

開催報告

研究部門「イメージ文化史」主催 2019 年度 ワークショップ

「マンガの体験、メディアの体験」第 4 回 マンガとキャラ

日時：2019 年 5 月 31 日（金）17：00～19：30

場所：早稲田大学戸山キャンパス 36 号館 6 階 682 教室

講演者：伊藤剛（東京工芸大学教授）

「『動いてしまう』絵、『生きてしまう』キャラ」

西兼志（成蹊大学教授）

「〈顔〉とキャラ——indi-visual をめぐって」

司会：鈴木雅雄（早稲田大学教授）

人文科学研究センター「イメージ文化史」部門では、昨年度より連続ワークショップ「マンガの体験、メディアの体験」を開催している。このワークショップは「マンガを読む／見る」という体験の意味をさまざまなメディアを視野に入れて考えようとするものだが、第 4 回は「マンガとキャラ」というテーマのもと、著書『テヅカ・イズ・デッド』（NTT 出版、2005 年）において決定的な「キャラ」概念を提出したのちも、その理論を更新し続けている伊藤剛氏と、『〈顔〉のメディア論（法政大学出版局、2016 年）』、『アイドル／メディア論講義（東京大学出版、2017 年）』という 2 冊の話題作において「顔／キャラ」をめぐる革新的なメディア論を打ち出した西兼志氏にご講演いただいた。

伊藤氏は、「『動いてしまう』絵、『生きてしまう』キャラ」というタイトルで発表をされた。まず「マンガ」と「キャラ」の関係を、なかば必然的に「キャラ」を「キャラ図像」として考えることを要請する「マンガから」の視点ではなく、逆に「キャラから」の視点で考察し、あらためて「マンガ」と「キャラ」の関係を問い直す必要が強調された。そのうえで伊藤氏は、キャラ図像の生成とは単に「キャラを描く」ことではなく、その過程には「手の運動」と「手が関知する触覚」の認知と記憶が伴うのであり、キャラ図像の描線とはいわば「手の運動の痕跡」であることを重視する。「キャラ図像」を視覚で捉える際も、こうした運動系・触覚系の記憶が連動するのではないかという議論を、伊藤氏はもう一人の発表者である西氏の著作も援用しながら展開した。またこの過程で、一歳の女兒が「アンパンマン」と言いながら描画（スクリブル）を行った事例や、「キャラを描いているとき、そのキャラの表情に自分もなっている」とされる体験について、実はこの主観的な印象が客観的には証明しにくいという実験結果などが報告され、これらを通じて「移行対象としての『キャラ』」やキャラにまつわる「触覚的な記憶」が論じられた。結論部では「キャラが『生きてしまう』ということ」が焦点になり、それまでの議論を踏まえて、描いた本人にとってキャラが生命を有するとはいかなる事態か、キャラが持つ「生命感」が他者とどのように共有されるのかについて、今後の議論につながるであろう問いかけがなされた。

続いて西兼志氏は、「〈顔〉と〈キャラ〉——indi-visual をめぐって」というタイトルで発表をされた。そこではまずパースによる記号分類のうち、指標記号に焦点が当てられた。指標記号とは「対象との直接的関係＝接触によって規定」されるもの（病気や天気の徴候、煙など）であって、一回的で、「いま、ここ」と不可分なものであるが、指標記号の次元とは意味が立ちあがる次元でもある。ここで西氏は、著書のなかで用いている「indi-visual」概念（個体ではないが、個としてのとりあえずのまとまりを与えられたメディア的形象）を援用し、これが指標的コミュニケーションと深く関わるとともに、それをよく表すのが「キャラ」とであると確認したうえで、マンガとは指標的コミュニケーションであって、「記号＝意味作用に先立つ記号の体制」に関わると論じた。四方田犬彦は『漫画原論』で、マンガにおいては「二度と同じ顔が描かれることはない」が、同時に「同一の顔を際限なく描きつづけることができる」という有名なテーゼを提示したが、前者の一回性はまさしく指標記号が持つ性質であり、後者がコード性＝象徴記号の次元に対応するものだと考えられる。詳しくたどる余裕はないが、この他「クレショフ効果」や石川九楊のいう「筆蝕」などをめぐっても、非常に興味深い議論が展開した。以上の通り発表者お二人の議論はともに指標性・触覚性・身体性の次元を強調し、みごとにリンクするものだった。

発表の後には質疑応答の時間が設けられ、講演者のお二人と参加者の間で活発な議論が交わされた。ほぼ満員となった今回のワークショップは盛況のうちに閉幕した。



（伊藤氏による発表の様子①）



(伊藤氏による発表の様子②)



(西氏による発表の様子①)



(西氏による発表の様子②)



(質疑応答中の様子)

記録・山口俊也