

研究ノート…『のらくろ上等兵』と映画技法

畠山 真一

1 はじめに

本研究では、田河水泡によるマンガ作品である『のらくろ上等兵』に提示されているコマの連鎖に対して⁽¹⁾、映画学におけるカメラワークおよび編集技法という観点から分析を加えることを目的としている。従来、マンガ研究では手塚治虫作品における映画的手法、とくに映画学においてアイライン・マッチ(eyeline match)と呼ばれる編集技法が「同一化技法」という新たな名称を与えられ(竹内 1992)、注目されてきた⁽²⁾。



図1『國民の創生』(1)



図2『國民の創生』(2)

アイライン・マッチは、登場人物が何かに視線を向けるショットがあつた直後に、その登場人物が視線を向けた対象を映し出すショットをつなげるという編集手法である。マンガにおけるコマと映画におけるショット(映画においてカットによつて分断されるまで連続的に記録されたカメラの映像)をラフに結びつけて言えば、同一化技法は、このアイライン・マッチの中でも特に、「登場人物がフレーム外の何かに視線を向けるコマの次に、その視線が向けられる対象を描写するコマが続く」というコマの接続を指す。

アメリカ映画において、アイライン・マッチは1910年代までには確立されていたとされている(Bowser 1990)⁽³⁾。たとえば、『國民の創生』(The Birth of a Nation) (1915年、D.W.Griffith 監督)における図1～2のショットの連鎖を観てみよう。

図1は、ストーンマン家次男のトッズ・ストーンマンが長女エルシーの方に視線を向けるショットになっており、それに続くショットが図2である。図2では、トッズが目になっている長女エルシーの姿が映し出されており、まさにマンガ研究における同一化技法といえる。

アイライン・マッチは、古典的ハリウッド映画において確立されたコンティニューイティ編集を構成する非常に重要な技法であるが、もちろんこれ以外にも「映画」が視覚メディアにもたらした数多くの技法が存在する。

本研究は、従来限定的に考察が加えられてきたと考えられる映画的手法とマンガにおける映像技法の比較分析に、カメラワークという観点を追加することを指すものである。

本研究の構成は次のとおり。次節では、映画におけるカメラワークのいくつかを導入し、とくにドリー撮影について例をあげながら説明し、3節で『のらくろ上等兵』におけるドリー効果を分析する。最後の4節で残された課題について述べる。

2 代表的なカメラワーク…

ドリー撮影を中心に

本節では、ドリー撮影を中心に映画で使用される典型的なカメラワークを概説する。

これらの概念の導入に先立って、映画学において一般的な「ショット」と「シーン」の区別について述べておこう。

ショットとは、映画においてカットによって分断されるまで連続的にカメラによって記録された映像（動画）である（Bateman and Schmidt 2012）。つまり一つのカメラによって時間的に連続的に記録された映像がショットである。

一方、シーンは一般的に複数のショットから構成される意味的なひとまとまりを指し、基本的には「ある特定の時間・場所に出現する一連の出来事」を記述するものである。たとえば、「食事シーン」は、ある場所で実行される食事という出来事を複数のショット（カットにとカットの間にある動画のひとまとまり）の組み合わせを意味するのが基本的である。

2・1 代表的なカメラワーク

映画は、マンガとは異なり、カメラの運動そのものを動画として定着させることができる。すなわち、映像を記録する装置自体が運動すると、そのカメラの運動そのものが、映像という形で記録されるという特徴を持つ。このようなカメラの運動をカメラワークと呼ぶ。

典型的なカメラワークには次のようなものがある（ここでフレーミングとは、カメラに記録される画像の範囲を指す）。

- ・パン…三脚などに載せたカメラを水平方向に回転させ、フレーミングを左右に移動させる。
- ・ティルト…三脚などに載せたカメラを上下に動かし、フレーミングを上下に移動させる。
- ・ドリー…三脚に載せたカメラ自体をさらに移動可能な台車（「ドリー（dolly）」と呼ばれる装置など）などに載せて動かし、移動する被写体に追従するようにカメラが移動するのが典型的である。

これらの撮影技法は組み合わせ可能であり、ドリー

しながらティルトやパンも可能である。もちろん、この3種類のカメラワークに加えて数多くの技法（ズームイン・ズームアウト、クレーン・ショット、ハンディカム・ショットなど）が存在するが、ここでは割愛する。

2・2 ドリー・ショット

ドリーによつて撮影された映像は、ドリー・ショットと呼ばれる。ドリー・ショットは、被写体の運動と、それに追従するカメラの運動の双方を記録していることとみなすことができる。

ドリー・ショットの例として次の『キートン將軍（キートンの大列車追跡）』（1926年、Clyde Bruckman and Buster Keaton 監督）におけるドリー撮影部分を見てみよう（図3、4）。

このショット（キートンが機関車の連結棒（カップリング・ロッド）の上に乗った移動シーン）では、機関車の上にのったキートンの水平右移動に追従してカメラも水平右移動し、被写体であるキートンをフレーム中央に位置し続けている。



図3 『キートン将軍』(1)



図4 『キートン将軍』(2)

このように、移動する被写体のフレーム内での位置を維持するためにカメラを移動させることによって生み出された映像がドリー・ショットである。さらに、当然のことであるが、ドリー・ショットはワン・ショット（1ショット）を構成する。これは、被写体に追従するカメラの移動そのものを記録するのがドリー撮影の本務であるためである。

3 『のらくろ上等兵』におけるドリー効果

マンガと映画という異なったメディアを比較するにあたって、当然のことながら、次の2点に注意する必要がある。

1. 映画は、観客の視点の移動なく仮現的な連続的な運動が提示できるが、マンガは、基本的に読み手の視点の移動が介在しない限りある程度以上の時間幅をもった運動を提示できない。
2. 映画は仮現運動によって、近く的には連続的な（継ぎ目のない）運動を描写するが、マンガの一コマは、多くの場合、連続的な運動を描写せず、連続的な運動の中で印象的なスナップショットのみを描写する。

まず1について述べる。映画の場合、観客は、スクリーンに視点を固定しておけば、そのスクリーン内に提示される時間幅を持ったなめらかな運動を認知的に享受できる。それに対して、マンガの場合、ある程度の長さを持った運動を享受するためには、異なった位置に配置されている「運動のスナップショットを描写する」コマに視線を連続的に配分する

必要がある。この意味で、マンガは、運動を認知するにあたって視点の運動を必要とすると考える（言い換えれば、図像の運動の認知は視点の運動に連動している）。

続いて、2について述べる。上述したように映画の場合スクリーンに投影される映像は仮現運動によってつぎめのない、なめらかな運動として観客に認知される。それに対して、マンガの場合、視点の移動が介在することもあり、そのなめらかな運動を直接認知することはできない。基本的には、運動の中で顕現性の高いスナップショットを連続的に描写することによって、読み手が運動認識を構築するという手続きを踏むことになる（もちろん、モーショングラフも重要な役割を果たしている）⁽⁴⁾。

映画とマンガを比較検討するためには、このようなメディアの特異性を無視するという野蛮なふるまいを必要とするが、時間軸上に展開する物語を視覚メディアによって提示するという映画とマンガの共通点を重視し、比較検討を行いたい。

さて、マンガメディアにおけるドリー・ショット



図 5 Little Nemo

している。

しかし、本稿の筆者にとってよりはつきりと映画におけるドリー撮影を想起させるのは、図5につづく図6のコマの連鎖である⁽⁷⁾。この連鎖の中では、どちらのコマにおいても被写体である登場人物が中

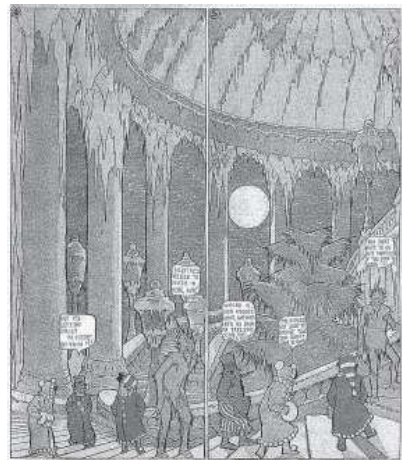


図 6 Little Nemo

的表現を早くから指摘していたのは四方田犬彦である（四方田1999）⁽⁵⁾。四方田は、ウィンザー・マッケイ（Winsor McCay）の次のコマの連鎖（図5）に対し⁽⁶⁾、「あたかも映画におけるドリー（移動撮影）に似たスムーズな効果が得られる」と指摘

心に配置され、間白でわずかに分断されているものの、階段がなめらかに連続していることから、映画でいえば、連続的な空間をカメラが移動するというドリー撮影を強く想起させると考えられる⁽⁸⁾。

ただし、図6のコマは縦長であるため、映画の横長のフレームとは逆で、映画におけるドリーとは異なった感覚を与えているのも事実であり、むしろ四方田が指摘する図5の方がドリー的な色彩が濃いと分析するべきかもしれない。この点についても、現時点では判断を保留したい。

では、『のらくろ上等兵』の場合はどうだろうか。次の図7を見てみよう⁽⁹⁾。この場合は映画のフレームと同様に横長のコマの中で、ほぼ中央に車が配置されるものの、異なった背景が描かれることによって「車の移動シーン」をドリーによって表現したかのようなコマ割りとなっている。映画的に言い換えれば、被写体である「車」の水平移動をカメラが追随することによって生み出される映像と類比的に分析できるのである。

ただし、大きく映画におけるドリーと異なってい

る点がある。それは、先に述べたマンガというメディアの固有性でもあるが、時間の連続性を見て取ることができないという点である。図7において1コマ目から2コマ目はある程度の時間が隔たった出来事を記述している。つまり、1コマ目で見える上り坂を登ったあとの下り坂が2コマ目で記述されていると解釈するのが自然であるため、「上り坂を登る」という出来事が省略されているわけである。同様に2コマ目と3コマ目の間にも多少の省略がある。

とは言え、上述のメディア固有性を無視すれば、図7に見られるコマの連鎖はドリー・ショットをマンガ的に実現化したものとして分析することが可能であろう。

さらに、「ショットとシーン」という映画学的な概念をマンガに持ち込むと次のような帰結が得られる。すなわち、このコマの接続は、移動シーンという一つのシーンを複数コマによって分割して表現しているものの、「映画のショット」という観点を持ち込むと、カットが割られていないように感じられ、1シーン＝1ショットとなっているという分析になる。



図7 『のらくろ上等兵』 (p.25)

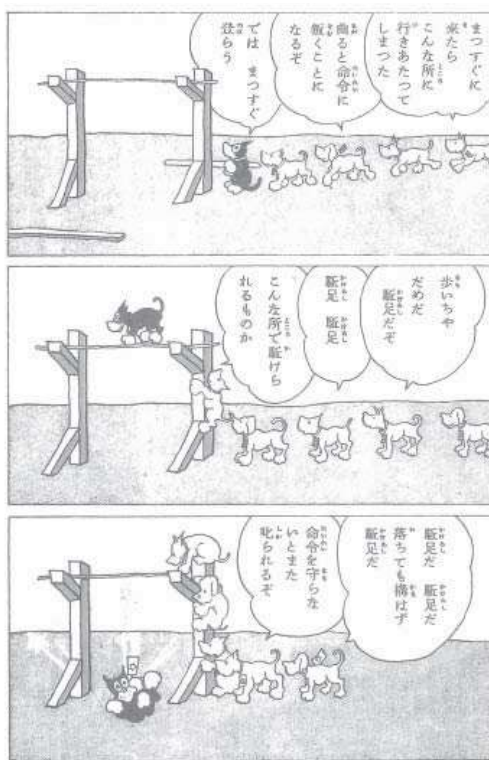


図8 『のらくろ上等兵』 (p.7)

ばして、時間的な省略を含む編集手法)は、非典型的な編集と感じられ、図7のコマの連鎖は、ひとつのドリリー・シヨットにおいて顕現性の高いスナップシヨットをコマに定着させたもののように感じられることによる。

すると、このコマの接続は、映画学において1シーンⅡ1シヨットという初期映画的に典型的に観察される編集が、マンガにおいて3コマに分節されている⁽¹⁰⁾、すなわち、1シーンⅡ1シヨットという映画的な連続的イメージを、マンガ的に実現したものと考えられる。

この1シーンⅡ3コマⅡ1シヨットという状況は、カメラの固定撮影を想起させる図8でも同じ状況である。このコマの接続は、図7と異なりドリリー・シヨットのマンガ的具現化ではなく、カメラが固定されたまま(カメラが運動しないということ)ではあるもの、1シーンⅡ3コマⅡ1シヨットとなり、その意味では、図7と同じ構造となっている。

このような映画におけるシヨットとコマがズレてしまうという状況が意味するところについては、稿

これは、ドリリー・シヨットの接続、つまり2つ以上のドリリー・シヨットが編集によって繋がれているというジャンプ・カット的編集(シヨットの途中を飛

を改めて論じたい。

4 おわりに

本ノートでは、『のらくろ上等兵』に見られる映画技法としてドリーをとりあげた。

前節で述べたように、映画とマンガという異なったメディア・コンテンツを比較することはメディア固有性がある程度無視するという条件を課さざるを得ない。しかし、映画とマンガの比較分析は、このメディア固有性を逆説的に浮かび上がらせる行為でもある。

本ノートでは、極めて限定的な議論のみを提示したが、より広範な資料を使った議論が必要であることは言うまでもないであろう。

注

(1) 『のらくろ上等兵』は、のらくろシリーズ最初の単行本であり、1932年に大日本雄辯會講談社より刊行されている（川崎市市民ミュージアム, 2019）。本研究で使用するテキストは、講談社が196年にこれを

再刊したものによる。

(2) アイライン・マッチの詳細については、定評ある映画学の教科書である Bordwell, Thompson, and Smith (2019) を参照せよ。

(3) しかし、アイラインマッチはいわゆる「360度ルール」を必要とするため、1910年代の作品にはアイラインマッチの失敗の例が散見される（たとえば、『愚者ありき（*The Fool There Was*）』（1915年、Frank Powell 監督）の冒頭など）。

(4) 「顕現性の高いスナップショット」を連続的に描写するという点では、マンガは、アニメーション作品における「絵コンテ」と類似した性質を持っているとも言える。その際、マンガ作品におけるコマはいわゆるキーフレームに当たる。

(5) 四方田（1999）は、1994年出版の『漫画原論』（筑摩書房）を文庫化したものである。本研究における引用は、文庫化された四方田（1999）に基づく。

(6) これは、New York Herald に1月27日に掲載されたものであり、URL: <<https://www.comicstriplibrary.org/display/290>> からダウンロード可能である。この

点については、三浦知志氏よりご教示いただいた。

(7) このコマの連鎖は、図5の続きである。図5が1コマ目と2コマ目であり、図6は、4コマ目と5コマ目である。

(8) ドリー撮影は、1914年以降に頻繁に用いられるようになったが (Bowser 1990)、それ以前は、*Photographing a Female Crook* (1904年、Wallace McCutcheon 監督) などのごく少数の例外を除くとほとんど使用されていなかった (小松 1991; Musser 1990)。

しかも、図6が擬似的に実現している平行移動のドリー撮影ではなく、前後に動くタイプのドリー撮影 (dolly in or dolly out) であった。一方、パン・ショットについては、1910年までに広く使用されるようになっており、物語映画から例を取れば、*The Kleptomaniac* (1905年、Edwin S. Porter 監督) にも見られる。図6のコマ割り技法は、このパン・ショットと類似した効果を持つという分析も可能であろう。

(9) この図に例示されるように、のらくろシリーズは1ペーシを横長のコマで3分割するというコマ割りの基本である。横長のコマが一貫して使用されているという点はいかにも映画的であり、コマの大きさが可変であるの

が普通である現代的なマンガの様式とは異なっている。

(10) 1シーン＝1ショットという手法は、1910年代まで続いている (Bowser 1990)。

参考文献

- Bateman, John A. and Karl Heinrich Schmidt (2012). *Multimodal Film Analysis: How Films Mean*. New York: Routledge.
- Bordwell, David, Kristin Thompson, and Jeff Smith (2019). *Film Art: An Introduction, 12th edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Bowser, Eileen (1990). *The Transformation of Cinema 1907-1915*. New York: Scribner's.
- 川崎市市民ミュージアム (2019). 『のらくろとあますー：田河水泡と子供マンガの遊園地』^{ゆうえんち}. 川崎市市民ミュージアム.
- 小松弘 (1991). 『起源の映画』. 青土社.
- Musser, Charles (1990). *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*. New York: Scribner's.

竹内才サム(1992).『手塚治虫論』. 平凡社.

四方田犬彦(1999).『漫画原論』. ちくま学芸文庫,

筑摩書房.