

マンガ媒体の潜在力

——北澤楽天における独創的なコマ割りを巡って——

Matthieu BORTER
(マテュー・ボルテール)

はじめに

北澤楽天（1876-1955）は、近代日本における 1 コマ式の風刺漫画の先駆者として有名である。しかし、彼のマンガ（コマ漫画）¹⁾ は、従来の研究においてほとんど見逃されてきた。本論文は、楽天によるマンガの作品を分析した上で、彼が戦前のマンガ界の先駆者であったことに加え、描いたマンガ作品の中に実験的で独創的なマンガ表現があることを明らかにする。

直線的な読書 vs. 多方向の読書

マンガの読書プロセスについて、ティエリ・グルンステンは以下のように述べている。

「一つずつの[引用者注：コマからコマへの]「歩み」において、次のような問いを少なくとも仮想的には提起することができる。視線を次にどこへ運べば良いのか？」²⁾

グルンステンが述べた通り、一般的なマンガでは、読み順の曖昧性という問題は「仮想的」にのみ発生するのであり、マンガの約束事を身に付けた読者は、コマのつながりを反射的に理解できる。そもそも、標準的なマンガ表現は、直線的な読書を前提とする。コマからコマへの流れが、コマの位置や読み順の番号などの記号により、明確にされる。しかし、読み順の曖昧性が根本的な要素である作品もある。例えば、多方向への読書プロセスを生じさせ、意味を作るのに読者の能動的な協力が必要であるような非標準的なマンガ表現も存在する。

両者を比較するために、まず標準的な表現の例を挙げたい。1930年に発行された『楽

1) スコット・マクラウドが「連続芸術(sequential art)」と定義づけた「コミックス(comics)」すなわちコマ漫画を、本論文においては「マンガ」と表記している。 McCloud, Scott, 1993, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: Harper Perennial. (=1998, 岡田斗司夫訳、『漫画学』美術出版社。)

2) Groensteen, Thierry, [1999] 2011, *Système de la bande dessinée*, Paris: Presses Universitaires de France, p.43. (=2009, 野田謙介訳『マンガのシステム——コマはなぜ物語になるのか』青土社, 74頁)

天全集』³⁾の第6巻に再録された「太郎トケモノノウラツリ」⁴⁾(図1)という北澤楽天の4コマの作品は、読み順を明らかにするためにコマに番号が付けられている。タイトル、セリフ、またナレーションの文章は、コマの中に直接配置されている。この例は、「ポンチ本」⁵⁾の形式を模倣している。ゆえに、特徴的な点がある。4コマが2列2行に配列されており、読み順が和文のように右上から下に進む。楽天による他のマンガ作品では、全コマ数は2コマから10コマまでの幅がある。吹き出しは稀に使用されているが、セリフや叙述がコマの横に配列されているキャプションのほうが多い。さらに、ポンチ本を含む子ども向け媒体によく見られるカタカナを基本とした文体でなく、ひらがなと漢字で文章が書かれるのが一般的である。

ストーリーは、子供向けの単純なギャグである。太郎という少年が木の板でできた橋に座り、川から上手に魚を釣っている。それを見て、うらやましく思う動物たちは、太郎の場所ではうまく釣れると思うので、太郎を追い払い、板の上に座る。太郎は、他の場所に移ってもうまく釣っているが、動物たちは、重いので板が折れ、川に落ちる。

この作品の読書プロセスは、直線的にコマを追う形をとり、ストーリーは始まりから落ちまで展開する。コマに記入された番号は、読み順を指定しているのので、疑いが生じない。4つのコマの中に同じ空間が4回繰り返されており、別々の時間が順番に示されている。枠線は、その仕組みを確保しており、時間を切り離す機能を果たしている。

非標準的なマンガ表現

「くまとくぢらのつなびき」(図2)は、擬人化された熊の家族の釣り遊びを表している。餌に最初に食いついたイワシがタイに飲み込まれ、続いてタイもサメに食べられ、最後にクジラがサメを飲み込んで釣り糸を引っ張り、熊の家族が一緒に釣り竿を押さえようと手伝いにくる、という単純な滑稽物語である。構図的には、ページ見開きが上下に分かれ、上は熊がいる海岸、下は魚がいる海の中を表している。上下の間の空白は、

3) 『楽天全集』は、1930-1931年の間に楽天本人が編纂した。明治時代以降の全キャリアを示す作品を集める全7巻である。多くの原画が散逸した上、新聞・雑誌から複写された作品は画質が乏しいため、全集への収録に際して作品の大部分が楽天の門下生によって描き直された。(北澤楽天、「楽天全集に就て」、1931、『楽天全集 第1巻 明治大正昭和社會漫画集』アトリエ社。)描き直しによって、新聞における白黒の作品の様式が大幅に変化した場合があり、特に初期作品は、コマのレイアウトやセリフの位置が変わった例が少なくない。カラーの雑誌に載っていた作品にも多少の変化が見える。

4) 発表媒体は、『子供之友』誌であり、『楽天全集』の第6巻に再録された。(北澤楽天、1930、『楽天全集第6巻 凸茶目漫画集』アトリエ社。)

5) ポンチ本とは、木版画によって印刷された4コマ式のギャグマンガである。明治・大正期に流行していた。「ポンチ本」という用語は、1868年に『江湖新聞』で初めて紹介された西洋の諷刺画を指す言葉「ポンチ画」から来ている。

波の形を示し、海の外と中の境界を表している。上下で平行してコマが並んでおり、右から左へと時間が進行している。

読書のプロセスは、上下二段に序列化されている。タイトルやコマ番号が載っている上段は、序列の上位にある主要なストリップである。熊とクジラがつなひきのように釣り竿を反対方向に引っ張っている上段 3 コマ目は、上下 2 つのストリップからなる全体的なストーリーの落ちであり、最後に読まれる。下段ストリップの 3 コマ目の文章が、「さめのあとから、おほくちらがきて、ござかなと、いっしょに、そのさめも、のんでしまったので、」と中断しているのが、上段の最後のコマの情報によって補われるからである。しかし、タイトルが載っている上段の 1 コマ目から落ちになる 3 コマ目までの間は、読み順が曖昧である。上段の 1 コマ目の後にその隣にある 2 コマ目を読むか、下段ストリップへ進むか、また下段ストリップを読んだら今度はいつ上段の 2 コマ目を読むか、等々の疑問への答えは、読者にゆだねられている。

2 つのストリップを別々に読めば、落ちもなく、全体として物語をなさない。しかし、マンガの表現の側面からみれば、上下のストリップはそれぞれ独立させることができる。確かに、コマとコマの間には切断がなく、物語的な連続性が確保されている。上段ストリップは、熊の釣り遊びがクジラとのつなひきになる展開が明らかであり、下段ストリップからは、イワシをタイが食べ、タイをサメが食べ、サメをクジラが食べるというシーケンスが分かる。2 つのストリップにおけるコマ数が異なるので、上下の配列がずれている。下段ストリップは、熊の家族の下にある海を描写しながら、その空間において次々に起こる事件が左右に並んだコマによって示されている。ストーリー内の空間において、海岸と海の中という空間は垂直方向につながっているはずであるが、実は各コマの視点は異なっており、共通した遠近法によって描写されたものではない。上下ストリップの空間はつながっているように見えながら、実は独立した想像上の空間である。例えば、下段ストリップの 3 コマ目におけるサメは、前景から離れて後景へ進むと、上段の熊たちが立っている水際に近づくようにみえるが、実際には海岸からは離れた空間の中で自由に泳いでいる。釣り糸は、上段ストリップと下段ストリップをつなぐ要素であるが、空間的なつながりより、物語的な関係性を示す記号として読み取れる。小さく描かれた、離れていくサメの姿と、上段ストリップの 2 コマ目における釣り竿の先をつなぐ釣り糸の線は、両者の因果関係を示し、上段ストリップの 2 コマ目と下段ストリップの 3 コマ目の時間をつなぐ役割を果たす。上下のストリップの間には空間的な関係性が表面的にあるが、コマ内のスペースは、写実的に表されることより 2 つのストリップからなる全体構図のロジックに従っており、想像的な空間である。

要点をまとめると、下記のようなだろう。

非標準的なマンガ表現のしくみのベースになるのは、読み順の曖昧性である。この曖

味性によって多方向の読みが生じる。楽天マンガにおいては、主に2種のしくみが見られる。一つは、分割され、それぞれ独立している2つのストリップの起承転結が平行して展開するというしくみ。もう一つは、コマの枠線が、時間や空間を区切るという本来の機能とは反対に、離れた空間をつなげるように機能するというしくみである。

「くまとくちらのつなびき」に認められるこれら2つのしくみは、楽天がデビューした頃から行っていた実験の総合である。そのことを確かめるために、初期の「時事漫画」の作例を2つ挙げたい。

「囲碁の転変と家の浮沈」

この作品は（図3）、独立した2つのストリップのしくみを用いた代表的な例である。上段のストリップは、3コマからなり、囲碁を打っている2人の男性が1コマずつ極端に老けていき、髪の毛と髭がどんどのびる。下段ストリップは、7コマからなり、娘が結婚したり、家に火事が起こったりと、上段ストリップの男性の家族に起こる事件が描写されている。「くまとくちらのつなびき」とは異なり、この作品では、上下のストリップは、完全に独立している。ストーリーの内容も異なる主題をもち、構図的にも空間的な関係がない。もちろん、この作例でも2つのストリップを共に読まない限り、ストーリーにならない。この作品の特徴は、文章の使い方である。上下のコマ数も異なり、配列がずれているので、2つのストリップの関係性が分かりづらい。しかし、文章を読むと上段のコマと下段のコマに共通して当てはまる意味が現れる。「なに？子が出来たと？劫なんざあ打ちやっつけ！」、また「なに？近火だと？大桂馬で逃げろ、逃げろ！」⁶⁾ というように、現実の世界の事件と囲碁の専門用語からなる言葉遊びになっている。この作例では、楽天が巧みに2つのストリップの間の空白を活用し、キャプション式のセリフのもつ潜在力を生かしている。

「ブリキ屋と俳諧師と蒲鉾屋」

この作品は（図4）、ブリキ屋と蒲鉾屋に挟まれた家に住んでいる俳諧師が、隣の職業のうるさい音に耐えられなくなり、隣人に引っ越してもらうために金まで払ったところが、最終的にブリキ屋と蒲鉾屋が住宅を交換しただけに終わり、振り出しの状況に戻った、というギャグ物語である。構図は、3列に3コマずつが並んだ格子状である。このような構図では、コマの読み順が非常に不明瞭であるが、実は、横一列ずつ3コマ同

6) 原文は以下の通りである。「なに子が出来たと劫（こう）なんざア打ちやっつけ」；「なに近火（きんか）だと大桂馬（おおけいま）で逃げろ／＼」

時に読まれるしくみである。列の横に文章が1つずつ配列されていることは、読み方のヒントになるであろうが、楽天には読み順を曖昧にする意図があったようで、番号をつけなかった。

コマの中の背景は、コマ枠によって切られているが、実際にはコマより広いことが読み取れる。上から2列目では、登場人物がコマ枠を超えて隣のコマの空間に直接接触する。言い換えれば、登場人物は、ストーリー内の空間とページ上の空間、どちらに基づいても行動できる。ここでは、別々の空間の描くための仕切りであるはずのコマ枠が、逆に異なる空間を引き寄せる機能を果たしている。

おわりに

楽天によるマンガ表現がいかに独創的であったかを認識すると、マンガの国際的な歴史において彼の位置付けを見直すべきであることが分かる。楽天が活躍していた当時のマンガの先駆者であったウィンザー・マッケイやグスタフ・ヴァービーク、また現代の、実験的な表現で有名になったクリス・ウェアの作品などと同じように、北澤楽天の作品もマンガの古典として認められるべきである。また、「映画的」表現が多く用いられる傾向がある日本マンガ界は、マンガのページ上の空間を生かした北澤楽天からもっと見習うべき要素があるのではないかと筆者は考えている。

図版出典

図1：北澤楽天「太郎トケモノノウラツリ」『凸茶目漫画集』楽天全集 第6巻、昭和5年（1930）

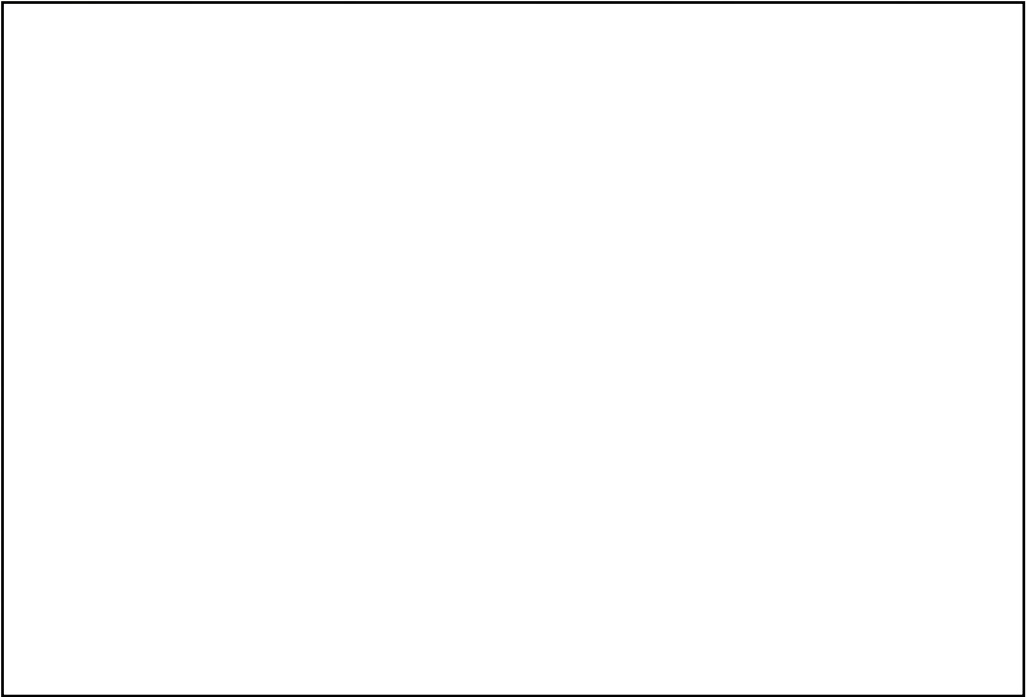
図2：北澤楽天「くまとくぢらのつなびき」『凸茶目漫画集』楽天全集 第6巻、昭和5年（1930）

図3：北澤楽天「囲碁の転変と家の浮沈」（「時事漫画」）『時事新報』明治35年（1902）11月9日

図4：北澤楽天「ブリキ屋と俳諧師と蒲鉾屋」（「時事漫画」）『時事新報』明治35年（1902）4月20日

※ 図1と図2は、様式から見て『子供之友』が初出であるが、残念ながら確認することができなかった。本論文においては、『楽天全集』のバージョンのみ扱うこととする。

【图 1】



【图 2】



【图 3】



【图 4】

