

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2回「マンガ的空間、シュルレアリスムの空間」

2013年10月24日（木）、戸山キャンパス 33号館 3階第1会議室

このワークショップは、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ブを開くことを目的としている。全3回のうち第2回に当たる今回は、マンガ研究者であり、フランスのマンガ理論の紹介者でもある野田謙介氏と、シュルレアリスム研究者の若い世代を代表する齊藤哲也氏に発表をしていただいた。前回同様、学生を中心に、多くのマンガ研究者を含む60人ほどの来場者があり、高度な議論が闘わされた。

以下、野田・齊藤両氏にはそれぞれのご発表を要約していただき、質疑応答については鈴木が概要をまとめた。

○野田謙介「踏み外されるフレーム」

前回の発表で鈴木先生が提示された、「動いてしまうイメージ」という刺激的な概念を受け継ぎ、2つの具体例を分析することから始めた。そこでは、動いてしまうイメージを止めるのと同じように、止まっているイメージを動かすため、オノマトペの付与という同一の手法が用いられていた。

この手法を理解するため、バルトの述べた「投錨（アンクラーージュ）」概念をマンガの複数コマ枠（マルチフレーム）という特性に合わせ修正したものを紹介しておいた。そこから、この2つの例に共通しているのは、意味の宙吊り状態から確定状態への相の移行ではないかという仮説を提示しておいた。また、両方の例において、たしかにイメージを止めることに特別な配慮がなされていることも確認しておいた。

なるほどイメージは本当の「瞬間」を描けない。それは、長さをもたない本当の意味での点が描けないことに似ている。しかしながらその一方で、止まっていることが「瞬間」的でないことや、「瞬間」にほど近いイメージに動きを感じることもありえるのではないか。

動いているのか止まっているのか、あるいは「持続」なのか「瞬間」なのか、マンガにおけるこのような二項対立とそれらの対概念同士の関係性を正しく捉えるためには、マンガにとってフレームとは何かを、とりわけ時間の観点から問いなおす必要があるだろう。

今回の発表は、これらの対概念のうち、「持続」と「瞬間」の概念系のほうに関心をむけ、一見対立するような両者が、マンガのフレーム内において「同時性」という媒介によって共存していることを示そうとしたものであった。

マンガにおける「同時性」の標として重要な役割をはたしているのがコマであり、さらには、複数存在しているフレームである。なぜならば、フレームとは連続性の標であり、複数のものがひとつのものに合生される場、だからである。縁（ふち）取られることによ

って連続性が生起し、その内部には縁（えにし）が生まれる。そのなかで読み取られた原因-結果の関係性が、たとえば時間の前後関係を生みだし、わたしたちがイメージを動かしてしまうひとつの大きな要因となる。そのうえで、「同時性」という概念によって、複数の「持続」は、フレームの内部でひとつのかたまり、つまりあらたな「瞬間」を形成するのではないだろうか。さらに付けくわえるならば、この「瞬間」は次なる「瞬間」への結晶化へむけ、またひとつの「持続」へと生成する。

マンガにおけるフレームを以上述べたようなものとして捉えなおすため、伊藤剛氏が『デジカ・イズ・デッド』で提示した「フレームの不確定性」を手がかりとした。

伊藤氏も参照するジャック・オーモンの映画理論に立ち戻り、「フレーム (cadre)」と「画面 (champ)」の区別を再確認した。また、それぞれの対概念として「フレーム外空間」と「画面外空間」を導入したうえで、マンガ特有の空間「画面外周囲」を確認した。

そして、遠近法などのイリュージョンを基礎とした物語世界内の仮想的三次元空間である「画面」ではなく、紙面上の現実世界内二次元平面である「フレーム」に踏み止まったうえで、コマの連合した形式的な集合をふたつの方法で構成してみた。つまり、ページを読み順に従って分解していく方法と、ページをコマの個数ごとに分割していく方法である。これらによってえられた集合が、マンガでは複数の隠れたフレームとしてあらかじめ用意されている。別の言葉で言えば、これらの集合はページ内に存在する小さなページである。

以上のことを確認したうえで、フレームと時間の関係をさぐるため、さらに「異時同図」概念を援用した。日本美術で用いられてきたこの概念は、しばしばマンガ理論においても安易に参照されてきた。ところが、日本美術においてはこの概念を再検討する試みが行われている。また、西洋美術においても似たような表現が存在することは知られているが、その理論的分類と命名法は異なっており、その違いも駆け足であったが紹介しておいた。

実際、よく観察してみると「異時同図」というよりも「異空（間）同図」あるいは、「異次（元）同図」とでも呼ぶべき例も含め、さまざまな例が一様に「異時同図」と呼び習わされてきた。

千野香織氏や加藤哲弘氏にならって、「異時同図」とはむしろ「異時同”時”」のことなのだと言えおすならば、マンガにおけるフレーム内のイメージは、実のところすべてが「異時同図」であり、つまりは「異時同時」なのだと言えるかもしれない。つまり、マンガのフレームは本質的に同時性の場であり、そのなかで「瞬間」は生起しているのではないだろうか。

ただし、ここでの「瞬間」は、幅のないデカルト/ニュートンの「瞬間」ではない。それはむしろ「同時性」という概念によって「持続」と架橋された、垂直的な時間としての「瞬間」である。

思えば、非連続でありつつ連続であることこそ、根本的なマンガの「コマ」のあり方ではなかったか。そうであるならば、非連続的な「瞬間」と連続的な「持続」が共存しつつ並置されているのがマンガ的時間なのだとしても、おかしくはないだろう。

マンガにおけるフレームとはなにか。それはふたつの意味において、読者によって「踏み外される」存在だと言えるのではないか。ひとつは、線状的な読み（ひとコマずつ順番に従って読む進める道）を「踏み外す」ような読み方へと誘う、複数のフレームが存在するという意味あいにおいて。それは紙面的な読みだけでなく、ティエリ・グルンステン氏の述べるところの「編み組み」に対応するような、あるいは「無線的」「混線的」とも呼べるような読み方のことである。もうひとつは、「踏み＝外す」ような読み方を前提としているという意味あいにおいて。つまりわたしたちはコマをひとつずつ踏み”閉”めるごとに垂直の「瞬間」を生起させる一方で、そのコマ枠をとり外してもいるのであり、それは次なる「瞬間」の生成へむけフレームを一度開いているのだと言えるだろう。このとき、前述したあらかじめ用意されている複数のフレームがしばしば利用されているのではないか。

以上、今回の発表ではマンガにおけるフレームを時間の観点から問いなおすひとつの視座を提案してみた。ただ時間の関係もあり、実際のところいくつかのアイデアについては、軽い示唆に終わったものもあった。（要約：野田）

○齊藤哲也「複数化するフレーム——絵画の「コマ」構造」

野田氏の発表につづいて、齊藤の発表では、ひとつのフレームのなかに複数のフレームを包含する「マルチフレーム構造」をもったシュルレアリスム絵画の紹介と分析がおこなわれた。

まず前回、第1回目のシンポジウムでも話題にあがったルネ・マグリットの、一見「マンガ」のような構造をもった作品に検討を加え、明示的な（いわゆる古典的ハリウッドの映画システムを範例としたような）図像的連関や、非連続な図像を「縫合」する役割を担う言語記号の介入がいっさい存在しないこの絵画作品は、マンガ作品と同一線上で論じえるものではないことを確認した。シュルレアリスムの画家たちにとっては、タブローという連続体を一方で、分数のように分裂させること、しかし他方で、それらをマンガの「コマ展開」とはまったく違う仕方で接続することが問題になっている。

以上の指摘は、マグリット以外のシュルレアリスム絵画についても、もちろんおなじく当てはまる。一例として、ヴィクトル・ブローネルが1930年代の半ばに開始した「ムッシュー・K」というある種の「キャラクター」が登場するシリーズに検討を加えた。現在、わたしたちが経験的にマンガと呼んで、雑誌やコミックというかたちで受容している表現形態は、コマの「付加」ではなく、紙面の「微分」にアクセントを置くものと考えていいだろう。そのような観点から、コマの「足し算」ではなく、フレームの「微分」としてのマンガ、そしてシュルレアリスム絵画の構造を分析した。

しかし、とくに絵画というジャンルにおいて、支持体（キャンバスや紙）を複数のフレームに分割することは、それほど自明なことでも自然なことでもない。というのも、よく知られているとおり、キャンバスの限界、縁としてのフレームとは、絵画のフレーム内部のあり方を決定する重要な要素でありつづけてきたからである（たとえば遠近法）。このよ

うな美術史的な事情に鑑みると、フレームで囲まれたひとつのイメージを複数の画面に「微分」するシュルレアリストたちの身振りは、唯一の消失点をもった遠近法的・三次元の空間の表象にも、また、いわゆる「モダニズム絵画」と称される 20 世紀の諸作が追及したような、自己完結的・二次元的空間の構成（コンポジション）にも回収されない、あらたな問題を提起するはずである。

以上の考察をまとめるかたちで、シュルレアリスムのなかで「マンガ」「コミック」という問題にもっとも意識的であった画家のひとり、ロベルト・マッタの諸作品を紹介・検討した。この画家は一般的にマルチ・パースペクティヴ、つまり複数の遠近法が混在する「4次元」空間を描く画家として知られているが、このマッタの代表作が、出発点として「マンガ的」と形容できるような画面構造をモデルにし、それをつくり変えるべき鑄型として使用することで徐々に練り上げられていったものであることはあまり知られていない。とくに本発表では、マッタが 1940 年代に描いたいくつかの紙作品に焦点を当てることで、この関係を明示することを目指した。そして結論として、一見するところ「マンガ的」な構成をもたないマックス・エルンストのカラージュなどの作品についても、以上の考察を延長し展開していけるのではないかと、という主旨の提案をおこなった。（要約：齊藤）

○質疑応答

（※以下の要約は鈴木が録音の記録から再構成したのですが、可能な限り発言者の方にも確認していただいたものの、連絡の取れなかった方もおられるので、解釈の正しくない部分があるかもしれません。あくまで概要であることをご理解ください。）

まず齊藤氏から野田氏に対し、マグリットの《新聞を読む男》にマンガ的な「図像的連関」が存在すると考えるかどうかについての問いかけがあり、野田氏からは「男が間白に消えていく」という齊藤氏の表現は非常に興味深い、それもやはり一つの解釈、つまり一つの「図像的連関」を読み取る行為であり、そもそもマグリットはあえて「投錨」をはぐらかしている、鑑賞者はこの解釈の宙づり状態自体に快感を見いだすか、あるいは齊藤氏の行ったようなより高次の読みを試みるかという選択をせまられているのではないかと意見があった。逆に齊藤氏からは、マグリットやブローネルの用いる規則的なグリッドは、グルンステンが規則的なコマに与える積極的な評価と関係づけられるのではないかと発言があり、野田氏も、そうしたコマが互いに比較しやすいことによって差異を際立たせ、リズムを生み出す効果があるだろうとコメントした。

続いて第 3 回で発表予定の中田健太郎氏からコメントがあった。齊藤氏は映画を典型化したうえでそれをマンガ研究に応用する態度を批判したが、やはり典型化が有効な文脈はありうるし、そうすることによって、映画、絵画、マンガという 3 つを並べてみたとき、線状性にも現時性にも純化できない、いわば固有の領土を持たないマンガという表現の固有性が明らかになるともいえるのではないかと、また典型ではなく限界的事例を見ていくと、結局はジャンルの固有性が意味を持たないところまで行ってしまうのではないかと、という

趣旨のコメントだった。これに対し齊藤氏も、たしかにここでの議論は限界的なところまで進んでいるのかもしれないと述べ、また野田氏は、線状性／現時性という議論の前提、つまりテキストとイメージという二分法の普遍性そのものを疑うべき段階に来ているのではないかと示唆した。

続いて会場から、マグリットの《新聞を読む男》に対する齊藤氏の解釈について質問があった。非常に内容の豊富なやり取りがなされたが、要点は、コマ構成はあってもコマ展開はないという齊藤氏の主張について、どんなに特殊な形にしろ、「男が消えた」と語ることはやはり前後関係を考えることであり、マンガ的に読むことではないかと問う質問だったといえるだろう。これに対し齊藤氏は、とにかくここにあるのはハリウッド映画的な連続性ではなく、時空がねじれたような特殊なつながりであるという点を強調した。

これと関連して、前回の発表者でもあった伊藤剛氏から発言があり、以上のやり取りのなかで出てきた、連続、連関、連帯、接続といった「つながり」を意味する用語それぞれの含意について検討することは意義があるだろうという示唆がなされた。また伊藤氏からは、齊藤氏による典型化された映画モデルでマンガを語ることへの批判に対し、現在主流であるようなマンガを研究するにはそのような典型化も必要であるという意見が述べられ、齊藤氏も、『テヅカ・イズ・デッド』ではマンガについて、ハリウッド映画のモデルで捉えられる側面とそれを外れる側面の両方を意識した議論が展開されており、そのことの有効性を高く評価しているという発言があった。

このほか会場からは、やはりマグリットの《新聞を読む男》について、椅子の影や雲の形などを見ると同じ場面とはいえないように思えるという指摘や、マンガや絵画、映画に加えてイラストレーションという領域があるとすると、シュルレアリスム絵画はむしろそれにも近いものを感じられるがその点をどう考えるか、といった問題提起があった。また齊藤氏は多くの質問がマグリットのタブローに集中していることを受けて、マグリット研究者の吹田映子氏に意見を求めた。吹田氏からは、この作品を制作した当時の画家本人の問題意識からして、野田氏がコメントしていたように、観者の解釈を宙吊りにする戦略があると考えるのが妥当であろうとしたうえで、齊藤氏の発表のなかでとりわけマッタによるコマのような分割についての展開は興味深い論点であり、マグリットがしばしば使用したグリッド的な構造と比較して考えることは有効であろうという意見があった。

最後に再び中田氏から、二つの発表の重なりを確認し、総括するためのコメントがあったが、そこでは齊藤氏のいう相対的畫面外と絶対的畫面外という区別は、野田氏が三次元的な画面と平面的なフレームとって区別したことに対応するのかという問いかけがなされた。両氏ともこれに対し、相対的畫面外と三次元的な画面というのはほぼ重なるだろうとしたうえで、野田氏からはマグリットの男が逃げた「絶対的畫面外（間白）」というのは、「画面外空間」と「フレーム外空間（平面）」の敷居、そのどちらでもない「間（はざま）」としての間白なのではないかというコメントがあり、齊藤氏からは映画についていったような意味での絶対的畫面外とは、ショットとショットがなぜつながるのかという問題を原

理的に考えていった場合に出てくる、そのつなぎを可能にする余剰としての何ものかであり、それを問うことが今後の課題であろうというコメントがあった。いずれも今後の展開を期待させるこれらのやり取りによって、3時間半近いワークショップは閉会となった。(鈴木)