

『マンガの描き方』日本語版特典
第5 1/2章

ページからスクリーンへ ウェブコミックの描き方

やあ! 『マンガの描き方』第5章
「道具・テクニック・テクノロジー」の
オンライン付録へようこそ。



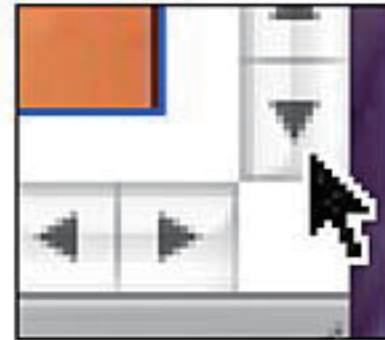
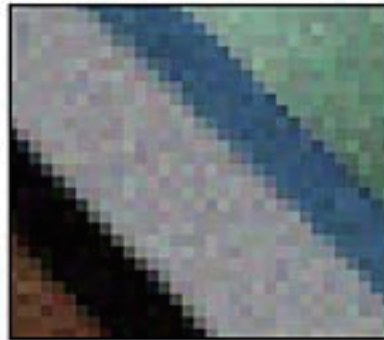
この章ではスクリーン・
ディスプレイ用の
作画について
まとめてみよう——

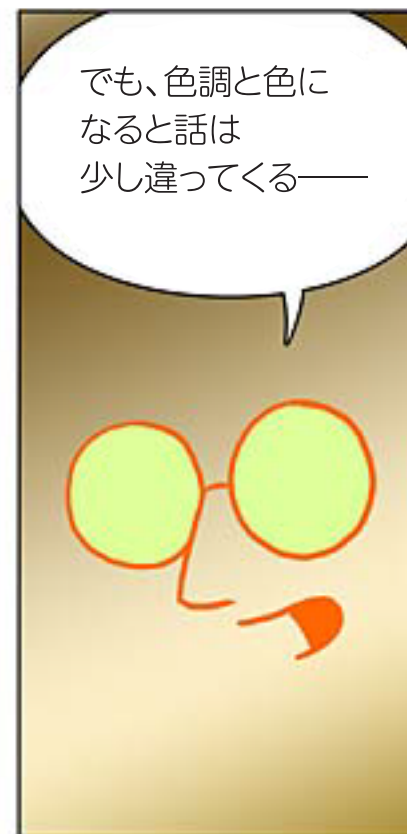
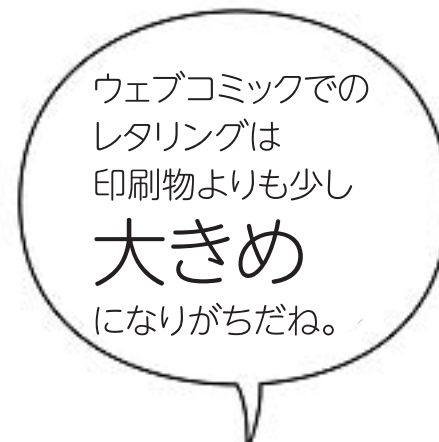
——たとえば
色調や解像度に
関する問題や——

——印刷物と
スクリーンでは色の
アプローチが
どう違うかとか——

——フォーマットが
読む流れにどう
影響するかとかね。

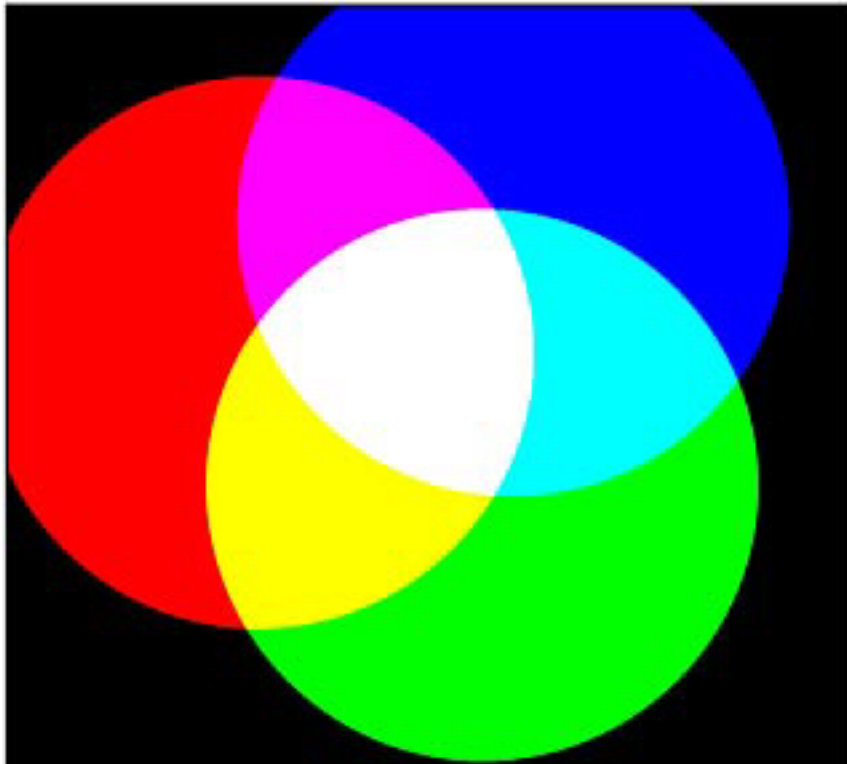
このページのどこでも
クリックしてもらえば、
次のページに進めるよ。





*黒い線は網点を作る細かい点で印刷されている。4色とも同じくらいシャープに出るけれど、線にはたいてい黒と決まっているようだ。

**少なくとも僕の目にはそう映る。このぼやっとした感じが好きだという人もいるけどね。

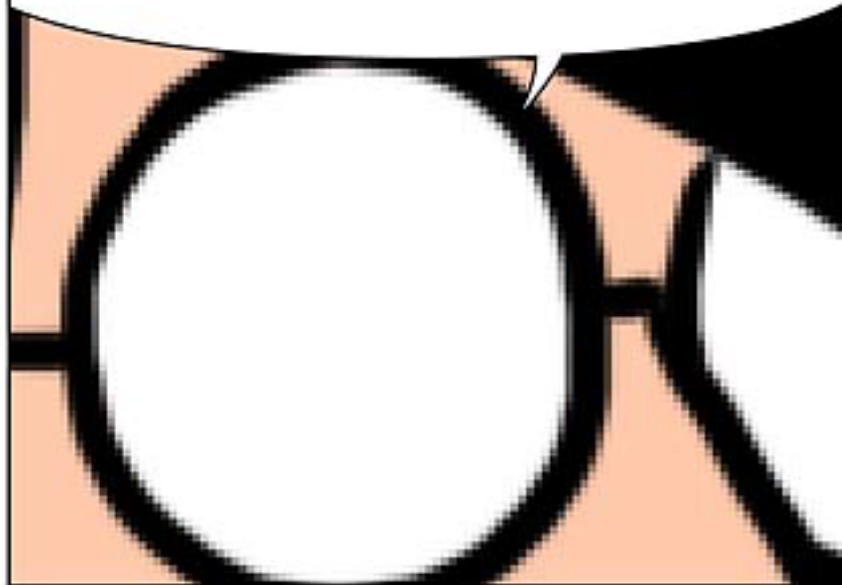


このスクリーンで見えるものはすべて赤・緑・青の組み合わせ——「加法混色の3原色」*なんだ。

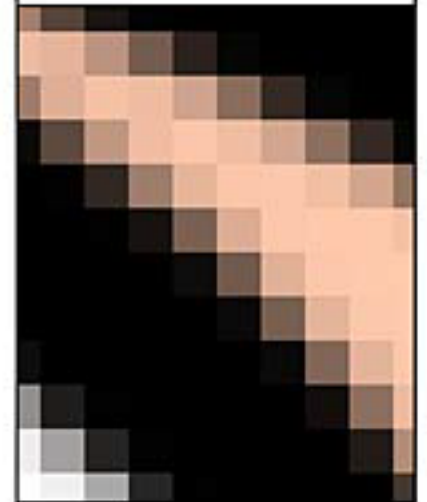
この3つの色をさまざまな分量で混ぜ合わせることで、可視スペクトルの中のほとんどあらゆる色を出すことができる。**



こうした色の解像度は使うスクリーンの「画素」や「ピクセル」のサイズと密度の働きで決まり、それはどの色にしても同じだ。



「黒」と「色」の間に区別はない。ピクセルにとっては、黒もただの色のひとつでしかないのさ。



だから、色のついた輪郭線や、主線なしの色面や、色調の効果を使うマンガ家は、スクリーンでは黒い線を使うのと同じくらいの(たとえ低くとも)解像度が得られるんだ。



*いわゆる、ね。というのは、この3色をそれぞれ100%で混ぜ合わせると白になる(光が増える)。一方、印刷物の場合はシアン、マゼンタ、黄色が混じると黒に近くなる(光が減じる)。



**それぞれのピクセルの赤、緑、青という構成要素は実際には分かれているけれど、小さくて裸眼には色が混じって見えるんだ。



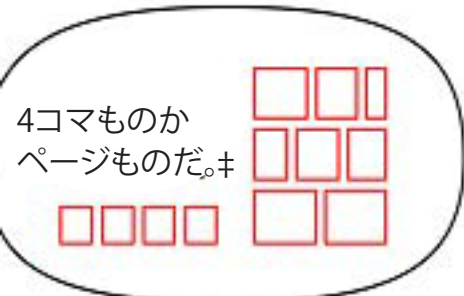
*後でオンラインコミックの印刷物版を作るときに絵のスタイルをそれに合わせて修正する人もいる。



印刷マンガ業界にはよく知られたフォーマットがいくつかある。



でも、基本的なデザイン戦略の面では、印刷されたマンガはだいたいふたつのカテゴリーのどちらかになるね。



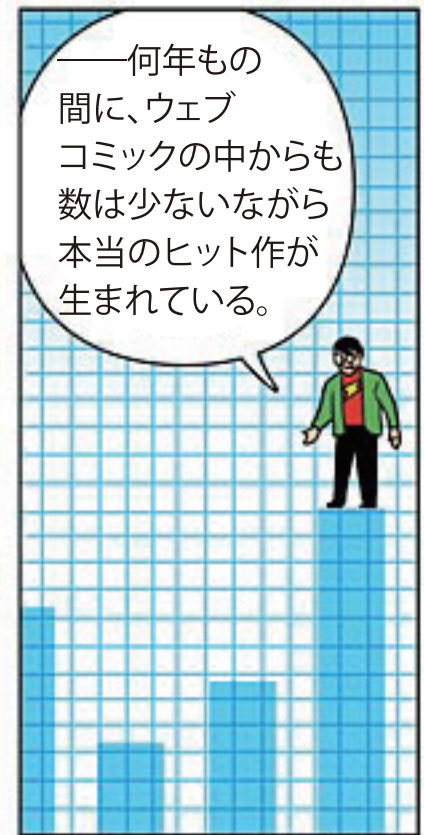
短くて1回で完結する4コマもののフォーマットは早くからウェブコミックにとりいれられ、今でもよく使われている。

古典的なオンラインコミック4コマ——

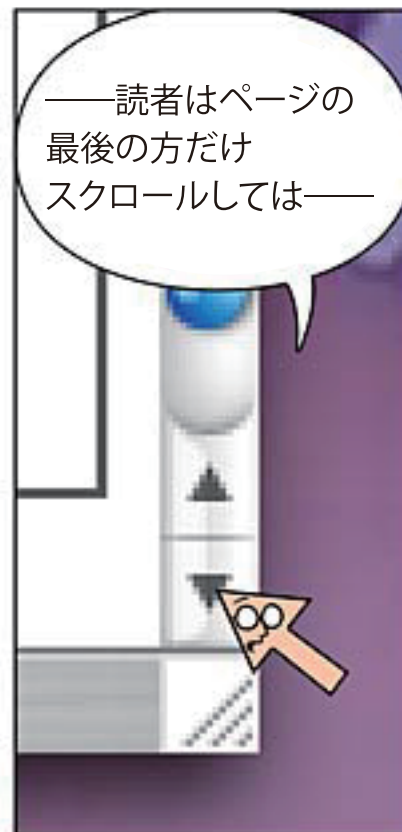
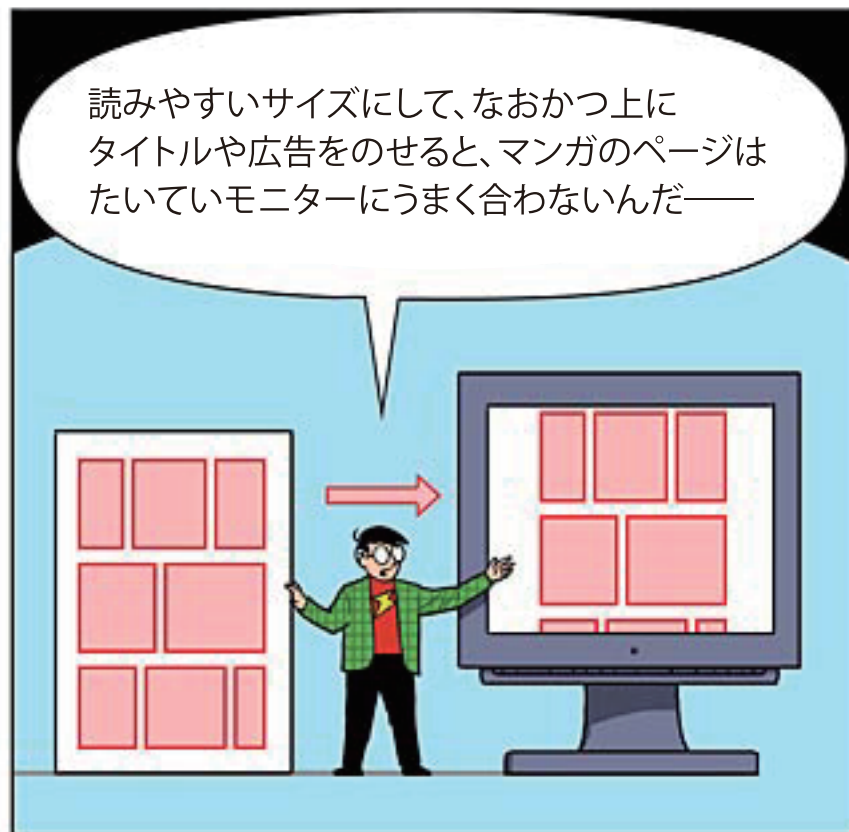


† [訳注・日本で描かれたマンガは「マンガ」と表記した]—

‡ [訳注・便宜的に、原文の (comic) strips を「4コマもの」、pages を「ページもの」と訳した]



対照的にページものの
マンガは、昔ながらの
コミックブックや
グラフィックノベルに
近いぶん、まだ
オンラインになじむのに
苦労しているね。



† [訳註・新聞1面の上半分の意から、ウェブページで
スクロールをしなくても読める範囲を指す]

それを解決するならいちばん簡単なのは、このマンガみたいに、マンガのページを読者のスクリーンと同じ形にすることだね。



このアプローチはジャスティーン・ショーの『ノーホエア・ガール』*からイタダいたものだけれど、これでほかのインターフェースの要素は最小にできるし、ページ全体を「次へ進む」ボタンとしてクリックできるようにしておけばスムーズな読書体験を保証できる——



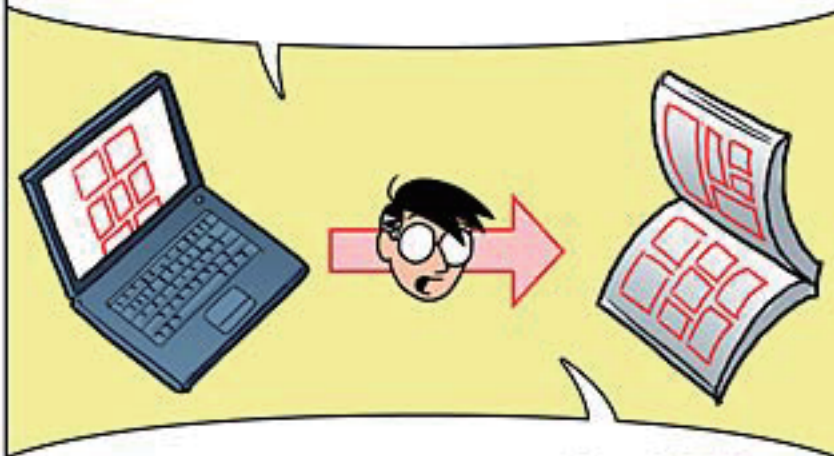
読者もページから目をそらさずに最初から最後までストーリーをたどれるようになる。



ボクとしてはスクリーンの形のページをオススメするけれど、昔ながらのページの形にこだわるのであれば、その仲間はいっぱいいるよ。



自分のウェブコミックを将来印刷するつもりで縦長の長方形のページを使う人もいる。その場合はそっちのフォーマットが好まれるからね。

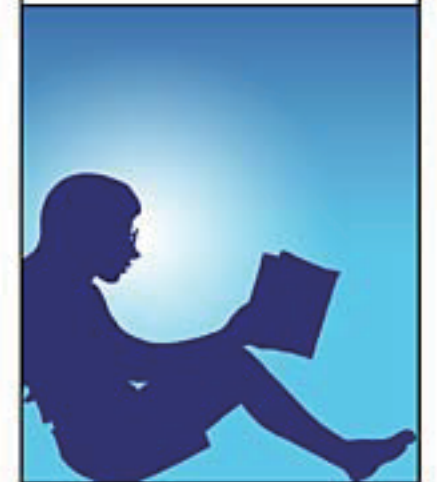


「マンガ」サイズで作画する人なら、ページの大きさをスクリーンに合わせてこの問題を解決するかもしれない。読みにくいときには拡大してでもね。

それに、ちょっとスクロールしたりクリックしたりくらいなら「問題」と思わない人もおおぜいいる。



見まわしてごらん、ほかのマンガ家のやり方を調べてみるんだ、そしてどんなアプローチならキミが読書を楽しめるか見つけてほしい。



* 成人向けのテーマあり

4コマものもページものもウェブコミックが印刷物から受けついでフォーマットだけれど、そういう印刷物から生まれた先例に頼らないやり方もある。

たとえばスクリーンを窓として見たときに現れる空間の広がりを使う手法だ——この異様に広がっていく新しい形のウェブコミックは「無限のキャンバス」*と呼ばれたりしているね。



僕みたいなオタクっぽい形式主義者は、こうしたラディカルなフォーマットに惹かれるんだけど、純粋にわかりやすいストーリーテリングにはめったに使われないね。



語りにおける実験は——その性質上——最初はケバケバしく、気が散るように見えるものなのさ。

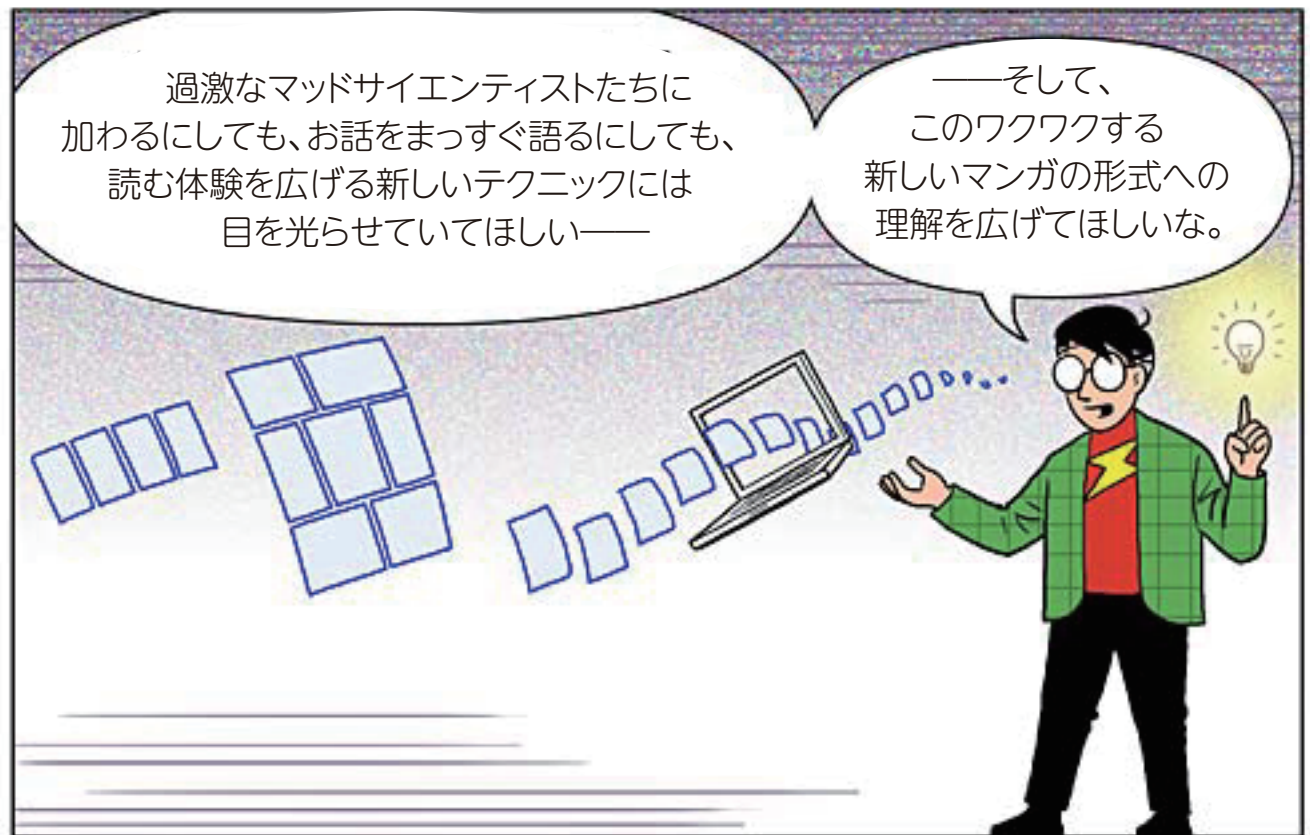


それでも、そこで明らかになった原則は、長い目で見れば深遠で実践的な新しいテクニックにつながるかもしれない。



ここでそれを論証しようとは思わないけど、もしウェブコミックのマッドサイエンティストたちが考えた主題についてももう少し詳しく知りたかったら、註をチェックしてほしい。





NOTES

4コマもの・ページもの・ハイブリッドもの

4コマものとコミックブックの文化の違いの中でいちばん息長く続いているのは、それぞれの読書習慣かもしれないね。1冊分にまとまったものを読んだり、オンラインのアーカイブを見て回るのでない限り、たいていはオンラインの4コマものを読みおえれば、次にどこか別のところへ飛んでしまうはずだ。物語への没入——読んでいることさえ忘れてしまうほど物語に入り込むあの感覚——はたいして重要じゃないわけだ。

一方、ページもののウェブコミックはコミックブックやグラフィックノベルの伝統から生まれたもので、それを読んで楽しむ上で没入することはすごく大事になる。オンラインの4コマものは、ブログのエントリーや宣伝文句、けばけばしい広告などで気が散ることはあっても、読者にそれなりの体験は提供できる。でも、80ページのグラフィックノベルが同じフォーマットだったら、テキストや絵がどんなに優れていても、読者の注意を引きつけるのは難しそうだ。

こうした「長編」ストーリーへの没入を促す上で重要なのは、読者の視線をページに釘づけにすることだ。ショーの『ノーヘア・ガール』のように、マンガそのもの以外はすべてはぎとり、できるだけシンプルで直感的なナビゲーションにすることで、読者はストーリー以外のことは考えなくてすむ。

残念なことに、このアプローチはウェブで稼ぐことにもっとも成功している広告と商品をスクリーンからそぎ落としてしまう上に、ニュースの投稿や読者のコメントといった背景のおしゃべりから生まれるコミュニティ感覚も減じてしまう。つまり、ウェブコミックの経済とコミュニティは、どちらもギャグの4コマものには合っていたものの、長編マンガの核となる価値観の助けには必ずしもなっていないんだ。

The screenshot shows the website for 'PVP THE SERIES'. At the top, there's a navigation bar with 'HOME', 'COMIC ARCHIVE', 'BLOG', 'COMIC BOOK', 'THE SERIES', and 'ABOUT PVP'. A 'SIGN UP NOW!' button is prominent on the right. Below the navigation, a comic strip is displayed with four panels. The first panel shows a man and a woman talking. The second panel shows the man saying, 'OF COURSE NOT. IT'S NOT YOUR FAULT. WE ACTED LIKE SPOTS UP THERE, AND IF YOU HADN'T TAKEN OFF YOU WOULD HAVE GOTTEN CAUGHT TOO.' The third panel shows the woman saying, 'I'M MAD AT YOU FOR BAILING ON US.' The fourth panel shows the man saying, 'WHERE'S SKULL?' and the woman replying, 'HE'S STILL BEING PROCESSED.' Below the comic strip, there's a 'Strip for November 27, 2006' and a 'VIEW YESTERDAY'S STRIP' button. To the left, there's a 'FROM THE BLOG' section for 'PVP: THE SERIES' by Scott Kurtz, with an update about paying with a credit card or paypal. To the right, there's a 'SIGN UP NOW!' button and a 'VISIT THE PVP STORE' button. At the bottom right, there's a 'FILECLOUD PREMIUM' banner.

うまくまとまったギャグの4コマもの スコット・カーツの『プレイヤー vs プレイヤー』は現実にいそうなキャラクターと常に面白いギャグを見せてくれるが、読者がウェブページにいることを忘れさせることはない。それどころか、周りのおしゃべりはこのマンガをめぐるコミュニティのもつ魅力の一部になっている上、軽快なトーンを生み出してもいる。

しかし一方で、4コマものページもののウェブコミックはたえず進化しており、どこから4コマものでどこまでがページものなのかがわからなくなることもある。印刷物にはこのふたつのフォーマットを見分けやすく、一貫性をもたせ、またすみ分けを可能にしていた制約があったが、オンラインにはまず見られない。そこで、かつての習慣が薄れるにつれ、マンガ家たちは何十種類ものデザインのバリエーションを使って遊ぶようになった。

ジェフ・ジャックスの『疑わしいコンテンツ』はいろいろあるハイブリッドウェブコミックのひとつで、ギャグ4コマもののリズムをもちながら、ページごとに続いていく形式をとっている。ジャックスの作品には長編ストーリーが得意とする性格描

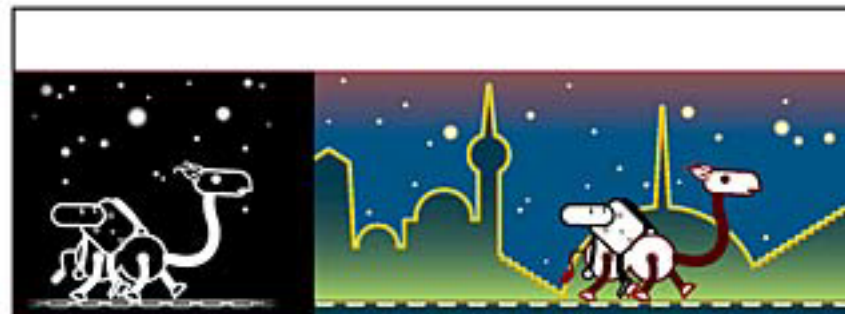
写の掘り下げや人間関係の発展が使われているけれど、それだけでなく、成功するギャグ4コマものに欠かせないジョークを飛ばして、読者がほかのサイトに飛んでしまう前に、その読書体験を感情的にしめくらせてくれる。ジャックスはシリアスなテーマにも取り組むものの、更新するときにジョークなしですませることはない。



どっちもあるの? ジャックスの1ページを使ったストリップ、『疑わしいコンテンツ』。

音・動き・インタラクティブ

ループする音と動きをウェブコミックに組みこむときに、コマの基本的な流れを断ちきる必要はない。読者はそうしたシーケンスで、過去・現在・未来の感覚を直感的にマンガのスタイルで捉えるからだ。ループはふつうのマンガのコマのように一瞬ではなく、ある長さの時間を扱うにもかかわらず、ボクたちはそれを左右のコマの間の安定状態を表すものとして読むんだ。



ループする動き デミアン5の『僕が王様になったとき』(#46)。

しかし、塵も積もれば山となる。マンガのシーケンスをまるごとアニメーション化したり、またはナレーションをつけたりする試みは、マンガの新しい形式というより映画のなりそこねのような印象を与えがちで、そうした方向の初期の試みはうまく成熟しなかった(今では消滅した StanLee.net がその例だ)。それでもパトリック・ファーリーのイヤミっらしい「アポカモン」のように、比較的自由にアニメ化されたウェブコミックは、娯楽性があり、少なくとも没入できるところもある体験を提供してくれる。

動きを使った挑発的な実験の中には、クリックするとコマが組みかわったり、読者の目の前で形が変わったりするものがある。コマ自体があたりかまわず読者の注意を引こうとしているときに、読者はストーリーとキャラクターをどれだけ生き生きと感じるのかという疑問にはまだ答えが出ていない。でも、ジョン・バーバーやコリン・ホワイトのような独創的なアーティストたちは、その疑問を投げかけることで魅力的な論点を提起している。彼らの作品にじっくり読んでみる価値があることは間違いないね。

初期のウェブコミックは「**クリックして選択**」するマルチシナリオにも手を出していた。

結果は文章のマルチシナリオと似たものになり、やはりほそぼそと実験されるにとどまったが、マンガがいつか通るかもしれない興味深い脇道であることは確かだ。

変化しつづけるページ

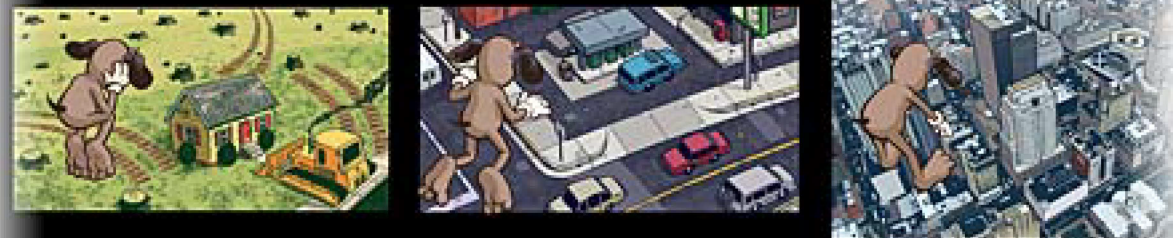
ジョン・バーバーの『ウォーキング』。



スクリーンを窓と捉える**選択** 形、大きさ、数は任意となる。

もしスクリーンをページではなく窓として扱う実験がしたければ(「無限のキャンバス」と呼ばれるもので、ボクをその名づけ親としたり、あるいはそれで逆に非難するマンガ家も多い)、そこには空間を使った興味深い実験のチャンスが広がっている。もっとも新しいやり方で読者を誘導したり、嫌われて当然のスクロールが必要になることで、読者を混乱させたり、気を散らしたりする危険はあるけどね。でもうまくやれば、そうしたアプローチから驚くほどシンプルで直感的な読書モデルが見つかるかもしれない。その中からこれからの時代に長編マンガがオンラインで進化する上で欠かせないものが生まれてくるかもしれないよ。

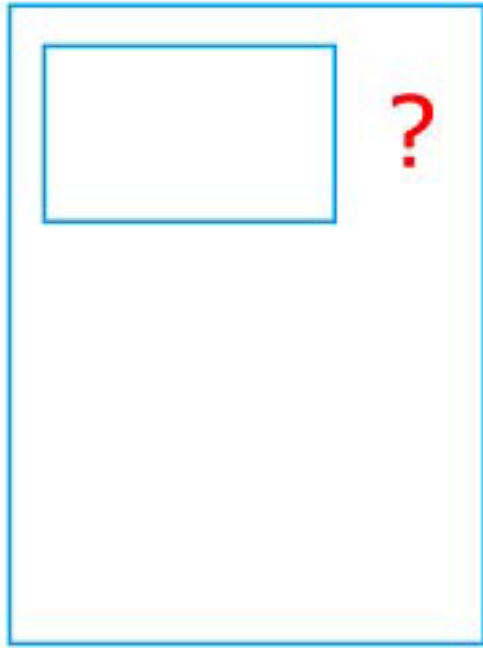
大前提はこうだ。印刷物では、長編マンガのストーリーはページ単位で分割され、そのフォーマットに合わせて形やリズムも制約される。でもオンラインでは、ストーリー全体を1本の大きな道筋にノンストップでレイアウトすることができる。そのためには、外的な技術的制約からではなく、ストーリー自身から語りにいちばん適した形や細分化が生み出されることが大切だ。



ドルー・ウィーンの『パップが宇宙の熱死について考える』のようなウェブコミックでは、ストーリーがひとコマひとコマに要求することに応じて、コマの大きさや形が左から右へと変化するのがわかる。ウィーンの語り口のスケールと強度の増減は、文字どおりコマの大小に反映されている。ウィーンは必要に応じて、音楽のように自由にテンポを変えることができるんだ。

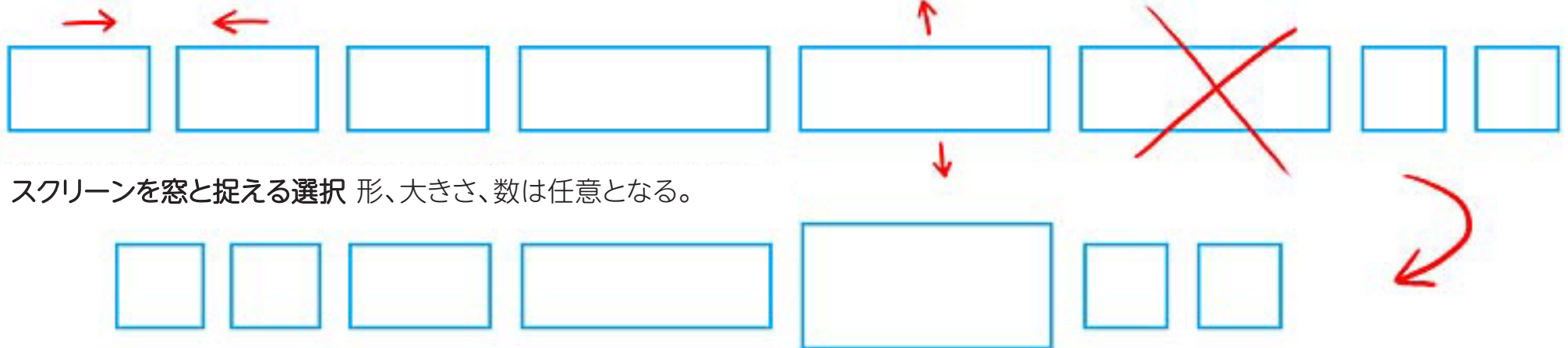
対照的に印刷物の場合は、マンガ家がコマの形や大きさを選ぶごとに、それに続くコマの大きさや形の選択は制約を受ける。1コマ目がページの2/3の幅なら、2コマ目は1/3の幅かそれ以下にならざるをえない——

——マンガ家がムダな余白を残してもいいというのなら別だけどね。



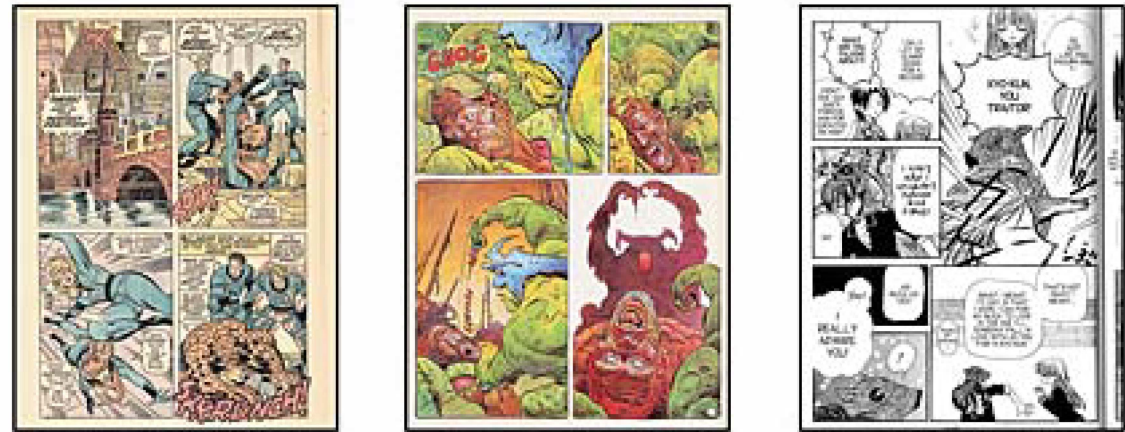
印刷物でのコマの選択
2コマ目がどんな形になるか、想像がつく?

こうした拡張フォーマットのマンガを描こうとするときには、瞬間とコマの選択も拡大される可能性がある。8コマのシーケンスを6コマのシーケンスにしたり、10コマのシーケンスにしたりする場合、コマはワープロで書く文章のように自動的に「リフロー」される。同様に、コマの幅を広くしたり、狭くしたり、あるいはコマを高くしたりしても、コマの端がページの端にぶつかったり——あるいはコマどうしがぶつかる心配はない。



スクリーンを窓と捉える選択 形、大きさ、数は任意となる。

印刷物の市場は白紙を嫌うため、従来のマンガやグラフィックノベルではコマとコマの間隔はほとんど変わらなかった。コマのサイズや形が変動することはあっても、コマとコマの間にある細い空きスペース(「ガター〔溝〕」)は、北米・日本・ヨーロッパの紙のマンガでは1世紀以上にわたって、だいたい1/4インチ~1/8インチ程度(約0.3~0.6センチ)の間を前後している。

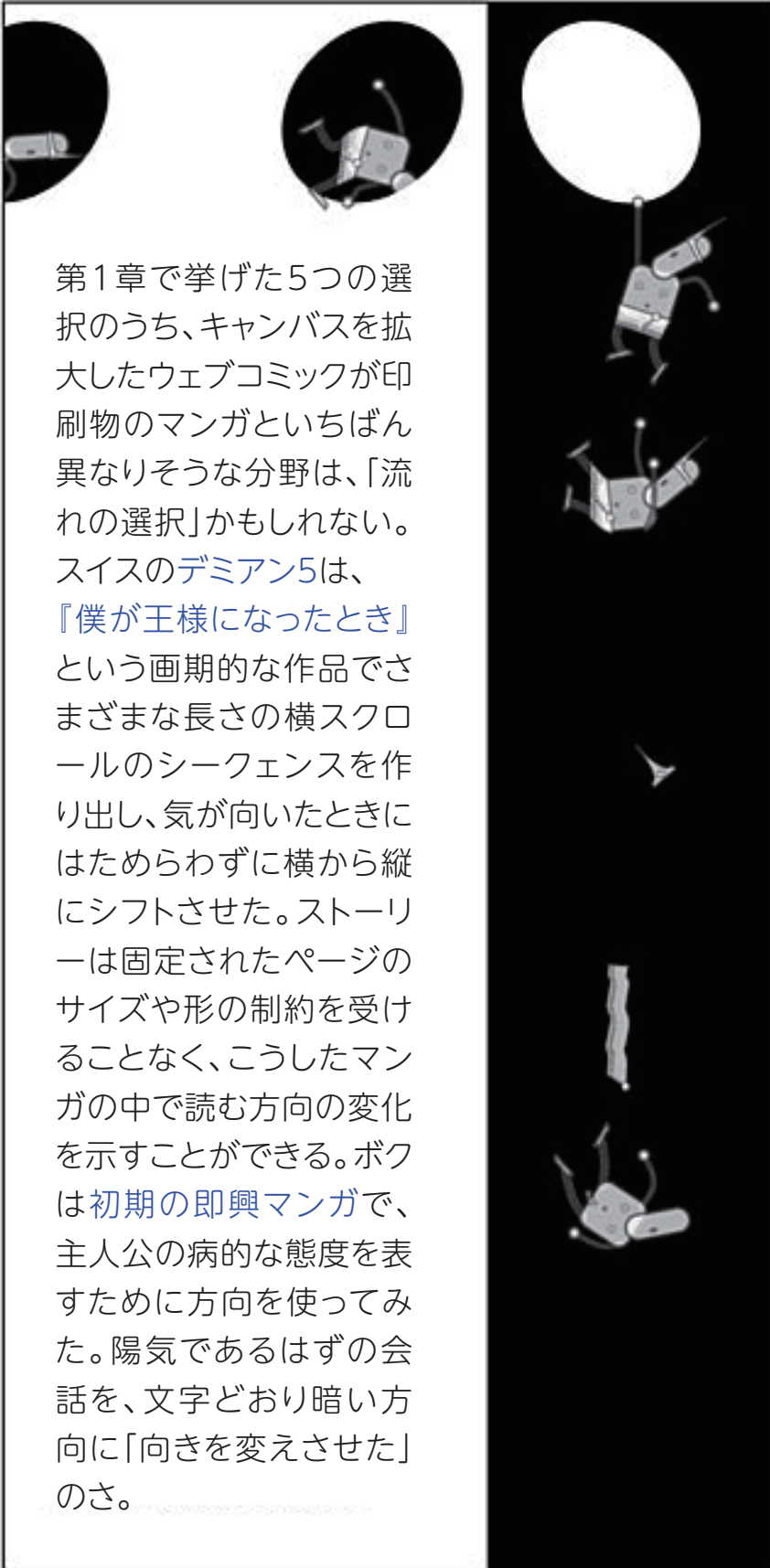


可変サイズ vs 固定距離 紙のマンガの1世紀にわたる歴史の中で、ガターのサイズのバリエーションは最小限に抑えられてきた。

しかし、ウェブの場合、空きスペースを固定したからといってほめられるわけではない。ヴァンクーヴァーのジェイソン・ターナーのように、読者の時間感覚に影響を与えるためにコマの間隔を使いだしたマンガ家も少数ながらいる。読者はあるコマから次のコマへと移動するとき、時間の中を移動していると直感的に理解している。コマとコマの間隔が広がると、瞬間と瞬間の間隔も広がるんだ。ターナーの『ブライト・モーニング・ブルー』では、あるコマがほかのコマから離れ、漂っていくにしたがって、「ビート」が早まったり遅くなったりする。もし印刷物のマンガが1世紀にわたって「振幅{アンプリテュード}変調」とボクらが呼ぶもの(コマのサイズと形を変えること)に取り組んできたとするなら、ターナーのアプローチは「周波数{フリークエンシー}変調」とするのがふさわしいかもしれない。アイデアの応用のしかたはかなり控えめで目立たないものの、このテクニック自体はマンガのペース配分についてこれまでとまるで異なる方法を示唆している。ここにはマンガを構成する方法をめぐる世間一般の通念をひっくり返す可能性が秘められているんだ。



周波数変調 ジェイソン・ターナーの『ブライト・モーニング・ブルー』。



第1章で挙げた5つの選択のうち、キャンバスを拡大したウェブコミックが印刷物のマンガといちばん異なりそうな分野は、「流れの選択」かもしれない。スイスのデミアン5は、『僕が王様になったとき』という画期的な作品でさまざまな長さの横スクロールのシーケンスを作り出し、気が向いたときにはためらわずに横から縦にシフトさせた。ストーリーは固定されたページのサイズや形の制約を受けることなく、こうしたマンガの中で読む方向の変化を示すことができる。ボクは初期の即興マンガで、主人公の病的な態度を表すために方向を使ってみた。陽気であるはずの会話を、文字どおり暗い方向に「向きを変えさせた」のさ。

昔ながらのhtmlを使って、「x軸」や「y軸」(つまり水平方向と垂直方向)に沿って読者を誘導する遊びをしたマンガ家もそこそこいる。でも、「z軸」(奥行き)に沿って読者を誘導するには、今のところFlashのようなプラグインが必要だ。ダニエル・マーリン・グッドブリーはこの分野でもっとも重要な仕事をしていて、『PoCom-UK-001』(ロンドンのiCAで作られた大がかりなジャムコミックを翻案したもの)のように途中から出入りができるキテレツな傑作を生み出した。ボクもそれよりリニアな『正しい数』で、トンネルのようなズームスルーのアプローチを使っている。3Dナビゲーションというアイディアは今はまだ風変わりなようでも、いつか受け入れられ、あちこち動き回るために使われる日が来ないとも限らないよ。



『ポップ』のようなマンガで使われている手には、もうひとつ段階的露出というものもある——コマのサイズを画面よりも高く、あるいは広くとって、スクロールを使いながら少しずつ見せていくんだ。もうむかしむかしの話だけれど、ボクも2000年からやっていた「ゾット! オンライン」のストーリーで、悪評高い落下コマにこれを使って遊んだな。上記のデミアン5のページでも見られるよ。パトリック・ファーリーの『デルタは栄える』では、ストーリー内の絶体絶命のクジラの巨大さを伝えるために、こうした巨大なコマがいくつか用意されている(対比のために、小さいコマやものがたくさん並べられている)。



オンラインでマンガを読むときに、スクロールするのは相変わらず不便で面倒くさい。でもオンラインのマンガも、将来ナビゲーション機能が成熟するにつれ、比較的スムーズな読書体験を提供できるようになることはたやすく想像がつく。マンガの中心にある奇抜な発想、「空間の移動は時間の移動だ」を直接応用しつづければいいんだ。

こうした大胆な試みは、21世紀の最初の数年でちょうど一巡したようだ。2006年現在、こうした試みを積極的に行っているものはほんのひと握りしかない。ウェブコミック作家たちはおおかた、わかりやすい方法で物語を語り、できればそれでお金を稼ぐつもりでいる。そして、一般的な意見として、「無限のキャンバス」的なウェブコミックはどちらの目的にもあまり向いていない。ボクもそう思わざるをえないことが多いね。今のところは。

こうした初期の実験を再検討し、自分たちで新たに発展させようという人々にぜひ肝に命じておいてほしいのは、フォーマットをめぐる議論は決して実験と読みやすさとの闘いではなかったということ。新しいフォーマットが実際にオンラインのマンガのストーリーの読みやすさと幅を広げる方法は、何十通りもあるんだ。

映画から散文、演劇、テレビに至るほとんどすべてのストーリーテリングの技法は、今は確立され、信頼でき、時の試練を経たものであっても、かつては暇をもてあまし、想像力を膨らませすぎ、落ちついていられない芸術家たちが作ったかわいらしい小細工にすぎなかったのさ。

ボクはしばらく戦線離脱するかもしれないけど(1年間の家族ツアーをやらなくちゃいけないし、それからグラフィックノベルも描かないとね)、ウェブコミック・シーンにおけるイノベーションと想像力を示す兆候には注目していくつもりだ。みんなにもぜひ注目してほしいな。



——スコット・マクラウド
2006年11月

出典 特記以外のすべての絵の © は作家本人。

2ページ、1コマ目 Art by Steve Ditko, Doctor Strange. © Marvel Entertainment Group

2コマ目 Art by Chris Ware, Jimmy Corrigan. [クリス・ウェア『ジミーコリガン』(全3巻、伯井真紀ほか訳、プレスポップ、2007-2010年)] 4、5コマ目 Art by Joe Sacco, The Fixer (たぶん——本は全部書庫にあるんだけど、メモしておくのを忘れちゃったんだ!)

3ページ、4コマ目 Art by Jeffrey Rowland, Overcompensating; Dorothy Gambrell, The New Adventures of Death; Joe Zabel, Fear Mongers.

4ページ、4コマ目 Art by James Turner, Beaver and Steve. 5コマ目 Art by Hope Larson, Kazu Kibuishi, Flight.

6ページ、1コマ目 Art by Steve Charles Manale, Super slackers.

7ページ、2コマ目 Art by Justine Shaw, Nowhere Girl.

10ページ Art by Scott Kurtz, Player vs. Player.

11ページ Art by Jeph Jacques, Questionable Content. Demian5, When I Am King.

12ページ Art by John Barber, Walking; Drew Weing, Pup Ponders the Hear Death of the Universe.

14ページ、右上 Art by Jack Kirby, The Fantastic Four. © Marvel Entertainment Group [クリストス・ゲージほか作、マリオ・アルベルティほか画『スパイダーマン/ファンタスティック・フォー』(高木亮訳、小学館集英社プロダクション、2021年)]; Moebius, Is Man Good?; Natsuki Takaya, Fruits Basket. [高屋奈月『愛蔵版 フルーツバスケット』(全12巻、白泉社、2015-2016年)]、下 Art by Jason Turner, Bright Morning Blue.

15ページ、左 Art by Demian5, When I Am King. 右上 Art by various, formatted by Daniel Merlin Goodbrey. 右下 Art by Patrick Farley, Delta Thrives.



[メインページに戻る](#)