

# マンガとアニメーションのオノマトペ

## — 『3月のライオン』 について (3) —

水田 直美

倉敷芸術科学大学芸術学部

(2020年10月1日 受理)

### はじめに

水田 (2019) および水田 (2020) では、マンガがアニメーション化されるときのおノマトペの表現変化について、アニメーション『3月のライオン』と原作のマンガと比較し、主人公である零が川本姉妹や同年代の棋士、二海堂と関わる場面に焦点をあてて分析した。

その結果アニメーションでも、原作であるマンガより減少するものの、擬音語だけでなく擬態語についても音声表現や動画上の書き文字として表現されていることが明らかになった。また、アニメーションでのおノマトペの使用や画面上の書き文字は、親しさの変化、川本家内か川本家外か、場面の深刻さにより、マンガ以上に使用の有無に差をつけ表現されていることがわかった。さらにこのことは川本姉妹との場面だけでなく、主人公である零と同年代の棋士、二海堂との関係でも同様であった。

本稿では引き続き、零と川本姉妹に他者が関わる場面および零とやや年上の先輩棋士、松本と三角が零と関わる場面、更に高校の零の担任教師である林田と零が登場する場面で、オノマトペを中心とした音声および音声に関わる表現と、それに対応する原作のマンガの表現について、比較・分析する。

### 1. 川本家

前稿で比較・分析した川本姉妹と関わる場面に続き、川本姉妹と零以外の人物（零と同じ棋士で付き合いの長い二海堂、ひなたの幼なじみで憧れている高橋）が加わった場面を取り上げ、アニメーション第4話、第6・7話のおノマトペを中心とした音声および音声に関わる表現と、それに対応するマンガ第1巻 p.117～第2巻 p.82 までについて、比較・分析する。

#### 1.1. 川本家内

##### 1.1.1. マンガ第1巻 p.141-148・アニメーション第4話 Chapter.8

零と二海堂はあかりから夕食に誘われ、川本家でごちそうになる。二海堂の世話をする花岡が迎えに来る頃には、零だけでなく二海堂もくつろいだ様子になる場面である。

零の友人で、礼儀正しくふっくらとした二海堂をあかりは気に入り、あかりから見た二海堂の形容やあかりの態度がコミカルに表現されている。

書き文字+音声 「もっちり・プリプリッ・つやたまぐ (二海堂と猫の体型・肌つやの様子)」

「ドキドキドキ (あかりが興奮しつつ恥じらう様子)」

書き文字のみ 「びしっ (あかりが自信を持って話す様子)」 「ドキドキドキドキ (あかりが夢中になり胸を高鳴らせる様子)」

初めての川本家訪問で、訪問時から食事中の二海堂の様子には、マンガで使われている書き文字がアニメーションでは使われていない。あかりやモモの様子も控えめに表現されている。

動作 (表情) のみ 「ホウ…・ポー… (あかりが夢中になって二海堂を見る様子)」

「グッ (二海堂が手を握りしめる様子)」 「ムグムグ・もりもり・むりむり… (モモが食べる様子)」 「まりまり… (二海堂が食べる様子)」 「フフ… (あかりの笑顔)」

夕食後に花岡が迎えに来た時、零だけでなく二海堂もすっかりくつろいでおり、よく知る花岡の登場もあり、アニメーションでも書き文字が使用されている。

書き文字+音声 「エッヘン (二海堂の花岡への信頼と自慢)」 「キヤー (零が驚く声、音声はセリフの一部として)」

二海堂の世話係である花岡は礼儀正しく控えめで、アニメーションでは書き文字は使用されていない。

効果音 「ピンポンッ (花岡が川本家の玄関チャイムを鳴らす音)」

音声のみ 「ゴフゴホン (花岡が話す途中、咳で都合の悪い言葉をごまかす音)」

### 1.1.2. マンガ第2巻 p.59-64・アニメーション第7話 Chapter.14

高橋が零と話すために川本家に来て、一緒に夕飯を食べる。あかりは叔母の店の手伝いに出かけており、食事内容を決める回想シーンでのみ登場する。

ひなたは子供の時以来の高橋の訪問に緊張している。高橋はなつかしい気持ちはあるが、ひなたには普段通りの態度で、将棋のプロ棋士として活躍する零には尊敬をほらい丁寧である。この時点では、ひなたは零が将棋の棋士であることを知らない。

ひなたは憧れの高橋を前に、非常に緊張し、用意した食事で大丈夫か不安になっている。そんなひなたの様子を見て零は心配している。

書き文字+音声 「カチンコチン (ひなたが緊張している様子)」

「ハラハラ (零が緊張するひなたを心配する様子)」

「あああ (ひなたは準備した食事が不安になる)」

書き文字のみ 「うー (不安なひなた)」

動作のみ 「へなへな (ひなたが台所でしゃがみこむ)」

ひなたが動揺している様子「ぐるぐる」はアニメーションでは背景の渦巻きだけになっている。回想部分のあかりとひなたの食事メニューについてのやりとりでは、マンガ同様アニメーションでも書き文字が多出し、これは前稿で分析と同様、姉妹の間でのやりとりのコミカルさを表現

している。

高橋に用意したカレーを出し、高橋が食べ始める様子を見守るひなたは緊張が続いており、それにつられて零も緊張している。

書き文字+音声 「ドキドキ (ひなた、零)」

高橋が食べるカレーや食べる様子は、マンガでは書き文字が使われているが、アニメーションでは書き文字は使われず、カレーの絵や高橋の食べる動作と息の音のみになっている。

動作のみ 「サクッ・トロリ (カレーをスプーンですくう様子)」「くわっ (カレーを口に入れる様子)」「ぱくぱくぱく・さくさく・もぐもぐ (カレーを食べる様子)」

マンガで使われている書き文字をアニメーションのこの場面の高橋の様子に使用していないのは、ひなたを幼馴染の同級生としか意識していないことと、零に真剣な話を聞きたくて来ていることが目的であるためだと考えられる。

### 1. 1. 3. マンガ第2巻 p.64-73・アニメーション第7話 Chapter.14

カレーを食べ終わった後、高橋は零から話を聞くため、持参した零の対局の録画を川本家で上映する。ビデオの対局は零が負けた時のもので、解説で二海堂が出演している。

この時点までひなたとモモは零と二海堂が将棋のプロ棋士であることもテレビに出るような存在であることも知らず、非常に驚く。対局のビデオを見ている途中、ひなた達の祖父がやってきて話に加わる (あかりと祖父は零がプロ棋士であることを知っている)。

ビデオが映ったとたん、画面に二海堂がアップで登場する。

書き文字+音声 「キリリッ (画面の二海堂の表情)」

動作+効果音 「プーッッ… (画面を見た零が水を吹く)」

マンガでは、この後の川本家の様子とテレビ画面に映る二海堂の様子に書き文字が多く使用されているが、アニメーションでは音声や効果音として表現されている。テレビ画面に映される零が負けた勝負に対しての高橋と零の会話や、零の対局に対して二海堂が真剣に叱咤激励している様子は、アニメーションで書き文字を使用する効果としてのコミカルさや明るさとはマッチしないためだと考えられる。最後に自己嫌悪と二海堂の叱咤激励の繰り返しにとうとう逆ギレした零の様子のみが、

書き文字+音声 「ドッカン」

で表現されている。

### 1. 1. 4. マンガ第2巻 p.78-82・アニメーション第7話 Chapter.15

零はひなたに将棋を教えてほしいと頼まれる。数日後、零と一緒に二海堂も川本家を訪れ、ひなたとモモに将棋を教える。

お気に入りの二海堂が来てうれしいモモは二海堂の腕にしがみつく。

書き文字+音声 「キヤー（モモが興奮して声を上げる）」

「どーん（ふっくらした二海堂がどっしり座っている様子）」

将棋が初めてのひなたは不安げなことばを口にするが、二海堂は「大丈夫」だと言い笑顔を向ける。

書き文字+音声 「にっこり（二海堂の笑顔）」

二海堂はひなたを安心させた後、はじめは零が教えるように言い、零の背中をたたく。

書き文字+音声 「バーンッ（二海堂が零の背中をたたく）」

「ガーン（二海堂が話していたのに、いきなり零に説明を任されておどろく）」

二海堂から零が教えるよういわれ、慌てつつも丁寧に将棋の説明を始める零だが、モモはもちろんひなたも零の説明をほとんど理解できず、その様子を見ていた二海堂は慌てて零を止める。

音声 「えーと…（考えながら説明を続けようとする零）」

書き文字+音声 「グイ（二海堂が零の肩をつかみ、説明し続ける零を止める）」

「えーとえーと・カキカキ（わからないなりにメモを書こうとするひなた）」

零の説明ではひなた達が将棋を楽しめないと考えた二海堂は、自分が用意した絵本を取り出し説明を始める。

書き文字+音声 「ピカリン（二海堂が持参した絵本の入門書を強調）」

「パニヤーン（二海堂の絵本を開くと、将棋の駒がネコとして描かれ、存在感がある）」

零と交代して絵本を使って説明を始めた二海堂に、ひなたとモモは熱心に聞き入り、笑顔でやる気満々になる。その様子に零は疎外感を覚える。

二海堂の川本家訪問は2回目で、子供・初心者向けの説明ということもあり、アニメーションでも書き文字が多く使用されている。

## 1.2. 川本家外

### 1.2.1. マンガ第1巻 p.141-144・アニメーション第4話 Chapter.8

零の家で朝から将棋研究をしていた零と二海堂が、外食しようと出かけ、外出先で川本姉妹と出会う。モモは二海堂を見てアニメのキャラクターを思い出し、興奮して飛びつく。

書き文字+音声 「フルフルフル（モモの興奮した息）」「ばいーんっっ・どんっっ（モモが二海堂に抱きつく）」

動作のみ 「がっしっっ！！！！がしっっ（モモが二海堂にかじりつく様子）」

小さい子になつかれ、モモがイメージしたキャラクターによい印象を持っている二海堂は、まんざらでもない。

音声 「フムッ（二海堂のセリフの一部に）」

動作（表情）のみ 「フッ（二海堂の笑顔）」

モモの後から現れたひなたはいつもの零に対する態度だが、あかりは二海堂を見て顔を赤くし

ている。零の知り合いだとわかった二海堂は、あかり達に挨拶と自己紹介をする。二海堂を気に入ったあかりは、零と一緒に二海堂も夕食に誘う。

書き文字+動作 「もじもじ (あかりの動作)」

書き文字のみ 「ハキハキ (二海堂が話すときに文字のみ表示)」

動作 (表情) のみ 「キリッ (川本姉妹に挨拶する時の表情)」「ビシイッ (二海堂が誘いを受ける時のセリフの調子と姿勢)」

### 1. 2. 2. マンガ第2巻 p.43-51・アニメーション第6・7話 Chapter.13

零とひなたがハンバーガー・ショップで話していたところ、部活帰りの高橋と会う。高橋から声をかけられ同席することになったひなたは、緊張のあまり飲み物をこぼして服を汚してしまう。ひなたはあわてて洗面所へ行き、零は高橋と二人になる。父と祖父が将棋好きでよく話しを聞かされていた高橋は、零に名前をたずねて将棋のプロ棋士であることを確認する。高橋は自分の進路のことを零に話し、零がプロになってから高校に入り直したことについて質問する。高橋の真剣さに心を動かされた零は、初対面ではあるが心の内を話し、話を通じたと感じた高橋とまた話をする約束をする。

音声 「はっ (ひなたが高橋が店内にいることに気付く)」「キャーッ (飲み物をこぼし服を汚しておどろくひなたの声)」

効果音 「バタバタバタバタ (ひなたがトイレへ走っていく)」

書き文字+音声 「ズゴッ (ひなたが驚いて大きな音を立てて飲み込む)」「カーッ (ひなたが赤面する)」「ズゴッ? (ひなたの立てた音に零が疑問を示す)」

「ズモモモ (ひなたが焦りながら飲む様子)」「どっしり (高橋が落ち着いている上に体格のよい様子)」「じーっ (高橋が零の顔を見つめる)」「カーッ (初対面の高橋の質問に真剣に答えているうちに、恥ずかしくなり赤面する零)」「ストーン (高橋が去り、ひなたは緊張がとけて座り込む)」「ヘナ… (高橋が去り、真剣な状態が緩む零の様子)」

書き文字+効果音 「ベコッ (ひなたの飲み物の入れ物の変形する)」

書き文字のみ 「ぎゅう・ばくしゃっ (ひなたが飲み物の入れ物を握り、飲み物がこぼれる、このあと驚く台詞「あっ」が続く)」「シーン… (初対面の零と高橋だけで、無言になる)」

動作 (表情) のみ 「サッ (高橋のために零がカバンを動かす動作)」「ギユッ (退席しようとする零の服の裾をつかみ引き留めるひなた)」「ストーン… (ひなたの意向にそい、零が座り直す)」「ふるふる (緊張と恥ずかしさでひなたが震える)」「ぱああ… (高橋がテレビで見て尊敬している棋士の桐山零・本人だと確認し、ほおを赤らめる)」

「ぺこり (高橋が桐山に頭をさげ挨拶する時の動作)」「ペコッ (部活の友人が呼ぶのでそちらに行く時、頭を下げる高橋)」

ひなたが席にいる時にはマンガよりは少ないものの、アニメーションで書き文字が使用されている。零と高橋が二人きりになると、アニメーションでは最初に高橋が零の顔をじっと見つめる部分と、話していて恥ずかしくなってきた零が焦って赤面する部分でのみ書き文字が使用され、二人が話す真剣さと話が通じたと実感した感動を表現する工夫がされている。

## 2. 棋士

### 2.1. 二海堂および松本、三角

川本姉妹以外で零と関わる他者として、前稿では零と同じ棋士で同年代でもある二海堂について取り上げ分析・考察した。本稿では零の先輩の棋士で、二海堂と親しい松本、三角について取り上げる。松本と三角は共に20代の棋士で仲がよい。二人は零と対戦することもあり、零を知っているだけでなく、二海堂を通し零に対しても親しみを持っている。

ここではアニメーション第2・3話、第8話のオノマトペを中心とした音声および音声に関する表現と、それに対応するマンガ第1巻p.56～第2巻p.94までについて、比較・分析する。

#### 2.1.1. マンガ第1巻p.56-63・アニメーション第2話 Chapter.3

零が将棋会館近くの神社で、対局相手の松本を見かけ、一緒に将棋会館へ行き対局する場面である。神社を歩く零は、神前で柏手を打つ松本を見かける。マンガでは画面に大きく書かれている書き文字は、アニメーションでは効果音のみで表現されている。

効果音 「パァンツツ・パァン（松本が神社で手を叩く音）」「バラララララ・バタタタ（神社にいた鳩が驚いて飛び立つ音）」

松本の様子を見て逃げ出そうとする零だが、松本に気付かれ捕まってしまう。零の行動や、零に気付いて抱きつく松本の行動はマンガでは書き文字が使用されているが、アニメーションでは書き文字は使用されていない。

動作 「そーっ（零が立ち去ろうとする）」

動作+効果音 「バツツ（松本が零を捕まえる）」「ぐりぐり（松本が零の頭を強く押す）」

音声 「キヤーッ（松本に捕まり、零が悲鳴をあげる）」

将棋会館での対局は松本の旗色が悪い場面からはじまり、マンガでの書き文字は、アニメーションでは盤面に顔を近づける動作やうなり声で表現される。

動作+音声 「じいーっ（松本が盤面に顔を近づけ、深刻な表情をし、うなる）」

よい手が見つかったと思って自信をもって駒を打つ松本の様子も、マンガでは書き文字が多く使われているが、アニメーションでは動作や表情、息をのむ声、効果音で表現されている。

動作（表情）+音声・効果音 「ぶん（急に頭をあげ、驚いた表情で声をあげる）」

「ばああああ、ふるふる（うれしげな表情と声で、打ち震える）」

効果音 「パァンツツ（自信を持って打つ将棋の駒音）」

騒がしい松本は近くで対局する三角に注意されるが、二人の仲のよい様子を反映して、松本の

様子はマンガでもアニメーションでも書き文字が使われ、コミカルに表現される。

書き文字+効果音 「たっはああ、くりんくりん、もじもじ (近くで対局中の三角にやんわり注意され照れる)」

松本は自分が有利になったと思いきや、零の次の一手で、そうではないことに気付く。

音声 「フハハ、ハフハフ (松本が自信を持って笑う)」

効果音 「パチ… (零が打つ駒音)」

この後、松本の局面はどんどん悪くなり、マンガでは駒音や零が考え込む様子が書き文字で表現されるが、アニメーションでは双方の表情や駒音、苦しむ松本のセリフなど、書き文字は使われないまま零が勝つ。

零に負けて部屋の隅で小さくなる松本の様子は

書き文字+音声 「どんより (零に負けた松本が落ち込んで丸まる様子)」

と表現され、松本が落ち込む理由を三角が零に説明する。

この一連の場面で、アニメーションで書き文字が使われるのは松本と三角が関係するところで、零と松本、零と三角の間では書き文字は使われていない。マンガでは書き文字が使われる場面でも、アニメーションでは人間関係の親疎や勝負の真剣さで書き文字の使用の有無が変わることが、ここでもみられる。

### 2.1.2. マンガ第1巻 p.91-92・アニメーション第3話 Chapter.5

零と二海堂との対局前、すでに対局室で待つ二海堂を、部屋の外から松本と三角が見ており、そこに零がやってくる。

動作+効果音 「もじもじ (三角の様子)」 「そわそわ (松本の様子)」

動作 「へろへろ～、がっくり… (零が脱力してひざをつく様子)」 「ドキドキ (松本がなりゆきに興奮している様子)」

この場面でアニメーションでも書き文字が使用されるのは下記のみである。

書き文字+音声 「ワクワク (おもしろがる三角の様子)」

### 2.1.3. マンガ第2巻 p.92-94・アニメーション第8話 Chapter.16-17

将棋会館で三角、松本と会った零は、二海堂のテレビ解説のことで話しかけられ、二海堂の零への強い思いを、零が今一つわかっていないと二人から言われる。

音声 「はー… (零のため息)」

動作・表情のみ 「グツッ・グイッ (二海堂の解説を話題にし、上機嫌の三角・松本)」

「ワッシャワッシャ (零の頭をつかんで髪をかき回す松本)」

三角も松本も零を気にかけているが、零とは心理的に距離感があることを、マンガでは使用されている書き文字をアニメーションでは使用しないことで表現している。

### 3. 学校

#### 3.1. 担任教師

零と関わる他者として、零が通学する高校の担任である林田との場面について、アニメーション第1話、第6話、第10話のオノマトペを中心とした音声および音声に関わる表現と、それに対応するマンガ第1巻p.42～第2巻p.168での描写を比較する。

通学している高校で零に友人はおらず、個人的に話をするのは担任の林田だけである。林田との関係も、零が自分から林田に関わろうとすることはあまりないが、時がたつにつれて零は林田に打ち解けていく。

##### 3.1.1. マンガ第1巻p.42-44・アニメーション第1話 Chapter.2

ひなたが持たせてくれたおにぎりを、零が一人、校舎の屋上で食べているところに、担任の林田が自分の昼食のカップ麺を持ってやって来る。林田の趣味は将棋で、零の棋士としての大変さや学校との両立を理解し気遣っており、零に友好的である。高校に入り直し6月になっても一人きりの零は、林田のフレンドリーな態度に戸惑っている。

音声 「ハハハ… (カップ麺をもった林田の照れ笑い)」「ええっ (零の驚く声)」

効果音 「キーンコンカーン (昼前の授業が終わる合図の音)」

書き文字+音声 「ガブリシャス (林田が零のおにぎりにかぶりつく様子)」

動作 (表情) のみ 「プンスカ (林田が零の消極的な態度にハッパをかける)」

林田が零を心配して積極的に関わろうとするのに対し、零は戸惑っていて控え目である。

##### 3.1.2. マンガ第2巻p.14-16・アニメーション第6話 Chapter.11

零の高校の職員室で、零が担任の林田に学校行事の「移動教室」への不参加を伝えている。理由は将棋の対局が重なったからだが、零は参加せずに済んでホッとしており、林田もそれに気が付き言及する。

音声 「ハー・ふー (林田のため息)」

書き文字+音声 「えーっ (林田の困惑)」

先の屋上でのやりとりから数ヶ月たって秋になっており、零も林田に対して気持ちが表情に出るようになっているが、高校生活での問題が進展していないことを零自身が自覚しており、零の気持ちの重さの表現として、原作のマンガでもアニメーションでも零の表現に書き文字は使われていない。

##### 3.1.3. マンガ第2巻p.27-33・アニメーション第6話 Chapter.12

校舎の屋上に続く階段で一人パンを食べている零のところに、林田が自分の昼食と将棋雑誌を持って来る。林田が作った詰将棋の問題が雑誌に載ったのを零にみせるためだが、11月になっても友人が一人もできず、最近是对局でも連敗している零を気遣って、林田がわざわざ来たこと



に零は気付く。

音声 「ウフフ (将棋雑誌を見せながら零に笑いかける林田)」「はっっ (林田が突然思いつく様子)」

効果音 「パリッ… (零がパンの袋を開ける音)」「すうー・ヒョオオオ (林田のジョークに温度が下がり風が吹く様子)」

書き文字+音声 「すらりすらすら (林田の作った問題を見てすぐ解答を口にする零)」

「わあああーっ (一週間かけて作った13手詰め即答に、零の実力を再認識し驚く林田)」

「ペロン (林田がカツサンドのカツを取り出して零に渡そうとする)」

当初は林田が一方的に零にかまっている関係だったが、数ヶ月のうちに零も林田への遠慮が少なくなってきた。

### 3.1.4. マンガ第2巻 p.166-168・アニメーション第10話 Chapter.20

二学期の終業式の早朝、零は職員室で林田から通知表を受け取る。この日は対局があり、零が終業式に出席できないためである。零は成績がよく、注意することは出席日数(対局のため高校を欠席する)ぐらいである。その一方で相変わらずクラスには溶け込めず友人もいないため、終業式後に生徒同士でのクリスマス会に零だけが誘われていないことが軽く話題になる。

全体にコミカルな絵柄で話は進み、零も林田に打ち解けて話をしている。アニメーションの零の描写にも書き文字が使われており、林田と良好な関係が築かれつつあることがわかる。

音声 「ウフフ (出席日数について笑いながら話題にする林田)」

書き文字+音声 「ええ!? (欠席が減る=対局数が減ることなので、焦って声が出る零)」

「キャーッ (窓の外を見ながら話しつつ振り返ると零はもうおらず、林田が叫ぶ)」

## 4. まとめ

2019年、2020年に続き、アニメーション『3月のライオン』について、原作であるマンガ『3月のライオン』の該当部分のオノマトペとを比較・分析したが、原作であるマンガより減少するものの、擬音語だけでなく擬態語についても音声表現や画面上の書き文字として表現されていた。

また、アニメーションでのオノマトペの使用や画面上の書き文字は、親しさの感じ方の差や変化、家内か家外か、場面の深刻さにより、マンガ以上に差をつけて表現されていることが、川本姉妹、二海堂との場面だけでなく、他の若手棋士や学校の担任の教員とも同様であることがわかった。

ここまでの分析は、主人公の零は基本的に他者に対して臆病かつ受け身であり、まわりから手を差し伸べられることに気づき、徐々に他者を受け入れる場面がほとんどであった。今後は零の精神的な成長と共に、零がまわりから疎外され孤独だっただけでなく、自身が他者を拒絶して関わりを避け孤独であったことに気づき、自分から他者に能動的に関わり、他者との関わりが変化

し広がっていくことで起こる表現が描かれる場面をとりあげ、更に比較・分析していく。

#### 参考文献

- 田守育啓 2002『<もっとりしたい!日本語>オノマトペ 擬音語・擬態語を楽しむ』岩波書店
- 竹内オサム・小山昌弘(編著)2006『アニメへの変容-原作とアニメとの微妙な関係-』現代書館
- 那須昭夫 2006「あたらしいオノマトペの構造-『辞典に載っていない形』の文法性-」『日本語学』第25巻第9号37-45.
- 水田直美 2007「マンガとアニメーションのオノマトペ」『倉敷芸術科学大学紀要』第12号197-204.
- 窪園晴夫 2017『オノマトペの謎-ピカチュウからモフモフまで』岩波書店
- 水田直美 2019「マンガとアニメーションのオノマトペ-『3月のライオン』について(1)-」『倉敷芸術科学大学紀要』第24号 <http://id.nii.ac.jp/1239/00000542/>
- 水田直美 2020「マンガとアニメーションのオノマトペ-『3月のライオン』について(2)-」『倉敷芸術科学大学紀要』第25号 <http://id.nii.ac.jp/1239/00000600/>
- 羽海野チカ 2008.3『3月のライオン』第1巻 白泉社
- 羽海野チカ 2008.12『3月のライオン』第2巻 白泉社
- 新房昭之(監督)羽海野チカ(原作)2017.1『3月のライオン』第1巻(アニメーション)「3月のライオン」アニメ制作委員会 アニプレックス
- 新房昭之(監督)羽海野チカ(原作)2017.4『3月のライオン』第2巻(アニメーション)「3月のライオン」アニメ制作委員会 アニプレックス

A Study of Expressions in Animation  
from Onomatopoeic Expressions in Comic  
— “March comes in like a lion”(3) —

Naomi MIZUTA

*College of Arts,*

*Kurashiki University of Science and the Arts,*

*2640 Nishinoura, Tsurajima-cho, Kurashiki-shi, Okayama 712-8505, Japan*

(Received October 1, 2020)

Many animations are made from original comics in Japan. In case of making animations, onomatopoeic expressions in comics change to other expressions.

This study examines expressions in the animation series of “March comes in like a lion” as contrasted with onomatopoeic expressions in the comic of “March comes in like a lion”.