# 研究ノート

# 手塚少年の紙芝居における実験性

The Experiment in Kami-shibai Made by Osamu Tezuka in His Childhood

宇田敦子

博士 (映像)

研究分野:映像メディア学、紙芝居研究

#### 要旨

本研究の発端は、紙芝居は漫画と同じ映画的様式の紙メディアでありながら、ストーリーマンガのようなドラマチックな長編物語が未だに登場しないのは何故か?という疑問である。戦前・戦中の紙芝居と漫画に見られる映画的手法は「構図の変化による速度の転調」という表現で並走していたのに、いつの間に両者は分岐をしていった。その分岐点を研究していると、不可解な点が多い手塚少年の紙芝居に出会った。分析の結果、手塚が紙芝居作家が挑んでこなかった「時間経過の表現」の実践を始めていることが分かった。その実験は、紙芝居表現の未開拓な領域を明らかにし、またストーリーマンガの「右から左へ読む」という動きを彷彿させる紙芝居表現を編み出していた。このような手塚少年の紙芝居の実験を通して、紙芝居は時間表現の実験性の高い形態であることと、それを可能にするのは演者と観客の相互作用で成り立つ鑑賞形式にあるという結論に至った。

# 目次

要旨	2
目次	3
手塚少年の紙芝居における実験性	4
1. はじめに	4
2. 紙芝居における映画的手法	5
3. 手塚少年の実験1―カットバック手法	6
4. 手塚少年の実験 2 — ピストルの場面	7
5. 『火星博士』の拳銃シーン	8
6. まとめ	9
参考文献1	5
図版1	5
註1	6

手塚少年の紙芝居における実験性

#### 1. はじめに

筆者は映像メディア学の領域で紙芝居表現の研究を歴史と創作の両輪で行なっている。 紙芝居の表現形態は、ストーリーマンガのような映画的様式の「紙」メディアでありながら、 演劇に準じた「芝居」の形式をとっている。紙芝居は、子どもたちが関心を示す同時代文化 (映画、少年小説、漫画)の表現を貪欲に組み入れて改変し、明治期から昭和期にかけて現 在の形態になった。ただ、変遷を重ねても、演者が観客の呼吸に合わせて連続画を手動でめ くって物語を再生する、という鑑賞形式は変わらなかった。つまり、紙芝居の表現とは「紙 メディア表現による相互作用の実践である」と考え、筆者は研究をしている。ただ、これま での紙芝居の研究は主に教育学や民俗学の領域で行われてきた。表現論は児童出版の絵本 との比較が盛んであり、形態に関しては児童図書の範疇を超えた議論がなされていない。そ のことにもどかしさを感じているのが現状である。

紙芝居の表現史は、先に述べたように同時代文化との関わりが焦点となっている。おそらく大正期から始まった「大量生産児童文化」がなければ、紙芝居の現在地は違う点を示していただろう。紙芝居の鑑賞形式の出自は、江戸期の和製幻燈「写し絵」の仕組みを子ども向けに模した玩具、浮世絵の「おもちゃ絵」(図.1)に確認できる。流行り物を子ども用に紙媒体で改造する文化は、児童雑誌の「附録」が引き継いだ。紙芝居もまた、1917(大.6)年に交付された「活動写真興行取締規則」によって映画館から閉め出された子どもたちの拠り所となって発展した。大人と分けて子どもを中心にした娯楽文化は、日本の伝統だという見解がある1。そうだとすれば、西洋にはない日本固有の文化を生み出す土壌の一端を担ったと考えられる。

しかし、紙芝居が娯楽のメインストリームを同時代文化と共に並走をしていたことを知る世代は今や限られた一部となってしまった。一方で漫画は、ドラマチックな長編を編むストーリーマンガを戦後に誕生させて、日本文化の現在進行形をひた走っている。比べて紙芝居は短編ばかりの演目に留まって、昭和を代表する懐古的な存在となってしまった。この違いをどう説くべきか?。この紙芝居と漫画の分岐点を探ることは、今後の紙芝居表現の進化形を定めるためにも必要であると筆者は考えた。そこで日本の漫画論を参考にして紙芝居表現の研究を進めていくと、手塚治虫が小学生時代に創作した紙芝居「火星人が來る!!3」の復刻版2に出会った。一見、紙芝居の特性を無視した稚拙な作品だと思ったが、「対談・紙芝居からマンガ映画へ一紙芝居三十年の加太こうじと語るマンガ家にして医学博士の手塚

治虫」<sup>3</sup>を読んで、極めて異才な実験作品であったことに気が付いた。同じ構図が続く手塚の紙芝居表現をタブーとせずに前衛と捉え直すと、紙芝居が挑めなかった表現が明らかになってきた。この発見は、紙芝居表現の未開拓な領域を示してくれるだけでなく、同時に、手塚の紙芝居における成果は長編マンガを創作する引き金となったのではないか?、と推しはかるようになった。

以上の経緯を踏まえて、本稿は、紙芝居表現が今後進むべき方向を見定めるために、まずは手塚少年の紙芝居の分析から紙芝居と漫画の分岐点を明らかにして、紙芝居表現が未開拓な領域を示す。また、その過程で浮上した、手塚の紙芝居における成果は長編マンガを創作する引き金となったという仮説とその根拠を述べる。そして紙芝居は実験性を伴う表現形態であると結論づける。

次項では紙芝居における映画的手法を確認し、続いて手塚少年の紙芝居の分析に入る。

#### 2. 紙芝居における映画的手法

現存する国内初の出版紙芝居『少年ダビデ』4の二枚のロングショットとアップショットの連続画(図 2)を見れば、昭和期の紙芝居作家たちが映画の文法を研究していたことに確証が持てる。ただ、映画を論理的に理解していたのかは定かではない。というのは、紙芝居の専門書に「同じ大きさの人物が決まって登場する様な場面が続くと面白くありません」5という構図に対する見解があり、観客を倦怠させないためには「単調は禁物」との記述があることから、映像編集による時間の伸縮性までを考慮していたとは考えにくい。また、同時期に連載されていた児童漫画『スピード太郎』6にも映画的手法が見られることは漫画論では周知の通りであるが、この作品で繰り広げられる議論も、やはり構図の変化だけにとどまっているように思われる。以上のことから、昭和初期の紙芝居と漫画に見られる映画的手法は、どちらも「構図の変化による速度の転調」に興味が集中しており、「時間経過の表現」には着手していなかったと云える。

しかし、いつの間にか紙芝居は漫画に表現で遅れをとっていく。そのことを回想する内容で物語っているのが、先にも触れた加太と手塚の対談でのやりとりだ。

加太「私は、戦争中に、紙芝居を作るための方法論を考えたり勉強したんです。自分で、紙 芝居のモンタージュなんて物、原稿用紙にして百枚くらい書きました。」

手塚「私が子どもの頃つくった紙芝居は50枚位でした。終戦当時のマンガのスペースは非

常に少いので、ストーリーマンガなんかとってもできないし、カットバック手法なんていうのはコマ数がふえないと、とてもできない。 - (略)」

両者の違いは明白だ。加太は「原稿用紙」、手塚は「紙芝居」を使ってモンタージュ論を研究したと述べている。前者が理論的であるのに対して、後者は実践的に映画の文法を咀嚼しようとした姿勢がそれぞれに表れている。机上に加太を残して、手塚は「速度」だけではなく「時間」を編集する試みを既に開始しているのだ。殊に手塚が「カットバック手法」という映画の編集技法に固執していることを見逃してはならない。次項は、この発言を手掛かりに、手塚少年の紙芝居を分析してみる。

#### 3. 手塚少年の実験1一カットバック手法

1939 (昭.14) 年、手塚が小学生の時に藁半紙にクレヨンで描いた 37 枚の紙芝居「火星人來る!!3」は、初期作品集の付録として復刻された。ただ、裏面に脚本の記載はなく、物語も完結していなかった上に、バラバラな状態で製本されていたので正しい順番を知る手立ては皆無だったという。だから出版にあたっては、「便宜上話の筋が通るようにに組み替えてノンブルを打った」7と断りがなされた。

この紙芝居を見ると、12~14枚目がほとんど同じ画であることに気が付く。幼年期の手塚作品ではお馴染みの主人公「生ちゃん」が、机に向かって思い詰めた表情で座っている姿が三枚にわたって描かれている。いくらなんでも単調すぎる。従来の紙芝居は、物語は口上されるのが前提なので、構図が変わらない場面の作画は一枚にまとめるのが基本である。初見では、紙芝居の決まりなど少年の遊びには無意味なのだと察して、筆者は見過ごした。しかし、その後の手塚の発言から、実はカットバック手法を試みていたと知り、改めて場面を再構成して、紙芝居の見え方で図解にしてみた(図3)。

主人公が考え込む三枚の連続画に交差させる別の場面は、今回は火星人が道を移動する場面を選んで、一枚置きに挟み込んだ。カットバック手法を再現すると、考え込む主人公が置かれている状況に緊張感が生まれた。また二つの場面を同時経過の空間に置くことで、物語の時空間が重厚になり、観客が抱く物語のスケールが大きくなる効果が得られた。手塚がこの紙芝居でカットバック手法を試行したことは間違いないだろう。

紙芝居作家は「枚数を増やす」という発想を安易にしない。街頭紙芝居は肉筆で毎日一巻 以上の作品を描かなければならないし、出版紙芝居は印刷という制約の中で作画の枚数に 慎重になるのは当然だったはずだ。その傍で、手塚少年は藁半紙に自らが描くだけで試行できたので、紙芝居の枠に縛られない発想を伸ばすことができたようだ。

手塚の紙芝居に見られるカットバック手法は、前項で取り上げた映画的手法(構図の変化による速度の転調)に比べて、明らかに一線を画している。映像編集による時間経過の表現を試行しているからだ。その導入によって何かが及ぼされるとすれば、それは描かれる物語のスケールの差異だと、云えるのではないだろうか。

いずれにしても、この紙芝居が手塚の狙い通りの構成で復刻されなかったことは残念に思う。ただ、「順番がバラバラであった」という事実に注目してみると、実はそれこそが漫画にはない、実験における紙芝居の利点なのだと気が付いた。連続画がバラバラのまま、ということは、画の順番を入れ替えたり付け加えたり、画と画が重なる構図を生かしたり、動きをつけたりすることができる。幾らでも再構成が可能なのだ。つまり紙芝居は実験性の高い形態であると云える。この点を加味して、次項ではさらに「火星人來る!!3」の別の場面を分析する。

#### 4. 手塚少年の実験2-ピストルの場面

紙芝居の鑑賞方法は、重ねた連続画を一枚ずつ演者が抜いていく。前面の画がぬかれていくと、重なっていた後ろの画が徐々に見えてくる。これが、予め並列されている漫画との絶対的な違いだ。ぬき方はさまざまで、普通にぬく、さっと抜く、ゆっくり抜く、半分で止める、ガタガタと抜く、ゆらゆら抜く、回しながら抜く、等。その演出の最終的なニュアンスは演者と観客との間の空気で決定される。画が一枚一枚バラけていることで相対的な形式が可能になっている。

これを踏まえて、紙芝居「火星人來る!!3」の分析に戻る。この作品には、もう一つ、不可解なピストルの場面が28~30枚目にある。画面に大きく描かれた横向きのピストルは床に置かれているのか?浮いているのか?実存なのか?想像なのか?画の並びも不確かなため、作者の意図が不明だ。そこで28~30枚目の順番を入れ替えて、ピストルの画を前面にしてから紙芝居の見え方を図解にしてみた(図4)。

再構成してみると、重なり合う前後の画に繋がりを見出せるようになった。不可解だった ピストルの画は、その後ろに重なる男性に恐怖心を煽る構図に生まれ変わった。また、ほん の少し角度をつけながら抜くだけで、ピストルに向けられる男性の視線が強調されたよう に見えた。 これらの試行が実際に行われたかは確かめようがないのだが、注視したいのは、紙芝居の画は右から左に抜かれる動きを内包しているということだ。紙芝居を観ていた子どもたちはそれを十分理解していた。手塚も了承した上で紙芝居を創作していたはずだ。この形態を駆使して、どうすれば火星人襲来の脅威を伝えられるか、夢中で試行していたに違いない。このピストルの場面には、そんな迫力が込められている。と同時に、手塚のストーリーマンガの拳銃を撃つシーンを彷彿させる。次項では、これについて論じる。

#### 5. 『火星博士』の拳銃シーン

竹内一郎は、『火星博士』®の拳銃シーンを手塚が自覚的に「右から左」に読ませたページの初出だと指摘して、「拳銃を撃つ方と、撃たれた対象を横に並べることで、時間的な経過を埋める効果を狙っている」と述べている®。そして偶然生まれた方法だと推測する。しかし、これは偶然ではなく、手塚が紙芝居で身につけた「右から左」に読む視線の動きなのではないかと、筆者は考える。そこで、横に並んだ二つのコマを、紙芝居のように前後に重ねて、画をぬく動きをつけてみたらどう見えるか?。紙芝居の見え方を図解にしてみた(図5)。すると、二枚の画は位置を反転すると一枚画になることが分かる。敢えて分けて右から左の動きを生み出すことで、時間の経過を表現しているのだ。竹内の「時間的な経過を埋める効果」の埋めるという読者の行為は、図解にした紙芝居の見え方を潜在的に想像することを指すのではないだろうか?つまり、一コマ目が右から左へとコマごと流れていくのを追うと二コマ目が表れる、というように。手塚自身もそのような見え方を潜在的に想定して、この手法を生み出したのではないだろうか?。まさに前項で取り上げた「火星人來る!!3」のピストルの場面は、「右から左」に読ませる手法の誕生に深く関わる成果だったと云えるのではないか。

手塚は紙芝居について次のように述べている。「ぼくは日本人にいちばんぴったりで、貧しさとささやかさと、根強い吸引力を持った大衆文化は紙芝居だと思っている」<sup>10</sup>。紙芝居の出版部数は、1943(昭.18)年に83万6,600部までになっていた<sup>11</sup>。紙芝居は一人で視聴するのではない、観客が200人ほど講堂に集まって一つの紙芝居を鑑賞していた戦時中のことである。今では考えられないが、国民のほとんどが試聴していた大衆文化だった。

手塚が編み出した手法を当時の子どもたちが難なく読解できたのは、紙芝居という共通 体験があったからではないだろうか。その手応えは信頼となって手塚の原動力となったに 違いない。竹内は「天才・手塚が生まれるには、赤本ブームが必要だったが、それを支えた のは多数の紙芝居作者たちであった。」<sup>12</sup>と述べているが、紙芝居の演者と観客が日本中に居たからという一文も付け加えたい。以上が筆者の推論である。

#### 6. まとめ

このような分析を通して、手塚少年は紙芝居の制約なしに自由に創作をして、結果、紙芝居の映画的手法(構図の変化による速度の転調)を越える時間経過の表現に取り組んでいたことが分かった。手塚少年の他に、このような実験をしていた紙芝居は確認できない。なぜ、手塚は挑めたのか?。おそらく、誰よりもスケールの大きな物語を編みたいという強い信念を持っていたからなのではないか?

手塚の公式サイトの年表によると、紙芝居を制作した年に「長編マンガを描いて学校で回覧」<sup>13</sup>とある。手塚の実験は紙芝居を経て漫画へ移ったのだ。確かに、紙芝居の画を一枚描くよりも漫画のコマの方が早く描ける。また紙芝居は口上が必要だが、漫画はセリフにしてしまえば読者に作品を託せる。紙芝居の成果を経て、長編マンガの挑戦を始めたと考えるのは、そう強引な推理とは思えない。手塚にとっては、ごく自然な成り行きだったように思う。さて、手塚少年以外の紙芝居はどうなったのかといえば、結局、時間経過は「画をぬく」という動きと、演者の口上で表現され、その他の技法は定着しなかった。手塚のように物語全体の時間を編集するような映画的手法を紙芝居で実践する作家は現れていない。今後の紙芝居表現は、物語の時間をどう扱うか次第では、新しい進化が観られると期待を持って、引き続き創作と研究を行いたい。

紙芝居の画が右から左へ画が移動する時、その時間経過を「静止画が動いている」と観客は見なす。演者はそれを「促している」。紙芝居とは、一枚一枚バラけている連続画を演者と観客の相互作用によって一本に繋った物語として再生する。つまり、紙芝居は鑑賞する度に時間表現の実験性を伴うという表現形態であると結論づける。

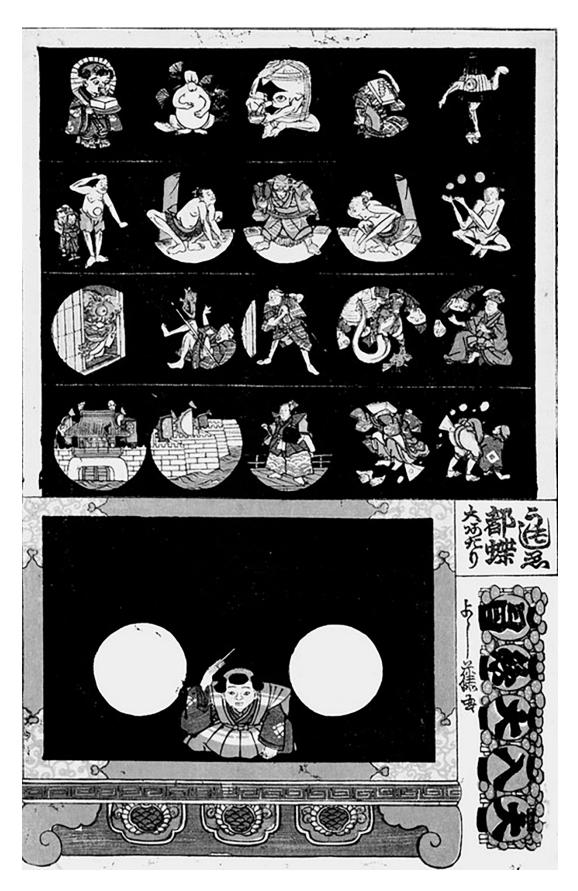


図 1おもちゃ絵「うつしゑ都蝶大あたり」(高橋、1992)



図 2 紙芝居刊行會『少年ダビデ』15 場面と16 場面(昭和館、2020)筆者作成

# 再構成後

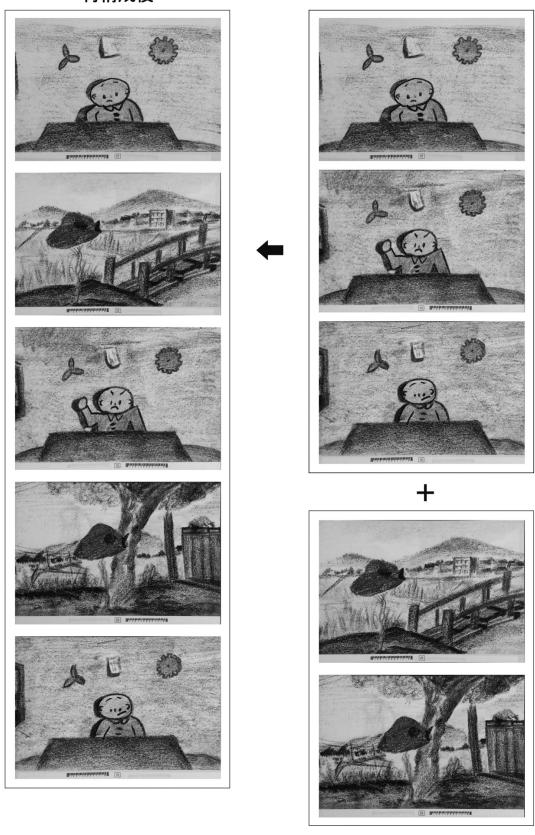
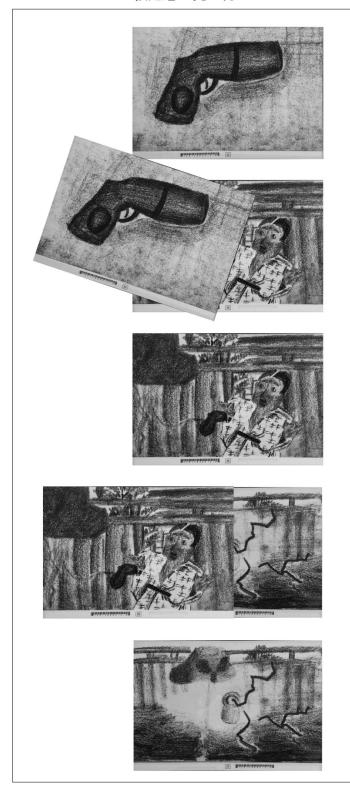


図 3「カットバック手法の図解一『火星人來る!!3』」(手塚、2013) 筆者作成

### 紙芝居の見え方



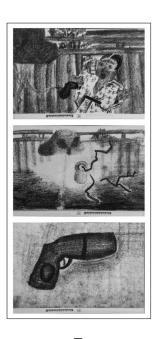
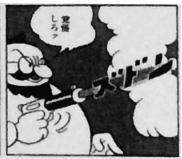






図 4「紙芝居の見え方の図解―『火星人來る!!3』」(手塚、2013) 筆者作成





# 紙芝居の見え方の場合

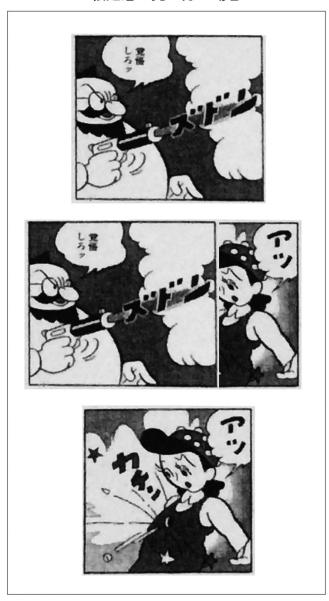


図 5「紙芝居の見え方の図解一手塚治虫『火星博士』」(竹内、2006) 筆者作成

#### 参考文献

- ・ 岩本憲児『幻燈の世紀一映画前夜の視覚文化史』森話社、2002
- ・ 加太こうじ『紙芝居昭和史』岩波書店、2004
- ・ 加太こうじ『えとく一紙芝居・のぞきからくり・写し絵の世界』南 博・永井啓夫・小沢昭一 編「視 覚の文化論」『芸双書』第8巻、白水社、1982
- ・ 竹内オサム「スピード太郎 一機械文明と戦争の危機一」『スピード太郎 少年少説大系 資料編1』 三 一書房、1988、付録
- ・ 竹内オサム『手塚治虫論』平凡社、1992
- ・ 竹内オサム『マンガ表現学入門』筑摩書房、2005
- 竹内オサム『手塚治虫―アーチストになるな』ミネルヴァ、2008
- ・ 中野晴行『謎のマンガ家・酒井七馬伝―「新宝島」の伝説の光と影』筑摩書房、2007
- ・ 中村圭子「子ども向け〈ふろく〉の歴史」弥生美術館 編『少女雑誌ふろく雑誌コレクション』 河出 書房新社、2007
- ・ 夏目房之介「手塚治虫はどこにいる」ちくま文書、1995
- ・ 野口文雄『手塚治虫の「新宝島」その伝説と真実』小学館クリエイティブ、2007
- ・ 三輪健太朗『マンガと映画 コマと時間の理論』NTT 出版、2014
- ・ 横浜歴史博物館 編『大紙芝居展―よみがえる昭和の街頭文化』横浜歴史博物館、2010

#### 図版

- ・ 図.1高橋克彦『江戸のニューメディア』角川書店 (1992) p.111
- ・ 図.2昭和館『少年ダビデ』紙芝居刊行會(1933)複写コピーより筆者作成
- ・ 図.3~4 手塚治虫『創作ノートと初期作品 新発見編』小学館(2013)付録より筆者作成
- ・ 図.5竹内一郎『手塚治虫=ストーリーマンガの起源』講談社選書メチエ (2006) p.176より筆者作成

計

本稿は、2023 年 2 月に提出した東京藝術大学大学院映像研究科での博士学位論文「紙芝居表現論一相互作用を生成する紙メディア表現の実践」の「マンガ表現への影響」の項目で取り上げた手塚少年の紙芝居についての部分を、再考して改めて検証した内容を追加して大幅に加筆・修正したものである。

<sup>1</sup> 竹内一郎『手塚治虫=ストーリーマンガの起源』講談社選書メチエ、2006、p.42

<sup>13</sup> 手塚プロダクション「年譜 1930 年代」『TEZUKA OSAMU OFFICIAL』公式サイト、https://tezukaosamu.net/jp/about/1930.html 参照日 2023.08.28

<sup>2</sup> 手塚治虫『創作ノートと初期作品 新発見編』小学館、2013、付録「火星人が來る!!3|

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> 手塚治虫・加太こうじ「対談・紙芝居からマンガ映画へ一紙芝居三十年の加太こうじと語るマンガ家に して医学博士の手塚治虫」『思想の科学』第5次16号、思想と科学社、1963、p.72

<sup>4『</sup>少年ダビデ』脚本 今井よね、作画 板倉康雄、紙芝居刊行會、1933、15~16 場面

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> 今井よね 編『紙芝居の實際』基督教出版、1934、p.137

<sup>6</sup> 宍戸左行「スピード太郎」『読売サンデー漫画』連載 読売新聞−日曜付録版、1930~1934 年

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> 森晴路「火星人來る!!解題」読本 小学館、2013、p.26

<sup>8</sup> 手塚治虫『火星博士』不二書房、1947

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> 竹内一郎、前傾、p.176

<sup>10</sup> 手塚治虫『ぼくはマンガ家一手塚治虫自伝・1』大和書房、1988、p.179

<sup>11</sup> 石山幸弘『紙芝居文化史一資料で読み解く紙芝居の歴史』萌文書林、2008、p.110

<sup>12</sup> 竹内一郎、前傾、p.41