

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2回

2014年11月25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：岩下朋世（マンガ研究者）

発表タイトル：「マンガと見なす」ことについて—少女マンガ様式をめぐる考察

発表者報告：以下

◆マンガを「読む」こと、マンガを「見る」こと

本発表では、第一回ワークショップでの三輪健太郎氏の発表内容、および昨年度のワークショップとその成果である『マンガを「見る」という体験』（水声社、2014）を踏まえ、日本のマンガ史、およびマンガ研究における「近代」という枠組みに関する検討を行い、その上で昭和戦後期以降のマンガ史を考える上で「少女マンガ様式」の位置づけに関する考察を行った。

発表の前半部では、『マンガを「見る」という体験』と第一回ワークショップでの三輪による発表を踏まえ、「マンガを読む」という営為について捉えなおすことを試みた。三輪の発表では「読む」と「見る」、「意味」と「無意味」、「記号」と「絵」といった対比を用いた問題提起が行われたが、本発表ではむしろ、それぞれを対比的に捉えること自体へと疑問視することから議論を出発した。ごく素朴な水準で考えてマンガを「読む」という営為は、文字も含めて、紙面上の視覚的イメージを「見る」という行為を抜きには成立しない。つまり、「読む」という概念は「見る」という概念よりもより複雑なものとなる。したがって「読む」という概念の分析を検討の対象とすることとなった。

◆マンガを「読む」ことは、マンガをどのように「見る」ことなのか？

「見る」ことは、果たしてマンガを「読む」ことにどのように関わっているのか。『マンガを「見る」という体験』所収の伊藤剛「消える男／帰ってくる男」、齊藤哲也「分裂するフレーム—シュルレアリスム〈と〉マンガ」では、いずれも「マンガ」が「絵画」と異なる点について、単に画面が複数のコマに分割されているだけでなく、相互に意味づけ合い、関連性を持っていることに見出だしている。伊藤、齊藤の論を踏まえ、発表では「マンガを読む」という営みを暫定的に「紙面（画面）をさらにいくつかの単位に分割し、それぞれを関連付けて理解すること」と定義し、議論を進めることとなった。ここで重要なのは、画面の「分割」や「関連付け」は観賞者の営みであるという点だ。「分割」や「関連付け」という操作を念頭にイメージを見る営為が、ある対象を「マンガとして読む」ことである、というのが本発表における立場である。こうした立場に立てば、伊藤や齊藤によって「マンガ」ではなく「絵画」の側に位置づけられたマグリット「新聞を読む男」に限らず、さまざまな視覚的イメージを「マンガとして読む」事態を想定することも可能である。もちろん、そのように「新聞を読む男」をあつかうことは強引だろう。しかし、読む（分割し、関連づける）ことが可能だから「マンガと見なされる」とは限らず、

「マンガと見なす」から読んで（分割し、関連づけて）しまうという場合もしばしば見受けられる。発表では、いくつかの実例を参照しながらそのことを示した。

重要なのは、あるものが「マンガなのか否か」ではなく、イメージを「マンガと見なす」という判断、「分割と関連付け」によって理解しようという判断が、どのように行われるのか、そして、どのようにして成立したのか、という点だと考えられる。仮に「マンガ」としての形式的条件を満たしていても、観賞者の視線を抜きにして、それが「マンガと見なされる」ことはない。そして、そこに「観賞者」の視点が要請される以上、こうしたイメージの把握の仕方も近代的視覚の問題と関わっている。

◆マンガのいくつかの「近代」

発表の後半部では、前半部での議論を踏まえ、より具体的に領域を限定して、日本において、イメージを「マンガと見なす」ような態度はどのように成立したのかについて論じた。まず検討の対象となったのは次の二点である。

① 日本で「分割」と「関連付け」を基本とする視覚的ナラティブが成立したのはいつか？

この点について、三輪健太郎『マンガと映画』（NTT出版、2014）では、宮本大人の議論を引きつつ、19世紀末に転機を見出している。ただし、宮本においては、三輪が重視する複数コマによるナラティブ、つまり「画面の分割」は問題とされていない。また、三輪はマンガを「任意の瞬間」の提示という時間認識を前提とする近代の所産として捉える。しかしその一方で、この時期のマンガを「近代マンガ」と呼んでいる。そもそも近代の所産であるマンガが、さらに「近代」という言葉が付されるのはなぜか。三輪の記述は一見して疑問の残るものだが、発表では、「近代マンガ」という呼称が持ち出された背景に日本のマンガ言説、マンガ史記述における「近代化」という枠組みが担ってきた役割があるという見解を示した。

② 「分割」と「関連付け」を基本とする視覚的ナラティブこそを「マンガと見なす」のが一般化したのはいつか？

伊藤剛は前述した論文で「物語マンガ≒マンガ」という枠組みが主流化するようなマンガ観の変化が一九六〇年代後半～七〇年代前半に起きたことを指摘している。こうしたマンガ観の変化は「映画の様式による近代文学的リアリズム」の発展と関連付けられるものだ。また伊藤は『テヅカ・イズ・デッド』（NTT出版、2005）においても手塚治虫「地底国の怪人」（1948）を「（狭義の）マンガのモダン」の「起源」としている。柄谷行人による日本文学の近代化プロセスの図式を戦後マンガ史記述への応用は、大塚英志によって展開されてきたものだが、伊藤においてもこうした歴史記述のあり方は引き継がれている。明治期における変化だけでなく、戦後マンガの展開も「近代化」のプロセスとして捉えることは、「近代」というタームを扱いづらいものとしている。こうした問題を考えれば、戦後マンガ史の展開、とりわけ映画の様式の成立については、ひとまず「近代化」の図式とは別の形で捉える必要があるだろう。

そこで本発表では、「映画の様式」としばしば対比される「少女マンガ様式」との関係から、このプロセスについて再検討することを試みた。この際、ひとつの疑問となるのは

一方が「映画的」であるならば「少女マンガ様式」は、はたして「何的」なのか、ということである。

◆「少女マンガ様式」再考

少女マンガ様式の特徴のひとつとしてしばしば挙げられるのが「コマの重層性」である。夏目房之介『マンガはなぜ面白いのか?』（日本放送出版協会、1997）ではこうした特徴は、「コマの基本原則ではとらえきれないもの」と説明され、伊藤剛「マンガのふたつの顔」（『日本2.0—思想地図β Vol.3』、ゲンロン、2012）でも、夏目の議論を踏まえつつ、少女マンガ様式を「劇画—青年マンガ様式」と対置している。

手塚中心的な枠組みとしての「」からは逸脱するものとして少女マンガ様式を捉える見解は、尾崎秀樹も『COM』1967年5月号の「まんが月評—少女まんの現実」のなかでもみられ、ここで尾崎は「スタイル画的」な絵、言葉の「詩のような」用い方を取り上げ、戦前の少女雑誌以来の「過去の手法の延長」として少女マンガの表現を位置づけている。

しかし、「スタイル画」的畫面構成や「詩のような」言語表現は、「映画的様式」が劇画において洗練されていったのと同様に、1950年代に少女マンガに導入されたものである。また、そもそも「スタイル画」や「叙情画」のような商業的イラストレーション自体、映画と同様に近代的な視覚文化の産物でもある。そこで本発表では劇画のカウンターパートとして少女マンガを把握する立場から、1950年代後半のスタイル画的表現の導入について検討した。

藤本由香里が指摘するように、「3段ぶち抜きのスタイル画」が少女マンガに持ち込まれたのは、高橋真琴の1950年代後半の仕事においてである。高橋は絵柄の面でも中原淳一に連なる抒情画の要素を少女マンガに導入している。発表では、こうした高橋の仕事の意義を検討するうえで、1950年代以前の少女雑誌において、「マンガと見なす」基準が現在と異なる部分が大きかったことをマンガだけでなく絵物語、あるいは叙情画なども手がけた松本かつぢ、木村光久など作品を事例に挙げて確認した。これらの事例を見れば、「マンガ」と「絵物語」や「叙情画」を区別する基準として、当時においては絵柄がきわめて重要であり、「分割」と「関連付け」によるナラティブを採用したものであっても、絵柄が写実的であれば「絵物語」と判断されることが分かる。こうした現在とは異なる判断基準を前提とした場合、高橋真琴の「スタイル画」や「叙情画」的な表現の導入は、そうした表現が「マンガと見なされた」ことにこそ大きな意味があったことが分かる。

『マンガを「見る」という体験』所収の鈴木雅雄「ロプロプが飛び立つ—動いてしまいうイメージの歴史のために」で、ポスターや公告イラストに言及しつつ、「自然主義的（≒映画的）スタイルと、それを露わにして差し出すような、少女マンガ的とはいえないにしても、記号的な約束事を前面化したスタイルの差異は、マンガの可能性の条件という点から考える限り相対的なものにすぎない」と述べている。劇画と同様に「絵柄」重視から「分割と関連付けによるナラティブ」重視というマンガ観の転換の萌芽が、同時期の少女マンガにも見られることは、鈴木が指摘した原理的な側面においてのみならず、歴史的な観点から見ても両者が基本的な条件を共有していることを示すだろう。

伊藤剛は自然主義的リアリズムのマンガ表現においては「フレームの不確定性」が抑圧されたのに対し、少女マンガではそうした抑圧が機能していないことを指摘しているが、両者の並行性を踏まえて述べるならば、そこにあるのは「フレームの不確定性」の運用の

仕方の差異として捉える必要があるだろう。

1950年代後半にこのようなマンガ表現史上の転換点を見出だすことが妥当なのか、また転換点を見出だすとして、それはどのような条件に促されたものなのか。発表ではこうした疑問に明確に答えることはできなかったが、補足的にいくつかの論点を示した。

まず少女マンガ様式のもうひとつの重要な特徴である多層的な言語使用についても、この時期、重要な作例が現れていることをちばてつやの少女マンガ作品を例に挙げつつ指摘した。もう一点、こうしたちば作品における多層的な言語使用の事例が、とりわけ「あらすじ」部分において特徴的に見られることに触れ、この時期に起きた「マンガ観」の転換や、マンガ表現における変化が、マンガというジャンルが雑誌内で担う役割の変化、拡大と密接に関わっている可能性について提示した。

これらの論点については今後の課題としたい。

◆質疑とまとめ

第一回のワークショップにおける三輪の発表を踏まえ「マンガを読む」あるいは「マンガと見なす」ことについての検討を経た上で、具体的な事例として戦後期の少女マンガを取り上げ、明確な回答を示すことはできなかったものの、いくつかの問題提起を行った。

質疑では、さらにいくつかの重要な論点が提起された。その一部を紹介しておく。

- ・高橋真琴の作品も絵柄自体は当時の「マンガ」の枠内におさまるものであり、むしろ絵物語の絵柄と画面構成のうち、前者が劇画へ後者が少女マンガへと引き継がれたと考えられるのではないか。（藤本由香里氏）
- ・映画的様式と対比するうえで少女マンガ様式をどのように言い換えるか明確な答えが提示されなかったが、仮に名付けるならば「絵物語的様式」という呼称になるのか。また、必ずしも他メディアとの関係を問うのでないならば、必ずしも「映画的様式」という枠組みを採用しなくともよいのではないか。（三輪健太郎氏）
- ・なにが「マンガ」と呼ばれ、なにが「絵物語」と呼ばれるかという基準が、1950年代当時において現在と大きく異なっているとして、実際に誌面や目次においてある作品を「マンガ」「絵物語」といった呼び名を与える決定権を持っていたのは誰なのか。ジャンルとしての違いが意識されていたというより、商売上のラベリングとして扱われていた可能性も大きいのではないか。（野田謙介）

これらの指摘に対する発表者の応答は割愛するが、いずれも今後の課題とし、今後の研究に活かしてゆきたい。