

人文科学研究センター「イメージ文化史」部門・連続ワークショップ（2013年度）

「マンガ的視覚体験をめぐって——フレーム、フィギュール、シュルレアリスム——」

第1回「マンガ的時間、シュルレアリスムの時間」

2013年6月28日（金）、戸山キャンパス 33号館 4階第1会議室

今世紀に入って非常に豊かな展開を見せているマンガ研究を美術（史）研究と架橋することで、イメージ研究全体にとって新しいパースペクティヴを開くことを目的とした、3回連続のワークショップである。6月28日に開催された第1回は、『テヅカ・イズ・デッド』などの著者として知られ、日本のマンガ研究を牽引している伊藤剛氏を招いてお話を聞き、続いて企画者である私自身が「シュルレアリスムとマンガ表現」という問題設定の意味について話した。学生を中心に100人を上回る来場者があり、また多くのマンガ研究者の方にも足を運んでいただいた。

#### ○伊藤剛「描かれた『空間』——コマの並置と連続」

伊藤氏はまず、絵画とマンガが何において異なるかの考察からはじめ、その境界線が実は非常に曖昧なものであることを指摘した。通常絵画は静止したものと考えられるが、未来主義やデュシャンなどを見ると、マンガとも比較できる運動表現が用いられているし、マグリットの《新聞を読む男》などには、まるでマンガのコマ割りのような構造が存在する。すると、マンガをマンガたらしめているのは図像の内的な特徴である以上にコマとコマのつなぎであると考えねばならない。伊藤氏はティエリ・グルンステンの概念である「関節論理」にも言及しつつ、キャラ図像のまなざしによるつなぎ、あるいは並置された複数のコマにおいて同一対象が徐々に大きく描かれると、背景がなくても対象の運動が表現される例などを次々に取り上げ、マンガをコマの接続によって物語る形式として定義することを提案した。なおこの論証の過程で『仮面ライダー』の図像が多く用いられたが、参加者のなかには石ノ森章太郎のマンガ表現について認識を新たにしたものも少なくなかったのではないかと思う。

後半では西欧美術においてながらく用いられてきた遠近法という手段が、マンガの空間表現のなかで果たしている機能がさまざまな角度から考察された。日本のマンガには1950年代以降、自然主義的リアリズムを志向する流れがあるが、具体的にさまざまな作品を見ていくと、一つのマンガの隣接したページにおいても仮想的なカメラの存在する遠近法的空間とそれが存在しない空間とが並んでいるような事態は決して例外ではない。ここから伊藤氏はマンガにおける空間を、①遠近法的空間、②紙面上で記号や図像が取り付けられる平面、③それらのあいだに位置する、「キャラ図像の重ね合わせ」によって奥行が表現されるあり方の三つに分けて整理し、理解するという方向性を示した。これは今後のマンガ研究にとっても一つの大きな指針となる図式なのではないかと思われた。

さらに伊藤氏は、コマの枠外の書き込みの問題などを例としつつ、マンガは虚構の内と

外とが曖昧になりやすいメディアであり、そうであればこそその曖昧さを抑圧して読者を没入させるための手段が必要になったといえること、またさらにもう一度ひるがえって、もともと小説などと違い、マンガはあくまで描かれたものであって現実ではないことがはじめから明らかなメディアであるために、このような曖昧さが許容されるともいえることを示し、その曖昧さを美術の側から取り込みなおして利用しようとするのがシュルレアリスムなどの方法だったかもしれないと示唆して発表を終えた。

#### ○鈴木雅雄「瞬間は存在しない——フィギュールのパラドックス」

続いて私自身は、マンガのコマにおける時間のあり方には本質的なパラドックスが存在し、そこから出発するなら、シュルレアリスムを一つの例とするようなイメージ表現とマンガとが、歴史的なある時期（19世紀？）に可能になった視覚体験を共通の基盤とするものと考えられるのではないかという趣旨の発表を行った。

まず具体的にいくつかのマンガのコマを例に挙げながら、そこには相前後する瞬間が同居していたり、一つの瞬間として提示されながら一つの主体が一瞬に経験しうるものをはるかに超えた情報が与えられていたりするし、あるいは前景と後景で異なった時間が流れていると見させるような例も存在するのであって、マンガのコマが切り取られたある瞬間の表現とはいえないことを示そうとした。ではなぜそれがごく自然なものとして受容されるのかといえば、我々の時間認識にとってもともと「瞬間」が抽象概念でしかなく、時間が常に一つのまとまり（ゲシュタルト）として認識されているからではないか。言い換えれば、イメージというものがそもそも静止として認識されるのではなく、放っておけば「動いてしまう」ものだからではないだろうかというのが私の論点であった。

相当に飛躍のある展開だったかもしれないが、さらにここからルネサンス以来、19世紀にいたる西欧絵画の歴史とは、実はこの「動いてしまう」イメージを動かないものとして提示しようとする努力と、それに対するイメージの抵抗の歴史だったかもしれないという見方を提案してみた。19世紀になると、さまざまな光学的トリックの発明に象徴されるように、運動とは客観的な世界のものである以上に視線そのものが作り上げる現象でもあることが明らかになるが、このパラダイム転換が、美術において瞬間に縛りつけられたものではないイメージ表現（シュルレアリスムもその一つと考えられる）を可能にするとともに、マンガの可能性の条件でもあったのではないかと考えた（発表後のコメントのなかで伊藤氏から、これがすでに佐々木果氏が著書で提示しておられる考え方であることをご教示いただいた）。

このあと、本質的に「動いてしまい」、「つながってしまう」ものとしてのイメージの特性を用いたシュルレアリスム的な視覚体験の操作方法、それと比べられるマンガの表現などを紹介しようとしたが、時間の関係で駆け足になってしまったので、詳細は省きたい。

#### ○質疑応答

発表のあと、まず伊藤氏から、20世紀美術においては廃れていった遠近法をマンガが決して捨てることなく、これはなぜかと考えると、やはりマンガが「物語る」ものであるところから来るのではないかという指摘があり、これに対して私からは、シュルレアリスムもまた遠近法を否定したのでなく、それを特殊な形で利用したのであるといった応答をした。こののち、すでにかなり時間がなくなっていたが、来場していたマンガ研究者の方たちから非常に貴重なコメントをもらうことができた。

最初に第2回のワークショップで発表をしていただく野田謙介氏（伊藤氏の発表で名前の挙がったグルンステンの訳者でもある）から、伊藤氏の発表は空間において、私の発表は時間において、近代的リアリズムを問題化し、それを踏まえうえで展開するものとしてマンガを捉えるものだったといえるが、その二つの問題系をどうつなげるかが課題となるだろうという趣旨の発言があったが、非常に多くの論点が出されて拡散的な側面もあったこの日の議論を見事に整理してくれるコメントだった。

続いてマンガ研究者の宮本大人氏から、伊藤氏はマグリットの《新聞を読む男》を取り上げてこれが「物語る」はいないとしたが、それは解釈しだいであるし、マンガをコマの接続によって物語る形式と定義する場合、その「物語る」という部分は読み手の判断によることになるのではないかという指摘があった。また伊藤氏の使った「物語る」ということと私の使った「動いてしまう」ということはつながりがあるはずだが、もちろん同じではなく、その関係を整理することが必要だろうというご意見をいただいた。適切なお返事をできなかったが、今後の課題を明確にさせていただいたと感じている。

最後に第3回のワークショップで発表が予定されており、シュルレアリスム研究者であるとともにマンガ研究者でもある中田健太郎氏が発言し、私が口にしたようなマンガにおける遠近法の飽和状態といった問題が、伊藤氏のいう「重ね合わせの平面」の使い方のなかにフィードバックするような形で影響していった可能性などを考えられれば、二つの話で示されたヴィジョンがリンクしていくであろうという示唆をいただいた。

自分が同時に司会と発表を担当したセッションでもあり、客観的に総括するのは難しい部分があるが、伊藤氏の発表も質疑応答でのコメントも、非常に豊かな論点を提示してくれたものであることは間違いがない。3回連続の1回目ということもあり、とにかく議論すべき問題を次々に出すことに主眼を置いたセッションであったし、司会の不手際もあって整理できないところは多かったが、今後の議論で扱うべき問題の所在は見えてきたように思う。来場者の数からしても非常に盛会であったといえるし、またこの機会に第一線で活躍される多くのマンガ研究者とコンタクトすることができ、個人的にもたいへん有意義な会であった。伊藤氏はじめ、参加していただいた研究者、学生、その他来場者のみなさんに心から感謝したい。

(鈴木雅雄)