

## 紙芝居の画像分析に関する研究

—— ショット分析の応用の試み (2) ——

林延哉\*

(2017年10月25日受理)

Graphical-Analytical Investigation of Kamishibai Storycard Pictures: An Experimental Application of “Shot-by-shot Analysis” (2)

Nobuya HAYASHI

キーワード: 紙芝居, ショット分析, 教育紙芝居, 高齢者向け紙芝居

林(2016)で筆者は紙芝居の分析に於いて一枚の絵毎の分析に中心が置かれ、ショットのサイズやその連続、それと物語の進行との関連などに関する分析が脇に置かれがちなことを指摘し、そこに焦点を当てた分析の試みとしての画像分析を行ったが、取り上げた作品が2作品に過ぎず、また発行年代も古いものであった。そこで本論文では、先の論文では取り上げなかった近年の作品として『おひるねですよ』『どこへいくのかな』『金色夜叉』の3作品を対象にその分析を行った。分析に当たっては絵1枚を1ショットと捉えシーン、シークエンスとの関連に着目してショット分析を行う方法を取った。結果として『おひるねですよ』は1枚1シーンを基本として起承転結に標準的な枚数を割り当て手堅い作りとなっているが構図に類似したものが多く演者の演技力が問われる作品であること、『どこへいくのかな?』は3枚の絵を1つのショットを構成するのに使うという手法で「転」への盛り上がりを生み出していること、『金色夜叉』では1つのシーンに5枚の絵を費やし、登場人物の大きさや視点の移動によって登場人物の激しい動きを観客に予想させる手法が用いられていること等が明らかになった。

### 目的

現在、紙芝居は、幼児の保育・教育場面のみならず、特別支援学校での教育教材、高齢者ケア、防災教育や平和教育、留学生との交流等様々な場面に利用されている。

林(2016)において筆者は、紙芝居の画像分析を、特に紙芝居のシネマトグラフィ的側面<sup>1)</sup>(長谷川・榎津 2010)に着目し、ドキュメンタリー映画等の映像作品に於けるショットサイズに関する遠藤(2013)のデクパージュモデルを援用しつつ行った。

---

\*茨城大学教育学部

紙芝居の利用の際には市販の紙芝居が用いられる場合も多いが、自作の紙芝居が用いられることも多い。昨今の傾向として、教育・療育・ケアの場面だけでなく、地域の特徴や特産の広報、土地の民話・伝承の紙芝居化、あるいは地元の戦争体験者の体験の紙芝居化、被災体験の紙芝居化等、各々の場所・地域に特徴付けられた素材の紙芝居化も盛んになってきている。

こうした自作紙芝居は、題材の選び方、プロットの作り方、場面割り、絵作り、台本等、内容や利用方法に即して自由に作ることが出来るという長所がある。市販の紙芝居の多くは、印刷上の都合等から12枚、或いは16枚等の枚数の制限があり、それを前提に場面割りやプロットの構成も行われている。かつての街頭紙芝居は、1巻当たりの枚数は10枚程度という目安があったが、ひとつの物語が何巻で完結するのかが物語の人気次第であり、結果としてひとつの物語が何枚の絵で描かれるのかが、完結してみないと分からないというのが実情であった。そのため、現在の市販の紙芝居（や、当時街頭紙芝居との対比で「教育紙芝居」と呼ばれた印刷紙芝居）とは異なる絵作りが行っていた。

堀尾（2015）は、プロットの構成として、「紙芝居は演劇や映画のように長い時間、たくさんの人物を登場させて構成していくものではなく、たかだか12場面（10分）から16場面程度です。性格も事件も明確に認識させるために、一にシンプル（簡明）二にも三にもシンプル、シンプルというのが劇の場合でもいわれていますが、紙芝居はなおさらです」と述べて、単刀直入に物語の中に入って行く筋の構成が必要だと述べている。

が、一方で「紙芝居は演劇や映画と同じで、行動とせりふで進めるので内面描写は苦手」であり、「紙芝居は、作者のいわんとする目的（主張）へ向かって、登場人物と事件を通じて劇的に進行し、十分納得できる解決に至るシナリオと、ドラマチックな絵の描き方（ロング、バスト、アップなどの構図、整理と省略と遠目の効く手法）による絵と協同し、実演という演出力によって相乗されて効果をあげる一形式」とも言っている。

枚数の制限から、筋立てはシンプルに、かつ無駄なく物語に切り込んでいくようなものが求められるが、その絵による表現には「ドラマチックな絵の描き方」が必要だと言うことである（ドラマチックな絵の描き方の説明に用いられている「ロング」「バスト」「アップ」等の言葉は、映画のショットの構図を指す際の言葉を意識して用いたものであろう）。手作り紙芝居の場合は、枚数の制限は緩和されるため、筋立ても工夫する余地が生まれてくるし、勿論「ドラマチックな絵の描き方」もより一層工夫が可能になってくる。

林（2016）では、こうした状況を背景としながら、紙芝居の分析においてしばしば一枚の絵毎の分析に中心が置かれ、ショットのサイズやその連続、それと物語の進行との関連等に関する分析が脇に置かれがちなことを指摘し、そうした点に焦点を当てた分析の試みとして上述した画像分析を行った。

しかし先の論文では、取り上げた作品は『黄金バット 怪タンク出現 No. 16』（鈴木一郎作・加太こうじ絵）と『蜘蛛の糸』（芥川龍之介原作・鈴木景山構成・羽室邦彦絵）の2作品のみであった。『蜘蛛の糸』は1984年に発行された復刻版を用いたが元々は1942年の作品であり、加太こうじの『黄金バット』も1940年代後半から50年代にかけての紙芝居ブームの時期の作品である。

古典的な教育紙芝居と街頭紙芝居から1作品ずつを取り上げたものであるが、分析方法の妥当性を検討するには、取り上げた作品が少な過ぎるということは否めず、分析数の追加やタイプの異な

る作品の分析が今後の課題として挙げられた。

本論文は、先の論文に引き続き、紙芝居のシネマトグラフィ的側面に着目し、デクパージュモデルを援用しつつ、前回とは異なるタイプの紙芝居の画像分析を試み、分析手法の妥当性の検討を継続して行うものである。

## 方法

今回は、3作品を取り上げることにした。内田麟太郎（脚本）・市居みか（絵）の『おひるねですよ』、堀尾青史（作）・久保雅勇（画）の『どこへいくのかな？』、尾崎紅葉（原作）・サワジロウ（脚本・絵）の『金色夜叉』の3作品である。『おひるねですよ』は2016年の発行、『どこへいくのかな？』はオリジナルは1971年の発行（分析には2015年に発行された復刻版を使用）、『金色夜叉』は2012年の発行である。

詳細は各作品の分析の節で述べるが、『おひるねですよ』は近年発行された作品であり、2017年に第55回五山賞奨励賞を受賞しており、最近の幼児向け紙芝居の一例として取り上げた。『どこへいくのかな？』は1971年発行の比較的古い作品であるが、教育紙芝居分野の理論的指導者であり作家でもあった堀尾青史の作品であり、同じ絵を使って二巡演ずるという独自の構成をもった作品であることで取り上げることにした。『金色夜叉』は前2作と異なり、高齢者を対象として制作されており、芝居や映画でよく知られた物語を取り上げ、絵も街頭紙芝居風に仕上げられている。高齢者ケアへの紙芝居の利用という新しい傾向を前提にした作品であり、近年の紙芝居の方向性を示す作品のひとつとして取り上げた。

分析にあたっては林（2016）で用いた、遠藤（2013）のショット分析表を参考とした分析表を作品毎に作成し、内容を検討した。1つの絵をショットとして位置づけ、ショットの集まりでシーンを構成し、シーンの集まりでシークエンスが構成されるという映像作品の考え方を援用しつつ、絵の連続によって物語が進行するという特性に重点を置いた作品内容の検討を行った。

ショット分析表は、各ショット毎に、「絵」「裏書」「裏書から算出した提示時間」「ショットに関して：ショット内容・登場人物数・ショットサイズ・デクパージュ（ショット配列）・構図・アングル・ポジション・カメラワーク・レンズワーク・色彩・文字・音声」「シーン」「シークエンス」「物語構成」「備考」等を記せるようにした2次元の表であるが、本論文では各作品毎にシークエンス・シーン・カメラワーク・ショット配列・ショットサイズのみを記した要約表を掲載した。

デクパージュは、ショットサイズを記号の多寡という視点から整理し直したもので（遠藤 2013）、記号の数は多いが記号間を関連付けて説明するための情報が不足していて大枠でしか意味が読み取れない状態になっている設定配列、個々の記号が判別できる程度の数に収まっていて、互いの関係性がはっきりと理解できるよう描かれている連関配列、記号の数が抑えられ空間の一点を強調したり特定の人物の心理的な状態を描き出す場合に用いられることの多い限定配列、の3つに分けて考えるものである。人数、人間の身体部位、風景等から用語的にも混用して用いられる従来のショットサイズに関する表現を再定義するものである。今回の分析に際しては、このデクパージュと従来のショットサイズの両方の観点を共に用いている。

## 分析

### 作品1 『おひるねですよ』

『おひるねですよ』は、2016年に発行された紙芝居で、脚本内田麟太郎、絵一居みか、出版は童心社、全12枚の作品である<sup>2)</sup>。

ストーリーは、ある昼下がり、三つ子がお昼寝をする、そばで一緒におかあさんもお昼寝を始める、イヌもネコもお昼寝を始める、時計も眠ってしまう、イヌの寝言で目がさめるが、また皆ねむってしまう、というある昼下がりのお昼寝の情景を描いたものである。特徴は、「ぐー ぐー ぐー」「ひゃ ひゃ ひゃ」「しの しの しー」「ごは ごは ごー」のようないびきを表す擬音語が台詞の中心を占め、その音を渦巻きや波線と言った線を使って表現しているところにある。

この作品は、2017年に第55回五山賞の奨励賞を受賞したが、受賞理由は、次のように述べられている(片岡 2017)。

ママと3人の子どもたちとペットの犬と猫がそろってお昼寝。日中の眠気を誘うけだるさを明るい黄色を基調としたパステル調の色彩で表現し、デフォルメしたユーモラスなキャラクターの造形と、それぞれのいびきをキャラクターごとにさまざまに形象化したところがこれまでにないユニークさを持つと高い評価を得た。奨励賞にとどまったのは、楽しいいびきのオノマトペの合唱に見ている側も眠気を引き込まれそうになったころ、ペットの犬の寝言で全員があわてて目を覚ます場面の寝言に「朝だ!」という人語が使われた点に、いびきのオノマトペで高まった新しい表現への期待感を逸らされた思いを審査委員が感じたことによる。このコンビがもたらした子どもの身近な生活に取材したテーマ展開と楽しい絵画表現は、ともすればルーティーン化しがちな紙芝居表現に新しい試みを持ち込んだと言える。

即ち、受賞の要因は「子どもの身近な生活に取材したテーマ展開と楽しい絵画表現」の独自性が評価されたことであり、その内容は具体的には、

- ・日中の眠気を誘う気だるさの表現(明るい黄色を基調としたパステル調の色彩)
- ・キャラクターの造形(デフォルメされユーモラスに造形されている)
- ・いびきの形象化(キャラクターごとのいびきを形象化している)

の諸点である。

一方、大賞を逃し奨励賞となった要因としては、作品の特徴であるオノマトペ中心の進行を徹底できなかった点が指摘されている。いずれも美的役割を担うミザンセヌ的コードの在り方に関するものであり、シネマトグラフィ的コードに関するものではない。では、この作品のシネマトグラフィ的な側面はどのようになっているであろうか。

物語は三つ子のお昼寝の間の出来事である。物語全編を通して場所の移動はなく時間も連続して

いる。全体は4つのシークエンスに分けて考えられる。

第1のシークエンスは「三つ子がお母さんに寝かされる」シークエンスで、絵では1枚目から3枚目までがこれに該当する。

第2のシークエンスは「三つ子以外も皆寝る」シークエンスで、絵では4枚目から8枚目がこれに該当する。

第3のシークエンスは「犬の寝言に、皆が起こされる」シークエンスで、絵では9枚目から11枚目までがこれに該当する。

第4のシークエンスは「再び、皆が寝る」シークエンスで、絵では12枚目がこれに該当する。この4つのシークエンスは、物語の構成としては、第1シークエンスが「起」、第2シークエンスが「承」、第3シークエンスが「転」、第4シークエンスが「結」に該当する。第1シークエンスで、三人の子どもがお昼寝の時間になってお母さんに寝かされる。第2シークエンスでは、三人の子どものお昼寝につられてお母さんも居眠りを始めてしまい、その他に犬も猫も、時計も昼寝を初めてしまう。第3シークエンスでは、突然犬が「あさだー！」と叫んで、他の者たちは驚いて跳ね起きる。が、それは犬の寝言だった。第4シークエンスでは、それが犬の寝言だったことが分かって、皆が再びお昼寝を始めて物語が終わる。

ちなみに堀尾（2015）は、12枚物の紙芝居の場面割を、世阿弥の「序破急」を援用しながら「はじまり」「できごと」「終わり」に分けている。その上で、「はじまり」を「序の一段」、「できごと」を「破の一段」「破の二段」「破の三段」、「終わり」を「急の一段」に分け、「序の一段」に1枚、「破の一段」に3枚（2枚目～4枚目）、「破の二段」に4枚（5枚目～8枚目）、「破の三段」に3枚（9枚目～11枚目）、「急の一段」に1枚（12枚目）を割り当てる場面構成を例示している。

これに即して本作品を見ていくと、「序の一段」は表紙となり、三つ子がお昼寝をするようにお母さんに言われる場面、「破の一段」は三つ子が寝付き、その横でお母さんも居眠りを始める場面、「破の二段」は、三つ子とお母さんが寝ていると犬も猫も時計も一緒に居眠りを始める場面、「破の三段」は、犬の寝言で皆が起こされる場面、「急の一段」は、再び皆がお昼の眠りに落ちていく場面、ということになり、堀尾の提案する場面割に合致した構成になっている。

所謂「起承転結」の構成から考えても、堀尾の「序破急」の構成から考えても、12枚物の紙芝居として、標準的、或いは典型的な場面構成に成っていると考えて良いであろう。

第1シークエンスは3枚の絵から構成されているが、これは2つのシーンから構成されていると考えられる。第1シーンは「三つ子がお母さんに寝かされる」シーンであり、1枚目と2枚目の絵で構成されている。第2シーンは「寝付いた三つ子」のシーンで3枚目の絵がこれに該当する。

第2シークエンスは5枚の絵から構成されるが、これは4つのシーンから構成されていると考えられる。最初のシーン（第3シーン）は「お母さんも寝てしまう」シーンで4枚目と5枚目の絵から構成されている。その後は1シーン1枚の絵で構成されているが、第4シーンは「犬と猫も眠る」、第5シーンは「時計も眠る」、第6シーンは「皆眠っている」シーンである。

第3シークエンスは3枚の絵から構成されているが、これも1枚1シーンで、「犬が寝言を言う」シーン、「犬の寝言で皆が目を覚ます」シーン、「犬が寝ていることを皆が確認する」シーンから構成されている。

第4シークエンスは絵1枚で構成されていて、その内容は「皆が眠っている」シーンである。

12枚のそれぞれの絵は、ひとつのショットとして考えられる。これに遠藤(2013)のデクパージュモデルを当て嵌めると、1枚目は設定配列、2枚目から8枚目は連関配列、9枚目は限定配列、10枚目から12枚目は連関配列と考えられる。

設定配列は、大枠でしか意味を読み取れない状態のショットであり、状況を一括りにする方法を見出してそのように理解するしか無い場面、登場人物の社会的背景や、出来事が起きる場所を設定するようなショットである。1枚目の絵は本作品の表紙で、タイトルとともに主要登場人物である三つ子、犬、猫を描き、三つ子がおもちゃで遊んでいる様子も提示している。これは登場人物や出来事の起きる場面の説明をしているショットとすることになる。また、ここで「げんきな三つごです」という地の文が語りだされ、お母さんの「おひるねですよー」という台詞が語られることで、三人の子どもが昼間、お家で遊んでいる場面、ということが観客に伝えられる。

この後は、競争で布団に入る三つ子(2枚目)、布団に入って寝ている三つ子と寝かせつけたお母さん(3枚目)、居眠りを始めるお母さん(4枚目)、いびきを書いている三つ子とお母さん(5枚目)、眠っている犬と猫(6枚目)、眠っている時計(7枚目)、いろいろないびきをかきながら眠っている三つ子とお母さんと犬と猫と時計(8枚目)という、「誰が具体的にどのような作業をしているのか」を示す典型的な連関配列になっている。観客にとって何が起きているのかが最もよく分かるショットである。

9枚目は犬の顔のクローズアップになっている。喉の奥まで見える大きな口を空けているが、よく見ると目は瞑ったままで、実はこの犬が寝ていることを伏線として示している。このシーンの台詞は、犬の「あさだー!」であり、それまでの物語を一気に転換させる犬の叫びという一点を強調するショットになっている。これは、犬が叫んだと言うことを描いた限定配列である(既述の通り、瞑った目という眠りを表す伏線的な表現も含まれている)。

10枚目は犬の叫び声に驚く他の登場人物、11枚目は犬の様子を覗いて確かめている登場人物、12枚目は再び昼寝を続けている登場人物という登場人物の作業を示す連関配列になっている。

したがって、1枚目で状況設定を行い、その後は時系列にそって起きた出来事を分かりやすく順番に描き、物語の転換点で、そのきっかけとなった行為を口を大きく開けた犬の正面からのクローズアップという特徴的な画面で強調し、その後は再び出来事を分かりやすく描いて終結するという構成になっているのがこの作品であるということになる。

紙芝居の場合、基本的には1枚の絵が1ショットと考えられる。枚数の制限から、1枚の絵が1ショットであり且つ1シーン、長い物語になるとそれが1シークエンスともなる。が、先にこの作品では、1枚目と2枚目(第1シーン)、4枚目と5枚目(第3シーン)は、それぞれ2枚の絵で1シーンを構成しているとした。これについてより詳細に検討をする。

1枚目は先にも書いたように主たる登場人物である三つ子が遊んでいる光景を、情報から見下ろすような(俯瞰)描き方で描いている。ここでお母さんの「おひるねですよー」、子どもたちの「はい!」という応酬があり、「あやこが、いちばん!」「ゆうたが、いちばん!」「かおりが、いちばん!」という三人の布団に入る競争が始まる。2枚目には三人の子どもがフルショットで並んで描かれているのだが、1枚目を絵を「途中まで抜いて止める」という抜き方を使って、この三人の姿を、それぞれのセリフと伴に一人ずつ順番に見せていく。

これは1枚目の、三人が遊んでいる光景を俯瞰的に捉えた構図から、それぞれの子どもにズーム

インした、或いは「寄った」ショットとなっている。三人それぞれに寄っているのだが、紙の枚数的には1枚だけを使用して、途中まで抜いて止める抜き方によってショットの切り替えを生み出している。つまりこの2枚で4ショットを作り出し、三人の登場人物を強く印象づけている。

ただし、このような物語冒頭のシーン構成にも関わらず、この後、「あやこ」「ゆうた」「かおり」というそれぞれに名前を持つ三人の登場人物が、個々の人物として活躍する場面はない。この後は、お母さんや猫と共に「みんな」と呼ばれるだけである。

4枚目は子どもを寝かしつけている内に自分も眠くなってしまったお母さんが居眠りを始めた様子を描いたショットになっている。お母さん一人を描くワンショットであり、布団に隠れた腰から上あたりを画面中央に据えて描いている。

5枚目は、そのお母さんを子どもたち3人が寝ている布団の、向かって左側隣に置いて4人が寝ている様子を描いている。これは、4枚目のお母さんに寄ったショットからズームアウトしてそれが寝ている子どもたちの横であるという位置関係を示すショットへと連続的に変化したものと捉えられ、4枚目の「眠い」というお母さんの状況描写——地の文でも「おかあさん、つかれていたんですね。」とお母さんの心情を語っている——から、いびきをかきながら子どもたちの隣で寝ているお母さんという客観的な状況描写へと描画内容が変化したと言える。デクパーージュとしてはいずれも連関配列としたが、4枚目をお母さんの心情を描く限定配列、そこから状況を説明する連関配列へとズームアウトするカメラワークと考える事も出来る。

11枚目の絵も特徴のある構図が用いられている。画面全体が二分割されて、左側に寝ている犬の全身、右側にその様子を見ている三つ子、お母さん、猫、時計が描かれている。全編を通して登場人物が横から描かれるのはこの絵のみである。この絵では寝ている犬を他の登場人物が覗き込んでいる、という様子になっているが、犬の寝ている横に登場人物が位置してその様子を観察している、というわけではない。特に位置関係は示されず、画面が二分割されて犬の様子と、他の登場人物の様子が左右に割り振られて描かれている。他の全ての絵が上からの俯瞰になっているのに対して、この絵のとりわけ右側画面は側面からのアイレベルのショットとなっていて、犬以外の登場人物が「起き上がっている」様子をより一層際立たせている。「叫ぶ犬」→「慌てふためく登場人物たち」→「寝ている犬／起きて犬を覗き込む他の登場人物」という、「転」に相応しい変化に飛んだ連続を示すシーンになっている。

ここまで述べてきたことをまとめたのが表1である。

表1 『おひるねですよ』のシークエンス・シーン・ショット

絵	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
シークエンス	三つ子、お母さんに寝かされる			三つ子以外も皆寝る				犬の寝言に、皆起こされる				再び、寝る
シーン	三つ子、お母さんに寝かされる		寝付いた三つ子	お母さん、寝てしまう		犬と猫も眠る	時計も眠る	皆、眠っている	犬、寝言を言う	犬の寝言で、皆、目を覚ます	犬が寝ていることを、皆が確認する	皆、また寝る。
カメラワーク	ズームイン			ズームアウト							二分割	
ショット配列	設定	連関	連関	連関	連関	連関	連関	連関	限定	連関	連関	連関

9枚目から11枚目にかけては、確かに変化に飛んだショットの連続になっているが、しかし、この作品の全体を通してみると、類似したショットサイズ、構図が連続して、単調な印象は否めないのも事実である。

1枚目・2枚目・3枚目・5枚目・10枚目・12枚目はいずれも三つ子、あるいはそれにお母さんが

加わったグループショットであり、画面の横半分から下を布団が占める構図（3・5・10・12 枚目）か、それとほぼ同様の人物の大きさの絵になっている。1 枚目の三つ子はそれぞれ異なる向きで全身が描かれているが、その他の絵はいずれも三つ子、お母さんは横並びに並んでいる。カメラアングルも正面からの俯瞰になっている。

4 枚目はお母さんひとりの絵になっているが画面下半分が布団であるのは、上の絵と同様である。8 枚目・11 枚目に描かれている三つ子やお母さんの顔の大きさも上に挙げた各絵とそれほど変わらない。つまり、同じ固定した位置から見た登場人物の様子が描かれている絵が連続している。

五山賞奨励賞の受賞の際に評価されたオノマトペの形象化は、波線や渦巻きと言った描線で画面を埋め尽くすようにして表現されている。登場人物が寝始めてからの場面では、どの絵にもいびきを表す線が描かれている。様々ないびきが、寝ている空間を満たしている状況を視覚化しようと試みたものである。これは確かに音声の具象化としてユニークな試みであるのかもしれないが、絵としてはその描線が何を表しているのかは勿論分からない。台詞として用意されている「ぐー ぐー ぐー」や「ひゃ ひゃ ひゃ」、「すや すや すー」が語られることによって、その描線がいびきを表現していることが理解される。

いびきはこの作品の台詞の中心であり、3 枚目・4 枚目・5 枚目・6 枚目・8 枚目・11 枚目ではいびきの擬音が台詞の中心となって含まれている。

ショットサイズ・構図的に類似した絵の連続であること、擬音表現が多用されているということ、この作品の特徴からは、この作品の面白さの重点が、演技者の演技、あるいは演技者と観客との日常的な関係に依拠するところが大きい可能性を窺わせる。

擬音表現の面白さ、あるいは、例えば日頃良く知っている保育所・幼稚園等の先生が面白い音の発声を交えて紙芝居を実演してくれることの面白さ、そうした面白さがこの作品の眼目と言える。いびきの描線による表現も、いびきの声の演技があることで、画面を楽しげに、あるいは騒がしげに見せる効果を引き出すものであり、単なる視覚的記号としてはそこからいびきを想起することは難しいし、絵に書き込まれた模様以上の存在にはならない。

最後に画面の色彩の使い方であるが、全般を通して黄色が基調である。表紙の背景も黄色であり、黄色の背景以外であっても、オレンジや緑といった黄色を含んだ背景が用いられている絵を含めると、全体を通して印象に残る基調の色は黄色になる。

ただし、背景の色使いによってキャラクターの覚醒水準を表現しており、覚醒状態を表すオレンジ、まどろみ・睡眠の状態を表す黄色から緑、比較的深い眠りを表す青、と言った色の使い分けがなされている。物語が進むにあわせて背景色は、オレンジから緑、黄色、グレーや青と、少しずつ睡眠レベルが深くなっていく。そして 9 枚目では黄色（睡眠）に縁取られた犬がオレンジ色（覚醒）の背景色の真ん中で大きく口をあけて寝言を叫ぶ。起きているかのように寝言を言っている犬を表している。7 枚目・8 枚目の青系統の背景から、突如オレンジの背景色に変化するわけだが、10 枚目では緑と黄色の上下分割、11 枚目は青と緑の左右の分割（寝ている犬の背景は青、その犬を覗き込んでいる他の登場人物たちの背景は緑）、そして 12 枚目では再び黄色と、登場人物の状態の変化に併せて背景色を規則的に変化させている。

赤から黄色、青まで色相環を辿る変化を見せているが、全体としては黄色を基調とした同系色の連続の印象が強く残り、全体を通してみると単調な印象も受ける。

全体として、1枚1シーンを基本として、時系列にそった起承転結をオーソドックスに割り振って構成し、転の部分の盛り上がり、全体の流れとしての色彩計画も手堅く行われているが、構図的に類似したものが多く全体としては変化に乏しい演出になっており、また擬音を中心とした台詞からも、演者の演技力、演出に依拠する部分の多い作品となっていると言える。

## 作品2 『どこへいくのかな?』

『どこへいくのかな?』は、作・堀尾青史、絵・久保雅勇による全12枚の作品である。1971年に童心社より出版され、第10回の高橋五山賞作家賞を受賞している。今回の分析には、2015年に子どもの文化研究所によって発売されたはがき大の復刻版を使用した。

ストーリーは、目覚めたうさちゃんが飛び起きて、パン屋さんやジュース屋さんの前を通って保育園（或いは幼稚園、裏書では実演する保育園・幼稚園の実際の名前を入れるようになっている）まで一目散にかけていく、そうして着いた保育園で歓迎される、というシンプルなものである。

表2は、本作品のシークエンス・シーン・ショットの表である。

表2 『どこへいくのかな』のシークエンス・シーン・ショット

絵	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
シークエンス	うさちゃん、起きる		保育園に向かう、うさちゃん							うさちゃん、こるぶ		うさちゃん、保育園に着く
シーン	うさちゃん、起きる		かけるうさちゃん	パン屋さん	かけるうさちゃん	ジュース屋さん	かけてくるうさちゃん			こるぶうさちゃん	かけるうさちゃん	うさちゃん、迎えられる
カメラワーク	クローズアップ	クローズアップ(やや引く)	フルフィギュア	クローズアップ(パン)	クローズアップ	クローズアップ(ジュース)	ロング	フルフィギュア	バーストショット	フルフィギュア	バーストショット	ミドル(俯瞰)
ショット配列	限定	限定	連続	連続	連続	連続	連続	連続	限定	連続	限定	連続

プロットの構成は、『おひるねですよ』と同様に起承転結の構造で把握することが出来る。

最初のシークエンスは1枚目と2枚目が該当する。主人公のうさちゃんの紹介を兼ねて、うさちゃんが飛び起きて出かけるまでを描いている。

特徴的な表現として、まず1枚目は、うさぎの耳（横になっている）へのクローズアップになっている。台詞は「なんでしょう？ あてたら えらい」と意図的に全貌を見せていないことを明示する。絵と問いかけて観客を一気に紙芝居の中へ引き込もうとする演出である。続く2枚目は明るい表情のうさちゃんの顔へのクローズアップになっている。「とびおきました」という台詞でそれまでうさちゃんが寝ていたことを伝えるが、横になっている耳の絵の1枚目をピンと耳を立たせた2枚目につないで、うさちゃんが起きる動作を省略しつつ、その様子を想起させる繋ぎになっている。

物語の構成としては「起」に該当する。

続くシークエンスは物語の構成として「承」に該当するもので、3枚目から9枚目がこれにあたる。この第2シークエンスは、5つのシーンによって構成されている。

3枚目は駆けて行くうさちゃんをフルサイズで描いている。紙芝居の進行方向の規則に従って、うさちゃんは向かって左方向に駆けて行っている。

4枚目はパンの並んだ棚の一部へのクローズアップになっている。台詞は「うさちゃん パン かいに きたんだ」とうさちゃんの目的の仮説を提示しつつ、「あれあれ パン かいにきたんじゃなかった」とその仮説を否定し、次のシーンへと繋いでいる。台詞には「うさちゃん」が登場するが、

絵にはうさちゃんは登場しない。パン屋の陳列棚の一部分を描くだけで、絵と台詞の役割をはっきりと分担させつつ、両者が相まって、パン屋を通りかかるうさちゃん、を描き出している。

5枚目は再び駆けているうさちゃんを描いているが、絵はうさちゃんの下半身の左側面へのクローズアップになっている。台詞には「うさちゃんは とても はやい」とその速さを強調しているが、そのために絵としては脚を強調したとも考えられる。と同時に、3枚目との構図に変化を付ける意図もあったと考えられる。

6枚目は、4枚目と同じ構図でパンの代わりにジュースを並べて見せている。台詞も「ジュースをかいにきたんだ」と受けつつ「おやおや。どうでしょう。うさちゃんは、ジュースなんかしらんかおで おみせの まえを かけて いきます」と、4枚目と同様、うさちゃんの目的がジュースでもないことを示して、「ではうさちゃんはどこに行くのだろう？」という期待を持たせている。

7枚目から9枚目で構成されているシーンは、この紙芝居の最も特徴的なショットの連続になっている。この3枚はいずれも正面に向かって駆けてくるうさちゃんを描いているが、7枚目は画面中央奥に小さく描かれているうさちゃんが、8枚目ではフルフィギュアのサイズで中央に描かれ、9枚目ではバストショットで画面いっぱいこうさちゃんの胸から顔にかけてが描かれている。楽しげな表情もはっきりしている。

この3枚は、謂わば正面に据えられたカメラに向かってうさちゃんが駆けてくるという動きを3枚に描き分けたものであり、3枚の絵でひとつのシーン、あるいはショットそのものを構成していると言える。どんどんとこちらに迫ってくるうさちゃんの姿を動的に描出している、いわゆる「映画的」とされる表現のひとつである。

台詞は「えっさ えっさ、びよんどこ びよんどこ」が3枚とも繰り返されている。当該部分の演出ノートでも「小さな声で（遠くからだんだん近づいてくるので、⑧⑨場面でこのくりかえしの声がだんだん大きくなる所と、リズムカルな楽しさが演出の生命です）」と、絵の表現を音声でもサポートするよう指示されている。

12枚という枚数制限の中で3枚をこのひとつの動きを描くのに費やすというのはある意味では大胆な選択であるが、「転」にあたる10枚目への導入としては効果的である。

第3のシークエンスは、転ぶうさちゃんの場面になる。9枚目で楽しげな表情が画面一杯にクローズアップされたうさちゃんだが、10枚目では突如石に躓いて転んでいる。

うさちゃんの右側面のフルショットになっていて、仰向けに転がっている。3枚目、5枚目と右から左に向かって走っているのだが、もしもそのまま石に躓けば、頭を画面向かって左側に置いた状態でうつ伏せに倒れるのが普通であろう。石に踏み上げて仰向けに転んでしまったとすれば、頭も向かって画面右側に置いて仰向けに転ぶのではないかと思われる。向かって右から左に走っていたうさぎが石に躓いて実際に描かれているように転ぶためには、まず石に躓いて前のめりになり、次いで顔面が地面に激突するのを避けて体を捻り、柔道の受け身よろしく背中地面に転ぶことになるが、それにしては添えられた流線にひねりが入っていないため、そのような動作で転んだとは思われない。ここで体の左ではなく右側から描いている意図ははっきりしないが、少なくとも9枚目までの楽しげに走り続けているうさちゃんの行動が突如中断されたことを印象づけている。

11枚目は下半身のみの5枚目とは対象的に、笑顔で走っているうさちゃんの横からのバストショットであるが、この際のうさちゃんはふたたび右から左へ走っている。ここでも、ショットのつな

ぎとしては観客に若干の混乱を与えるものになっている。考えられることは、10枚目がうさちゃんの左からのショットになっているとあまりにも右から左への流れが強くなり過ぎるために、この転んだ部分（起承転結の「転」にあたる部分）で、強い流れの停止を行うために、あえてこの構図を取ったということであろう。

11枚目のうさちゃんは、10枚目で転んでいるにも関わらず、表情は楽しげでめげていない。その理由は12枚目の「結」にあたる絵で判明する。

12枚目は幼稚園の入り口にたどり着いたうさちゃんと、それを出迎える保育園／幼稚園児5人が描かれた俯瞰ショットになっている。門を画面の中心に据えて、フェンスを左下から右上の対角線に置き、右下からうさちゃんが駆け入り、左上から中央の門に向けて、園児5人が駆け寄っていく。視点はうさちゃんの後ろの上部に据えられていて、フェンスの左側の園の奥行きを感じさせる構図になっている。

「突然躓いて転んでしまう」ということは、この紙芝居の観客として想定されている年齢の子どもたちには、自分のこととしてその突発性や痛みを共感し易い出来事であろう。それをパン屋、ジュース、と過ぎて、正面へズームアップしてきて「あっ！」と抜いた瞬間に転んでしまうという意外な展開で提示するところ、3枚を使ったズームアップでクライマックスに向けての盛り上げの効果が工夫された作品になっている。

この作品の大きな特徴は、一枚の絵に対して2つの裏書きが用意されていることである。もちろん裏書きが二種類用意されることは、必ずしも珍しいことではない。2カ国語以上に対応したものや、低年齢の観客を対象とした場合と比較的大きな年齢の子どもたちを観客とした場合で言葉を変えるようにふたつの裏書きが用意される場合もある。

しかし本作品の裏書きは、そのような同一の内容を観客に合わせて表現を変えるというのではなく、同一の観客に実演した際に、一度目の実演用と二度目以降の実演用とで別々の裏書きが用意されている。すなわちひとつの紙芝居のセットに対して内容を異にした二種類の脚本が用意されている。

作品に添えられた「作品のねらいと展開」（武蔵野日赤保育園長青木みきによる）には「新しい試みとしている点は、この作品を普通でも二回繰り返して演じるのです」とあり、連続して二度演じることを想定して作られたことが分かる。一度目は淡々と演じ、二回目は「画面の中と子どもたちが結びつくような、子どもたちが思い切って参加できるような進め方をしてゆきます」とあるが、物語を知っているが故に子どもたちから出て来る先読みや掛け声などを意識的に取り入れる工夫が、この一度目と二度目以降の脚本を用意することで為されている。

通園という日常的な題材、転ぶというアクシデントをクライマックスに据えたシンプルな起承転結の構成、背景を省略して主人公のうさちゃんや、パン、ジュースなどをわかりやすく提示する構図、加えて「一度見て知っている」という鑑賞経験そのものを実演場面に意図的に取り込む脚本等、保育場面での利用を明確に想定した作品作りが本作品の特徴である。

### 作品3 『金色夜叉』

ここで取り上げる『金色夜叉』は、尾崎紅葉（原作）・サワジロウ（脚本・絵）で、2012年に雲母

書房から発行された全12枚の紙芝居である。

『金色夜叉』そのものは、1897年(明治35年)から1902年にかけて読売新聞に連載された尾崎紅葉の長編小説で、発表当初から人気を博し、明治・大正期のベストセラーであった。1898年の舞台化以来幾度も舞台上で演じられ、映画化回数も多い。小説は著者が死亡したために中絶となっており未完である<sup>3)</sup>。

主人公貫一は将来を嘱望されていた学生であったが、幼馴染で許婚であった鳴沢宮が、自分を裏切り銀行家で資産家の子息に嫁ぐことになったことに傷つき、世を恨んで高利貸になるという話である。とりわけ熱海の海岸で貫一が宮に言う「来年の今月今夜になったならば、僕の涙で必ず月は曇らして見せる」という台詞と、取りすがる宮を貫一が足蹴にするシーンは有名で、今も熱海には「お宮の松」と「貫一・お宮の像」があり、観光スポットとなっている<sup>4)</sup>。

紙芝居『金色夜叉』は、前節で取り上げた『おひるねですよ』『どこへいくのかな』とは異なり、出版社が「はじめてみよう老人ケアに紙芝居」と銘打って発売しているものである。裏書にある「製作者より」という囲み書きにも「読み手(実演者)は、一人でもいいでしょうが、大衆演劇紙芝居なので、ナレーション・登場人物など役割分担して演じてみるのもいいでしょう」とあり、読み手が複数人用意出来る場面での利用——高齢者施設のような——が想定されていることが分かる。

一枚目は表紙で「金色夜叉」という文字と、熱海の海岸で、松の木の下に立つ貫一と纏る宮の姿のシルエットが書かれているが、ここでの裏書は「貫一・お宮と聞けば、皆様よくご存知、熱海の海岸の名場面を思い浮かべることでしょう。昔から大衆に長く愛されてきた、尾崎紅葉の代表作『金色夜叉』。許婚である貫一とお宮が、ここで破局を迎えてしまう場面が、物語最大の見せ場になっています」とあり、この言葉通り、この紙芝居は、『金色夜叉』全編を物語るものではなく、熱海の海岸での貫一とお宮の場面を描くことが目的となっている。

表3は『金色夜叉』のシークエンス・シーン・ショットをまとめたものであるが、表紙を除くとシークエンスとしては2場面のみと見る事が出来る。宮と銀行家の子息富山唯継との出会いと、宮と貫一との別れの2つのシークエンスになる。

表3 『金色夜叉』のシークエンス・シーン・ショット

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
シークエンス	表紙	カルタ会の夜				熱海海岸での別れ						
シーン		カルタ会会場		カルタ会の帰り道		鳴沢家居間	熱海梅林	夜の熱海海岸				
ショットサイズ (人物視点での)		フルフィギュア	バストショット	ニーショット	バストショット	フルフィギュア	二人を盗み見る貫一	フルフィギュア	バストショット	ウエストショット	フルフィギュア	フルフィギュア
ショット配列		連関	限定	連関	限定	連関	連関	連関	限定	連関	連関	連関

カルタ会のシークエンスは、カルタ会会場のシーンとカルタ会からの帰りの路上のシーンからなっている。それぞれのシーンに2枚ずつの絵を割り当てている。

2枚目はカルタ会会場でカルタを手にする鳴沢宮の全身を中心に据えた構図で、ヒロイン宮の紹介ショットになっている。

3枚目は後に宮の夫になる銀行家の子息富山唯継の胸から上の大写しになっている。金縁眼鏡に高そうな葉巻たばこ、指には巨大なダイヤモンドの指輪が輝いている。縦ストライプの背広も上等そうで、資産家であることを強調している。宮はカルタ会会場で一際目立つ存在であること、唯継

はカルタ会に配偶者候補を探しに来ていることが語られる。

4 枚目はカルタ会会場から連れ立って帰る間貫一と宮の姿がほぼ全身で絵の中央に描かれている。互いに顔を相手に向けあって仲睦まじげな様子に描かれている。貫一は唯継の悪口を口にし、宮もそれに同意する。貫一は宮が首に巻いているショールに自分も入れてくれといい、宮は口では嫌がりながらもひとつショールをふたりで巻く。5 枚目はひとつのショールに包まる宮と貫一のアップである。貫一は幸せそうに目を瞑っているが、宮の目は何事か企む様子で、台詞は宮の独白で、自らの美貌で玉の輿に乗るのも悪くないと企んでいる。

この4枚はショットとしては連関配列と限定配列を交互に繰り返す形になっているが、まず全身を収める構図、そして表情のアップを繰り返すことで画面に変化を付けるとともに、状況説明と唯継と宮というそこで思惑を抱いている二人を印象づけている。貫一は主人公であるが、このシークエンスでの印象は薄い。自分の嫌いなものは宮も嫌いに違いないと疑うことのない物知らずな青年と言った体である。

第2のシークエンスは、貫一が宮に裏切られ、二人が決別する場面になる。

全体は、3つのシーンから出来ていて、最初のシーンは、親を失った貫一が引き取られて育てられている鳴沢家——即ち宮の家——の居間である。ここで貫一は、宮の父から、宮が唯継と結婚することを聞かされる。絵1枚でこのシーンは描かれていて、居間で正座して差し向かう貫一と宮の父の全身を収める構図で描かれている。

次のシーンは、熱海の梅林で仲睦まじげに寄り添って歩く宮と唯継の姿を貫一が目撃する場面になる。縁談の話聞かされ、宮が湯治に行っているという熱海にすぐさま向かった貫一は、そこで梅林を散策する宮と唯継の姿を目の当たりにする。そうして宮の変心を知る。この場面もまた1枚の絵で描かれているが、抜きを二段階にすることで、まず画面向かって右側に胸から上のアップで梅の花を愛でる宮と唯継の楽しげな表情を見せる。次いで、絵を抜ききると、画面向かって左側に、膝から上の全身を収める形で描かれた、二人の様子を見ている貫一の姿が現れる。右手を手前、左手を奥に据えた遠近感のある構図である。

6枚目、7枚目はいずれも登場人物の具体的な行為を描く連関配列のショットになっているが、6枚目の二人の全身を納めた構図、7枚目前半の二人の表情を捉えたアップ、次いで現れる膝上の全身が描かれた貫一の姿と、引きと寄りを交互に見せる構図の連続は、2枚目から4枚目までと同様に一貫している。

ここまでで7枚（表紙を除くと6枚）の絵を使っているが、1シーン1、2枚というテンポの早い絵の使い方から打って変わって、ここからの残り5枚は、夜の熱海の海岸のシーンに全て使われる。

8枚目は、海岸を歩く貫一と宮の姿の全身を捉えている。ふたりは紙芝居の定石とは異なって、向かって左から右に向かって歩いている。画面向かって右上に月が描かれている。

9枚目は、貫一の横顔のアップになっている。月を見上げた貫一が涙ながらに「来年の今月今夜……再来年の今月今夜……」「来年の今月今夜になったならば、僕の涙で必ず月は曇らしてみせる」という名台詞を口にする場面である。この時、貫一は画面向かって左を向いており、月は画面の左上に描かれている。

10枚目は、やや引いて宮と、宮に翻意を迫る貫一の姿を腰から上で画面中央に捉えている。画面に向かって宮の左に貫一は立ち、顔は再び右方向を向いている。宮は貫一から顔をそむけて正面を

向いている。月は画面右上に描かれている。

11 枚目は、翻意が叶わぬと知った貫一が宮を足蹴にして「宮さん、いや、富山夫人」と言い捨てる名場面で、画面向かって右に立つ貫一が宮を蹴り飛ばし、宮は画面左側に倒れ込んでいる。画面一杯に二人の全身を捉えて、月は画面の左上に描かれている。

12 枚目は、砂上に倒れながら貫一を呼び止める宮の姿と、その声を無視して立ち去っていく貫一の姿が描かれている。宮は画面に背中を向けて中央中ほどに大きめに、貫一は画面左奥方向に歩き去る後ろ姿で描かれている。画面右下から左上に収斂していく遠近の構図で、月は画面左上に描かれ、その下には月影を移した海が広く描かれている。

海岸を歩く二人のフルショットから一気に月を見上げる貫一のアップへ、そこからやや引いて宮に迫る貫一、更に引いて宮を足蹴にする貫一と蹴り飛ばされる宮、さらに引いて去っていく貫一と取り残された宮、という一枚一枚変化するショットサイズに加え、全場面に登場する貫一の顔の向きが 8 枚目・10 枚目では向かって右方向、9 枚目・11 枚目では左方向を向いていて、画面の連続に一層の変化を与えている。

月は海の上にかかっているのに、絵はいずれも陸側から砂浜に立つ二人を見る位置から描かれているが、8 枚目で右上、9 枚目で左上、10 枚目で右上、11 枚目で左上と、1 枚毎に月の位置が変わっている。これを映画での撮影と考えるならば、カメラの位置が被写体を中心に据えて左右に目まぐるしく移動していることになる。これは観客に、宮と貫一がどのような位置取りをしているのか、二人を捉えるカメラの視線がどのように移動しているのか、混乱を与えかねない描写であるが、映画と異なり静止画の連続である紙芝居の場合は、この視点の移動とショットサイズの変化が、絵と絵の間の描かれていない部分での登場人物の動きを観客に想像させることで、登場人物により一層の動きの印象を与える効果となっているとも考えられる。

また、貫一の顔の向きとの関係で見ると、8 枚目から 11 枚目にかけて、月は必ず貫一が顔を向けた方向に有り、宮を置き去りにして去っていく 12 枚目では、貫一の側方から斜め後ろの方向に月が描かれている。謂わば月に背を向けて去っていく図になっている。貫一は、月を恨みの雲で曇らせると宣言しているのだが、とすれば言い換えれば、月は失われた貫一の希望の象徴であり、その月が左右に振られつつ、貫一と宮の別れを見つめている。その月を背に貫一は去っていく。翻弄された貫一の希望の姿を月に託して描いているとも読み取れる。

幼児を対象とした先の 2 作品と異なり、対象を高齢者とし、「大衆演劇紙芝居」を名乗る本作品の絵は、墨による太い輪郭線を持った街頭紙芝居風の絵になっている。人物のスタイルもデフォルメのないリアルなバランスで衣類も造作の細部や陰影による皺の表現など細かく書き込まれている。引いた連関配列の絵では背景も細かく書き込む一方で、人物によった限定配列の絵では、登場人物の思惑を反映しつつ、人物の表情へと視線を集めるべく背景を赤や紫の一色で塗って、余計な記号を置かぬようにしている。

全体として前後の連続における絵の変化のダイナミックさを意識した絵作りとなっている。とりわけ熱海海岸の別れの場面に 12 枚中の 5 枚を費やして登場人物の動きを描く部分は、所謂「映画的」と言える表現であろう。

しかし、一方で、市販の紙芝居であるという限界も免れていない。市販の紙芝居には枚数の制限があり、この作品も 12 枚の絵にどのように『金色夜叉』を落とし込むかという課題を課されてい

る。それをこの作品では、『金色夜叉』全体を語るのではなく、敢えて最も有名な場面だけを再現するというに徹することでクリアしようとしている。名場面のシーンだけの幕見であり、あるいは、高齢者ケアの場面では、芝居好きが見せ場の場面を自分で真似して演じてみせるような「素人芝居」のような利用も想定した作りであろう。

（人気さえ続けば）枚数に制限のなかった街頭紙芝居であれば、海岸での貫一・宮の別れの場面だけに10枚を使って1巻とすることも出来たであろうし、日毎よそよそしくなる宮に感じる不安や熱海に向かう際の焦燥といった貫一の心情、あるいはこの紙芝居では殆ど描かれることのない富山唯継という人物を描くのに枚数を使うことも出来たであろう。そもそも貫一・宮別れの場面は『金色夜叉』前編の見せ場であって、物語は未完とは言え、この後も長く続く。しかし大人向け紙芝居の現実的な実演場面を考えればそのニーズが多いとは言えず、こうした成人向けの長編物語を市販の紙芝居にすることの難しさが示されているし、手作り紙芝居の在り方のひとつの可能性も示唆されているのかもしれない。

### まとめと今後の課題

本論文では、先の林（2016）に引き続き、絵の連続に拠って物語を表現するという紙芝居の特性を考慮した紙芝居の分析を、前回とは異なるタイプの紙芝居を対象に行なった。1枚の絵をひとつのショットとして捉え、ショットがシーンを構成し、シーンがシークエンスを構成し、シークエンスが物語を構成するという映像作品の考え方を基本に据え、ショットとショットの繋がり、ショットとシーンとの関係をシネマトグラフィ的な側面に着目しつつ行った。

その結果、いずれの作品においても連続する絵という紙芝居の特性を活かした絵作りが行われていることが明らかになった。『どこへいくのかな』では複数枚でひとつのショットを構成する手法や、『金色夜叉』では5枚の絵をひとつのシーンに費やすなど、12枚という絵の制限の中での大胆な構成は両作品の大きな特徴である。

林（2016）での課題として、主たる人物がどの程度の大きさで映っているかという規準の適用については今回も検討し得なかった。人物の大きさが絵の連続にダイナミックな印象を与えたり、あるいは単調な印象を与えることは窺われたが、その計量的・客観的な規準としての利用については今後の課題である。

そもそも一連の本研究の目的のひとつは紙芝居——とりわけ手作り紙芝居——の制作において、一枚一枚の絵の内容と同時に、絵の連続を考慮して、その構図、内容を創作していく必要があるという視点の元に、そのための絵の捉え方を検討することであった。今後、本研究で取り上げているこうした観点が紙芝居の実作に活かし得るものなのか否かの検討も行っていきたい。

### 取り上げた作品

作品1：内田麟太郎（脚本）・市居みか（絵）．2016．『おひるねですよ』（童心社）．

- 作品2: 堀尾青史 (作)・久保雅勇 (画) . 1971. 『どこへいくのかな?』(童心社) . (但し分析には、一般財団法人文民教育協会子どもの文化研究所が2015年に復刻したはがき版を使用)
- 作品3: 尾崎紅葉 (原作)・サワジロウ (脚本・絵) . 2012. 『金色夜叉』(雲母書房) .

## 注

- 1) 実用的役割を担うコードであり、撮影技術そのものに関係し、映画を見やすく退屈させないものにする役目を担い、見え方や感じ方などの抽象的な規準で弁別される美的役割を担うコードではないもの。
- 2) 通常紙芝居は、1枚1場面として、例えば12枚の絵から構成されている場合には、「12場面」という言い方をする。しかし、本論文では、基本的には、1枚の絵を1ショットとして捉え、1つ以上のショットがシーンを構成し、1つ以上のシーンがシークエンスを構成すると考える。物語の全体は、1つ以上のシークエンスから構成される。この場合のシーンやシークエンスを「場面」という言葉で表す場合がある。そこで、本論文では、紙芝居の1枚の絵は「場面」ではなく「枚」で数え、混同を防ぐようにした。
- 3) 『金色夜叉』については『日本大百科全書』『世界大百科事典』(いずれも、小学館)、Wikipedia「金色夜叉」の項を参考にした(Wikipediaについては2017年9月12日時点である)。
- 4) このシーンは、前編・中編・後編・続・続々・新続と続く長編の前編最終章の第八章の最後の部分であり、『金色夜叉』全体からすれば、起承転結の起の部分が終わったあたりに該当している。

## 引用文献

- 遠藤大輔. 2013. 『ドキュメンタリーの語り方: ボトムアップの映像論』(勁草書房).
- 長谷川智弘・榎津秀次. 2010. 「映画理解研究に向けてのショット体系化の試み」『日本認知科学会大会発表論文集』27, 2-16.
- 林延哉. 2016. 「紙芝居の画像分析に関する研究: ショット分析の応用の試み」『茨城大学教育実践研究』35, 411-426.
- 堀尾青史. 2015. 「紙芝居のドラマツルギー(劇作法)」. 子どもの文化研究所(編). 2015. 『紙芝居: 演じ方のコツと基礎理論のテキスト』. 一声社. (堀尾は1991年に没している。この論考は、堀尾が『紙芝居: 創造と教育性』(1972, 童心社)と『月刊「絵本」』別冊紙芝居特集号(1978, すばる書房)に掲載した論考を、所収本の編集者である子どもの文化研究所が要約して再構成したものである(子どもの文化研究所(編) 2015)。
- 片岡輝. 2017. 「2017年第55回五山賞選考結果と経緯」. 2017年紙芝居3賞(五山賞・堀尾賞・右手賞)贈呈式とお祝いの会(ホテルメッツ目白1Fフィオレンティーナにて開催)での配布資料.
- 子どもの文化研究所(編). 2015. 『紙芝居: 演じ方のコツと基礎理論のテキスト』. 一声社.