

# 模図かずおのコマ割り理論

高橋明彦

## はじめに

本稿は、模図かずおのコマ割りについてのささやかな試論である。コマ割りという論点を選んだことには二つの理由がある。

一つは、模図作品が論じられる際に、そのコマ割りが論じられることが極めて少ないという理由である。もちろん全く無いわけではないが、まともではおらず、また正当に評価しているとは見做せないものも多い。一般に模図作品はストーリーやテーマ、設定などの内容を論評されることがほとんどである<sup>1</sup>。また、絵柄や構図についてもある程度語られてはいるし、近年では好論文も出てきている<sup>2</sup>。しかし、コマ割りのあり方についてはほとんど語られていない。本稿では、模図かずおがコマ割りというものをどのように考えているか、それを検討し、あわせて模図自身が作品においてどのようなコマ割りをしてきたのか考察していこうと思う。

もう一つの理由は、そもそもマンガ研究におけるコマ割りについての議論それ自体の未熟さにある。本稿でも多くの量をさくことになるが、マンガのコマ割り研究はまだまだ始まったばかりと言えるだろう。

本稿は、この二点目の意味で、広義の「マンガ表現論」である。近年では、マンガ表現論は本質的限界を有する式の批評があり、また提唱者と見做されている夏目房之介本人もその批評を認めているようなふしがある。しかし、描線やコマといったマンガ独自の表現要素へのアプローチを拒否するマンガ研究など、ほとんど意味をなさないはずである<sup>3</sup>。

これは論証無しに正論であろう。マンガ研究におけるコマ割り論について、いくつかの用語や概念の吟味として本稿が読まれることもあわせて期待する。

以下、まずコマ割り理論一般に関して、スコット・マクラウド、夏目房之介、峠あかね（真崎守）らの所論を検討し、次に模図かずお自身のコマ割り論とその具体的様相について検討してゆく。

## 第1章 コマ割り理論の検討

本章では、S・マクラウドと夏目房之介のコマ割り理論の比較整理を試みる。論述の都合上、それぞれ別個に記してゆくことになるが、いずれも独自の面と共通する面とあるので、なるべく互いに参照していきたい。また、その後、峠あかねのコマ割り理論についても紹介する。私としては、これらの所論を自分なりにまとめ、かつ模図作品を読む際の手がかりとしたと思うわけである。

### 1、マクラウドのコマ割り理論

コマ割りについて体系的に論じた一人が、S・マクラウドである。彼はアメリカ人であるが、日本のマンガについても造詣が深いようで、著書『マンガ学』<sup>4</sup>のなかでも日本のマンガも含めて多くの例をあげて論じている。また、マクラウドはマンガ家であり、該書はマンガで描かれ

たマンガ論であるが、その一見とつき易そうな形式からは想像も付かないほど硬質な著書である。その根底には、第9章「結論！マンガとは何か？」で語られるように、人間存在の独我論なあり方（自分の考えは自分にしか分からない）を人間がどう乗り越えて行けるか、というコミュニケーション論的問題がある。人間のコミュニケーションの媒体のひとつとしてマンガを考えると一貫した立場が該書にはある。

また、そのコミュニケーション論は、マクルーハンに依拠しているようであるが、マンガ媒体が人間のあり方を変える、などという方向へは進まず、たとえばコマ割り理論であれば、コマ割りが生成する意味のダイナミズム<sup>5</sup>を論じるといった点で、マンガの埒内に留まろうとするところが好感が持てる部分でもある。特にそのダイナミズムについて言えば、後述する夏目房之介『マンガの読み方』が、マンガの文法の諸相を語り、それを凶鑑的に例示して見せ、そのコードを学習することがマンガを読むことである、とするようなスタティックな傾向に対して対照的である<sup>6</sup>。

さて、マクラウドのコマ割り理論のダイナミズムをよく示しているのが、特に第3章「コマの隙間に何がある？」、第4章「時間と空間の認知科学」であり、ここにおいてコマ割りおよびマンガにおける時間表現を論じている。第3章では、以下で検討するように複数のコマの関係を論じ、第4章では一コマの中の時間表現を論じているのだが、第4章から紹介したほうが理解しやすい。すなわち、まずもってマンガは時間（＝運動、音声）を紙平面という空間に展開した形式である、と言う。

映画やアニメーションなどと異なるマンガ（または平面絵画）は、どのようにして時間を表現するのか。まず、一枚の絵またはコマ枠で区切られた絵は、ある瞬間、すなわち無時間を描いたものである、という説を検証する。これは、レッシングに典型なように、ある種のイデオロギー的な真理なのだろう<sup>7</sup>。そのように我々が思うのは、絵には枠があり、写真などに影響を受けているからであるが、実際のマンガでは一枚

の絵・コマは必ずしも無時間ではない、と例を示して述べる。絵に時間を表現させる要因として、音と運動（動き）の二つがある。音については、本稿のテーマではないので詳細は省略するが、ふきだしのセリフと効果音の二つの要素がある。運動については、第3章で述べられるコマとコマの補完、つまり複数のコマを使つての運動の表現があり、いま一つはコマ内での運動（スピード線、効果線など）がある。

さて、本稿で問題とするのは、このコマとコマの補完である。マクラウドは第3章で次のような説明を行っている。

すなわち、まず、人間は一部分または不完全なものから完全な全体を認識することができる、その能力を《補完》（closure）<sup>8</sup>とマクラウドは呼んでいる。暗がりや物陰の人物を識別する、一部分しか見えない数種類の紙幣を財布から間違えずに取り出す、三つの点に人の顔を見出す、といったような日常的に行っている補完から、新聞の写真（細密なドットの集合）、映画（毎秒24回の静止画の連続的写影）、テレビ（光の点1個がスクリーンを高速に動いている）などを認識するといった比較的自動なものまで、補完は幅広いが、マンガの補完はその中間にある、と言う。マンガは「観客自身が、積極的に《補完》に協力し、変化、時間、動作のすべてを《補完》で行うメディアだ」と言う。そして、次のように続ける。

コマとコマの間が空いているよね。これのことを《間白》<sup>カクバク</sup>って言うんだ。間ヌケで淡パクな名前だけど、本当はマンガというものが2つのイメージをつないでひとつのアイデアに替えるからさ。コマの間には何も見えないんだけど、でもそこで何が起っているかを想像してしまうからね。（七四頁）

《間白》<sup>カクバク</sup>は原文では、BetweenまたはGutterで、味もそっけもない。訳語としては夏目の「間白」<sup>まはく</sup>からの援用だろうが、訓みを違えたのは訳者の慧眼と云うべきか。両者の意味するところの違いについては後述する。

さて、マクラウドは続けて言う。

マンガのコマひとつひとつは、時間と空間の断片だ。だから、それだけだと、ごつごつとしたスタッカートのように不連続な瞬間が並んでいるだけだ。しかし、読者はそうした断片を補完して、滑らかな現実を創り出す。

《記号》がマンガのボキャブラリーなら、《補完》は文法さ。もともとつながりのある絵というのがマンガの定義だったんだから、ある意味、マンガは《補完》そのものと言えるわけ。(七五頁)

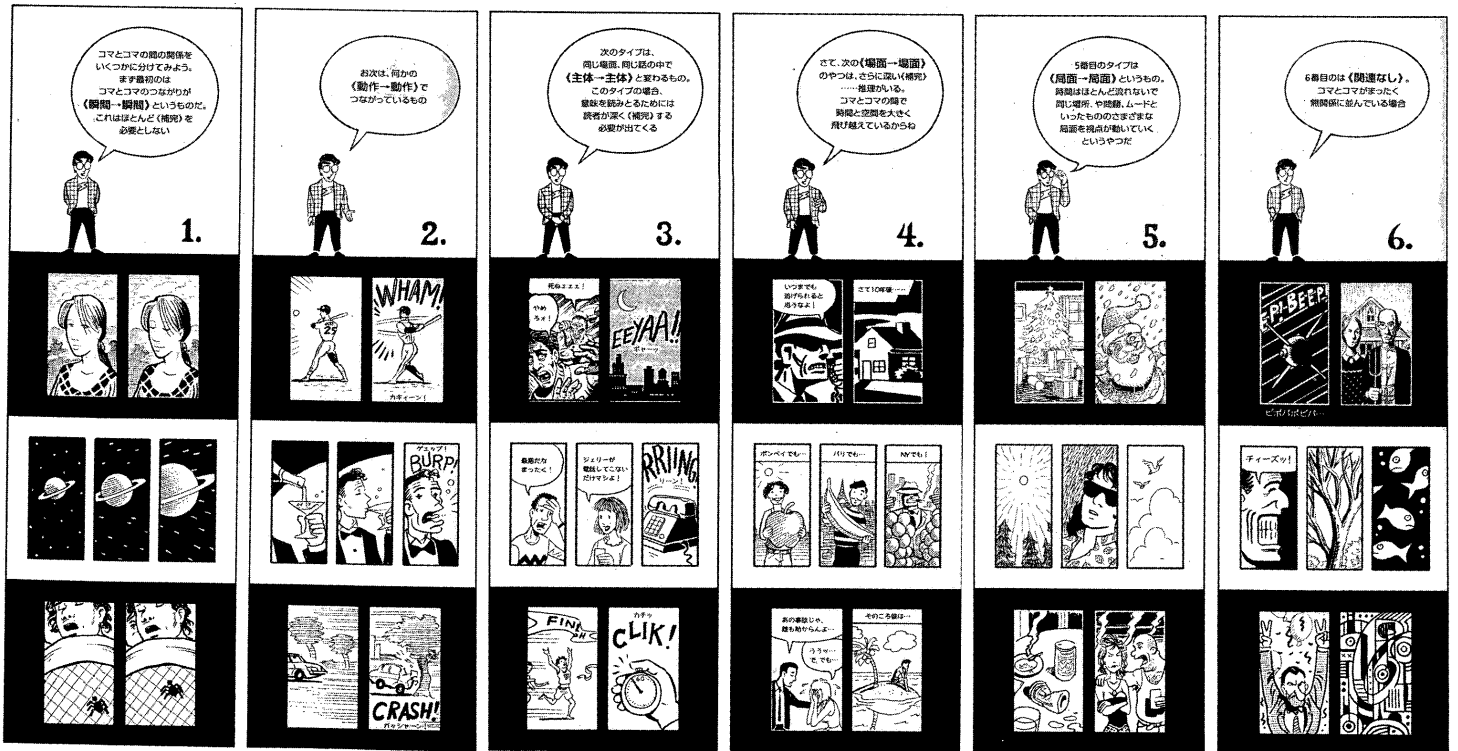
そして、マクラウドは言う。

マンガでは、読者が《補完》を通じて作者と協力する。読者と作者がこれほど力を合せるのは、マンガと……あとは小説ぐらいだ。作者のほうは《センス》と《技術》で読者の協力を裏切らないようにがんばる。(七七頁)

その《技術》としてあげるのが、六つのコマのつながりのタイプである。ようやく本題である。

マクラウドは、マンガがコマの連続であることを確認した上で、あるコマと次のコマとの関係について、次の六つの分類型があるとした。以下、この説について考察する。なお、連続する二コマの関係とは、たとえば80コマから成る短編作品があるとすれば、マメと竹ヒゴの関係の如く、79の関係をそこに見出せるものである。

- マクラウドのコマ割り分類は、すなわち次の六つである。【図1】
- 1、瞬間→瞬間型 (Moment-To-Moment)
  - 2、動作→動作型 (Action-To-Action)
  - 3、主体→主体型 (Subject-To-Subject)
  - 4、場面→場面型 (Scene-To-Scene)
  - 5、局面→局面型 (Aspect-To-Aspect)
  - 6、関係なし型 (Non-Sequitur)
- まず、このコマ割り分類の素晴らしいところはどこか。四つある。一



【図1】 マクラウドのコマ分類

つは、マンガ作品において任意の二つのコマを選んだ上で、そのコマがどのようなシーン、シーケンス、ストーリーを描こうとしているのかといった内在的なモチーフを捨象した点である。当該のコマを問題にする際に、それ以前のコマによって作られてきたストーリーといったものを、この方法論では捨象するのである。二つ目も同様に他要素の捨象であるが、一つづつのコマの大きさや形といった要素を捨象した点である<sup>10</sup>。三つ目も捨象である。一つ一つのコマは集ってページとか見開きというかたまり、画面を構成する。この視点も捨象しているのである。

以上三つの捨象によって、純粹に、コマ割りというものを、コマが前後でいかなる関係にあるのかという問題としてのみ抽出してみたのである。マンガにおいて実際にコマ割りとして作品が展開される場合、おそらくは、ストーリーやそれに対応するセリフ、またコマの大きさや形など、多くの要素が絡み合うことで、総合的にマンガ作品は成立している。しかし、そうではあっても、コマ割りという現象を捉えるために不要と見做す要素をいったん捨象し、操作上の仮想対象として問題点のみを抜き出したのは実にスマートと言わなければならない。

四点目は、コマ割りをタイプ分類するというこうした方法論が夏目にも四方田大彦『漫画原論』にも無い、という点である。夏目のコマ割り論は後に述べるが、ただし、それとこちらとは基本姿勢の違いこそ極めて大きい。決して二律背反するものではないと私は考えている。その意味で、相補的であり折衷可能であると思われる。

さて、以下、これらの分類型について詳しく検討を加えたい。ただし、検討を加えた上で、私なりの考えも交えた結果、マクラウドの言う意味や使い方とは少し異なるものになるかも知れない。

まず、最初に訂正すべきと思われる点は、その名称である。瞬間↓瞬間型のごとく、↓を挿んだ両項は、6の関係なし型を除いてみな同じである。これはそれぞれ、瞬間型、動作型、主体型などと訂正すべきだろう。これは字数をけちっているわけではなく、コマ割りというものの自体

のそもそものあり方に関わる理由による。

「瞬間↓瞬間」という言い方は、瞬間を描いた先のコマから次の瞬間を描いたコマへ移る、というように読めてしまう。しかし、コマ割りとは本来そういうものなのか。あるコマが瞬間を描いているのか動作を描いているのかは、次のコマをまっけて初めて分かるものである。コマの意味（瞬間か動作か等）は、そのコマには内在せず、次の、あるいは前のコマに依って初めて決定されるはずである。すなわち、コマからコマへ意味が移っていくのではなく、二つのコマの関係によって初めて、それが「動作を描いたコマ」とか「場面転換を描いている」とか言うことができるはずである。

以上要するに、コマの意味はコマに内在しない、ということである。この関係論的なコマ認識については、夏目も四方田も随所で述べているし、また映画のモンタージュ理論<sup>12</sup>などにおいても、ショットの働きとして一様の共通認識である。もちろん私もその立場である。よって、瞬間型、動作型、主体型、場面型、局面型、関係なし型と標記するだけで十分であると考え、以下そのように記すことにする。

つぎに二つ目の問題点である。1-6の分類について、マクラウドはあまり詳細な定義や分類根拠を示していない。【図1】でのマクラウドの例示によってある程度直感的に分かる部分もあるが、よくよく正確にそれを理解し自分でもその方法で任意の作品のコマ割りをマクラウドがやったようにカウントしてみよう、または学生にさせてみようとなると、意外と難しいことに気付かされる。というより、結論から言えば、いわゆる客観的な測定は、ほぼ不可能だし無意味だろう。理由は二つあって、一つは、このコマ分類の限界に関わる問題であるが、これについては後述する。

今一つ、分類の根拠のこの不明確さには、もしかしたら本当に分類根拠など無いのではないかと思わせるような難しさを伴うからである。つまり、本当に正解は存在するのか、と疑いたくなる。しかし、まずは疑



問を先に言うのではなく、ともかくその根拠を私なりに考察し、説明を試みたいと思う<sup>13</sup>。以下、具体的に述べる。

まず、瞬間型と動作型との区別は実際には案外難しい。(なお、先に言っておくと、マクラウドのコマ分類において「動作」という場合、動作主体は必ずしも人間とは限らず、また動作作用は動かないことも含む、と考えるのがよい)。基本的には、動作型が一般的な動作を描くのに対し、瞬間型は二つのコマに描かれた絵の差異や変化が大きくなる、また流れている時間も比較的短い、というような説明が可能なのだろう。しかし、二枚のコマの絵の変化が大きい小さいか、どこかで境界を引きうるものなのか。マクラウド自身が例示する、臉を閉じるコマ、蜘蛛が蒲団の上を移動するコマなどは分かりやすいが、こんな歴然とした例ばかりではないはずだし、そもそもマンガにはそんなコマ割りはあまり無い。また、時間の経過といった基準も、瞬間型と動作型とを分ける客観的な根拠にはならない。素早く大きな動作とか、鷹揚な動作、動かない動作などがあるのだから、物理的な時間量を測定推定した上で区別できるわけではない。

マクラウドは瞬間型の実例として手塚治虫『ブッダ』のブダイ將軍が振り向くシーンを挙げて<sup>14</sup>、これは振り向くという動作なのか、振り向くという瞬間なのか。なんとなく分かるような分からないような感じだろうと思う。【図2】の2〜7コマ目がそれである。

結論を言えば、瞬間型と動作型の分類根拠は、どういう効果をここに作者が持たせようとしているのか、または読者が読むべきなのか、どう読むのが有効かということに帰結する。すなわち、マクラウドのコマ分類は表現の本質に強く依存している。表現の本質を「読み」と言い換えても良い。

まず、動作型というのは、バットを振っている、敵を殴っている等の動作そのものを描いている、ということである。すなわち、動作型が表すものは外示的意味であり、そこには共時的意味やニュアンスの表現は



【図2】 手塚治虫『ブッダ』

基本的には無い。

それに比べて、瞬間型は、動作そのものを描くのが目的ではなく、その動作に含まれるニュアンスを強調しているのである。動作そのものを描きたいだけなら、このように細かく分節して描く必要はない。このニュアンスの一例としては、スローモーション効果などがあげられるだろう<sup>15</sup>。また、スローモーションでないにしても、時間は比較的ゆるやかなものとして流れていると言えるだろう。つまり、そこに経過する時間が短いかどうかという物理的または物語的な時間量の問題は事後的な結果にすぎないのである。

なお、瞬間型について補足しておけば、映画風に言って、被写体に対してカメラが移動していくような場合もマクラウドは瞬間型と考えているようである(マクラウドが例示した、惑星へ接近するコマ割りなど)。ただし、その場合も、ズーム、トラッキング、パン、テイルトといった、ショットの切り替えが無くカメラ自体が移動や方向転換をするような撮影、そのイメージでのコマ割りを言っているように思われる。この点が、次の主体型と違う点であると理解できる。主体型には、映画風に

言えば、カッティング（モニタージユ、編集）がある。

主体型は、一番分かりやすい例としては二人の会話シーンなどで、そのシーンを一人づつ別々のコマに描いたコマ割りのしかたなどである。マクラウド自身、まずそういう例を挙げてゐる。二人の会話シーンを一人づつ描いたり、2ショットで描いたりというような、目先のフレーミングが変化するだけのコマ割りのしかたも基本的には主体型に数えていいだろう。ただし、それだと、描かれた主体が切り替わる、といった意味に理解されてしまいそうであるが、実際、ほとんどそのくり返しだけのマンガ作品なども多いし<sup>16</sup>、これはこれで有効である。

しかし、この主体型の射程はもっと広く考えられている。まず、描かれる対象は人物である必要はない。一連の継起する運動の中で、人間に限らず描かれた対象が切り替わることを言う。ただし、描かれた対象の変化であるなら、主体型どころか客体型と言うべきである。その意味では、たぶん、主観変化という意味に理解するのが本来は有効ではないかと思う<sup>17</sup>。これは訳語の持つニュアンスの問題で、subjectは主体でなく主観と考へたほうが理解しやすいのではないか。すなわち、対象を視る人の視線の先が大きく変化するもの。映画風に言えば、カメラアングルやフレームが切り替わるといふことである。

ちなみに、マクラウドは彼が「主観移動 (subjective motion)」と呼ぶ効果として、石井いさみ『750ライダー』を例にあげている（二二二頁）。一コマ目に運転者の目から見た視角（スピード線で装飾された道路や風景、手前にはオートバイの計器やハンドル）を描き、次のコマにオートバイに乗った人物を持つてくるようなコマ構成である。これは視線の同一化として、映画理論においてはベラ・バラージュが、手塚マンガにおいては竹内オサムが指摘した、モニタージユまたはコマ構成のしかたである<sup>18</sup>。

また、視線の同一化はなくとも、カメラが移動する、向きを変えるなりして被写体が変わる状態、それを主体型（主観型）と呼ぶべきである。

そして、それが一連の継起する動作または時間を描くような場合である。加えて、もう一つの特徴として、主体型として描かれる対象は、一場面において継起的に行なわれる動作、時間である、ということである。なお、これは局面型と紛らわしいところもある。

局面型とは、いわば場面転換で、描かれる場所自体に変化があるもの。爺が柴を刈っている山から婆が洗濯をしている川へ、の類である。または、描かれる場所は変わらなくても時間的経過が大きいものなどもこれに入る。いずれにせよ、コマの配列順が不可逆的な関係にあるということが重要である。加えて、先の主体型と違うのが、ここで描かれたものが「一連の」動作や時間ではない点である。一連ではなく断絶を描くのである。

局面型は、同一場面や同一の舞台・時間上での様相・局面（全体の一部分）を複数のコマによつて描いたコマ構成である。マクラウドの例は、クリスマス、夏の日、パーティーの室内などの描写という感じだろう。いわば提喻的な表現とも言える。これが局面型の特徴の一つである。

ただし詳しく言えば、時に同一舞台でないこともある（複数の室内を描く等）。また、時に同一時間でないような場合もある（同じ場面の昼と夕暮れを描く等）。しかしその場合であっても、それらすべてを一つの場面として了解させるような効果を持つてゐるコマ構成が局面型なのである。これに対して、局面型は、あくまでそれぞれを別の場面として描くのである。また、異なる時間と異なる場所を描いた場合でも、それら同一場面と見做さうという意図に基づいたものであれば局面型、別の場面と見做すのであれば場面型、というふう理解すべきである。ただし、どちらと見做すかは、たぶん読者によつて違つたりするのだろう。

なお、局面型の大きな特徴は、コマの配列順が可逆的であるという点である。授業で学生にやらせてゐるが、ハサミでバラバラに切り離したマンガ見開き二頁分のコマを再配列させると、同形のコマに描かれた局面型のコマは、最終的にその順序を一意に決定できないことが実感

できる。局面型の多くは、物語の進行を描くものではないからである<sup>19</sup>。

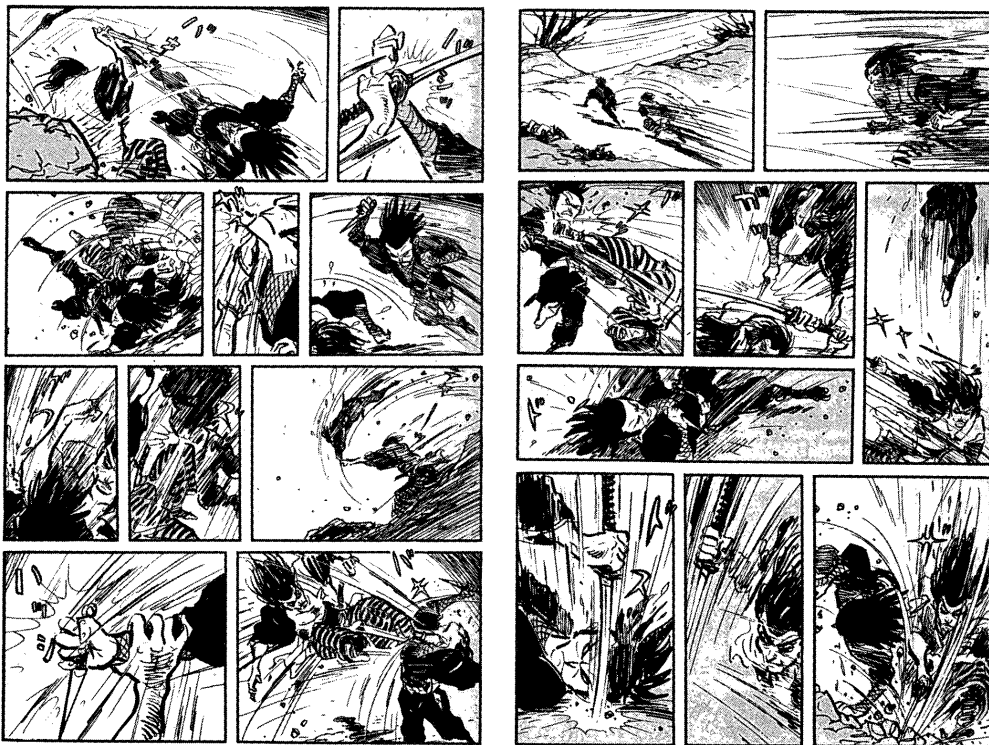
なお、一つめの特徴として提喩的だと言った。局面型はすなわち譬喩、いわばニュアンスの表現であって、それが意図しているのは対象それ自体を描くということではないのである。因みに、主体型は譬喩ではなく、そのものそれ自体を描いている。例を挙げれば、室内情景を複数のコマで描くとき、例えば、壁に絵がある、机にナイフがある、床に置物がある、等の場合、こんな部屋ですよと単に言いたいだけなら局面型だが、後に凶器となるナイフがここにありますよということを見せたいなら主体型なのである。この点を、大きな違いと考えるべきである。

ならば、最初は取り敢えず部屋を見せておくだけで、実は伏線としてナイフの存在を描いておいた、などという場合はどうか。初読では局面型と思われたコマ構成が、実は主体型だったわけである。その意味で、コマを分類することは作品を理解することそのものである。

局面型の典型例について一つ述べておこう。夏目は『手塚治虫の冒険』（二七五頁）で、手塚治虫と白土三平の描く決闘シーンの違いを述べて、白土のほうがより「合理的」なコマ割りをしており、手塚の表現は「動作に省略が多すぎて説得力に欠ける」ことを指摘している。手塚作品には手塚なりの説得力もあるのだろうが、とりあえずは正しい指摘である。ただし「合理的」や「省略」という言い方も悪くはないが、白土が動作型で描いているのに対して、手塚のそれは局面型である、と言ったほうが、すっきりと分かるしコマ割り論として構造化されているとも言えるだろう。

参考までに言えば、『カムイ伝』では、あれだけの長編でありながら、局面型のコマ割りはほとんど見出せない。雰囲気だけを見せるようなコマ割りはほぼ皆無なのである。人物ならば、何らかの意志を持ち、その意志によって行動している様を、事物や風景なら、誰かがその事物や風景を見ている、または、その事物や風景に対して何かの作用が加えられている様を、といった具合に描く。事態そのものを明確に読者の目に

焼き付けようとする。描かれたものは、すべてストーリーに直結しているのである。そして、その態度は、作品のテンションと迫力として見事に結実している。【図3】は、橘玄番（軟弱な数馬の叔父）と公儀隠密擲の手風の決闘シーンである。文字は擬音くらいでフキダシのセリフも無いので「あー、戦ってるなー」程度でページをめくってしまう読者も居



【図3】 白土三平『カムイ伝』

そうであるが、そう読んでも構わない。作者は格闘シーンの厳格な殺陣師とでも言うべく、人物に明確に動作を与えている。恐るべき執念と迫力と言って良いだろう。この部分に限らず、『カムイ伝』をはじめ白土作品は常に、誰かが何かを行っている、ある物が何かを意味している、という外形的な、すなわち動作型と主体型中心の表現になっている。『カムイ伝 第2部』に至って、ようやく局面型がほんのわずかながら見出せるが、これとてさほど多くはなく、白土工房の伝統は引き継がれていると言って良いだろう。

以上、マクラウドのコマ分類について注釈を試みた。まだ完全に分類根拠を説明しえたいとは思っていないが、いまは紙面の関係もあり、ここで留めておく。以上を簡単にまとめると、次のようになる。

- 1、瞬間型／一連の動作・運動のニュアンスを共示的に表現する。視点の変化は少なく、時間もあまり経過しない、または緩慢。
- 2、動作型／何か一連の動作・運動を外示的に描く。時間の経過は少し大きい。
- 3、主体(主観)型／視点の変化によって一連のストーリーを記述する。人であれ物であれ、描かれる対象、またはフレームが切り替わる。
- 4、場面型／場面転換。場面が変わる、または時間の経過も大きい場合もあり、コマの順序は不可逆的。
- 5、局面型／同一場面上での別の様相(局面)を描く。順序はほぼ可逆的。ストーリー自体は進行しない。
- 6、関係なし型／無関係に連続するコマ。ストーリーは形成しなくともニュアンス等、何かしらの意味は読み取られる。

以上、マクラウドのコマ分類を概観した。なお、この六つは相互に排他的(分類先は一つだけ)と考えるのが原則であろう。

さて、マクラウドは1から6に進むに従って読者による一層の補完が必要であると述べるが、それぞれの分類を見極めるのは実はどれもが平等に難しい。それは、この分類が読者の読みに強く依存しているという

ことに起因する。その読みとは、養成可能な読解力の場合もあれば、趣味や価値観、経験や人格に基づく場合もあるだろう。だが、そのいずれであっても、マクラウドのコマ分類において、いわゆる客観的な分別など不可能なのである。この認識が大事である。結局、あらかじめ定まった分類根拠も意味も内在せず、各々が読むことによってしかそれらは成立しえない、ということである。

同じことの言い換えになるが、このコマ分類は、作品に内在する文法でもなければ、我々が無意識に学習したマンガ読者共有の記号体系でもない。その意味で、六タイプの分類に「正解」は無い<sup>20</sup>。マンガを読むことによって成立する、意味の新たな発見なのである。その発見された意味のタイプとして、事後的に、マクラウドが取り出して見せたのが、この六つの分類タイプであった、ということなのである。

しかし、この客観的な分別の不可能性には、きつちりと有効性がある。作品を読むことによって、(たぶん読者ごとに)それぞれの分類が可能であり、読者は互いに分類型を示し合うことによって、それぞれの読みをそれぞれが感得した意味として言明できる、そういう有効性がマクラウドのコマ分類には有るのである。

マクラウドは、先に引用したように「《記号》がマンガのボキャブラリーなら、《補完》は文法さ。」と言った。マクラウドも、夏目『マンガの読み方』同様、マンガの《記号》性については言及している(第2章)。しかし「《補完》は文法さ」と言うのは、ほとんど説明になっていないだろう。なぜ人は補完によって「滑らかな現実」を作り出すことができるのか、全く説明していないからである。夏目はそれを行おうとした(間白の記号視、後述)。しかし、それを説明しないマクラウドの選択は全く正しいと言うべきだろう。その補完のプロセスは、たとえば認知科学などでそれなりに説明でき補完の一般式を立てられるように思いがちかもしれないが、そうしてみたところで具体的な作品の読解はたぶんほとんど不可能である。そんなものは「読み」すなわち意味を形成しないから

である。また、マンガ論においても、その補完プロセスを記述しようとする時、『マンガの読み方』式な、読者に対する強制力としての記号・文法体系を想定することになる。マクラウドはそうした陥穽を巧みに避けたいと言わなければならない。

あるべき分類という作業は、その分布を知るためのものではない。大切なのは、それぞれ分類の根拠を知ること、それぞれの分類の持つ意味を認識することである。必然的に、分類分別することにどういう有効性が有るのかということをはかっている必要がある。コマ分類の場合、「ああ、これは動作だ」とか「今、場面が転換したな」とか単純に理解するためではない。ストーリーのニュアンスや語り口を（ストーリーそのものでなく）味わうための分類なのだと思えるべきである。

さて、話を戻して、今一つの理由について述べる。すなわち、マクラウドのコマ分類の本質的な限界についてである。この限界とは、コマ分類の客観的分別の不可能性であると同時に（有効には使えませんが限界ではある）、こうしたコマ分類を行うこと自体の無意味さにも関わる。

今、コマ分類はニュアンスや語り口を味わうためだと述べた。「味わう」とは、いかにもこなれない言い方だが、いずれにせよマクラウドのコマ分類の限界とは、簡単に言えば、マンガの語り口に関してこの六分類で言いえないものがある、ということである。あるシーンなりシーケンスなり、コマの連なりがあるとしよう。それについて感想なり批評なり最も有効な読みをする際に、六つの型に分類することよりももっと言わなくてはいけないことがある、マクラウドのコマ割り理論では味わうことのできない効果やニュアンスがある、ということである。

例を挙げれば、いわゆる映画でいうカットバックなどは、その典型である。これは、マクラウドに従順にしたがえば、複数の動作型のコマ割りを、主体型、局面型、場面型のうちどれかによって複合したもの、という説明が可能である。が、なおさら分かりにくい。そんな言い方では

全くそのシーンを読み説明したことにはならない。映画技法の援用であり、カットバックである、と言わなければならない。

また、マクラウドは局面型の実例として水木しげるの作品をあげるが（八七頁）、これは、家の全景、扉のアップ、家の中、という3コマが並ぶもの。見ている人物は描かれない。その家に入ろうとする人物の視点からの視野を順番に描いたコマ割り、それゆえ当然、不可逆的なコマ割りであり、私の感覚では局面型というより主体型である。ただし、「家の雰囲気というものを描くだけであれば局面型とも考えられる。しかし、このコマ割りでは描こうとしているのは、扉の装飾や中の道具類の様相といった雰囲気ではなく、その人物が家の中に入っていくという事態、およびそのスリルである。局面型が主体型かでもめている場合ではない。

また、とりあえず瞬間型として分類しておいたスローモーション的な効果にしてもそうである。臉を閉じるといった単純な瞬間型と、スローモーション的な急に時間が緩慢に感じられる効果と、そのシーンの意味やニュアンスは明らかに違う。これを一緒にせざるをえない分類など、ほとんど意味がない。

そして、本稿においてはこれが一番重要なのだが、楳図におけるある種の、しかも典型的なコマ割りのしかたである。一つは、瞬間型の特異変形とも言うべき反復的な表現。一つは、ナレーションがかぶさる表現である。前者については後述するが、後者のナレーションが持つ効果については本稿の目的ではないので注で述べておく<sup>21</sup>。

また、少女マンガなどに多用され、夏目が「問白」の実例としてあげられるコマ割りなども、マクラウドの分類には収まらないものである。

ただし、これらの批判によって、マクラウドのコマ分類の射程を限定し軽視するのは好ましくない。くり返しになるが、このコマ分類を行うことの有効性は「読み」の確認にある。一つ一つ分類してみる作業のなかで、当該作品の特徴的な表現などを発見する可能性が有るはずである。「味わい」の発見である。統計を取ること自体にはなんの有効性もない

し、取られたデータにも客観性（正解が作品に内在する、または誰がやっても同じ結果が出る）はない。意味があるのは、分類作業において作品の読みが試されていること、そして、それを自覚することである。

他方、コマの大きさや形、フキダシに描かれた文字の持つ時間性、コマ内での運動（時間）表現などは、既にマクラウドのコマ分類の射程外の問題であるから、限界とするには当たらない。われわれは、マクラウドの論点から、有効性を讀むべきである。

ともあれ、私も授業で、学生にマクラウドのコマ分類を理解させ（これがかなり難しいが）、実際にやらせてみるが、読解における方法論として、今まで見過ごしてきた面を讀み取れるようになった、つまり一層「味わう」ことができるようになった、という意見を多く聞ける。

## 2、夏目房之介のコマ割り理論

マクラウドのコマ割り理論においては、ストーリー、コマの大きさや形、画面意識の三点が捨象されている、と述べた。これらの捨象は、マクラウドの理論の徹底したスマートさであるが故に、限界と言うべきではないにせよ、やはり大きな見落としという感がある。特に、三つ目の画面意識がそうであり、次にコマの大きさや形がそうである。マクラウドには、意外なことに、この見開き単位の発想やコマの形や大きさによる視覚効果という考えが希薄である<sup>22</sup>。

そもそも、マンガとは、見開き単位で鑑賞する芸術ではないのか。

マクラウドと異なり、夏目のコマ割り論で見べき点は、まず最初に「見開き」としての画面を基本とし、その中にコマが構成される、という考え方である。これは、実作の手順に従ったあり方というだけではなく、読者の側からしても実感できることである（なお、以下「画面」という語は、一つのコマの中に描かれた絵という意味でなく、見開きなどコマの集積、コマの全体、という意味で使用する）。

また、これは、レッシング以来のいわゆる時間芸術（継起性）と空間芸術（並存性）の区別<sup>23</sup>において、その空間芸術性を優先してマンガを見ようとする態度というわけでは必ずしもないが、ただ、微妙な重点の置き方という点では、画面性への意識が少なくコマとコマの関係性を六つに分類したマクラウドが継起性に重点を置いたのに対して、夏目は並存性に重点を置いた考え方になっている、ということは言えるだろう。原義的にも、継起性がマンガのストーリーやテーマであるのに対して、並存性が視覚効果やニュアンスの表現に関わるものである、と言えるかも知れない。が、このあたりは分別してもあまり意味が無いだろう。継起性と並存性の双方を兼ね備えたのがマンガであるという意識は、マクラウド、夏目ともに明確にあるし、その違いは各々が論述する際の言い方の順序の違いという程度の差しかないからである。しかしながら、それを分かっておくだけでも、彼らの論を理解しやすくなる利点はある。

さて、以下、具体的に夏目のコマ割り論について検討していく<sup>24</sup>。

夏目房之介においては、『マンガの読み方』<sup>25</sup>（以下『読み方』と略）の第4部、および『マンガはなぜ面白いのか』<sup>26</sup>（以下『面白いのか』と略）の第1部9〜11章がコマ割り論である。これをもとに検討してみたい。ただし、この二著は同じことを書いているようでいて、微妙に説明の順序も違っていたりして、印象ほどには構造化されておらず、そのエッセンスを過不足無く抜き出し理解するのは案外骨が折れる。ここでは夏目自身が言う三つの要素にそれをまとめ、私なりに整理してみたい。

今要約すれば、(1)コマ分節による時間継起、およびその整序、(2)圧縮と開放による視線の誘導、(3)見開き平面空間の表象性、以上の三要素である。そして、その統合によりコマ割りや頁、見開きは構成される、とする。

なお、この三要素は、60年代以後の典型的な少年マンガのコマ割りの分析を通して取り出された基本要素であり、少女マンガや実験マンガなどは、またそれ以上に複雑な分析が必要である、とする。こういうこと

るは、論点をより分かり易く整理して、理解を助ける良い点である。

#### (1) コマ分節による時間継起、およびその整序

まずここにはコマ割りにおける二つのポイントがある。一つは、マンガにおいて、複数に割られたコマとは時間継起そのものである、ということ。そして、継起性を内包するコマが頁や見開きといった単位で並存的に整序されるということ。この二つである。夏目の論旨は並存性に重点が置かれ、常にそこへの言及を目指す点では、マンガの表現や効果を重視しようとする態度で好ましいのだが、この二つが錯綜してしまう感じがする。ここではこれを分けて、夏目の論を整理していこうと思う。

さて、一つ目の「時間継起」とは、ストーリー（時間）をコマに分節して描くのがマンガだとした場合、そこにはコマが一定の順序に従って読まれるという規則が前提としてある、という指摘である。夏目の言い方によれば、「コマの移行は、時間が次々に移る時間継起の機能でもある。だからこそコマは無意識に一定方向に読まれる。」（『読み方』一七三頁）。すなわち、コマは一意に決定される順序というものを持っている、という指摘である。言い換えると、それこそがマンガに流れる時間である、ということとも言える。

さて、ならば、マンガに流れる時間とは、どのようなものか。夏目はコマ割りによる時間は伸縮自在であることを述べる。「コマが、あるいはコマの間が含む時間は伸縮自在であり、この左右ページには大きな時間密度の差がある」（『読み方』一七六頁。なお「左右ページ」とは、夏目が例示した石森『龍神沼』の見開き二頁のこと）と述べる。

これも当たり前のようでいて、非常に重要な指摘である。映画などなら、一ショット内においてはスローモーションや早回しなどを使わない限り、時間は一定の速度で観客に与えられる。複数のショットからなる一シーンにおいても、ジャンプショット（途中の動作を省略する）、ダブルアクション、トリプルアクション（同一動作を複数のショットで繰り返す）などを使わない限り、速度はあたかも一定であるかのよう

返す）などを使わない限り、速度はあたかも一定であるかのようには振る舞う。映画などでは時間を一定に保たないほうが特殊で、そのために特別な手法が必要なのである。対してマンガは、特に何らかの手法を使わずとも、与えられ読み取られる時間は常に一定しない（なお、これは読者が任意の速度で作品を読めることとは無関係）。コマとコマの間においてはもちろん、一コマ毎においてもである。つまり、マンガ作品には作品以前にア・プリオリに与えられている時間など存在しないのである。マクラウドの言う「マンガを読めるようになるってことは、『時間』というものを空間的にとらえることができるってことだ。マンガの世界では『時間』と『空間』はまったく同じものなんだ」（注6）も、この事態を言うものと理解できる。この時間の非定速性は小説でも同様だが（描写やセリフの文字数・音節数と描かれた物語的な時間量とに関数は成立しない）、時間が直接に意識の上に展開される小説に比べ、いったん空間的に展開されるのがマンガであると言えるだろう。

以上、コマ割りによる時間継起とは、一意に決定される時間を内在しており、かつまたその時間の速度（密度）は一定ではない、というコマ割りによる基本的な論理の指摘である。

次に、その時間継起が、どのように整序されるか。時間の継起という論理は紙平面上にどのように配置されるか。すなわち、マンガの画面におけるコマの並存性の問題である。

夏目において、これに対する論点は三つある。まずは、画面において右上から左下に向かって、コマが読まれる順番というものが決まっている、決まってきたというもの。これは、歴史的にも実証されるもので（縦優先であった時代、コマ番号があった時代などがある）、ある種の明確なコード化がなされてきているとも言っても良いだろう。

二つ目は、少女マンガや実験マンガなどでは、こうした時間継起に従わないコマ構成もなされることがある、ということ。本来、ストーリーは一意に継起的に決定されるはずのものでありながら、並存性を有する

マンガにおいては、継起性を破壊するコマ構成も可能であり、それがまたマンガ独自の表現を獲得している、という指摘である。

三つ目は「間白」である。が、これが最も要注意で、夏目のコマ割り論のある特徴または限界を具現したものになっている。間白という用語が提案される前提に有るのは次のような問いである。すなわち、そもそも一連のストーリー（人物の動作や状況）がマンガにおいてなぜ表現できるのかという問題である。映画などなら撮影するだけで取り敢えず表現できるだろう。が、マンガの場合、二つ以上のコマ、すなわちコマ構成によって、なぜストーリーが、または動作、時間が表現できるのか。

この問題は、言い換えれば、継起性と並存性がどのように統合されているか、という問いでもある。マンガが継起性と並存性とを有した総合芸術であることは、もはや異論のないところだろう。では、継起性と並存性を統合するものは何か。それがコマである。では、継起性と並存性はコマによって、どのように統合されているか、という問いなのである。

これは、マクラウドにおいては《補充》、つまり読者の読みの可能性や意味形成性として提起された問題であった。マクラウドは先に見たように、そのプロセス自体を説明するのではなく、事後的に見出される補充のタイプを六つのコマ分類として提示した。他方、夏目の場合は、コマとコマの間として、「間白」という用語として提案したのである。これが、マクラウドの Between や Gutter の翻訳「間白」とは、根本姿勢において全く異なっているのである。

「間白」について、マクラウドの補充作用に比して、夏目は間白自体の意味作用、記号作用を強調している。例えば、枠線のオブジェクト・レベル化、間白の消滅による効果、変形の間白などがその論点で、夏目はこちらに多くの頁をさいて力点を置くが、総じて要するに、間白をマンガの記号性の一部として捉えているのである。夏目は「隙間自体がマンガの文法の中で、重要な品詞としてふるまう」と言い、それを間白と名づけたのである（『マンガの読み方』一八四頁。また、『面白い』一六

一頁にも同趣の説あり）。すなわち、夏目の言う間白は記号体系の要素である音喩・形喩と並列な関係にある。その意味でも、夏目のコマ割り論は、マンガを記号体系として理解しようという方向に常に向かっているのである。

また、この方向性を補強するものとして出される日本語の表記法、すなわち表音節文字の仮名と表意文字の漢字の併用とマンガとの類似点の指摘（『面白い』一八〇頁）などは、俗流日本文化論に過ぎないし、文化の本質主義を誘発するような論旨であまり感心しない。夏目ではないが、コマ構成と膠着語としての日本語との「強い類似」を指摘する論もある<sup>27</sup>。こういう俗流文化論が日本が「マンガ先進国」であることの補助的な説明に使われるのはお笑い草も甚だしい。夏目の言う「品詞」としての間白が膠着語における日本語の助詞に相当するのかどうかは不明であるが、こうした原理化、基礎付け理論は、やはり感心できない。

もちろん、夏目のコマ割り理論は、そうした俗流文化論にのみ還元して反駁されるものではないのだろうが、いずれにしても、間白を記号視し、そのタイプや効果を図鑑的に列記提示しようとする志向性については、強くここで指摘しておきたい。この志向性は、マンガをステイックな記号体系（一定の手順により解読可能）として見ようとする態度である<sup>28</sup>。

次に、時間継起とその整序によって生じるマンガ特有の表現効果についての指摘を見ておく。夏目は次のような指摘をする。すなわち、「コマは、すぐ隣合ったコマの相互関係だけで落差を生むのではない。ページ単位、見開き単位、作品全体と、より上位のレベルへと落差を重ねていくのである」（『読み方』一七六頁）。ここで言われる「落差」とは、(2)で述べるコマの大きさや形による「圧縮と開放」の落差であると同時に、コマ同士の時間の落差も含意している。そして、頁単位、見開き単位において、時間の落差が小さい瞬間的なコマを並べた際に、画面として読



者の視線を一意な継起性において誘導せず、視線が元のコマに戻るような円環的な誘導を行う効果を生むことがあると指摘する。例として、森川ジョージ『はじめの一步』の一シーンを夏目はあげる。幕之内一步がパンチを繰り出すシーンが、全体の俯瞰、目のアップ、顔のアップ、拳のアップ、大コマでの全体像と、微細に分節されることによつて、また、パンチの動作それ自体が極めて短い時間であることによつて、ページ全体が瞬間の一シーンであるかのような印象を受け、そのために画面全体での一意な継起性が崩れ、読者の視線は円環運動を描く。すなわち、「この回転は通常の読みを裏切る超高速的な瞬間的分節で、こうなるとコマの時間継起性は中和してしまい、同時的な瞬間に見える」（『読み方』一七七頁）と述べている。これは、マンガに流れる時間の速度が一定ではなく、伸縮自在であるからこそ成立する効果である<sup>29</sup>。

これも重要な指摘である。夏目は明確には言っていないが、峠あかね風に言えば、映画やテレビと違った、または超えた、マンガ独自の表現形式である。短いショットのインサート（カットイン）は映画でも使われるだろう。しかし、それが全体の画面に配置され、同時の瞬間の連鎖、またはそれぞれのコマの円環的運動として、特殊な画面効果を生み出すのはマンガだけである。なお、こうした効果を持つコマ構成は、実は楕円にも多用されるものであるが、それは後述する。

## (2) 圧縮と開放、および読者の視線の誘導

夏目は、コマ構成の効果を知るための実験として、コマを横一列に並べている。棒グラフのごとく一目瞭然にそれぞれのコマの大きさが異なっていることが分かる、と言う。これによつて夏目が問題とするのは、物語の展開進行に合わせてコマの大きさや形が工夫されているということである。その工夫が「圧縮と開放」で、これもマクラウドが軽視した視点である。

コマの形には、一般的なものとして矩形があり、その矩形も縦長コマ

の場合ならば開放、横長の場合なら圧縮、という具合に、それぞれ特有の効果を持つ、と指摘する。また、不等辺四角形や三角形、曲線や円形などのコマにおいては、一つのコマの中に圧縮と開放とが内包されている。そして、先にも掲げたが、「コマは、すぐ隣合ったコマの相互関係だけで落差を生むのではない。ページ単位、見開き単位、作品全体と、より上位のレベルへと落差を重ねていくのである」という、圧縮と開放による「落差」が指摘され、画面全体、作品全体へと展開される。コマは、最終的には掲載雑誌や本に限定される縦長の画面という限界はあるにせよ、その画面を区切る際、一つひとつのコマは大きさと形（縦横比）を自由に变化できる。そうしたコマを並べることによつてコマ同士の差異（落差）が生まれる、という指摘である。これは、マンガが映画やテレビと最も異なる点である。

「圧縮と開放」という言い方は、用語としても説得力いわゆる普遍性があると思う。共通言語として利用可能である。コマの形や大きさが作品にもたらす効果としても、決して夏目は、そこにはコマに内在する記号性のようなものを見出しているとは言えない。コマの形や大きさは、関係論的な対象であるからである。

さて、しかし、これと同時に夏目が問うのは、いかにして読者の視線または心理が誘導されるか、というものである。夏目がここで例に引くのは石森章太郎の作品である。夏目は、『ボンボン』や『龍神沼』の具体例をもつて、読者の視線が画面上でどのように移動してゆくか説明する。丁寧かつ延々と説明しながらも「マンガ家は半分意図的に、もう半分は無意識に、引き寄せた視線をどう運動させるかに心をくだく」（『読み方』一七四頁）、「こうしたコマ構成による読者視線の誘導は、どれもが無理なく、それでいて巧妙で効果的です。（中略）もちろん誰もこんなふうに分析的にマンガを読みやしないので、全部無意識に読んでいることです。作家にしても半分は無意識の計算だと思えます」（『面白い』一四六頁）などとすこし肩透かしをくらうが、それは、作家が読者の視線を誘導し

ていると言ひ、その視線の軌跡の存在を想定してしまつた以上、反論防止に「無意識」を持ち出さざるをえなくなるからである。

このあたりが私にはひっかかるのである。すなわち、夏目は「圧縮と開放」を、作品の物語展開の重要な役割を見るのみならず、読者の視線を誘導するというかたちで捉えようとする。これは直接に良いとか悪いとか言えるものではないが、ストーリーが効果を持つて表現される、という事態を、作者の意図に従つて読者は読む、という前提につなげる点で、このあたりは徹底して作者の側に立つたマンガ論である。すなわち、読者は作者の意図を消費的に解読する存在となる。

もちろん、夏目も読者の視線が常に恣意的で予測不可能であることは知つてゐる。しかし、次のように言つてしまふのである。

もっとも、実際の読者の読む視線はよりランダムだ。遊泳し、後戻りし、回転し、コマを飛ばし、全体としては右上方から左下方へ向かう。読者の読みの時間を完全に制御するのは難しいだろう。(『読み方』一七七頁)

この部分の解釈は、多少微妙だが、次の(3)の画面のメタレベルの約束事と合せて解釈すれば、読者の視線がたとえランダムであつても、右上方から左下へと誘導することは可能であり、それは完璧ではないが、ある程度誘導可能である、という意味に理解できるだろう。もちろん、作者の工夫によつて読者がそれを正しく享受することは一定の有効性があるし(教育や訓練としても)、それももちろん鑑賞のしかたである。そして、作者の工夫が成功しているかしてないかを読者が云々するのも、それはそれで受容のあり方である。ここまではよい。

問題なのは、読者の視線を誘導するために様々な手法やコードがあり、そのコードの体系を学ぶことがマンガを読めるようになることであり、これが分かるからマンガが読めるのであり、それが分からないとマンガは楽しめない、そういう高度な読みを習熟しなければならない等々というような論調である。しかし、そう考えなくてはならない必然性はどこ

にもない。作者と読者は常に非対称の関係にあるからである。読者は自分なりにしか読めない、いつまでたつても。だから、作者は思いが伝わるように技術を磨くだけである。その思いを暗闇の向こうにいる読者に、とにかく投げるだけである。伝わるかどうかは作者には分からない。ただ、事後的には読者に応じて何らかのかたちで伝わつてしまう。が、正解かどうかは分からない。ただし、その受け取つた中味を同じだとか違うだとか人と語り合うことはできる。また、たとえ同じであつてもどこまで同じなのか客観的な保証は最終的にはどこにも無い。それが作者と読者のすべてである。

いずれにせよ、この「視線の誘導」については微妙な点ではあり、(2)の段階ではことさらに批判する必要もないが、こうした作者中心の思想だけ注意しておけば、(2)は利用可能な言説であると思われる。

### (3)見開き平面空間の表象性

コマを並べることで時間が継起し(1)、コマの大きさや形に変化を加えることで物語を効果的に展開する(2)、上述の二点を成立させる大前提として、夏目は、見開き上の画面にそもそもメタレベルのコード(オブジェクトレベルに在る物語に対して)が存在していると指摘する。

この点については全く賛成できない。コマ割り論においてこれまでは微妙だつた夏目のコード至上主義的な論調は、ここに至つてピークを迎えている。

見開き平面空間の表象性とは、まず一つは、右上から左下にコマが構成されねばならない、ということである。これは、(1)の時間継起でも述べたくだりと重なるが、この(3)はその大前提を原理化しようとしたものと言える。同時に、画面構成の意図としては、次のように言う。

読者がマンガを読む視線は、まず右から左への無意識の方向感覚は「前へ」「より遠方へ」を意味する。さらに上方から下方へ読む時は「深まり」「落下」を意味する。すると、右ページでいったん下方

へ降りた視線が左ページの上方へと斜めに上昇するとき、読者の無意識的な方向感覚は、喩えていえば「さらに遠い上方へ」天上空間」へと飛翔し、開放しようとするのである。(『マンガの読み方』二〇三頁)

画面に上下左右という観念が成立することは認められる。コマ内においても水平線、垂直線は守られているし(通常、人物は真つ直ぐに立って描かれる)、話し合う二人は別々のコマに描かれていても向かい合っている(イメージナリ・ラインはマンガにおいてもむやみには破られない)。次の頁へのめくりを意識してコマ割りはなされる。何よりも、そもそもコマは並存(上下左右に並べられる)されている。しかしである。夏目の言うような例えば「天上空間」なんてものを、読者はほんとうに感じて左頁に移るのか。深まるなあ落ちてくるなあとか思いながら下のコマに移るのか。奇怪な想像と言うべきである。無意識に感じていると言われればそれまでだろうが、しかしそれほどこれは普遍的で強制力の強いコードなのか。そうではない。

すなわち、画面上のコマにおける上下左右といった観念は、コマ構成が有り、そこにストーリー(継起性)を有するからこそ成立するものである。コマ以前の物理的な本の上下や左右に規制され基礎付けられているものではないのである。読まれているのは、コマであつて、物理的な本ではない。当該のコマは、それが読まれている最中には常に認識の中央に位置している。だからこそ、コマに継起性と「圧縮と開放」とが成立しうるのである。そして、コマに上下や左右が成立するのは、そのコマの絶対的な位置(本の右上にあるとか、左下にあるとか)によつてではなく、まず第一に、左上から左下へというコード化された継起的秩序によつてであり、次に、そのコマと別のコマとの比較、すなわちコマとコマとの相対的・関係論的な、つまり事後的な並存的秩序によつてなのである。作者にしても、物理的な位置にだけ注意してコマを構成するわけではあるまい。隣や上下にどんなコマが来るか、その相対性を気にか

けるのではないか。コマ割りは、ポスター(ふつうコマに割らない)に文字や絵を配列するのとわけが違う。

しかし、夏目はあらかじめ基礎付けられていると考えたいようである。その論証のために、カンディンスキーや箱庭療法などを援用して、人間の空間認識に関わる種の絶対的な法則性を述べようとする(『面白い』一五一頁)。こうした発想は、演劇での上手・下手の区別に対して、人間の心臓が左にあること、陸上競技のトラックが左回りであることなどに関連付けられたり、また、映画の画面構成などを論ずる際にも言われてしまうことのように<sup>30</sup>、喩えれば、脳生理学による「脳産教理」<sup>31</sup>とか分子生物学による遺伝子決定論とかに似た論理の立て方で、原理主義的、根本教義的な立論の常套手段である。一流だった専門家(この場合マンガ批評)が三流の文化人になってしまふ時機がここにある。

もちろん、人間には動物的な上下左右の観念・感覚が備わっている。しかし、そのことをマンガのそれへの論証とすべきではない。論点は二つある。まず第一に、空間認識の感覚は結局は文化的なものであるという点。この表象空間論が無意識のコード体系の記述に留まっているうちは、それは個別的な文化所産である以上まだ許せるが、「人類に普遍的なもの」すなわち普遍的文化という可能性をちらつかせるのであれば、もはや話は別である。人がマンガを読む行為はあらかじめプログラムされた営為でしかないことになってしまう。夏目は次のようにも言う。

つまりコマの形式には、人間が空間の左右上下などに対してもつ文化的な意味が強く作用している。それが人類共通のものか、地域文化によるものか一概にいないけれど、無意識の空間表象としてマンガの表現にかかわっているということだ。それは1コマの中でも作用しますし、ページや見開き単位でも作用します。(『面白い』一五二頁)

いずれにせよ、マンガの絵やコマの方向の意味が日本固有の、あるいは各国固有のものなのか、もつと人類に普遍的なものなのか、

一概にいきれないものがあります。このあたりはもつと綿密に内外のマンガを比較したり、他の分野の研究から教わらないとわかりません。(『面白いか』一五一頁)

教わっても無駄である。どんな分野にも普遍主義と相対主義の二様があり、享受者は自分の好みのほうを採ってしまうから。いずれにせよ、コマ内においても、画面においても、そこに成立する上下左右の観念は、人間が普遍的本能的に有している上下左右の感覚を超えるものなのである。だからこそ、マンガは寝転んで読むのである。

第二には、くり返しになるが、コマの位置とは常に関係論的なものであつて、物理的絶対的な本の位置に基礎付けられてコマ同士の意味を作り上げるわけではない、ということである。コマ構成は、物理的な上下左右の位置関係を利用することも可能だが、無視することもできる。つまり、マンガは常に物理的な状態を超える力を持っているのである。だからこそ、紙の上のインクの染みに絵や文字を見出すし、並存的に整序されたコマに継起性を見出せるのである。そして、物語やテーマを見出せるのである。

以上、結論として、(3)の論点すべて不要である。(1)で述べた、各々のコマに内在する時間継起性においてコマは平面上に並存的に展開される、という論理だけで充分であり、それ以上の妙な発言はしないほうがよい、ということである。

以上、夏目のコマ割り論についてまとめておく。

夏目のマンガ表現論には総じて客観志向がある。「コードへ」という客観志向と言っても良い。本稿では音喩・形喩等のマンガ記号論には触れないが、マンガ記号による意味の伝達性を中心に考察する、そのレベルでは客観性の説明はそれなりに有効である。しかし、コマ割り論については、コマ割りが本来持っているダイナミズムの中で夏目の客観志向は分裂する。コマに内在する時間継起性、その時間の非定速性、およびそ

の平面上への並存的整序、それに伴うコマの大小や形態、配置関係による視覚効果など、コマ割りにおける重要な点を指摘していながら、言うよりは、それらの重要性により、コマ割りそのものが客観志向とは相容れないものであることがより明確になってしまふ。それは、コマ割りがもたらすマンガ独自の効果は、決して客観的で一意的な解釈に収束することが無いからである。なぜか。それは、それぞれ個別的に存在する読者において、それぞれの解釈がされてしまふからである。小説作品の解釈が人により時代により揺れ動くのと同じことである。

コマとコマとのダイナミズムにしても、夏目は間白という用語をもつてステティックな記号作用として理解し、コマ間の補完のプロセスの説明へと急ぐが、なぜ夏目は補完のプロセスを説明しようとするのだろうか。それは、マンガを作者の意図を伝達するメディアだと考えているからである。読者はこう読むべきだ、という信念がここにある。そして、作者の意図がきちんと伝達されることを言うためには、その読者の客観的(というよりは客体的)基盤を言い当て、作り上げる必要がある。それによつてのみ補完のプロセスは基礎付けうるからである。当然その志向は客観性へと向かい、(3)のような本質主義的文化論を誘引する。そうした客観的な基盤・原理によつて、それぞれ個別的な読者の理解を、正しい理解と間違つた理解とに分別することが可能になるからである。すなわち、こう読むべきだという「信念」は「論拠」に転化する。

夏目の何が間違っているかと言えば、補完のプロセスを記述しようとする、この客観志向である。補完プロセスは説明する必要などないし、できない。補完は、補完される前にいくら予測しても意味がない。補完する側の存在を予測できないからである。しかし、ある特定の個人が読んだ後には、結局何かしらのかたちで補完されてしまふのである。それがすべてである。喩えて言えば、方程式は立てられないが、事後的には解が一つだけ決まるような問題<sup>32</sup>、それがコマ割りなのである。マクラウドは、こうした関係をソシアル・ダンスに喩えたが(注5)、これを方

程式に喩えれば、もしもたとえ作者側の方程式を透明な記号として記述しえたとしても、読者側の変数式は予測出来ない。しかし、両者の連立方程式によって、事後的には解は一つに決まる、ということである。

### 3、マンガにおける画面意識の実例

夏目のコマ割り論において、頁や見開き単位を基本と考えた点については基本的には賛成であるし、本稿における夏目の所論への批判は、その根本にある原理主義、コード至上主義に起因している。そのため、夏目の論点それ自体をよりよく理解し応用していくための積極的な意見はあまり言えなかったため、その代わりとして、私がひとつの理想とするような見開き効果の実例をあげておきたい。マンガにおける見開き効果、およびそれを基本としてコマ割りを考えるべきだという主張の補助にはなるだろう。

そのコマ構成が、一意な時間継起に従ってなされたものでありながら、その頁や見開きの並存性のほうにより印象が強い、という画面構成を得意としたのは、ほかならぬ石森章太郎（石ノ森章太郎）である。

このようなコマ割りの根本にある考え方を総称して画面意識とでも呼んでおく。コマを、時間継起に従って直線的に配列されたものとしてだけ見ず、コマの上下左右に別のコマが構成されているという意識であり、加えてそのことを主張しようとする意識である。

まず、石森の画面意識の基本的な考え方を紹介しておきたい。石森は、『佐武と市捕物控』の画面表現が小説家や映画関係者から誉められたことについて、次のように言った。

長年の文学と映画へのコンプレックスが少しほぐれたのも、この作品がきっかけだった。かの森茉莉さんに、「岡本綺堂の小説を読んでいるみたいで、いちばん好きな作品」とお褒めの言葉をいただきたい。小松左京さんは、「これが直木賞の対象にならないのはおかしい」

とまで言ってくれた。

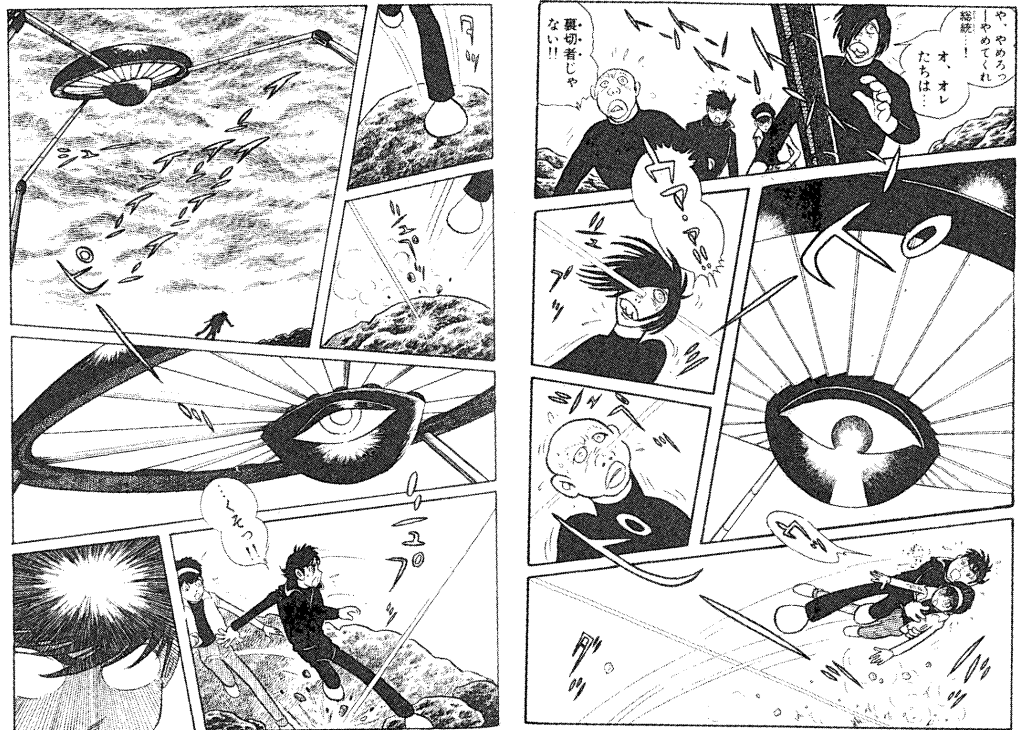
映像関係の人たちからも嬉しい言葉をかけてもらった。江戸の梅雨を伝えたくて、パーッと雨を降らせて下のほうに黒く濡れた瓦屋根だけが続く江戸の町を描いたりすると、映画監督たちが、「ああいうカット撮りたいんだよな、俺たちも」なんて言う。お世辞だよな、なんて思いながらもやっぱり嬉しい。やっとマンガでしか出来ない表現を探し当てたような気がした。

考えてみれば当然のことなのだが、文字を紡いでいく小説、カメラを通じて画面を構成する映画とは表現方法がまったく違うのだ。そのことに、僕だけじゃなくてマンガ家みんながようやく気がついた時期でもあったのではないか。小説や映画をしのぐような作品をなんとか描きたいとずっと思いながらやっていたうちに、コマの割り方や画法、テーマのとりえ方などマンガ独自のスタイルを突き詰めた。なんとなくその手応えがあったころ、文学や映画など他ジャンルの人たちのほうから「超えてるじゃないか」と言ってもらえるようになっていたのだ。<sup>33</sup>

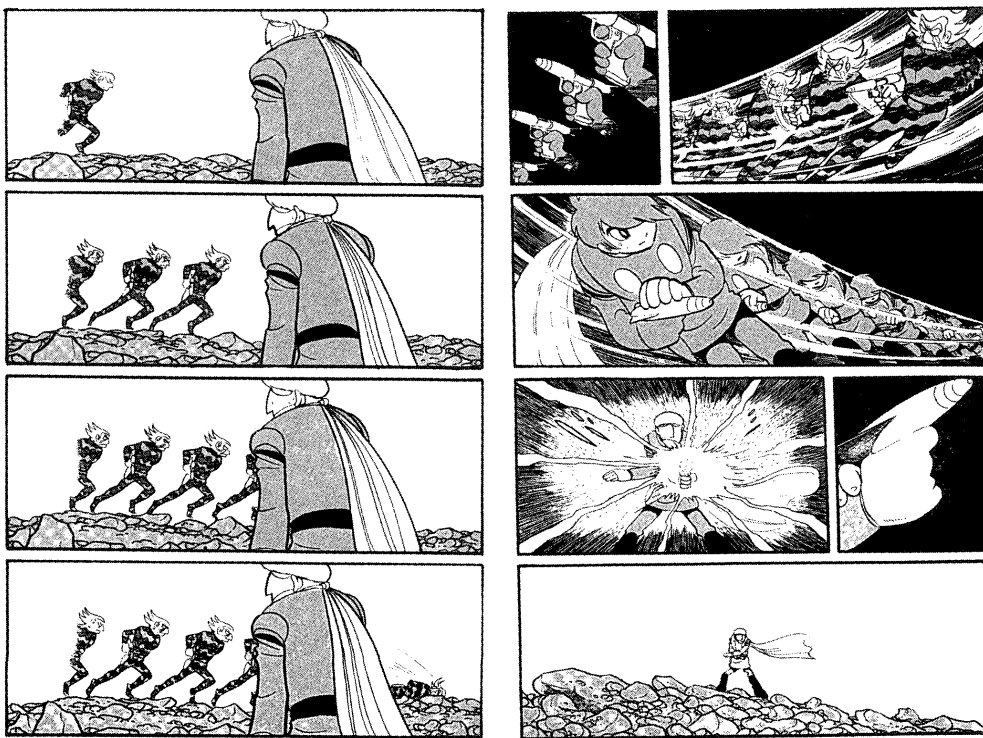
「マンガでしか出来ない表現」、マンガ家はそういうものを理想としていたはずである。石森の画面意識は、注12に引いた「言うなれば、絵コンテやもん」とピント外れの自慢話になってしまいう人とは大きく違う。では、何がどうマンガでしか表現できないものなのか。具体例で見えていきたいが、『佐武と市捕物控』以外の例をあげることにする。以下、最早小難しい理屈抜きでスゴイと言うしかないような、マンガのコマの快樂である。

【図4】では、戦闘シーンを不等辺四角形でモニタージュシ、その上にコマをまたいでオノマトベが掛っている。不等辺四角形による構成は一コマごとの独立性を弱め、戦闘シーン全体を局面的に見せているが、これはみな動作型のコマ割りであり、一つ一つのコマには明確に動作の意味が備わっている。また、引かれた枠線は、みな微妙にずれながらも

幾何学的な文様を浮かび上がらせていて、非常に美しい構成である。  
 【図5】である。加速中のSSと敵サイボーグとの戦闘シーンで、SS4  
 がとどめを刺すところ。SS4には加速能力は無いが、聞かれたSS6の加  
 速中の音や気配によって敵の位置を察知し倒すのである。左頁では、敵  
 サイボーグが倒され加速状態から可視的な状態に戻り倒れるシーンを、

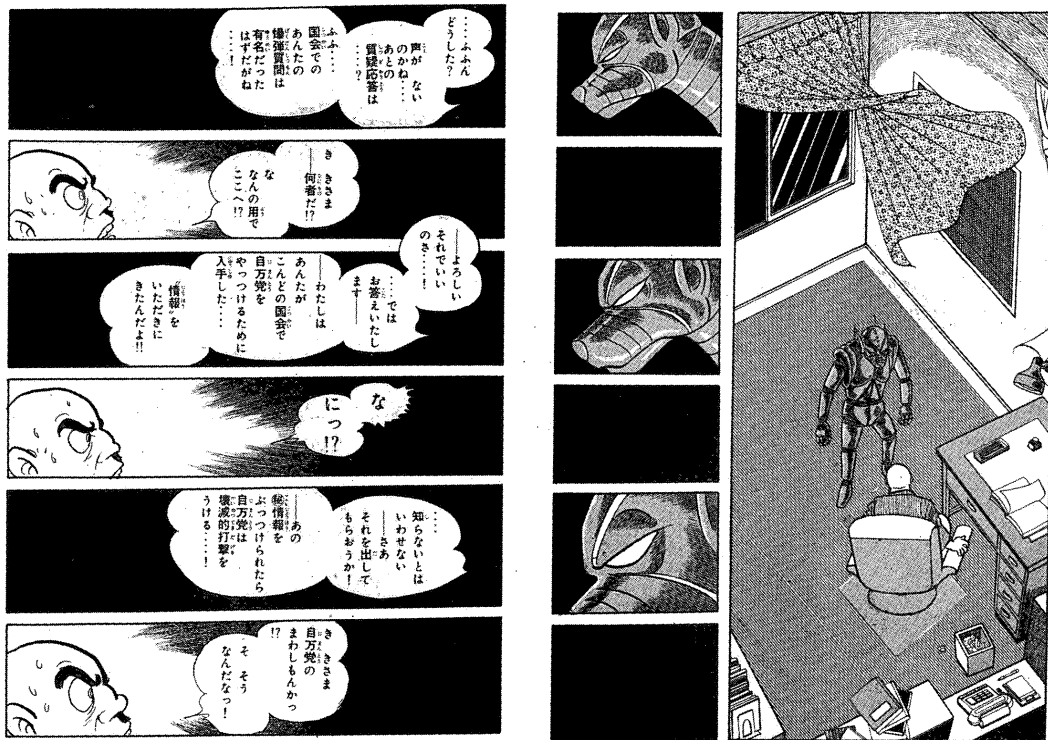


【図4】 石森章太郎『イナズマン』



【図5】 石森章太郎『サイボーグ009』

単純で大胆な四段割りによって、静と動の対比として表現している。SS4  
 が動いていないのは、ストーリー的には留めを刺しても動く必要がな  
 いからであるが、視角効果としてはそういう理由からではない。大きく  
 描かれた手前のSSを全く動かさないことよって、小さく描かれた敵  
 サイボーグの倒れて可視的な状態に戻るさまを大きく注目させるのであ



【図6】 石森章太郎『ロボット刑事』

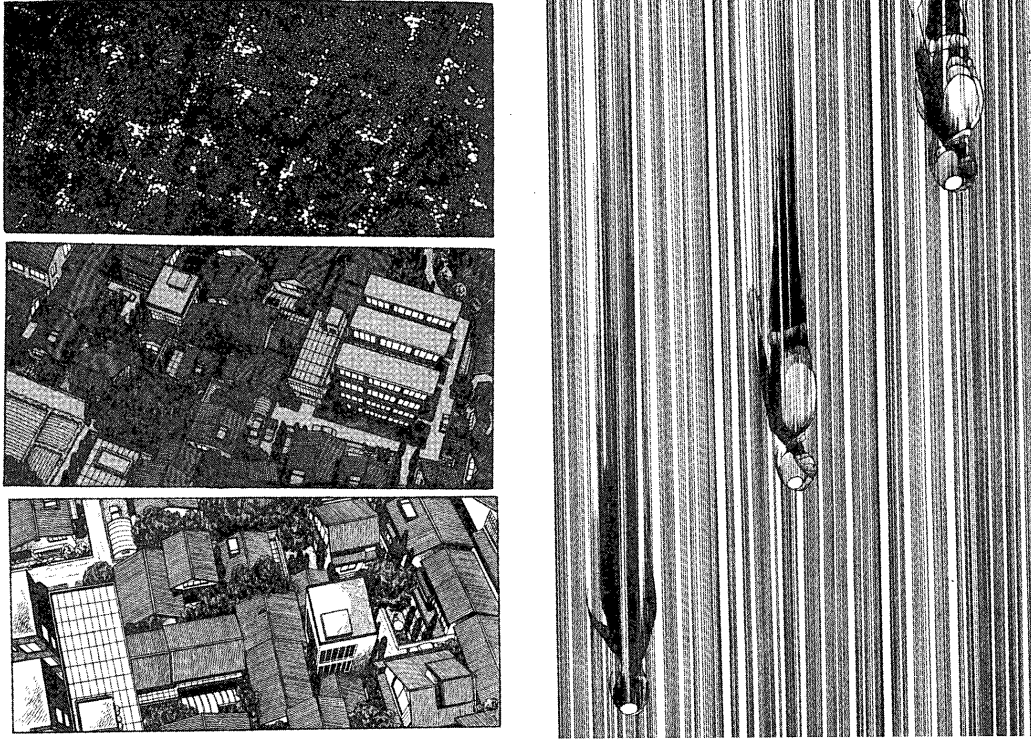
る。これをもしアニメーションで再現したら、ずいぶん経費的にも作品の質的にも（CGはセル1枚で済む）安っぽいショットになるだろう。四段で並ぶという並存性によって、動画では表現できないマンガ独特の視覚効果を有するのである。

次は【図6】。右頁の2コマ目以後が石森ならではの幾何学的なコマ割りであるが、幾何学的というよりはむしろ不自然、奇異な感じと言ったほうがいくらいであろう。このインパクトによって、長ゼリフも飽きさせない。マクラウダ的には、単なる主体型のコマ割りということになるが、このコマ割りの持つインパクト、語り口は、「主体が切り替わっている」ということだけで説明しつくせるものでは決してない。また、ストーリーの進行としては、右から左へ、上から下へという基本コードを破っているわけではないが、黒ベタの背景と相まって、敵ロボットと人物とそれぞれが、コマの枠線を超えて妙なまとまり感を持って立ち現れている。なお蛇足になるが、一コマ目での、カッコいいカーテンの揺れ具合が、敵ロボットの侵入を明示している。

次の例に移る。カットバックはもともと映画の手法だった。これを最初にマンガに持ち込んだのはやはり手塚であろうか、私は分からないが、少なくとも石森はこれを明確に自覚した上で、だれよりも効果的に作品上に展開した。その一例は、『マンガ家入門』<sup>34</sup>で自注を加えた『龍神沼』である。夏目も『読み方』で『龍神沼』のカットバックに触れるが、何の意図か、石森が自注を附した箇所は用いない。しかし、典型例としては、やはり石森自身が言う部分をあげるべきだろう。危機に陥る研一たちと祭りの龍踊りの龍とが交互にアップになっていく様は、読んでいて震えがくるほど素晴らしいのである。

とは言え、カットバックはつまるところ映画の援用でしかない。つまりマンガは映画に従属している。さて、ならばここはどうか、という例がこの仮面ライダーの落下シーンの見開きである。【図7】いわばカットバックを因数分解したようなコマ構成である。先の『ロボット刑事』のまとまり感と違い、ここではコマ枠によって明確に分節されている。ここまでくれば、これはもう動画にはできない視覚効果だと言えるだろう。言わずもがなの説明を加えるが、まず右頁は3コマから成り立っている。一見ただけでは三人が並んで落下しているように見えてしまうかも知





【図7】 石森章太郎『仮面ライダー』

れないが、一人のライダーが加速しながら落下しているのを3コマで分節しているのである。そして、そのそれぞれは左頁の3コマにライダーの視野として順序通りに対応している。この、左右それぞれの対応が、カットバックの因数分解と呼ぶ所以である。つまり、右頁に三つ瞬間型のコマが続き主体型で左頁に移りまた三つ瞬間型のコマが並ぶ、という

マクラウダ的説明ではこのコマ割りは味わえないのである。また、左頁の2、3コマ目は正確に家並みを再現してあるので、ライダーはゆるやかにスピリンしながら加速落下しているのが読み取れる。なお、右頁が裁ち切りであるのも、速度と高さの効果を強め、かつ枠線の存在をスピード線にわざと溶け合わせて気付きにくくさせていて、ほんとうに心憎いばかりである。

以上、四例を見た。この例示で重要なのが、これらは決して実験的な作品ではないという点である。石森における実験的コマ割りと言えば、『ジュン』や、また『読み方』も指摘する『リュウの道』（少年マンガだがリュウ三部作の中でも黙示録的というか娯楽性は最も低く、またコマ割りも石森作品の極致である）などがあるが、以上の例は特にそうした作品ではなく、つまり時間継起性はまったく保持されたままの、極めてオーソドックスな少年マンガのコマ割りなのである。

また、コマ割りというとすぐに「間白」（夏目）の特殊性や少女マンガにおけるコマのオーバーラップ、それによる心理描写ばかりに議論が集めていく傾向がある。しかし、最もオーソドックスと思われる少年マンガにおいても、映画やテレビには決して真似できない視覚効果をマンガは持っているのである。このことは、もっと強調されていいだろう。また、70年代初頭の石森はこのことを極めて自覚的に実践した作家であったが、たとえもし一般のマンガ家がそれに無自覚であったとしても（そんなことは本来ありえないが）、マンガの持つ画面の並存性は、近接ジャンルと思われる映像では決してなしえない視覚効果なのである。

加えて、石森をここであげた理由は、実はこうした画面意識について、この石森と最も対極にあるのが模図だと思われるからである。画面意識において並存性を重視した石森に対し、模図はその並存性、画面のデザイン性を最も忌避した作家なのである。ただし、両者ともそれぞれを自覚的に行っているという点は共通している。模図については後述する。



#### 4、峠あかねのコマ割り論

マンガ家の真崎守（真崎・守）は、60年代末から70年頃にかけて、マンガ表現論を志向していた数少ない論者だった<sup>35</sup>。今はまったく顧みられていないようにみえるが、「峠あかね」名義で『COM』を中心に評論を展開していた。

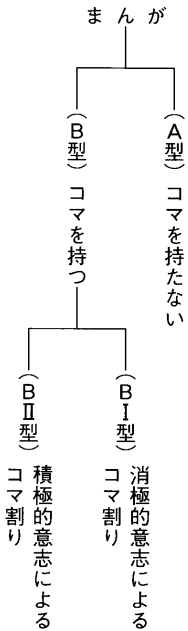
峠には、「コマ画のオリジナルな世界」と題する、マンガ表現論の良い部分だけを取り出したようなエッセンス的な文章がある<sup>36</sup>。重要な資料として、すこし長いが全文をきちんと引用して紹介しておきたい。なお、コマ割りに関する私の考えは、この峠の所論に多くの影響を受けている。

〔凡例〕漢字・かなの配分、句読点、中黒、傍点、見出し、段落、概念図は原文のまま再現したが、行移りは再現しない。原文は四段組み。傍点を附す漢字と漢数字以外は完全な総ルビであるが、特徴的なもの、別の訓みが可能なものを除き、振り仮名は省略した。本文に誤植はない（親子でさえが）は非文ではない。「軽しい」は改行により「々」を用いていないもの。「流れるコマと意味のあるコマ」という樋口太郎によるカット画が一点附くが、位置のみ示しカット自体は省略した。

##### コマの発見

まんがが、芸術たりうるかどうかを考えることは、まんがのなかにオリジナルな要素があるかどうかを知ることにはかならない。あるとすれば、表現の分解によってひきだせるはずだ。

今日のまんがは、コマを持つものと、持たないものとに大別できる。ここでいうコマを持たないまんがとはパネル（一枚もの）をさし、コマを持つまんがとは、四コマ・長編まんが・ストーリーまんが・劇画などと俗称されているものをさす。コマを持つまんがは、さらに消極的意志を持つコマと、積極的意志を持つコマで表現されたものにわけられる。



現在のまんがの大半は、この三種のパターンにはめられる。A型は、<sup>千代</sup>私のうんぬんすることでないと考えているので、以下はB型にしぼって話を進める。  
〔カット〕「流れるコマと意味のあるコマ」

B型まんがは、およそ三要素から成立している。文字（セリフ）と絵とで説明されていること。ストーリー（またはストーリー性をふくんだもの）を持って、ドラマが展開されること。コマ割りを使っていること。

三つの要素のなかで、まんがのみが持ちえた表現とはなにか。ストーリーを持つこと、文字を使うこと、絵を使うことはけっしてまんが独自の表現方法ではないと知るとき、われわれはコマの重大さに気づく。コマを便宜的に使わず、あれこれひねくりまわすことによって、まんがのなかにあるクリエーティブな面を、たたきだせないものか。

戦後日本の児童まんがは、世界のまんが史に誇れる発見をした。ストーリーまんがとよばれるものの出現である。まんがの本質に迫ろうともくろむ、のつびきならぬ発想であった。

戦前まんがの主流は、B I型まんがであり、コマは単なるコマとしての役めのみをおおせつつあった。文学、絵画、挿絵の親戚スジに当る絵と物語の家に住む婿養子であった。

手塚作品の登場は、映画・テレビの親戚を持ちながら、コマにある種の因果をふくませて独立を試みたB II型まんがである。コマを持つことによって、オリジナルティーの可能性を生んだまんがは、このとき、コマを操作することによって、はじめて、オリジナルティーを具体的に、表現する方法論を発見したといえる。

映画のカッティングが、まんがのコマにおきかえられたとき、まんがのコマは新しいモニタージュを持った。映画、テレビの宿命的な十字架であるフレーム（わく）の限定を、まんがはコマに大小をつけることによって、あっさりのりこえた。見開きページは、人間の視角のなかに一度にとびこんでくるという印刷媒体の利点を活用し、コマ割りによってドラマの経過に同時性を持った。時間を自由にあやつた。なによりも映画やテレビが、一方的にあたえるものであるのに対し、まんががコマ割りの中に、読者の想像力を参加させるという発見をしたことは大きい。

これらの表現方法は映画、テレビに似ているようであったが、まんがが独自のものであった。時間と空間をコマで表現する。これこそ、B II型まんがのもっとも前進的な部分であった。

##### コマへのアプローチ

そのことはストーリーまんがの常識として万人の認めることであろうが、今日でもなお誤解と不徹底が、どっさり残されているために、多くの問題がひっかかって

いるのだ。

A型の支持者たちが、BⅡ型をしてアパッチであると批判したこと。まんがの神髓が、ユーモア、ギャグ、風刺などであると思っていて、コマのモニタージュに、思いをはせてくれなかった。したがって、長いあいだ、ママ子扱いされすぎた。

手塚まんがが、映画的手法であると誤報されたこと。ある面では映画などをはるかにのりこえる可能性をコマが持っているなどと思ってくれなかった。したがって、長いあいだまんがは映画より劣る創作活動であると思われていた。

「アトム」は、「のらくろ」の延長線にあると錯覚されたこと。「のらくろ」には、モニタージュがない。親子でさえが他人の現代、両者が似て否なることは論をまたない。むしろ、劇画がアトムの延長にあるといえる。まんがと劇画がごっちゃになって世人をかく乱させた。

ストーリーまんが、もしくは劇画というふたしかなネーミングでよばれたこと。これまでのまんがと区別するために、新しい命名をせずにおられなかったその心情、よく理解できる。しかし、B型の本質は、ストーリー・まんが・劇・画という話と絵にあるのではなく、コマそのものにあつたのだ。(やや横道にそれるが、劇画という名称が生れたとき、何人かは「駒画」とよんだ。BⅡ型を「駒画」と総称したほうが適切であると提唱したいが……)

BⅡ型まんがとテレビのなかで育った若手たちが「おれの作品は小説でも映画でも表現できるんだ」と放言する傾向がふえてきたが、無知か天才か。媒体によって表現がちがってくることをじゅうぶんに探究せしめる姿勢を失わしめた。

これらの現象の一つ一つが、まんがにとつて、たんに不幸であつたばかりでなく、純度の追求をはぐらかそうとするこのましからぬ弊害であつたことを、無念に思う。だが、多くの多才なまんが家がコマに対するアタックを試みつつける。

16インチテレビとシネラマのフレーム効果を同一ページにたたきだした手塚治虫。場面転換を、視覚的フレームで作った横山光輝、ハッターリズムとドラマチックな表現を拡大フレームの一コマに盛りこんだ石森章太郎。フレームをイラスト的に変化づける、あすなひろし。

コマの流れのタイミングによって、新鮮なアクションを作った、佐藤まさあき・棚下照生。コマの流れと読者の読む時間との同時性で、ムーブメントを生む、東海林さだお・園山俊二・福地泡介・砂川しげひさ。

流れるべきコマを、逆に止めることよつてのめりこませる、永島慎二・つげ義春。

止めと流れを極端にして、アクセントをつけた白土三平・小島剛夕。

あげれば数限りなく多くの意欲が、コマに対して戦っている。一部挿絵家の手に

よるコマが止まりすぎるじれつたさ。一部流行作家によるコマが流れすぎる軽しさ。一部新人たちによる視覚を無視した功なさ。それらをのりこえて、ねつとり吐きだしていく、コマへの愛着は、動きつづけるコマ画のあり方をどんどん変えていく。

近い将来、コマのモニタージュは、青年まんが誌的な、表現の自由が許されている舞台の上で、中間小説的な内容を持ちながら、はなはらしく爆発していく……と、私は予測している。

マクルーハンによれば、テレビ・映画・まんがは、クールなメディアとされている。コマ画は、コマをモニタージュさせたときから、クールになるといわねばなるまい。より、クールであることが、理解の伝達を可能にする。

芸術は、感情を伝達することなく、感情を表現し、理解を伝えるもの(ハーバード・リード)という主張のうえにたてば、コマ画はもつともロジカルな方法論を確立したとき芸術として生まれる。

その技法はコマを理解するところから出発するが、おし進めるのは作者の情念にほかならない。やや遠いが道はある。

私がこの峠の文章を読んだのは、もちろん初出時(当時四歳)ではなく、実に最近のことで、翠光堂書店に一冊三〇〇円で多量に並んでいたのが買ったおかげによる(椋図が一度しか描かなかつた『COM』は私の収集対象ではなかつた)。これ以前に峠の「現代マンガの誕生」(後掲)という特集解説記事を読み、その洞察力と明晰さに意外な感を抱いていた私は、この文章を読んで、その感が正しかったことを確信したとともに、軽い落胆も覚えたのである。つまり、なんだこんなむかしにもうぜんぶ言われてんじやんと。

冒頭の「芸術たりうるかどうか」という問題提起は編集部から与えられたもので、話の導入に過ぎない。その課題から始めて、まんがのオリジナル性をその表現の分析に求めた態度は、態度としてはマンガ表現論そのものと言つていいだろう。問題は、それが具体的にどう展開されるかである。

まずは、マンガのあり方の分類を行う。その基準となるのは、コマを

持つか持たないかである。マンガという場合、当時は今日よりも、まず一枚ものとストーリーものとに大別するという強制力は強く、その意味でこの分類はなんの創意も無い。しかし、次に何の迷いも見せずに与えられる分類の基準は「消極的意味を持つ」「積極的意味を持つ」という、コマの二様であった。ここへ論旨を躊躇なく進める峠には、続く、B型マンガの三要素を挙げ「まんがのみが持ちえた表現はなにか」と問いた後、コマ割りという要素に至り付く、その対象へ最短距離で真っ直ぐに走るかのような論法において、コマに対する明解な認識があったはずである。すなわち、「まんがのなかにあるクリエーティブな面」とは、コマによってなされる継起性と並存性との統合の謂いである。

そして峠はコマの働きを具体的に述べていく(記号的にでなく)。「開放と圧縮」などという気の利いた言い方こそしなかったが、コマの大小、見開きの並存的な視覚効果(同時性)など、画面意識についての基本事項を押さえ、コマ割りによって時間の緩急を操作するマンガのあり方に言及する。時間の操作とは、マクラウド風に言えば、「時間が空間的に展開される」とほぼ同意であり、夏目風に言えば「伸縮自在の時間」である。その意味では、コマのダイナミズムの間白化(記号視)など、「コマを便宜的に使」うことに他なるまい。

また、何よりも峠の論に感銘を受けるのは、マンガが映画やテレビよりも優れた表現であることを言おうとする態度である。マンガはテレビや映画の十字架(固定されたフレーム)を「あつさりこえてしまった」と言う。映画やテレビの表現をしのいでいるという言明態度は、ただの希望や身鼻屑として終らせるのではなく、作家としてもマンガ批評者としても、持っていて然るべき愛情であり論理である。

モニタージュ理論とコマ割りの近似性も、峠ははつきり気づいている。そして「読者の想像力を参加させる」というのも、マクラウドが言う《補完》とほぼ同意と見て良いだろう。

また、「のらくろにはモニタージュがない」と言う。『のらくろ』につ

いては、後に峠が「現代マンガの誕生」において、「のらくろ」に代表される戦前のまんがが、いつも同じ構図の同じ演劇的表現法であった、「画面の右から左へ人物が移動する。読者は一か所の位置(客席)にとどまって、その人物を目で追っていく(舞台劇)」等と明晰に記した、その事態を言っているものである。

また、ここで言う劇画とは、『少年マガジン』によって展開されたそれではなく、辰巳ヨシヒロ、松本正彦による、本来のそれを言っているはずである。言うまでもないが、劇画と名づけたのが辰巳、駒画と名づけたのが松本である。そして、峠は横道とは言うが、実際には「コマ画」というネーミングとその発想を彼なりに完全に理解していたと私は確信する。そして言う、「媒体によって表現がちがってくることをじゅうぶん探究せしめる態度」こそ、マンガ表現論そのものと言ってよい。

続いて、具体的にマンガ家を取り上げ、そのコマ割りの特徴を寸評ながら列記する。いまこれらすべては具体的に検証する力量も余裕も私には無いが、峠は彼らのコマ割りに何かしらきつちりとした具体性を見出していたはずである。なお、峠の達成は、峠の創意によることはもちろんだが、峠がここに掲げた当時のマンガ、マンガ家の達成でもある。

最後の、マクルーハンやハーバード・リード云々については蛇足のような気もするが、リードの論は『芸術の意味』(みすず書房・一九五九)の一八六頁「伝達——感情と理解」を参考にしたもの。

以上、峠あかねのコマ割り理論を紹介した。くり返しになるが、コマ割りに関する基本的な事項は、ほぼこの文章に述べられている。あと足りないのは、少女マンガ等に見られるようなナレーションや心中語による多層的な語りの構造の指摘くらいか。逆に、平面の表象性といった妙に原理主義的な余計なことは書こうとしない。峠はマンガ記号を凶鑑化することではなく、マンガの本質をコマ割りに見出した。マンガ表現の独自性をコマに見出し、その可能性を映画やテレビを超えたものとして高く称揚しようとした、その批評態度に私は敬服したまた憧れを持

つのである。それは、原理やコードでなく、快楽をマンガに見ようとする態度と言っても良い。問題はたぶん、当時この峠の発言をどれだけの人間が理解できたのか、ということである。もちろん皆無だったなどとは思わないが、いずれにせよ七、八〇年代にはこれを継承する評論・研究は無かつたのだろう。もつとも、それは峠自身にしてもそうだったのかもしれない。現在に至っても、峠への道はまだ遠く続くようである。

## 第2章 椋図かずおのコマ割り理論

さて、ようやく椋図かずおのコマ割りの理論、およびそのコマ割りの実態について検討する段階である。

本稿冒頭にも述べたが、椋図かずおのコマ割りについては、ほとんど言及されたことが無い。例外がNHKの「BSマンガ夜話」で『わたしは真悟』が取り上げられた回<sup>37</sup>である。解説したのは夏目房之介その人であった。

椋図のコマ割りに関して、コマの分節が非常に細かいことを指摘し、その上で「ちよつと下手なレゲエみたいなリズム」「ガクツとなる」「かなりへんな間」「読んでいてひっかかる」「ひっかかりどころばっかり」といった評価をした。司会の大月隆寛には「コマ割りで分節される時間が、伸びたり縮んだりする」という、それなりに重要な指摘もあり、夏目ならば自身のコマ割り論にしたがってそれを敷衍すべきところなのに、出演者はみなそれを茶化して、テレビの限界なのではあるが、結局はバラエティ番組に終始した。夏目は「それが怖さにつながる。その説得力が凄い」という感想も述べており<sup>38</sup>、それが椋図作品の悪いところであるというような言い方はしていないつもりなのだろう。それは分かるのだが、椋図ファンとしては、やはり「悪い」とか「お好きにどうぞ」とか言っているようにしか聞こえないところである。

そして、私が夏目の発言を聞いて思ったのは、単に情緒的な不満を持

つのではない、必要なのは椋図作品のコマ割りについて有効な言語を持つことなのだろう、ということであった。これが、本稿を書いた動機である。

### 1、反復型のコマ割り

椋図のコマ割りの細かさについては、夏目の指摘以前から既に言われてきた。といつても、例えば『ウメカニズム』（小学館・一九九五）で『14歳』の紹介として四頁分を掲げ、「チキン・ジョージが裸になるシーン。描写が細かい」と指摘するだけであるが、今まずその部分を例にあげ、具体的に検討してみる。【図8】である。

一枚目1〜3コマ目は、マクラウドのコマ分類に従えば、主体型である。次の4コマ目以降が「描写が細かい」。二枚目3コマ目までは、ほぼみな動作型と言えるが、それは「ズボンを脱ぐ」という動作ではなく、「ベルトをはずす」「ボタンをはずす」「チャックをおろす」というように、動作自体を細かく分節した上でのものである。また、二枚目4、5コマ目の、兼松博士らの顔への切り替え（主体型）も、2コマを使っており、この二つの関係は瞬間型。ここなど「それを兼松博士らが見ている」という外示の意味を伝達するだけなら2コマも使う必要が無いが、ここに流れる2コマ分の時間は心理的な時間であり、四枚目の博士らの驚きの表情を見るための伏線にもなっているのである。また、チキン・ジョージがブリーフを下ろす三枚目の2〜5コマ目は、典型的な瞬間型のコマ分節である。

このシーンは、人間の科学者らによってチキン・ジョージが検査され、裸になるよう指示される箇所である。この段階では、チキン・ジョージの身体がどういう造りになっているのかは、読者もまだ知らされていない。たつぷりとした時間がこめられて、それにより読者は興味と緊張感を持続させられている。そのための効果としての、細かいコマ割りなの

である。

これは模図スタイルの文体である。同様の例をもう一つあげる。【図9】

『漂流教室』で、児童たちがスモッグの急襲を避ける際に、未就学児のゆうちゃんが地割れをジャンプするシーンである。まずは、そのジャンプを決意したゆうちゃんの表情の反復的なコマ割りに、幼いながらの決意を見るべきである。言うまでもないが、これなどスローモーシジョン



効果ではないし、ショットのインサートでもない、つまり映画の表現法に還元できない独自の文体である。

また、苛酷な未来において咲子は、ゆうちゃんの母親代わりになることを決意していた。左頁4、5コマ目の瞬間型による2コマへの分節も、そうした母親がわりの咲子の不安の表れをじっくりと読み取るべきものなのである。ゆうちゃんは一番最初に跳んだ大友君の助けによって無事



【図8】 模図かずお【14歳】



【図9】 椋図かずお『漂流教室』

跳躍に成功するが、その大友の行動は咲子が大友を無意識のうちに許していく契機となっている。そこへの伏線的な意味も持って、有機的に関連付けられたコマ構成だと言えるだろう。

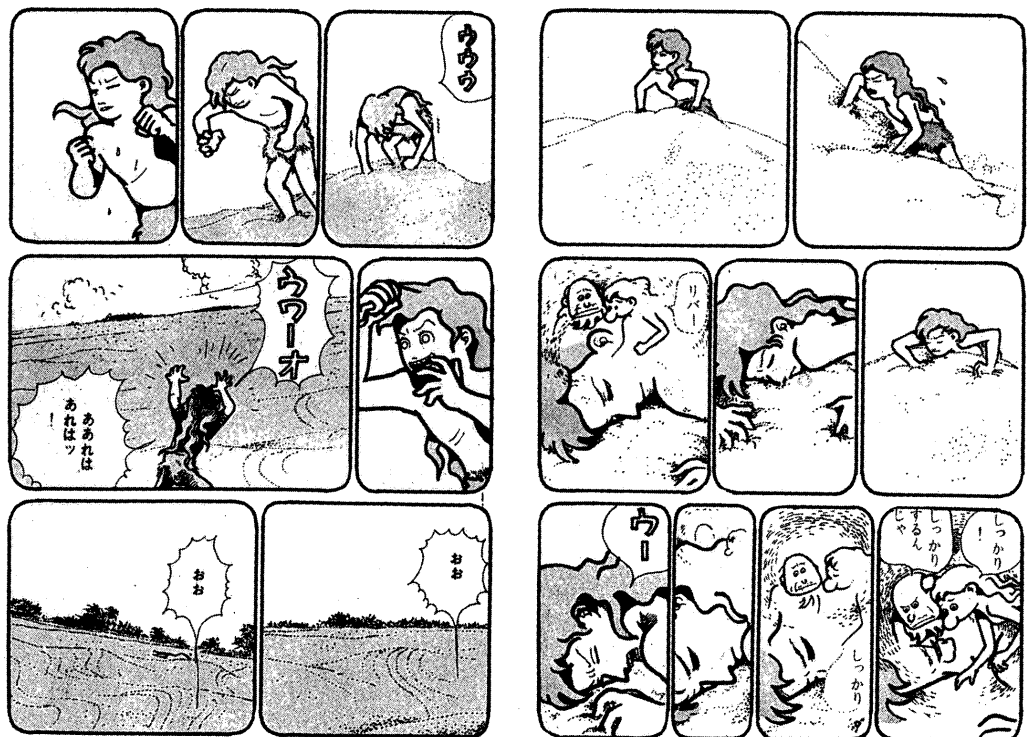
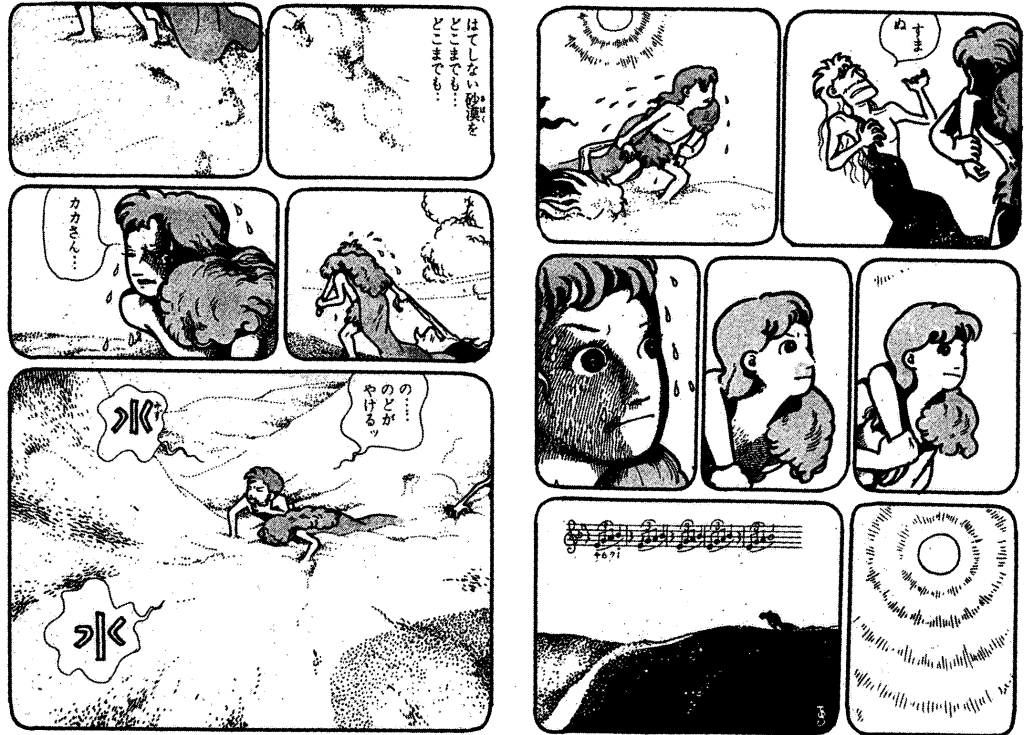
今挙げた二例は、一九九五年と一九七四年の例であるが、こうした細かい描写、コマ割りによる、たっぷりとした時間を味わわせるようなし

かたは、一九五五年刊の単独デビュー作品に既に見られるものであった。砂漠で倒れたリバー少年が、再び立ち上がるシーンである。【図10】本作は原始社会の部族争いを舞台として地球文明の発生をSF的に描いた作品である。クレオパトラ姫と爺やを助けながら砂漠を横断する主人公のリバー少年は、炎天下のもと気を失うが、今は離れ離れになっている父母の心の中での語りかけにより、元気を取り戻し立ち上がるのである。なお補足だが、本作は高校時代に執筆し、卒業直前に出版されたものである。タッチ、絵柄、動植物の造形などの斬新さから、椋図が並みの新人マンガ家でなかったことは一目瞭然であろう。コマ割りについても、カドの丸いコマ枠による新奇な全体の統一感をはじめ、引用図版には無いが、一枚の絵を複数のコマで分節したり、コマの間隔を広くとったり徐々にせばまる複数の空白コマを並べたりといった時間表現を用いるなど、熟練したコマの使い方を見て取れる作品なのである。また、楽譜による音の表現なども、通常の擬音のように一般化こそしなかったが、非常にしやれている。

さて、以上、こうした細かいコマ割りは、椋図の作家生活全般に涉って見出せる特徴なのである。これらのコマ割りを「くどい」と感じる読者もいるのだろう。マンガ喫茶で時間を気にしながら読んでいる読者、マンガを読むことをストーリーの把握がすべてだと思っている読者、作品に流れている時間やリズムを見付け出せず自分のリズムや時間感覚でしかマンガを読めない読者、それゆえに奇妙なリズムと断罪する読者、そうした読者には残念ながら椋図のコマ割りに流れる時間を味わうことはできない。

あるいは、マンガは定速的な時間を内在すべきで、その滑らかさこそが上手さだと考える一部のマンガ表現論者ならば（マンガの時間は伸縮自在と指摘しているにも関わらず）、椋図のコマ割りにつまづくのだろう。

模図のこうした特徴を、既に一九七一年の段階で、しかも好意的に指摘した者がいた。誰であろう、峠あかねである。その指摘は、「現代マンガの誕生」という『少年マガジン』での特集記事においてである<sup>39</sup>。とはいえ、峠は「へび少女」を例に「反復描写で恐怖をつのらせた」と、こ



【図10】 模図かずお『別世界』

れまたたつた13文字で書いただけなのだが。【図11】  
峠は『へび少女』に何を見たのか。たまたま適当に言ってみただけなのか。峠のこの評語を読み、初めは私もよく分からなかったが、しかしその後、先に掲げたエッセイ「コマ画のオリジナルな世界」など、峠の





【図11】 峠あかね「現代マンガの誕生」(部分)

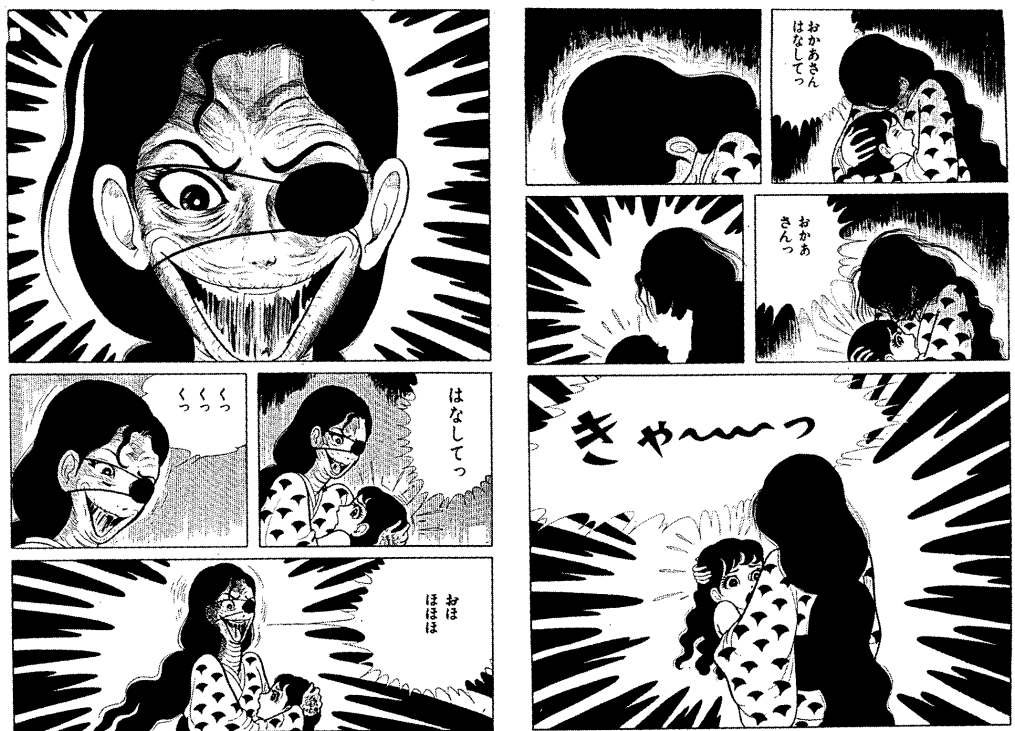
マンガ批評のスタンスを意識的に注目していくなかで、このとき峠は確実に楳図のなにかを言い当てていることを私は確信したのである。

実際のコマ割りは、次のようなものである。【図12】

「反復」とは、同じ物のくり返しをいう概念である。その意味では、反復という言い方はたぶん間違っている。この『へび少女』のコマ割りは決して同じ物のくり返しではありえず、あるいは局面型ではありえず、作者側の意図としては完全な動作型のコマ割りのはずである。また、瞬間型でもありえない。すなわち、字義的な意味での「反復」ではない。

ここに描かれる、へびに変化してしまっている母親とそれに気づいていく娘の洋子の心理描写とにおいて、それぞれのコマには個別の意味がある。それは、先程のチキン・ジョージで言えば「ベルトを外す」「チャックを下ろす」というような、明確に言葉で名づける動作を表すものではないが、一コマごとに意味がある。当然だが、マンガにおいて、絵はつねに言葉に対して過剰である。というか、そのコマの数だけそこにある種の何らかの意味が成立してしまう。楳図作品に限らず、マンガとはそういうものである(夏目のマンガ描線論は、この方向で進められるべきだろう)。

ここで峠がこれを反復と呼んだのはなぜか。コマに展開することによつ



【図12】 楳図かずお『へび少女』

て表現された、明確に言葉に言い換えられないニュアンスや心理をどういう効果として認識すべきかという点において、峠は「反復」という語を当てたと理解すべきである。ニュアンスや心理とは、ちよつと気取って言い換えると「鈍い意味」(バルト)である。「臉をとじる」「振り向く」等のコマ割りに、それが動作型でなく瞬間型で描かれる限りにお



いては、ある種のニュアンスや心理も含む表現にはなりうる。しかし、それらは同時に「臉をとじる」「振り向く」という明確な意味を随伴している。瞬間型が表現するのは、いわば共示的意味<sup>コンテリシヨク</sup>なのである。それに対して、ここで言う反復とは明確な意味としての反復ではない。私は、楳図に見られるこのタイプのコマ割りのしかたを、マクラウドと峠に倣い、反復型と呼んでみたいと思う。反復型とは、細かい分節により、そこに予想以上の時間を孕むことであられる重量感の表現であるが、明確な動作表現に還元できないものである。純粹なニュアンスの表現とも言えるだろう。それは、あるときには恐怖の表現となり、または特殊な情緒の表現となる。夏目の『BSマンガ夜話』での発言も、こうした事態を言っているのだろうと思うが、もうすこし笑いに紛らさず真面目に解説しないと、より「マンガの読め」る読者は教化できないだろう。

こうした反復型のコマ割りは、見開きという画面構成の中でどのような効果をもたらすか。先に夏目が『はじめの一步』を例に「同時的な瞬間」と呼んでマンガ独自の見開きにおける効果を指摘していたが、ほぼそれと同じ事態と言える例をあげておこうと思う。

土葬場から蘇った男の描写、いわば「早すぎた埋葬」である。【図13】ともかく、人物の目と口を中心とする造形、および全体を埋めつくすペンの密度の凄まじさに読者は圧倒されるだろう。人物の顔の造形の凄まじさ、そして視点の変化も人物の動作も微細で、あまり大きくないコマ割りによって生まれる効果を思えば、こうした部分をすんなりとコマの順番のみに従って、反復的な後戻りをせずに読みうる読者は、そうそう居ないのではないか。順番にコマを読み進めて行こうとしても、コマの大きさ、すなわち「開放と圧縮」とも相まって、右頁の6コマ目と左頁の1コマ目、3コマ目との間に、なにかしらの三角形の視線の反復を感じるのではないか。作品に内在するリズムである。楳図作品を読む視覚的快楽とは、こういう効果を読み取ることだと思う。

もちろんこの場合もまた、コマ各々は一連の継起する動作を表している。

る。そしてそれは、フキダシのセリフにも示されているように、身体が腐っていて、舌もノドの肉も剥がれ落ち、自分が腐ったまま蘇生したことに気づく、という動作を表しているわけであるが、この見開きの持つ効果は、そうしたストーリーに還元できる（絵がストーリー、セリフに従属する）要素ではない。



【図13】 楳図かずお『おろち』「骨」

もつとも、こうした細かいコマ割りが、普遍的な（記号化された）方法として成功しているかどうか、という問題はある。簡単に言えば、分かりやすい表現かどうか、ということである<sup>40</sup>。ストーリーの説明としては分かりやすいだろうが、表現として分かりやすいか。しかし、このニュアンスを読み取る読者は確実に存在している。

こうしたコマの間に流れる時間は、読者が補って読むものである。これを単にくどいコマ割りとして切り捨てるか、そこに独特のニュアンスを読み取れるかは、ほとんど読者の力量と言って良い。その意味で、コマとコマの間にあるのは、記号化された、つまり一定の手順により解読可能な「問白」ではなく、補完作用としての、つまり個々人の性質に依存する「問白」なのである。

椋図の瞬間型や反復型にしても、また、描く主体が変わる場合（主体型）においても、作品それ自体のリズムを理解すれば、それほど気にならなはずである。要は、作品に慣れていくかどうかであり、文法を理解しているかどうかではない。慣れとは、読者の視覚が映像作品に侵食されているかどうかの問題である。そもそも、古典的な舞台や演劇経験者にとっては、映画などのクロスアップやアングルの変化、被写体の切り替えなど、極めて不自然な視覚体験だったはずである。今日でも「これは誰が見てるアングルだ？」とか「ああ、いまカメラが切り替わったな」などと意識し出すと興奮してしまう映画は多いし、スポーツ観戦や観劇のテレビ中継のカメラワークも同様である。日常の視覚体験には無いズームやカッティングは意識しだすと煩わしいものである。しかし、われわれはそれに慣れ、または映画に侵食されているので、普通はあまり気にならない。しかし、マンガは映画としてではなく、マンガとして読まなくてはいけないのである。

などと細かいことを言ってきたが、ふつうの椋図読者は別に私に限らずこういう感じで椋図作品を実際に読んでるのである。その事態を言語化できなくとも、少なくともワクワクドキドキしながら、敏感に感じ

取っているはずである。それは、ストーリーはもとより、一コマの絵だけに還元できない、コマの効果である。学生の意見を紹介しておこう。

『わたしは真悟』を、自分のペースで、でなく、作者の、または作品中の登場人物のペースで読んでみました。最初に読んだ時は、自分のペースで読んでいたので、椋図のコマ割りが、ほんつとにクドク感じたし、適当にちゃっちゃかとはして、読んでいました。でも、作品の中に流れている時間にペースをあわせて読んでみると、登場人物の動作や感情というのが、他のマンガよりも、せつせつと伝わってきました。『わたしは真悟』は、4巻までしか持っていないけど、7巻まで読んで、結末を、自分の目で確かめたいナアと思います。<sup>41</sup>

これは、以上のような話をした後での学生の感想であるので、多少は教員にゴマをすっている面もあるかもしれないが、それを割り引いても『わたしは真悟』の持つ求心力のすごさを言い当てていると言えるだろう。読了していないことにガックリする必要はない。むしろ最後まで読んでいなくても読み取り可能な作品の求心力がここに有るからである。

## 2、椋図自身によるコマ割り理論

椋図かずおは、テレビ出演などで見せるサービス精神旺盛で愉快な姿勢とは裏腹に、実に理論的な人間である。椋図の唯一まとまった著作『恐怖への招待』（注<sup>1</sup>）など、たぶんその内容を完全に読みこなせた人間は、本人以外にまだ居ないだろう。かなり独自の思考方法もあるが、ともかく物事を自分の言葉で徹底して考える姿勢は一貫している。コマ割りにについても、慣れや癖など無意識の営為ではありえず、椋図ははっきりと自覚的である。過去にいくつかの発言がある。以下、列記してみる。

### ①

ぼくがまんがを描く上で影響を受けたのは、同世代のまんが家と

同じように、手塚治虫氏でした。手塚まんがはぼくのテキストであり、必読書であったといつてよいでしょう。

しかし、ぼくにはもう一人、影響をうけたまんが家がありました。東京ではあまり知られていませんが、大阪で一時期活躍した酒井七馬<sup>ま</sup>という人です。この酒井氏から、ぼくはコマのはこび方を学びました。まんが家の中にも、コマからコマへと急に飛躍してしまって、流れがまるつきりわからなくなる場合がありますが、酒井七馬氏は、コマのはこびが映画的なのです。文字で説明するのではなく、絵をたどっていくと、話がスムーズに頭に入ってくるのです。

コマをていねいに細かく描くから、テンポはスローですが、通してみるとよくわかって迫力があるのです。酒井まんがは絵の分解とスピードを勉強するうえで、非常に参考になりました。ぼくにとつて酒井まんがはお手本であり、独特の魅力にみちあふれているように思いましたが、全国的にはそれほど話題にならずに終わったのは残念です。<sup>42</sup>

具体的な影響関係を明示した上で、スムーズなストーリー理解のために細かいコマ割りをしていること、また、それが作品の迫力につながるということを語っている。次も、同様の主張である。しかも、たとえばコマの間の開き方などはストーリー理解や分かりやすさの問題に留まらない。

② 椋図 でも、やっぱり新人のまんがを見て、一番気になるのは、絵がヘタだつていうことよりも、流れがブツ切りになっちゃって、いいことが伝わらないってことなのですよねー。まんが家は、動作の流れっていうか、人間の動き方を、とても大切にすべきじゃないかって思う。それにボクは、まんがを読んでいるんだっていう感覚に読者をさせるのは好きじゃないから、コマとコマの間隔は、縦も横も均等に3ミリにしているんです。

担当者 といいますと……？

椋図 最近のまんがって、コマとコマの間に、ある種の記号性を持たせてるでしょう？ たとえば、コマとコマの間隔を、縦を細くして、横を広くしているとか。たまに、コマとコマの間隔が、2センチくらい開いているものまであったり……

担当者 なるほど!! そういったコマ割りを見たとき、作者はこれで時間経過を表現しているんだな、なんて感じちゃいますもんね。

椋図 そうですよー。やっぱり、まんがを読んでいる間は、その世界に没頭するのが楽しいですもん。画面の外側を意識させるのはよくないです。<sup>43</sup>

コマの間隔を2センチもあけた作品に対して、担当者が時間表現などという在り来りな記号的な間白<sup>まびら</sup>を見るのに対し、椋図は「そうですよー」などと賛成している。この担当者とは、何か話が噛み合っていないように見えるが、そうではない。椋図は、作者がどこぞ記号的な手法など煩わしいものではないと考えており、相手の言を肯定的に受けているのである。その意味で、「その世界に没頭する」とは、ストーリーに対して、メタレベルの約束事が排除されるという意味であり、そのような作品こそが理想なのである。これに対立するのは、「まんがを読んでいるんだつていう感覚に読者をさせる」ことであり、「画面の外側を意識させる」ことなのである。映画で言えば、「ああ、いまカメラが切り替わったな」と意識させることである。「まんがを読んでいるんだつていう感覚」とは、夏目の言う意味でのマンガのコードを意識することと言い換えることもできるだろう。作品理解とは、コードの理解(意識化)ではないのである。

続いて、次の例は、コマ割りによって発生するスピード感について。これは大コマがほとんど無い『まことちゃん』についての発言である。

③ 『まことちゃん』には、小さなコマが連続しながら次つぎと走っ

ていくようなスピード感があるとよくいわれます。これは多分にほかの性格を反映しているのかもしれませんが。同じようなシーンが続くとき、この一コマの中に、もう一つ余分なセリフが入ったら、読者はめんどくさくなつて読まないんじゃないだろうか、心配になつてしまう性分なんですね。そのセリフを次のコマに移していくので、コマ数が多くなり、自然とコマの動きが早くなります。

コマを小さく割るのは、毎週決められたページ数の中で、一つの話を完結しなければならぬという制約から、自然に生れた傾向だともいえます。が、これは、ぼくがセリフで説明するのではなく、動きで読ませたいという気持ちにより強いからなんです。動きを見せたいときには、読者が連続した画面を見ているうちに、コマの積み重ねによつて、動きがズンズン伝わってくるような処理を心がけています。手法的には、時には一ページ全面に渡る大きな画面を使つて、全景で読ませることもできますが、ぼくは、ワンショットずつ動きを明確に出すことによつて、見ている側に動きをどんどん伝えたいんです。

どちらといえば、アップやワンショットずつの積み重ねで、感情の起伏をいねいに描いていくのですから、テレビ的といえるかもしれませんね。テレビが最初から枠の中にある画面でリアリティーを出しているのと同じように、まんがは一枚の紙を細かく割つて、その中で動きを追っていくのですから、どこかに共通点がありそうです。ワイドスクリーンで、どでかい画面で広がる映画とは、本質的に違うような気がします。

また、ぼくが大きなコマを使わない、もう一つの理由としては、あまりコマが大きいと、読者の視点は、必ずしもストレートにぼくがねらったポイントにいくとは限らないからなんです。むしろ、ぼくが最初から読者の視点を集めたいところを小さなコマにピックアップして、読者を引っぱっていく、ぼくの『まことちゃん』は、

そんなやり方で進めているわけです。(①と同書)

長セリフを得意とした模図だが、こうした短いセリフの作品も多いことはまず強調しておかなくてはならない。コマの小ささについては、「説話行為上の経済原則」(四方田)であるとする一方で、コマの積み重ねによる動きの表現を目指すものだと言っている。ここにおけるセリフとコマの関係、およびそれによつてもたらされるスピード感は、もはやストーリーの分かり易さだけに還元できるものではないだろう。また、映画とテレビの違いについて自覚している点も、ほぼ同形の小さなコマを使うあり方との関係において興味深いところである。

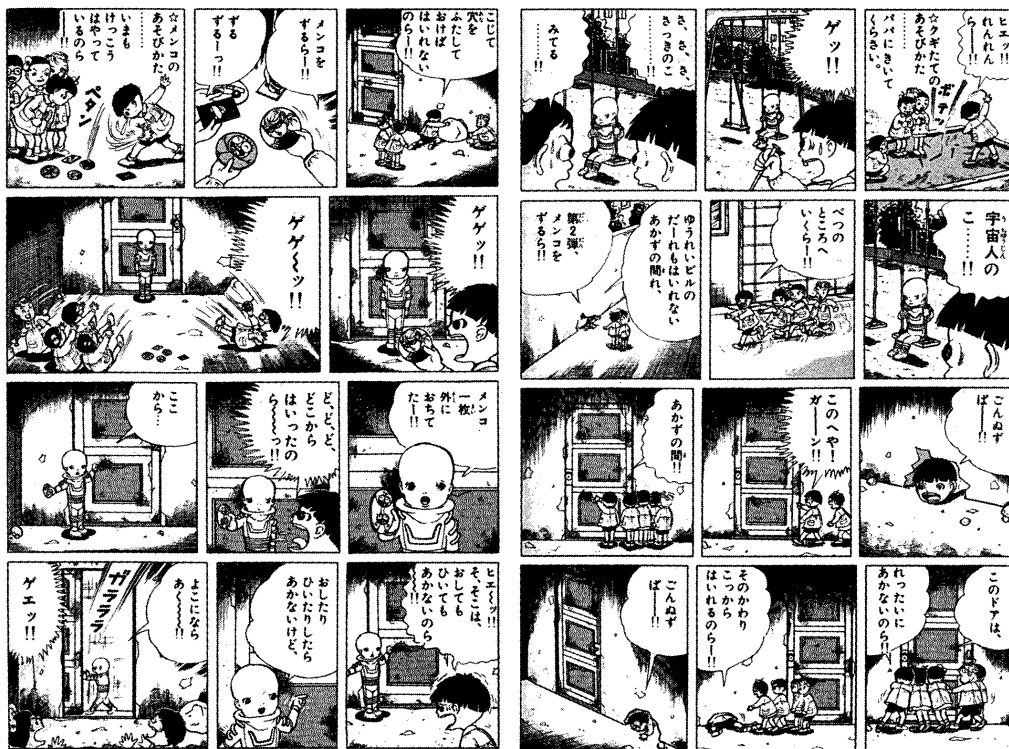
さて、ほぼ同形の小さいコマによるコマ割りは、模図がもつとも基本と考へた、いわゆる市松模図、マス目のようなコマ割りである。【図14】

二〇〇二年十一月に、本学美大祭において学生主催で模図かずお氏を招き講演会が企画された<sup>44</sup>。この企画は、私高橋が聞き手として、模図氏にインタビューするかたちで行なわれ、私は氏に上述のコマ割りについでに質問をすることができた。必ずしも要領を得た質問にはならなかったが、回答はいつものように明晰である。

④ 高橋 これは、『まことちゃん』の典型的なコマの割り方で、遠くの人には良く見えないかもしれませんが、まずは、これは見開きですが、コマ全体の形を分かっていたいただきたい。

模図 はい、ロッドのように。市松模図という感じですよ。市松模図のコマの割り方。

いち。一つにはですね。さつきもありましたが、角を丸くしたのか、ありましたよね。僕は、あの、ああいうやり方は、角を丸くしたために、そこに、大袈裟な言い方だけど、枠取りに生命を持ちちゃうっていうふうな思つてるところがあるんですね。マンガの場合は、コマ割りの枠取りというのは、これが本題じゃなくて、中味を見せたい。そうすると、枠っていうのは、本来は「有つて無いも



【図14】 模図かずお『まことちゃん』

の」でない。これが主張しはじめたら、これはそのマンガの中途  
 じゃなくなる。ですので、どこを見ても均等に、これは単なるテレ  
 ビのフレーム、映画の映ってる画面のその枠、というふうには僕は受  
 け取っているものですから、なるだけコマ割りには変化を付けたく  
 ないんです。はい、これが一つ。

もう一つは、何ページかのノルマのページの中に、「これだけの話を  
 入れたいな」と思った瞬間に、「あー、このページはこんだけ割って  
 おかないと、後でえらい目に合うぞ」と。はい、もうそのへんは中  
 味との相談で、最初からこういうふうにしとかなないと。これだつて  
 も、最後に2コマくらいでこしよこしよこしよと、結末から来ちゃっ  
 てる場合だつてあるので。やっぱりねえ。

高橋 それは、経済的な理由。

模図 経済的な理由で。人間、生きるのも、最初はゆっくりやつて  
 るうちにあとで煮詰っちゃって、というのがよく有るじゃないです  
 か。それとおんなじ理由で、最初からコツコツと。えらいセコい話  
 ですね、すいませんね。ちゃんと貯金をして、というのがこれなん  
 です。

高橋 2は経済的な理由ですが、1は芸術的な理由。

模図 そうなんですよ。

高橋 テレビの画面というのは、そこに枠があるつてことを、見て  
 る対象に対して意識させないわけ。

模図 そうですね。

高橋 枠の外側にも世界が広がっているんだ、ということを意識さ  
 せているのが、テレビのフレームですよ。

模図 そうなんですか？

高橋 あつ、ごめんなさい。枠の外側にも世界が広がっているんだろ  
 うなあつてことを意識させているのが、テレビのフレームですよ。

模図 ああ、たしかに。テレビの場合は、中の画面がずれて移動す  
 ると、「その行ったヤツどこゆくの？」でね、昔の人なんかは、そん  
 なギャグがよくあるけど、そういう意味で、画面の中以外のところ  
 にも続きがあるよつてことなんだと思います。が、マンガも多少そ  
 れはあると思うけど、ただ、マンガは画面の中が動きませんので。  
 だから、むしろ映画のフィルムのコマを一つひとつピンセットで貼

り付けた、というのに近いかもしれませんね。

高橋 そういうイメージですか。そうすると、椋図先生は、見開きの、全体でコマが構成されていて、一つの絵になっているといううな、そういうような意識は。

椋図 はい、まるでないです。

高橋 まるでない!?

椋図 はい。

高橋 むしろ、やらないようにしているのでしょうか。

椋図 そうですね。

高橋 粹線に生命性を持たせないというか。

椋図 持たせちゃったら、それは一枚の「絵」になっちゃいますので。まあ一枚の絵にしようと思えば、それでいいのですが、僕の場合は、中味を見てもらいたい。中味がきちんと伝わって、『まことちゃん』のギャグだったらギャグが一〇〇パーセント、まわりに振り回されずに説得できる。そんなふうなところから、コマ割りがこんなふうには、すごくありふれた形になっています。

高橋 一つひとつのコマじゃなくて、全体が一つの絵になっているようなコマ構成というのと、70年代の石森章太郎とか。

椋図 石森さんはおおいですよ。

高橋 石森にしても、それが必ずしもそんなに評価されてないんですけどね。あれはあれで、すごいと思うんですけど。むしろ椋図先生は、それとは全く逆な。

椋図 そうですね。それにまったく手は入れないで。ただ、あんまり狭く描いては入りきれない場合もありますので、そういう時は、ちょっと歪めたりとか広げたりとかはあると思います。あと、全体的にぱつと見たとき、どこかにアクセントがないと、見る目線がそこに来てくれませんかから、そういう工夫ははしてると思うんですけど。

「コマの粹線が生命を持つ」とは椋図らしい言い方であるが、自らが表現しようとする意図に対立する要素の謂いであろう。②で言う「画面の外側を意識させる」と事態は同じである。椋図かずおは、終始一貫して、コマ割りについて自覚的であり、自身の理論を変えていないのである。

### 3、椋図作品の画面意識

では、椋図には全く画面意識、見開き意識が無いのか。すべて単一形態のコマに還元可能なコマ割りしかなかったのか。そう言われれば、明らかに否と答えるのが正解のはずである。

一つには、既に述べた、反復型のコマ割りによって画面上で視点が円環を作り出すような効果のコマ割りの方法である<sup>45</sup>。

その他、デビュー後しばらく実家の五条市で描いていたころの作品には、コマの流れを重視するのではなく、一枚のコマをあたかも一枚の絵のように独立させて見せようとする意識を見ることが可能である。【図15】は「お百度少女」で、『別世界』と同様に、④で言う「カドを丸くした」例である。この時期、独自のタッチでこれだけ可愛らしい少女を描けたマンガ家はそれほどいないはずだが、その絵の上手さは今は措く。動作表現よりも画面の装飾性を優先し、カド丸のコマで幻想性を表現した技法を見るべきである。流れはここで一瞬止り、それは一枚の絵として自立するのである。

また、「まぼろしの花」【図16】における次のコマ割りなど、画面意識の典型と言うべきコマ割りであろう。主人公の少女は、毎晩同じ砂漠の夢を見る、そしてあるときそこに美しい花が咲く。その夢は現実の生活で素敵な男子生徒に出会うことの暗示であったが、少女は些細な嫉妬心から夢の中でその花を引き抜いてしまう。すると、現実の幸福も壊れてしまう。本作は、そういう少女期の喪失感をリリカルに描いた初期を代



【図15】 模図かずお『お百度少女』

表する傑作の一つである。本シーンは結末部分に近いところである。左頁の1コマ目と4コマ目とは逆L字でつながっているが、一般的にこのコマ配置は時間継起に従ったコマの整序を妨げるものになる。つまり、どの順番に読むべきか、一意に決定しづらい。しかし、コマ割りの法則



【図16】 模図かずお『まぼろしの花』

のこの逸脱が、コマ構成のルールを知らないために起こっているのではないことは、最初に読まれるべき「その日私はいつもの」云々というナレーションが4コマ目に記されていることから判明する。このコマ構成は、本来最後に読まれるべき4コマ目からはじまり、1、2、3コマ



を経て、またゆるやかに4コマ目に戻るのである。そして、その4コマ目は、二度読まれることによって、その砂漠に立ちすくむ少女の喪失感を深く刻み付けていると言えるだろう。この例と、先に「おろち」を例として述べたコマ構成の円環運動との大きな違いは、逆L字のコマ配置による、一意な継起性の解体である。

もちろん、4コマ目を自律的なショットと見做し、その中に挿入句的に1、2、3コマ目が入っていると考えても差し支えない。いずれにしても、こうした円環運動を生むようなコマ割り、一意な時間継起を持たないようなコマ割りを、初期の椽図はしていたのである。

また、コマの形にしても、椽図は単純な矩形のコマばかりで画面を構成していたわけではない。「アゲイン」での、曲線を使ったコマ枠なども特徴的であるが、ここは別の例を示す。

これは「おろち」の最終第9話の連載一回目で、全24頁がすべて裁ちきりで構成され、見ての通り、複雑で不規則な不等辺多角形でコマ構成がされている<sup>46</sup>。【図17】連載当時の担当編集者白井勝也は同誌翌週号において「先週の全ページワイドな画面でもわかるように、この作品にうちこむ、先生の意欲はすごい。この第9話で、愛憎と恐怖を、徹底的に追求するといっている。」云々と宣伝している。その意気込みから察するに、この裁ち切り頁は椽図自身の選択なのか編集者からの要請なのかは分からないが、しかし、この時期のマンガで全ページ裁ち切りというのはかなり珍しかったはずで、挑戦的な試みであったと言えるだろう。

また、椽図の画面意識がもつとも發揮され結実を見た作品がある。次の例は、八〇年代の代表作「わたしは真悟」の見開きである。さするとまりんが決意と緊迫感の中で東京タワーをエレベーターで上がっていくシーンである。【図18】そのエレベーターの上昇運動を、椽図はどのように描いたか。

見ての通り、やはり細かいコマ割りだと言えようが、これを、くどいとか細かすぎるとか言う読者はまず居ないはずである。



【図17】椽図かずお『おろち』「血」

この椽図では、人物が立つ中心線を鈍角から始めて最後は水平軸よりもマイナスにまで倒していくのである。また、ここにはエレベーターが上昇する擬音「ゴー」がコマ毎に記される。そして、中心軸と連動して「ゴー」も傾いていくことで、軸の傾斜をいっそう印象付ける。この段階的な傾斜には相応のコマ数が必要で、それによって初めてなしうるものである。さて、ここにおける視覚効果はどのようなものか。この中心軸の傾斜





は、画面上の重力のねじ曲げであり、われわれが日常的に感じている上  
下(平衡)感覚までも仮想的に捲き込むような、ある種異様な運動表現  
と言えるだろう。簡単に言えば、目が回るような画面だということであ  
る。本来直線であるはずのエレベーターの運動が、画面の中でねじ曲げら  
れることにより、現実の世界にいる読者の平衡感覚までも奪うこと。



それは正しく、幻想が現実を侵食していく楳図ワールドそのものの視覚  
化と言えるのではないか。  
『わたしは真悟』において前半のヤマ場である333カラトピウツル  
までの、この東京タワーのシーケンスは、コマ構成という点において楳  
図が最も視覚的な冒険を試みた例として指摘できると私は考えている。

【図18】 楳図かずお『わたしは真悟』

以上、模図の全作家生活に涉って典型例と思われるものを一つずつ挙げたにすぎないが、その画面性の一端は示せたであろう。

しかしながら、模図の画面意識の無さは徹底している。模図は、『わたしは真悟』のこの見開きの重力軸の傾斜についての私の指摘に対しても「まあ、それは単なる記号みたいなもので」とこともなげに言う<sup>47</sup>。もちろん、作者としての模図のその発言は十分に尊重すべきである。しかし、私は私で、模図作品の中に画面意識を想定して読むという楽しみも味わっているのである。

作者と読者とのこの齟齬は、模図が拒否する「この漫画はいるけど、本人はいなくてもいいや、という感じ」<sup>48</sup>という事態と相応しているのかもしれない。しかし、これは本質的には、作品において作者を優先させるべきか、読者を優先させるべきか、という問題には還元しえない問題のはずなのである。なぜなら「自分が心の中でどう考えているかは、本当のところは誰にもわかってもらえない」（マクラウド）からである。作者にとつても、読者にとつても、作品を描き読むことは本質的に「暗闇の飛躍」なのである。その意味で、読みにおいては「正しい読み」は無い。「正しい読み」は、作品以前にそれを事前に予測するような読みを想定する。そうではなく、ただ事後的に言う「有効な読み」があるだけである。

以上、コマ割り理論一般に関しては、マクラウドと夏目の論とを二つ検討し、また峠あかねの論を紹介し、コマ割り理論のその可能性の一端は示せたと思うが、まだまだうまく整理できていない。模図作品のコマ割りについても、典型的例示に留まる本稿は未だその序論でしかない。今後、こうした内実がより明らかにされることを期待されたい。

## 注

1 模図自身「コマの割り方を見せたいのではなく、物語を見せたい」と言っているように（本文第2章の引用④）、内容に関する論評は作者の意向に添ったあり方ではある。しかし、それらも本格的なものとはさほど多くなく、模図自身の「恐怖への招待」（河出書房新社・一九八八、河出文庫・一九九六）が今なお最も論点を深めた体系的な模図読解書である。ただし近年の成果として、栗原裕一郎「模図ストーリーの「文法」」（『模図かずお大研究』宝島社・二〇〇二）は「わたしは真悟」を論じて極めて秀逸である。なお該書には私も「模図かずおヒストリー」を寄稿した。評伝という形式的な制約はあるが、模図作品の基本理念・哲学等について論じた。

2 すがやみつる「模図マンガの恐怖技法」（前注『模図かずお大研究』）は、模図作品の構図やフレーミングを話題にして、説得力のある議論を展開している。

その他、全画面や大コマにおける構図については、近景と遠景の絡み合いなど、映画で言うところのパン・フォーカス（全焦点）も特徴として指摘できる。

3 マンガ表現論の批判を展開したのは瓜生吉則「夏目房之介はどこにいる」（『夏目房之介』手塚治虫の冒険 小学館文庫版・一九九八年の瓜生による解説、および「マンガを語ることの〈現在〉」（『メディア・スタディーズ』せりか書房・二〇〇一）である（以下、前者を瓜生A、後者を瓜生Bとする）。それに対して夏目は「マンガ表現論の「限界」をめぐって」（『マン美研』醍醐書房・二〇〇二）を書いている（以下、夏目A）。いま、この問題に関して、要点だけ二つほど指摘しておきたい。

一つ目は、夏目のマンガ表現論をそこまで過大評価しなくてもよいのではないかと、という単純なことである。もつとも、夏目本人も瓜生Bを「現時点でもっとも見事な「マンガ批評」論であり、問題提起である」などの外的外なことを言い、自身を過大評価している点で、話はややこしくなるのだが。

言うまでもないが、万能な方法論・研究方法というものには有り得ない。それぞれに「限界」を持つのは当然である。それぞれの方法論は、それぞれが重要と考える標的を定めた上で成立する。同じことだが、他の標的を捨てることで方法論は成立するのである。その点で、マンガ表現論が「梶原劇画への読者の反応」（瓜生A）を究明できないのは、考えるまでもなく当然である。「読者の反応」も「梶原劇画」（梶原は作者ではない）もできない。その代り「原作と作画を一体と見て」梶原劇画の記号性や描線やコマは究明できるだろう。逆に問えば、社会学や

メディア論が梶原劇画の記号性や描線やコマを究明できるか。しかし、ふつうはそれをことさらに限界呼ばわりしないのである。

そうした意味で、瓜生B一三六頁下十二行目から頁末までは、マンガ表現論が〈わたし語り〉の構造を持つという指摘を夏目著「マンガと『戦争』」(講談社現代新書・一九九七)の失敗の構造という指摘へと繋ぐ論理の結節点なのだが、結局のところ、「反映論には反映論の、表現論には表現論の、それぞれの射程が有る(しかない)、という意味にしか私には読めない。それは、「マンガ表現の同一性」(瓜生B)を疑わないマンガ表現論者と、「特定のコミュニケーション」の様相を「外側から」見る、すなわち言説記号の同一性を疑わないマンガメディア論者と、五十歩百歩だということである。夏目のほうが百歩(より悪い)なのは、マンガの「特定の表現技法」に拠っては「戦争」のイメージを全く描けなかった、という夏目個人の力量と覚悟の問題に過ぎない。だが、マンガメディア論者の側も、「様々な「体験や行為」を持つ読者がそれぞれに「感受」した」と言う時、その読者像を具体的実体的に指定してみせない限り、やはり百歩のままである。そもそも、享受のイメージを提示してみせない限り、やがて百歩のままである。そもそも、享受の場や読者の反応というものが、どの程度実体的に指定しうるものか、実証的に再現可能なものか、それ自体を問う必要性を感じられる。近代のマスメディア環境において、例えば「お便りコーナー」だけ蒐集分析しても、どこまで読者像を指定しうるか。具体的にどのような方法論を取るのか、こういう点をきちんと提示するのがメディア論だろう。

くり返しになるが、方法論は相対的であるし、常に複数のパラダイムとして成立する。オルタナティブなマンガ論を志向する意気込みには期待しておくが、それが不可能なうちは他を容認するか、または他を内部から解体すべきである。

二点目。瓜生Bは、〈わたし〉構造とでも言うべき、独我論的アポリアを論点の中心に描き、それをマンガ批評史的に展開したものである。以下、瓜生Bの問題点を順に指摘し、同時に夏目のマンガ表現論の欠点も指摘する。

#### ○〈わたし〉構造について

〈わたし〉構造とは、一口に言って、自己を世界の中心と見る観念論の一種であり、この場合「自己」とは、〈わたし〉の感受を発話する主体であると同時に、それを受け理解する主体〈わたし〉でもある。独我論(主観的観念論)においては、発話と理解とは連鎖し続け、各々個別の〈わたし〉から脱却できない。他方、客観的観念論においては、主体同士が共有するとされる原理を設置して連鎖を止め、個別の〈わたし〉は一つの〈われわれ〉に昇華する。

さて、瓜生の言うところの〈わたし語り〉とは、自身の感受性を起点として、

そこから論述(発話)を行うようなあり方を言ったものようである。これは〈わたし〉構造における発話の側の問題であるだろう。さて、ではなぜ、〈わたし語り〉のマンガ論はいけないのか。〈わたし語り〉自体は悪くないが〈わたし語り〉であった村上・米沢らの評論は悪い、ということではあるまい。瓜生Bを読む限りあまり明確には書かれていないようである(が、たぶん批判的に書いている)。共有性の欠如、または狭い共同体の言語でしかないからか。同じ意味かと思うが、「議論の恣意性を許容する」(瓜生A)からなのか。

同じものを見ても人それぞれで受け止め方は違う。これは当たり前のことであって、特に批判する必要も無いものである。しかし同時に、では人はその違いをどう受け入れうるか、また、どう分かり合えるのか。そう問う時には吟味が必要になってくる(これが独我論の根本的な課題)。

〈わたし語り〉は、自存的なものではなく、つねに他者に理解されようとする、という構造を持つはずである(「大人には分らない」ということを分らせる、というものも含めて)。ゆえに、〈わたし語り〉は、これを「理解」の側から見れば、書かれた批評の向こうに書いた〈わたし〉の顔や人格や思想背景がはつきり見えてくるような言語活動のあり方でもある。そういう意味では、石子順造や呉智英のアクの強さも十分に〈わたし語り〉である。呉智英によれば論調をコロコロかえると言う石子順や副田義也などのマンガ批評からはかれらの〈わたし〉は余り見えてこない、と言うべきところだが、それなりのそういう顔は見えてくるだろう。人間が書く以上、書いた人の〈わたし〉はそれなりに見えてくる。というより、理解とはそういう構造の中にある。対象に〈わたし〉を見出すことで、理解したと納得できる。その意味で、〈わたし〉構造を持つ問題は、恣意性よりも、世界は〈わたし〉によつて認識されているという、パースペクティブの構造およびその構造の絶対視にある。その起点または終点として選ばれているのが〈わたし〉である。〈わたし〉は、発話と理解の連鎖に終止符を打つ原理(イデア)となる。本来のパースペクティブイズムの醍醐味は、起点の転位による認識の多角性にあるし、もつと根本的には、起点と終点とを独我論的な無限連鎖に巻き込むことによる客体的原理の解体にあるのだが、なかなか人はそこまで覚悟を決められない。特に、近代的自我において〈わたし〉は絶対化されやすい。ちなみに、私は文学研究におけるパースペクティブの構造への批判(というよりは擲論だが)について駄文を書いたことがあるし(『文学研究のやくにたつ近世出版研究』『日本文学』一九九八年八月号)、そういう立場には批判的である。瓜生の研究のスタンスがどういうものなのか私に語る資格は無いが、「メディア論的視点からの研究」という意味では、共通の発想基盤を持ちうるのではないかと期待している。

瓜生の論は、私なりにには次のように理解している。つまり、瓜生の言う「わたし語り」とは、対象（この場合マンガ）を論じる際に、対象の中に何か絶対点を見出す構造、言い換えると対象の中に何か一つのパススペクティブを与えるような構造で、それを批判しているのではないかということである。

この意味においてのみ、「わたし」構造は批判されるべきである。構造的には、何かが何かを代替しているというオリジナルとコピーの構造、たとえば反映論とならば変るところが無いからである。加えて言えば、独我論のアポリアからの脱却もできない。「議論の恣意性」とはそのアポリアの様態である。

○二つの「わたし」構造

さて、村上らの「わたし語り」的なマンガ批評が広く支配的だったので、夏目の「わたし語り」が可能になった、という因果論は成立するのか。村上らと夏目とに共通性を見出したのは瓜生Bの創意であるが、ここに因果関係を見出すにはもつと論証が必要である。

具体的に、どのように論証しうるだろうか。幾つか可能性を考えてみれば、一つは、夏目が村上らの評論に直接的な影響を受けたという論証方法。取り敢えずは夏目へのインタビューで実証可能か。が、夏目は、彼らと違うことをやろうと思っていたはずだから無駄である。

次に、マンガをめぐる社会的な言説空間としての論証は可能か。率直に考えて、そこには連続性より断絶性のほうが強い。夏目の批評の方法は、字義通り画期的なものとして登場したはずであったから。世間はそう見ていたはずである。反映論や「わたし語り」がドミナントになっているマンガ批評の無法地帯の後に、よりマンガそのものに近づいた批評が出てきた、これはすごい、というのが当時世間一般の認識だったし、書評等でマスコミもそう書き立てたはずである。「わたし語り」がドミナントだったから「わたし語り」の典型である「模写」に依拠したマンガ評論が出た、などとは当時は誰も思っていなかったはずである（だからこそそれを言う瓜生Bは創意にあふれた論文文なのである）。

他に、実作者の実感というものから出発している夏目と、あくまで享受主体だったたり、狭い（いまはかなり広くなっているようだが）共同体を構築したりする村上・米沢らとの心情的なスタンスの差も大きいように思う。同じく「わたし」に依拠するとは言っても、両者の「わたし」は、作者と享受者と、ずいぶん違う「わたし」なのではないか。

こうして考えると、村上・米沢らと夏目との「わたし語り」の共通性は、中身もその発露のあり方も違い、自身の感性や実感を基本として誕生している、というわずかに形式的な共通点しか見えてこない。この両者に共通性を見出してしま

のは、思潮史または系譜学（いわゆる歴史主義）がよく嵌まってしまふ陥穽である。そもそも、批評に批評主体がある限り、そこに「わたし」構造を見出すことはいくらでも可能なのである。

○夏目の「わたし語り」

瓜生は、夏目のマンガ表現論への批判の根拠として、その「わたし語り」の構造を、夏目の「模写」という行為に見出ししている。これについては私も全く同意である。有り体に言って（しまうが）、私自身、夏目の模写が似ていると思ったことは一度も無い。手塚の絵の下手な変換でしかない、または、ソックリではマズいと思つてわざと下手に描いているのかな、とずつと思つていた。ちなみに言えば、似ていないおかげでその論に比べたりすることは私の場合無かった。しかし、たぶん夏目の側からすれば似ているか似ていないかが問題ではなく、手塚以外の人が手塚の絵を模写するという行為の中で実感した、その感覚を理解して欲しい、ということが大事なのではないかと推測する。で、それがまさに瓜生Bの言う「わたし語り」であり、最終的には「わたし」にしか分からない独我論の世界である（あるいは、そこまでではなく、実作者にしか分からない世界なのかな）。

さて、夏目のマンガ表現論は「わたし語り」にすべて包摂しきれものなのか。これが、瓜生Bの一番の問題点である。結論を言えば、「わたし語り」なのは描線論に限られているのである。

夏目のマンガ表現論は、三つの論理から構成されている。すなわち、一つは描線論、二つ目はマンガ記号論、三つ目はコマ割り論である。この三つは結局のところ位相が異なっている。

まず、描線論の「わたし」構造は、夏目の審美眼の問題に行き着く可能性が高く、交感可能な言説をまだ確立できていない。カブラペンとGペンのメッセージ性の差異くらいは（誰もが言ってきた言説だし）言いうるだろうが、描線論の射程はより根本的で、人が線を引く行為に意味・メッセージを見出そうと言うものであるから、そもそもかなり難しい。写真と違って描線にはスタイルがある、と言つて言えないことはないが、実際には線で描かれたものは「コードの無いメッセージ」（バルト「映像の修辭学」）の埒内にあるだろう。これを「第三の意味」と言い換えれば格好が良いが、実際にはさほど有効な批評はできない。もちろん、模写する人が増えて、それが勝手気侷な「わたし」の増殖に終わらず、有効な言説へと昇華していく可能性もあるにはあるだろうが、かなり道は遠そうだ。

次に、音喩・形喩などのマンガ記号論については、夏目の感受性に還元しうる問題ではない。もちろん、音喩や形喩はペンによる線で描かれてはいるが、そう

した物理性、実質性を形相化することでそれらの記号は記号性を成立させている。言い換えると、どんな描線で描かれても「汗」や「血管」は驚きや怒りの記号として機能を全うしている。そして、われわれ（村上らと夏目のみならず、少なくとも手塚以来の）マンガが「読める」人は、そういうコミュニケーションの場、まさに「透明な記号体系」の中に在る。すなわち、これは夏目の感受性とはもはや別の客体的体系である。

（なお、この体系のあり方を記号学のイロハで「記号の恣意的必然」と言うのだが、瓜生B一三五頁下の「それを「感受」するだけの資質を持つ「わたし」の確立」云々とほぼ同じことの謂いである。簡単に言えば、マンガ読者は大勢いる、指揮されるべきオタク集団では既がない、という当たり前の事実である。瓜生がここに村上らの「わたし」から夏目への「わたし」という因果論を見出すのであれば、どんな因果も言えてしまうだろう。それともあるいは、立場の相違は「構造主義VS文化主義」（注5吉見論文）レベルなのか、もはや）。

コマ割り論については本文でも述べているのでくり返しになるが、夏目の言う「圧縮と開放」という切り口など有効な用語もあるにはある。ただし、夏目の中ではこれも「読者の視点の誘導」という、作者の意図を読み取らせる方法としてのみ理解される立論に導こうとしている。加えて、画面におけるメタレベルの約束といった論に至っては、夏目の私的感受性どころか、カンディンスキー（黄色は酸っぱさを意味する！）とか言っている色彩原理主義者やユング派（夢分析における元型主義者）まで持ち出し、その妥当性、原理性に根拠を求めようとする。これが単純な術学趣味ならまだ許容可能だが、恐らく夏目は真正直に行っているように思われる。その意味で、これも透明な記号体系として見ようとしている志向性と言える。「間白」の記号視も同様の志向に有る。しかし、夏目は、マンガ記号論のようにコマ割り論を透明な記号体系として体系化できていない。なぜなら、そもそもコマのダイナミズムはそんなステイタックな「体系」ではないからである。なお、マクラウドや峠あかねは、コマのダイナミズムを理解するマンガ表現論者である（四方田「漫画原論」はいまいち）。

夏目のマンガ表現論には以上の三つの位相が有る。夏目はそれを、「マンガの読み方」として、透明な文法の体系として理解しよう、させようとしている。が、成功しえないのである。

○記号の透明性

夏目のマンガ表現論におけるマンガ記号の透明性について。これは、瓜生もたぶん感じているようで随所にそれへの批判的言辭が見えるのだが、瓜生Bでは「わたし語り」の論点と錯綜してしまっており展開されていない。これについて

述べる。結論として、こういう「マンガ観」は、私としては最も避けて欲しいところなのである。作者の書いた「記号」に導かれて「正しく」読者はそれを理解する、というようなマンガ観。「マンガの読み方」などという、いかにもえらそうな態度、とも言える。

この態度は、実作者の特権でもある。作品ははさんで作者によるメッセージの発話と読者によるその理解と、それぞれのプロセスをほぼ相似形と見る態度である。もっとも、これに関しては、夏目においては今までもあまり厳密には考えてこなかった部分を、厳密化しようとしてより弩壺に嵌まってしまった感がある。例えば次のような厳密さである。

表現構造と受容構造（読みの構造）をある程度相似する逆過程と仮定したの  
は、表現論構築のための方便であり、厳密に言えばこの両者は同じではない。  
が、読者は無意識にマンガの線の性質、コマの構成から固有の表現的受容構  
造を与えられている。その場所が大雑把に言えば表現者と読者の共通の了解  
の場＝表現の構造であり、それがないとコミュニケーションは成り立たない。  
（夏目A）

極めて古典的な記号観、コミュニケーション論である。「厳密に言えば」とはおそらく、作者の思想は○○パーセントは伝わらない、くらいの意味であろう。しかし、「厳密に」どころか、ほとんどの部分が相似ではない。読者にはつねにいかようにも読まれてしまう。と言うより、読者には読者その人なりの読み方しかできない。つまり、意味は常にその場において事後のかつ個別的に形成される。しかし、それを許さない、作者による読みの方向付けが夏目マンガ表現におけるマンガの記号視である。コミュニケーションにおける意味伝達性（意味形成性でなく）という点において、マンガはもちろんある程度の記号性を成立させているが、それはマンガ表現の持つ一部分に過ぎない。交通信号や駅表示は透明であってこれなくては困るが、芸術が透明でないことは、二〇世紀初頭から様々な論が展開されてきて我々周知の事実なのである。

さて、そうした意味で、瓜生Bの注5で言う「マンガのマンガたる所以をわざわざ問うことなく、マンガ表現の同一性を信じているからこそ、「学術的手法」の（ある意味では安易すぎる）導入は可能なのだ」とか、本文にある「意味伝達装置としてしかマンガをみない、つまりマンガを透明な媒体にして議論を終らせる」とか、言いたいことは私にはよく分かるつもりである。瓜生は、夏目のマンガ表現論の根本にあるマンガを意味伝達の記号体系として措定する立場を批判しているのだろう。ただし、それを言うのなら、マンガ表現論をより吟味分析してからである。戦うなら、敵を見極めねばなるまい。夏目のマンガ表現論が

実は多くの断層を孕んでいることを指摘しないで、あたかも自律完結した方法論であるかのように思い込んだ上でそれを批判するのは、むしろ瓜生が批判する「マンガ表現の同一性」を過大評価して補強することに繋がるだろう。その意味では、自身がそういう言説構造を創りあげていてことを自覚すべきである。そして、「マンガ表現の同一性」などを盲信しないマンガ表現論者が存在することも知っておいたほうがいい。

最後に、なぜこのような蛇足がましい注をあえて付けたか、その理由だけは書いておきたい。瓜生B注6に「このような系譜に無自覚なまま、『表現論』を道具のように用いてマンガによる『表象』を論じただけの議論は、だから二重の意味で犯罪的である」云々と書くからである。中味はともかく言い方が穏やかでなく、でっ上げ逮捕で連座させられてはかなわないので書いた次第である。そして、本注の結論である。大丈夫、ちゃんとマンガの「表現」もマンガ表現論も、つねにすでに「ざらざら」と(L・W)しているから。

4 S・マクラウド『マンガ学』(岡田斗司夫監訳・海法紀光訳・美術出版社・一九九八年一〇月刊)。英文版は『UNDERSTANDING COMICS - THE INVISIBLE ART』(HarperPerennial版(New York, 1998))による。なお、本書をちゃんと読む契機を与えてくれた久永拓氏に感謝したい。

5 丸山圭三郎は、フランス語系の記号学を意味伝達の記号学、意味作用の記号学、意味生成の記号学の三つのレベルに分類した(『文化のフェティシズム』『草稿書房』一九八四・一六五頁)。第一は、現在の規則を前提としその指標の解説を目的とするもので、平板で透明で、ざらざらとしない機能的な記号体系を想定している。C・S・パースの記号論、古典的なマス・コミュニケーション論などもこれに含まれる。要するに、記号は実在に附された名札である。夏目のマンガ表現論において、音喩・形喩などのマンガ記号の分析はこのレベルに相当する。

第二はシンボル(象徴、コノテーション)の解釈を目的とする記号学であり、そのコードは必ずしも閉鎖的体系とは限らない。R・バルトの意味論や神話学などがこれで、図像解釈で言えば、バンザーニの広告にイタリヤ性を見出したのがほぼこれにあたる(『映像の修辭学』沢崎浩平訳『第三の意味』所収。みすず書房・一九八四)。すなわち「コード化されたメッセージ」である。

第三は、論者によって微妙に様々であるが、その本質は、意味や実在は記号以前のA・プリアリとして想定されず、表現されることによって初めて成立する。またコード体系は在るにはあるが、つねに開放系としてあつて逸脱や改変の機会が孕まれている、と考える立場である。

分節されたコード体系(表層テキスト)に対する未分節なカオス(深層テキスト)

ト)といった二項対立的な記号観(正確にはテキスト観)を持つJ・クリステヴァや、超越論的シニフィエを否定し、テキストをシニフィアンとの連鎖と見て、解釈の無限性を説いた後期バルトなどがこれに当たる。作品はつねに作者の意図を超えて、読者の能動性において解釈される、その快楽を説いたと言っても良いだろう。また、バルトの図像解釈で言えば、「コードの無いメッセージ」から「第三の意味」へ移行していくような図像解釈も、こちらの立場と言えよう。このほか、第一・第二の記号学を解体し構築して、第三の記号学の射程を明示した丸山圭三郎もこの立場である。丸山は構造主義的記号学の創始者F・de・ソシュールを原資料から研究することで、上述の三つの記号学を、第一を第二が内包し第二を第三が包摂するというようなかたちに整理した。加えて、実在ではなく記号が世界を分節すること、そしてその分節の根拠となるような一切の実体的コードは存在しないこと、そういう記号観・世界観を五段階の解体し構築のプロセスによって示した。また、われわれの日常生活(第一の記号学でほぼ事足りると考えてしまえるような)については、解体し構築の逆過程として、それが無根拠の上に成り立っているという意味でフェティシズムの世界として示した。以上要するに、世界をどう認識し解釈するべきなのか、そのモデルとして第三の記号学の立場からでなくては解明できないものがあることを指摘した、と言っても良い。

また、丸山は、第二と第二の一部を静態的記号学、第三の意味形成の記号学を動態的記号学とも呼んでいる。

第三の考え方をマンガで言えば、次のようになるだろう。作品の意味は、作品に先だつて存在しているのではなく、コマ割りされベンによって描かれることによって初めて成立する、という立場である。なるほど、作品のストーリーや主義主張は作者によって作品に先だつてあらかじめ考えられているだろうが、我々が作品の意味として見出すのはストーリーや主義主張だけではない。実際に絵やコマ割りとして描かれて初めて成立する意味というものが作品にはある。描かれることによつて意味は生成する。それらとストーリーとが合わさったものが、作品の意味である。いや、ストーリーとして絵やコマを通してしか表現されないし、文字であるセリフも芸術においては決して透明ではありえない。こうした事態について言及しようというのが、第三の記号学の立場によるマンガ表現論であるとも言える。

記号論を知らない人に「そんなの当たり前じゃないか」と言われそうな気がしてきた。そうなのである。絵を見て感動する、コマ割りに感動する、ストーリーやテーマへの感動にしたって人それぞれ違う、当たり前のことである。

問題は、むしろそうした当たり前のことを当たり前としない契機が、夏目のマ

ンガ表現論構築の過程にあるからなのである。この点に関して本稿はいくらか術学的である。夏目のマンガ表現論をいわゆる第一の意味伝達の記号学の亜種として位置付け、それを批判的に乗り越えた意味生成の記号学によって批判しようというのであるから。しかし、記号論の成果を使わずに、一から本稿がオリジナルの言葉で批判することは不可能とは言わないまでもすぐく面倒なので、過去の成果を利用してするのである。夏目が手塚の言うマンガ記号論をどの程度遵守したのかは不明だが、手塚のころの記号論より今の記号論は進んでいるので、積極的に利用する次第である。なお、本稿では丸山の言う記号学の意味で記号論の語を用いている。

さて、第一の記号学は、透明な記号観である。人は透明なものを見て感動するのではない。透明なものは人を感動させない。というより、第三の記号学の立場で言えば、それは惰性的な制度としての勘違いの感動である。私の場合だが、コマ割りに感動するのも、人物を描いた線とコマの枠線とは同じ線なんだよ!とかいうような透明な約束事によってではない。楳図の音喩に感動するのは、そのあまりにあまりな違和感をもって描かれる形象性(ヒゲ付きトゲ付きの叫び声、等)ゆえに、すなわち形象性そのものゆえにである。

夏目のマンガ表現論においては、描線論においてもこのレベルで展開されるべきであるが、私は夏目の作品は『ザッツ・パロディ』(サン出版・一九八二)くらいしか持っていないけれど、実作者というその自己規定において夏目はあくまで第一の記号学の立場から描線論を模索しようとしている。つまり、描線やそれが形成する形象に作者の思想を見出そうとして模写を行うのである。『マンガの読み方』の表紙にはキャッチコピー的に「わかっているようで、説明できない!マンガはなぜ面白いのか?」とある。「わかっているようで」というのは記号体系の無意識性を言っている。この一文は論理的に繋がっているのかどうか分らないが、すくなくとも記号体系を意識化するがゆえにマンガは「面白い」、というわけであるまい。夏目は次のように言う。

マンガを読んで面白いと感じるとき、たんに話やテーマが優れているからそう感じるわけではない。そのマンガが、どんな線で、どんな風に描かれているか。どんなコマで構成されているか。マンガの絵やコマの持つ表現のしくみの中で「面白さ」を感じているのだ。マンガをマンガたらしめている表現のしくみを固有の言葉で語ることができなければ、「マンガ学」を可能にする言葉の土壌ができあがらないのである。(『面白い!』三頁)。

マンガの面白さは、ストーリーやテーマに還元できないものがある、そしてその「できないもの」には固有のコードがある。コードは無意識の体系である。そ

こまでは取り敢えず良い。問題は、そのコードを取り出そうとするあまり、そのコードの意識化がそのまま「面白さ」にイコールであるかのような幻想を与えようとすると点である。もつとも、夏目はいまは「土壌」をすくっているだけで、いざれ料理しようと思っているのかもしれないが、現時点では目標点も達成点もすいぶん低い。

本注で明確にしたいのは、記号論によるいまさらながらの術学趣味ではなく、マンガにおいては、マンガに先だって存在する意味・思想・物語を記号が単に伝達したり(第一の記号学)、象徴的に表現したりイデオロギーとして取り出したり(第二の記号学)するだけでなく、そもそもマンガが描かれ読まれることで初めて成立するような意味・思想・物語の世界が有る、ということである。何度か言うが、当たり前のことであろう。私にとって最もはつきりと実感でき論述すべきだと思うのは、マンガが複数のコマによって成立して、それが織り成す意味の世界こそが近接する表現ジャンルと最も異なる点だということである。マクラウドの言う「補完」については、本稿においても必ずしも未だ明晰に跡付けえてはいまい。しかし、少なくとも、峠あかねが目指したように、マンガが映画やテレビのような近接の表現ジャンルと異なる表現形式を持つことはより強調できたのではないかと考えている。とりあえずこれが、マンガの表現の独自性を追求する立場、すなわちマンガ表現論の第一歩である。

なお、記号論やテクスト理論の限界についても触れておく。最大の欠点は、意味解釈の無限性を主張するあまり、逆にふつうの日常生活に見られるような透明なコミュニケーション(意味が正確に伝達されている、伝達されてしまっている)が成立しているという点を盲点とし、見過ごしたように見える点である。簡単に言えば、特にバルトなんて「テクストの快楽」などと言って、なんか無責任なのである。実際それほどにはテクストは誤読されないし(本当は誤読するほうが難しい)、そもそも世界はそんな誤読ばかりでは成立しない(実際にしていない)。また、もしこの盲点を第一の記号学で補うと言うのなら、それはいかにも姑息である。というより、最終的にはこれを結び付けることなくその流行が終ってしまつたように、私の不勉強も合せてだが、思う。

スタジオのセットがいかに頑強で豪華であつても裏から見ればベニア合板ではない、という第三の記号学の世界観といえども、裏まで回ろうとしなければセットの豪華さを疑う必要は全くない。「不透明な対象としてのコトバ」と透明な「道具としてのコトバ」の往復(『文化のフェティシズム』二二二頁)というのは、そういう事態である。説明としては姑息だが、往復できる人はまだ良い。コトバは道具でしかないと思える者に対して第三の記号学が挑むのは宗教論争

でしかなくなる。それに対して、セット自体が、全然豪華でも堅固でもないこと、すなわち盲点をきっちり突こうとする思想がある。

言葉の使用に根拠は無くその言葉が発せられる状況と役割における有用性としてのみ言葉の使用は成立するとした、S・A・クリプキによるウイトゲンシュタイン『哲学探究』論である『ウイトゲンシュタインのパラドックス』（産業図書・一九八三）など、結構いい線いっているのではないかと私は思っている。クリプキは、言語の伝達をマルクス貨幣論に端を発する「暗闇の飛躍」という語で喩え、独自の「言語ゲーム」論を展開した。余談だが、瓜生Bを所収する『メディア・スタディーズ』の吉見俊哉論文を閲すると、スチュアート・ホルルの「エンコーディング／デコーディング」理論も同様の喩えを使っているらしい。様相論理学者クリプキの意外にも非プラグマティックで詩的・倫理的な哲学性に対して、ホルルのそれは機能主義的なニュアンスを捨てていないようにも御論を拝読して感じられるが、それでも案外センスが良い。

さて、クリプキの言語ゲーム論は、かつて柄谷行人『内省と遊行』（講談社・一九八六）が良い意味も含めて誤読した程度で、また本家の哲学界では『哲学探究』解釈としては誤謬との烙印を押されてしまっているらしいが、その論自体の射程は十分に有効である。キーワードは「規則は行為のしかたを決定できない」と「他人の痛みを像 (Bild bilden)」としてではなしに」の二つである。それはすなわち、あらゆる意味での基礎付け理論、原理主義を拒否し、その上でなお「なぜコミュニケーションは可能なのか」と問う態度、言い換えると、独我論的な懐疑主義から出発して独我論を超えようとする態度である。

そして、なんとマクラウドはこの発想にわりと近い。マクラウドは、間白を「空中ブランコ」（九八頁）に喩え、また第九章「結論！マンガとは何か？」では、次のような書き出しからメディアとしてのマンガの可能性を語っている。

人は、誰もが孤立した存在だ。自分が心の中でどう考えているかは、本当のところは誰にもわかってももらえない。どれだけ他人に働きかけても、気持ち

を正確に伝えることなんてできない。（二〇二頁）

この、ある種ニヒリズムにも似た発言は、コミュニケーションの完全性を保証する原理的なもの（イデア、絶対精神、共同主観性、パラダイム、ラング、特定共時態、等々）を想定しないという発想と同じ位相にある。独我論はどのよう

マクラウドは次のようにも言うが、

僕は誰もが言いたいことを持っていると思う。内面の真実というものを僕は信じているんだ。表現する人と鑑賞する人の間にある壁を破ることのできるチカラはひとつ……そう、理解力だ。

私的言語の不可能性を説いたウイトゲンシュタイン「クリプキと比べて「内面の真実」とはいかにも素朴だが、その「理解力」に込めたものは、クリプキが言う「想像 (Vorstellungsbild)」とほぼ同じ態度を言っているように私には読める。

マンガ論としては、次のようにも言うが、

人類がいつまでたっても相互理解できない最大の理由はお互いに対する無知という大きな壁があるからだ。必要なのはコミュニケーションだ。その形式や仕組みをしっかりと理解すれば壁はきつと壊せる。マンガだってちゃんと理解すればきつと壁を壊せる！（二〇六頁）

ここで言われる「コミュニケーション」や、マンガの「形式や仕組み」は、マンガを固定した記号体系として捉えその体系を記述する、という発想の上に立つものではないだろう。というのも、

マンガを理解するには、何よりもマンガに対する先入観を捨てるんだ。マンガのどんな可能性も見逃さないように、心を真っ白にするんだ！（二〇七頁）

マンガとは視覚によつて成り立つメディアだ。広大な記号の世界！マンガ家はそのすべてを思いのままに使っていい！どんな描き方をしたっていいんだ！リアルで緻密な表現も、デフォルメの極致も！（二一〇頁）

捨てるべき「先入観」こそが、透明な記号体系だと理解しうるからである。「どんな描き方をしたっていい」となれば、「広大な記号の世界」とは、第一や第二の記号学の言う記号ではない。まあ、そう理解する人もいるかもしれないが、そんなふうに読むのはぶちこわしである。対象は、有用性において読まれなくてはならない。

マクラウドは、「理解力」と言う場合でも、それが発現される根拠としての原理的なものについては一切言及しない。理解のプロセスや仕組みを語ろうとしなくてただ次のように語るだけであるが、私にはそれで充分である。

目に見える世界と見えない世界による絶妙のダンス！マンガの真髄とは二つ

の世界が互いを《補完》する力なんだ！作者と読者が見えないところでしっかりと手と手を取り合って、無から有をつむぎ出していく……マンガはパランスの芸術だ。足し算も引き算も自由自在のまさに万能芸術……時間と空間による見事な二人三脚だ！（二一三―四頁）



6 また、次のような発言は、「マンガの読み方」が意味伝達の記号論的立場であるのに比して、私がマクラウドに共感できる所である。

マンガを読めるようになることは、《時間》というものを空間的にとらえることができることだ。マンガの世界では《時間》と《空間》はまったく同じものなんだ。(二〇八頁)

言葉は柔らかいかなり難解である(ともかく本書はかなり困ったえがある)。簡単に言えば、紙平面の上に展開された絵やコマから動きや時間を読み取っていくということなのであるが、マンガのコマ割りを持つ種々のメディア変換のメカニズムを鋭く洞察している。これに当たる言い方は、夏目はおるか四方田(コマ割りを第一義に「説話行為の経済原則」とした上で、コマの「モニター」をわずかに語るのみ)にも明確には見出せない。マクラウドの場合、その具体的なメカニズムの論述として出されるのが六つのコマ分類であるのが、まだまだ物足りないところではあるが、これは今後のみんなの課題である。

7 「絵画は、その共存的な構図においては、行為のただ一つの瞬間しか利用することができない。したがって、先行するものと後続するものが最も明白となること、最も含蓄ある瞬間を選ばなくてはならない。」(レッシング、斎藤栄治訳「ラオコオン」岩波文庫・一九九頁)。ただし、レッシング自身、偉大な歴史画などでさえ必ずしも正確に「瞬間」のみを選び採っていないことに気づいている(同書二四頁など)。彼の時代には写真術は無かったはずだが、この瞬間主義者は写真を見たら大喜びしただろう。マクラウドも言う。

ひとつの絵をひとつの瞬間と思っちゃうのは写真の見すぎなんだろうね。だって、景色を見渡すときだって視線が動く間に時間は経つんだから。(二〇五頁)

8 この視点は記号論には無いもので、マクルーハンのというかパラジュー的というか、良い有効な視点である。本文でも述べるが、マンガは映画や写真に侵食されている。closureという語について。マクラウドは心理学用語を援用したのであろう、「補完」という訳語も的確である。O.E.D.によれば、すなわち「ゲシュタルト心理学で、不完全な形や状況などが、いかにして見る者にとって主観的に完全化されるか、また完全なものと思われるか、その過程。すなわち、秩序立てられ満足いく全体像を作り上げる様」を言う。

9 コマ割り理論におけるマクラウドの抽象性は徹底しており、ストーリーを捨象するのみか、本来はコマ単体を持つ自存的な意味や作用も捨象している(アプリオリに想定していない)と見るべきである。もちろんコマには何か描かれており、

読者にとつても、描かれたそれが何なのか認識しないことにはコマ分類もヘチマもない。が、その認識において、描かれたものの作用(瞬間・動作、等々)をあらかじめ知っているわけではない。その作用は、次のコマとの関係によって事後的に見出されるものであるからである。また、その認識は描かれたものの意味(人物が誰か、どんな感情か、場所はどこで時間はいつか、等)を知るわけでもない。描かれたものは、単にモノ(指示対象)に過ぎず、マンガは、コマ構成によって初めて、それらの意味が生成されるからである……などと言ってみたいところだが、それはさすがにムリである。マンガにはフキダシのセリフ・音(活字、透明な)が有り、また夏目が徹底して展開したように形・音・音などによる情性化した透明な記号体系ができていくからである。つまり、一枚のコマに意味はちゃんとある。とは言え、コマが構成されることで持つ意味は、一枚のコマの意味には回収されないものであることは確かである。

10 コマの大きさの問題は、夏目はもちろん四方田も徹底してこだわっているが、マクラウドにおいては軽く触れる程度である。「とはいえコマ枠の形にはいろいろの種類がある。コマの形が違っていても、描いてある意味は変わらないけど、読むほうの印象は大きく変わってくる。」(二〇七頁)など。

11 マクラウドは、この分類を実際の作品にあてはめて、作品ごとにどのような分布で、この六分類が表れているか、数で調査している。その結果、アメコミは、動作型、主体型、場面型がほとんどであるのに対し、日本マンガにはわずかながら瞬間型と局面型がみられ、それが日本のマンガの余韻などニュアンスの表現に役に立っている、と言う。ところが、その原因を、間や空白を尊重する東洋思想に由来するなどと結論してしまう。こういう俗流文化論的な発想はあまり感心できない。俗流文化論は、既に一定の評価を受けた文化概念(結果)を想定して、それに適応する例を見付け、その例を原因として結果にたどり着くような論理的転倒の構造を持つ。またその目的としては、自論の格上げおよび当該文化の同一性を強弁しようとする意図を持つものである。

また、マクラウドは日本マンガにおける《間白》を、ネガティブな非在に意味を与える日本の文化の所産とする。間や余白の文化としての東洋趣味は文化論として既に定説化しているが、なぜこれと《間白》を結び付ける必要があるのか。そもそも、日本のマンガ家の多くは、洋画を含む映画技法からの着想によって、瞬間型や局面型などのコマ構成の技術を得たはずである。東洋の神秘主義についてはマクラウドもいささかナイーブである。

12 マクラウドのコマ分類は、映画のモニタージュ理論と比較可能だと思われる。もちろん、マンガにおけるコマの関係を映画のモニタージュになぞらえるのは、

マンガを論じる際にも目新しいものではなく。本来、映像理論が専門の四方田大彦は、かすめる程度にしか書かないが、はつきり認識していることがうかがわれる。四方田はマンガをマンガとして語るために意図的かつ禁欲的に映画理論の援用を避けているのではないかと私は推測するが、むしろ希望としては徹底的に比較を行って欲しいところである。それによって、マンガは映画からの脱却を可能にするはずだからである。

峠あかね(真崎守)もモニタージュにこだわった論者であった。後掲の「コマ画のオリジナルな世界」でも少し触れているし、「いたい放題／やぶにらみまんが誤解論」(一九六八年十一月号『COM』虫プロ商事)では、まんがに対する誤解を論じるなかで、直線的モニタージュ、観念のモニタージュ、印象モニタージュ、具象モニタージュ、精神的モニタージュといった用語を立てて、当時の代表的な諸作品を批評している。たぶんこれらのモニタージュの語の使い方は、ペラ・パラージュ『映画の理論』(佐々木基一訳・講談社・一九五九訳刊)の、創造的モニタージュ、連想のモニタージュ、寓意のモニタージュ、暗喩のモニタージュ、思想のモニタージュといったカテゴライズを真似ているのだろう。パラージュのそれは、モニタージュのより典型的な役割において、それをカテゴライズしたものであった。

クリスティアン・メッツに、モニタージュの分類があると言う(ジェイムズ・モナコ『映画の教科書』フィルムアート社・一九九三・一八三頁)。メッツの原本は日本語未訳のようで、今その8つの分類型は概要しか分からないが、これらは、ショットとショットとを繋ぐ営為について、それが典型的であるうがなかるうが、それら繋ぎのタイプすべてを分類してみせたものである。これが映画理論として有効かどうか私は判断しないが、マンガのコマについて参考になるのではないかと思う。マクラウドのそれとも部分的に類似する。

なお、長谷邦夫『漫画の構造』(注13)でもモニタージュ理論の無理解の上に立つて、エイゼンシュテインについて触れている(二六七―一七〇頁)。

さて、本注でマンガと映画との比較対照を言うのは、両者が隣接的な映像メディアとされるという理由からだけではない。日本マンガは映画を目標にできたという事実による。竹内オサムが指摘したマンガにおける「視線の同一化」にしても(注18)、クローズアップやカットバックにしても、明らかに映画によって獲得された新しい視覚体験、そしてその援用であったはずである。

また、たとえば次の『無用ノ介』のテレビ化にあたっての、さいとう・たかを独特の自慢話の中にも、映画に対する憧れがにじみ出ている。

シナリオが間に合わんでね、どの監督やったか、わしの作品をそのまま台

本にしよったことがあって、「ものすごく撮りやすかった」って。あたり前や。こっちは映画作ってる感覚で、コマ割りしてるわけやからね。言うなれば、絵コンテやもん。「カメラワークだけが難しかったけど」って。それはさうやる。こっちは構図上、とんでもないところにカメラ持っていきけるからね。(さいとう・たかお「俺は劇画家だ」小学館「ナマズの巣」28号・二〇〇一)

マンガ家にとっては、映画をめざし、またそれをいかに超えるかが課題だった時期があったはずである。さいとうのこの言は、映画とマンガの大きな違いである(CG全盛の現在、それほどでもなくなってきたが)、カメラワークの自在さという点にマンガの優位の可能性を見出すよりも、映画監督がマンガ家の言いなりになったこと自体が重要なようであり、本文で掲げた石森のそれとは大きく異なっているが、映画に対する競争意識は見取れるだろう。

加えて、ここで問題にしたのは、マンガ家が映画を目標にできたという事実とともに、私たちは映画を観るようにしてマンガを読んではないか、ということである。峠あかねなど、マンガをマンガとして読もうとする批評家は、マンガのほうで映画やテレビよりも優れた表現性を有しているという主張をくり返してきた。しかし、そんな高い志と愛情に満ちた者はかりではなかった。というより、映画(的視覚支配)は強しと言わなければならない。

すなわち、マンガは、映画の発見してきた視覚体験に変換して描かれ、読まれている場合が多いのではないか。例は一つで充分だろう、大友克洋「サン・パグズビルの想い出」(一九八〇年作品、所収は『SOS大東京探検隊』講談社・一九九六)の自作解説に次のようにある。

内容は、全体的にベキン・パーの影響が強いです。「ワイルドバンチ」なんかの同時進行的なカット割りみたい細かいカットをランダムに並べた銃撃戦とかを、描きたくしようがなかった。これはそういう映画独自のカット割りを漫画でやりました作品です。

作品ラストの室内での早撃ちの銃撃シーンは、コマの配置もコマの内容もランダムで一意な継起性を形成しない。しかし他方、確実にコマ同士に関連性がうかがわれ、これが一頁に展開されている画面性を思えば、映画では出来ない表現だと言って問題無いと私なら思うところだが、大友は無欲と言わべきか、映画の模倣で満足したような言い方に留まっている。多少邪推だが、この箇所にかぎらず全体に見事な大友のコマ割りは、頭の中でそれをマンガとしてでなく、映画へと変換して描いてのではないかと思ってしまう。

例えば、長谷邦夫『漫画の構造』(インデックス出版・二〇〇〇)は、夏目のコマ割り論を適当に略記紹介した後、マクラウドのコマ分類に触れる。

13

二つの連続するコマの間に見られる関係の基本パターンを整理しておこう。これはスコット・マクラウドが『マンガ学』の中に示したものだ。

- ①「瞬間」↓「瞬間」(目を閉じるなど)
- ②「動作」↓「動作」(バットを振るなど)
- ③「主体」↓「主体」(人物と人物)
- ④「場面」↓「場面」(場面が変化する)
- ⑤「局面」↓「局面」(同じ場面での変化)
- ⑥「関係ナシ」 (お互いのコマに関連性ナシ)

内外ほとんどの漫画家が最も多く使っているのが、②と③の型である。最も少ないのが⑥だ。これは不条理な内容とか、実験作品で使われる位である。他は②③を補助するために使用されるのだ。自分の好きな作家の作品を、このパターンで分析して、マクラウドのように回数グラフを作り、作家の作品傾向を考えてみるのも面白いだろう。(九二頁)

ほとんど説明になっていないばかりでなく、局面型に至っては理解もあやしい。「他は②③を補助するため」と言うのも不正確。「考えてみるのも面白い」などと平気で言うあたり、自身でやってみていないのは確実。少しでもやってみようとした者ならば、その難しさ使えなさはすぐ分かる。そもそも長谷の該書は表現論的な側面も踏まえて幅広く頑張っているわりには独創的な点が少ないのだが、それにしても、かの長谷(横写パロディの元祖)にしてからこの程度であるのだから、マクラウドはあまりまともに読まれていないのではないかと心配になる。

14 このコマ構成は、養子のチャプラがスードラ出身だと知り衝撃を受け、それを口外せぬようにチャプラに厳命するために振り向く、その間のブダイ將軍の決意の心理を描いたシーンである。これをマクラウドは瞬間型の実例としている。機能としては、たっぷりとした時間に込められた心理を表現していて、たんに短い瞬間的な時間を描いているわけでも、「振り向いている」という動作を外示的に表現しているわけでもない。後述する「反復型」と異なるのは、「振り向いている」という動作の共示的な意味として心理が表現されている点である。

15 四方田『漫画原論』(三三三頁)があげる、楠勝平『空にて』(『COM』一九七二年二月号)など。

16 メジャー作品なら、浦沢『MONSTER』、かわぐち『沈黙の戦艦』など。

17 コマに描かれた中心的モチーフを、『マンガの読み方』では「主体」と呼ぶ。人物であるとは限らないからである、と言う。また、背景を客体と言ひ換える。いわば、コマ内に描かれたものを、図と地の関係に置き換え、それを主体と客体と呼び換えているのである。さて、「主体」という訳語はこの影響かとも考えたが、論

理的には「主観(の切り替え)型」という意味で理解したほうが一貫性も有効性もある。

18 竹内オサム『映画的手法・再考』『手塚治虫論』平凡社・一九九二・二三七頁。パラージュについては竹内も引用するが、参考として別の部分をあげておく。

スクリーンの中で或る人物が他の人物の目をのぞきこむとき、彼はスクリーンの中からわれわれの目をのぞきこむのである。というのは、われわれの目はカメラの中であり、作中人物の目と完全に同一化しているからである。そしてまた彼らはわれわれの目で見るのだ。この心理的な行為をわれわれは同一化と名づけている。

このような同一化に類するプロセスは、これまで、他のいかなる芸術形式の作用の中にもなかった。そしてまさにその点に、芸術哲学的にみて、映画のもっとも大きな特色があるのだ。(パラージュ『映画の理論』佐々木基一訳・講談社・一九五九・三四頁)

19 なお、本書に先立つ著書『映画の精神』(同氏訳・創樹社版・一九八四・一九頁)にも同様の記述がある。

ただし、一年が過ぎたことを春夏秋冬の4コマで表現するような場合、順序は不可逆的であるが、表現としては、場面転換を描いているのではなく、一年間という時間のそれぞれの局面を描いていると理解できる。その意味で、局面型も完全に可逆的なのわけではない。なおこの事態については、時間こそ経過しているが、ストーリーが進行している、とは言わない。

20 夏目はマクラウドのコマ分類について、どう考えているのか。夏目Aの注10で、市井の一ファンには時間的にも物理的にも難しいので、学会等で大人数でやってほしいこととしてあげる中に、マクラウドの「コマ分節効果の分類別グラフ」がある。つまり、客観的に測定可能だと考えているらしい。

マクラウドのコマ分類に限らず、数値化は、多少輪郭のぼやけた全体像が見えてくるだけである。概要や傾向を掴むにはそれなりに有効だろうが、つまり全く無意味とは思わないが、所詮は「読み」のための補助作業に過ぎない。作品の輪郭を描き出すことは不可能であるし、作品を読む楽しさ、つまり「読み」による意味の発見は捨象されてしまう。楽しくなくとも科学的で学問的か。そんなものは、まさに「美意識のない学問はクズだ」(C・J)である。

21 根図かずおは、ナレーションを多用する作家である。オンパレードと言うべき『おろち』や『イアラ』シリーズのほか、「おかあさん……、僕の一生のうちで」で始まる『漂流教室』や、「わたしはクマタ機械工作というところで生れたそうです」で始まる『わたしは真悟』などの有名作品に限らず、「なんとおもしろいではな

かしいものじゃ」で始まり、ラストでも繰り返されるデビュー作『森の兄妹』（一九五五年。これを語るお爺さん、誰なのか結局不明のまま）、「諸君これがおれ達の校舎である！」で始まる『ロマンス病院B号室』（一九六四年。この「おれ」は最後まで登場しない）、「わたしは鉛筆」で始まる『キュービット』（一九六六年。鉛筆が内省していく）など枚挙に暇が無い。

友人のマンガ家榎原かずみによれば、一般に「マンガではなるべくナレーションは使わないように」と言われるそうである。絵で描くのもセリフで説明するのでもなく、ナレーションで説明してしまえば、物語は平板なものになってしまうからであろう。

しかし、椋図のナレーションは、描かれた絵に対する無人称の語り手による単純で絶対的な説明ではなく、絵や登場人物の言動とナレーションとで多層的な物語を形成するものである。こういう作品に対して、マクラウドのコマ分類は限界を露呈する。コマ分類はストーリーを捨象して成立している、などと言ってみても、注9にも記したように、実際のところかなりそれは無理がある。マクラウドのスマートさではあるが、そこまでは極言できない。結局は、描かれた絵を見て、記されたセリフを読んで、コマ分類はなされている。それゆえ、多層化されたコマ構成においては、その多層性ゆえに排他的かつ一意にコマを分類することができなくなるのである。おそらく、心理の多層的な表現を得意とする少女マンガなどに対しては、マクラウドのコマ分類は無効であろう。

22 マクラウドにおいて、これに近い部分は、コマの読む順序を間違えずに配列する必要があるので（九四頁）、読者がコマを読む順番を選べるマンガがあっても面白い。が、まだ前衛的であること（一一三頁）など述べた箇所のみ。

23 継起性／並存性という語は、レッシング『ラオコオン』（注7）の訳語による。なお、呉智英はこれを線状性／現示性と言い（現代マンガの全体像）一〇六頁、所見は双葉文庫本）、マクラウドは連続／並置と呼んだ（二五頁）。

24 四方田も、画面意識としては夏目と同じ立場である（『漫画原論』第3〜7章）。四方田のコマ割り理論については、ちばてつやによる継起性に従ったコマ割りに対して、宮谷計三の非継起的な画面を「共時的なパレット」と名づけるあたりを筆頭に、鮮やかで鋭い洞察が盛り沢山であるが、逆にその盛り沢山さゆえトピック的な話題の列記が多く、分析が徹底、構造化されていない感じが非常に残念。また、最後に「コマわり君」で論のオチを付けたのも、ジョークのつもりなのだろうが、御茶を濁した感じで、やはりおそ松くんではないか。

25 夏目房之介『マンガの読み方』（宝島社・一九九五）。

26 夏目房之介『マンガはなぜ面白いのか』（ZINライブラリー66・一九九七）。な

お、夏目「マンガの文法」（『コミック学のみかた』アエラムック・朝日新聞社・一九九七）なども、論点をコンパクトにまとめている。

27 呉智英『現代マンガの全体像』一〇九頁。

28 コマ割りにおける内在的継起性、およびその並存的整理について、記号論の専門家である四方田は、さすがに端的かつ明快である。

現実には漫画の一面面を見つめる眼は、きわめて複雑な視線の運動を体験しなければならぬ。もつともその運動はコマの配置にそってあらかじめぼんやり密に秩序づけられ、順序を定められているといえる。漫画は漫画に固有の読みのコードというものが頑固に存在している。このコードを暗黙のうちには知悉し、その要請に従って読み進めない限り、人は漫画を読み通すことはできない。たとえすべての絵柄に目を通し、科白を読みえたとしても、一編の作品を漫画のテキストとして体験したことにはならない。数多くの約束事を踏まえたとえ、眼の前にある映像と文字言語の混合物の相において引き受けることから、漫画の体験は開始されるのである。

コマの大きさと形を決定するのは、ひとえに説話行為上の経済原則である。描かれるべき情報の量、強調のし具合、科白の量、前後のコマとの関係、さらには画面のなかでの位置といったさまざまな要因に応じて、コマは大きくも小さくもなり、また長方形から正方形、円形、台形と自在に形を変えることができる。（『漫画原論』三六頁）

ただし、『漫画原論』が物足りないのは、結局は夏目の所論と同じ不満であるが、こうした暗黙のコードのような原則論、不可視で無意識化・内面化されたコードの指摘に終始している点である。それはちょうど初期の記号学者がそうしたコードの発見にしか目が行かなかつたと似ている。無意識の構造・文法を発見するという、極めて古典的な構造主義的思想である。「わたしは執筆してきたものなかで、もつとも独創性に欠ける書物」（あとがき）という感想は正直なところなのだろう。ここで言うテキスト体験は、芸術的な体験ではなく、意味伝達のレベルでのそれに過ぎないのである。

29 いしかわじゅん『漫画の時間』（晶文社・一九九五）に、コマ割りによる運動表現の上手い下手の例として、池上遼一と大友克洋とを比較するくだりがある。いしかわは両者が描いた「殴るシーン」をあげるが、大友は実際のコマ割りをそのまま移したものに對し、池上のは「コマずつばらしていしかわなりに並べ直している」という、そもそも改竄資料なので、たしかに氏が言うように下手な運動分節のようにも見えなくもない。しかし、池上の『サンクチュアリ』を実際のコマ構成で読み直せば、夏目がここで言う「同時的な瞬間」であることがわかる。本

人も最後に書いているように多分いしかわは彼の趣味を主張したいだけなのだろうが、このやり方はいかにもタメにする議論と言うべき。

30 富野由悠季『映像の原則』（キネマ旬報社、二〇〇二・四六頁）。

31 「脳産教理」という言い方は大森莊蔵「無脳論の可能性」（『時間と存在』青土社、一九九四）による。脳の働きによって心の働きが生まれる式のはやりの思想を、方法的懐疑によって解体していく論旨は極めて爽快である。

32 こうした問題の例として、小泉義之「ドゥルーズの思想」（講談社現代新書・二〇〇〇）の第二章が参考になる。本書は、自然科学を（批判的に）分かつてドゥルーズを読み直すところなにも面白いのか、と思わされる、ちよつと今まで読んだことのないようなドゥルーズ論で、おすすめの好著である。

33 石ノ森章太郎『絆』NTT出版・一九九八・一四二頁。

34 石ノ森章太郎『マンガ家入門』（秋田文庫本・一九九八・一六〇頁）。なお、メッツのモンタージュ分類では、カットバックを「5. 交替連辞」（同一場面上でのショットの切り替え）とし、パラレルアクションを「2. 並行連辞」（複数の場面でのショットの切り替え）として、二者を区別する（注12、ジェイムス・モナコ著参照）。どちらかと言えば後者のほうが高度な手法で、石森のこのシーンもメッツ的にはパラレルアクションと呼ぶべきである。

35 60年代末にいわゆるマンガ表現論（文体としての描線、マンガの記号性や象徴性、コマ割り論）を模索した者に草森緒一がいる。草森の本領は作家論で発揮されたが、表現論的な仕事も検証してみる価値はあるだろう。なお、これに尾崎秀樹を加えて、夏目はマンガ表現論の先駆と見ている（夏目Aの注2）。また、コマ割りについては辰巳ヨシヒロや松本正彦の残した（現在のインタビュでも良い）その理論をもう一度正確に、作品の中で検証してみることが絶対に大切だし有意義だと思う。いずれにせよマンガ表現論は夏目一人のものではないという認識を強く持つべきであるし、それは氏の意にも添うだろう。なお、峠（真崎守）には『私の手塚治虫体験（一）』JHC・一九九〇）がある。

36 峠あかね「コマ画のオリジナルな世界」（『COM』一九六八年三月号、虫プロ商事・特集「まんがが芸術か?」）。この特集には、他に佐藤忠男「意味の美術」、尾崎秀樹「まんがの効用」、石森章太郎「まんがの未来」がある。

37 一九九七年五月二十六日放送。所見は再放送時のビデオ録画による。なお、出演者の顔ぶれからして無理解は仕方ないにせよ、無知や事実誤認の多さには辟易する。決定的なのが、シンゴのメッセージが最初の「アイシテイマス」があとで「スキデス」に変ったなどというアシスタントの発言、およびそれを出演者みな特

あれこれ言っているのである。また、『スピリッツ』誌での「わたしは真悟」の扱いを論じるあたりでの椋図と白井勝也編集長との関係に触れた岡田斗司夫の発言。白井が小学館に入社し「少年サンデー」に配属されて以来の椋図番記者だったことも知らないようである（ふつうは知らないだろうが）。

38 宮本大人「椋図かずお、恐怖と笑いの根っこ」（夏目房之介監修『マンガの居場所』NTT出版・二〇〇三。初出は『毎日新聞』二〇〇一年九月七日）も、椋図のコマ割りについて、夏目と同様の論旨で解釈している。

怖いなあ、椋図かずおは。なんで「あつ!!」と気付いてから「キャ!!」と叫ぶまでに4コマも使うのだ!! 図版（高橋注。「プレゼント」）『妄想の花園』所収。図版は省略した。2、3コマでいいはずの瞬間を、ほとんど同じアングルで少しづつ距離を変えて、何コマにも分けて描くことで、突然、時間の流れが狂ってしまう。

椋図のホラーマンガの怖さは、読者の生理にボディブローのように効いてくる、不自然な時間の刻み方による部分があり、この狂ったリズムは、彼のギャグマンガにも、共通している。おそらく、そのおかしなリズムが、読み手の「人間」じゃなくて「生き物」の部分に直接働きかけて、読み手を椋図の世界に引きずり込んでいくのだ。（二二二頁）

時間の流れが「狂ってしまう」は、たぶん価値判断を含む語ではないのだろうが、少なくとも映画的な定速な時間経過を基準としていることには違いない。なお、椋図作品は「生理にくる」とよく言われる。子どもの頃こそ単純に顔とか線とか雰囲気全体とかが恐かったが、大人になって再読すると生理より論理にくる私などには、中身の無い使い古された評語に思える。論理およびその飛躍こそが恐怖と笑いに効いてくる、その椋図の論理がいかなるものかは注1栗原論文が参考になる。また、恐怖と笑いが同根であることを椋図自身がどう解説しているかは、同注拙稿でも触れた。

39 真崎守（峠あかね）「現代まんがの誕生」。所見は『少年マガジン』講談社・一九七一年一号。また『少年マガジン大全集』第一巻（講談社・一九九〇）にも所収。この特集は「監修・構成／真崎・守、企画／大伴昌司」とクレジットされているが、本文の説明文はその内容から真崎が書いていることは明らか。石森「サイボーグ008」に触れ、「言だけだが「コマ（フレーム）」の使い方が、映画やテレビをはるかに越えている」などと、さらりと断定してくれる。

40 一九八九年、九ヶ月間ほど椋図のアシスタントを経験した高橋のぼるのインタビュ記事がある（『FLASH』二〇〇三年十二月三・三〇合併号・小学館）。コマ割りについては、分かりやすい、と言っている。

アシスタントを経験したことが今に活かしていることは、ペンの使い方から作画まで相当あります。技術を盗んでやろうと思っただけから、隣でずつとタッチを見てましたもんね。今の作家さんと、たとえば壺を描くとすると資料写真をコピーして、それをトレースすることが多いんです。でも、棋図さんは違うんです。壺は自分の手で描いて作らなければならぬんです。だから何度も下書きをして描き上げたりしました。街の絵もそう。資料のトレースではなく、全部手書き。僕の絵に欠けていたパース（遠近法）の勉強にすごくりました。それから女性のまつげ。棋図さんはそれをきちんと描くんです。それは僕、影響を受けましたね。あとはなんといつてもコマ割り。普通の人は省略するコマを、棋図さんはあえて描くんです。どうしてだろうと思っただけ見ると、その絵が入ることで場面がわかりやすくなるんですよ。すごいなあと思いましたね。

私なりに敷衍すれば、棋図のコマ割りは、省略しうるコマの間にもうコマを挿入すると言ふより、常に次のコマを予測させ引き出すようなコマ割りをしている、と考えるべきだろうと思う。次のコマを生かすようなコマ割りとも言える。それが、分りやすさを作り上げている。

二〇〇二年九月、静岡大学での集中講義での学生の感想。本学の学生の意見を使いたかったが、本務校での授業では毎回アンケートを採ってはならず、残念ながら最適なものが選べなかった。何にせよ私の授業の意見なので、これが何かを論証してくれるわけではないが、参考までに示すものである。

42 棋図かずお・柳沢きみお・江口寿史「まんが劇画ゼミ」6・集英社・一九八〇。  
43 『少年サンデー』一九八九年四月一〇日/30周年記念増刊号。  
44 「ウメズのメ！ウメズのズ！」（於二〇〇二年美大祭、金沢美術工芸大学・ビジュアル部主催）。御来学いただいた棋図先生、ビジュアル部々長の小谷真輔君はじめ部員の学生諸君、準備や当日にあたりご協力頂いた本学職員の方々に感謝します。なお、講演会の全文は私の個人サイト「半魚文庫」で読める。

45 棋図が見開きの構成についてもっとも得意としたのは、見開き一コマ全画面という画面構成である。60年代の作品では『ガモラ』くらいか、あまり多くないが、70年代以降『漂流教室』『わたしは真悟』などには多用される。が、特に典型例としては『鎌』である（一九八二年作品、『妄想の花園』所収、小学館・二〇〇一）。見開き一コマによるインパクトと同時に、それまでの流れを一瞬の止めで見せるような効果がある。また、もう一つの典型は、一頁一コマ全八頁で構成された一九七四年作品『闇のアルバム』（小学館、朝日ソノラマ）である。

他に、棋図による一枚絵としては、その構図や充実した物語性について『わたしは真悟』の扉絵などが代表的だが、一定の高い評価は既に有ると思う。『おろち』（全九話）は、秋田書店サンデーコミックスの単行本（全六冊）として所収される際、大幅な増補、補筆が行なわれている。今、その概要のみ示せば、変形コマや小さいコマの廃止、ストーリー理解のための補筆コマの増補、セリフの変更、ストーリーの整除などが挙げられる。特に、一冊一話となった「骨」「戦闘」「血」は増補が多い。これは、冊子化に当たり頁数を増やすためという理由もある。たとえば「血」は初回連載分24頁が90頁に増えている。

47 「ウメズのメ！ウメズのズ！」（注44）での発言。  
48 棋図かずお「僕が『もう漫画を描かない』理由」（『新潮45』二〇〇二年一月号。構成・大泉実成）。次のようにある。  
僕には漫画家という人格もあるかもしれないけれど、生の「棋図かずお」っていう人格も、ちゃんとしてしっかり普通に人間としてあって、そのところを大切にしたいくなったんですね。どうしても「漫画家誰それ」と言ったら、作者は除けといて、漫画だけが見えちゃう。これだったら、この漫画はいるけど、本人はいなくてもいいや、という感じになっちゃう。そうじゃなくても、漫画もあるけど、それは描いている私自身から発信しているわけで、私自身をもうちよつとしっかり立て直すということが必要だと思うようになったんです。

作品は作品で自分なただけで、生み出した作品の元は自分。これからは、次の作品として、自分が作品にならないと、おかしんですよ。今度はしっかり自分を、どこかで作品というふうにもっていきたい。  
無理やり言うわけじゃないけど、僕は漫画の次は自分だっけふうになっているんです。

掲載図版の出典一覧

- 【図1】 マクラウドのコマ分類『マンガ学』78〜80頁
- 【図2】 手塚 治虫『ブッダ』潮ビジュアル文庫 第一巻 183頁
- 【図3】 白土 三平『カムイ伝』一九九五年版小学館文庫 第12巻 50〜51頁
- 【図4】 石森章太郎『イナズマン』朝日ソノラマ SWC 第3巻 58〜59頁
- 【図5】 石森章太郎『サイボーグ009』秋田文庫 第10巻 148〜149頁
- 【図6】 石森章太郎『ロボット刑事』朝日ソノラマ SWC 第2巻 220〜223頁

- 【図7】石森章太郎『仮面ライダー』朝日ソノラマSWC 第1巻 116～117頁
- 【図8】榎図かずお『14歳』小学館Bの 第8巻 98～101頁
- 【図9】榎図かずお『漂流教室』小学館文庫 第6巻 70～71頁
- 【図10】榎図かずお『別世界』中野書房・復刻版 72～75頁
- 【図11】峠 あかね『現代マンガの誕生』『少年マガジン』一九七一年一号
- 【図12】榎図かずお『へび少女』秋田書店の『怪』第2巻 102～103頁
- 【図13】榎図かずお『おろち』『骨』秋田文庫 第2巻 206～207頁
- 【図14】榎図かずお『まことちゃん』小学館文庫 第5巻 356～357頁
- 【図15】榎図かずお『お百度少女』集英社『少女ブック』一九五八年五月号附録
- 【図16】榎図かずお『まぼろしの花』三洋社『花詩集』第3号 一九六二年
- 【図17】榎図かずお『おろち』『皿』初出『少年サンデー』一九七〇年二八号
- 【図18】榎図かずお『わたしは真悟』小学館文庫 第2巻 258～261頁

本稿は、一九九九年度以来行っている一般教養科目「文学3」の授業を元に行っている。また、授業のために講義内容を学内サーバ上の個人サイト「半魚文庫」でも公開している。そのため、本稿の論旨にはそこで書かれた事柄と重複する部分がある。

文中では、基本的に敬称を省略した。

(たかはし・あきひこ 近世国文学)

(二〇〇三年一〇月三十一日受理)