

## マンガにおける二つの省略

高橋明彦

### 1、時間と空間の分節

二人が会話をしているとする。

山「昨日の試合、楽勝だったみたいだね？4-1だったね。」

河「とんでもない。相手の速いプレスに押されっぱなしだし、後半はミスから先制されちゃったしね。格下相手にあの内容じゃね。ボールを回せるようになったのは、相手がバテて自滅したからだよ。得点だって3点がセットプレーからなんだ。」

山「あらら、酷いね。辛勝だったってことだね。人もボールも動くサッカーはまだまだ発展途上なんだね。流れの中の得点もほしいけど、ファンとしてはしばらくこらえて見守る必要があるね。」

不自然な会話ではなからうが、実は次のように対応していたのである。

山「昨日の試合、楽勝だったみたいだね？4-1だったね。」

河「とんでもない。」

山「あらら、」

河「相手の速いプレスに押されっぱなしだし、後半はミスから先制

されちゃったしね。」

山「酷いね。」

河「格下相手にあの内容じゃね。」

山「辛勝だったってことだね。」

河「ボールを回せるようになったのは、相手がバテて自滅したからだよ。」

山「人もボールも動くサッカーはまだまだ発展途上なんだね。」

河「得点だって3点がセットプレーからなんだ。」

山「流れの中の得点もほしいけど、ファンとしてはしばらくこらえて見守る必要があるね。」

現実の日常会話としては、どちらのパターンでもさほど不自然ではないだろうが、後者のほうが心理の些細な変転を映してリアルなのかもしれない。が、息のあった会話のキャッチボールとも言える一方で、くどすぎて第三者には聞きづらいかもしれない。会話者どうしとしても、相手の話が終わったのを確認してから話し出すのがマナーというものである。前例での山さんは、河さんが話し終わるまで待っていてくれる立派な常識人である。しかし、じっくり話を聞く中での微妙な心のうちでの微妙な反応は、後例だったはずである。

このマナーは、小説ともなれば拘束に変化する。小説では文字で線状的に表現するしかないのだから。その意味で、交錯する会話およびそれに伴う心情変化をいかに割ってカギカッコを付けるかは、小説家の基礎技術のひとつである。無駄な相槌まで書く小説家はいない。相槌は、それが何かしらの意味作用を明確に持っている場合にのみ有効な記述となるのである。これが会話の分節である。

会話の分節のみならず、人物と情景を如何にからめるか。これこそ小説家の腕の見せ所である。場面を設定し、また描写対象を限定し、必然的にそれへと向かう視線が限定される。これが空間の分節である。次の例は、福永武彦『草の花』の一節<sup>1</sup>。主人公・汐見（僕）が、心を寄せる藤木千枝子と話をしている場面である（傍点は高橋）。

僕はその側に行つた。空は暗くて、遠くの海の方は見えなかつたが、鉄道線路のあたりに繁華街の灯が眩しく光っていた。空気は澄んで、樹々の匂が立ちこめていた。

——どうしたの？ と僕は訊いた。

千枝子は口のなかで、どうもしない、と答えた。それからしばらく黙っていた。僕はその肩にそつと手を掛けた。

——汐見さんは結局、呑気な人ね、と千枝子が言った。

——どうしてそんなことを言うんだい？

——だってあなたの頭の中にあるのは、そうした古典とか文学とか、あたしたちと縁のないものばかりでしょう。

——一番頭にあるのは千枝ちゃんのことだよ。

——だってあなたの言う千枝ちゃんは、あなたの頭の中にだけ住んでいる人よ、このあたしのことじゃない。

——そんな馬鹿な。

下り列車が、窓々に明りをひらめかせながら、轟音を響かせて線路を駆け抜けて行つた。

——汐見さん、あなたはきつと偉い小説家にでも何にでもなれると

思うわ。でも、あたしは駄目よ。

——駄目ってどういう意味なんだい？

千枝子はゆつくりと顔を僕の方に向けた。その顔は沈んで、いつも快活なだけに一層悲しげに見えた。

一見大人しい藤木千枝子の、しかし決定的な一言が持つ衝撃は、折よく（あざとく）通過した列車の轟音という比喩的かつ聴覚的な衝撃との間で相乗効果を生み出しているわけだが、『草の花』は会話の切取り方に加えて場面の入れ方が実にうまく、それゆえに極めて映像的な印象を与える小説なのである。

こうした会話や空間の分節の根本にあるのは、不要なものを省略し、重要な要素のみによって再構成を図る意識である。いわばこうした非ドラマ的なものの省略について、P・ヴィリリオは、カメラ・オブスキュラの例によって、次のように述べている。

十九世紀末、オスカー・メスターはカメラがないので、部屋を暗くし、通りに面した方の壁に小さな穴をひとつ開け、自分が住んでいる部屋を暗室に変えた。映写機のメカニズムを利用して、生のフィルムを回したのである。メスターは「室内劇」の理論家たちの先駆けをなしたのだが、彼らはルプマピックに代表されるように、時間と空間の圧力を極端にかければ俳優の心理に代る表現ができることを考えたのだ。（……）以前の写真のポーズの長さに代って、一定の時間的論理に身をさらすようになるとともに、量感があつて空間を仕切りで分かつような舞台装置の構成は、モニタージュの自由なシークエンスに取って代り、説話論的な経済性が生まれる<sup>2</sup>。

ヴィリリオは、メスターの「生のフィルム（映画）」は「時間と空間の圧力」こそ掛っていないがその一歩手前であり理論的先駆である、という。なぜなら、写真・演劇と映画との違いにおいて決定的な違いがあることを既に示唆しているからである。すなわち写真は内在的な時間を持たないが、動画（生のフィルム）は内在的な時間を持つ、つまり「時

間的論理に身をさらす」。同時にモニター・ジュによって、場面展開等で物理的な制限である「舞台装置」が軽減されている。そしてここに、ストーリーを展開させる際の効率性、「説話論的な経済性」が成立する。これがこそが、時間と空間への圧力であると述べているのである。

わたしたちの現実世界に意味は予め内在していない。現実世界とは分節されていない多次的に延長された連続体である。それに対して虚構世界は、意味あるものと無意味なものを分け、意味あるもの、ドラマ的な要素によって分節・構築された世界である。語りとは、芸術的なものであると日常生活での情報交換や報告事項であろうと、一般にこのようにしてなされる分節営為である。だから、無意味なものを並べ立てると小学生の作文のようにクダクダしたものになってしまう。

マンガはコマによって分節・構築されている。一連の動作や情景を複数の絵に分割して描く。コマは基本的に、すでに分節された一つの単位である。これは小説とも映画とも違う、マンガの特徴である。ここには二重の省略がある。すなわち、

省略①：非ドラマ性の省略

省略②：断絶としてのコマ

本稿のまず第一の目的は省略②の解明にある。省略②は、連続写影としての映画とマンガとの根源的な差異を明らかにしてくれるはずである。

## 2、コマ割りと運動表現

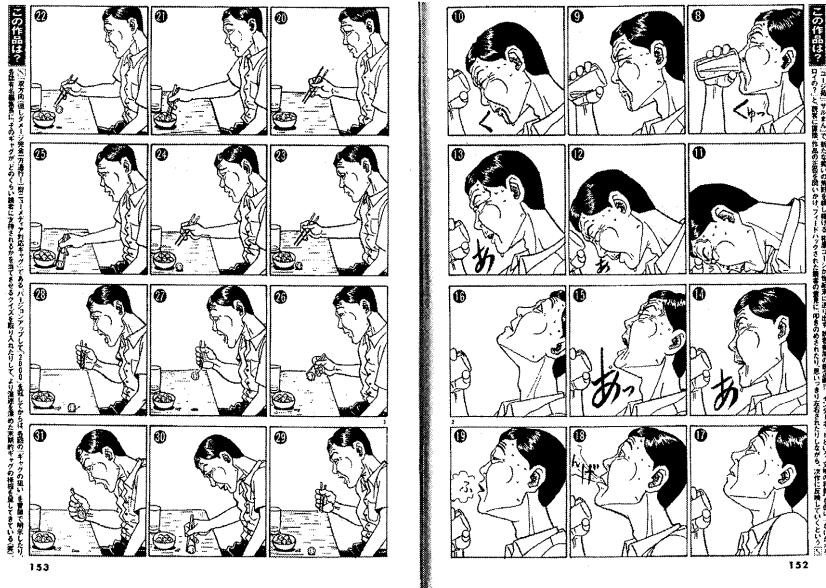
時間や運動は、どのように表現（再現）できるのだろうか。マンガのコマ割りもその一方法であるが、運動表現はおそらくアルタミラやラスコーの洞窟壁画の時代からなされてきた。コマ割り以前、すなわち一面内での運動表現を理論化したのは、たとえばG・E・レッシングである。曰く、「絵画は、その共存的な構図においては、行為のただ一つの瞬間

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とが最も明白となるころの、最も含蓄ある瞬間を選ばなくてはならない」<sup>3</sup>。この「最も含蓄ある瞬間」とは時間を内包する瞬間という、ある種幸福なパラドクス<sup>4</sup>である。これに飽き足らず、画期的な運動表現をフライングにもたらしたのが、M・デュシャンやイタリアの未来派による動線表現や残像表現と言えるが、しかし彼らの営為は、それに先立つ科学技術に影響されたものであった。E・マイブリッジの連続写真、E・マレーによるクロノフォトグラフィ（時間写真）を経て、リュミエール兄弟によるシネマトグラフ（映画）がそれである<sup>5</sup>。映画という機械仕掛けによって、人の視覚の解像度を超えて、滑らかな運動の再現が可能となった。それはわれわれが肉眼で認識する運動とほぼ同等のレベルでの再現である<sup>6</sup>。

映画が意図をもって何かを物語るために必要となったのが、省略である。これが先にヴィリリオを借りて論じた「時間と空間へ圧力を加える」、「説話論的な経済性」、すなわちマンガの二重省略における①であった。映画においては、この省略①を獲得するだけで十分であった。省略②は、マイブリッジ・マレーによって潜在的に、そして映画によって明確に、もはやクリアされたのである。なお、映画に省略②があるとすれば、それはモニター・ジュである。映画においては省略②は意図的な自覚のもとに、改めて獲得されるのである。モニター・ジュについてはメッツ等の関係で後述する。

さて、マイブリッジの連続写真の試みは、空間芸術たる絵画において運動を再現するものであり、映画の先駆としてコママンガそのままであるように見える。しかし、一般的なマンガとの決定的な違いがある。それは等間隔に時間を分節しているという点である。マイブリッジは機械的にシャッターを切っている。この等間隔の分節は、連続写影としての映画を用意するものだが、ゆえに逆に、マンガでは相容れないものである。マンガでは、等間隔な圧縮（すなわち非圧縮）は行なわれないから

である。【図版1】はかなり実験的な作品だが、これでさえ決して機械的に等分割しているわけではない。



【図版1】相原コージ『なにがおモイの?』  
(初出は『ビッグコミック・スピリッツ』特別編集ミニスピ2000年)。単行本(2001年5月刊)にも所収。

相原コージは、まず次のように言う。

ギャグはよりディテールを笑う方向に進化してきた。どーでもい日常のディテールを表現することで「あるある」と共感を呼ぶ笑いも一世を風靡した。しかし、やはりありとあらゆるディテールが笑われ尽くした結果、その手のギャグも力を失ってしまった。

しからば、それより更にもう一步踏み込んだディテール表現なら

どうだ？すなわち、スローモーション・ギャグである。

この作品を通じて言えることは、マンガでは、時間(運動)は決して等分割しない、むしろ機械的な等分割のほうが難しい、ということである(フィルムのコマを臨模すれば出来るだろうか)。相原作品も、彼の絵が上手い分(表情など上手に描けてしまう)、いくら細かく分節しても「最も含蓄ある瞬間」(レッシング)が増えていくばかりである。ただし、いくぶんか省略①「非ドラマ性の省略」は無効化されている。

コマとコマとの間の時間は、アプリオリに決定されていない。作者が決めるものであり、かつ読者が決めるものである。これは、省略②「断絶としてのコマ」の宿命である。省略①「非ドラマ性の省略」はクリア出来ても、省略②はクリアできないのである。

この相原作品の狙いは、動作自体の表現でなく、ディテールの描写、つまりスローモーション化であったから、それで良い。しかし、一般のマンガでは、ストーリーや運動を表現するために、適切な省略が行なわれる必要がある。経済効率としても(作品にはページの枚数制限が普通ある)、芸術的にも(コマ割りの妙を見せるという点で)。

もともとマンガには「コマ割りによって動作を表現する」という発想が無かったのだろう。運動・時間は、セリフの中に、あるいは描かれた図像自体に内包されていたに過ぎない。たとえば、セリフは言葉である以上そこに時間が有る。なお、竹内オサム指摘によれば、単独コマを持つ時間には、継続型と完了型の2種がある<sup>8</sup>。

他方、コマ割り・複数絵による表現は無かった。あったとしても、①場面転換的なもの。②異時同図的なもの。すなわち絵巻物などの表現。または、③運動の最初と最後を描く、というようなもの。これは明治初期に既に例が有る。【図版2】は、この①③による例で、運動を描いているのではなく、投げたという出来事を描いているにすぎない。

しかし、何時のころにかコマ割りによって動きを表現する方法が発見



【図版2】 ひらいまさね『幸福の合唱（コーラス）』金園社・刊記有り・1956年刊

されたのである。たぶんその発展史には3段階ある。

まずは手塚治虫の「映画的」手法。これについては、手塚が先駆なのかどうか、どのように「映画的」なのか、等々の議論がなされており、定説には至っていないと言っている段階であろうか<sup>10</sup>。しかし大雑把な言い方ながら、手塚が「映画的」な技法をマンガに援用し、かつそれに衝撃を受けた子ども達（たとえば藤子不二雄や、後掲の矢口高雄）が大勢いたことは事実であろう。

ついで劇画（駒画）の誕生。「劇画」は、笑いを底辺に持つ「漫画」と区別され、シリアスでリアルを目指した。命銘は五〇年代に貸本漫画

を専門に描いた辰巳ヨシヒロである。同じグループ劇画工房で、松本正彦は「駒画」と名づけていた。六〇年代の週刊マンガ雑誌時代に入り、辰巳らの後輩筋にあたるさいとうたかを他、ちばてつや『明日のジョー』、川崎のぼる『巨人の星』が劇画の代表と見なされたが、「劇画」の語彙は今日では発展的に死語化している。

そして週刊マンガ雑誌の誕生。五九年に『少年サンデー』『少年マガジン』が創刊され、六〇年代半ばの貸本漫画の衰退も伴い、漫画の主流は月刊誌・貸本漫画から週刊誌に移る。週刊誌において枚数制限の緩和とも関係して長編漫画が可能になり<sup>11</sup>、運動それ自体を、あるいは運動に伴う心理を（共示的表現として）描けるようになるのである。

### 3、コマ分類とシヨットの切り替え

マンガが描く運動・出来事・心理は、もちろん連続したものである。が、断絶した複数のコマでマンガはそれを表現する。言葉（セリフ）や図像（絵）でも表現するが、コマでも表現できる。このコマとコマとの関係を分析的に分類したのがS・マクラウドであった。彼は6つに分類したが、これについてはすでに述べたので<sup>12</sup>、今は結論を掲げた上で、追加的な考察を行うこととする。特に重要なのは、\*を付した同一物に対するシヨットの切り替えの問題である。なお、マクラウドのコマ割り分類および分類根拠はきわめて言語的である。

1 瞬間型 同一物の一連の動作を表現するとともに、その動作のニュア

ンスや共示の意味、動作主体の心理を表現する。

\*シヨットの切り替えがあっても可。

2 動作型 同一物の一連の動作を、外示的に表現する。

\*シヨットの切り替えがあっても可。

3 主体型 ①非同一物を描く。人であれば物であれ、描く対象が切り替わ

る。すなわち視点の変化、ショットの切り替えがある。

②対象自体を外示的に表現する。

\* 同一対象のショットの切り替えでも可。

4場面型 非同一場面を描く。すなわち別の場面へ転換。順序は不可逆的。

5局面型 ①同一場面での種々の様相(局面)を描く。順序は可逆的で、ストーリーは進行しない。

②一部を見せることで、場面全体を表現する(提喩的表現)。  
6関係なし型 無関係。またはストーリー優先でない。

出来事や心理の表現として1〜6まで全体が使われるが、狭義の運動表現が(人間の運動をふつう動作という)瞬間型と動作型である。瞬間型・動作型に対して、主体型は対象の提示が主機能である。すなわちその作用は「Aさんがいる」(前のコマではAさんはいない)というものである。もしここに動作等が付随していたとしても、それは副次的な作用、修飾語的な作用である。言語的に例示すれば「走っているAさんがいる」「フキダシの内容のことを)話しているAさんがいる」なのである。

これに対して動作型は、存在自体は自明のこととした上で、動作を明示している、すなわち「(Aさんは)バットを構えている」、「(同)バットを振った」等と言うものである。他方、その対称の一部分の運動を主な表現とするのが瞬間型である。「目を閉じた」、「鳥が空を横切った」等、Aさん全体の存在あるいは大空全体において、その一部分の変化のみを問題としている場合がこれである。

なお、動作が全体か部分かの違いは、言語的な細分が可能であるのと同様に、常に細分化される可能性があり、それを全体と部分を部分と見なすかは状況および判断に拠る。楳図かずおの細かいコマ分節の例として前稿で述べた例で敷衍すれば、チキン・ジョージがズボン脱ぐというシーンは、楳図によって、ベルトを外す、チャックをおろす、ズボンを

おろす、というシーンにさらに分節されているのである。

主体型の説明に戻るが、その特徴のうち①は、瞬間型・動作型との差異である。すなわち同一物を描くのが瞬間型・動作型、非同一物を描くのが主体型である。主体型には映画的にいつてショットの切り替え、すなわちモニタージュがある。複数の対象をモニタージュしながら一連の出来事・シーンを描くのである。また主体型の②は、局面型②との差異である。すなわち、5―②で描かれたものは、描かれるべき対象・場面全体の一部にすぎず(ゆえに他の一部でも代替可能である)、提喩的表現といえる。これに対して3―②は対象そのものを外示的に提示しているのである。

局面型は局面型―①に対比されるもの。すなわち、両者ともに複数の対象を提示するが、局面型は別の場面・シーンを提示するのに対し、5―①は複数の対象をまとめて一つの場面として了解される。また主体型との対比で言っても同様で、主体型はあくまで一連の出来事・シーンを提示しているのである。

さて、マクラウドのコマ分類で今なお悩まされるのが、同一対象のショットの切り替えである。まず、主体型―①と②とは端的に矛盾している。また、動作型と主体型それぞれの\*「ショットの切り替えがあっても可」は、主体型―②との境界例である。すなわち、同一物を描いて居るにもかかわらず、ショットの切り替えがある場合である。これをマクラウドは主体型に分類するつもりなのか、動作型・瞬間型に分類するのか、いまひとつ分かりにくい。というか、まったく違いが無くなって不共可能の関係にある。

マクラウドの分類に整合性を持たせるためには、同一対象へのショットの切り替えを主体型と看做さなければよさそうに一見思える。同一対象へのショットの切り替えにおいて、そのショット間に外示的・明示的な動作が読み取りうればそれは動作型である(これは明快である)。外示的な動作も部分的な動作も読み取りえない場合は、これを瞬間型に分

類する。実際、マクラウド自身の例示として、惑星に接近していくコマ構成（カメラの移動による）を瞬間型に数えている。

しかし私の感覚では、それではどう考えてもおかしいと言わざるを得ない。たとえば【図版3】である。



【図版3】大友克洋『童夢』1983年、  
双葉社、216頁

2コマ目へのコマ関係は、何型か？なお、エッチャン（ブランコの女の子）とチョウさん（怯えている老人）は、一つの団地の公園内ではあるが互いに視認不能な位置におり、二人とも超能力によって相手の存在を認識している。さて、2コマ目へのコマ関係は、まず普通これを瞬間型とは見ないだろう。同じ対象（エッチャン）を描いてはいるが、私には動作型（チョウさんを心で見据える、という動作）でもなく、ここにはショットの切り替えがあり、時間も短いように感じられる。つまり主体型としか思えない。

しかし、同一対象を描いているのだから主体型というもののヘンだ、これは瞬間型なのである……マクラウドの分類に整合性を持たせるなら、そういうことになってしまう。

クローズアップがニュアンスの共示的表現であるという限りにおいて、瞬間型だといえなくもないが、それは屁理屈というもので、何型か

はともかく、このクローズアップはモニタージュによるもの、すなわちショットの切り替えがあると見るのが当然のはずである。

既に述べてきたことだが、マクラウドのコマ分類は、形式に依拠したものでありながら、実際のところ最終的にはコマ内の画像に何を読み取るかという一点に、すなわち画像の意味にかかっているのである。これはマクラウドのコマ分類の本質的欠陥ではなく、むしろ有効性と考えるべきである。すなわち、コマの働きはコマに内在しているわけではなく、ひとがそこにどのような意味を見出すかにすべて掛かっている、という至極全うな回答を引き出すための有効性である。繰り返しになるが、コマは関係論的存在であり、コマの意味はコマに内在しない。

かと言って、読みは読者によって百パーセント恣意的だということでもない。

コマ割りの分類根拠が言語的であるということは、コマが描き出す像がひとつの明確な意味を作り上げている、ということでもある。ただしこの意味は、事後的な結果として成立するものである。あくまで人はコマになんらかの意味を見出すのである（誤読や読解力不足も含めて）。

なぜ百パーセント恣意的ではないのかといえば、一つには人間の判断にはおおむねまとまらざるをえぬ傾向があるからだろうが、これはさておこう。今一つは、像（イメージ）は個々の読者（最初の読者としての作者もふくめ）の傾向に依存するとはいえず、一方で明白に、物理的存在でもあるからである。コマに描かれた図は、像であると同時に、客観的なモノ、物理的対象なのである。それがマンガ描線である。

ここにおいて、なぜ物理的な存在である線（インクの染み）が像（意味）を作り上げるのかという、大げさに言って芸術の根本問題がここに大きく横たわっているのだが、これについて後述することにし、いましばらくマクラウドのコマ分類のややこしさを確認しておくべく、『童夢』

からもう一例見ておこう。【図版4】である。



【図版4】大友克洋『童夢』1983年、  
双葉社、131頁

全5コマ、それぞれの関係は何型か？

マクラウドに忠実に考えるなら正解は「全部ひっくるめて動作型」としか言いようがない。しかし、それでは全く大友作品を読めてない、ということになるはずである。4コマ目のみアングルが異なるから、「この前後関係のみ主体型」か。それも単純すぎるし、だいいち描かれた対象は変わっていない。1・3・5のみを取り出せば、単純に動作型に見える。その間へ2・4をカットバック的に挿入している、と考えたほうが自然であろう。1・3・5はヨッチャン(ジャージの大男)を中心にその動作を描き、そこへ吉川くん(父(やられてるほう)の顔の表情が挿入されているのである。そして、すべてのコマで、おそらくシヨットの切り替えがある。極めて映画文法的に了解可能な作品・作風である。この作業を直感的に出来ない、大友作品はしんから楽しむことは出来ないだろう。もつとも、こんなふうに理屈で考えて解答を出してから、もう一度このコマを読み直さねば理解出来ないのだとしたら、それはかなりの苦行である。そのように苦行としてでなければ『童夢』が読めない読者は、発表当時少なくなかったはずである(ちなみに私がそうだった)。しか

し慣れてくれば、これがスピード感あふれる動画そのものとして見えてくるのである。要は「慣れ」である、とはあまり凡庸な回答であるが、この慣れこそが目的論を廃棄した上でのエネルギーの成立としての意味の獲得プロセスなのである(これも後述)。

#### 4、メッツによる映画の連辞分類

マクラウドのコマ分類と似たような考え方が、映画にはすでにあつた。C・メッツによる映画のエピソードの最小単位の分類がそれである<sup>13</sup>。映画作品を構成する物語的諸要素(シヨット、シーン、シークエンス)の最小の単位すなわち自律的線分群<sup>セツメント</sup>を見極めた上で<sup>14</sup>、それらが作品の中でどのような意味的關係を持つて繋がれているか、ということをして8つに分類して示した。この意味的關係をメッツは連辞関係と呼んでいる。連辞であるということは、そこに何かしらの記述・叙述を含んでいるということである。なお、メッツ訳書によれば、記述は時間的な因果關係を持たないもの、叙述は持つものである。すなわち、泥棒に荒らされた室内の諸様相・諸シヨットなどは記述である。荒らされた室内に驚き、なかでも重要な手紙が無くなっていることに気づく、などは叙述である。記述・叙述いずれも、前後の線分に対して連辞がある。これを大連辞 grand syntagme と呼んでいるのである。

また、この連辞という意味で、メッツの分類は単純にモニタージュ<sup>15</sup>を分類したものではない。すぐ後でも触れるが、メッツは二つの対象を提示する際に、モニタージュすることとパンで見せるのとで、ニュアンスの違いはあつても、提示作用自体には変わりがないと考えている。

さて、メッツが自律的線分群と呼ぶ、この自律的なエピソードは、次のような手順で8つに分類されていく。以下これを確認しながら、マクラウドのコマ分類と比較していってみたいと思う。ただしその比定は、まったくのイコールということのほうが少なそうであるが、マクラウド



のコマ分類の理解に役立つはずである。もちろん映画のモニタージュの理解にも役立つ。

まず、単一ショットだけで一つのエピソードを提示している場合、その前後のショットと因果的な関連があるかないか（連辞になっているかいないか）。関連がなく連辞になっていないものを1「自律的ショット」と呼ぶ。そのショットが前後に続くショットに対して連辞（記述・叙述）になっていないとは、当該ショットが、その前後ショットとひとつにながってシーン・シークエンスを構成することがない、ということである。具体的には、ショット $\parallel$ シークエンス、および四つのインサート・ショットなどがあるのだが、いずれにせよワンショットであるのだからモニタージュされてはいない。

自律的ショットは、マクラウドの場面型と無関係型の中間のようなものに相当する。すなわち、場面転換の後、別のエピソードが単独で語られる、という限りでの場面型として。あるいは、マクラウドが、無関係とは言っても全く意味が成立しないことはあり得ず、何かしらの意味作用を生じてしまう事を指摘している、という限りでの無関係型として。前者がショット $\parallel$ シークエンスであり、後者がインサート・ショットである。

1以外は連辞群であり、その中で、時間的順序に従っていない非時系的連辞群として、2「並行連辞」、3「大括弧状連辞」がある。両者ともに、一つの自律的線分としてそれらを構成するショットどうしに時間的な因果性（前後関係）を必要としない。具体的に言えば、複数の場面を並行して交互に提示する場合、つまりAとBと二つの場面がモニタージュされる場合、Aの時間とBの時間との関係が問題とならないようなケースである。たとえば、金持ちの生活を映したシーンAと貧乏人の生活を映したシーンBとを対比的にモニタージュしたとする。Aで描かれる些細なエピソードは、描かれた服装やインテリア、言動などによって彼らが金持ちであることを示しているわけだが、そのエピソードAが統

く貧乏人のエピソードBよりも前に起こったものか後のものが問題とならないような関係、これである。また、必然的にそれは、一方のエピソードが他方のエピソードと原因・結果の関係にならないものである（金持ちの仕打ちにより貧乏人たちの暮らしがそのようになった、といった因果関係がない）。さて、このA B二つの場面が、それぞれ別のシーンとして意味的な独立性を持っているケースを並行連辞というのである。これに対し、大括弧状連辞は、複数の場面を描きながらもそれらは全体の一部分・局面にすぎないようなケースをいう。再説すれば、並行連辞はそれぞれ一つ一つが独自のものとして提示されているのに対し、大括弧状連辞は提示された一つ一つが問題なのではなく、まとめて何か一つを提示している。

マクラウドと比定するならば、並行連辞は主体型であり、大括弧状連辞は提喻的表現すなわち局面型に相当する。

もつとも、並行連辞は場面としてAとBとは異なっているが、意味的単位としてはA B両者は対比例として、その対比軸がひとつのまとまりとして示されることにもなる。たとえば、このような生活格差があるという対比軸としての統一的意味、そして生活格差を抱えているこの町という一場面。かようにメッツの分類も、揚げ足を取り始めるといくらでも言えそうな、ある意味ずさん、ある意味解釈する側の常識に判断を委ねる式のものであることは明らかである。が、ここはマクラウドに対する私の結論と同様、連辞分類は読みに深くかわるのだという指摘にとどめておこう。

次に進もう。4つ目以降は、時間的な因果関係・前後関係があるもの（時系的連辞群）となるが、そのうちで物語的展開が無いものを4「記述連辞（記述的連辞とも）」という。

記述連辞とは、提示された諸ショットどうしの関係が、時系列に沿ってはいないが因果性（前後の必然性）が無いケースである。具体的には、モニタージュ、パン<sup>16</sup>などにより、いつなのか、どこなのか、そこに

誰が居て何が有るのか、などの説明を行う場合がこれに当たる。ショットの順番は時に入れ替え可能であったりさえするが、しかし観客は与えられた順序をそのまま物語内の時間として了解する。ただし、与えられた諸ショットは全体の一部・諸様相にすぎず、連続した一つの動作・出来事として了解させない省略（飛躍）を含むのである。メッツが掲げる例は、風景の描写（動かない対象として。一本の樹木、次にその樹木も一部分、次に傍らにある小川、ついで遠くの丘など）、あるいは移動中の羊の群れ（動く対象として。羊たち、羊飼い、犬など）であるが、マンガで言えば、動作型で描かれた白土三平の戦闘シーンでなく、局面型と理解できる手塚治虫の戦闘シーンがこれに当たるだろう。すなわち、マクラウドに比定すれば、典型的な局面型がこの記述連辞にあたる。局面型では物語は進展していかないのが大原則であるが、これは記述連辞としての本質でもある。なお、大括弧状連辞との違いは、それぞれの時間的前後性が重視されるか（記述連辞）、無視されるか（大括弧状連辞）による<sup>17</sup>。

次に、5以降は叙述的な連辞であるが、その叙述が直線的かどうか。そうでないものを5「交替連辞（交互的連辞とも）」と呼ぶ。Aの出来事とBの出来事の二つをモニタージュする際、両系それぞれで独立した因果的叙述が存するものをいう。

メッツは具体的に、並行モニタージュ（クロス・カッティング）、同時モニタージュなど一般用語で説明し、例として追う者と追われる者の関係などをあげる。ゆえに、いわゆるカットバックがこれに当たるわけである。ならば、リバース・アングル（ショット＝リバース・ショットとも。二者の会話などで多用される）もこれに当たるのかと思いきや、これは次の分類項であるシーンやシーケンスに相当するのでややこしい<sup>18</sup>。思うに、モニタージュされるABそれぞれは、異なる場面（シーン）でなければならぬとメッツは見ているようである。たとえば、追う者と追われる者と言っても、両者ともにロングでフレームに収められるような位

置関係ではない場合がこれに当たるようである。メッツが実地に分析した『アデュー・フィリピーヌ』では、電話のシーンなどがこれに当たる。交替連辞は、マクラウドのコマ分類で言うなら、瞬間型・動作型と主体型・場面型との複合形式である。理屈の上では、2×2＝4通りの場合があることになるはずだが、この交替的モニタージュの場合、それを主体型と見るか場面型と見るかは極めて微妙または無意味である。弓矢で狙われる主人公とヒロイン、その舞台である祭りの龍踊りの場面の交替的モニタージュ（石森章太郎『竜神沼』）はこの交替連辞の典型であるが、この交替が主体型なのか場面型なのかを論じても意味がない。大事なのは、いわゆるカットバックだ、と言うことである。

次に進もう。最後に残ったものは線状叙述的連辞群である。「映像に見られたすべての行為を結びつける唯一の因果性」を持つ連辞である。言語的に言えば、映像に見られたものが「AがCをし、BがDをしている」ではなく、「AとBがCDをしている」と言いうるような唯一の時間的因果を持つ関係を言うのである。もうすこし具体的に言っておけば、Aが賛成の弁を述べ続け、Bが反論を展開している場合、それぞれを別と見ず、AとBが議論している、と言いうるような関係である。そしてこれは必然的に、同一場面で起こっている関係となる。（ただし、電話での議論は交替連辞なのだろう、メッツにとって）。

さて、これら線状叙述的連辞群のうち、描かれる出来事が連続的であるものを6「シーン」と呼んでいる。連続的とは、描かれた物語内の進行時間とスクリーン上の時間とが一致して飛躍やとぎれ（*flash*）がないような状態のことであり、時空的総体であることが連続性である。これこそが、メッツが定義するシーンなのである。具体的には、ある場所、ある時間、ある特定かつ一つのアクションをさす。

これに対して、飛躍やとぎれがあるものをメッツはシーケンスと定義する<sup>19</sup>。さて、シーケンスには2つのケースがある。一つは、7「挿話的シーケンス（エピソードによるシーケンスとも）」と呼ばれ

るもので、この特徴は、モンタージュされる一つ一つの要素がなんらか明確な共通性によって「組織化」されているケースである。メッツが実例としてあげるのは、O・ウエルズ『市民ケーン』での、最初の妻との愛情関係が次第に冷めていく様子を6つの別の時間をフラッシュ・パンでモンタージュしたシークエンス。この6つそれぞれが提示しているのは、優しい語りかけ・些細な違和感・口喧嘩・罵り合い・無視等々の一つ一つの様相であると同時に、全体を通して示される愛情生活の破綻である。すなわち「各映像は、それ自身以上のものに関係し、一つの過程の一つの局面を表す一群の他の可能な映像に対する標本として感じられる」もの、なのである<sup>20</sup>。

それに対して、8「ふつうのシークエンス」は、それぞれで描かれた出来事それ自体を提示している。すなわち、それ自体以上の組織化はされていない。

マクラウドと比定するならば、メッツのシーンが、瞬間型・動作型に対応しているのはすぐに納得できるところであろう。が、このほか主体型まで含むものとなる。メッツの場合、会話により切り返し（ショット・リバース・ショット）などは、特別に交替連辞と数えず、単純にシーンに含めてしまっているからである。

また、ふつうのシークエンスは、時間・空間的な飛躍やとぎれを含むものとされるが、その飛躍やとぎれはマクラウドにおける場面型ほどに強いものではない。マンガにおける省略①に原因するものである。

最後に、挿話的シークエンスは、マクラウドのいう局面型に似ていないくもないが、これも基本的には瞬間型・動作型の範疇に収まるものである。

さて、以上がメッツの8分類であった。

マクラウドはコマの物理的・形式的単位を基礎としてその連続関係を分類するのに対して、メッツはまず意味的な単位を基礎としてその連続関係（連辞）を分類しているのだから、両者を直接に比較するのは結局

のところ無意味である。ここではマクラウドのコマ分類をよりよく理解・活用するのが目的であるから、メッツの分類の中で特にモンタージュにかかわる部分だけを取り出してマクラウドと比較するので十分であろう。果たして、まず気付かされることとしては、マクラウドの主体型は、メッツ的な観点からみれば記述連辞と交替連辞とに細分できるといふことである。その意味で、マクラウドの主体型は範囲が広すぎるのである。

もう一点、気付かされることとして、一連の運動・出来事の表現のうちに、メッツはシーンとシークエンスを、飛躍・とぎれの有無によって区別していた。シーンとシークエンスの区別は、たぶん専門の映像作家でも曖昧または印象的なもので、その上でさほど支障なく使っている言葉だと思うので、それを学者が厳密に定義付けることにどれほど価値があるのか私は判断しないが、只今の私の興味という点からは、このメッツの区別は極めて示唆的である。とぎれのあるものがシークエンスであるならば、マンガにおけるコマの飛躍・とぎれ、すなわち省略②「断絶」としてのコマは、シーンを作れず、シークエンスしか作りえない、ということになってきそうである。マンガにおけるメッツのシーンは、コマ画面内にはしかない!?

### 5、ショットの不確定性

【表1】

映画	マンガ		① 省略的要素	連続する運動を……
	(c) 単独コマ	(d) 複数コマ		
省略あり			……連続的に表現する	……断絶的に表現する
② 断絶としてのコマ		(a) ワンショットで撮影	(b) モンタージュによる可能	
		(e) セリフ、動線など		

以上、ここまでを表1にまとめてみた。マンガでも映画でも説話論的な経済性において非ドラマ的な要素は省略される。メッツにおけるシークエンスの定義に顕著なように、意味の自律的最小単位においてさえ、省略（飛躍）が行われる。およそマンガや映画にかぎらずあらゆるドラマ性を持つ表現はすべてそうである。

一連の運動や出来事を表現する場合、映画では（a）ワンショットで撮ることも出来るし、（b）モニタージュすることも出来る。マンガの場合、運動の表現には、（c）単独コマでの表現と、（d）複数コマでの表現が有った。（c）単独コマでの運動表現は、絵画のそれとほぼ同じであり、いかに「最も含蓄ある瞬間」を描くか、（e）動線表現やセリフで行うしかない。次に（f）単独コマでのモニタージュというものは、マンガにおいて、基本的には出来ないし、原則しないと言ってよいだろう。

さて、（d）複数のコマ（コマ割り）による表現では、コマはすべて一コマごとに断絶しているため、映画のワンショット撮影のような表現は出来ない。これが省略②である。つまり、マンガは即物的に言って複数のコマから成り立っているのだから総てモニタージュであり、他方単独コマがワンショットである……映画とマンガとは、そんな風に対応しているように見える。そして、その意味では一見マンガのほうが不利のように見える。が、そうではない。

マンガのコマ割りは、映画のワンショット表現も可能にしているのだ。理由は明白である。なぜって、読者は絵が動いていると感じてコマの連なりを読んでいくのだから！マンガにおいて、登場人物は生き生きと躍動し、ボールを投げ、ピストルをぶっ放し、岩はがらがら音を立てて崩れ、荒波は絶えず岸を洗っている、そう感じないでマンガを読んでいる読者はいないだろう。というよりは、このコマ割りによって運動表現がなされているという前提から、これまでの論述がなされているのだ。すなわち、マンガは運動表現を事実として行っている。と、ここまでは

よからう。重要な点は何かといえ、複数のコマによる運動表現が、映画でいうところの連続的表現（ワンショット撮影）に当たるのか、断続的表現（モニタージュ）に当たるのか、決定できないという点である。どちらも運動を表現しているにも関わらず。

すなわち、②断絶としてのコマは、描かれた運動表現が（a）ワンショットに当るのか、（b）複数ショット（モニタージュ）に当るのか、予め決定することを不可能にしている。これは、一度切りはなされてしまったトコロテンと同じで、再び元には戻せないということのみならず、重要なのは、もとが固まり（連続体）であったことは推測可能だがその固まりがどんな形であったのかもう切り出された後には決してわからない、ということである。

これを、コマにおけるショットの不確定性と呼ぶことにしよう。ここでようやく、同一物のショットの切り替えは主体型か瞬間型かという疑問の根本理由が理解できる。つまり、なんでそんな問題が起きてしまったのか、メッツまで動員した挙句のネズミ一匹という感がしなくもないが、その理由が分かるのである。主体型の必須条件であるショットの切り替えは、そもそも与えられた複数コマからは確定不能なのである。瞬間型や動作型は映画でいうとワンショットであるが、主体型にはショットの切り替えがある。マンガにコマ割り（複数のコマ）があるかぎり、ワンショットという概念は、想像上でしか成立しないのである。

ショットの不確定性の例として、二三見とおこう。この、走ってくる博士は、ワンショットなのか、ジャンプショット（中抜きショット）なのか【図版5】。

矢口少年が読んでいるのは手塚治虫『メトロポリス』の有名な箇所である。まあ、ふつうはワンショットに見えるだろう。が、ジャンプショットとして読むことも十分可能である（ジャンプショットというのは本質的にマンガ的に表現された映画技法なのかも知れない）。そして、複数のコマによって「決定的にワンショットでしかない」運動を表現するの



【図版5】 矢口高雄「ボクの手塚治虫」  
(毎日新聞社・1989) 71頁

は、不可能である。どれほどコマを増やしても無限分割に陥るだけである。古代ギリシアのパラドクスになぞらえるなら、飛んでいる矢は動かないということである。

ここで明らかなのは、コマ割りによる運動表現とは、絵の質（最も含蓄ある瞬間）が描かれているか、あるいはできていないか）によるものでもなければ、またコマの枚数によるものでもない、ということである。

もう一例みておこう。この全4コマは、ワンショットか、切り替えがあるのか【図版6】。1から2コマ目へは、シロ（右の人物）にヘルメットをかぶせるといふ大きな動作（変化）があるが、全体には動作は大きくなく、セリフ中心の頁である。瞬間型というわけではなからう。4コマとも、すべてアングルの変化がある。特に、3と4コマ目へは、カットバック的なアングルの変化を認めうる。これを、移動カメラで二人をワンショットでナメているのか、切り替えがあるのか、どちらとも考えらるだろう。

ショットの不確定性とは、たんに映画文法に依拠しすぎたために生じた概念ではない。マンガを読む者は、「ゴツゴツとしたスタッカート」であるコマから「滑らかな現実」を作る。これをマクラウドは、人はコ



【図版6】 松本大洋「鉄コン筋クリート」  
(小学館BCS・1994) 33頁

マとコマとの間を「補完する」と言った。映画のような「ある程度自動的な補完」とは違い、マンガは読者が参加して補完するものだ、と。

「自動的な補完」は、認知心理学などの研究課題なのだろう。しかし、マンガにおけるこの補完は決してそうではない。認知心理学は、「読み」（意味の事後的な確定）を形成しえないからである。

ショットの不確定性とは、映画との比定や援用ではなく、補完システムの解明のためのモデルである。

実利的な意味では、まず、マクラウドのコマ分類のアポリアの解明として利用できる。ワンショットなのかモニタージュなのか不確定だからこそ、同一物の主体型の区別ができなくなるのである。たとえ、マクラウドのコマ分類を修正して、同一物主体型と非同物主体型との2つを設定してみても、ショットの不確定性により、この問題は解決はしない。

ついで、夏目房之介の間白の記号視への反論、つまり間白理解のもうひとつのモデルとして。間白に何かしらの意味作用が在る故に、人はコマの間を補完できるのではない。この典型的な反証として、ショットの不確定性は有効だろうと思う。すなわち、間白の補完は予め決定できないのである。が、人は作品を読み進めていく。そして、主体的に意味を見出していく。この行為の積み重ねによって、事後的に、あたかも間白

に意味が在ったかのように思うのであって逆ではない。この積み重ねによって人（作者・読者）は、間白の記号性を信じるようになるのである。さて、再説しよう。ショットの不確定性は何故に起るのか。それは、マンガにおける二重の省略によってである。

省略①：非ドラマ性の省略

省略②：断絶としてのコマ

①は、説話論的経済性（経済的効率性）に依拠しており、②はマンガの機能的芸術的宿命である。そして、①はあらゆるストーリー表現に共通の性質だとしても、マンガの場合は②を根本に持っているがゆえに①が成り立つのである。たとえば、マンガは時間の空間化だという場合、継起的な出来事を頁上にコマ構成するといった意味のみならず、この根本としての省略②も意味するのである。

四方田犬彦『漫画原論』は、映画とマンガの運動・時間論として、G・ドゥルーズを援用しながら次のように述べていた。すなわち、常にレツシング言うところの「最も含蓄ある瞬間」を特権的・超越的なものとして描いてきたヨーロッパの古典主義絵画に対して、映画は時間を機械的に等間隔に分節した。フィルムのコマひとつひとつは非完結的な断片にすぎず、他と比べて特権的なコマなど存在しない。同時に、ファインダーの向こうのあらゆる対象をフィルムに収めてしまい、画面内における経済的節約もなされない。映画ではこのように二重に超越性の解体が行われている。ではマンガはどうか？「先に例を掲げた『新宝島』であれ、『花さく港』であれ、そこにいちじるしい映像の経済的節約が原理として横たわっていることは否定できない。だが、漫画を絵画モデルのもとに特権化された瞬間の連続である、と断定してしまうことも誤りであるといえる。正確にいうならばそれは、ひとたび超越的瞬間の形而上学が崩れ去り、運動が凡庸なる瞬間の継起によって分節表象されるに至った時代において、ふたたび虚構として再構成された特権的瞬間を体現しているというべきであろう。」（一九頁）。

さて、四方田の言う「虚構として再構成された特権的瞬間」なるものが、たんなるレトリックなのか十分な内実を持った言説なのかは同書の続くコマに関する諸章をそれぞれで御検討いただくこととして、ここでは別の問題を提起しておこう。なお、まずマンガの一コマに描かれた画像がある種特権的な様相を呈している点は、私も否定はしない、ということはおそらくこれもおそらく、このコマの絵がカッコイイ、このコマはこれだけで笑える、等々の事態は普通にあるからだ。

さて、おそらくこれもきわめてドゥルーズ的問題意識だと思われるが、すなわち、バラバラなコマ（マンガ・映画ともに）が如何にして一つのシステム（時間・運動）となりうるのか、という超越論的問題である（注20参照）。映画の場合、撮影カメラまたは映写機という、フィルムとはまったく異なる機械に委ねるしかなかった。つまり、あらかじめ定められた映写機という超越的カテゴリーが、映画のシステムを保証しているのである。これに対して漫画は、まさにコマそれ自体がこの超越論的作用を担っているのである。マンガにおけるコマは描線から成る（コマの枠線も含め）。つまり、マンガ描線という所与のみによる自己組織化がマンガの意味作用のプロセスなのである。

## 6、コマの並存性

ここまで論じてきた運動表現や出来事の表現は、継起性についての問題に限られたものであったが、マンガは総合芸術として並存性も有している。これについては、夏目房之介の所論<sup>21</sup>をもとにすでに述べた。そして、その並存性<sup>22</sup>の実現例として石森章太郎の例で述べた事があるので、今は別の例で再説しておく【図版7】。

この見開きは、本作中、私が最も興奮したシーンの一つである<sup>23</sup>。メロのアジトへの突入は、キラの予言通り、メロ一味の大多数が死ぬ11月10日午後11時59分である。一味の死を確認し、メロの本名を知るため



【図版7】大場つぐみ・小畑健『デスノート』第8巻（集英社）

に、総一郎は目の取り引きを承諾する！ アジト突入直前、目の取り引きを行う。頁をめくるとこの見開きである。見よ、この総一郎の目を。この目そのものごとく控えめながらもシャープな擬音「ギイーン」と相乗的なインパクトからすれば、右頁2コマ目以降は、私には了解済みの状況説明に過ぎない。私の視線は、一気に左頁へ移ってしまう。いや、左頁がのほうから私に絡んでくる。頁全1コマの持つ、派手なのに極めて自然なペース。絵の中心が総一郎の目に集中しているからである。左頁の目と、戻って右頁第1コマの目との間で、各々のコマの持つ継起性というストーリー的限定・抑圧を超えて、往還運動が生じる。往還運動と

は、コマ構成の滑らかで一意な継起性を疎外する、コマのデユナミスである。しかし、その疎外はマンガを読むことの快楽でもあり、これが「愛の時間」（加藤幹郎）なのである。

## 7、いかにして二つの図像は同一物と認識されるのか

コマの継起性の問題に戻る。

マンガにおいてそもそも不可思議なのは、コマAに描かれた対象aと次のコマBに描かれた対象bとが、同じだとか違うだとか、なぜ認識できるのか、ということではないだろうか。映画なら、その機械的複製技術によって、取り敢えず自明である（注6参照）。だが、マンガでは必ずしも自明ではないだろう。私の最近の経験で言えば、松本大洋を初めて読んだ頃、それは『ピンポン』であったが、主人公のペコを何度も見失いかけた。黒田硫黄『茄子』も、かなり難しいマンガであって、就寝前何度も挫折した後にある夜急に完読できた。そんな素人臭いマンガ読みはほおっておけば良いという意見もあるだろうし、私自身今ではそんなウブな状態でもなくなったが（彼らに対しては）、このようなちよつとしたひっかかりは大事にしたい感覚だと思う。

四方田が「漫画のうちにあつて、漫画においてしか成立しえない二つの法則」として、掲げているのが次のものである（『漫画原論』一四二頁）。

二度と同じ顔が描かれることはない。

同一の顔を際限なく描き続けることができる。

その上で四方田は次のように続ける。

二度と同じ顔が描かれることはない。

漫画を特徴づけているのは、アンディ・ウォーホルの美学の逆である。どのジャクリン、どのエルヴィスも、それが漫画のコマの内側の住人であるかぎり、微妙に異なっている。実験的な例外を除けば、いかなるコマも機械的の反復ではない。それはペンをもつ手に

よって丹念に描かれる。アニメーションのセルには無限の繰り返しが可能だ。漫画にあつては、たとえ漫画家がいかに酷似した二つの顔を表現しようとしても、それは厳密にいうならば同一物ではない。ただ、われわれが、複数のコマに表象された顔が同一であるという虚構を採用したときに、同一律が認定されるにすぎない。

古典的な小説では、行為の主体を読み誤ることはありえない。記された代名詞は、起源を辿ってゆくならば、かならず特定の登場人物に帰着する（たとえ謎めいた、不詳の人物であろうとも）。映画は独自の「真実らしさ」と時間的持続によって、人称の混乱を回避する。だが、漫画の場合、コマ線によって完全に分断され、継起的時間に応じて読むことを定められているコマAとコマBにおいて、表象されている二人の人物をめぐって、そこにいかなる分別の線を引けばよいのか。彼らが同一の行為者を意味しているのか。それとも別々の二人の行為者なのか。この見分けは漫画を読むことに慣れた者であればあまりに自動化された操作であることはいうまでもない。しかし、ひとたび疑いだすならば、一遍の漫画作品を貫いている物語は綻びをみせ、登場人物は曖昧となり、とどのつまりは、漫画は複数の、互いになんの関係もないコマの寄せ集め、集積、断片の山に帰してしまふ。

この懐疑的難問に対して四方田自身が与える回答は、まさしく記号学的なもの、すなわちメツツと同様に言語モデル的なものである。

いかなる場合にも手書きであること。それがコマと呼ばれる本質的に非連続な単位の連鎖によって形造られていること。漫画のもつこの二つの特性を逆に読み替えるなら、描かれた顔を分別し、主体へと統合するためのふたつの方法に到達することができる。それを範列的方法と連辞的方法といつてもよい。顔の変形歪曲の幅を見定め、描かれる角度と表情を考慮することは、範列的である。前後のコマとの文脈的な関連において行為者を認定することは、連辞的で

ある。

四方田の明晰な言表でほぼ尽くされているが一応敷衍しておくなら、同一人物と見なされうる人物の顔には、さまざまな幅がある。作家による筆致自体の違いを吸収する幅、描かれた人物の表情や行動による幅、あるいは描かれた人物の変身などがこれである。これらの幅をひとつの集合として吸収した関係が範列である<sup>24</sup>。

四方田のこの記号学的な立論への私の反論は、そもそもそうした範列・連辞の関係それ自体が、コマに描かれた図像を意味として認識していることを前提としているでしょ、という点である。そこに範列・連辞関係を見出しうるのは、あくまでそれらを成立させる図像を意味として見出すからなのである。で、その図像の意味を範列・連辞関係で説明するなら、これはトートロジーである。

同じであると見なしうるのは、対象に形相（フォルム）の同一性を見出すからである。その形相とは、物理的な類似を超えたものであって、すなわちもはや意味そのものである。範列・連辞関係を成立させる物質性を超えた形相とは意味である。かくのごとく、結局ここでまたふり出しに戻るのである。

ここですこし迂回的に、一般論としてこの同一性の問題を考えてみよう。われわれは目の前にあるリングゴを一瞬目を閉じたのちに再び目を開いた時にもリングゴを認める場合、まばたきの間にリングゴが何者かによつてすり替えられた、さっきのとは別のリングゴだとは思わず、さきほどのリングゴだと認めるのはなぜであろうか。

この問題を、G・ドゥルーズによるヒューム論のなかで、合田正人は次のように解説している<sup>25</sup>。

「認識は経験から生まれると主張する理論として、経験論を定義するのは不可能であるように思われる」とドゥルーズは指摘しているが、ヒュームのいわゆる経験論の最大の逆説は、それが、経験的所与によつては認識は説明されないという点を明確に認めた点にあ



る。たとえば、私たちの知覚は連続した過程では決してない。瞬きの例は挙げないまでも、私たちの知覚は無数の断絶を刻まれており、しかも、知覚像は刻々とその姿を変えている。にもかかわらず、私たちはなぜ、この机、この椅子、この部屋が同一的かつ恒常的な存在だと思うのだろうか。しばらく目を閉じていた後にも、いや、長きにわたる不在の後でさえ、なぜそれは同じ存在だと思うのだろうか。

コマに継起性が成立するのを不思議に思うのは、至極全うなのであった。なぜなら、合田が解説するように、われわれの現実それ自体がもう十分に不思議なのだから。これ以上に自明なものはないと思われる目の前の机の同一性・連続性さえもが実は不可思議であるなら、手描きのコマに同一性・連続性が成立するなど不思議でないはずがない。合田はこの回答を次のように示している。

そのためには、諸物体は、知覚的印象からは得られることなき「連続的存在」、「知覚像とは別個な存在」を有するのでなければならぬ。さもなければ、私たちはバラバラな印象をもつだけで、「これは〜である」とも、「これは」とも言えないだろうし、時間に係わる例をあげるなら、「明日も太陽は昇る」とさえ言えないだろう。

「知覚像」とは、五感に与えられたもの、感覚所与、具体的に言えば、マンガのコマであり、図像であり、もつと言えば、描線であり、最終的にはインクの染みである。そして、「知覚像とは別個な存在」とは、その感覚所与を超えたものである。これをもって初めて、認識が成立するのである。われわれはマンガ描線が描きだす図像から、意味を見出す。この意味こそが「知覚像とは別個の存在」なのである。その意味を見出した後に、図像の範列・連辞関係を形成し、その後法則・文法を作り出すのである。そして最後に、マンガ読みのリテラシーという共時空間が成立する。この順序なのである。

さて、ではどのようにして「知覚像とは別個な存在」を認識するのか、

つまり図像から意味を見出すのか。ヒュームによれば、それは連合原理の結果としての精神 *esprit* そのものである想像力に拠る、ということになる。そして、得られた認識は、必然的な認識ではなく、蓋然的なものにすぎず、言ってみれば、何々だと思おうという信念にすぎない、という。だがカントならカントでまた言い方は違う（注20参照）。ただ、ヒュームとカントとで共通するところがあるとすればそれは、コマAに描かれたaと次のコマBに描かれたbとが同じであることの根拠は、コマAからもコマBからも得られない、ということなのである。

もちろん、もつと違う回答を持っている人もいるだろう。プラトンなら、コマの同一性はこの世とは別のイデア界で既に存在していた、と言うだろう。プラトンの考え方およびそのパリエーションは、今でも健在だろうが、私はそちらの立場はとらない。特に事改めて言わねばならぬほどの理由はない。ただ、立場を選択するだけだ、「信念」として。

なんだか話は、妙に術学的に聞こえるのかもしれない。こんなことをあれこれ言わず、作品を論じるとか、歴史的な論証をすとかせよ、と言われそうである。登場人物を見分けられないことを自慢のタネなどにせず、もつともつと多量のマンガを読んで慣れればよいだけだろ、と言われそうである。しかし、そういうスポ根的な経験主義でこの問題を乗り切るならば、学者は不要である（そう考えている分、私はいくらか術学的ではある）。いや、のみならず、こうした経験主義的な乗り越えは己が人生が終われば終わってしまう試みでもある。「慣れ」とはなんなのか？その正体を、最低でも自分が納得できる範囲で了解したいのである。日本人は漢字を使っていて、右脳が発達しているからマンガに向いている、などというふざけた理由によってではなく。

## 8、いかにして線は像となるのか

問題は結局ふり出しに戻っていた。すなわち、図像の意味とは何か。

いろんな考えの人がいることは分かったが、では私がそれをどう考えているかを示さねばならない。尤も、すべて回答できるわけでは勿論ないが、すくなくともプラトンのバリエーションの内には入らない、考え方のモデルを示せればと思う。

R・バルトは、イメージ論において記号学のレベルを次の三つに分けている。今これを『第三の意味』<sup>26</sup>に従ってリストにしよう。

①情報伝達（コミュニケーション）の記号学

コードのある、外示的なメッセージ。

②意味作用（シニフィカション）の記号学

コードのある、共示的（象徴的）なメッセージ。

自然な意味・自明な意味 *le sens obvie*

・指向対象的な象徴表現（レフェラン「黄金」の意味する洗礼）

・物語的な象徴表現（作品『イワン雷帝』における黄金・富）

・エイゼンシュテイン的な象徴表現（演出手法としての黄金・雨）

・歴史的な象徴表現（歴史的に見る黄金。精神分析学、経済学など）

③意味生成（シニフィアンス）の記号学

コードの無いメッセージ

第三の意味・鈍い意味 *le sens obtus*

・私の理解がうまく吸収することできない、追加分（シユプレマン）、余分。なかなかつかむことができない、一種の丸さ。

読み取りをするりとかわすもの。カーニバルの側。

「意味の領域を全面的に、無限に開示していくもの」

「文化、知識、情報の外に広がっている」

「言語活動の無限性へと開かれているので、分析的な理性に照

らせば偏狭なもの」

私がしばらく前から言ってきた「描線のデユナミス」<sup>27</sup>は、たぶんバルトの言う③の「第三の意味」と同じ事態を言っているのだろうとは思う。そもそも芸術論が目指すものは（文学であろうと図像的なものであろうと）、言語的な意味に収束・還元されえないものをいかにして記述するか（すなわち、意味に移し替えるか……というジレンマのうちに踏みとどまること）である。

たぶん同じだろうとは書いたが、バルトの言い方には分かりにくいというか、理解しづらいところがある。バルトは、第二の意味と第三の意味とを明確に分別しており、あたかもその二つはまったくの別物であるかのように扱っている、という点である。言語的な意味の世界とは全く別なユートピアがどこかにあるかのような。両者は同じ一つのもの（例えば、泣く老婆の写真）から現れているにもかかわらず、ある。バルトのこうした言い方からは、いくつかの難問が生じるはずである。とりあえず三つあげてみよう。

（一）モノが意味作用を行う以上、モノ（写真）が二つの別個な意味を成立させるのだから、意味（シニフィエ）は対応するモノ性（シニフィアン）を持つはずである（コード＝媒介性の有無に関わらず）。そうであれば、分節単位（離散性）を持たず、アナログに拡がる連続体であるはずの一つの写真の中に、第一・二の意味を生じる要素と第三の意味を生じる要素とが存在していることになる。つまり、写真は、それぞれふたつの意味の根拠要素として、分別される。すなわち写真はアナログではない。（ただし、これは多少揚げ足取りっぽい）

（二）モノ性から離れて、意味だけを考えてみよう。ふたつの意味の根拠要素は、ある種永遠不変に、それぞれの意味を生じさせるイデア的根拠たりうる。

意味とは、第二第三どちらの意味であれ、かつて了解不能だったり気づかなかつたりしたもの、後になって知られてくる、というような生成的・可変的なものではないのだろうか。逆に、かつては感じられてい

た意味が、後に感じられなくなる、といったような。そうではなく、かつては愚かだったが（賢かったが）、のちに賢くなった（愚かになった）だけなのか。もちろんそういうこともあるだろう（人間は、以前より賢くなったり愚かになったりする）。が、それでいいのだろうか。

(三) ならば、イデア的根拠に達し得ない愚かな人間は決して、それらを感じ取ることは出来ない。つまり、芸術（など）を真の意味で味わうことは出来ない、ということになる。が、それでいいのだろうか。よく言われる「見る人なりに感じてもらえれば、嬉しいです」などという作者の意見は、やはり間違っているのだろうか。芸術は、そのテの能力のある者の特権的な営為なのだろうか。

以上がおもなバルトのアポリアであり、バルトへの私の不満である。いずれにしても意味形成性の記号学を言うバルトであるが、意味の普遍性（正しい意味）を単純に肯定してしまっているように思われるのである。あるいは、「第三の意味」というアイディアは、そのようにしか理解しえないようなモデルなのである。

これに対して私は、認めるべきは、意味は生成変化するものである、ということではないかと思うのである。

さて、アリストテレスのエイドス（形相・フォルム、イデア）とヒュレー（質料・マテリアル）は、ひとつのものの二面性を言う概念である。「アリストテレスを引いて何がいけない」とはR・バルトの言葉だ、有りがたい。また、この二分法は、万物の生成変化を言う際に、エネルギーイア（現実態・現勢態）とデユナミス（可能態・潜勢態）として言い換えられる。万物の生成変化は、デユナミスがエネルギーイアへと転じて行くプロセスである。すなわちエネルギーイアとは設計図であり制作者自身であり、またはそれによって造られ出来た完成品（ゆえにデユナミスも含む）。対してデユナミスはその材料・素材である。

万物の生成変化を肯定しているとは言え、アリストテレスがごりごりの実体論者である点では、永遠不変のイデア界を夢想するプラトンと似

たり寄ったりである。エイドスはそのモノに内在する（30センチものさしのエイドスは、その30センチものさしに内在する）。が、そのモノを使つて背中を搔くときに、そのエイドスは孫の手に変化するのだろうか？

アリストテレスの実体的考え方は、生成変化においても言える。万物の生成変化とは、正しい生成変化と間違つた（妨げられた）それとがあり、正しいほうが良い、とする。目的論的な生成変化の考え方である。

このアリストテレスの生成論から目的論的な志向のみ排除するようなあり方で、私は考えてみたいと思つているわけである。アリストテレスの場合、デユナミスに先立つてエネルギーイアがあるのだが、これとは逆に、エネルギーイアはデユナミスの結果でしかない、と考えたいわけである。というか、もう宣言してしまふ。

デユナミスがエネルギーイアになる、のである。別個のものが組み合わせられるのではない。デユナミスに過ぎなかったものが、エネルギーイアに格上げされる、でもまあ良い。デユナミスとエネルギーイアは連続的な変容体である。

ここからが本題である。これをすこしずつ具体的に考えていこう。

まず実際に存在しているのは、たんなるモノである。しかしそれが一定の完成品である場合、二面性として了解される局面が生じる。つまり、使われた素材とその出来たものの役割・機能と。

完成品でなくまだ制作途中であれば、役割・機能は無く、たんなる素材のまま……のように見えるが、目的論を廃棄する立場からすると、完成という状態はありえない（ありえないが言いすぎだとすれば、少なくとも自明ではない）。完成したから役割・機能が成立するのではなく、役割・機能が成立した時に、完成なのである。中途半端なら中途半端なりの役割・機能がある場合も十分ある。

さて、「意味」も、このような生成変化のプロセスではないのか。単一物（モノ・実体としての）の二側面が分離的に構成されていくプロセス。なお、意味とは、端的にはエイドス⇔エネルギーイアである。それは、

バルトの言う第一の意味であつたり、第二の意味であつたりする（ただし、第三の意味ではない）。

あらゆるモノが意味作用を持つ、と考えるのが記号学の基本的立場である。が、役割・機能がいない場合、意味作用が成立するとは言いがたいのも事実だろう。設置前の小便器はたんなるデユナミスにすぎない。が、配管をして設置すればエネルギーになる。しかし、設置前でも美術館に置けばエネルギーたりうる。

デユナミス、エネルギーを、用具連関的かつ非目的論的読みかえてみる。そうすると、小便器が他方で部品にすぎず、しかし他方で「泉」になるメカニズムも見えてくる。アポリア（二）は、ここにおいて解消される。

すなわち、完全に停止したエネルギーというものは無い。エネルギーは、用具連関的に、すなわち他との関係（例えば使われ方）によってその意味として成立するに過ぎない。関係におけるエネルギー。つまり、読者・鑑賞者ごとに、そして彼らの時々において、エネルギーが成立している。

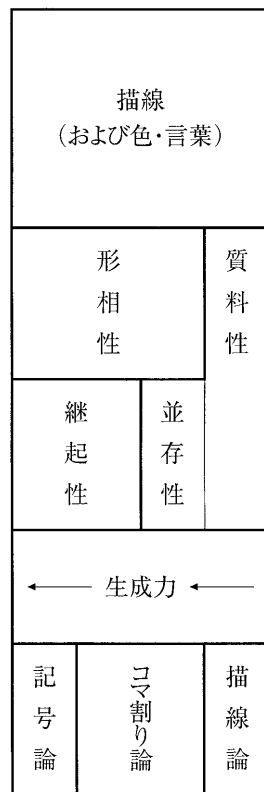
また、デユナミス（素材）は、そのまま意味作用を行っている。エネルギーに達していないがゆえに言語化できないが、それとしての意味作用が有る。これが第三の意味である。

ただし、デユナミスは（何かしらの作用・事情において）エネルギーへと生成してしまうことがある。世界はいつもエネルギーへと傾いている。いずれ、泣く老婆は、泣くという意味、悲しむという意味で、エネルギーに至ってしまう。見慣れれば、その写真の顔は第二の意味にも見えてきてしまう。「慣れ」とはこのエネルギーへの傾斜である。

なお、（三）は別の機会に述べる。

## 9、マンガ表現論の構造

夏目房之介が提唱したマンガ表現論は、私見では、三つの論理から構成され、それぞれ次のように構造化されている【表2】。



マンガの基本的な要素は描線である。色付きのマンガもあるし、また言葉（写植活字および描き文字）もあるが、これも基本的に描線と同じ性質を持つ。描き文字は半ば言語だが半ば図像であり、写植文字といえども物理的不透明性・デユナミスがある（これが無いと文学——小説や詩——は成立しないことになる。ただし論究方法は文学のそれで事足りる）。描線は、マンガにおける単子<sup>モナド</sup>である。物理的に一筆一筆を分別できるものがある一方で、出来ないものもある。描線にアプリオリな単位は存在しない（マンガ描線には「どこからどこまでが一つの描線か」という問いに対する明確な回答は示しえない）。何が単位<sup>ユニット</sup>であるかは、ケースバイケースである。みな一筆ずつ異なっているながらも、図像的には一つの統一体である。部分であると同時に一つであるようなもの、それがモナドであり、マンガ描線である。

さて、描線の性質は質料<sup>ヒュー</sup>と形相<sup>フォルム</sup>の二面性であった。描線の質料性を見る研究が描線論であり、描線の形相性（意味作用）を見るのが記号論である。描線の質料性とは描線の物質的力能であり、描線の形相性とは図像的意味である。

コマも、その基本は描線にある（コマ枠を描く線とマンガ描線とに本質的な差異は無い）。映画のフレームが映し出された対象からメタ的であるように、マンガのコマはメタ的ではない。コマとその図像との分別を自明視してはいけない。しかし、コマは図像からメタ的に独立する。これはコマ枠というものが、そのコマとしての形相性を実現するからである。これがコマのエネルギーである。そして、コマも文法化する、これがいわゆる問白の記号視である。

ただし、コマのもつ働きは、決して形相性（記号性）に留まらない。継起性とは、物語を作り出す文法であるから、形相性が比較的強い。他方、並存性は、それ自体では物語を作り出すとは言えず、形相性は比較的弱く、質料性が比較的強い。その意味で、コマ割り論は完全に記号論に包摂されるわけではない。

そうして、コマの継起性と並存性をつなぐのは（二つの性質を可能にするのは）、省略②すなわちコマの断絶性である。断絶するから継起するのであり、断絶するが故に並存するのである。断絶が無いと、並存でなく一つになってしまう（ここには画面の正面性という問題が孕まれている）。

なお作家毎の描線の様式（スタイル）は、描線論の対象でもあるが、それが様式と認定されるかぎりにおいて既に半ばエネルギーへと変容し、記号化されてしまっている。

以上、マンガ表現論については、先行研究を参照しながらある程度自分なりの見取り図を描きつつあるつもりではあるが、一方で整理しきれないところも多い（この論文自体がそうだ）。これは引き続き課題としたい。

注

- 1 新潮文庫・一六七頁
- 2 P・ヴィリリオ『映画と戦争―知覚の兵站術』平凡社ライブラリー、石井直志・千葉文夫訳・四三頁
- 3 レッシング、斎藤栄治訳『ラオコオン』岩波文庫・一九九頁
- 4 時間を内包した瞬間というパラドクスは、時間を無限分割しうるものと見なすという前提に拠って成立している。時間を空間化して理解するという前提である。動線や残像表現も、運動の空間的視覚化にすぎない。他方、時間は無限分割できない持続であるとするなら（たとえばH・ベルクソン）、絵画は本来的に時間を有するものと見なしうる。すなわち絵画は瞬間でも単なる空間でも無い（おそらく写真も）。
- 5 マイブリッジやマレーについては松浦寿輝『表象と倒錯』（筑摩書房）が詳しく面白い。
- 6 肉眼とはほぼ同等のレベルでの再現というのは、たとえば写真が「コードのないメッセージ」すなわちシニフィアンとシニフィエとが無媒介に一致しているという限りにおいてであり（R・バルト『イメージの修辞学』）、映画もこれを引き継いでいる限りにおいてである（C・メッツ『フィクション映画における外示の諸問題』注13参照）。すなわち、犬の映像は犬に同一で（厳密に言えば、類似して）あり、機械的複製によってその同一性が自明のこととされるレベルにおいてである。本文で後に触れるが、マンガにおいては、コマAに描かれた対象aが続くコマBに描かれた対象bと同一であることは、写真や映画のように自明ではない。
- 7 マンガ作品には作者が決めた時間が内包されているのと同じに、同じ権利で、読者がその時間を決める。簡単に言えば、物理的かつ一方的に時間が与えられる映画などと違って、マンガや小説は読者の好きなスピードで読むことができるということ。すこしややこしく言えば、芸術体験における普遍的・平均的・規範的享受などというものはあり得ず、すべてが個別の体験なのだということ。加藤幹郎『愛の時間』（『愛と偶然的修辭学』勁草書房）はこの事態を論じて流麗かつ示唆的な名論文である。そこではコマ内の図像の時間への言及が多いが、コマとコマ

## 8

との繋がりをどう読むかという点についても同様と言えよう。

竹内オサム『マンガ表現学入門』ちくま書房。竹内は特にコマに描かれた絵の動作の質とそこにかぶさるフキダシのせりふの量とのバランスについて注目している。具体的には、手塚『来るべき世界』からa b 2つのコマを例示した上で次のように述べている。「ただしいままた例では、絵の動作の質が問題となる。動作の種類が、文字量の多少とそのコンビネーションに決定的な影響を与える。その点に注意しなければならない。いま一コマ内の動作に注目してみよう。aは、(循環的な動作)を描いている。マスクを引っ張りつづけるという動作だ。反復性のあるもの、くりかえし可能な動作と言い換えてもいい。文字の量が多く、かなりの時間が流れてもくりかえし可能な動作なので、読者に不自然さを感じさせることがない。しかし、(一回性の動作)であると事情が異なる。始まりがあり終わりがあがる動作であれば、文字量に制約が加わる。bのコマをみていただきたい。マスクをちぎる↓しりもちをつく、ここで動作は完結しており反復がきかない。この場合セリフの文字は、極力少なくする必要がある。読者の時間というところ、二秒くらいか。もし文字の量がaのコマと同くらいに多ければ、五、六秒のあいだ何度もひっくり返らなければならなくなり、不自然な印象を読者に与えてしまう。」(一八七頁)。

継続型ともいえるべき(循環的な動作)と完了型ともいえるべき(一回性の動作)というこの分別は明快であり有効である。ただし、絵の質的な差異と文字量との関係の指摘は概ね首肯できるものであるが、一方でコマの長さを「愛の時間」(加藤幹郎)によって補充するのが読者だとすれば、竹内の指摘を規範的ルールのようには解してはいけない点に留意しておくべきである。こうした規範や作画法が除々に確立してきたように現象的には見えるかもしれないが、この規範的な思考は、理想的な規範がどこかに存在し、それを目指すのが正しい芸術のあり方である式の幻想の温床である。そうでなくむしろルールが破られる時こそが新しい表現の成立であるというダイナミズムを基本にすえるならば、ルールは現象に整合性を見出した時に事後的かつ個別的に現れているだけだと解すべきである。具体的には、映画やテレビドラマ等における、映像とセリフの同期に慣れ親しんだわれわれ「視覚的人間」(B・バラージュ)が事後的に見出した約束事に過ぎないと考えるべきであろう。

## 9

夏目房之介「仮説・コマの発達史」『マンガの読み方』宝島社二〇六頁の図1など。

## 10

近年では、宮本大人「マンガと乗り物」『誕生！「手塚治虫」(朝日ソノラマ)』およびそれに対する竹内オサムによる反批判『マンガ表現学入門』(筑摩書房二〇六頁)。なお、ここで問題とされている「映画的手法」は、「視線の同一化」(バラージュ)の問題であり、運動表現それ自体ではない。私はこの議論に加わるだけの調査基礎を持たないが、手塚作品がコマ割りによる運動表現を行っていたことを作品発表当時から受け止めた読者が存在した、という一点に興味がある。尤も、模図かずおはコマ割りによる運動表現は、手塚治虫より酒井七馬の影響を受けている、と告白している。

## 11

峠あかね(真崎・守)編「特集・現代マンガの誕生」『少年マガジン』一九七一年一号。特にちびてつやに関する指摘。『復刻版・少年マガジン大全集』第一巻にも所収。なお、以上の3段階はトビツク的な段階を示すものにすぎず、個々具体的な例示によって論証される必要がある。

## 12

拙稿「模図かずおのコマ割り理論」『金沢美術工芸大学紀要』四七号

## 13

クリスチャン・メッツ「フィクション映画における外示の諸問題」『映画における意味作用に関する試論』水声社・浅沼圭司監訳。メッツの連辞分類に関しては他に、ジェイムズ・モナコ『映画の教科書』フィルムアート社、森村麻紀「映画記号論再考―クリスチャン・メッツの大連辞とミッシェル・コランによる「大連辞再考」の射程」(<http://www.cmnhs.hkyoto-u.ac.jp/CMN4/METZHTM>)が参考になる。

なお、連辞(サンタグラム)とはもともと言語学の用語で主語と述語など文をつなぐその関係を言う。エピソードの大連辞 grand syntagme 関係という言い方は、訳書にも説明が見当たらず分りにくい。厳密な意味での連辞に対して、エピソードを広義の連辞と見なしての命銘であろう。

## 14

メッツの連辞分類が、ショット間(モンタージュ)の分類すなわち単純明快に物理的な単位の分類ではなく、意味的なまとまりとしての自律的線分群の分類であることは、マクラウドのコマ分類が物理的に分断されたコマという明白な単位を持つのに比べ、根本的な困難を抱える原因になっている。どれを自律的線分群と見なすかは、厳密に言い始めれば、それ自体が不確定なものにすぎないからである(チキン・ジョージがズボン脱ぐシーンは、ベルトをはずす、チャックを下

ろす等への細分節がいつでも可能である)。メッツの言う自律的線分群のまさにその自律性を保証するためには、規範的な作品読解の在り方を前提とするか、すなわち作品の正しい見方はあると前提するか、または蓋然的・常識的判断に依拠するか、どちらかしかない。監督・脚本家のシナオりに依拠するなどという客体主義は前者のバリエーションである。映画読解の職人芸的な分類は後者のバリエーションである。思うにメッツは前者ではあり得ず(たとえばU・エーコ『物語の読者』なら前者の立場を採るだろう)、後者の立場であろう。ここに私は共感もするが、こちらがメッツの職人芸の域に達しないかぎり、彼の具体的分析には心から納得することはできないといううらみはある。芸術は、無学な素人には冷たいのか。いや、メッツは決してそうではなく、こうした連辞分類は映画の教育に役立つとしている。すなわち、映画を語り合うためのコトバを獲得するためのものだ、というのである。

15  
 モンタージュとは端的にショットとショットをつなぐことである。念のため確認しておけば、ショット(カットとも)とはカメラが連続して切れ目なく何から被写体を写している一つの単位であり、いわば「映画の連鎖の最小要素」(C・メッツ)である。そして複数のそれを繋ぐのがモンタージュである。さてモンタージュは物理的関係としては至極単純で、つなぎ方には2種しかない。すなわちオーバーラップ(二重露光やディゾルプ、フェイドなど)とストレート・カット(そのまま繋ぐ)である。また、パン(パノラマとも)は、カメラのアングルの横移動のこと。縦移動の場合も含むが、これは特にティルトとも言う。いずれにせよワンショットでの撮影である。モンタージュと同様の提示作用を持つものとして他のワンショット撮影には、カメラの移動撮影(トラッキング、トラベリング)などがある。

16  
 映画においてモンタージュはショットが途切れており、パンは連続している。メッツは、表現のニュアンス的には違いが現れるとは言え、記述作用としては同等と見なしている。モンタージュのみを特別扱いしないという点では、合理的とも言える。マンガで言えば、水平に置かれた二つ(二人)の対象を横長の構図を1コマで描くか、それぞれ2コマで描くかの違いに相当するだろう(1コマで描くことで二人の距離感が明示される場合もあるだろうが、二人の距離感が明白でもあるにもかかわらず2コマで描くこともある)。マクラウドのコマ分類を遵守する

限り、コマ分類の対象となるのは2つ以上のコマであり、横長のコマはあくまで1つのコマだから無視されてしまう。意味に依拠したメッツの自律的線分群分析が分類根拠の不確実性を内包しているという限界に対して、これは形式に依拠したマクラウドのコマ分類の限界といえる。

17  
 メッツは自律的線分群分析を実作品に対して行っており理解の助けとなる。「アディユ・フィリピーヌ」における「自律的線分群」一覽(注13同書所収)がそれである。

ただし、この分析も少々あやしい。この実地分析の中で大括弧状連辞は1例(線分1)、記述連辞は2例(線分45、71)とされている。線分1は主人公ミツシエルが物語的な行動を始める以前、彼がいる音楽スタジオ内の諸様相に、そこで音楽家マクシム・ソリーである「たちが演奏している曲を間断なくかぶせた、7つのショットからモンタージュしたものである。8ショット目から登場人物のセリフ(名前を与えられていないカメラマンとその補助「ケーブル捌きが主な仕事」をしている主人公ミツシエルの会話)が始まり、ここから具体的な物語・アクションが開始されることはメッツも認めているが、彼はこの8ショット目までを大括弧状連辞の線分と見なしている。が、もはや物語が開始されているのに大括弧状連辞だという主張がまずおかしい。8ショット目は、ディレクターの指示を聞くモニターヘッドフォンが不調なので交換して来いとカメラマンに命令され、ミツシエルがヘッドフォンを持って歩き出すショットである。(9ショット目はスタジオを出るミツシエル、10ショット目以降は、ミツシエルがスタジオを出てパテ・マルコーニ・ピルのラウンジを通り屋外路上にあるディレクターの放送車へ向かうシーン。このピルの入り口に女の子たちがたむろしている)。これ以前の7つのショット―軽快な音楽を演奏しているスタジオの諸局面―は、十分に大括弧状連辞であるかに見える。ショット間には時間的省略もあり、その各ショットの前後関係も明示されていないからである。また、各ショットに収まっている人物たちも特別区別されて提示してあるようには見えないからである。とは言え実は4ショット目を除いてすべてのショットにミツシエルが映し出されている!その意味では、この7つのショット群は挿話的シークエンスたりうる特質を(潜在的に)有しているわけである。とは言え、こんなことが言えるのはDVDで何度も見直しているからであって、初見でそこまで見分ける観客がいるとは

思えない(そもそもこの段階でミッシェルが主人公であると断定できる人がいるとすれば、それは早合点というべきである)。

この物語は、ミッシェルが換えのヘッドフォンを持って戻ってくる途中、たまたま居合わせた女の子たち―これが二人のヒロイン・リリアヌとジュリエットであった―との初対面のシーンを挟んで、ふたたび場面はスタジオ内に戻り、そして間もなく音楽番組の本番がディレクターの指示で開始される、といった具合に進む。この本番開始の明示により、今までがリハーサル中であった事が確定する。さて、ならば最初の7ショットは、そのリハーサル段階において時系的順序に従った記述連辞であったことになる。これは潜在的に記述連辞だったのではなく、明白に記述連辞なのである。ただ、この作品の観客は作品が開始して間もないため、誰が主人公で何が起ころうとしているのか、そして現に今何が行われているのか、ほとんどあやふやな状態で最初の7つのショットが与えられるがゆえに、時間的連続性を見出すことができない(すなわち大括弧状連辞だと思ふ)のである。これはもはや注意力や鑑賞力の問題ではなく、継起的に提示される時間芸術には避けがたい事態であろう。さて、その点で、メッツは継起的に(初見状態で)分析するか、事後的に(一度見終わった後あらためて)分析するか、そのスタンスがはっきりしていないという点であやしいのである。全体的には事後的な分析なのに、ここだけは継起的な分析なのである(さすがに、単に注意力が足りなかっただけ、ということはあるまい)。

なお補足しておくなら、1ショット目から本番が終了するまでの諸シークエンスを通じて、スタジオ内でのマクシム・ソーリの演奏は継的に映像にかぶさっている。つまり音楽がナレーション的な効果を伴って、時系的統一性を付与している(なお音楽は、ミッシェルが二人の女の子と会話し、彼女らをスタジオ内に連れていくまでの部分のみ、邪魔にならないような弱いリズム・旋律・音量となっている)。また、この間、画面上では断続的にスタッフのクレジットが小さい白抜き文字でオーバーラップされているのだが、放送本番開始の明示後、その撮影風景の諸ショット(演奏家たち、撮影技術者たちとその機密、働いているミッシェル、見学しているリリアヌとジュリエット)がモニタージュセされている部分で(これはいわゆる同時モニタージュセすなわち時系的連辞である)、全画面に大きくタイトル「Adeu / Philippine」が示され、ついで画面下五分の一程度のスペー

スでスタッフロールが始まり、これが終わると画面は一瞬フラッシュして(ここには大きく時間の省略がある)、監督ジャック・ロジエのクレジットが出たところで演奏が終わり(ここで音楽と演奏映像が同期する)、ディレクターの「お疲れ!」という大声のセリフが入って放送終了が告げられる。つまり、この放送本番中のシークエンスは、まずスタッフのクレジット提示という商業的法律的要求の実現が根底にあり、ついでそれを音楽が統一的連続体へと構成し(その意味でこの本番部分はシークエンスでなくシーンでさえある)、最後にそれらに合わせて映像が同時モニタージュセされていたのである。複雑な3層構造を持つシークエンスであるが、メッツはこの部分、つまりミッシェルがヘッドフォンを交換に行く10ショット目から、本番が終わって見学していたリリアヌとジュリエットを飲みを誘う部分(ここからはもはや完全に物語が開始されている)まですべてを線分2としている。これでは全然、エピソードの最小単位と言えないではないか、と思われる。

とは言え、もちろんメッツの具体的な諸分析に示唆されるところは大である。なお、ショットの数え方(どれを1ショット目と数えるか)は、メッツの数え方に従った。実際は、1ショット目の前には黒い画面に白抜き文字で大きく「1960年/アルジェリア戦争6年目の年」(字幕より。原フランス語表記)というショットが入る。「アデュー・フィリピーヌ」の所見はDVD(紀伊国屋書店KKDST8、ピスタサイズ、本編110分)による。

## 18

『アデュー・フィリピーヌ』の線分3は典型的なリバス・アングルから成る部分だが、メッツはこれをシーンとする。これは、(放送本番終了後のスタジオ内でミッシェルが二人を飲みを誘った後の)近代的な居酒屋での3人の会話シーンである。メッツによれば、ここでのショット群は交替連辞(ショットリバス・ショット)が多用されているが、その交替には識別的な機能がない、という。分かりにくい言い方だが、これはおそらく、ミッシェルと二人とを交互に映し出す各ショットが、ミッシェルを写しているのか二人を写しているのか不明瞭である、といった意味ではもちろんなく、ミッシェルを写した各ショットはミッシェルを提示する以上の個別のあり方をもつておらず、二人を写したショットも同様で、という意味であろう。実際、イマーナリーラインは守られ、アングルもフレームも変化の少ない、シンプルであざとくないショット群である。メッツは、この



シーンで重要なのは、全てが一続きの連続性を持っているという点である、という。しかもその連続性は、会話内容の展開（因果関係）に拠るのではなく、並列的に置き換え可能な断片的会話であるがゆえの「別の種類の連続性」を持っている、という。そして「別の種類の連続性」とは、この作品が総体として持つ断片的な雰囲気みたいなものらしい（私にはこの指摘の意義がよく分からない）。ともかく、断片的で置き換え可能な会話（つまり、しゃべってもしゃべらなくても差し障りのないような会話ということであろう）でありながら、連続性を妨げる飛躍やとぎれはないから、ここは交替連辞でなく、またシークエンスでもなく、シーンなのだ、と指摘しているのである。さて、無意味な会話の提示によって若者たちの実存を描写するのはヌーベルバーグの紋切り型であろうが、そしてこのシーンにそんな凡庸な共示作用を見出すことも可能ではあるが、もうすこし別の種類の共示（いろいろあるが、単純に言えば、3人に共通する無垢さのようなもの、無邪気なのだが落ち着きもある）を感じる私としては、同時に、彼らの会話から今後の展開に関わる重要な情報（女の子たちの身の上、次の日曜日のデートの約束）を内容的連続性としても十分に読み取ってしまえる。

19

一般にシーンが集まってシークエンスを構成すると理解されるわけであるが、今メッツが問題としているのはあくまで自律的線分群であり、一つの意味の単位としてシークエンスが成立している場合を言っている。ゆえにこの場合、たんに飛躍やとぎれの無いシーンが複数集められてシークエンスを構成する、というものではない。意味的に一つの集まり（一つの出来事・アクション）でありながら、そこに時間的な因果性が非連続である場合をシークエンスと呼ぶのである。

20

大括弧状連辞、記述連辞、挿話的シークエンスの三者は混乱しやうい。共通点として、いずれも描くべき対象そのものではなく、その典型的な一部分（ある局面・様相）から成り立っている。ただし、挿話的シークエンスは（あくまでシークエンスなのだから）そのものそれ自体をも表している、という。加えて、それ以上のもも表すように組織化されているのである（もし挿話的シークエンスを、それ自体を表わさない局面・様相にすぎないと見なせば、それはシークエンスではありえない）。私の理解不足でなければ良いのだが、しかしこういう説明には私は全く混乱するしかない。まず、それ自体を表現しつつもそれ以上のものを表現するということあり方は、そもそも共示的表現である。つまり、映画における外示的

表現を問題としている本分析の対象外のはずである。が、この指摘はいつでも良い。より本質的だと思われるのは、我々は所与を所与として見なしているだけではないから、つまり与えられた映像から与えられた以上の意味（たとえば前後の因果性）を見出すから、映像を理解しうるのだ、ということである。挿話的シークエンスが組織する「それ自身以上のもの」とは、挿話的シークエンスしかもちえないような特種的なものでは決してないのである。たとえば『ブレードランナー』は、かつてない近未来像を提示したアクション映画であると同時に、人間らしさとは何かといった教訓（共示の意味）を有した作品だ、と言うことが十分可能である。マクラウドのように形式に依拠するのではなく、映像の意味単位に依拠する限り、純粹に外示のみを対象とすることなどできないのである。メッツはつねに（非時系性・非因果性・時系的とぎれの各単位で）省略あるところに「それ自身以上のもの」を見出している。が、それはおそらくメッツ自身のせいではない。共示が必然的に成立してしまうこうした事態を受け止めておくべきではないか。すなわち、与えられたショットを一つのストーリーとして理解するということが自体が孕む超越論的問題である。人間は所与を超えて認識する。D・ヒュームによれば、認識は連合原理（類似・近接性・因果性）による知覚（所与）それ自身の変容態としての想像力に依る。I・カントによれば、ア priori な理性の働き（構想力＝想像力）に拠る。超越論的经验論（ヒューム）および超越論的合理論（カント）の違いとそれぞれの有効性はさておくとしても、両者に共通なのは意味が対象に内在していないという立場である。人間が所与以上の認識を獲得するのは想像力があるからだ、というあまりに凡庸な回答に落胆してはいけない。所与をいくら分析しても意味を作り出す客観的な根拠など見つけれられない、この指摘でもあるからだ。ちなみに、U・エーコの「モデル読者」という考えなどは、意味を対象に内在させる考え方である。

21

夏目房之介『マンガはなぜ面白いのか』NHKライブラリー

22

伊藤剛による「フレームの不確定性」説（『テツカ・イズ・テッド』NTT出版）は、並存性に深く関わる問題である。フレームの不確定性とは、（フレーム（枠）は、単独のコマに在るのか、見開きや頁にあるのか、原理的に決定不能である）という説。フレーム（枠、鑑賞単位）は、コマにも見開きにもどちらにもあるということ。これは、漫画が継起性と並存性を同時に有するために起こるものである

る。継起性と並存性とを同時に有する総合芸術のうち、フレームが不確定であるのは漫画のみで、映画や演劇には無い、かというところでもなさそうである。実は十分にあり。舞台全体を観るか、役者の表情や演技を観るか、等がこれである。エイゼンシュテインは歌舞妓の見得をクローズアップだと言ったくらいである。とは言え、やはり最も顕著なのはマンガであろう。

伊藤はこの説を立てるにあたり、夏目が示した「コマを突き破る登場人物」などかなり特殊な例にのみ依拠している。また、見開きより単独のコマのほうがフレームの強制力が強くなってきている、と言っている（不確定性の抑圧。なお、伊藤説の真骨頂はもちろん不確定性の抑圧から展開されるキャラ論ひいてはオタク論にある）。しかし、常にいまでも見開きのフレームは有効である。それがマンガの並存性であり、コマのデュナミスの快楽である。

なお、本稿で述べたシヨットの不確定性というネーミングは、フレームの不確定性をまねたものである（内容的な繋がりはない）。明示して感謝したい。

『デスノート』の登場人物は一様にみな魅力的であるが、何よりも私が感銘を受けるのは父総一郎の生き方である。人を裁くのは、神でなく、人であるべきだ——これが夜神総一郎の信念なのだ。デスノートを手中に収めた後も、彼は神の裁きに誘惑されることはない。総一郎は、たとえ死神と目の取り引きをしてさへも、決して神にはなろうとはせず、人間という存在に内在する。

以下、四方田は顔表現における範列と連辞を具体的に述べ、その引例（手塚治虫『パンパイア』、杉浦茂『猿飛佐助』、鴨川つばめ『マカロニほうれん荘』）も極めて明快であるがゆえに説得力のある議論を展開している。が、その後は、異なった顔を描き分けることのできる作家と特定の類型的な顔しか描かない作家との対比へと論は移り、特に後者の例として高橋留美子『めぞん一刻』論へと話題が転じてしまう。曰く、五代君と響子さんとの恋愛の停滞状況とパラレルな関係として、全く同質な顔を持つ登場人物たちによる「本質的に閉鎖された鏡宇宙のなかでの反映どうしの自己照射。登場人物たちは本来的に同質であり、どこまで行くとも終着点のない浮遊状態のなかで、永遠に未決定なまま留まり続ける。」とするのである。『めぞん一刻』論としてこれは秀逸なのかも知れないが（私は分らないが）、作家の作風とされている顔の同質性を「鏡宇宙」の同質性と言い切ってしまうと、およそ半数以上のマンガは鏡宇宙になってしまうだろう。

25 G・ドゥルーズ著、合田正人訳『ヒューム』ちくま学芸文庫・解説、二二二頁

26 和田和治編訳『ロラン・バルト映画論集』ちくま学芸文庫

27 拙稿「描線のデュナミス」『ユリイカ』二〇〇五年一月号など

（たかはし・あきひこ 一般教育等）

近世国文学・楳図かずお研究

（二〇〇七年一〇月三十一日受理）