

## まんがにおける映画的手法の比較研究

『龍神沼』と『アンラッキーヤングメン』

### COMPARATIVE STUDY ON THE METHOD OF FILM IN MANGA 『RYUJINNUMA』 and 『UNLUCKY YOUNGMEN』

山本 忠宏 先端芸術学部まんが表現学科 助教  
大塚 英志 先端芸術学部まんが表現学科 教授  
石井 岳龍 先端芸術学部映像表現学科 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 Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Professor  
Gakuryu ISHII Department of Image Arts, School of Progressive Arts, 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

本研究の目的は、まんがと映画の関係について、実際にまんがを映像化して研究資料自体を制作することと、作成した資料をもとに異なるメディアである両者について検証を試みることである。すでにまんがと映画の関係については、多くの先行研究により様々な角度から検証が行われているが、それらを踏まえつつ新たな論点を探求することも視野に入れる。

本論では、大塚英志原作、藤原カムイ作画『アンラッキーヤングメン』（角川書店、2004～6）の一部を逐語訳的に映像化した上で、すでに一部逐語訳的映像化を行った石ノ森章太郎『龍神沼』（講談社、1961）の映像と適宜比較検証することで特徴を明らかにするとともに、1960年代と2000年代の映画的手法における表現の変化についても考察していく。

#### Summary

The objective of this case study is to compare and verify the relationship between the manga and the film created with manga as a base. The research about this process is carried out by many researchers previously. So, including the viewpoint of other researchers, I will add my own views to find a new approach to the issue of these studies.

In this paper, I am converting the part of manga written by Eiji OHTSUKA and Kamui FUJIWARA titled "UNLUCKY YOUNGMEN" and compare it to the manga based film "RYUJINNUMA" previously converted by myself which was written by Shotaro ISHINOMORI in 1961. Comparing and verifying these two films conversion process will find out the difference between the changes of the method of film in manga from 1960s' to 2000s'.

## (1) 目的

本研究の目的は、まんがと映画の関係について、実際にまんがを映像化して研究資料自体を制作することと、作成した資料をもとに異なるメディアである両者について検証を試みることである。すでにまんがと映画の関係については、多くの先行研究により様々な角度から検証が行われている。それらを踏まえつつ新たな論点を探求することも視野に入れる。

本論では、大塚英志原作、藤原カムイ作画『アンラッキーヤングメン』（角川書店、2004～6）の一部を逐語訳的に映像化した上で、すでに一部逐語訳的映像化を行った石ノ森章太郎『龍神沼』（講談社、1961）の映像と適宜比較検証することで特徴を明らかにするとともに、1960年代と2000年代の映画的手法における表現の変化についても考察していく。

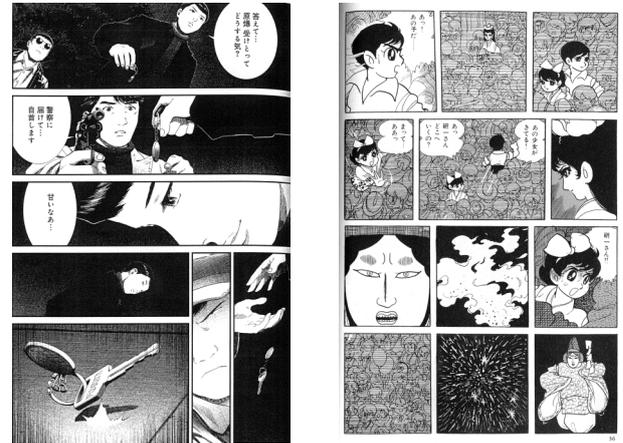
## (2) 『アンラッキーヤングメン』の映像化

『アンラッキーヤングメン』は2004～6年に『野生時代』において連載されたまんが作品であり、1968年の三億円事件や永山則夫、三島由紀夫など実際の事件や人物を想起させるが、物語としては実際と異なるものとなっている。

今回は二つのシーンを抜粋して映像化を行った。一つ目はバスの車内における会話劇のシーン。二つ目はクライマックスに近い神社でのシーンである。いずれも後半部に該当するシーンなのだが、複数人数（4～6人）による会話劇が特徴的なシーンである。これらのシーンを選択した理由は、構図の捉え方やコマの順番において考察を行うことを想定し、1～2人ではなく少なくとも3人以上の複数人数の演技をどのように見せていくのかに着目していったためである。3人以上の複数人数の演出では、役者と空間の構図における関係やコマの構成とショットの編集において、まんがと映画それぞれの考え方が如実に表れるのではないかという想定もあった。まんがと映画におけるコマ／ショットのつなぎ方については、『龍神沼』の逐語訳的映像化時に行っているため、ここでは少し別の角度から見ていくことにする。

## (3) コマ／ショットの構図

まず構図やカメラアングルについて検証していく。『アンラッキーヤングメン』と『龍神沼』の紙面上における大きな相違は、4段3列の「グリッド」を基本とした原稿用紙をもとにコマの構成がされているかどうかという点である(図1)。



(図1)左『アンラッキーヤングメン』、右『龍神沼』4段3列

この事は逐語訳的映像化において大きな意味を持つ。紙面上において、『アンラッキーヤングメン』では「グリッド」から解放されたコマの形状が多様化することにも起因し、より大きく人物を見せることができるようになり、クローズ・アップあるいはディティール・ショットとも言える構図が多く盛り込まれている。

映像化したバスの車内シーンでは、大胆に斜めに傾いた構図、俯瞰とあおりの組み合わせが多用されている。このような視覚的に特徴のある構図あるいは組み合わせはまんがの形式に由来する。それは、「奥行き」、「同じコマを原則的に使用しない」、「見開きという単位における紙面上のレイアウト（ノンリニア）の問題」などが要因であり、当然のことであるがまんがの構図と映画の構図はそのメディアの特性において別物である。

しかし、バスという狭い空間に対して『アンラッキーヤングメン』は非常に忠実である。実際の撮影もその狭さに困難を極めたのだが、現実のバスの空間を逸脱しないカメラ位置だということが映像化してみてわかった。上下の俯瞰／あおりを繰り返すのは、もちろん紙面上のダイナミクスを生み出すものでもあるが、狭いバスの車内ではアイレベルだと構図が限られてくるので、まんがの特権として現

実の空間を飛び越してもいいはずだが、そのような構図は見られない。一方、『龍神沼』では、物語上の性質の違いもあるが逸脱した空間から構図が作られているシーンが存在する。また、複数人数の会話シーンは物語上重要なシーンであり顔のクローズ・アップが多用されるが、人物の立ち位置を確認するかのように俯瞰構図が織り込まれる。マンガの形式的な特徴を考慮しても、このことは映像においても効果が見受けられる。特に神社のシーンは、物語の進行によって立ち位置が微妙に変化しているが、合間に挿入される俯瞰ショットによって立ち位置が確保され、会話をしている人物以外にもその場に存在することを提示しつづける役割を果たしている(図2)。



(図2)「俯瞰ショット」



(図3)上「映画撮影用絵コンテ」、下「撮影画像」

スピーチバルーンが1コマ内の構図において「内包されない／される」ことも大きな相違である。『龍神沼』は内包されず、コマ内のバルーンが人物に大きく重なることはなく、1ショットに置き換える際はバルーンを削除しなければ構図として不安定になる。一方『アンラッキーヤングメン』では、バルーンはコマの構図に内包され、人物に大きく重なることも厭わない。映像化する際に『龍神沼』はバルーンを削除して映画絵コンテに置き換えたが、『アンラッキーヤングメン』は構図にバルーンを内包しているためその必要がなかった(図3)。むしろ、バルーンを取り除くとアスペクト比は異なるがコマ／ショットが同一化する。

これらのことから、『アンラッキーヤングメン』は『龍神沼』と比較すると、マンガにおける映画的な手法が内在化されていると言えるだろう。グリッドからの解放、俯瞰構図におけるマンガの形式的特徴と映画の役割の同一性、構図にスピーチバルーンが内包されることによる映画の構図との同一性などが要素として挙げられる。

#### (4) 編集

『龍神沼』の逐語訳的映像化の際は、石ノ森がグリッドにより規定されたコマの形状を「カメラワーク」と「時間」に置き換えたとして想定し、縦長のコマはティルト・アップ／ダウンもしくは面積が2倍であれば2倍の時間がそこに込められているとして撮影、編集を行った。一方、『アンラッキーヤングメン』では、コマの形状はグリッドに規定されておらず1コマにおける人物の占める割合が大きくなり、スピーチバルーンが内包されることで台詞の量が少なくなった。例えば、顔のアップの場合、面積の小さいコマでもスピーチバルーンを顔に重ねることで台詞の量を確保しているため、同じ面積のコマに同じ時間を与えて編集すると間延びしてしまう(図4)。

結果として、コマの形状を撮影及び編集の基礎単位にすることはできず、構図や台詞の質、量を目安に編集をしていった。映像を見ると、確かに俯瞰／あおりの繰り返しとアップショットの挿入はリニアな上映形態で見ると多少の違和感はあるが、大きな破綻もなく見ることが出来る。

映像化を軸に比較すると、「コマの形状」から「コマの構図や台詞の質、量」へ編集における単位が変化しており、映画的手法が紙面上において表面化していない。



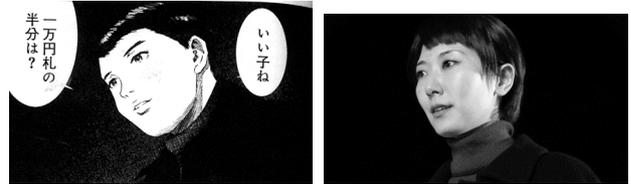
(図4)1-3コマ目までほとんど面積は同じだが、2コマ目は台詞が入ることによって時間が異なる。

### (5) 演技

実際に撮影する時に一番の制約となったことがある。それは、役者の身体と内面（台詞）が乖離してしまうことである。役者の選定については演技の上手さではなく、なるべく登場人物に近いタイプ別に選択した（ティパージュ）。まんがを逐語訳的に撮影するため、演技ではなく立ち位置（レイアウト）が重要となる。まず、立ち位置とカメラ位置を大まかに決めて、そこから立ち位置を微調整し照明を作り、その後に演技をしてもらうという段取りなのだが、演技経験の有無に関わらず身体を固定したまま台詞を喋ることが非常に困難なことが判明した。通常映画撮影だと特殊なショット以外は今回のほどの制約はない。しかし、逐語訳的に映像化する時、役者はまんがのコマの中の登場人物のようにその場で止まる必要がある。「グリッド」から解放され人物の占める割合が大きくなったコマであればよりその比重は大きくなり、その上で演技をしなくてはならない。つまり、まんがが記号的な身体に内面を代入されていることが映像化によって逆照射されているということになる。

内面は役者の仕草や台詞、表情によって代入される。『龍神沼』では違うコマであっても同じような表情をしている場合があるが、『アンラッキーヤングメン』の登場人物たちは汗をかかず、多くの場合典型的な喜怒哀楽ではなく微

妙な表情をしており、その微妙さが同じ表情を忌避している。このような記号的に収斂されない表現は、映画の演技と同一視できるのではないか(図5)。映画の演技理論として最もポピュラーなものとして「メソッド演技」があるが、これも喜怒哀楽のパターン化からいかに逃れ、現実在即した自然な演技となっているかが焦点となっている。



(図5)同シーンにおけるコマとショットの比較

### (6) まとめ

『アンラッキーヤングメン』は、コマの形状などに映画的な要素が表れず、コマ内部の絵と台詞自体に映画的な要素が内包されている。一見それらはまんがらしく、映画的なものとは見えず、映像化することにより様々なレベルにおいて映画的な手法が内包されていることが確認できた。『龍神沼』の紙面で表出していた石ノ森における映画的な手法の実験が、現在ではまんがの文法の中に内在されるまで成熟したとも言える。

もちろん、『アンラッキーヤングメン』の例だけを挙げずすべてのまんがにおいて適用できるはずもないが、この作品が指し示す方向には、まんが表現における映画的な手法の現在形が見える。内在化することで映画を装い、その装いによりまんが表現が拡張していくということは、石ノ森の実験の延長線上に在ると言えるだろう。

「ぜーんぶ“<sup>フェイク</sup>脚本”さ」という単行本の帯に書かれた言葉は、この作品のメタ構造を表すだけではなく、まんがは映画を装うけれど、映画も現実のフェイクであり、その「装うこと」こそ本質なのではないかという問いを発している。

### 図版出典

- ・大塚英志原作、藤原カムイ作画『アンラッキーヤングメン』、角川書店、2007
- ・石ノ森章太郎『龍神沼』、講談社、1961
- ・絵コンテ、映像はまんが表現学科にて作成