The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	映像メディアにおける「映像」の特質に関する研究 : 絵本とアニメーションの比較を通して
Author(s)	田口, 真奈; 井上, 光洋
Citation	大阪大学人間科学部紀要. 1999, 25, p. 191-208
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/12693
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

映像メディアにおける「映像」の特質に関する研究
～絵本とアニメーションの比較を通して～

大阪大学大学院
田　口　真　奈
大阪大学
井　上　光　洋

目　次

1．はじめに
2．映像を読むとはどういうことか
3．絵本とアニメーションの比較研究
4．結論と今後の課題

映像メディアにおける「映像」の特質に関する研究
～絵本とアニメーションの比較を通して～

大阪大学大学院　田口　真奈
大　阪　大　学　井上　光洋

1．はじめに

「20世紀の特質は、言葉だけの時代から映像の時代に移ったことである」とは今から30年も前に述べられた言葉であるが（岡田、1965)、最近のマルチメディアブームを見ても明らかなように、メディアにおいて映像の占める割合は増大する一方である。しかしながら、言語に比して映像についての理論的構築は十分ではない。

特に、映像メディアが大衆をマーケットとした「娯楽のメディア」として立ち上がったこともあって（野崎、1990)、映像は「見る」だけではなく「読む」必要性があり、それは教育によって可能にある、などという発想はごく最近までなかった。しかし、「映像」を「読む」ということは案外と難しい[1)]。勿論、一部の先見的な研究者や教育実践家の手によって、映像の読みとり、映像による塀といった能力の育成が重要視されてきたが[2)]、そもそも映像を読むということはどういうことであるのか、映像と言語はどのような関係にあるのかということは実証的に論じられてこなかった。

そこで、本論文ではまず、映像メディアである写真、絵本、マンガ、動画における映像と言語の関係について考察し、それぞれのメディアの関連性を探る。次いで、その中でも特に「絵本」と「動画（アニメーション)」を取り上げ、その関連性を実証的に論じ、それぞれのメディアによる映像の用いられ方の相違点と共通点を明らかにする。

2．映像を読むとはどういうことか

1．絵本、マンガ、写真、動画の中の映像

1）絵本を読む

絵本は今からおよそ320年の昔、1658年に出版されたヨハン・アーモス・コメニウスの『世界図絵』という絵入りのラテン語教科書がルーツだとされている。一口に絵本といっても、それは「言葉と絵との組み合わせの中に創り出される」(松居、1983 p.221)ものであり、言葉主体のものから言葉のまったくない絵本[3)]まで様々である。ここでは、「物語に挿し絵が組み合わされたもの」を指すこととする。絵本における挿し絵と

は、言葉や文字の世界に対する人々の想像力を形象や色彩で補い、それをイメージ化したり、さらにそのイメージを具体化したり、広げたりすることがその主目的であるといえよう（次山、1987)。特に幼児が自分だけの力で物語を映像化することができない場合には、大きな助けとなる。しかし、絵本における挿し絵の影響は単なる助けにとどまらない。そこで表現された物語は、「さし絵による強力な映像化を伴う」ため、「聴き手のイメージはさし絵表現の枠をはめられ、この枠の中でイメージを展開させることになる（松居、1983 p. 13)」のである。

自らも出版社の社長をつとめ、長年絵本に関する研究を行っている松井は、優れた絵本としてビアトリクス・ポターの『ピーターラビットのおはなし』を挙げ、「筋の運び方、物語の組み立て方、細部の書き込み方、それに文章とがっちり四つに組んださし絵の表現、すなわち文と絵のともに優れた、緊密一体の関係」(松居、1983 p. 145）を学ぶことが絵本の本質を知るためには重要であり、挿し絵はこの絵本のような心くばりをして描けばよいとしている。では、「文と絵の緊密一体の関係」とはどのようなものであろうか。

絵本の挿し絵とは、文章におけるキーセンテンスを映像化し、それを１枚の絵にあらわしたものである（図１)。よってこの一体関係が優れているということは、文章のどこを映像化し（キーセンテンスの選び方)、どのように１枚の絵にするか（映像化したものの描き込み方）が優れているということになるであろう。

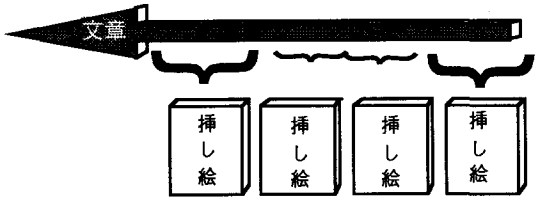


図１　絵本

２）マンガを読む

マンガとは何かを定義するのは難しい。大城はその原因を「形式と内容をごたまぜに」しているためであると述べ（大城、1987 p. 5)、形式に関して図２のような整理を試みている。ここでは４こまマンガを代表とする、狭義の意味でのマンガを指すこととする。

マンガというメディアが社会文化現象を形成するようになった40年ほど前から多くの「マンガ論」「コミック論」が書かれており、「その内容は、マンガ社会文化現象の社会学的分析、文化論的考察、マンガの個別ジャンルについての論究、個別作品論、作家論、

作品を利用した文明論、作品の記号論的・意味論的分析」など多岐に渡っている（中野、1997 p. 4）。中でもマンガを「記号論」的に扱った文献は多く、成果もあげられている[4]。マンガが特に記号論、言語論の立場から論じられることが多いのは、マンガが「言葉と絵という異種の記号が複合した表現であるという特性」(木股、1997 p. 10) をもち、コマの分割、吹き出しの形など、様々な「記号」、独自の「文法」をもつからであろう。ここでそれらすべてを網羅的に記述することは不可能であるため、主に呉の論述をもとに考察する。呉によると、マンガとは「コマを構成単位とする物語進行のある絵」であり、「現示性と線条性とが複合した一連の絵」といいかえることが可能になるものである。ここでいう現示性とはそこに表現されたものが、一望で全体的につかめる性質であり、線条性とは鑑賞者が表現物の部分を辿りながらそれを集積することによって、全体をひとつの流れとしてつかむことができる性質のことであるが、マンガではコマの内部において現示性が観察され、コマのつながりにおいて線条性が観察される（図３）(呉、1986　pp. 100－101)。一コママンガは、一見、物語進行がないように見えるが、それは必ずその中に物語進行を持っている。その証拠に、一こまマンガは数コマに分割して伸ばしたり、笑い話などの文章に転換させたりすることができるのである（図４）。先述の絵本との違いは、絵本の方が絵と文章の分離が大きく、また、絵が現示性のみを担っているのに対して、マンガは「現示性と線条性とが複合した一連の絵」であるという点であるといえる。

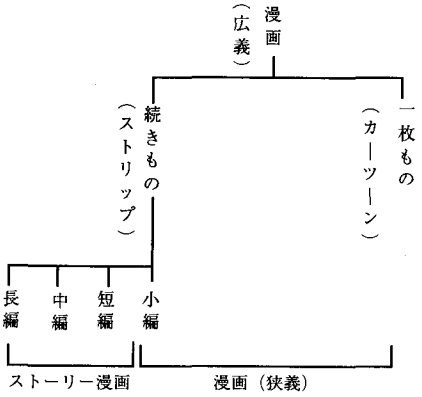


図２　漫画の形式についての分類（大城、1987 p. 5）

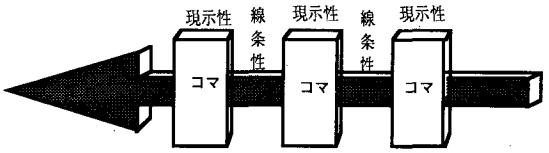


図３　マンガ（呉、1986 p. 103を一部改編）

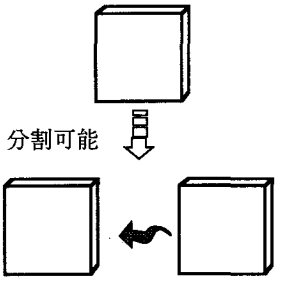


図4　一こまマンガ（呉、1986 p. 102を一部改編）

3）写真を読む

写真には、その目的によって資料写真、報道写真、記念写真、記録写真、芸術写真など、さまざまなジャンルがあるが（次山、1987）、写真も「文字と同様、記号である（名取、1963 p. 49）」と言え、それを用いてある意味や意図を伝えたり読みとったりすることができる。しかし、同時に、「写真は文字にくらべるとあいまいな記号」(同 p. 55）なのである。名取洋之助はかつて報道写真家であったが、マスコミュニケーションを正しく理解するために、写真を「見る立場」からの書が必要であるとし、「写真の読みかた」という本を著した。その中で、こうした写真のもつ「あいまいさ」を排し、カメラマンの意図、編集者の意図を、その意図通りに読者に伝えるための方策を挙げている（同 pp. 55～64）。

その一つは、写真に説明文をつけるという方法である。説明文が写真の読みかたを規定するのである。これは、文字という抽象的な概念を表すのに適した記号と組み合わせることで映像のあいまいさを排除しようとする方法であろう。二つめの方法としては、写真と写真を組みあわせ、組写真として表現する方法である。何枚かを並べて見せると、共通の要素が強調され、共通しない部分の印象は薄くなるため、抽象的な概念もあらわすことができるようになる[5)]。また、並べて見せることで時間的、距離的な推移を表現することもできるし、一つの事柄を違った角度から見せることができるため、より正確な表現ができるようになる。名取は「写真は何枚か使うことによって、一枚の写真としての弱点を克服し、物語ることができます。現実の流れから切ってしまうことができます。現実の束縛から逃れることができます。それが新しく写真が獲得した方法であり、場なのです。」と述べている（名取、1963 p. 93）。組写真はその並べ方や大きさを自由にかえることで、カメラマンの意図、編集者の意図を伝えるのである（図5）。こうした表現は一枚一枚の映像を重ねていくことで、ある共通の概念を示そうとする方法であ

るといえ、次の動画に通ずる方法であるといえる。

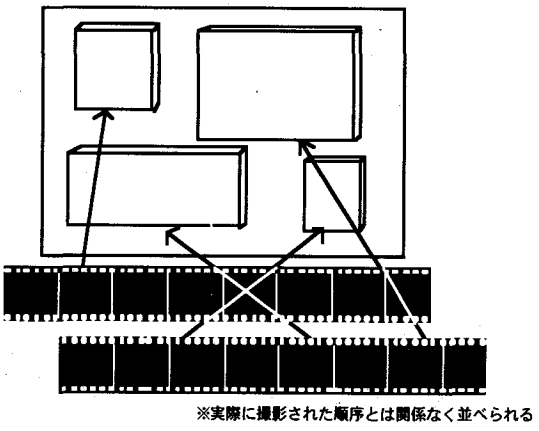


図５　組写真

４）動画を読む

動画は、一つ一つのカットがシナリオによってつながり、一つの大きなストーリーとシナリオをかたちづくっていくメディアであるといえよう（図６）。映像がひとこまではいろいろな意味をもっていても、続くとある一定の意味をつたえやすくなるのは、連続による意味の重なりのためである（宇佐美、1987）。そして、動画はまさにひとつひとつの映像を綿密な計算のもとに重ねて表現したものなのである。

動画には通常、セリフやナレーションといった言語的な要素が含まれている。しかし、中には言語的な要素を敢えて全く排除して制作された作品もある。例えば、新藤兼人監督の『裸の島』はその一つである。この作品は、セリフを意図的になくし、画像と音楽で全てを表現しようとした作品である。無声映画ではないので、風の音、人の声、それに林光が作曲した音響は入っている。しかし、登場人物である夫婦と２人の兄弟の家族は、一言のセリフも語らない（あるいは語っている場面はあっても、ロングショットであり、「声」は視聴者には聞こえない）。また、その他の作品としてはスイス制作のクレイアニメーション『ピングー』をあげることができる。『ピングー』の制作者は、自国内はもちろんのこと、世界中のどの国の言葉を話す子どもにも理解可能なことを目的とし、セリフは全て「万国共通ピングー語」という制作者のオリジナルなものを用いているのである。両者に共通することは、視聴者が言語によってこれらの作品を理解するのなくて、画像と音楽、音響効果だけでストーリーとシナリオを読みとり、登場人物のセリフを想定し、心情を把握しなければならないということである。こうした試みが成功していることは、映画『裸の島』が国際コンクール（1961年モスクワ映画祭）で最高位のグランプリを獲得し、世界64ヶ国へ輸出されていること、『ピングー』がヨーロッパを中心にアジアやアフリカなど世界各地でテレビ放送されており、また国際コンクー

ルで数々の賞を獲得していることなどから明らかであろう。

岩崎（1971）は、マルセル・マルタンやアレクサンドル・アストリュック、ジャン・コクトーらの言を引きながら「映像が、…（中略）…広義における言語であることは疑われない…（後略）(p. 3)」とし、「言語としての映像」について論じたが、ひとつひとつの映像を綿密な計算のもとに重ねていけば、「映像は、まるっきりコトバそのものにとってかわることができる（新藤、1979 p.25)。」のである。

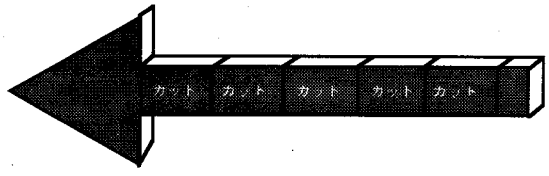


図6　動画

2．研究の仮説

今まで述べてきた映像メディアを、用いられている「映像」と「言語」の割合という観点から整理すると、図7が得られる。絵本は「物語に挿し絵が組み合わされた」メディアであると述べたが、文章によって表現されているものを絵で表現していくと、すなわち文章表現による割合を減じ、絵による表現の割合を増やすと、マンガにもアニメーションにもすることができる。あるいは、4コママンガはアニメーションに変換することが可能である[6]。また逆に、動画で表現されたある映画はそのキーとなるシーンだけに絞り込んでいけば絵本にも、また文章だけの物語にすることも可能なのである。

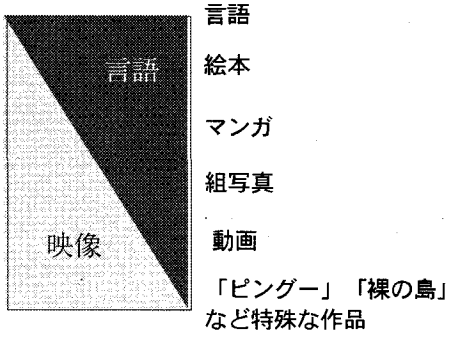


図7　各メディアにおける映像と言語の関係

3．絵本とアニメーションの比較研究

1．研究の目的

前節まででは各映像メディアを、用いられている言語と映像との割合の差という観点から整理し、図7のような作業仮説を得た。そこで今回は、特に動画（アニメーション）及び絵本を取り上げ、同じ題材をもとに制作された作品を分析し、両者を比較することで上記の関係を明らかにする。

2．題材

新美南吉著の「手袋を買ひに」を選定した。具体的には、表1の通りである。

今回選定した絵本は、1970年に出版されて以来、76刷のロングセラーを誇る作品である。また、アニメーションについても、1989年に（第36回）教育映画祭優秀作品賞を受賞している。今回は、このように長く読み継がれていることや映画祭での受賞をもって、両者はともに優れた作品であるという前提条件をクリアできているものとみなす。なお、アニメーションのナレーションと絵本の本文は、すべて全く同じものである。

また、絵本については、挿し絵作家の違いによる差も検討するため、黒井健（絵）の偕成社版（1988）も参考にした。

表1　分析対象の詳細

用いた絵本 おはなし名作絵本　4『てぶくろをかいに』　ポプラ社　1991年第76刷（1970年第1刷）　絵／若山憲　文／新美南吉 用いたアニメーション 『手ぶくろを買いに』(1989年放送) 作画／岸義之　背景／市原美恵子　音楽／本間勇輔　録音／藤山房　監督／案納正美　演出／阿部紀　　制作担当／山内拓　制作／（株）ぴえろプロジェクト製作，著作／光村教育図書（株）アポロン音楽工業（株）　原作／新美南吉おはなし／麻上洋子

3．手続き

アニメーションについては、キーシーン抽出構造化法により（井上、1997）アニメーションのキーシーンを抽出し、分析を行った。また、絵本については、絵本の見開き2ページを物語の1段落とみなし、書かれた本文と挿し絵との関係性について考察をおこなった。以上の作業を行った上で、両者の比較検討を行った。

4．結果

1）アニメーションの分析結果について

分析の結果、今回分析の対象とした15分の作品から21のキーシーンが抽出された。それぞれのシーンにナレーション（この作品では絵本の本文と全く同じものが語られていた）を対比させた結果、アニメーションは文章を分割して映像化し、その映像の連続でもって物語を伝えている（図6参照）ということを呈示できた（具体例としては、資料1参照）。その結果、文章を頭の中で映像化する作業が不要となり（例えば、「ボタン色の手」とはどんな色なのか、「人間の子どもの手にしてしまいました」とは、どういうプロセスできつねの手が人間の手に変わっていくのか、等）受け手の理解を容易にすると思われる。しかし容易に理解できるが故に、ストーリーやシナリオの理解度が低い場合もある。映像は放っておいても流れていってしまうが故にどこが重要なのかがわかりづらくなってしまうのである。

また、アニメーションにおける音楽の影響は大きく、「音楽の効果と型はめ」を意識することが必要であろう。さらにアニメーションは、背景を省略することができないため、「場」の移動が段落の変換点になっているようである。

2）絵本の分析結果について

絵本は見開き2ページで一つのまとまり（＝段落）が構成されてり、1ページ1ページが文字の配置を含め、一つの完成された絵となっている。また、1ページが1つの意味段落を構成しており、ページをめくることで、物語の展開についていくことができるようになっている。これは、字の読めない子どもが絵だけで楽しむことを可能にしているといえよう。

今回分析の対象とした絵本は15の段落で構成されていた。そして、その15の段落それぞれに1枚の挿し絵がつけられているわけであるが、挿し絵を分析した結果、挿し絵にはその段落に書かれた物語の内容ができうる限り統合されて表現されている、ということが明らかになった（図1参照）。すなわち、物語中のキーセンテンスとでもいうべき文章を絵にしてそれを1枚の絵に統合させているということである（具体例としては、資料2参照）。逆にいうと、絵本の絵はいくつかの絵に分割し、物語をつくることができるということである（図4参照）。しかし、一枚の絵に物語のすべての要素を盛り込むことはできない。描かれていない部分は読み手の想像力にゆだねられることになる。物語の要素のどこを盛り込み、どこを割愛するのかは絵本作家によって異なってくる（図8具体例としては、資料3参照）。若山（絵）の「若山」版も黒井（絵）の「黒井」版も15枚で表されているが、物語の区切り方は一様ではない。どこで区切るかということは文章のバランス、意味内容だけではなく、一枚の静止画にしたときの構造的美しさ、絵本全体の雰囲気などとのかねあいがある。また、子ども向けの絵本である「若山」版は、主に子どもがイメージしにくいような所を絵の中に盛り込んであるが、大人の読者

を対象とした絵本である「黒井」版は、すべてを描き込まず、敢えて想像の余地を残す場合もある。しかし、一見全く違うように見える絵本も含んでいる要素でみると重なり合うものがほとんどである。

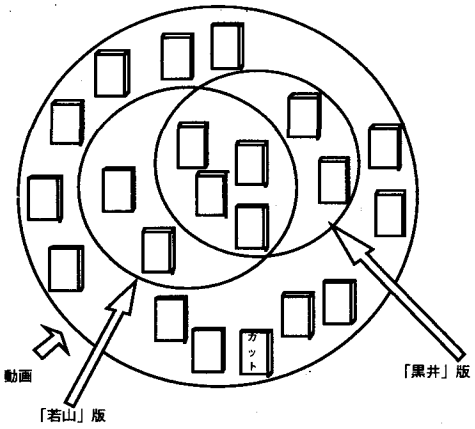


図８　絵本作家による違い

３）アニメーションと絵本を比較した結果

以上のように、動画の制作手法は、文章を忠実に細かい単位で映像化することであり、絵本の制作手法は文章をあるまとまりで区切り、できるだけ多くの要素を盛り込んで一枚の絵に表すものであるということが明らかになった。この前提に立てば、絵本の絵はアニメーションのキーシーンで表すことができるはずである。絵本の挿し絵をアニメーションのキーシーンを用いて表現した結果、図９のような関係があることが明らかとなった（具体例については資料４参照）。

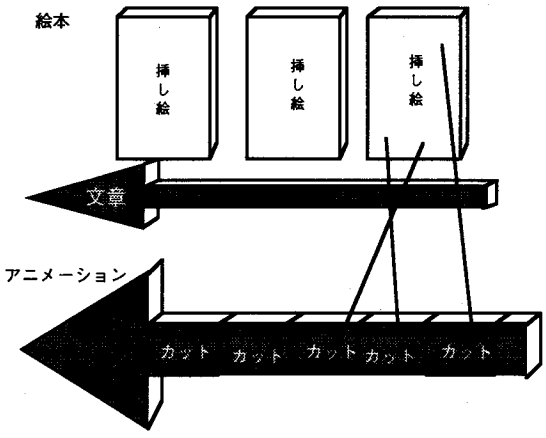


図９　アニメーションと絵本における映像の関係

5．考察

1）絵本は統合的、アニメーションは分割的

絵本の絵は物語の内容が一枚の絵にできうる限り統合されている。逆にいうと、絵本の絵はいくつかの絵に分割し、物語をつくることができるということであり（cf. NHKの絵本番組、紙芝居）、これは一こまマンガなどにもいえることである。しかし、そこには限界があり、物語のすべての要素を一枚の絵に盛り込むことはできない。描かれていない部分は読み手の想像力にゆだねられることになる。

一方、アニメーションの場合は文章を細かい単位に分割して映像化しているといえよう。動画のキーシーンは１枚に集約させる必要性はないため、何枚かがセットで表される場合もある。

2）映像はシンボルという側面をもつ

動画の映像は言語から映像への置き換えであるということができる。また、絵本の絵も段落の中のキーセンテンスを映像化しているということができる。これは、映像もまた「シンボル」であることにほかならない。かつて波多野完治は、『教養特集　No. 18　放送教育の原点を探る』というNHKの番組の中で、見ることと聞くこととととを言語と結びつけて、あるいは言語の一つとして、シンボル操作としてみていくことの重要性を語り、ここからエドガー・デールの批判を展開しているが、今回の分析によって、こうした指摘の妥当性を明らかにすることができたといえよう。

4．結論と今後の課題

以上の分析の結果、絵本において、文章によって表現されているものを絵で表現していくと、すなわち文章表現による割合を減じ、絵による表現の割合を増やすと、アニメーションにすることができ、またアニメーションもそのキーとなるシーンだけに絞り込んでいけば絵本に変換可能であることが明らかになった。絵本とアニメーションに限ってであるが、図７の概念的モデルを明らかにすることができたといえよう。もちろん、文章だけの物語とそれを動画にしたときの物語では受け手のイメージや細部の受け取り方は異なる。物語の内容により文章だけで表現することが適しているものもあれば、動画によって表現することが適しているものもあろう。どの映像メディアで表現するかは、送り手の自由である。新見南吉は「言語」のみを用いて「物語」という形で自分の世界を表現した。また動画を作る者は動画でしか表現できない「何か」のために動画という表現形態を用いているといえる。画家は「絵」によって、写真家は「写真」によって、絵本作家は「絵」と「文章」との組み合わせによって自分の世界を表現しているのであり、それらを同等に語ることはできない。こうした指摘はメディアが「弁論的側面」と「表示的側面」（ランガー、1960）の両方をもつことから来る。今回は、メディアの「弁

論的側面」に着目した分析をおこなったにすぎないが、映像が言語と同様にシンボル操作可能な部分をもっているということが明らかになることによって、「同じ静止画であっても、アニメーションの絵は何枚も重ねてみることを前提としているために、1枚1枚の映像には含まれる要素が少ないが、絵本の挿し絵は、1枚にいろいろな要素が含まれていることが多い」といったような違いがはっきりしてくる。ここから、映像を教育的手段として用いる場合にはこうした違いを認識し、「映像」にどのような要素が含まれており、そこから何を読み取ることができるのかについてもっとセンシティブになることが必要である等の示唆が得られよう。

今後の課題としては、今回はキーシーン抽出法によりアニメーションを分析したが、キーワード抽出法などにより、オリジナルの文章を分析し、より緻密に映像と言語との関係をとらえていく必要があろう。また、他の映像メディア（漫画、写真、マルチメディアなど）における映像についても分析を試みる必要がある。

注

1）例えば、新聞やテレビなどに映し出される顔写真が、「容疑者」というキャプションが付されたとたんにその目つきや人相が悪く見えてしまう、ということは日常経験することである。これは、人間には偏見ーソクラテスの言うところの「ドクサ」ーがあることによるといえる。

2）映像の読みとりに関する教育を実践している学校として、東京の成城学園をあげることができる。この小学校では、1947年から、小学校4～6年生を対象に、「映画の時間」(後に「映像科」と改名)と称される独自の教科を設定し、週1時間の授業が行われている。目標は以下のように定められている。イ、映像を表現する技術を習得させる。ロ、映像を作る活動を通じて児童の情操を陶冶し、創造性を養う。ハ、映像の読み取り能力をつける。ニ、映像を批判する力をつける。（大森、1991 pp.25)

3）例えば、言葉のない優れた絵本として、安野光雅の「旅の絵本」シリーズなどがあげられる。

4）例えば、『マンガの読み方』(別冊宝島EX、1995宝島社）では描線、記号、絵と言葉、コマといったマンガ表現にとって原理的な課題を整理し、項目ごとに具体例を集めて詳細に論じてある。

5）名取は一枚の写真で“寒さ”という抽象的な概念を表すことは、容易ではないが、「ふところ手をして歩く人」「うれしそうなペンギン」「雪のふる風景」の三枚をいっしょに並べて組写真にすれば、この三枚に共通する経験である“寒さ”を読みとることができる、という具体例をあげている。

6）具体例としては、例えば長谷川町子作『サザエさん』などがあげられよう。

引用文献

別冊宝島EX 1995　『マンガの読み方』宝島社

井上光洋　1996　「キーワード・キーシーン抽出・構造化法の研究開発（1）第3回日本視聴覚・放送教育学会発表論文集，pp.2－3

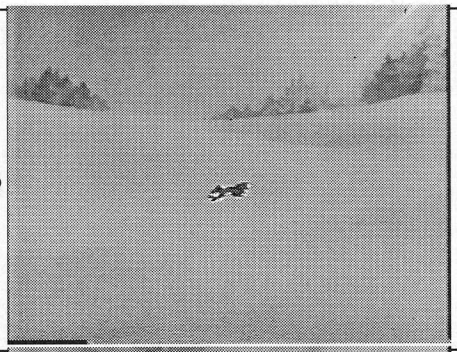
岩崎　昶　1971　『現代映画芸術』岩波新書

木股知史　1997　「マンガ表現論」『AERA Mook　コミック学のみかた』朝日新聞社，pp. 4 － 8
呉　智英　1986　『現代マンガの全体像　待望していたもの、超えたもの』情報センター
松居　直　1983　『絵本を読む』日本エディタースクール出版部
中野　収　1997　「コミック学への招待」『AERA Mook　コミック学のみかた』朝日新聞社，pp.10－11
名取洋之助　1963　『写真の読みかた』岩波書店
野崎　茂　1990　「高度情報化社会と映像文化」『映像学原論』ミネルヴァ書房，pp.155－170
岡田　晋　1965　『現代映像論』　三一書房
大森哲夫　1991　『人間的映像の教育　子どもとつくるメディアコミュニケーション』阿部出版
大城宜武　1980　「漫画の理論－記号論的アプローチ」『読書科学』Vol.24，No. 3
大城宜武　1987　『漫画の文化記号論』弘文堂
新藤兼人　1979　『映画作りの実際』　岩波ジュニア新書 4　岩波新書
S. K. Lange　1956 “PHILOSOPHY IN A NEW KEY”（矢野萬里他訳）1960「シンボルの哲学」岩波現代叢書
田口真奈・井上光洋　1996　「絵本とアニメーションの比較：新見南吉著『手袋を買ひに』を題材として」『第 3 回　日本視聴覚・放送教育学会1996年度大会発表論文集』pp.26－27
次山信男　1987　「静止画を読む」後藤和彦　高桑康雄　坂元昂・平沢茂編『メディアを読む』ぎょうせい，pp.44－76
宇佐美昇三　1987　『学校のためのビデオブック』ぎょうせい

資料１

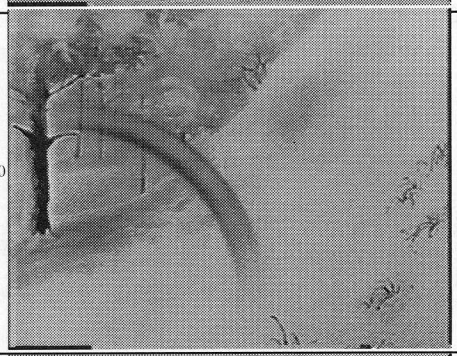
2

9



子どもの狐は遊びに行きました。

10



真綿のようにやわからかい雪の上をかけまわると、雪の粉が、しぶきのように飛び散って、小さいにじがすっとうつるのでした。

11

　するととつぜん、うしろで、
「どたどた、ざーっ。」
と、ものすごい音がして、パン粉のようなこな雪が。ふわあっと、子ぎつねにおっかぶさってきました。
子ぎつねはびっくりして、雪の中にころがるよういして、十メートルもむこうへにげました。なんだろうとおもってふりかえってみましたが、何もいませんでした。

12

それは、もみの枝から、雪がなだれおちたのでした。まだ、えだとえだのあいだから、白いきぬいとのように、雪がこぼれていました。

資料２

例えば、本文が次のような内容の場合（本文１）、絵本の９～10ページには、挿し絵として、母狐の顔のアップと、母の頭から出る吹き出しを描き、母の回想であることを示している（下線部２）。そして、その吹き出しの中に百姓に追いかけられて逃げる狐を描くことで、下線部３を表している。また、下線部１の遠くに見える町の灯も絵の中に描き込まれている。

本文１

やがて、行手にぽっつり　あかりが一つ見え始めました。それを子供の狐が見つけて、
「母ちゃん、お星さまは、あんな低いところにも落ちてるのねえ。」とききました。
「あれは、お星さまじゃないのよ。」と言って、その時母さん狐の足はすくんでしまいました。
「あれは、町の灯なんだよ。」
その町の灯[1]を見たとき、母さん狐は、ある時町へお友達と出かけて行って、とんだめにあったことを想い出しました[2]。およしなさいって言うのもきかないで、お友達の狐が、ある家の家鴨を盗もうとしたので、お百姓さんに見つかって、さんざ追いまくられて、命からがら逃げたこと[3]でした。

資料３

例えば、本文が次のような内容の場合（本文２）、「若山」版では、雪の上で遊ぶ子狐（下線部１）と飛び散る雪の粉（下線部２）、及び虹（下線部３）が描き込まれている。また、子狐が振り返っているのは、下線部５に対応しているためと思われる。一方、「黒井」版でも、雪の上を駆け回る子狐（下線部１）及び、振り返っている部分（下線部５）は、「若山」版と同様であるが、ここでは虹（下線部３）は描かれておらず、代わりに子狐におっかぶさる粉雪（下線部４）と、樅の枝の間から絹糸のようにこぼれる雪（下線部５）が描かれている。

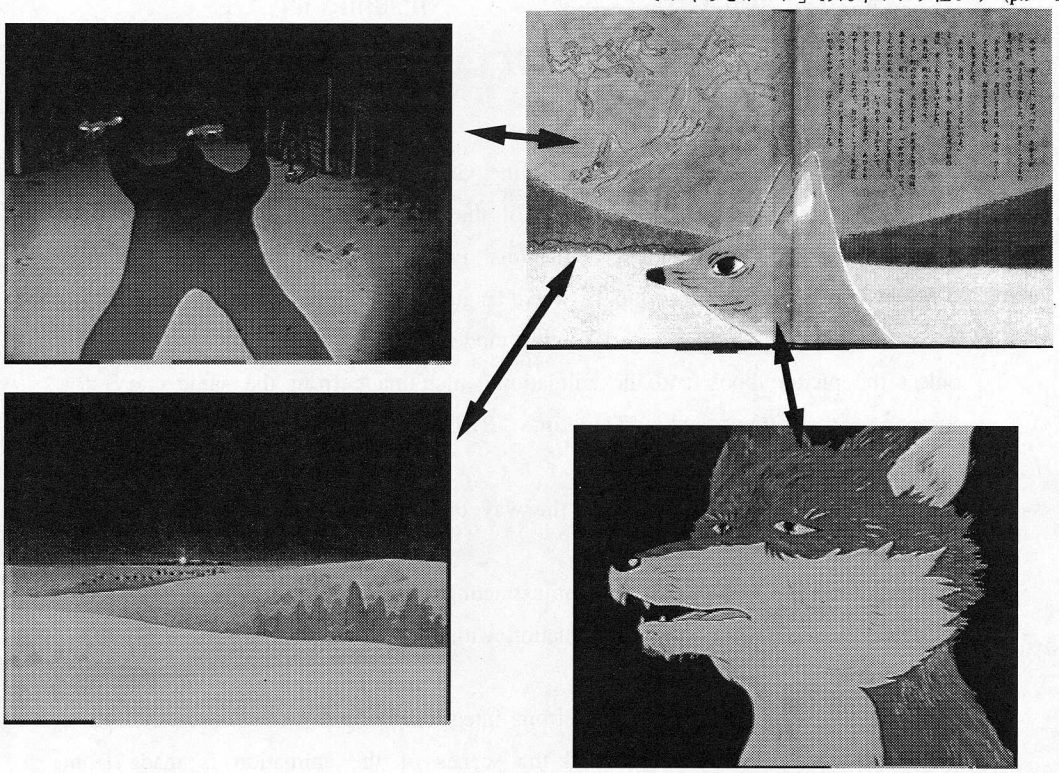
本文２

子共の狐は遊びに行きました。真綿のように柔らかい雪の上を駆け回る[1]と、雪の粉が、しぶきのように飛び散って[2]小さい虹がすっと映る[3]のでした。
　すると突然、うしろで、
「どたどた、ざーっ。」と物凄い音がして、パン粉のような粉雪が、ふわーっと、子狐におっかぶさって来ました[4]。子狐はびっくりして、雪の中にころがるよういして、十米も向こうへ逃げました。何だろうと思って振り返ってみました[5]が、何もいませんでした。それは、樅の枝から、雪がなだれ落ちたのでした。まだ、枝と枝の間から、白い絹糸のように雪がこぼれていました[6]。

資料4

例えば、先の資料2に対応する絵本の挿し絵に対しては、アニメーションにおける次の3つのキーシーンが対応している。

文・新美南吉　絵・若山憲「おはなし名作絵本4 てぶくろをかいに」1970年ポプラ社より（p.9～10）



The Study on the Visual Feature of Visual Media –Through Comparing the Picture Book with the Animation–

Mana TAGUCHI
Graduate School of Human Sciences ,
Osaka University

Mitsuhiro INOUE
Osaka University

In this research, the author try to determine the visual feature of visual media.

At first we consider the visual presentation of the picture books, of the photographs, of the comics, and of the films and animations. From these consideration a model is extracted which shows the relationship between language and visual presentation of each media. Then we attempt to prove a part of this model. The procedure is as follows ;

1) Select the picture book and the animation which made from the same story, for comparing these two media. This time "TEBUKURO WO KAINI" written by Nankichi NIIMI is chosen.
2) Analyze the picture of the book in the way of contrasting each picture with each sentences in every two facing pages.
3) Analyze the animation in the way of extracting the key scenes.
4) Compare the key scenes of the animation with pictures of the book.

The main findings are as follows.

1) The pictures of the book is made from integrating some pictures which express some sentences. On the other hand the scenes of the animation is made from dividing sentences.
2) The visual presentation has the feature of the symbol.