

戦前子ども向けマンガにおける

映画技法に関する研究ノート

畠 山 真 一

1 はじめに

本ノートは、マンガ研究において蓄積が進んでいる映画との比較研究に関する覚書であり、とくに戦前子ども向け物語マンガにおけるコマ割りと古典的ハリウッド映画における「コンティニューティ編集」の影響関係を考察するための基礎的な概念の洗い出しを目的としている。ここで戦前子ども向け物語マンガとは、児童漫画ブームが確立された時期である1930年から1941年までに出版されたマンガ作品を指す。

本ノートの構成は次のとおり。次節において、古典的ハリウッド映画を律するコンティニューティという概念を説明する。3節において、マンガ研究におけるコマ割り研究の蓄積を概観する。4節において、

先行するマンガ研究がカヴァーしていない領域が、戦前子ども向け物語マンガにあることを指摘する。さいごに5節でまとめをおこなう。

2 古典的ハリウッド映画における

コンティニューティ

本節では、「ショット」、「シーン」、「古典的ハリウッド映画」および「コンティニューティ」という古典的ハリウッド映画分析で用いられる基礎概念について述べる。

「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記録されたカメラの映像である。一方「シーン」は物語におけ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」を意味する。「食事シーン」を例にとれば、これは、食事における「茶碗をあげる」、「食物を口に運ぶ」、「咀嚼する」といった一連の具体的な動作の複合体である。古典的ハリウッド映画は、シーンを基本的に複数ショットに分割して提示する。

「古典的ハリウッド映画」は、Bordwell et al. (1985)により規定された映画ジャンルであり、広くは1910年代から1960年頃までの物語の伝達効率を重視して制作されたハリウッド映画を指し、その映像・物語・音響などについて多くの知見が積み上げられている。古典的ハリウッド映画で利用される技法は、現代娯楽映画の基盤となっているため、古典的ハリウッド映画研究は、映画研究の基礎をなしていると言える。

古典的ハリウッド映画は、「映画が語る物語の背景となる時間と空間が連続的に提示される」、「登場人物の心理状態や因果関係がはっきりしており、わかりやすい物語である」という2つの特質を持つ（北野 (2017: pp.66-72) のまとめを参考にしている）。先に述べた「コンティニュイティ」とは、この時空間

および物語の語りに関する連続性を指す。

時空間の連続性を達成するコンティニュイティに関しては、いくつかの編集ルールが重要である。編集とは、先に述べたショットやシーンの接続を意味するが、古典的ハリウッド映画においては、その接続にいくつかの原則が存在することが明らかになっている。その中で特に重要なのが、アイライン・マッチ (eyeline match) と180度ルール (180 degree rule) である。

アイライン・マッチは、登場人物がスクリーン外に視線を向けるショットがあった直後に、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。たとえば、図1と図2は『結婚哲学 (The Marriage Circle)』（エルンスト・ルビッチ監督）の4分37秒から続く連続したショットである。ここでは、男性（ジョセフ・ストック）が手紙を覗き込むショットに続いて、その手紙の内容が映し出されている。このように、視線を向けるというショットに続いて、その視線が捉える対象が映し出されるショットが出現するという編集がアイ

ライン・マッチである。

一方、180度ルールは、2名のキャラクターが相対するシーン（典型的には会話シーン）において、その2名のキャラクターを結ぶ線（いわゆるイマジナリー・ライン）を越えるカメラによって撮影された2つのショットを連結すべきではないという原則である。

たとえば、典型的な会話シーンでは、まず会話する二人が映し出され（いわゆるエスタブリッシング・ショット）、そ

の後、話をするキャラクターのそれぞれが映し出されるのだが、一旦エスタブリッシング・ショットにおいてカメラの位置がイマジナリー・ラインのどち

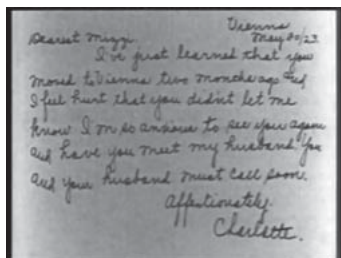


図2 手紙の内容



図1 手紙を見るジョセフ・ストック

ら側かに置かれると、そのカメラがイマジナリー・ラインをまたぐ移動（イマジナリー・ラインを超えた場所から撮影したショットを連結すること）は原則的

にはむずかしい。つまり、図3のカメラが一度手前側に置かれた場合、手前側においては、自由に移動可能だが、イマジナリーラインを超えた場所に置かれたカメラからの映像につなぐことは原則的にむずかしい。これは、古典的ハリウッド映画においては、キャラクターの視線の向き的一致が要請されるからである（ある種のアイライン・マッチとも言える）。

当然のことであるが、映画は画面（＝フレーム）に映し出されるものしか見えないため、物語空間をフレームの外にまで拡張しようとするときは、次に述べる「カメラの運動」をのぞけば、ショットの連

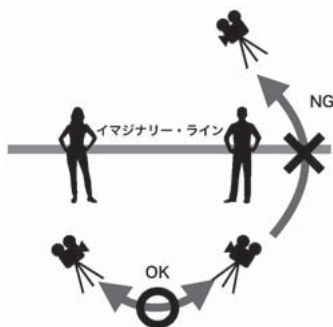


図3 180度ルール

結によってのみ可能となる。このショットの連結による物語空間の拡張を最大限なめらかに（観客に解読の負担を与えないように）しようとする試みが、前述の古典的ハリウッド映画に典型的な編集ルールと言える。

古典的ハリウッド映画では、物語における最重要被写体を画面の中心に据えるため、ショット分割に加え、いわゆるズーム・イン、ズーム・アウト、パン撮影、そしてドリーと呼ばれる台にカメラを載せてレールの上を走らせながら撮影するトラッキング・ショットといったカメラワークが利用されるようになったとされている。これらのカメラワークの中で、パンやトラッキング・ショットは、先述の編集技法と同様に、空間的コンティニュイティを保ちながら物語空間をなめらかに拡大するための装置とみなすことができる。

3 現在までのマンガ研究はコマ割りに

ついて何を明らかにしてきたか

現代的なコマ割り分析の前提となっているのは、

留保付きではあるが、戦前マンガ作品は1シーンで1コマで表現していたのに対し、手塚作品以降の現代的なマンガ作品は、1シーンを複数のコマによって分割して描写すると述べる呉（1989）の論考である。この論考以降、コマとコマの接続を映画におけるショットの編集と基本的に捉えることによって、様々な比較研究が行なわれてきた（竹内1993、秋田・2005、大塚（編）2011、三輪2014）。特に、先に述べた古典的ハリウッド映画におけるアイライン・マッチや180度ルールとマンガの関係性については重要な研究が積み上げられてきている。

アイライン・マッチは、マンガにおいて、図4のようなコマの接続で例示されるものであり、（モンタージュ型の）「同一化技法」（以後、単に「同一化技法」と呼ぶ）と名付けられ（竹内1989）、その読者への効果およびその成立史が問題となってきた（宮本1998）。また、180度ルールについては、現代的なマンガにおいてはしばしば遵守されないケースがあることが報告されており（泉2012）、マンガと映画の差異として重要視されている。

4 先行研究の課題

前節で述べた先行研究には、次の4つの課題を指摘できる。

- (1) コンテュニユイティという概念が十分に利用されていないこと
- (2) 戦前子ども向け物語マンガについては、同一化技法にのみ研究が集中しており、その他の映画的手法に関して分析がなされていないこと
- (3) 呉 (1986) の主張とは異なり、1シーンが複数のコマに分割されているが、談話レベルのコンテュニユイティが画像レベルにおいて維持されていない事例が、戦前物語マンガに観察されること
- (4) 仮想的カメラの運動を思わせる1シーンのコマ分割が観察される事例が分析されていないこと

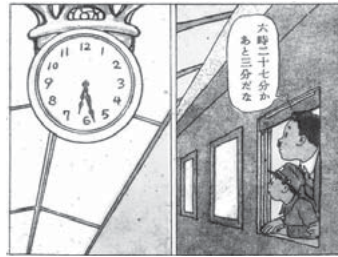


図4 『汽車旅行』より

順に説明していこう。

(1) は分析方法に関わる課題である。現在までのコマ割り分析において、コンテュニユイティ概念を利用した研究は、基本的に180度ルールの適用と同一化技法に議論を集中させており、コンテュニユイティという原則にもとづいた包括的なコマ割り研究は現在まで提出されていない。この種の原則にもとづいた包括的なコマ割り研究の不在は、まず第一に克服されるべき課題である。

(2) は分析対象の限定にかかわる課題である。本研究が対象とする戦前子ども向け物語マンガのコマ割りについては、同一化技法以外の映画的手法を議論する研究が管見の限り見いだすことができない。この点も、歴史的なコマ割り分析を行う上で克服されるべき課題であると考えられる。

(3) と(4) は呉 (1986) の言う「1シーン≡1コマ」の原則が、戦前子ども向け物語マンガにおいて破られているケースが観察されるという点である。順に説明しよう。

(3) の談話レベルのコンテュニユイティとは、セリ



図5 『のらくろ二等兵』より



図6 『のらくろ二等兵』より

フの水準における連続性であり、ひとまとまりの談話において観察されるものである。図5の『のらくろ二等兵』の例でいえば、1コマ目のセリフである「やれやれやつとこさ入営したがまだ何もわからない」と2コマ目のセリフ「だけどうれしいな。今日から

軍人だぞ。勇ましい姿だなア。」(適宜句点を補った)は、時間的に連続したひとまとまりの談話とみなすことができるため、談話レベルではコンティニューティがある」と認められる。これ対し、1コマ目と2コマ目の画像レベルではコンティニューティを認めることができない。これは、主人公の「のらくろ」は、1コマ目では室内におり銃とサーベルを手にしてい

ないが、2コマ目では突然部屋の外に出て、いつの間にか銃とサーベルを手をしているためである。したがって、この2コマの接続は、談話レベルでの1シーンが、画像レベルでのコンティニューティのないうまにコマ分割されている例と分析される。

この事例は、古典的ハリウッド映画や戦後の物語マンガには見られない種類のショット／コマ分割が戦前子ども向け物語マンガにおいて出現していることを示しており、コンティニューティという視点を持ち込むことで初めて分析可能になるものである。

(4)は、図6に例示されるような事例である。図6は、連続するコマがなめらかに物語世界を拡張している例であり、映画におけるパン撮影をマンガ的に実現したものともみなすことが可能である。この種の事例も、呉(1989)の言う「1シーン＝1コマ」の原則からは逸脱したものであり、かつ映画的手法が利用されているとみなすことができる重要な事例と考えられるが、先行研究では議論の対象となっていない。今後の研究において、これらの課題に取り組むことによって、戦前子ども向け物語マンガと手塚治虫

にはじまると一般的にされているストーリー・マンガの連続性と差異が、よりクリアな形で分析可能になることが期待できる。

5 おわりに

本研究ノートでは、古典的ハリウッド映画研究の観点から戦前子ども向け物語マンガを分析するという視点の重要性について述べ、必要な分析装置の洗い出しを行った。

参考文献

- 秋田考宏(2005)『「ト」から「フィルム」へ』NTT出版
- Bordwell, David(1985). *Narration in Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, David, Janet Staiger, and Kristin Thompson(1985). *The Classical Hollywood Cinema*. New York: Columbia University Press.
- Branigan, Edward(1992). *Narrative Comprehension and Film*. London and New York: Routledge.
- 北野圭介(2017)『新版ハリウッド100年史講義』平凡社
- 呉智英(1989)「ある戦後精神の偉業…手塚治虫の意味」竹内オサム・村上知彦(編)『マンガ批評体系別巻(手塚治虫の宇宙)』平凡社
- 三輪健太郎(2014)『マンガと映画』NTT出版
- 竹内オサム(1989)「手塚治虫の映画的手法」竹内オサム・村上知彦(編)『マンガ批評体系第3巻』平凡社
- 宮本大人(1998)「マンガと乗り物―『新宝島』とそれ以前―」霜月たかな(編)『誕生！手塚治虫』朝日ソノラマ
- 大塚英志(編)(2012)『まんがはいかにして映画になるうとしたか―映画的手法の研究』NTT出版
- 泉政文(2011)『「龍神沼」における映画的手法について』大塚英志(編)『まんがはいかにして映画になるうとしたか』NTT出版
- 四方田犬彦(1999)『漫画原論』ちくま学芸文庫 筑摩書房