

サイレント漫画あるいは運動の表象

―伊丹万作の漫画について―

古川 千家

伊丹万作は映画界に入るまでの九年間、挿絵画家として少女雑誌に挿絵や漫画を描き、自作の童話や小説も書いていた。それらの仕事の概要は旧稿「挿絵画家時代の伊丹万作の仕事」⁽¹⁾で述べた。本稿では漫画の仕事を取り上げて分析を試みる。第一章では大正期の漫画を概観し、物語漫画の「過渡的形式」について述べる。第二章では物語漫画への発展の道筋に沿って、万作の漫画の概要をまとめ、第三章では「映画的手法」と関連づけて、万作の漫画の特質について述べる。

一 大正期の漫画の「過渡的形式」

伊丹万作（本名・池内義豊）は大正七（一九一八）年二月、雑誌『少年世界』に無署名の挿絵二点と、池内都夜坊の名で絵物語「ゴリラとピン君」を描き、挿絵画家としてデビューした。以降、『中学生』、『新青年』、『女学生』と活動の場を広げ、大正十年六月には、巖谷小波のお伽話三十年を記念して刊行された『童話選集・お伽の日本』（博文館）で、竹久夢二、清水良雄、本田庄太郎らの有名画家に混じって挿絵を描いた。画風は夢二以来の叙情画の系譜

に属し、『中学生』の編集者野尻抱影の言葉を借りれば、「涙ぐんでいるような大きな眼の少年」⁽²⁾を特徴とした。万作は本絵描きが担当する表紙絵や口絵を描く場合は本名の池内義豊を使い、挿絵や漫画を描く場合は水田豊平、大正九年一月からは池内愚美を名乗った。もともと画家志望であったため、絵画の勉強と挿絵の仕事の両立に悩み、結局、大正十五年秋に絵筆を折るまでに表紙絵十二点、口絵二八点、扉絵三五点、挿絵を推計で約千点描いた。この他に自作の童話・小説を五編、絵話の小品二四編、戯曲三編、詩・童謡を十編書いた。漫画は連載漫画の他に二七編描いている。⁽³⁾

漫画は挿絵に比べて少ないが、挿絵画家の余技を越えて、戦後の漫画を先取りする一面をもつ。とはいえ、連続するコマ絵と吹き出しのセリフで物語を展開する物語漫画の形式が一般化するのは、昭和六（一九三一）年一月に『少年倶楽部』で連載が始まる田河水泡の「のらくろ二等卒」⁽⁴⁾からであり、大正期の漫画は枠外の文で物語を展開する絵物語の形式が一般的だった。万作のデビュー作「ゴリラとピン君」も六コマの絵と文で描いた絵物語である。大正期の漫画は物語漫画に至る様々な過渡的形式⁽⁵⁾を示しており、絵物語も挿絵入りの童話から物語漫画に近いものまで様々な形式がある。標準的な形式は絵と文を一頁三段に互い違いに配置する形式で、代表作は岡本一平の『珍助絵物語』である。そこでまず、万作の漫画の歴史的な位置を知るためにも、一平の経歴を参照しつつ大正期の漫画を概観する。

岡本一平は東京美術学校在学中から『中学世界』や『朝日新聞』にコマ絵を描いた。⁽⁶⁾コマ絵は本文に挿入される挿絵と異なり、絵としての純粹な面白さを追求したもので、明治三十年代に創刊された『ホトトギス』や『明星』などの文芸雑誌に掲載されて流行した。抒情画風と戯画風の二つの画風があり、大正期の漫画の源流となった。従来の挿絵が浮世絵師や日本画家が描いたのに対して、コマ絵は東京美術学校や画塾を出た洋画家が描いた点に特徴がある。『ホトトギス』には浅井忠、中村不折、下村為山らの太平洋画会の画家が、『明星』には藤島武二を始めとする白馬会の画家が筆をとった。『ホトトギス』や『中学世界』はコマ絵を募集し、三〇年代後半からは東京美術学校や画塾に

通う画学生が描いた。四三年の大逆事件後、いわゆる冬の時代に入って、明治期の政治風刺漫画が衰退すると、これらの画学生の中から平福百穂、川端龍子らの洋画家、竹久夢二、渡辺与平らの挿絵画家、岡本一平、山田実らの漫画家が輩出した。伊丹万作は明治四五（一八六八）年に松山中学校に入学し、伊藤大輔らと回覧雑誌『楽天』を発行して口絵や挿絵を描いている。『ホトトギス』の創刊者は同郷の先輩正岡子規であり、『中学世界』は大輔の投稿雑誌のひとつであったから、万作はこれらの雑誌を手にしてコマ絵に接し、絵画の道に進むことを志したと思われる。前述の画学生たちと異なる点は、洋画家、挿絵画家、漫画家の三役を一人で体現したことで、岸田劉生を目標として絵画の勉強にはげむ一方、夢二風の抒情的な挿絵を描き、一平風の滑稽な漫画も描いた。

岡本一平は大正元年に朝日新聞に入社し、事件や東京市街の風俗取材してコマ絵に描いた。入社当日に描いたコマ絵「黒きリボンと愁たき顔」（図1）は、明治天皇の崩御を悲しむ二人の少女の姿を叙情画風に描く一方、警備につく警官の姿を戯画風に描いている。しかし、清水勲の『マンガ誕生——大正デモクラシーからの出発』（吉川弘文館）によれば、一平は事件や風俗を興味深く伝えるために、次第に戯画風に描き、コマ絵に「キャプション」を長めに付けて補完する方法が好評を博することに気づいていった。そこでさらに文章も読みやすく味のあるものにしようと努力していく。かくして戯画風コマ画にちよつと洒落た文章をつける『漫画漫文』という一平独自の表現形式が誕生した⁶⁾。



図1「黒きリボンと愁たき顔」
『東京朝日新聞』大正元年8月1日（清水勲『マンガ誕生——大正デモクラシーからの出発』吉川弘文館、1999 p.76）

明治期の一枚絵の漫画は、文を添える場合、草双紙のように絵の周囲に文を配置した。漫画漫文は絵を枠線で囲んでコマ絵とし、文を絵から独立させてコマの枠外に配置した。ここで生じた事態は文と絵の形式上の対等にとどまら

ない。たとえば、『東京朝日新聞』大正二年七月二一日の「女優募集試験（築地松竹事務所において）」（図2）は、一点の漫画に漫画を添えた通常の形式の漫画漫画である。漫画は実際には三つの場面で構成されている。試験委員長の中原指月が(1)女優の候補者に試問する、(2)候補者の姿と歩きぶりを見る、(3)候補者に「ロミオとジュリエット」の一節を朗読させる。

(3)は各候補者が朗読する場面をふくむから、さらに複数の場面に分けることもできる。図2はこのうち(3)の場面だけを描いている。漫画は漫画が描いた現実以上のことを、語っており、(1)〜(3)の各場面を描けば絵物語になっただろう。漫画漫画から絵物語が派生するのは半ば必然だった。



女優募集試験（築地松竹事務所において）
試験委員長中原指月氏女優候補者を前々庭の事情、病気の有無、遊芸の素養、嗜好の如何を聞きし、觀察した後の例に立たせて背格から歩きなりを指定し今度は戸沢、津野南文士士の訳した沙龍全集の第一巻「ロメオとジュリエット」の二幕一場、カプレット家庭のベジを開いて、なるべく大きな声でお読みなさいという。一人々々「能くいうはたまた能くのおおはかり、モンテルクという姓がかりと貴郎が貴郎に變化はない」を「ベージばかり恥かしうなのもあり度外れて大用を免するあり。

大正二年七月二十一日

図2『東京朝日新聞』大正2年7月21日（清水勲編『岡本一平漫画漫文集』岩波書店、1995 p.21）

一平は大正五年一月三一日から『東京朝日新聞』の紙上で、複数の漫画で構成する「当世百馬鹿」の連載を開始する。人々の滑稽な癖や仕草を描いた漫画で、主題が共通することを除けば、漫画相互に関連はなく物語性はなかった。さらに翌年一月、一平は漫画雑誌『トバエ』に「漫画小説・俺が女房」（図3）を発表する。対象を女房に限定して漫画相互に関連をもたせ、一頁三段に九コマの絵と文で描いた絵物語だった。「珍助絵物語」はこの二つの作品の間、つまり大正五年八月から児童雑誌『良友』に連載された。工夫が上手で腕力もある珍助が、ある日、手作りの飛行船に乗って旅に出る。途中、大鷲や大猪、山賊、人食い人種などと出会うが、頓



図3「俺が女房」『トバエ』大正5年1月号 部分（清水勲『図説・漫画の歴史』オメガ社、1997 p.48）

知のきいた工夫で危難を切り抜け、老夫婦の一人息子や幽閉されたお姫様を救い出す。一平はこの物語を五回に渡って、計六十コマの絵と文で描いた。図4は昭和六年刊行の『平気の平太郎』（采文閣）所収の版から取ったものである。一段目右に文、左に絵、二段目左に文、右に絵……と、絵と文を一頁三段に互い違いに配置する形式は、弟子の宮尾しげをの『団子串助漫遊記』（大日本雄弁会講談社、大正十四年刊）にも引き継がれた。読み方はいま述べた順序、つまり文↓絵の順序となり、文が物語を展開する主体となる。「工夫が上手で、腕力も強い珍助といふ少年がありました」と語る語り手は、昔々ある所にと語る童話の語り手と異ならない。絵物語はいわば童話と漫画が混合したジャンルなのである。珍助が旅に出て大猪や山賊を退治して一人息子やお姫様を救出する物語は、「在来の文芸にある漫遊形式の英雄譚」であり、昔話や江戸期の戯作文学の世界に近い。漫画漫画文では文はキャプションとして絵を「補完する方法」であり、絵が主で文が従だった。絵物語では枠外の文が物語を語り、文が主で絵が従となる。ここから物語漫画への道筋を示せば、絵がふたたび文から自立して、コマの連続と吹き出しのセリフで物語を展開するプロセスと言えよう。

大正期の漫画には漫画漫画文や絵物語の他に、現在の物語漫画の形式に比較的近いコマ漫画もある。なかでも織田小星作、東風人（樺島勝一）絵の「正チャンの冒険」は、比較的早く吹き出しを使用した漫画として知られる。この漫画は大正十二（一九二三）年一月から日刊『アサヒグラフ』で連載が始まり、『東京朝日新聞』に連載の場を移して一五年五月までつづいた。図5は『東京朝日新聞』連載二回目の漫画で、この年の九月に起きた震災を扱っている（題

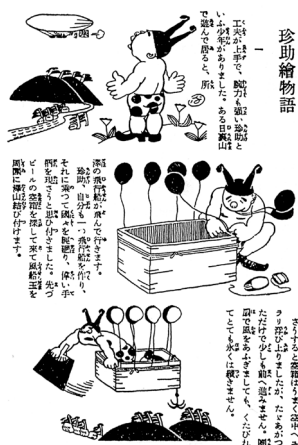


図4「珍助絵物語」『平気の平太郎』采文閣、昭和6年（復刻版ほるぷ出版、1978 p.57）

の表記はまだ「正チャンノパウケン」である。四コマ漫画で絵は縦に連続し、吹き出しの中にセリフが書き込まれている。現在の物語漫画の形式に近いが、枠外に文（語り手）が残り、たとえば①（以下、コマの順番は丸数字で示す）で「ソノヒ正チャンハヨコハマノマチヲアルイテキタ」と説明する。読者は枠外の文で

状況を把握して吹き出しに視線を移し、正ちゃんの「リス、モウオヒルドキダネ」というセリフを読む。連載の間に絵の描き方、コマの組み方、文の配置は変わったが、枠外の文で状況を説明し、吹き出しでセリフを語る形式は変わらなかった。「正チャンの冒険」は形式の上では絵物語と物語漫画の「中間」にあると言える。

物語漫画に慣れた現在の読者から見れば、枠外の文は絵と文の一体化を損なうように見えるだろう。おそらく枠外の文がなくても、絵と吹き出しのセリフで物語をある程度理解できるだろう。しかし、だからと言って、大正半ばの年少の読者が枠外の文なしに物語を理解できたとは限らない。コマとコマの間には時間と空間の省略がある。この隙間を埋めて物語を構築する能力は、物語漫画が普及して初めて習得可能になる。たとえば、図5の「正チャンの冒険」において、③で正ちゃんとリスが地の裂け目を見て、④で正ちゃんが裂け目に落ちる。リスが裂け目に落ちる様子は描かれていない。「リスはどうなったのか」という素朴な疑問が、大正半ばの年少の読者に浮かんでも不思議はない。この場合、あらかじめ枠外の（四）の文を読むことによって、「フタリハソノママヂノソコヘトオチテイッタ」こと



図5「正チャンノパウケン」
『東京朝日新聞』大正12年10月
21日（竹内オサム『マンガ表現
学入門』筑摩書房、2005 p.202）

が理解され、物語の安定した受容が可能になるのである。ついでに言えば、当時の映画は「活動写真」と呼ばれ、サイレントで音がなく、スクリーンの側には説明役の活動弁士がいた。絵物語の絵と映画の画面、枠外の文と活動弁士の間にはアナロジカルな関係があった。一平が漫画漫文の形式を映画から思いついたように、この関係は漫画家にもある程度意識されていた。後で見ると、万作の絵物語やコマ漫画の文には活動弁士の口調を真似たものがある。そもそも絵物語は読物を主体とする雑誌の添え物であり、物語の場面を描いた娯楽の要素の多い読物として、読者の支持を集めた^①。読物であるからには、枠外に文が存在したとしても、それほど奇異には感じられなかったはずである。絵物語はそれ自体で充足した形式だったのであり、現在の物語漫画の地平に立って、それを物語漫画に至る「過渡的形式」、つまり「不完全な」物語漫画と見なすだけでは、宮尾しげをの絵物語が「正チャンの冒険」と同時期に多くの読者を獲得した理由が見えなくなるだろう。

以上、大正期の漫画を概観したが、万作の漫画は漫画漫文、絵物語、コマ漫画の三つに大別され、大正期の漫画の「過渡的形式」の特質をよく表わしている。吹き出しを使用した漫画はないが、コマ漫画は「正チャンの冒険」の形式に準じる。次章では便宜的に物語漫画への発展の道筋に沿って、一枚絵、漫画漫文、絵物語、コマ漫画の順に万作の漫画を概観する。

二 万作の漫画の概要

すでに述べたように、万作の漫画は連載漫画を除いて二七編ある。内訳は一枚絵一編、絵物語十七編、コマ漫画九編で、漫画漫文はすべて連載漫画である。主な掲載誌は『中学生』と『少年世界』で、漫画漫文はすべて『中学生』に掲載された。『少年世界』の年少の読者には、風刺やひねりの効いた漫文が難しかったからだろう。逆に文の量が

少ないコマ漫画は『少年世界』に掲載された。まず一枚絵から見てゆく。

一 一枚絵

一枚絵の漫画は大正九年四月『中学生』掲載の「無精村花見の図」(図6)のみである。川を渡るための労力を惜しんで、対岸の桜を眺めるために骨を折る無精村の人々の姿が、見開き二頁に渡って描かれている。野尻抱影は初期の万作の漫画に岡本一平からの影響を認めているが、誇張された頭、鼻、手首、足首の丸い造形は、一平からの影響かもしれない。興味深いのは画面の一番手前で、カメラ・オブスクーラの装置を使って対岸の桜の映像を手元の画面に投影し、弁当をつまみながら花見をしている男である。日本でラジオの本放送が始まるのは五年後である。この時点で万作はすでにテレビの生中継を予見している。画面中央の奥では電線から吊り下げたリフトに乗って、男が双眼鏡を覗きながら花見をしている。リフトを前進させれば対象に近づいて、より大きな映像がえられるだろう。これは初期の映画撮影でズームレンズの代用として使用された装置と同じである。¹⁹万作は映画の発明と初期の歴史に関して、かなり詳しい知識をもっていたことが分かる。これらの光学装置を使って花見をする無精村の人々の姿は、代理体験が一般的になった現在の映像社会を先取りする批評になっている。

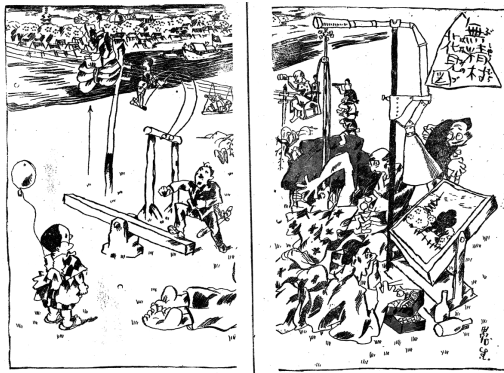


図6「無精村花見の図」『中学生』大正9年4月号(大阪国際児童文学館蔵)

二 漫画漫文

すでに述べたように、漫画漫文は連載漫画で、すべて『中学生』に掲載された。そのうち「全国中学めぐり」（後、「全国中等学校めぐり」と改題）は読者投稿に基づく漫画漫文で、大正八年九月に河井山左から執筆を引き継いでから、大正一三年五月まで五年間に渡って連載された。毎号、見開き二頁に四点の漫画と読者投稿に手を入れた漫文が掲載された。読者の投稿に漫画（あるいは挿絵）を添えることは最大の読者サービスであり、万作（厳密に言えば、池内愚美）が『中学生』の看板画家であったことを物語っている。図7は大阪・市岡中学の読者投稿に基づく漫画漫文である。野球のクラス対抗

試合で三年生の選手が打った球が、一年生の遊撃手の尻に当たった瞬間を描いている。球が当たった時の擬音語はないが、二種類の星の記号と、実線と点線で球



一五八 大阪市岡中学
 関西の野球界で、知る人ぞ知る野球狂の暴風。未だ入學して半日に
 もならぬ一年級が、もう野球に感化して、チームの数はばかり三百
 六十組からある。昨日も一年丙組と乙組との試合最中、其の側にある
 三年級の選手のD.E.B.の打った強球が、ブーンとかつ飛んだと思ふ間
 に、一年の遊撃手のO.K.E.T.S.U.に發矢と命中した。痛さは痛し、さ
 も痛し、然し、流石に好球兒ほどあつて、野球道徳第一條「球當るこ
 とあつても泣かざるを以て聖とす」を遵奉し、眼を怒らせ齒を喰ひ緊
 つておつ堪へた。かくて、顔面緊縮病にからぬ者は稀である。

図7「全国中学めぐり」『中学生』大正9年2月号（大阪国際児童文学館所蔵）

の衝撃が表現され、アメリカの漫画表現が取り入れられていることが分かる。球はドッジボールのように大きく描かれ、選手が受けた痛みの大きさを想像させる。「眼を怒らせ齒を喰ひ緊つておつ堪へた」様子が、吊り上がった眼、うわずった鼻、大きく湾曲した口元で表現されている。漫文に言う野球道徳第一條なるものに「球當ることあつても泣かざるを以て聖とす」とあるが、眼の下には一滴の涙が加えられ、一年生選手の痩せ我慢ぶりが示される。野球道

徳をみずから条文化して皮肉るところに、後の映画における武士道批判の精神が息づいている。

「いたづら傑作集」は見開き二頁に四～六点の枠線のない漫画を描き、漫文を添えたものである。一平の「当世百馬鹿」と同様に、悪戯という主題を除けば漫画相互に関連はない。図8は大正九年三月に掲載されたものである。教師の似顔絵を描いて教壇の机に貼るといふ、よくある悪戯を描いている。この漫画の可笑しさは、教師も似顔絵も描かれた絵で、本質的に差がないところから来る。しかも教師は似顔絵と同じポーズを取っており、似顔絵が教師に似ているのか、教師が似顔絵に似ているのか分からなくなる。小中学校の同窓生の回想をまとめた「聞書・忘れえぬ万作」によれば、万作は小学校時代から絵が得意で、「中学のころは教室の黒板によく先生の似顔絵を描いた。特徴をつかんでよく似ているので、先生も苦笑せざるをえなかった」と言う。図8の漫文で「ほう、大層巧く描けた、貰つて置くよ」と教師が言うのも、そうした体験が反映していると思われる。万作は新任の教師のアダ名をつけるのも得意だったらしい。図8の教師のアダ名は黒板に書かれた「大食」^{ダイジ}のようである。野尻抱影によれば、これらの学生漫画はアメリカの漫画家ベートマンの構想を取り入れたもので、悪戯のいくつかは万作の初期の映画にも使われたようだが、初期の作品が失われたいまとなつては確かめようもない。

万作は「私の活動写真傍観史」で「五年のころには松之助の似顔絵が上手になり、友だちなどに見せて得意になっていた。似顔をよく似せるために私は松之助の写真について顔の各部を細かく分析して研究した」と述べている。

「学生百馬鹿」には松之助の似顔絵を描いたものがある(図9)。尾上松之助は日本映画の最初のスターであり、当時、忍術映画で子供たちに人気があった。万作の漫画には吹き出しがないと言ったが、これはおそらく唯一の例外で、印

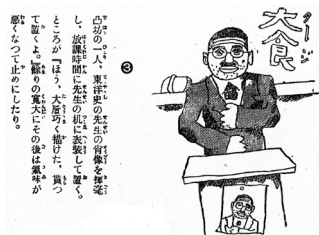


図8「いたづら傑作集」『中学生』大正九年3月号(日本近代文学館所蔵)

を結んで「ハライソ、ハライソ」と唱える中学生の側の吹き出しに、彼が頭の中で想像した世界として、児雷也に扮した松之助が描かれている。この吹き出しの表現は、火薬玉が爆発すると、煙の中から、児雷也が姿を現わすトリックの効果を思わせる。「正チャンの冒険」の吹き出しがアメリカ漫画と同じ長方形の吹き出しであるのに対して、この吹き出しは現在の漫画と同じ雲形である。この他にも漫画漫文には大正十二年一月から連載された「茶目審問所」がある。「全国中学めぐり」と同様に読者投稿に基づく漫画漫文である。

三 絵物語

漫画漫文の形式を發展させた絵物語は、一頁に配置する絵と文の数によって三通りに分かれる。しかし、実際にはこれとは別の系譜に属する絵物語もある。挿絵入りの童話から発展した絵物語で、これについてはまた後で述べる。漫画漫文の掲載誌が『中学生』であったように、漫画漫文を物語仕立てにした絵物語も『中学生』に掲載された。

デビュー二年目の大正八（一九一九）年八月、『中学生』に掲載された「漫画日記」（図10）は、夏休みの一日を一頁に一

サイレント漫画あるいは運動の表象



図10「漫画日記」『中学生』大正8年8月号（個人蔵）



図9「学生百馬鹿(Ⅱ)」『中学生』大正10年7月号（大阪国際児童文学館蔵）

組の絵と文で、四頁に渡って描いた絵物語である。『楽天』の同人の一人であった中村草田男によれば、万作が中学生時代に描いた「暑中日記」を漫画家の代田収一が見て、「それほどの素質の人を田舎に埋もれさしてしまうのは惜しい。卒業後は直ちに上京して挿絵の道に進むようにすすめてくれ」と伊藤大輔に伝言したことが、万作が挿絵画家になるきっかけになったと言う。「漫画日記」はその「暑中日記」を思わせる漫画かもしれない。物語は(1)朝寝坊、(2)魚釣り、(3)昼寝、(4)相撲大会の四つの挿話から成る。図10は(1)の朝寝坊の挿話を描いたものである。漫文を読めばこの挿話はさらに①弟がキンキン声で怒鳴って中学生の兄を起こそうとする場面と、②弟が庭でしぼんだ朝顔を指さして、朝顔を見る約束を破った兄を問いつめる場面の二つに分かれる。図10はこのうち②の場面だけを描いている。この絵物語は一頁に絵と文が一組しかないため、標準的な形式の絵物語に比べて文の量が格段に多い。たとえば、兄は弟が起こそうとすると、「お米の高い今日、せめては二食にして、弟妹、食扶持の為め盡すところあろうとする兄上の深謀大慮を知らざるは、実以て将来が思ひやられる」と心中を吐露する。そして、朝顔を見る約束を破ったことを問いつめられると、「兄さんは過去に生きるのを屑しとしない人間だ。過去をして現在に……何せしむる勿れさ」と答えている。この諧謔に富んだ漫文を読ませることが、半ば以上の目的になっており、そのことは「漫画日記」という題名からも明らかである。この形式の絵物語には「閻魔帳の奇蹟」(大正九年一月)がある。また、一頁に二組の絵と文を配置した絵物語には「動物の過激派」(大正八年十一月)がある。

大正八年十月に掲載された「同盟休校」(図11)は、一頁三段に三組の絵と文を配置した標準的な形式の絵物語である。「珍助絵物語」と同様の形式であるが、①は題名が場所をふさいだため、漫文は漫画に書き込まれた「ナンボ考ヘテモデキンガナモシ」という文で代用されている。物語は計六組の絵と文で構成され、図11はその前半、つまり「帯」というアダ名の幾何の教師を①答案で皮肉っても、②帯祭の悪戯をしても効果がないので、③クラスで語らっ

てストライキに入るまでを描いている。絵に枠線はなく、連続する絵と文で物語を構成している。読み方は「珍助絵物語」と同様に、一段目右の文、左の絵、二段目左の文、右の絵……と、文↓絵の順序となり、文が物語を展開する主体となる。伊藤大輔は「万作と猫と絵と私」と題する回想文で、「私と彼（万作）は、夏目漱石先生の『坊っちゃん』で知られた松山中学で、坊っちゃんの相棒、ヤマアラシ先生に三角函数で痛めつけられた仲間同志である」と述べている。図11の髭を蓄えた長い顔の教師は、『坊っちゃん』の山嵐のモデルとされた、渡部正利を描いた漫画のようである。おそらくそのことを匂わせるために、万作は『坊っちゃん』でお馴染みの伊予弁で、「ナンボ考ヘテモデキンガナモシ」と書き込みを加えたと思われる。この形式の絵物語には「其の行方」（『中学生』、大正八年七月）、「従卒の悲哀」（『新青年』、大正十二年一月）などがある。デビュー作「ゴリラとピン君」（大正七年二月『少年世界』掲載）は、以上の絵物語とはまったく異なった形式の絵物語である。園丁のピン君が檻から逃げ出したゴリラに追いかけられ、あわや串刺しになるまでの物語を、六コマの絵と文で描いている（図12・13）。まず目につくのは長方形のコマが二分され、右に絵、左に文が配置されていることである。絵と文の全体が枠取りされているのは、読者投稿の頁に一コマずつ掲載されたため、他の記事と区別する必要があったからである。一頁に六コマまとめて掲載すれば、形式上はコマ漫画と同様のものになっただろう。読み方は絵↓文の順序で、「珍助絵物語」や「同盟休校」と逆になり、形式の上では絵が物語を展開する主体となる。この変化は語り手の役割の変化にも表われている。語り手は①で「さあ大変ゴリラが檻を破って出た。園丁の



図11「同盟休校」『中学生』大正8年10月号（個人蔵）

ピン君驚いたの驚かないのつて……」と語り、②で「いよいよよりは追ひつ追はれつ冒険大活劇の光景……」
 ③で「やうやくにしてこれまで逃げて参りましたピン君は……」と語る。語り手は絵を映画の画面に見立て、活動弁士の口調を真似ながら、読者が絵（画面）を見たことを前提に語っている。つまり、絵を補完する、役割をになうにすぎず、「珍助絵物語」のように「工夫が上手で、腕力も強い珍助といふ少年がありました」と物語をみずから語る、自立的な語り手ではない。

絵による物語展開を顕著に示しているのは、コマごとの鮮やかな場面転換である。場面は①動物園、②倉庫の屋上、③倉庫の一室、④路上、⑤海上、⑥南洋の島と、目まぐるしく変化する。①②③④は二、五色の多色刷、他のコマは一色刷で、①から④まで右から左へ地上の追っかけを目で追ってきた読者は、頁をめくった⑤でビア樽にまたがって南洋の海を渡る五色刷のゴリラの姿を目にする。頁のめくりの効果も考えた鮮やかな場面転換と言わねばならない。スピーディーな物語展開を可能にした背景には、「冒険活劇」という角書きが示すように、当時の映画からの影響がある。



図12「ゴリラとピン君」『少年世界』大正7年2月号(岡山県立図書館蔵)



図13「ゴリラとピン君」(前同)

大正半ばの日本映画は歌舞伎や新派の舞台を写したもので、画面はほとんどロング・ショットで変化に乏しく、女性の役は女形が演じていた。映画はサイレントで活動弁士が説明したため、字幕もあまり使用されなかった。外国映画は一足早く舞台劇から解放され、女優と字幕の使用はもちろん、野外撮影を盛り込んだ喜劇や活劇が人気を集めていた。クロース・アップをふくんだグリフィス流の編集に基づく映画も公開され、雑誌の論壇では日本映画の革新を求める声が上がっていた。大正五、六年は連続活劇がブームで、当時、松山中学校の学生であった万作は同人誌の『楽天』で伊藤大輔が書いた冒険活劇に挿絵をつけ、気に入った外国映画をコマ絵で再現していた。中村草田男は万作による映画の『誌上興行』について、「本職の画家の本間国雄という人がいろんな少年雑誌面で実行したことの偶然の先鞭をつけていた」と述べている。草田男の言う通り、本間は大正四年九月に『日本少年』で映画を再現した絵物語『天空馬』を描き、翌年一月から一年間、同誌で同様の試みをおこなっている。とりわけ大正五年一月掲載の『鉄血』は、前年の十一月下旬、浅草みくに座で封切られた同名の映画を再現したもので、「ゴリラとピン君」と画風は異なるが、同じ『冒険活劇』という角書きをもち、絵も丸く縁取られている。『日本少年』は当時の有力な少年雑誌で、『中学世界』とともに大輔の投稿雑誌のひとつでもあったから、万作が読んでいた可能性は高い。すると、万作の映画の『誌上興行』は、「本間の先鞭をつけていた」と言うよりも、「本間の先例にならった」と言う方が適切かもしれない。いずれにせよ、「ゴリラとピン君」は、中学生時代のコマ絵による映画の再現が下地にあり、映画からの影響が顕著である。万作はこれらの絵物語とは別の系譜の絵物語も描いている。図14は「ゴリラとピン君」を描いて二ヶ月後の大正七年四月、同じ『少年世界』に掲載された「運の悪い日」と題する絵物語の一部である。一見して分かるように、絵は漫画ではなく、童話の挿絵と同じ描き方で描かれている。とりわけ主人公の目鼻や着物の柄の筆使いは、デビュー時の挿絵の特徴を表わしている。もう少し時代が下れば、抱影の言うように、「涙ぐんでいるような大きな眼の少年」

になるだろう。一見すると、この絵物語は挿絵入りの童話と大差ないように見える。しかし、この絵物語の角書きは「活動絵話」⁽²⁾であり、物語は五つの挿話^{シリエンス}で構成され、各挿話は映画のフィルムにならって、第一巻、第二巻……と巻数と呼ばれる。第三巻までの物語は、(1)主人公の久夫が寝坊する。登校しようとする、習字の手本が見つからない。(2)登校の途中、踏み切りまで来ると貨物列車の長い列。半紙を忘れたのを思い出して、文房具店へゆくとお釣りがな

い。(3)学校に着くと始業のベルは鳴った後。遅刻の理由を先生に話すと、着席を許されるが、その時間は何を習ったかさっぱり分らない。図14は(3)の挿話を二つの場面^{シーン}に分け、久夫が学校に遅刻した場面(下の菱形の部分)と、先生に理由を話す場面を描いたものである。したがって、この絵物語の絵は物語の場面を再現した絵であって、童話の場面を任意に描いた挿絵ではない。⁽³⁾以上のことから、漫画漫文から絵物語に至る系譜とは別に、挿絵入りの童話から絵物語に至る系譜が存在することが分かる。この系譜に属する絵物語はすべて『少年世界』に掲載された。「山から海へ」(大正八年九月)、「森の勇士」(同十一月)などがある。

四 コマ漫画

コマ漫画には絵のコマが連続した純然たるコマ漫画の他に、絵物語の特徴を残した、過渡的な、コマ漫画、枠線の



図14「運の悪い日」『少年世界』大正7年4月号(日本近代文学館蔵)

ない絵が連続したコマ漫画がある。長編漫画が描かれるようになるのは「正ちゃんの冒険」の頃からで、大正半ばのコマ漫画は八〜十コマの短編漫画が主流だった。万作のコマ漫画も四〜十五コマの短編漫画である。コマ漫画は全部で十編あり、最初の五編を示せば以下の通りである。いずれも『少年世界』に掲載された。

「鬼ゴッコ」(『少年世界』、大正八年七月)

「芝居好きの三ちゃん」(同、大正九年五月)

「東京の真中でマゴマゴすると」(同、大正九年六月)

「喧嘩画報」(同、大正九年七月)

「弟の車掌ぶり」(同、大正九年十二月)

最初の「鬼ゴッコ」を除けば、残りの四編は大正九(一九二〇)年五月、六月、七月、十二月に掲載されている。この時期にコマ漫画が集中して描かれたことが分かる。このうち純然たるコマ漫画は三番目の「東京の真中でマゴマゴすると」(以下、「東京の真中」と略記)と五番目の「弟の車掌ぶり」である。万作は「東京の真中」を描くまでに童話風の絵物語を三編、漫画漫文式の絵物語を六編、枠線のないコマ漫画「鬼ゴッコ」、絵物語風のコマ漫画「芝居好きの三ちゃん」を描いている。大正七年二月のデビューから二年の歳月をかけて、物語漫画への発展の道筋をある程度たどった上で、純然たるコマ漫画に着手したことになる。以下においてはコマ漫画の形式に焦点を当て、表現の特質については次章で改めて述べる。

「鬼ゴッコ」は次章で扱うので、二番目の「芝居好きの三ちゃん」(図15)から見てゆく。三ちゃんが家族の留守の

間にお姉さんの化粧道具を借りて、歌舞伎の舞台の岩見重太郎に扮するが、帰って来たお父さんに見つかってしまう。誰でも子供の頃に経験しそうなことを、四コマの漫画で描いている。外見上は枠外の文はないが、この漫画は絵物語の特徴を残した、過渡的な、コマ漫画である。それは絵と文が等量で互い違いに配置されていることから分かる。図11の「同盟休校」の絵と文を線で区分すれば、同じようなコマ漫画ができるだろう。①で語り手

は「三ちゃん芝居が大好きなので、お隣の八ちゃんが遊びに来ると、『そこは端近、いざまづこれへ』と云ふ。復習をしないで、毎日芝居の本ばかり見てゐる」と語る。絵物語の語り手と同様に、状況の説明と人物のセリフを語っている。絵と文の配置は「珍助絵物語」(図4)と逆で、絵→文の順序で始まる。ただ、文に(1)(2)(3)(4)と番号が振っており、読み方は一律ではない。①右の絵→左の文→②左の絵→右の文……と、絵→文の順序に読む読者もいれば、番号に従って文から順番に読む読者もいるだろう。面白いのは猫の描き方で、猫は三ちゃんが取る姿勢と同調し、起承転結を表わす絵文字のように描かれている。

翌月、大正九年六月の「東京の真中」(図16)は一転して、枠外の左右に文とコマの中にセリフを配置し、純然たるコマ漫画として物語漫画へ歩を進めている。吹き出しが使用されていない点を除けば、この形式は大正十三年七月に刊行された『お伽・正チャンの冒険』(朝日新聞社)の形式と同様である(単行本にするにあたって、四コマの連載漫画が二コマ二列の漫画に描き直され、枠外の文の配置が図5の右一列から左右二列へ変わった)。「芝居好きの三



図15「芝居好きの三ちゃん」『少年世界』大正9年5月号(神奈川近代文学館蔵)

かった理由は、「正チャンの冒険」の連載が始まる前で、読者に馴染みが薄かったからである。吹き出しは『』で代用されているが、コマ漫画とセリフで物語を展開する物語漫画が成立していると見てよい。⁽²⁴⁾

以上、万作の漫画の概要を見てきたが、大正半ばから昭和の初めにかけて漫画史が歩んだ物語漫画への道を、万作は「ゴリラとピン君」から数えて三年、コマ漫画に限れば「芝居好きの三ちゃん」からわずか七ヶ月で踏破した。万作の漫画が短期間のうちに物語漫画の水準に達したことが確かめられれば差し当たり十分である。

三 運動の表象——万作の漫画の特質

前章では物語漫画の発展の道筋に沿って万作の漫画の概要をまとめた。本章では、²⁵「映画的手法」と関連づけて、コマの接続の観点から万作の漫画の特質を考察する。

竹内オサムは『マンガ表現学入門』（筑摩書房）において、漫画の中では人物と背景は図と地として対比されるとし、人物は図として、前景に浮き出すのに対して、背景は地として、奥に引込み、物語を安定させる役割をになうと述べている。⁽²⁵⁾そして、戦前の漫画のフォーマルなコマの接続として、地（背景）を固定して図（人物）を動かす[△]地・固定型[▽]のタイプと、図（人物）を固定して地（背景）を動かす[△]図・固定型[▽]のタイプの二つを挙げている。前者の[△]地・固定型[▽]のタイプの例として、竹内は昭和十四（一九三九）年刊行の田河水泡の『のらくろ探検隊』（大日本雄弁会講談社）から図18のような例を引いている。⁽²⁶⁾大陸へ渡るのらくろが隊員に別れの演説をする場面を描いたものである。地（背景）は舞台の書割のように変化せず、図（のらくろ）が演説をしながら後ろへ倒れる。また、後者の[△]図・固定型[▽]のタイプの例として、竹内は同じ『のらくろ探検隊』から図19のような例を引いている。のらくろが軍

刀の試し斬りに出かける場面を描いたものである。図（のらくろ）はあまり変化せず、地（背景）が左から右へ変化する。結果的にのらくろは右から左へ歩いているように見える。映画で言えば、前者の△地・固定型▽のタイプは固定ショット、後者の△図・固定型▽のタイプは移動ショットと同様の効果をもつ。

たとえば図5の「正チャンの冒険」。①と②は正ちゃんとリスが横浜の町で地震にあう様子を描いている。正ちゃんとリスはほぼ同じ図柄で、背景の建物が左から右へ変化している。コマの接続は△図・固定型▽である。③と④は正ちゃんとリスが地の割れ目に落ちる様子を描いている。④は③よりも少し寄った絵だが、地の割れ目は同じ図柄で、コマの接続は△地・固定型▽である。「正チャンの冒険」は戦前の漫画のフォーマルなコマの接続を使った漫画であることが分かる。他の例を見ると、「正チャンの冒険」は△地・固定型▽のタイプのコマの接続が多い。戦前の漫画（とりわけ大正期の漫画）は△地・固定型▽を基本型として図（人物）の移動を描いたと考えられる。この点は実際に検証が必要だが、結論から言えば、万作の漫画は△地・固定型▽のコ



図19『のらくろ探検隊』(同 p.158)



図18『のらくろ探検隊』大日本雄弁会講談社、昭和14年（竹内オサム、前掲書 p.156）

マの接続を使用して、細かいコマ割り、人物（事物）の運動を表象した点に特徴がある。他方、戦後の漫画につながるコマの接続も使用している。

では、戦後の漫画のコマの接続はどのようなものだろうか。手塚治虫は戦前の漫画の形式を革新し、戦後の漫画の土台を築いたとされる。その手塚は戦前の漫画を評して、「従来の漫画は、『のらくろ』にしてもなんにしても、だいたい平面的な視点で、舞台劇的に描かれたものがほとんどだった。ステージの上で、上手下手から役者が出てきてやりとりするのを、客席の目から見た構図であった。これでは、迫力も心理的描写も生みだせないと悟ったので、映画的手法を構図に採り入れることにした」と述べている。手塚によれば、戦前の漫画に共通する構図は、「客席の目から見た構図」である。舞台と客席の距離はつねに一定で変化しない。舞台の人物は客席からつねに同じ大きさで見える。たとえば、図18と図19ののらくろは、コマの接続の仕方は変わっても、サイズに変化はなく同じ大きさである。絵はつねに全身を描くサイズ、映画で言えばロング・ショットである。すると、戦後の漫画にあつて戦前の漫画にならぬコマの接続は、クロス・アップをふくむ絵のサイズの変化による接続ということになる。映画で言えば、グリフィス流のショット編集に基づく接続である。さらに「客席の目から見た構図」と平行して、従来の漫画は「上手下手から役者が出てきてやりとりする」。つまり、人物は右から左へ、あるいは左から右へ移動する。図19ののらくろも右から左へ移動している。すると、戦後の漫画のもうひとつのコマの接続は、人物の奥から手前（あるいは手前から奥）への移動による接続ということになる。言い換えれば、画面の奥行きを使つた接続である。立体的な視点と言つても良い。ただのクロス・アップなら写真にもある。画面の奥行きを使つて人物（事物）の奥から手前への運動を表象すること、これこそが、映画的手法の最たるものである。結局のところ、戦後の漫画のコマの接続は、絵のサイズの変化による接続と、人物の奥から手前への移動による接続に帰着する。

以上の論点を踏まえて、前章で取り上げた万作のコマ漫画をもう一度見てみる。図15の「芝居好きの三ちゃん」。
②～④は三ちゃんが鏡台の前で岩見重太郎に扮する場面を描いている。背景は白で猫だけが描かれている。コマの接続は△地・固定型▽である。しかし、絵のサイズは膝から上のミディアム・ショットで、①のロング・ショットよりも寄った画面で、三ちゃんの変装ぶりを見せている。①はロング・ショットでも斜め俯瞰のアンクルで、手前の雑誌から三ちゃんの背後の猫に至るまで、周囲の状況を詳しく見せている。「芝居好きの三ちゃん」は絵のサイズとアンクルに変化があり、必ずしも「正チャンの冒険」のような典型的な戦前の漫画ではない。

図17の「弟の車掌ぶり」。
①はロング・ショットで始まり、②は斜め俯瞰のロング・ショットで蛇行した列の全体を見せる。③は一番寄ったミディアム・クロース・アップで、乗り換えの切符に目をやる子供たちの様子を示し、④はロング・ショットにもどって、疲れて休んだ子供たちを描く。背景は描かれていないが、電車ゴッコで場所を移動しているから、描けば背景が変化する絵になるだろう。子供たちの図柄も変化しており、△地・固定型▽、△図・固定型▽の分類は当てはまらない。コマごとに絵のサイズとアンクルが変化し、映画のショット編集の見本のような漫画である。戦後になって消化されるコマの接続のひとつが、ここで試みられていることは確かである。

順番が前後したが、図16の「東京の真中」。この漫画の最大の特徴は、乗物の奥から手前への移動によって、コマが接続されていることである。①～③は『少年世界』を読みながら通りを横断していた少年が、あやうく電車にひかれそうになる様子を描いている。①は「芝居好きの三ちゃん」と同様に斜め俯瞰のアンクルで、背景に電車の下の部分だけを描き、電車が接近していることを示す。興味深いのは電車の軌道の描き方である。電車の軌道は①の左上奥から②と③の斜め右下まで、コマをまたいで弧を描いている(図20)。コマとコマの間には時間の省略、時間の飛躍がある。万作は時間の飛躍をうまく使って、軌道を下って迫って来る電車のスピード感を加速させている。①で左上

奥に下の部分だけ見えていた電車は、②で回り込んで大きく姿を表わし、③で少年の背後を通り抜ける。電車の奥から手前への移動によってコマが接続されている。少年の図柄も背景の電車も変化するから、△地・固定型▽、△図・固定型▽の分類は当てはまらない。しかし、少年の図柄は背景に比べて変化が少ないので、敢えて言えばコマの接続は△図・固定型▽と言えるかもしれない。

危険を逃れた少年は、今度は④乗合自動車、⑤自転車、⑥人力車の相次ぐ出現で、通りの真中で右往左往する。背景は図19ののらくろの場合のように、左から右への平面的な変化ではない。前の三コマと同様に乗物が奥から手前へ移動する立体的な変化である。④で少年は奥から迫って来る乗合自動車に眼を向ける(図21)。②では電車は正面から四十五度の角度で描かれていた。今度の自動車は正面から描かれている。読者は少年の視点に同化しながら、自分の方に迫って来る自動車を眼にする。ここには手塚治虫が得意とした映画的手法のひとつである三人称の視点による「同一化技法」がある。

図22は戦後の漫画の出発点とされる酒井七馬原案・手塚治虫作画の『新宝島』(昭和二十二年、育英出版)の一コマで、竹内オサムが三人称の視点による同一化技法の例として『マンガ表現学入門』で挙げた例である。少年が岸から離れてゆく船を見つめている。これを二つのコマで表現して、最初のコマで画面の外を見る少年を描き、



図21「東京の真中」④拡大図(前同)



図22『新宝島』(育英出版)昭和22年(竹内オサム、前掲書 p.104)



図20「東京の真中」①～③拡大図(前同)

次のコマで少年の視点から見た船を描けば、一人称の視点による同一化技法になるだろう。映画で言えば主観ショットになる。図22では船を見る少年の姿が描かれている。読者は少年（三人称）の視点に同化して舟を見る。「東京の真中」の④は少年の顔が左に向いているが、視線は自動車の方を向いている。読者は同様に少年の視点に同化して、自分の方に迫って来る自動車を見るだろう。ついでに言えば、②も同じ同一化技法のヴァリエーションと見ることが出来る。読者は②で少年の視点に同化して、目前に迫って来る電車を目にし、「チン チン」と鳴る電車の警笛を聞く。「オツトアブナイ。」読者は少年が発するセリフを実感する。

⑥では人力車は画面の奥に小さく略画で描かれている。⑦では人力車は前方に大きく迫り、車夫が「ハイヨウ！」と言って少年を蹴散らす（図23）。これも人力車の奥から手前への移動によってコマが接続されている。「東京の真中」は八コマという制約の中で、電車、自動車、自転車、人力車の到着を次々に描き、少年が安全地帯に避難するまでの物語を活写している。大正九年の時点で、乗物の奥から手前への移動によるコマの接続、とりわけ三人称の視点による「同一化技法」を先取りしている点は特筆に値する。

最後にコマ漫画の第一作「鬼ゴツコ」を取り上げてまとめとしたい。この漫画は枠外に文（語り手）を置き、セリフと擬音語を使用しないで、無音で描いたことに特徴がある。この形式は活動弁士付のサイレント映画の上映を真似たもので、いわば「サイレント漫画」である。「少年世界」大正十年七月号に描かれた「ヘナ吉（留守居の巻）」は、この間の事情を良く表わしている。夜、一人で留守番する少年の不安な心理を、枠外の上下に配置された文と八コマの漫画で描いている。読み方は見開き二頁に右から左へ進む。右上のタイトルの側に「今日より封切仕候」という書



図23「東京の真中」⑥⑦
拡大図（前同）

き込みがあり、その側に蝶ネクタイとタキシード姿の活動弁士が描かれている(図24)。枠外の語り手が活動弁士として意識されていたことが分かる。弁士は③で「ハテ、怪しの物音」と説明するが、絵の中に音を表わす擬音語はなく、音は波線の記号で表わされている。サイレント映画が無音であったことの反映である。②と③は背景が同じで、ヘナ吉が②お菓子を探し出し、③物音に驚いて立ち止まる様子を描いている。コマの接続は△地・固定型▽である。万作のサイレント漫画は△地・固定型▽のコマの接続によって、戦前の一般的な漫画よりも細かいコマ割りで、図(人物)の運動を描く点に特徴がある。

コマ漫画の第一作、大正八年七月の「鬼ゴッコ」はまさにそうしたサイレント漫画である。図25のように絵に枠線はなく、絵の連続でコマ漫画と見なせる。下の枠外に文を配置し、大男と小男のコンビが演じる鬼ゴッコの様子を、見開き二頁に渡って十二コマの漫画で描いている。この漫画は二色刷で背景だけが薄青に着色されている。読み方は絵の下番号に従って上から下へ読む。この漫画は六つの場面で構成される。コマ割りとともに示すと、(1)ジャンケンの場面(①)。 (2)小男が大男の股をくぐる場面(②③)。 (3)小男が目つぶしの帽子を投げ、大男が帽子を投げ捨てる場面(④)～⑥)。 (4)大男が小男を追いかける場面(⑦⑧)。 (5)大男がなおも小男を追いかける場面(⑨)。 (6)掘端に追い詰められた小男が大男の突進をかわす場面(⑩)～⑫)。 (2)と(3)の場面のように、映画のワン・ショットで収まる場面もあれば、(4)と(6)の場面ののようにショットの切り替えが必要な場面もある。場面(1)～(3)は背景が描かれておらず、薄青のホリゾン特である。ただし、⑥は次のコマとの隣接性を示す手がかりとして、小男の背後に建物物の一角が描かれている。場面(4)と(6)は背景が描かれているが、サイズが異なるだけで図柄は同じである。コマ

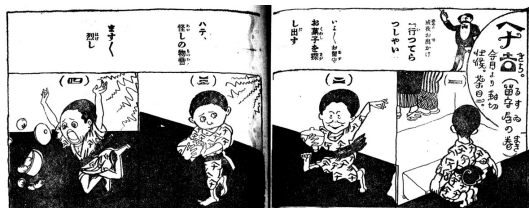


図24「ヘナ吉(留守居の巻)」部分『少年世界』大正10年7月号(神奈川近代文学館蔵)

の接続は「地・固定型」で、図（小男と大男）が変化する。問題は運動がどのように分節されるかである。

図18ののらくろの例をもう一度見てみる。のらくろが演壇から落ちる場面が三コマに分けて描かれている。この場合、運動を細かく再現するために、三コマにコマ割りされたわけではない。三コマのコマ割りの狙いは、②で演壇の踏み板がはずれていることを示し、③でのらくろが演壇から落ちることを予想させることにある。予想通り③でのらくろが演壇から落ち、読者の笑いを誘うのである。要するに、細かいコマ割りはギャグを仕掛けるためのものである。そのために、のらくろの運動はむしろ引き伸ばされ、高速度撮影のように間延びしたものになった。「鬼ゴッコ」の細かいコマ割りは運動を再現するためのものである。場面(2)で小男は大男の股をくぐる(図26)。小男の運動はのらくろよりも機敏で、②で右に、③で左にくぐる。小男の運動が動作ごとに分けて描かれている。場面(3)で違いはさらに明瞭になる(図27)。④で大男は小男が投げた眼つぶしの帽子を喰らい、⑤で怒って帽子を投げ捨て、⑥で後ろを振り返って小男を睨みつける。ここでも大男の運動が動作ごとに三つのコマに分けて描かれている。しかもこの場面は

サイレント漫画あるいは運動の表象



図26「鬼ゴッコ」②③拡大図(前同)

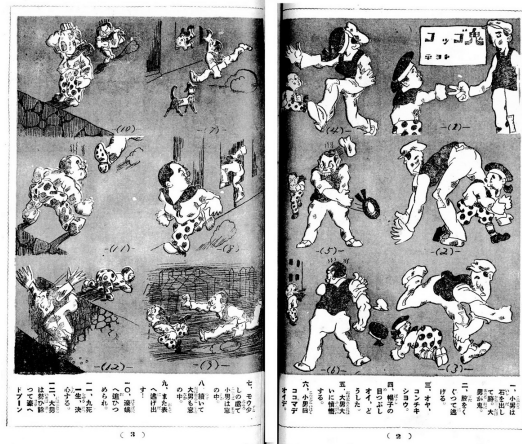


図25「鬼ゴッコ」『少年世界』大正8年7月号(神奈川近代文学館蔵)

興行きを使つた表現で、⑥は三人称の視点による「同一化技法」の構図になっている。⑤と⑥で怒つた大男の頭から湯気が立っていることにも留意したい。場面(2)と(3)の背景は薄青のホリゾンで、コマの接続は△地・固定型▽である。

場面(4)。⑦は大男が建物に逃げた小男を追いかけて、⑧は小男が建物から出て来る場面を描いている。小男は奥から斜め前方へ逃げて来る(図28)。絵は正面から四十五度の角度で描かれている。

⑦は超ロング・ショットで、小男のサイズは漫画の中で最小である。逆に⑧は同じ角度から寄つたロング・ショットで描かれ、小男が前方へ近づいて来たため、小男のサイズは漫画の中で最大である。

初期の映画のカメラは性能に欠け、クロース・アップの効果は人物がカメラに近づくことによってえられた。⑧も同様の効果でロング・ショットの単調さを救っている。大男と小男の足元には、二人が走っていることを示す土煙の記号が描かれている。背景は同じ図柄だが、対象との距離が変化しており、△地・固定型▽の接続のヴァリエーションと言える。場面(5)。⑨は大男が小男を追いかける様子を真横から描いている(図29)。スピードを表現する描線が小男と大男の背後だけでなく、コマ全体に密に引かれている。



図27「鬼ゴッコ」④～⑥
拡大図(前同)



図28「鬼ゴッコ」⑦⑧
拡大図(前同)



図29「鬼ゴッコ」⑨
拡大図(前同)

背景の建物は映像がぶれたように重ねて描かれ、スピード感を増幅している。

場面(6)。⑩～⑫は堀端に追い詰められた小男が大男の突進をかわす場面を、場面(4)と同様に同じ角度から対象との距離を変化させて、ロング・ショットで描いている(図30)。⑩は小男が堀端



図30「鬼ゴッコ」⑩～⑫
拡大図(前同)

に追い詰められ、背後から大男が迫る様子を描いている。小男の眼からは焦燥感を表わす涙が流れている。⑪はもつとも寄ったショットで、絶体絶命の小男の頭からは湯気が立ち昇り、目玉はふくらみ、眼前には大男の足先が迫る。これも三人称の視点による「同一化技法」のヴァリエーションで、読者は小男の視点に同化して、三コマの中で最大の大男の足先を見る。⑫はもつとも離れたショットで、小男が身をかがめた拍子に、大男が堀の中へ転落する場面を描いている。大男は奥から斜め前方へ、詰め寄り、最後は小男にかわされ、驚いて目玉を飛び出させながら堀へ落ちる。背景は同じ図柄だが、場面(4)と同様に対象との距離が変化しており、△地・固定型△の接続のヴァリエーションである。大男と小男の足元に影が描かれていることにも留意したい。⁽³⁰⁾

「鬼ゴッコ」は物語漫画への形式上の「進化」という点では、後続の「東京の真中」や「弟の車掌ぶり」に一步譲る。しかし、人物の運動を細かいコマ割りで描いた点では後続の漫画よりも優れている。「正チヤンの冒険」や「のらくろ」と比べてもそう言えるだろう。図5の正ちゃんと図18ののらくろは上から下へ、図19ののらくろは右から左へ動く。三コマの場合でも運動は「一方向、一動作」である。「鬼ゴッコ」は場面(2)を取っても、小男は大男の股を②で右へ、③で左へくぐる。運動は「二方向、二動作」で、動作ごとにコマ割りされている。野口文雄は『手塚治虫の『新宝島』—

—その伝説と真実』（小学館クリエイティブ）において、「手塚が試みた革新的な実験（手法）とは、登場人物や動物の無言の行動、無言の移動を、絵物語のように説明文もつけずに連続して描くことで、紙の上に映画的な『動き』を展開することだった」と述べている。⁽³⁾野口の念頭に直接にあるのは、冒頭で車が疾走する場面を無音の細かいコマ割りサイレントで描いて、将来の漫画家たちに鮮烈な印象をあたえた酒井七馬との合作『新宝島』である。『新宝島』の革新的なコマ割りとは比較にならないにせよ、万作の「鬼ゴッコ」も登場人物の無言の行動を細かいコマ割りで描き、まさに「紙の上に映画的な『動き』を展開」した。既出の「喧嘩画報」や「財布の行方」（『幼年世界』大正一〇年六月掲載）も、そうしたサイレント漫画である。それは初期の映画のスラップスティック・コメディを模した映画の「誌上興行」だった。確かに絵物語のように枠外に説明文は残っている。しかし、「鬼ゴッコ」や「財布の行方」の場合は、文は画面の下に配置されており、必ずしも読まれることを前提にしていない。文は絵だけでは物語を構築できない読者のためのものであり、読まれたとしても補完的な役割にとどまる。「正チャンの冒険」や「のらくろ」との決定的な違いは、人物の奥から手前への運動を表象したことである。人物と乗物の違いはあるが、このことは「東京の真中」にも当てはまる。万作の漫画は形式の上では物語漫画の「過渡的形式」にとどまったが、人物（事物）の奥から手前への運動を細かいコマ割りサイレントで描くことによって、ポンチポンチと呼ばれた大正半ばの漫画の水準をはるかに越え、万作がすでに映画作家の資質を有していたことを実証している。⁽²⁾

注

- (1) 「挿絵画家時代の伊丹万作の仕事」、『愛媛大学法文学部論集・人文学科編』第二五号、二〇〇八年。
 (2) 野尻抱影「映画人以前」、『映画展望』（三帆書房）一九四七年第三号、十頁。

(3) 作品数は現在までに収集した資料にもとづく。以下の本文でも触れるように、絵物語は童話と漫画が混合したジャンルであり、童話と漫画のいずれに分類するか難しい面もある。旧稿では内容によっていずれかに分類したが、本稿では論旨に沿って漫画漫文、コマ漫画とともに漫画に分類した。そのため童話の数が旧稿より二編減っている。万作は見開き二頁の絵に小話を添えたものをたくさん描いている。ここでは絵物語と区別して、絵話の小品に分類した。また、万作は挿絵画家時代の晩期に重松鶴之助、中村草田男らと同人誌『朱鑾』を出しているが、ここに書かれた小説や詩は大人向けであり、本業の挿絵の仕事と性格が異なるのでカウントしなかった。『朱鑾』における万作の著作については『万作と草田男——「楽天」の絆』（町立久万美術館編集 二〇〇八年を参照）。

(4) 竹内オサム『マンガ表現学入門』（筑摩書房）二〇〇五年、二二〇頁参照。

(5) この段落の挿絵に関する記述は匠秀夫『近代日本の美術と文学——明治大正昭和の挿絵』（木耳社）一九七九年の「ホトトギス」の挿絵」の章（二七九頁以下）を参照した。

(6) 清水勲『マンガ誕生——大正デモクラシーからの出発』（吉川弘文館）一九九九年、七八頁。

(7) 『良友』初出の「珍助絵物語」の絵と文の配置は、一頁目は一段目右に絵、左に文、二段目左に絵、右に文……の配置で、本文の図4で引用した『平氣の平太郎』所収の版と逆である。この配置からすると、一頁目の読み方は絵↓文の順序となる。しかし、二頁目の配置は一段目右に文、左に絵、二段目左に文、右に絵……で、一頁目の配置と逆になっており、読み方は文↓絵の順序となる。つまり、一頁目の終りで文を読んだ読者は、二頁目の初めて続けて文を読み、それ以降は文↓絵の順序で読む。連載は四頁に渡り、三頁目と四頁目の絵と文の配置は、一頁目と二頁目の配置と同じであるから、二頁目の終りで絵を見た読者は、三頁目の初めて続けて絵を見て、それ以降は絵↓文の順序で読む。絵と文の読み順序が頁ごとに逆になるのは、年少の読者に少なからず混乱をもたらしたと思われる。これは絵物語の形式が初出の時点で定まっていなかったことを示している。一頁目、三頁目の絵↓文の配置は、絵に文を添える漫画漫文の形式であり、二頁目、四頁目の文↓絵の配置は、岡本一平が最終的に選択した絵物語の形式である。以上の理由から、本稿では文↓絵の順序に配置し直した『平氣の平太郎』所収の版を使用した。なお、一平は「珍助絵物語」に一ヶ月先立って、同じ形式で「鼻息太郎の功名」という絵物語を『良友』に発表している。

(8) 竹内オサム『子どもマンガの巨人たち——楽天から手塚まで』（二二書房）一九九五年、三五頁。

- (9) 竹内オサム『マンガ表現学入門』、前掲書二〇一頁参照。
- (10) 竹内オサムは『マンガ表現学入門』の中で、現在の漫画の基本要素として(1)構造化されたコマ配列、(2)吹き出しの使用、(3)人物の連続、(4)特有の記号、(5)擬声語・擬態語、(6)物語性の六つの要素を挙げている。このうち物語漫画が成立するための必須の要件は、(1)のコマ配列と、(2)の吹き出しの使用である。(1)のコマ配列の要件が満たされれば、コマが連続して(3)の人物の連続と(6)の物語性の要件は満たされる。(4)の記号と(5)の擬声語は、差し当たりなくても物語漫画の成立に支障はない。漫画漫画は物語の可能性を有していたが、一組の漫画と漫画が構成単位で、(1)のコマ配列の要件を満たさず、物語を構成する拡張力に欠けていた。絵物語は漫画漫画を組み合わせるにより、(1)のコマ配列の要件を満たし、物語の可能性を顕在化して物語を語った。しかし、物語の主体は枠外の文(語り手)であり、この語り手が状況を説明して人物のセリフを語った。物語漫画が成立するためには、枠外の文が消滅して、コマの吹き出しの中へ内化し、連続するコマ絵が物語の主体にならなければならない。こうして初めて(1)と(2)の条件が完全に満たされる。したがって、(1)のコマ配列と(2)の吹き出しの使用に加えて、最終的には枠外の文(語り手)の消滅が物語漫画の成立要件となる。明治期にもこれらの要件を備えた漫画はあるが、本文でも述べたように、物語漫画の形式が一般化するのには、昭和六年に連載が開始される「のろくろ」の頃からと考えられる。「正チャンの冒険」は枠外に文が残っており、最後に挙げた要件を満たしていない。
- (11) [※]絵物語は当時、一般的には[※]絵話と呼ばれ、[※]絵話から幼年向けの[※]絵本と児童向けの[※]漫画のジャンルが分岐した。
- (12) 野尻抱影「映画人以前」、前掲書一〇頁。
- (13) たとえば、ドイツ映画『最後の人』(F・W・ムルナウ監督、一九二四)で、カール・フロイントは主人公のドアマンが酔っ払う場面で同様の装置を使って撮影している。
- (14) 坂本忠士・敷村寛治「聞書・忘れえぬ万作」、『季刊えひめ』(松山文化団体連絡協議会編)一九七六年第四号、四六頁。
- (15) 前同。
- (16) 野尻抱影「映画人以前」、前掲書一〇頁。
- (17) 伊丹万作「私の活動写真傍観史」、『伊丹万作全集Ⅱ』(筑摩書房)初版一九六一年(新装版一九七三年)、三九六頁。
- (18) 中村草田男「伊丹万作の思い出」(初出「伊丹万作全集Ⅱ」解説、『中村草田男全集Ⅱ』(みすず書房)一九八七年、一七六頁。

(19) 伊藤大輔「万作と猫と絵と私」、『映画展望』（三帆書房）一九四七年、第三号、一五頁。

(20) 長方形のコマの右半分に絵、左半分に文の形式は「ゴリラとピン君」が初めてではない。前年の十月に池田永治が同じ形式で「絵入・ベル物語」を描いている。

(21) 中村草田男「伊丹万作の思い出」、前掲書一七六頁。

(22) 『活動絵話』は同年の一月に武田比佐が同じ形式で「片足の靴」を描いている。

(23) 挿絵は必ずしも本文の忠実な再現ではない。むしろ本文から相対的に独立して、読者の想像力を喚起する挿絵が優れた挿絵とされる。この意味でも挿絵と絵物語の絵はかなり質が異なる。

(24) 注の(10) 参照。

(25) 竹内オサム『マンガ表現学入門』、前掲書二四頁参照。

(26) 竹内オサム『マンガ表現学入門』、前掲書一五五―一五八頁参照。

(27) 手塚治虫『手塚治虫漫画全集383別巻1手塚治虫エッセイ集1』（講談社）一九九六年、六九―七〇頁。

(28) 明治二八（一八九五）年にパリでシネマトグラフが公開された時、プログラムの中には「ラ・シオタ駅への列車の到着」がふくまれていた。画面の奥から左斜め前方に迫ってくる列車がスクリーンに映し出された時、観客は驚いて逃げ出そうとしたという逸話が残されている。加藤幹郎によれば、「映画が被写体の再現において先行メディア（写真や絵画）と差別化をはからねばならないとき、第一に主張しうることは、映画が『運動』を再現できる最初の本格的表象メディアムだということである」（『映画とは何か』みすず書房、二〇〇一年、一一八頁）。

(29) 竹内オサム『マンガ表現学入門』、前掲書一〇四頁。

(30) 「鬼ゴッコ」で描かれた湯気、土煙、涙、スピードを示す描線などの漫画の記号は、竹内によればアメリカ漫画を経由して田河水泡が工夫を凝らして戦後に伝えたものと言う（前掲書、二二頁）。また、影の表現もシルエットの表現を除けば戦前の漫画には見られないと言う（同、二七頁）。万作はアメリカ漫画からの直接的な影響のもとに記号的な表現を使用したことがうかがえる。また、影の表現は遠近法的な視点と合わせて、万作の漫画が比較的写実的であることを示している。このことは万作が描いた挿絵についても当てはまる。

詳しくは注（1）の拙論参照。

（31）野口文雄『手塚治虫の『新宝島』——その伝説と真実』（小学館クリエイティブ）二〇〇七年、一八一—一九頁。

（32）おそらく当時の映画と比較しても、「鬼ゴッコ」の動作ごとのコマ割りと、同角度からのコマの切り替えは革新的な部類に属する。「鬼ゴッコ」が描かれたのは大正八年であり、前年には純映画劇運動を主唱した婦山教正が、劇団踏路社の俳優と芸術座の花柳はるみを起用して、映画『生の輝き』と『深山の乙女』を制作している。グリフィス流のショット編集に基づくアメリカ映画も公開されつつあったが、日本映画の革新は緒についたところであり、本文でも述べたように、日本映画の大半は歌舞伎や新派の舞台の引き写しだった。