

平成 21 年度 博士論文

ウィンザー・マッケイのマンガ作品に関する研究  
—「レアビット狂の夢」とマンガ言説の問題—

東北大学大学院情報科学研究科  
人間社会情報科学専攻

三 浦 知 志

## 目次

序章 .....	5
0.1 「マンガ」について：マンガ研究の現状.....	5
0.2 問題の所在と本稿の目的.....	11
0.3 本論文の構成と資料体.....	15
 第一章 ウィンザー・マッケイと「レアビット狂の夢」 .....	17
1.1 ウィンザー・マッケイの経歴.....	17
1.1.1 1867 年から 1903 年まで（マンガ制作以前） .....	18
1.1.2 1904 年から 1911 年まで（主要なマンガ制作期） .....	23
1.1.3 1911 年から 1934 年まで（マンガからアニメーションへ） .....	28
1.2 「レアビット」の内在的分析.....	33
1.2.1 新聞掲載について .....	34
1.2.2 「レアビット」の主題・主要テーマ .....	36
1.2.3 コマ内部に描かれた要素 .....	38
1.2.4 コマの配置 .....	44
1.2.5 コマ展開と物語の展開 .....	45
1.2.6 具体例 .....	47
1.2.6.1 育毛剤のエピソード .....	47

1.2.6.2	画家のエピソード .....	48
1.2.6.3	合体動物のエピソード／帽子のエピソード .....	49
1.3	「レアビット」におけるメタ表現のマンガ内在的分析 .....	50
1.3.1	「リトル・サミー・スニーズ」 .....	51
1.3.2	マンガのメタ表現に関する先行研究 .....	53
1.3.3	線の多義性と超越的な作者 .....	57
第二章	「レアビット」とその文化的背景 .....	64
2.1	マンガ史（アメリカ、1890年代から1920年代まで） .....	65
2.2	『テレグラム』研究の意義 .....	71
2.2.1	『テレグラム』について .....	72
2.2.2	『テレグラム』のマンガの調査 .....	73
2.3	メタ表現の外在的分析 .....	77
2.3.1	ライトニング・スケッチと線の多義性 .....	77
2.3.2	ライトニング・スケッチと超越的な作者 .....	79
2.3.3	同時代の文脈への配慮 .....	81
第三章	「レアビット」とマンガ言説の問題 .....	86
3.1	マッケイ作品をめぐる価値基準 .....	87
3.2	マンガ研究における「レアビット」の「無視」 .....	95

3.2.1	ダニエル・アラスによるアナクロニズム論の参照 .....	95
3.2.2	「レアビット」の評価史 .....	98
3.2.3	表現形式重視のマンガ定義 .....	105
3.2.4	「レアビット」のキャラクターは「古い」 .....	110
3.3	いかにしてマッケイをマンガ史のなかに位置づけるか .....	116
終章 .....		123
4.1	本論のまとめ .....	123
4.2	本稿の意義と課題 .....	129
謝辞 .....		134
参考文献 .....		136
図版出典 .....		143

## 序章

本稿は、アメリカのウィンザー・マッケイ (Winsor McCay, 1867-1934) のマンガ作品、とりわけ「レアビット狂の夢」(*Dream of the Rarebit Fiend*, 1904-1911, 1913) に関する研究である。この研究は、ウィンザー・マッケイによるマンガ表現の具体的なあり方に注意を払いながら、そのマンガ表現を歴史の中に位置づけ、加えてマンガ作品を論じることそれ自体に含まれる問題を検討している。

ウィンザー・マッケイや「レアビット狂の夢」を考察の対象とすることで本稿が何を明らかにするのかを述べる前に、まずは本稿で用いられる「マンガ」という言葉が何を指しているのかを明確にしておきたい。

### 0.1 「マンガ」について：マンガ研究の現状

アメリカ人であるウィンザー・マッケイの作品に対して「マンガ」という言葉を用いるのには、説明が求められるだろうと思う。「マンガ (manga)」という言葉が日本語以外の文脈で用いられた場合は一般に「日本のマンガ」を指し、アメリカの作品に対しては通常「コミックス (comics)」という言葉を用いるからである。だが本稿では、日本マンガ、アメリカン・コミックスなどの区別を越えて、それらのうちに共通した物語表現の形式を見ることができると仮定し、その表現形式を「マンガ」と呼ぶものとする。この用語法に従えば、コミックスはアメリカの「マンガ」、バンド・デシネ (bande dessinée) はフランスの「マンガ」、フメッティ (fumetti) はイタリアの「マンガ」というように、本稿における「マンガ」とは、日本製にせよ外国製にせよ、ある共通の物語表現の形

式を備えたものの名前である。

ある物語表現の形式とは、物語の推移をフレーム付の絵（コマ）の連続で示し、物語の登場人物の言葉がコマの中に配置されている（通常は吹き出しを伴う）もののことである。この要素がマンガにおける重要な形式として選択されている理由について述べるためには、これまでの研究の歴史を振り返らなくてはならない。本稿の意味での「マンガ」研究が本格的に開始されたのは、主に構造主義の影響下にあったフランスにおいてである。マンガの表現形式そのものに注目が集まり、1976年、ピエール＝フレノー・ドリュエルが「線条性から紙面性へ」と題された論文を『コミュニケーション』に寄稿した<sup>1</sup>が、この論文は、マンガにおけるコマの連続性やコマのページへの配置を主題とするものであった。「線条性から紙面性へ」はフランスでのマンガ表現に関する研究の土台となった論文であり、様々な批判を受けつつも、ここで扱われたコマについての諸概念は現在の研究に踏襲されている<sup>2</sup>。また、マンガの表現形式のあり方を解明する努力はフランス以外の国々でも現れる。アメリカでは1985年、ウィル・アイズナーの『コミックス&シーケンシャル・アート』が登場し、アイズナーはマンガを「連続的芸術」の一形態と捉え、また吹き出しやオノマトペ、様々な効果線など、マンガにおける表現のあり方を説明した<sup>3</sup>。スコット・マクラウドはアイズナーの「連続的芸術」としてのマンガという考えに同意し、1993年に『アンダスタンディング・コミックス』の中で「連続的芸術」の要素をマンガの定義の核に持ち込んでいる<sup>4</sup>。日本では1994年、四方田犬彦が記号学の立場

---

<sup>1</sup> Pierre Frenault-Druelle, «Du linéaire au tabulaire», *Communications*, n° 24: *La bande dessinée et son discours*, Paris, Le Seuil, 1976, pp.7-23.

<sup>2</sup> 野田「コマ割りは「何を」割っているのか」『ユリイカ 特集・マンガ批評の新展開』, pp.161-165に詳しい。Groensteen, *Système de la bande dessinée* (1999) は「線条性から紙面性へ」を受け継いだ近年の研究である(2009年、野田謙介による邦訳『マンガのシステム』が刊行された)。

<sup>3</sup> Eisner, *Comics & Sequential Art* を参照。

<sup>4</sup> McCloud, *Understanding Comics*, pp.5-9. 邦訳は『マンガ学』(1998年)。コミックスの定義は以下のように記されている: 'Juxtaposed pictorial and other images in deliberate

からマンガの表現を分析した『漫画原論』が現れ、また 1995 年には夏目房之介・竹熊健太郎他『マンガの読み方』によって、マンガ表現における様々な記号が分類され、マンガを「絵・コマ・言葉」の三要素からなるものとしてマンガ表現を体系化する試みがなされた。これらの研究においてもやはりコマの連続という要素が重視され、2005 年の伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド』や秋田孝宏『「コマ」から「フィルム」へ』などの著作でもマンガにおけるコマの性質が検討されている。

このように、マンガの表現形式を、とりわけコマの連続という要素に重点を置いて考察することへの関心が、20 世紀後半以降、世界的な広まりを見せていた。1993 年にイタリアのルッカ市で開催されたマンガの国際大会では、コマが連続していることと、登場人物の台詞がコマの内部にあることがマンガの条件とみなされた<sup>5</sup>が、この出来事は、マンガの条件を完全にその表現形式に求めていること、そして、この大会が各国の垣根を越えた国際会議であり、文化圏ごとにバンド・デシネやコミックス、マンガやフメッティなどと呼ばれてきたものを同列に扱おうという情勢を示していると言える。1998 年にコペンハーゲン大学で行われた学会報告をまとめた論文集『コミックス&カルチャー』の中の、編集者によるイントロダクションによれば、近年のマンガ研究においては、マンガの表現形式以外の要素、例えば物語の内容や出版形態などをマンガの定義に入れるかどうかについては研究者によって意見が分かれるが、表現形式の一定の要素がそろっていることをマンガの必要条件とすることについてはほとんど

---

sequence' (邦訳では「意図的に連続的に並置された絵画的なイメージやその他の図像」)。

<sup>5</sup> 小野「日本とアメリカにおける長編物語マンガの発展」p.54 および、小野『アメリカン・コミックス大全』pp.12-13. 小野はこのルッカ市の国際会議について、マンガ情報誌 *Witty World* (<http://www.wittyworld.com/index.html>) の 1995 年のニューズレターを出典として挙げている。残念ながらこれに当たることはできなかったが、小野の言葉から推測するに、この会議は、主に欧米のマンガ研究家らの間で、マンガの定義と起源について一定のコンセンサスを得る目的で企画されたと思われる。マンガの起源は、上記の定義を満たすものが初めて登場する年である 1895 年とされた。

どの研究者が同意している<sup>6</sup>。マンガの表現形式上の性質や構造を考察する「マンガ内在的分析」は、現代のマンガ研究においては主流のアプローチのひとつとなっている。

しかしながら、各文化圏の表現に共通する表現形式を指し、かつ各国で共有されている言葉は、今のところ存在していない<sup>7</sup>。これは、元来「マンガ」「コミックス」「バンド・デシネ」などの言葉がそれぞれ微妙に異なる意味の外延を持っているからである。特に日本において「マンガ（まんが、漫画）」<sup>8</sup>という言葉は、一枚絵の作品（英語では一枚絵の作品に対しては「カートゥーン」(cartoon)を用いる）をも含む。「日本マンガ学会」の英語訳が *Japan Society for Studies in Cartoon and Comics* となっているように、日本語の「マンガ」は英語の *comics* と *cartoon* の両方を合わせたものに相当する。

一方で、日本において「マンガ」という言葉を、日本の内外を問わずコマの連続という形式を備えた作品に対して用いようとする研究があることも事実である。四方田はウィンザー・マッケイの「夢の国のリトル・ニモ」(*Little Nemo in Slumberland*) を『漫画原論』の中で取り上げているが、この作品に対して「漫画」という言葉を使っている。また、『ユリイカ 特集・マンガ批評の新展開』において野田謙介は、以下に見るように「マンガ」という言葉を表現形式

---

<sup>6</sup> Christiansen and Magnussen, "Introduction," *Comics & Culture*, p.10.

<sup>7</sup> 「コミックス *comics*」が各国で共有された言葉にあたるのではないか、という反応が返ってくるかもしれない。例えばアメリカで発行される *comics* のジャーナルも英語圏のものだけを扱っているわけではない。また、2009年12月に京都で行われた国際会議は「世界のコミックスとコミックスの世界」と題されていた。ただし、これはターミノロジーとして確立しているというよりもむしろ、国際会議や学術論文などで英語が共通語として用いられる現状を反映した現象であろう。日本語で「コミックス」は、マンガの単行本という意味で用いられることもあり、本稿では、世界共通用語としての *comics* のいわば和訳として「マンガ」を採用する。本稿を仮に英語で書くとすれば、「マンガ」には *comics* を充てることになる。

<sup>8</sup> 本稿では、漢字表記の「漫画」が日本古来の戯画や風刺画を論じる際に使われやすく、カタカナ表記の「マンガ」およびひらがな表記の「まんが」が戦後のストーリーマンガを論じる際に用いられやすい、という日本のマンガ研究の現状や、日本マンガ学会がカタカナを採用している状況を踏まえて、カタカナ表記の「マンガ」を用いることとする。ベルント編『マン美研』、p.ii および夏目・竹内編著『マンガ学入門』、pp.97-98 を参照。



を指すものとして用いることで現代のマンガ研究の可能性を広げるとする。

一度、マンガ一般、あるいは一般マンガについての理論が探求されるべきではなかろうか。そこから照射することによって、日本マンガと外国マンガの違いが語れるようになると思う。英語でコミックスが日本のマンガを指すことが可能なように、仏語でバンド・デシネが日本のマンガを指せるように、マンガという言葉で、バンド・デシネやコミックスを指してもいいのではないか。<sup>9</sup>

この引用文の前後の文脈から考えて、ここで言うマンガ一般とは、明らかに「コマの連続」という表現形式を念頭に置いたものである。野田が求めているのは、国境を越えて見出せる比較的普遍的な形式を論じるための言葉であり、その言葉として「マンガ」を用いることを提言しているのである。本稿では、「マンガ」という言葉と「コミックス」「バンド・デシネ」などの語が指し示す範囲の相違を認めつつも<sup>10</sup>、上記の野田の考え方と同様の立場をとり、「マンガ」という言葉を、文化圏を越えて共通してみられる表現形式を指すものとして取り扱う。繰り返すが、ここで言う表現形式とは、コマが連続していることと、登場人物の言葉がコマ内部に配置されていること、この二点である。実際には、本研究

<sup>9</sup> 『ユリイカ 特集・マンガ批評の新展開』p.160.

<sup>10</sup> 「コミックス」「バンド・デシネ」「マンガ」に関して、コマの数についての大まかな概念図を作成するならば以下ようになる。

	1 コマ	複数コマ (=本稿での「マンガ」)
英語	cartoon	comics (comic strips, comic books, etc.)
フランス語	dessin de presse, caricature	bande dessinée
日本語	マンガ (1 コママンガ)	マンガ (4 コママンガ、ストーリーマンガ等)

英語とフランス語の場合は、コマの単数／複数に応じて呼称がはっきり異なるが、日本語の場合は形容詞が変化するだけでいずれも「マンガ」という言葉が用いられる。本稿における「マンガ」は、表現形式として複数コマを持つものである。

で考察の対象となっているマンガとは、アメリカの、新聞に掲載されているマンガがほとんどであり、一般にアメリカの新聞マンガを指す「コミックストリップ (comic strips)」という言葉を用いて、本研究をコミックストリップ研究と呼ぶこともできる。これを敢えてマンガ研究と呼ぶことは、日本におけるマンガ研究の対象を日本のマンガだけでなく海外の作品にも広げることにつながり、野田の言う「マンガ一般」の理論構築にとって、あるいは「マンガ一般」をめぐる知の国際的な共有にとって、意味のあることである。

本稿において「ウィンザー・マッケイのマンガ作品」と言う場合は、コマが複数ある作品に限っているが、実のところ、マッケイは実に数多くのカートゥーンをも制作している。上述のように本稿では「マンガ」の指す範囲を、コマの連続とコマ内部の言葉という表現形式を持ったものに限定しているが、コミックストリップもカートゥーンも描いていたという一点において、実のところマッケイの創作活動は日本語の広義の「マンガ」(1コマ・複数コマ双方を含めたマンガ)に相当していたと言える。マッケイがコミックストリップ制作を行っていた1900年代初頭という時期は、同一の新聞にコミックストリップもカートゥーンも描かれ、また一人の作家が両方とも手がけるといったことがあり、両者はジャンルとして未分化の状態だった。本稿ではマッケイのコミックストリップを主な考察対象とするが、カートゥーンに対する目配りも行っていくつもりである。

またこの時期、コマ枠(フレーム)やコマ内部の言葉はないものの、絵の連続とキャプションという形式による物語は数多く存在していた。この形式は特にユーモア雑誌に多数見られ、マッケイ自身もこの形式の作品を制作している。本稿では、コマ枠やコマ内部の言葉の有無を問わず「絵の連続」形式を備えた作品に対して、「ストリップ」という言葉をコミックストリップの上位概念として用いる。ストリップとは帯状という意味であり、実際の作品のあり方は帯状

でない場合が多いが、マンガ研究者のデイヴィッド・カンズルが 19 世紀のユーモア雑誌の作品に対してこのストリップという言葉を用いていたことを受けて<sup>11</sup>、本稿ではこの呼称を採用する。

## 0.2 問題の所在と本稿の目的

20 世紀全体を通してマンガは世界の様々な地域で発展し、多くの人々に読まれ楽しまれてきた。その 100 年余りの歴史の中で、マンガは産業として大きな成長を遂げたばかりではなく、表現手法を着実に洗練させ、また扱う主題や物語を多様化させて、21 世紀に入った現在、社会的にも美的にも無視できない文化として存在している。このマンガの歴史を記述するうえで、マンガ史最初期の天才としてこれまで必ず取り上げられてきたのが、本稿の主題であるウィンザー・マッケイである。見ればすぐにわかるその圧倒的な画力が、マンガ史に記述される何よりの理由となっているが、とりわけ「夢の国のリトル・ニモ」(1905-1911)はマッケイの写実的な描写や繊細な色彩感覚、独創的なコマ割り、多様な登場人物が織りなす幻想的な物語など、マッケイの突出した才能が遺憾なく発揮されており、今ではアメリカのマンガ史における正典となっている。またマッケイは「夢の国のリトル・ニモ」の登場人物たちを用いたアニメーション映画も制作している。アニメーション作品「リトル・ニモ」はマンガのキャラクターを主人公にした世界最初のアニメーションであり、マッケイと「夢

---

<sup>11</sup> Kunzle, *The History of the Comic Strip*. 本稿第三章で詳述するが、カンズルは、絵の連続という表現形式があれば、19 世紀以前の作品に対しても「コミックストリップ」という言葉を使用し、その略語として「ストリップ」という言葉も用いている。現在、「コミックストリップ」という言葉は、一般には 19 世紀末のキャラクター「イエロー・キッド」の誕生以後のものを強く想起させる言葉であるので、本稿ではカンズルの用語法をそのまま用いずに、「ストリップ」という言葉を「コミックストリップ」の上位概念として独立させた。本稿の「ストリップ」とは、「イエロー・キッド」以前／以後という時代区分やコマ内部の言葉の有無に関わらない。

の国のリトル・ニモ」はアニメーション史においても重要な人物と作品になっている。

「夢の国のリトル・ニモ」はマッケイの生前にすでに高評価を得ていたマンガであるが、マッケイの死後も、マンガ研究者によって積極的に評価されている。1947年、アメリカのコールトン・ウォーがアメリカン・コミックスの通史である『ザ・コミックス』において「夢の国のリトル・ニモ」を絶賛して以来、「夢の国のリトル・ニモ」とマッケイはマンガ史に必須のものとされるようになった。そしてとりわけ近年の、マンガの表現形式を重視する内在的分析においては、以前にも増して「夢の国のリトル・ニモ」が高く評価されている。マンガの表現形式上の性質や構造を検討する内在的分析の立場を取り入れるマッケイ論は、「夢の国のリトル・ニモ」におけるコマ割りのあり方がマンガの表現の可能性を開拓したものだとして、マッケイを偉大な先人と位置づける。

実はこの現状こそ、本研究がマッケイを考察の対象に据えた主な理由である。マッケイをマンガ表現の開拓者と位置づけ、「夢の国のリトル・ニモ」を特権的に取り上げ続けることを、本稿は問題視する。「夢の国のリトル・ニモ」が評価されるべき作品であることを否定するつもりはないが、ここにはいくつかの問題が潜んでいるように思う。

まず、「夢の国のリトル・ニモ」を特権的に扱うことによって、マッケイという人物に対する現代のわれわれの理解が一面的になる危険性を指摘することができる。マッケイは「夢の国のリトル・ニモ」以外にも実に多くのマンガを制作したマンガ家であり、「夢の国のリトル・ニモ」のような幻想的な物語とは趣が異なるマンガをいくつも描いている。より多面的なマッケイ像を構築するためには、「夢の国のリトル・ニモ」以外の作品の考察を充実させなくてはならない。また、「マッケイはマンガ表現の開拓者である」という評価は、例えば現代のマンガ研究において大きな影響力を持つスコット・マクラウドなどによって

なされているが、この評価を歴史的に相対化することが必要である。すなわちマッケイがマンガ表現を開拓したと言えるのかを検討するには、マッケイの時代においてマンガがいかなる文化的布置にあったか、あるいはマッケイ自身がマンガ表現に対してどのような認識を持っていたのかといった、同時代的文脈を検討する作業が必要である。この場合求められるのは、マンガの内在的分析よりも、マッケイとその外的状況との関係を歴史的に検討する「外在的分析」ではないか。マッケイのマンガ作品を外在的にも検討することは同時に、マッケイという人物の多面的な理解へとつながる。

本稿は、マンガの定義において近年の表現形式重視の立場を前提とし、「夢の国のリトル・ニモ」を評価しつつも、この作品とは別のマンガ作品を取り上げることによって従来のマッケイ論を相対化し、また、「マンガ表現を開拓した」といった評価とは異なるマッケイのあり方を提示することを目的としている。そのために選ばれたのが「レアビット狂の夢」である。このマンガは「夢の国のリトル・ニモ」と同時期に制作されたものであり、「夢の国のリトル・ニモ」と同様にマンガの表現形式を考察するうえで興味深い事例をいくつも備えている。本稿で特に焦点を当てている表現は「マンガのメタ表現」（マンガがマンガについて自己言及しているような表現）のあり方である。これは「夢の国のリトル・ニモ」にも若干見られる表現だが、「レアビット狂の夢」からはより多くの事例を挙げることができる。詳しくは本論で後述するが、マンガの表現形式の検討という文脈において、このメタ表現はマンガ家自身によるマンガ考察として読むことができる。従来のマンガ研究者はマンガのメタ表現の具体例を通して、マンガの表現形式一般のあり方に関する考察へとつなげている<sup>12</sup>。このよ

---

<sup>12</sup> マンガのメタ表現一般に関する考察を行っている研究は、本文で取り上げた四方田『漫画原論』や夏目・竹熊他『マンガの読み方』の他に、Groensteen, «Bandes désignées / De la réflexivité dans les bandes dessinées» や、本論で参照する Inge, *Anything Can Happen in a Comic Strip* などがある。

うに「レアビット狂の夢」はまず、マンガ表現の探求という観点から、「夢の国のリトル・ニモ」に劣らず重要である。

だが、議論をこの段階で止めてしまっては、従来多かった「夢の国のリトル・ニモ」の内在的分析と大差ない。本研究は「レアビット狂の夢」の20世紀初頭におけるあり方を重視し、このマンガが掲載されていた新聞を調査するとともに、「新たなマンガ表現を開拓した」という評価とは違ったマンガ史的评价を「レアビット狂の夢」に与え、さらに、マンガ表現の観点から取り上げたマンガのメタ表現を同時代的文脈にも組み込むつもりである。この試みは、「夢の国のリトル・ニモ」という作品の評価の相対化であると同時に、「夢の国のリトル・ニモ」を特権的に扱ってきた従来のマッケイ研究の視座そのものの相対化でもある。「レアビット狂の夢」という作品を歴史的に検討することにより、マッケイをより多面的に捉えることが可能となり、また、これまでのマンガ史に欠けていた部分を埋めることができる。

事実、「レアビット狂の夢」は連載当時かなり人気のあったマンガであるが、その後のマンガ史においてはなぜか記述されることが少なかった。本稿はこの、「レアビット狂の夢」を欠いたマンガ史の存在を通して、マンガを論じる主体のマンガ観の問題について考察を行っている。これはマッケイ論というよりマンガ言説に関する議論である。「レアビット狂の夢」が記述されてこなかったのは、マンガ史を書き、過去のマンガを評価する主体が持つマンガ観に原因があるのではないか。本研究はこの仮説のもと、「レアビット狂の夢」の表現形式やこのマンガが置かれた文化的状況に加えて、「レアビット狂の夢」を記述していないマンガ史を検討し、現在「レアビット狂の夢」が「夢の国のリトル・ニモ」ほど注目を集めていない理由を探ることも目的とする。

まとめよう。本稿がウィンザー・マッケイと「レアビット狂の夢」を考察の対象とするに至ったきっかけは、従来のマッケイ論に対する疑問である。本稿

は「夢の国のリトル・ニモ」ではなく「レアビット狂の夢」の表現を考察の中心に据える。「レアビット狂の夢」は、その表現形式を考察する内在的分析、およびこのマンガとそれを取り巻く外的状況との関係を調査する外在的分析、これらふたつのアプローチによって検討される。外在的分析はマッケイ論だけでなく 20 世紀初頭のマンガ史の補完作業となる。また本稿では、従来のマッケイ論における「レアビット狂の夢」の扱い（というより、扱われていなかったこと）それ自体を検討し、マッケイに限らずもっと一般的な、マンガを評価したりマンガ史を記述したりすることの問題を考察する。

### 0.3 本論文の構成と資料体

本稿の本論部は三章構成である。第一章で「レアビット狂の夢」の内在的分析を、第二章で「レアビット狂の夢」の外在的分析を行い、第三章ではマンガ史記述と「レアビット狂の夢」の関係を考察する。

第一章ではマッケイに関する伝記的な内容を概説した後で、「レアビット狂の夢」の形式的特徴や具体的な表現に注目し、マッケイによるマンガ表現が物語の提示に効果的な役割を果たしている事例をなるべく幅広く拾い上げる。第三節ではマッケイのマンガにおけるメタ表現を主題とし、近年のマンガ内在的分析の成果を踏まえて「レアビット狂の夢」におけるメタ表現の具体的なあり方を論じる。

第二章ではまず、20 世紀初頭アメリカのマンガ史を見渡したうえで、「レアビット狂の夢」が掲載されていた媒体である、新聞『ニューヨーク・イブニング・テレグラム』(*New York Evening Telegram*) の諸特徴に言及する。さらに、「レアビット狂の夢」以外にも様々なマンガがこの新聞に掲載されていた具体的状

況についての調査の結果をまとめ、「レアビット狂の夢」のマンガ史的意義を明らかにする。また、第三節ではマッケイによるメタ表現を再び取り上げ、第一章第三節で得た知見をマッケイの周囲の状況に照らし合わせ、マッケイによるメタ表現を当時の文化的背景から説明する。

第三章では「レアビット狂の夢」をめぐって、より一般的なマンガ言説論を展開する。マッケイの生前から現在までなされてきたマッケイに対する評価を確認し、また美術史家ダニエル・アラスのアナクロニズム論を参照しながら、「レアビット狂の夢」がかつてマンガ史に記述されてこなかった状況、およびマッケイをマンガ史に組み込むにあたって問題となる点を検討する。すなわち、「レアビット狂の夢」における人物表現が、従来主流となってきたマンガ観からやや外れるものであること、そしてまた、マッケイがマンガ史の中に位置づけにくい対象であることが指摘される。

「レアビット狂の夢」の資料については、チェッカー社より刊行されている『初期作品集』シリーズ (*Winsor McCay: Early Works*) の1巻から9巻までと、メルクルの『完全版レアビット狂の夢』(*The complete Dream of the Rarebit Fiend*)、また、ニューヨーク公共図書館 (New York Public Library) より取り寄せた『ニューヨーク・イブニング・テレグラム』および『ニューヨーク・ヘラルド』のマイクロフィルムを用いた。『完全版レアビット狂の夢』とマイクロフィルムからは、マッケイのマンガ作品のみならず、マンガに関するマッケイ自身の言説も引用している。また、「レアビット狂の夢」以外のマッケイのマンガについては、『初期作品集』や『リトル・ニモ 1905-1914』(*Little Nemo: Little Nemo in Slumberland / Little Nemo in the Land of Wonderful Dreams / 1905-1914*) を参照した。



## 第一章 ウィンザー・マッケイと「レアビット狂の夢」

本章では、まずウィンザー・マッケイの経歴をふまえたうえで、マッケイのマンガ「レアビット狂の夢」(*Dream of the Rarebit Fiend*: 以下、「レアビット」と略記)の表現のあり方を詳述する。マンガという物語メディアの表現形式を考察するといった、いわばマンガ内在的分析という視座から「レアビット」を説明することは、「レアビット」という固有のマンガの作品論となるだけでなく、物語メディアのひとつとしてのマンガが、その表現のあり方にいかなる性質や制約を与えているのかというマンガ表現一般の問題を論じることにもつながる。

「レアビット」は自らの表現を通して、マンガ表現とはいかなるものなのかを示してくれるのである。だが「レアビット」の内在的分析を始める前に、マッケイの伝記を記すことで、「レアビット」というマンガ作品がマッケイの経歴のどのあたりに位置するものであるのかを示しておくとともに、「レアビット」を生み出したマッケイという人物の全体像を把握しておきたい。マッケイの営みやマッケイの周囲の環境についての概説は、マッケイのマンガ表現の出所をある程度位置づけるのに役立つ。

### 1.1 ウィンザー・マッケイの経歴

ウィンザー・マッケイの伝記的内容については、ジョン・キャナメイカーによるマッケイの伝記『ウィンザー・マッケイ——その人生と芸術』(John Canemaker, *Winsor McCay: His Life and Art*, 1987/2005)が最も豊富かつ信頼できる情報を提供している。マッケイの生い立ちを細かいところまで実証的に追跡し、ほぼ全作品の概要を紹介しているこの労作は、マッケイ研究におけ

る最重要文献のひとつであり、また個々のマンガの作品論としても有益な部分が少なくない。本節ではマッケイの経歴が述べられることになるが、その内容のほとんどすべてがこの伝記に依拠するものであり、主に段落ごとに出典を注の形で記すこととする。

### 1.1.1 1867 年から 1903 年まで（マンガ制作以前）

ウィンザー・ゼナス・マッケイ（Winsor Zenas McKay）は、父ロバート・マッケイ（Robert McKay）と母ジャネット・マリー（Janet Murray）の間に生まれた<sup>13</sup>。生年月日と生まれた場所は正確にはわかっていないが、キャナメイカーは伝記巻末のマッケイ略歴のなかで、マッケイを 1867 年カナダ生まれと記している<sup>14</sup>。

ウィンザー・マッケイの両親によれば、マッケイは幼少の頃から絵描きとしての才能を見せていたようである。また、マッケイは後年、自分は「メモリー・スケッチング」によって絵を描いていると言っていた。ある対象を絵にすると

---

<sup>13</sup> 兄妹にアーサー（Arthur : 1868-1946）とメイ（Mae : 1876-1910）がいる。また、姓の「マッケイ」の綴りは最初は McKay であった。いつ頃、いかなる経緯で McCay に変わったのかについては不明である。

<sup>14</sup> ブルックリンにあるウィンザー・マッケイの墓碑には 1869 年生まれとあり、またマッケイ自身も 1910 年のブルックリンでの国勢調査で 1869 年生まれと答えている。しかしマッケイは後に友人に対して、自分は 1871 年 9 月 26 日にミシガン州スプリングレイクで生まれたと主張しており、同様のことを当時の雑誌記事の中でも述べている。ミシガン州スプリングレイクとはウィンザー・マッケイの両親が 1866 年にカナダのオンタリオから引っ越してきた場所である。スプリングレイクでは 1893 年 5 月に大きな火事があり、学校や住宅、それに教会などが焼失してしまった。おそらくこのときにウィンザーの出生に関する記録が失われてしまったものと考えられる。キャナメイカーがマッケイの生年について調べたところ、1870 年と 1880 年のミシガンでの国勢調査記録に、ゼナス・W・マッケイが 1867 年にカナダで生まれたという記載があるのを発見した。これが正しいとなると母ジャネット・マリーは身重の体でスプリングレイクからカナダまで帰っていったことになるが、カナダはロバートとジャネットの生まれた地であるし、「ゼナス・W・マッケイ」がウィンザー・マッケイ本人である可能性は高いと思われる。また、マッケイの一定しない証言（1869 年／1871 年）よりも二度の国勢調査記録のほうが説得力がある。Canemaker, Winsor McCay, p.22.

きに、模倣の勘所を押さえるためには外せない重要な細部をマッケイは確実に捉え、その視覚的細部をいつでも正確に想起できたのであり、マッケイのメモリー・スケッチングは後の新聞社の同僚たちを常に驚かせていた。おそらくはマッケイの両親もこの視覚的記憶の能力を見て驚いていたのだろう。しかし父ロバートは、このマッケイの才能を認めつつも、マッケイを実務学校へ入学させようとし、マッケイが19歳のときに彼をミシガン州イプシランティへと送った。この実務学校はタイピングや速記、簿記などを習うための場所だが、マッケイはこの父の決断を不服に思い、結局この学校の授業にほとんど出席していない。代わりにマッケイは、イプシランティから西に50キロメートルほどにある大都市デトロイトへと向かい、「ワンダーランド」というダイム・ミュージアム<sup>15</sup>で客の似顔絵を描くアルバイトをして小遣いを稼いでいた。1枚25セントで売り、売り上げの半分がマッケイの稼ぎとなった。マッケイは「ワンダーランド」での経験を通して、客が喜ぶ絵を描くこと、金を稼ぐために絵を描くことを覚え、また同時に、「ワンダーランド」で展示物になっていた多種多様のグロテスクなものに強い興味を覚えたものと思われる。後年のマッケイのマンガに登場する珍奇な動物や不気味な怪物たちは、マッケイの「ワンダーランド」からの影響を感じさせる<sup>16</sup>。

マッケイの絵に対する世間の評判は高く、1888年にはマッケイの絵が地元の郵便局で展示されることになり、この展示会が『イプシランティ・コマーシャル』(*Ypsilanti Commercial*)という新聞に、小さな記事ではあるが掲載された。またこの頃、ミシガン州立師範学校 (Michigan State Normal School : 現・東

---

<sup>15</sup> ダイム・ミュージアム (a dime museum) とは、1ダイム (=10セント) が入館料の、大衆受けを狙った娯楽施設である。蠟人形や動物の剥製などの見世物を展示する部屋や、楽器の演奏や曲芸などの演芸を行う部屋などがある。「ワンダーランド」は地上4階・地下1階の建物で、午後1時から5時までの昼の部と、午後7時から10時までの夜の部とがある。Canemaker, Winsor McCay, p.29 を参照。

<sup>16</sup> Canemaker, Winsor McCay, pp.24-28.

ミシガン大学)の教師であるジョン・グッディソン(John Goodison)がマッケイの評判を聞きつけ、マッケイに対して私的に美術教育を施すことを申し出ている。マッケイはこの申し出を受け入れ、熱心に勉強した。グッディソンは地理学と図画の教師であり、遠近法技術の指導に長けていた。マッケイのマンガには遠近法的な空間描写が随所にあり、後のマッケイの作風を考えるとこのグッディソンの教育は非常に大きな意味を持つ。マッケイ自身も後にグッディソンとの出会いを、自らの絵画技術の習得にとって非常に重要だった時期として思い返している<sup>17</sup>。

グッディソンはマッケイの美術の才能をさらに伸ばそうと、マッケイに対してシカゴ美術研究所(The Art Institute of Chicago)で訓練を受けるよう勧め、マッケイは1889年シカゴに到着する。だが不思議なことにマッケイがシカゴで美術教育を受けた形跡はなく、代わりにシカゴの印刷会社で見習いとして働きだしている。この印刷会社はとりわけショーやサーカスの広告の製作を手がけており、マッケイはここでサーカスのポスターやダイム・ミュージアムの看板を製作した。そして、2年間シカゴに滞在した後の1891年、マッケイは今度はシンシナティへ向かう。シカゴを離れシンシナティに赴いた理由ははっきりしていないが、マッケイの印刷会社での「作品」がシカゴでダイム・ミュージアムを営むチャールズ・コール(Charles E. Kohl)とジョージ・ミドルトン(George Middleton)の目に留まり、ちょうどその頃新たにシンシナティでダイム・ミュージアムを開こうとしていた彼らが、そのシンシナティのダイム・ミュージアムのためにマッケイを雇ったのではないか、という可能性をキャナメイカーが指摘している<sup>18</sup>。

マッケイはシンシナティの「ヴァイン・ストリート・ダイム・ミュージアム」

---

<sup>17</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, p.30.

<sup>18</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, pp.38-39.

(Vine Street Dime Museum) で、ポスター画家兼広報係として働く。ここでのマッケイの評判も上々であった。また、マッケイは 1891 年、14 歳のモード・レオノア・デュフル (Maude Leonore Dufour) と結婚し、1896 年に息子ロバート (Robert Winsor McCay) を、さらに 1897 年には娘マリオン (Marion Elizabeth McCay) を授かった。家族を養うためにマッケイはダイム・ミュージアムでの仕事を精力的にこなし、さらには地元紙『コマーシャル・トリビューン』(*Commercial Tribune*) の編集部スタッフにマッケイの画力を買われ、新聞紙での仕事にも取り組みだす。それまで鉛筆や絵筆と絵具でポスターや看板を制作していたマッケイは、新聞のためにはペンとインクを使わなければならない、この点で最初のうちは苦勞していたようであるが、徐々に新聞での仕事にも慣れ、1898 年、マッケイはダイム・ミュージアムを辞めて『コマーシャル・トリビューン』紙のカートゥーニストとして正式に雇われることになった。1898 年 9 月 7 日の『コマーシャル・トリビューン』では、退役軍人団体であるグラント・アーミー・オブ・ザ・リパブリック (Grand Army of the Republic) のパレードの様子を描いたマッケイの絵が掲載されている (図 1) <sup>19</sup>。

マッケイは『コマーシャル・トリビューン』での仕事の傍ら、フリーランスの仕事としてユーモア雑誌『ライフ』(*Life*) に作品を提供していた。政治に関するカートゥーン (図 2) が描かれた一方で、コマを複数並べたストリップ形式のもの (図 3) もある。当時『ライフ』にユーモラスなストリップを寄稿していたアーサー・フロスト (Arthur B. Frost) という人物に対してマッケイは尊敬の念を抱いていた<sup>20</sup>が、フロストの作風は、絵を何枚も連続して並べることによって描かれた人物の運動や変化を表現し、その変化を (活字キャプションとあわせて) 読者に楽しませるというものであった (図 4)。この表現については本

---

<sup>19</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, pp.45-48.

<sup>20</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, pp.48-55.

章第二節、および第三章でも再び述べるが、連続する絵によって人物が運動していく様子を表現するというのは、後にマッケイが非常に得意とする、マンガにおけるアニメーション的表現を思わせる。これは、物事が運動している様子を少しずつ表現しているもので、1コマ1コマの漸進的な変化が、後のアニメーション制作を予期させるものである。マッケイが物事の運動の瞬間瞬間を説得力を持って表現できたのは、おそらくマッケイのカートゥーン制作が影響している。図2のロバの暴れている様子を静止画で、しかもペンとインクで巧みに表現していたことが、動くものの一瞬をうまく切り出す訓練になっていたのではないかと思われる。

1900年、マッケイはよりよい報酬を求めて『シンシナティ・インクワイアラー』(*Cincinnati Enquirer*)のスタッフとなった。この新聞においてマッケイは、プロット・マンガとでもいうべき「フィリックス・フィドルのジャングル・インプ物語」(*A Tale of the Jungle Imps by Felix Fiddle*)を掲載する。掲載期間は1903年1月18日から同年11月8日までで、マッケイにとって初めての連載タイトルである。この作品は作家ジョージ・ランドルフ・チェスター (George Randolph Chester) による詩にマッケイが絵をつけたもので、毎回異なるエピソードが描かれ、それぞれのエピソードの基本的な筋が表題として記されている (例えば「どうしてキリンは首が長いのか」「どうしてコウノトリは赤ちゃんを連れてくるのか」など。図5を参照)。登場するキャラクターは毎回登場する固定的なものと、エピソードごとに異なるものとあり、固定的なキャラクターには三人のインプ (小悪魔)、知的な猿たち、それに観察者のフィリックス・フィドルがいる。物語は、ジャングルに住むいたずら好きのインプたちが動物をいじめたりからかったりして遊んでおり、動物が困っているところ、猿たちが現れその動物の体を少し改造し、キリンであれば首が長くなったり、クジラであれば潮を噴くことができるようになったりするなどして、その新たに得た体

の特徴によってインプたちに仕返しをする、というものである。一連の出来事を、帽子とコートに身を包み、手にバッグを持った老紳士フィリックス・フィドルが眺めている。ペンとインクによる写実的な背景や動物の描写、インプたちの誇張された造形、カラーリング、描写によって取り上げるべき物語断片の選択など、マッケイがこれまでの経歴のなかで培ってきた作画技術が結集しており、同時に、この作品の線描や色使いは同時代の美術運動であるアール・ヌーヴォーを思い起こさせる。マッケイのこのスタイルは、後のマンガやアニメーション制作のベースとなっている<sup>21</sup>。

『フィリックス・フィドルのジャングル・インプ物語』連載終了の頃、マッケイはニューヨーク・ヘラルド社のスタッフに引き抜かれ、『ニューヨーク・ヘラルド』(*New York Herald*) や『ニューヨーク・イブニング・テレグラム』(*New York Evening Telegram*) を出版するジェームズ・ゴードン・ベネット・ジュニア (James Gordon Bennett, Jr.) のもとで働くことを決意した。1903年10月にニューヨークに入り、以後マッケイは様々なマンガを制作していくことになる<sup>22</sup>。

### 1.1.2 1904年から1911年まで（主要なマンガ制作期）

1904年1月、マッケイは早くも『ニューヨーク・イブニング・テレグラム』にマンガを掲載する。タイトルは「ミスター・グッドイナフ」(*Mr. Goodenough*) で、マッケイ初のマンガ連載である（図6）。各回、全6コマほどの物語で、大金持ちの主人公グッドイナフ氏は老いてはいるもののより活動的な生活を送る

---

<sup>21</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, pp.57-61.

<sup>22</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, pp.64-65.

うと、新しいことへのチャレンジを宣言する。だがチャレンジの途中できまって何らかの挫折を味わい、最後のコマでは再び落ち着きのある静かな生活に戻る。この作品は1月21日から3月4日まで、週に2〜3回のペースで掲載された。『ニューヨーク・ヘラルド』には、1904年4月24日、子供を主人公にしたマンガ「シスターズ・リトル・シスターズ・ボウ」(*Sister's Little Sister's Beau*)が、また同年5月28日には「フュリアス・フィニッシュ・オブ・フーリッシュ・フィリップズ・ファニー・フロリクス」(*Phurious Phinish of Phoolish Philipe's Phunny Phrolics*)が掲載された<sup>23</sup>。

マッケイのマンガで最初に人気を集めたのは1904年7月24日に『ニューヨーク・ヘラルド』で始まった「リトル・サミー・スニーズ」(*Little Sammy Sneeze*)である(図7)。これも毎回全6コマからなる物語で、主人公の少年サミーはコマが進むごとに徐々に口を開けていき、終盤で大きくくしゃみをする、その爆発によって、それまで平穏だった周囲の日常風景が、程度の差はあれ何らかのカタストロフィーに陥る。最後のコマにはひどい目にあった大人がサミーを蹴飛ばす瞬間が描かれ、一話が終了する。このマンガは1906年12月9日まで続き、連載期間中にはフランス語版の単行本が出版された(図8)<sup>24</sup>。周囲の状況とサミーの口が徐々に変化していく様子の描写は、フロストの作品などユーモア雑誌の影響を感じさせ、細かく描き込まれたカタストロフ的状况は、退役軍人団体のパレードの絵を想起させる。同時にこれらの表現は、「リトル・サミー・スニーズ」と同じ1904年に開始された「レアビット」以降のマンガにも見出される。

マッケイが「レアビット」を制作した時期は1904年から1911年までであり、これはマッケイが他のマンガを制作しつつも、常に仕事のひとつに「レアビッ

---

<sup>23</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, p.75.

<sup>24</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, pp.75-78.



ト」があったことを意味している。本節ではひとまず「レアビット」の制作年代を示すにとどめ、詳細の説明は次節で行うこととし、本節ではそれ以外の作品について述べていく。1905年1月8日から同年7月16日まで「ハングリー・ヘンリエッタの物語」(*The Story of Hungry Henrietta*)が『ニューヨーク・ヘラルド』に連載された(図9)。連載開始当初のエピソードでは主人公の女の子ヘンリエッタが生後間もない赤ん坊という設定であり、周囲の大人たちがヘンリエッタをかわいがるけれどヘンリエッタ自身は泣いてしまう。すると大人たちは「ヘンリエッタはお腹がすいたんだ」と解釈し、最後のコマでヘンリエッタは涙を流しながら哺乳瓶をくわえている。またこのマンガでは、連載が進むたびにヘンリエッタが年齢を重ねていく。現在のマンガにおいても同様だが、当時としてもマンガにおいて登場人物が年をとるというのは珍しく、このマンガの興味深いところである<sup>25</sup>。

1905年6月26日から1910年12月18日までは、『ニューヨーク・イブニング・テレグラム』に「ミスター・バニオンの天路歷程」(*A Pilgrim's Progress by Mister Bunion*)が掲載された(図10)。ジョン・バニヤンの『天路歷程』をタイトルに拝借したこのマンガで、主人公のバニオン氏は、自分が手に持っている Dull Care (つまらない気がかり) と書かれた大きな鞆をどうにかして捨て去りたいと毎回熱望する。例えば第一話では、道で出会った人がバニオン氏の代わりにこの鞆を運ぶ役を引き受けるのだが、その人に担いでもらっている隙にバニオン氏は「イージー・ストリート」(*Easy Street*)へと逃げてしまう。だが、レストランで豪勢な食事をしつつ今後の人生を喜んでいると、先ほどの人物が鞆を持って現れ、鞆をバニオン氏に投げつける。その後のエピソードでも、バニオン氏はこの Dull Care を燃やそうとしたり壊そうとしたり人に売ったりし

---

<sup>25</sup> Canemaker, Winsor McCay, p.92.

て、なんとかこの鞆から逃れようとするのだが、最後はきまって彼のもとに戻ってくるのである。主に 8 コマ構成のこのマンガは、バニオン氏の帽子とスーツ、それに鞆がインクのべた塗りになっており、背景の白さや Dull Care の文字の白抜きとのコントラストが読者の目を引く<sup>26</sup>。

前年の 1904 年に開始した「リトル・サミー・スニーズ」と「レアビット」がまだ連載中の 1905 年には、新たに「ハングリー・ヘンリエッタの物語」と「ミスター・バニオンの天路歷程」の連載が始まり、この頃マッケイは激務を極めていただろうと思われるのだが、マッケイはこの年もうひとつ連載を始める。それが、アメリカのマンガ史における古典「夢の国のリトル・ニモ」(*Little Nemo in Slumberland*) である (図 11)。1905 年 10 月 15 日から 1911 年 7 月 23 日まで『ニューヨーク・ヘラルド』で連載されたこのマンガは、写実的な描写や遠近法の表現、それに鮮やかな色彩など、ひとつの絵画としても見る者の目を楽しませているが、コマの形や大きさを物語の展開に合わせて変化させたり、コマの配置に趣向を凝らしたりと、マンガ特有の表現のあり方を考慮してもおり、現代のマンガ表現の研究において参照されることの多いマンガでもある。

「夢の国のリトル・ニモ」では、毎回結末でニモが夢から覚めて、夢の中の物語はエピソードごとに途絶えるのだが、翌週には前回の夢物語のつづきが描かれており、これらをひと続きの長編マンガとして読むこともできる。およそ 6 年にわたって続くひとつの物語を描いたマンガ家は、筆者の調べたかぎりマッケイが世界で初めてであり、この点でも「夢の国のリトル・ニモ」は無視できない<sup>27</sup>。

「夢の国のリトル・ニモ」を含め、マッケイは夢の世界や幻想的な空間を好んで描写している。時代背景としては、とりわけ 19 世紀末から世紀転換期にか

---

<sup>26</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, p.94.

<sup>27</sup> 小野「日本とアメリカにおける長編物語マンガの発展」、pp.55-57.

けて、主に文学や美術の世界で夢や幻想に対する思想史的関心が高まりを見せており、その象徴的な指標として 1900 年のフロイト『夢判断』の出版を挙げることができる。マッケイもこの文化状況のただ中にいたのであり、マッケイによる夢の主題化をこの文脈から捉えることも可能である。より直接的な影響の可能性を考えるならば、これまでのダイム・ミュージアムでの経験に合わせて、マッケイの自宅近所の娯楽施設を考慮する必要がある。マッケイは 1905 年、ニューヨークのブルックリン南部に位置するシープスヘッド・ベイ (Sheepshead Bay) に引っ越しているが、ここから南西に数キロメートルのところにコニー・アイランド (Coney Island) という地域があり、この地域には「ルナ・パーク」 (Luna Park) と「ドリームランド」 (Dreamland) というふたつの遊園地が開設されていた。遊園地でのアトラクションは光とスピードで満ち、園内の建造物は多種多様に装飾され、コニー・アイランドには人々が空想する世界が具現化されていた。マッケイがコニー・アイランドの遊園地からインスピレーションを受けたことは容易に想像できる<sup>28</sup>。

「夢の国のリトル・ニモ」は当時非常に人気が高く、連載開始から一年以内に 7 カ国語に翻訳され、1908 年からは「夢の国のリトル・ニモ」のオペレッタがブロードウェイなどで上演された。また、マッケイは 1911 年にこのマンガのアニメーションを制作し、自身のヴォードヴィル<sup>29</sup>活動に用いている。さらにこのマンガの人気は、「夢の国のリトル・ニモ」関連グッズの商品化を促し、衣服やサンダル、トランプなどが販売された (図 12)。

マッケイとヴォードヴィルとの出会いに関していえば、マッケイは 1906 年、有名なヴォードヴィルの興行主であるフレデリック・プロクター (Frederick F.

---

<sup>28</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, p.100.

<sup>29</sup> ヴォードヴィルとはアメリカにおける寄席演芸のことで、踊りや歌、手品や動物を使った曲芸、あるいは後述の絵描き芸などを見世物にする場所である。映画も (映画装置を含めて) 重要な演目のひとつであった。

Proctor) からヴォードヴィル出演の依頼を受け、この年の 6 月 11 日に「プロクター23 番街シアター」(Proctor's 23rd Street Theater) でヴォードヴィリアンとしてのデビューを果たす。演目は「ライトニング・スケッチ」という、黒板にチョークで絵を早描きする芸である。この芸はマッケイの他にジェームズ・スチュアート・ブラックトン (James Stuart Blackton) やバド・フィッシャー (Bud Fisher) などのマンガ家も行っており、彼らはこのヴォードヴィル活動が小遣い稼ぎにはちょうどよく、さらに自分のマンガの宣伝にもなると考えていた。マンガ家がヴォードヴィルに登場することは当時珍しくないことだった<sup>30</sup>。

ニューヨークを中心に「夢の国のリトル・ニモ」が人気を博しているなか、マッケイはなおもマンガ連載を続け、1909 年には新たに「プア・ジェイク」(*Poor Jake*) を『ニューヨーク・イブニング・テレグラム』に掲載する (図 13)。正確な掲載期間についてはキャナメイカーの言及がなく筆者も未調査であるが、1909 年春から 1911 年春まで連載された。主人公の寡黙な労働者ジェイクが雇い主のカーネル・ストール (Colonel Stall) に無慈悲な扱いを受けるこのマンガは、マッケイがヘラルド社で制作した最後のタイトルとなる。1911 年、マッケイは新聞王ウィリアム・ランドルフ・ハースト (William Randolph Hearst) に引き抜かれ、ジェームズ・ゴードン・ベネット・ジュニアとの契約を終えて、ハーストの『ニューヨーク・アメリカン』(*New York American*) で仕事をするようになった。

### 1.1.3 1911 年から 1934 年まで (マンガからアニメーションへ)

---

<sup>30</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, p.131.

ハーストに雇われる少し前の 1911 年 4 月 8 日、アニメーション映画「リトル・ニモ」(*Little Nemo*) が、マッケイのヴォードヴィルの演目として上映された。前半部はマッケイ自身やマッケイの知人らが登場し、マッケイがアニメーション制作を行っているところが映し出され、後半部では「夢の国のリトル・ニモ」の主人公ニモやプリンセスらが動くアニメーション映像になっている。撮影はヴァイタグラフ社 (The Vitagraph Company) のスタジオで行われた。「リトル・ニモ」はマッケイが初めて制作したアニメーション映画であり、1911 年以降のマッケイの活動はマンガよりもアニメーションおよび社説マンガ (エディトリアル・カートゥーン) に重点がシフトする<sup>31</sup>。

マンガが次第に描かれなくなったのは、マッケイがハーストと契約を結んだことが大いに関係している。マッケイは『ニューヨーク・アメリカン』紙に、ニモなど「夢の国のリトル・ニモ」のキャラクターたちが登場するマンガ「不思議な夢の国のなかで」(*In the Land of Wonderful Dreams* : 掲載期間は 1911 年 9 月 3 日から 1913 年 12 月 26 日まで) をはじめとするマンガを 27 作品制作している。例えば「真夏の白昼夢」(*A Midsummer Day Dream*)、「秋の白昼夢」(*Autumn Daydreams*)、「ただの夢だった」(*It Was Only a Dream*)、「私たちの祖先がしたように」(*As Our Ancestors Played It*)、「ロブスター狂の夢」(*Dream of the Lobster Fiend*)、「モルモン教徒じゃないのは嬉しくない？」(*Ain't You Glad You're Not a Mormon?*)、「ミスター・ボッシュ」(*Mr. Bosh*)、「夫というのはすばらしい」(*It's Great to Be a Husband*)、「いとしいパパと娘」(*Dear Dad and His Daughter*) などが挙げられるが、いずれも掲載期間は長くない。ハーストはマッケイにマンガ (コミックストリップ) を描いてもらいたかったわけではなく、社説マンガ (エディトリアル・カートゥーン) を描い

---

<sup>31</sup> Canemaker, Winsor McCay, p.160.

てもらうことを望んだ。そのため 1913 年、ハーストはマッケイに対しマンガ(コミックストリップ)を描くことを禁じてしまう。現在残されている数量以上のマンガが制作されていたかもしれないと思うと、少なくとも現代の読者にとってはマッケイとハーストとの契約が悔やまれるが、一方でマッケイの社説マンガはマッケイの絵画技術の高さを証明するものとなっている(図 14)。社説マンガはハーストおよび編集長アーサー・ブリズベン (Arthur Brisbane) のアイデアを絵にしたものであり、写実的な線描が、目立つように配置された言葉と組み合わせられ、絵の意味を明確に読みとることができるものが多い<sup>32</sup>。マッケイはかなり強引にカートゥーンに専念するよう強制され、マッケイが制作したカートゥーンの絵や言葉に対してブリズベンやハーストが口出しをすることもあったが、マッケイがこのことに関して苦々しく思っていた形跡は不思議と見当たらない。むしろ、1926 年に刊行されたクレア・ブリッグス『カートゥーンの描き方』(Clare Briggs, *How to Draw Cartoons*) の中でマッケイは、自身のカートゥーン制作に関して「私が成功した最大の要因は、常に絵を描きたいという無際限の切望にあった」「いかに才能があったとしても、常に描き続けていなかったなら私は今いる場所にはいなかっただろう」と述べ、絵を描くこと、描き続けることが自分にとっていかに重要であったかを主張している<sup>33</sup>。これらの言葉は、ブリッグスがカートゥーニストになるための心得をマッケイに問うたときの、マッケイによる返信の一部であり、ブリッグスおよびマッケイがこのカートゥーンという言葉をもどのように捉えていたのか(1 コマのカートゥーンだけか、それともコミックストリップも含めているのか)についての判断が難しいが、マッケイがカートゥーン制作に前向きに取り組み、それによってカートゥ

---

<sup>32</sup> Canemaker, Winsor McCay, pp.205-209.

<sup>33</sup> Briggs, *How to Draw Cartoons* のマッケイの言葉は以下に再録されている。Marschall, ed., *Daydreams and Nightmares*, p.19.

ーンの分野においても名声を得たという可能性を、彼らのやりとりから指摘できる。

マッケイは、アニメーションを制作することについて制限を受けることはなかった。これはハーストがアニメーション映画産業に将来性を感じており、いずれマッケイを自身の経営するアニメーション・スタジオで働かせるつもりであったためである。1915年にハーストはインターナショナル・フィルム・サービス (International Film Service) というアニメーション・スタジオを開いている。しかし、マッケイはこのスタジオで働くことはなく、別の会社とアニメーション制作を行っている。

1911年の「リトル・ニモ」に続き、二作目の「蚊はどのように行動するか」 (*How a Mosquito Operates* : 「蚊の物語」 (*The Story of a Mosquito*) と呼ばれる) がヴァイタグラフで制作された<sup>34</sup>。これは「レアビット狂の夢」の一エピソードをベースにしたアニメーションである。三作目は1914年の「恐竜ガーター」 (*Gertie the Dinosaur*) がボックス・オフィス・アトラクションズ (Box Office Attractions) によって制作された。マッケイはこれらアニメーションをヴォードヴィルでの自身の演目のなかで用いているが、とりわけ三作目の「恐竜ガーター」では、ただアニメーションを上映するのではなく、ステージ上のマッケイが、アニメーションとして描写されている恐竜ガーターとやり取りをする芸が披露された。この芸は人気が高く、マッケイはニューヨーク以外でも「恐竜ガーター」を演じたが、このマッケイのヴォードヴィル活動に関してはハーストが黙っておらず、ハーストは1914年、マッケイのヴォードヴィル活動はニューヨーク市内のみ許可し、市外は認めないという制限を与え、さらに最終的には、マッケイは1917年にヴォードヴィリアンを引退させられてしまう<sup>35</sup>。

---

<sup>34</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, p.164.

<sup>35</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, pp.175-177 および pp.182-187.

四作目は 1918 年、ジュエル・プロダクションズ (Jewel Productions) 制作の「ルシタニア号の沈没」(*The Sinking of the Lusitania*) である。第一次世界大戦中の 1915 年、ドイツの潜水艦がイギリスの豪華客船ルシタニア号を沈没させ、128 人のアメリカ人を含む 1200 人の乗客が命を落とすという事件が起こっていた。マッケイは愛国心からこの事件に関するアニメーションを作ることを決め、炎を上げる客船から乗客が海へ次々と落下するシーンを描きつつ、犠牲となった著名人の写真映像を挿入させた<sup>36</sup>。1921 年にもマッケイのアニメーションは散発的に上映された。「フリップのサーカス」(*Flip's Circus*)、「ケンタウルス」(*The Centaurs*)、「ガーティ・オン・ツアー」(*Gertie on Tour*)、「バグ・ヴォードヴィル」(*Bug Vaudeville*)、「ペット」(*The Pet*)、「フライング・ハウス」(*The Flying House*) などが例として挙げられる。このうち後半の三作品はマンガ「レアビット」内のエピソードがベースとなったものである。しかし、この頃を最後に、マッケイはアニメーション制作をやめている。1920 年代半ば、アニメーション映画業界は興隆を見せていた一方で、マッケイの名は偉大ではあるがすでに過去のものとなっていた<sup>37</sup>。

1924 年、マッケイはハーストとの契約を打ち切り、ヘラルド社に復帰する。このときヘラルド社はニューヨーク・トリビューン社と合併して『ニューヨーク・ヘラルド・トリビューン』(*New York Herald Tribune*) を発行しており、マッケイはここで「夢の国のリトル・ニモ」を復活させた。1924 年 8 月 3 日から 1926 年 12 月 26 日までの掲載であり、これがマッケイ最後のマンガとなった。この後、マッケイは再びハーストと契約を結び、1934 年に死ぬまで社説マンガを描き続ける。同年 7 月 26 日、脳溢血によりシープスヘッド・ベイの自宅

---

<sup>36</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, pp.188-197.

<sup>37</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, pp.197-199.



で息を引き取った<sup>38</sup>。

以上、簡単にではあるが、マッケイの経歴と作品についてまとめた。マッケイが幼少の頃より絵の才能があったこと、グッディソンによる美術教育、ダイム・ミュージアムでの仕事、新聞・雑誌への寄稿、ヴォードヴィルや遊園地といった娯楽にあふれた環境などは、マッケイのマンガの表現や内容に大きな影響を与えているように思われる。もちろん本論文の主題である「レアビット」も例外ではない。もっとも、本節で指摘した影響関係というのは、マッケイのマンガ全般の特徴と、マッケイやマンガを取り巻く状況とを大まかに結びつけようとしているだけで、マッケイによるマンガ表現の具体的な箇所と、マッケイの周囲の状況に関する具体的な部分とを論理的に接合しているわけではない。この考察は本論文の第二章で行われ、具体的には「レアビット」のマンガ表現のうち「マンガのメタ表現」と呼びうる表現と、マッケイのヴォードヴィルでの活動のあり方とを接続する試みとなる。だがその前に、「レアビット」のマンガ表現とはどのようなものか、「メタ表現」とは何かについて分析する作業を行わなければならない。本章はそもそも、「レアビット」のマンガ表現自体を語ること、また、「レアビット」の表現の検討を通して、マンガという物語メディアの表現の性質を考える際に手がかりとなるようなトピックを挙げることが目的であった。この「レアビット」の表現の検討を、続く第二節で行っていく。

## 1.2 「レアビット」の内在的分析

本節では、ウィンザー・マッケイの代表作のひとつである「レアビット」の

---

<sup>38</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, p.229, p.237, p.249.

主題や表現手法を詳しく検討していく。まずはこの作品の新聞掲載のあり方について簡単に言及したうえで、「レアビット」の物語の主題・主要テーマを述べ、その後「レアビット」のマンガ表現の考察を行う。本節ではマンガ表現一般のあり方を参照しつつも、あくまで「レアビット」の表現に即し、「レアビット」のあり方を列挙するという形をとっている。マンガを構成する表現上の要素の全体を提示したり、「レアビット」の表現からマンガの構成要素の全体に関する理論を構築したりするものではない。とはいえ、マンガ表現に関する理論構築のための予備的作業として本節を位置づけることはできる。

### 1.2.1 新聞掲載について

「レアビット」は、まずニューヨーク・ヘラルド社の夕刊紙『ニューヨーク・イブニング・テレグラム』（以下『テレグラム』と略記）に掲載された。期間は1904年9月10日から1911年6月25日までで、月曜から土曜までのうち平均二日のペースでの掲載であり、色彩はインクの黒色のみの白黒マンガである。その後、同じくニューヨーク・ヘラルド社の朝刊紙『ニューヨーク・ヘラルド』（以下『ヘラルド』と略記）の日曜版に、1913年1月19日から8月3日まで連載される。『ヘラルド』に掲載された作品は、もともとは1911年までに『テレグラム』用に制作されたものであったが、結局『テレグラム』には掲載されず、後に『ヘラルド』にカラーで登場した<sup>39</sup>。「レアビット」のエピソード数は、『テレグラム』が599エピソード、『ヘラルド』が29エピソード、合計628エピソードとなっている。すべて一話完結の物語で、最後のコマには SILAS（サ

---

<sup>39</sup> 『ヘラルド』日曜版に掲載された1913年は、マッケイがすでに『ニューヨーク・アメリカン』のハーストと契約している時期であるが、どのような契約関係の下でこの重複掲載が認められたのかについてはわかっていない。

イラス) というサインが書かれ、これがマッケイの「レアビット」におけるペンネームとなっている<sup>40</sup>。

紙面とマンガの面積比に関して言えば、『テレグラム』版「レアビット」は、わずかな例外を除いて二種類に分類できる。ひとつはマンガ全体が紙面の 4 分の 1 以下、およそ縦 23×横 17 センチメートルのタイプで、多くの場合マンガは紙面上段の中央部に置かれており、コマ数は平均すると 10 コマほどになる。もうひとつは「レアビット」連載開始から約一年後の 1905 年 9 月 30 日に現れたタイプで、マンガ全体が紙面の約半分、縦 25×横 39 センチメートルの大きさのものである。この 25×39 センチのマンガは土曜日に掲載され、紙面の上半分を占め、コマ数も平均して 20 コマくらいになり、23×17 センチのマンガと比べるとコマ数が格段に増加する。『ヘラルド』版「レアビット」は、すべてのエピソードが紙面全体を占めている。

コマのひとつひとつは手描きの線で、角の丸い方形として描かれ、縦と横に規則正しく並べられており、格子状の罫線によって構成されるのではないのも特徴的である。また、新聞マンガではマンガ部分のすぐ上にタイトルがつくのが慣習となっており、「レアビット」も例外ではない。連載開始当初は *Dream of the Rarebit Fiend*. (初回のみ *DREAM OF A WELSH RABBIT FIEND*. となっている) というタイトルが活字で示され (図 15)、1905 年 2 月 11 日のエピソード以降はマッケイ自身のデザインによる絵入りのレタリングになった (図 16)。この図のタイトルは 23×17 センチ用のものであり、25×39 センチ用のものも別に作られている (図 17)。

---

<sup>40</sup> マッケイによれば、自身が「レアビット」制作を始めるときにヘラルド社との契約上本名を使用できず、そのためペンネームを考案する必要があった。当時ヘラルド社周辺でゴミ収集を行っていた収集車の運転手にサイラスと呼ばれる古風な男がおり、マッケイが彼の名を拝借したというのがこの名前の出自である。McCay, *Dreams of the Rarebit Fiend*, p.ix.

### 1.2.2 「レアビット」の主題・主要テーマ

「レアビット」の各エピソードは、基本的にはどれもほとんど同じ物語構造を持っている。物語は、始めから終わりまで現実のニューヨークにありそうな設定の場合もあれば、始めは現実的だったのが最終的には非現実的な状況で終わる場合もあり、始めから終わりまで実際にはありえない物語内容の場合もある。いずれにせよエピソードごとに異なる主人公の状況は、物語が進むにつれてどんどん悪くなっていくか、最初から悪いままかのどちらかである。多くの場合、主人公は終盤で命の危険にさらされるが、最後のコマではベッドで目を覚ます人物が必ず描かれ、これまでの物語がすべて夢であったことが明らかになるとともに、悪夢から覚めた人物はその悪夢の原因を、床につく前に食べたレアビット（チーズトーストの一種）のせいにする。この物語構造は毎回変わることがなく、主人公も毎回異なるので、「レアビット」のエピソードが読者を楽しませられるかどうかは、夢物語部分の描写のあり方にかかっている。

「レアビット」のエピソードを数多く読んでみると、この夢描写において、マッケイが比較的によく用いる主題やモチーフがあることがわかる。まず、当時の都市風景を描いたものが非常に多い。自由の女神像やフラットアイアンビルなどニューヨークに実在する建造物が描かれることもある（図 16・17）。また、都市風景が多いことと関連して、「レアビット」には数多くの乗り物が登場する。特に頻出するのは自動車で、また鉄道も多く描かれるが、いずれの乗り物にせよそのスピードが持つ破壊力がテーマになっていることが多い。自動車が建物を破壊していく状況を描写したものが典型的と言える（図 18・19）。

当時の女性のファッションも数多く描かれている。とりわけ帽子についての物語が多く、最新のファッションを求める女性をマッケイがからかっていると

読むこともできる（図 20・21）。キャナメイカーはこの種の表現を、マッケイによる女性の虚栄心への攻撃と捉えている<sup>41</sup>。

都市の娯楽に関するエピソードも多数あり、野球やボクシングなどのスポーツ、サーカスなどのショービジネスが頻繁に主題となっている。また、スポーツであれば競馬、サーカスであれば曲芸についてのエピソードなどを中心に、動物たちの描写が非常に多い（図 22）。動物は「レアビット」全体を通して幾度も登場し、実在するものから架空のものまで、その種類も幅広い。もともとは人工物であったのが、徐々に動物になっていくというエピソードは「レアビット」のかなりの部分を占めている。

人々の行動に関するエピソードに目を向けると、まず多いのが登場人物の何らかの疾患や、あるいは主人公が何かしらコンプレックスに思っているような、体の一部についての物語である。薬を使って治そうと試みるが、最終的に失敗に終わるのが典型である（図 23）。あるいは、何か野望を抱いてその実現をもくろむが、結局失敗してしまうという物語も多い。また、家庭における人間関係のトラブルもよく描かれている。このタイプの物語で多いのは、夫婦間の不仲、あるいは夫と義母の不仲である（図 24）。マッケイが夫婦円満の結末や恋愛の成就を描いたり、優しい義母をテーマとする物語を作ったりすることはなく、キャナメイカーは、この種のエピソードはマッケイの実生活の反映であると見ている<sup>42</sup>。

実生活の反映に関して言えば、マッケイ自身がマンガのキャラクターとして登場することもある（図 25）。その際に物語の主題となるのはやはりマンガ制作自体であったり、ヴォードヴィルでのマッケイの評判に関するものであったりする。また、マッケイがマンガのなかに描かれるわけではないが、登場人物が

---

<sup>41</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, p.87.

<sup>42</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, p.202.

マッケイのペンによるインクでできていることを自覚しているようなエピソードもある。これはマンガ表現のあり方そのものがマンガのエピソードになっており、マンガのメタ表現と言える。このメタ表現については本章第三節で詳しく論じることにする。

ここまで、「レアビット」の物語の内容を簡単に紹介したが、各エピソードの具体的な内容と、主題上の傾向については、巻末の表 1 を参照していただきたい。以下ではさらに、「レアビット」の具体的なエピソードについて見ていきたい。ここからは「レアビット」各エピソードのあり方を、マッケイによるマンガの表現手法の説明とともに分析する。「レアビット」におけるマンガ表現についてできるだけ細かく分析していくために、まず「レアビット」のひとつのコマ内部に描かれた要素について言及し、その後、コマとコマとの関係について論を進めていく。

### 1.2.3 コマ内部に描かれた要素

「レアビット」の具体的な中身について、まずはコマ内部の描写を検討してみよう。同時代の他のマンガと同様に、マッケイのマンガもまたペンとインクで描かれたものであるが、その絵柄は他のマンガ家のものと比べるとかなり写実的であると言える。例えば登場人物は実際の人間の頭身で描かれ、マンガによく登場するような二頭身や三頭身の大人は存在しない。目や口も顔全体における比率で過度に強調されることはなく、抑制された「点」で表現されている。コマの内部には登場人物の体全体が描かれることが多く、顔の面積は小さくなり、必然的に目や口も小さくなっているのである。体の線や服装のシワはシンプルかつ的確に描かれ、人間の多様で複雑な動きの断片が正確に写し取られて

いる。老若男女の描き分けもはっきりとしており、また様々な体型の人々が登場し、社会階級も上流の大富豪から下流の浮浪者まで多様に描かれる。例えば図 26 は男性が薬を飲んで若返るという話であるが、老人から赤ちゃんまで、様々な年齢の男性像を描き分けている。あるいは図 27 では、徐々に太っていく女性と徐々にやせていく男性が描かれるが、これはいろいろな体型の描き分けができてこそ可能なエピソードである。さらに、まれにはあるが、アンドリュー・カーネギー（図 28・29）やイグナツィ・ヤン・パデレフスキ（図 30・31）など、実在の人物が実際の顔に似せて描かれていることがある。とはいえ多くの場合、現実社会の人間がすべて異なるように「レアビット」に登場するすべての人物もみな異なって表現されているわけではない。人種、年齢、性別、体型、社会階級は容易に判別できることが多いが、逆に言えば、人物が属する身体的・社会的グループさえ示されればそれ以上の個別的特徴の描写は必要とされていない印象を受ける。エピソードをいくつか見比べてみれば、白色人種の青年の顔はみなほとんど似たようなものであるとわかるし、婦人の顔も黒色人種の顔もそれほど差異はない。マッケイの人物表現においては人物の顔が詳細に描かれることは少なく、顔の描写が個人の特定において重要なものとなることはあまりない。また、物語上、個人の特定そのものが重要でないこともある。図 32 では、未開の地へ啓蒙活動に来た白人男性と、その未開の地に住む男たちが描かれている。白人と土着の民はその肌の色や服装からすぐに判別可能であるが、土着の民どうしを見比べると、体型やアクセサリーで見分けることができる人々もいるが、見た目にはほとんど同一と思える人々もいる。しかし、このエピソードでは土着の民を見分けることにそれほど意味はなく、白人宣教師を食べる人々が大勢いるということが重要なのである。実際 7 コマ目では、ほとんど同じ容姿の 4 人がひとつの吹き出しを共有しており、同じ思いを持つ人々がたくさんいることが示されている。

マンガにおける個人の特定ということで言えば、「レアビット」にはそもそも毎回登場する固定的なキャラクターがおらず、決まった名前を持つキャラクターもない。「サイラス」はほぼ唯一の例外であるが、彼にしたところで毎回登場するわけではない。読者が次に会うのを楽しみに待っているような、固有の名前と固有の姿かたちを持ったキャラクターが「レアビット」にはいないのである。名前を持つ登場人物はいるが、その名前はそのエピソード内での人物特定のみを機能としているだけで、エピソードが変われば忘れられる存在である。

描写の写実性について話を戻す。人間以外の描写もやはり写実的である。動物の顔は、擬人化されている場合もあればそうでない場合もあるが、体の部分は実際の動物に忠実に似せて描かれることがほとんどである。「レアビット」には実に数多くの動物が登場する。人間のように話をするものもいれば、あくまで現実の動物として描かれるものもある。図 33 には様々な動物が描かれているが、その写実性の程度もまた様々である。5 コマ目の馬やなどは、ブーツをはいているもののかなり写実的に描かれていると言えるが、馬車の上に乗っている猿はサイズが小さいこともあって、細部の描写が簡略化されている。図 34 の猿はより細かく描き込まれているが、他の動物に比べればまだ擬人化の程度が高い。図 35 のトナカイや熊、あるいは図 36 のカバやワニは、吹き出しを使って会話をしているものの、造形の点で図 34 の猿よりも実物らしい。また、とりわけ写実的に描かれるのは建造物や背景、あるいは小道具などの、キャラクター以外の描写である。コマ内部のスペースは限られているが、登場人物たちがいる場所や手にしている物、あるいは登場人物たちの身に起こっている周囲の状況などを、必要十分な描線の量で確実に表現している。自動車や汽車などの乗り物、帽子やドレスなどの衣服、室内の椅子やベッドなどの様々な家具、都市にひしめく高層ビルや群衆など、あらゆるものが現実らしく描かれている。コマ内部の空間全体を見ても、人物と周囲の小道具、および背景とが、マッケー



の確かな遠近法技術のもとに配置されているので、読者はコマ内部の絵全体を現実空間の模倣のように把握できる。そのため図 37 の鳥瞰描写も、非常にもっともらしいものになっている。

さて、これまでマッケイによる描写の写実性について論を進めてきたが、ここで同時代の別のマンガと比較してみると、マッケイの絵柄が他のマンガといかに違っているかがすぐわかる。ここでは、日曜版マンガからリチャード・フェルトン・アウトコールの「バスター・ブラウン」(Richard Felton Outcault, *Buster Brown* : 図 38)、ルドルフ・ディルクスの「カツエンジャマー・キッズ」(Rudolph Dirks, *Katzenjammer Kids* : 図 39)、フレデリック・バー・オッパーの「ハッピー・フーリガン」(Frederic Burr Opper, *Happy Hooligan* : 図 40)、および平日版マンガからジェームズ・スウィナートンの「ミスター・ジャック」(James Swinnerton, *Mr. Jack* : 図 41)、バド・フィッシャーの「A・マット」(Bud Fisher, *A. Mutt* : 図 42) を比較対象としているが、マッケイの絵柄はこれらの例と比べて、人物や動物の姿かたちを構成する諸要素がデフォルメされていない。なお、これとは対照的に、描線を重ねることによる陰影のつけ方に関しては、マッケイの陰影表現は抑制されているのが特徴である。線を描き込みすぎず、必要なところにだけ斜線による陰影を施しているのである。

コマ内部の描写に関して興味深いもののひとつに、登場人物が読者の方を向いて、あたかも読者に語りかけているような表現がある。図 43 は、コマ内部に描かれている人々のアングルから考えて、登場人物が紙面の「手前」にいるものと想定でき、まるで読者がその紙面の「手前」にいる登場人物と同一化しているものとして物語を捉えることができるような仕組みになっている。最初のコマを見てすぐに読者は、紙面の「手前」に横たわる人物と、その人物を上から見下ろす二人の人物との空間関係を想定する。二人の人物の会話から、彼らが医者であり、「手前」の人物が患者であることもわかる。ここで興味深いのは、

このエピソードにおける紙面「手前」の患者が見ているものと、このエピソードのそれぞれのコマが提示しているものとの一致である。一方で、登場人物が読者の方を向いて、読者に語りかけているような表現ではあるものの、図 43 とは違って読者＝登場人物という関係ではなく、あくまで登場人物が物語世界の外の読者を向いているようなマンガは多い。そのようなマンガの例として図 44 や図 45 などが挙げられる。

図 43 や図 45 においては、人物がクローズアップで描かれている。「レアビット」では登場人物はコマの内部に全身が描かれることが基本的なあり方である。例えば登場人物の身長がだんだんと伸びていくような物語において、人物の背丈に合わせてコマの縦幅が長くなるような仕組みは、人物の全身像の描写が基本となっているからこそその表現である。しかし時には、図 43 のように、人物の上半身だけが描かれるということもある。このようなショットは、コマの枠線の外部にも読者からは見えない物語空間があるという印象を強く読者に与え、マッケイによる現実らしい空間構成を支えるものとなっている。

ところで、マッケイによる絵の表現が優れているのは、写実性が高いということだけが理由ではない。『テレグラム』の色彩はインクの黒のみだが、この黒色を有効に使い、白と黒のコントラストを巧みにデザインしていることも重要である。コントラストがはっきり出てくるのはインクのべた塗りによる黒がある時だが、これが例えば人物の衣服に用いられ、白っぽい絵の中に黒い服を着た登場人物がいることによってその人物を引き立たせたり、その逆に夜の空の背景を黒くすることによって、白い人物を目立たせていることもある。線を重ねて白と黒の中間色を出しているのは部分的な表現であり、全体としては輪郭線とべた塗り部分の黒がよく映える描写になっている。図 46 は水中の場面を黒地で表現しており、その他のコマの白と好対照をなしている。また、図 47 や図 48 など、勢いよく飛び出す水や鼻に灯る光を明るく照らした、非常に効果的な

明暗法（光の明暗の対比により物体の立体感を出す技法）の表現がなされているものもある。

人物や物体の輪郭線以外で用いられる線もある。例えば登場人物の運動の軌跡や、爆発物の衝撃を示す線などが用いられる。また、物語世界内で音楽が奏でられている場合、その音を示すのに、図 49 のように五線譜が描かれていることがある。そしてもちろん、吹き出しの枠線と、吹き出し内の文字を構成する線とが存在する。吹き出しの形はシンプルで、余計な装飾は一切なく、ただ文字を囲んで周囲の描写と区別する機能、および吹き出しの一部が短く突起して発話者を指示する機能だけが使われている。図 50 では、登場人物による膨大な発話の量を示すために、9 コマ目を横幅いっぱいに拡大したうえで、その中の吹き出しも横に長く広げている。吹き出しの中の文字は手書きで、大文字のアルファベットが用いられ、文字が丁寧に並べられている。

吹き出し以外の文字はあまり多くはなく、特にオノマトペが使われることは稀である。しかし、背景描写のなかに文字が克明に書かれている場合があり、この文字が物語を説明するうえで重要な役割を果たしていることが多い。例えば図 51 では、船に乗り遅れた男をソーセージにして船まで飛ばす状況が描かれているが、背景に「ソーセージ」や「特許」などと書かれており、物語設定の細部の具体性が増すとともにユーモラスな効果も出ている。あるいは図 52 のように、各コマに世界各地の地名が書かれることもある。最後のコマの **SILAS** という署名も吹き出しの外の文字である。図 51、52 ではさらに、特定の人物への謝辞が書かれている。「レアビット」はこのように、エピソードのアイデアを読者からもらうことがあった。それから、これら「読める文字」とは別に、「読めない文字」、つまり言葉の意味内容は示しておらず、ただそれが文字であることがわかれば十分であるようなタイプの文字もある。図 53 の石碑がその例である。

『ヘラルド』版「レアビット」は、『テレグラム』版にはない特徴を備えてい

る。すなわち多様な色彩である。当時ヘラルド社は非常に優れたカラー印刷技術を所有しており<sup>43</sup>、スピードが求められる新聞業界で良質な色彩を印刷し続けてきた。『ヘラルド』版「レアビット」には、様々な色を混ぜ合わせてつくるような微妙な色合いの絵が並び、読者の目に楽しいものになっている。図 54 は、背景の色をコマごとに変化させ、全体として彩色の多様さと美しさを提示している。

#### 1.2.4 コマの配置

図 54 の美しさは、ひとつのコマの美しさ以上に、様々な色が並置されていることからくる美しさであるように思う。マンガというメディアにおいては、ひとつのコマの意味が他のコマとの関係で規定される部分が少なくない。そこで、ひとつのコマ内部の要素の検討に続いて、コマの複数性について考察してみよう。

「レアビット」一話分のコマ数は、『テレグラム』平日版（月曜～金曜）の 23×17 センチのものだと、少ない場合では横 2 コマ×縦 3 コマ＝全 6 コマ、典型的なのは横 2 コマ×縦 4 コマ＝全 8 コマや、横 3 コマ×縦 3 コマ＝全 9 コマ、横 2 コマ×縦 5 コマ＝全 10 コマなどである。多い場合だと横 4 コマ×縦 4 コマ＝全 16 コマのマンガもあるが、エピソード全体の面積は毎回ほぼ同じ大きさであるので、コマ数が多い分ひとつのコマの面積は小さくなる。コマの形はきまって矩形で、ひとつのエピソードで用いられるコマの大きさはみな同一であるケースが多く、すべてのコマが整然と配置されている。コマを読み進める順番は、横 1 列を左から右に進んで、その後すぐ下の列の一番左に視線を移した

---

<sup>43</sup> Canemaker, Winsor McCay, pp.101-104.

右まで読んでいくという、オーソドックスと言える形になっている。この順番は崩されることがなく、例えば読む順番を指定するべくコマ内部に番号を表示するといったことはほとんどない。25×39の『テレグラム』土曜版のものと、最も典型的なのは横5コマ×縦4コマ＝全20コマのマンガであるが、土曜版はマンガ全体の面積が通常版より大きいいためか、通常版に比べてコマの配列に工夫を凝らす余裕がある。コマ数が5×4以外のものとしては、例えば横7コマ×縦2コマ＝全14コマ、横3コマ×縦5コマ＝全15コマ、横5コマ×縦3コマ＝全15コマ、横4コマ×縦4コマ＝全16コマ、横8コマ×縦2コマ＝全16コマ、横6コマ×縦3コマ＝全18コマ、横4コマ×縦5コマ＝全20コマ、横6コマ×縦4コマ＝全24コマ、横8コマ×縦3コマ＝全24コマ、横5コマ×縦5コマ＝全25コマ、横7コマ×縦4コマ＝全28コマ、横6コマ×縦5コマ＝全30コマなどがある。また、ひとつのエピソードに使われるコマの大きさが異なる場合もいくつかある。例えば、列によってコマの数が違うことがあるし、別のケースでは、ある列に並ぶコマが右に進むにつれて徐々に縦長になる分、次の列では縦の長さが徐々に短くなる、つまり列と列の間が階段状になっていることがある。『ヘラルド』版（日曜）は『テレグラム』土曜版ほどコマ数の多様性はない。コマの配置の形式はむしろ『テレグラム』平日版に近い。ただ、すべてのコマの形が矩形である点は、『テレグラム』の平日版も土曜版も、それに『ヘラルド』版も変わらない。

#### 1.2.5 コマ展開と物語の展開

並置されているコマを順を追って読み進めていくごとに、コマ内部の描写がどのように変わっていくのか。「レアビット」における統語法について考えると

きすぐに思い当たるのが、マッケイによるアニメーション的表現である。代表的な特徴を以下に挙げる。

①落下と上昇。主に登場人物が、地上に落下し続けている様子や空高く上り続けている様子を描いたエピソードはマッケイの典型的な表現である。この場合、落下あるいは上昇運動中の人物はコマの中央に描かれ、人物の姿勢が変わるとともに背景も漸進的に変化する。

②サイズの変化。これも人や動物、様々な物が対象である。小さなものが大きく、細いものが太く、短いものが長く、狭いものが広くなる。拡大だけでなく縮小もある。

③状態・性質の変化。②のサイズの変化も状態の変化と言えなくもないが、ここで言う状態・性質の変化とは、人間の年齢や肌の色や体の形の変化、あるいは人間から人間でないものへの変化、動かないもの、生物でないものが、動物になったり怪物になったりする変化のことを指している。マッケイは変化の始まりから終わりまでを執拗に描き、変化途中のあいまいな状態を巧みに表現する。

これら①から③の表現は、それぞれ単独でも用いられるが、組み合わせて用いられることもある。ワニ皮のバッグが実物のワニに変化しつつ、サイズも大きくなっていたり（図 55）、あるいはバスタブのサイズがどんどん広くなるとともに、バスタブの湯が池か沼になっていたりすることもある（図 36）。また、これはアニメーション的表現とはやや異なり、必ずしも運動の表現ではないが、変化の過程を少しずつ示しているものとして数量の増加という特徴が挙げられる。「レアビット」のエピソードには、人間や動物、あるいは体の一部などが、コマを追うごとに少しずつ増えていくものがいくつもある。その少しずつの増加は丁寧に描かれ、物語のクライマックス部分では実に数多くの人や物でコマが埋め尽くされている。この数量の増加の性質も、やはり単独で現れるのみな

らず、上述の①から③の表現とともに描かれることもある。

数量の増加という特徴は物事の変化の過程をかなりわかりやすく提示するものだが、「変化の過程」という言葉の意味をもう少し広くとれば、「レアビット」の大半の物語は、なんでもない日常から徐々に奇怪な非日常へと変化するもの、あるいは、不気味な非現実の状況からさらに奇妙で時に破滅的な状況へと変化するものになっている。破滅的な状況の典型は、破壊そのものの表現である（図 56・57）。マッケイは「レアビット」において、様々な物質が破壊され、その破片がコマ内部を埋め尽くすような状況を好んで描くが、破壊の表現は③状態・性質の変化でもあり、破片の数量の増加でもある。

### 1.2.6 具体例

ここからは、いくつかのエピソードを実際に読み進めながら、「レアビット」の特色を紹介していこうと思う。「レアビット」の大きな特徴は、コマ内部に関しては写実的な描写や白と黒のコントラストがあり、コマとコマのつながりに関してはアニメーション的な表現があった。これらの特徴の用いられ方を個々のエピソードにおいて検討することを通じて、「レアビット」のマンガ表現の特徴に迫っていきたい。

#### 1.2.6.1 育毛剤のエピソード

図 44 では、禿げ上がった男が鏡の前で育毛剤を頭にかける。3 コマ目で早くも効果が現れ、頭に毛が生えてくる。4 コマ目では頭髪とあごひげが豊富に生えそろう、男は薬の効き目の早さに感嘆する。だが、次のコマで男は、この薬の

使い方を間違えたことに気づく。「えっ！1 ガロンの水に一滴だけたらしめて使って？原液のまま使ってしまった」。6 コマ目では明らかに必要以上の量の毛が頭部全体から生えており、次のコマではもう毛の長さが膝下まで達している。

ここでなされている表現は、明らかに上述のアニメーション的表現である。読者は登場人物の髪の毛がどんどん長くなっていくのを、目で追って楽しむ。だがおそらく、このエピソードにおけるパンチラインは、7 コマ目の描写にあるように思われる。1 コマ目から 6 コマ目までは、頭髮が徐々に伸びているのが、周囲の状況の変化のなさによって強調されている。舞台が室内の鏡台前で固定されており、変化しているのが男の毛髪の量だけに見えるからである。それだけに読者は、7 コマ目で舞台が突然ヴォードヴィルになっており、男がステージ上で「ミッシング・リンク」として紹介されているギャップに驚く。物語の展開が急すぎるのである。この男がどういう経緯でステージに上がることになったのかについては完全に読者の想像に委ねられているが、この急展開を支えているのは 6 コマ目までのアニメーション的表現である。

#### 1.2.6.2 画家のエピソード

このエピソード（図 58）は横 2 コマ×縦 5 コマ＝全 10 コマで構成されている。写生をしている画家の男が、絵を描き進めるものの、気がつけば眼前の光景がまるで様変わりしており、いつまでたっても絵を完成させられないという物語である。

このエピソードは、画家が風景の変化に気づくのが遅れていること、つまりそれぞれのコマが提示している風景と、登場人物が目を向ける風景とのズレが、読者の笑いを誘うものになっている。このズレはコマ全体の配置によってさら



に効果を増している。風景の変化は、読者の視線が紙面右側からその左下に向かう動きと（つまり偶数番目のコマから奇数番目のコマへ向かう動きと）対応しており、画家の驚きは、読者の視線が紙面左側から右側に水平に向かう動きと対応する。そのため水平方向に並ぶコマの風景は2列目、3列目、4列目と同一であり、水平方向への連続性が強調されるとともに、視線を一段下に向けた時の風景の変化が劇的に感じられる。コマ内部における画家の位置も同一であることで、マンガ全体を見たとき画家が垂直方向に連なり、全体のレイアウトとして美しいものになっている。画家はこの劇的变化にまったく気づかずに絵を描き続けるが、次のコマで風景の変化を発見し驚く。次のコマではありえないほどの臨機応変ぶりで新しい風景画を描き出すが、そのコマではすでに風景がさらに別のものに变化しており、画家は次のコマでまた驚く。8コマ目では画家は紙面の「手前」の読者の方を向いて、この異常事態に対して途方に暮れている自分自身を見せている。

#### 1.2.6.3 合体動物のエピソード／帽子のエピソード

マッケイのアニメーション的な表現は、複数のコマの連続性を強固なものにするタイプの統語法であるが、これとは反対に、コマの連続性が弱まり、個々のコマが独立性を強調するタイプのマンガもある。これらのエピソードは物語の展開よりも、様々なものを描いて並置させ、その多様さで読者を楽しませている。

図 59 は、狩猟中の男が怪奇な動物たちを目にする物語である。男が目撃するのはみな、異なる動物の首と胴体とが合体してできた不気味な動物である。ウサギの頭部とワニの胴体、牛とリス、魚とクジャクなど、全 17 種類の合体動物

たちがひとつのコマに一体ずつ登場する。17の動物の順番に必然性はまったくなく、17個のコマをкаろうじてつなぐのは奇妙な動物たちを見て驚く男の言葉のつながりだけである。

図 60 では、男性が女性用の帽子をいくつもかぶっている。自分の帽子が流行遅れのものであることを友人に指摘された男が、流行の帽子をいろいろ試着する場面であるが、このエピソードも帽子の順番にあまり意味はなく、マッケイによってディテールまで見事に描かれた様々な女性用の帽子を男が何度もかぶっているところに面白さがある。

どちらのエピソードでも物語の連続性が弱められている。これらのエピソードではコマの順番ではなく、コマを積み重ねること自体が重要なのである。動物や帽子の丁寧な描写がいくつも紙面に並べられ、物語としてよりもひとつのカタログとして読むことができるこの種のエピソードは、マンガにおける統語法の多様なあり方を示している。

以上、「レアビット」の表現のあり方について、いくつかのトピックを設定しつつ検討した。しかしながら、あるひとつのトピックについては次節で主題的に論じるつもりでいたために、敢えてこの節では触れてこなかった。それは「レアビット」のメタ表現についてである。

### 1.3 「レアビット」におけるメタ表現のマンガ内在的分析

前節では「レアビット」の様々な表現のあり方をなるべく幅広く取り上げ、「レアビット」がマンガ表現を一般的に考察する上で数多くのトピックを提供してくれるマンガであることを示した。本論文では、個々のトピックのすべてにつ

いて詳細な説明を加えることはしないが、マンガの様々な表現の中に少なくともひとつ、「レアビット」の作品論、およびマッケイの作家論を行う上で欠かせないトピックがある。それはマンガについてのメタ表現である。マッケイは度々マンガ創作について自己言及を行うようなメタ表現を描いており、特に「レアビット」においてメタ表現が比較的好く見られる。前節では、マンガ表現一般を検討するために「レアビット」のエピソードがよい足がかりとなることを示したが、これに対し本節では逆に、マンガ表現一般に関する先行研究、とりわけメタ表現に関する研究を通して、「レアビット」の作品の特徴を考察していく。

本節ではまず、マンガのメタ表現のわかりやすい一例を取り上げ、そのうえでメタ表現に関する先行研究の検討を行う。この先行研究をふまえつつ、「レアビット」におけるメタ表現がどのようなものかを示して「レアビット」理解を深めるのが本節での目的である。

### 1.3.1 「リトル・サミー・スニーズ」

マンガのメタ表現一般に関して、導入例としてまずここに取り上げるのは、マッケイ自身による「リトル・サミー・スニーズ」の一作品（図 61）である。実際、この一作品はマッケイのマンガを紹介する様々な言説にしばしば登場している。主人公のサミーのくしゃみは、普段は周囲にあるものをすべて吹き飛ばしてしまう。ところがこの図のエピソードは、いつもなら丁寧に描かれている背景が一切なく、ただコマの中にサミーがアップで描かれているだけであり、普段通りにサミーが口を徐々に開いて最後にくしゃみをした瞬間、コマが破れてしまう。

ロバート・C・ハーヴェイ（Robert C. Harvey）やブライアン・ウォーカー

(Brian Walker) がこのマンガを面白いものとして言及している<sup>44</sup>が、トーマス・インジ (Thomas Inge) とキャナメイカーはこのマンガについてもう少し踏み込んだ説明を行っている。インジはこれについて「マッケイはマンガのコマという慣習で遊んでいる」<sup>45</sup>とキャプションを付けており、このことは、このマンガがマンガそのものを主題とする表現、すなわちマンガのメタ表現であるということを暗に示していると言える。またキャナメイカーはこのマンガについて「サミーがくしゃみをして黒い境界線を壊すことで、マッケイは自分の存在を知らせている」<sup>46</sup>と述べている。このマンガは、描かれているものがマンガ家による被造物にすぎないことを明らかにしてしまうマンガであるということになり、その意味でキャナメイカーもやはりこのマンガのメタ表象性を感じ取っている。

マンガの表現形式を分析するうえで、このようなメタ表現が興味深い対象になるということについては、四方田犬彦が次のように述べている。

ある表象体系の中で明確な機能を与えられ、通常な約束事として透明な存在として働いていた境界線が、なにかの気紛れで突然に自己主張を開始し、テキストの全体に特異な屈曲をもたらすということは、しばしば生じることである。・・・こうしたメタレベルでの実験は、多くの場合、ジャンルをめぐる批評意識に動機づけられている。境界線の侵犯は笑いを招くと同時に、テキストを受容する者（観客、読者）に、それが属する表象体系の特質と限界、さらにその根拠を思考させる機掛となる。漫画においてこうした事態がもっとも端的に露わになるのは、コマの中に作者と思しき人物が登場して口

---

<sup>44</sup> Harvey, *The Art of the Funnies*, p.25 および Walker, *The Comics before 1945*, p.59 を参照。

<sup>45</sup> Inge, *Comics as Culture*, p.31.

<sup>46</sup> Canemaker, *Winsor McCay*, p.78.

上を述べる場合と、コマとコマを仕切っていた枠線が破壊されたり、別のものに喩えられたりして、物質的存在であることを読者に思い知らしめる場合とである。<sup>47</sup>

つまり「リトル・サミー・スニーズ」のようなメタ表現は、マンガが「属する表象体系の特質と限界、さらにその根拠」を読者に考えさせるものだということになる。「リトル・ニモ」などではマンガのコマの変形といった特徴が、読者に対してマッケイのマンガ表現の現代性を感じさせるものとなっていたが、それと同時にこのメタ表現も、マッケイがマンガ表現に対してジャンル批評的な視点を抱いていた可能性を読者に感じさせるものとなっている。おそらくこのことが理由で「リトル・サミー・スニーズ」のこの作品は、いくつかのマンガ言説において興味深い事例として触れられているのではないだろうか。

このようなメタ表現を「レアビット」の中に見ていくことが本節での目的であるが、この点で、アメリカのマンガにおけるメタ表現の分類を行ったトーマス・インジの研究、およびインジの研究をふまえてマッケイのマンガのメタ表現を検討したユージーン・P・カネンバーグ・ジュニア (Eugene P. Kannenberg, Jr.) の研究が、本節における直接的な先行研究となる。以下、これらふたつの研究について述べる。

### 1.3.2 マンガのメタ表現に関する先行研究

インジは『マンガでは何でも起こりうる』(*Anything Can Happen in a Comic Strip*) と題された著作のなかで、メタ表現はマンガの 100 年の歴史全体の随所

---

<sup>47</sup> 四方田『漫画原論』、pp.56-57. 括弧内は四方田による。

に現れ、マンガというメディアを特徴づけるものだと考えている。もっとも、ここでインジが言う「メタ表現 (metacomics)」とは、本稿で扱うものより意味範囲が若干広く、まずはインジによるメタ表現についての考察を確認しておく必要がある。

インジはメタ表現の導入例として、アウトコールトのマンガを持ち出す。「ホーガン路地」のイエロー・キッドというキャラクターは、その黄色い服に書かれたメッセージを通じて、マンガ内世界と読者とを結びつける機能を持っているが、このメッセージは時に、アウトコールト自身から読者へのメッセージとなっている場合がある。具体的には、アウトコールトが多忙を極め読者からのファンレターに返事ができないことを読者に詫びているとともに、返信を書いてくれる女性タイプライターを募集しているという事例を指している。つまりアウトコールトは、自身のマンガ制作の現状を読者に伝えるマンガを描いているというわけである。続いてインジは、これとは別のアウトコールトのマンガ「バスター・ブラウン」を参照する。「バスター・ブラウン」のあるエピソードでは、キャラクターとしてイエロー・キッドが登場し、イエロー・キッドはバスター・ブラウンを指差して「僕のように真似されてる子がもう一人いる ("There's another fellow who is being imitated like I was.")」と語る(図 62)。マンガのなかに別のマンガのキャラクターが登場しているとともに、アウトコールトによるキャラクター剽窃についての言及がなされている。さらにこのエピソードは、結末部分でバスター・ブラウンがベッドから落ちて目が覚めるシーンが描かれ、マッケイの「夢の国のリトル・ニモ」のトリビュートとなっていることをインジは付け加えている。

この後インジは、マンガ家自身をマンガに描いて自分の制作現場を読者に伝えているマッケイとバド・フィッシャー (Bud Fisher) の事例や、コマから身を乗り出すキャラクターを描いているジョージ・マクマナス (George

McManus) の事例を引用したうえで、フィクション一般における自己言及性について以下のように述べる。例えば小説のなかには、フィクション世界内の現実に対する信頼を一時停止するような暴露を通して、フィクションの特徴や慣習を批評する作品がある。このような小説では、作者が読者に直接話しかけることによって客観性の幻想を打ち破ったり、作者が登場人物になって物語内に現れたり、他の作品や作家をパロディにしたり、読者に創作過程の舞台裏を見せたりする。これらメタフィクションが支持しているのは、偉大なフィクションはみな、現実を反映する前にまず自分自身を反映するものだという考え方であるが、いずれにせよこの表現装置は、作り物 (artifice) と現実との関係を読者に考えさせる。自らを映し出す芸術が、洗練と芸術的制御とを意味するものであり、あるジャンルの限界と芸術家の自治権とに対する意識を指し示すものであるなら、マンガにおいては、その歴史のほとんど始まりから、マンガ家が自己言及性を実践し、マンガは作り物だと読者に伝えていたことに気づくのは興味深い<sup>48</sup>。

以上のインジによるマンガの自己言及性への言及は、前述の四方田の指摘と同様のものである。しかし、インジはメタ表現 (metacomics) および自己言及性 (self-reflexivity / self-referentiality) の概念規定を明確に行っているわけではなく、自己言及性の一般論を述べた後すぐにメタ表現の分類に入る。これは冒頭のアウトコールトの事例に対応している<sup>49</sup>。①クロスオーバー (crossover) : あるマンガのキャラクターが別のマンガに登場すること。②トリビュート／パロディ (tribute / parody) : 他のマンガのスタイルを巧妙に参照あるいは模倣し、そのマンガに対するトリビュートないしパロディを行うこと。参照の程度は明示的な場合もあれば暗示的な場合もある。③メディア

---

<sup>48</sup> Inge, *Anything Can Happen*, p.11.

<sup>49</sup> Inge, *Anything Can Happen*, pp.11-14.

(medium) : ユーモアのためにメディアの技術的慣習を用いること。鉛筆、ペン、インク、紙などの物質・素材について、あるいはコマ、吹き出し、オノマトペ、様々な記号など物語伝達のルールそれ自体についての言及が行われる。このようなマンガはマンガ制作の過程を検討するものとなる。

四方田の指摘や「リトル・サミー・スニーズ」の事例は、上記のインジによるメタ表現分類のうち、「③メディア」に該当する。本稿で「メタ表現」という言葉を用いる時は、インジによる分類の「③メディア」を指す。

カネンバーグの博士論文「フォーム、ファンクション、フィクション」(*Form, Function, Fiction*) は、ウィンザー・マッケイ、アート・スピーゲルマン (Art Spiegelman)、クリス・ウェア (Chris Ware) の三人のマンガ家について、その表現形式の重要性を論じたものである。このなかのマッケイ論において、カネンバーグはインジのメタ表現に触れ、マッケイにおいては「③メディア」の点で興味深い事例が確認できると述べているとともに、マッケイの「③メディア」表現のなかで特徴的なふたつの表現を取り上げている。そのふたつとは、マンガ制作自体がマンガになっているもの (*Cartooning as a Subject*) と、コマに焦点を当てたもの (*Focus on the Panel*) とである<sup>50</sup>。本稿では便宜的に前者を「③-1 : マンガ制作」、後者を「③-2 : コマ」と表すことにするが、マンガを描くという行為自体をマンガにしている「③-1 : マンガ制作」については、インジが『マンガでは何でも起こりうる』のなかでマッケイ自身が描かれるマンガを引用していた。だがカネンバーグが指摘する「③-1 : マンガ制作」の事例はこれに留まらず、マッケイ自身が描かれないタイプの「③-1 : マンガ制作」表現を取り上げる。カネンバーグが言及するのは「レアビット」の一エピソードである (図 63)。インクのしみがコマ全体を次第に覆って、登場人物がインクのし

---

<sup>50</sup> Kannenberg, "Form, Function, Fiction," pp.72-82.



みに紛れていく様子が描かれたこのマンガは、マンガが紙の上のインクによって構築されているという物理的事実を示しており、さらに、この物理的事実とこのマンガで展開されている物語内容とが、描くマンガ家の描かれるキャラクターに対する超越性をも示している。キャラクターが紙の上のインクであると提示され、キャラクターがマンガ家にもてあそばれる様子が描かれる。キャラクターがインクのしみで埋め尽くされたり、自らが存在する場所である紙が破かれたり燃やされたりするのを脅威に感じている。このようにマンガの表現装置それ自体をマンガにすることによって、読者は、そこで展開されている物語へ没入するというよりも、マンガというメディアで物語を展開するために必要な約束事のほうに意識を傾ける。

「③-2：コマ」の表現としてカネンバーグが提示するのは、登場人物が自身を囲っているコマ線を歩き出すマンガや、あるいは上記の「リトル・サミー・スニーズ」のエピソードである。一般的にコマは物語世界の時間と空間の分節を示す記号として扱われ、物語世界内に存在する登場人物たちが見たり触れたりすることができないものと捉えられているが、マッケイはこの慣習を守らずに、登場人物が知覚可能なものとしてコマ線を描写する。これもまた、マンガにおける約束事のほうへ読者を促す仕組みである。このようにカネンバーグは、インジのメタ表現分類をマッケイに関してさらに発展させたと言える。これらの研究をふまえて、インジやカネンバーグがさほど多くは取り上げていない「レアビット」について見ていこうと思う。

### 1.3.3 線の多義性と超越的な作者

まずはカネンバーグが提示した「レアビット」のエピソードをもう一度振り

返って見てみよう。図 63 の登場人物の男は、自分が線描であることを自覚している。マンガ家のせいで登場人物の体の輪郭線がインクでにじみだし、次第にコマの中がインクの汚れで埋まってくる。男は、マンガ家が自分をきちんと描く気がないことに慌てている。登場人物にとってインクが脅威なのは、自らの体がインクによる輪郭線でできており、インクの大きなしみによって自分が消されてしまうという事実があるからである。登場人物はインクの線でしかなく、作者による被造物でしかないという考え方がここに存在する。図 64 では、自分の衣服に自信を持つ男が、街の女性の目をくらますために出かけようとする、男が捨てたタバコの火がコマに燃え移り、登場人物ごと燃やし尽くしてしまう。自慢の服も、紙という燃える物質の上に描かれた線でしかない。

カネンバーグが示した事例は、インジによる分類「③メディア」表現のうち、大きな特徴のひとつである「③-1：マンガ制作」の具体例（さらに言えばマンガ家の姿が描かれないタイプの具体例）となるものである。しかしながら、「③-1：マンガ制作」と「③-2：コマ」とは、実は完全に分け隔てることができるわけではない。「③-2：コマ」表現を持つ「リトル・サミー・スニーズ」のエピソードは、コマという記号もまたインクの線による構築なのだという事実を読者に示していると言えるからである。その点で「リトル・サミー・スニーズ」は「③-1：マンガ制作」の表現でもある。結局、マッケイによるメタ表現の大きな特徴とは、マンガというメディアが、紙の上に、インクの線で描かれる記号を配置して作り上げるものであるという、マンガの線描という性質の指摘がなされていることである。また、この特徴はほとんどの場合、マッケイによる登場人物の翻弄という形で物語化されており、このことも重要である。

このような特徴を持つ「レアビット」のエピソードは他にもある。例えば図 65 では、しつこく言い寄る男性に対して、女性が難を逃れようと「私はサイラスを愛している」と告げると、男性は「あの平凡なレアビットのマンガよりも

私のほうがあなたをずっと愛している」と答える。女性はなおも拒み続け、「サイラスを捨てるくらいなら死んでやる」と言うと、男性は怒ってコマを破り始め、「サイラスはお前とは結婚できない」とか「恋敵サイラスのマンガなどぶち壊してやる」とか叫び、最後には「彼女なしでは生きられない」と言いながら自分自身も破り捨てる。男性の言動や、13 コマ目で女性が「このページを引き裂いてしまうつもり？」と言っていることからわかるように、サイラスは登場人物たちが紙の上に描かれているという事実を物語に用いている。また、サイラスは登場人物たちに自分の名前を語らせ、描く作者と描かれる登場人物とのやり取りを楽しんでいるようでもある（サイラスが女性に好かれているという設定も、作者の超越性を主題とした表現の一例であると言えなくもない）。

図 66 に登場するある夫は、線を組み立てて妻（ミセス・ペンライン）をつくり出し、友人の男性に紹介する。友人が妻と話をしていると夫は嫉妬し、妻を線に解体する。再び組み立てるが喧嘩になり、最終的に夫は、妻の体を丸くつぶして彼女の母親へ返す。マンガの登場人物が線の結合でしかないという意識がここにはある。最初は女性の体を形づくっていた線が、物語の終盤にはもはや針金のかたまりのようなものになっている。女性の「ペンライン」という名前や、友人の男性の「ミスター・パターン」という名前がすでに、人物が線による絵にすぎないことを示している。読者は「マンガの絵は線でしかない」と認識させられる。

図 67 の主人公はサイラスである。サイラスが回転すると、回転を示す描線がいつの間にかワイヤーになっている。サイラスがそのワイヤーをコマ線に引っ掛けて綱渡りをする、コマ線が折れてワイヤーが外れ、サイラスが下に落ちる。最後のコマで夢から覚めたのはマンガ制作中のサイラスと思われる。実際には目に見えない回転の線がワイヤーの線になる（演目の名前は「ワイヤレス・ワイヤー」である）。回転の線も、ワイヤーの線も、そしてコマ線も、すべて線

であって表面上は違いがない。逆に言えば、一本の線が状況に応じて様々なものを表象する。

図 68 では登場人物の男が、あの美味しいレアビットがサイラスによって侮辱されたと訴えている。だがこの男はサイラスによってコマの中から締め出されようとしている。男は「言論の自由がある」と言いながらコマを押し広げて応戦するものの、やはり最終的にはコマから追い出される。マンガの登場人物が作者による被造物でしかないことを、コマの伸縮というマンガ的な表現で表している。このマンガでも登場人物と作者サイラスとのやり取りが楽しめる。

図 69 の眠りにつこうとしている登場人物は、コマがめくれ落ちてきてしまったので、「サイラスがコマを留め忘れた！」と叫びながらなんとかしてコマを固定しようとしている。コマ線が、コマ線ではないもの（紙か布のようなものの輪郭線）を表現している。と同時に、コマ内に描かれたものが、紙か布のようなものに描かれた平面的な絵でしかないことをも示している。これもやはり、すべては描かれた線ということになる。またここでも、登場人物がサイラスの被造物でしかないという扱いを受けている。

以上見てきたように「レアビット」にはメタ表現がいくつか見られるが、ここで改めてマッケイのメタ表現の特徴についてまとめておきたい。

マッケイのメタ表現はまず、絵が、コマ線も含めて、紙の上に描かれた線にすぎないことを読者に想起させるという特徴を持つ。これはマンガにおける表象作用のあり方それ自体をマンガにしていると言え、このことについては四方田が上記の引用文の中でコマの枠線の物質的な側面について述べた通りであり<sup>51</sup>、またインジやカネンバーグが言及した通りである。だがここではさらに、コマ線に限らず、線描一般についての考察を行った夏目房之介のマンガ表現論と

---

<sup>51</sup> 四方田『漫画原論』、pp.56-65（5「コマの逸脱」）を参照。

の接点を指摘することができる。夏目は幼児のイタズラ描きや杉浦茂のマンガを引き合いに出して、線本来のどのような見えうる不思議さ、線が本来的に持っている多義性、あるいは可塑性の面白さこそがマンガの面白さの根底にあると主張し、次のように述べる。

線の多義性は、線はもともとただの線であるという認識からやってくるが、逆にいえばただの線が何物かでありうるというイタズラ描きの驚きにまで遡ったのだともいえる。つまり、いつもは分節化され指示的にふるまうマンガの線が、幼児のイタズラ描きの・・・多義的なレベルに、一瞬にして解体してしまうのである。そこに根源的な線の驚きと面白さが立ち上ってくる。<sup>52</sup>

絵が線の集合にすぎないことを示してしまう「レアビット」のあり方は、線が本来持っている多義性を暗示している。特に図 67 の「サイラスの綱渡り」などではこの「線の多義性」<sup>53</sup>がはっきりと示されている。そしてこの「線の多義性」こそ、カネンバーグが指摘した「③-1：マンガ制作」と「③-2：コマ」とをつなぐ性質であり、マッケイのメタ表現の核となる部分であると言える。

さらに、上述の具体例からもうひとつ特徴を指摘することができる。「レアビット」における登場人物は時に、自らが作者サイラスによる被造物であることを自覚している。つまり、創造主である作者が、物語内容の中で登場人物を翻弄しその超越的立場を暗示するという物語展開のパターンがある。マンガ作者が自らつくり出したマンガに登場するという事態は、まずはこれも四方田が述

---

<sup>52</sup> 夏目・竹熊他『マンガの読み方』、pp.57-58.

<sup>53</sup> ここで言う「多義性」とは、文芸批評で言うところの解釈上の多義性 (ambiguity) ではなく、一本の描線が、ある時は明瞭な記号として作用し、ある時は多様な意味作用を潜在的に孕む単なる線としてふるまうことを指して言ったもので、誤解を招くおそれもあるが、以下の論述では夏目の用語法を踏襲する。

べているように、例えば「作者と思しき人物が登場して口上を述べる」ケースがあり<sup>54</sup>、同様にインジもマンガ家自身のマンガ内への登場について言及していた。図 67 は作者サイラスが悪夢から目覚める物語である<sup>55</sup>。だがここで注目すべき特徴は、このような「描かれている作者」ではなくむしろ「描かれていないのに顕在化している作者」、つまり登場人物によって言及される作者が、登場人物との関わりを持ちながら、あくまで登場人物との属する位相の違いを保っている、超越的立場としての作者である。コマの伸縮によって翻弄される図 68 の「コマから追い出される男」はまさにそのようなケースである。この「超越的な作者」を主題とするという特徴に関しては、カネンバーグが「③-1：マンガ制作」の説明のところで触れていた。

以上、「レアビット」におけるふたつのメタ表現の特徴を確認した。ひとつは「線の多義性」というマンガの図像に関するもの、もうひとつは「超越的な作者」という、物語における位相の相違に関するものと言える。

本節での論をまとめてみよう。インジによれば、マンガのメタ表現は「①クロスオーバー」「②トリビュート／パロディ」「③メディア」に分類され、マッケイによるメタ表現の大部分は「③メディア」に該当する。さらにカネンバーグは、マッケイによる「③メディア」表現に特徴的なものとして「③-1：マンガ制作」と「③-2：コマ」を挙げた。本稿ではこれら先行研究をふまえつつ、カネンバーグが指摘したふたつの特徴を再編成し、マッケイによるメタ表現の核として「線の多義性」と「超越的な作者」というふたつの要素を抽出した。

---

<sup>54</sup> 四方田『漫画原論』、pp.263-274（24「作者の肖像」）を参照。

<sup>55</sup> マンガにおける作者の自己表象は、絵画における自画像と、文学における作者（または語り手）の自己語りとが組み合わせられて用いられるもので、マンガ特有の手法を考える手がかりとなる。日本でのエッセイマンガや海外のコミック・ジャーナリズムがもはや無視できないジャンルとして存在している現状を考えれば、このマンガ作者像という問題は興味深い研究対象であると思われる。

以上、マッケイのマンガのメタ表現に関する検討を「レアビット」を中心に  
行ってきたわけだが、一方で、マッケイ自身がメタ表現をどう捉えていたのか  
という問題は残っている。次章ではこの問題に対する文化史的なアプローチを  
試み、メタ表現と同時代の文化的状況とを結びつけたい。つまりマッケイや「レ  
アビット」とその文化的背景との接点を探り、メタ表現を外在的に理由づける  
ことが、第二章での目論見である。

## 第二章 「レアビット」とその文化的背景

本章の目的は、マッケイのマンガ制作行為を、当時の文化的状況への位置づけを通して理解することにある。具体的には次の三つの作業を行う。まず、マッケイのマンガ制作の時期とその前後にマッケイ以外のマンガ家によって制作された主なマンガ作品を概観し、この時期のマンガというジャンルをマンガ史のなかに位置づけることである。この作業にあたっては、マンガ史に関する先行研究が近年数多く著されており、これらの研究を参照する。無論、従来のマンガ史記述を参照するということは、これらの記述がマンガに対してとる立場を踏襲するということである。近年のマンガ史は一般的に、マンガをその表現形式の点から定義したうえで、マンガを安易に社会の状況と結びつけるのではなく、マンガ表現の自律性を重んじた歴史記述を行う傾向にある。さしあたり本章ではこの近年のマンガ研究がとる立場からマンガ史を捉えるが、特定のマンガ史的視点から、ある対象をマンガとみなしそれを評価するということは、必然的にマンガとマンガでないものとのある程度の線引きをすることを意味し、論者の立場によって異なるマンガ史記述が存在することになる。近年のマンガ研究における表現形式重視の傾向や、論者がマンガに対してとる立場の違いといった問題については、第三章で取り扱うこととする。

マッケイのマンガを同時代の文脈に位置づける第二の作業は、マッケイが「レアビット」を連載していた頃の『テレグラム』紙面の検討である。「レアビット」は読者の人気が高く、また現代においても言及されることの比較的多いマンガであるが、「レアビット」が『テレグラム』に掲載された時の形態、同紙に掲載された他のマンガ、「レアビット」が『テレグラム』に果たした役割、『テレグラム』のマンガ産業に対する貢献など、あまり明らかになっていないこともい



くつかある。本章ではこれらの問題を考察することを通して、「レアビット」というマンガの理解を深めたい。

そして最後に、マッケイ自身が置かれた状況、具体的にはマッケイの職業的アイデンティティやマッケイの創作活動の文化的背景と、マッケイによるマンガ表現の性質とを結びつける作業を行う。前章ではマッケイのマンガ表現の由来として、マッケイの絵描きとしての経緯や同時代の夢や幻想に対する関心などを簡単に述べるにとどめたが、本章ではマッケイの特徴のひとつであるメタ表現と、マッケイの仕事のひとつであるヴォードヴィルとの直接的な接点を検討する。マッケイのメタ表現を文化的背景から理由づけ、当時においてはマッケイの表現が現代とは違う捉えられ方をしていた可能性を指摘する。これは歴史研究におけるアナクロニズムの問題と関わってくる。

## 2.1 マンガ史（アメリカ、1890年代から1920年代まで）

現在、一般的なマンガ史において「最初のマンガ」とみなされているものは、アメリカの新聞『ニューヨーク・ワールド』(*New York World*)に掲載された、「ホーガン路地」(*Hogan's Alley*)、通称イエロー・キッド (the Yellow Kid) である。リチャード・フェルトン・アウトコールト (Richard Felton Outcault) 描く「ホーガン路地」は1895年に連載が始まったが、開始当初は一枚絵のシリーズであり、コマが連続してはいなかった。1896年に登場人物のひとりが黄色の服になり、それが定着し、このキャラクターが爆発的な人気を集め、イエロー・キッドはニューヨーク中の人々が知るところとなった。その後イエロー・キッドは、ジョゼフ・ピュリッツァー (Joseph Pulitzer) の『ニューヨーク・ワールド』から、ウィリアム・ランドルフ・ハースト (William Randolph Hearst)

の『ニューヨーク・ジャーナル』(*New York Journal*)の日曜版付録『アメリカン・ユーモリスト』(*American Humorist*)に1896年のうちに移籍し、またこれ以降は一枚絵ではなくコマが連続するマンガになっていく。コマの連続という形式を連載開始から使用したのはルドルフ・ディルクス(Rudolph Dirks)の「カツエンジャマー・キッズ」(*The Katzenjammer Kids*, 1897)が最初であり、「ホーガン路地」と「カツエンジャマー・キッズ」とどちらを「最初のマンガ」とみなすかは今もって意見が分かれているところだが<sup>56</sup>、いずれにせよイエロー・キッドというキャラクターは、その爆発的な人気によって、マンガの産業としての可能性・将来性を切り開いたという点で画期的である<sup>57</sup>。

アウトコールドやディルクスらは、もともとは『パック』(*Puck*)、『ライフ』(*Life*)、『ジャッジ』(*Judge*)などのユーモア雑誌上で仕事をしていた。ユーモア雑誌の掲載内容は、ある情景がひとつ描かれた下にキャプションがつく形式のものと、絵がいくつか連続したストリップ形式のものとがあり、滑稽な一場面を描くとともに登場人物の言葉で読者の笑いを誘う内容が多かった。具体的には、いわゆる「ヒー・シー・カートゥーン (he-she cartoons)」、つまり男女間の滑稽なやり取りを描いたもの(図 70)や、擬人化された動物たちが何か痛い目を見るような絵(図 71)が好まれた。彼らが新聞紙面でユーモラスな絵を描くようになったのは、新聞社が売り上げを伸ばすために新聞にユーモアを取り入れたいと考えていたからであり、そのためアメリカのマンガの直接の祖先はアメリカで発行されていたユーモア雑誌であると考えてよい。19世紀後半のユーモア雑誌において、ユーモアの内容や様式の点で絶大な影響力があったのはヴィルヘルム・ブッシュ(Wilhelm Busch)であり、「マックスとモーリッ

---

<sup>56</sup> 小野『アメリカン・コミックス大全』、p.12.

<sup>57</sup> Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels*, p.20 および Harvey, *Children of the Yellow Kid*, pp.17-20.

ツ」(*Max und Moritz*)をはじめとする彼のユーモア作品はドイツから大量に輸入され、アメリカで数多く模倣された。「カツェンジャマー・キッズ」のディルクスはドイツ系アメリカ人ということもあり、とりわけブッシュの影響下にあったが、そもそもいたずら好きの子供を主人公に据えたマンガがアメリカで主流となったこと自体、「マックスとモーリッツ」の影響と言える。同時代のユーモア雑誌の内容を咀嚼してきた新聞のマンガ家たちは、ユーモア雑誌の内容をマンガの形式で表現していき、コマの連続や吹き出しなどマンガに典型的な記号体系が急速に制度化されていった。アウトコールトとディルクス、それにジェームズ・スウィナートン (*James Swinnerton*) は、人気あるキャラクターを生み出しただけでなくこの制度化を強く推進したマンガ家たちであり、コールトン・ウォー (*Coulton Waugh*) は彼らを、アメリカのマンガにおける「三人の父」と呼んでいる<sup>58</sup>。そして 1900 年、フレデリック・バー・オPPER (*Frederic Burr Opper*) は、コマの連続と吹き出しという形式を第一話から備えていた最初のマンガとして「ハッピー・フーリガン」(*Happy Hooligan*) の連載を開始する<sup>59</sup>。

20 世紀最初の 10 年間に活動したマンガ家のうち、とりわけその芸術性が高く評価されている人物が二人いる。一人はウィンザー・マッケイ、そしてもう一人はライオネル・ファイニンガー (*Lyonel Feininger*) である。後にキュビズムやバウハウスとの関連で語られるファイニンガーは、マンガ家としての活動期間は一年にも満たないほどであったが、1906 年に『シカゴ・サンデー・トリビューン』(*Chicago Sunday Tribune*) 紙で制作した「キンダー・キッズ」(*The Kin-der-Kids*) と「ウィー・ウィリー・ウィンキーの世界」(*Wee Willie Winkie's World*) は、実験的なコマの形や配置、また幻想的な物語世界の描写などの点で

---

<sup>58</sup> Waugh, *The Comics*, p.3.

<sup>59</sup> Harvey, *Children of the Yellow Kid*, p.28.

注目に値するマンガである。また、この時期における重要な出来事として、1907年、『サンフランシスコ・クロニクル』(*San Francisco Chronicle*) にバド・フィッシャーの「A・マット」(Bud Fisher, *A Mutt*)、後の「マットとジェフ」(*Mutt and Jeff*) が掲載されたことが挙げられる。このマンガはその人気によって、現在の平日版新聞のマンガにおいては典型的な形式である、コマを横一列に並べた帯状の形式を定着させた<sup>60</sup>。

イエロー・キッドが登場してから約 20 年間のマンガのほとんどはスラップスティックの要素を備えており、登場人物の多くはいたずら好きの子供か、滑稽なお人好しか、あるいは擬人化された動物たちであった。これらの特徴に加え、1910 年代以降、アメリカの一般家庭を舞台としたコメディが徐々に増えてくる。1913 年開始のジョージ・マクマナスによる「親爺教育」(George McManus, *Bringing up Father*) は、上流階級志向の妻が労働者階級のメンタリティを持つ夫の「しつけ」をする物語であり、日本でも人気があったマンガであるが、この頃からアメリカではファミリードラマのマンガが増加し、クリフ・ステレット「ポリーと彼女の友達」(Criff Sterett, *Polly and her Pals*, 1912) や、シドニー・スミス「ガンプ一家」(Sidney Smith, *The Gumps*, 1917)、フランク・キング「ガソリン路地」(Frank King, *Gasoline Alley*, 1918) など、一家庭とそれを取り巻く近所の人々による物語が登場した。また 1913 年には、その幻想風景や奇妙なキャラクター設定のために、マンガ研究においてこれまで幾度となく言及されてきた古典的な作品、ジョージ・ヘリマンの「クレイジー・キャット」(George Herriman, *Krazy Kat*) が登場している<sup>61</sup>。また、オッパーの「ハッピー・フリーガン」やフィッシャーの「マット・アンド・ジェフ」以降、賭

---

<sup>60</sup> Harvey, *Children of the Yellow Kid*, pp.33-34.

<sup>61</sup> Eco, "On 'Krazy Kat' and 'Peanuts,'" p.16, Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels*, pp.22-24, Harvey, *Children of the Yellow Kid*, p.30.

け事を好むような、やや素行の悪いキャラクターを主人公にした「ならず者」マンガが根強い人気を持ち続ける。例えばビリー・デベックの「バーニー・グーグル」(Billy DeBeck, *Barney Google*, 1919) や、フランク・ウィラードの「ムーン・ミュリンズ」(Frank Willard, *Moon Mullins*, 1923) などが挙げられる。

1920年代に開始されたマンガは、これまでのスラップスティックやファミリードラマの内容を維持しつつも、さらに多様な人物描写に取り組んでいった。例えば同時代のジャズ・エイジの雰囲気、とりわけ「フラッパー」の女性像を取り込んだC・A・ヴォイトの「ベティ」(C. A. Voight, *Betty*, 1920) やジョン・ヘルド・ジュニアの「ミアリー・マーギー」(John Held, Jr., *Merely Margy*, 1929)、あるいは、独立独歩の精神で力強く生きる少女の物語、ハロルド・グレイの「小さな孤児アニー」(Harold Gray, *Little Orphan Annie*) などがある。マンガ史的に重要なのは、ロイ・クレインの「ウォッシュ・タブス」(Roy Crane, *Wash Tubbs*) である。このマンガはアメリカ史上最初の冒険物語マンガであるとされ、1929年に開始されたエドガー・ライス・バロウズ原作、ハロルド・フォスター作画による「ターザン」(Edgar Rice Burroughs and Harold Foster, *Tarzan*) や、同じく1929年開始のフィル・ノーラン作、ディック・カルキンズ画「バック・ロジャース」(Phil Nowlan and Dick Calkins, *Buck Rogers*) と続いて、1930年代に入ると冒険もの、探偵もの、SFものなど、シリアスなアドベンチャー・マンガが盛んになる。

ここまでの時代のマンガ作品を並べてみると、ユーモアを主たる内容とするものから、徐々にシリアスな内容のものに移行している様子がうかがえる。もちろん昔ながらのスラップスティックがなくなったわけではないが、その場合も単純に「ユーモアのマンガ」「コミカルなマンガ」という説明では不十分なマンガが出てきた。例えば1929年にはエルジー・クリスラー・シーガーの「シンブル・シアター」(Elsie Crisler Segar, *Thimble Theater*) が始まり、ポパイと

いう人気キャラクターが有名になるが、このマンガはスラップスティックの要素を含むとともに、長編の冒険マンガにもなっている。また、掲載される日も、最初は日曜日だけだったのが、徐々に平日版新聞にも連載されるようになっていく。繰り返しになるが、この点で決定的だったのがフィッシャーの「A・マット」である。デベックの「バーニー・グーグル」やウィラードの「ムーン・ミュリンズ」、そしてクレインの「ウォッシュ・タブス」などが、フィッシャーと同様のコマ横一列の形式でマンガを描き、この形式がアメリカの新聞紙面に徐々に定着していく。このコマ横一列の形式は、現在のアメリカの新聞マンガであまりに一般的なものとなっているため、平日版新聞マンガの歴史記述をバド・フィッシャーから始める著作もあるほどである<sup>62</sup>。

さて、改めて「レアビット」の位置づけについて考えてみよう。「レアビット」は1904年から1911年までの連載（その後1913年に一時的な復活がある）で、同時期のアメリカのマンガと比較すると、（マクマナス「親爺教育」のような）ホーム・ドラマ的内容のマンガが出現する直前までが「レアビット」の時期に当たる。「レアビット」にもアメリカの一般家庭を舞台としたエピソードは数多くあるが、「レアビット」は登場人物が固定しておらず、毎回一話完結であり、人間関係や物語の進展などの点で後発のマンガよりもシンプルな作りになっている。絵柄に関しては、マッケイの絵の写実性に匹敵するほどのマンガ家はなかなか登場しない。おそらくハロルド・フォスターやディック・カルキンスまで待たなくてはならないだろう。

もうひとつ、1904年という時期について言えば、これはバド・フィッシャーが「A・マット」を始めるより前の平日版新聞である。おそらく最初期の平日版新聞マンガであり、その点でも「レアビット」は注目されてよい。次節では、

---

<sup>62</sup> Blackbeard and Williams, *The Smithsonian Collection*, p.51.

平日版新聞としての「レアビット」、およびこれを連載していた『テレグラム』を詳細に検討していく。

## 2.2 『テレグラム』研究の意義

前節では 1890 年代から 1920 年代にかけての、アメリカにおけるマンガ史を概観した。アメリカではマンガは、まず新聞の日曜版において、カラー印刷で普及していった。イエロー・キッドやカツツエンジャマー・キッズなどのキャラクターや色彩豊かな紙面などが人気を博し、すぐさま新聞産業の重要な担い手として発達していく。従来のマンガ史記述ではこの辺りの事情がかなり詳しく論じられているが、その一方で、同時期に平日版新聞に掲載された白黒印刷のマンガに関してはあまり注意が払われていない。「レアビット」などの白黒マンガが平日版の新聞に掲載された際の具体的な状況については、マンガ研究の場でもあまり考察が進んでいないのが現状である。しかしながら、もともとは日曜日の楽しみとして始まったマンガが、日曜日に加えて平日にも掲載されるようになり、流通するマンガの数量が増大したことは、マンガという形式が普及していく過程としても、またマンガ産業が拡大していく過程としても、重要な一段階であった。

コールトン・ウォーによれば、枠線付きのコマが連続し、かつ吹き出しをコマの中に備えたマンガの形式が日曜版新聞にではなく平日版に初めて登場するのは、1904 年の『テレグラム』においてのことである<sup>63</sup>。ウォーは「最初期の

---

<sup>63</sup> Waugh, *The Comics*, p.23. ここで注目しているのは、コマの連続と吹き出しの双方が作品の中に含まれているものである。しばしば最初の平日版新聞マンガとして取り上げられる、1903 年に『シカゴ・アメリカン』紙で開始されたクレア・ブリッグス「A・パイカー・クラーク」(Clare Briggs, *A. Piker Clerk*) は、絵は連続している（つまりストリップである）が、コマが連続しているものではない。もっとも「A・パイカー・クラーク」には吹き出しがあり、マンガとい

平日版新聞マンガの状況」という問題についてはこの簡単な言及のみで済ませてしまったが、この問題について考察を進めることは従来のマンガ史記述の補完作業となる。また『テレグラム』とは他でもない「レアビット」を掲載していた新聞であり、「レアビット」のさらなる理解のためにも『テレグラム』研究は重要になってくる。よって本節では、この 1904 年頃の『テレグラム』のマンガについて、その内容や掲載のあり方などを論じていく。新聞の内容の調査は、ニューヨーク公共図書館（New York Public Library）より『テレグラム』のマイクロフィルムを取り寄せて行った。

### 2.2.1 『テレグラム』について<sup>64</sup>

1866 年に父親からニューヨーク・ヘラルド社の経営を任せられたジェームズ・ゴードン・ベネット・ジュニアは、翌年の 1867 年 7 月にニューヨーク・ヘラルド社の平日版（月曜～土曜）夕刊紙として、『テレグラム』を創刊する。創刊当初は部数が少なかったが、19 世紀末に項目別広告（三行広告）を掲載するようになってから売り上げが伸びた。夕刊は一般的に朝刊よりも娯楽色が強いものであった。本節での調査対象である 20 世紀初頭の『テレグラム』全体の構成は、第 1 面から数ページがスポーツや時事問題についての記事で、当世風俗やスポーツに関するカートゥーン（1 コマの風刺画など）はほぼ欠かさず掲載されている。全体的に図像の占める割合は高く、特に中盤以降はイラスト付きの広告や有名人の肖像写真が数多く盛り込まれている。また、主に第 4 面か第 6 面にユーモラスなイラストレーションや読み物が掲載され、ほとんどの場合マ

---

う表現ジャンルが確立していく途中の、過渡期的作品として興味深い。

<sup>64</sup> 本セクションは、Seitz, *The James Gordon Bennetts* に大きく依存している。とりわけ p.203, pp.369-370, p.378 を参照した。



マンガはこのページに載っている（図 72）。マンガ全体の面積は紙面全体の 4 分の 1 弱で、横 2 コマ×縦 3 コマ＝計 6 コマが基本的な形であり、紙面の中央上部に目立つように配置されている。後半のページは求人広告や不動産情報などで埋め尽くされている。記事や写真、広告の内容から、読者層は中流家庭の成人男女と推測される。値段は 1 セントで、ページ数は平均して 16～18 ページある。1910 年代に入るとヘラルド社の業績が悪化し、1918 年のベネット・ジュニアの死後、1920 年に、『ヘラルド』および『テレグラム』はフランク・A・ムンゼイ (Frank A. Munsey) に買収され、さらにその後『テレグラム』は 1926 年、スクリプス・ハワード・チェーン (Scripps-Howard chain) の手に渡った。

### 2.2.2 『テレグラム』のマンガの調査

本節では、『テレグラム』の 1903 年 11 月から 1905 年 4 月までの一年半に掲載されたマンガを扱っている。また、この調査で「マンガ」として扱った作品は、表現形式として枠線付きのコマの連続とコマの中の吹き出しとを兼ね備えたものに限定している。この期間におけるマンガのタイトルと、マンガの掲載頻度を主に調査した。調査結果については、本節に併せて巻末の表 2 も参照していただきたい。

1903 年の 11 月 1 日から 1904 年 1 月 20 日までは、枠線なしの絵が連続し、かつ吹き出しがあるものはあったが、形式としてマンガであるものはなかった。初めてマンガが登場するのは 1904 年 1 月 21 日で、タイトルはマッケイによる「ミスター・グッドイナフ」(Mr. Goodenough) である。この作品は 3 月 4 日まで、週に 2 回から 3 回のペースで掲載され、今後のマンガ定期掲載を予感させる。

ところが、その後 7 月まで、マンガは月に平均 2 回ほどの掲載へとペースを落とす。3 月は 4 日の「ミスター・グッドイナフ」のエピソードを最後にマンガ掲載がなくなり、4 月はマッケイの絵物語シリーズ「パーシバル・スラザーズ」(*Percival Slathers*) が、通常とは違いマンガの形式で (図 73)、23 日に掲載されたのみである。5 月は単発のマンガがそれぞれ 4 日と 31 日の掲載、6 月は 2 日、8 日、23 日、27 日、28 日の掲載、そして 7 月は 20 日のみの掲載というように、マンガの掲載は不定期で、頻度も低い。

状況は 1904 年 8 月下旬に変化する。8 月 22 日にリグビーの「ブックトート・ビルキンス」(*Rigby, Book-Taught Bilkins*: 以下「ビルキンス」と略記) が掲載されて以降、それまで月数回のマンガ掲載頻度が急激に上昇し、週に 4 回から 5 回のペースでマンガが載るようになった。8 月と 9 月の掲載タイトルのうちほとんどはこの「ビルキンス」で、9 月にはマッケイの「レアビット」が掲載され始め、これら 2 作品は 10 月まで、ほとんど日ごとに交替で掲載されていた。

「ビルキンス」は、主人公のビルキンスが新しいことに挑戦する際に本を読んで事前準備をした上で事に臨むが、実際には本で勉強したとおりにはいかず失敗するという物語である (図 74)。

1904 年 11 月以降は他のマンガ家によるマンガも加わる。11 月はリグビーの新連載「ビリー・バングル」(*Billy Bungle*) に加えて、ノーマン・E・ジェネットの「これは夢ではない」(*Norman E. Jennett, This Is No Dream*) が登場する (図 75)。12 月になるとジェネットは「これは夢ではない」のかわりに「これは笑い話ではない」(*This Is No Idle Jest*) を開始する。

1905 年以降、マンガはほぼ毎日掲載である。1 月、ジェネットは「これは笑い話ではない」のかわりに「十中八九」(*Nine Times Out of Ten*) や「もしもまた子供であれば」(*If You Were a Child Again*) を始め、またクインシー・スコットの「ブリージー・ボブ」(*Quincy Scott, Breezy Bob*) が掲載される。「ビ

ルキンス」と「レアビット」は依然として継続中で、さらにこのふたつのマンガは1月中旬頃から、掲載される曜日が固定的になる。「ビルキンス」は月曜日、「レアビット」は水曜と土曜日というように、掲載される曜日が決まってくるようになった。この傾向は2月に入るとさらに強くなる。2月からは新たに「柔術少年ジミー」(*Jimmy the Jiu Jitsu Boy*: 図 76) と「サムソン」(*Samson*: 図 77) というふたつのマンガが掲載されるようになったが、この頃になると、月曜「ビルキンス」、火曜「もしもまた子供であれば」、水曜「レアビット」、木曜「ブリージー・ボブ」、金曜「柔術少年ジミー」または「サムソン」、土曜「レアビット」というように、特定の曜日と特定のタイトルが固定されている。

3月以降も同様である。3月は月曜「ビルキンス」、火曜「もしもまた子供であれば」または「十中八九」、水曜「レアビット」、木曜「柔術少年ジミー」または単発のマンガ、金曜「サムソン」、土曜「レアビット」という掲載状況になっている。4月は月曜「ビルキンス」、火曜「十中八九」または「状況次第」(*It All Depends*)、水曜「レアビット」、木曜「ヘルスクランク・ホプキンス」(*Health-Crank Hopkins*)、金曜「サムソン」、土曜「レアビット」となっている。このように、1905年以降はタイトルと曜日の関係がほぼ固定し、一週間のなかでローテーションが組まれていることが調査の結果明らかとなった。

詳しく調査を行った1903年11月から1905年4月までの期間においては、マンガ掲載の数量は徐々に増加し、最終的にはほぼ毎日掲載ということになった。1909年頃までの『テレグラム』を大まかに見ていくと、ほぼ毎日掲載という頻度は変わらず、マンガはその後一定して掲載されていく。さらに以後のマンガ掲載については、マンガが産業として確立し新聞にとって欠かせないものになっていたというプラスの要因と、1909年前後がおそらくマンガ史上最初の

「マンガ・バッシング」のあった時期であり<sup>65</sup>、新聞業界がマンガ掲載に消極的になっていたというマイナスの要因とがあるため、推測することが難しい。ただいずれにせよ、ウォーによる『テレグラム』への言及もふまえれば、1904年が平日版の新聞におけるマンガの急激な増加の年であったということは言えそうである。

『テレグラム』におけるマンガ定期掲載の駆動力となったのは、やはり「ビルキンス」と「レアビット」の2作品である。「ビルキンス」と「レアビット」は以後数年続く長寿タイトルとなり、リグビーとマッケイは『テレグラム』のマンガ部門において中心的な役割を果たしていた。彼らのマンガの人气がマンガ形式の定着を促したのであり、この点で彼らの功績は評価される。また、1905年以降は一週間の中でローテーションが組まれていた。これは、特定の作家に依存しすぎず、日々安定してマンガを供給できるシステムと言え、新聞産業におけるマンガの役割が着実に大きくなっていったことの証である。他の新聞の調査もふまえたうえでしか断言はできないが、仮に『テレグラム』が平日版新聞におけるマンガの定期連載を開始し、さらにはマンガ家のローテーション・システムを取り入れた最初の新聞であったとするなら、マンガ産業における『テレグラム』の貢献は計り知れない。

本節では、「レアビット」が掲載された『テレグラム』という媒体の検討を行

---

<sup>65</sup> 具体的には1906年から1911年までの間、マンガ批判はかなりの高まりを見せていた。マンガでは移民の労働者階級が主人公となっていたこと、浮浪者の子供によるいたずらがマンガで頻繁に描かれていたこと、また、登場人物たちによる権威への侮辱やいたずらの冷酷などが、親や教育者たちをマンガ批判へと向かわせた。親や教育者たちは、これら「低俗な」マンガが子供たちに悪影響を及ぼすことを心配したのである。Nyberg, *Seal of Approval*, p.2を参照。一方で、1906年から少なくとも1909年頃までの期間に、『テレグラム』のマンガが掲載されなくなるというケースは見当たらなかった。これは『テレグラム』が基本的に大人の読み物であり、『テレグラム』掲載のマンガも大人向けのものであったためにマンガ批判を回避できた可能性を示唆する。

った。「レアビット」はマンガ産業が成長していくただ中にあったマンガであると同時に、マンガ産業を成長させていったマンガでもあった。では、「レアビット」における表現は、作者マッケイのおかれた社会・文化的立場とどのような関わりを持っているのだろうか。これについて考えるために、次節では「レアビット」の大きな特徴のひとつであったメタ表現を取り上げる。マッケイのメタ表現が当時の人々を楽しませたとするなら、それはいかなる理由によってなのか。

## 2.3 メタ表現の外在的分析

本節では、第一章で検討したマッケイのメタ表現のあり方を、マンガの外部につなぐ、すなわち歴史や社会という観点から検討する。マッケイのメタ表現の特徴は、「線の多義性」というマンガの図像に関するものと、「超越的な作者」という物語における位相の相違に関するものであった。これらの表現は、マンガというジャンルの性質を考察する上で足がかりとなるような、ジャンル批評的な性格を有するものであり、それゆえマッケイがマンガに対して先進的な認識を持っていたという可能性を示唆するものの、より直接的には、これらのメタ表現は、マッケイと同時代の環境との密接な関連を示している。具体的に言えば、この関連は当時盛んに行われていたヴォードヴィルの演目のひとつ「ライトニング・スケッチ」(lightning sketch) に見ることができる。

### 2.3.1 ライトニング・スケッチと線の多義性

前章のマッケイの伝記の中でも触れたが、19 世紀後半以降、ニューヨークの

街には様々な見世物娯楽が姿を現すようになった。遊園地やサーカス、動物園や珍奇な博物館などが人気を博し、19世紀末にはついに映画が誕生する。ヴォードヴィルでの催しもニューヨークの人々を楽しませる役割を担っており、その中に、本節で取り上げるライトニング・スケッチがあった。

ライトニング・スケッチ、別名チョーク・トークとも言われるこの演目は19世紀末から20世紀初頭にかけて流行した芸で、その名が示すように漫談を交えながらいろいろな絵をすばやく描いて観客を楽しませるというものである。詳しい内容がドナルド・クラフトンによって図版とともに紹介されており(図78)、当時の一般的なライトニング・スケッチのあり方を知ることができる<sup>66</sup>。この図78はユーモア雑誌『ライフ』(*Life*) 1897年4月15日号からクラフトンが引用したものであるが、これを見ると「ライトニング・スケッチャー」は、まず何もないカンヴァスに海の風景を描き、細部を描き足していくことで絵の内容を徐々に変化させ、冬の日没の絵から自転車の絵になり、最後は自転車乗りの絵になっている。このような筆さばきをスピーディーに行えるかどうか芸の成功の鍵を握る。

ライトニング・スケッチという芸の本質は、スケッチャーが線の多義性をうまく利用して観客を楽しませるということにある。太陽が人間の頭部に、遠景の山の稜線が自転車乗りの背中のラインになることのおかしさは、先ほどまでは違うものを表象していた線が突然別のものを表象しだすという、線の多義性の性質を生かしたものである。

マッケイに関するいくつかの伝記やアニメーション研究などを読んでみると、マッケイ自身このライトニング・スケッチャーだったことがわかる<sup>67</sup>。前章で述

---

<sup>66</sup> ライトニング・スケッチについては以下を参照。Crafton, *Before Mickey*, pp.48-57.

<sup>67</sup> マッケイとライトニング・スケッチとの関わりについては、Canemaker, Winsor McCay や Crafton, *Before Mickey* の他に、以下を参照。有馬『ディズニーとライバルたち』、秋田『「コマ」から「フィルム」へ』、今井「描く身体から描かれる身体へ」、ササキバラ「浮遊するイメージ

べたように初演は 1906 年 6 月で、20 分のステージを一日に二回こなし、週に 1,000 ドルを稼いだということである<sup>68</sup>。ちなみに当時の平均的な労働者（一日 10 時間・週 6 日労働）の年収が 418 ドルから 575 ドルであったというから<sup>69</sup>、マッケイがいかに売れていたか、いかにこの仕事に深く従事していたかがわかる。また、マッケイは彼自身が芸を行う以前からライトニング・スケッチのことを知っていたと思われる。学生の頃からダイム・ミュージアム等で広告ポスターを作る仕事をしていたマッケイは、当時の見世物文化を熟知していたろうし、それにマンガ家が副収入のためにヴォードヴィルに出ることは珍しくないことであった。つまり、マッケイのマンガにおける「線の多義性」への自己言及は、マッケイがこのライトニング・スケッチを芸人としてだけでなく観客としても経験していたことが大きく影響していると考えられる。

### 2.3.2 ライトニング・スケッチと超越的な作者

メタ表現のふたつ目の特徴である「超越的な作者」という主題についても、ライトニング・スケッチとの関連を示すことができる。マッケイの「レアビット」において、登場人物が作者による被造物にすぎないことへの言及は、登場人物が自分の作者「サイラス」について言及することを通して行われていた。つまり作者と登場人物が何かしらのやり取りをすることで、作品における作者の存在を明確にさせ、作者の超越性が強調されるという仕組みである。

---

とキャラクター」。ササキバラは、19 世紀の様々な視覚メディアの発展を総合的に考察することの必要性を論じており興味深い。もっともササキバラはこの論の中で、「単なる絵が露呈する」、つまり作品が自ら紙とインクでできていることを示してしまうようなメタ的状况は、20 世紀初頭のマンガには見られずアニメーション固有のものであるとしているようだが、本稿で示されたように「単なる絵が露呈する」状況はマンガにも存在する。

<sup>68</sup> Crafton, *Before Mickey*, p.55.

<sup>69</sup> Walker, *The Comics before 1945*, p.20.

このような、描く者と描かれる者とのやり取りによって作者の超越性それ自体を主題とするという図式も、ライトニング・スケッチの中に見出すことができる。マッケイの先輩芸人であるジェイムズ・スチュアート・ブラックトンの「魔法の絵」というライトニング・スケッチがまさにこのような構造を持っている（図 79）。このタイトルは 1900 年にエジソンのトリック撮影によって映画化されているが、それによればまずブラックトンはカンヴァスに男の顔を大きく描き、その顔の傍らにワインと葉巻を描く。描かれた男の顔は、自分の近くにワインと葉巻が描かれて笑顔になる。だが、ブラックトンが描かれたワインと葉巻の前に手を差し伸べると、次の瞬間ブラックトンの手に本物のワインと葉巻が現れると同時に、描かれていたほうのワインと葉巻は跡形もなく消えていて、描かれた男の顔は驚いた表情になっている。これはまさに作者ブラックトンの超越性と、それに翻弄される被造物との関係を主題化している。

クラフトンは、ライトニング・スケッチから発展したアニメーション映画には基本的な物語構造があると指摘し、「アーティストが絵を描くとその絵は魔術的な能力を授けられ、動いたり、のびのびと形を変えたり、「本物」に（三次元に）なったりした。彼らはアーティストをからかったり、消されるのを拒んだりすることによって、アーティストからの独立を主張しようと試みたのかもしれない」<sup>70</sup>と述べている。実際、1910 年代から 20 年代末にかけてのアニメーション映画では、人間の手によって「絵が描きだされる自己言及的過程を提示する漫画アニメーションが少なくはない」<sup>71</sup>うえに、フィリックス主演の「おかしな友好関係」（1928 年）というアニメーションでは、フィリックスが人間の手からペンや消しゴムを受け取るシーンがあり、描く者と描かれる者との関わりが主題となり続けている。マッケイの「超越的な作者」の表現は、ライトニン

---

<sup>70</sup> Crafton, *Before Mickey*, p.50. 括弧内はクラフトンによる。

<sup>71</sup> 今井「描く身体から描かれる身体へ」、p.59.



グ・スケッチそのものから影響を受けたか、あるいはこの芸を撮影した「ライトニング・スケッチ映画」から強い影響があると思われる。いずれにせよ重要なのは、この「超越的な作者と被造物である登場人物」という主題が初期アニメーション映画に特徴的なもので、それがライトニング・スケッチに端を発するということ、そして、そのようなライトニング・スケッチをマッケイがよく知っていたということである。

### 2.3.3 同時代の文脈への配慮

このように、マッケイのメタ表現に見られるふたつの特徴は、当時の大衆娯楽文化と密接な関わりがあることが明らかとなった。マッケイのメタ表現はマンガの表現形式の考察において重要な視点を提供するものであるが、この現代的な性質は当時の文脈においてはまた違った性格のものとして捉えられていたと考えられる。

マンガの表現形式の観点からマッケイの先進性を評価する時、気をつけなくてはならないのは、マッケイがマンガというメディアの可能性を拡大したというような解釈は基本的に遡及的なものだということである。マッケイが生きた時代のマンガ文化のあり方を考慮せずに、現代的な視点からただマッケイを偉大なアーティストであったと決断を下すのは一面的な見方になる可能性がある。もちろんマッケイは当時も人気があったわけだが、マンガが社会の中に占める位置や人々のマンガに対する考え方が現代と異なるのだとすれば、マッケイがマンガに対してわれわれと同じ批評意識を持ち得ていたとみなすことにはよほど慎重になる必要があるのではないだろうか。

これに関して思い起こされるのは、マクラウドが示した時代間のギャップと、

このことについての小田切博の見解である。マクラウドは『リインヴェンティング・コミックス』(*Reinventing Comics*)のなかで、マンガ黎明期に活躍したルーブ・ゴールドバーグ(Rube Goldberg)が、「アート・フォームとしてのコミックス」を主張するウィル・アイズナー(Will Eisner)を批判し、マンガ家とはアーティストではなくヴォードヴィリアンであると喝破したシーンを再現している(図80)。そのうえでマクラウドは、「ヴォードヴィリアン」という言葉は現代の人間には奇妙に聞こえるが、ゴールドバーグたちの時代においてはこの表現は申し分のないものであったと記した<sup>72</sup>。さらにこれについて小田切が触れており、ゴールドバーグのようにヴォードヴィルとマンガを兼業するのが珍しくない環境の中にいたマンガ家たちにとって、「作品」や「作家」という言葉が持つ意味や感覚が、現代のわれわれの作品観や作家観と同じものであったとは考えにくいと述べている<sup>73</sup>。マッケイはゴールドバーグより一世代上のマンガ家であるから、この「マンガ家=ヴォードヴィリアン」という捉え方はマッケイにも当てはまるだろう。マッケイのメタ表現が同時代の見世物文化との接点を持っていることを考えれば、このメタ表現は当時の一般的な想像力の産物であったと言っても言い過ぎではないのではないか。マッケイのメタ表現は、マッケイがマンガというジャンルを内在的に検討した結果生まれたものであるというより、マッケイの時代の大衆文化との関わりといった外在的要因に帰するほうが説得力が高いように思われるし、少なくとも「マンガという表現ジャンルは社会的にもっと注目されてよい」との思いでマンガ研究を行ったアイズナーの考え方<sup>74</sup>を、マッケイも共有していたと即座に決定してしまうことはでき

---

<sup>72</sup> McCloud, *Reinventing Comics*, pp.26-27.

<sup>73</sup> 小田切『戦争はいかに「マンガ」を変えるか』、pp.58-60.

<sup>74</sup> Eisner, *Comics & Sequential Art*, p.5の前書きのなかで、アイズナーは「デザインや絵、カリカチュア、そして文字など重要で不可欠な要素のそれぞれは、別個には学術的考察がなされているけれども、この独特な結合に関しては、文学もしくは美術のカリキュラムで(取り扱われるとしても)非常に小さな扱いを受けてきた」と述べ、現代の映像技術の進展や視覚コミュ

ない。むしろマッケイの創作活動は、当時の見世物文化の文脈から捉えるべきなのではないだろうか。

無論、マッケイを「アーティスト」の名で呼ぶことを本論文で否定するつもりはなく、そもそも事実として、20世紀初頭すでにマンガ家は「コミック・アーティスト」と呼ばれていた。だがこの場合のアーティストとは、画家という意味合いの他に芸人という意味合いも含まれるだろう。マッケイを「アーティスト」と呼ぶことによって、「アーティスト」という言葉から「ファイン・アートとしての絵画」や「高級文化」などの連想が行われることが、マッケイについての偏った理解へつながりかねないという危険性は看過できない。「リトル・ニモ」の美しさや、私的にではあるが美術教育を受けていたという経歴、およびそこから習得された遠近法などの絵画技術、また、数多く残されている社説マンガ等の写実性を考えれば、マッケイを伝統的な西洋絵画の担い手として扱うことが無理のないことのように感じられる。しかしながら「レアビット」は、伝統的な絵画に見られるような、入念に描き込まれた完成品というものではなく、むしろ図 63 のように「完成品になることを拒む」主題さえある。そのような「レアビット」が、表現の根幹部分でライトニング・スケッチという大衆文化と接点を持っているということはこれまで述べてきた通りである。また、第一章でマッケイの経歴について述べた際に、マッケイがハーストとの契約に縛られ、社説マンガ制作に集中するよう強制され、ヴォードヴィル活動まで引退させられるという、およそ現代の意味でのアーティストとはほど遠いマッケイの姿をわれわれは確認している。新聞社の意向に強く支配され、好きなものだけ描くわけにいかない雇われ人マッケイのあり方こそ、当時のマンガ文化を知

---

ニケーションへの依存ということを考えれば、「連続的芸術」としてのマンガは真面目な考察対象に値するものであると主張している。

るうえで重要になってくる<sup>75</sup>。われわれはマッケイとヴォードヴィルを含む当時の見世物文化との隣接性を見て取ることができ、このことから、マンガ黎明期という未だ考察すべき事柄が残されている時期を解明する手がかりを得ることができると思われる。

以上、本章では、「レアビット」を同時代のマンガ文化のなかに位置づける試みを行ってきた。第一節において一般的なマンガ史を参照し、マッケイ作品を含むマンガ史概略を記したうえで、続く第二節では従来のマンガ史記述に足りない部分を補完する形をとった。第三節ではマッケイのメタ表現をマンガの外側から理由付けるとともに、マンガの遡及的評価を歴史的事実と混同してしまうことの危険を指摘した。

ところで、本章で議論を進めていく過程のなかで、マンガについて論じるうえでの問題点がいくつか浮上している。まず、マンガ史の流れのなかに「レアビット」を組み込む作業をする際に保留していた、マンガ史記述におけるマンガの定義の問題が残っている。近年のマンガ研究の文脈においては「レアビット」は疑問の余地なくマンガであるとみなされているが、「レアビット」をマンガとみなすためのマンガの定義とはどのようなものか、また、近年のマンガの定義とは異なる立場からマンガ史を記述する試みがあったとすれば、その際のマンガの定義とはいかなるものであったのか。実は、他ならぬ「レアビット」こそが、マンガの定義の差異によって異なる扱いを受けてきた経緯を持っている。さらに、本章の最後の部分で指摘した、マンガ研究におけるアナクロニス

---

<sup>75</sup> 当時のマンガが置かれていた文化的状況を考察する上で、マンガとカートゥーンが同一メディアに混在していた状況は無視できない。マッケイがマンガを描いていたと同時に、新聞社の立場を示す社説マンガ（エディトリアル・カートゥーン）も手がけていたことは第一章で触れたが、つまりはマッケイは新聞というメディアに掲載される様々な絵を担当していたのであり（後に新聞広告の挿絵も描くようになる）、マッケイをマンガ家として捉えるよりも、新聞社のスタッフとして捉える視点が重要になってくるとと思われる。

ムの問題である。現代の立場から見たマンガのイメージを当てはめる前に、19世紀末から20世紀初頭にかけての、人々のマンガに対する認識を精査することもマンガ史において必要である。次章ではこれらの問題を考察し、過去のマンガについて記述するための方法論を検討する。

### 第三章 「レアビット」とマンガ言説の問題

本論文ではこれまで、とりわけ第一章第三節、および第二章第三節において、「レアビット」におけるマンガのメタ表現についての考察を行ってきた。マッケイのメタ表現は、作者が登場人物に対して自らの超越性を顕示するという物語を通して、マンガというメディアがインクによる線で構築されているという事実を読者に認識させるものであった。この「線そのものへの意識」は、マンガの表現形式がいかなる性質を持つのかという一般的な問題を考えるうえで重要な視点を提供してくれるものであると同時に、「レアビット」という作品の大きな特徴のひとつともなっている。しかし、このメタ表現の存在を理由として、マッケイがマンガのジャンル批評を行っていたと結論づけるのは早計である。20 世紀初頭の文化的な状況を考慮に入れば、このメタ表現は夏目が「線の多義性」と呼んだものを結節点として、ヴォードヴィルでの演目「ライトニング・スケッチ」の表現の影響を考えることができ、また「作者の超越性」についても「ライトニング・スケッチ」との関連が指摘できる。「レアビット」のメタ表現はそれゆえ、マッケイによるマンガのジャンル批評というよりも、当時のヴォードヴィルにおいて一般的だった表現のあり方をマンガに持ち込んだものと捉えるほうが自然ではないか。前章までの議論はおおむねこのような流れであった。ウィル・アイズナーの『コミックス&シーケンシャル・アート』(*Comics & Sequential Art*, 1985) のような、「マンガ家によるマンガ表現についてのマンガ」の例を除けば、マンガ研究においてメタ表現という視点が取り入れられたのは早くとも 1990 年代初頭であり<sup>76</sup>、そもそもマンガの表現形式のあり方を

---

<sup>76</sup> Inge, *Anything Can Happen* は、1991 年にインジ自らが発表した以下の論文をベースにして書かれたものである。"Form and Function in Metacomics: Self-Reflexivity in the Comic Strips," *Studies in Popular Culture*, 13:2, pp.1-10.

考察するようになったのが 1960 年代のフランス構造主義の影響下にあったマンガ研究以降であるから、マッケイをメタ表現という概念のもとで考察することは、基本的にアナクロニズムの危険性を孕んでいる。マッケイをメタ表現という観点から検討することは、マンガの表現形式の考察という文脈においてこそ意義があるのであり、マッケイが置かれていた文化的な状況を可能なかぎり復元するという試みのなかにメタ表現を導入することは避ける必要がある。本章第一節ではまず、過去のマンガを遡及的に記述したり評価したりすることの問題について、メタ表現とは別の、「夢の国のリトル・ニモ」の例を取り上げてみたい。

### 3.1 マッケイ作品をめぐる価値基準

コマや吹き出しの使われ方、絵と言葉の関係といった、マンガの表現形式へ着目するいわゆる「マンガ内在的」な分析は、近年のマンガ批評・研究において大きな影響力を持つアプローチのひとつであるが、マッケイのマンガ「夢の国のリトル・ニモ」（以下、「リトル・ニモ」と略記）はこのアプローチからも積極的に評価されている。その評価とは具体的には、「リトル・ニモ」におけるコマ割りにある。20 世紀初頭のマンガにおけるコマの形や配置は、もちろん例外はあるものの基本的には同一の大きさの矩形が規則正しく並んでいるものであった。これに対し、「リトル・ニモ」の場合はコマの大きさや形が物語の展開に合わせて変化していた。

例えば「リトル・ニモ」第二回のエピソード（図 81）がこのことを示している。夢の国の王モルフェウスは、プリンセスのためにニモを連れてくるよう召使いに依頼する。この召使いはポココという人物にその任を託し、ポココはニ

モをベッドごと夢の国に沈めてしまう。ポココはニモに、モルフェウス王とプリンセスのところへ一人で会いに行ってもらいたいこと、また、道の途中で群生している巨大マッシュルームには触れてはいけないことを伝える。ところが、歩き疲れたニモは思わずマッシュルームに触ってしまい、途端にマッシュルームはバラバラと崩れてニモが生き埋めになってしまう。このときマッケイは、マッシュルームが描かれるコマをまずは徐々に縦長にしていき、次いでコマの縦の長さを徐々に短くしている。このことによってニモの頭上から崩れてくるマッシュルームの巨大さや落下運動が、読者に強く印象づけられるようになっている。

この視覚効果については早くもジュディス・オサリバンが 1976 年の博士論文で触れている<sup>77</sup>が、マンガ表現への関心が高まった 1990 年代の研究においてはとりわけ重要な特徴として語られるようになった。例えばトーマス・インジは、「1905 年 10 月 15 日の初回では、水平にコマを配置するという日曜版マンガの伝統に少しは忠実であったことがうかがえるが、主としてマッケイはコマをいくつかの長方形の単位に分解している。第二回、第三回、そして第四回にはすでに、マッケイはページ全体の総体的な視覚効果を目的として、コマを分割する他の方法を実験し始めている」<sup>78</sup>と述べている。

ロバート・ハーヴェイも同様の見解を示している。

ニモは巨大なマッシュルームの森のなかにいる夢を見ている。彼が森のなかをさまよっているうちに、コマが縦に伸び、この伸びによってマッシュルームのとんでもない高さが強調されている。まさにこの点でマッケイは、いつもなら日曜版マンガのページに支配的であるような、長方形を規則的に並

---

<sup>77</sup> O'Sullivan, "The Art of Winsor Z. McCay," pp.115-116.

<sup>78</sup> Inge, *Comics as Culture*, p.33.



べてコマの格子を作るといった抑圧的な制限から自らを解き放った。このときから、マッケイは物語の要請に適うようにコマの大きさや形を変え、二段分の大きなコマを使って、毎週ニモが歩き回る夢の世界の風景をより印象的に描いたり、象やドラゴンを、ニモやその友達との比較をふまえた適切な大きさに描いたりしている。

物語に対して劇的な強調を与えるという目的でレイアウトやページデザインを用いるというマッケイのやり方は、当時のマンガにおいては珍しいことであった。・・・1930年代になってようやく、「キャプテン・イージー」のロイ・クレイン、「ガソリン路地」のフランク・キング、「プリンス・ヴァリアント」のハル・フォスターなどのマンガ家が、マッケイが四半世紀前に行っていたこの種の視覚実験を日曜版マンガで続けていったのである。<sup>79</sup>

この文章はハーヴェイの『アート・オブ・ザ・ファニーズ』(*The Art of the Funnies*)の第二章、「消えた夢の夢遊病者 (Somnambulist of a Vanished Dream)」と題されたマッケイ論からの引用だが、この副題として「ウィンザー・マッケイによるメディアの可能性の探求 (Winsor McCay's Exploration of the Medium's Potential)」という表現が用いられている。マッケイのコマの扱いは、マンガというメディアの可能性を拡大するものだと高く評価されているのである。さらに、アメリカでマンガの表現形式についての批評を精力的に続けているスコット・マクラウドも、マッケイを「常識破りの作品で人々の考え方を換え、アートの根本原則すらひっくり返そうとする人たち」<sup>80</sup>の一人と考え、またマッケイに関して「アメリカの新聞マンガが黎明期だった頃にさえ、マンガの現状に果敢に挑戦し、マンガの広大で未開発の可能性を探るアーティスト

---

<sup>79</sup> Harvey, *The Art of the Funnies*, pp.21-22.

<sup>80</sup> マクラウド『マンガ学』、p.187.

が存在した」<sup>81</sup>と述べており（図 82）、マンガという表現ジャンルに固有のコマという表現を開拓したマッケイの斬新さを強調している。

まずは、このようなマンガ内在的なアプローチによるマッケイ分析が様々な研究者によって行われていることの意義を強調したい。マッケイに対する評価はマッケイの生前から現在にいたるまで、ほぼ一貫して高いものであり続けているが、それでもマッケイが研究されるたびにマッケイのマンガ表現の重要性がその都度確認され、それに合わせるようにマッケイ作品の復刊も続々となされており、このような動きがマッケイ研究全体をさらに前進させるといった、マッケイ研究にとっては良い循環がある。当然ながら本論文もマッケイに関するマンガ内在的批評の恩恵を受けており、これら先行するマッケイ研究を前提としている。

アメリカにおいてこのマンガ内在的批評を生み出す大きな要因となったのが、マンガ家ウィル・アイズナーの仕事である。『コミックス&シーケンシャル・アート』においてアイズナーは、コマの連続というマンガの表現形式にとりわけ注目し、シーケンシャル・アートとしてのマンガによる、物語伝達の可能性の大きさを訴えた。この著作が、スコット・マクラウドの影響力ある『アンダスタンディング・コミックス』（*Understanding Comics*, 1993：邦訳『マンガ学』は 1998 年）を生むこととなった。マクラウドの著作においてもマンガにおけるコマの大きさや形、配置の重要性などが語られている。

マッケイに関するこれらマンガ内在的批評の問題は、マッケイという過去のマンガ家による作品を現代的な視点から取り上げることそれ自体にあるのではなく、取り上げる際の記述の仕方にある。マンガをその表現形式の点から捉えるマンガ内在的批評は、近年の批評の蓄積からもたらされたきわめて現代的な

---

<sup>81</sup> McCloud, *Reinventing Comics*, p.15.

アプローチであるはずだが、例えばハーヴェイやマクラウドのように、マッケイを「マンガという表現メディアの可能性を探求した偉大なマンガ家」と評価した場合、あたかもマッケイ自身がマンガ表現に対して現代のマンガ家やマンガ研究者たちと同じような意識を持っていたかのような認識が生まれる。まるで彼らは「マッケイは早くからコマ割りの可能性に気づいていたからこそ、あのように斬新な表現が可能であった」と言っているようである。しかし、第二章で述べたように、マッケイが現代のわれわれと同じような批評意識を持っていたかどうかという問題には、慎重に対処しなくてはならない。もちろんコマ割りに対してマッケイはマッケイなりの自覚を持っていただろうが、その自覚がはたして現代のような、例えばコマやコマ割りについて「マンガというジャンルの固有性を示すもの」といった、コマをマンガの定義に関わらせる強い自覚であったかどうかは、マンガの内在的批評の枠組みからだけでは判断できない問題である。この問題を検討するにあたっては、やはりマッケイと同時代の資料の調査が必要になってくる。以下、本節では再び『テレグラム』を考察対象とし、当時のマンガに関する言説を確認する。

1907年1月8日の『テレグラム』紙に、ニューヨーク・ヘラルド社でマンガを描いている当時のマンガ家たち8人の紹介記事が肖像写真付きで掲載されており、その中央上部にマッケイがいる(図83)。特集のタイトルは「イブニング・テレグラム読者を笑わせる男たち：絵筆、クレヨン、ペン、鉛筆の熟練アーティスト (Here Are Men Who Make Evening Telegram Readers Laugh: Expert Artists of Brush, Crayon, Pen and Pencil)」とされている。肖像写真の大きさやその紙面上の位置から考えて、8人のなかで最も人気が高いと思われるマッケイについては、次のような記述がある。

お腹がよじれるほど笑わせてくれる現代の主要な描き手として、ウィンザ

ー・マッケイは一流の部類に属する。彼のユーモアはいつも新鮮で、満足を与えるものであり、独創的である。アイデアは数多く、常に描く準備ができているようだ。しかしながらマッケイは「レアビット狂」をつくり出したことによって得た成功に満足することなく、「夢の国のリトル・ニモ」「リトル・サミー・スニーズ」「天路歷程」など、様々な方面のユーモアに加えて細かに描いたあべこべの国をつくり続けており、その明るくて健全な風刺のために、これらの作品のどれをとっても他の追随を許さない。

ここで確認しておきたいのはマッケイの評価のされ方である。マッケイは、ユーモアの面白さ、描写の細かさ、そして「明るくて健全な風刺」のためにすばらしいとされている。マッケイのコマ割りについては一言も触れていない。

また、「リトル・ニモ」についての他の解説部分にはこう書いてある。

この作品の絵を見たことのある者ならば誰もが思い出すのが、夢見る少年の冒険が毎回生み出すあの独創的な驚嘆である。あの絵は老いも若きも楽しませ、思索のための事柄を与えてくれる点で、文学を越えている。驚くべき動植物とおかしな住人たちが存在するマッケイの想像上の国々は、その混乱した状態がとても奇妙で、だが論理的に一貫しているので、このような場所が本当にどこかにあるのではないかと説得させられるほどである。

やはり、マッケイや「リトル・ニモ」の評価はその画力とユーモアの点からなされており、「巧妙なコマ割り表現」といった観点からの注釈はなされていない。

もうひとつ、「ブックトート・ビルキンス」や「ヘルスクランク・ホプキンス」を描き、マッケイとともに「テレグラム」のマンガ部門を支えたリグビーについての記事も見よう。

日常生活で、実物の「ヘルスクランク・ホプキンス」を見たことがない者がいるだろうか。あるいは、失望し、書物によってすべてのやり方を学ぼうと努力したことにより多くの不幸が舞い込む「ブックトート・ビルキンス」についてはどうだろう。

1907年に向けて、リグビー氏はこれら二人のキャラクターのためにとりわけユーモラスな冒険を用意している。彼らの厄介ごとは果てしなく続くように見え、そして、リグビー氏によれば、人類が素材を供給してくれるかぎり、人類たちの失望の多様なあり方について、人類たちを風刺し続けるだろう、とのことである。

マンガのキャラクターであるホプキンスやビルキンスが現実世界の人間を描いたものであり、リグビーの制作行為がカリカチュアの範疇に入られていることがわかる。マッケイと同様、リグビーが評価されているのは、そのユーモアと風刺である。もっともリグビーの場合はマッケイのような大胆なコマ割りのあるマンガを残していないように思われ、リグビーがコマ割りの点で評価されるようなことはあまり想定できないが、これらマッケイとリグビーの評価記事は、マンガにとって大事なのは絵のうまさと、何よりユーモアと風刺であるという評価基準を示している。このような評価基準は、新聞や雑誌などに掲載されていた従来のカリカチュアとさほど変わらない。一方で、コマに関する記述はまったくと言っていいほど見当たらない。

また、『テレグラム』の調査を通じて、この時期のマンガが「コミック・シリーズ (comic series)」と呼ばれていることが確認できた。この時期の日曜版マンガに関しては「サンデー・ファニーズ (Sunday funnies)」という呼称もあつ

た<sup>82</sup>が、新聞マンガを指す言葉として現在一般的に使われている「コミックストリップ (comic strips)」という言葉は、本論文で調査対象とした時期の『テレグラム』のなかにはひとつも発見できなかった。こうして見ると、ひとつの仮説として考えられるのは、当時のマンガはコマが連続するという形式的な側面からではなく、ユーモアという内容の側面から定義されていたのではないかということである。現在のマンガの定義には、「コマが連続する」という性質がほぼ必ず取り入れられていると言ってよい（これに関しては次節で述べる）が、20 世紀初頭のマンガ言説は、当時の人々が「コマの連続」やコマ割りをマンガにとって本質的なものとは考えていなかった可能性を示している。

マッケイがコマ割りに対して先進的な考えを持っていなかったのだとすれば、なぜマッケイは結果的に先進的と言えるようなマンガ表現を描きえたのか。これは推測だが、たぐいまれなる才能を持つマッケイの絵は、新聞紙面に大きく描かれていればもうそれだけで読者を喜ばせたのではないだろうか。つまり「リトル・ニモ」のマッシュルームは、確かにハーヴェイが言うように「物語の要請に適うように」、あるいは「物語に対して劇的な強調を与える」ために大きなコマに描かれたのだが、それ以上に、読者がインパクトのある絵を見ることが大事であったように思う。物語展開において重要であるかどうかはともかく、要は「見せ場」として、象やドラゴンの大きさを迫力ある形で提示したり、宮殿の外観や内装を細かいところまで描写したりすることで読者を驚嘆させるために、マッケイがマンガのなかに時折大きなコマを必要としたという気がしてならない。

いずれにせよ、重要なのは、コマに対する意識が現在と 100 年前とでは異なる可能性があることに注意深くなることである。マッケイの才知あふれるコマ

---

<sup>82</sup> Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels*, p.20.

構造は、例えばマンガ表現の一般理論を構築するための一事例として参照したり、あるいは当時認識されていなかった価値を見出して再評価したりする文脈においてであれば意味を持つが、当時認識されていなかったことを認識されていたかのように語ることは、遡及的評価と同時代的状況との混同となる。マッケイ自身の価値観や当時のマンガ文化を可能なかぎり復元し説明するうえでは、コマに関する概念を持ち出すのはよほど慎重になる必要がある。

### 3.2 マンガ研究における「レアビット」の「無視」

過去のマンガに対する批評や研究は、それ自体が歴史記述となる可能性を持っており、そこから意図せずしてアナクロニズムを招く事態となりうる。歴史を記述する者がアナクロニズムを犯してはいけないのはもちろんのことだが、その歴史記述を読み歴史的な考察を行う者も、その言説を受け入れる際には注意が必要である。ここで、このアナクロニズムの問題を論じるにあたり、マンガ研究の隣接分野である美術史学を参照したい。美術史もまた、過去の作品について論じる時のアナクロニズムに注意を払う学問領域である。

#### 3.2.1 ダニエル・アラスによるアナクロニズム論の参照

美術史家ダニエル・アラス (Daniel Arasse) は『モナリザの秘密——絵画をめぐる 25 章』(原題は *Histoires de peintures*) のなかで、アナクロニズムを「今日の美術史を考察する上で、もっとも興味深くまたもっとも問題を孕んだ側面

のひとつ」<sup>83</sup>と捉え、美術史家がアナクロニズムとどう付き合っていけば良いかを示している。この議論は、美術史のみならずマンガ研究においても示唆に富むものであり、前節ではまさにこのアナクロニズムの危険性を主題として論を進めてきた。だがアラスは、アナクロニズムの危険性のみを挙げているわけではなく、アナクロニズムを美術史に生かす術についても論じている。以下、この著作の第16章「アナクロニズムの功罪」を要約する形で、アラスのアナクロニズム論を追っていく。

アラスはまずは、美術史家はアナクロニズムを避けるべきであると主張する。過去の時代の研究対象を今日的な問題として考察することは、芸術家や哲学者なら許される、もっと言えば義務ですらあるが、美術史家には、「自分自身とその研究対象との関係自体に含まれるものを、できるだけ避けねばならないという、奇妙な、ただし知的にはかなり刺激的な制約がある」<sup>84</sup>とする。具体的には、ラファエッロが18世紀の芸術家だと述べることや、クールベが美術史上で用いた「リアリズム」という言葉を使ってクールベ以前の画家（例えばジョットやル・ナン兄弟）について語ること、ミケランジェロやレオナルド・ダ・ヴィンチの心と作品との関係について、18世紀末以降に発展した心理学の枠組みから語ること（彼らは自分の心のことを「心理」との関わりではなく「気質」との関わりで考えていた）、あるいは19世紀以前の絵画史において、階級闘争という観念を用いること、などの例を挙げている。

しかし、過去の作品を扱うかぎり、アナクロニズムは避けられないとアラスは考える。というのも、過去の作品には三つの時間が混交されているという意味で、過去の作品はそれ自体アナクロニックだからである。過去に生まれた芸術作品が今現在も存在しているのならば、作品が属する第一の時間は、自分と

---

<sup>83</sup> アラス『モナリザの秘密』、p.183.

<sup>84</sup> アラス『モナリザの秘密』、p.183.



同じ時代、現代であり、現在における作品の物質的存在は、美術史家に働きかける。第二の時間は作品が作られた過去の時代であるが、この過去の時代自体において「作品はすでにさまざまな時間を混交している」<sup>85</sup>。作品はそれが作られた時代だけに所属しているのではなく、その時代の前後の時間をも含んでいる。そして第三の時間は、作品が作られた過去と、現代との間に存在している時間である。作品は過去から現在にいたるまでの「時間の痕跡」<sup>86</sup>をとどめている。それは芸術作品そのものへの物理的痕跡（ひびが割れたり色があせたり）の場合もあれば、精神的な痕跡の場合もある。後者はつまり、過去から現在までの時間のうちに「さまざまなまなざしが注がれてきた」<sup>87</sup>ということ、また、そのまなざしが「私自身のまなざしを形成」するという意味である。われわれは「モナリザ」を見る前に「「モナリザ」は神秘的だ」と思っているが、「モナリザ」が神秘的だと言われるようになったのは、19世紀初め頃、「モナリザ」の裏面にメドゥーサの頭部が描かれていると思われていた時期があったという理由による。また、ボッティチェッリの絵の「官能的で甘い」というイメージは、15世紀の人々の間にはまったくなく、むしろ当時は「男性的な雰囲気」の画家であり、現在のボッティチェッリのイメージは、ボッティチェッリが象徴派とラファエロ前派によって再発見されたという歴史が大きく影響しているのである。美術史はこの作品の評価史、あるいは「まなざし」の歴史にも取り組まなければならないが、そうすることで美術史家は「アナクロニズムの問題を自分に問いかけるだけでなく、作品自体のアナクロニズムに対して、ある種のやり方で自分を位置づけることをも正当化してくれ」<sup>88</sup>。「まなざし」の歴史を書くこと、作品と美術史家とのアナクロニックな関係そのものを記述することが、

---

<sup>85</sup> アラス『モナリザの秘密』、p.188.

<sup>86</sup> アラス『モナリザの秘密』、p.189.

<sup>87</sup> アラス『モナリザの秘密』、p.189.

<sup>88</sup> アラス『モナリザの秘密』、p.191.

美術史家にとって必要である。

### 3.2.2 「レアビット」の評価史

以上、アラスのアナクロニスム論を簡単にまとめたが、このアナクロニスム論はマンガ研究においても重要であると思われる。本論文に関して特に重要なのは、まずアラスの言う第二の時間についてだが、マッケイが制作したマンガ自体、制作された時点ですでにアナクロニクであるということである。例えば 1904 年から 1911 年まで制作された「レアビット」のなかに、この制作時期より前の時間や後の時間が含まれていることもあるのだとアラスは教えている。さらに、第三の時間に関して言えば、マッケイや「レアビット」に注がれてきた「まなざし」は、現代のわれわれのマッケイや「レアビット」に対するイメージ形成に影響を与えているということになる。この「まなざし」の歴史を記述することこそ、過去のマンガを研究する際にどうしてもつきまとうアナクロニスムから、一定の距離を置くことを可能にする。「私のまなざしをアナクロニクに構造化しているものを意識しようとする事」<sup>89</sup>、アナクロニスムそのものを客体化しアナクロニスムへの自覚を示すことが、マンガの歴史記述には必要だと思われる。

このような観点から「レアビット」に注目してみると、このマンガは実に興味深い評価史を持っていることがわかる。現在における「レアビット」の評価は高い。キャナメイカーはこの作品について「これまで作られた中で最も洗練された、ウィットに富んだマンガのひとつ」<sup>90</sup>と述べ絶賛している。またロジャ

---

<sup>89</sup> アラス『モナリザの秘密』、p.191.

<sup>90</sup> Canemaker, Winsor McCay, p.78.

ー・サビンは、「レアビット」は「リトル・ニモ」と同様に深い感銘を与える作品であり、知的な深みを備えていて、もっとずっと大きな批評的注目を受けるに値する、と述べている<sup>91</sup>。今世紀に入ってからマッケイの初期作品集（「レアビット」を含む）が何冊も刊行されているうえ、2008年にはウルリッヒ・メルクルのコンプリート・カタログが出版された。このコンプリート・カタログは、マンガ研究における貢献の高さから、同年、マンガ作品・研究の権威ある賞であるアイズナー賞の「ベスト・アーカイブ・コレクション：コミックストリップ部門」（Best Archival Collection：comic strips）にノミネートされるという栄誉を得ている。これはもちろんメルクルの功績であるが、「レアビット」がもともと高い評価を備えているからこそメルクルの仕事に意義があると言えるだろう。

「レアビット」が制作された時期の、このマンガに対する人々の人気の高さは、第二章での『テレグラム』掲載頻度を見れば明らかである。また、「レアビット」ほどの連載期間の長さを誇るものはほとんどなく、「レアビット」が長期連載を続ける一方で他のマンガはいろいろなタイトルが代わる代わる現れては消えていくのであった。土曜版『テレグラム』に新聞紙面の上半分のスペースをもらっていたのは「レアビット」くらいであり、同時期には「レアビット」の単行本が発売されている。『テレグラム』編集部は「レアビット」の特集記事を組み、1906年には実写映画化もされた。多くのニューヨーク市民がこのマンガの存在を知っていたと思われる。

このように「レアビット」は今も昔も注目を集めているマンガであるのだが、実は上述のサビンの「レアビット」を高く評価する言説の中に、ひとつ興味深い部分がある。サビンは「レアビット」評価に際して「このマンガは、マッケ

---

<sup>91</sup> Sabin, *Adult Comics*, p.136.

イの後の古典「リトル・ニモ」のほうを選ぶ歴史家たちによって、しばしば見過ごされてきた」<sup>92</sup>と書いているのだ。20 世紀初頭に高い人気を誇り、現代においては専門家からその芸術性を高く評価されているこのマンガが、マンガの専門家によって見過ごされるなど、にわかには信じがたい。

おそらくサビンの言う「見過ごし」とは、マンガの歴史に関する専門的な書物としては最も早く刊行され、これまで数多くの研究者によって参照されてきたコールトン・ウォーの名著『ザ・コミックス』（1947 年）において行われているものと思われる。というのもこの書物には、マッケイと「リトル・ニモ」を賞賛する言葉はいくつも出てくるが、「レアビット」の文字はひとつも現れないのだ。一方で、『テレグラム』に掲載されたノーマン・E・ジェネットの「マーセリンの悪ふざけ」(*The Monkeyshines of Marseleen*) とリグビーの「ブックトート・ビルキンス」については簡単ながら言及していて、その後で『テレグラム』のマンガは 1904 年に最初のもが始まっており、マンガが掲載されたのは週に 2 回か 3 回だけではあったものの、この新たなアートを平日版の新聞で用いたものの中では最初のものといえることができるだろう」<sup>93</sup>と述べている。管見によれば、「ビルキンス」についての言及があるマンガ研究書はこの『ザ・コミックス』くらいであり、また「マーセリンの悪ふざけ」に触れている書物も数少ない。それゆえ『ザ・コミックス』はかなり精力的にマンガを紹介しているものと言えるが、それだけに、これらふたつのマンガとほとんど同時期に（例えば、1905 年 6 月 28 日に「レアビット」、29 日に「ビルキンス」、30 日に「マーセリンの悪ふざけ」、7 月 1 日に「レアビット」という具合に）、同じ新聞に掲載されていた「レアビット」に対してウォーが何のコメントもしていないのはやはり不思議である。ウォーが「レアビット」を本当に無視する意図があ

---

<sup>92</sup> Sabin, *Adult Comics*, p.136.

<sup>93</sup> Waugh, *The Comics*, p.23.

ったのかどうかは知る由もないが、これを「見過ごし」と仮定するならば、どのような理由が考えられるだろうか。

この問題を考察する際の鍵となるのは、マンガに対するコールトン・ウォーの立場である。彼はマンガを次のように定義している。

マンガは、ラジオや映画と同様、大多数の人々に楽しいひとときを与える。それによってマンガは、新聞であれ雑誌であれ、マンガを提供する媒体の売り上げに貢献し、媒体に掲載され笑いを作り出す権利を獲得する。より詳しく言えば、マンガにはたいてい以下の要素が備わっている。(1) 読者の親友となる継続的なキャラクター (a continuing character who becomes the reader's dear friend)。読者は継続的なキャラクターに会うのを、日ごと、あるいは日曜日ごとに楽しみにする。(2) 絵の連続。愉快なものもあればスリリングなものもあり、一話完結の場合もあればより長い物語の一部という場合もある。(3) 絵の中の話し言葉。普通は「吹き出し」の線に囲まれた一連の手書き文字という形をとる。<sup>94</sup>

ウォーにとってマンガとは、連続したキャラクターという物語のスタイルに関わる部分と、画像の連続および吹き出しによる話し言葉の可視化というマンガの表現形式に関わる部分から定義されるものである。注目すべきは上記のひとつ目の定義、エピソードごとに繰り返し、連続して登場するキャラクターについての部分である。この定義は、「レアビット」をマンガとして扱う考え方とは折り合いがつかない。「レアビット」は連続して登場する固定的なキャラクターを持たないため、ウォーのマンガ観においては「マンガではない」と判断され

---

<sup>94</sup> Waugh, *The Comics*, pp.12-14.

てしまうからだ。『ザ・コミックス』の中に「レアビット」に関する言及がないのは、おそらくこのことが理由になっているのではないか。

『ザ・コミックス』はマンガ批評・研究の先鞭をつけるもので、その後のマンガ批評の伝統を形づくるような、大きな影響力を持つものだった。そのためか、スティーブン・ベッカーの『コミック・アート・イン・アメリカ』(*Comic Art in America*, 1959) も『ザ・コミックス』と似たスタンスをとっている。ベッカーのマンガ定義は次のようなものである。

コミックストリップとは、大まかに言えば、「コマ」と呼ばれる四角形が連続して、一日で、あるいは一ヶ月かけて、ひとつの物語を伝えるものである。そのような物語の目的上、並んだコマの中には同じ配役に基づく人物たちが登場する (the panels are peopled with one cast)。彼らは繰り返し紙上に現れる。時々例外もあるが、そこでは「吹き出し」による対話、あるいはキャプション形式のナレーションが使用される。<sup>95</sup>

ベッカーもマンガを、マンガの表現形式からだけではなく登場人物の点からも定義しようとする。そして、これも『ザ・コミックス』の場合と同じだが、『コミック・アート・イン・アメリカ』は「リトル・ニモ」を図版付きで説明しているものの、「レアビット」については一言も触れていない。自らが掲げる定義上「レアビット」を扱えない状況になっており、おそらくこれが「見過ごし」と批判される事態につながっていると思われる。1960 年代までは、「レアビット」への「まなざし」がないのである。

「レアビット」にとって転機だったのは 1973 年である。この年、主に文学作

---

<sup>95</sup> Becker, *Comic Art in America*, p.3.

品や歴史に関する書物の出版を手がけるドーヴァー出版 (Dover Publications) が、1905 年に刊行された「レアビット」単行本を、イリノイ大学附属図書館の協力を伴ってほぼそのままの内容で再版した。再版本の序文では、「レアビット」は「リトル・ニモ」との比較としてだけではなくそれ自体注目されるに値する非常に楽しい作品だと評価され、また「レアビット」の内容がルイス・キャロルやジェレット・バージェスの作品と接点を持っていると指摘されており、明らかに「レアビット」に対する価値付けが行われている<sup>96</sup>。また 1976 年には、ジュディス・オサリバンがメリーランド大学に「ウィンザー・Z・マッケイのアート」(“The Art of Winsor Z. McCay”) と題された博士論文を提出した。指導教員は芸術学部長のジョージ・レヴィタイン (George Levitine) で、またスミソニアン協会から支援を受けているこの研究は、「レアビット」の記述に一章分を割り当てており、アペンディクスとして「レアビット」を含む主な作品のカタログ・レゾネが入っている。これは完全にマッケイを一人の美術家として扱っており、論文の内容も美術史との接点を探っている (マッケイによる表現とアール・ヌーヴォーの関係など)。いずれにせよ、1970 年代から「レアビット」に対するアカデミックな注目が高まってきたように思われる。

そして今度は、このマッケイ評価と、連続する固定キャラクターをマンガの定義に入れる『ザ・コミックス』や『コミック・アート・イン・アメリカ』の伝統とがせめぎ合いを見せるようになる。例えばブラックビアド／ウィリアムズの『スミソニアン・コレクション・オブ・ニューズペーパー・コミックス』(Blackbeard and Williams, *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics*, 1977) では、

---

<sup>96</sup> McCay, *Dreams of the Rarebit Fiend*, pp.ix-xii.

コミックストリップは、繰り返し登場し、誰であるか見分けのつく人物たち (recurrent, identified characters) をめぐる、挿話的で決まった結末のない劇的な単独の物語、あるいは関連する複数の逸話が定期刊行されたものであり、並んだ絵によって物語が語られ、絵の中には吹き出しによる対話もしくはそれに相当するものを規則正しく配置し、最低限のナレーションも備えたもの、というふうに機能的には定義できるだろう。<sup>97</sup>

と述べられており、連続する固定キャラクターという要素がやはり盛り込まれている。同様にトーマス・インジの『コミックス・アズ・カルチャー』(*Comics as Culture*, 1990) でも、

コミックストリップは、繰り返し登場するひと揃いのキャラクターたち (a recurring set of characters) についての、決まった結末のない劇的な物語で、絵の連続によって語られ、絵の中には吹き出しに入れた対話やナレーションがしばしば含まれ、新聞に定期刊行されているものと定義できるだろう。<sup>98</sup>

という言及がなされ、連続する固定キャラクターをマンガの定義に入れる伝統はなおも生き続けている。だが一方で、『スミソニアン・コレクション・オブ・ニューズペーパー・コミックス』には、「レアビット」ではないが「レアビット」と同じく固定キャラクターを持たないマッケイのマンガ「真夏の白昼夢」(*A Midsummer Day Dream*, 1911. 内容も「レアビット」に近い) の紹介がなされている。また『コミックス・アズ・カルチャー』では「レアビット」がついに取り上げられた。「レアビット」についてインジは「これは大人向けのマンガだ

---

<sup>97</sup> Blackbeard and Williams, *The Smithsonian Collection*, p.13.

<sup>98</sup> Inge, *Comics as Culture*, p.xi



った」と述べるとともに、「当時最も洗練されていたもののひとつ」と高く評価している<sup>99</sup>。このインジの言葉は、おそらく 1970 年代以降のマッケイ研究の動向をインジが追っていた結果だと思われる。しかしながら、定義に「固定的なキャラクター」を入れている以上、基本的に『スミソニアン・コレクション・オブ・ニューズペーパー・コミックス』や『コミックス・アズ・カルチャー』は、ウォーの『ザ・コミックス』と同様に、「レアビット」のような固定キャラクターを持たないものを少なくとも例外と捉えるしかない。インジにとって「レアビット」は注目すべきマンガではあるが、マンガの中ではあくまで例外に留まる作品である。

### 3.2.3 表現形式重視のマンガ定義

われわれはここまで、マンガ研究においては連続する固定的なキャラクターがマンガの重要な要素のひとつであるとする伝統があることを確認した。そのような状況のもと「レアビット」は積極的に取り上げられてこなかった歴史を持っているわけだが、近年のマンガ研究では事情が若干異なっている。近年は、固定キャラクターの要素が定義から外される傾向があるのである。

このことを示すうえで、ブライアン・ウォーカーの『ザ・コミックス・ビフォア・1945』（*The Comics before 1945*, 2004）は役に立つ。ウォーカーはこの書物の中で、マンガ研究者たちが掲げるマンガの定義を 5 つ列挙している<sup>100</sup>。まず（1）ブラックビアドの場合。

---

<sup>99</sup> Inge, *Comics as Culture*, p.33.

<sup>100</sup> Walker, *The Comics before 1945*, p.13 を参照。ウォーカーはそれぞれの引用の出典を明示していないので、*The Comics before 1945* 巻末の文献表をもとに出典を推測する（注 101 から 105 まで）。

ビル・ブラックビアドは、(…) コミックストリップは「定期刊行され、繰り返し登場し名前を持つキャラクターたちを扱った (featuring recurrent named characters)、挿話的で決まった結末のない劇的な物語あるいは関連する複数の逸話と定義できるだろう。並んだ絵の中には吹き出しによる対話が規則正しく配置され、その対話が物語を伝えるのに決定的な役割を果たす」と考えている。<sup>101</sup>

これまでわれわれが見てきたものとほぼ同一の定義であり、固定キャラクターが定義に入っている。これに対して (2) ダグ・ホイーラー (Doug Wheeler) はどうか。

ダグ・ホイーラーは、コミックストリップには継続的なキャラクターがいなければならないという規定に対し「ばかげている」と異議を唱える。「キャラクターはプロットや対話と同じように、物語の要素である」とホイーラーは主張する。「キャラクターは物語が語られる媒体とは違う」。<sup>102</sup>

連続する固定的なキャラクターといった物語の要素をマンガの定義に入れるべきではないという主張がなされている。続いて『新たなメディアの構築：19世紀のマンガ』(*Forging a New Medium*, 1998) の編者、(3) ルフェーブル／ディーリック (Lefèvre and Dierick) について。

パスカル・ルフェーブルとチャールズ・ディーリックは、(…) マンガは「あ

---

<sup>101</sup> Blackbeard, “First Balloon Tripto the Rainbow” あるいは、*The Yellow Kid* が出典か。

<sup>102</sup> Doug Wheeler, “Comic Strips before the Yellow Kid” が出典か。

る支持体のうえに（たいていの場合描かれた）静止画をコミュニケーション行為を意図して並置したもの」であると提案する。<sup>103</sup>

この「プロトタイプの定義」があれば、いくつかの事例においてマンガの条件（例えば吹き出しがあること、紙媒体であること）がひとつふたつ欠けていたとしても、それらの事例を締め出す必要がない。ウォーカーはこの定義からひとつのメリットを引き出しているが、同時に『アート・オブ・ザ・ファニーズ』の著者、(4) ハーヴェイを持ち出す。ウォーカーは、ルフェーブル／ディーリックが主張したタイプの定義に対するハーヴェイの「あまりに範囲が広すぎて、さらなる議論のための出発点としてしか役に立たない」という反論を引用し、続けてハーヴェイの見解を紹介する。

ハーヴェイの見解では、「マンガとは絵による物語あるいは説明のことであり、そこではたいてい（絵の中の吹き出し内部にしばしば手書きで書かれる）言葉が、絵の意味を決める一因となり、またその逆の場合もある。物語を絵で語るには、絵の連続（つまり絵の「ストリップ」）が用いられる。絵による説明は、物語と同じく絵の連続を用いる場合もあれば——違う方法を用いる場合もある（1コマのカートゥーン——政治的なカートゥーンや雑誌のギャグ・カートゥーンのように）」。<sup>104</sup>

ただ、ウォーカーはこのハーヴェイの定義に対して次のような批判を行う。ハ

---

<sup>103</sup> Lefèvre and Dierick, *Forging a New Medium* が出典か。

<sup>104</sup> Harvey, *The Art of the Funnies* が出典と考えられるが、Harvey, “Comedy at the Juncture of Word and Image,” p.75 に、ウォーカーが引用した部分と同じ文章を確認した。もっともここで批判されているのは、ルフェーブル／ディーリックではなく、スコット・マクラウドの『マンガ学』のほうである。

ーヴェイの「視覚と言語の融合」という定義は、例えば「プリンス・ヴァリアント」(*Prince Valiant*) や「ターザン」(*Tarzan*) といった、文とイラストが分離している作品をマンガから締め出すこととなる。しかしこれらの作品は、一般的にはマンガだと認識されているのである。それで結局、ウォーカーは(5) スモルドラン (Thierry Smolderen) の次の言葉を引用する。

「私にとって、マンガの絶対的定義は存在しない。この媒体の存在に参加する様々な社会集団（編集者、作家、読者、検閲官、印刷工、教師など）が、その参与の仕方と関わってくるマンガの特徴を選択し一般化することによって、様々な暫定的定義を作り出すだろう」。<sup>105</sup>

この後ウォーカーは、「どの解釈もそれぞれに長所があるが、スモルドランのような相対主義的アプローチがおそらく最も現実的である。この多面的で変化し続ける映像の営みに対して普遍的な定義を与えようとすることは、ほとんど不可能だ」と述べて、マンガの定義の話を終える。

この定義の列举の順番は、マンガの定義がこれまでどのように考えられ、これからどのように考えられるべきかについて、ウォーカーがひとつの道筋を示していると言える。要約すればこうなるだろう。マンガを定義する際に「連続するキャラクター」（ブラックビアド）といった物語の要素を取り入れる必要はない（ホイーラー）が、「画像の連続」という条項だけ（ルフェーブル／ディエリック）だとあまりに範囲が広すぎて、通常マンガと考えられていないようなものまでもマンガに入ってしまう。そこで表現形式についての制限をより厳しくし、例えば「視覚と言語の融合」といった条項を入れてみてはどうか（ハー

---

<sup>105</sup> スモルドランについては、残念ながら出典まで辿ることができなかった。

ヴェイ)。だが今度は、通常マンガと考えられているものが排除されてしまう（ウォーカー）。結局、普遍的な定義の構築など不可能である（スモルドラン、ウォーカー）。

本章で注目する部分はホイーラーの考え方、すなわち、連続する固定的なキャラクターはマンガの定義に不必要であるという主張である。この主張はハーヴェイによってもなされている。ハーヴェイは『イエロー・キッドの子供たち』の中でウォーの「マンガ三要素」に触れ、連続して登場するキャラクターの要素について、マンガであるかどうかは登場人物が何度も現れるかどうかとは関係がないと述べ、ウォーとのマンガ観の違いを示している<sup>106</sup>。

近年のマンガ研究において、連続する固定キャラクターという要素がマンガにとって必要不可欠であるという認識は次第に薄れてきているようだ。この状況のために、連続する固定キャラクターのいない「レアビット」は、今やそれが理由でマンガの範疇から外されることはなくなった。ダニエル・アラスのアナクロニズム論における「まなざし」の歴史との関連で言えば、ウォーやベッカーらの「固定的キャラクターの存在はマンガにとって不可欠」という「まなざし」の下、「レアビット」はマンガではないと評価されていた。一方、近年の傾向では、「レアビット」はマンガ研究においてむしろ注目すべきマンガとして取り上げられている。理由としては、「レアビット」が、マンガであるかどうかに関わらず、ひとつの作品として「リトル・ニモ」に劣らず見事なものであると評価されるようになってきたこと、および、マンガの定義において連続する固定キャラクターという条件を採用しないようなマンガ研究が現れてきたことが挙げられるだろう。

---

<sup>106</sup> Harvey, *Children of the Yellow Kid*, p.20.

### 3.2.4 「レアビット」のキャラクターは「古い」

ところでアラスは、作品自体が属する三つの時間のうち第二の時間である、作品が制作された時代について、この過去の時間においてすでに作品はアナクロニックな、つまりすでにいくつかの時間を内包している存在であると言っていた。「レアビット」という 20 世紀初頭に誕生したマンガは、そのコマの連続と吹き出しを両方備えた表現形式や、同時代のヴォードヴィルを思わせるような物語の内容などの点で、当然ながら 20 世紀初頭という時間を持っているわけだが、この時間以外の、20 世紀初頭に前後する時間というものを持っているのだろうか。この問題については、実はこれまで議論を進めてきた「連続する固定キャラクター」の性質が、ひとつの答えを示してくれるものと思われる。

連続する固定キャラクターという要素が近年のマンガ研究で定義から外される傾向にあることはこれまで示した通りだが、固定キャラクターとマンガというメディアとの関係、このふたつの結びつきの強さは、少なくともイエロー・キッド以後のマンガの歴史を考えればじゅうぶんに理解できるものである。マンガの歴史が固定キャラクターとともに発展してきたことはまぎれもない事実であり、イエロー・キッドをはじめとする新聞紙上の様々なキャラクターたちが人気を博したことで、新聞はマンガを発行部数向上のための重要な一部門であることを認識し、以後マンガはさらに数多くの人気キャラクターたちを生み出してきた。

デイヴィッド・カンズル (David Kunzle) は、ロドルフ・テプフェール (Rodolphe Töpffer) やヴィルヘルム・ブッシュ (Wilhelm Busch) など 19 世紀のストリップについて論じた大著『コミックストリップの歴史:19 世紀』(*The History of the Comic Strip : The Nineteenth Century*) の中で、「ここで私たち

が扱う時代は、ロドルフ・テプフェールが最初のコミックストリップ／絵物語を描いた年である 1827 年から、新たな時代の幕開けとなる 1896 年までである。この年に、アメリカの新聞で（「イエロー・キッド」）、そしてイギリスの子供向け週刊誌で、最初の連続するキャラクターが作られたのだ」と述べている<sup>107</sup>。「コミックストリップ」という言葉は、現在では新聞に掲載されるマンガ一般を指すものとして使われ、同時にイエロー・キッド以後のマンガという意味合いも含んでいる。カンズルの『コミックストリップの歴史：19 世紀』での用い方はこれとは少し違い、イエロー・キッド以後に限定しておらず、むしろ本稿での「ストリップ」に近い用い方をしている。同じくカンズルによる『初期コミックストリップ』（*The Early Comic Strip*）で、カンズルはコミックストリップを次のように定義している。

私は、「コミックストリップ」の定義にあたって、どの時代でもどの国でも「コミックストリップ」が満たしているべき条件を以下に提案しようと思う。1／分離した画像の連続がなくてはならない。2／文に対して画像が優位でなくてはならない。3／ストリップが掲載された媒体、そしてもともと掲載が予定された媒体は、複製による、つまり印刷形式のマスメディアでなくてはならない。4／画像の連続は、風俗的かつ時事的な物語を伝えていなくてはならない。

108

このコミックストリップの定義をそのまま現在のマンガの定義とすることは難しいであろう。連続する固定的なキャラクターという、物語のスタイルに関

---

<sup>107</sup> Kunzle, *The History of the Comic Strip*, p.1.

<sup>108</sup> Kunzle, *The Early Comic Strip : Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, Berkeley, University of California Press, 1973, p.2. 本稿での引用は Groensteen, *Système de la bande dessinée*, p.16 からの孫引きである。

わる条項がマンガの定義に採用されなくなってきた近年において、「風俗的かつ時事的な物語」といった条件は受け入れがたい。しかし、このカンズルによるコミックストリップ定義とイエロー・キッドの位置づけは、連続する固定キャラクターという特徴自体の歴史性について言及している点で興味深いものとなる。カンズルは、固定的なキャラクターをコミックストリップの定義には入れないものの、イエロー・キッドのような固定的なキャラクターの存在を「新たな時代の幕開け」とみなしているのである。つまり、ストリップ（カンズルの言葉では「コミックストリップ」）の歴史全体を俯瞰したときに、ある新しいタイプのストリップがあり、それはイエロー・キッドのように各エピソードをまたいで繰り返し登場するキャラクターがいるがゆえに新しいのだ、という認識をカンズルは持っている。連続する固定キャラクターをマンガが備えていなくてはならない要素として考えるのではなく、イエロー・キッド以前の、従来のタイプのストリップと、イエロー・キッド以後の新しいタイプのストリップとを分ける歴史的指標として用いることの可能性がここには示されている。そしてウォーやベッカーのマンガ定義は、マンガの定義としてよりも、連続する固定キャラクターを持った新しいタイプのストリップによる「新たな時代の幕開け」の強烈な印象、革新的な新しさを語るものとして解釈するほうがおそらく生産的である。固定キャラクター考察の重要性は伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド』（2005 年）の「キャラ」論によって示されたが、固定キャラクターを「読者の親友（the reader's dear friend）」と語るウォーの研究は、19 世紀末から 20 世紀前半にかけての「キャラ」受容のあり方を知るための手がかりを与えてくれるかもしれない。

いずれにせよ、連続する固定的なキャラクターという性質について、ストリップの歴史のある時期に誕生した新しい性質であると考えれば、「レアビット」の固定キャラクター不在という性質が歴史的にいかなる意味を持つのかが明ら



かとなる。「レアビット」は、現代ではマンガと呼ばれており、またそのコマの連続や吹き出しといった表現形式を同時代の他の多くのストリップと共有しているが、連続する固定キャラクターを持たないという性質は、20世紀初頭においては「古い」ものとみなされていた可能性がある。同時代の、とりわけ新聞のストリップがほとんど新しいタイプのものになっていた、つまり連続する固定キャラクターを備えていた傍らで、「レアビット」は従来のストリップの慣習をあいかわず保持していたと言えるからである。この点で「レアビット」は、マッケイによって制作された時代においてすでにアナクロニックであったと考えることはできないだろうか。

新聞におけるストリップは、前章でも述べたが、同時代のユーモア雑誌が読者の評判を呼んでいたことに目をつけた新聞社が、ユーモア雑誌の内容を新聞の付録として導入したところから始まっている。導入されたユーモアの表現形式は現代の典型的なマンガとは違って、一枚絵にせよストリップにせよコマの枠線や吹き出しはなく、人物の台詞は絵の下に活字のキャプションを付けて表示する。また、ユーモア雑誌の内容は、「レアビット」のように一般市民の日常的な情景をユーモラスに描いたものがほとんどで、繰り返し登場する固定キャラクターはいない。欧米で初めて固定キャラクターが登場するのは1870年の、マリー・デュヴァルの「アリー・スローパー」(Marie Duval, *Ally Sloper*)<sup>109</sup>、

---

<sup>109</sup> 従来、「アリー・スローパー」というキャラクターは、マリー・デュヴァルの夫チャールズ・ヘンリー・ロス (Charles Henry Ross) 一人の創作であるとされていたが、近年の研究ではこれに若干の修正が加えられている。ロスは最初一人で、イギリスの雑誌『ジュディ』(*Judy*) に「アリー・スローパー」というタイトルのカートゥーン／ストリップを、1867年8月14日から5回掲載し、そこで一旦終了する。しかし1869年12月1日に「アリー・スローパー」が復活したとき、作品にはCHRおよびMDというサインがあり、これを含め夫婦による作品が三つ制作される。その後、マリー・デュヴァルは「アリー・スローパー」を夫から完全に引き継ぎ、およそ60話の冒険物語が2年間にわたって制作され、その中で、「アリー・スローパー」のキャラクターの特徴である愛すべきだんご鼻のアンチヒーロー像が形成されていった。Kunzle, *The History of the Comic Strip*, pp.316-322 および Gravett, *The Cartoonist's Progress*, pp.96-101 を参照。

これはイギリスの雑誌に掲載されたものだが、アメリカの雑誌で固定キャラクターが人気だった例を探すのは難しい。ベッカーによれば、1870年代以後のユーモア雑誌では「漫画家たちは実際、観察するものがもっと多くなったし、したがってからかうものも増えた。ますます、個人よりも類型がカリカチュアとなった。ますます、政策よりもちょっとした短所が笑いものにされた」<sup>110</sup>。有名な政治家を嘲笑することから、一般の人々のおかしな性格や行為を笑いの種とするほうへシフトしていた時代であり、そもそも笑われる対象が固定キャラクターではなかった。「レアビット」の固定キャラクターの不在は、それゆえ、ユーモア雑誌との接点を考えることができる。

ここで重要なのはカンズルの指摘である。カンズルは1870年代以降アメリカのユーモア雑誌業界を牽引した雑誌のひとつ『パック』(*Puck*)を調査し、この『パック』が人気を博したのは、海賊版を含めてのヴィルヘルム・ブッシュの輸入が原因であると説明した。輸入は1880年代初頭で止まるが、これ以後もブッシュの作風はアメリカ国内のアーティストに模倣されていく。このブッシュの作風に関して、カンズルはこう述べている。

単一の限られた物理環境の中での、緊密に関連する動きの連続を追っていき、徐々にクレシェンドしながらクライマックス（あるいはデフレーション）まで到達させ、しかしその当時ジョークとして理解されていたものを支えとしていない、こうしたアイデアは完全にブッシュである。<sup>111</sup>

この引用文の内容は、「レアビット」の多くのエピソードを強く想起させずにはおかない。とりわけ「緊密に関連する動きの連続」を追うというのはマッケイ

---

<sup>110</sup> Becker, *Comic Art in America*, p.118.

<sup>111</sup> Kunzle, "Precursors in American Weeklies," p.162.

の得意とするところであり、しかもその動きの迫り方があまりに微分的なので、マッケイの後のアニメーション制作を予期させるほどである。この点はマッケイがブッシュの表現をさらに押し進めた部分であろう。マッケイが 19 世紀後半のユーモア雑誌の影響を受けていた可能性は高く、例えば図 84 と図 85 に描かれている内容の類似性を考慮すれば、マッケイがブッシュに負っているものの大きさを感じざるを得ない。またマッケイは「レアビット」制作以前、ユーモア雑誌『ライフ』(*Life*) にカートゥーンを寄稿していたことがあるうえ、いくつかのユーモア雑誌にカートゥーンやストリップを掲載していたフロスト (Arthur B. Frost) に対して、後年「この国の歴史上最も偉大なコミック画家だと思う」<sup>112</sup>という評価を与えているなど、マッケイがユーモア雑誌に携わるアーティストと交流があっただろうことは十分に推測できる。ちなみにこのフロストによるユーモアもまた、「緊密に関連する動きの連続」を描写したものである。

こうしてみると「レアビット」は、コマの連続や吹き出しというマンガの典型的表現を備えつつ、描かれるキャラクターの特徴に関して言えばユーモア雑誌の伝統を色濃く受け継いでおり、ふたつのメディア（新聞のマンガと雑誌のストリップ）の混在が、そして同時に、イエロー・キッド以前と以後との、ふたつの時間の混交が確認できる興味深い作品である。つまり「レアビット」は、アラスが作品の第二の時間と言ったもの、すなわち作品が制作された時代において作品自体が持つ時間のことだが、アラスが言及しているように、すでに同時代の時間とは異なる時間を持っている。「レアビット」は 1904 年に、「固定キャラクターの不在」という 1904 年以前の時間を含んでいるのである。

また、「レアビット」は、アラスが作品の第三の時間と言ったものの影響も受

---

<sup>112</sup> McCay, *Daydreams*, p.13.

けている。作品が制作された過去の時代から、現代にいたるまでの時間において、「レアビット」には一時期ではあるが不遇の時代があった。マンガを論じる主体が、マンガに対してとる立場が変われば、マンガ史に載せるべきマンガ作品は容易に変化する。現在は「レアビット」はマンガ史に記載されることの多い作品であり、かつての不遇の時代が現代に与えている影響はそれほど大きなものではなくなっている。現在はむしろ、表現形式重視の定義を採用する立場から、「レアビット」は注目すべきマンガであるという「まなざし」を受けしており、今のところ「レアビット」がマンガ史から漏れる心配はないように思われる。

本節では「レアビット」におけるアナクロニズムを確認した。連続する固定キャラクターの不在という性質は、「レアビット」自体のアナクロニズムを形づくるとともに、過去のマンガ研究においては「レアビット」がマンガの範疇の外にあるという評価へとつながった。「レアビット」は「リトル・ニモ」ほど「まなざし」を集めなかった時期を持っていると言える。マンガを歴史的に考察する場合、歴史学のマナーとしてアナクロニズムへ注意を払うと同時に、過去の作品自体が持つアナクロニズムを、とりわけ過去から現在までその作品が受け入れてきた「まなざし」の歴史を自覚するとともに、「私のまなざしをアナクロニックに構造化しているものを意識しようとする」ということが重要になってくる。では、その「まなざし」を自覚した後、われわれはどうすればよいのだろうか。

### 3.3 いかにしてマッケイをマンガ史のなかに位置づけるか

われわれは前節まで、「レアビット」をめぐるアナクロニズムの問題を見てき

た。まず「レアビット」に対して歴史的なアプローチをとる場合の、同時代の文脈を配慮しなければならないという制約について。次に、過去の作品である「レアビット」を現代のわれわれが考察する時、これまで「レアビット」に与えられてきた「まなざし」がわれわれの「まなざし」に影響を与えているという問題について。そして、「レアビット」が制作されたとき、「レアビット」自体がすでに備えていた複数の時間について。これらの問題はいずれも、「レアビット」というひとつの作品を、それを取り巻く状況との関わり合いを考慮しながら説明するという作業のなかで立ち上ってくるものである。では、この「レアビット」やマッケイは、マンガ史のなかにどのように位置づけられるだろうか。第二章では 1920 年代までのマンガ史を概略したが、ここで改めて、「レアビット」をマンガ史に組み込むあり方を考えてみたい。まずは、これまでのマンガ史においてマッケイがどのように記述されていたかを検討する。

マンガ史記述のあり方は実に多様であるが、最もよく見られるタイプのマンガ史は、傑作とみなされているマンガ作品を、その作者とともに時代順に列挙するという記述スタイルである。「レアビット」を評価している従来の言説も、その多くはマッケイという一人のマンガ家に焦点を当てたうえで行われている。

マンガ史におけるマッケイ評価、マッケイの位置づけ方に関しては、マンガの定義に関する記述と同様に、ウォーの『ザ・コミックス』がモデルになっているように思える。ウォーはマッケイの記述をこのような文で始めている。

この作品（「リトル・ニモ」：引用者注）をノスタルジックな愛情とともに追憶するアメリカ人は非常に多いに違いない。「リトル・ニモ」は、コミックという言葉が持つようになっていた固有の意味において、コミックではなかった。つまり、それはスラップスティックの名人特有の慣習を用いて描かれたものではなかったのである。「リトル・ニモ」はおとぎ話や子供向けの挿絵

入り本の偉大な伝統から生じたものである。しかしマッケイは、「吹き出し」を時に豊かに備えた絵の連続という新たな技法において、マッケイ自身の非常に注目すべき才能を解放した。<sup>113</sup>

ウォーはまず、「リトル・ニモ」が「ノスタルジックな愛情とともに追憶」されるマンガであると記し、過去のマンガ作品に関してノスタルジーを語るという、マンガ史記述におけるひとつのスタイルを提示している。次いでウォーは、「リトル・ニモ」は「コミックではなかった」と述べている。「リトル・ニモ」がスラップスティックではなくおとぎ話や挿絵入りの本に由来するという文脈から考えて、ここで言う「コミック」とはユーモラスな内容のことを指していると思われる。マッケイは同時代のマンガの一般的な内容とは異なっていたことが示されているのである。さらに、ウォーはマッケイのマンガ表現に見られる豊かな才能についても言及しており、このことから、「リトル・ニモ」が同時代のマンガとは異質であるというウォーの主張がうかがえる。

ウォーは別のところでこうも言っている。

同時代の「ファニー・メーカー」たちの間にあってただ一人遠近法の名人であったマッケイは、この点で一番最近の（1940年代後半：引用者注）マンガ家たちの成果を小さなものにしてしまう。<sup>114</sup>

やはり、マッケイが同時代のマンガ家（「ファニー・メーカー」）とは異なることが主張されている。ウォーの『ザ・コミックス』は、マッケイや「リトル・ニモ」を同時代の一般的なマンガのなかに位置づけにくいものとして捉えてい

---

<sup>113</sup> Waugh, *The Comics*, p.19.

<sup>114</sup> Waugh, *The Comics*, p.20.

るのである。

スティーブン・ベッカーは『コミック・アート・イン・アメリカ』において、マッケイを「詩人」と呼び、「リトル・ニモ」に関して「「知的な」マンガとでも呼べるような、幾分小さなカテゴリーの先頭に立つものである」<sup>115</sup>と述べている。ウォーと同様にベッカーも、「リトル・ニモ」は同時代のマンガと比較すれば「例外」であると考えていると言える。

さらに、1990年代の言説である、ロバート・ハーヴェイの『アート・オブ・ザ・ファニーズ』によるマッケイ評価も、マッケイを「例外」と捉えている点でウォーやベッカーとほとんど変わらない。

ウィンザー・マッケイはマンガというメディアにおける最初の独創的天才であった。アニメに関しても同様である。疑いの余地はない。マッケイはこのふたつのメディアで、それまで誰もやらなかったことをした。マッケイという天才の、その高くそびえ立つ才能は、よくできた皮肉を生み出している。マッケイと肩を並べる人間はいなかった、それゆえ彼は模倣者を持たなかった。遺産がないのだ。<sup>116</sup>

本章第一節で述べたように、ハーヴェイはマッケイをとりわけその表現手法の点で評価しているが、いずれにせよウォーやベッカーと同じように、マッケイを同時代のマンガ一般のなかに組み込むことの難しさに言及している。「リトル・ニモ」は、マッケイによるマンガ表現の点で、あるいは描写されている物語内容の点で、異質なマンガであったという主張がなされている。

ウォー、ベッカー、ハーヴェイによる「リトル・ニモ」の評価に共通して言

---

<sup>115</sup> Becker, *Comic Art in America*, p.22.

<sup>116</sup> Harvey, *The Art of the Funnies*, p.21.

えることは、「リトル・ニモ」という傑作がマッケイ一個人の天才と結びつけられているということである。これに関しては、「リトル・ニモ」のみならず「レアビット」を積極的に評価する言説においても同様の傾向がある。「レアビット」を特筆に値するマンガとして取り上げていたロジャー・サ빈は、「レアビット」やヘリマンの「クレイジー・キャット」を賞賛した後で、

マッケイ、ファイニンガー、ヘリマンは、芸術的センスの点で先駆となっていたかもしれないが、彼らのマンガは必ずしも商業的に最善のものであったわけではない。本当に人気があり、広範囲にわたって配信された物語は、スラップスティックが強調された、もっと取るに足らないものである傾向があった。<sup>117</sup>

と述べ、マッケイらのマンガ家の才能と例外性を強調する。「レアビット」という個別の作品については、評価主体によって価値付けがまちまちであったが、マッケイというマンガ家の評価に関しては、ウォー、ベッカー、ハーヴェイ、サビンによる評価のいずれも、マッケイがあまりに突出していたこと、マッケイを同時代のマンガ史に位置づけるのが困難であることを示している。

例外的なほどにすぐれているとされるマンガは、歴史記述のために選出され他の傑作と並べられても、同時代における孤立した事例を時代ごとに列挙していることになり、その結果作られたマンガ史の流れのなかに、われわれは連続性を見出しにくい。マッケイを「例外」とみなせばこのような問題を生み出すことになる。傑作マンガをマンガ家の天才と結びつけながら評価するという記述スタイルは、いわば作家主義的な記述と言えるかもしれないが、このような

---

<sup>117</sup> Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels*, p.24.



マンガ史記述のあり方をどう捉えればよいのだろうか。

ヤン・ベーテンス (Jan Baetens) は、マッケイによる表現がマンガ史の最初期にあつてすでに十全な成熟を獲得していたこと、そしてそのために、マッケイ以後のマンガ史を進化史として記述することの難しさについて述べている。だがこれはもちろん、マンガ史を衰退史として記述するという意味ではなく、マンガ史を単線的に扱うことが不可能であるということである。ベーテンスは、あるジャンルの発展を社会学的ないし歴史学的な観点から測るのではなく、ある程度達成された特殊性 (a less or more accomplished specificity) という観点から捉えるべきで、この捉え方によって芸術におけるアナクロニズムの根本的な重要性をよりよく理解することが可能になる、と考えている<sup>118</sup>。ベーテンスがここで用いているアナクロニズムという言葉は、ダニエル・アラスの言う「第二の時間」の意味で、つまり作品が制作された時点においてすでに作品自体が持つ複数の時間という意味でとらえることが可能であるだろうが、いずれにせよベーテンスは、マンガ表現の自律性という観点から、上記の作家主義的な記述スタイルを正当化しているように思われる。

しかしながら、マンガ史記述に関する本論の立場は、より多面的な記述を目指すものである。多面的なマンガ史記述のあり方を考えるという点で、『マンガ研究』第1回大会特集号の巻頭特集である夏目房之介と呉智英の対談は非常に参考になる。この対談において夏目と呉は、作家主義を商業主義と対立させることへの疑問を述べている。この対立はかなり根強く、「この作家は世俗的な商業主義と妥協しないから、自分自身の作品を貫いたから、そうであるが故にいい作家であると単純に思ってしまうようなところもやはりある」<sup>119</sup> (呉)。しかし、「商業主義がなきゃマンガは成り立たないわけだし、作家がいなきゃマンガ

---

<sup>118</sup> Baetens, "A modern reading of Töpffer," pp.366-367.

<sup>119</sup> 『マンガ研究』 vol.1、p.28.

も成り立たない」<sup>120</sup>（夏目）のであり、一人のマンガ家をこの対立軸の一方にのみ還元してしまわないように気をつける必要がある。このような会話の流れをこの対談から読むことができる。

この考え方は、本論での「レアビット」およびマッケイの考察で実践してきたものである。「レアビット」におけるメタ表現は、ヴォードヴィルでの演目「ライティング・スケッチ」との直接的な関連性を考えれば、マッケイという作家性を説明するものであると同時に、マッケイの商業的な性格を示すものでもある。そして、マッケイを商業主義的に考察することによって、マッケイをマンガ史の「例外」とみなす思考のあり方から抜け出すことができるのではないかと思われる。ヴォードヴィリアンという職業につくマンガ家はマッケイ以外にもいたのだし、マンガ家という職業がどのようなものであったのか、またそれがどのように変化してくるのかを追跡することもまたマンガ史の役割である。

『マンガ学入門』の「歴史研究」の項で宮本大人が述べているように、マンガ史とは「その時代ごとの文化的な慣習や物の見方から無縁ではられない具体的な個々人が、多くの場合協働しながら一つの作品を生み出していく複雑な実践の歴史であり、生み出された作品がある物質的な形態を取って流通する社会・経済的過程の歴史でもあり、複数の作品が作り上げていく表現の約束事の、ある程度自律的な発展の歴史でもあり、それを読み解いていく読者たちの具体的で多様な受容のあり方の歴史でもある」<sup>121</sup>。マンガ史は実に多面的に歴史を扱わなければならない、そのためにはひとつのマンガ作品、一人のマンガ家さえも多様な切り口で論じていく必要があるだろう。本論で試みた「レアビット」研究は、まさにこのマンガ史記述の多面的なあり方の一例として提案されたものである。

---

<sup>120</sup> 『マンガ研究』 vol.1、p.30.

<sup>121</sup> 夏目・竹内編『マンガ学入門』、p.101.

## 終章

本稿の目的は大きく分けて三つあった。まず、「レアビット」の具体的なマンガ表現のあり方を検討し、「レアビット」の作品論を試みるとともに、「レアビット」がマンガの表現形式一般の内在的分析を進める上で多様な事例を提供するものであることを示すこと。次いで、「レアビット」が置かれた文化的状況を考察することによって、「レアビット」のマンガ史的意義を把握すると同時に、「レアビット」における「マンガのメタ表現」を外在的アプローチから説明すること。そして、「レアビット」に対するこれまでの評価の歴史と、従来のマンガ作品一般の評価基準や従来のマンガ史記述のあり方との関係を考察すること。

終章では、これら三つの目的に向けて本論で行った考察をまとめ、マンガ研究における本稿の意義を提示しつつ、本論での考察の過程で浮かび上がってきた新たな課題と今後の展望を述べる。

### 4.1 本論のまとめ

第一章ではまず、第二節以降でなされる「レアビット」の表現形式の分析や、第二章以降で行われる「レアビット」周辺の文化的状況の説明などに際して重要になってくる、作者マッケイのあり方を論じた。マッケイは子供の頃から絵の才能に恵まれていたと同時に、正規の授業ではないものの美術教育を施され、さらには学生時代から絵を描く仕事に携わっていた。マッケイのメモリー・スケッチングの才能や、人物描写や風景描写に見られる高いレベルの絵画技術、また、絵描きの仕事がダイム・ミュージアム等の大衆娯楽施設に深く関わるものであったことは、マッケイの後のマンガ制作に大きく影響したと言える。新

聞社に勤めるようになって新聞における絵の描き方を覚え、1904年からいよいよマンガ制作に入る。主要なマンガ制作期である1904年から1911年までに、数多くのマンガがマッケイによって描かれたが、とりわけ「リトル・ニモ」と「レアビット」が成功を収めた。「リトル・ニモ」は日曜日にカラーで登場し、「レアビット」は平日、週に二日のペースで読者を楽しませ続けた。またマッケイは、新聞マンガを描きながらヴォードヴィルにも参加する。このヴォードヴィルでの活動が、マッケイのマンガの表現に直接反映されることも頻繁にあった。

第一章第二節では、「レアビット」の主題や表現形式に関してなるべく具体的に記述し、「レアビット」のマンガとしての特徴を拾い上げた。「レアビット」の各エピソードはその多くが当時のニューヨークの都市風景をもとにした夢物語で、写實的に描かれた人々や街並みが、次第に非現実的なものに変化していく。飲酒や薬の服用、夫婦や家庭内の揉め事、あるいは様々な動物や乗り物による破壊活動などが、「レアビット」によく見られる主題であり、このような主題はマッケイの得意とする「アニメーション的表現」、つまり物事の運動の様子を連続写真やアニメーションのコマ送りのように細かく描写する表現と結びつけられている。人々の落下や上昇の様子、物のサイズや性質の変化、数量の増加、物が破壊されていく過程など、様々な運動の様子が物語の主題と掛け合わされる。しかしこの「アニメーション的表現」はマッケイによるコマの統語法の一部でしかなく、むしろこの運動の漸進的表現を使いながら突然物語世界内の時間を大幅に進めたり、あるいはコマの順番に重要性を置かず、多様な絵をカタログのように無時間的に並置させたりする統語法もある。また、時間の扱い方のみならず、マッケイはコマの配置についても工夫をし、読者の視線が左から右に、上から下に向かうマンガの読まれ方を前提としたコマの配置を行っている。マッケイの各エピソードの主人公はほとんど毎回、夢の中で何らかの

極限状態を迎えたところで夢から覚めるが、このクライマックスの演出のためにマッケイは様々なマンガ固有の表現を駆使した工夫を施しているのである。

「レアビット」の諸特徴の中のひとつ、「マンガのメタ表現」を検討したのが第一章第三節であった。トーマス・インジによればマンガのメタ表現は一般に、「クロスオーバー」「トリビュート／パロディ」「メディア」の三種類に区分される。インジはマッケイによるメタ表現を、マンガ制作に使われる素材やマンガにおける記号それ自体への言及である「メディア」に分類したが、ユージーン・カネンバーグはマッケイによるメタ表現に関して、インジの「メディア」をさらに「マンガ制作自体のマンガ化」と「コマに焦点を当てたもの」とに分けた。本稿はこれら先行研究を踏まえつつ、カネンバーグの言う「マンガ制作自体のマンガ化」には作者像がキャラクターとして登場する場合としない場合とがあること、また、作者像が登場しないタイプのメタ表現は、「コマに焦点を当てたもの」とともに、夏目房之介が言うところの「線の多義性」という性質が深く関わっていることを指摘した。一本の線が担っているように見える意味作用が、潜在的には常に解体の可能性を孕むという意味での「線の多義性」は、「レアビット」の実際の物語展開においては「作者の超越性」そのものの主題化として表れる。サイラスという作者像が「レアビット」にキャラクターとして登場するケースを除けば、「レアビット」におけるマンガのメタ表現の核となるのは、この「線の多義性」と「超越的な作者」というふたつの性質であることが、本稿において主張された。

第二章は、「レアビット」のマンガ史的意義と「マンガのメタ表現」が描かれた文化的理由を探るという、本稿第二の目的に充てられている。コールトン・ウォーは、枠線付きのコマが連続し、かつコマの内部に吹き出しを備えている表現形式が、日曜版新聞にではなく平日版に初めて登場するのは、1904年の『ニューヨーク・イブニング・テレグラム』においてのことであると述べたが、こ

これはまさに「レアビット」の掲載時期と重なる。もともとは日曜日の楽しみとして始まったアメリカのマンガが、日曜日に加えて平日にも掲載されるようになり、流通するマンガの数量が増大したことは、マンガの表現形式が普及していく過程としても、またマンガ産業が拡大していく過程としても、重要な一段階であったと言える。そこで本稿は、現在一般的に受け入れられているアメリカのマンガ史を概観した後で、ウォーが簡単な言及のみを行った 1904 年頃の『テレグラム』のマンガについて、その内容や掲載のあり方などを調査した。その結果、ウォーが言うところの最初の平日版マンガはおそらく、1904 年 1 月 21 日掲載の、マッケイによる「ミスター・グッドイナフ」であること、また『テレグラム』におけるマンガ掲載の頻度が 1904 年 8 月以降急激に上昇し、その際に 1904 年 9 月に開始された「レアビット」と、1904 年 8 月に開始されたリグビーの「ブックトート・ビルキンス」とが中心的な役割を果たしていたことが明らかとなった。マンガの表現形式の定着の点で、彼らの功績は評価される。さらに、1904 年 11 月以降は他の作家によるマンガも加わり、1905 年以降は特定の曜日と特定のタイトルが結びつき、一週間の中でローテーションが組まれていることもわかった。特定の作家に依存しすぎず、日々安定してマンガを供給できるシステムになったと言え、新聞産業におけるマンガの役割が着実に大きくなっていく様子が浮き彫りとなった。

第一章のメタ表現考察において、「レアビット」におけるマンガのメタ表現の核となる性質として「線の多義性」および「超越的な作者の主題化」を挙げたが、第二章ではこれらの性質の由来をマンガの外部に求めた。当時のマッケイの状況を考慮すれば、マッケイのマンガにおける「線の多義性」「超越的な作者の主題化」の性質はいずれも、ヴォードヴィルでマッケイが行った演目「ライティング・スケッチ」が関与している可能性が高い。というのもこれらの性質は、観客の前で絵をすばやく描き続け、描線の意味を常に変化させていくライ

トニング・スケッチという芸のあり方そのものに、また、ライトニング・スケッチをモチーフにしたトリック映画の物語構造に見出せるからである。「レアビット」の表現のあり方を形成する外在的要因はいくつもあると考えられるが、本稿では、「レアビット」におけるメタ表現とヴォードヴィルという文化的状況とのより直接的な関係について考察した。マンガのメタ表現は、現代のマンガ研究においてはマンガというジャンルをめぐる批評意識の表れと捉えられるが、20世紀初頭のニューヨークにおいてはマンガとヴォードヴィルとの密接な関係の表れと考えることができる。このことから、マッケイを「マンガというメディアを開拓した偉大なアーティスト」とみなす見方とは別に、「当時の見世物文化に深く関わっていた芸人」とみなす視座が得られた。

第三章では、「レアビット」の評価史の検討を行った。マッケイに対する現代の評価においては、マッケイのコマ割りの仕方が先駆的であったという主張がなされることが多いが、マッケイやリグビーらに対する当時のマンガ評価を『テレグラム』の調査を通して確認した結果、当時のマンガ家をコマ割りの点で評価する言説は見当たらなかった。第二章でのメタ表現の分析と併せて、過去のマンガを検討する際には、アナクロニズムへの注意が必要であるという見解に達したが、過去のマンガを評価したり、マンガの歴史を記述したりするといった、過去のマンガに対する現代のわれわれの接し方についての一般的な問題を考察するために、本稿では美術史家ダニエル・アラスのアナクロニズム論を参照した。アラスは、過去の作品について考える以上アナクロニズムは避けられない、なぜなら過去の作品が現代にまで残っている場合、その作品は三種類の時間を持っているからだ、と述べる。三種類の時間とは「われわれのいる現在」「作品が制作された過去の時代」、そして「過去から現在までの時間」、この三つである。「作品が制作された過去の時代」について言えば、作品はそれが作られた時代だけに所属しているのではなく、制作された時点ですでにいくつかの

時間を含んでいる。また「過去から現在までの時間」とは具体的には、作品が制作されてから現在にいたるまで、その作品に対してなされてきた評価そのものが、作品の受容のされ方に影響を及ぼす。そしてアラスは、第三の「過去から現在までの時間」を自覚すること、つまり作品に注がれてきた評価の歴史を記述し、アナクロニズムを客体化することによって、作品自体が持つアナクロニズムからも一定の距離を置くことができると考えた。

本稿ではこのアナクロニズム論を「レアビット」分析に導入し、「レアビット」というマンガ作品自体が持つアナクロニズムを抽出することを試みたが、その際に鍵となるのが、ロジャー・サビンによって指摘された、1970年代以前のマンガ研究における「レアビット」の「見過ごし」という状況であった。「レアビット」のこれまでの評価の歴史を振り返ると、1970年代以前の、コールトン・ウォーやスティーブン・ベッカーらの研究においては、「レアビット」に関する記述がなされていないことがわかる。本稿はこのことについて、ウォーやベッカーらによるマンガの定義のあり方が、彼らのマンガ史に「レアビット」を記載することを阻んだのではないかという仮説を立て、これまでのマンガ研究において作られてきたいくつかのマンガの定義を検討した。結果として、ウォーやベッカーによるマンガの定義においては、マンガの各エピソードをまたいで繰り返し登場する固定的なキャラクターの存在が重要な位置を占めるのに対し、「レアビット」にはそのような固定的なキャラクターがないことが、彼らのマンガ史における「レアビット」の不在を招いたという可能性が浮かび上がった。1970年代以降は「レアビット」の研究が進み、また近年のマンガの定義が固定的なキャラクターの存在を重視していない傾向もあって、「レアビット」は次第にマンガ史に登場するようになったのである。

また、「レアビット」における固定的なキャラクターの不在という性質は、「レアビット」をマンガとみなすかどうかという問題とは別に、「レアビット」が制



作された時代にこのマンガが含み持っていたアナクロニズムをも明らかにする。

「イエロー・キッド」を皮切りに、19 世紀末以降、数多くの固定的なキャラクターが新聞紙面をにぎわせ、このことはデイヴィッド・カンズルが言うように「新たな時代の幕開け」となった。その一方で「レアビット」は、固定的なキャラクターを持たず、むしろかつてユーモア雑誌から新聞紙面に導入された、一般市民の風俗や人々の動きの連続をユーモラスに描写するマンガであった。このような「レアビット」の特徴は、20 世紀初頭においては「古い」ものとみなされていたのではないか。本稿では「レアビット」のアナクロニズムに関して以上のような主張を行った。

第三章第三節では、マッケイをマンガ史の中に位置づける方法についての検討がなされた。「レアビット」にせよ「リトル・ニモ」にせよマッケイのマンガが評価される場合、それはきまってマッケイという人物の突出した才能および同時代におけるマッケイの例外性と結びつけられている。マンガ史の流れを追っていく際、時代ごとの天才を選出し列挙しても、結果として現れるのはそれぞれ孤立したマンガ家たちであり、その列挙の中に連続性を見出すことは難しい。マッケイを例外的な天才とみなすことから生まれるこの種の問題を回避するためには、本稿においてなされたような、マッケイという人物やマッケイのマンガ作品を多面的に捉え、マッケイを複数の視点から理解する努力が払われなければならないと考える。

## 4.2 本稿の意義と課題

本稿では「レアビット」の表現のあり方をめぐって、内在的および外在的な視点から接近し、さらに「レアビット」に関する言説についても検討を加えた。

「レアビット」という作品に対してこのように複数のアプローチによる分析が行われたことは、これまでの「レアビット」研究にはない新しい試みである。そしてこのアプローチの複数性こそが、「レアビット」に対する以下の二つの知見を獲得することに貢献したと考えられる。ひとつは、「レアビット」におけるメタ表現と、ヴォードヴィルという見世物文化との関係、そしてもうひとつは、「レアビット」における人物表現のあり方と、マンガ研究における「レアビット」の「見過ごし」との関係である。これらはいずれも、「レアビット」の具体的な表現のあり方、および「レアビット」とこの作品の外部にあるものとの関係を検討した結果得られた見解である。作品の表現のあり方を考慮することなく作品の意味を単純化し、社会全体のあり方と短絡的に結びつけ作品を社会に還元するような「社会反映論」は避けなければならないが、適切な手続きを踏むのであれば、作品を社会との関わりの中で考察することによって作品に対する洞察を深めることができる。本稿では、まずは「レアビット」のマンガ表現の具体的で多様なあり方をなるべく精確に説明することを試み、その上で、「レアビット」と直接的な接点を持つ同時代の文化的状況や、「レアビット」の表現のあり方自体がこの作品の評価に作用を及ぼす様子を検討したのであり、安易な「社会反映論」ではなく、作品と社会の関わりについてのより説得力のある説明を行ったつもりである。

とはいえ、本稿でやり残したことが多いのも事実である。第一章の内在的分析において、マンガ表現に関する様々な理論をさらに明示的に援用して、先行研究との接点を明確にすることは可能であろうし、メタ表現を論じた際の「線の多義性」および「超越的な作者の主題化」の性質に関しては、これらの概念をより精緻なものにするためのさらなる議論が必要であろう。そもそも「レアビット」の作品論として、ひとつひとつのエピソードのより詳細な記述に紙数を割くことも可能であろう。また、本稿の課題として挙げられるのが、マッケ

イやマッケイをめぐる文化的状況についての説明のさらなる充実である。本稿では『テレグラム』のマイクロフィルム資料を用いて当時のマンガ掲載状況を調査分析し、当時の平日版マンガのあり方をある程度示すことができたが、一方でマンガと他の新聞記事との関係や、新聞マンガの読者層、マンガの内容と発行部数の関係、マンガ家の職業意識など、問題を新聞に限っても課題が山積している。特にマッケイ自身が、新聞マンガ家としての自分をどう捉えていたかという問題は、マッケイのカートゥーン制作のあり方や、マッケイのカートゥーンとマンガ（コミックストリップ）との関係を探るうえで重要な問題であるが、これに対し本稿では答えを出すにはいたらなかった。また、新聞を媒介とした作者マッケイと読者とのコミュニケーションの様態を考察することによって、他の媒体に掲載されるものとは違った、新聞マンガ固有のあり方が把握でき、この視点から新聞マンガの表現を分析することができるように思われる。

さらに本稿の課題は新聞をめぐるものに限らず、ユーモア雑誌やヴォードヴィルのあり方などについても指摘できる。第二章および第三章において、「レアビット」における表現のあり方とヴォードヴィルとの接点、またユーモア雑誌の内容との接点を考察したが、ライトニング・スケッチに関するより詳しい情報を盛り込むことによって、メタ表現とライトニング・スケッチとのつながりをもっと説得力を持って論じることができるだろうし、またユーモア雑誌とマッケイによる表現との接点に関しても、ユーモア雑誌についてのより充実した事例研究を行い、「レアビット」の表現として現れるまでの経緯を丁寧に辿っていくことが必要であると感じた。加えて、例えば1990年にニューヨーク近代美術館で行われた「ハイ・アンド・ロウ」展は、「グランヴィル／テニエルによる空想的なイラストレーションの伝統が、テプフェールおよびブッシュの風刺的なコミック物語に入り込んだことは、現代のコミックストリップにおける最初の天才ウィンザー・マッケイという、特別の達成と栄光となった」というよう

に、マッケイをユーモア雑誌の作家のみならず挿絵画家の伝統にも位置づけている<sup>122</sup>。挿絵画家とマッケイとの関連は、本稿においては触れることができなかった問題であり、今後のマッケイ研究において追求すべき課題である。

以上、本論の内容と今後の課題について概説した。「レアビット」という作品は読み返すたびに新たな発見のあるマンガであり、多面的なアプローチを通して、今後ますます研究が盛んになる作品であると思われる。最後に、本稿の意義を際立たせるひとつの例を示して、本稿を閉じることとしたい。

2005 年、アメリカのマンガ家マット・マドン (Matt Madden) は、レーモン・クノーの『文体練習』に触発され『コミック 文体練習』を刊行した。ひとつの物語を 99 通りのコミックの「文体」によって語るこの試みの中に、「レアビット・フィード練習 (ウィンザー・マッケイ風)」が収められている (図 86)。主人公の男は冷蔵庫を開けて探し物をするが、冷蔵庫の中から野菜やチーズやビンに加え、いなくなっていた妻、鳥、猫、酒樽、自転車などが出てきて、最後には象が現れ男はパニックになる…というところで夢から覚める。悪夢をレアビットのせいにはしていないものの、「レアビット」の「文体」が忠実に模倣されている<sup>123</sup>。なおマドンは「レアビット・フィード練習」の他に、筋骨隆々のキャラクターが登場するアメリカ風の「スーパーヒーロー」、ベルギーのマンガ家エルジェ (Hergé) を模した「リーニュ・クレール」、そして頭部のクロウズアップとオノマトペの大きな文字が特徴的な日本産の「マンガ」など、文化圏を越えた様々な「文体練習」を行っている。

マッケイと言えば長らく「リトル・ニモ」が代表作として引き合いに出されてきたことを思うと、マドンがここで「レアビット」に注目し、その「文体」

---

<sup>122</sup> Varnedoe and Gopnik, *High & Low* の、Comics の章を参照。

<sup>123</sup> マドン『コミック 文体練習』、p.113.

にある確立した個性、独創性を認めて模倣の対象としていることは、マッケイ評価のあり方に起こりつつある変化を物語っていると思われる。本稿では、マドンが模倣した「レアビット」の「文体」について、すなわち四角形の手描きのコマが整然と並び、コマ内部の人や物の位置関係が維持され、そのためコマの連続を通して起こる変化が強調される、そしてこの強調が、妻がないがしろにされ、冷蔵庫の中身が次第に部屋中を覆い尽くし、最後は巨大な象が登場して主人公が身の危険に遭うといった展開を引き立たせ、日常から非日常へと変化する物語内容のあり方が際立つようなマンガ表現上の特徴について分析し、「レアビット」が他に類例のないほどにマンガ表現の可能性を駆使していることを具体的に論じた。併せて、こうした表現がどのような時代背景から生み出されたものかを明らかにするとともに、マッケイや「レアビット」に対する評価が、マンガ観やマンガ史記述の方法の変遷を経て変化しうるものである理由を示すことで、「レアビット・フイールド練習（ウィンザー・マッケイ風）」という作品の背景についての説得力ある注釈を提示したつもりである。

## 謝辞

本稿を書き上げることができたのは、多くの方々のご助力やご指導のおかげである。ここに紹介し感謝の意を表したい。

まず、東北大学大学院情報科学研究科メディア記号論研究室の先生方にお礼を申し上げたい。本研究室に在籍してから 10 年という短くはない月日が流れ、10 年前からご指導いただいている足立美比古先生、窪俊一先生には大変ご心配をおかけしたことと思う。長い間激励し続けていただいたこと、深く感謝したい。指導教員の森田直子先生には、日頃のご指導の他、本稿の構想について丁寧なアドバイスをいただいた。本論文に確固とした方向性が与えられたのは、先生のおかげである。隣のメディア文化論研究室の関本英太郎先生にも、お会いするたびに叱咤激励していただいた。記して感謝したい。また、旧片平キャンパスの時代よりお世話になった先生方全員に、とりわけ、応援していただいた生出恭治先生と相場徹さんに、深くお礼を申し上げたい。

東北大学大学院文学研究科の森本浩一先生には、特に「ナラティブ・メディア研究会」の場でご助言いただき、また先生からはマンガ批評の面白さを教えていただいた。東京工芸大学の細萱敦先生からは、海外マンガに関する熱心なご指導を賜った。感謝申し上げたい。また、マンガ研究に携わる方々にもお礼を申し上げなくてはならない。東北大学で行われたマンガに関する研究会では、ジャクリーヌ・ベルント先生、宮本大人先生、伊藤剛先生、藤本由香里先生より直接ご助言をいただき、日本マンガ学会では吉村和真先生、小野耕世先生、小田切博さん、そして夏目房之介先生より激励していただいた。マンガ研究を

志す者にとって目標とすべき方々との交流によって、大変勇気づけられた経験がいくつもある。今後も、学会や研究科等での交流を大切にしていきたい。

私のマンガ研究を後押ししてくれた東北大学文学部時代からの仲間や、公私両面で協力してくれた情報科学研究科の院生の皆様にも、感謝の意を記したい。仲間との会話や院生によるゼミでのやり取りから本稿が生まれたと言っても過言ではない。議論の相手となってくれた方々にお礼申し上げる。なかでも、同じ研究室に所属しマンガ研究を行っている岩下朋世さんは、私にとって非常に頼もしい存在であった。

最後に、不肖の息子を辛抱強く見守ってくださった私の両親と、私の家族に感謝したい。本当にありがとう。

平成 22 年 1 月

三浦知志

## 参考文献

一次文献（ウィンザー・マッケイ作品刊行物）

McCay, Winsor, *Dreams of the Rarebit Fiend*, New York, Dover Publications, Inc., 1973.

\_\_\_\_\_, *Little Nemo: Little Nemo in Slumberland / Little Nemo in the Land of Wonderful Dreams / 1905-1914*, Evergreen: Benedikt Taschen Verlag GmbH, 2000.

\_\_\_\_\_, *Winsor McCay: Early Works*, Miamisburg, Checker Book Publishing Group, 2003.

\_\_\_\_\_, *Winsor McCay: Early Works II*, Miamisburg, Checker Book Publishing Group, 2003.

\_\_\_\_\_, *Winsor McCay: Early Works III*, Miamisburg, Checker Book Publishing Group, 2004.

\_\_\_\_\_, *Winsor McCay: Early Works IV*, Miamisburg, Checker Book Publishing Group, 2004.

\_\_\_\_\_, *Winsor McCay: Early Works V*, Miamisburg, Checker Book Publishing Group, 2005.

\_\_\_\_\_, *Winsor McCay: Early Works VI*, Miamisburg, Checker Book Publishing Group, 2005.

\_\_\_\_\_, *Winsor McCay: Early Works VII*, West Carrollton, Checker Book Publishing Group, 2006.

\_\_\_\_\_, *Winsor McCay: Early Works VIII*, West Carrollton, Checker Book Publishing Group, 2006.



\_\_\_\_\_, *Winsor McCay: Early Works IX*, West Carrollton, Checker Book Publishing Group, 2007.

\_\_\_\_\_, *Daydreams and Nightmares*, Seattle, Fantagraphics Books, 2005.

\_\_\_\_\_, and Merkl, Ulrich, *The complete Dream of the Rarebit Fiend (1904-1913) by Winsor McCay 'Silas,'* rarebit-fiend-book.com, 2007.

(マイクロフィルム)

*New York Evening Telegram*, Nov. 1, 1903-Jun. 30, 1911, The New York Public Library.

*New York Herald*, Jan. 16, 1913-Aug. 31, 1913, The New York Public Library.

## 二次文献

Baetens, Jan, "A modern reading of Töpffer," *Semiotica*, 109-3/4 (1996), pp.361-368.

Becker, Stephen, *Comic Art in America*, New York, Simon and Schuster, 1959.

Blackbeard, Bill, and Williams, Martin, eds., *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics*, Smithsonian Institution Press, Harry N. Abrams, Inc., 1977.

Canemaker, John, *Winsor McCay: His Life and Art*, New York, Harry N. Abrams, Inc., 2005.

Carrier, David, *The Aesthetics of Comics*, The Pennsylvania State University, 2000.

- Christiansen, Hans-Christian, and Magnussen, Anne, "Introduction,"  
*Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*,  
 Magnussen, Anne and Christiansen, Hans-Christian, eds., Museum  
 Tusculanum Press, University of Copenhagen, 2000.
- Crafton, Donald, *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*, Chicago,  
 The University of Chicago Press, 1993.
- Eco, Umberto, "On 'Krazy Kat' and 'Peanuts,'" trans. by William Weaver,  
*The New York Review of Books*, vol.32 (1985), pp.16-17.
- Eisner, Will, *Comics & Sequential Art*, Florida, Poorhouse Press, 1985.  
 \_\_\_\_\_, *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, Tenth Printing,  
 Paramus, N. J., Poorhouse Press, 2006.
- Emery, Edwin, *The Press and America: An Interpretative History of  
 Journalism*, Second Edition, Englewood Cliffs, N. J., Prentice-Hall, Inc.,  
 1962.
- Gifford, Denis, *The International Book of Comics*, New York, Crescent Books,  
 1984.
- Gravett, Paul, "The Cartoonist's Progress: The Inventors of Comics in Great  
 Britain," *Forging a New Medium: The Comic Strip in the Nineteenth  
 Century*, Lefèvre, Pascal, and Dierick, Charles, eds., Brussels, VUB  
 University Press, 1998, pp.79-103.
- Groensteen, Thierry, *Système de la Bande Dessinée*, Presses Universitaires  
 de France, 1999.  
 \_\_\_\_\_, dir. par, *Little Nemo au pays de Winsor McCay*, Toulouse,  
 Editions MILAN, 1990.

- Harvey, Robert C., *The Art of the Funnies: An Aesthetic History*, Jackson, University Press of Mississippi, 1994.
- \_\_\_\_\_, *Children of the Yellow Kid: The Evolution of the American Comic Strip*, Seattle, Frye Art Museum, 1998.
- \_\_\_\_\_, "Comedy at the Juncture of Word and Image: The Emergence of the Modern Magazine Gag Cartoon Reveals the Vital Blend," *The Language of Comics*, Varnum, Robin, and Gibbons, Christina T., eds., Jackson, University Press of Mississippi, 2001, pp.75-96.
- Inge, M. Thomas, *Comics as Culture*, Jackson, University Press of Mississippi, 1990.
- \_\_\_\_\_, *Anything Can Happen in a Comic Strip: Centennial Reflections on an American Art Form*, The Ohio State University Libraries, 1995.
- Kannenbergh, Jr., Eugene P., "Form, Function, Fiction: Text and Image in the Comics Narratives of Winsor McCay, Art Spiegelman, and Chris Ware," PhD diss., University of Connecticut, 2002.
- Kunzle, David, *The History of the Comic Strip: The Nineteenth Century*, University of California Press, 1990.
- \_\_\_\_\_, "Precursors in American Weeklies to the American Newspaper Comic Strip: A long Gestation and a Transoceanic Cross-breeding," *Forging a New Medium: The Comic Strip in the Nineteenth Century*, Lefèvre, Pascal, and Dierick, Charles, eds., Brussels, VUB University Press, 1998, pp.157-185.
- Maltin, Leonard, *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*, New York, A Plume Book: New American Library, 1980.

- McCloud, Scott, *Understanding Comics*, New York, HarperCollins Publishers, Inc., 1993.
- \_\_\_\_\_, *Reinventing Comics*, New York, HarperCollins Publishers, Inc., 2000.
- Mott, Frank Luther, *American Journalism: A History of Newspaper in the United States through 260 Years: 1660 to 1950*, Revised Edition, New York, The Macmillan Company, 1950.
- Nyberg, Amy Kiste, *Seal of Approval: The History of the Comics Code*, Jackson, University Press of Mississippi, 1998.
- Nystrom, Elsa Ann, "A Rejection of Order, The Development of the Newspaper Comic Strip in America, 1830-1920," PhD diss., Loyola University of Chicago, 1989.
- O'Sullivan, Judith, "The Art of Winsor Z. McCay (1871-1934)," PhD diss., University of Maryland, 1976.
- Peeters, Benoît, etc., *Little Nemo 1905-2005: Un Siècle de Rêves*, Paris et Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2005.
- Sabin, Roger, *Adult Comics: An Introduction*, London, Routledge, 1993.
- \_\_\_\_\_, *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*, London and New York, Phaidon Press Limited, 1996.
- Seitz, Don Carlos, *The James Gordon Bennetts: Father & Son, Proprietors of the New York Herald*, New York, Beekman Publishers, Inc., 1974.
- Varnedoe, Kirk, and Gopnik, Adam, *High & Low: Modern Art and Popular Culture*, New York, The Museum of Modern Art, 1993.
- Walker, Brian, *The Comics before 1945*, New York, Harry N. Abrams, Inc., 2004.

Waugh, Coulton, *The Comics*, Jackson, University Press of Mississippi, 1947.

Witek, Joseph, "The Arrow and the Grid," *A Comics Studies Reader*, Jeet Heer and Kent Worcester, eds., Jackson, University Press of Mississippi, 2009, pp.149-156.

秋田孝宏『「コマ」から「フィルム」へ ——マンガとマンガ映画——』NTT出版、2005年。

アラス、ダニエル『モナリザの秘密 絵画をめぐる 25 章』吉田典子訳、白水社、2007年。

有馬哲夫『ディズニーとライバルたち アメリカのカートゥン・メディア史』フィルムアート社、2004年。

伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド』NTT出版、2005年。

今井隆介「描く身体から描かれる身体へ ——初期アニメーション映画研究」『映画学的想像力 ——シネマ・スタディーズの冒険』加藤幹郎編、人文書院、2006年、58-95頁。

小田切博『戦争はいかに「マンガ」を変えるか ——アメリカンコミックスの変貌』NTT出版、2007年。

小野耕世『アメリカン・コミックス大全』晶文社、2005年。

——、「日本とアメリカにおける長編物語マンガの発展」『マン美研』ジャクリーヌ・ベルント編、醍醐書房、2002年、53-92頁。

——、他『別冊・本とコンピュータ⑥ アメリカンコミックス最前線』トランスアート、2003年。

ササキバラ・ゴウ「浮遊するイメージとキャラクター ——近代メディア史におけるまんが・アニメの位置づけ」『新現実』太田出版、第4巻、2007年、243-264頁。

スピーゲルマン、アート『消えたタワーの影の中で』小野耕世訳、岩波書店、2005 年。

津堅信之『アニメーション学入門』平凡社新書、2005 年。

手塚治虫『手塚治虫漫画全集 389 別巻 7 手塚治虫エッセイ集③』講談社、1997 年。

ナソー、デイヴィッド『新聞王ウィリアム・ランドルフ・ハーストの生涯』井上廣美訳、日経 BP 社、2002 年。

夏目房之介他『別冊宝島 EX マンガの読み方』宝島社、1995 年。

夏目房之介・竹内オサム編著『マンガ学入門』ミネルヴァ書房、2009 年。

フラーム、オーレ「不気味な記号 ——コミックのパロディ的表現特性について——」森本浩一訳、『東北ドイツ文学研究』第 48 号、2005 年 2 月 10 日、143-160 頁。

マッケイ、ウィンザー『夢の国のリトル・ニモ』小野耕世訳、PARCO 出版局、1976 年。

マドン、マット『コミック 文体練習』大久保譲訳、国書刊行会、2006 年。

柳下毅一郎『興行師たちの映画史 エクスプロイテーション・フィルム全史』青土社、2003 年。

四方田犬彦『漫画原論』ちくま学芸文庫、1999 年。

『マンガ研究』日本マンガ学会、vol.1、2002 年 5 月 29 日。

『pen』阪急コミュニケーションズ、第 204 巻、2007 年 8 月 15 日。

『ユリイカ 詩と批評 特集・マンガ批評の最前線』青土社、第 38 巻第 1 号、2006 年 1 月 1 日。

『ユリイカ 詩と批評 特集・マンガ批評の新展開』青土社、第 40 巻第 7 号、2008 年 6 月 1 日。

## 図版出典

- 図 1 : Canemaker, *Winsor McCay*, p.49.
- 図 2 : Canemaker, *Winsor McCay*, p.52.
- 図 3 : Canemaker, *Winsor McCay*, p.54.
- 図 4 : Canemaker, *Winsor McCay*, p.50.
- 図 5 : Canemaker, *Winsor McCay*, p.63.
- 図 6 : *New York Evening Telegram*, Feb. 3, 1904.
- 図 7 : McCay, *Winsor McCay: Early Works*, p.109.
- 図 8 : Canemaker, *Winsor McCay*, p.74.
- 図 9 : McCay, *Winsor McCay: Early Works II*, p.71.
- 図 10 : McCay, *Winsor McCay: Early Works*, p.174.
- 図 11 : McCay, *Little Nemo*, p.62.
- 図 12 : Canemaker, *Winsor McCay*, p.100.
- 図 13 : McCay, *Winsor McCay: Early Works VIII*, p.102.
- 図 14 : Canemaker, *Winsor McCay*, p.207.
- 図 15 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 1.
- 図 16 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 30.
- 図 17 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 119.
- 図 18 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 4.
- 図 19 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 9.
- 図 20 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 177.
- 図 21 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 393.
- 図 22 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 46.

- ☒ 23 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 40.
- ☒ 24 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 39.
- ☒ 25 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 281.
- ☒ 26 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 28.
- ☒ 27 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 10.
- ☒ 28 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 60.
- ☒ 29 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, p.211.
- ☒ 30 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 168.
- ☒ 31 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, p.211.
- ☒ 32 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 48.
- ☒ 33 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 8.
- ☒ 34 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 19.
- ☒ 35 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 29.
- ☒ 36 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 42.
- ☒ 37 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 460.
- ☒ 38 : Walker, *The Comics before 1945*, p.33.
- ☒ 39 : Walker, *The Comics before 1945*, p.38.
- ☒ 40 : Walker, *The Comics before 1945*, p.43.
- ☒ 41 : Blackbeard and Williams, *The Smithsonian Collection*, p.54.
- ☒ 42 : Blackbeard and Williams, *The Smithsonian Collection*, p.58.
- ☒ 43 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 44.
- ☒ 44 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 6.
- ☒ 45 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 376.
- ☒ 46 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 505.
- ☒ 47 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 228.



- ☒ 48 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 448.
- ☒ 49 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 423.
- ☒ 50 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 174.
- ☒ 51 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 189.
- ☒ 52 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 411.
- ☒ 53 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 304.
- ☒ 54 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 595.
- ☒ 55 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 57.
- ☒ 56 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 65.
- ☒ 57 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 487.
- ☒ 58 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 217.
- ☒ 59 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 438.
- ☒ 60 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 24.
- ☒ 61 : McCay, *Winsor McCay: Early Works*, p.108.
- ☒ 62 : Walker, *The Comics before 1945*, p.34.
- ☒ 63 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 277.
- ☒ 64 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 486.
- ☒ 65 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 340.
- ☒ 66 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 302.
- ☒ 67 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 221.
- ☒ 68 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 469.
- ☒ 69 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 416.
- ☒ 70 : Becker, *Comic Art in America*, p.119.
- ☒ 71 : Becker, *Comic Art in America*, p.117.
- ☒ 72 : *New York Evening Telegram*, Apr. 2, 1904.

- ☒ 73 : *New York Evening Telegram*, Apr. 23, 1904.
- ☒ 74 : *New York Evening Telegram*, Aug. 22, 1904.
- ☒ 75 : *New York Evening Telegram*, Nov. 15, 1904.
- ☒ 76 : *New York Evening Telegram*, Feb. 3, 1905.
- ☒ 77 : *New York Evening Telegram*, Feb. 10, 1905.
- ☒ 78 : Crafton, *Before Mickey*, p.49.
- ☒ 79 : Crafton, *Before Mickey*, p.53.
- ☒ 80 : McCloud, *Reinventing Comics*, p.27.
- ☒ 81 : McCay, *Little Nemo*, p.10.
- ☒ 82 : McCloud, *Reinventing Comics*, p.15.
- ☒ 83 : *New York Evening Telegram*, Jan. 8, 1907.
- ☒ 84 : Kunzle, "Precursors in American Weeklies," p.163.
- ☒ 85 : McCay and Merkl, *The complete Dream of the Rarebit Fiend*, 501.
- ☒ 86 : マドン 『コミック 文体練習』、 p.113.

表1 「レアビット」各エピソードの主題

McCay and Merkl, *The Complete Dream of the Rarebit Fiend* を主に参照しながら、「レアビット」の主題分類を行った。「レアビット」のエピソード番号 (*The Complete Dream of the Rarebit Fiend* に記載されているもの)、主題分類記号、日付、物語内容の簡単な説明となっている。

・主題分類記号について。

c (circus) …サーカスやヴォードヴィルなどの見世物。

d (drinking) …飲酒、アルコール中毒のキャラクター。

h (hat) …女性用の帽子や衣服。

N (New York) …ニューヨークの描写やニューヨークについての言及。

v (vehicle) …自動車や列車などの乗り物。

w (word) …言葉遊び。

・日付の右側のアルファベットについて。

W…『テレグラム』への掲載日が不明で、『テレグラム』と関連する新聞である『ホイーラー・ウェスト・ヴァージニア・レジスター』(*Wheeler West Virginia Register*) に掲載されたことを示す。

H…『ヘラルド』(*Herald*) に掲載されたことを示す。

1.	
1904.9.10	
四人の男が北極で、一本しかないマッチでタバコに火をつけようとするが、風が火を吹き消す。	
2.	
1904.9.28	
政治をめぐる大きな論争が、A・B・パーカー判事とセオドア・ルーズベルトの支援者の間で巻き起こる。	
3.	d
1904.10.3	
レストランで二人の男が大酒飲みの競争を行っている。 ビール 30 杯、ウィスキー45 クォート、ブランデー12 ガロン、エール 9 バレル、それに 大桶につないだホースから酒を飲む。	
4.	v
1904.10.7	
車に乗った二人の男が、犬、救急車、市街電車の上を運転し、老人ホームに突っ込み、 群衆の中を走り抜ける。	
5.	

1904.10.10	
ボクシングの練習生がプロとの対戦を望み、彼らが手ひどく負ける。 練習生はマッコイ、シャーキー、コーベット、フィッツィモンズ、ジェフリーズと戦う。	
6.	c
1904.10.14	
禿げた男が育毛剤を髪にかけるとすぐさま髪が伸びていく。最終的に彼はヴォードヴィル・ショーに「ミッシング・リンク、エクセレンツ・ボエツェリシ・モカッショ」として登場する。	
7.	
1904.10.17	
歯医者がペンチで女性患者の歯を抜こうとし、患者の首がひどく伸びる。	
8.	d
1904.10.21	
バーで男が樽酒を飲み、幻覚を起こし始める。 彼はエキゾチックな動物や、象に引かれる市街電車、人力車の牛を見たり、人間の顔を持つ巨大なロブスターに襲われたりし、最後にニシキヘビに絞め殺される。	
9.	N, v
1904.10.26	
ニューヨークを歩く人がブロードウェイを渡ろうとし、途中で手足をすべて失う。	
10.	
1904.10.29	
女性が薬局で、夫のために「即効太り薬」のビンを、自分自身のために「やせ薬」のビンを買う。ビンを間違えて、彼女は急速に太る一方で、夫はしぼんでいく。	
11.	
1904.11.1	
男が賭けでセオドア・ルーズベルトを選び、負ける。 彼は数百万ドルを 6 対 1 で賭けている。	
12.	
1904.11.5	
老メイドが「塗りもの、粉もの、はめもの」をしたあとで、とても魅力的になる。	
13.	
1904.11.14	
男が家に遅く帰ってきて、新しい妻が彼をしたたか打ちのめすという夢を見る。	
14.	
1904.11.17	
男が万博で気球に乗る夢を見る。彼は気球から落ちて、ずいぶんと落下してから、採石場に墜落する。	
15.	
1904.11.21	
男が「電光石火」という名の馬で勝つ夢を見る。	
16.	

1904.11.23	
ある男が、自分の祖母がバレリーナになり、暴動の引き金となるのを見て恐れる。	
17.	
1904.11.30	
ある男が、30 セントの借金をめぐる喧嘩のため友人に銃で撃たれる夢を見る。手術を受けるが、彼は撃たれたことに大変感謝する。	
18.	N, v
1904.12.2	
牧師が自動車で死んで地獄に送られ、そこでチーズに溶かされる。	
19.	
1904.12.3	
アフリカで探検家が攻撃的な猿に出会い、探検家はその猿を学生と間違える。	
20.	N
1904.12.6	
黒人の浮浪者が、爆発で飛ばされ、ホテル「セント・ラジス」のベッドに墜落する夢を見る。	
21.	
1904.12.10	
「地下鉄の恐怖、フラットアイアン・ジョー」という少年が、金持ちの少女をインディアンから救う夢を見る。	
22.	
1904.12.13	
男は妻の策謀によって富を手に入れるが、別のビジネスマンの策謀によって富を失う。妻は数十億の金を J・P・モーガン、ラッセル・セイジ、ジョン・D・ロックフェラーから借りる。	
23.	v
1904.12.15	
愛玩する犬を救うため、女性が迫り来るふたつの列車に頭突きをする。	
24.	h
1904.12.17	
あごひげのある男が友人にだまされ、女性用の帽子をかぶって外出する。	
25.	
1904.12.20	
命綱に触れた後、サンタが 36 階の雨樋からぶらさがり、つららになる。	
26.	
1904.12.22	
射撃で多くの動物を殺す二人の男が農夫によって粉々にされ、猫の食べ物になる。	
27.	
1904.12.26	
男がズボンをはかずに外出する。	
28.	

1905.1.3	
年老いた男が、妻から若返りの薬を与えられ、幼児になる。	
29.	
1905.1.5	
ハンターがヘラジカと熊に追われる。	
30.	d, N
1905.1.7	
男が巨大化してニューヨークを破壊する。	
31.	N
1905.1.10	
ある夫婦が、ニューヨークの他の地区に家を見つけられないので、ブルックリンに引っ越さざるを得なくなる。	
32.	c
1905.1.14	
男が寝ているベッドの上で象が綱渡りを演じ、彼の上に落ちる。	
33.	
1905.1.17	
黒人のメイドが顔を脱色して白人になり、金持ちの男と結婚する。	
34.	
1905.1.21	
マッチの火を消すことができない男が消防隊を呼ぶ。	
35.	w
1905.1.25	
買い物で、男が他の人々の上を歩き回る（=ひどい扱いを受ける）。	
36.	
1905.1.28	
飛んでいるベッドから女性が落ちる。	
37.	
1905.2.1	
男が妻に秘密結社の秘密を打ち明け、妻は女性クラブにその秘密をばらし、男は結社のメンバーからタールと羽根のリンチを受ける。	
38.	
1905.2.4	
ある若い弁護士が夕食のスピーチで、「彼を歓迎します」という言葉を正しく発音できず、神経衰弱になる。	
39.	
1905.2.8	
タバコ屋にある木製の女性インディアン人形が、男を誘惑し、最終的に男は元妻に対して一分間につき 5000 ドルの扶助料を支払うよう宣告される。	
40.	w

1905.2.11	
女性の足からトウモロコシ（＝魚の目）が生える。	
41.	N
1905.2.15	
男が自由の女神像内部の階段を落ちる。	
42.	
1905.2.18	
浴槽がジャングルの沼地になり、動物たちが男をむさぼり食べようとする。	
43.	
1905.2.22	
ロシアや北極、砂漠や地下鉄をめぐりながら、男は平穏を求める。	
44.	
1905.2.25	
まだ生きている遺体の視点から埋葬を見る。	
45.	
1905.3.1	
60歳の祖父をクロロホルムで安楽死させることが合法となったが、祖父が抗う。	
46.	
1905.3.4	
騎手が恐竜の骸骨に乗ってレースに出る。	
47.	
1905.3.8	
小さな子犬が角付きの怪物になり、毒や銃弾、火やダイナマイトにも耐える。	
48.	
1905.3.11	
ある大使がアフリカで食肉となるが、肉が硬くて不評となる。	
49.	
1905.3.15	
暖房炉が角の生えた怪物になり、家主を屋根の上まで追いかける。	
50.	N
1905.3.18	
スト破りの労働者が電車を運転し、ビルや自由の女神を破壊する。	
51.	c
1905.3.22	
仕立て屋が、客の体が常に変化するのでいらいらする。	
52.	
1905.3.25	
男が巨大なダイヤモンドにつまずく。どかしても別のダイヤモンドにつまずき、押しつぶされる。	
53.	

1905.3.29	
女性が夫の折り襟に緑色の髪の毛を見つけ、髪の毛はエンドレスで、女性の嫉妬を引き起こす。	
54.	N
1905.4.1	
通勤者が電車に乗ろうと走って汗をかき、洪水を引き起こす。	
55.	c
1905.4.5	
男がライオンと格闘する。格闘中、男は自分の仕事の契約について考える。	
56.	
1905.4.8	
男が 12 人の女性と結婚し、彼女たちは夫の給料をねらう。男が金を出さないと決意すると、妻たちは夫に暴力を振るう。	
57.	
1905.4.12	
女性のハンドバッグがワニになる。	
58.	c
1905.4.15	
男が、自分が無限に複製されていることに気づく。	
59.	c, v
1905.4.19	
男が女性のサーカス団員と一緒に「ループ・ザ・ループ」に乗り、彼女は得意の運転で入り組んだ道路を運転する。	
60.	
1905.4.22	
ある夫婦がアンドリュー・カーネギーから 500 万ドルを受け取り、その責任の重さから文字通り気が狂う。	
61.	
1905.4.26	
男が上司に昇給を求めるが、彼は次第に巨人からリリパットのサイズにまで縮み、上司はだんだんと大きくなる。	
62.	
1905.4.29	
市電が坂を上り、三人の太った乗客がやせた男を押しつぶす。	
63.	w
1905.5.8	
「すてきな」（＝膨張する）葉巻が巨大化し、ロシアの戦艦に攻撃される。	
64.	
1905.5.6	
男が義母の死刑執行に対して喜びを抑えきれない。	
65.	



1905.5.10	
社会的地位に夢中の二人の労働者が、倉庫で爆発を引き起こす。倉庫ではダイナマイトが花畑用のものと間違われている。	
66.	
1905.5.13	
アメリカ人大使館員が日本人によって魚雷として用いられ、ロシアの戦艦に放たれる。	
67.	
1905.5.17	
ある男がホテルの一室で、数えきれないほどの亀に困っており、最後はインターホンから注がれる水によって洪水になる。	
68.	
1905.5.20	
ある男が競馬場で首を伸ばし、馬や騎手が引っかかる。	
69.	
1905.5.23	
農夫の妻が、巨大な森で迷子になる。	
70.	c
1905.5.24	
男が様々な奇人と一緒にいる。	
彼は「小黒人」「大桃トカゲ」「斑緑芋虫」「細長カナリア」「紫ゴキブリ氏」「丸さやゾウムシ」と出会う。	
71.	
1905.5.27+28	
恋人の赤ちゃん言葉の告白を聞いて驚いた虎のラグが本物の虎になり、フィアンセを食べる。	
72.	
1905.5.31	
あまり有名でないセレブが、自分の新しい帽子を二人の名士にほめられる。だがその帽子は風で飛ばされ、スチームローラーにつぶされる。	
73.	
1905.6.3	
「レアビットの生産および売買禁止」の法律を犯した罪で、何人か逮捕される。	
74.	
1905.6.7	
男が脱穀機でレースに出て、大破する。	
75.	
1905.6.10	
野球の審判が選手の不評を買い、観覧席に打ち付けられる。	
76.	w
1905.6.14	

帽子の「バンドがうるさい」（＝デザインが派手）。	
77.	h
1905.6.17	
大臣が妻のタイトスカートにボタンをかけている時に腹を立て、この教区民に呪いの言葉を浴びせかける。	
78.	
1905.6.21	
ニヤニヤ笑う月が、ある男が求婚している女性の誠実さを疑っている（なぜなら月の男はすでに彼女にキスをしているから）。	
79.	
1905.6.24	
ある男が頭痛をセドリツツ散で治そうとすると、みるみる泡立ち爆発する。	
80.	v
1905.6.28	
自動車がレアビット・タイヤを装着する。	
81.	
1905.7.1	
馬車の床が抜けて、客は馬と同じペースでニューヨークからモスクワまで走る。	
82.	
1905.7.5	
男がウォータースケートで海を渡ろうとすると、サメやメカジキ、ウミヘビやクジラに追われる。	
83.	
1905.7.8	
体の大きな妻を平手打ちした後、男は銃で自殺を図るがうまくいかない。	
84.	
1905.7.12	
男が拾った 1 ダйм硬貨が増殖し、男を押しつぶす。	
85.	c
1905.7.15	
男が海の中で、頭部だけ見えている女性に対して結婚を約束する。彼女が海から出ると、男は彼女がサーカスの太った女性であることに気づく。	
86.	
1905.7.19	
男が巨大な蚊と鬼ごっこをする。	
87.	d
1905.7.22	
探検家がピアリー海軍大将より先に北極に到着し、「北極ホテル」で灯油を飲み酔っぱらう。	
88.	

1905.7.26	
義理の父が「エレクトロソポリス」という疫病にかかり、彼に触れる人はみな感電する。	
89.	
1905.7.29	
男がおびたしい数の蛇と友達になるが、後に彼はこれらの蛇によって追い払われる。	
90.	
1905.8.2	
女性が写真の現像液のにおいのかぐと、鼻が伸びる。	
91.	
1905.8.5	
前の晩遅くに帰宅した、妻の尻に敷かれた男が、森で昼寝をすると 20 年経っており、またしても帰宅するのが遅れる。	
92.	
1905.8.9	
美術教師が雄牛とレスリングをする。	
93.	d
1905.8.12	
二人の浮浪者が、酒の入った巨大な桶を見つける。	
94.	
1905.8.16	
男がスベンガーリによって睡眠術にかかり、空中浮揚する。	
95.	
1905.8.19	
教育上の目的から、ある教師が友人に、チャイナタウンのアヘン窟へ連れて行ってもらう。	
96.	
1905.8.23	
悪魔のピッチフォークを盗んだとの疑いをかけられた男が、悪魔によって顔に釘を打ち付けられる。	
97.	
1905.8.26	
背が高いことを自慢する男が、くい打ち機で叩き付けられ小さくなる。	
98.	
1905.8.30	
美容外科医が酔っぱらいながら手術すると、患者の目鼻の配置が間違っている。	
99.	
1905.日付不明	
料金を払っていない市電の乗客が、恐ろしげな車掌に迫られる。	
100.	N
1905.日付不明	
警官が、絶対君主になる夢を見る。彼はニューヨークが燃えさかる中でバイオリンを弾	

く。(111 の縮小版?)	
101.	
1905.9.2	
太った男が、じっと座ってられず、気球から追い出される。	
102.	d
1905.9.6	
酒の席で過ちを犯した男が恥ずかしさのあまり虫の大きさに縮み、妻に恥をかかされて服毒自殺しようとする。	
103.	
1905.9.9	
独身男性がはえ取り紙にくっつく夢を見る。	
104.	
1905.9.13	
父親が切手をなめていると、舌が巨大化する。	
105.	N
1905.9.16	
ある女性の赤ちゃんがフラットアイアンビルの屋上から風に飛ばされる。	
106.	
1905.9.20	
ある男が政治スピーチの練習で夢中になり、警官をステッキで打ってしまう。	
107.	
1905.9.23	
背の小さな男が、薬を飲んで背を高くする。不幸にも彼は成長を止めることができない。	
108.	v
1905.9.27	
ある男が帰宅するのに、市電か高架鉄道か、列車か自動車かで悩んでいる。どの乗り物も彼をひく。	
109.	N
1905.9.30	
ある女性秘書がチューインガムを飲み込むと財界が崩壊する。	
110.	w
1905.10.4	
ストークス版「レアビット」を見て笑う男が、シンシン刑務所で「ジョークを言う」(＝割る)という終身刑を宣告される。	
111.	N
1905.10.7	
警官が、絶対君主になる夢を見る。彼はニューヨークが燃えさかる中でバイオリンを弾く。	
112.	d
1905.10.11	
悪い仲間ばかりの酒場で、男が酒をふるまう。	

113.	
1905.10.14	
男とキャディが、なくなったゴルフボールを探しに世界を巡る。	
スコットランド、アルプス、エジプト、中国、北極、アラスカ、ロッキー山脈、ナイアガラの滝をまわりながら、少しずつ年をとる。	
114.	N
1905.10.18	
自分の意志に反して、ある男がニューヨーク市長になる。	
115.	
1905.10.21	
ある男が寝台車で下着を着ながらムカデになる。	
116.	
1905.10.25	
母親が、息子が白スパッツを買うのを許可しない。	
117.	
1905.10.28	
女性が、ゴシップを避けるために 65 年間カーテンの後ろに隠れる。	
118.	N
1905.11.1	
ある男が、通勤電車内で政治論争を繰り広げる二人の男性につかまる。	
119.	N
1905.11.4	
男が選挙での賭けの約束を守るために、猿の扮装をしてフラットアイアンビルをのぼり、上の階から 1 ペニーを集める。	
120.	
1905.11.8	
男がフェリーに乗るときに、不思議と足が伸びる。	
121.	w
1905.11.11	
二人の男が証券取引所の屋根の上で「クラブを出す」。	
122.	c
1905.11.15	
浮浪者がホースショーを主催し、観客の前で馬に 3 回蹴られる。	
123.	
1905.11.18	
アメリカとイギリスが戦争状態となり、ある男の寝室が爆弾で破壊される。	
124.	d
1905.11.22	
飲み物代を誰が払うかで客たちが争いになり、ウェイターが巻き込まれる。	
125.	
1905.11.25	

フットボール選手の体が試合中バラバラになるが、愛するガールフレンドのため試合を続ける。	
126.	
1905.11.29	
朝食のソーセージが犬になる。	
127.	
1905.12.2	
セールスマンが数百万の販売を達成する。	
128.	
1905.12.6	
ダーウィニズムに懐疑的な男が猿に逆戻りする。	
129.	
1905.12.9	
妻の作ったビスケットが軽かったので、男が天井を越えて飛んでいく。	
130.	w
1905.12.13	
編集者を喜ばせるため、あるマンガ家が「レアビット」のアイデアを盗む。	
131.	
1905.12.16	
ある男がガス中毒になり、最終的にマッチをつけて自殺する。	
132.	
1905.12.20	
正直でない保険代理人が、法廷ですべてを放棄しなくてはならない。	
132a.	d
1905.***	
酔っぱらった男が、馬が引く給水車の上の家に帰る。	
133.	w
1905.12.23	
男が座って新聞を読んでいると、椅子が動く。	
134.	
1905.12.27	
配達員が女性にハンマーやくい打ち機を配達し続ける。	
135.	
1905.12.30	
禿げた男がインディアンの力を借りて頭から羽根を生やし、羽毛産業に乗り出す。	
136.	
1906.1.3	
賭けの約束を守るため男が煙突にのぼる。大地が回転し始め、男が落ちる。	
137.	
1906.1.6	
ある男が、妻が愛情を注ぐペットのイボイノシシに取って代わられる。	

138.
1906.1.11
教師に叩かれようとしている学生が巨大化する。
139.
1906.1.13
ある男が発明した機械のピアニストが凶暴になる。
140.
1906.1.18
年配の求婚者がスケート中、氷の穴に入れ歯を落とし、水の中に飛び込む。
141.
1906.1.20
浮浪者が公園で、新聞をかけて寝ていると、ゴミ拾いの人に拾われる。
142.
1906.1.23
ドイツなまりの男が、ひげをなくす夢を見る。
143.
1906.1.25
鳴り続ける目覚まし時計が、男の手を逃れる。
144.
1906.1.27
昔の同級生が年配の女性に求婚すると、彼女は卒倒し、電気ショックで蘇生を施される。
145.
1906.1.30
キスをする恋人たちの口がくちばしようになる。
146.
1906.2.1
誘拐されたガールフレンドを探し求めて、エレベーター・ボーイはライオンやインディアン、ならず者と戦う。
147.
1906.2.3
若い女性と会話をする男の手足が巨大化し、バーナムの興味を引く。
148.
1906.2.6
オークションで女性が夫のために、蓄音機二台以上の値を給水車につける。
149.
1906.2.8
砂漠で迷子になった男が砂を食べ水を飲み、体がふくれてしまってオオカミから逃れられない。
150.
1906.2.10
中国まで地中を掘り進む男が、中国で打ち付けられ投げ返される。

151.	
1906.2.13	
写真家のカメラが、座っている人の笑顔で壊れる。	
152.	
1906.2.15	
孫を殴った祖父が、インターホンから出てきた手にのどを絞められる。	
153.	h
1906.2.17	
男が妻を溶かして、きつめの「プリンセス・ガウン」に注ぎ込む。	
154.	
1906.2.20	
少女の毛布がハンカチの大きさに縮む。	
155.	
1906.2.22	
ケーキを食べると浮浪者が狂いだす。	
156.	
1906.2.24	
男がヴォードヴィルでレアビットをイーゼルに取り付け、有名人の顔に似せる。ニック・ロングワース、J・P・モーガン、ジョン・D・ロックフェラーがモデルになるが、観客の不評を買い、野菜を投げつけられ、男はその野菜を売る行商人になろうと決意する。	
157.	
1906.2.27	
上司がすべて職場全体をめちゃくちゃにし、金庫に激突する。	
158.	d
1906.3.1	
バーでエールを注文すると、エールの入ったグラスが巨大化する。	
159.	d
1906.3.3	
バーテンダーがパレードの夢を見る。そこには、小人、盗みを働く警官、アクロバティックな船乗り、アヘンを食べる者、ホースから酒を飲む者、ナマズ用にドライベンジン注文し、百万ドル紙幣を出す金持ちがいる。	
160.	d, w
1906.3.6	
男が屋根をサンドウィッチで葺いてもらい、ハムですべる。	
161.	
1906.3.8	
ある男女の口が、あくびのたびに大きくなる。	
162.	
1906.3.10	
山の頂上に着いた太った男が椅子にもたれかかると、椅子が傾いて男が谷底へ落ちる。	



163.	
1906.3.13	
ドイツ人青年が、チューバからあふれる液体によって洪水に遭う夢を見る。	
164.	
1906.3.15	
男が部屋の隅にあるスズメバチの巣に靴をぶつける。	
165.	
1906.3.17	
消防士がチーズ工場の火災に駆けつけると、溶けたチーズで息ができなくなる。	
166.	
1906.3.20	
肥満男性が請負人に追われて骸骨になる。	
167.	
1906.3.22	
女性が髪をとかすと毛がすべて抜け落ちる。	
168.	
1906.3.24	
ビジネスマンがアメリカの王になる夢を見る。	
169.	c
1906.3.27	
おばがサーカスに出て、ラバの上で演じる。	
170.	
1906.3.29	
近所の男が裏庭で雪の風呂に入っている。	
171.	c
1906.3.31	
ショーを見に来た夫婦の視界が、ラバ、牛、象、サイ、キリン、豚、ヒツジ、ラクダに遮られる。	
172.	
1906.4.3	
男が「コンデンスミール」をがつつ食べ、膨らんで爆発する。	
173.	
1906.4.5	
男のベッドで豚が子豚を生む。	
174.	
1906.4.7	
法律事務所の社員が、法廷で見事なパフォーマンスを行う夢を見る。	
175.	
1906.4.10	
ある男がガブランブ・ガズナグル氏をブロッツェルゼンガー嬢に紹介しようとするが、名前を覚えられない。	

176.	h
1906.4.12	
ある女性がイースター用の新しい帽子に見とれていると、彼女の目が大きくなって落ちる。	
177.	
1906.4.14	
女性のイースター用の帽子についている鳥の飾りが、本物の鳥になって彼女とその夫を連れ去る。	
178.	
1906.4.17	
男がサイクロンに巻き込まれる。	
179.	
1906.4.19	
男のあごひげがネギになり、男はそれをドイツのレストランに売りにいく。	
180.	
1906.4.21	
父親が泣く赤ちゃんにパイプを吸わせてなだめる。	
181.	
1906.4.24	
独身男性がパイプを吸うと、その煙で様々な年齢の女性が現れる。	
182.	
1906.4.26	
サイラスことウィンザー・マッケイが登場する。彼は頭がふたつある男性を紹介され、「レアビット」「ラビット」の綴りのことを言われる。	
183.	
1906.4.28	
ある紳士が自分のホテルの部屋を見つけられず歩き回る。	
184.	
1906.5.3	
黒人の看護師が警官としゃべっていると、彼女が面倒を見ている子供の膝が急速に伸びる。	
185.	
1906.5.5	
ゴルフボールを置いている小さなこぶが、火山になる。	
186.	
1906.5.8	
警官がダイナマイトを投げつけられる夢を見る。	
187.	
1906.5.12	
ある男が妻の小言を聞きすぎて石になる。	
188.	c

1906.5.17	
男が綱渡りの練習をする。	
189.	
1906.5.19	
船に乗り遅れた男がソーセージになって電信で送られる。	
190.	c
1906.5.24	
男が病院に行くと、彼の医者がいくつもの恐ろしい怪物になっていくように見える。	
191.	
1906.5.26	
ギャンブラーの寝室に馬がやってきて、馬はそれぞれ、翌日の競馬で勝つのは自分だと主張する。	
192.	
1906.5.31	
スイマーが膨張式の水着を開発する。	
193.	w
1906.6.2	
輪廻転生を信じる者が、生まれ変わったあと犬の生活を送る（＝惨めな生活をする）。	
194.	
1906.6.7	
床屋が自分のあごひげを使って客の顔に石けんを塗る。	
195.	
1906.6.9	
ある男が妻を裏切って人魚と浮気をする。	
196.	
1906.6.14	
騎手ジミーが太り薬を与えられ、レース中に膨張する。	
197.	
1906.6.16	
男の左足が長くなる。	
198.	
1906.6.21	
白昼夢を見る店員が、徐々に巨大化するハエに攻撃される。	
199.	
1906.6.23	
海に浮かぶある男が、ホッキョクグマに襲われ、サメに食べられる。	
200.	
1906.6.28	
男が家より大きくなる。	
201.	N

1906.6.30	
あるニューヨーク市民が、7月なのに凍っている港で、自由の女神とアイススケートをする。	
202.	
1906.7.5	
自転車に乗る人が、自転車が小さくなって行って走るのがゆっくりになる。	
203.	
1906.7.7	
黒人が気球の錨にさらわれて空まで上がる。雲の上で休んでいると警官が追いかけてくる。	
204.	v
1906.7.12	
宿までいく間、自動車の車輪がなくなっていく。	
205.	
1906.7.14	
サイラスがレアビットという名の馬に賭ける。レアビットは首を伸ばしてトラックをまわるが、最後は首が切れる。	
206.	
1906.7.17	
職場の扇風機が吹雪を引き起こす。	
207.	
1906.7.21	
老人がローラースケート中に昔の恋人と出会い、昔を回想する。	
208.	d, w
1906.7.26	
話をするナマズが、飲み物を与えられないで死ぬ。	
209.	
1906.7.28	
休暇中のクリーブランドの男が、蚊や蟻、スズメバチに苦しむ。	
210.	h
1906.8.2	
独身女性が新しいシャツブラウスを着ると、あまりにきれいなので彼女はとても魅力的になる。	
211.	
1906.8.4	
父親が犬を虐待し、子供を殴り、障害者を攻撃し、年寄りの乞食を押し倒し、盲人を殴り、彼の祖母を殺す。	
212.	
1906.8.9	
年をとったお婆のベッドが黒猫だらけになる。	
213.	

1906.8.11	
財産を失った男が、電信柱を倒す仕事をする。	
213a.	
ある男がカードプレイヤーに不幸をもたらす。	
214.	
1906.8.16	
薬剤師に調合薬をもらった男が影だけになる。	
215.	
1906.8.18	
テネシーの人が、自分のカヌーがナイアガラの滝へと流されているのに気づく。	
216.	
1906.8.25	
96 人のインディアンを撃ち殺した男が、「ポーニー・ビル・ワイルド・ウェスト・ショー」でリンチにあう。	
217.	
1906.8.30	
画家が変化する風景と奮闘する。	
218.	
1906.9.1	
教会の管理人のところに、貧しい者から搾取してきた人々が懺悔しにやってきて寄付する。	
219.	
1906.9.6	
「心地よいロサンゼルス」の中で寝ている男が、悪魔といたいいないばあをして遊ぶ。	
220.	c
1906.9.8	
ある夫婦がヴォードヴィルの舞台までの道すがら、彼らの容姿が原因で一般人の興味を誘う。	
221.	c
1906.9.13	
サイラスが「ワイヤレス・ワイヤー」を演じる。	
222.	
1906.9.15	
少年は、自分が 80 歳でまだ通学しており、不当に罰せられる夢を見る。	
223.	
1906.9.20	
少年が最初の学校の日のために新しいズボンをはくと、背が高く見えるだけでなく足が巨大化する。	
224.	

1906.9.22	
逆立ちで歩く夫が、防虫剤に夢中になるのを妻が発見する。	
225.	
1906.9.27	
100 万ドルの束を失った男は、盗んだ者を知っているという人物に出会うが、男はその名前を理解できない。	
226.	w
1906.9.29	
男が文字通りバラバラになる（＝精神的に参る）。	
227.	
1906.10.4	
男がアザラシに対して変な顔をする。	
228.	
1906.10.6	
男のあごひげが伸びて制御できなくなり、ついにはあごひげに火がつく。	
229.	
1906.10.11	
ある男が暴動を引き起こした罪で、9 月 15 日以降 90 年間麦わら帽子をかぶり続けるという刑を宣告される。	
230.	
1906.10.13	
ツイスター氏が政治家たちに用意された囚人服を着て、教会の礼拝を行う。	
231.	
1906.10.18	
ある女性が、彼女のいところが市電に乗るのに免許が必要であるという夢を見る。	
232.	w
1906.10.20	
肥満男性が縮んで、「巨人たち」のフットボールに使われる。	
233.	w
1906.10.25	
ある男が、自分の「大理石がなくなっている」（＝気が狂う）かどうか確かめるため、頭のねじを抜く。	
234.	w
1906.10.27	
「ブリキの兵隊」と呼ばれる生徒が、ライバルによってパンケーキのようにつぶされる。	
235.	
1906.11.1	
女性の足に水かきができる。	
236.	
1906.11.3	
ドイツなまりのある男性は、ビリヤード台のボールが増殖していることに気づく。	

237.	
1906.11.8	
男がベッドの足下にあるズボンに手を伸ばすが、ベッドが伸びてズボンを手にできない。	
238.	N
1906.11.10	
ハースト落選後、ある男がブルックリン橋から投身自殺するが、水面ではね返って、もといたところに戻る。	
239.	
1906.11.15	
通勤者がレアビットを食べようとするが、邪魔が入る。	
240.	
1906.11.17	
エレベーターが 125 階の外に出る。	
241.	w
1906.11.22	
サイラスがヴォードヴィルでの芸をほめられて「大きな頭になる」(＝うぬぼれる)。	
242.	w
1906.11.24	
男が起きてみると、自分が「見えなくなる」(＝ぼんやりする)。	
243.	
1906.11.29	
命を得たふたつの 1 セント硬貨とある男が、追いかけてっこをする。	
244.	v
1906.12.1	
浮浪者が、機関車前部の排障器で旅をする。	
245.	
1906.12.6	
サイラスの手がゼリー状のかたまりになり、足で絵を描く。	
246.	
1906.12.8	
母親が、息子が猿と結婚する夢を見る。	
247.	
1906.12.13	
ダイバーが凍った川に激突する。	
248.	
1906.12.15	
住居侵入を恐れた女性が、夫の給料の隠し場所を秘密にし続け、結局夫は殺される。	
249.	w
1906.12.20	
ある女性が、クリスマスの買い物巡りのために空中浮遊する能力を使う。	

250.	
1906.12.22	
サンタクロースが、新車を買うためにトナカイを下取りに出したが、時速 120 マイルの運転で逮捕され、一生石を割り続けるという刑に処せられる。	
251.	
1906.12.27	
雪かきをしようとした男がスノーマンに攻撃され、男はスノーマンの首をはねる。	
252.	
1906.12.29	
ある少女の求婚者は、神経質すぎてコートを自分で着られず、コートを着せてくれる人を求めて吹雪のなか外出する。	
253.	
1907.1.5	
年老いたラバを売りたい黒人が、ラバ用に出来の悪い歯を買う。	
254.	w
1907.1.10	
男が、遅くまで家に帰らないのが原因で、妻により「犬小屋に入れられる」（＝苦境に立たされている）。	
255.	c
1907.1.12	
スキーをする道化が災難続きで、最終的に凍った湖に落ちる。	
256.	
1907.1.17	
マニキュア師が、客の爪が釘になっていて驚く。	
257.	v
1907.1.19	
家庭内での喧嘩の後、男が自殺を試みる。服毒、銃、首つり、入水、轢死、どれも失敗する。	
258.	w
1907.1.24	
警官が文字通り扁平足になり、逮捕できなくなる。	
259.	
1907.	
青春の泉の力を借りて、老メイドが第二の恋愛チャンスを手に入れる。	
260.	d
1907.1.31	
アル中の男が持つウィスキーのビンが、照れながら彼に意地悪をする。	
261.	w
1907.2.2	
若い女性が「ブロック頭」（＝まぬけ）に言い寄られる。	
262.	



1907.2.7	
妻の尻に敷かれた男が妻に電話をしようとするが、ニッケル硬貨をスロットに入れられない。	
263.	h
1907.2.9	
二人の女性が狐のボアをめぐって喧嘩をする。	
264.	
1907.2.14	
男のあごひげが機械に絡まる。	
265.	N, w
1907.2.16	
ある夫婦がニューヨークを訪れるが、そこでは観光の目玉が人里離れた場所に散在している。	
彼らは「サム・レジス・ホテル」に泊まり、小さすぎる川に架かるブルックリン橋を訪れる。納屋と干し草の間に地下鉄の入り口があり、フラットアイアン・ビルはくぼ地に建っている。夫婦は証券取引所で雄牛と熊の戦いを見物し、池の中にある自由の女神を見て、「屋上庭園」に感嘆する。	
266.	
1907.2.21	
痛風の男のつま先が巨大化する。	
267.	
1907.2.23	
競馬好きの男が They're off! という言葉に敏感に反応する。	
268.	
1907.2.28	
女性とその夫にしわができる。	
269.	
1907.3.2	
陪審員が一人と疑わしい証言ばかりの奇妙な公判で、最終的に陪審員が有罪になる。	
270.	
1907.3.7	
二人の友人が列車の運賃のことで喧嘩になる。	
271.	
1907.3.9	
ホテルの一室が、危険な動物ばかりのジャングルになる。	
272.	w
1907.3.14	
ある男が、馬のように飼い葉袋から夕食を食べようとする。	
273.	
1907.3.16	
ある詩人が、自作の詩を編集者に届けるため、道中の障害物に立ち向かう。	

274.	
1907.3.22	
ある女性が顔に「フレッシュ・ビルダー」を塗る。	
275.	
1907.3.23	
ホテルの一室が縮んで、壁が男を押しつぶす。	
276.	
1907.3.28	
公園のベンチで居眠りをしている男が、リスに包囲される。	
277.	w
1907.3.30	
ペンとインクの男が、マンガ家のインクによって汚される。	
278.	
1907.4.4	
ドイツ人のカフェ経営者が、客がカードゲーム中に店内を破壊する夢を見る。	
279.	
1907.4.6	
ある男が、自分の妻が肥満女性レースに出場する夢を見る。	
280.	h
1907.4.11	
ある女性の新しい帽子とベールが、夫と警官を恐れさせる。	
281.	
1907.4.13	
サイラスがヴォードヴィルで人気があるので、自社製品を推奨するよう求められる。	
282.	
1907.4.18	
耳がどんどん大きくなる男が、その耳で飛ぶことを覚える。	
283.	
1907.4.20	
男が巨人によって、ボールやコマとして使われている。	
283a.	
1907.4.25	
セールスマンが帽子を客の頭に合わせようとするが、客の頭が常に変わり続ける。	
284.	
1907.4.27	
ある男が起きてみると、世界が上下逆転している。	
285.	h
1907.5.2	
女性の帽子が猿に盗まれる。	
286.	w
1907.5.4	

母親が「根につき」(＝定着し)、木になる。	
287.	
1907.5.9	
老メイドに愛情を寄せる牛が、寝ている彼女を起こそうとする。	
288.	
1907.5.11	
ある男がケンタウルスになり、競走馬になった後でゴミ運搬の仕事をする。	
289.	
1907.5.16	
男が鏡に映る自分と議論をする。	
290.	v
1907.5.18	
レーサーの自動車が、手に負えない馬のように反抗する。	
291.	
1907.5.23	
靴磨きの少年が、客の足が巨大化していくことに気づく。	
292.	
1907.5.25	
母親が、息子の体が伸びて巨大になる夢を見る。	
293.	
1907.5.30	
夏用の下着しか着ていない遠足クラブの代表が、油まみれの豚を追いかける。	
294.	
1907.6.1	
テディ・ベアが巨大化し、赤ちゃんや親を食べる。	
295.	
1907.6.6	
ヘラジカ・クラブのブローチが、それをつけている男の胸で巨大化する。	
296.	
1907.6.8	
内気な男が、エンドウ豆の皮を剥き忘れた料理人を攻撃する。	
297.	
1907.6.13	
新婚女性が、歩くよりもカエルのように跳ねるのが好きな夫の夢を見る。	
298.	d
1907.6.15	
ある男が、酔っぱらったラクダを操ろうとする。	
299.	
1907.6.21	
キリンやクレーンのような首を望む男が、その望みを実現させる。	
300.	v

1907.6.22	
男の寝るベッドが、鉄道の車両と連結する。	
301.	
1907.6.27	
男が、妻の組紐を蛇と間違える。	
302.	
1907.6.29	
ある母親は、自分の娘が嫉妬深いマンガ家と結婚し、彼によって娘がバラバラにされる夢を見る。	
303.	
1907.7.4	
タバコ好きの男が、タバコが吸いたくてエジプト行きの船に乗る。	
304.	
1907.7.6	
陶磁器のセールスマンが、先史時代で石板の食券を探す夢を見る。	
305.	h
1907.7.11	
営業の女性が、いくつもの帽子を馬にかぶせる。	
306.	
1907.7.13	
男の顔が様々な動物に覆われる。鳥は男の鼻と口に巣を作り、リスは胸に穴を掘る。	
307.	
1907.7.18	
国勢調査の調査員がハエの数を数える。	
308.	
1907.7.20	
黒人の盗んだスイカがどんどん大きくなる。	
309.	
1907.7.25	
ドイツ人がクジラに食べられ、吐き戻される。	
310.	
1907.7.27	
記帳係のところに様々な演者がやって来る。	
311.	
1907.8.1	
男がホテルの部屋で消防士にホースをつながれる。	
312.	w
1907.8.3	
ある女性の夫が、くしゃみで頭がなくなる。	
313.	
1907.8.8	

自衛の技術に長けている女性が、住居侵入者から身を守る。	
314.	v
1907.8.10	
馬に乗った警官が車を追いかけて、水の上や高架鉄道、地下鉄や摩天楼を通過し、電線の上で捕まえようとする。	
315.	
1907.8.15	
ある女性の昼食に、納屋の動物たちが加わる。	
316.	
1907.8.17	
ある男が、自分たち夫婦が愛し合う案山子になっている夢を見る。	
317.	
1907.8.22	
ある男が列車に乗ろうと急いでいると、帽子が頭から落ちて犬に奪われる。	
318.	
1907.8.24	
ある料理人が雇い主の女性と駆け落ちし、自動車や市電、手押し車や船、牛車やスチームローラーを使って国を出ようとする。	
319.	
1907.8.29	
さわやかな空気を吸い込んだ肺が膨らんで、老執事が浮かび始める。	
320.	
1907.8.31	
ホテル泥棒が鞆の中に隠れていると、消防士が 65 階からその鞆を放り投げる。	
321.	
1907.9.5	
男が巨大ナマズに泳ぎ方を教える。	
322.	v
1907.9.7	
非常に攻撃的な機関車レースが開催される。	
323.	
1907.9.12	
赤ちゃんが白く長いあごひげを生やす。	
324.	
1907.9.14	
静かな場所を求めて、男がベッドの位置を変える。	
325.	w
1907.9.19	
お金が文字通り「ポケットを燃やして穴をあける」(＝身に付かない)。	
326.	w
1907.9.21	

世界がボールのサイズにまで縮む。	
327.	
1907.9.26	
バーのカウンターがピアノになる。	
328.	N
1907.9.28	
23 分間で大西洋を横断した競争好きの蒸気船の船長が、いくつもの船にぶつかり、氷山やルシタニア号を通り抜け、自由の女神を壊してブロードウェイを進む。	
329.	c
1907.10.3	
男がサイとともにサーカスの芸をしようとする。	
330.	
1907.10.5	
ある男のもとに、コウノトリの大群が子供を連れてやってくる。	
331.	
1907.10.10	
男がアパートのドアの鍵を開けていく。	
332.	c
1907.10.12	
野球観戦中の男の視界が、太った男や荷物、広告、パレード、観光バス、象、それに列車によって遮られる。	
333.	
1907.10.17	
男の服がカナリアの群れでいっぱいになる。	
334.	
1907.10.19	
男が膨張式の服を着て気球レースに出場する。	
335.	
1907.10.24	
障害者の新聞売りが、100 万ドルを受け取っておつりを渡そうとする。	
336.	
1907.10.26	
バーの客が友人に冗談を言おうとするが、常に邪魔が入る。	
337.	
1907.10.31	
ベッドの足が伸びる。	
338.	
1907.11.2	
ある男が中国の銀行の口座から 31 ドルを引き出す。この額は中国の通貨に換算すると船何隻分かの積み荷の量に匹敵する。	
339.	

1907.11.7	
ある女性が犬を貯蔵室につないでいると、犬がジンをがぶがぶ飲む。	
340.	
1907.11.9	
嫉妬深いスペイン人伯爵は、自分が愛する女性がサイラスに夢中になっていると知り、マンガのコマを破ってしまう。	
341.	
1907.11.14	
ある男が、ベッドの下にキリンがいるのを発見する。	
342.	N
1907.11.16	
あるアイルランド人が巨人になる夢を見る。彼は大西洋をアイルランドまで歩いて渡り、アイルランドの島をニューヨークまで引っ張り、自由の女神につなぐ。	
343.	
1907.11.21	
金を隠そうとする男が、住居侵入者や泥棒の目に悩まされる。	
344.	
1907.11.23	
牧師が説教するために日本のアスリートとレスリングをする。	
345.	
1907.11.28	
劇場に座る女性が咳をし続け、男性のカツラを吹き飛ばす。	
346.	
1907.11.30	
気球に乗る人が雲の上に食堂を見つける。	
347.	h
1907.12.5	
ショーを見る男の視界が女性の帽子に遮られる。帽子は風景に形を変え、その風景から車が飛び出してくる。	
348.	
1907.12.7	
住居侵入者が妻のクリスマスプレゼントのために金庫を吹き飛ばそうとするが、爆発を繰り返しても新たな金庫がタマネギのように次から次へと出てくる。	
349.	
1907.12.12	
カウボーイハットが大きくなり、コマにぶつかってコマが変形する。	
350.	
1907.12.14	
ある父親が犬になり、家を追い出された後でソーセージになり、そのソーセージが子供に食事として出される。	
351.	

1907.12.19	
雪かきをするより早く雪が降る。	
352.	
1907.12.21	
ある男が、クリスマスプレゼントとしてガールフレンドにもらった枕を食べてしまう。	
353.	
1907.12.26	
黒人が、言葉数の多い白人の雇い主に面接される。	
354.	
1907.12.28	
暖房が暖かすぎて、冬なのに庭に花が咲き誇る。	
355.	w
1908.1.2	
男がヤギになる。	
356.	c
1908.1.4	
ある男が、キューピッドの格好をする必要のある秘密結社に入る。イニシエーションの間、男は叩き付けられ、砲弾のように扱われ、最後に象が男のうえに座る。	
357.	
1908.1.9	
男が泣いている猫に持っているものすべてを、さらには自分の足や頭まで投げつける。	
358.	
1908.1.11	
同じ歌を歌い続ける女性が、エジプトのミイラのように防腐処理され、「マミーホン」として売られ、結局ゴミ捨て場に行く。	
359.	w
1908.1.16	
女性が熱い電話ボックスの中で溶ける。	
360.	
1908.1.18	
5人の男が筏の上で漂流している。食べるものがないため、一人ずつ犠牲になる。	
361.	
1908.1.23	
バーテンダーが縮んで、レジが大きくなる。	
362.	v, w
1908.1.25	
自動車が文字通り所有者の財産を食いつぶす。車が徐々に太っていく。	
363.	c
1908.1.30	
男が、エンドウ豆を食べる芸をする。	
364.	



1908.2.1	
持ち主と買い手が豪邸の値段について交渉している間、建物が次第に小さくなっていく。	
365.	
1908.2.6	
悪魔が男の葉巻から出てくる。	
366.	
1908.2.8	
ある男が手袋を買おうとするが、販売が適切に行われたかどうかについての取締役会の決定を何時間も待たなくてはならない。	
367.	
1908.2.13	
ある男が、自ら発明した自動散髪機のために首をはねられる。	
367a.	
1908.2.15	
ある男が祖先の系譜を知る。祖先は例外なく悪人である。	
368.	
1908.2.18	
「コモン・シチズン」氏が「スタンダード・オイル」にお金を出す。	
369.	
1908.2.20	
男が社交界を楽しませるために、右手を頭部に通したり、口から小さな頭を生み出したりする。	
370.	
1908.2.22	
ある男が友人の勧めで馬に関する図書館に連れて行かれる。	
371.	
1908.2.27	
男が、空中の小さな球体の上でバランスをとる。	
372.	
1908.2.29	
「ニコチン夫人」が女性だけの喫煙パーティーで楽しむ。	
373.	w
1908.3.5	
見えない攻撃者が「足を引っ張る」(＝人をからかう)。	
374.	
1908.3.7	
黒人女性が7階の高さを落ち始める。	
375.	
1908.3.12	
男の朝食が天井まで飛んでいく。	

376.	
1908.3.14	
マンガのキャラクターが読者に殴り掛かる。	
377.	w
1908.3.19	
ドイツ人男性が「パイプの夢を見る」(＝現実的でない計画を持つ)。	
378.	
1908.3.21	
男のベッドのそばにあるろうそくが大きくなり、天井を破って空に達する。	
379.	
1908.3.26	
ある男が、徐々に狭くなる螺旋状の山道を下山する。	
380.	w
1908.3.28	
男が自分の影に脅かされる。	
381.	
1908.4.2	
近眼の独身女性が結婚に関する新聞広告を読んでいると、新聞がどんどん大きくなる。	
382.	
1908.4.4	
様々な人々が、普段は携わることのないような仕事を行う。	
383.	
1908.4.9	
散髪屋が猿の髪を切る。	
384.	
1908.4.11	
「ブルーム氏」が、妻を悪い名前と呼んだために罰せられる。	
385.	d
1908.4.16	
酔っぱらいの持つドアの鍵がどんどん大きくなる。	
386.	
1908.4.18	
「ビーバー嬢」が、爪をかじり尽くしてしまったので、触れるものを手当たり次第にかじって自らの強迫観念を満足させる。	
387.	
1908.4.23	
男が草を刈り取るが、その傍らで草はすぐに成長する。	
388.	
1908.4.25	
候補者が話をしていると、腕がどんどん大きくなる。	
389.	

1908.4.30	
男が、すでに手に持っているタバコを探している。	
390.	
1908.5.7	
男が、仕事から歩いて帰宅するよりもカエルのように跳ねていくことのほうを好む。	
391.	c
1908.5.9	
「イディオット教授」が、「凶暴な折りたたみベッド」とサーカスの芸をする。	
392.	
1908.5.14	
ある男がとても太っているので、落とした物を拾い上げられない。	
393.	h
1908.5.16	
ある女性が新しく買った帽子があまりに巨大で、大勢の人々によって運ばれ、最後は帽子が女性の家に倒される。	
394.	
1908.5.21	
時間のスピードが速くなり、昼と夜とが秒単位で変化する。	
395.	N
1908.5.23	
二人の紳士がボートでブロードウェイをレースする。	
396.	
1908.5.28	
お互い隣のコマに住んでいる双子が、喧嘩をする。	
397.	
1908.5.30	
ニュースチッカーが紙テープだけでなく実際の物も出してくる。野球チーム、小麦、トウモロコシ、鉄、炭、馬、騎手、鉄道車両、鋼、牛、そして船が男に押し寄せる。	
398.	
1908.6.4	
黒人が休憩していると、金の入ったバッグを投げつけられる。	
399.	
1908.6.6	
男が義理の母親から逃れるために地面の穴に隠れる。	
400.	h, w
1908.6.11	
男が妻の帽子代に腹を立てて、文字通り燃える。	
401.	
1908.6.13	
地球での大統領選挙から逃れて火星に来ている男のところへ、地球が迫ってきて男と衝突する。	

402.
1908.6.18
窓枠が縮んで女性が絞め殺される。
403.
1908.6.20
ハンモックで寝ている女性が、空高く浮かんで翼のある牛や象に出会う夢を見る。
404.
1908.6.25
警官がレース場を訪れると、何百人もの警官と出会う。
405.
1908.6.27
太った男が水の中に入っていくと、水位が上昇して街が洪水になる。
406.
1908.7.2
スイマーが魚になり、捕まえられて食べられる。
407.
1908.7.4
花火が連続して、独立記念日の市長の演説が邪魔される。
408.
1908.7.9
男が帽子をかぶって市電に乗っていると、風が吹いて帽子が飛ばされ、男は最終的に帽子入れをかぶる。
409.
1908.7.11
男がネクタイとショーチケットを買い、妻を夕食に連れて行く。これらを極端に懇懇に、禁欲に、絶対服従の格好で行う。
410.
1908.7.16
禿げた男が髪の手入れをすると、頭からマッシュルームが生え、妻がそれを売り歩く。
411.
N
1908.7.18
野球のバッターがヒットを打つと、打球が各地の有名な建造物を破壊しながら地球一周する。
412.
1908.7.23
遊覧船が波にあおられ宙返りする。
413.
1908.7.25
男が手作りの翼で月まで行くと、溶けたチーズの罠にはまる。
414.
v

1908.7.30	
おかかえの運転手が自動車で空を飛ぶ。	
415.	v, w
1908.8.1	
ニューヨークの交通渋滞が空中で起こる。	
416.	
1908.8.6	
男がはがれ落ちる壁紙（コマの背景）を押さえようとする。	
417.	w
1908.8.8	
たくさんの猿が地下鉄の車内で遊ぶ。	
418.	
1908.8.13	
「サロメ」の舞台のために、観客が小道具として自らの頭を差し出す。	
419.	
1908.8.15	
背の高い女性と背の低い男性が、薬で身長を同じ高さにする。	
420.	
1908.8.20	
新婚夫婦が静かな場所を求めている最中、自分たちが車の中で多くの人々に見られていることに気づく。	
421.	
1908.8.22	
男が街中を、ゴムボールのように弾んでいく。	
422.	
1908.8.27	
黒人がスイカを投げつけられる。	
423.	
1908.8.29	
音楽家たちが自分たちの演奏の音の大きさに合わせてサイズを変える。	
424.	
1908.9.3	
ベッドが暴れ馬のように、寝ている人を投げ出そうとする。	
425.	d, w
1908.9.5	
遅くまで酒を飲んだ後で、男は自分の周囲に様々な悪魔がいることに気づく（=ひどい目に遭う）。	
426.	
1908.9.10	
巨大な蚊が男の頭に襲いかかる。	
427.	

1908.9.12	
男が巨大な入れ歯に襲われる。	
428.	
1908.9.17	
警官の指が長くなり、旅行者にいろいろな方向を指示する。	
429.	
1908.9.19	
アイルランド人の男がパイプに火をつけようとして、自分の靴を使って何千本ものマッチをこする。	
430.	
1908.9.24	
女性の口が洞窟のようになり、歯医者が炭鉱夫のようにハンマーを使って歯を削る。	
431.	
1908.9.26	
男の頭がゼリー状になって溶ける。	
432.	
1908.10.1	
手相を見る人が、客の手が巨大化して驚く。	
433.	
1908.10.3	
アンクル・サムが用意した椅子に誰も座りたがらず、立候補者のブライアン、タフト、そしてルーズベルト大統領が喧嘩をする。	
434.	
1908.10.8	
盲目の乞食が、お金に浸かっている夢を見る。	
435.	
1908.10.10	
男の足が勝手に動いて、周りを蹴り飛ばすのをやめられない。	
436.	c
1908.10.15	
女性の飼う犬がガチョウ、猿、ダチョウ、虎、サイ、シマウマ、ラクダ、キリン、象へと変化する。	
436a.	
1908.10.25	
少女がある街を教えると、そこでは自分の母親がナンキン虫を追っ払っている。	
437.	
1908.10.22	
レジの持ち主が、レジをピアノのように扱う。	
438.	c
1908.10.24	
ハンターの前を、ハイブリッドの動物が歩いていく。	

439.
1908.10.29
ハンターの乗る馬が、サーカス用に訓練されている。
440.
1908.10.31
ベッドがフルスピードのレーシングカーになる。
441.
1908.11.5
色のついた水、タールと羽根、それに玉石がシャワーから降り注ぐ。
442.
1908.11.7
寛大な女性の家が、何千人もの浮浪者の避難所になる。
443.
c
1908.11.12
女性と猫が、歪曲した鏡の前にいるかのように、体の形を変える。
444.
1908.11.14
男が蒸発し雲になって、雨になって戻ってくる。
445.
1908.11.19
ペンとインク壺が巨大化する。
446.
1908.11.21
郵便に関する物ばかりある街と、郵便箱ばかりある森のなかで、男が手紙を投函するのを忘れる。
447.
1908.11.26
道路に足がくっついて離れない女性が、雨に打たれてぼろぼろになる。
448.
d, h
1908.11.28
アルコール中毒の男の鼻が電球のように光って燃え、口ひげを燃やし、葉巻に火がつき、ウィスキーを爆発させ、女性の帽子を燃やし、消防士に火を消されたり、暗闇に光と熱を与えたりする。
449.
1908.12.3
少女が竹馬を使ってピアノを演奏する。
450.
1908.12.5
「エアリアル・シューズ」の発明者が、恋人と駆け落ちする。
451.
1908.12.10

ビリヤードをする男の体が伸びる。	
452.	
1908.12.12	
すべてを所有したい男がタコになる。	
453.	w
1908.12.17	
おじにとって「小さなお人形さん」である若い女性が、人形になる。	
454.	
1908.12.19	
クリスマスの荷物を運ぶ男が、雪玉で爆撃される。	
455.	
1908.12.24	
女性が、夫へのクリスマスプレゼントを決めようとして、気が狂う。	
456.	
1908.12.26	
女性が父親にクリスマス用の葉巻を渡して火をつけると、父親はひどいけいれんを起こす。	
457.	
1908.12.31	
子供の首が伸びる。	
458.	
1909.1.2	
男が数字の 9 にとりつかれる。	
459.	
1909.1.7	
浮浪者が犬に噛まれると、自分が犬のようになって列車を追いかける。	
460.	
1909.1.9	
二人の男が遺伝子工学で作られた巨大な鳥に乗る。	
461.	
1909.1.14	
赤ちゃんが巨大化する。	
462.	
1909.1.16	
ある男が、新しく特許を取った噴水プールを説明する。	
463.	
1909.1.21	
頑固なラバの脚が伸びる。	
464.	
1909.1.23	
独身の彫刻家が粘土で女性像を作るが、像に命を入れる前に、男は独身であることを決	



め、像を破壊する。	
465.	
1909.1.28	
男の服が、持ち主不在のまま散歩をする。	
466.	w
1909.1.30	
男性が、財産相続目当てに「最も醜い生き物」と言われる女性にプロポーズをする。彼女が貧乏であると知った男は「足が冷たくなり」(＝逃げ腰になり)、冷蔵庫ビジネスを手がける。	
467.	
1909.2.4	
男の寝室が、交通渋滞を起こす。	
468.	
1909.2.6	
背の低い女性が上げ底の靴を履くが、周りの物も背が高くなる。	
469.	
1909.2.11	
サイラスを批評する男が、コマのサイズの変化に苦しめられる。	
470.	
1909.2.13	
年寄りが、若い女性を老婆に変える。	
471.	
1909.2.18	
あるモルモン教徒が家に遅く帰ったため、10人の妻にわけを説明するという恐ろしい時間を過ごす。	
471a.	
1909.2.20	
浮浪者が酒の入った桶をプールとして使う。	
472.	w
1909.2.25	
燻製ニシン、燻製ウナギ、燻製ベーコン、燻製ソーセージが、葉巻のかわりに吸われる。	
473.	
1909.2.27	
首が伸びる老メイドが、自分の姪を連れ去る。	
474.	
1909.3.4	
12人の太った男がレースでまったくの同タイムでゴールする。	
475.	N
1909.3.6	
黒人男性が妻と外食しようとするが、店にはトウモロコシのパンとサツマイモしかなく、さらにそれも品切れになる。	

476.	
1909.3.11	
ベッドが分解して、男が宙に浮かぶ。	
477.	c
1909.3.13	
はぐれた象が、帰宅する男の後をついていく。	
478.	
1909.3.18	
通学途中、少年の足が巨大化する。	
479.	w
1909.3.20	
イギリスがアメリカに宣戦布告し、「浮浪者爆弾」で攻撃する。	
480.	d
1909.3.25	
バーの客が虫のサイズに縮む。	
481.	
1909.3.27	
二人の男が煙突を立てて火星に向かう。	
482.	
1909.4.1	
男が巨大なトランペットの中を這って進む。	
483.	
1909.4.3	
男が、自分のベッドが電柱の上にあったり、鉄材が部屋の壁を破ったり、豚や象がベッドにいたり、金庫が天井から落ちてきたり、寝室で洪水や火事が起こったりする夢を見る。	
484.	
1909.4.8	
理容師が森をきれいにしていると、そこが客のあごの部分だったことが明らかになる。	
485.	
1909.4.10	
少年がタフト大統領に、インディアンと戦うよう頼まれる。	
486.	
1909.4.15	
男のタバコが、コマに火をつける。	
487.	
1909.4.17	
赤ちゃんがブロックで遊んでいると、ブロックが倒れ、連鎖反応で最終的に街全体が破壊される。	
488.	h
1909.4.22	

女性が飛行機から落ちて、帽子をパラシュートのように使う。	
489.	
1909.4.24	
自作の詩を掲載してもらいたい男が、新聞社のスタッフの邪魔をする。	
490.	
1909.4.29	
ガールフレンドを待つ男の組んでいる足が、徐々に巨大化する。	
491.	
1909.5.1	
家族が空飛ぶバンに乗る。	
492.	h
1909.5.6	
女性の服のチェック柄がどんどん大きくなる。	
493.	c
1909.5.8	
ライオンが街のそこら中に住んでいる。	
494.	
1909.5.13	
インディアン女性の頭飾りが変形し続ける。	
495.	
1909.5.15	
飛球が 30 年後に戻ってきて、延長戦が決着する。	
496.	
1909.5.20	
男が壁に絵をかけようとして、積み重ねられた家具の上でバランスをとる。	
497.	N
1909.5.22	
男がニューヨークの様々な場所にいる夢を見る。	
498.	
1909.5.27	
こぎ手のオールがどんどん長くなる。	
499.	
1909.5.29	
父親が死んだばかりの独身女性が、彼女の周囲にいる人々がみな恋人と戯れているのを見る。	
500.	
1909.6.3	
巨人の取り立て屋が、債務者の家を動かす。	
501.	d
1909.6.5	
蚊が、アルコール中毒の男の頭から血を吸う。	

502.	
1909.6.10	
庭のホースが絡まってスパゲッティのようになる。	
503.	
1909.6.12	
女性が持つバッグの中のソーセージが犬の集団になる。	
504.	
1909.6.17	
女性が食べているトウモロコシがどんどん巨大化する。	
505.	
1909.6.19	
催眠術師が魚たちを誘惑する。	
506.	
1909.6.24	
スナップショットの手順がきわめて複雑で、写真を撮るのに時間がかかる。	
507.	
1909.6.26	
男の足が増殖して人間ムカデになる。	
508.	
1909.7.1	
男がハンモックから放り投げられる。	
509.	
1909.7.3	
鉄の鎧に身を包んだある家族が、危険を顧みず花火で打ち上げられる。	
510.	
1909.7.8	
手で扇ぎながら家へ歩いている男が、周囲の人がみな「暑いですね」と言ってくるのに悩まされる。	
511.	
1909.7.10	
百万長者が亀の甲羅を育てる。	
512.	
1909.7.15	
ベッドにいる男ごと、コマが溶けてしまう。	
513.	
1909.7.17	
男が山を滑り落ち、後からベッドも落ちてくる。	
514.	
1909.7.22	
男が理容室の椅子、歯医者椅子、そして電気椅子にいることに気づく。	
515.	h

1909.7.24	
婦人参政権論者が、自分の演説に興奮してきて服を脱いでいく。	
516.	
1909.7.29	
海が水たまりにまで小さくなる。	
517.	
1909.7.31	
サイラスが、マンガのキャラクターが不倫する様子を描く。	
518.	
1909.8.5	
男がジャック・ジョンソンと戦おうとするが、ガールフレンドがやめるよう頼み込む。	
519.	
1909.8.7	
夕食の席で、肥満男性が飢えて死ぬ。	
520.	
1909.8.12	
モーターボートが小さくなる。	
521.	
1909.8.14	
月に着陸した男が、そこでハエ取り紙の罠にはまる。	
522.	
1909.8.19	
男の頭から、別の頭がキノコのように生えてくる。	
523.	c
1909.8.21	
二匹の猿がヴォードヴィルのツアーを放棄して、飲み騒ぐ。	
524.	
1909.8.26	
男の椅子が宙返りする。	
525.	
1909.8.28	
ある女優が、メロドラマに出演する夢を見る。	
526.	
1909.9.2	
男が空に打ち上げられ、パラシュートで落ちてくる間、鳥を捕まえる。	
527.	
1909.9.4	
ある夫婦が住む空の邸宅が、嵐で破壊される。	
528.	
1909.9.9	
サイラスが、完全に浮浪者の姿で結婚式をする男を描く。	

529.	
1909.9.11	
女性画家が、突進してくる牛を無視して絵を描く。	
530.	
1909.9.16	
男が家に帰る途中、月が男の妻に変わっていく。	
531.	
1909.9.18	
北極から帰ってきた探検家が、至る所で嘘つき扱いされる。	
532.	
1909.9.23	
ボクシング中、リングが小さくなる。	
533.	
1909.9.25	
北極に住む男が、一晩中、つまり半年間家に帰らない。	
534.	
1909.9.30	
バイオリンがどんどん大きくなる。	
535.	
1909.10.2	
ある男が、時間がわからなかったために死ぬ。	
536.	
1909.10.7	
ホテルの隅で寝ている男が、丸められてたたまれる。	
537.	
1909.10.9	
周囲がゴムのように柔らかくなっていて、男が自分の名前を思い出せない。	
538.	
1909.10.14	
ピアノの弾き語りをしようとしている男の首が、伸びたり縮んだりする。	
539.	
1909.10.16	
男のベッドが地面に沈み、間欠泉から吐き出される。	
540.	
1909.10.21	
道路の向こう側を探している男が、道路の下側、つまり地下鉄に送られる。	
541.	w
1909.10.23	
男が馬車で「高いところを走る」(＝注意を引く)。	
542.	
1909.10.28	

演説者が聴衆を、海の波のように動かす。
543.
1909.11.4
秘密結社の会議の前で、男が秘密の暗号を繰り返す。
544.
1909.10.31 W
二人の男がねじ付きの車に乗って、地中や海中を進む。
545.
1909.11.6
石炭を求めて、暖房炉が家を飛び出す。
546.
1909.11.21 W
七面鳥が納屋くらいの大きさになり、農夫を攻撃し、街を歩く。
547.
1909.12.12 W
老メイドとその求婚者が、数百万年もの間キスをし続ける。
548.
1909.12.26 W
サンタクロースのトナカイとそりが、ハンターの部屋の壁を突き抜ける。
549.
1910.1.2 W
難破船の生き残りが、人食いに追われる。
550.
*****
*****
551.
1910.4.24 W
傘が大きくなって、女性を連れ去る。
552.
1910.5.1 W
ウェイターが数分で鳥を育て、客にチキンスープを用意する。
553.
1910.5.22 W
ハレー彗星が地球に衝突し、家々がくるくる回る。
554.
1910.6.5 W
ツタが女性を締め上げ、家の中へと成長していく。
555.
1910.6.5 W
列車が曲がりくねりながら空を飛ぶ。
556.

1910.7.24 W	
消防士が、寝ている自分を起こして服を着させてくれる設備を整えた最新の消防署の夢を見る。	
557.	
1910.8.21 W	
ウミヘビと恐竜のハイブリッドが現れ、避暑地の別荘を食べてしまう。	
558.	
1910.8.28 W	
太った女性が、足下の地面を沈ませる。	
559.	
1910.9.11 W	
窓から落ちそうな男が、地面に足がつくまで伸びる。	
560.	
1910.9.18 W	
債務者が取り立て屋をコマの後ろに閉じ込める。	
561.	v
1910.10.30 W	
男が種から自動車を育てる。	
562.	
1910.11.6 W	
農夫の息子が急な斜面を転がり落ちる。	
563.	
1910.11.6 W	
男が自身の飛行マシンで通勤する。	
564.	
1910.11.13 W	
ソーセージが大きくなって飛行船になる。	
565.	h
1910.11.20 W	
女性が 3 万ドルの王冠を購入する。	
566.	
1910.12.11 W	
男が巨大な鳥に連れ去られ、ひな鳥の口に入れられる。	
567.	
1910.12.11 W	
飛行家が宇宙に行った後で飢え死にする。	
568.	
1910.12.18 W	
女性がセールスマンによって油まみれにさせられ、体をきれいにする道具を売りつけられる。	
569.	



1910.12.18 W	
求婚者が、タバコを一箱分吸ってしまう。	
570.	
1910.12.18 W	
バスタブの底が崩れ落ち、男がナイアガラの滝に飛び込む。	
571.	
1910.12.18 W	
男が自分自身を物怖じする馬だと考えている。	
572.	
1910.12.25 W	
不安でいっぱいので従業員が上司のところに行くと、上司が従業員を休暇に行かせる。	
573.	v
1911.1.1 W	
男が車を壁にぶつけて、車を「曲げる」。	
574.	
1911.1.8 W	
飢えた俳優が雪を食べる。	
575.	
1911.1.22 W	
母親が買い物をしていると、息子が鳥になる。	
576.	w
1911.2.5 W	
男がくしゃみをしてコートと頭を吹き飛ばす。	
577.	
1911.2.19 W	
農夫が銃をロケットのように使って空に飛び上がり、庭の動物をすべて殺す。	
578.	
1911.3.5 W	
女性がスパゲッティのお風呂に入る。	
579.	
1911.3.10 W	
高齢の独身男性と彼の意中の相手が、溶け合って一人の人間になる。	
580.	v
1911.3.12 W	
男が車をまるで馬のように調教する。	
581.	
1911.3.19 W	
秘書が職場の窓から吹き飛ばされて、別の職場の中に入る。	
582.	c
1911.3.26 W	
男が無気力なワニを仕込もうとする。	

583.
1911.4.2 W
金庫が降ってきて歩行者の頭に当たり、はね返って空高く飛んでいく。
584.
1911.4.2 W
男が起きてみると自分がケンタウルスになっている。
585.
1911.4.9 W
野球のボールが頭にくっついて、試合が中断する。
586.
1911.5.7 W
取り立て屋が伸縮自在という強みを持っている。
587.
1911.5.14 W
男が一晩中外にいた後で帰宅し、鎧を体に取り付ける。
588.
c
1911.5.28 W
サーカスの芸人が、空中ブランコにつかまり損ねる夢を見る。
589.
1911.6.4 W
年をとった独身男性が、花に恋をする。
590.
1911.6.4 W
銀行家の代理人が、ジェット装置のついた傘でニューヨークからサンフランシスコへ行く。
591.
1911.6.18 W
船で遊んでいる人々が、クジラの背中にぶつかる。
592.
1911.6.25 W
男が、彼の恋路を邪魔する明かりを追いかける。
593.
1913.1.19 H
女性が、電話の受話器から出てくる数字や文字に攻撃される。
594.
1913.1.26 H
男が自分のスケート技術を自慢しようとして、穴に入る。
595.
1913.2.2 H
男がベッドから連れ去られ、フライパンの上で放り投げられる。
596.

1913.2.9 H	
急いでいる男が、彼のところでカーブになったりトンネルになったりする道路に困惑する。	
597.	
1913.2.16 H	
理容師が禿げた男の頭に髪をハンマーで打ち付ける。	
598.	
1913.2.23 H	
近所の人と話をしながら、男が徐々に大きくなる足から雪を払おうとする。	
599.	
1913.3.2 H	
老メイドが、自分のベッドの下で男性用の靴が増殖する夢を見る。	
600.	w
1913.3.9 H	
俳優の代理人が彼に「地上を離れる」よう伝えると、俳優は空へ飛び立つ。	
601.	w
1913.3.16 H	
若い女性が求婚者にとって「パズル」（＝困らせる人）になる。	
602.	
1913.3.23 H	
少年が卵を落とすと、ウサギの群れが現れる。	
603.	
1913.3.30 H	
地下鉄に乗る女性が、立っている男性乗客の腕が増殖する夢を見る。	
604.	
1913.4.6 H	
汽船に乗り遅れた男が、水の中を馬車で追いかける。	
605.	w
1913.4.13 H	
男が縮んで、「巨人たち」の試合で野球のボールのように扱われる。	
606.	
1913.4.20 H	
街全体が消えてなくなる中、映画館だけが立っている。	
607.	
1913.4.27 H	
男が怒り狂ったライオンに襲われる。	
608.	
1913.5.4 H	
自然を愛する男が詩の朗読会を始め、最終的には木の葉が燃えさかる中で朗読会を終える。	
609.	

1913.5.11 H	
巨大アスパラガスによって家が崩壊する。	
610.	
1913.5.18 H	
黒人のお手伝いがニトログリセリンを飲み、ラバに蹴られて爆発する。	
611.	
1913.5.25 H	
ハンターが、木を丸ごと飲み込む巨大なピンクの恐竜に遭遇する。	
612.	
1913.6.1 H	
男が人魚に会うために海に潜る。	
613.	
1913.6.8 H	
釣り人が間違ってピンクの怪物を釣り上げる。	
614.	c
1913.6.15 H	
「最も太った男」ジョン・バトルシップが、サーカスでトランポリンとして使われる。	
615.	
1913.6.22 H	
市電の乗客の組んだ足が、徐々に大きくなる。	
616.	
1913.6.29 H	
浜辺で男が、砂の上に何も育たないのはなぜか考えていると、自分の頭と腕と足が大きくなり始める。	
617.	
1913.7.6 H	
男が芝生に水を撒いていると、大きな水の泡ができ始める。	
618.	
1913.7.13 H	
男が掲示板の前にいると、様々な広告が命を持つ。	
619.	
1913.7.20 H	
農夫が乗る荷馬車の引き革が伸びる。	
620.	
1913.7.27 H	
科学者が微生物の発見に成功するが、微生物が家の大きさくらいになる。	
621.	
1913.8.3 H	
ラバが黒人に話しかける。	

表 2 『テレグラム』におけるマンガ掲載状況  
(1903 年 11 月から 1905 年 4 月まで)

ニューヨーク公共図書館 (New York Public Library) より『テレグラム』のマイクロフィルムを取り寄せ調査。日付 (空白は日曜日)、掲載の有無、連載マンガのタイトルの順に記す。

・ 1903 年 11 月 / 12 月 : マンガ掲載なし。

・ 1904 年 1 月 ~ 12 月

1 月 1 日から 1 月 17 日まで、マンガ掲載なし。	
1.18 ×	(1 月)  1 月 21 日にウィンザー・マッケイの「ミスター・グッドイナフ」(Winsor McCay, <i>Mr. Goodenough</i> ) シリーズ開始。
1.19 ×	
1.20 ×	
1.21 ○ <i>Mr. Goodenough</i>	
1.22 ×	
1.23 ○ <i>Mr. Goodenough</i>	
1.25 ×	
1.26 ×	
1.27 ○ <i>Mr. Goodenough</i>	
1.28 ×	
1.29 ○ <i>Mr. Goodenough</i>	
1.30 ×	
2.1 ○ <i>Mr. Goodenough</i>	(2 月)  週に 2 から 3 回のペースで「ミスター・グッドイナフ」シリーズ掲載。
2.2 ×	
2.3 ○ <i>Mr. Goodenough</i>	
2.4 ×	
2.5 ○ <i>Mr. Goodenough</i>	
2.6 ×	
2.8 ○ <i>Mr. Goodenough</i>	
2.9 ×	
2.10 ×	
2.11 ○ <i>Mr. Goodenough</i>	
2.12 ×	
2.13 ○ <i>Mr. Goodenough</i>	

2.15	×	
2.16	×	
2.17	○ <i>Mr. Goodenough</i>	
2.18	×	
2.19	×	
2.20	○ <i>Mr. Goodenough</i>	
2.22	×	
2.23	○ <i>Mr. Goodenough</i>	
2.24	×	
2.25	○ <i>Mr. Goodenough</i>	
2.26	×	
2.27	○ <i>Mr. Goodenough</i>	
2.29	○ <i>Mr. Goodenough</i>	
3.1	×	(3 月)
3.2	×	3 月 4 日に最後の「ミスター・グッドイナフ」。
3.3	×	
3.4	○ <i>Mr. Goodenough</i>	
3.5	×	
3 月 6 日から 4 月 17 日まで、マンガ掲載なし。		
4.18	×	(4 月)
4.19	×	
4.20	×	
4.21	×	
4.22	×	
4.23	○ <i>Percival Slathers</i>	
4.25	×	
4.26	×	
4.27	×	
4.28	×	
4.29	×	
4.30	×	
		(5 月)
5.2	×	
5.3	×	
5.4	○	
		5 月 4 日に単発のマンガ掲載。

3 月 4 日に最後の「ミスター・グッドイナフ」。

4 月 23 日に掲載されたマッケイの絵物語シリーズ「パーシバル・スラザーズ」(*Percival Slathers*) が、通常とは違いマンガ形式。

5 月 4 日に単発のマンガ掲載。

5.5	×	
5.6	×	
5.7	×	
5 月 8 日から 5 月 29 日まで、マンガ掲載なし。		
5.30	×	5 月 31 日に単発のマンガ掲載。
5.31	○	
6.1	×	(6 月)
6.2	○	
6.3	×	
6.4	×	
6.6	×	
6.7	×	
6.8	○	
6.9	×	
6.10	×	
6.11	×	
6.13	×	
6.14	×	
6.15	×	
6.16	×	
6.17	×	
6.18	×	
6.20	×	
6.21	×	
6.22	×	
6.23	○	
6.24	×	
6.25	×	
6.27	○	
6.28	○	
6.29	×	
6.30	×	
7.1	×	(7 月)
7.2	×	

7月3日から7月17日まで、マンガ掲載なし。	
7.18 ×	7月20日に、単発のマンガ掲載。
7.19 ×	
7.20 ○	
7.21 ×	
7.22 ×	
7.23 ×	
7月24日から8月21日まで、マンガ掲載なし。	
8.22 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	(8月)
8.23 ○	
8.24 ○	
8.25 ○	
8.26 ○	
8.27 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
8.29 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	8月22日からからリグビーの「ブックトート・ビルキンス」( <i>Rigby, Book-Taught Bilkins</i> ) 開始。マンガ掲載頻度が22日から急に上昇し、一日にふたつの異なるマンガが載ることもある。
8.30 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
8.31 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.1 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.2 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.3 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.5 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.6 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.7 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.8 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.9 ○	
9.10 ○ <i>Dream of a Welsh Rabbit Fiend</i>	
9.12 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.13 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.14 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.15 ×	
9.16 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	
9.17 ○ <i>Book-Taught Bilkins</i>	



9.19	×
9.20	×
9.21	×
9.22	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
9.23	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
9.24	×
9.26	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
9.27	×
9.28	○ <i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
9.29	×
9.30	×
10.1	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
	(10 月)
10.3	○ <i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
10.4	×
10.5	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
10.6	×
10.7	○ <i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
10.8	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
10.10	○ <i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
10.11	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
10.12	×
10.13	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
10.14	○ <i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
10.15	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
10.17	○ <i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
10.18	○
10.19	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
10.20	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
10.21	○ <i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
10.22	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
10.24	×
10.25	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>
10.26	○ <i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
10.27	○ <i>Book-Taught Bilkins</i>

マンガは週に 4 から 5 回の頻度で掲載。そのほとんどが「ブックトート・ビルキンス」か「レアビット狂の夢」。

10.28	×	
10.29	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
10.31	○	
11.1	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
11.2	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>
11.3	×	
11.4	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>
11.5	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
11.7	○	<i>Billy Bungle</i>
11.8	×	
11.9	○	<i>Billy Bungle</i>
11.10	×	
11.11	○	
11.12	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>
11.14	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
11.15	○	<i>No Dream</i>
11.16	×	
11.17	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
11.18	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>
11.19	○	<i>This Is No Dream</i>
11.21	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
11.22	×	
11.23	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
11.24	○	<i>This Is No Dream</i>
11.25	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>
11.26	○	
11.28	○	<i>Billy Bungle</i>
11.29	×	
11.30	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
12.1	○	<i>This Is No Dream</i>
12.2	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
12.3	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>
12.5	○	<i>Billy Bungle</i>
12.6	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>

(11 月)

週に 4 から 5 回の掲載。連載タイトルは「ブックトート・ビルキンス」「レアビット狂の夢」に加え、リグビーの「ビリー・バングル」(*Billy Bungle*) やノーマン・E・ジェネットの「これは夢ではない」(*Norman E. Jennett, This Is No Dream* : 初回のみ *No Dream*) が登場。

(12 月)

12.7	○	週に 4 から 5 回の掲載。ジェネットが「これは夢ではない」のかわりに「これは笑い話ではない」( <i>This Is No Idle Jest</i> : 初回のみ <i>And It's No Idle Jest</i> ) を開始した以外は前月のラインナップと同じ。
12.8	×	
12.9	×	
12.10	○	
12.12	○	
12.13	○	
12.14	○	
12.15	○	
12.16	○	
12.17	○	
12.19	○	
12.20	○	
12.21	×	
12.22	○	
12.23	×	
12.24	○	
12.26	○	
12.27	○	
12.28	○	
12.29	×	
12.30	○	
12.31	○	

・ 1905 年 1 月～ 4 月

		(1 月)
1.2	○	
1.3	○	
1.4	○	
1.5	○	
1.6	○	
1.7	○	
1.9	○	
1.10	○	
1.11	○	
1.12	○	

1.13	○		マンガはほぼ毎日掲載。ジェネットは「これは笑い話ではない」のかわりに「十中八九」( <i>Nine Times Out of Ten</i> ) や「もしもまた子供であれば」( <i>If You Were a Child Again</i> ) を開始。また、クインシー・スコットの「ブリージー・ボブ」( <i>Quincy Scott, Breezy Bob</i> ) も始まる。「ブックトート・ビルキンス」「レアビット狂の夢」は継続中で、このふたつのマンガは中旬頃から掲載される曜日が固定的になる(月曜:「ブックトート・ビルキンス」、水曜・土曜:「レアビット狂の夢」)。
1.14	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
1.16	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
1.17	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
1.18	○	<i>Nine Times Out of Ten</i>	
1.19	○	<i>Breezy Bob</i>	
1.20	○		
1.21	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
1.22	×	(日曜／号外)	
1.23	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
1.24	○		
1.25	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
1.26	○	<i>Breezy Bob</i>	
1.27	○	<i>If You Were a Child Again</i>	
1.28	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
1.30	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
1.31	○	<i>If You Were a Child Again</i>	
2.1	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	(2月)  毎日掲載。新たに「柔術少年ジミー」( <i>Jimmy the Jiu Jitsu Boy</i> ) と「サムソン」( <i>Samson</i> ) が始まる。月曜:「ブックトート・ビルキンス」、火曜:「もしもまた子供であれば」、水曜:「レアビット狂の夢」、木曜:「ブリージー・ボブ」、金曜:「柔術少年ジミー」もしくは「サムソン」、土曜:「レアビット狂の夢」と、タイトルと曜日の関係がほぼ固定。
2.2	○	<i>Breezy Bob</i>	
2.3	○	<i>Jimmy the Jiu Jitsu Boy</i>	
2.4	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
2.6	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
2.7	○	<i>If You Were a Child Again</i>	
2.8	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
2.9	○	<i>Breezy Bob</i>	
2.10	○	<i>Samson</i>	
2.11	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
2.13	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
2.14	○	<i>If You Were a Child Again</i>	
2.15	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
2.16	○	<i>Breezy Bob</i>	
2.17	○	<i>Samson</i>	
2.18	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
2.20	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
2.21	○	<i>If You Were a Child Again</i>	

2.22	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
2.23	○	<i>Breezy Bob</i>	
2.24	○	<i>Samson</i>	
2.25	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
2.27	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
2.28	○	<i>If You Were a Child Again</i>	(3 月)  毎日掲載。月曜：「ブックトート・ビルキンス」、火曜：「もしもまた子供であれば」もしくは「十中八九」、水曜：「レアビット狂の夢」、木曜：「柔術少年ジミー」もしくは単発のマンガ、金曜：「サムソン」、土曜：「レアビット狂の夢」。
3.1	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
3.2	○	<i>Jimmy the Jiu Jitsu Boy</i>	
3.3	○	<i>Samson</i>	
3.4	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
3.6	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
3.7	○	<i>If You Were a Child Again</i>	
3.8	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
3.9	○	<i>Jimmy the Jiu Jitsu Boy</i>	
3.10	○	<i>Samson</i>	
3.11	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
3.13	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
3.14	○	<i>Nine Times Out of Ten</i>	
3.15	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
3.16	○		
3.17	○	<i>Samson</i>	
3.18	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
3.20	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
3.21	○	<i>Nine Times Out of Ten</i>	
3.22	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
3.23	○		
3.24	○	<i>Samson</i>	
3.25	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
3.27	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
3.28	○	<i>Nine Times Out of Ten</i>	
3.29	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
3.30	○		
3.31	○	<i>Samson</i>	
4.1	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	(4 月)

4.3	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	毎日掲載。月曜：「ブックトート・ビルキンス」、火曜：「十中八九」もしくは「状況次第」（ <i>It All Depends</i> ）、水曜：「レアビット狂の夢」、木曜：「ヘルスクランク・ホプキンス」（ <i>Health-Crank Hopkins</i> ）、金曜：「サムソン」、土曜：「レアビット狂の夢」。
4.4	○	<i>Nine Times Out of Ten</i>	
4.5	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
4.6	○	<i>Health-Crank Hopkins</i>	
4.7	○	<i>Samson</i>	
4.8	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
4.10	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
4.11	○	<i>It All Depends</i>	
4.12	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
4.13	○	<i>Health-Crank Hopkins</i>	
4.14	○	<i>Samson</i>	
4.15	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
4.17	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
4.18	○	<i>It All Depends</i>	
4.19	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
4.20	○	<i>Health-Crank Hopkins</i>	
4.21	○	<i>Samson</i>	
4.22	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
4.24	○	<i>Book-Taught Bilkins</i>	
4.25	○	<i>It All Depends</i>	
4.26	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	
4.27	○	<i>Health-Crank Hopkins</i>	
4.28	○	<i>Samson</i>	
4.29	○	<i>Dream of the Rarebit Fiend</i>	

## 正誤表

34 ページ 21 行目

(誤)

(正)

599 エピソード → 598 エピソード

628 エピソード → 627 エピソード