

「マンガの体験、メディアの体験」第2回
マンガと写真・映画

主催：早稲田大学総合人文科学研究センター研究部門「イメージ文化史」

日時：2018年12月1日（土） 15:00～17:30

場所：早稲田大学戸山キャンパス 36号館 6階 681教室

発表者：三輪健太郎（東京工芸大学他非常勤講師）

「マンガの論理、機械の論理」

増田展大（立命館大学講師）

「静止と運動、またはマンガと映像の接点をめぐって」

人文科学研究センター「イメージ文化史」部門では、今年度から来年度にかけて継続的にマンガのワークショップを開催している。本企画はさまざまな視覚メディアとの対比のなかで、マンガを読む／見るという体験の意味を考えることを目的とするものである。第2回は、『マンガと映画』（NTT出版、2014年）でマンガ研究の新世代を代表する存在となった三輪健太郎氏と、映像メディア論・映像技術論の新しい地平を拓く『科学者の網膜』（青弓社、2017年）によって多方面の注目を集める増田展大氏にご登壇いただいた。

はじめに三輪氏は、増田氏の著作『科学者の網膜』が扱う時代でもある1880～1910年代におけるマンガについて考えるために、同時代の写真・映画技術にまつわる議論を紹介した。なかでも、マイブリッジとマレーの「馬の足並みの連続写真」を比較したときに浮き上がる差異は、マンガのコマに関わる重要な性質を示唆する。トロン・ルンデモの議論によれば、マイブリッジの試みは複数のカメラを並べて運動を捉えるうえで、あくまで被写体が何であるのかを再現＝表象することが重視されたのであり、この意味で映像技術は未だオリジナルの身体とその外見に従属している。一方でマレーの連続写真は、被写体の動きを単一のカメラで、等間隔の時間で撮影するものである。こちらでは被写体の外見そのものよりも、それを分析するための尺度である時間を精密に計測することが重視されており、言い換えれば、マイブリッジとは反対に被写体である身体のほうが映像技術に従属しているのである。身体が「再現＝表象の論理」と「機械の論理」のどちらに従っているか。この違いに即して考えると、マンガのコマはマレーの幾何学的連続写真よりも、マイブリッジのグリッド状に並べられた連続写真に似ており、伝統的な絵画と共に「再現＝表象の論理」に強く従っている。

とはいえ、映画とマンガを同時に考える場合には、両者は「機械としての世界」というヴィジョンを共有していると言うことができ、「機械の論理」と無関係ではない。例えば、初期映画『水をかけられた散水夫』の構造分析をするトム・ガニングは、動くイメージそのものに依拠した議論ではなく、むしろ作品の原案ともいべきマンガについての考察を展開しているように見える。初期映画によく見られる悪戯ギャグのシーンでは、悪戯小僧と犠牲者の間に装置が介在する。心理的な動機に基づいてキャラクターがアクションするのではなく、むしろキャラクターの役割が純粋なアクションの内容によってのみ定義されており、彼らは心理的な内実を持たない。いわば、彼ら自身が悪戯装置を作動させるための歯車の一つと化しているのであり、単純な装置と人間とが互いを構成部品として含むような、より大きな機械のなかで接合される事態を示しているのだ。悪戯ギャグの魅惑とは、そのような非心理的な因果関係によって展開するアクションの連鎖を見ることの魅惑であるとするならば、映画の発明以前からそれを描写していたマンガこそが、より「機械としての世界」の魅惑を提供するに長けたメディアではないかという指摘もあり得る。

こうして初めて、読者の位置付けについて議論ができる。鈴木雅雄氏のマンガ論を援用して、マンガを読む快樂とは「観察者の時間と当事者の時間の隔たりを操作する快樂」であるとする場合には留保が必要である。「観察者」としての読者の自由意志は、どこまで担保されているのだろうか。この

点においては、「機械としての世界」をマンガに見るとき、鈴木氏が著書で用いる「動いてしまうイメージ」という言い回しが示唆的である。マンガの読者は、イメージを作り出しつつ、マンガにイメージを作らされているのだ。スモルドランはテプフェールのマンガについて、「視線はまるで、ありえないような機械のオペレーターのコンビネーションに巻き込まれ、連鎖反応と同様の抵抗できない流れによって先へと引っ張っていかれるようである」と評しつつ、作家の表現自体の新しさではなく、表現の在り方が逆説的にモダニティを批判するための皮肉として機能している点を評価した。三輪氏もこれに同意する。写真や映画と比較してマンガの特殊性を強調するだけでなく、また読者の主体性を抛り所にするのでもなく、むしろ「機械の論理」をなぞるようにして作られたものとしてのマンガ表現が、それ自身がモダニティの産物でありながら、同時にモダニティをパロディ化して批判する実践でもあるという両義性のなかに、マンガの文化史的な意義や美学的な可能性があるのではないかと、発表を結んだ。

続いて増田氏は、ウィンザー・マッケイなどのコミックを紹介しながら、マンガの源流としての光学玩具や連続写真、初期映画などとの比較を通して、マンガが静止画であることの意義を考える。トム・ガニングが論文「継起性のアート——コミックを読むこと、書くこと、そして見ること」のなかで、コミックにおける計量的な時間表象を否定しながら言うように、「コミックの力は、静止から運動を引き出す能力にこそあり、読者に動きを観察させるのではなく、その発生において創造的に参加させることにある」ならば、マンガは単に「時間の空間化」といったベルクソンのジレンマから離れて、「見ることと読むことのレジームを再構成」する。つまり、マンガを見る・読む際には、それぞれ「ページをトータルなデザインとして捉える全体的なレジーム」と「個別のフレームを一つずつ、順序を追っていく継起的なレジーム」の二つが存在するのである。具体的には、マッケイのコミックストリップ『リトル・ニモ』第1話が挙げられる。フレームが併置されていくなかで、ニモ少年たちが画面手前で小さく描かれ続けているのに対して、画面奥から巨大な像が迫ってくる。つまり、フキダシの会話を読み取るために画面手前に注視する読者の視界の端に、像は巨大な気配や期待のようなものとして現れる。ここでも依然として重要なことは、この期待を喚起する動きや連続性といったものは静止に依拠しているということである。

続けて増田氏は、静止に可能性を与えることを考える。キャラクターが現実の計量的な時空間とは異なった「ポーズ」で静止することによってギャグを成立させることもある。例えば、マッケイの「Little Sammy Sneeze」に登場する、サミーのくしゃみに驚いて宙に浮いた状態で静止する男がこれを象徴的に示している。彼はマンガで言うところの「瞬間」に属するようにも見えるが、細馬宏通氏が著書『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか』（新潮選書、2014年）でいみじくも指摘するように、効果線や枠線などを着実かつテンポ良く崩していく「醒めた筆致」が作品中の夢の効果を実際立たせるのであって、マッケイのそのような手法はマンガが静止画でしかないという強い意識を前提としていることの現れではないか。

さらにマッケイの「醒めた」作風は、読者の視点が固定されているという特徴も相まって、しばしばシネマトグラフや連続写真に関連づけられるが、静止の観点ではソーマトロープとの比較のほうがより示唆的である。文章や箴言とともに「動いてしまう」イメージを見るという体験の質的な類似もさることながら、それが静止画であるとわかっていながら、継起的ではないメディアにイメージの「合成」や「変身」を引き起こさせられるのである。

このように増田氏は、あくまで「瞬間」ではなく静止にこだわってみることで、そしてマンガの個人的消費形態としての本質に寄り添いながら光学玩具との比較を考えることで、マッケイの手法を説得的に紹介した。集団的需要形態としての映画の系譜から距離をとるようなこの観点からすれば、マッケイのコミックが日曜版という定期刊行物の紙面上で繰り返されて孤立した人々の視線を惹きつけていたという事実にも注目すべきである。最後に、スマートフォンなどのメディアによってマンガのキャラクターが実際に動き出しつつある現代においても、ソーマトロープやマッケイのコミックなどの系譜に照らして静止画にとどまり続ける体験やその快楽を考えることの意義を説いて、増田氏は発表を結んだ。

最後に発表者のトークセッションと会場からの質疑応答を経て、盛況のうちに終了した。

(記録：林北斗)

