

ヒトコト

マンガレビュー

製版技術の向上とマンガの進歩

MANGA REVIEW

話は終戦まで遡る。

『新寶島』の製本からはじめたい。

構成・酒井七馬、作画・手塚治虫、版画・佐々木正俊、となっている。

この版画をしているのがレタッチ画工である。

国内マンガ研究の基礎の基礎なのでいまさら書くこともないと思うが、『新寶島』はレタッチ画工でなぞられた描き版による印刷であり、手塚が直接描いた原稿を化学・光学処理して、そのまま製版を作っているわけではない。

中野晴行の話によると、トレーシングペーパーでなぞるという。松本零士の話では、画工が描けるものなら、原稿を下に敷いてなぞらずにコマに描いてある絵と同じ画を直接トレーシングペーパーに描いていると、される。

職人の仕事であったのだ。

これに対して、手塚の『漫画大学』では原稿の上にセルロイドを敷いて、筆で描いているとマンガで描かれている。そして写真製版と描き版をわかりやすく比べられるように作画を両載している。

描き版を見て、デッサン力があると評価する人間は、まずいない。

ここで東京に繰り出した手塚をマウンティングした漫画家（新関健之助）の「デッサン力が無い」というのは、いいがかりだとわかる。そもそも手塚の絵の完全なコピーではない。描き版で描いたのは、再現率のいい複製ではない。映画『TATSUMI』で語られる、アクロバティックなことを手塚はできる。（これに反論が無いわけではなく、東映動画のスタッフは手塚に運動を描かせると「デッサン力がない」と評価している）

初刷り、増刷の後、この描き版は売られる。

そして、ゾッキ本が刷られて売られる。これを含めて公称・四十万部ではないだろうか。増刷分までの正規本は四万部説となる。またゾッキ本は返品された印をつた本を闇市場に流していたという。

現代では、それなりの質の単行本を出した後、コンビニや書店で品質がひとつふたつ落ちる紙で作られたピックアップコミック（通称コンビニ本）を出すようなものだろうか。こうしたゾッキ本が夜店で売られていたのでは、ないだろうか。

これら正規本・ゾッキ本をまとめて赤本というと、混同してしまう。

とはいえ、描き版は千部も刷ったらボロボロになる。また、数百部で補修が必要になる。補修を繰り返すと、終いには手塚の絵ではなくなる。途中で物資が得られたのか、写真製版して複製されたものが出回っているとされる。

撞着的「正式な海賊本」か、現在からすると、たとえられるものがない。それがゾッキ本とその複製である。

こうした戦後の混乱期には、ギャランティーの問題が出てくる。現在でも平均以下の稿料で著作権財産権を丸ごと買い取ることをされるらしいので、それは燻り続けている。

手塚への稿料は支払われたが、増刷分の印税が払われていないことで手塚は酒井と確執ができ、後年和解したという。さらに手塚のテレビアニメ製作に酒井が関わったとされる。彼は戦前アニメーターであったからである。

ところが、この描き版であったからこそ、手塚フォロワーが生まれたと考えていい。そもそもなぞれば描けるということで、多くの素人漫画家を生み出して、中には藤子不二雄を筆頭とするマンガ家たちがデビューする。間違いなく参入障壁が低いのである。

元アニメーターが関わって、複製の「原版」を作る指示、原画の描き方を手塚は教わったのかもしれない。

アニメ制作側から見ると、大量の描き版を作れば、アニメを作れることになる。事実、原画の上にセルロイドを置いて線をなぞる「描き版」、その裏に中間色を塗った彩色描き版を撮影したフィルムでモノクロアトムは作られた、とたえられるか。

参入障壁が低いということは、創作性の無いトレース作業をすればいい人員がいたのである。

技法を遡れば、検証が必要だが、描き版は浮世絵の作業工程のひとつではないか。それが何故か本場江戸前の東京ではなく、関西の方でこのような発展的ではない、物資不足で近代から近世に退行しなくてはいけなかったのか、浪速にはどこか別地域に住む人間にはわからないところがある。

謎が増えた。

役職名の版画というのは、浮世絵の原画となる元絵の上に和紙を置き、筆で主線をなぞって、裏返して版木に貼り、彫るための下絵を描く人……

作業工程的に見て、和紙からセルロイドになって、後は印刷機に感光されて、複製を作る。関東大震災で被災した版元や職人が関西に避難してきた結果というストーリーは想像できても、具体的に裏付けられる資料は今、無い。元々関西にも出版業を営む企業はあったから、そこから発生したのか、謎である。

さて手塚治虫全集収録の『新宝島』はリライトされた『新寶島』だ。（注・旧字体の場合、赤本原典を指す）

そのため、原典のようにはなっていない。原典そのままではないということは、手塚の肉筆が複製されている。描き版の人の手が間に入ってしまったものではない。そして戦後に出された『新寶島』とまったく同じではない。

なによりも、酒井七馬の原作表記が無くなっている。

後に定本問題を生み出す、このリライトは『新宝島』どころか、『ジャングル大帝』、『火の鳥』、その他の作品でも見られる。奇しくも、80年代に再びこの問題が、ぶり返される。

宮崎駿の『風の谷のナウシカ』である。アニメ雑誌「アニメージュ」で連載がはじまり、版元の徳間書店主導で映画も制作されたのは、説明不要と思えるほど有名である。しかしアニメ製作に追われ、マンガ連載をこなしきれず、鉛筆で描いた絵を感光してモノクロ製版を作っていたとされる。かつてのアニメ製作現場では鉛筆で描いた絵をトレース機でセルロイドに定着させるが、その手法に近いだろう。当然、単行本掲載ではペン入れをちゃんとした書き直しをしたいと

思う。

そのため、『ナウシカ』の雑誌掲載時と単行本では、修正箇所がことの他多い。絵だけではなく、セリフもよく変えている。

アニメ製作者である手塚に含むところがありながら、マンガを描けば「まるで手塚を思い出すように」書き直ししてしまう。

どんなに父親を憎んでいても、やがて息子は父に似てしまうようなものなのか。

リンク集1

コミック

[新寶島 復刻](#)

ブックリンク

[酒井七馬伝](#)

その他

[ナウシカ論文](#)

補足 西上ハルオ版

赤本である原典『新寶島』は長らく手に入りにくく、マンガ研究上の理由から、西上氏が70年代に模写したものがあつた。西上ハルオは描き版を作つたことがある職人でもあつた。これは困つたことに描き版からフィルム製版後の修正も加えられた、描き版原典とフィルム製版複製の合成になる

年代順は赤本原典、西上版、手塚リライトの全集版、である。まるで『ハムレット』の戯曲がQ 1、Q 2、F 1があつたようだ。

マンガ研究の正典問題を生み出す、それが宝であつたのか。

[兄になりたかつた人](#)

まだ物資に余裕があった戦前（おおよそ1940年以前）ではフィルム製版ができただろう。アニメ史の戦中は1939年の映画法発布から、マンガ史の戦中は1938年の内務省からの指示要綱からであろう。これに従えば、加東てい象の「子猫のバウケン」は戦中マンガに分類されよう。

国家総動員制の戦中時はあらゆる物資が戦地に送られ、場合によっては米軍の軍事行為で海の藻屑に消えた。この頃の日本の場合、兵器の試作機の方が性能がいい。戦闘機一機になら技術工や材料を惜しみなく使えたが、戦争が長く続いている渦中の量産時期になると、技術工が兵隊に徴用され、いろいろな材料も揃えられなくなる。

当時のアニメ映画製作では、セルロイドが足りず、洗い流して使いまわしていたという。とくに熱で「燃える」「融ける」頃のセルロイドで、電球の色温度を調節するのは、想像するに涙なくして語れない。

試作機の性能の良さ、それらは戦前、戦中初期のマンガのいくつかに見られ、戦後試作機を作り直したのが『新寶島』であり、漫画欠乏症に罹っていた読者に与えた影響は計り知れない。栄養不足の子供が高カロリーで甘いお菓子を食べたのだから、その味は格別だ。このような戦後環境下、想像にすぎないがマンガ失調気味があって新寶島ショックはあったと思える。

これがマンガ研究の視点である。

物資の充実が図られることで、物面で製版技術も取り戻し、復員者が現場に戻り、下から現役世代も育ち、人的にもかけられる労働力が復活したとき、1938年の指示要綱でかけられた制限が失効している以上、良かった頃の児童漫画、進歩を歩み始めた漫画表現を公開可能とする。

それにともない劇画の蠢動がはじまる。

戦後の新劇ブームとIDSに制限されていた時代劇映画の撮影公開が解禁され、東映時代劇が最盛期に入る。

新劇、時代劇、両方にとって劇、そして漫画の「漫」の部分を取り除くと劇画である。辰巳兄弟が複数の候補の中から選んだストーリーを児童漫画よりも、高度に表現する劇（漫）画は、終戦から復興を遂げていく過程に求められていくのは、予想できたのである。

それは漫画読者としての辰巳兄弟が求めるものであっただろう。

マンガ表現も多種多様、拡大していくとき、物語を叙述する作劇領域を広げるためには、フィルム製版による荒々しいタッチを、あるいは油性ペンの血糊を表現できる、その複製が可能でなければならなかった。

印刷が荒い描き版では字義通り「無理な注文」であった。特に劇画でよくある斜線はレタッチ画工で再現するのは、難しい。描き版よりも何千部も刷れる、フィルムに感光した写真製版が求められる。

それはやがて、補助食を大量生産、お菓子を工場で作られるようになる「工業化」でもあった。児童漫画の工業化にして、興行化というのが劇の字に含まれているかもしれない。

読者達も金の卵と呼ばれた、都会に働きに来た若い世代である。児童漫画には卒業し、もう少し物語性が成熟したモノを読みたがる年齢、現在で言えばヤング誌にあたるモノを読みたくなる

。

駄菓子から卒業してしまった彼らが求めるのは、ビターテイストのお茶請け。辰巳ヨシヒロがヌードデッサン中に窓から覗いた先にいる人物から想像される暗い人生、である。その暗い影を示す斜線を複製するのは、フリーハンドのレタッチでは、作業量の面で難点であり、フィルムで複製を作るのが、技術的に可能ならそちらをとるだろう。

このようにフィルム製版に戻ったときに、おそらく中間色指定などを原稿に書くことが可能になった。昔のマンガ原稿を見ると、着物に中間色指定として青色の鉛筆が塗られている。製版作業中に、網をかけられるのである。現在の商業アニメ制作でも、原画は色指定や透過光処理を色鉛筆で指定を書く。

吉田竜夫が起こしたタツノコプロのような、マンガ家からアニメ作家に転身した組は、こうしたマンガ原稿作業の蓄積があって、このような原画の描き方をアニメ作業現場に持ち込んだのか、それは謎である。

未検証ながら、週刊誌のはじめは色鉛筆で中間色を指定できず、マガジン勢が貸本漫画の作家達を起用していく内に、サンデーよりもいち早くマガジンが中間色指定の印刷をできて、サンデーよりも誌面栄えするためにリードを得たとは、聞いたことが無いので、これもまた謎だ。

あるいは酒井七馬ら古いアニメーターたちが元々培っていた技法・技術であるのか、謎なのである。

またネガ製版時にゴミが映っていれば、けずるか薬液で取り除き、ベタ塗りにぬかりがあるところできるシラミを埋める修正作業を、製版制作時にしているはずだ。

余談だが、このような修正作業から、映画のフィルムに直接傷を作る特撮効果やシネ・カリグラフィが副産物として生まれたかは、わからない。たとえ、生まれたとしても、一般の眼に触れるところまで降りてくるかは、限られた例だけになろう。

劇画が一般の眼に触れさせる貸本屋の存在がかかせない。

貸本屋の成立は終戦時の紙不足を補うために貸し本業を許す法環境下にまずあったためである。そして、業者達に大陸的なモノがある気がしてならない。

引揚者が抵当か何かで大量の紙を押さえたら貸本出版に手を出して糊口を凌ごうとしたと思われる。当時二万店から三万点とセブンイレブンの店舗並にあったという貸本屋には赤本・劇画だけでなく、貸本小説もある。小説の内容は締め切りに追われていたのか、荒唐無稽すぎる物語を表現できた。その背景には、こうした大陸的な人々がいて、内容の破天荒さを許していたようだが、ストーリーテリングや指導が未熟であったのは、否めない。

また、1955年に取り締まりで「猥褻物」関係の疑いで、貸本の版元の責任者たちが逮捕され、起訴を免れたのだが、低質で俗悪であるという赤本貸本の偏見を生み出し、その反論が良質で思想性が高い、白土三平であったのかもしれない。レタッチ画工と同じ話題か、初期の『カムイ伝』では白土三平の下絵を小島剛夕がペン入れしていた。紙芝居を描いていた同業者だという。

西に劇画工房があれば、東に赤目一門があるが、この両方があった事が劇画のジャンル勃興を支えたのは、歴史的に見てわかりやすさを重視した説明になるだろう。

しかし、劇画工房は上京組と関西在住組との距離的な差や、上京組のさいとうと辰巳の「劇画

観の違い」が表面化していくにしたがって、崩壊を招く。

もうひとつ、大陸的には集権的力学を好む部分、その反動としての反権力、直接的に易姓革命の影響があったのではないが、中央への革命精神が養われていたのか、反骨精神がにじむ作品群ができたのは、このあたりもまた謎である。

こうした劇画論は現在廃れはじめている。正確には、流行らない。しかし、プレカリアートの問題など、今日の日本の雇用問題に似通ったテーマを語れるジャンルとして劇画はかつてあった。

残念だが、現在は廃れているという認識が正しいだろう。海外の辰巳ヨシヒロや谷口ジローの評価を見るに劇画や（メビウスの傍系としての）大友マンガとのジャンルにくくられずに、そのテーマ性を受け手は切実に受け取るのだろう。

逆にメビウスが、日本国内で雑誌「メタル・ユルラン」（米名ヘヴィメタル）の作家群の筆頭として扱われないようなものだろうか。

劇画を下支えしたのがフィルム製版なのだが万能というわけではなく、水木しげるの点描など、たとえフィルム製版したとしても、雑誌に使われるような粗末な紙ではにじんでしまう。

後にデジタル化された単位dpi（dot per inch）の説明であればわかりやすいが、100dpiこと1インチ100点のドットよりも、点描が細かいとつぶれてしまう。

印刷機の精密さが問われる。

その技術向上は少し待たなくてはいけない。

時代の先取りではないが、カラー製版の特殊性は、少し触れないといけない。

わたせせいぞうがカラーイラストを描く時、墨一色の線画の上に大量のトレーシングペーパーを重ねて、色指定を行う。カラーチャートにある、赤青黄色のパーセンテージを書いて、指定された部分をカラー製版で合成するのである。これは大量の色指定描き版を作っていると言える。

現代では久米田康治のカラーイラストになるだろう。角川書店で一頃わたせせいぞうのカラーイラストによる文学作品の文庫カバーをすることはないが。

リンク集2

[少年マガジンの黄金時代](#)

[『貸本マンガRETURNS』](#)

みなもと太郎

[『まんがの歴史』](#)

わたせせいぞう

[ハートカクテル](#)

久米田康治

[かくしごと](#)

補足 ハルクの発色

アメリカンコミックのフリーク長濱博史監督の話では、元々ハルクはグレーであり、発色のいいグリーンとなってから、人気が出たらしい。

[ねつもじ 195](#)

[ねつもじ 243](#)

[ザ・リフレクション](#) PV

[dramtick picherの輸出](#)

手塚をマウントしようとしたマンガ家が、デッサン力の無さを責めたが、そのデッサン力を爆発させると、大友マンガのような作品となる。

逆に漫画家たちの上にマウントしたのだ。

製版技術の向上で解像度が上がり、丸ペンでの細い描線でも、ニュアンスが伝わるほど、印刷のアウトプットが雑誌ベースで出来るようになったのだろう。

そして描かれるビル群、アジア系の日本人を誇張も美化もしないでありのまま描いた。あまりにも有名な話で伝説化しているが、海外旅行から帰ってきた人が、日本の人々が何かに似ていると感じる。それは大友克洋のマンガに出てくる人々と気づく。

そんな大友マンガも初期はアシスタントが使えず、コマの空間を埋められなかった時期があり、評論家から“充実の空白”“雄弁なる空白”と呼ばれていた。

単行本収入でアシスタントの経費を払えるようになったと思われるが、その空白を埋められるようになった時、大友マンガの風景が生まれるのである。このあたり、価値ある空白とは大友マンガが人気を博した後の後付評価かもしれない。

しかし、大友克洋はその後のマンガを一変させた。80年代、さんざ言われた『童夢』でチョーさんが壁を突き抜けて新たな表現ステージに侵入する。絵に描いたようなブレイクスルーが戦後マンガに起こった。

メビウスの影響はある。

バンドデシネ『ARZACH』が輸入され、多くの国内マンガ家に影響を与えた。谷口ジロー、藤原カムイ、メビウスの線を最も自分のものにしたのは寺田克也であろう。

『ARZACH』は出版した瞬間から、永遠の古典であった。これからも日本マンガが滅びない限り、影響を与え続けるだろう。悠久のスタンダードである。事実『メイドインアビス』など、メビウスの死後にも影響作が現れ、メビウス夫妻とラファエルとノジカ親子・兄弟の物語が描かれる。（アンダーグラウンドリバーのように流れていると書くと、感傷的すぎるだろうか）

現在は必ずしもそうではないがマンガ翻訳本では、左右に反転されて頁が印刷されていた。現地の言語で横書きでなおかつヘブライ語やアラビア語などを除く、多くは左から右への表記記述であるからだ。

原稿を裏返して下から光を透過して、そこに映る墨ベタを撮影してネガを撮る・・・というのは、難しいだろう。

そもそも、原稿がまず汚く、透過するのに耐えられないものである。月産100ページ200ページを生産するプロダクションシステムだと、昔はマンガのコマを切り取り、そのパネルに人物担当、背景担当、効果線担当者が作画して、再び穴のあいた原稿にパネルを戻して、後からテープを貼って原稿を完成させる。もちろん、あらかじめパネルには頁数とコマ番号が裏に振られている。

このような量を質にしたのが大友マンガだ。

一つの作品に月産20～40頁、アシスタントたちを集中させる。現在主流の描き方で、手塚が月

に週刊三四本、月刊二本、読み切り何本という人気作家の量をこなすアシスタントの使い方ではない。劇画工房の反省なのかは、わからない。

そうして質に収斂した原稿を裏焼きする。

裏焼きの製法は、一度写真製版として作ったネガフィルムを裏返して、左右反転させて焼き、その焼いた版下のフキダシ内に翻訳文ネームを入れて、さらにオノマトペを消して、翻訳先の言語擬音にレタッチする。それができると、写真撮影してネガフィルムを作って、複製できる製版を作る。（印刷技術上、ナフサ原料の化学製版であるとするらしい）

描き版を作っていた頃にいたレタッチ画工が、翻訳という場に再び出現するのである。

さて、どんなマンガ家でも、さすがに裏焼きした場合、直したいカット・コマがある。

大友克洋には、それがまったくないとされる。

デッサン力の無さから、戦後マンガは始まって、劣等感を持ちつつ劇画の季節を過ぎ、左右反転させてもバランスが崩れて見えない、デッサンの優れた作画をできるようになったとき、大友マンガは現れた。

だが、『AKIRA』の英語版は英文横表記のために、フキダシの形を変えて、作画されている。背景を消してレタッチしている。もちろん左右反転されており、BDが日本で翻訳出版される時、このような処理はしない。この差が国内（BD）と国外（大友マンガ）での受け入れにも差をもたらしたか、検証が求められる。

大友の前に、望遠圧縮の写真をそのままトレースした作画を宮谷一彦はしていた。しかし、過剰品質ゆえか、一部のマンガ読みにしかその名は覚えられていない。女体を輪切りにする想像図は、今描けばCTスキャン画像に寄せたものが描かれるだろうが、CTスキャンがまだ発明されていない時代では、あまりにも表現が早すぎる。

こうした技術が過去になったとき、つまり大友マンガが隆盛を極めている裏側、麻雀マンガの実録モノとして能條純一、宮谷の弟子とされる彼が『哭きの竜』を描き上げる。話もかつてあった出来事（暴力団の抗争）を現在から語るナレーションで、かつて宮谷が作った技法があった事につながり、技法と回顧回想の表現があっている。（また麻雀の定石を覆す「必ず鳴く」打ち方が、宮谷の技法や革新性とシンクロする）

竜に代打ちをさせようとする思惑が、宮谷の代打ちとしての能條、その師弟関係をどうしても思い描いてしまう。

有名なはっぴいえんどのアルバムにメンバー四人のペン線似顔絵、そして路面電車を映す例の圧縮望遠の風景を宮谷が描いているが、これが今でも見るに耐えるのは、アルバムに使われた紙と印刷が、高度であったからではないか？ BD『ARZACH』においても、70年代で良質紙によるカラー印刷、そして大判であるはずだ。

宮谷の作画は製紙と製版が追いつかず、大友マンガのような一般まで広がる作家になれなかったのは、まだ早すぎたという意見となる。

スージー鈴木は「はっぴいえんどの復讐」というたとえで、70年代にニューミュージックとして高い評価を得られなかったことは80年代期になって松田聖子への楽曲提供、元メンバーの細野晴臣がYMOに参加して活躍するなど、はっぴいえんとは受け継がれていると、TV番組で語っ

ている。音楽批評を語っているのだが、奇しくもアルバムにペン画を描いた宮谷も、同様なのではないか。

つまり能條の登場で宮谷の復讐はなされたと、当時の読者にはそれで溜飲を下げてもらいたい。そんな愛すべき偏執狂的マンガ読者は少なくなりつつある。

そして現在、大友マンガのような高コストになるスタイルのマンガは、維持が困難になりつつもある。

かといって、ペイントソフトの濫用をすると、目の肥えた江口寿史が指摘したソフトによる写真を加工した背景が多用されると、「死ぬほどうんざりだ」と言われてしまう。しかし、こうしたソフトを使わずに、創作にかける労力とアシスタントに時間をかけた作画をさせる余裕が、とくに週刊連載では無い。

『Photoshop』の機能で写真をペン線画に切り替える機能は、“妙な殺伐感”を醸し出し（宮谷一彦の作画の復活？）、それはそれで個々作品の表現にあっているのだが、多くのマンガに多用されると、江口の不満が出てくるのだろう。

かつていた、多くの大友フォロワーへの不満と同じと、くくってよいのか、やや江口よりの味方（見識としての見方）、大友克洋のようなマンガはみんな描ける（描けるようになった）が、大友のようにバベルの塔の内側も描ける画力はなかったということではないか。

また、写真についても、大塚英志の話（出典『マンガ特講』）では、編集部で写真素材を押さえるという。ロケ場所に人をやって写真を撮ってくる。『沈黙の艦隊』でヘリをチャーターして空撮した写真を許諾無く使った著作権的な理由があり、こうしたサポートをするのは、ペンやインクでマンガを描くのと同等になってしまったのである。

少し想像が入るが、編集サイドがせっかく用意した素材をまったく使わないわけにはいかず、せめてコンピュータソフトで加工して背景として載せるという、気を配った結果なのではないか。

写真を使ってマンガを描くのは当たり前になり、これが宮谷の功績か、大友の功績かは、マンガ評論家で別れるだろう。その功績よりも、功罪の罪の部分が重くなっている。

紙とインクとペンさえあれば「マンガが描ける」から、高コスト体質で大規模に回収するという、現在のマンガ業界システムをビルディングのように築いてしまった。『AKIRA』のような倒壊したビル群という写真を加工した程度では作画できないものは、製版技術上できても、コスト上でできなくなったのではないか。

廃墟に処理した都市風景に雪を降らせた『アイアム・ヒーロー』の最終回が限界で、ビルが倒壊しビルの屋上と屋上がぶつかりあう、大スペクタクルはもう見られないかもしれない。大友克洋の週刊連載は、それが両立していた黄金期、よい時代とするのも、現在の眼から眺めた、“充実で雄弁な空白”になってしまうかもしれない。

備考 江口寿史の件には、「ゲームラボ」2012年三月号の「マンガ鼎談2012 後編」の記事を参考させてもらった。

リンク集3

コミックリンク

[童夢](#)

[ショートピース](#)

[さよならにっぽん](#)

久米田康治

[かくしごと](#)

宮谷一彦

[ライク ア ローリングストーン](#)

能條純一

[哭きの竜](#)

その他

[マンガ夜話DVD](#)

[『飛雄馬、インドの星になれ!』](#)

[『カセットテープ・ミュージック』](#)

補足 同人誌カラー印刷

80年代にコミックマーケットが大きくなっていく過程で、同人誌のカラー印刷で技術革新が導入される。4色（ブラック、シアン、マゼンタ、イエロー）ではなく、マゼンタに蛍光ピンク（特色）をコンバート、あるいは4色に蛍光ピンクを加えた五色にして現在主流のカラー印刷になったとされる。（出典・『マンガ研究13講』）

これがいわゆる同人誌界限で普及して、商業媒体でも単行本に導入されたとされ。

余談として新房監督が五色以前の単行本を蒐集する、マニア（偏執狂）である。

でかけた先で靴下の裏にスクリーントーンのカスがついていた時代を、遠くにおいやるコンピュータ時代がやってきた。3 A宣言で、活版印刷を駆逐していく時代に入った。個人的な話になるが、昭和に出版された本の紙をみると、活版に押されたために、印字の裏が浮き上がっている。

懐かしい。

何よりも電子入稿を可能にしたのが、大きいと思われる。

バイク便で編集者に原稿を渡すギリギリの作業から解放されたわけではなく、さらにギリギリに時間を使えるようになったただだが、電子入稿のおかげで輪転機が止まるのを食い止められた件もあっただろう。

この頃から、製作現場では紙から電子に徐々になり、完成原稿はコンピュータ上で、コンポジット（合成）して入稿する。インターネット時代にはEメールで送信できる。

ネガフィルムを作るのではなく、デジタル情報を作り、コンピュータ上の製版作業で修正・縮尺拡大、その情報を元に印刷機が複製を作る。『編集ども集まれ！』では編集部にはトレスコというアナログで拡大修正が出来る機材が置かれ、表紙デザインなどをしていたとされる。このトレスコは90年代後半にはDTPの波で無くなっていっただろう。

効率を優先するか、クオリティーをとるかで、デジタル制作は二分する。ほとんどの現場では、クオリティーよりも効率を優先される。

デジタル原稿制作にコミックスタジオでアシスタント人員を少なくしていた。やってみたことがあれば、なんとなくわかるだろうが、24枚ほどの原稿枚数で枠線を引かせると、アシスタント一日分の労働力（墨が乾く、原稿を汚さないという、ちょっとした技術は必要）がかかる。日当を使わないといけないうほど、枠線を引くだけでコストがかかるのだ。

有名なところでは『勝手に改蔵』の頃から、ほぼMacで処理しているといわれる。幕間にあたる余ページの書下ろしに、原稿の上でラーメンを食べても、スキャンするだけなので、へっちゃらと書かれている。

どうやらコンピュータ上での画像処理によって、スクリーントーンやベタ塗り、枠線引きをする。わかりやすいたとえとなるか、デジタルカメラの普及に見る事ができる。光学・化学の知識が要らず、写真を適当に撮影することが出来、プリントも暗室も必要としない。トレスコがいなくなったようなものか。

またデジタルカメラで撮影した写真データをパソコンに転送後、ペン線に画像加工できるソフトもあり、それで背景を拵える、いわゆるPhotoshop背景が物議を醸すのは、前章で述べたが、大友マンガ以降は、こうした背景の密度を必要とした。

こうした作業を省略できるのが、デジタルソフトであり、作業すれば、時間的制約もかなり軽減できる。

マンガの専用ペイントソフトとして名高いコミックスタジオのおかげで、作画スタッフが1、2人抑えられることができる。

逆に質をとってしまったのが奥浩哉で、『GUNTZ』あたりからコンピュータと大人数のアシスタントを投入して、高密度の背景を作画「作図」をしている。取材記事でも、マンガ製作のプロダクションというよりパソコンが並び、C A Dで設計画を卸すデザイン会社のような仕事場である。

『最終兵器彼女』で高橋しんは限られた機能しか使わず、質の部分を表現していた。質の向上に使われていないこともないのだ。

Macをデジタルハリウッドで習っていた作画担当中井義則さんは、『キン肉マンⅡ世』以降では、コンピュータ上でモデリングされた像に技をかけた構図を元に作画している。余談だが、アニメ『ザ・リフレクション』ではアイガイのモデリングを作成してから、手書き原画を作成しているらしい。同時代では、テレビゲームソフトの『スーパードンキーコング』で一度ポリゴンで3Dモデリングしてテクスチャーでカラーリングもした立体像の動きから、ドットグラフィックを一枚一枚作画するのに、似ているだろうか。

また製版技術が上がり、ボールペンで原稿を描く五十嵐大介、この史代が現れる。まず線が細く、濃淡に差があると「閾値」がとりにくい。そのため品質を保った紙でないと、印刷は向かない版ができる。

長らくこういう事情で、ボールペン作画は避けられてきたようである。家庭用のスキャナーの向上を考えると、業務用のスキャナーはさらに高性能であり、ボールペン作画であっても製版するのに足る版下データがとれるのだろう。さらに摩擦熱でインクがとれるように、ボールペンの性能も上がっている。

一度原稿をスキャンしたものを、コンピュータ上で汚れにあたるものを取り除くことができる。フィルム製版の修正作業よりも手間がかからない。こうした製版作業を請け負う会社があり、レタッチ画工はコンピュータの世界に移り、マンガを支えている。

見えにくいですが、彼らがいるからボールペン作画が可能と、ひとまず言える。

普通であれば、この時期（1995年頃）に手塚漫画（50年頃）、劇画（65年頃）、大友マンガ（80年頃）の次が出てくるはずが、旧世代を刷新するような新しいマンガは出てこない。マンガ読者の多様化に伴い、いわゆる「ジャンルのタコつぼ化」し、そのジャンル内で満足する読者、あるいは満足できるほどのボリュームを持つようになる。（検証が必要だがJ化と呼ばれる現象ではないか。データベースの量が多くなり国内で自給自足でき、洋楽の影響を受けないJポップのようなことがどのジャンルでも起き、やがて衰退が始まる）

これを夏目房之介さんは「新しい文脈」が出てこないと、20世紀末に語っている。

そのため、人気作の連載長期化が可能でもある。だいたい15年周期で出てくる、旧来のマンガを刷新する「新しい文脈」が出てこないから、古くならないのである。かつて手塚マンガを劇画が陳腐化させたように、十年以上連載の作品は当然、「新しい文脈」で古くなってしまう事態が起きない。

手塚マンガの48年から50年頃、劇画路線をマガジンが取り始めた60年代中盤、大友マンガの特異点は80年頃とすれば、そこから現在まで15年周期で起こる「新しい文脈」は、サマー・オブ・ラブのように二度起きている。（私は音楽のサマー・オブ・ラブは一度も実際には起きていない

とする)

90年代半ば、マルチメディア時代と呼ばれたコンピュータ作画への移行期に、マンガのサマー・オブ・ラブが起きなかったのは、なんらかの理由がある。マンガが成熟期に入り、ある種「新しい文脈」を必要としていないパラダイス鎖国的な、平和的な状態が続いているとも、肯定的には捉えられる。

マンガ史的には、デジタル・サマー・オブ・ラブはこなかったという結果が残ったのである。もしかしたら、コンピュータ作業が保守化を促してしまったのか、かえって革新性を失っていく装置になってしまったかもしれない。

製版技術に拠らないマンガが必要か、それとも製版技術に依存し続けるか。

20世紀末から、マンガ市場の曲がり角がはじまる。

リンク集4

コミックリンク

五十嵐大介

[リトルフォレスト](#)

こうの史代

[ぼおるぺん古事記](#)

ブックリンク

[生たまご](#)

藤野千夜

[『編集ども集まれ!』](#)

コミックスタジオ

[セルシス ホームページ](#)

補足 復刻版の出版

デジタル化の導入で本を裂いてスキャンしなくても、ある程度の写真データによって、復刻本を作れるようになった。とくにのど（本の中心・右ページと左ページの際）によって線が歪んでも、画像編集ソフトで修復できるようになった。この作業について、具体的にはわからない。もしかしたら、写真をあらゆる角度から撮影し、グーグルマップのように埋めていくのかもしれない。

ともかくも復刻版の普及のおかげで、マンガ研究は進んだ。米沢嘉博らマンガ蒐集家にしかできなかった具体的な検証が、新寶島の定本問題などを目の当たりにすることができるようになった。

製版のデジタル化の恩恵である。

まずほしよりこの『今日の猫村さん』や『ヘタリア』のように鉛筆画を掲載する媒体が出てくる。

ホームページに鉛筆画である。一家に一台プリンターがあり、スキャナーとしても機能するため、鉛筆作画でも、一応表示できるデータはできる。しかし雑誌紙面だと出力上、難しかった。

鉛筆画にレタッチ画工は必要ない。そもそも最低必要であった、自分でペン入れして原稿を完成させるという作業を省ける。低質の紙に印刷しなくてはいけないモノクロ原稿の制限から外れているのである。

今日マチ子は縦読みに最適化させようと、そういう方向性で作画しているという。

それはたとえるなら、縦に読む絵巻物である。横スクロールの『鳥獣戯画』を角度を90度変えることが、原点回帰ならぬ原典回記であろう。

入りと抜きのペン作画が古くなり、ミリペンで重ね描きするのが、主流になったのを経て、コンピュータ作業上では輪郭を閉じた作画をしなくてはいけない。

マウスでクリックして色をベタ塗りするには、カートゥーン的描線作画が好まれる。『シブすぎ技術に男泣き！』など、ホームページ上が連載媒体である。キャラクターのアウトラインは閉じていて、須藤真澄のように一点鎖線ではない。

たいして紙の媒体、雑誌の方でも、いろいろと動きはあった。

フリーミアムの無料コミック誌「コミックガンボ」（形態は主に広告を収入源としたフリーペーパー）は早すぎたのかもしれないが、現在は紙雑誌の売り上げが落ち、スマートフォンのアプリケーションソフトで無料とうたわれたマンガを読む時代である。

すると、その閲覧に適したマンガが、どうしても人気を得る。

自ずとインターフェースが違ってくる。

縦に読む絵巻物が求められる。

すると見開きの大コマ、その作画ができなくなる。

コンシューマゲームの売り上げと、ソーシャルゲームの売り上げが逆転したように、いずれ逆転現象も起こるだろう。ゲームに関しては異論がないわけではなく、かつてあった小型筐体のアーケード市場がSNSプラットフォーム上のゲームで復活したともいえる。最近のアーケード市場はやや下がりつつあるが、ほぼ横ばいで、これは大型筐体での単価が高いインカム（1プレイ数百円）で補填されているためだろう。

現在、コミックス・単行本では、ほぼ電子書籍に移行しつつある。現実問題は長寿作品が増えた（新しい文脈が出ない）ためか、本棚に単行本が収まらない。それは小売書店でも同様に棚に収まらないので、一旦マンガのタイトルを変更してしきり直す継続作品があり、これは新シリーズが棚に置かれるための苦肉の策である。

出版社としては、売り場面積が減った分を電子書籍プラットフォーム上で賄っていると言えるかもしれないが、かつてレタッチ画工が人員整理されたときと同じではないのか。

紙の単行本は一部をのぞいて、マンガ喫茶やレンタルコミックにて読まれるものになっていくかもしれない。あるいは子供に保護者が買い与える学習マンガが本としての読まれるマンガの有終の画として浮かぶ。

アプリ上の連載をまとめた『ReLIFE』のように元々全頁カラー表記で、単行本化でも全頁カラーである。

その前の前にエッセイマンガでほぼカラーページの本が出ている。カラーは発色のいい紙を使わなくてはならない。必然的に質のいい紙を使う、つまりコストがかかる。

その結果、薄い本になりA5の単行本でやや高めの値段設定、大型筐体での単価が高いに比べて、「中型筐体」で若干高い（1インカム200円程）とアーケードゲームとたとえられるだろうか。

エッセイマンガの成功作、『ダーリンは外国人』『日本人の知らない日本語』はもちろんカラーの本である。

これらはヒットした結果しか見えないが、カラー印刷の技術が上がり、思ったほど高コストにならないのでは？ しかし中堅であったメディアファクトリー（現在はKADOKAWA傘下）発であったのは、どこも大手ではコスト高を大変いやがる社風があり、二の足を踏んでいたのだろう。

インターネット上のブラウザでの表示は、縦掛ける横の解像度の情報量があっても、コストはかからない。出版社が最初経費負担していた紙への印刷を、受け手側が通信費光熱費で経費負担していると、言えいいのか、中間卸売り業のコスト負担を最終消費者に回しているのか、実態調査はあるが、とにかく経費負担が生産側から消費者に変わったのだ。

80年代に円高誘導で生産拠点を海外にしたのとは反対に、近年の円安誘導で輸入パルプを同量同質で高く買わなくてはならない為替問題は、報道されにくいだが、韓国政府がウォン安誘導を図った結果としてマンガ雑誌がウェブに移行したのが、日本ではスマートフォンのアプリケーションへ飛びで移行になったようである。

モノクロとカラーで情報量の差はあった（パレットの穴の数が違う）が、帯域が増えていくスケール則で、その差はまったく気にならなくなっている。むしろモノクロとカラーの差はなくなっている事をアプリマンガのカラーは、如実に表していないか。

むしろ問題は、情報量の多さを紙では耐えられなくなるということだ。

『喧嘩稼業』は雑誌で読むと、水木しげるの点描が潰れているように、潰れている。高密度の作画が、雑誌の紙質には耐えられない。

場合によっては、印刷力が高く紙の質のいい単行本でも、やはり潰れている。たとえ、他の作品であってもサンデーやマガジンの紙質では、ベタがにじむ。電子インクの場合モノクロ作画で「つぶれる」、「にじむ」時は、その端末が壊れている時だ。

スマートフォンや電子タブレット用のアプリで、高解像度の「高品質版」を用意できればいいが、『ReLIFE』のようにメディア化されないと難しい。

そもそも、ここまで高解像度を出力に必要とするマンガは他にない。アプリ型電書のマンガよりも、ノンフロー型が大勢を占めている電書フォーマットでは難しい。というよりもコストがかけれないのだろう。

おそらく、ここに第四の「新しい文脈」がコンピュータ上での作画で起きなかった理由があると思われる。

これ以上の高コスト体質は現場の疲弊を招き、質をこなすアシスタントの大量投入の如き、コンピュータの投入ではまかないきれないところがあるだろう。

「大判では絶対に売れない」と言われた『AKIRA』のようにはいかなくても、A5版ほどのものを出せないか、と考えてしまう。一応、メディア化された大ヒット作なら、連載終了後の完全版が出される。（完全版『DRAGON BALL』を読めば鳥山明は絵がうまいのを再確認できる）

『AKIRA』は大判でないと、いけなかった。ホワイトトーンの処理が大判でないとやはり潰れてしまう。もし、大判でなかったら、『ジョジョの奇妙な冒険』でストライプのホワイトトーンで幽体や霊性を表現されることはなかっただろう。（ドットの場合、新書サイズの単行本化で潰れてしまうのでストライプにしていると思われる）

このあたりに宮谷一彦の作画がいまいち一般化されない、マニア層にしか受けがよくない、原因の一つだったのではないか。

質のいい本の出版を高コストで二の足を踏んだ結果なのか、歴史検証が必要な気がしてならない。

多くの検証を必要とする点で、尻切れトンボのように終わらざるえないが、実は手塚の児童漫画の頃に、戻っているという、「続き」を用意してとりあえず、本書は終えたいと思う。

[今日マチ子のホームページ](#)

キンドル

コミックリンク

[喧嘩稼業](#)

[渋すぎ技術に男泣き](#)

[ReLIFE](#)

[今日の猫村さん](#)

[ヘタリア](#)

[教えてっ！真夢子お姉さ～ん](#)

補足 印刷技術の限界は紙が作っている

『電子立国 日本の自叙伝』は1990年頃の半導体工場の取材当時で、純度の高いシリコンウエハースの表面に1ミクロン単位で回路図を焼いている。縮小技術のスケール則から考えて、現在は約100分の1ミクロンの回路図を作成できるだろう。

しかし、これを紙に適用すると、良質紙でないといけない。出版の大量生産、大量消費を考えると、どうしても低コスト＝低質の印刷紙を選ばざるを得ず、その紙では印刷しても潰れるだろう。10分の1ミクロン（1ミリの10000分の一）以下の精度の高さはほぼ「無用の長物」。

そして半導体工場は海外が主流になっている。せっかく高められた印刷技術が国内半導体産業の衰退で維持困難になりつつあるのかもしれない。

マンガレビュー 製版技術の向上とマンガの進歩

<http://p.booklog.jp/book/114573>

著者：ゴトチヒ（文責・五島千尋）これを書かないとキンドル本に記事を流用する時、面倒。

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/gotochihi1980/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/114573>

電子書籍プラットフォーム：パプー（<http://p.booklog.jp/>）

運営会社：株式会社トゥ・ディファクト

MANGA AGAMAM REVIEW

レタッチ画工と赤本マンガ
フィルム製版の再興と劇画
全面裏焼きの衝撃 大友マンガ
Mac普及以後のデジタル原稿
現在と今後 アプリマンガ