

夏目漱石『夢十夜』

マンガ化作品における語り方の諸相

——絵画と文字の多重モード化に伴うテキストの変容——

松 本 隆

要旨 文字だけで物語る小説と、絵画と文字が織りなすマンガとでは、同じ内容を語るにしても、必然的に表現方法が異なる。小論では夏目漱石『夢十夜』のマンガ化作品4種を素材に、原作とマンガにおける語り方を観察し、次の4点について述べる。(1) いわゆる現場化や三人称化といったテキスト変容がマンガ『夢十夜』でも広く観察される。(2) しかし現場化の様相は、原作の内容に依拠し、マンガの作風によっても異なる。(3) また三人称的な作画を基調とするマンガにも、読者の視点を当事者に重ね合わせる仕組みが内在する。(4) 絵画と文字の関係を調整することで、テキストの多義性と開かれた解釈が望める。

キーワード：名作マンガ（文学の名作に基づくマンガ）、視点構造、物語論

Narrative features of the comic works based on NATSUME Soseki's *Ten Nights' Dreams*: MANGA as pictorial and linguistic multimodal text

MATSUMOTO Takashi

Abstract MANGA comics as pictorial and linguistic multimodal texts are inevitably different from novels as linguistic monomodal texts in expressing the same contents. This article investigated the original and four comic works of *Ten Nights' Dreams*, and pointed out four findings. (1) Typical techniques processing novels into comics, such as changing original indirect narration into direct speech, and conversing first person perspective into third person viewpoint, are observed widely in comic works of *Ten Nights' Dreams*. (2) However, the aspect of narrative changes depends on the contents of the original work and is also different depending on the styles of the comics. (3) Even if a comic is basically described from objective perspective, there contains mechanisms which make the readers' viewpoints overlap the subjective sights of the characters in a comic. Consequently, the readers empathize with the characters of a story naturally. (4) Coordinating the pictures with the linguistic texts of the comic books, thought-provoking multiplicities of the reading content are expected.

Key words: comic works of famous literary texts, perspective structure, narratology of MANGA

1. はじめに：小論の目的・資料・構成

小論は、文字単独の小説が、絵画と融合し多重モード作品であるマンガとして再生される際に、どのようなテキスト変容が生じるのかを、夏目漱石『夢十夜』とそのマンガ化作品4種を素材に考察するものである。具体的には以下の資料①～⑤を比較検討する。

【1】小論で取り上げる『夢十夜』の原作①とマンガ作品②～⑤

発表年 作家 引用に用いたテキスト

- ① 1908 夏目漱石、岩波文庫『夢十夜 他二篇』1986年刊
- ② 2010 棧敷美和、ホーム社刊『夢十夜』発売は集英社
- ③ 2012 バラエティ・アートワークス、イースト・プレス刊『夢十夜』
- ④ 2016 近藤ようこ、岩波現代文庫『夢十夜』2020年刊
- ⑤ 2019 金子幸代〈<https://www.kanekoyukiyo.com>〉第一夜～第四夜

資料①原作の初出は1908年に朝日新聞に連載されたものだが、小論の引用には1986年の岩波文庫版を用いる。資料②～⑤はそのマンガ化であり、同じ原作に基づく競作とみることができる。資料②はホーム社「Manga Bungoシリーズ」の1冊で、③はイースト・プレス社「まんがで読破シリーズ」に含まれる。どちらも、いわゆる名作マンガのシリーズ企画ものである。資料④は岩波書店サイトの2016年連載が初出で翌2017年に単行本化、2020年に文庫本化された。小論は2020年の岩波現代文庫版を利用した。資料⑤はウェブ上の作品で2019年に「第一夜」が上記サイトに掲載され、2020年に「第二／三／四夜」が続いた。

小論の構成は次の通りである。まず次の第2節で、マンガ化に際して文字量が大幅に減る実態を紹介する。原文のうち、作中人物の発話つまり台詞はマンガに引き継がれやすいのに対し、地の文は各種の変容を受ける傾向が見られる。続く第3節では、第一夜から第十夜までの各篇の内容を、マンガの文の質と量に関連づけて考える。その次の第4節で、マンガ化に際して削減された文字テキスト内容の行方を追う。そして、文字と絵画がマンガ内でどう融合しているかを視点構造とからめて第5節で探る。最後に、第6節で原作とマンガにおけ

る多義性と曖昧性について考察したのち、第7節で本論を手短に締め括る。

2. 文字テキスト量からみたマンガの作風

この節の前半は、原作とマンガの文字テキストを量的に比較する。それを受け後半では、原文のうち文字テキストのままマンガに継承されやすいものと、変容を受けやすいものとの質的な差異について述べる。

下の【2】に示した「字」数は『夢十夜』全10篇の文字総数である。漱石の原作を100とした場合の、マンガ3種の文字数の比率を「%」で示した。各マンガの「頁」数は全10篇の合計数である。

【2】 原作の文字総数と、各マンガの頁数・文字総数・原文との比率
夏目漱石 棧敷美和 バラエティ・アートワークス 近藤ようこ
15710字 203頁4617字29.4% 105頁5484字34.9% 146頁6689字42.6%

どのマンガでも文字総数が原作の3~4割にまで減少している。マンガ化に際し、原文の取捨選択や改変がなされていることを示す。

棧敷に注目してみよう。全203頁の中に4,617字を盛り込んでいるが、この文字総量はマンガ3種でいちばん少ない。棧敷は、頁数が最多で、文字数は最少である。実質的な1頁あたりの平均文字数は、棧敷が23.9字、バラエティ・アートワークス（以下バラと略す）が52.2字、近藤が49.2字である。棧敷と近藤は各篇の冒頭1頁を中扉に割いており、それを差し引いた頁数で文字総数を割った値である。つまり棧敷のマンガは、実際の文字数も少ないのだが、見た目の印象として文字が少ない。1頁あたりの平均文字数は、バラや近藤の半分以下であり、字よりも絵で多くを語る作風をとっている。他方、バラと近藤は（棧敷に比べ）文字テキストが物語進行の機能をより多く担う作風だといえる。

マンガの文字テキストは、作中人物による発話・内言と、語り手による語り
に大別できる。下表【3】に、各マンガの発話と内言の字数、ならびに両者の
合計が各作品の文字総数（上掲【2】参照）に占める比率を示した。

【3】 各マンガの発話と内言の字数、ならびに対全体比
 発話 内言 合計 比率（対総字数）
棧敷 2042字+1185字=3227字；73.9%
バラ 1870字+1593字=3463字；66.2%
近藤 1860字+ 755字=2615字；40.5%

棧敷では文字テキスト全体の4分の3近く、バラは全体のほぼ3分の2を、作中人物による発話・内言が占めている。逆に近藤では語り手によるテキストのほうが多く、作中人物の発話・内言は約4割で半分に満たない。

マンガの作中人物は、原作の小説の場合よりも多言化し、口に出して言う発話（台詞／会話文）も、心の中でつぶやく内言（心内語）も増加する傾向が指摘されている（メイナード2012：293-296）。この傾向は、棧敷において顕著にみられる。マンガの作中人物が多弁になって前面に進み出ると同時に、語り手が背景に退く傾向は、程度の差こそあれ3作品に共通する。

ただし近藤においては語り手の存在感が大きく、作中人物の発話・内言よりも勝っている。漱石の原作は、地の語り为本流をなし、作中人物の発話・内言が支流のように所々で合流し、多様な声が交わりつつ物語が進む。近藤では語り手の声が読者に届きやすく、原作の語り方を温存した作風といえる。

3. 作品の内容と絵画・文字テキストとの関係

この節では、原作の内容・構成・語り方などが、マンガの文字と絵画の関係性の在り方を方向づける既定要因として働くことを示す。

マンガ3種はどれも全10篇のうち、第四夜、第五夜、第九夜については、文字量の比率が相対的に小さい。逆に、第三夜と第六夜は3種とも文字量の比率が大きい。このような共通性から、マンガの文字と絵画の関係性を誘導する要因を、原作が内包していることがうかがわれる。以下、各篇の内容に触れながら、その中にあるマンガ化の方向性を規定する要因について考える。

まず文字比率の小さい3篇から。第四夜は、よった手拭いを蛇に変えるという風変わりな爺さんの後をつけていく子供である自分が視点人物となる。第五夜では、戦にやぶれ敵の大将の前に据えられた自分が、死ぬ前に恋する女にひと目あいたいと乞う。女は白馬を駆って男のもとを目指す。第九夜は、若い母と3歳の子の物語。侍の父は月のない晩に出て行ったきり戻らない。夫の無事を祈りつつ、母は子を連れて毎夜お百度参りを続ける。これら3篇に共通する特徴は、人物の行動や周囲の状況などの描写が多い点である。つまり、文で叙述することも、絵で描画することも可能な素材を、原作は多く含んでいる。

他方、文字比率の大きい2篇では、作中人物が頻繁に会話し、また「自分」も内省をしきりとめぐる。第三夜の自分は6歳の我が子を負ぶって闇の中を歩いていく。その子は盲目でありながら、何もかも見透かしたような態度をとる。第六夜の自分は、小説の同時代（明治）に運慶が仁王像を彫っている様子を見物する。居合わせた見物人とのやりとり、それを受けた自分の思いが綴ら

れる。両篇は、作中人物間の会話と、自分の思考とによって物語が進む。しかも、含蓄ある言葉や、込み入った内容を多く含み、絵画化に不向きである。

原作の文字テキストは、絵画化が容易な極と、困難な対極とを両端にもつ線上のどこかに位置づけられることになる。第四／五／九夜の各篇は全体として容易な極寄りにあり、第三／六夜は困難な極寄りに位置づけられる。もちろん篇全体が絵画化しにくい傾向であっても、部分的にみれば絵画化が容易な箇所も含み、またその逆もありうる。

さて全10篇のうち、第二夜と第八夜を除く8篇は、マンガ3種とも発話の文字量が内言を上回る。逆に第二夜と第八夜の2篇だけ内言が優勢なのは、心に去来する思考内容を中心に物語が進む性質による。第二夜は、禅寺に参籠して無の悟りを開こうとする侍の苦悶を描く。また第八夜では、床屋で散髪されるあいだ自分は正面にある鏡に映し出された光景を眺めながら様々な思いを馳せる。両篇とも心中の思考や感情の描写が物語の根幹をなす。

マンガは、感覚や心情といった「見えないものを見えるようにする」作画技法を開発してきた（マクラウド1998：144）。それによってマンガは、作中人物の内面を読者に訴えかけ、共感を一瞬に盛り上げることができる。しかし絵は字と異なり明確さを欠き、意識内容の概念的な領域を詳述する力に乏しい。

第二夜と第八夜では「自分」の心に生じる微妙な変化や、複雑な思いが、他の篇にも増して詳しく語られる。絵画は、認知主体である「自分」の内面に湧き起こる思考や意識や気分情緒といった心理作用そのものを描くことはできない。そうした限界を補うために、当該の心理作用を引き起こす原因（となった事物・事象）を描いたり、心理作用の結果として主体に生じた変化（例えば表情など）を提示したり、あるいは両者を組み合わせる等の手法によって間接的に表現することになる（時枝1960：205-210、鈴木2014：76）。

いっぽう文字テキストは、絵画と異なり、認知主体が抱く意識内容そのものを直接詳述することができる。また絵画と同じく、意識が向かう先の事物を客体・対象として叙述することにも長けている。

第二夜と第八夜をマンガ化しようとする場合、思考内容が物語の根幹をなす両篇の性質上、絵画が制約を受け、必然的に文字（内言）の比重が増すことになる。原作自体がマンガのモード選択を促す先導役として働くのである。

4. 文字テキストの削減と加工

この節では第四夜を例に、マンガ化に伴うテキスト変容について検討する。第四夜の原作は総数1,527字からなるが、枚数ではその21.4%に当たる327字、

近藤で18.3%の280字、バラで15.5%の236字にまで大幅に減少している。第四夜は文字量の削減がとりわけ顕著な一篇である。マンガに文字テキストとして引き継がれなかった原作の情報は、どのように処理されたのであろうか。

漱石の原作と棧敷のマンガの、冒頭部分を比べてみよう。下の【4】に第四夜の冒頭を引用した。説明の便宜上、各文にカタカナで符号を施した。原文は出だしから第2段落の第4文までの計8文を引用した。これに対応する棧敷のマンガは、2頁見開きで右頁3コマ（R1-3）と左頁2コマ（L1-2）の計5コマからなる。各コマの文字を〔 〕内に入れ、その後に絵画内容の概略を記した。

【4】第四夜冒頭部の原文と、棧敷マンガの文字と絵画の内容

原文 第1段落と第2段落最初の4文（計8文）

(ア) 広い土間の真中に涼み台のようなものを据えて、その周囲に小さい床几が並べてある。(イ) 台は黒光りに光っている。(ウ) 片隅には四角な膳を前に置いて爺さんが一人で酒を飲んでいる。(エ) 肴は煮しめらしい。

(オ) 爺さんは酒の加減でなかなか赤くなっている。(カ) その上顔中沢々して皺というほどのものはどこにも見当たらない。(キ) ただ白い髯をありたけ生やしているから年寄という事だけは別る。(ク) 自分は子供ながら、この爺さんの年は幾何なんだろうと思った。

棧敷 第四夜の開始冒頭、左右見開きの2頁

- R1 [(+) 自分は子供ながらに思った] 自分の正面上半身、腰から顎のみ顔なし
R2 銚子から茶碗に酒を注ぐ手元のアップ像と擬音語 ぐとと、の描き文字
R3 [(シ) この爺さんは幾歳なんだろう] 茶碗を右手に持って酒をあおる爺さん
L1 [(ス) 皺は見当たらないがああ髯ならきつと年寄りだ] コマ右手前に自分の後ろ上半身、視線が向かう先のコマ中央奥で爺さんが肴を口に運ぶ
L2 [(セ) 年は幾歳なんだろう...] 水が満杯の手桶とそれを下げる左手のアップ

原作の8文計198字が、棧敷の文字テキストでは4分の1強の55字に減っている。棧敷は原作1段落目の情報を、文字としては継承していない。バラと近藤も同様であるが、3者とも絵画にモード変換することで情報の多くをマンガ内に再現している。棧敷は上記L1のコマに原作（ア）（イ）（ウ）3文の情報を描き込んでいる。左頁の上3分の2を占める大コマL1は「自分」の肩越しに「土間」の様子を描く。この肩越し構図によって、読者は「子供」である「自分」に視点を重ねて情景を眺めることになる。「自分」の視線が向かうコマ中央やや左奥では「(ウ)…四角な膳を前に置いて爺さんが一人で酒を飲んでいる」。そして「爺さん」の手前には「(イ)黒光りに光っている」「(ア)涼み台のようなも

の…」と「(ア)…その周囲に小さい床^{しょうぎ}几が並べてある」のが分かる。ただしこのコマでは「爺さん」の酒の「(エ)肴^{さかな}は煮しめ」かどうかまでは判然としない。原文(エ)の情報は、字にも絵にも反映されず捨象されている。絵画に変換されマンガに引き継がれた原文(ア)(イ)(ウ)の情報も、瞬時に視覚で受容できる絵の特性ゆえ細部まで凝視し注意を向ける読者は多くないであろう。文字テキストが叙述する事物をコマ内に描き込んだとしても、同じ情報や印象を読者が受け取るとは限らない。

小説はたとえ斜めに読み流しても、能動的に意味を汲み取る労力と時間が求められる。それに対しマンガは、頁をめくりさえすれば絵画が瞬時に目に飛び込んでくるので、受け身の姿勢であっても情報が伝わる。こうした絵画の特性は、本モードを用いる利点にも欠点にもなりうる。

原作の第2段落に目を移すと、4文のうち(カ)(キ)(ク)は、形を変えて^④ 4文の文字テキストに受け継がれている。文の変形だけでなく、物語の進展に伴う視点の移動、語り手と「自分」の視点の重ね合わせ方が異なる点にも注意したい。

原作の第1段落(ア)～(エ)は4文とも、語り手と作中人物の「自分」が重なり合い、読者は文章を追いながら「自分」の主観的な視線と認識をたどっていく。第2段落の(オ)でも「自分」の目に映った情景がそのまま語られている。ところが、(カ)から(キ)をへて(ク)に至ると、語り手は「自分」から微妙に距離をおき、外から心理状態を客体視する地の文へと退く。つまり漱石は、第四夜を「自分」の内側から書き始め、いったん外へ出て【4】の引用部のあと再度「自分」の内部に入り込むといった具合に、局外にいる語り手と、作中の人物である「自分」とを、重ね合わせたり離れたりしながら語りの遠近感を調整している。具体的な技法としては、文末を非過去の「(～ス)ル形」から、いわゆる過去形の「(～シ)タ形」に切り替えることで現場から距離をおき、同時に認識主体である「自分」を文面に示すことで自己を客体化する視点へと後退する。原文(ク)の「自分は～と思った」は「自分」を外から眺める語り手の存在を感じさせる。

原作が内から外へと視点を引いていくのに対し、^⑤ 4文の文字テキストに改めている。原作の「(ウ)自分は子供ながら、この爺さんの年は幾^{いく}何^{なん}だだろうと思った」という間接話法の複文1つが、^⑥ 4文の文字テキストに改めている。原作の「(ウ)自分は子供ながらに思った」と、主観的につぶやく「(シ)この爺さんは幾^{いく}何^{なん}だだろう」「(セ)年は幾^{いく}何^{なん}だだろう…」とに分割された。原作の間接話法内の従属節が、マンガでは直接話法として独立した。原作は語り手を通して「自分」の思考内容が間接的に示されるが、マン

ガでは語り手を介さず「自分」が直接つぶやくのである。

メイナード（2012：302）はライトノベルのマンガ化作品を分析して「描写文は、マンガでは現場化・会話化される」傾向のあることを指摘している。枚敷においても類似の現象が観察できる。メイナードのいう「現場化」とは、局外の語り手を介した描写でなく、現場すなわち作中の人物が自ら口を開き、あるいは心の中でつぶやき始める事態つまり話法の転換をさす。

ただしメイナード（2012：307）も「作品に固有の現象も含まれていることを確認しておかなければならない」と注意を促しているように「現場化」はマンガに多い演出技法であるが、それ以外の選択も当然ありうる。実際、バラと近藤は、原文（ク）に手を加えぬまま「自分」の正面像と組み合わせ、字と絵の双方が共に「自分」を客体化するコマを構成している。また先の表【3】に示したように、マンガの作風によって文字テキストの加工方法が異なる。

5. 文字と絵画の調整ならびに視点の設定にみる作品の個性

本節では、ここまでの枚敷・バラ・近藤に加え、作風がかなり異なる金子を取り上げる（表【1】⑤参照）。4種の比較を通し、同じ原作に基づきながらも、独自の表現様式により創造性ゆたかに個性が発揮されうることを再確認する。

5-1. 文字テキストの量と質からみたマンガ4種の特徴

金子のマンガが他3種と異なるのは、文字量の多さと、それに占める「発話＋内言」の比率の低さである。下の表【5】に第一夜から第四夜までの文字テキスト総量と内訳を示す。漱石の原作は4篇まとめて6,252字になる。

【5】 第一夜から第四夜の文字テキスト量（原作6252字）

	頁数	総字数	比率 ^①	発話＋内言＝合計	比率 ^②
枚敷	76頁	1736字	27.8%	840＋596＝1436字	82.7%
バラ	42頁	1907字	30.5%	752＋656＝1408字	73.8%
近藤	58頁	2742字	43.9%	832＋299＝1131字	41.2%
金子	54頁	4850字	77.6%	805＋311＝1161字	23.0%

表の左半分から金子の文字総数が際立って多いことが分かる。他3種が原文6,252字の3～4割前後に留まるのに対し、金子では8割に迫る勢いである。

また表の右半分からは、前述した「現場化」の手法に、金子が消極的であることが読み取れる。枚敷の作中人物が現場で発話・内言を積極的に行うのと対

照的である。枚数は、総字数1,736字のうち82.7%にあたる1,436字が作中人物によるものである。他方、原文を尊重し未加工のまま引き継ぐ作風の金子では、現場でなく局外にいる語り手の声が読者に届くことになる。

前節の【4】で引用した第四夜の第1段落から第2段落の初め、つまり冒頭8文（ア）～（ク）の範囲でいうと、金子は原文に手を加えずマンガに取り込んでいる。そのあと第2段落の中程から終わりにかけて飛び飛びに200字近く削除・圧縮するが、この箇所以外は基本的に原文をそのまま継承している。

文字として引き継がなかった情報は、絵画にモード変換され、本マンガの第2頁の途中から第3頁の終わりにかけて再現されている。小説が文字単独で担っていた情報を、本作2～3頁では絵画と文字の両モードに振り分け、双方が互いに意味を補い合っている。どちらか一方では意味が通りにくく、読者は両者をほぼ同時か交互に解釈しながら、双方の伝える情報を総合・調和させて物語を楽しむことになる。一般的なマンガの絵と字は、このような相補的あるいは相乗的な関係になっている場合が多い。

では、原文をそのまま継承する本作の大部分において、絵と字はどのような関係を成すのか。本作は上述の第2～3頁を除いて、字だけ読み、絵を見ないようにしても（そういう読み方は実際には難しいが）物語を十分に理解できる。

文字だけを媒材とする小説を、絵画と融合して多重モード化する利点は、絵と字の関係を調整することにより単独モードでは表現しにくい効果を創出できることにある。マンガの絵と字は、だいたい同じような意味を伝えている場合もあれば、一方が他方のイメージを増幅させる役目を果たす場合もある（マクラウド1998：161-163）。しかし、両モードを意図的に矛盾させたり、ねじれた関係に置くことも容易である。絵と字が伝える意味や印象をあえて一致させないことによる表現効果が期待できるわけである。

5-2. 多重モード間の関係調整、第四夜の冒頭場面より

第四夜における絵と字の関係を詳しく見てみよう。マンガは4種とも、冒頭と最後の場面で、原文をほぼそのままの形で継承している。

前節の【4】枚数R1に示したように、枚数は「自分」を真正面から描き^{〔+〕}「自分は子供ながらに思った」という文と組み合わせる第四話を開始する。腰から上の上半身を描くが、顎までを枠内に収め、それより上の顔は枠外に追いやり、目も鼻も口も示さない構図を取る。背景は黒くベタ塗りし「自分」の左側に四角い白地を設け文（サ）を配する。本作で「自分」の顔は最後まで描かれない。「自分」の正面像も登場するが、顔は輪郭だけで目鼻のないのっぺらぼうである。とにかく「自分」の顔そして表情は最後まで読者に示されないまま

終わる。

金子はさらに徹底していて、後ろ姿どころか一切姿を現さない。姿こそ現さないものの、語り手としてマンガ4種のうちで最も多くの文を語っている（表【5】参照）。だからといって局外の語り手に徹する訳でなく、作中世界内で立ち居振る舞いもする。どういうことかという、要所に挿し挟まれた一人称視点の主観画像が、現場に立ち会う「自分」の存在を主張するのである。

特徴的な一場面を下の【6】に抜き出した。これは原作の第3段落最初の5文に相当する箇所、金子の第四夜全11頁中4頁目にあたる。本頁は4段に割られ【6】にはその上半分の第1～2段に含まれる字と絵の情報を示した。第1段は横長の1コマで、第2段は5コマに小分けしている。表内の例えば「2段1/5」とは、2段目に5コマあるうちの1番目のコマという意味である。

【6】金子の第四夜4頁上半分の〔文字〕と絵画の内容（斜線「/」は改行）

1段1/1 [爺さんが表へ出た][自分も/後から出た]

屋外へ歩み出る爺さんの後ろ全身を土間から眺めた中景画像

2段1/5 [爺さんの腰に/小さい瓢箪が/ぶら下がっている] 右腰の瓢箪アップ

2段2/5 [肩から四角な箱を/腋の下へ釣るしている] 左肩から下がる四角い箱

2段3/5 [浅黄の/股引を穿いて] 股引を穿いた両脚の太腿から下をアップ

2段4/5 [浅黄の/袖無しを着ている] 袖無しを着た右肩から手首までのアップ

2段5/5 [足袋だけが黄色い] 歩みゆく両足元をアップ

2段1/5～5/5は対象物を数歩うしろから凝視するような構図

文は漱石の原作そのままである。1段目の横長のコマでは、土間の戸口から外へ歩み出る爺さんの後ろ姿を中央に据え、その右側に「爺さんが表へ出た」、左側に「自分も/後から出た」を、黒地の四角い枠内に白抜き文字で記す。黒地に白抜き文字は、2頁1段2/2「自分は子供ながら/この爺さんの年はいくつなんだろうと思った」と7頁1段1/1「自分は手拭ばかり/見ていた」[けれども/手拭はいっこう/動かなかった]などでも用いられている。後者7頁の絵には「肝心縫のように細長く縫って」「地面の真中に置かれた「手拭」が描かれており、白抜き文字と相まって、それを見つめる視点人物の眼差しを印象づける主観画像になっている。いっぽう2頁の絵は「茶碗のような大きなもので酒をぐいと飲」む「爺さん」に面と向かう角度で顔から胸にかけて描く。7頁と異なり物理的には「自分」に見ることのできない真正面から画像である。

本作では「爺さん」の顔がしばしば真正面から大きく描かれる。「自分」の目からは不可能な角度から捉えた「爺さん」の正面アップであるが、心に映っ

た「爺さん」像、観念的に角度補正された姿とみるならば、主観画像の一種あるいは変形とみなすことができる。少なくとも「自分は子供ながらこの爺さんの年はいくつなんだろうと思った」という文と読み合わせると「この爺さん」の正面像が「自分」の思い描く心象として自然に了解される。

続いて、バラと近藤における「自分」の描写に目を移そう。バラの第四夜は全8頁（見開き4画面）で構成される。篇と篇を分かつ中扉は設けず「第四夜」という表題は第1頁（見開き右頁）1コマ目右上に記される。第四夜1頁目は3コマに割られ、表題のある上段1コマ目は食事処・飲み屋の前を「裏の^{かけひ}寛から手桶ておけに水を汲んで来た^{かみ}神さん」（原文より）が戻る場面から始まる。下段右側の2コマ目は、それに続く様子が、飲み屋の内部から描かれる。コマ中央奥に手桶を下げた「神さん」が戸口に立ち、その左には両膝を抱えて土間に座り込む「自分」がいる。そして酒を飲む「爺さん」がコマの手前右半分を占めている。以上1～2コマ目は表題「第四夜」を除いて文字テキストはない。続く下段左側の3コマ目では「爺さん」を見詰める「自分」の胸から上が、2コマ目と同じアングルでアップされる。頭の上には文「自分は／子どもながらに／このじいさんの／年はいくつ／なんだろうと／思った」がコマの地に記される。

近藤の第四夜は中扉と本体13頁の計14頁からなる。表題「第四夜」が左上掲げられた中扉に「自分」は早くも登場する。しゃがみこみ肘と膝を合わせ両手で頬杖をつきやや上を見つめる姿である。この中扉頁をめくると最初のコマに「自分」の正面の顔が大きく現れ、その左の2コマ目に「茶碗のような大きなもので酒をぐいと飲んで」いる「爺さん」の上半身が描かれる。そして同頁下3分の2を占めるほぼ正方形の大コマで「広い土間」が天井の隅あたりの高さから俯瞰される。これら文字なしの連続する3コマは同一の時空を別角度から見た画像である。読者は、視点人物「自分」と対象人物「爺さん」の位置関係を周囲の状況と共に、心の中で合成（モンタージュ）して総合的に理解する。

以上のようにバラと近藤における「自分」はマンガの具体的な登場人物として最初から顔を出す。顔（目鼻や表情）を持たない枚敷の「自分」や、画像として身体が消失している金子の「自分」とは対照的である。

5-3. 描画の視点構造、第四夜の最終場面より

視座をどこに据えて「自分」をどう表現するか、その差異が最も顕著に見られるのが、近藤と金子の最終場面である（本稿末の図版1と2を参照）。

近藤の最終14頁は3コマに割られており、その全てに「自分」が描かれる。上段横長の1コマ目は、啞然とした表情の「自分」の顔が右斜め横から描かれる。「爺さん」が川に入っていき頭まで水没して見えなくなる様子を目にした「自分」

の顔である。中段の正方形に近い大コマの中央には、生い茂る蘆の中に一人たたずむ「自分」を正面から中景（引いた画像）で描き「自分」の周囲だけ黒くベタ塗りする。この大コマの右側に「自分は爺さんが向岸へ上がった時に／蛇を見せるだろうと思って」、左側に「蘆の鳴る所に立って／たった一人何時までも待っていた」が語りのテキストとして記されている。下段横長の最終3コマ目では川岸にたたずむ「自分」の両足がアップで描かれる。足元の周辺に施された黒いベタ塗りが「自分」の心理を映し出すかのようである。

他方、金子の「自分」は、前述のように最後まで絵画には一切姿を現さず、最終場面では「自分」の目に映った情景だけが示される。近藤の「自分」がカメラの前に立つ存在だとすれば、金子の「自分」はカメラの脇か後ろに退き画像に映りこまない立場に譬えられる。近藤の「自分」は「爺さん」を見る主体であると同時に、読者からは見られる客体として描画される。これに対し金子の「自分」は、画像から身体が消失しているため、読者の目には触れない。

ここで先行研究からマンガの視点に関連する言説を紹介したい。まず岩下(2002:79)は「出来事が図像として表現されるマンガでは、語りの視点と人物の視点が同化しない。文学テキストにおける「三人称」に近い視点で物語は叙述される」と述べている。確かに小説のマンガ化では絵画に「自分」が描き込まれる場合が多く、この傾向は「三人称化」と呼ぶことができよう。

またマンガの読者が作中人物と視点を同調させ感情移入することに関して、鈴木(2014:76)は「私たちは生じている事態を観察者の視点から理解しつつ、人物の感情を当事者の位置から体験する。マンガにおける「同一化」とは没入ではなく、二つの相反した意識の分裂したままでの共存であり、いわば果てしなく醒めた熱狂なのである」と述べる。「観察者」の視点とは言い換えれば「見る」視点、「当事者」の視点とは「なる」視点(宮崎／上野1985:129)と表現できる。そしてマンガの絵は「事物の实在性を演出するため視点を動的に変化させて」(竹内200:573)多角的に描くことで「読み手の仮想的世界は、視点の移動につれて豊かになって」(宮崎／上野1985:119)いくと考えられる。

これらの言説を踏まえ、改めて第四夜のマンガ4種と原作を再検討してみたい。バラと近藤の絵画における「自分」は登場人物の1人として「爺さん」と変わらぬ描き方がなされており「自分」の「三人称化」が観察される。それに対し金子の「自分」は絵画の枠内に姿を現さず一人称の主観画像としてのみ存在感を示す。また棧敷の「自分」は、絵画内に顕在するバラと近藤の「自分」と、身体を潜在させる金子の「自分」との中間的な位置にあり、絵画に姿を現すものの顔は読者にさらさない。同じ原作の「自分」が、多様に絵画化されているわけである。

原作に立ち返ると第四夜の「自分」が、他篇と比べて特異な立場にあることが想起される。作中に「子供」として登場するが、ほかの人物とは接触を持たず、また物語の進行にも直接関与することがない。ひたすら「爺さん」の言動を追い、それを読者に伝えるだけの役柄である。「爺さん」をはじめとする作中人物も「自分」の存在を全く意識していない（か、存在自体に気づいていない）かのようなのである。第四夜の「自分」は喩えて言えば、ただ見つめ続けるだけの透明人間のような存在、あるいは出来事の場に臨みながら当事者に加担せず成り行きを見守る報道カメラマンや現場レポーターのような存在である。

このような、その場に身を置き周囲に注意深く眼差しを向ける一方、他者からは注意を向けられることのない透明な存在としての「自分」を、椋敷は顔のない「子供」の姿として描いた。金子はさらに推し進め、主観画像を提供するだけの視座としてのみ表現し、具体的な「子供」の姿は絵画化していない。

対照的にバラと近藤は「自分」を「子供」の姿で「三人称化」している。ただしバラと近藤の「自分」も、作中人物としては発話することがなく、バラの「自分」が「ここで蛇を見せるにちがいない」と心に1度つぶやくだけである。原文を「現場化」するテキストの加工法が、マンガ第四夜ではほぼ見られない。これは、原作の「自分」が周囲と没交渉的であることと関係が深い。原作の性質が、マンガの特に文字テキストの在り方を方向づけているのである。

文字に比べ絵画の領域は、マンガ作家の自由裁量に委ねられる部分が大い。バラと近藤は「自分」を「三人称化」するが、金子は直接「自分」を描くことを避け、椋敷は両者の中間的な作画を選択した。第四夜において「自分」をどう描くか／描かないかは、どこに視座を据え、視線の向かう先をどう設定するかにかかっている。そこにこそ芸術的な創発の生じる沃地が広がっている。

なお見落としてならないのは「三人称化」を基本画調とするバラや近藤であっても一人称視点の主観画像も併用し、また「自分」の身体を消失させる金子も主観画像だけで通すだけでなく状況を説明的に俯瞰する客観画像も多用している点である。先の鈴木（2014：76）が指摘する通り、現代のマンガは観察者と当事者の視点を行き来し、様々な見え方を組み合わせる対象の実在感を高める作画法に長けている。複数の視点から捉えた情報を合成して、読者は対象を立体視し生き生きとした人物像を生成する、そういう仕組みをマンガは備えている。

6. 原作とマンガにおける多義性と曖昧性

この節では第九夜を例に、小説のマンガ化作品における多義性と、読者に開かれた自由な解釈について考える。

第九夜の原作では、小説の最後に眠りから醒めた語り手が登場する。棧敷、バラ、近藤は3者とも最終コマに「こんな悲しい話を夢の中で母から聞いた」という原作最後の一文を継承している。第一／二／三／五夜の「こんな夢を見た」という文から始まる展開と逆である。これら4篇は夢から目醒めた語り手が読者を夢の中へといざなう。これに対し第九夜は、冒頭から夢の中での出来事が語られ続け、最後の一文でそれが夢であったと明かされる。また語り手の自称詞「自分」が見られないのも他篇にない第九夜だけの特徴である。

マンガ3種の最終コマは同じ原文を共有しながらも、独自の絵画と組み合わせている（稿末の図版3～5）。下に各コマに描かれた人物の様子をまとめる。

【7】第九夜マンガ3種の最終コマに描かれている人物とその状態

語り手／母／子供 (a) 語り手の状態、(b) その他の絵画情報

棧敷 ○／×／× (a) 覚醒、布団から上半身を起こし屋外の闇を見やる後ろ姿
バラ ○／○／○ (a) 覚醒、壮年の横顔、(b) 母の影絵を介し眠る子供と繋がる
近藤 ○／○／× (a) 睡眠、布団にくるまり頬に一粒の涙、(b) 母が手を添える

語り手は、マンガ3種の最終コマに共通する中心画材である。棧敷とバラでは夢から醒めた状態であるのに対し、近藤ではまだ夢の中にある。また母は、棧敷には登場せず、近藤とバラでも明らかな姿としては描かれない。近藤の母は顔から肩口にかけてシルエット化され、腕から先の、語り手の掛布団に触れる左手だけを普通の（影絵でない）描き方に転じている。バラの母も子供を負ぶう左向きのシルエットとなり、背中で眠る子供（コマ右側）と前方（コマ左側）漱石風の人物とが、母の影絵で繋がる構図となっている。

棧敷は、最終頁の全面大コマに、原作にない事物を描き込んでいる。夏布団が敷かれた座敷の障子は大きく開け放たれ、屋外の闇夜を背景に、廊下に置かれた蚊遣豚から白い煙が立ち上る。語り手が布団から上半身を起こして顔を向ける先には、蚊取り線香にははボリューム感のある煙と漆黒の闇が広がる。

第九夜の最終場面、原作の解釈をめぐっては少なくとも2通りの読み方「①語り手＝子供」と「②語り手≠子供」が可能である。第①の読みは「こんな悲しい話」を語り手自身とその両親にまつわる物語と解釈する見方である（松下2015：23）。第②の読みは、別の子供と母の話を、語り手が自分の母から聞くという入れ子型の物語と見る解釈である（河原2016：55）。①と読んでも②と読んでも原文とは矛盾しない。

近藤の最終コマは、読み①に基づく絵画化と受け取れる。黒くベタ塗りされたシルエットは、夢の中の母そのものであるし、着物の柄も夢の中と同じであ

る。この絵と文から、読者は「①語り手=子供」という解釈に導かれる。さらに最終コマ直前のコマ（最終頁、横長の第1コマ）には中央に「子供」の顔が真正面から描かれ、漆黒の背景右側を四角く切り抜いて、父は「とくの昔に浪士のために殺されていたのである」という文が記される。「子供」の目からは涙がこぼれ落ちている。そして次の最終コマで、青年として描かれた語り手の目からも涙がこぼれているのである。2コマの間に成り立つ関係を類推し補完して読めば「①子供=青年となった語り手」と了解することになる。

バラの最終コマも「①語り手=子供」と読むのが自然であろう。「子供」と壮年姿の語り手は「母」のシルエットを介して繋がる。この影を黒地として「こんな悲しい話を夢の中で母から聞いた」という一文が白抜きで書き込まれている。この「母」は「子供」の「母」でもあり、語り手の「母」でもある、そう読ませる絵と字の組み合わせ方である。しかし「②語り手≠子供」の読みが完全に排除されるわけではない。最後の一文の「母」は語り手（だけ）の「母」であって、「子供」の「母」とは別人という解釈も不可能ではない。

近藤とバラの最終コマは、絵が文の意味を解説的に補強するが、文の外延的な含意まで描画しているわけではない。絵は文の部分集合「絵⊂文」あるいは共通集合「絵∩文」の関係しか成り立たない。文が内包する多様な読みの一部に重なる作画である。

それに対し棧敷の絵は、文の内容に重複するのではなく、夢から醒めた語り手の後ろ姿を描くに留めることで、余韻を生む効果を生んでいる。絵が文と交わるのではなく、両者が並行することにより、物語の読みを収束でなく拡散の方向に導き、読者に解釈を委ねているのである。そのため棧敷の最終コマは①にも②にも読みうる開かれたテキストになっている。

以上マンガ3種における最終場面は「近藤>バラ>棧敷」という順に左側ほど解釈の手がかりが明瞭に絵画化されている。近藤の絵は原文を特定の読みへと導く。それに対し棧敷の絵は、原文の多義性を絞り込むことがなく、また解釈に要する読者の負担を軽減することもない。

読者に能動的な解釈の努力を求める多義性と、読者を混乱させる曖昧性とは別物であるが、調整の難しい微妙な関係にある。第九夜について言うと、棧敷の冒頭場面は作画の意図が伝わりにくく、近藤の冒頭も曖昧な感を免れない。

第九夜の原作、第1段落は次の3文からなる。「①世の中が何となくざわつき始めた。②今にも戦争が起りそうに見える。焼け出された裸馬が、夜昼となく、屋敷の周囲を暴れ廻ると、それを夜昼となく足軽どもが犇きながら追掛けていくような心持がする。③それでいて家のうちは森として静かである。」

これを棧敷は3コマからなる1頁に圧縮している。上段1コマ目は裸馬が屋

敷の前をコマ右手前に走り去り、中段2コマ目を武士2人が同方向へと急ぐ。下段3コマ目は屋敷の縁側が描かれる。第1~2コマは、原作の第②文に対応するはずであるが、字のない絵だけのサイレント場面のため、幕末の騒然とした世の中の雰囲気は感じ取りにくい。いっぽう近藤は、原作の第①文と第③文をマンガに継承し多重モード化するが、第②文は絵画にモード転換しサイレント化したため「裸馬」に比喩的に付託された世相がやはり不明瞭になっている。

7. おわりに：文学のマンガ化作品がもつ可能性

小論ではマンガを、絵画と文字からなる多重伝達型のテキストと捉えた。そして、文字のみを媒材とする小説をマンガに再創生する過程を単独モードから多重モードへの転換とみて、その過程で生じる文字テキストの変容に注目した。

世にいう名作マンガの中には、原作を圧縮し粗筋を紹介するタイプの作品がある。今回取り上げたマンガ『夢十夜』4作品は、そのタイプのものでなく、原作にかなり忠実な内容である。しかしどれも、原作に比べて文字テキスト量が減少していた。マンガでは、原作のうち視覚化が可能な情報を絵画に振り分け、文字から絵画へモード転換することができる。これによってマンガの文字テキスト量が少なくなるわけであるが、減り方は一様ではなかった。

また語り手に代わって作中人物が言葉を発する「現場化」もマンガ『夢十夜』で広く観察された。しかし、この質的なテキスト変容も一様に見られたわけではない。文字テキストの量的・質的な変容の度合いは、原作『夢十夜』各篇の内容と深く関連し、またマンガの作風の違いを反映するものであった。

原作が存在する文学のマンガ化では、内容をゼロから構想する創作マンガとは別種の難しさが伴う。先行する原作の内容が既定要因として働き、絵画と文字の在り方に大きな影響を及ぼすのである。そうした制約のもと、マンガ作品としての独自性を示すことが、文学のマンガ化に求められる。

文字と絵画の両モードは、恣意的に関係を調整し操作することが可能であり、そこに個性を発揮する余地が生まれる。文学のマンガ化は、単なるモード転換や複製ではない。漱石が文字テキストで表現した夢の中の不思議な感覚を、そのまま多重モードに移し変えることはできないだろうし、たとえできたとしても、それでは多重モード化する意味が薄い。マンガは、単独モードでは伝えにくい感覚を表現できる可能性を内に秘めながら、いまだその技法を十全に開花できずにいるように思えてならない。原作に触発され、原作の内容に忠実でありながらも、原作とはひと味ちがう深みを感じさせてくれる、そういう新たな芸術的価値の創造としての多重モード化作品の出現を待望する。

参考文献

- 岩下朋世 (2002) 「岡本綺堂「白髪鬼」から高橋葉介「白髪の子」へ：文学テキストのマンガ化について」日本マンガ学会『マンガ研究』第2号72～84頁
- 河原晴樹 (2016) 「漱石文学の視点構造：『夢十夜』を軸として」三重大学日本語日本文学研究室『三重大学日本語学文学』第27号53～63頁
- 鈴木雅雄 (2014) 「瞬間は存在しない：マンガ的時間への問い」鈴木雅雄・編著『マンガを「見る」という体験：フレーム、キャラクター、モダン・アート』水声社57～86頁
- 竹内オサム (2005) 『マンガ表現学入門』筑摩書房
- 時枝誠記 (1960) 『文章研究序説』山田書院
- マクラウド, スコット (1998) 岡田斗司夫・監訳『マンガ学：マンガによるマンガのためのマンガ理論』美術出版社
- 松下彩 (2015) 「夏目漱石『夢十夜』論：語りの変化から見る『夢十夜』」信州大学人文学部人文学科松本和也研究室『ゲストハウス』第7号19～29頁
- 宮崎清孝／上野直樹 (1985) 『視点（認知科学選書1）』東京大学出版会
- メイナード, 泉子・K (2012) 『ライトノベル表現論：会話・創造・遊びのディスコースの考察』明治書院

