

研究部門「イメージ文化史」主催ワークショップ（2014年度）

「マンガ、あるいは「見る」ことの近代」第1回

2014年10月28日（火）17:00～19:00、戸山キャンパス33号館3階 第1会議室

発表者：三輪健太郎（マンガ研究者）

発表タイトル：「意味と無意味—マンガを「読む」ことは何を「見る」ことか」

発表者報告：以下

●はじめに

今回の発表では、マンガの理論研究を専門とする発表者の立場から、昨年度のワークショップおよびその成果物である論集『マンガを「見る」という体験』への応答を試み、またさらなる論点の提出を目指した。

私はまず、かつて榎木野衣と竹熊健太郎が『美術手帖』誌上で行った対談（1998年）を紹介し、たとえば「シュルレアリスムとマンガ」といった形で美術とマンガを比較する試みが、十数年前の時点では極めて困難な課題として捉えられていたことを指摘した。竹熊曰く、そもそもマンガの絵は「象形文字」のようなものであって、いわゆる美術的な意味での「絵」ではない。また榎木曰く、本来ならば近代西歐美術こそが特異なものだったのであり、にもかかわらずその近代美術の枠組みを前提としてマンガが比較対象に持ち出されることは、マンガが美術に搾取される結果をもたらすだけだろう。

昨年度のワークショップは、こうした苦い認識から十五年を経て、まさに「シュルレアリスムとマンガ」という問いを、近代美術の枠組みに回収（搾取）することなく、広く視覚文化論に開いていく試みであった。そこでは、マンガを「絵画」と比較することによって、視覚文化としてのマンガのあり方が問題化されていたわけだが、ここで重要なのは、「見る」というシンプルな動詞の強調である。現在、一般にマンガは「読む」対象であり、「マンガを見る」とはあまり言われないのであって、「見る」行為を強調すること、ひいては視覚文化としてのマンガを論じるという枠組みを設定することは、決して自明のものではない。しかし発表者自身、これまで「映画」との比較からマンガを研究してきたこともあり、視覚文化論の中にマンガを位置づけようとする研究動向に深くコミットしている。今回のワークショップでは、こうした前提そのものを改めて相対化しつつ、「コマと時間」、「読む」と「見る」、そして「意味と無意味」といった観点から、昨年度の議論を深化させることを狙った。

●コマと時間

「コマと時間」というトピックは、発表者の著書『マンガと映画』の副題に掲げられていたものでもある。私の議論の中心にあるのは、近代のマンガ（それは「映画」の同時代文化として理解されうるものだ）においては、各コマが特定の瞬間における特定の視点を

内在している、という見方である。この見方では、各コマの時間は瞬間（ないし相対的に短い幅の時間）へと近づけられており、またそこでは単一固定視点による（「仮想的なカメラ」によって捉えられた）空間を紙上に構築するべく仕向けられている。

しかし鈴木雅雄によれば、マンガの多くのコマには異なる複数の瞬間が混在しているのであって、描かれた個々の人物や事物は、それぞれが一つのゲシュタルトとして認識されるかぎり、「個々別々の時間を生きてしまっている」のだと考えられる。また、「コマ」という概念を「コマ枠」と区別する野田謙介は、コマ枠の内部に想定しうる「仮想的な」フレームについて言及している（鈴木、野田ともに『マンガを「見る」という体験』所収論文より）。

私もまたこれらの発想を原理としては首肯しつつ、そこで一つのコマの内部に見出される下位の単位（鈴木のいう個々の要素、野田のいう仮想的なフレーム）は、いかなる基準によって分離されるのだろうか、という問いを立てた。そして、実際にいくつかのマンガの場面を分析しつつ、分離しようと思えば分離できる時間を、あえてあくまでも一つのコマに属するものと見なすことが重要な場合があるのではないかと問題提起を行った。それは比喩的にいえば、個々のコマには（分割された途端に性質を変えてしまうような）独自の「リズム」が見出されるのであり、それを（点としての瞬間ではないにしても）「一つの」時間として体験することが重要なのではないかと、という発想である。

● 「読む」と「見る」

鈴木議論の背景には、ジョナサン・クレーリーらが主張する、19世紀前半における視覚の変容（デカルト的遠近法主義から主観的視覚へ）という歴史的状況がある。鈴木は特に、クレーリーによる19世紀の視覚玩具に関する議論に注目し、「観察者の視点」と「当事者の視点」の二重化という現象を鍵概念として取り出す（それらの視覚玩具は、イメージに没入する「当事者の」視点と、その仕組みを知っている「観察者の」視点の双方から愉しまれるものだった）。つまり、個々別々の時間を生きてしまうとされる、マンガに描かれた人物や事物は、この二重化によってこそその生を得ているのであり、それは「マンガ」そのものの成立の条件だということになる（なお、こうした議論は、伊藤剛が論じた「キャラ／キャラクター」の区分や、「フレームの不確定性」の議論などと対応する）。そして鈴木は、マンガのイメージを、観察者の視点と当事者の視点一致するものと信じさせてきたルネサンス以降の「絵」でもなく、かといってイリュージョンを完全に欠落させた単なる「記号」でもないもの、すなわち「図」として捉えるという発想を提示している。

ここで、本発表がはじめに提起しておいた問題、そもそもマンガは「見る」ものなのか、それとも「読む」ものなのか、という問いが前景化することとなる。冒頭で紹介した竹熊の発言にも見られるように、マンガの絵はしばしば「象形文字」にもなぞらえられるような、「記号」として理解される。竹熊が続けて語っているように、記号であるということは「意味」を描くものだという事であり、また榎木が述べるように、写実的な「絵」なる

ものは対象から「意味」を排除するのであって、マンガとは真逆の発想で描かれている。

確かに、鈴木のように「見る」にこだわることで、マンガのイメージは、純粋な「絵」ではないにしても、単なる「記号」でもないものとして（「図」として）理解されうる。しかし同時に、多くのマンガが「物語」を描いており、そして物語が「意味」の伝達によって成立するものである以上、「どの」図が一つのゲシュタルトとなり、画面外へと越境していくのかということも、一般的なマンガ体験においては「意味」に規定されているのではないかと思われる。逆にいえば、「意味」によって分節されることで、マンガは「読める」ものになるわけだ。

●意味と無意味

ここまで見てきたように、マンガを「読む」ないし「見る」と述べる上では、「意味」が決定的な役割を担っている。先のトピックの結論をもう一度裏返してみれば、「無意味」なコマを「読む」ことはできないのだ。

私はここで、マンガの祖とも言われるロドルフ・テプフェールが、かつて写真について「無意味な瞬間を明らかにするだけ」だと評していたことを紹介した（ペーターズ／グルンステン『テプフェール マンガの発明』古永真一訳）。「写真」こそは、人が意図して込める「意味」から逃れ去り、「写実」的な「絵」が目指してきたという「意味の排除」を、最もラディカルな形で実現したメディアにはほかならない。そこで本発表は最後に、「無意味」なものを表象しうるメディアとしての写真に注目し、「マンガと写真」という観点からいくつかのマンガ作品の分析を行った。

たとえば、あずまきよひこの『よつぱと！』には、連続写真を装ったかのようなコマ展開が時おり見出される。それは、「無意味」な瞬間こそが生の決定的な瞬間を明らかにするという、瞬間写真の登場以降に出現した、転倒した美学の力を用いようとしているかのようである。

また、鈴木志保の『にんぼぼ 123』は、作中にリュミエール兄弟の映画を登場させることで、マンガは（写真を用いた）「映画」とは異なり、現実の痕跡をそのまま留めることはできないメディアであるという事実を自己言及している。その上で同作品は、一回的な出来事のリセット、やり直しを主題とするSF的な物語を描き、自らのメディアの可能性を探求している。と同時に、そこには「写真」とは異なる形で「現実」をマンガの中に取り込もうとする、新たな種類のリアリズムも見出される（大塚英志の言葉を借りれば、それは「記号」としての「らしさ」ではなく、「情報」の正確さである。みなもと太郎／大塚『まんが学特講』）。

●質疑とまとめ

以上、理論的な結論を提示するところまでは辿り着けなかったが、具体的な作品分析をもって私の発表は締めくくりとした。

その後、質疑の時間には、以下にその一部のみを記したような、様々な論点が提出された。

- ・鈴木雅雄氏からの応答として、マンガ読者の身体感覚（19世紀の視覚玩具のように、実際に手で装置＝ページをめくっていくという体験がもたらす感覚）の重要性についての指摘。

- ・視覚文化の系譜のみにはとどまらないジャンルとして「マンガ」を捉えることの可能性、とりわけ文字テキストの重要性についての指摘（可児洋介氏）。

- ・マンガのイメージは絵か記号か、という対立は実際には成立せず、絵でもあり記号でもあるのだろうが、重要なのは、イメージがどのようなシステムの中に組み込まれるかということだろう、という指摘。また、鈴木雅雄氏のいう「観察者の視点／当事者の視点」と「読む／見る」の関係についての問題（岩下朋世氏）。

これらの指摘、質問に対する発表者の冗長な応答は省略するが、いずれも非常に建設的な意見であり、さらなる議論を導くものであったと思う。発表者自身も、今回のワークショップの成果を、今後の研究の進展に大いに活かしていきたい。