

「フキダシの流行と「語り」の問題——1920～30年代の日欧米」

このワークショップ・シリーズで問われてきたような「マンガを見るという体験」は、前提として「物語」に支えられているのではないか、というのがこの発表の最初の問いである。視覚的な体験を問題にするとき、じつは「物語」が無意識のうちに前提されていて、それが「見るという体験」を支え、論じることを可能にしてはいないだろうか。もともとまんが（漫画、caricature、cartoon など）は「物語」が主流のメディアではなかった。歴史的に見ると、ある時期から「物語」という傾向を強め、現在のマーケットではそれが主流になっている。そのため、今まんがを論じようとする場合「マンガ＝ストーリーマンガ」という前提が共有されていることが多く、このワークショップ・シリーズでもそのような認識は明確に感じられた。しかし、たとえばこの場でも問題になった「時間」を論じたいくなるような種類のまんがは、いったいいつから存在するのだろうか？ そもそも我々は、いつからまんがを「時間」というキーワードで論じ始めたのだろうか。また、コマを見る順番、フキダシを見る順番、視線誘導など、さまざまな論点自体、「物語」という前提なしに成り立つのだろうか。

それらを検討するために、今回は「まんが表現（を見ること）によって、物語が成り立っていく」という見方よりも、「物語の磁場を前提することで、まんがのさまざまな表現が成り立っている」という見方をした。具体的には、「物語化」を急激に強めた1920～30年代の内外のまんがを主な対象に、そこで起きた変化とは何なのか？を掘り起こし、ナラトロジー的なアプローチを意識しながら検討を進めた。発表内容は以下のとおりである。

- 1) 歴史と理論の往復運動のために
- 2) まんがを「見る」ことを、成り立たせているもの
 - ・ストーリーまんが という前提について
- 3) ストーリーまんがの歴史研究で注目される時代：1920～30年代
 - ・「ポンチ→漫画」→物語漫画（歴史の節目）
 - ・フキダシ／擬音（オノマトペ）／効果線などの形式の流行について
 - ・形式の変化を読み解くために
- 4) まんがにおける「語り」（物語行為）の問題
 - ・「口演」モデルと「演劇」モデル
 - ・ナレーションのないまんがが物語る方法
- 5) まんがの物語行為において「人間的なもの」の描写はいかに記号として組織されるか
 - ・「感覚—運動図式」におけるキャラクターの知覚・情動・行動
 - ・キャラクターの自己運動はいかに成り立つか
 - ・不確定性または潜在性の導入の意義
 - ・動的なキャラクター解釈←→静的なキャラクター解釈（観相学）
 - ・「行動イメージ」の機能不全について

6) 「感覚－運動図式」では描きにくいものと、その補助

- ・ 人為と自然
- ・ ストーリーマンガのイメージはいかに「述語」化されるか
- ・ 他動詞・自動詞／態（ヴォイス）
- ・ 副詞的なものとしての擬音（オノマトペ）・効果線
- ・ 擬音（オノマトペ）は「音の表象」ではない
- ・ ナレーションの必要性和、絵では描けないもの（接続詞、否定、時制など）

7) まとめ

- ・ イメージの幻惑の前に