

## 日本語と英語の聖書マンガにみる語り方の異同 —境界線意識の明瞭度をめぐって—

松 本 隆

Differences in Narrative Style between Japanese and English Bible Comics:  
On the Clarity of Boundary Consciousness

Takashi MATSUMOTO

### Abstract

This article compared five Japanese manga adaptations of the Bible with five American and British adaptations in terms of narrative style. There are variations between speakers of different languages in the way they discern and communicate the same situation. A parallel tendency is known to be observed in cultural constructs other than language, such as artwork. What about the case of comics, which combines artwork and language to tell a story? Are there any distinctive differences between Japanese and English comics? With this cognizance of the problem, the article examined ten comic works from Japan, the United States, and Britain. While each work is unique, the following tendencies emerged as typological differences when the attention was paid to the clarity of boundary consciousness in the narratives. In Japanese works, the narrative point of view can move diversely without hindrance, such as depicting the biblical world through the personal thoughts of the characters. In contrast, English works tended to sustain a certain distance from the characters and present their words and deeds to the reader as objective objects.

### 要 旨

聖書に基づく日本と米英のマンガを5種類ずつ、語り方の異同という観点から比較検討した。同じ事態に接しても、異なる言語話者間では、その

捉え方と伝え方に違いがある。これと並行する傾向が、言語以外の文化的構築物、例えば絵画などにも認められることが知られている。では、絵画と言語を融合して物語るマンガの場合はどうなのであろうか。日本語と英語の作品間に、特徴的な違いがみられるのであろうか。このような問題意識のもと日米英のマンガ10種を読み比べた。各作品はそれぞれ個性的であるが、語りにおける境界線意識の明瞭度に注目したところ、次のような傾向が類型的差異として浮かび上がった。日本語作品は、登場人物の内面を通して聖書世界を描くなど、語りの視点が自在かつ多様に流動しうる。これに対し英語作品は、登場人物から一定の距離感を保ちつつ、その言動を客観的な描写対象として読者に提示する傾向が認められた。

## 1. はじめに：無界的な日本語と有界的な英語

日本語と英語では同じ出来事を述べるにも、情報の取捨選択や伝達の仕方に違いのあることが知られている。日本語は無界的（unbounded）に、英語は有界的（bounded）に語る傾向があるとされる。こうした傾向は言語以外の文化的構築物、例えば絵画（池上 2006: 197-201, 高階 2009: 3-25）やテレビコマーシャルなど（多々良ほか 2012）にも共通して観察される。絵と文を融合して物語るマンガにおいても、言語との相同性（homology）が見られるのではないかと考え、日本と米英の聖書マンガを5種類ずつ選び比較検討することにした。

### 1-1. タチキリに象徴されるマンガの曖昧な境界線

マンガの描き方を示す言葉にタチキリという用語がある。漢字で「断ち切り / 裁ち切り」と表記するこの描画法は、コマの外枠線を越えて、紙面の周囲の余白部分まで、つまり完成した印刷物を断裁するギリギリの範囲まで利用する描き方である（実例は本稿末の図版3左頁の上部を参照）。

このタチキリを英語で bleed という。ページのへりまで絵が「はみ出る」描き方のほかに、インクの顔料が「<sup>にじ</sup>しみ出る」現象も印刷業界で bleed と呼ぶそうである。一般の用法としては、血が出る、樹液が出る、液体などが滲む、という意味で使う（語源は blood から）。要するに bleed は、本来ならばある範囲内に留まるべきものが越境する状態をさす。

マンガの絵や字も、コマ枠内に収めるのが基本である。はみ出てはいけ

ない境界線であるコマ枠を、日本のマンガは他国に先駆けて踏み越えてしまった。のちに外国のマンガが追随する表現法である (McCloud 1993: 103)。

日本のマンガは、内側のものが外側に滲み出てくると同時に、外側のものが内側に沁み込んでいきやすい。内と外を隔てる障壁が薄く、相互に浸透しやすいのが日本の作品の特徴である。「日本の」というより「日本語の」といったほうが、実態に即していよう。日本語は、英語などに比べ、曖昧だという論説をよく耳目にする。そのすべてが的を射たものではないにせよ、小説をはじめ日本語の文章では以下 (a) ~ (c) の境界線がしばしば不鮮明になる。つまり、(a) 作品世界の内側と外側を隔てる境界、(b) 登場人物の外側と内面の境界、(c) 送り手と受け手の境界、これら3種の境界線意識は日本のマンガにおいても希薄で、区別が曖昧になりがちである。

日本のマンガでは、局外に視座を据えた俯瞰的な位置からの語りだけでなく、作品の世界内に視座をおく臨場的な語りへと、視点が自在に移行する。つまり、(a) 局外と現場は連続しており、自由に往来ができるのである。局外から現場へ移動するだけでなく、(b) 語りの視点は登場人物の内面にまで浸透し、その人物が捉えた「見え」を再現することもよくある。このように語りの視点が、局外・現場・人物の内面へと、移り行くことによって作品世界を多角的に捉え、奥行きのある立体像を結ぶのである。

(c) 文芸作品における送り手と受け手の曖昧な境界線については、俳句が典型例に挙げられよう。俳句は、五七五のわずか17拍で、受け手に雄大な情景すらイメージさせうる。送り手が作品世界を構築する全責任を負うのではなく、多くの部分を受け手の想像力・創造性に委ね、作品づくりに加担させることを、俳句は前提としている。語り尽くされていない半完成品の欠損部分を、察することで補完し、自分なりの深い味わいに至る、そういう伝統を日本のマンガも継承している。読み手は、隙なく出来上がった作品を受け取るだけの消費者でなく、自分で語りを加えることによって作品を仕上げる生産者の役目も果たさねばならない。受け手が自分で自分に語るという意味で、(c) 送り手と受け手の境界線が曖昧になる。

## 1-2. 小説における境界線の明瞭度、日英語対照

マンガの分析に先立ち、小説を検討素材として、無界的な日本語と、有

界的な英語の語りの特徴をおさえておきたい。夏目漱石『三四郎』の出だし第1段落を例に、日本語原文（岩波文庫1990年改版より）とジェイ・ルービンの訳による英文（Jay Rubin 訳『*Sanshiro*』1977年 The University of Washington Press 初出、下の引用は講談社英語文庫1999年より）を読み比べ、日英語における境界線の明瞭度の違いを確認する。

うとうととして眼が覚めると女は何時の間にか、隣の爺さんと話を始めている。この爺さんは慥かに前の前の駅から乗った田舎者である。発車間際に頓狂な声を出して、駆け込んで来て、いきなり肌を抜いだと思ったら脊中に御灸の痕が一杯あったので、三四郎の記憶に残っている。爺さんが汗を拭いて、肌を入れて、女の隣に腰を懸けたまよく注意して見ていた位である。

He drifted off, and when he opened his eyes, the woman was still there. Now she was talking to an old man—the farmer from two stations back. Sanshiro remembered him. With a wild shout, the old fellow had come bounding onto the train at the last second. Then he had stripped to the waist, revealing a back covered with cautery scars. Sanshiro had watched him wipe the sweat from his body, straighten his kimono, and sit down beside the woman.

小説『三四郎』は基本的に三人称で語られるが、日本語の原文では時おり主人公の内面からの語りが混じり合う。原文の第1段落は第3文おわり近くに出てくる「三四郎の」を削除すると、段落全体が一人称小説と区別が難しくなる。

それに対し英訳文における Sanshiro は文字通り三人称の he/his として語り手から客観視され続ける。主人公の Sanshiro も、たまたま乗り合わせた the old fellow も、同じ he として同列に扱われる。語り手は、三四郎と爺さんと女が乗る列車内を俯瞰できる局外の視点に留まったままでいる。

かたや日本語では、(a) 局外と現場の境界線は不鮮明で、(b) 局外から現場へ、さらに人物の内面へと込み込むように、語りの視点は深く滑り込んでいく。日本語の第1～2文は一人称視点からの語りである。第3文も途中まで一人称かと思って読み進めると「三四郎の記憶……」とあるので、一人称小説でないことが判明する。そのつもりで第4文を読み続けると、

三人称小説として理解できるが、第4文だけを単独で見ると一人称による私語りの文体とも解釈できる。

語り手と登場人物との間の境界線が消滅するような現象は、日本の小説によく見られる、ありふれたものである（類例：川端康成『雪国』、幸田文『流れる』など、cf. 糸井 2009: 71-77）。そのため注目されることも少ない。ところが英語の場合、語り手と登場人物の境界が曖昧化し両者の声が重なり合う現象は特異で珍しいため、自由間接話法・意識描出・多声性などの問題として研究者の目が向けられている（松尾 1996）。

### 1-3. 聖書マンガにみる曖昧な境界線の具体例

小説と同じく日本のマンガも、局外・現場・心内それぞれの間を隔てる境界線が曖昧で、外から内へと意識が沁み込んでいたり、逆に内から外へと滲み出てくる描写がよく用いられる。その実例3点を里中満智子『マンガ旧約聖書』から引いて検討してみよう（本稿末図版1～3参照）。

図版1は、創世記39章1節、奴隸としてエジプトに連れてこられたヨセフがファラオの侍従長に買われる場面である。聖書の記述から発想を膨らませて独自に創作した挿話が図版1である。エジプトの役人が字を書くのを目にしたヨセフは「あれは何だろう」と心の中でつぶやく（第2コマ）。そして、文字の便利さに気づいたヨセフの心境が第4コマに記される。役人に「何かできるのか？」と尋ねられたヨセフは「わたしは…それを」と応じる（第6コマ）。「それを」に続くべき、偽りのない気持ちは「覚えたい」であったはずだ。しかし役人に「字が書けるのか？」と問い返され、ヨセフは「はいっ 書けます」と、つい事実と異なる発言をする（第8コマ）。それと同時に、役人の書いていたものが「字」であることを知る。頭の中に浮かんだ「字…というのか」という思いと、口から出た「書けます」が同じコマに同居している。内なる思考と、外に発せられた肉声が、ひとりの人物像をはさんで右と左に記されている。発話はフキダシに収まりシッポが口へと伸びている。心内語はフキダシを伴わないか、あっても形が漠然としている。心内語と発話の区別は、フキダシの有無・形状のほか、異なる字体によっても識別されるが、内なる言葉と外に発せられた言葉の両方を、読者は同じように目にすることができる。内と外の境界は、あるにはあるが、線引きの意識が薄く、内と外の往き来を阻むものではない。

図版2は、出エジプト記2章11節に相当する場面である。マンガ化に際し、原典の客観的な記述（地の文）をもとに、モーセの心内語と、エジプト人との会話を創作し、殺害・逃亡へと至る契機を、内と外から立体的に脚色している。前の図版1と同じく、肉声を伴う発話はフキダシで囲まれ、心の内なる思考はフキダシ枠をもたない。注目したいのは頁中央3コマ目の「なぜだ」である。発話者の姿を伴わない、いわゆるオフの台詞であるが、もちろんモーセの声である。次の4コマ目でエジプト人が「へ?」と振り返っているところを見ると、この言葉はエジプト人の耳に届いたものの、この一言では問いの意味が理解できなかったようである。当のモーセ自身にも、相手に問いかける明確な意図はなかったであろう。心の中のつぶやきが、声を伴って口から洩れ出た、そんな一言である。先行する2コマ目の心内語「自分をおさえきれなくなる」に続く独り言としての「なぜだ」でもあり、後続5コマ目の「なぜあんなにひどくムチ打つのだ」という詰問へと発展する一言でもある。片足を心の内側に、もう片方を外側におき、内と外をまたぐような境界領域上の両義的な言葉である。

図版3は見開き2頁を使い、サムエル記下11章2節から3節にかけてを視覚に訴えるマンガの特性を活かして語り直している。ダビデ王が人妻バテシバの沐浴を目撃し、その美しさに魅了され不義を犯すきっかけとなるシーンである。左頁1コマ目のタチキリと背景の模様が奏効し、バテシバの色香が書籍の外側つまり読者のいる現実世界にまで匂ってきそうである。ダビデ王ならずとも衝撃を受ける（左頁2コマ目の表情と背景に注目）、なんとも罪つくりな裸身ではないか。これら2コマに先行する右頁の3コマと合わせ、連続した5コマがひとつのサイレントシーンを形成する。その冒頭、右頁の第3コマにある「ん?」はダビデ王の気づきを示すものであって、それ以外の文字情報はこの5コマ連続に盛り込まれていない。何も言っていないにも関わらず、読者はこの場面から多くのものを感じ取る。とりわけ左頁1コマ目のバテシバの裸身像は、言葉が添えられていないことによって、時間が止まったようにすら感じられる。台詞にはそれを追う分の時間を進める働きがあるが、このコマには時間の経過を規定するものがない。読者は自分の好きなだけ左頁上部のタチキリ画像を眺めていられる。読者が見つめるバテシバは、ダビデ王の目に映った主観像である。バテシバの美貌は紙面の境界を越えて、読者のもとまで滲み出てくるし、読

者の眼差しはダビデ王の視線を通じて作品世界内に沁み込んでいく。このように作品世界と現実世界は相互に浸透するのである。

#### 1-4. 日本語と日本のマンガとの相同性

日本のマンガは欧米のものと「全然違う」ために、これを読み慣れない欧米の読者にとって「とっつきにくい」「わかりにくい」と感じられる、といった批評がかつてよくなされた (McCloud 1993: 81, ベルト 1994: 117, Schodt 1996: 30)。日本のマンガが欧米においても広く一般に知られるようになってきた 1990 年代の言説である。米国のマンガ研究者・ショットは、わかりにくさの原因を言語に求め、次のように考えた。

…… manga are written and drawn by artists thinking in Japanese, not English, so it can take a non-Japanese a little more work and a little more patience to read them, even in translated form. (Schodt 1996: 30)

つまり日本のマンガ家は、日本語で考えながら創作活動に従事しているので、たとえ台詞などが英語に置き換えられていても、非日本語話者は日本語的な発想についていきにくい、というのである。

認知言語学でいうところの相同性を平易な言葉で説明している。より厳密に言えば、相同性とは「言語間で現れている構造の違いと、他の文化的構築物間の構造の違いとの並行関係」(出原 2021: 43) と定義できる。

マンガをめぐるお国柄の違いには様々なものがあるが、小論ではそのうち言語と関係の深い語り方の異同について、聖書マンガを素材に考察する。聖書の記述が、絵と字でどう語り直されているか、そして境界線意識の明瞭度が語り方の違いにどう反映されているかに注目しながら、日本と米英のマンガ作品を読み比べていこう。

## 2. 日本と米英の聖書マンガ 10 作品の概要紹介

前節では図版 3 点を用いて、日本のマンガは境界線の意識が緩いことを例示した。こうした傾向は他のマンガ家の作品にも広く観察され、英語の作品と読み比べると、双方の特徴が顕著に浮かび上がる。

今回は日本と米英のマンガを 5 種類ずつ検討素材とした。文字だけで語る単独モードの原作を、絵と字を融合して語る複合モード作品として再創





- 《<https://archive.org/details/ClassicsIllustrated129ATheStoryOfJesus>》  
[E2] 1956 『*The Ten Commandments*』 米国 Gilberton Company Inc.  
《<https://archive.org/details/ClassicsIllustrated135ATheTenCommandments>》  
[E3] 1978 『*The Chosen people*』 米国 David C. Cook Publishing Co.  
《<https://archive.org/details/chosenpeople02elgi>》  
[E4] 2007 『*The Manga Bible*』 英国 Hodder & Stoughton  
《[https://archive.org/details/isbn\\_9780385524315](https://archive.org/details/isbn_9780385524315)》旧約新約合冊  
《<https://archive.org/details/mangabiblentextr0000siku>》新約のみ  
[E5] 2015 『*The Kingstone Bible*』 米国 Kingstone Comics  
《<https://archive.org/details/the-kingstone-bible>》全 12 巻揃い合冊版  
《<https://archive.org/details/kingstonebiblevo0000alco>》第 10 巻のみ

まず 10 作品の概要を簡単に紹介しよう。聖書を題材とするマンガはごく大雑把にいて、宗教書としての意味合いが強いものと、教養書として読まれることを期待しているものに分けられる。ただしこの区別は厳密なものではなく、結局のところ読者がどう受け取るかにかかっている。

日本の 5 作品のうち、J1・J2 は宗教書、J3・J4・J5 は教養書として企画編集されたものと判断できる。J1 は『新改訳聖書』の出版元いのちのことは社が「聖書の入門編として、子どもから大人まで、どの世代の方たちにも読ませたい 1 冊」（同社サイトより）として国内では他社に先駆けて刊行したマンガである。日本聖書協会の J2 は奥付に『新共同訳聖書』に準拠し「聖書に忠実な内容を保ちながら、マンガというメディアに相応しい表現を取り入れたもの」とであると記している。また同協会のサイトは全 6 巻からなる本シリーズを、楽しくわかりやすく気軽に読むことができる「新しいタイプの聖書」とであると謳っている。「聖書の入門編」としての J1 や「新しいタイプの聖書」とある J2 に対し、J3 と J4 はいわゆる「教養マンガ」の部類に属する。ともに文庫サイズで、J3 は「マンガで読む名作」シリーズ、J4 は「まんがで読破」シリーズの一角をなす。先に図版で紹介した J5 も旧約聖書について教養が得られるタイプの 3 巻本である。

米国の E1 と E2 は Classics Illustrated シリーズの特別号である。このシリーズは、低俗なマンガが流行っていた戦前の米国で、世界の古典的名

作を健全なアメコミに仕立てて子供達に届けようという趣旨で企画された。記念すべき第1号は1941年発刊の『*The Three Musketeers*』（三銃士）であった。それ以来1971年に休刊するまでの約30年間に全169号が出た。名作をマンガ化するという意味ではJ3・J4と発想を同じくする。ただ日本のマンガが大人の教養書として享受できるのに対し、アメコミが想定する読者層は子供であり、対象と書籍の性質が異なる。Classics Illustratedはシリーズ全体で延べ10億冊以上が売れたそうで、ある年代の米国人には「幼少期の読書体験としては影響の大きなもの」があるという（小田切2007: 38）。

E3の出版社名は創設者David Caleb Cook(1850～1927)からきている。若き日のクックは、ボランティアとして関わる日曜学校の教材が魅力に欠ける貧弱なものであることに心を痛め、良質な教材を提供する出版社を立ち上げた。1875年のことである。それから1世紀以上をへた1978年にThe Picture Bible三部作:① *In the Beginning*, ② *The Chosen People*, ③ *Jesus and the Early Church*を刊行した。同社は2010年以降、聖書マンガThe Action Bibleシリーズを世界展開中である。その礎を築き、影響を与えたのがこのThe Picture Bible三部作とされ、現在に至る聖書マンガ中興の祖といえよう。

E5『*The Kingstone Bible*』は全12巻2,000頁を越える長編であり、上記The Action Bibleシリーズと並び称され、広く読まれている聖書マンガである。スーパーヒーローものも手がけるマンガ家も参画し、アメコミでは一般的な分業体制で臨んだ作品である。濃厚な色使い、圧倒的な迫力は、いかにもアメリカンといった力強さがある。本書を読んだ後では、同じくフルカラー作品であるJ2『みんなの聖書』ですら淡泊に感じられる。しかし絵から受ける派手な印象とは裏腹に、文は意外にも地味というか奇をてらったところがなく、不要な脚色を控え、聖書の記述を忠実に追っている。

### 3. 米英マンガ作品の具体例検討、明瞭な境界線意識

本節では、米英のマンガ5種E1～E5から特徴的な場面を抜き出し、英語のマンガで好まれる語りの傾向を探っていく。

### 3-1. 現場から距離をおいて物語を牽引するナレーション, E1 より

まずE1からは79頁を取り上げ、アメコミの伝統的な語り方を確認する。この頁は上部余白の表題 Peter's denial が示す通り、イエスとの関係をペトロが3度否認する場面を扱っている。直前78頁の上部表題を見ると Trial before the chief priest とあり、頁ごとに物語を区切り、まとまりを付けていることがわかる。こうした分節の仕方にも境界線意識の働きが窺える。

この79頁は4分割され、各コマ上部に黄色いキャプション欄つまりナレーターによる語り枠を設けている。日本のマンガでは見慣れないが、他のE2～E5にも共通して見られ、英語作品では一般的な道具立てである。

1コマ目の語り枠には、Peter had determined to stay with Jesus, but he was afraid. He followed afar off and he waited outside the house of the high priest. とある。その下の絵の中にはフキダシ内に女がペトロに向けた台詞が Thou wast with Jesus, the Galilean. と記され、それを打ち消すペトロの台詞 Woman, I know him not. が続く。

なお小論では文章の引用にあたり、英語のマンガで一般的な全文大文字の表記を、普通の正書法つまり文頭と固有名詞の頭文字のみ大文字で他は小文字の表記法に改めた。

マンガは絵と字で物語を綴っていくマルチモーダルな芸術であるが、日本のマンガに比べ、英語の作品は文字によって伝達される情報量が概して多い。例えば上に引用した1コマ目の英文を読むと、絵を目にしなくても場面がだいたい想像できる。文字の重みが、英語のマンガの特徴であるが、とりわけナレーションは多くを語り、プロットを推進していく。登場人物の台詞は、語り手に牽引される形で後続し、具体性と現実味を加える。

文字の比重に対し、絵画は添え物とまでは言わないまでも、E1に限っては文字の補佐役としての機能に留まっている。文字だけではイメージしにくい状況に、絵が形を与え視覚化して提示するのである。

### 3-2. 客観的な語り手、心の内を語らない登場人物, E2 より

続いてE1の同シリーズとして翌1956年に刊行されたE2から11～12頁を取り上げよう。これは先にJ5から転載した図版2と同じ場面つまり出エジプト記2章の第11～12節に相当する。11頁3コマ目のナレーショ

ンは、In anger, Moses slew the Egyptian and he buried the body in the sand. He believed his deed had not been seen. と述べ、怒りにかられたモーセがエジプト人を殺害し死体を砂に埋めたこと、そして誰にも犯行を目撃されていないとモーセが思っていることを、三人称視点から客観的に語っている。このキャプションを読まずに、第3コマの絵だけを見たのでは、前の第2コマとの間に何が起こったのか想像がつかない。

E2においても、E1と同じく、文字の伝える情報量が絵画のそれを大きく上回っている。エジプト人殺害の目撃者はいない、という自覚が誤りであることを12頁2コマ目で知ったモーセは、3コマ目でSurely my deed is known! と心の中でつぶやく。この1文は心内語を示すアブク状のフキダシに収まっている。E2全体を通してアブク状フキダシはここにだけ見られ、E1には1例も見あたらない。心の中でつぶやいた内容であっても、肉声を伴う独り言として普通のフキダシに入れた事例もあるだろうが、登場人物の内面に入り込んでの主観的な語りに、E1とE2はきわめて消極的である。2作品合計200頁近くの中で、心内語を示すアブク状フキダシの使用例は、このE2第12頁2コマ目のわずか1件にすぎない。

### 3-3. 推進力をもつ心内語、現場の内と外で異なる言語、E3より

E3では巻末資料などを除くマンガ本体の実質全244頁中に37例のアブク状フキダシが見出せる。その最後の例が画像番号248頁1コマ目にある。ダニエル書6章18節を視覚化したもので、獅子の穴にダニエルが閉じ込められる場面である。穴の手前に立つダレイオス王は、ダニエルを吊り下げる作業中の兵士2人に向かい、Seal the den with a stone so that everyone will know I am enforcing the law. と命じる。この表向きの発話とは裏腹に、立場上やむを得ず友人ダニエルを危険にさらすことになった無念の思いIf only I could change this one law to save my friend. が隣接している。王としての建前と友人としての本音、口に出した肉声と内に秘めた心のつぶやき、位相の異なる2種類の台詞が、別形状のフキダシ枠に収まって並んでいる。こうした多層的な言葉の用例はこのほか61, 64, 161, 202頁にも見出せる。位相の異なる言葉の折り重なりが、屈折した複雑な心理状態を伝えている。

E3の心内語は全体で37例に上り、視点制御（視野の限定）や人物像造

形など、様々な効果に活かされている。例えばエステル記に関する 193～206 頁では、登場人物の心情を読者にだけ明かし、登場人物間では共有できない心内語として示すことで、思惑の探り合いや勘違いなど、原典に明記されていない心理劇の要素を加えサスペンス感を醸している。また、本作におけるアハブ王には、浅ましい悪だくみを人知れず心の奥底でつぶやかせることによって、ずる賢い王の性格を際立たせている（125～127 頁）。

このように E3 は登場人物の内面に触れることで、E1 や E2 では出せなかった重層的な語りを実現している。とはいえ物語を進めるのは E3 においても、局外のナレーターによる語りである。例えばエステル記の冒頭 193 頁では、The book of Ester is the story of young Jewish woman who risks her life to save her people. という 1 つ目の語り枠でエステル記の全体像を紹介したのち、2 つ目の語り枠で When the Babylonians capture Jerusalem, …と時代背景を説明し読者を当時へといざなう。続く 194 頁からのエステル記本体でも、各コマの上部に語り枠が設けられている。語り手に牽引されるようにして、登場人物の会話が後続する。ナレーターによるプロットの推進は、E1, E2, E3 に共通する語りの基本構図である。

枠で囲まれたナレーションは、画像の上で物理的・視覚的に線引きされているばかりでなく、言語の形態上も明確な区別がある。E3 のナレーションは現在形で綴られており、脚本のト書きと同じく、物語内世界と切り離された脱現場・脱時制としての現在形である。いっぽう登場人物の発話や心内語は、現場で出来事が生じるイマが基準時になっている。局外の語り手と、現場の登場人物とは、視覚的にも言語的にも切り離されている。

E1 と E2 においても、ナレーターによる地の文（黄色い語り枠内）と、登場人物による会話文（フキダシ内）とでは、使用言語が異なる。ナレーションは、一部に古風な語も見えるが、基本的に現代英語で語られる。それに対し登場人物は、先に E1 の 79 頁 1 コマ目から引いた会話例

Thou wast with Jesus, the Galilean. / Woman, I know him not.

汝もガリラヤ人イエスと偕にゐたり / 女よ、我は彼を知らず

のように、文語調で和訳するにふさわしい古めかしい英語で話している。E1 裏表紙見返しにある編集後記 Dear Readers によれば、本書の script は the King James version of the Bible つまりシェイクスピアと同時代の

1611年に完成したジェイムズ王欽定訳聖書いわゆる Authorized 版に基づくという。

語り手は現代英語、登場人物は近代英語、という言語形態の区別がはっきりとなされている。古びた英語は、聖書世界の雰囲気醸す文体効果を生む。現代英語のナレーションは過去形を用いて、語りの現在と分断された過去の出来事を語る。語り手と読み手が暮らす現代社会と、過去の聖書世界との間には、越えがたい境界線が横たわっているのである。

### 3-4. 語り手を兼任する登場人物による客観的な語り、E4 より

では次に E4『*The Manga Bible: From Genesis to Revelation*』に独特な語り口ならびに他作品との共通点を見ていこう。上掲 E1, E2, E3 のナレーションは、局外の語り手による三人称の客観的な叙述であった。それに対し E4 では、全 200 頁のうち序盤 40 頁まで、すなわち旧約聖書の創世記から出エジプト記の前半部まで、主要登場人物のモーセが語り手役を代行する。本来の語り手は 4 頁に登場し、次のように状況を説明する。

While leading the tribes' great escape across the arid desert, Moses finds time to teach the kids the most ancient of stories. A story passed down from generation to generation. A story the kids recite from memory. The creation story.

つまり本作の序盤は、エジプトから逃れる途上、不毛の砂漠地帯で折を見てはモーセが天地創造から今日に至る民族の歴史を子供達に語って聞かせる設定になっているのである。特に 36～40 頁のモーセ半生記は、一人称「I」による私語りの形をとり、過ぎ越し祭の由来などが口承される。

モーセ自身の口から民族の来し方が語られるのは 40 頁までで、41 頁からは本来の語り手がプロットを牽引していく。41 頁以降、語り手のいる局外と、登場人物のいる現場との境界線が鮮明になる。

モーセが語り手を兼務する 40 頁まで、特に 36～40 頁の一人称「I」による私語りの箇所においても、語り手モーセと登場人物モーセとの間には明確な境界線が存在する。両者は相互に浸透 (bleed) することがない。

例えば、出エジプト記 2 章 11～12 節に当たる本作 37 頁 2～3 コマ目で、モーセはエジプト人を殺害した 40 歳当時を振り返って、次のように語る。

When I was 40, my opportunity came. It wasn't as I had planned, I

took the life of an Egyptian task master. A pointless equaliser for the wrongs done to my people. I meant well but it was still murder.

冷静に自己を客観視した回想であり、語られる過去の自分は、語る現在の自分から分離している。同胞のために良かれと思い、エジプト人現場監督をあやめる結果に至ったが、やはり無益な殺生であったと、まるで犯罪の取り調べ供述書のような反省ぶり、分析的な回顧である。

エジプト人を殺害する前後の心境は、文でなく絵つまりモーセの表情の変化が物語っている。しかし絵のほうも、そのときモーセが感じた心の内面に読者を引き込むものではなく、観察の対象として提示されている。

### 3-5. 文よりも絵が人物の内面を物語る、E5 より

E5でも登場人物の心模様は、文ではなく絵が雄弁に物語る。その代表例として、創世記22章1～14節に相当する第2巻『*The Patriarchs*』38～41頁、つまりアブラハムがイサクを神の生贄に捧げようとする場面を取り上げよう。最愛の息子を生贄として自ら手をかけるよう、神から苦渋の選択を迫られた父親の心境は、察してなお余りある。いくらでも言葉を盛って脚色できるはずだが、E5は原典から逸脱することなく、アブラハムの行動をただ淡々と客観的に記していく。その記述は次の通りである。39頁①コマ目 Abraham built an altar.../② Abraham arranged the wood on the altar.../③ Abraham bound his son.../④ ...Then laid him on the altar./40頁 ...Then Abraham took his knife to slay his son—the son of the promise.

40頁は全体が1画面の大コマで、アブラハムが涙ながらにナイフを振り上げる様子を、祭壇に横たわったイサクのすぐ手前やや下から仰ぎ見る角度で描いている。絵は真に迫り、ことば少なくして、多くを語りかけてくる。これに先立つ38頁最後のコマで、生贄の子羊がない理由をイサクに問われ、アブラハムは目をそらせたまま God himself will provide the lamb…と答える。その暗く曇った表情も、父親の心境を雄弁に語っている。

E5はこの場面に代表されるように、文の内容としては原典への添加を控えつつ、絵によって登場人物の心情など原典が語らない部分を敷衍的に補足している。E1, E2, E3など感情の描出が控え目であった旧来の作品に比べて、E5の人物は表情が豊かになり動作も迫力を帯び、絵から心理を

読み取りやすくなった。しかし、絵に反映された人物の内面は、観察者が外側から捉えたものである。現場から距離をおき、言語によっても絵画によっても客観的に描写する姿勢はE1～E5すべてに共通する。

#### 4. 日本のマンガ作品で好まれる語り

前節では、米英の5作品に共通して、境界線の意識が強く働いていることをみた。本節では、日本の5作品から具体的事例を取り上げ、希薄な境界線意識ゆえ、局外と現場の区別や、主体と客体の区別が曖昧になる傾向を指摘する。また日本では余情・余韻に価値をおき、余すところなく語り尽くすのではなく、受け手に解釈を委ねる語りが好まれるため、語る責務の所在つまり送り手と受け手の区別が曖昧になる傾向も取り上げる。

##### 4-1. 語りの現場化、ならびに余情性ゆたかなコマ展開

前節までの内容をまとめ、これから述べることを先取りして、日本と米英のマンガで好まれる語り方を対比すると下表のようになる。記号は「◎>○>△>×」の順で、各性向が「強>弱」であることを示す。

##### 【語りの特徴比較】

	a. 境界線	b. 現場化	c. 主体化	d. 余情性
日本	△	◎	○	○
米英	◎	○	△	×

小説などを原作にしたマンガ化作品においては、文字量の大幅な減少と、語りの「b. 現場化」が生じる（メイナード 2012: 293-296, 302, 松本 2021: 148-152）。原作で地の文として語られた内容が、マンガで登場人物の台詞に置き換わる現象いわゆる「b. 現場化」が日米英の作品で広く観察される。

語り枠（キャプション）は、米英の作品ではほぼ必須の標準装備となるが、日本のマンガでは任意の選択要素である。語り手の存在を前提としない日本のマンガでは、それだけ登場人物が自ら語りに関与する機会が増す。例えば、ヨセフが許嫁マリアの懐妊を不貞の結果と誤解して悩む場面を扱った日本の4作品は、その苦悶ぶりをヨセフ自身の台詞を通して表現している（J1の569頁、J2の11頁、J3の17頁、J4新約14頁）。

こうした「b. 現場化」は日本のマンガに限らず、米英の作品にも見られる。例えば上記場面をE5第9巻『*The Christ*』5頁（全巻通し画像番号



1,346) は、ヨセフとマリアの会話に脚色している。しかし米英の場合、登場人物の発話にせよ心内語にせよ、外的視点から客体として把握・描写する傾向がある。それに対し、日本のマンガは人物の内面に視点が滑り込み発話・思考の主体が自ら語り始める「c. 主体化」が生じやすい。

日本のマンガで「b. 現場化」や「c. 主体化」が活発なのは「a. 境界線」が曖昧なことに起因する。曖昧な「a. 境界線」は「d. 余情性」とも深く関係する。特徴的なコマ展開の実例を J1 と J3 から拾ってみよう。

J1『まんが聖書物語』216～217 頁は創世記 45 章 1 節に相当し、エジプトの宰相となったヨセフが約 20 年ぶりに兄弟らと再会して身を明かす場面である。末弟ベニヤミンを守ろうとする兄らの自己犠牲的な申し出に感極まったヨセフは、こみ上げる涙を見せまいと顔を背け、従者らに席を外すよう命じる (216 頁 1 コマ目)。皆に背を向けたヨセフ (216 頁 2 コマ目) は、兄弟らが無言でじっと見つめるなか (同 3 コマ目)、スローモーションのように 217 頁 4 コマ全部を使っておもむろに向き直る。情感あふれる無言場面である。向き直る動作を示すだけなら、217 頁 1～3 コマ目を割愛して、4 コマ目をいきなり前の 216 頁に直結させれば済む。さらにいえば 216 頁 2～3 コマ目も割愛し、216 頁 1 コマ目のすぐ後に 217 頁 4 コマ目を続けても物語の展開に支障はない。

216 頁から 217 頁にわたる無言の 5 コマは、誰も何も言っていないし、大きな動きも伴わないのだから、プロットを推進する機能を果たしていない。これら無言の 5 コマを削除すると 1 頁強の紙数を圧縮できて経済的であるばかりか、物語もテンポよく進む。そう合理的に考えて、無駄や余剰を省いていくと、従来型のアメコミに似た展開に近づく。

E1 や E2 と同時代の米国コミック本は、広告込みで 30 数ページの小冊子が一般的で、限られた誌面の中で一話完結の物語が繰り広げられた。複数種のマンガを同時連載していく日本の雑誌とは出版形態が異なる。こうした物理的な制約も、アメコミから余剰な要素が排除される一因であった。

#### 4-2. 余情を醸す余剰なコマ

余剰なコマの類例を J3『聖書: 福音書の世界』から 2 つ補足しよう。1 件目は 10 頁 (第 1 章「受胎告知」の 3 頁目) の例。第 1 コマで天から舞い降りてきた使いに「おまえは身ごもった (…後略…)」と告げられたマ

リアは、第2コマで「え？」と言もらしたのち、次の3コマ目でフキダシ内に「……」とだけ記された沈黙状態に陥る。左右に隣り合う2つのコマには、ほぼ同じ表情をしたマリアの顔が並んでいる。違いは、わずかに口を開いているか（第2コマ）、閉じているか（第3コマ）が異なる程度である。紙数を節約するには、2つの台詞を「え……？」の1つにまとめ第2コマに統合し、第3コマを削除すれば、そのぶん紙面が圧縮できる。

余剰なコマの2件目は、さらに極端な事例で、31頁（第2章「イエス誕生」の6頁目）上部の第1・2コマである。先と同じ天使がある夜、羊飼い3人の上に舞い降りてきて、ベツレヘムに救世主が生まれることを予告する。茫然自失して身体が凝り固まった3人の正面像が上下のコマに並ぶ。先のマリアの場合は口の形がわずかに違っていたが、この2コマに変化はまったく見られない。3人の状態を見せるだけなら1コマで事足りる。あるいは2コマとも省いて、第3コマをすぐ前の30頁に直結しても物語は支障なく流れる。というのは、中1頁おいた前の29頁最後のコマに、31頁とほぼ同じ姿勢で天使を見上げる3人が先行し、読者は全体の場面状況を了解済みだからである。31頁3コマ目は、29頁最終コマと同じ表情で天空を見上げたままの2人が「夢か…?」「ほっぺをつねってみろ」と言葉を交わす。

物語展開や情報伝達の上で、なくて済む余剰なコマの存在意義は、情意・情動面の文体効果に求められる。「情報」面では不必要な「余剰」コマであっても、「情動」面の効果を高める「余情」コマとして機能する。掛け言葉ではないが「余剰」が「余情」を生むのである。日本のマンガは、無駄を省いて効率よく情報を伝達するよりも、「間」や「溜め」を効かせて情緒性に富んだ共感を誘う語りを得意とする。

#### 4-3. 人妻の沐浴を盗み見る共犯者

これも駄洒落ではないが「共感」は「共観」によって醸成されやすい。読者の視点を登場人物の視点・視線に重ね合わせて現場に引き込むコマ展開が、先に見たJ5図版3でも用いられていた。見開き左141頁1コマ目つまりバテシバの横顔アップが、ダビデの心に焼き付いた主観ショットとして意味をもつのは、前後の文脈の働きによる。見開き右140頁第3コマで、何かが目に入り「ん？」とつぶやくダビデが視点（視座）人物つま

り見る側の人として特定される。4コマ目にはダビデ側頭部が描かれ、目線の先にプールがあり、焦点を合わせ注視の対象となっている相手が沐浴中の女性であることが第5コマ目でわかる。読み手は、第3・4・5コマと追うにしたがって、聖書世界を観察・鑑賞するだけの一読者・部外者の位置から、現場にいるダビデに寄り添い、当事者の立場に引き込まれていく。そして141頁1コマ目ではバテシバの横顔を、ダビデの心境に重ね合わせて見つめることになる。バテシバの沐浴を盗み見るように凝視したダビデの衝撃・動揺がすぐ下の2コマ目に表れている。このとき読者もすでに盗み見の共犯者としてダビデと同じ罪に陥っている。バテシバの妖艶な姿を、読者はダビデと「共観」してしまったのである。

141頁1コマ目は、単独で見ればバテシバが沐浴する姿を客観的に描いた画像にすぎないが、文脈を得ることによってダビデの心に映った主観画像として解釈される。こうした客観像の主観化(一人称ショット化)によって、読者による登場人物への感情移入・自己投影も促進される。

E3は同じ沐浴場面を、J5の真逆となるバテシバ側のアングルから捉えており対照的である。E3画像番号51頁4コマ目は、手前の近景にプールをおき、そこから王宮の屋上テラスが遠望できる構図を取っている。コマ上部のナレーション後半 *About a year later, as David strolls on the roof of his palace...* という状況説明のすぐ下に、ダビデの台詞 *Who is that beautiful woman?* が続く。この問いに側近が *Bath-Sheba, the wife of Uriah, a soldier in your army.* と答える。ダビデと側近の姿は、絵としては背景化されているが、2人の会話文は前面に出てきており、話題の中心人物バテシバの姿も絵の中で前景化されている。カメラアングルとしては、バテシバから少し手前やや上から場面全体を俯瞰する中立的な位置取りである。J5の主観化とは正反対の、誰の視点からでもない客観画像である。

E3は心内語の機能・用法においても、J5の内面描写と好対照をなす。E3の52頁1コマ目で、バテシバを王宮に呼び出したダビデは彼女を間近に見て、*She is even more beautiful than I thought!* と感じ、人妻の美貌にますます魅惑される。彼女との結婚に夫ウリヤの存在が邪魔だと考えたダビデは(第2コマ)、戦死に見せかけて夫を葬り去る策略を練る(第3コマ)。第2コマは心内語を示すアブク状フキダシ、第3コマには発話用

の一般的なフキダシを使い分けるが、どちらも聞き手を前提としない独話であり、ダビデの思考内容を視覚化し、読み手に心の内を見せるための方策である。

E3 の内面描写が J5 と異なるのは、E3 では心の内が観察対象の客体として開示され、物語を推進する原動力になる点である。人妻を我が物とせんがため、夫を前線に送り謀殺する計画は、実行に移され成功する。つまり、ダビデが心に思い浮かべた謀略を、目に見える形で提示することで、物語の展開を予告し、読者の不安と緊張をあおりサスペンス感を高めているのである。E3 の心内語は物語を先へ先へと進展させるが、J5 の内面描写はこれとはバクトルが異なり、その時空に留まったまま心の奥底へと深く掘り下げていく。

#### 4-4. 随行者の内面を通して見るイエス

日本のマンガでも、心内語が物語の推進力をもつことは珍しくない。人物の内と外を隔てる境界線の曖昧さを利用し、J2 みんなの聖書マンガシリーズ『新約聖書Ⅰ救世主』では、使徒の目を通したイエスの姿が描かれている。例えば 139～140 頁では、ナタナエル・バルトロマイがイエスに随行する中で見聞きした様子が、心のつぶやきとして読者に示される。その大半は、原典の地の文を「現場化」した脚色である。いわば現地レポーターが感じたままを実況中継するようなもので、事態の推移が心の声によって刻々と読者に語られる。プロット推進力をもつ心内語である。

同作品において、心の内面が豊かに語られる代表格は、やはり惣領弟子のシモン・ペトロである。274～275 頁は復活後のイエスが「わたしを愛しているか」とペトロに 3 度問う場面を取り上げている。最初の問いにペトロの脳裏には、イエスを 3 度知らないと言ってしまった自分の言葉が蘇る。275 頁 1 コマ目に、イエスとの関係を否定する 3 場面が過去 (249～250 頁) の回想シーンとして再現されている。また 250～251 頁の回想シーンにも、自分だけはイエスを裏切らないと明言したときの状況 (238 頁) が埋め込まれている。過去が現在まで層をなして重なり、色々な声が響き合う心の内を、絵と字を織り交ぜて読者に示している。そして 275 頁 4 コマ目では、イエスの顔がほぼ正面からクローズアップされる。3 度目の「わたしを愛しているか」という問いと、イエスの視線はペトロに向けら

れているが、それは作品を閉じた世界とみた場合の話である。イエスの眼差しと問いかけを、読者自身が、自分に向けられたものと受け取っても構わない。解釈の自由度が大きいのも、日本のマンガの特徴である。

## 5. むすび：マンガの普遍性，文化交流における不変と可変

日本のマンガには日本語の無界的な語りとの相同性が認められ、他方、米英のマンガには英語の有界的な語りとの相同性が認められる、という対立の図式で、ここまで論考を進めてきた。今回は10作品を素材に例証するに留まったが、より広範な調査と、より細密な分析は、マンガにおける語りの文化差と言語との相同性を実証してくれることであろう。

小論の目的は、日本と米英のマンガにおける語り方の違いを際立たせることにあったので、両者の共通点にはあまり言及しなかった。ただし、文化的構築物としてマンガをみる場合、普遍性を念頭において差異に注目しないと、木を見て森を見失う危険がある。

本論で取り上げた米英の聖書マンガ本 (comics, comic book) は、ナレーターが必要な情報を明確な言語で無駄なく提示し、効率よく物語を牽引していた。しかし同じマンガでも、4コマや1頁など短いマンガ (comic strip) では事情が異なる。例えば、スヌーピーのキャラが日本でも人気が高い『ピーナッツ』の場合、絵は簡素で背景には余白を残し、たいい文字も多くない。それでいて含蓄が深く、コマの展開にはユーモアとペーススが漂う。

ロゴス (logos) よりもパトス (pathos)、論理よりも情理を優先した語りは、日本の作品の特徴として小論が強調したものである。しかし、英語圏のマンガも多かれ少なかれパトスの要素を内包している。理性に訴える明確な直球勝負でなく、心にやんわり働きかけて残響を奏でるようなペーソス (pathos の英語読み) あふれる変化球が『ピーナッツ』の魅力である。作者チャールズ・シュルツ自身も、語る内容があからさまになりすぎないよう心がけていたそうである (Short 2000: 23)。ことば少なにも多くを語る4コママンガなどの小品は、俳句の精神に通じるものがある。

米英の作品が有界的な語りを得意とするのは、日本の無界性と対照して際立つ特徴ではある。しかしマンガはそもそも、4コマの短いものから数百・数千頁におよぶ長編まで、本質的には無界的な性格を備える。小説な

どの文芸作品に基づくマンガでは、原作に比べ文字数が圧倒的に少なくなり、文字による情報量が減る。また原作の有無にかかわらず、マンガのコマは、映画フィルムのように連続しておらず、コマとコマの間には飛躍が伴う。文学でも行間を読むことが求められるが、マンガに接する読者はそれ以上に、書かれていないものを読み、描かれていないものを観るといった作品への積極的な関与の姿勢が必要になる。

マンガほど、読者に多くを与えつつ、読者から多くを求める芸術は他にない (McCloud 1993: 92)。これは日米英すべての作品に共通するマンガの普遍的な特徴である。日本と米英のマンガ間に見られる差異は程度の問題にすぎない。国境を越えたマンガ文化の交流が加速するなか、互いの表現を借り受けた混種的な作品もますます増えていくであろう。しかしその一方で、語りの様式など変わらぬ部分も根強く残り、その国や地域独特の味わいとして他国・他地域の読者に享受され続けるのではあるまいか。

## 参考文献

- 池上嘉彦 (2006) 『英語の感覚・日本語の感覚: 〈ことばの意味〉のしくみ』日本放送協会出版 (NHK ブックス 1066)
- 出原健一 (2021) 『マンガ学からの言語研究: 「視点」をめぐる』ひつじ書房 (未発選書, 第 28 巻)
- 糸井通浩 (2009) 「表現の視点・主体」糸井通浩 / 半沢幹一編『日本語表現学を学ぶ人のために』世界思想社, 64 ~ 83 頁 = 第 2 章 1 節
- 小田切博 (2007) 『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
- 高階秀爾 (2009) 『日本美術を見る眼: 東と西の出会い (増補)』岩波書店 (岩波現代文庫: 文芸 158) うち特に 3 ~ 25 頁「日本美の個性」
- 多々良直弘 / 谷みゆき / 八木橋宏勇 (2012) 「英語と日本語に現れる言語と文化の相同性」桜美林大学『桜美林論考: 言語文化研究』第 3 号 61 ~ 80 頁
- ベルント, ジャクリース著, 佐藤和夫 / 水野邦彦訳 (1994/2007 新装版) 『マンガの国ニッポン: 日本の大衆文化・視覚文化の可能性』花伝社・発行 / 共栄書房・発売, 原著 Berndt, Jaqueline (1990) 『*Bilderfluten: Phänomen Manga*』(図像の洪水: マンガ現象) ベルリン・フンボルト大学未公開博士論文
- 松尾文子 (1996) 「英語と日本語の話法」梅光女学院大学英米文学会『英米文学研究』

第32号 113～130頁

松本隆 (2021) 「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」『清泉女子大学人文科学研究紀要』第42号 156～139頁 = 左開き 1～18頁

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

McCloud, Scott (1993) 『*Understanding Comics: The Invisible Art*』New York: Harper Collins Publishers, Inc. [邦訳1] スコット・マクラウド著, 岡田斗司夫監訳 (1998) 『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 [邦訳2] スコット・マクラウド著, 椎名ゆかり訳, 小田切博監修 (2020) 『マンガ学: マンガによるマンガのためのマンガ理論 (完全新訳版)』復刊ドットコム

Schodt, Frederik L. (1996) 『*Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*』Berkeley, California: Stone Bridge Press [邦訳] フレデリック・L・シヨット著, 樋口あやこ訳 (1998) 『ニッポンマンガ論: 日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論』マール社

Short, Robert (2000) 『*The Gospel According to Peanuts*』Louisville, Kentucky: Westminster John Knox Press [邦訳] ロバート・L・ショート著, チャールズ・M・シュルツ画, 笹野洋子訳 (2004) 『スヌーピーたちの聖書のはなし (新装版)』講談社



図版 1 『マンガ旧約聖書 2』12 頁



図版 2 『マンガ旧約聖書 2』76 頁



図版 3 『マンガ旧約聖書 3』140-141 頁、里中満智子著、中央公論新社 2011 年刊