見せる四角い口になる。

皺筋/眉上げ筋は細めた目の上で争い、一方、口広げ筋と口角下制筋とふくれつら筋は泣いているときの口を横倒しにした「8」の字にする。

皺筋と眉上げ筋は額を押し上げ、恐怖でいっぱい目の眉をつり上げる。一方、唇は左右いっぱい広げられる。

皺筋と細め筋は、注目している不快なものへの反応として目を固く閉ざす。一方、ふくれつら筋と冷笑筋の力で口と鼻は縮み上がる。

驚いたときに、眉上げ筋は顔の上半分をまっすぐ引き上げる。眉を上げた目は見開かれ、逆に口は下に向かって開かれる。ほかの筋肉は動いていない。

皮膚の下で起こっていることを学ぶと、その表面で起こっていることがうまく表現できるようになる――

――つまり、キャラクターの気持ちを読者にうまく伝えられるようになるのさ。

ジャンルは何十年もかけて進化していく。日本では手塚の多様なストーリーから、彼のスタイルをひな型としていくつかのジャンルが生まれた——

——でも何世代かを経るうちに、マンガ家たちはジャンルの要請にもとづいて自分のストーリーとスタイルをそれぞれ異なる方向へと進めていった。そうするうちに、ジャンルの間の家族的な類似は失われていった。

手塚の50年代のヒット作『鉄腕アトム』(※1)が、10年後に発表されたよく似たスタイルの石森章太郎『サイボーグ009』(※2)の祖先に当たることは明らかだ。でも80年代には、士郎正宗の『アップルシード』(※3)のようなSFシリーズがこのジャンルに見られるガジェットへの偏愛をはるかに高いレベルまであおりたて、細かい描写に満ちた技術崇拜的なスタイルが生まれることになった。

一方、手塚の1954年の『リボンの騎士』(※4)をその先駆として、華麗で両性具有的なスタイルの池田理代子『ベルサイユのばら』(※5)と、高橋留美子のしゅちゃかめっちゃかで性的変更を扱うセックスコメディ、『らんま½』(※6)が生まれている。

さらに手塚の『どろろ』(※7)は60年代後半になって発表されたものだけど、それに先立つ白土三平『忍者武芸帖』(※8)には、手塚の強い影響が見える一方、動きを示す激しい線には白土自身の特徴が表れている。こうした線はよりリアルな物語で多くのマンガ家によって模倣され、さらに発展した。そのひとつが『子連れ狼』(※9)で有名な小島剛夕だ。

自問してみてほしい。キミがマンガを描こうとしているそのジャンルはまだ成長しているだろうか？ 成長を進められるものがまだ残っているだろうか？

ひとりの人間があるジャンルに対して巨大な影響力をもつことだってあるんだ——マンガ界全体にもね！

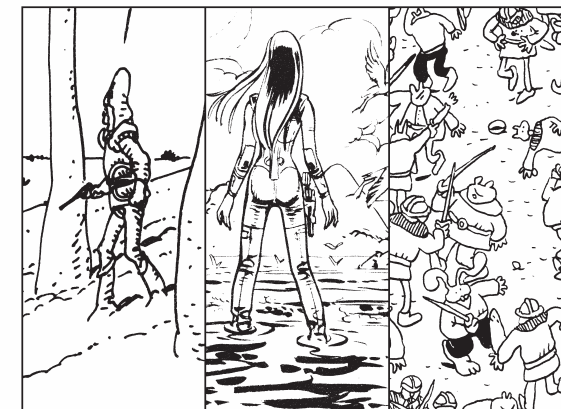
手塚の膨大な作品群は「マンガ」の世紀を形づくった。一方、カービーのダイナミックなアプローチは、何年にもわたってアメリカのメインストリートのマンガの顔になったんだ。

*1、4、5コマ目 クレジットは260ページを参照。



同じように、20世紀ベルギーの巨匠エルジェ(※1)は、有名な『タンタン』シリーズで、こまごまと描きこまれた豊かな環境を築きあげた——

——エルジェの足跡をたどってうまく分け前にあずかったマンガ家は、世界の構築に作中でも重要な役割を与えた。これがヨーロッパのマンガに何年にもわたって、北米とも日本ともまったく違った特徴を与えているんだ。

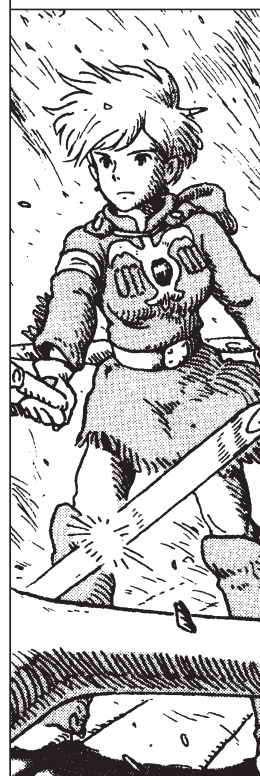


近年では宮崎駿のような世界的なアニメーション監督が、世界中からアイデアを借りてくるようになってきて、地域ごとのスタイルの間にある境界は次第にぼやけてきている——

——一方で、ウェブで活動するマンガ家たちの世界的な文化は、地域の市場の要求と無関係にジャンルやスタイルの多様さを爆発的に増やし、その境界をぼやけさせてきた——

人間関係	ゲーム	音楽
自伝	政治	ホラー
偽自伝	両性星間 パティもの	社会政治的 鳥史超自然ネオ 不条理ロマンコメ

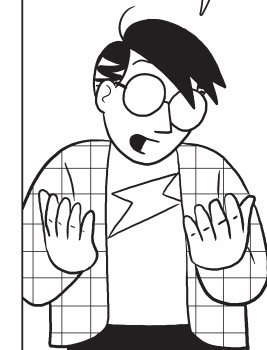
——棚のスペースをめぐる争ったりすることもなくね。



もしこうした傾向が続くなら、ジャンルという考え自体が時代遅れなものになるんじゃないかとも考えられる。



でも、そんなことがありえるのだろうか？ もしありえるなら、それはマンガにとっていいことなのか、悪いことなのか？

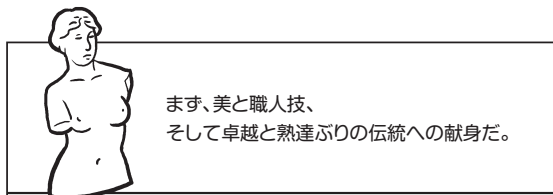


答えはいつものように、それを問う相手次第だ。



1コマ目 エルジェ。
2コマ目 メビウス、ジャンクロード・メジール、ルイストロントム。
3コマ目 宮崎駿(クレジットは260ページを参照)。

4コマ目 ジェフ・ジャックス、マイク・クラリック、ミッチ・クレム、ジェイムズ・コチャルカ、エリック・ミリケン、ジョー・セイブル、ジェフリー・ローランド、ジェン・マンリー・リー、ディラン・メコニス(クレジットは260ページを参照)。



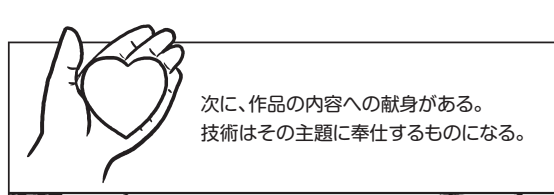
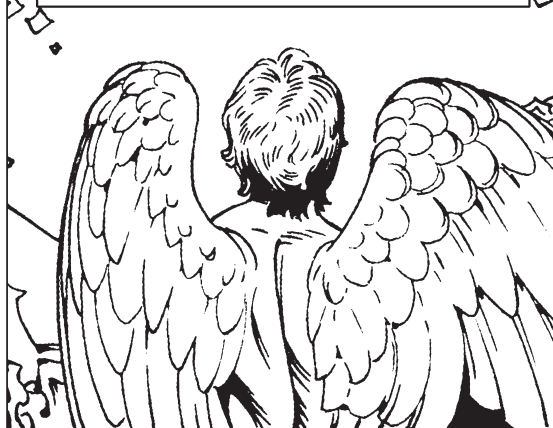
まず、美と職人技、
そして卓越と熟達ぶりの伝統への献身だ。



何千年後の子孫たちが発見して、
「おい、こりゃ傑作だ!」と思ってくれるような
作品を生み出したという欲望だね。



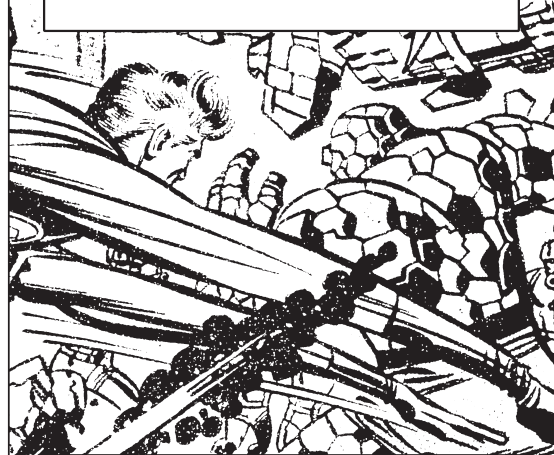
完璧さが今の人生では得られないかもしれないと
わかっている——そのために一生懸命やらない
理由にはならないからね。



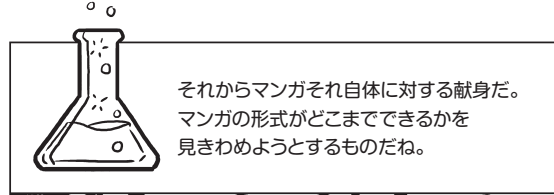
次に、作品の内容への献身がある。
技術はその主題に奉仕するものになる。



これはストーリーとキャラクターの力が伝われば、
ほかのことは問題ではないという考え方だ。



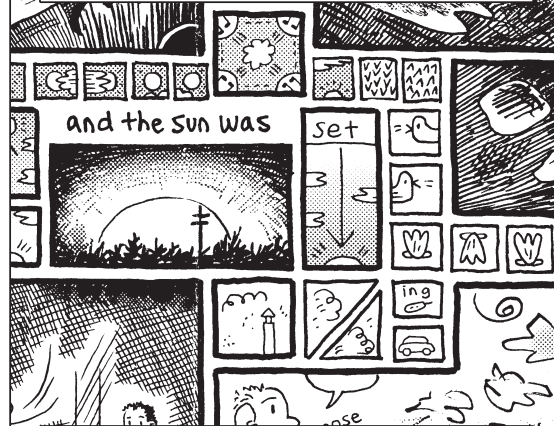
ストーリーをなめらかに語ろうとすることで、
その語り手はほとんど語りの中に
消えてしまう。



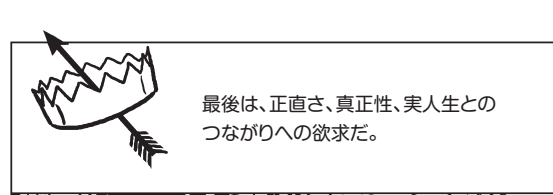
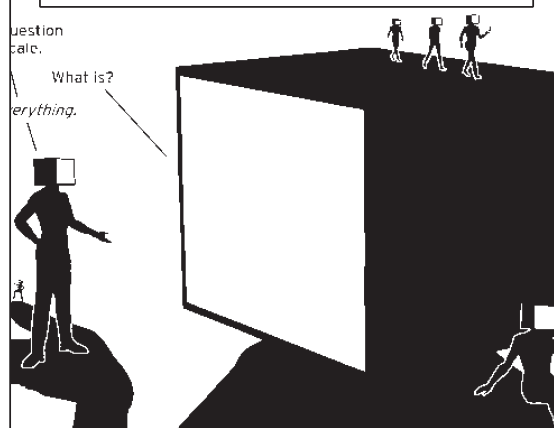
それからマンガそれ自体に対する献身だ。
マンガの形式がどこまでできるかを
見きわめようとするものだね。



マンガの力をさらに十全に理解しようとして、
なんとか裏返し、ひっくり返そうという熱意。



必要ならば技術とストーリーは
後部座席に座らせてでも、マンガをよい方向へ変える
新しいアイデアを求めようとするのだ。



最後は、正直さ、真正性、実人生との
つながりへの欲求だ。



人生の顔に鏡を突きつける決心——
欠点も隠してだてせずに——さらに迎合したり
売り出したりすることに抵抗すること。



自分自身に誠実であろうとするマンガ家たちの
信念と、その一方で自分をマシメにとりすぎない
こと。誰の旗も振らないこと——



——自分自身の旗さえもね。