

Adventures of Huckleberry Finn は どのように描き直されてきたのか

— コミック／グラフィック・ノベル／マンガ形式の分析 (2) —

ぬま た ち か
沼 田 知 加

はじめに

本稿では Mark Twain の *Adventures of Huckleberry Finn* (1885 年、以下『ハック・フィン』と記す) の Graphic Novel 版である Adam Sexton & Hyeondo Park, *Twain's The Adventures of Huckleberry Finn: The Manga Edition* (New Jersey: Wiley Publishing, 2009) について考察する。

グラフィック・ノベルを論じる場合、そもそもそれをどう定義づけるかが問題になる。前稿で指摘したように、作者・読者・出版社・書店・図書館などの立場によって、何をグラフィック・ノベルと称するか微妙なズレが生じる⁽¹⁾。カラー印刷された 32 ページほどの薄い雑誌シリーズとして流通するアメコミ・フォーマットと違い、200 ページ前後で白黒印刷の単行本を、グラフィック・ノベルの共通理解として確認しておきたい。外形上の定義と同時に、「フィクション／ノンフィクションにかかわらず、始まりと終わりがある完結した物語」として読めるという内容面の共通理解も必要である。これら二方向の理解が、グラフィック・ノベルの受容と批評の広がりや深化を推し進めている。

本稿の背景説明として、グラフィック・ノベルの広がりや深まりを一瞥しておこう。たとえば、2006 年に Gene Luen Yang, *American Born Chinese* が全米図書賞児童文学部門の最終候補作になって以来、2009 年・2013 年・2015 年にもグラフィック・ノベルが最終候補に名を連ね、2016 年には John Lewis, Andrew Aydin & Nate Powell, *March: Book Three* が受賞した⁽²⁾。歩調を合わすように、公共図書館や学校図書館でグラフィック・ノベルの収蔵が積極的に進められ⁽³⁾、「大人の鑑識眼に叶う文学作品」の位置付けを与えられている。

一方、本稿で考察するのは、子どもの読み書き能力の向上と読書習慣の形成を目的とし、すでに評価が定まって久しい文学作品をグラフィック・ノベル化したものである。前

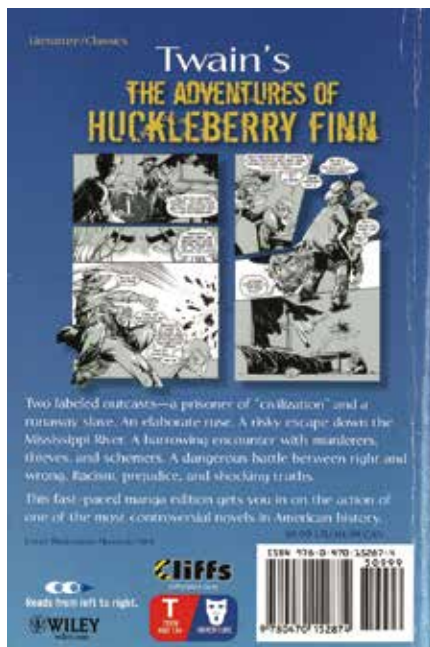
稿で考察した Campfire 社版『ハック・フィン』は形式上・表現技法上ともに基本的にアメコミ・フォーマットに従っているにもかかわらず、マーケット戦略上グラフィック・ノベルを自称していた。本稿で扱う Wiley 社版は形式上はグラフィック・ノベルであるが、“Manga”と副題に謳い、子どもたちが本書を手に取りやすくしている。日本式マンガ表現がグラフィック・ノベルの隆盛に果たした役割は間違いなくあるが、「マンガで読む○○」というラベリングはコアな日本マンガ・ファンには評判が悪い⁽⁴⁾。

しかしながら、ワイリー社版『ハック・フィン』は優れたマンガとして成立している。前稿のアメコミ・フォーマットで描き直された2つの『ハック・フィン』を論じる際に着目した16章と31章を中心に、どのようなマンガ表現技法が描き直しに活かされているのか分析し、「マンガを謳うグラフィック・ノベル」を成立させているのか考察する。

「マンガ」を標榜するグラフィック・ノベル

1. 裏表紙、表紙、テキスト担当 Adam Sexton の言葉を読む

まず、本書の裏表紙を見てみよう（図版 1-1）。タイトルと見開き2ページ分（本書14-15ページ、ハックの暴虐な父親が金の無心にやって来る原著第5章に相当）を内容見本よろしく配し、たった7行で『ハック・フィン』を紹介する。今ここで注目しておきたい



図版 1-1 裏表紙

のは、左隅のロゴらしきものが4つ並ぶ一画だ。左下は出版社ワイリーの、右上はCliffsNotesのロゴである。なぜワイリーだけではなく、クリフスノーツのロゴも刻印されているのだろうか。

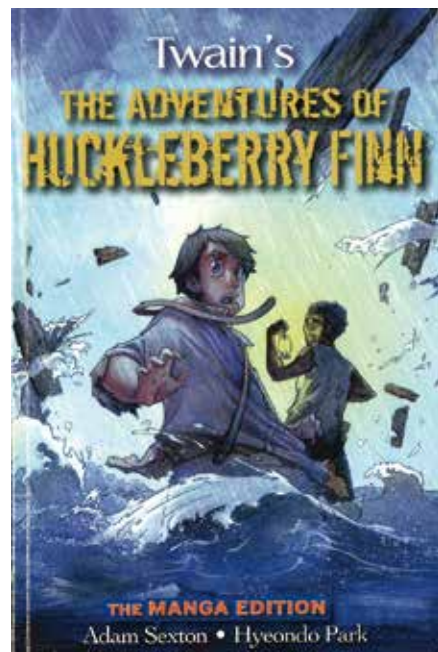
1807年創業の老舗出版社ワイリーは現在、医学・科学・工学・教育関連を中心に扱い、学術雑誌出版でも存在感を発揮している。意外にもワイリーは*The Manga Edition*シリーズと銘打つグラフィック・ノベルを手掛けていた時期があった。マンガ版シリーズの出版は、当初からクリフスノーツとの協業があったと推察される。1958年創業のクリフスノーツはそもそもスタディー・ガイドの出版大手であり、読書ガイドや試験対策本として中高生に馴染み深い⁽⁵⁾。しかしながら、

書誌情報にはクリフスノーツへの言及は一切ない。2社の協業が推察の域を出ないのは、複数の出版社が関与する買収が複雑に絡んでいるためであり、実際のところ不明な点が多い⁽⁶⁾。クリフスノーツは1998年にIDG Booksに買収され、そのIDGが2001年にワイリーに買収された。マンガ版シリーズの出版社としてはワイリーがクレジットされているが、販売戦略的にはクリフスノーツのブランド名が圧倒的に有効だ。裏表紙見返し遊びページには、2009年当時のマンガ版シリーズ6冊の表紙がずらっと並び、“Available now wherever books are sold.”という宣伝文句とともに、ワイリーではなくクリフスノーツのロゴのみが掲げられている。裏表紙右下ロゴの想定読者層“Teen Age 13+”を踏まえれば、中高生の友であるガイド本出版社クリフスノーツを前面に押し出すのは正しい選択である。

裏表紙の残るロゴ——両目玉と矢印を組み合わせた図案と“Reads from left to right.”——は、いったい何のためにあるのだろうか。「左から右へ」とは、本書が紛れもなく英語圏出自のグラフィック・ノベルであることを示す。そもそも綴じ方が違うため、裏表紙に敢えて付された「左から右へ」の注意喚起は蛇足である。だがこのロゴは、本書が「マンガ」を謳っているがゆえに必要なものだ。日本マンガの翻訳やマンガ・フォーマットに付される「右開き・右ページから左ページへ・右コマから左コマへ読むべし」という読み方指南と真逆の注意喚起であり、右開きのマンガ・フォーマットに慣れた読者が間違っただけで最終ページから読まないようにとの配慮が、本書のマンガ形式を間接的に主張しているのである。

では、表紙を見てみよう（図版1-2）。上部の主タイトルは文字の大きさとハックルベリ・フィンを、白の色使いで原作者トウェインを際立たせる。ところどころ掠れて潰れた黄色フォントのデザインが冒険の困難さを示唆するが、イラストで切り取られた場面の緊迫感がより色濃く冒険要素を強調する。一方、下部の副題 *The Manga Edition* は文字こそ小さいが、青を基調とする表紙の中で赤色が目立ち、マンガ版であるという情報を強く発信している。

翻案テキスト担当 Adam Sexton と作画担当 Hyeondo Park の名前は最下部に記され



図版 1-2 表紙

ている。二人の略歴は本書でも簡単に紹介されているが、セクストンは評論やアンソロジー編集、*The New York Times* や *The Village Voice* への寄稿など幅広く活躍すると同時に、大学や高校で創作を教えており、*The Manga Edition* シリーズすべての翻案テキストを手がけている。*Pop the Artist* によると、ワイリー社からマンガ版シリーズ翻案テキスト担当の打診があったのは2006年で、作画担当の選定は彼が行ったようである⁽⁷⁾。作画担当のパクはソウル生まれで、10歳の時にアメリカに移住した。マンガ表現の文脈で言えば、韓国のマンガ文化をも背景に持つパクの存在はとても大きい。

表紙をめくりマンガを読もうとすると、本文4ページまでセクストンの緒言“Huckleberry Finn and Manga”がある。『ハック・フィン』の位置付けを語る際に欠かせないヘミングウェイの言葉から始め、マーク・トウェインと物語プロットの紹介まで手際良く1ページほどで終えた後、“At least three things make *The Adventures of Huckleberry Finn* especially suitable for adaptation as a *manga*, or Japanese-style graphic novel (2)”と述べ、緒言のタイトルどおり『ハック・フィン』とマンガの親和性を説明する。第一に、マンガはそもそもポピュラー・カルチャーを代表し、大衆に語りかけるもので——『ハック・フィン』が方言や口語表現を駆使して書かれた最初の小説の一つに数えられる——難しくないと強調する。この点は、きわめて真つ当な捉え方である。第二に、マンガは暴力 (violence) 描写を厭わず、『ハック・フィン』の物語世界も残忍なもの (a brutal one) だと指摘し、“A manga is an ideal medium in which to depict Huck’s rough, often life-threatening surroundings. (3)”と述べる。日本マンガやアニメの海外展開では暴力や性描写が問題になり、レイティングによる年齢制限が話題になることも多い⁽⁸⁾。教育的側面の色濃いマンガ版シリーズで、敢えてハックが置かれている暴力的な環境を直視する視点は評価できる。セクストンは最後に『ハック・フィン』が映画的であると述べ⁽⁹⁾、小説のシーンを9つ例示して、映像を思い浮かべてみるよう促す。小説を満遍なくカバーするこれらの例は、簡便なプロット紹介を補完する。そして、登場人物の言葉は原著からとった——ただし『ハック・フィン』の大きな魅力の一つである発音通りの表記は改められている——と付け加えて、セクストンの緒言は終わる。

さて、本節の最後に表紙イラストをもう一度見ておきたい。ハックと逃亡奴隷ジムを中心に据え、二人が旅するミシシッピ川の水面は波立っている。雨が激しく降っているようにも見えるが、二人の周りには大小様々な材木が乱れ飛んでいる。振り返って後ろを見ているジムとハックの視線は交わっていない。交わらない視線が彼らに近づいて来るものの大きさを物語り、原著16章の蒸気船との衝突場面だと了解される。

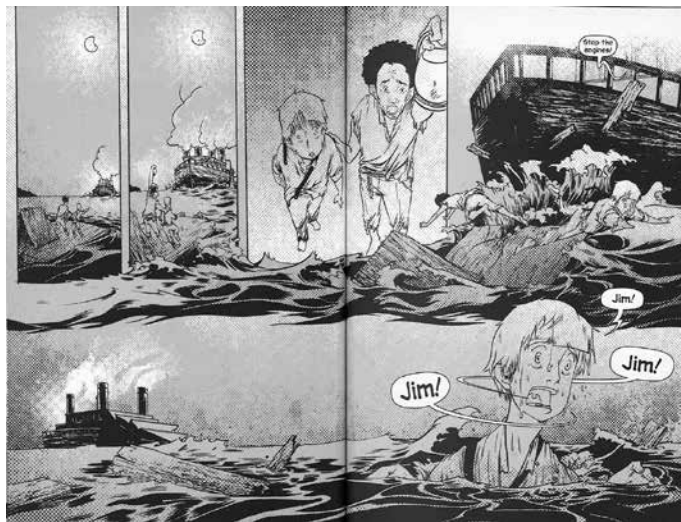
前稿で論じたアメコミ・フォーマットのコミックス版二冊では、蒸気船との衝突は大きなコマを与えたり (Classics Illustrated 版) 一枚絵で描いたり (Campfire 版) と、原著

の扱いははるかに超えて、物語のクライマックスと誤認しかねない表現を採用していた。そのような表現方法はアメコミ・フォーマットが冒険活劇を描くのに適しているからだが、マンガを副題に謳うグラフィック・ノベルでも同様の論理が働くのだろうか。次節以降でマンガ版表現の特徴を分析する。

2. マンガ版の表現①——16章はどのように描かれているか——

蒸気船との衝突は見開きで描かれているが（図版2-1）、表紙イラストと同じ構図の絵は本編にない。ミシシッピ川の水面と木片、そしてジムが掲げているランタンが表紙との繋がりを示唆する。図版2-1 上部3コマ目と4コマ目の間に本来あるべき衝突の瞬間を、表紙イラストは捉えている。4コマ目では川に投げ出された二人の小ささと蒸気船の巨大さが対比される。左右のページを横断しながら描かれる川面が見開き上部と下部を分かち、ミシシッピ川の広大さを表現する。下部では通り過ぎる蒸気船を左に配し、名前を叫びながらジムを探すハックを大きくアップで捉えている。“Stop the engines!”と蒸気船内部から聞こえる声は小さく記され、衝突を意に介さず去っていく冷淡さを象徴する。一方、徐々に大きく太く三度繰り返される“Jim!”はハックの必死さを強調する。見開き全体を眺めて強く印象に残るのは、ハックのこの姿である。

原著16章の最後は、一人で土手を這い上がったハックがグレンジャーフォード家に辿り着いて犬に吠えられるまでを、わずか157語で描いて終わる。本書では蒸気船衝突場面に続くページを贅沢に使い、吹き出しや言葉による説明を一切つけずに絵のみで表現し、次のエピソードに繋げ



図版2-1 pp. 82-83

る場面転換の緩衝地帯になっている。

本稿1.で触れたセクストンの緒言4ページを除いて、マンガ部分は全部で180ページである。前稿で論じた二冊（47ページ・63ページ）に比べて格段に多い。原著31章の伏線として機能する16章にも13ページ弱の紙幅が与えられている。前稿の二冊が蒸気船と

の衝突を主たる場面として描いたのは、冒険活劇の要素を前面に押し出すアメコミ・フォーマットの要請があったからだ。マンガ版の本書で、蒸気船衝突以外に16章の何が、どのように、何のために描き込まれているのか検証してみよう。

まず、少し遠回りだが15章最後の場面——ハックが霧の中で行方不明になったと心配していたジムに嘘をつき悪戯を仕掛ける——を確認しておく。原著で“*It was fifteen minutes before I could work myself up to go and humble to a nigger—but I done it, and I warn’t ever sorry for it afterwards, neither. I didn’t do him no more mean tricks, and I wouldn’t done that one if I’d a knowed it would make him feel that way.* (150)⁽¹⁰⁾”とあるように、ハックはジムの元にわざわざ出向いて謝る。白人の少年が黒人の奴隷に謝罪しようと決心するのに時間を要するのは、当時の規範からすれば謝罪があり得ないからだ。困難な決断を下し、今に至るまで後悔していないと断言するハックは、この時点ですでに31章の“*All right, then, I’ll go to hell.* (344)”に繋がる行動を起こしている。

マンガ版では、ジムに直接語りかける言葉“*I won’t do you no more mean tricks, Jim, and I wouldn’t have done that one if I’d have known it would make you feel that way.*”



図版 2-2 p.73

のウィグワムに引き籠り黒ベタで塗り込められたジムと俯き加減に何かを考えているようなハックを捉えた1コマ目が、逡巡の15分間を描出する。コマ間の余白部分を広げる形で、謝罪するハックが2コマ目に割って入り、背景の白さが吹き出しを強調する。3コマ目では引きの絵で筏全体を捉えている。対応する描写が原著にないこの3コマ目が、謝罪の困難さと二人の心理的距離感を映し出す。

マンガ版は16章のエピソードを過不足なく描き出す。オハイオ川との分岐点ケアロを見逃さないように確認方法を話し合う二人、自由になって自分の家族を取り戻す夢を語るジム、岸辺に見えた町がケアロかどうか確かめに行くハック、逃亡奴隷を追跡する男たちとの出会い、ケアロを通り過ぎてしまったと確信して

今後の方針を決める二人、そして最後の蒸気船との衝突。アメコミ・フォーマットではほとんどを捨て去り、蒸気船衝突のみを描くことで冒険要素が大きく立ち上がっていたが、本書でこれらのエピソードすべてを描出することで何が浮かび上がって来るのだろうか。

図版2-2最後の4コマ目で16章が始まり、ページを繰って展開する図版2-3を見よう。ケアロの確認方法を話し合う場面だが、着目すべきは大きく区切られた上2コマよりも、むしろ画面下1/3に展開する小さな4つのコマである。一番左の3コマ目では、見切りで大きくジムの顔を描いているが、「ケアロ=自由」を思い、その目は希望に満ちている。対照的に、上半身全体を捉えられているハックの表情はどこか不安げだ。白背景のコマに浮かぶ言葉



図版 2-3 p. 74

“... and who's to blame for it? Me.” は、2コマ目で“He is almost free.”と嬉しげに語るハックの内心の声を受けたものである。一緒に旅をした末に黒人奴隷への謝罪まで経験したハックの姿は、続く4～6コマ目まででどんどん小さくなり、表情は暗く、俯き加減が増してゆく。と同時に、夜のミシシッピ川を表現する背景の黒ベタが占める割合が大きくなり、憂鬱な思考に飲み込まれたハックが川底に沈んで行くかのような。ハックは一体何を考え、暗闇に沈んでいるのだろうか。4コマ目“I didn't run Jim off from his rightful owner.”と5コマ目“But I knew he was running for his freedom, and I could have paddled ashore and told somebody.”で、ジムの逃亡を助けている罪を自覚していることが分かり、その罪深さゆえに6コマ目“I wish I was dead.”に繋がる。

ハックの内心の声を表す文字テキストは、原著からの表現を適宜使用して編まれている。

— and who was to blame for it? Why, me. I couldn't get that out of my **conscience**, no how nor no way. It got to troubling me so I couldn't rest; I couldn't stay still in one place. It hadn't ever come home to me before, what this thing was that I was doing. But now it did; and it said with me, and scorched me more and

more. I tried to make out to myself that *I warn't to blame, because I didn't run Jim off from his rightful owner*; but it warn't no use, **conscience** up and says, every time, "But you knowed he was running for his freedom, and you could a paddled ashore and told somebody." That was so—I couldn't get around that, noway. That was where it pinched. **Conscience** says to me, "What had poor Miss Watson done to you, that you could see her nigger go off right under your eyes and never say single word? ..."

I got to feeling so mean and so miserable I most wished I was dead. I fidgeted up and down the raft, abusing myself to myself, and Jim was fidgeting up and down past me. We neither of us could keep still. (153-154、イタリクスは原文通り・下線部がマンガ文字テキスト使用部分・太字強調筆者)

原著が強調するのは「奴隷の逃亡に誰が責めを負うべきか」という問題である。ハックはまず「自分」と責任を引き受けたものの、イタリクスで強調されるように「自分ではない」と自己弁護を繰り返す。ハックに責任があると迫るのは当時の規範意識に基づく「良心」だ。図版 2-3 の連続する 4 コマは、コマ分割と構図と黒ベタの効果的使用によって、良心という言葉は一切使わずに、ハックの良心が露わになる瞬間を切り取って描き出す。ジムの「正当な所有者」ミス・ワトソンは、彼に読み書き・行儀・良心を教え込んだ保護者の一人であり、31 章でジムの居場所を教える手紙を書く相手である。文字テキストとして不在の良心が頭をもたげる様子を描いておくのは、31 章の伏線として欠かせないのである。

図版 2-3 に続くページで、自由を手に入れて家族を再生する未来を思い浮かべるジムの傍で、ハックは "It ain't too late, yet. I'll paddle ashore at first light, and tell." —つまり、図版 2-3 : 5 コマ目の反実仮想 "could have paddled ashore and told somebody" を「まだ手遅れではない」と実現させようとする。この表現の繰り返し方は原著とも符合し、"My **conscience** got to stirring me up hotter than ever, until at last I says to it, 'Let up on me — it ain't too late, yet — I'll paddle ashore at the first light, and tell." を踏襲しようとする。しかし原著で重要なのは良心がハックに働きかける点である。ハックの言葉は良心に対する返答であり、開き直りの気持ちが露呈してしまう "Let up on me" はマンガ版文字テキストから抜け落ちている。

原著で良心に直面しているハックは、じっとしていられずに ("I couldn't rest; I couldn't stay still in one place") 筏の上をそわそわと行ったりきたりする ("I fidgeted up and down the raft")。ジムも同じようにそわそわしており、二人とも落ち着かない。

良心こそがハックの心をかき混ぜ、落ち着かなくさせ、奮い立たせる。ところがマンガ版では動きがまったくない。ハックを黒ペタで塗り込めて描くのは、良心がハックを閉じ込める暗闇にほかならないためだ。ハックは動きを封じられ、自分自身の思考に沈ませざるをえないのである。

原著ではこの後、岸を目指しカヌーを漕ぐハックが逃亡奴隷を追う二人組の男と出会い、「筏に乗っているのは白人か黒人か」と聞かれる。正直に話す決心を固めていたはずなのに、即答するための言葉が出て来ない。「どんどん弱気になって、もう諦めて “I see I was weakening, so I just give up trying (155)”」口から出たのは「白人です」という返答だ。だが、二人組の男は白人と聞いただけでは去って行かない。ハックは天然痘を患う白人の父親が筏にいるように装い、上手い嘘をつく。良心に唆されて (“stirring me up” はマイナスの行動を「煽動する・唆す」言葉でもある) 正直に話そうとしていたハックが、良心に反する行いをしたことになる。間違いを犯してしまったと落ち込むハックは (“feeling bad and low, because I knowed very well I had done wrong (157)”) 正しさと過ちについて考えを巡らせるが、最終的には悩むのは止めて、これからは常に簡単な方をやろう (“So I reckoned I wouldn’t bother no more about it, but after this always do whichever come handiest at the time.”)

）と思い定める。思考停止状態とも言えるが、「白人です」と答えたことから始まる正しさと過ちの問題意識の目覚めは、31章の大いなる伏線として機能し、「地獄へ落ちる」決心がなぜ「簡単な方」として選択され得るのか、その理由を予め示している。

では、一連の展開がマンガ版でどう描かれているのか確認しておこう。岸に向かうハックが二人組に出会い、二人組の男が去るまでをおよそ2ページ半で描くが、白人と答えるまでの心の揺れやハックの嘘は詳述されない。しかしながら、続くページが象徴的にハックの葛藤を映し出す (図版2-4)。2コマ目は先ほどの図版2-3:6コマ目と通底する描き方で再び黒く塗り込められている。アップで



図版 2-4 p. 78

捉えられているにもかかわらず、表情まで黒ベタ処理されているために内心の声 “I done wrong.” が際立つ。つまり、当時の規範意識に基づく良心と嘘をついてジムを助けてしまった自分基準の良心のせめぎ合いが顕在化しているのが、比較的小さくオーソドックスなコマ割りで描かれたこのコマなのだ。

原著での描写と同様、川に潜って隠れていたジムが断ち切りで大きく描かれ（図版 2-4：6 コマ目）、31 章のクライマックスで微妙な変化を加えながら、再登場することになる。

3. マンガ版の表現②—— 31 章はどのように描かれているか——

31 章がマンガ版でどのように描かれているか考察するに当たって、注目するのはワトソン夫人に手紙を書いた後のシーンである。前稿で見たように、アメコミ・フォーマットの二冊では、ハックの葛藤と内省——手紙を書く・筏の上で考え続ける・地獄に行く決心を固める・手紙を破り捨てる——は、まったく描かれていなかった。物語全体のクライマックスが、マンガ表現の特徴をどのように活かして描かれているか検証してゆきたい。

ジムが 40 ドルで売られたと知ったハックが手紙を書くまでは、マンガ版では珍しく文字テキストによる情報が詰め込まれている。手紙を書く直前では “I’m not so much to blame—I was brung up wicked. No—I’ll do the right thing, the clean thing. I’ll go and write to that slave’s owner and tell her where he is.” と、ハックの思考を文字テキストとして書き込む。責任回避や正しさと過ちに関わる問題意識にケリをつけ、時々のもっとも簡単な方法として手紙を書いて問題解決を図る。手紙の文面は原著 (343) の “nigger” を “slave” への変更以外は、“Miss Watson your runaway slave Jim is down here two mile below Pikesville and Mr. Phelps has got him and he will give him up for the reward if you send. Huck Finn.” と忠実に再現している。思考の言語化=文字テキスト化は、原著 16 章のマンガ化で黒く塗り込められていたハックの解放を約束するのだろうか。

まず、手紙を書き終えた場面を原著で確認しておこう。ハックは「生まれて初めて罪がすっかり洗い流されて、お祈りだってできる (“I felt good and all washed clean of sin for the first time I had ever felt so in my life, and I knowed I could pray now. (343)”)」気がするが、すぐにお祈りを始めるわけではない。ハックは手紙を下に置いて考え始め (“but laid the paper down and set there thinking”)、「もう少しで道に迷い、地獄に落ちるところだった (“thinking how near I come to being lost and going to hell”)」と、手紙を書いた自分に肯定的な評価を下す。しかし、考え続けるうちに筏の旅にまで考えが及び (“And went on thinking. And got to thinking over our trip down the river;”)、ジムとの

さまざまな経験に思いを巡らせる。ハックは「たまたま当たりを見回して、あの紙を目にし（“and then I *happened to* look around, and see that paper. (強調筆者、344)”）再び手に取る。

It was a close place. I took it up, and held it in my hand. I was a trembling, because I'd got to decide, forever, betwixt two things, and I knowed it. I studied a minute, sort of holding my breath, and then saying to myself:

“All right, then I'll *go to hell*” — and tore it up. (344)

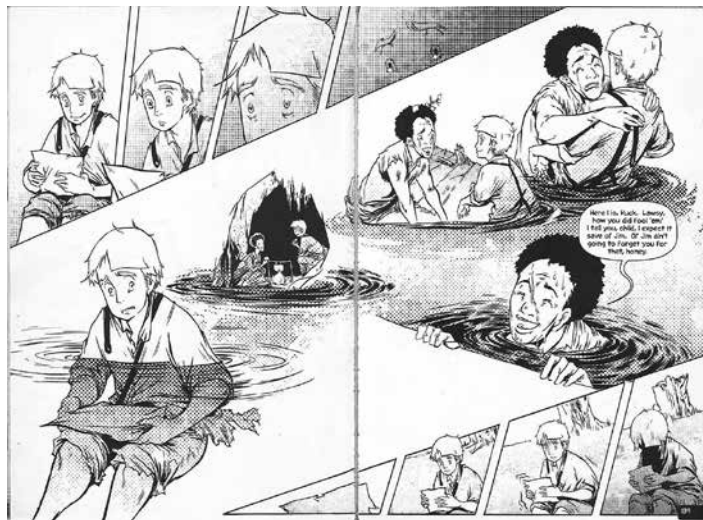
手紙を手にしたハックは地獄行きを決心し、手紙を破いてしまう。つまり、ハックは手紙を書く行為では解放されず、書き終えた時とは正反対の道を自ら選び取るのだ。

では、マンガ版でどのように描かれているか検証しよう。図版3-1は手紙を書いた直後のハックを描いている。断ち切りと大胆なコマ割に支えられ、見開きで描く効果が最大限に活かされたマンガ版の見せ場である。

見開きは斜めに横断する形で大きく3分割——1～4コマ目・5コマ目・6～9コマ目——されている。上部4コマと下部4コマは、それぞれ合わせて大きな3角形になるようにコマを切っており、中央の大きな5コマ目が存在感を発揮する。

1コマ目のハックは書き終えた手紙を手にして、満足気な表情を浮かべている。少しクローズアップした2コマ目では手紙を持つ手は描かれておらず、紙が枠線をはみ出している。

ハックの表情は呆然としているようにも見えるが、見開いた目で手紙の文面を読み直しているわけでもなさそうだ。さらにクローズアップした3コマ目は顔のみを捉え、両目と下がり気味の眉が印象深い。角度を変えた4コマ目では輪郭すらも失われ、両目と眉だけが眉間に皺



図版 3-1 pp. 138-139

を寄せているはずの表情を映し出す。4つのコマで構成される鋭角的な3角形の斜辺が、上半身から目へのクローズアップを効果的に誘導する。困惑の深さを伝えるのは、斜辺に沿って徐々に濃くなるトーンだ。鋭いコマの先端を持つ4コマ目のトーンの濃さが、ハックの心に漂う影の存在を描出している。

上部4コマは原著で“*And went on thinking.*”と短く述べられていたハックを文節し、考え続ける行為がどれほど重くのしかかっているかを視覚化する。原著では書き終えた手紙を下に置いているが、マンガ版では紙が常にハックの手に握られている。手紙は当時の規範意識と正しい行いを体現する。考えるハックの姿を描いた原著挿絵⁽¹¹⁾では、紙が足元にあることで規範意識からの物理的な距離が確保され、自分の良心のみに向き合い易くなっている。一方、マンガ版で手紙を持ち続けるハックは、規範意識と自分自身の良心のせめぎ合いがより激しく、葛藤がより大きく表出する。

見開きページ中央を横断する5コマ目は、原著“*And got to thinking over our trip down the river;*”以下で述べられていたジムとの旅の思い出を描いている。筏の旅でのさまざまな経験こそが地獄行きの決心を導き出すことを考えれば、中央に大きく配された5コマ目は必然だ。まず左端にハックのほぼ全身を描く。ハックの肘から下はミシシッピ川に浸かっており、周りには波紋が広がり水中を示すトーン使いがされているが、手元にはしっかりと紙が握り締められている。そこから斜め上に向かって、4つの丸い波紋ごとにハックとジムの姿が描かれる。読者の視線は左下から右上に上がるように誘導され、最終的には右下へ向かう。するとそこには、波紋広がる水面から顔を出すジムと見開き唯一の吹き出しがある。右上に向かう3つはジャクソンズ・アイランドでの楽しげなキャンプの様子、霧の中戻ったハックがジムを騙している様子（ジムの髪についた葉っぱで分かる）、涙を流してハックの帰還を喜ぶジムの様子を描く。これらのカットに以前のページと同一の絵は一つもないが、物語の内容と十分に関連づけられる。その上で右下にあるカットへと進んでみると、それが図版2-4で描かれていたコマの、わずかに異なる再現であると分かる。吹き出しのセリフはまったく同じ、手の形と水面に現れている体の部分が少し異なり、まったく違うのがジムの満面の笑みだ。反復しているようでありながらここまで表情が違うのは、この笑顔が後に続くハックの一大決心を導き出すからだ。

下部4コマが形作る3角形は上部の3角形と対照をなす。鋭角的な左端の6コマ目では手紙と指だけをクローズアップで、左から右に進むほどハックの全身をロングショットで捉える。8コマ目では手紙を持つ手と体がブルブル震えており、先ほど引用した原著“*I was a trembling*”どおりだ。であれば、見開き最後のコマは、原著の「息を止めながら一瞬考えて、自分自身に言い聞かせた」葛藤の瞬間を凝縮したものとなり、当時の規範意識に背いていると自覚した16章のハックを反復するかのようになり、表情が黒く塗りつぶさ

れている。

地獄へ行く決心をしたハックの解放は、続くページの一枚絵で表現される(図版3-2)。原著どおりの言葉を自らに言い聞かせるハックは力強い表情に一変し、破り捨てた紙切れが舞って上下を二分割する。下部には原著の表現 “[I’ll steal Jim out of slavery again” を借りて、地獄行きの決心は盗みを働くという間違っただ行いのせいだと確認できる。当時の規範意識からの解放は手紙を書く行為ではなく破ることで実現し、白い背景が解放を祝福している。一方、下部では原著で語られていないハックの心象風景——ジムと筏でミシシッピ川を下る旅を取り戻す——が描かれる。原著での地獄行きは「育ってきたとおりに、また悪事を働く (“I would take up wickedness



図版3-2 p. 140

again, which was in my line, being brung up to it)」決心であったが、マンガ版では悪事の意識が影を潜め、あり得るかもしれない子どもらしく楽しい未来を幻視するのである。

4. マンガ版の表現③——一枚絵と見開きの効果——

マンガ版の本書では、クライマックスの31章で見開きとそれに続く一枚絵が最大限の効果を発揮している。クライマックス以外でどのように一枚絵や見開きページを使っているのか検証し、マンガ版の表現の特徴を示しておきたい。

まず、一枚絵は180ページ中4つある。最初の一枚絵は物語が始まる前、原著と同様にミシシッピ川流域を示す地図を掲げ、加えてマンガ版ならではの工夫として川岸で釣りに興じる少年を一つの画面に収める(5)。厳密に言えば、これは物語内の一枚絵ではないが、少年がミシシッピ川流域を旅する冒険物語のワクワク感が醸成される。次の一枚絵は霧の中で一人ミシシッピ川を漂うハックを描く(66)。図版3-1の5コマ目に似て、5つの独立したカットが点在している。それぞれをコマ枠線で囲んでも画面構成上の違和感はないが、枠を消すことで霧の雰囲気が増す。三つ目は原著23章の詞書で“Jim Gets

Homesick”と記されていた、筏の上で家族を思うジムを少し離れた場所から見ているハックを描いている (131)。二方向から二人を捉えているために、画面も2分割されているように見える。3ページ後にハックはジムが売り飛ばされたと知ることから、この一枚絵は24～30章を大胆に省略し、31章へ滑らかに突入させる機能を果たす。先ほど図版3-2で分析した一枚絵が最後のもので、ハックの解放を象徴的に視覚化し、一枚絵の威力を存分に発揮している。

見開きは全部で9つ、つまり180ページ中18ページあるが、このうち2つは16章と31章をどのように描いているか論じる際に検証した。残る7つを見開きを簡単に見ておこう。

物語冒頭は原著に倣い、ハックを自己紹介的に登場させ、『トム・ソーヤの冒険』との関連やダグラス未亡人とミス・ワトソンに躰けられている様子を描く (6-7)。物語最後では原著の本文が終わった後に添えられている E. W. Kemble の挿絵と同じように、麦わら帽子を手に取り挨拶するハックが登場する (184-185)。手紙を締め括る定型文の体裁を借りる挿絵のキャプション “The End. Yours Truly, Huck Finn.” をそのまま文字テキストとして活かし、コマを切らない一枚絵の仕上がりになっている。マンガ版では背景にミシシッピ川を描き込み、ハックの手に釣竿が握られている。実は、この最後の見開き直前2ページの画面下半分それぞれに川岸で釣りをするハックの姿が描かれ、物語が始まる前の冒頭一枚絵の地図に書き加えられていた少年の姿と重なり合う。ページを繰るごとに遠景のハックがだんだん大きく捉えられる。伸びやかに解放された未来が待っているかのように、ミシシッピ川で釣りを楽しむハックを最後の見開きで大きく映し、物語の円環構造が完成する。

一枚絵的な使い方をする同種の見開きは2つある。いずれも霧の中でジムとはぐれたハックを描く場面だ (64-65、68-69)。アメコミ・フォーマットが好んで採用した冒険的要素の強い霧のシーンを、マンガ版ではコマを切らない一枚絵の見開きを駆使して描き出している。

では、コマを区切る見開きはどのようなものか。まず20章の最後でシャバーン大佐がボグスを撃ち殺し、その大佐をリンチしようと群衆が興奮する場面である (122-23)。画面上部でコマを区切る形でボグスの射殺までの時間を分節し、下部ではコマを区切らずに左右のページを使い、興奮する人々の群れを広角的に捉えている。次の例はトムの筋書に沿ってジム救出作戦を実行する40章に相当する場面だ (160-61)。ここでも画面を上下2分割し、追手が銃を打つまでと、身を潜めるジム・ハック・トムの三人を描く。トムの筋書は不必要な冒険要素を盛り込んだ計画で、見開き表現がじっくり馴染む。

残る見開きは最終章を描く際に使われている。マンガ版ではジムがハックの父の死を告

げる場面を重要視している（180 - 81）。見開きの分割が上下3分割になっており、図版3-1で検証したクライマックスの見開きと画面構成が似ている。上下はそれぞれ4コマずつコマを区切り、コマを区切らない画面中央を広く取り、横たわった父の死体を大きく描き出す。父の死体をハックに見せないように配慮したジムの優しさがハックに伝わると同時に、物語の最後で父からの解放を遂げるハックを浮き彫りにする。

おわりに

マンガ版の大きな特徴である一枚絵と見開きは、冒険活劇要素の躍動感を表現するためだけに活用されるのではない。時にコマを区切る枠線すらも取り払って画面を構成する一枚絵と見開きは、むしろハックの葛藤を抱えた内面を描出し、暴虐を繰り返す父とハックを縛る当時の規範意識からの解放を表現するためにこそ採用されたのである。本稿で見てきたマンガ版は、前稿のアメコミ・フォーマットのコミックス二冊と違い、ハックの内面を描くための工夫や表現方法が随所に見られるものであった。ページ数の制約が大きく取り除かれたグラフィック・ノベルの利点を活かし、また対象年齢が13歳以上と引き上げられることで、葛藤と内面描写を充実させ、奴隷制を是とした当時の規範意識と父からの解放をマンガの表現技法を駆使しながら描き直している。“Manga Edition”を副題に謳うにふさわしいグラフィック・ノベルが誕生したのである。

次稿ではもう一つのマンガ・フォーマットによる『ハック・フィン』——*Manga Classics: Adventures of Huckleberry Finn* (Ontario: Manga Classics, 2017) を論じたい。

注

- (1) 前稿「*Adventures of Huckleberry Finn* はどのように描き直されてきたのか——コミック／グラフィック・ノベル／マンガ形式の分析 (1)」注(8)、注(7)椎名ゆかり「アメリカの図書館はいかにマンガを所蔵するようになったか——大衆文化の文化ヒエラルキーの変遷——」『情報の科学と技術』64巻4号, 146-152 (2014)、および大城房美「グラフィック・ノベル」という文学形式の可能性についての試論 (1) : *Fun Home* と *Catcher in the Rye* 『筑紫女学園大学・筑紫女学園大学短期大学部紀要』6号, 27-39 (2011) 参照。Graphic Novelの定義に関しては Jan Baetens & Hugo Frey, *The Graphic Novel: An Introduction* (Cambridge: Cambridge University Press, 2014)
- (2) 最終候補作はそれぞれ David Small, *Stitches* (2009)、Gene Luen Yang, *Boxers and Saints* (2013)、Noelle Stevenson, *Nimona* (2015)。このうち『アメリカ生まれの中国人』『スティッチ あるアーティストの傷の記憶』『MARCH1~3』は日本語に翻訳されており、その点からもグラフィック・ノベルの広がりを実感できる。
- (3) 図書館がグラフィック・ノベル取蔵に注力し始めた経緯については、Christine Pyles, “It’s No Joke: Comics and Collection Development,” *Public Libraries on Line*, Feb. 25, 2013. Web

<http://publiclibrariesonline.org/2013/02/its-no-joke-comics-and-collection-development/>
Heide MacDonald, "How Graphic Novels Became the Hottest Section in the Library,"
Publisher's Weekly 260 (18), 20-25. Web <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/libraries/article/57093-how-graphic-novels-became-the-hottest-section-in-the-library.html>

- (4) Michael Bitz, *Manga High: Literacy, Identity, and Coming of Age in an Urban High School* (Harvard Education Press, 2009). 拙訳『ニューヨークの高校生、マンガを描く——彼らの人生はどう変わったか』(岩波書店、2012)で高校生たちが「出版社が売り上げを伸ばすために表紙に『マンガ』という宣伝文句をつけただけ、という意見で一致した」際に組上に上げられていたのは、ワイリーの *The Manga Edition* シリーズのシェイクスピア作品『ハムレット』である。
- (5) CliffsNotesのコーポレート・カラーは黄色と黒である。スタディー・ガイドは黄色と黒の斜めストライプが印象的な表紙でデザインが統一されており、ロゴのC部分の斜めストライプの黄色と黒を見れば、一目でクリフスノーツだと分かる。
- (6) ワイリーとクリフスノーツの公式ホームページなどでは両社の2009年当時の詳しい関係は確認できなかった。かろうじて英語版 Wikipedia の“Company history”の項目で確認した情報に基づくため、詳細は明らかではない。2021年現在では、スタディー・ガイド業界も紙媒体からオンラインのデジタル媒体に移り、さらには文字テキスト主体から映像へと目まぐるしく遷移している。そのような環境にあって、紙媒体でのマンガ版シリーズの展望は厳しいようで、本稿で扱っている『ハック・フィン』のマンガ版は現在古書としてしか流通していないことを、残念ながら付け加えておく。
- (7) <https://poptheartist.com/post/16380905374/profile-adam-sexton-piece-shakespeare-the> 参照。この記事によると、当初は『ロミオとジュリエット』『マクベス』『ジュリアス・シーザー』『ハムレット』のシェイクスピア作品のマンガ版4冊の依頼だったようだが、出来栄に満足したワイリーが、『ハック・フィン』『スカーレット・レター』の2作品を追加発注したようである。
- (8) 最近の話題作で分かりやすい例の一つだけあげると、日本公開時に映倫 PG12 (12歳未満は保護者の助言・指導が必要) 指定だった劇場版『鬼滅の刃 無限列車編』が、アメリカでは R 指定 (17歳未満では大人の同伴が必要) されていた。
- (9) 注(7)にあげた同記事によると、セクストンがシェイクスピア作品のマンガ版作成にあたって、多くの映画化作品を見て研究したと述べている。時間の制約がある映画で、どこをどうカットしているのかを参考にするためという説明に納得がいく。
- (10) 原著からの引用はすべて以下の版を使用し、ページ数のみを記す。Mark Twain, *The Annotated Huckleberry Finn: Adventures of Huckleberry Finn (Tom Sawyer's Comrade)*, Introduction, notes and bibliography by Michael Patrick Hearn (New York: Norton, 2001). なお、“nigger”は紛れもない差別用語であり、本書では一貫して“nigger”や“negro”など“N-word”の使用を回避している。この場面では、ジムに直接語りかける描写方法が有効に機能している。
- (11) 前稿ですでに掲載しているため省略する。

図版出典 すべて Adam Sexton & Hyeondo Park, *Twain's The Adventures of Huckleberry Finn: The Manga Edition* (New Jersey: Wiley Publishing, 2009) より使用した。