

研究部門「イメージ文化史」主催ワークショップ

「マンガ、あるいは「見る」ことの近代」第7回（2015年10月23日）

発表者：泉信行（マンガ研究者）

発表タイトル：漫画を「見る」という現象——人間とメディウムを中心として——

・この発表の狙い

口頭で発表するという機会を最大限に活かすため、「文字媒体での研究発表では通常記すことのできないような、理論のバックボーンと意図」を会場と共有することを目的とした。

独自の、ユニークな、などと紹介されることもある泉の漫画表現論だが、他の研究者からの被言及数は少なくない一方、同様のアプローチで表現論に取り掛かる研究者はほぼ見られない、と認識している。それは従来の漫画論のスタンスとは異なる考え方を意識して行っているからで、本人以外にとって形式化しがたいことが理由だと考えられる。そのため研究の内容よりも「アプローチの仕方」にプレゼンテーションの重点を置いた。

「人間とメディウムを中心として」という題にはそのプレゼンテーションの意味を込めている。

・簡単な自己紹介

泉の漫画表現論は、人が漫画を描く／読む視線から導き出される「ベクトル／アングル」の分析から始まり、さらに「アングル」と強く結びついた「視点」の分析を主とする。また、視点論は絵柄や画風などの視覚表現にも延長するものである。しかし「図像論」としてならば漫画以外の視覚メディア（アニメや小説の挿絵など）にも逸脱していくため、「漫画表現論」に限定した理論ではなくなっていく性質を持つ。

よって、漫画表現のユニークさ、核心を表すという意味では「ベクトル」と「アングル」がより本質的だとみなすこともできる。また、このふたつは「同じ画面に複数の図像（コマ）が並置される」という、スコット・マクラウドが主張した漫画の特徴をパラフレーズした言い方でもある。その「並置」によって表現されていくのが「図像」や「コトバ」たちである。

そして「視点論」は「ベクトル／アングル」と「図像／コトバ」の間をまたぐような位置で考えられる。以上の関係を「泉信行の漫画表現論マップ」として紹介した。

なお、ベクトル／アングル（並置）の分析には、言語の「書字方向」を参照しなければならない。各言語の書字方向を参照することで、日本の縦書きコミックと海外の横書きコ

ミックを同列に扱うことも可能になるが、今回はその旨を前置きした上で、「日本の縦書きコミック」についての分析を紹介するに留めた。

・従来の漫画論との比較

このワークショップで先行されていた「時間論」に対し、批判的な検討を付け加えた。

従来の漫画表現論では、視点論や視線誘導論なども含め、「人間と漫画の関係」ではなく「漫画原稿」だけで捉えすぎている傾向がある。

その違いをわかりやすく視覚化した例として、夏目房之介「マンガ的思想 VIII」(『表現 Human Contact No.1』、ミネルヴァ書房)を紹介した。

従来の漫画論が陥りやすい論じ方の典型として、ヨコタ村上孝之『マンガは欲望する』(筑摩書房)における「龍神召」論を挙げた。

「人間とメディウムを中心に考える」という意図を以上から強調する。

・メディアと人間の限界

堀内夏子『雲の上のドラゴン』(講談社)から、漫画というメディアの形状も逸脱しそうになる漫画家の発想を紹介する。そこから「メディアの限界」という要素が導き出せる。

さらに、藤崎了士『第九征空騎兵師團』(講談社)や曾田正人『昂』(小学館)の場面から、「人間の機能(ハード)としての限界」も提示した。

・認知的アプローチ

最も「今まで漫画論では省略して書いてこなかったこと」として、脳神経科学を基にした認知的アプローチを説明する。

V・S・ラマチャンドラン『脳のなかの幽霊』(角川書店)、アントニオ・R・ダマシオ『無意識の脳 自己意識の脳』(講談社)、サンドラ・ブレイクスリー/マシュー・ブレイクスリー『脳の中の身体地図』(インターシフト)を初学者向けの推薦図書に挙げつつ、脳神経科学でいう「ボディマップ」の考え方を漫画表現論に適用していく。

またボディマップの概念は、スコット・マクラウドが『マンガ学』(美術出版社)で論じた認知的漫画論との親和性が高い。会場では、なるべくボディマップの感覚を参加者も自ら実感できるように、レクリエーション性を与えられるよう狙った。

ポイントとなるのは「ボディマップは意識や自我よりも先立つ」という点と、人間のボディマップは1人につき1個ではなくいくつも存在し、自己イメージは複製され多重化するという点、そして多重化されたボディマップ(自己イメージ)は循環的なフィードバックを相互に与え合うという見解である。

漫画家が絵を描き、読者が絵を認識するという行為（体験、現象）も、この「複製されたボディマップ」を利用しているという仮説が立てられる。また、その仕組みがあればこそ、視覚表現を通じた情報伝達（コミュニケーション）が担保されていると考えることもできる。

さらにダマシオの脳神経科学（前掲『無意識の脳 自己意識の脳』に加え、同著者の『感じる脳』も参照）を軸に、人間の意識は「感覚→情動→感情→思考」の段階で生じていくという仮説を紹介した。ダマシオが「仮想身体ループ（the as-if-body-loop）」と呼ぶ相互フィードバックがそれぞれの段階で発生し、もちろんそのフィードバックは漫画を描き、読む最中にも行われているはずだということになる。

「感覚」を表現した漫画の例として、藤子・F・不二雄『ドラえもん』における「おすそわけガム」の回や、井ノ本リカコ「リカ子スタイル」第3回（『ウンポコ Vol.13』、新書館）を例示した。

なお、「痛そうな体験」を綴ったエッセイ漫画である「リカ子スタイル」を眺めた参加者の多くは、（発表者の期待通りに）相当な苦痛を味わっていたようであった（なお、前もって「痛いのが苦手な人は目をつぶって聞いてください」と断ってから図説している）。

・最後に

「いま必要な視点論」として、前段によって考えられる、作品批評への態度を最後に提唱した。

物語の表現（これは漫画のみにかぎらない）においては、目に映るもの認識されるもの全てに、感覚や情動の同調化が行われうる。ただし、泉が「視点取得限界」と呼ぶ認知の限界が問題を生じさせる。

キャラクターへの同調を、何人まで並行できるかという「人数の限界」に加え、自分が並列的に同調しているという実感を阻む、「自覚の限界」が存在していると思われる。

同調化する対象は、キャラクターの性別を問うこともなく、けして1キャラクターのみにも限定しない。特に成人男性向けコミックが読むことで実感を与えやすいため、2015年に『COMIC 天魔』誌上に掲載された商業作品と、1996年に発行された18禁同人誌の場面をそれぞれ実例に挙げた。

そこでは「視覚と聴覚を遮断された男性キャラクター」がヒロインに愛撫されて快感を得る様子を「ヒロインの視点」から描いたり、あるいはSF的シチュエーションによって、「女性と男性の性欲と快感がシンクロしあう」という、両性の快楽が混じり合う表現がな

されたりしている。

物語の需要において視点は一定ではなく、キャラクターの主客も簡単に転倒しうる。ただし現在の批評界では、「1人の主人公」や「受け手と同一のセクシュアリティのキャラクター」のみが物語の視点であるかのような論じられ方が支配的となっている。

「人間とメディウム」を中心とした表現論の立場からは、そのような安易な視点論（例えば「主人公のみを中心とした作品論」など）を退けなければならない、とも主張して締めくくった。

この「キャラクターだけを見て、人間の視点を考えない批評」という問題は、先述した「漫画原稿のみを中心にして、人間の機能とセットにして考えない漫画論」と合わせて問題視できることである。

なお当日の会場では、各論を詳細に論じた関連記事をワークショップ後に参照できるよう、泉の主な研究内容を一覧したプリントを配布している。