

石ノ森章太郎の運動表現

加速と停滞、二つのモード

MOTION REPRESENTATION OF SHOTARO ISHINOMORI

Stagnation and acceleration, two modes

山本 忠宏 先端芸術学部まんが表現学科 助教
大塚 英志 大学院芸術工学研究科 特別教授
橋本 英治 先端芸術学部まんが表現学科 教授
泉 政文 先端芸術学部まんが表現学科 助教

Tadahiro YAMAMOTO Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant Professor
Eiji OHTSUKA Graduate School of Art and Design, Special Professor
Eiji HASHIMOTO Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Professor
Masafumi IZUMI Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant Professor

要旨

本研究では、石ノ森章太郎のまんが作品を対象として、写真や映画における運動表現を対置しながら石ノ森章太郎の運動表現の分析を行うことを目的とする。分析対象としては、1971年に『少年マガジン』において、TVシリーズとのタイアップで1年間連載された『仮面ライダー』を取り上げる。石ノ森章太郎はこの作品の直前に『ジュン』(1967)や「神々との戦い編」『サイボーグ009』(1969)において実験的な表現を行っている。そこには、特定の主人公に感情移入させる物語を語ることに縛られない表現が見受けられ、その方法は『仮面ライダー』の運動表現において「加速と停滞」という役割として顕著に見られる。

石ノ森章太郎の運動表現における「加速と停滞」という要素を検証しながら、物語を語ることと共に作品内において二つのモードの形成について考察する。

Summary

This study analyzes the motion representation of Shotaro Ishinomori comic works, comparing the motion representation in photography and early film. The analysis object is "Kamen Rider"(1971) was serialized in "Shonen Magazine" tie-up with the TV series. Ishinomori have done an experimental representation just before, in "Jun"(1967), "Kamigamitonotatakai-hen" of "Cyborg 009"(1969). This representation is not related storytelling and the factor of stagnation and acceleration in the motion representation of "Kamen Rider".

We consider the two modes of the storytelling and the motion representation, analyzing the factor of stagnation and acceleration in the motion representation of Shotaro Ishinomori.

1) 目的

本研究では、石ノ森章太郎のまんが作品を対象として、写真や映画における運動表現を対置しながら石ノ森章太郎の運動表現の分析を行うことを目的とする。日本のまんがにおける運動表現は映画的な表現を取り入れることで発展していった。戦前の宍戸左行『スピード太郎』(1935、第一書房)や大城のぼるの作品に見られた映画的な表現が、戦後手塚治虫により展開され、石ノ森章太郎による実験とともに体系化された。大塚英志の研究では、石ノ森章太郎の『少年のためのマンガ家入門』(1965、秋田書店)によって初めてまんがの技術的な入門書ではなく、「映画」という形式を採用しながらまんがの「方法」を体系化したとしている。

日本のまんが表現は、特に戦後において「見開き」という単位で展開されており、石ノ森章太郎の『佐武と市捕物控』では図1のような見開きページの中に運動が表現される。右ページでは、変形された複数コマによって「二人の男が走り、斬り合う」運動が表現され、一方、左ページでは大きなコマによって「二人の男が鏢迫り合いをしながら海へ入っていく」運動が単一コマで表現されている。

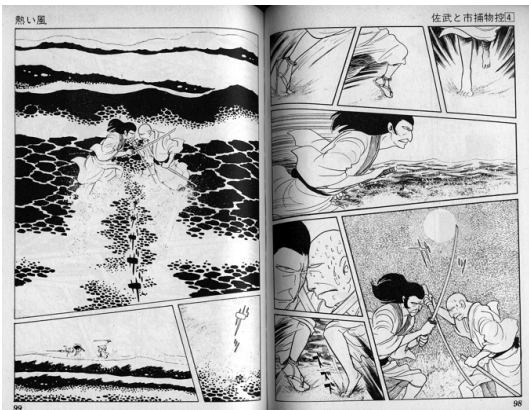


図1 石ノ森章太郎『佐武と市捕物控』(1966、小学館)

このように運動表現は単一コマと複数コマに分けられるが、それぞれの詳細について『仮面ライダー』(1971、講談社)を対象として検証していき、その運動表現がどのように表現されたのかを見ていく。

2) 単一コマ

単一コマで表現される場合、その運動の象徴的な静止イメージを描くことが前提となり、運動のどの瞬間をどう描

くかは作家により選択される。それだけでは写真的な静止イメージとほとんど変わらないが、そこに「漫付」が付与されることにより単一コマで運動が表現される。図1、2でも左ページの1コマ目において、象徴的な静止イメージが描かれ、そこに「ザザザザ」という擬音、または「線」により対象が運動した様子が表現される。いずれも「運動の途中」が描かれ、それまでの運動の経過が漫付によって表現されている。右ページからの複数コマの連続性の帰結として左ページ1コマ目の漫付が機能することで、運動の連続性が加速されている。



図2 石ノ森章太郎『仮面ライダー』(1971、講談社)

しかし、石ノ森章太郎の作品には単一コマの運動表現において、もう一つの特徴がある。図3では、運動の過程が描かれており、漫付が付与されておらず、映画前史におけるエティエンヌ=ジュール・マレイの多重露光写真を想起させるものとなっている(図4)。

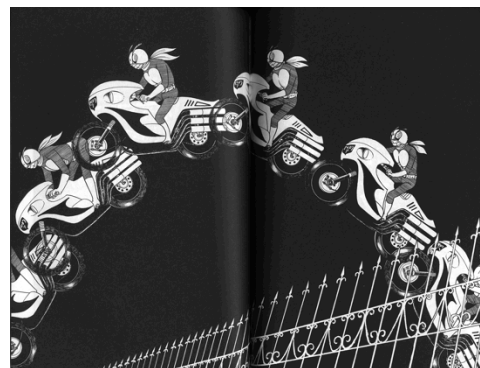


図3 石ノ森章太郎『仮面ライダー』(1971、講談社)



図4 エティエンヌ=ジュール・マレイの多重露光写真

四方田犬彦は『漫画原論』において、さだやす圭『あま播磨灘』や白土三平『サスケ』を引用し、単一コマに複数

の運動が描かれることを異時同図として示しており、楠勝平『空にて』では、落下する曲芸師の運動が漫付を用いずに分割されたコマに配分され、上記の二つとは異なり「緩慢な速度」が提示されているとする。コマの分割という点では異なるが、石ノ森の多重露光コマにおいても漫付や台詞がなく、運動を示しているにも関わらず、そこに提示される時間の流れが「遅い」。この「遅さ」は映像で言うならば、「スローモーション」の表現と同等であろう。

「スローモーション」は運動＝時間を引き延ばし、その速度を停滞させる。「スローモーション」には複数コマで運動を分割し、そのコマの間にキャラクターの心情を挿入していくという方法もある。例えば、ピッチャーが投げる運動を分割し、その間にピッチャーあるいはバッターやキャッチャーなどの心情が挿入され、投球という運動の時間を、コマを増やすことで引き延ばし時間を作る。この時間は、コマを増やすことで読者が読む時間を物理的に増やしているが、石ノ森の単一コマにおける多重露光コマは、コマを増やさずに時間をつくる。この時間は、読者が読むのではなく、コマ内の運動を見る時間であり、物理的ではなく、その運動に見入ってしまうことで生成される非常に「視覚的」な表現である。これは、他のコマの連続性との関係において最も効果を発揮する。通常の複数コマで展開され、次のページで図2のような多重露光の見開き表現が展開された時、それまでの連続性による時間を停滞させる役割を持ち、読者の手は止まり運動に見入る。このことはコマの大きさにより読者の滞留時間を規定しているとも言えるが、コマに内在する視覚表現によって速度を停滞させることの意義の方が大きい。

また、『仮面ライダー』に限らず、石ノ森は見開き1コマの表現を頻繁に使用し、一般には見開き表現を発明したとも言われるが、このような映画の1ショットと同等の見開き表現は戦前のまんが作品にも見られる。しかし、『仮面ライダー』の運動表現においては、この見開き表現を「速度の停滞」として使用する。

3) 複数コマ

複数コマによる運動表現は、運動を解体しコマに分けて

表現する。図5においては、落下する運動を縦長の複数コマで表現されているが、右図は「線」によって運動が補強されている。左図が「落下」しているのに対し、右図は自ら「落下」し、速度が身体の「ブレ」によって変化していることがわかる。「線」の違いはあるが、エドワード・マイブリッジの連続写真を想起させる（図6）。

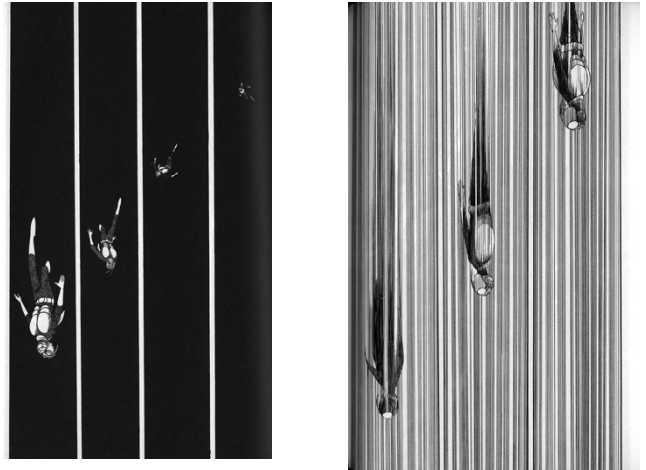


図5 石ノ森章太郎『仮面ライダー』（1971、講談社）

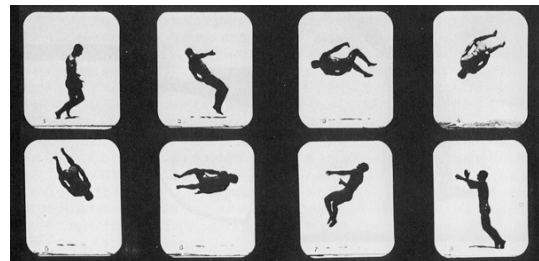


図6 エドワード・マイブリッジの連続写真

この運動の線がない左図の「落下」には、単一コマで述べた「スローモーション」と同様の効果がある。右図の運動の線やブレによる速度の表現と比較するとわかりやすいだろう。

つまり、石ノ森におけるこの映画前史の表現と酷似したまんが表現は、運動を解体し一瞬の時間を拡張することで速度を停滞させる視覚的な表現である。四方田も言及しているが、この酷似は決して同一のものではない。まんがでは紙面の経済性から運動の最初から最後まで記述する必要はなく、対象の運動から間引きあるいは変形された形で描かれる。「無機的な時間分節」ではなく選択され描画された運動の連続によるまんが独自の時間分節となる。

『仮面ライダー』における運動表現は、コマを増やして時間を創出し、運動の線によって加速させる。一方で視覚

性に特化し漫付や台詞を抑制する表現によって時間を停滞させ、読者の時間を制御している。このような加速と停滞による運動表現は、現在のまんが作品においては当然のように扱われるが、石ノ森の視覚性に特化した表現は、当時としては斬新なものであり、必ずしも「物語」に従属しない表現であった。

4) 石ノ森作品の二つのモード

石ノ森は『ジュン』(1967)などの実験的な作品を発表しており、その性質についてはよく言及されている。手塚治虫は『ジュン』について「ぼくは石森氏のストーリーよりも絵に魅力を感じる。『ジュン』が成功したのはもっぱら映像だけを追求したことによると思う」と述べる。石ノ森が物語ではなく、映像に特化することで『ジュン』のような実験が成立しているという手塚のこの発言は石ノ森の特徴を端的に表している。『ジュン』では台詞はほとんど廃され、イメージの連鎖によって進行する。この「沈黙」を付帯する視覚性は、『サイボーグ 009』の「神々との戦い編」(1969)に続いて『仮面ライダー』(1971)の運動表現において現前化されていると言える。

サイレント映画である 19 世紀末から 20 世紀初頭の初期映画について、映画研究者のトム・ガニングは、「アトラクションとしての映画」として提示する。当時の観客は列車が画面に向かってくることに対して現実のように感じて驚いているのではなく、観客はその仕掛けを承知した上で、画面上で列車が向かってくる運動を可能にする映画という装置自体を楽しんでいたという。また、映画研究者の長谷正人によれば、「写真を運動する状態で見せてくれる「映写機」という魔術的な「機械」を楽しみに上映会に行ったのである」という。当時の上映では、はじめに静止画像を見せた上で、その後にクランクを動かして映像を見せるといった上映方法や一度上映したあとに逆回転させて元の状態に戻るといった方法が行われていた。また、ガニングはこのような初期映画を、その後に導入された「物語と主人公への感情移入」といった特徴を持つ古典的ハリウッド映画と対比している。

『仮面ライダー』における過剰な運動表現は、静止画を

連続させ、加速と停滞を操作することで運動を知覚させるというまんがにおけるメディウムの特性自体を提示している。つまり、「主人公に感情移入させる物語」という形式と「アトラクションとしてのまんが」の形式、古典的ハリウッド映画と映画前史または初期映画の二つのモードが内在しているのである。

戦前の映画的な運動表現が用いられた初期のまんが作品では、主人公が成長したりする物語がほとんど存在していなかった。宍戸左行や大城のぼるなどの作家は、静止画であるコマを連続させることで運動を表現し、また、初期映画のようにチェイス・シーケンスや列車、自動車などにおいてモビリティを表象するようなモチーフが多く用いていた。そして戦後、手塚治虫はまんがに大きな物語を導入し、映画的な表現を用いて「古典的」まんがスタイルを完成させた。石ノ森章太郎は手塚の影響を如実に受けた上で、まんが表現の実験を重ねることの延長線上において視覚性及び運動表現に特化し、手塚とは異なるまんがを目指した。

映画という形式に拘泥し「シネスコまんが」を考案したこともある石ノ森は、物語に従事する表現だけではなく、表現自体が自立することを実験によって繰り返し、初期映画のような運動の知覚自体を享受する喜びを、加速と停滞という時間制御を行うことでまんがの紙面に持ち込んだ。『ジュン』や『サイボーグ 009』「神々との戦い編」を経て、物語というモードと視覚的な運動表現のモードを内包した、新たなまんが形式を達成したのである。

主な参考文献

- ・大塚英志、「まんが方法論序説」、『少年エース』、2004～2005、角川書店
- ・大塚英志、『アトムの命題』、2003、徳間書店
- ・長谷正人、『映画というテクノロジー経験』、2010、青弓社
- ・四方田犬彦、『漫画原論』、1994、筑摩書房