

マンガ表現の時空 (1)

—レイヤー分解・少女マンガのコマ・マンガ表現の感性認知記号論—

雨宮俊彦・住山晋一・増田のぞみ

Chrono-topos of manga expressions (1) : Layer decomposition, panels in shoujo manga and kansei-cognitive semiotics of manga expressions.

Toshihiko AMEMIYA · Shinichi SUMIYAMA · Nozomi MASUDA

Abstract

Manga is an eclectic and synthetic visual medium consisting of multiple panels. In manga, the chrono-topos of stories are visually expressed through the spatially arranged panels which contain several pictures and words. This paper tries to analyze the characteristics of these manga expressions from the standpoints of psychology, media studies and semiotics. In part I components of the panel, i. e., characters, backgrounds, formophors, sonophors, conversations in balloons, and narrations, are extracted as layers. Characteristics of typical manga works are analyzed through the layer decomposition. Score descriptions of manga similar to musical scores are also provided based on this layer decomposition. Japanese girls' comics often show very complex panel compositions. In part II the history of panel compositions in shoujo manga are described with special emphasis on recent frameless panel expressions. In part III notable studies of manga expressions, i. e., structural semiotics, Natsume et al's theory and McCloud's treatise are critically examined and a framework of kansei cognitive semiotics on manga expressions is proposed.

Key words : Expression Analysis of Manga, Chrono-topos, Panels, Formophor, Sonophor, Layer Decomposition, Manga Score, Shoujo Manga, Structural Semiotics, Kansei, Evolutionary Aesthetics, Cognitive Linguistics, Kansei Cognitive Semiotics

抄 録

マンガは、複数のコマからなる折衷的、総合的な視覚表現のメディアである。マンガでは、コマにさまざまな絵と言葉がおさめられ、ページ内の並置的なコマ配置をつうじて物語りの時空が、視覚的に表現される。本論文では、こうしたマンガの表現の全体的な特徴を、心理学、メディア論、記号論などの観点から分析をこころみる。第一部では、コマを構成する人物、背景、形喩、音喩、会話、叙述などの諸要素をレイヤーとして分解、抽出し、代表的な作品の表現の特徴を分析した。つづいて、分解した諸要素を複数の声部、コマを小節として、マンガの総譜表記をこころみた。第二部では、日本の少女マンガで複雑に発達した、コマ構成の歴史が概観され、最近多くみられるコマとコマの間に間白をつくらないコマ構成の意義の検討がおこなわれた。第三部では、構造記号論、夏目らのマンガ表現論、マクラウドのマンガ表現論などが批判的に検討され、マンガ表現論の枠組みとして、感性認知記号論の概要が提示された。

キーワード：マンガ表現論、時空、コマ、形喩、音喩、レイヤー分解、マンガの総譜、少女マンガ、構造記号論、感性、進化美学、認知言語学、感性認知記号論

本研究の雨宮俊彦の部分は、平成13年度の関西大学国内研究員研究費によって行った。

まえがき

本論文は三人の著者によるマンガ表現の分析の試論である。第一部で住山はマンガのコマを構成要素に分解し、スコア譜面形式にのっとして整理、分析した。第二部では分解されたコマの構成要素からコマそのものに注目し、増田が少女マンガのコマ構成の変化を歴史的に展望し考察している。第三部ではコマ分解の作業をふまえ、雨宮が従来のマンガ表現論を批判的に検討し、表現論の枠組の検討を行っている。

第一部はマンガのコマを構成要素に分解する作業と、総譜（スコア譜）形式にのっとした図示による、マンガ表現の分析の試みである。マンガコラムニストの夏目房之介とマンガ原作者の竹熊健太郎は、マンガのコマを「コマの構成要素」に分解し、各々の要素がマンガ表現においてどのような役割を果たしているのかを議論した。著者はこの議論をふまえ、実際にいくつかの作品の見開きページを「構成要素」に分解してみた。その際、コンピュータを使い、マンガが描けない人がマンガ表現の分析に参加するための手法を提案している。またグラフィックソフトに備わる画面の切り替え機能を使うことによって、任意の要素を自在に提示したり消したりすることができ、各構成要素が見開きページの中で果たす役割や機能を直接確認できた。

マンガのコマを組み立てるときの、知覚的視点の主体と言葉の発話者の位置づけについても検討した。知覚的視点とは要するに“見た目”のことであり、そのコマが誰の視点で描かれたものかを示している。『ドラえもん』など対象年齢の低い作品は、常に第三者の視点＝物語世界の外側から見た図柄が描かれている。これに対して『マスター・キートン』など高い年齢の読者を想定した作品では、登場人物の見た目のコマが挿入され、読み手が視点の主体へ同一化するのを助けている。雨宮はこうした視点の切り替えに、心の理論の成立が不可欠ではないかと指摘した。筆者はいくつか作品を選び、雨宮の指摘を念頭に置いて視点が切り替わる様子を図式に示した。またすべてのコマが一人称の視点で描かれた作品「病気になったトモコさん」の存在を増田に指摘され、あわせて図式化し比較している。

コマに書かれる言葉にはセリフや解説の他に、登場人物の内面を語った内言、語り手が物語世界へ直接語りかけたコメント、擬音などがある。特に内言と語り手のコメントが入り組んだ作品では、物語世界の構造そのものが複雑に編み上げられている場合がある。著者はコマを知覚的視点の主体と発話者とで整理し、時間軸に沿って再配置した。このマン

ガのスコア譜によって、誰の見た目や言葉を主旋律に聴きながら、読み手は物語を読み進めるのかということを整理してみた。

コマの分解は夏目らの分析枠組を実際の作業を通して検証する試みである。冗長な記述になっているが、今後の考察の材料を提出していると考えて良い。また後半は作業のなかで浮かび上がった疑問を実際に材料を用意して展開したものである。十分な考察とはいええないが、作品ジャンルによって視点の切り替わり方や言葉の位置づけが異なることを示している。

第二部は少女マンガのコマ構成の変化についての論考である。少女マンガの特徴の一つに、コマを幾重にも積み重ねる表現手法がある。コマが積み重なることで時間の流れがせき止められ、一種の間が生じる。コマの上を滑ってきた視線は、ちょうど足踏みするように一瞬そこで立ち止まり、次のコマへ移っていく。こうした間が物語の進行に独特のテンポを与え、時に登場人物の微妙な心理を表現する。人物の周囲に配された花模様や、吹きだしなしで描かれたおびただしい内語など、少女マンガは人物の心の内側を語る文法を発達させてきた。

ところが90年代半ば以降、コマ構成に変化が生じる。積み重なるコマの表現が減少し、「間白」なしでコマを構成する表現が目立つようになる。「間白」とは夏目房之介の造語で、コマとコマとの間にある隙間を指している。この隙間がなくなり、コマとコマとを一本の線=コマ枠だけで分かつ表現手法が増えてきたのである。この手法は70年代、80年代にも見られた。だがそれは特定の効果をねらって一部に取り入れられていたに過ぎない。90年代半ばになると、全編を通じて間白なしのコマ構成をする作家が現れた。また以前は一部の作者に使われていたのだが、広く普及するようになり、現在ではさほど珍しい手法ではなくなった。評論家でマンガ原作者の大塚英志は言葉の位相に注目し、90年代以降の変化について「内面の喪失」という文脈で論じている。

著者は1950年代から現在にいたるまでの少女マンガのコマ構成の変化を追っていくなかで、そこに一種のはやりすたりがあることを確認する。また90年代以降に見られる変化には「内面の喪失」以外の何かがあるのではないかと考えている。この論考ではそれが何なのかははっきりと示されない。著者は“何かある”という嗅覚だけを頼りに作品にぶつかり、個々の作品の特徴を整理し羅列していく。時代背景や状況と作品とを結びつけて安易に意味を読みとるのではなく、作品の中に現れた“何か”からコマ構成の変遷を解きほぐそうとしている。読者にはまず著者の視線を通して、少女マンガのコマ構成の変遷を通覧していただきたい。そして著者とともに、コマ構成を変化させた何かを探し出して欲しい。

なお、この論考で確認されたことは、次の論考で既存の知見とあわせて議論されることになる。

第三部はマンガ表現についての理論的な枠組を提示する試みである。マンガ表現論の領域ではしばしば構造記号論に依拠した表現分析が行われるが、一様に冷ややかに受け取られている。従来の議論は構造言語学という狭いスタティックな枠組を基盤にして記号論を築こうとしたため、マンガ表現のダイナミズムをとらえ損ねていると筆者は批判する。そして構造記号論によるマンガ分析の限界を指摘し、代わりに感性認知記号論を提案する。この用語は著者の造語である。ねらいは、常に新しい表現を生み出すマンガのダイナミックな動きを、記号論という枠組でとらえることにある。そのために感性認知記号論では、心理学や認知科学の知見を動員し、従来の構造記号論とは違う新しい分析枠組を提案する。

また夏目房之介とスコット・マクラウドの表現分析をとりあげ、有効性と限界とを議論している。この二人の論者はどちらも自らマンガを描く。その作家としての経験と勤とが説得力のある分析と平易な表現を生み、広い層の読者に受け入れられている。著者は彼らの観察と指摘にもとづく先駆的な仕事を受けつぎつつ、彼らの仕事をいっそう広い学問領域の中に位置づけようと試みる。

本論考では既存の知見を批判的に検討し、新たな分析枠組を構築するために議論が展開されている。特に註のなかで著者の思想的背景が議論されている。そして次の論考ではいよいよ具体的な分析と議論とが展開される。マンガのコマの奥行き表現、マンガの時間表現、視覚情報処理とマンガ表現、マンガ表現と視点といった内容が予定されている。

ここでの議論は抽象的なので難解であるという感想を持たれる読者もあるだろう。著者は自身のマンガ表現論を組み立てるための足場として、本論考を書き下ろした。思想にかかわる議論では“どのような足場を組んで表現論という建物を組み立てるか”、“これまでの足場とは何がどのように違うのか”ということが提示されている。ただし議論が理論的構築物にかんするものなので、考え方と考え方との差異の問題、考え方の組み合わせ方の差異の問題といったメタレベルの議論になっている。

また記号論や認知科学、美学といった幅広い知見に基づいた仮説が提示される。そこで著者は抽象から具体への階層構造を縦横無尽に駆けめぐりながら議論を展開する。それはたとえ抽象的な概念枠組についての議論であっても、必ず具体的な事例に基づいたものであるということを示そうとするからである。この作業は新たな表現論の枠組を提示するために、著者自身にとっても不可欠なものであった。記号論なりマンガ表現論なりに親しん

でない読者も、議論の進行を追いながら提示された仮説の持つ意義を検討していただきたい。

ここで提示したのはあくまで試論である。まだまだ詰めるところはたくさんある。特に第三部の理論編はこれから具体的な分析と議論が始まる。最近、マンガをテーマにした本や論文が増えてきた。しかしこれらの多くがマンガで表現された思想や社会背景などに焦点を当てたものである。またマンガ表現そのものに焦点を当てた論考には、映画的手法にかんする考察や言葉の位相に注目した議論は見られたが、それらを体系的に整理しようとする試みは少なかった。また夏目やマクラウド、四方田らがそれぞれ提示した枠組を再検討することもなくそのままちいた論考が多く見られた。本論文は夏目たちの仕事を批判・検討し、体系的に整理することを目指したものである。表現論をいっそう広い学問的枠組に位置づける試みとして、かなりまとまった論考を提示できたのではないかと考えている。

第一部 コマの分解とスコア譜形式による視点の分析

1. コマの構成要素についての考察

1-1. マンガのコマの構成要素

「マンガのコマは何からできているのか?」。マンガはさまざまな記号や言葉が、マンガ独特の文法にしたがって組み合わせられて成立している。マンガコラムニストの夏目房之介、編集家・マンガ原作者の竹熊健太郎らは、著書『マンガの読み方』のなかで、マンガを最小単位に分解した。その上で、各単位=「コマの構成要素」の特徴や機能、構成要素の相互関係を分析した。この相互関係を規定するのがマンガの文法である。

斉藤宣彦は構成要素とその相互関係について簡素にまとめている(図1.1)。マンガが成立するための最小単位は、言葉、コマ、絵の三つである(図の四角で囲まれたもの)。この三つの要素がそれぞれに展開し、一本のストーリーマンガが形作られる。

ここでは斉藤の記述を参照しながら、構成要素の特徴を確認しておく。

絵=線

絵とは何か形をもったものや何かをかたどったものを指す。しかし絵の“タッチ”と称する絵の調子や絵の描き方がある。「私はこの絵は好きだ」、「私はこの絵は読めない」と

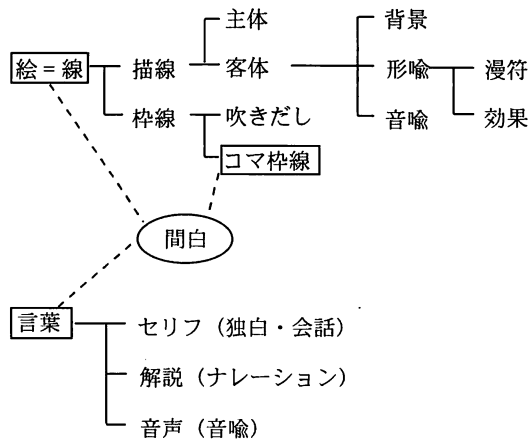


図1.1 マンガのコマの構成要素の相互関係 (夏目・竹熊他 1995を改変)

いうように、全体から受ける雰囲気やデザインのようなものだ。こうした絵の調子はその絵を形作る“線”そのものが生み出す。太い線／細い線、しっかりした線／ふるえる線など、物語を含む作品全体のトーンを形作る。おもしろさは何か形をもった絵だけではないのである。『マンガの読み方』のなかでは、線の持つ力やおもしろさをすくい上げるために、分類の枠組では線にも絵と同じ重みを与えてある。

一方、最近ではCG（コンピューター・グラフィックス）を使ってマンガを描く作家がでてきた。この種のマンガの中には、線画に陰影をつける従来の絵ではなく、はじめから面の組み合わせで描かれたマンガがある（図1.2）。従来のマンガでは輪郭を線で縁取り、輪郭線で囲われた空間をペンやスクリーントーンで埋めて面が作られていた。だがこの種のマンガは輪郭線がなく、色の違いや陰影の微妙なグラデーションでいきなり面が作られる。面と面との境界は色調の変化で表される。これは人間の視覚情報処理の過程に似そふ忠実な画風である。そしてこの画風は絵＝線とはいえないスタイルなのである。

描線／枠線

一般に枠線はコマ枠を指し、定規で引かれる。マンガが描かれる世界を規定する外枠であり、客観的な存在であることを示している。最近ではコマの表現が多彩になり、フリーハンドによるコマ枠を使った表現もでてきた。

吹きだしも枠線である。実際に話された言葉を示し、「だれが」「どこから」話したのか

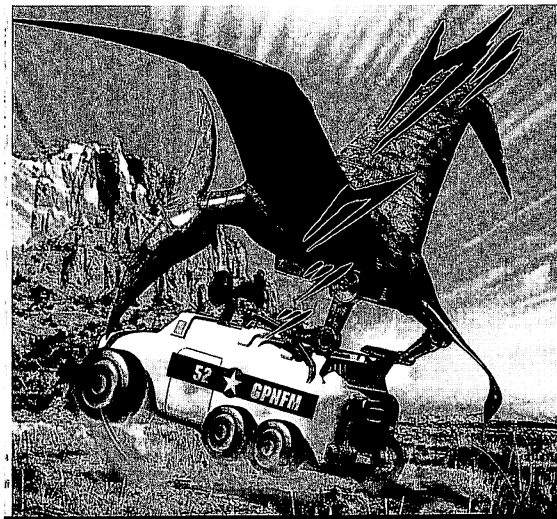


図1.2 CGによる面での表現（寺沢 2001）

を指し示す。コマ枠と同じ枠線ながら、コマ枠によって切り取られた空間の中に配置されることから、吹きだしはコマ枠の方の下位の概念になる。これも表現が多彩になり、「どんな調子で」を示す（語勢の形喩）ようになっている。

描線は基本的にフリーハンドで描かれ、描き手の個性が如実に表れる。

主体／客体

主体はコマの内容的／視覚的中心物。人物以外の物や動物などが中心になることもあるため、主人公とはされない。

客体は主体がおかれている状況を説明する。ここでは背景／形喩／音喩に分けられている。

背景／形喩／音喩

背景は主体がいる場を描写する。具体的に風景が描かれるときもあれば、主体の状況や心の状態を何かに喩えて表現する場合もある。

形喩は主体やその周囲に描かれ、動き・感情・衝撃など、本来は不可視なものや定着不可能なものを何かの形に喩えて表現したもの。「絵でも文字でもない記号表現（夏目・竹熊, 1995, P.78）」である。

音喩は擬音語・擬態語・擬情語（状況や情感）を指し示す。また手書き文字という性質を利用し、表現される内容に応じた字体や装飾を身につけている。この字体や装飾は音の形象化であり、音の持つ性質を形に託して表現している。

形喩／音喩は夏目たちの造語である。

漫符／効果

形喩の下位分類。形喩には水滴のようにそれだけ描かれていても水滴だと認識できるものと、動線に使われる平行線のように地の絵と組合わさって初めて意味をなすものがある。ここでは前者を漫符、後者を効果と呼んでいる。

言葉

マンガを構成する最小単位はコマと絵である。この二つさえあればマンガは成立する。しかし言葉もまた「物語を推進する重要な要素（井上編, 1995, P.220）」である。一部の少女マンガのように、主人公の内面が言葉で表現され、読み手は主人公の内面を軸にして物

語世界を読み進む作品もある。この種のマンガは明らかに言葉の比重が高い。全く言葉がないマンガはいくらか実験的な色彩を帯びる。また表面に現れない言葉に原作やプロット段階の言葉がある。

セリフ／解説／音声

セリフには登場人物が実際に声に出して話した言葉（外言）と心の中でつぶやいた言葉（内言）がある。一般的に両者の区別は吹きだしの有無で見分ける。字体を変えたり独白を表す吹きだしもある（図1.3）。

解説は作者による作品の説明である。舞台や物語世界についての説明や、急激な場面展開の前後をつなぐ。これも説明用の吹きだしがある（図1.4）。また登場人物の内語がそのまま解説になるものもある。

音声は音喩と重なる。

間白

コマとコマとの間の空白部分。もとは余白だった。間白が広がり、人物や言葉が挿入されることで独自の表現空間になった。コマを分断するように間白が入ることもある。コマからコマへ移る時に独特の「間」を作り、さまざまなニュアンスが加味される。

1-2. 「客体」よりは「背景」がいい

竹熊はコマの内容的・視覚的中心を「主体」、状況説明を担うものを「客体」と呼んだ。

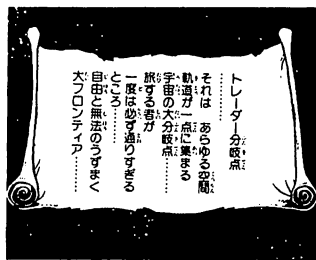


四角型

4本の直線で囲まれた吹きだし。ナレーションや内語に多く使用される。コマとの区別はつけにくい。少女マンガでよく使われる。(吉野朔美『少年は荒野をめざす』'80~'82年 ぶ〜け)

図1.3 独白を表す吹きだし (夏目・竹熊他 1995)

象徴型



解説にもいろいろな表現法があり、皮の巻物や布、看板など絵の要素を強く表わすこともある。これによって作品の雰囲気や効果を生み出す。作者による解説の吹きだしということでここに登場させた。(松本零士『銀河鉄道999』'77~'81年 週刊少年キング)

図1.4 説明用の吹きだし (夏目・竹熊他 1995)

だが、「客体」という言葉は使わない方がいいのではないか。

主体／客体という図式は哲学でなじみ深い。認識するものとしての主体や意識の主としての主体に対して、認識されるものとしての客体や意識に無関係に存在するものとしての客体が対置される。

竹熊の「主体」という言葉は要するにコマの中心といった程度の意味である。中心部に対する周辺部を表す言葉として客体という言葉が選ばれたのは、おそらく主体という言葉が客体という言葉とセットで使われているからだろう。

今見たとおり、主体にも客体にもそれぞれ哲学の議論での意味が付与されている。そしてセットで使われると、いよいよ哲学での意味が強調され、主客問題が想起される。だがマンガ表現論での議論は哲学議論とは無関係である。できれば主客問題と呼び込むような言葉でない方が望ましい。

主体という言葉は哲学での議論から比喩的に、何かの中心という意味を引きずっている。だが客体には周縁という意味はない。だから主体はそのままに、客体という言葉を変えたい。主人公の周囲を説明するのだから、「背景」でいいのではないか。

「背景」には中心の背後に広がる空間の景色という意味がある。だがマンガのコマを念頭に置くと、中心の周囲に空間や景色が広がらないことがある。竹熊はマンガのコマに特有の空間の使い方に配慮して、「景色」という言葉を避けたのだと思う。だが、こうした混同は議論のレベルに自覚的であれば避けられる。コマの構成要素を議論する場の背景と、コマの中に広がる背後の景色としての背景とは区別できる。すくなくとも全く場違いな印象を呼び込む主体／客体という言葉よりは望ましい。

1-3. 卒業論文「漫画の表現技法について」について

1992年、大学生の龍見美行と田中義男は卒業論文で『ドラえもん』43巻を題材にして、マンガの表現技法を分析した。世界の中で日本のマンガが特に発展した理由を表現技法の多彩さに求め、登場人物の感情と動作を中心に、技法の種類と効果を分類・分析した。

分析は物語のプロット、登場人物のキャラクター、コマ割り、人物の動作表現、感情表現について行われた。そのうち、コマ割り、動作表現、感情表現の分析がマンガの表現（描画）技法の分析になっている。

コマ割りは「定型法」、「複雑法」、「誇張法」、「その他」に分類されている。「定型法」は「右から左へ、上から下へオーソドックスに移動する」コマの配列を指し、「複雑法」は「コマを不規則に並べる」手法、「誇張法」は「コマの大きさを変化させる」手法であ

る。「その他」に分類されているのは「キャラクターがコマから飛び出す」、「コマとコマとの間に絵や文字が入る」手法である。龍見らは『ドラえもん』ではほとんどが定型法のコマ割りになっていることを指摘し、単純なコマ運びが小さな子供にも読まれる要因の一つであると分析している。

動作表現の分析は、動作を実際にありえる動きとありえない動きに分類し、身体の動き、効果物（効果線・効果雲）、効果音、セリフ、背景という項目で分析している。実際にありえる動きとは、ある動作に典型的な身体の形である。ありえない動きはマンガ表現に特有の形や効果線などの装飾を指す。分析対象は走る、ぶつかる、けんかする、殴られたあとの状態、歌う、何かを思いつくという六つの動作である。例えば走るという動作の表現では、「足が描かれず、腰のあたりから3～5重の楕円形が描かれている。小走り（速歩き）程度の場合は足が5本、約180°の角度で均等の距離で描かれている（動作）」、「人物の後方に効果雲、効果線を描くことで走ってきた方向を表す。……背景を描かず、コマ一面に横線を効果的に描くことによって、コマに緊迫感がもたらされる（効果物）」と分析される。

感情表現の分析では怒り、驚き、恐怖、悲しみ、苦しみ、軽蔑、笑い、喜びの8つの感情について、表現手法を分析する（図1.5）。分析項目は目（眉）、口、顔、吹きだしの形、セリフ、効果線、効果音、動き、コマである。個々の感情表現に特有な図柄を、実際に描き出して分類している。さながら、感情を描き分けるための技法の一覧表のようになっている。表情を決めるのは眉と口で、それに身体の動き、効果線、吹きだしの形やセリフ等が加味されて、感情が決まってくることを指摘している。さらに目、口といった個々のパーツを見ると、驚きと恐怖とが同じ形のパーツを使っていること、怒りや恐怖は前後のコマの流れ、物語の文脈で感情の起伏の程度が決まり、表情が描かれたコマだけでは決められないことが指摘された。

まず、『マンガの読み方』が出版される前に、この卒業論文が書かれていたことを評価したい。分析の緻密さや分析範囲の広さは、『マンガの読み方』と比べるべくもない。だが、大学生が独力でコツコツと手仕事で丁寧に仕上げた仕事で、マンガ表現論の先駆的な研究である。

内容で評価すべき点は、実際に事例を集めて実証的に研究した点である。表現技法の分析は典型的なものや珍しいものだと思うものを筆者が任意に選び出し、それだけを対象にして主観的に解釈し、論じられることがある。これは評論ではあるけれども、実証的研究ではない。

○怒りIV

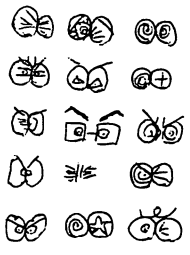
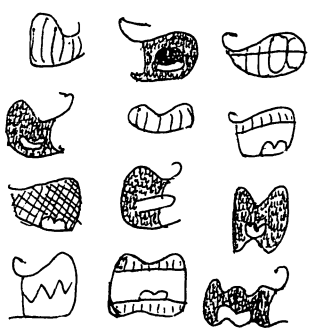
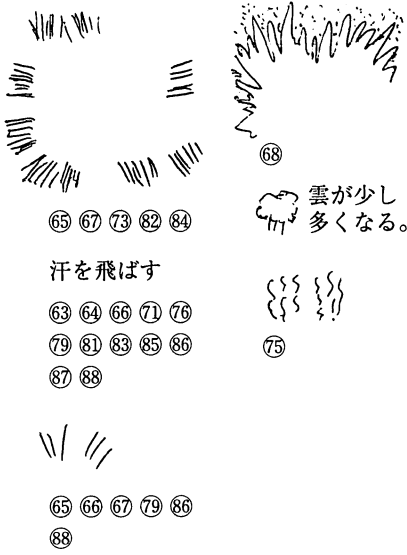

目(眉)	口	顔	ふきだし
		涙を流す 65 66 71 72 81 83 84 88 顔色を変える 69 72 73 74 75 76 79	ギザギザ 64 65 67 69 70 73 74 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 丸みをおびた ギザギザ 66 71 76
セリフ	効果線	効果音	動き
字を大きくする 66 67 69 72 71 73 74 77 78 79 80 81 82 84 86 87 88 ムガ キーッ 70 71	 <p>汗を飛ばす 63 64 66 71 76 79 81 83 85 86 87 88</p>	 <p>雲が少し 多くなる。 75</p>	暴れる 65 66 71 72 飛び上がる 78 80 81 88 足を上げる 69 79 86 87 コマ 大きくする 71 77

図1.5 感情表現の分析
(龍見・田中 1992)

図中の丸囲みの数字は龍見らが資料として添付した図番号で、実際にこのような要素が描かれているコマを指している。

評論は基本的に論者の主観的な解釈に依拠している。ただ、優れた評論は論者の蓄積が担保に入っている。文面に直接書かれないが、論者の言葉の裏側に蓄積の重みを感じられるのである。

だが、たとえ優れていても評論には問題がある。客観的な批判が難しいという点である。評論は結論が導き出された過程が閉ざされている。下手をすれば、根拠のない批判の応酬になりかねない。

データと分析手順が明示されていれば、明示的で客観的な批判が可能である。これは研究の蓄積が可能であることと同時に、研究が蓄積され、後輩達がその成果を充分に使える状態になっているということである。

2. 実際に分解してみた

2-1. 構成要素に分解してみた

実際にいくつかマンガ作品をとりあげて、構成要素に分解してみた。音喩、形喩、吹きだしなどマンガに独自の構成要素が印象に与える効果を、実際に目で見て確認してみたかったのである。基本的には夏目の議論の追認である。ただ、普段見慣れた作品が、特定の構成要素を失うとどのように印象が変わるのか。できれば一つの作品で、“吹きだしを消したバージョン”、“音喩を消したバージョン”、“コマ枠を消したバージョン”など、取り除く構成要素が切り替えられるようなものにしたかった。

夏目の事例は非常に豊富で、各構成要素の機能を説明するのにさまざまな作品から該当する図版を集めてあり、非常に説得力がある。だが、これはあくまで構成要素の説明のための議論である。われわれが実際に目にするのは、多くの構成要素が一つにまとまった作品である。その中で各構成要素がどのように機能しているのか。作品によって、あるいは作者によって、組み合わせ方や機能のさせ方に独特の手法があるだろう。それが作者に特有のものなのか、あるいはジャンルを形成するようなものなのか。実際に分解する中で何か見えてこないだろうか。こうした動機によって以下の作業は行われている。これは“まず、やってみよう”という探索的な作業である。

2-2. コンピュータを使う

使用したアプリケーションソフトはAdobe社の「Photoshop Ver.6.0」。ファイルは基本になる不透明な“台紙”に透明なフィルムを重ねたような形になっている。この透明なフィ

ルムにあたるものを「レイヤー」と呼ぶ。各々のレイヤーに異なる絵を描いて、一つの絵に合成することができる。例えば楽譜、CD、ホルン、音譜、タイトルが印刷されたCDジャケットを作るとする。最下層のレイヤーに楽譜の絵、二番目にCDの写真、三番目にホルン、四番目にタイトルロゴ、五番目に装飾用の音符を配置する。すると五つの絵が一枚の紙の上に重なっているように見える。

レイヤーの重ね順を入れ替えると前景と後景とが切り替わる。五つの絵を部分的に重なり合うように配置し、前後関係を入れ替えればCDの後ろにホルン、その後ろに楽譜、ロゴが一番手前という絵柄ができる。レイヤーの透過度を調節できるので、重なった部分の前景を透かして背景にある絵を見せる絵柄も可能である。

レイヤーは簡単な操作で表示したり消すことができる。例えばホルンの絵が配されたレイヤーを消せば、全体の絵柄からホルンを除いた絵が見られる。

マンガの分解では、レイヤー一枚一枚にコマの構成要素を配置する。例えば一枚目にコマ枠、二枚目に主体、三枚目に音喩、四枚目にセリフ……というように。そしてすべてのレイヤーを表示させると、完成したコマが画面上で見られる。

2-3. コンピューターを使うメリット

絵が描けなくても作業ができる

マンガを構成要素に分解する手法は主に二つある。一つは構成要素一つ一つを抜き出して描くこと。もう一つは原画から不必要な部分を消すことである。

夏目は一つ目の手法で表現論を展開した。多くの作者の多くの作品を自ら模写することで、直感的に感得できるものがある。夏目はこの直感的に感得できるものを信頼して、表現論を切り開いてきた。だが一方からいえば、これは彼がマンガが描け、作品を正確に模写できたからできたともいえる。マンガが描ける、もしくは模写できるということを強調しすぎると、できない人は表現論の議論から閉め出されることになりはしないか。描かれた絵を見るということに関する既存の学問、例えば美学や心理学、認知科学の専門家のなかでも、マンガを自由に描ける人は少数だと思われる。

夏目を始め、マンガ表現論の専門家は、描くという身体動作から得られるものをとても大切にす。マンガをマンガで説明し評論するという表現論の立場は、描けもしない門外漢にとやかく言われたくないと主張するかもしれない。だが「人間に知的欲求があるかぎり、いずれ『マンガ学』は成立してしまうだろうと『悲観的』に考えている（夏目、1997, P.6）」と夏目がいうように、“学”になることによって、周辺領域との相互交流は盛んに

ならざるをえない。マンガはマンガ愛好者だけのためにあるのではない。二次元平面に冷凍圧縮された三次元の存在を読み解き、三次元存在へ解凍解釈する。この過程に興味を持つ心理学や認知科学の専門家にも議論に参加する機会を与えて欲しいものである。

任意の構成要素を簡単に表示／非表示できる

任意の構成要素を手軽に表示したり消したりできる。これはコンピュータというよりも「Photoshop」などの画像ソフトを使うメリットである。

「Photoshop」のレイヤー機能を使えば、任意の構成要素だけを消すことができる。あるいは任意の要素だけを組み合わせる表示できる。この操作によって、コマやページにおける音喩や形喩の視覚効果を手軽に確認できる。後に議論する大島弓子のセリフの多層性の議論は、言葉だけを表示したときの言葉数の多さと表現手法の多彩さが目にとまったのがきっかけになった。

マンガを分析的に見る目をもつ人なら、わざわざこの機能を使う必要はない。だがこうした見方ができない人には、実際に加工した絵を見せるのが手取り早い。また副産物として、筆者はマンガを分析的に見る見方がある程度身に付いた。

2-4. 分解手順

手順A：作品を手で描き写してコンピューターに取り込む

- ①任意のページの見開きをコピーする。
- ②トレーシングペーパーをあて、鉛筆で各要素を写し取る。例えば主体を取り出すなら、各コマの主体だけを写し取る。こうすると多色刷りの色版に相当するものができる。この場合はコマの構成要素ごとの“版”ができる。
- ③“版”をスキャナーでコンピューターに取り込む。その際、白／黒のコントラストを強調し、黒を強めておくと仕上がりがきれいになる。
- ④フォトタッチソフト（Photoshop）で不要な部分を取り除く。スキャナーで読み込むと版の空白部分が「白」として読み込まれる。そのままレイヤーに載せて各要素を重ねると、下のレイヤーが上のレイヤーの「白」い部分に覆われてしまって見えなくなる。「白」い部分を消して空白を透明にすることで下のレイヤーに載った要素が透けて見えるようになる。
- ⑤すべての“版”について同様の操作を行い、一つのファイルの異なるレイヤーに各構成要素を載せていく。

作業にあたって

模写ほど如実ではないにせよ、作者のペンの運びを疑似体験できた。当初はトレーシングペーパーで写すのだから、下絵に沿って鉛筆を動かせばよいという程度に考えていた。そのような感覚で描き写せる部分もあったが、明らかに手の運びを意識しなければ線を追えない箇所もあった。例えば線の幅が微妙に変化しながらカーブを描くところである。線の幅の変化はペンの方向と力の入れ具合でできた微妙な変化である。筆記具が違うので決して同じ経験・同じ線にはならないが、原画に似せようとするペン運びと力の入れ具合が決まっていた。これは原画を描く作者の感覚の疑似体験とっていいのではないだろうか。

一方、レイヤー上で構成要素を重ねたときに、版がずれた。多色刷りの木版のように、トレーシングペーパーには“見当（とんぼ）”を入れ、版がずれないように工夫した。しかし結果的には、背景の黒ベタがコマからはみ出たり、人物の外側にある効果線が顔にかかったりした（図1.6）。あるコマはきちんと収まるがあるコマは要素がずれることもあった。原画をトレースするのに時間がかかったペーパーは、手の熱と湿気で伸びたり歪んだりしたのかもしれない。こういう場合はコマ枠を基準にして、枠からはみ出た部分を消したり、ずれた要素を切って位置を微修正した。厳密には元のページを再構成できていない場合も、“見た感じ”を優先した。また注意してもトレーシングペーパーが汚れるので、入力後に汚れを取り除かなければならなかった。

手順B：作品を直接コンピューターに取り込む

- ①任意のページの見開きをコピーする。
- ②コピーをそのままスキャナーでコンピューターに取り込む。
- ③フォトレタッチソフト上で各要素に分解する。原画が載ったレイヤーをコピーし、取



図1.6 トレーシングペーパーで描き写した版による合成。構成要素がはみ出す（浦沢 1994を改変）

り出したい要素以外の要素を消していく。主体を取り出すなら、各コマの主体だけを残して、他の構成要素と「白」い部分を消す。

作業にあたって

手描きで“版”をおこさずにすむので、作業時間が短縮できた。形の単純な要素（コマ・吹きだし・セリフ）などから始めると効率がよい。こういう要素は消す部分が多く、他の要素と絡む部分が少ない。少々乱暴にマウスを動かしても、間違っても必要な部分を消す危険が低い。細かくて他の要素と重なりやすい要素は、各レイヤー上で先に取り出した要素を消去することで、レイヤーに“残す”。主体を取り出すならば、既に取り出した他の要素を型抜き型の型のように使って消してしまう。すると最後に主体が残るのである。最初に入力した原画をつぎつぎ複製するので、“版”がずれることがない。

一方、作者のペン運びは擬似的にせよ体験できない。基本的に不必要な部分を消すことが作業の中心になり、描くことはほとんどないからである。まれに描かれた線に沿ってマウスを動かすことがある。しかしマウスでは微妙な動きを再現するのは無理である。スタイラスペンのように微妙な動きの再現を目的にした入力デバイスもあるが、作者のペンの運びを身体感覚の上で再現するのは困難なのではないだろうか。

また主体に重なるように描かれた動きの効果線のように、他の構成要素に重なるように描かれた線や影だけを取り出すのが難しかった。通常、細かな作業をするときには、その部分を拡大する。だがこうしたケースでは、図である効果線と地の模様とが混じり合って区別がつかなくなる（図1.7）。

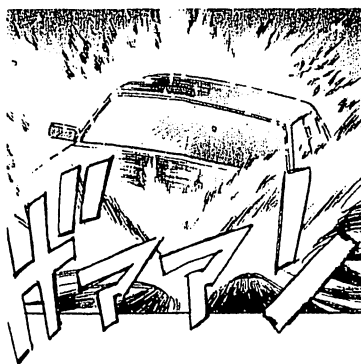


図1.7 効果線と背景の地模様の判別がつかなくなる
(浦沢 1994を改変)

トレーシングペーパーでトレースするときも同じ問題にぶつかる。だが、こちらは必要な箇所を描き出せばよい。線の勢いをまねて思い切って鉛筆を動かせば、案外うまく描きとれる。マウスでは力の入れ具合を調整できないので、不可能だった。

結局、両方の手順を使う

結果的に両方の手順を使うことになった。主たる違いはコンピューター上で原画を“版”に分解するかどうかである。当初、コンピューター上で分解すると、案外時間がかかるだろうと予想した。Photoshopには特定の明るさの色を指定すると、その色が塗られた部分だけを自動的に選択する機能がある。この機能を使えば、該当する色が載った部分を一度に消去できる。しかしこの機能はあくまで色を基準にしている。異なる要素に同じ色が使われていれば、要素の違いに関係なく選択され、消去されてしまう。そうならないように調整・修正する手間が馬鹿にならないと考え、人の手と目を使って分解することにした。

後に、原画を白黒二階調で読み込み（グレーのグラデーションは強制的に白か黒に圧縮される）、Photoshopの選択ツールの使い方を工夫することで、比較的簡単にコンピューター上での分解が可能になった。よって途中からコンピューター上で分解する手順2を使うことになった。

2-5. 作業を通して印象に残ったこと

効果線について

効果線と地の模様との区別は、線と地模様との濃淡の差や線の流れ（どこから始まりどこへ向けて走っていくのか）などで判断しているようだ。

コンピューター画面で処理する場合、描かれている部分＝黒のドット／描かれていない部分＝白（のドット）に情報が圧縮されてしまう。“線と地模様との濃淡の差”という情報は使えなくなる。その上で効果線と地模様とが交錯するような画面を見ると、全体を見渡せるような引きの画面の方が、効果線が浮き上がって見えてくる。通常、細かい作業をするときは該当部分を拡大する。しかし画面の一部分を拡大するとかえって効果線を見失ってしまうのである。

ある部分が効果線であるのか、地模様であるのか。これは線と地模様との関係だけではなく、線の流れ方でも判断している。線の流れ方はコマにおける線の位置や方向、他の構成要素との相対的な位置関係など、いわばコマにおいてその線が持っている文脈を読み取って判断しているようだ。

風景や主体が効果線化し、効果線だけを取り出すのが困難になっているコマもある。このような例も含めて、効果線の表現には少なくとも、主体や風景に①付加されるもの、②被さるもの、③主体や風景が効果線化するものがある。

スクリーントーンというやっかいもの

線画は線による表現である。描かれているものすべてに輪郭がある。白黒二階調で線画としてスキャナーで読み込める。構成要素へ分解する際も、各要素の輪郭線を単純に追っていけば目的とするものが取り出せる。構成要素への分解は楽である。

スクリーントーンは面による表現である。輪郭の中を埋めるためにトーンを使うだけでなく、異なる調子のトーンを組み合わせる細かいニュアンスを表現しつつ、トーンだけで一つの形を作り出すような手法も多い。トーンの調子が切り替わる部分を輪郭として認識するので、輪郭がなくなるわけではない。しかし、構成要素へ分解する際には、単純に輪郭線を追っていけばいいわけではないので、作業がしにくい。

たとえばキートンが婦人を抱えて転がるところ。人物には明確な輪郭が与えられず、トーンを削ることと輪郭線を短い直線の縞で表現することによって、身体が急速に転がっていることを表現している。ここでキートンの身体(主体)と動きを表す効果線(形喩・効果)とを分離するのが難しい(図1.8)。同じ意味で、静かな水面と泡の形喩とを分離するのも難しい作業だった。

普通にマンガを読むときのように、画面から遠ざかりコマ全体を眺めるような見方だと、あまり問題は感じない。しかし分解作業に入り、近寄って厳密に要素を分解しようとするとき、濃淡の微妙な差や輪郭がないことなどが作業を困難にする。

分解はできるのだが、それをどの要素として取り出すかについても迷う。このコマでは、

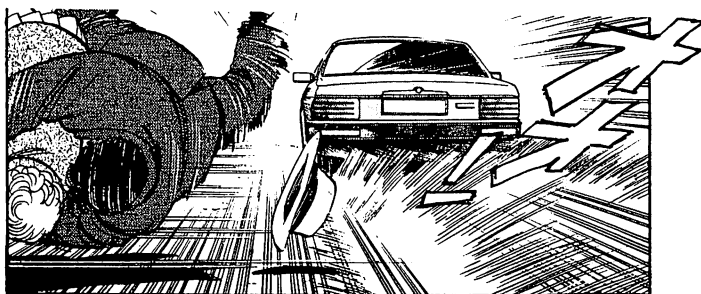


図 1.8 主体の効果線とが分離しにくい例
(浦沢 1994)

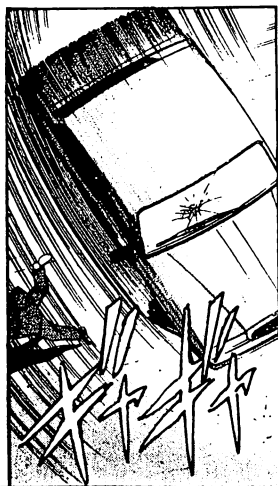


図1.9 削ったトーンは効果線か光か？
(浦沢 1994)

車のボンネットや屋根にある削ったトーンは動きを表す効果線ともとれるし、光の当たり具合で見た金属の肌にもとれる(図1.9)。おそらく両方のニュアンスを含んでいるのだろう。構成要素に分解してみると、要素どうしがオーバーラップし、時に融合している表現があった。こうした表現手法は個々の構成要素にたやすく分解できないということを通して、確認できた。

要素がどのように重ねられているか

マンガは紙に書かれている。構成要素はすべて同一平面上におかれているので、実際に要素が重なっているわけではない。だが隣接する二つの要素のうち、一方が他方に浸食されているならば、浸食された要素は浸食した要素の「後ろ」にあるように見える。たとえば『ドラえもん』では吹きだしが人物の後ろに配置されている。吹きだしに含まれるセリフも人物の背後にあるように受け取られる。『ZERO』では吹きだしが人物の手前にきたり背後にきたりと、臨機応変になる。人物の感情を表現する形喩は人物の手前にあるが、動きを表現する効果線は手前にもあれば背後にもある。

作者が意識的か無意識的かは分からない。ただ、各要素が計算されて注意深く配置されていることは確かだろうと思う。たとえばこの『ZERO』のコマにおける吹きだしの配置と重なりは、時間の経過と語勢とを表している(図1.21)。右上から入った視線は右上の吹きだしから左の吹きだしへ順番に読んでいく。最後にすべてに覆い被さるようにして、

手前の吹きだしの「あッ」という男の子の声が響く。彼は彼女とのやりとりから一気に他の出来事へ注意を向ける。それまでの二人のやりとりを一掃するタイミングと語勢とが、吹きだしの形と位置とで表現されている。

作者が本当にこのように意図していたかどうかは分からない。だが、少なくとも読み手はこれだけのことを読みとれる。そこにはコマの二次元平面における配置とともに、三次元的深度の配置をも読みとる人間の知覚・認知能力の一端が垣間見られる。たとえば「作品の構成要素の重なり方を変えると、印象が変わるか？」という問いは、深さが読み手の印象にどのような影響を与えるかを調べる実験枠組でもある。

抜けてしまった部分について

では、実際に重ね順を変えた絵を作り、実験を計画するとなると問題がある。隣接する要素に浸食されて抜けてしまった部分をどうするのか？主人公の頭に吹き出しが重なっている。吹きだしとセリフを消すと、主人公の頭には吹きだしの形の切り欠きができる。この切り欠きをどうするのか？人物の絵だけを取り出したときには、この切り欠きを髪で埋めなければならない。だがどんな形=髪型で埋めるのか。夏目のように作者の線を模写できるのなら、本質的には補いにならないとしても、形としては補える。絵心のない者には高いハードルである。

3. 分析

任意のレイヤー=任意の構成要素を隠す、あるいは任意のレイヤーだけを組み合わせ表示する。そうすると、コマにおける各構成要素の配置や構成要素間の位置関係などが容易に確認できる。こうした作業を通して、どのような構成要素が、あるいは構成要素の組み合わせが、コマの中で、あるいは見開きの中でどのような働きを担っているかを確認できるのではないか。こうした文脈で実際にコマを見た印象を述べる。

分解したマンガ

『Initial D 6』しげの秀一／講談社 1997.2 80-81、92-93

『マスター・キートン 15』浦沢直樹／小学館 1994.3 78-79

『ZERO・I』やまざき貴子／白泉社 1997.6 26-27

『ドラえもん 22』藤子・F・不二雄／小学館 1981.8 58-59

『毎日が夏休み』大島弓子／角川書店 1990.3 34-35

『Initial D 6』しげの秀一／講談社 1997.2 81-82

あらすじ

主人公藤原拓海は高校3年生だが、車の運転技術には天才的能力を持つ。家業の豆腐屋を手伝うために麓の店から山頂の観光ホテル街へ、毎朝車で豆腐を納品させられていたからである。中学生の拓海に無免許運転をさせていた父文太もまた、若い頃地元の峠では「下りでは敵なし」といわれた走り屋だった。

拓海は車の運転を面白いものだとは思っていなかった。ただ早く配達を終えて帰宅したいという思いから、車を速く走らせていたのである。だが、地元の走り屋と走る機会があり、拓海は次第に車を走らせることにおもしろみを感じていく。しかたなく走るのではなく、おもしろさや楽しさを求めて拓海は車を走らせるようになっていく。

構成要素の前後関係

手前から、1.音喩+2.コマ(3.吹きだし+セリフ 4.形喩・効果 5.主体 6.背景)という順番で重なっている。3.吹きだし+セリフはコマと同一平面にあると見てもよい。(なお、コマに含まれる要素は括弧に括り、コマからはみ出るものはコマ枠よりも前に出して、「+」で表現している。)

コメント

- ・音喩が一番前面に配置されて視線を誘導し、車の動きを表す効果線の役割を担っている。音喩を消してみると、車の動きがおとなしくなってしまう(図1.10)。

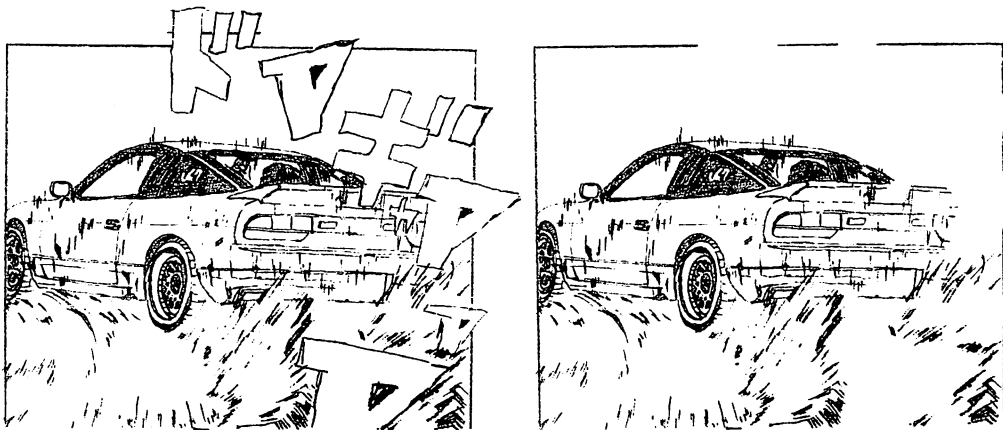


図1.10 音喩を消すと動きがなくなる(しげの 1997を改変)

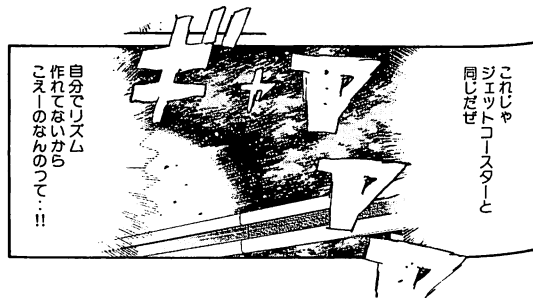


図 1.11 音喩の配置が描かれていない車の動きを表現する (しげの 1997)

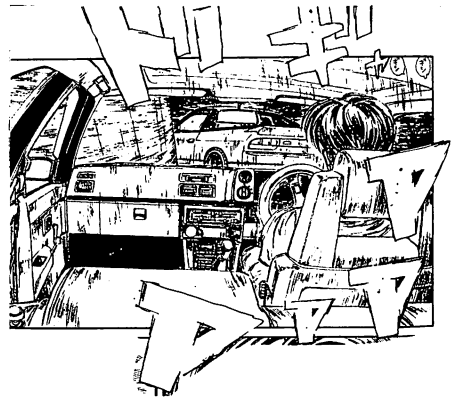


図 1.12 効果線の有無による印象のコントラスト (しげの 1997)

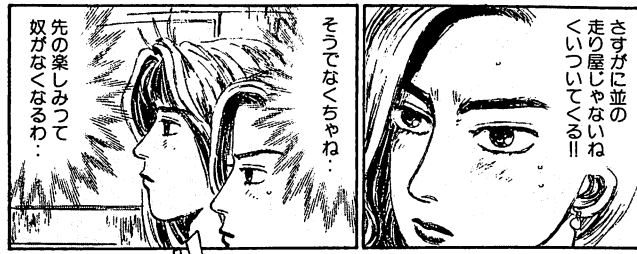


図 1.13 吹きだしの違いによる印象の変化 (しげの 1997)

このコマでは、車が描かれていないにもかかわらず、背景が流れている様子とカーブを描いた音喩の配置から、車が高速でカーブを曲がっているという印象を受ける (図 1.11)。

- ・車内の内装には細かい縦線の効果線が数多く描かれている。一方運転者には効果線は描かれていない。こうした表現によって、高速で大きな力がかかって移動している車が微妙にバランスをとりながら走っているのに対して、それを操る主人公は軽々と車を操っている = 高度なテクニックを持っているということを読者は読みとる (図 1.12)。
- ・セリフは基本的にすべて同じレイヤーに配置され、最前面から二枚目、コマ枠と同じ層にある。ただし、吹きだしが二種類使われている (図 1.13)。一種類は放射線状に短い直線を配置したもの (「折れ線型」と「放射型」の折衷) で、もう一種類は吹きだしがないものである。背景のスクリーントーンを削ってセリフが入る部分を空けてあるだけである。

この二種類のセリフはどちらも同じ話者（右のコマの女性）である。セリフを読んでもみると、吹きだしがないものは主人公の男の子の実力を認めて、相手をほめている言葉である。吹きだしがあるものは、“相手にとって不足はない。これからは本気で行くぞ”というような、自らをいっそう鼓舞するような言葉である。つまりこの二種類の言葉の差は、話者の気持ちの勢いのようなものの違いである。吹きだしの形は、気持ちの勢いを象徴するようなものが選ばれている。

ただ、作者がこうした意図を持っていたかどうかは分からない。単調さを避けるために、吹きだしの形に変化を持たせただけなのかもしれない。吹きだしの形とその意味との間には、一定の関係がある。ただこの関係は完全に固定されたものではない。作者と読み手との間で共有された一定の幅の中で、さまざまな解釈が許されている。また、結びつきが緩いからこそ、次々と新しい表現が生まれてくる。一つ指摘できるのは、作者の意図がどうであれ、この吹きだしは読み手に上のような読みを許すものだったということである。

『Initial D 6』しげの秀一／講談社 1997.2 92-93

構成要素の前後関係

こちらは前節で見た重ね順と同じである。しげの秀一という作家はこの重ね順を基本としているようだ。

コメント

- ・コマ枠を消してもコマの中の絵がまとまりを失わない。
- ・音喩はあらゆる要素の前面に配置されている。コマ割は比較的単純だが、音喩の配置が視線を誘導している。読者はコマに沿って読み進むが、音喩によって視線の動きを規制される。例えばこの図では上のコマから2段目右のコマへ直線的に目を動かすのではなく、音喩の配置に沿ってカーブを描きつつ2コマ目の人物の目へ視線を移動する（図1.14）。
- 音喩は一コマ目の車の動きをなぞるように配置されているので、読者は無意識のうちに一コマ目の車の動き、つまり車体後部が道の外側に向かって滑っているということを感じている。次のコマの音喩も同様の機能をもたされている。音喩が車の動きを表す効果線の役割を担っている。
- ・車、ドライバー、背景に細かい縦の効果線を入れて、車のスピード感や高速で走る車を



図1.14 音喩による視線の誘導
(しげの 1997)

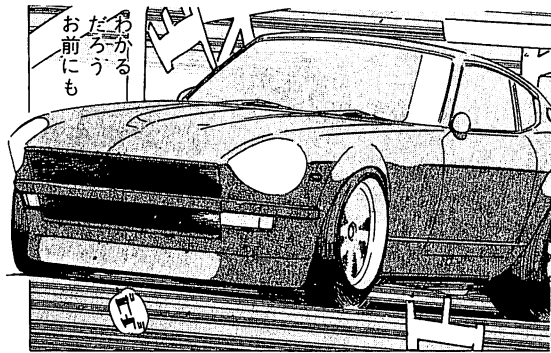


図1.15 画風の違い
しげのと楠とでは描きたいものが違う
(楠 1997)



図1.16 接触という事態そのものの表現(しげの 1997)

操作している緊張感を表現しようとしている。一方『湾岸MIDNIGHT (楠みちはる)』では車に平行して背景に効果線を入れるだけで、車の動きを表現している。音喩も車の背景に隠れるように描かれる。しげのが車の動きそのものを表現しようとしているのに対して、楠は車を美しく描くことに力点を置いているように見える (図1.15)。

・このコマは、車の後部が壁に接触したときの様子を表している (図1.16)。接触の様子

を具体的に描くのではなく、当たったという事態そのものが描かれている。読者は何かに当たったときの自分の身体感覚や、形喩でよく使われるギザギザ線を連想しながら、軽く接触した感覚を読みとる。

- ・セリフはすべて主人公の内語。吹きだしが細かい放射線で描かれている（「折れ線型」と「放射型」の折衷）ので、読者は主人公がセリフを直接発話したものではないことを読みとる。

またセリフは音喩の次のレイヤー、コマ枠と同じ深さに配置されている。

- ・車体に描かれた細かい縦線を消してみる。背景の効果線が残るので、車が移動していることはわかる。しかし、車が高速で移動している印象は消える。細かい縦線は車が細かく振動しているような効果を生み、車体に非常に強い力がかかっているかのような印象を与えている（図1.17）。

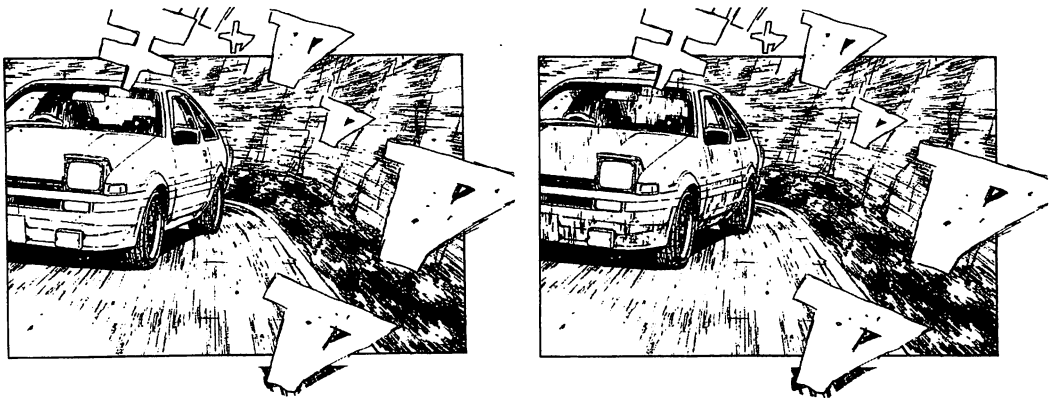


図1.17 効果線の効果 効果線を消すと車が止まる
(しげの 1997を改変)

『マスター・キートン』 15 浦沢直樹／小学館 1994.3 78-79

あらすじ

主人公平賀=キートン・太一はフリーの保険調査員。元イギリス軍特殊部隊の精鋭だった経験を生かし、身に危険が及ぶ調査を次々と切り抜けていく。だが彼はオックスフォードで優秀な成績を修めた考古学の研究者という一面があった。保険調査に明け暮れる毎日の中で、日々、「ヨーロッパ文明の発祥の地を発掘する」という考古学への思いが募っていく。だが研究者として生きることは現実に背を向け、“夢”の世界に生きることにキートンには思えた。彼にとって場違いな軍務経験は夢見がちな自分を鍛え直すための

ものだったのである。ドナウ川沿いの小さな村へ調査におもむいたキートンは絶体絶命のピンチに遭う。そこは彼が探し求めていた「ヨーロッパ文明発祥の地」と目される場所だった。ピンチを切り抜けたキートンは、別れた妻と日本に残した娘を呼び寄せ、発掘調査を始める決意をする。

構成要素の前後関係

この見開きでは三種類の重ね順が使われている。

- ① 1.音喩 2.コマ+ (3.吹きだし+セリフ 4.形喩・効果 5.主体 6.背景)
- ② 1.吹きだし+セリフ/音喩 2.コマ+ (3.形喩・効果 4.主体 5.背景)
- ③ 1.形喩・効果 2.主体 3.コマ+ (4.背景)

この見開きでは①が標準になっている。②は一コマ、③は二コマである。

③のコマの主体である車やナットがコマの外にはみ出ている。音喩や派手な効果線の代わりに、コマからはみ出すという手法で移動する勢いを表現している。ここに描かれた主体は、この瞬間には音を発していない。どちらも投げた瞬間や飛び出した瞬間ではなく、その次の瞬間を描いたものである。腕を振ったときの空気を切る音や車止めにあたった音が消えたあと、物が空中に浮遊している時間、まるで時間が止まったように感じる静かな一瞬が描かれている (図1.18)。

ベテランのカースタントマンは、車のジャンプシーンの撮影の時、実際より短めの飛距離をカメラマンに伝え、近いところにカメラをセットさせる。実際に飛ぶときは長めに飛

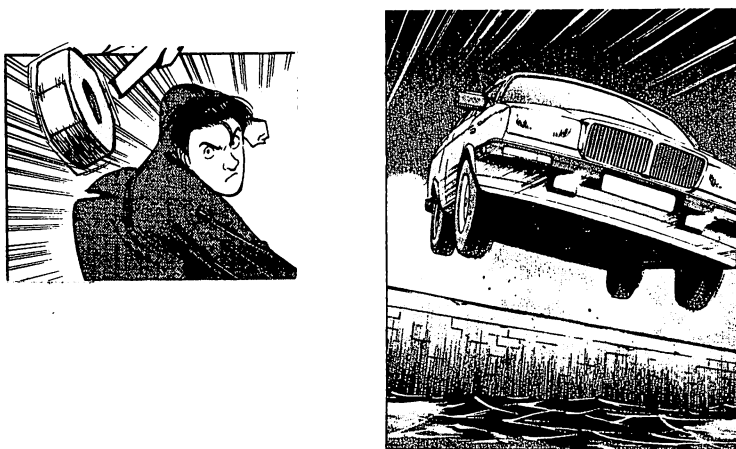


図 1.18 コマからはみ出すことで勢いを表現 (浦沢 1994)

ぶことによって迫力ある映像がとれるという。ファインダーに映る車の大きさはカメラマンの想定よりも少し大きいはずである。こうした撮影の手法を思い出させるような描写手法である。

コメント

・左ページ下のコマで、めがねの婦人が海に落ちたゴールドマン婦人に投げかけた言葉が、めがねの婦人のコマでなく、ゴールドマン婦人とキートンが水面に出てきたコマに描かれている。吹きだしのしっぽによって、この言葉が隣のコマのめがねの婦人の言葉であるのがわかる。最後のコマはめがねの婦人が見ている場面で、その言葉が書かれることによって、水中の二人に向かって婦人が怒鳴ったことが表現されている（図1.19）。

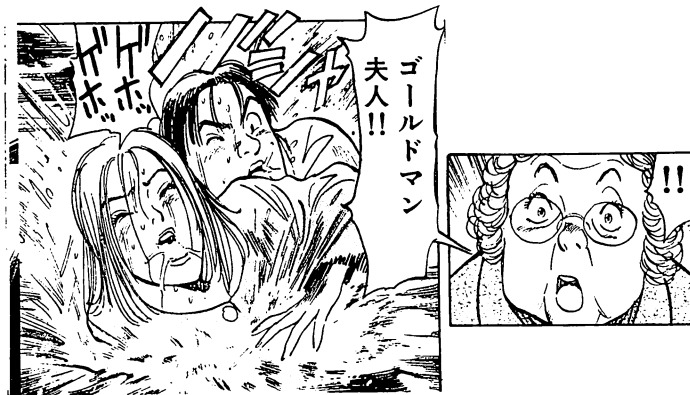


図 1.19 吹きだしが声の調子を表現している
(浦沢 1994)

『ZERO・I』やまざき貴子／白泉社 1997.6 26-27

あらすじ

西暦2000年夏、中国の核が日本近海で爆発し、日本は壊滅状態になった。生き残った日本人は米軍の建設したシェルタードーム“ZOO”に収容・管理されていた。ZOOで育ったゲオと仲間達は、“Zero”という薬にハマっていた。これを飲むと核事故以前の夢を、ある個人を通した「それぞれの役柄」でみることになる。

ある時、仲間の一人が殺され、ゲオとバツに嫌疑がかかる。二人は仲間とともにZOOを脱出する。バツはZOOの地下にある巨大コンピューターの要であるクリスタル・チップを父の形見として持っていた。それを狙うバツの祖父・伐元帥はバツと仲間を連れ去ってし

まう。バツから預かったチップを携えたまま仲間とはぐれたゲオは、反・ZOO派の傭兵・達郎に救われた。

一方、“Zero”の夢の世界では、コンピューター・ゲーム「プロジェクト・ジパング」が流行り始めていた。参加者に神々の称号「12天」が与えられるそのゲームは、実は超巨大コンピュータで世界を支配するためのプログラムらしい……。

構成要素の前後関係

この見開きでは十種類の重ね順が確認できる。

- ① 1.吹きだし+セリフ 2.主体 3.背景
- ② 1.コマ+ (2.音喩 3.主体)
- ③ 1.主体/吹きだし+セリフ 2.音喩
- ④ 1.音喩 2.コマ+ (3.主体/吹きだし+セリフ 4.背景)
- ⑤ 1.音喩 2.主体
- ⑥ 1.コマ+ (2.効果 3.音喩/吹きだし+セリフ 4.主体 5.吹きだし+セリフ)
- ⑦ 1.コマ+ (2.吹きだし+セリフ 3.主体)
- ⑧ 1.音喩/吹きだし+セリフ 2.主体
- ⑨ 1.音喩 2.コマ+ (3.効果 4.主体)
- ⑩ 1.音喩 2.主体 3.吹きだし+セリフ

構成要素の重ね順がめまぐるしく入れ替わる。中でも音喩の配置には作者の意図と工夫が感じられる。また音喩や吹きだしが透明になり、背後にある要素が透けて見える。

コメント

・この図のようなコマの構成だと、何をコマの主体にすればよいのか迷う。このコマの主体は人物でも風景でもない。コマの中央に広がる空間である(図1.20)。

この二つのコマは登場人物の気持ちを表している。この二人は本来は仲がよいのだが、喧嘩をして仲直りできていない。友也が先に歩み寄ろうとしているが、“とりあえず機嫌を直してくれないかなあ”と下手に出ているだけである。梨香子にはそれが見えるので、素直に彼の誘いに乗ろうとしない。こうした二人の駆け引きが、横長のコマの両端に二人を配置し、中央を空間で抜くという表現で表されている。

こうした心の駆け引きがコマのメインテーマなので、人物が主体であるといえる。しかし、このコマの組み立ては人物よりも心の状態そのもの=空間が主体に思える。

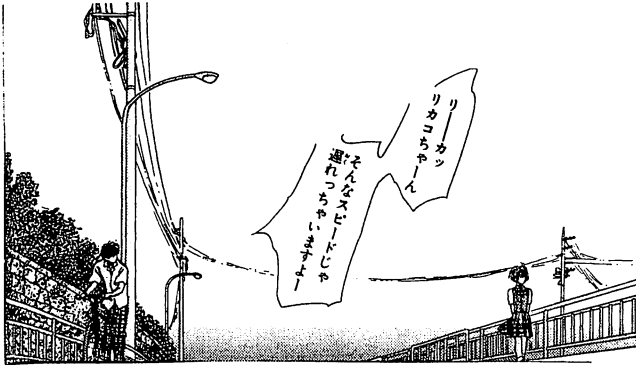


図 1.20 空間が実質的な主体になっている
(やまざき 1997)



図 1.21 吹きだしの配置が時間の経過を表わす(やまざき 1997)

・人物の手前と背後の両方に吹きだしが配置されているコマがある(図1.21)。吹きだしの形態から、すべて大きな声であることがわかる。背後にある吹きだしは、言葉の内容から自転車の二人が大きな声で怒鳴りあっていることがわかる。

人物の手前にある声は、友也が自分の左前方にやってきた友人サカウチに気づいたときに、思わず出た声である。彼の視線は左前方、読者に向かって手前を見ている。「あッ」の吹きだしのすぐ上に波線の形喩が描かれている。この形喩は突然何かに気づいたときの、文字通り「あッ」という心の動きを表現している。つまりこの形喩は友也の心の動きを表す形喩であると同時に、「あッ」というセリフを形容する形喩といえる。こうしたことから、少なくともこのコマでは、友也が左前方に思いがけないものを見つけたということが伝わる。さらにこの吹きだしの位置は彼の顔の方向と相まって、彼の意識が左前方に向けられているという表現を助ける働きも担っている。

またこの吹きだしが手前に配置されることで、この二人の会話の流れを遮るように新たな出来事が起こったということが表される。背後の三つのセリフは破綻なくつながっているため、ここまでは会話が進行している。このあと友也が梨香子に向かって何かを言うタイミングに、友人サカウチの登場というハプニングが挿入された。こうした微妙な時間の経過がこの一コマの中に表現されている。

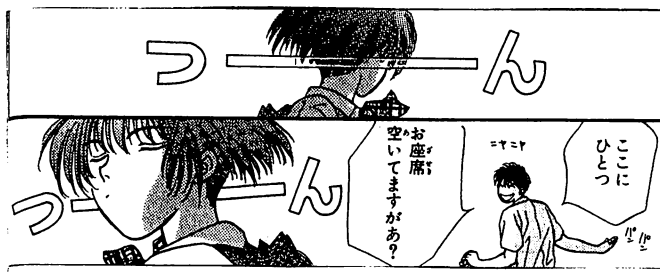


図 1.22 音喩の位置
(やまざき 1997)



図 1.23 透ける音喩
(やまざき 1997)

- ・音喩「つーん」(図1.22)も人物の手前にきたり背後にきたりする。一段目は友也の視線。声をかけてもこちらを向いてくれない梨香子の、怒りの様子が「つーん」で表される。二段目は作者の視点で、怒っている梨香子の表情と、彼女に取り入ろうとする友也の表情とが描かれる。この二つのコマから、「つーん」は常に友也と梨香子とを隔てるものとして描かれていることがわかる。
- ・友也のセリフの吹きだしが透明になっている。吹きだしを通して梨香子の髪が透けて見える。上記の「つーん」、このコマの吹きだしと「ゲイン」という音喩はすべて透明である。手前に配置されながら透けていない音喩もあるが、描き分けの基準ははっきりしない(図1.23)。

『ドラえもん 22』藤子・F・不二雄／小学館 1981.8 58-59

構成要素の前後関係

この見開きでは、1.コマ+ (2.形喩・効果 3.主体 4.吹きだし+セリフ 5.背景)の種類の重ね順が確認できる。

『ZERO』とは対照的に、この作品はコマの構成が単純で安定している。

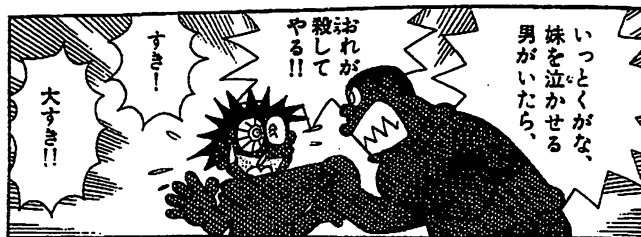


図1.24 コマいっぱい配置された吹きだし
(藤子 1981)

コメント

- ・セリフの最後に必ず「。」の句点が打たれている。これはセリフがあくまで書かれた言葉、文章ということか。
- ・吹きだしが人物の後ろに隠れている。また全体にコマにおける吹きだしが占める面積が大きい。セリフが長いと読みやすいように大きな活字を使いたいがために、結果的に吹きだしが占める面積が大きくなったのではないか。
- ・このコマでは、ジャイアンの怒号がその辺り一面に鳴り響いている印象がある。多角形の吹きだしは語気が荒いことを物語る。吹きだしがコマいっぱいに広がり、人物の背後に放射線状に効果線が配置されていて、二人が大声で話している印象を作り出している(図1.24)。
- ・登場人物の見た目を描いたコマが全くない。

『毎日が夏休み』大島弓子／角川書店 1990.3 34-35

あらすじ

主人公林海寺スギナは母と義父の三人家族。女子大付属の中学に通っているが、最近では登校拒否で隣の公園で時間をつぶしている。義父林海寺成雪も会社の方針に異を唱え、自ら退職してスギナと同じ公園で時間をつぶしている。ある日、ばったり出会った二人は自宅で何でも屋「林海寺社」を始める。自宅の家事を済ませて朝食を食べ、10時までは勉強。10時から「林海寺社」が営業を始める。こうした生活は「計画する 実行する 失敗する 出会う 知る 発見する」という「冒険とスリル 自由とよろこび」に満ちたものだった。それはスギナにとって「まさに夏休みそのもの」の毎日だったのである。

構成要素の前後関係

この見開きでは三種類の重ね順が確認できる。

- ① 1.コマ+ (2.セリフ/吹きだし+セリフ 3.主体)
- ② 1.吹きだし+セリフ/音喩 2.コマ+ (3.主体)
- ③ 1.セリフ/主体 2.音喩 3.背景
- ④ 1.セリフ/吹きだし+セリフ 2.主体 3.コマ+ (4.背景)

コメント

・コマ枠を取り去ると、どこまでが一つのコマに収まっていたのか全くわからなくなる。コマ枠が残った見開きページと比較するとはっきりする(図1.25、図1.26)。一つのコマに含まれる構成要素どうしの結びつきが弱いのか、あるいは一つのコマに含まれる構成要素の数が多いのか。これは先に見た『Initial D』と対照的である。

『Initial D』はコマ枠を取り去っても各コマの絵が絵としてのまとまりを失わない。相対的にコマ割が単純であること、細かな効果線を使って背景が描き込まれていることなどがまとまりを失わせない要因になっている。(図1.27)。

背景を消してみると、はっきりする。スクリーントーンが多用されている背景を消すと、コマとしてのまとまりが一気に失われる。辛うじて空間的なまとまりを作っているのは主体と吹きだしであった。主体はコマの視覚的な中心を担うので、主体があるところには必ずコマがある。主体がコマ枠線によってスパッとまっすぐに裁ち切られた部分が、コマと間白との境界を示している。吹きだしがコマ枠線にかかる場所でも同じように吹きだしが裁ち切られる部分があり、境界があることがわかる(図1.28、1.29)。吹きだしを消すと、吹きだしが裁ち切られた部分がつくっていた境界が失われて、コマと間白との間のコントラストが消える。コマとしてのまとまりはさらに弱くなる(図1.30)。境界がはっきりしていると、間白の白さが強調されて浮き上がり、主体は暗く沈む。明るさの段差が際立ち、暗く沈んでいるところまでがコマであることが分かる。

『毎日が夏休み』のコマは書き割りのようで、人物がいる空間という感じが希薄である。『Initial D』で感じられた空気が充満している感覚はほとんど感じられない。コマ枠で切り取られた舞台の中で人物が動くのを見ているようで、コマ枠を取り去るとその空間が崩壊してしまうようだ。また間白が狭いので白く浮き上がる空間が少ない。上下のコマを分かつ空間は相対的にはっきりしているが、左右のコマを分かつ空間はほとんど見えない。コマの間が狭いこと、一つのコマに多くの構成要素が描き込まれていること、

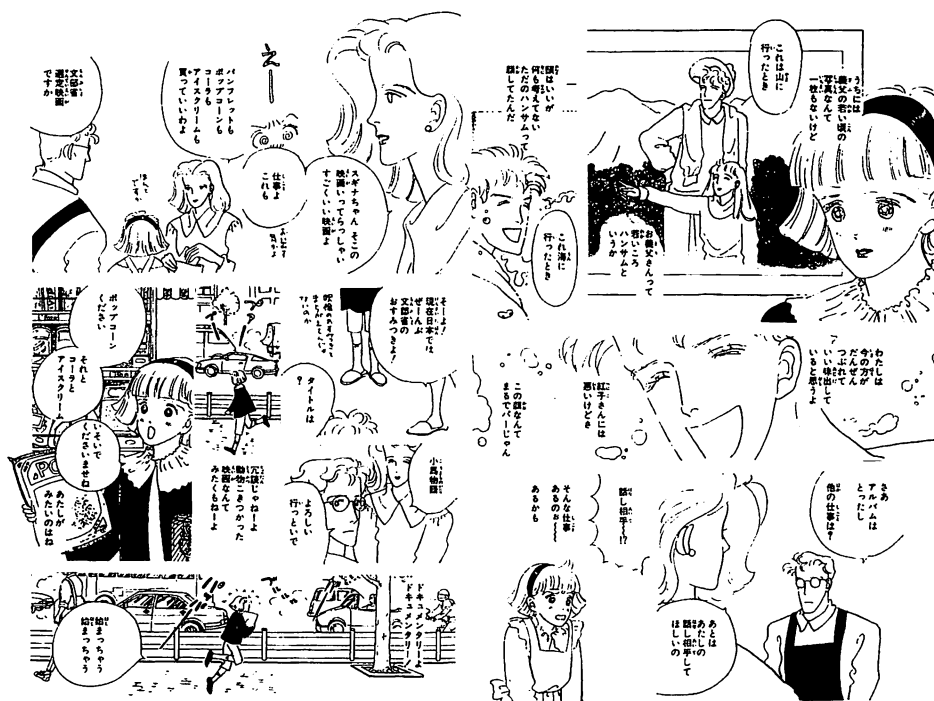


図 1.25 コマ枠を消すとコマという単位が失われる (大島 1990を改変)



図 1.26 コマ枠がコマを規定する (大島 1990)



図 1.27 コマ枠がなくても
コマの単位は維持される
(しげの 1997を改変)

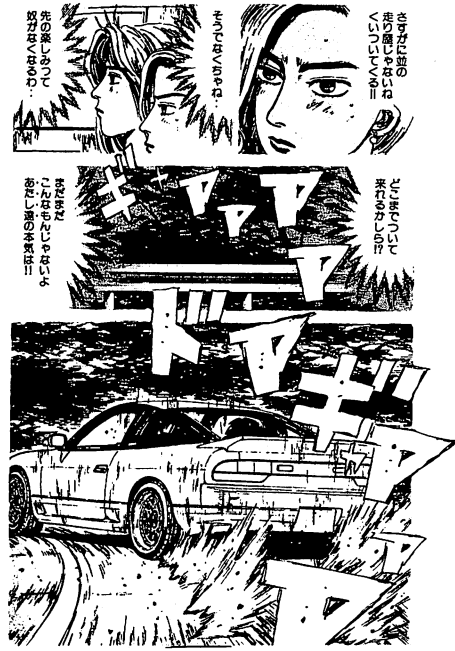


図 1.28 スクリーントーンやペンの描きこみがコマのまとまりをつくりだす(しげの 1997を改変)



図 1.29 背景を消しても裁ち切りが明確ならば
コマの単位は保たれる
(しげの 1997を改変)

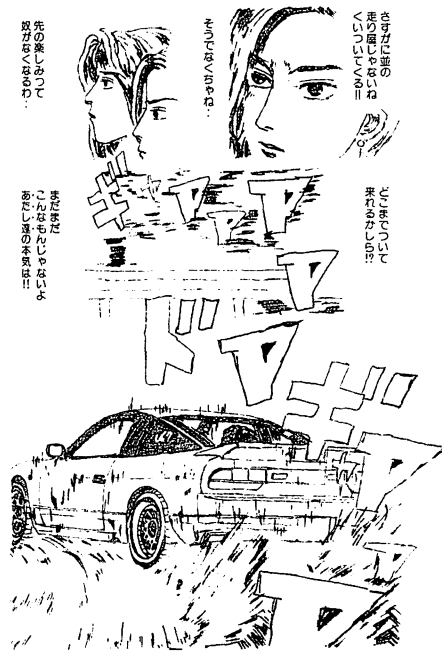


図 1.30 裁ち切りがぼやけると
コマの単位は失われる
(しげの 1997を改変)

それが線画で面としての充実感をもたないことなどが、わかりにくくなる要因だと考えられる。

- ・他の作品に比べて言葉の数が多し。また一つの場面に異なる位相の言葉が書かれている。それは主に、登場人物が実際に口にした言葉と、主人公スギナが心の中で話した言葉=内言の二つである。セリフは“明朝体+吹きだし”というスタイルで、内言は“ゴシック体+吹きだしなし”というスタイルで描き分けられている。“ゴシック体+吹きだしなし”というスタイルは、物語に挿入されたナレーションのようにも読めるので、物語全体がスギナの視点で描かれているという印象を強めているように思う。

その他に絵文字と手書き文字とが使われている。絵文字は主に街の喧噪を表す音喩である。一つ「えー」という言葉があるが、これはスギナが実際に発した言葉とも内語ともとれた。どちらにしろ形象化することで、スギナが驚き、義父の前妻に強い抗議の意思を表している様子を読みとれるからである。明朝体やゴシック体で表現されるよりも形象化した方が、気持ちが強いことが読者に伝わる。これは文字の形が強い語勢を表している（語勢の形喩）ように読みとられるからである。その上で、これまでのスギナの態度（思ったことをすぐに口にはせず、大人の動きを一步引いたところから眺めるようなところがある）から、この「えー」はスギナの内語だと読みとった。

- ・手書き文字はいく通りかの読みが可能である。筆者は最初、「ほんとですか」をのぞくすべてをスギナの内言と解釈した。言葉の内容は主に義父の前妻に対するスギナのツッコミである。この解釈では、なぜ他の内言のようにゴシック体で描かなかったのかという疑問が残る。ツッコミの語勢とその勢いの源であるスギナの心の動きを表すために、あえてゴシック体の活字を使わず手書き文字を使ったのか。それとも反対に醒めたようなあまり強い感情ではないことを表現するための手法なのだろうか。そして「ほんとですか」は作者の言葉だと解釈した。この一言だけがていねいな言葉づかいだったからである。言葉のトーンの違いを、話者の違いだと読みとった。

ところが別の人にこのページを見せると、手書き文字すべてを「作者のツッコミ」と解釈した。作者自らが作中人物に気づかれぬように、作中人物につっこんでいるのだという。もしそうなら作者はスギナに近い場所にいることになる。この物語がスギナの視点に近いところから描かれているという印象は、いっそう強まる。

もう一つの読みは読者によるツッコミである。手書き文字で書かれた言葉はスギナに近い場所から、義父の元妻に対して発されている。元妻は義父と二人だけの時間を持ちたいと考えている。元妻がスギナに映画へ行くよう薦めるのは、スギナをこの場から消

したいからである。それはスギナにとっても読者にとっても見え見えである。元妻は大人という地位と客であるという立場を利用して、いわば強権を発動している。このツッコミはその元妻に対する抗議の意である。スギナに近い場所にいる読者は抗議の意をスギナと共有する。その読者からのツッコミが先回りして書かれているという読みである。

手書き文字の話者はスギナでも、作者でも、読者でもかまわないような、あいまいな位置に書かれている。先に触れた「えー」という文字も、内言とも読めるし、実際に口にしたとも読める。この作品の言葉の位置は、外言か内言か、話者は誰なのかということをめぐる、あいまいなままおかれている印象がある。

4. スコア譜形式による分析

4-1. スコア譜形式による整理

オーケストラのスコア譜は横軸に時間を、縦軸に楽器を記してある。例えば第一バイオリンのパートを横へたどると、このパートが奏でるメロディーやリズム、どこでどれくらい休むのかということが分かる。また、ある小節を縦軸に沿って見ると、そのときに鳴っている楽器の種類や音分かる。

見開き一ページ分のコマを分解して、スコア譜の形式を模して並べ直した。横軸は時間の経過である。マンガが右開きなので、時間は右から左へ進む。縦軸には視線の主体とセリフの主体とを基準にして分解した。

まず、コマごとに絵と言葉とを分ける。絵は視点によって切り分ける。物語世界を外部から見た視点と内部から見た視点があり、内部から見た視点は人物別に切り分けた。言葉は外言を吹きだし付で、内言を言葉だけ、音喩や手書き文字も別々に切り出す。縦向きにしたA4紙を縦二枚、横五枚敷き、上半分に言葉のパートを、下半分に絵のパートを配置した。また同じコマに含まれる要素が縦一直線上に並ぶように注意した。

全体を俯瞰すると、誰の視点で描かれた絵が多いのか、誰の言葉が多いのかが分かる。縦軸を中心に見ると、一つのコマに重なって描き込まれている要素の数が分かる。一つのコマに複数の視点が描き込まれた“多視点表現”が見られる。横軸を中心に見ると、物語を引っ張るのは誰なのか、それは絵なのか言葉なのかが見えてくる。

分解して取り出した要素は、夏目らの「コマの構成要素」ほど細かく分けられていない。彼らがコマを最小単位にまで分解したのに対して、ここではある程度のまとまりを保って

いる。彼らはコマを構成する文法を明らかにすることを目指していた。ここでは誰の見た目なのか、誰の言葉なのかということが興味の中心である（図1.31）。

4-2. “誰が主体なのか？”という興味

“誰が主体なのか？”という興味は『毎日が夏休み』を構成要素に分解している過程で生まれた。この作品は言葉が幾重にも重なりながら物語が進行していく。登場人物の会話、主人公スギナの内言。そして誰の言葉か分からない手書き文字。分解したページでは義父の元妻へのツッコミであることは確かである。だが話者はスギナなのか、作者なのか、あるいは読者なのか確定できない。

外言は吹きだしのしっぽの方向で話者が特定できる。明確なしっぽがなくても、ふきだしの微妙な形で話者が示される（図1.32）。この吹きだしのセリフは右隣のコマに描かれた義父のセリフである。読み手は吹きだしの右下の部分が一個所右へ伸びているのを読みとる。内言には吹きだしがない。だが何らかのアドレス性が付与されている。アドレス性とは、その言葉を誰が誰に投げかけたのかという発話の人称的側面を表すものである。話し言葉では口調や言葉遣いなどがアドレス性を示す指標になる。マンガでもアドレス性を手がかりに、読み手は内言の話者を特定できる。例えば、内言が描かれているコマには話者しかいない（図1.33）。話者の視線や仕草と内言の内容とが重なっている（図1.34）。言葉遣いや内容で話者が特定できる（図1.35）。

先ほど、手書き文字を作者によるツッコミと読んだ人がいたと述べた。彼女は作品を読

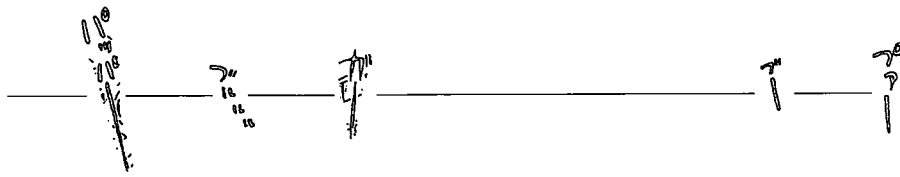


図 1.32 吹きだしはそのコマにない人物の声を指し示すことがある（大島 1990）



図 1.33 内言の書かれたコマには話者しかいない（大島 1990）

街のノイズ



映画の音
まじりこみ
マロカ

手と
アサ

手と
アサ

この顔なんて
まるでパーじゃん

そんな仕事
あるのよ
あるかも

冗談じゃねーよ
動物まじりこみ
映画なんて
みたくもねーよ

あたしが
みたいのはね

あたしが
みたいのはね

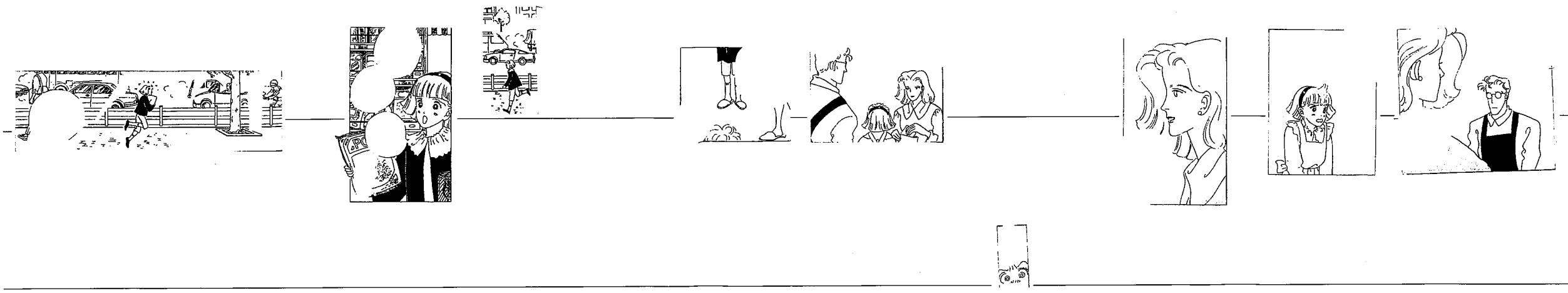
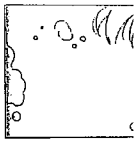
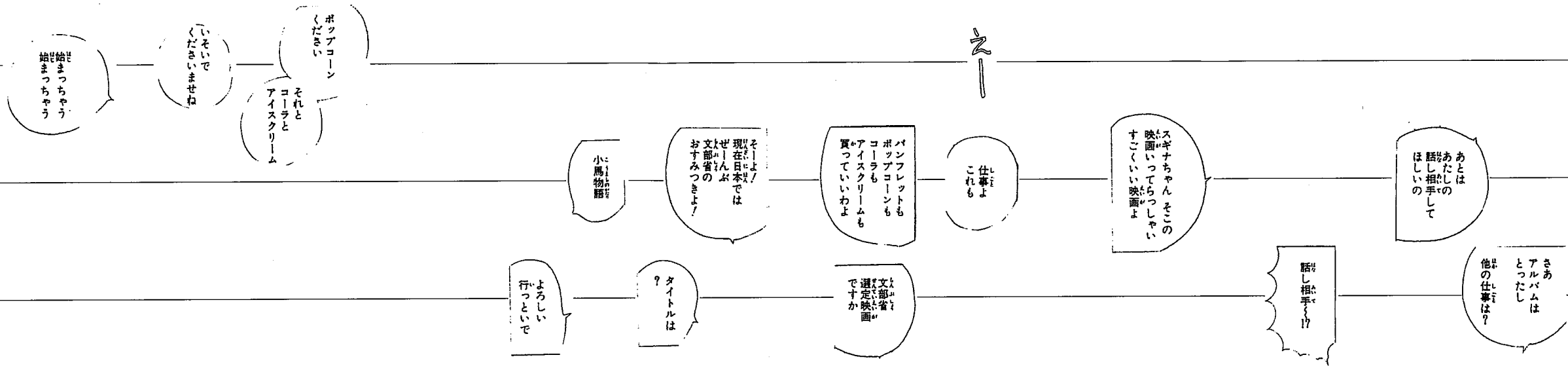


図1. 31スコア形式に配置したコマ (大島 1990を改変)

スギナのセリフ
or 作者のツッコミ
or 読者のセリフ
(どの読みも可能)

スギナの内部

スギナセリフ

義父の前妻のセリフ

義父のセリフ

スギナの視点

作者の視点

義父の前妻の視点

ほんとは

大抵は

そんな仕事
あるのよ
あるかも

この顔なんて
まるでパーじゃん

紅子さんには
悪いけどさ

わたしは
今の方が
だんぜん
つぶれて
いい味出して
いると思うよ

頭はいいが
何も考えてない
ただのハンサム
顔してただ

お義父さんって
若いころ
ハンサムと
いうか

うちには
義父の若い頃の
写真なんて
一枚もないけど

え

現在日本では

パンフレットも
ポップコーンも
コーラも
アイスクリームも
買っていいわよ

仕事よ
これも

スギナちゃんその
映画いってらっしゃい
すくいい映画よ

あとは
あたしの
話し相手して

話し相手？

さあ
アルバムは
とったし
他の仕事は？

これ海に
行ったとき

これは山に
行ったとき

文庫部？
選定映画
ですか

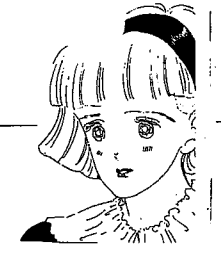
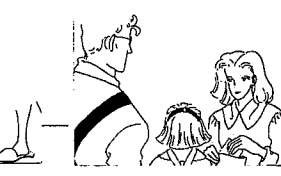


図1. 31スコア形式に配置したコマ (大島 1990を改変)



図 1.34 話者の仕草で内言の話者が特定できる (大島 1990)



図 1.35 内言の言葉遣いで話者が特定できる (大島 1990)



図 1.36 作者のエージェント (鳥山 1995b)

むとときに常に作者を意識しているという。少女マンガ雑誌の中には欄外の余白が通信欄になっていて、作者が読者の手紙に応えるものがある。連載が終了すると、最後のページに作者が登場し、作品を描いたときの苦労話などを自分で語る。折りあるごとに作者が顔を出し、読み手と直接コミュニケーションするのである。読み手と作者との距離が近い。だから読み手はこのページの手書き文字を“作者がまたやってるな”という思いで読めるのである。

筆者はすべてをスギナの言葉と読んだ。作者が直接物語世界へ登場することを想定していなかったからである。作中に作者が登場して“楽屋オチ”を披露するマンガもあるが、ほとんどは“これは楽屋オチである”ということを示す手がかりが付与されている。登場人物が正面から描かれて、読者に話しかけるコマがそうである。あるいは作者のエージェント(代理人)が作者の代わりにコメントする(図1.36)。筆者はこのページの手書き文

字に手がかりを見いだせなかったのである。つまりジャンルに特有の手がかりがあり、そのジャンルに親しんでいなければ、手がかりを見逃すことがあるということだ。

こうした事情があるにしても、このページの手書き文字は話者を決めにくい。実際、先の少女マンガに親しんだ読者も「作者でもスギナでも、あるいは読者でも、どの読み方でもいい」といっている。この手書き文字はアドレス性が低いのである。実際、他のページの手書き文字はコマの主体の言葉だったり、擬音だったりする。同じ手書き文字でもアドレス性が高いものもある。

『毎日が夏休み』という作品は幾重にも重なった言葉が時に寄り添い、時に対立しながら物語の中を流れていく。物語のプロットはそれほど複雑ではない。だが多層に配置された言葉が物語に深みを与えている。

構成要素という分析枠組はすべてを絵で表現するような作品にはよく適合する。だが、『毎日が夏休み』のように多くを言葉で表現する作品では、言葉の綾をうまく読み解けないのではないか。幾重にも重なった言葉が、互いにどのような関係になっているのか。そのとき言葉と絵とは互いに補い合っているのか。対立するのか、平行線をたどるのか。構成要素という枠組だけでは分析できないように思う。

4-3. 視点とセリフ

スコアによる分析で、視点とは視覚的視点を指す。誰かの目を通して見た世界が切り取られて、コマの中に描かれている。視覚的視点は外在的視点と内在的視点とに分けられる(図1.37)。

外在的視点は物語世界を外側から眺めた視点である。一般には読者の視点であり、描写は客観的である。内在的視点は物語世界を内側から眺めた視点である。登場人物の誰かの見た目が描かれる。

たとえばこのコマ(図1.38)は、『マスター・キートン』の主人公キートンの見た目である。突然車に襲われたとき、彼が反撃に使おうととっさに見つけたのが、落ちていたナットだった。このコマが彼の見た目だと分かるのは、一つ前のコマで手がかりが示されるからである。キートンが何かに注目している瞬間が、外在的視点によって描かれている(図1.39)。このように内在的視点のコマは、前後のコマで手がかりが与えられ、誰の見た目なのかが分かるようになっている。特にこの例ではコマの配列にも工夫がある。読み手はまず緊張感に満ちたキートンが何かに注目しているコマを見て、次にナットのコマを見る。最初のコマでキートンが何かに気づいたことが示され、「何を見ているのか?」と読

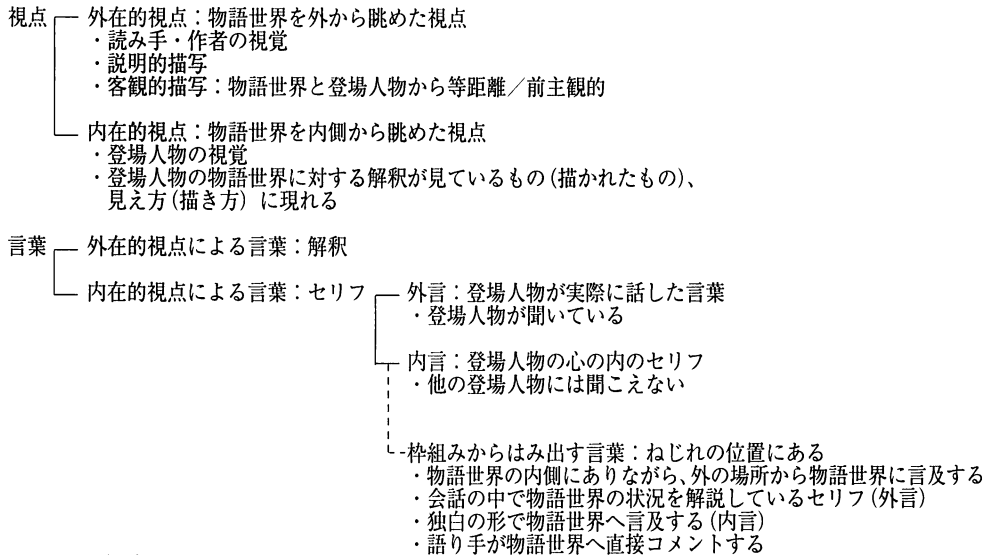


図 1.37 視点と言葉

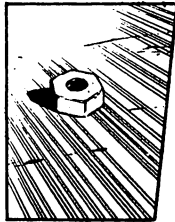


図 1.38 キートンの視覚がとられたナット (浦沢 1994)



図 1.39 キートンが路上のナットを見た瞬間を示す 外在的視点のコマ (浦沢 1994)

み手の期待はふくらむ。次のコマでその答えが示され、期待の波は一度落ち着く。だがキートンがナットを見つけたということが、話の次の展開への伏線になる。コマの順序が逆ならば、読み手はあらかじめ答えを与えられるので感情の起伏が小さくなるだろう。また小さなコマを連続して並べているので目の動きにテンポがつき、読み手の感情は次々に起伏の波に洗われることになる。

特異な例には松本大洋の内在的視点で描かれたコマがある。興奮したときの主人公の見た目が描かれるときは、魚眼レンズを通してみたように視野が歪む(図1.40)。他の人物や外在的視点で描かれたコマでは、視野は歪まない。歪んだ視野のコマがでてくると、主人公のテンションが上がってきたことが読み手に伝わる。外在的視点によるコマでは物語世界を説明的に描くことが多いので、客観的な描写になる。視野が歪むこともない。



図 1.40 主人公の感情の高まりが、魚眼レンズを通したような表現によって表される (松本 1998)

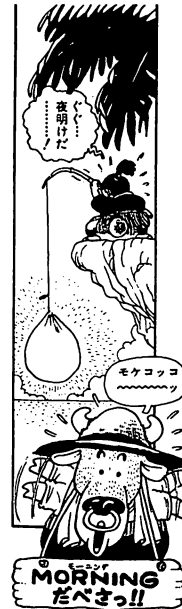


図 1.41 物語世界における客観的描写 (鳥山 1995a)

ただ、ここでいう「客観的」とか「客観性」ということについては、一定の留保が必要である。われわれの日常世界における客観とは少し意味が違う。

マンガのコマにおける客観は、物語世界の価値体系に与しながらも、物語世界の外側にあり、物語世界とすべての登場人物とから等距離にあるという意味である。このコマは『Dr.スランプ』の一コマである(図1.41)。牛が鶏の鳴き声をまねて朝を告げ、日の出は浦島太郎が太陽を釣り上げている。これは日常世界の客観性という基準ではありえない。「ペンギン村」という物語世界を説明的に描いているということが、読み手との間で合意されているからこそ、この描写が違和感なく読める。

日常世界における客観も、実はこれと同じ構造を持つ。自分が住む世界から一度身をはがし、自分と自分が住む世界から等距離にある場所から眺めている視点。いわゆる第三者の視点。これが客観である。マンガのコマの客観と日常世界の客観との隔たりは、物語世界がどのように設定されるかで決まる。物語世界が完全に架空の世界に設定されるのか。それとも日常世界に限りなく近い場所に設定されるのか。『Dr.スランプ』は遠く離れた世界が設定されている。だから外在的視点で描かれたコマには日常世界では考えられない風景が、客観的な描写で冷静に、説明的に描かれる。『マスター・キートン』は基本的な舞台が日常世界の延長で描かれている。だから客観的な描写のコマも日常世界の基準で考え

て、一向におかしくない。物語世界の客観の在り方は、物語世界の関数といえるだろう。

『ドラえもん』はすべて外在的視点で描かれている。この外在的視点も通常の意味での客観ではなく、前主観的視点といえるものである。“前主観的”とは主観と客観とが分離する前の視点であり、自分の主観=客観という認識レベルを指している。発達心理学では3-4歳で「心の理論」が成立し、主客が分離するといわれている。心の理論が成立しているか否かは、標準誤信課題といわれる「マキシ課題」がクリアできるかどうかで判断される。ここで簡単に紹介しよう。

マキシという名の男の子が、緑のタンスの中にチョコレートを入れる。次にマキシが見ていないところで、ママがチョコレートを青のタンスに移してしまう。そこにマキシが戻ってくる。このような「お話」を被験者の子供に聞かせたあと、彼らにこう質問する「マキシはどちらの色のタンスにチョコレートを取りに行くのかな?」。正しく「緑のタンス」と答えた割合は3-4歳の子どもで0%、4-5歳では57%、6-9歳では86%であった。(金沢, 1999, P.69-70)

マキシはママがチョコレートを移したことを知らない。彼はまだチョコレートが緑のタンスに入っていると思っている。だから被験者の子どもがマキシの認識を正しく推測できれば、「マキシはチョコレートを緑のタンスへ取りに行く」と答えるはずである。だが正しく答えられなかった子どもは「青のタンスへ行く」と答えた。これは自分が認識していることと他者が認識していることとの区別ができず、自分の認識をそのまま他者に当てはめてしまうことを意味する。これが4歳頃を境にして自分の認識と他者の認識とを区別し、他者の認識を仮定することができるようになる。他者の心を仮定できるようになることを、心の理論が成立するという。

ここでコマの客観性に引きつけられれば、「心の理論」成立以前の読み手は、他者の視点を他者の視点として認識できないのではないかと、ということである。視点の転換は外在的視点=自分(読み手)の視点から一時的に離れて、登場人物の視点に同一化する必要がある。登場人物の心の状態や動きを仮定し、その場所に自分を差し入れなければならぬ。他者の認識が仮定できない=自分の認識から離れられない読み手は、外在的視点も内在的視点も区別なく、すべてのコマを外在的視点として読んでしまうのではないだろうか。

作者はこういう事情を経験的に理解していて、それで視点を外在的視点に固定しているのだろう。大人でさえ複雑に視点が入れ替わるマンガは読みにくい。手がかりが巧妙に配置されていなければ混乱してしまう。視点の変化がなく、コマ運びが安定していること。

これは読みやすさを形式面で補完している。

言葉も基本的に視点と同じ構造になっている（図1.37）。セリフは登場人物の言葉で、いわば内在的な言葉といえる。解説は物語世界を説明する言葉で、いわば外在的な言葉である。

解説は外在的な視点による描写と同じで、日常世界と物語世界との公的なインターフェースである。ここで物語世界がいかに日常世界と隔たっているかが示される。物語世界と日常世界とをスムーズに結びつけるためには、日常世界の記述形式に沿う必要がある。もちろん物語世界を色濃く反映する形式にして、日常世界との差異を強調する戦術もある。どちらにしろ作者は字体や吹きだし、語りの口調を工夫して、物語世界を日常世界につないでいく。

一方、セリフは基本的に内在する言葉であり、物語世界の人物の役割や人となりを象徴するような言葉遣いが選ばれている。だがこうした枠組から外れるセリフがある。例えば『毎日が夏休み』の主人公スギナの内言。ここではしばしば物語世界へ言及するセリフが書かれている。特に物語の最後で、読み手は物語がスギナの回想であったことを知らされる。そのときのセリフはほとんど解説と同じ働きになっている（図1.42）。あるいは『美味しんぼ』のように、登場人物が口々に料理の解説を始める作品。吹きだしに囲まれて話し言葉で書かれているので形態はセリフである。しかし、料理に関するコメントの内容をみれば、ほとんどが料理の仕方、材料の吟味具合など料理そのものの解説になっている。おそらく、コマの中に料理だけを描き、語尾を整えて吹きだしを消せば、そのままセリフではなく解説として自然に読める言葉たちである。

こうした言葉は内在的でありながら、物語世界を外から眺めたような位置にある。特にスギナの内言は物語世界に内在していながら、一度外へ飛び出して物語世界を見るというねじれをおこしている。視覚的視点ではこうしたねじれをおこすことはない。このねじれがセリフ、ひいてはコマにおける言葉の位置づけを複雑にしている。

4-4. 分析

この分析では『毎日が夏休み』をとりあげた。また比較対照するために『マスター・キートン』と『ドラえもん』もコマを切り離して並べ直した。この二作品は完全に分解したのではなく、コマ単位での並べ替えである。通覧すると、『毎日が夏休み』は縦軸が長い。『ドラえもん』が一行に、『マスター・キートン』が三行に収まってしまうのとは対象をなしている（図1.29, 1.43, 1.44）。

『毎日が夏休み』のスコアが縦に長いのは、外在的な視点に加えて三人の登場人物がそれ

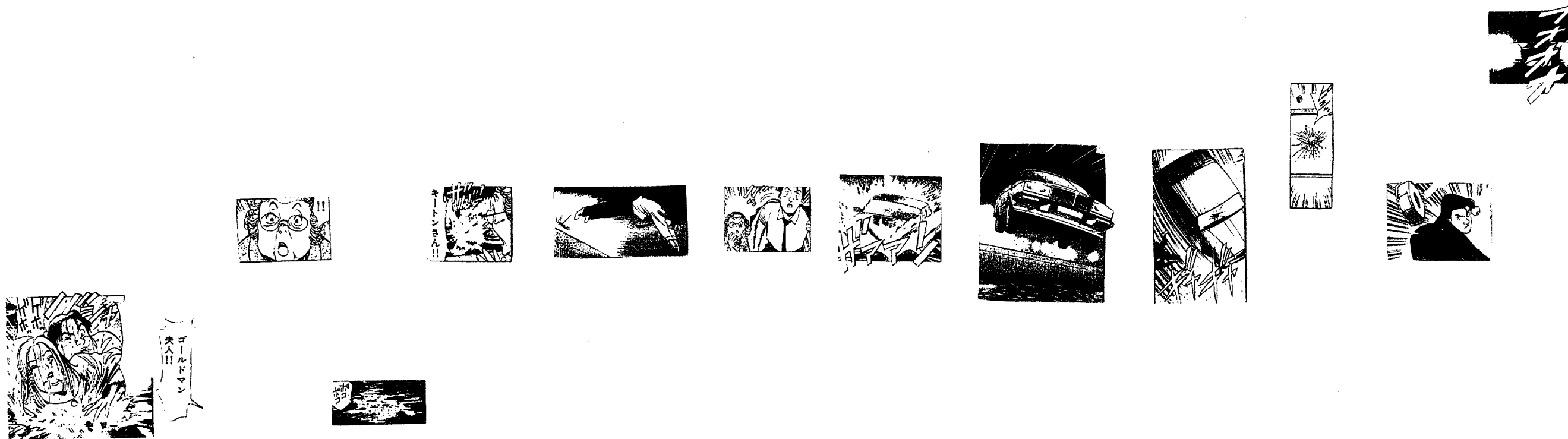


図1. 43 『マスター・キートン』のスコア (浦沢 1994を改変)

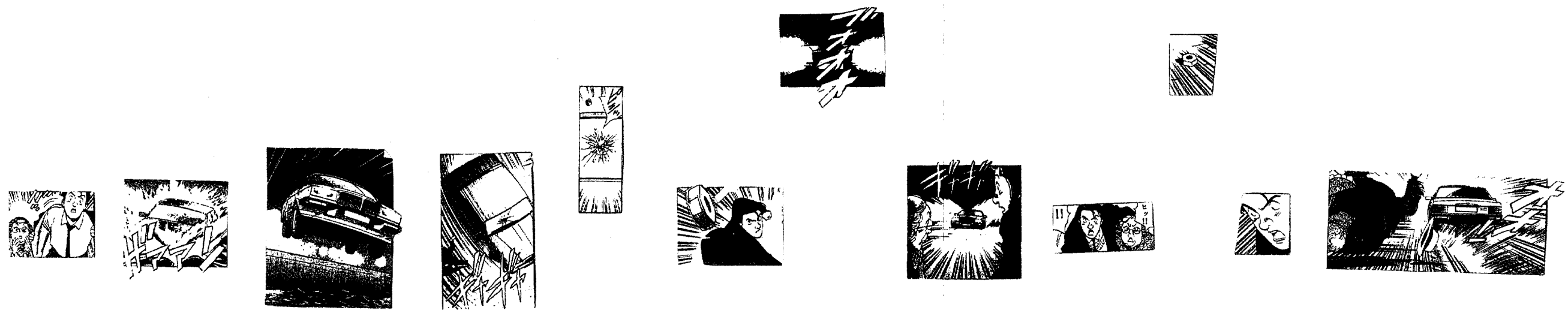


図1. 43 『マスター・キートン』のスコア（浦沢 1994を改変）

キートン

作者

バーナム夫人



図1.44 『ドラえもん』のスコア（藤子 1981を改変）



作
者

図1. 44 『ドラえもん』のスコア (藤子 1981を改変)



図 1.42 セリフ(内言)と解説とが重なる (大島 1990)

ぞれ自分の視点で見た風景が描かれているのと、言葉が多層的に重なり合っていることにある。視覚的視点の数は『ドラえもん』が外在的視点だけ、『マスター・キートン』が外在的視点とキートン、バーナム婦人の三つである。登場人物が多く、人物ごとに内在的視点が描かれれば、視点の数は増える。

言葉は『ドラえもん』が登場人物の発話だけ、『マスター・キートン』がキートンとバーナム婦人の二人の発話だけなのに対して、『毎日が夏休み』では登場人物の発話が三人分に加え、スギナの内語と手書き文字で書かれた言葉の五つが数えられる。言葉の列が縦に伸びるのは、大島弓子の「言葉の多層性」の反映とみていいだろう。

言葉の多層性を見るには「誰が話したセリフなのか」を確認することが不可欠だった。

特に作者が作品世界へ外からコメントを加えるという形式は、このセリフが手書きである＝セリフあるいは音喩という形でまとめられてしまうと、見失われてしまうものだった。

次に横軸に沿って目を動かしてみる。『ドラえもん』と『マスター・キートン』ともに同じタイミングで複数の要素が重なっているコマがない。いわば常に一つのメロディーしか鳴っていないのである。『毎日が夏休み』は多くのコマで、二つ以上のメロディーが流れている。特に一コマ目では外在的視点とスギナの視点とが重なり、視点のオーバーラップが見られる。一般にこうした手法は、人物が想起した内容を背景に描くことが多いが、ここではスギナが実際に見ている状景が描かれている。こうした視点のオーバーラップは少女マンガにポピュラーな手法だといわれている。

マンガ原作者の竹熊健太郎は、つげ義春の『海辺の叙景』の表現手法が“風景とドラマの対位法”になっていると論じた。登場人物の若い男女は砂浜で出会い、互いに好意を持ち始める。だが彼らの背後に描かれる風景は重く、暗い。若い男女の出会いを描くような明るい場面は、一切描かれないのである。気持ちを通い合わせる二人の言葉と裏腹に、読み手は二人の恋愛が成就したと手放しでは思えない。読み手に屈折した心象を与えるのは、それぞれ反対の意味を持たされた言葉と絵、人物と風景が作り出す不協和音である。この不協和音を奏でるような画面の構成手法を、竹熊は対位法と名付けたのだ。

『毎日が夏休み』の言葉と絵とは対立していない。絵と言葉とが補い合い、互いに説明しているというわけでもない。互いに独立しながらも調和を保っている。『海辺の叙景』を対位法でたとえるなら、不協和の対位法といえるだろう。そして『毎日が夏休み』は協和する対位法にたとえることができる。

絵はスギナの状況を説明するために、外在的視点による描写が基本になっている。物語の主体はスギナである。読み手は内言を通してスギナに同一化する。頻繁に登場するスギナの内言が物語の主旋律になる。読み手は物語の展開をオブリガードに聴きながら、スギナの内言＝心の動きを追う。

対象をなすのが『マスター・キートン』である。この作品はあくまで客観的描写の積み重なりで物語が展開する。キートンの内面が直接言葉で披瀝されることはほとんどない。状況の説明とキートンの対応の仕方とによって、キートンの心の内が自然に読者に伝わるという手法になっている。読み手はキートンの視覚を通して、キートンに同一化する。キートンと内在的視点を共有することで、読み手はキートンの見た目、身体の動き、そして心の動きを追体験してゆく。

『毎日が夏休み』と『マスター・キートン』とは全くタイプの違うマンガである。端的に言えば、作者の興味が全く違うのである。『毎日が夏休み』では主人公スギナが外の世界の出来事を内に取り込んでいく様子が描かれている。学校では経験できないような出来事につづり、彼女なりに消化していく様子が、心の内の描写を通して読者に伝えられる。『マスター・キートン』では、もっぱら主人公キートンが扱う事件が描かれる。キートンは物語の水先案内人として登場し、読者を物語り世界へと誘う。読者はキートンの視覚を通して事件の顛末を知り、キートンの活躍で事件が無事解決されたことに胸をなで下ろす。こうしたスタイルの違いは作品の焦点の置き方の違いを表している。

ところで読み手は内語を通して、スギナの心の内を知る。心の内は他の登場人物には知られていない。スギナと読み手だけで共有された、いわばスギナの秘密である。そして手書き文字が作者のツッコミだったとしたら、欄外の通信欄を通して作者自身を身近に感じている読み手なら、ふつうにあっておかしくない状況である。作者のツッコミはスギナがいる場所に近いところから発せられている。セリフの内容はスギナの言葉だと読みとって、全く矛盾しないものだ。ただ手書き文字であるということが、スギナのセリフと作者のツッコミとを分けているにすぎない。逆に言えば、作者の立つ場所とスギナの立つ場所とはほとんど同じなのである。二人の差異は字体の差異に収斂する程度でしかない。

内語を通して読者と主人公とが秘密を共有する。主人公に近い場所にいる作者から、他の登場人物や状況に対してツッコミが入る。読者は主人公と作者との共犯関係に入っていく。こうした構造のマンガが受ける要因の一つは、読者が共犯関係に入り込み、包み込まれるところにあるのではないだろうか。

4-5. 「病気になったトモコさん」： 散文詩のようなマンガ

高野文子の『棒がっぼん』に所収された「病気になったトモコさん」を一言でいえば、散文詩のような作品である。

増田はこの作品を読んで、「病院生活の退屈さ、外の世界へのあこがれ、一人遊びの楽しさと寂しさ、懐かしさ、どことなく郷愁を感じさせるノスタルジックな世界」という感想を述べている。他にも懐かしさやふとした寂しさをあげる読者がいた。この作品は明確なメッセージを伝えるという作品ではない。読んでこうした思いや感情がふっと浮かぶ作品である。

筆者の散文詩に対するイメージ次のようなものだ。言葉を論理的に組み立てて明確なメッセージを伝えるというのではなく、心に浮かんだ思いの断片を言葉に託して紡いでゆく。

言葉の意味、言葉の響き、文字から喚起されるイメージなどが響きあって、一つの言葉で明確に切り取れない微妙な思いや空気、雰囲気表現する。思いや空気をふと読み手の心に思い起こさせるという意味で、この作品は“散文詩のような”感じがする。

いくつかのコマが一つの場面を作り上げている。だが場面と場面とのつながりが、一見、前後に脈絡がないように見えることが多い。一つの場面のなかにも、明らかに前後の脈絡から外れるコマが、唐突に挿入されている。だが、そのコマ同士が合わせ鏡のように関連しあいながら、日常的でしかしある種不思議な世界の像を結んでいる。

この作品を特異なものにしているのが、すべてのコマが内在的視点で描かれていることである。入院したトモコさんという女の子の一日が、トモコさんが見ている景色だけで描かれている。なかに数コマ、トモコさんが想起した心象風景のようなコマが挿入されているが、すべてのコマがトモコさんの一人称の視点だけで描かれているのに変わりはない。

少し具体的にコマを見ていく。

一番コマ数が多いのが、トモコさんが実際に目で見ていた風景を描写したコマである。すべてトモコさんの目線で見えるものが、そのままコマに描写されている。

- ・サンダルを探すためにベッドの下をのぞき込んでいるコマ。ベッドの足下の洗面器の陰にサンダルがあるのはすぐ分かったが、そのまましゃがみ込んでベッドの下に入り、ベッドの下から隣や向かいのベッドの患者の様子をのぞいている。
- ・病室の窓から身を乗り出して、中庭を散歩する車いすの患者をじっと眺めているコマ。
- ・消灯後、窓の外を走る列車の窓の明かりや街の電飾看板が点滅する様子を眺めているコマ。

このような描写の間に半ば唐突に挿入されるのが、家や学校にいるトモコさんを描いたコマである。

- ・トモコさんが注射を打たれて、看護婦に食べたご飯の量を答えているコマの流れのなかに、トモコさんと思しき女の子が学校の窓から教室へ入ろうとよじ登っている様子を描いたコマが挿入される。
- ・トモコさんが病院の売店で今週号のマーガレットを買って、病室のベッドで読み始める。すると突然、トモコさんが自分の部屋に敷いた布団に座り込み、じっとマンガを読んでいるようすを、天井の片隅から見下ろしている場面が描かれたコマが挿入される。
- ・窓枠へ飛んできた鳩にトモコさんが話しかけているコマのシークエンスのなかに、ト

モコさんが家の庭で鶏を追う様子を描いたコマが挿入される。

こうした情景はあきらかに現在のトモコさんを描いたものではない。病院にいるトモコさんが想起した、自分がいる場面の描写である。

次の図は読み手がどの視点で描かれたコマを読んでいるのか、時間軸に沿って整理したモデルである(図1.45)。『マスター・キートン』では外在的視点と内在的視点とが完全に切り替わる。外在的視点による客観的な情景描写によって、ストーリーが進められる。そこにキートンの内在的視点によるコマが挿入される。読み手はキートンと視点を共有することで、物語世界へ引きこまれていく。優れたルポルタージュのように、客観的描写を積み重ねることによって、状況だけでなく人物の心理までも描写している。

『毎日が夏休み』を特徴づけるのは、一つのコマに内在的視点と外在的視点とが同時に設定されることである。またスギナの内言が作品全体を覆っていることである。スギナの内言はスギナの心の内の表明であると同時に、作品全体のナレーションのように響く。さらに外部からのツッコミが他の要素とは関係なく響いている。このツッコミもスギナに近い場所から発せられたものが多い。読み手は常にスギナの色に彩られた音を耳にしながら、

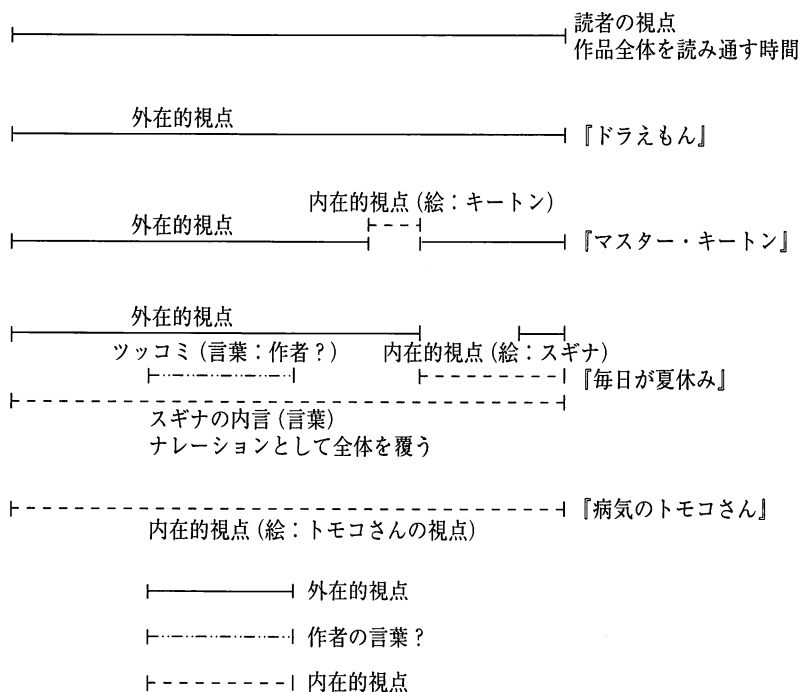


図 1.45 視点変化の時間軸モデル

作品を読み進むことになる。これが、この作品がスギナの視点から描かれているような印象を生むいくつかの根拠である。大島弓子の作品の特徴は言葉の多層性にあるといわれている。この作品を見ると、内在的視点がおもに言葉によって担われていることがわかる。

「病気になったトモコさん」はトモコさんの視点が作品全体を被っている。すべてのコマがトモコさんの目でとらえられた情景で描かれている。同時に読み手は今・現在のトモコさんの様子を直接知ることができない。トモコさんの目がとらえた対象に反射される形でしか、トモコさんの様子を知るすべがない。トモコさんは自分で病室の窓へ近づいたり、売店へマンガを買いに行ったり、屋上へ行ったりしている。したがって、少なくとも自分で病院の中を歩き回れる程度の健康状態は保っているらしいことはわかる。またトモコさんはほとんど他者と話さない。トモコさんが実際に話したのは看護婦にうんちとおしっこ朝食を食べた量を報告するとき、売店でマンガ雑誌を買ったときだけである。トモコさんのセリフはたくさんでくるが、ほとんどを内言と読んでも差し支えない。他者とのコミュニケーションを通して、トモコさん以外の誰かによって描き出されたトモコさん像が全くないのである。大島弓子の作品と対比するなら、高野文子の内在的視点はおもに絵によるものであるといえるかもしれない。

読み手は作品世界についての、トモコさんについての情報を極端に制限されている。舞台となるのは地方都市にある比較的規模の大きい病院のようだ。これはトモコさんが見ている風景から類推したものである。したがって、多分そうだろうという程度のことで、はっきりと地方や街の規模、病院の規模が示されるわけではない。どの地方にもある街の普通の病院といって差し支えない。トモコさんについても小学生の低学年らしいことが分かるだけである。どんな病気なのか、症状は重いのか軽いのか、結局は判然としない。

作品にかんする大部分が判然とせず一般的なものに吸収される。どの街のどの病院でもよい。本当は「トモコさん」という個人でなくても、小学生低学年の少女でもよい。そんな感じなのである。だが、トモコさんが見るものと見たときのトモコさんの反応だけははっきりと提示される。何を見たのか、どう見たのか。すべてがトモコさんの心のフィルターを一度通ったものばかりである。読み手は既存の特定の場所や人物の特徴に左右されることなく、トモコさんという名の少女のフィルターを通して心の動きだけを感じるようになるのではないだろうか。

散文詩と内在的視点という二つのキーワードを手がかりに、議論してきた。散文詩という言葉は、客観的な説明を極力排除して、気持ちの揺らぎや心のもちようを直接表現しようとしていることを指している。内在的視点だけで作品が構成されているのは、客観的な

説明を排除するための手段ではないのか、という読みである。

はじめてこの作品を読んだとき、「不思議な作品である。それにしてもピンと来ない」という読後感を抱いた。一番引かかったのが、すべてが内在的視点で描かれていたところである。なぜ、こんな手法をつかったのかという疑問を頼りに考えてきた。

次の論考では視点のとり方と物語の関係について考察しようと思っている。(住山晋一)

註

視点の問題は複雑である。セリフをすべて内在的視点による言葉に位置づけることについては、共同執筆者の中にも異論がある。外言のセリフを内在的視点による言葉に分類すると、心の理論が成立する前の読み手は登場人物の外言のセリフをも理解できないということになるからだ。

この図(図1.37)では、外言・内言ともに内在的視点による言葉に位置づけられている。外言もすべて物語世界の登場人物に向かって発されているからである。登場人物どうしのコミュニケーションが成立しているのなら、物語世界の外側にいる読み手は登場人物にとっては必要ない。あくまで物語世界を閉じた一つの世界として見ているのである。このような見方は閉じた物語世界を成立させようとする作者の視座といえるかもしれない。

一方、上の批判は読み手の視座からの批判である。外言は物語世界の内側に位置するが、物語世界の表側におかれて話者の外側に向かって発された言葉である。一方、内言も見える場所におかれるが、話者の内側に向かって発された言葉である。読み手は内言を直接目にはできないが、あくまで話者の内側だけで響いている言葉として受け取らなければならない。ここに、内言を理解するためには心の理論の成立を待つ必要があるとする根拠がある。心の理論の成立を待たなくとも、外言のセリフは理解できると考えられる。すると、外言のセリフは内在的視点による言葉ではなく、外在的視点による言葉に分類すべきであるという主張が生まれるのだ。

読み手は何らかの形で物語世界に参加し、登場人物の心の動きや状況を擬似的に体験しながら物語を読み解いていく。一分の隙もなく構築されていたとしても、物語世界は読み手に対しては開かれているのである。

引用文献・参考文献

- | | | |
|-------------------|------|---------------------------------|
| 夏目房之介・
竹熊健太郎他編 | 1995 | 『マンガの読み方』宝島社 |
| 浦沢直樹 | 1994 | 『マスター・キートン』15巻 小学館 |
| 金沢 創 | 1999 | 『他者の心は存在するか <他者>から<私>への進化論』金子書房 |
| 楠みちはる | 1997 | 『湾岸MID NIGHT』7巻 講談社 |
| しげの秀一 | 1997 | 『頭文字(イニシャル)D』6巻 講談社 |

- | | | |
|-------------------------------|-------|---|
| 高野文子 | 1995 | 「病気になったトモコさん」 『棒がいっぼん』所収 マガジンハウス |
| 龍見美行・田中義男 | 1992 | 「漫画の表現技法について」(本文編)(資料編) 関西大学社会学部 卒業論文 |
| 寺沢武一 | 2001 | 『コブラ』Vol.10 集英社 |
| 鳥山 明 | 1995a | 『Dr.スランプ』1巻 集英社文庫 |
| 鳥山 明 | 1995b | 『Dr.スランプ』3巻 集英社文庫 |
| 夏目房之介 | 1997 | 『マンガはなぜおもしろいのか その表現と文法』NHK出版 |
| 藤子・F・不二雄 | 1981 | 『ドラえもん』22巻 小学館 |
| 松本大洋 | 1998 | 『花男』2巻小学館 |
| やまざき貴子 | 1997 | 『ZERO・I』白泉社 |
| Halliday, M.A.K. and R. Hasan | 1985 | 『機能文法のすすめ』笈寿雄訳 大修館書店 (<i>Language, context, and text : aspects of language in a social-semiotic perspective: Deakin University</i>) |

第二部 少女マンガにおけるコマ構成

2.1. 少女マンガの特徴とは

ここからはストーリーマンガの一ジャンルである「少女マンガ」に焦点を当て、さらに「マンガ表現の時空」をめぐる議論を続けていくこととする¹⁾。少女マンガは、マンガの「文法」に対して「方言」とも言えるような、独特の表現スタイルを持つジャンルであると言われる²⁾。確かにページを開いて一見するだけでも、少年マンガと比較すると、その絵柄もコマ構成も大きく異なっているという印象を受ける。少女マンガの表現スタイルは、どのような特徴をもっているのだろうか。ここでは、まずこれまでのマンガ研究において指摘されている少女マンガの特徴を概観したうえで、第二部での作業の目的を明らかにしたい。

2.1.1. 少女マンガの「重層性」

これまでのマンガを論じる文章において、少女マンガの表現スタイルは「重層的」、「多層的」であるという点がくり返し強調されてきた。それらは1970年代以降の少女マンガ、いわゆる「24年組」とよばれる作家たちの登場以降の少女マンガについて、使用される言葉の位相やコマ構成の特徴に注目して述べられたものである³⁾。1950年代、60年代にみられた「古典的な少女マンガ」を超えるものとして現れたそれらの作品群は、のちの少女マンガにも大きな影響を与えたと言われる。

第一部で取り上げた大島弓子の作品『毎日が夏休み』のスコア表現による分析で確認したように、『ドラえもん』や『マスターキートン』などの少年マンガ・青年マンガと比較すると、少女マンガの表現スタイルは、言葉の位相やコマ構成などの面で確かに「重層的」であると言える。吹きだしに入っているセリフや音喩（擬音語など）以外にも、コマの中に「内語」とよばれる独白や回想、感情を表現する言葉が配され、さらには作者のツッコミとも言えるような手描きの言葉が小さく添えられている。それらは、少女マンガに典型的な言語情報の組み立て方である。また図1.26の1コマ目にみられるように、主人公スギナが見ている写真の画像とスギナが前を向いているアップの表情とが同じコマに重ねられる例がある。また他の作品では、コマとコマが重なりあうことも珍しくない。

少女マンガの「重層性」を指摘した論考は多くみられるが、まとまった考察の一例とし

て、吉本隆明『マス・イメージ論』のなかの「語相論」と題された一節があげられるだろう。吉本は、岡田史子、萩尾望都、高野文子らの作品を例にしながら、そこに「言語の位相の微分化、多層化」、「半音階的な言語の位相」がみられると指摘した（吉本1984：260-284）。萩尾望都の作品『メッシュ』には、「囲いなしに表わされた主人公メッシュの独自のセリフと、音声を出して喋言った主人公メッシュの会話のセリフの中間にあって、メッシュの独り言、あるいは語り手の促しの言葉として表出」されるような、「微妙な半音階だけずれた言葉の位相」が登場する。このような言葉の位相について、吉本は「たぶんこの作者には、刻々に変化してくる登場人物たちの感覚的な陰影を捉えたいという極度な欲求があって、平面画像のなかにさえも多様な言語のシートを、何枚も重ねて埋め込んでいる」（吉本1984：280）と述べている。

また、大塚英志にも少女マンガで使用される言葉の位相の特徴に関する言及は多い。大塚（1989）は『「モノローグの発見」とでもいうべき事件』として、「現在、少女まんがの特徴として、フキダシの中に収まらないモノローグとも詩ともおぼつかない言葉が多用されている、という点」をあげており、「フキダシ外のセリフとは、音声にはならない、ことばにならないことば、つまり主人公の内面を表現するもので、まさにこの表現の形式にこそ、少女まんがの本質が見てとれる」と述べている（大塚1989：62-63）⁴⁾。同様に大塚（1994）はそれを言い換えるかたちで、1970年代以降の少女マンガの表現技法上の特徴として、「<内面>を語る『詩の位相』ともよべるような文字情報の組み立て方」がみられるとくり返した。ここではさらに、そのような技法の出自について「少女まんがが<内面>を発見し、その言語的な描写の仕方が定型化されるのは七〇年代半ば、萩尾望都、大島弓子ら<24年組>の手によってである」との見解を示している。大塚は岩館真理子の作品を例にあげ、少年マンガでは「ストーリーを説明する会話に文字情報が集中し、次に擬音の比重が高く、意識の内語に属する文字情報はほとんど用いられない」のに対し、少女マンガにおいては「会話は主人公たちの感情の説明が中心であり、それを対象化あるいは客体視する意識の内語が時には二重三重に重なりあい、後者に属する非会話的な文字情報の比重が高い」傾向があることを指摘し、そのうえで、「フキダシの外の文字情報に表現の比重が置かれているか否かが少年まんがと少女まんがを区別する恐らくは唯一の基準なのである」と述べた（大塚1994：61）。

以上のような使用される言葉の位相についての考察がみられる一方で、主にそのコマ構成に注目して議論を展開したのが夏目房之介である。夏目（1995）は、少女マンガのコマ構成には、「コマの内包、重層、間白の強調」（夏目1997：165）という3つの特徴がみら

れるとする⁵⁾。「コマがコマを内包し、重なる」というコマ構成法などをあげながら、「七〇年代以降の少女マンガが開発し、得意としてきたコマと言葉の用法」についてまとめている⁶⁾。

ここで取り上げた3つの例が示しているのは、少女マンガの「重層性」である。少女マンガにおける表現の時空は「重層的」なものであると捉えられてきたのである。このことは第一部で取り上げた大島作品でも十分に検証されていると思われる。「重層的」な表現スタイルは、部分的に他のジャンルのマンガにも取り入れられるなど、日本のマンガの特徴ともいえるほどに広く普及している。現在の少女マンガについて考えても、基本的には「重層的」な表現スタイルが少女マンガの大きな特徴であることは間違いないだろう。

2.1.2. 1990年代以降のさらなる変化

しかし一方で、現在の少女マンガ、1990年代以降の少女マンガの表現スタイルには、さらなる変化があらわれ始めたことも指摘されるようになってきている。先にあげた大塚(1994)の論考のタイトルは「内面の発見と喪失」であった。大塚は「ことば」の組み立て方であらわれた「変化」を次のように説明している。「こういった<内面>を描写する制度であった『少女マンガ』、すなわち、歴史的に言えば<24年組>以降の少女マンガは九〇年代に入ったあたりから急激に解体する方向にある」(大塚 1994: 67)。そこで指摘されているのは、サスペンスやホラー、ファンタジーといったジャンルの擡頭や、<おまじないコミック>といわれる「プロットの連続で『おもしろさ』を演出する」作品群に支持が集まるといった状況である。そこでは、内面の描写は明らかに後退し、「フキダシの外側の<内面>の言語的表現は形式としては残存するが、極度にパターン化されている」。また、「『内面』が消えた後に新たに発見されたもの」としては、さくらももこ『ちびまるこちゃん』や佐々木倫子『動物のお医者さん』など「フキダシの枠外の、かつての少女まんがにおいて<内面>を描写する言語表現がおかれた場所」を「一種のナレーションを挿入する場所として使う」作品、つまり「ナレーションを配置することでキャラクターやあるいは物語の外側に読者の視点を誘う」作品がベストセラー化した例があげられている。そのうえで、大塚は「このように<内面>を持たない平面的な表現としてあった少女まんがは七〇年代半ばに<内面>を発見し、その表現方法を確立する。そして九〇年代に入ると<内面>は再び見失われ、物語の外部でこれを客体視する奇妙な視点が登場する」(大塚 1994: 71)と、以上のように概観を示したのである。

また、先に紹介した夏目も、少女マンガの「重層する装飾的な」コマ構成について、

「その特異なコマ構成は、やはり読みにくくなりがちである。そのためか徐々に整理され、一般には定型的なコマ構成の中に特異的に使われたり、部分的に利用されるようになった」（夏目・竹熊他1995：182）との見解を示している。しかしこれまで、1990年代以降の少女マンガのコマ構成が主題として取り上げられたことはほとんどなかったと思われる⁷⁾。

いったい90年代以降の少女マンガの表現は、どのように変化してきたのだろうか。大塚は使用される言語の位相に注目し、その変化を指摘しているが、コマ構成に注目してみても、90年代半ば以降の少女マンガには「重層的」、「多層的」という言葉だけでは説明できない別の側面があらわれてきているように思われる。

この第二部では、少女マンガにおけるコマ構成の変遷を概観するとともに、1990年代以降のコマ構成の変化に注目する。とくに今回は、今後の考察への足がかりとなるような具体的な事例の紹介に努めたい⁸⁾。

2.2. 少女マンガにおけるコマ構成

1990年代半ば以降にみられるコマ構成の「変化」の説明に入る前に、まず、1950年代あたりから現在までの少女マンガ作品におけるコマ構成の変遷をごく簡単に振り返っておこう。ここでは、各時代に人気を集めた作品をいくつか取り上げ、そのコマ構成の特徴を確認する。

2.2.1. 1950年代から1960年代の作品

2.2.1.1. 1950年代

少女マンガ前史は、少年誌に次ぐかたちで明治、大正時代に次々と創刊された少女雑誌とよばれる雑誌群に遡ることができる。明治35年創刊の『少女界』（金港堂）をはじめとして、数年間のあいだに『少女世界』（博文堂）、『少女の友』（実業之日本社）が創刊され、大正時代に入ると、さらに『少女倶楽部』（大日本雄弁会講談社）など数誌が創刊されている。それらは少女小説や抒情画、コマ画などを総合的に誌面のなかに取り入れるものであった。戦後に入ると『少女倶楽部』が『少女クラブ』に名前をかえる。依然として少女小説が中心となる誌面づくりであるが、次第に少女スターの写真や映画情報、写真物語を増やすなどビジュアル化し、少女マンガにも力を入れるようになる。さらに、マンガを多く掲載する新雑誌の創刊が続いた。1946年に『少女』（光文社）、1951年に『少女ブック』（集英社）、1955年には『なかよし』（講談社）、『りぼん』（集英社）がそれぞれ創刊されている⁹⁾。ここでは、少女マンガの黎明期ともいえる1950年代に活躍した作家、手塚治虫と

高橋真琴を紹介しておきたい。

まず、少女マンガのスタイルに大きな影響を与えた手塚治虫の作品『リボンの騎士』(1953年から『少女クラブ』に連載)を見てみよう。この作品の主人公は、天使のいたずらによって「女の子のからだ」と「男の子の心」を持って生まれたサファイヤ王女である¹⁰⁾。サファイヤは「女の子のからだ」をもっているが世間では「王子」であると思われているため、一日の大半を王子の姿で過ごすこととなる。この物語には、そのサファイヤの騎士としての活躍や敵との闘い、隣国の王子との恋などが中心に描かれている。現在単行本として出版されている『リボンの騎士』には、1953年から『少女クラブ』に連載された「少女クラブ版」と、1963年から『なかよし』に連載された「なかよし版」とがあるが、ここでは1950年代の少女マンガを考えるためにも、まず「少女クラブ版」のほうからみていきたい。

図2.1は、サファイヤの闘いの場面からの1ページ(見開き右側)である。この作品では一部分を除いては、1ページを横に3分割、縦に2分割したほぼ正方形のコマが四角い枠に囲まれ、隙間(間白)をはさんで6つ並ぶ形式が基本となっている。その形式を基本にしたうえで、その応用として図2.1のように2コマ分を使って縦長のコマをつくったり、横に2コマ分つなげて横長のコマをつくったり、図2.2のように横に3分割にしたり、ストーリーの展開との関係で調節していると考えられる。この場面では、1コマめで「リボンの騎士だっ」と名乗りながら馬で登場したサファイヤが、2コマめで左側から右に向けて馬ごと飛び上がっている。たくさんの動線とともに、馬とサファイヤはコマからはみ出すほどの勢いである。右下におりた3コマめでは、サファイヤだけが走っている敵の馬車の屋根に着地し、さらに次々と敵を倒していく。左下の縦長のコマは海のある下方から上を仰ぎ見るような角度で描かれており、海に落ちた敵と、上で闘っている様子とを同時に見るができるようになっている。

また図2.2は、フランツ王子が、正体がわからなかった「亜麻色の髪乙女」がじつはサファイヤであったことに気付く場面からの見開きである。右側のページは右上から、フランツ王子が敵に捕えられ縛られていたサファイヤの縄を外してやる場面から始まっている。フランツ王子は「き、きみは男なのか女なのか」ととまどっていたが、サファイヤの顔を見て「・・・どうもへんだ」と疑いを抱く。そして「!」と気付いたフランツ王子はサファイヤの頭にカツラをかぶせてみる。右側のページ下段の3コマはフランツ王子がサファイヤの頭にカツラをかぶせているその場面であるが、この無言のまま行われる一連の動作を、次第に手元をズームにしていく流れるような3コマで描いている。ここは3コマ

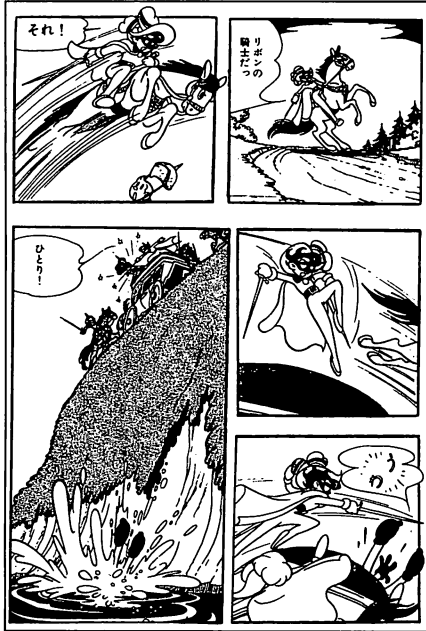


図 2.1 『リボンの騎士 (少女クラブ版)』手塚治虫 (1953)



図 2.3 『リボンの騎士』手塚治虫 (1963)



図 2.2 『リボンの騎士 (少女クラブ版)』手塚治虫 (1953)

使わなくても描くことができる場面ではあるが、真剣な表情でカツラを持ったこの中央のコマがあることで、より緊張感が高まっていると考えられる。このようにひとつの場面を数コマに分けて描くというのは、まさにストーリーマンガの手法である。さらに、左側のページには正体に気付かれてしまって焦り、真っ赤になるサファイヤと愛を告白するフランツ王子とのやり取り、ロマンスのシーンが続く。

この作品については、全集のあとがきにおいて手塚自らが「日本におけるストーリー少女漫画の第1号」だと断言している。この時期までの少女マンガといえば、1946年から連載が開始されていた「サザエさん」(長谷川町子)、1949年に連載が開始された「あんみつ姫」(倉金章介)や上田としこの作品に代表される、「笑い」を中心に描くコママンガであった。そのようななかで、めまぐるしく展開する飽きさせないストーリー、華やかな衣装や変身、はらはらする冒険や闘い、裏切りや困難の続く心理劇、涙あり笑いあり、歌あり踊りあり、ロマンスありというこの作品が、この時期の読者たちをどれほど夢中にさせたかは想像に難くない。ストーリー性をもった作品や、ひとつの場面を複数のコマに分けて流れるように「動き」を描くストーリーマンガの手法を一部取り入れた作品はそれ以前にもみられるとしても¹¹⁾、そのストーリーの完成度や、ストーリーマンガの手法を全面的に取り入れてそれらを広く普及させたという点で、この作品は後の少女マンガに決定的な影響を与えたと考えられる。それらは、4コマや8コマなど、数コマから数ページで展開される短いコママンガの延長線上にあったこの時期の少女マンガでは、ほとんど見られないものだったのである。

続いて、1963年から『なかよし』に連載された「なかよし版」をみてみよう。図2.3は、サファイヤが王女として過ごしている場面からの1ページ(見開き左側)である。上段に配された3つのコマのうち、右端のコマと左端のコマには枠線がなく、中に描かれているものの輪郭が強調されている。また最下段の大きなコマは、四隅に四つ葉のクローバーが飾られ、サファイヤの頭はコマを出て上のコマに重なっていることがわかる。読者はこのコマに目を止めてしばらく眺めて楽しむであろうと思われ、ここでは絵を「見せる」ための演出が行われていると言える。

この「なかよし版」を「少女クラブ版」と比較すると、人物が大きく描かれるようになっており、コマ構成の自在さも増して、この10年間でずいぶん洗練されている印象を与える。また、サファイヤの姿を大きく前面に描くようなスタイル画的な手法を頻繁に取り入れるようになっている。「なかよし版」も、全編を通じて基本的に四角いコマが隙間を挟んで並ぶスタンダードなコマ構成であるが、この例のように「なかよし版」にたびたび

登場する、コマの枠線がなく人物の輪郭を強調したコマや、枠線のかわりに草花が装飾的に周囲を囲んでいるようなコマ、人物が大きく前面に出て隣のコマに重なるような表現は、「少女クラブ版」ではほとんど見られなかった。それらは、少年誌に連載された他の手塚マンガにもあまり見られないもので、この10年間のあいだにそのような手法が少女マンガの世界で一般化しており、それを意識して、手塚が「見せ方」を工夫したものと考えられるかもしれない。

しかし、やはり何よりもこの連載が画期的であったのは、登場人物たちの「動き」をダイナミックに描き、スピード感のあるストーリーを展開していくストーリーマンガの手法を少女マンガに広く普及させた点であった。図2.4は、「なかよし版」のサファイア王子が敵に追い詰められるシーンからの1ページ（見開き左側）である。上段には、同じ大きさの縦長のコマが横に3つ並べられ、サファイア王子がどんどん奥に押しやられていく様子が効果的に描かれている。手前から奥（画面上方）へと王子を追い詰めていく敵の動きを視覚的に表現する手法の鮮やかさ、動線や汗などの形喩を多用することによって生まれるスピード感や臨場感など、それらを手塚は少女マンガに広く普及させたのであった。

手塚は1950年代から60年代にかけて、雑誌『少女』に『ナスビ女王』（1954）、『そよ風さん』（1955）、『ひまわりさん』（1956）、雑誌『りぼん』に『あけぼのさん』（1959）、雑



図2.4 『リボンの騎士』手塚治虫（1963）

誌『なかよし』に『ヨッコちゃんきたよ!』(1962)などを発表している。これらの作品によって、少女マンガの表現スタイルにも大きな影響を残したと言える。

一方、手塚のような「動き」を取り入れながらストーリーを目まぐるしく展開させていくストーリーマンガの手法が広がっていくなかで、少女雑誌の誌面で強い人気を誇っていた抒情画の流れを汲んだスタイルで少女マンガを描いていた作家としては、高橋真琴があげられる。

高橋は、抒情画家として有名だった中原淳一が手がけていた少女雑誌『ひまわり』を見たことがきっかけでこの世界を志したという¹²⁾。1953年から貸本漫画を描いていたが、1957年に雑誌『少女』(光文社)からデビューした。1958年の初めての連載作品『あらしをこえて』は全ページカラーで連載され、「原画の色を忠実に印刷するために、わざわざ特色が使われたりしている」そうである(高橋1999:36)¹³⁾。手塚や石ノ森に代表される少年マンガと少女マンガをどちらも手がけていた作家たちの描く少女マンガと、抒情画からの流れで、何よりも少女を、その絵によって魅力的に描くことを目的とする少女画を描き続けてきた作家たちの描く少女マンガとは、明らかにそのスタイルが違っている。

図2.5は、1960年代に入ってからのものであるが、1961年に『少女』に掲載された『プチ・ラ』から、見開きの2ページを取り上げた(高橋1999に再録されたもの)。この作品は、高橋が得意とするバレエを題材としている。上段に描かれているベレー帽にお下げ

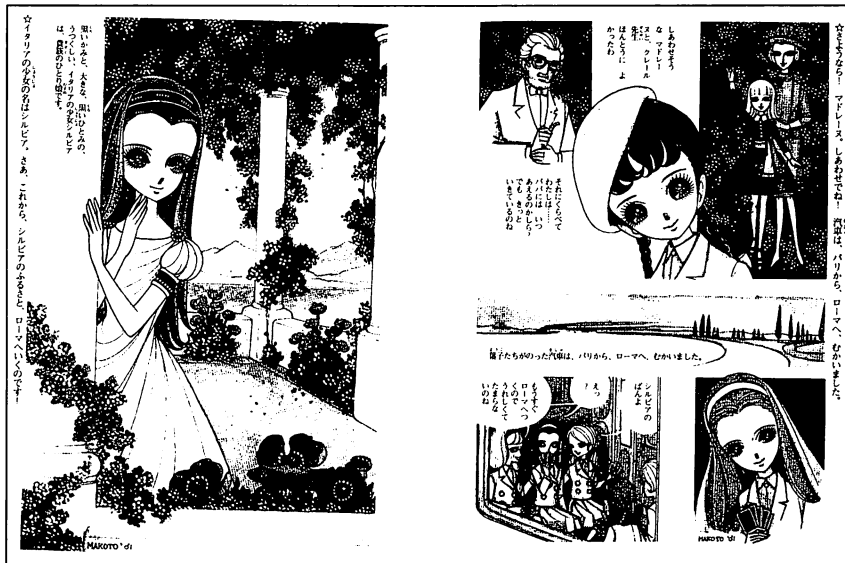


図 2.5 『プチ・ラ』高橋真琴 (1961)

髪少女が主人公葉子である。葉子は5歳のときに有名なバレリーナだった母親を亡くし、さらに8年後にはそれまでやさしかった父親も行方がわからなくなってしまったため、スイスのバレエ学校に入学する決意をする。ここはパリで友人のマドレーヌ（彼女もまたこの直前の場面で母親を亡くしている）と別れ、ローマへ向かっている場面である。右上のひとコマめに描かれているのが、手をふっているマドレーヌとクレール先生であり、その背景は黒塗りで銀河のように星が散りばめられている。その隣に主人公葉子のアップと、「しあわせそうな・・・」と続く内語とも言える、吹きだしに入っていない葉子の言葉が描かれている。ここは間白が拡張した部分に言葉が入っているとも考えられ、その語り方は絵物語を思わせる。さらに左側には父親の微笑む姿があるが、この父親の姿は葉子の回想によるもので、葉子のベレー帽と一部重なるかたちで小さなコマに描かれている。中央の横長のコマは汽車で移動している風景となり、「葉子たちがのった汽車は、パリから、ローマへ、むかいました。」とナレーションが入っている。続いて下段右側には、友人シルビアのアップ、太めの間白をはさんで電車の中での光景、少女たちの会話の様子が描かれている。

そして、左側のページには、お城のような家でドレスのような服を着て草花に囲まれているシルビアが描かれている。このページをめくった次のコマには、まだ走っている汽車が描かれており、ストーリーの流れではここは汽車に乗っている場面である。この1ページ大に描かれたシルビアの姿は、シルビアを説明するためのイメージ映像のようなもので、ストーリーの流れとは直接的には関連しないものである。しかしこの1ページ大の大きな絵は、この物語のなかで作者としては最も力が入る部分であり、また読者としても楽しみにしている欠くことのできないページであると思われる。この作品においては、ストーリーの展開よりも一枚一枚の絵を楽しむことに重点が置かれていることがわかる。

コマ構成を考えてみると、基本的には四角いコマが時間的な継起にそって並べられている。しかしコマの形や大きさ、間白の幅などは自由度が高く、自在に組み合わせられている。また、コマの枠線は通常細く黒い実線によって四角く囲まれることが多いが、この作品ではほとんど実線で枠が描かれることがない。オールカラーであり、どのコマの背景にも色が塗られていることも関連しているが、やはりコマ単位の時間の分節がゆるやかであることを示しているとも考えられる。

絵に注目してみると、上段の葉子のアップ、下段のシルビアのアップ、どちらも真正面から、少し首を傾けた姿で描かれており、その頭部はおでこから後頭部が大きく、目が大きく、口と顎が極端に小さく首が細い独特のバランスで描かれていることがわかる。それ

らはリアリズムとは別のベクトルを持った、デフォルメされた空想の「少女」像である。

さらに右ページのシルビアのアップが描かれたコマの左下、また左ページの絵の左下にみられるように、この作品では、ほぼページごとにどこかのコマの隅に「MACOTO '61」と手描きのサインが入れられている。これらは、それぞれのコマ、一枚一枚のページを独立した絵として描き込んでいくような姿勢を示しており、高橋が澁みなく流れるストーリーの展開よりも、一枚一枚の絵の魅力を存分に楽しませることを重視していたことをうかがわせる。中野純は高橋の画集に寄せた解説の中で、「真正面を向いた少女の絵が多いのはなぜか」と高橋に尋ねた際に、彼が「絵を見る人が絵の中の少女と対話、コミュニケーションするためだ」と答えたというエピソードを紹介している（高橋 1999：120）。少女画では「一枚の絵の中にすべてを入れ込む」ことが目指される。高橋にとっては、ストーリーすらも、少女を魅力的に見せるための演出のひとつであったと言えるかもしれない。読者たちはゆっくりとページをめくりながらその絵にうっとりとし見入り、ため息をついていたものと思われる。この時期に、瞳の中にキラキラと光る「星座」を描き込むこと、ストーリーの流れとは関係なくスタイル画が頻繁に登場することに代表される「少女マンガ的」と言われるような独特のスタイルが次第に定着していくが、そこには高橋の影響も大きかったようである。高橋の作品を考えると、少女画の手法を少女マンガに取り入れた、手塚風の「ストーリーマンガ」とはまた違った別のスタイルが模索されているようで興味深い。

また、注目したいのはページの両端の柱の部分である。右ページの右端の柱には「さようなら！ マドレーヌ。しあわせでね！ 汽車は、パリから、ローマへ、むかいました。」、左ページの左側の柱には「イタリアの少女の名はシルビア。さあ、これから、シルビアのふるさと、ローマへいくのです！」と書かれており、どちらもストーリーをさらにわかりやすく説明するものとなっている。この時期の少女マンガ誌では、この柱の部分に何かしらの言葉が入っている例が多くみられる。ナレーションが入って、それが物語の一部となっていることも多く、その他にも「高橋真琴先生におたよりしてね。」などと編集部からのメッセージが入ったり、「[葉子のフランス語教室]”トレ・ビアン”って、”すばらしい””きれい”っていう意味よ。あなたにだけ、そっと教えてあげるわ。(葉子)」と、知識を与える情報が書かれるなど、さまざまな位相の異なる言葉があふれていることがわかる。現在の少女マンガ誌でも、前号までのあらすじや登場人物の説明、またファンレター募集やお知らせなどの編集部からのメッセージ、さらには読者からのメッセージが一部紹介されたり、別のコミックスの広告が入ることはある。しかし、現在ではこの柱の部分

がほとんどない雑誌も多く、ページの一番下の部分の帯が同じ機能を持っていることもあるが、相対的にこの柱の部分は少なくなっていく傾向がある。この点については次回に述べるが、この傾向とページの端まで絵を入れる断ち切りコマが増えていることとは関連していると思われる。単行本になる際には削除されるこの柱の部分の有無は、ページ単位のコマ構成に意外と大きな影響を与えているのかもしれない。

高橋が少女マンガ作品を描いていた時期は1950年代が中心で、それほど長い期間ではない。しかし、1960年代に入ってから1980年代にいたるまで、数多くの少女マンガ誌の表紙を飾り、口絵、イラストなどで誌面に登場した。またノート、筆箱などの文房具や、エプロン、水筒などの商品デザインも多く手掛けており、いわゆる「少女マンガ」(「古典的な少女マンガ」)のイメージを決定づけた作家であると言える。

2.2.1.2. 1960年代

1950年代後半から1960年代にかけては、石森(石ノ森)章太郎、ちばてつや、松本あきら(現・松本零士)ら、男性作家による少女マンガが多くのヒット作を生み出した。石ノ森によるマンガ指南書『マンガ家入門』にも掲載され、後の作家に大きな影響を与えた



図 2.6 『白いトロイカ』水野英子 (1965) 図 2.7 『レモンとサクラランボ』西谷祥子 (1966)

『竜神沼』を石森が発表したのは、1961年の『少女クラブ』であった。一方で、このころから女性の作家が活躍を始める。貸本出身のわたなべまさこ、牧美也子、また西谷祥子などの手塚的なストーリーマンガの手法だけでなく、抒情画やスタイル画の影響も強く受けた女性マンガ家も活躍を始める。手塚の影響をより大きく受けている水野英子は『白いトロイカ』(1965)、『ファイヤー!』(1969)など、本格的なストーリーマンガを次々と発表した。ここではこの時代に活躍した作家の中から水野英子と西谷祥子の作品を簡単に紹介しておきたい。

図2.6は、水野英子の作品『白いトロイカ』(1965)からの一場面(見開き左側)である。主人公ロザリンドは、レフ・フョードル公爵と大劇場で歌う歌手であったアンナ・フョードルとの間に生まれながらも、両親が皇帝に反逆したとして射殺されたため農家で育てられた。ここは、そのロザリンドが歌手を夢見て村から逃げ出しペテルブルグを目指している途中でレオに助けられた場面であり、レオが彼女にドレスを贈っている。

この作品もやはり基本的には四角いコマが間白を挟んで並ぶスタイルとなっているが、この例の下段のコマではロザリンドがコマ枠を破って前面に大きく描かれており、下側の枠線はなくバラの花の装飾が施されている。ここは、これまで汚れた服を着ていたロザリンドが美しく「変身」する場面となっており、コマ自体も大きく、彼女の姿が強調されている。この作品では枠線が途切れていくコマや枠なしコマ、装飾されたコマなどがたびたび登場する。

次に、西谷祥子による『レモンとサクランボ』(1966)をみてみよう。この作品は、この当時としては初めてリアルな日本の高校生の恋愛や友情を描いた作品であり、「学園もの」の先駆と評される。いつも元気で「レモンのような」礼子と、おしとやかなお嬢様のさくらは親友で、礼子はさくらの兄、圭一に想いを寄せている。しかし圭一には由里子という幼なじみがあり、圭一の父と由里子の母は2人を一緒にさせようと考えている。由里子は圭一を想っているが、圭一は親の言いなりになることに反発を感じて悩んでいる。

図2.7は、圭一のもとへ訪ねてきた由里子が、会うことをあきらめて帰っていく場面(見開き左側)である。ここでは、右上のひとコマめで、由里子の上半身がコマからはみ出して大きく描かれていることがわかる。この作品でも、コマ構成は基本的には四角いコマが間白を挟んで並ぶスタンダードなものとなっている。この例のようにコマを破って人物が前面に出るコマがいくつか登場するが、先の水野の例とは違って、枠なしコマや装飾されたコマはみられない。

またこの作品の特徴としては、図2.8にみられるような、内語とナレーションの中間

であり、しかし「詩の位相」ともまた違う、独特の「語り」が登場する点があげられる。この場面は、礼子の家を訪ねてきた圭一の様子がいつもと違い元気がなかったために、礼子が心配している場面（見開き右側）である。一番下の大きなコマには、手を合わせて不安げな表情をしている礼子の姿と、彼女が思い浮かべていると思われる圭一の顔のアップが描かれている。そこに「いつもの／圭一さんと／ちがう・・・／礼子の胸に／不吉な影が／ひろがって／いきました／独特の／けむったような／目も／まゆも／きょうは／いっそう／おほろに／かすんで／いたような・・・」と、吹きだしに入っていない言葉が直接コマの中に書かれている。これらは礼子の心の中の言葉（内語）と客観的にストーリーを説明するナレーションの混じったものと考えられる。このような手法は現在ではあまりみられないが、この時期にはまだまだ多くそれほど珍しくはない少女小説風、絵物語風の「語り」と言えるだろうか。

これら1950年代から60年代までの少女マンガでは、枠線のないコマや装飾的に飾られたコマ、人物が前面に出てくるコマなどはあっても、コマとコマが重なることはなく、基本的にはどれもスタンダードなコマ構成が採用されていることがわかる。また、動線などの形喩を駆使して「動き」を表現することを重視する少年マンガとは対照的に、モデルが静



図 2.8 『レモンとサクランボ』西谷祥子 (1966)

止した状態でポーズを決めているブロマイドやスタイル画のような描かれ方が多く取り入れられている点が特徴であり、「古典的な少女マンガ」の範疇に入るものであると考えられる。

2.2.2. 1970年代の作品

次に1970年代に入ることの作品をみてみよう。1970年代には、これまでの「古典的な少女マンガ」では扱われなかったようなテーマが描かれ、また表現スタイルも大きく変化し、これまでの「少女マンガ」のイメージが新しく塗り替えられた。取り上げるのは、この時代に大きな話題をよんだ池田理代子による『ベルサイユのばら』、<24年組>の作家から大島、萩尾の作品、そして<乙女ちっく>を代表する陸奥A子の作品である¹⁴⁾。

2.2.2.1. 「ベルばら」ブーム

図2.9・図2.10は、1972年から連載が開始され、その流行が社会現象にまでなった池田理代子の『ベルサイユのばら』からの1ページである。この作品をみると、1960年代までの作品と比べてコマとコマが重なる割合が飛躍的に増えていることがわかる。

図2.9は物語の前半部、政略結婚によってオーストリアからフランス王太子妃として嫁いだマリー・アントワネットが、問題にぶつかりながらも王太子妃としての自覚に目覚めていく場面からの1ページ(見開き右側)である。まず、ページの中央部に縦方向に黒い帯のような形で配されたコマがあり、その上に国王陛下の愛人であるデュ・バリー夫人のアップ(右)と主人公マリー・アントワネットのアップ(左)が一部重なるように置かれている。さらにその手前にマリーの上半身が大きく描かれており、上のデュ・バリー夫人のアップの上に一部重なっている。奥にはマリー・アントワネットを見据える夫人の姿が見える。下段には空白の透明のコマが装飾的に重ねられている。さらにその上に「そう・・・!! / わたし自身の / ……」という心の叫びを表わす鋭く尖った吹きだしが重ねられる。その他、ばらの花びらが舞い星が光るなどの装飾、吹きだしに囲まれない内語も配されているが、少なくとも5層以上のシートが重ねられていると言えるだろう。

また図2.10は後半部のヤマ場、国王の軍隊である近衛隊を率いるオスカルが、命令に背いて平民議員を攻撃することを拒んだことから捕えられたが、なんとか釈放され再び宮廷に姿を表わす場面からの1ページ(見開き右側)である。両手を広げたオスカルは、手足の一部が入りきらないほどに大きく1ページ全体に描かれ、背後から光が射している。この作品では連載が続くにつれ、王妃マリー・アントワネットを守る近衛隊の隊長であり、

女性として生まれながらも男性として育てられたオスカルと、オスカルをいつも傍らで見守り、影ながら愛し、命をかけて助けるアンドレに人気集中していた。この場面の直前に、オスカルとアンドレが身分の差を超えて愛を誓うシーンもあり、物語はヤマ場を迎えていた。この時期には、数ページに一度は、大きく前面にオスカルまたはアンドレの姿が描かれている。

図2.10の例は、命令に背き捕えられたため心配されていたオスカルの、皆が待ち望んでいた宮廷復帰であり、オスカルの姿が大きく描かれることはストーリーとの関連で説明できる。しかしこの作品では何気ないシーンでも頻繁にこのような「三段ぶち抜きスタイル画」は登場する。これらは、作者のこれを描きたいという欲求によるものであると同時に読者のニーズに応えるものでもあったと思われる。読者は物語の流れに夢中になる一方で、とにかくふたりの姿をもっと見たいと望んでいたのである。先に紹介した1950年代から、とくに高橋真琴の作品など、人物が大きく前面に出る例は多くみられたが、この作品に至ってはそれがページ全体からみ出す勢いで存分に展開されている。しかもこの



図2.9 『ベルサイユのばら』
池田理代子 (1972)



図2.10 『ベルサイユのばら』
池田理代子 (1972)

作品は詳細な時代考証に基づいたストーリーでさまざまな愛のかたちや人生の苦悩が描かれており、絵による魅力だけでなくそのドラマ性で読者を惹きつけていた点が大きく異なっている。またこの「三段ぶち抜きスタイル画」の他にも、ばらなどの花の装飾が画面を彩ったり、二重囲みで額縁のように絵を囲む装飾的な線があらわれる例も頻出する。これらの例は、その場面に視線を惹き付けるための演出であると考えられるだろう。

さらに最もこの作品に特徴的なのは、黒い帯のような太い線あるいは面をコマの下に敷くことによって、重なる層を増やし、さらに奥行きを出す例が多く登場することである。例えば図 2.9 をみると、まるで舞台に立ったふたりを観客席から眺めているような印象を受ける。舞台の奥は暗く、人物にだけスポットライトが当てられている。ふたりの立ち位置、花びらが舞うような演出、マリー・アントワネットのモノローグの言葉が響いている様子まで、舞台の一場面として、その空間ごと浮かんでくるような臨場感が感じられる。この黒い帯は、おそらく舞台の奥に吊るされている暗幕であり、舞台上の空間的な奥行き、さらにその場の緊張した空気まで伝える演出をしているのではないだろうか。大勢の役者や大掛かりな舞台装置がなくても、紙とペンのみでこれだけの演出ができるという点、さらに上段の2つのコマによって、向かい合って立つふたりの顔の表情を同時に知ることができる点も、マンガ表現の特徴を生かした好例であるといえる¹⁵⁾。

2.2.2.2. <24年組>

次に同じく1970年代から活躍している、いわゆる「24年組」といわれる作家のなかから大島弓子、萩尾望都の作品をみてみよう。

<24年組>のひとりである竹宮恵子は、大島の作品『誕生』(1970)、『ミモザ館でつかまえて』(1973)などをあげながら、そのコマ割りや感情の盛り上げ方に「ショックを受けた」と語っている(竹宮2001:120-123)。「少女マンガがきっちりしたコマ割りから、今のような自在なコマ割りに変わってくる」きっかけとして、「心情を描く」ことを始めた大島の名前をあげた。その際のインタビュアーであった藤本は「気持ちの噴出や流れにしたがって、大ゴマにするとか、流れるようなコマにするとか、こういう気持ちの感じを出すにはどういふふうを描けばいいかと考えて、いろいろやったらああいう形になってきた」と答えてまとめている(竹宮2001:121)。このインタビューでは具体的にどの作品のどの部分を指しているのかは言及されていないが、1970年代 初頭の大島作品には次のような特徴がみられる。

図 2.11・図 2.12はそれぞれ『鳥のように』からの1ページである。図 2.11は、主人

公・山上愛が授業中にあくびをしたため立たされている場面（見開き左側）である。中段の大きなコマでは、立っている愛の姿が小さく、愛が見ている松平先生のアップが大きく、どちらも正面から同じコマの中に描かれている。この手法は、第一部の図1.26、『毎日が夏休み』の例でもみられたように、一人称的な作品に多く使われる。向かい合って立っているふたりの人物それぞれを正面から描こうとする場合、切り返しによって2コマで描くか、もしくは図2.7のように、ふたりが向かい合っていることを示すコマの上に、正面からの顔のアップで表情を見せるコマをふたつ重ねるなどの方法がある。これらの手法について、それぞれのコマがどの視点から眺められたものかを考えてみると、それらはどこかある一点から捉えられたものとなっている。しかし一人称的な作品では図1.26や図2.11のように、同じコマの中に、何かを見ている主人公の姿とその主人公が見ているものが正面から同時に描かれることがある。この場合、そのコマには複数の視点から捉えられたものが同時に描かれることとなる。それは、マンガ表現において一人称的な作品となると、とにかくその主人公の姿を描くことが必要であるために求められる手法であると考えられるが、それが可能なのは主人公に同一化して読んでいる読者が多いため、そのようなコマでも混乱せずに読みすすめることができるからであると思われる。

続いて図2.12は、愛が駅に向かって走っている場面（見開き左側）である。大好きだった松平先生が軽井沢まで女性に会いに行っているところを目撃した愛は、先生を避けるようになっていた。しかし「先生の奥さんがなくなった」という話を聞き、実はその女性が先生の妻であり、入院していた彼女をお見舞いに行っていたのだと知って走り出す。図2.12の右上のひとコマめ、背景にある木々は現在の愛の背後にあるのではなく、かつて松平先生を追いかけて行った軽井沢の森の木々である。「ピー」という小鳥の鳴き声も強い木漏れ日の光も、愛の中にある軽井沢の記憶である。その左側のふたつのコマは、その軽井沢で愛が目撃した女性、つまり「先生の奥さま」が走っている姿である。ページの下半分は断ち切りで、その「長い髪の／ほそ腕の／少女のような」女性の姿が大きく描かれ、その前に小さく現在走っている愛が描かれている。これは回想シーンではなく、現在の愛にとっての世界である。愛の目に映っているのはこの女性の姿であり、愛を取り巻いているのは軽井沢の木々や木漏れ日であり、愛の耳に響いているのは鳥の鳴き声なのである。現在の時空と過去の記憶が溶け合って、とにかくそのすべてが画面の前面に向かって走ってくる。読者はここで胸に迫るものを感じ、ますます物語に引き込まれていく。

図2.13は、『ミモザ館でつかまえて』（1973）の最終ページ（見開き右側）である。中央には主人公の園部春子のアップ、下段には春子を愛するあまり海に飛び込み、肺炎で亡



図 2.11 『鳥のように』大島弓子 (1972)



図 2.12 『鳥のように』大島弓子 (1972)



図 2.13 『ミモザ館でつかまえて』大島弓子 (1973)

くなってしまった亜麗のかつての姿が描かれている。下段に添えられている窓と一茎の草はミモザ館を示している。春子の顔の上に窓が重なり、その上に亜麗の姿、さらに一茎の草が重ねられる。春子の顔は現在、亜麗の姿は過去、窓と草はミモザ館を示すイメージ、もしくは春子の顔だけが現在であるとの3つは全て春子の心の中にあるイメージであると考えられる。言葉の位相については、上から2コマめの亜麗の父親によって発せられた言葉（吹きだしに囲まれたセリフ）の他に、春子の心の中の言葉（内語）が多く登場している。注目したいのは最終コマにあるふたつの言葉「そして／ほくは／なんとなく／幸せ」「ああ／ハピネス／トウで立ち踊れ／ああ／ハピネス／トウで立ち踊れ」である。これは過去に亜麗が歌っていた曲の歌詞の一部であり、春子がつぶやく内語とも読めるが、やはりそれよりは「半音階だけずれた言葉」「詩の位相」と考えるのが自然であると思われる。またこの黒地に白抜きの画面、横に切ったコマを並べる構成も、大島作品に類出する特徴であると言える。

このように、この時期の大島作品ではコマ自体がそれほど重なり合っているわけではないが、別々の視角から見られた光景がひとつのコマの中に描かれたり、また異なる時空に属する映像がひとつのコマの中に同時に描かれることが多いことがわかる。これらの手法は特に大島が作り出したというわけではないが、大島の作品ではそれらが頻繁に、また効果的に用いられているといえるだろう。

次に紹介したいのは、〈24年組〉といえばまず名前があげられる萩尾望都が1972年から『別冊少女コミック』誌上に断続的に連載していた『ポーの一族』である。この作品には、時空を超えて永遠に旅をする吸血鬼（バンパネラ）の一族の物語が描かれている。身体的には全く成長せず、時空を超えて永遠に生き続けることを運命づけられた一族の哀しみは、当時深い共感をよんだ。

図2.14は、その一族に加えられた主人公の少年エドガーにとって誰よりも大切な存在であった妹・メリーベルが、その正体を村人に知られたために銀製の銃で撃たれ、砂となって消えてしまう場面からの1ページ（見開き左側）である。横長に8つのコマに割られているが、倒れてゆくメリーベル、メリーベルにとっての過去のさまざまな記憶、波紋をひろげる水面、ふわふわと飛んでいる花びらのようにも泡のようにも見える装飾など、その全てがこの「現在」、この永遠のなかの一瞬に溶けているように感じられる。コマとコマが溶け合ってひとつの画面を構成しており、この中からひとつのコマを取り出して、その構成要素を分類することは難しい。まさに時空を超えていく様子が表現されているといえる。

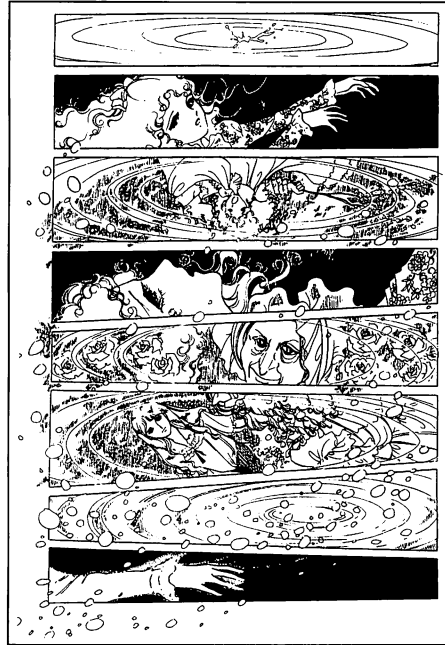


図 2.14 『ポーの一族』 萩尾望都 (1972)

この作品は70年代の萩尾の代表作のひとつであり、また最も人気を得た作品のひとつであると考えられる。藤本によるインタビューのなかで、萩尾はこの作品に触れ、主人公が吸血鬼であったことについて、「あれは要するに、世の中の生態のルールから全く外れたものが存在している時に、では私たちはどうやって自分たちの存在を確認するのかというので、あのキャラクターを設定したんです。するとけっこう、共感してくれる読者がいる。あの時は、『どこが受けたんだろう』じゃないけど、不思議は不思議だったんですね。でもお話をうかがっていると、やっぱり皆、存在の不安みたいなものを抱えているのかな。」(藤本2000:193)と語っている。このような「存在の不安」は「私たち」(=人間)のなかにも、「異端の存在」であるバンパネラの一族の中にもそれぞれあるものと思われる。「私たち」(=人間)はそれらの「異端の存在」を排除することによってしか「私たち」の存在を確認することができない。一方、バンパネラの一族は常に「異なるもの」であり、正体が判明することを恐れ、移動し続けざるを得ない。どちらの立場もやはり「不安」で、そのような「存在の不安」に「共感」が集まったものと考えられる。このような自らの輪郭がはっきりしない所在のない「不安」というものも、枠線が途切れ、画面全体が溶けて融合していくコマ構成によって示されているのではないだろうか。

またこの時期の萩尾作品の特徴は、何よりその線の「動き」にあると言える。あるひとつの線は、何かひとつのもののかたちだけをかたどっているのではない。それが髪の毛なのか風なのか水面なのか、木の葉なのか花びらなのか泡なのか砂なのか、その「動き」のなかでどのようにも考えられるような多義的な線によってすべてが描かれている。この時期の萩尾作品については、ストーリーの面でも、またこのような具体的な線やコマに関する表現の面でも、それらがその当時の読者の心象に合った深い「共感」をよぶものであったことがわかる。

『ベルサイユのばら』ではコマとコマが何層にも重なっていることが確認できた。しかし、大島弓子や萩尾望都などの作品と比較すると、『ベルサイユのばら』はそれぞれのコマの枠線や人物の輪郭など、各構成要素が比較的はっきりと区別でき、その境界が溶け合うことが少ない点が特徴であると言える。この時期の大島や萩尾の作品では、コマとコマとの重なりは『ベルサイユのばら』ほどではないが、枠線が途中で途切れたり、花びらや泡などの装飾が画面全体を覆うため、コマの分節が判然としない例が多くなる。人物、背景、形喩、音喩・・などのそれぞれの要素が一体となって不可分に結びついており、分けて取り出すことが難しいのである。

また『ベルサイユのばら』の場合、重なるコマは舞台という空間を感じさせるための演出であり、それぞれの人物の表情などをわかりやすく提示するための方法であった。そして前面に出てくるオスカルについては、とにかくその姿を見せるための工夫であったと思われる。一方、大島作品で描かれていたのは主人公である少女の、過去の記憶や想像的なイメージが現在と不可分に結びついた内面世界である。このように、同じ「重層的」な表現といってもその傾向はさまざまであることがわかる。

コマとコマの重なり、言葉の位相の重なりといった例の他にも、現在起こっている出来事、過去の記憶、空想の世界など、異なる位相の出来事が折り重なって描かれている場合もあれば、同じ時間に別の場所で起こっている出来事がいくつも重ねて描かれることもある。さらに同じコマ内にも複数の視点から捉えられたものが描かれている例もある。それ以前にはあまりみられなかったこれらの表現が、少女マンガの世界のなかでこの時期に広く一般化したものと考えられる。

一方で、これらの手法の多くがなじみのない読者には「読みにくい」と感じられることもたしかである。とくに少年マンガの客観的な描写でストーリーを押し進めていく方法に慣れ親しんだ読者にとっては、「わからない」ということにもなる。たとえば図2.12では現在の時空と過去の記憶やイメージが溶け合って構成されているが、コマの枠線がいたる

ところで途切れてかすれていることがわずかにそれを示す手がかりを与えているくらいで、とくにそのことについての説明はない。文脈からの判断とこの種のパターンに慣れていることなど、ある種の「読み方」を無意識に身につけているからこそ「読める」ものである¹⁶⁾。

2.2.2.3. <乙女ちっくまんが>

また一方で1970年代の後半には、主に雑誌『りぼん』誌上で、<24年組>とよばれる作家たちのひとつ下の世代、陸奥A子に代表されるような<乙女ちっくまんが>、<乙女ちっく>系といわれる作家たちが活躍を始める。<乙女ちっくまんが>といわれる作品は、それまでの少女マンガでは描かれていなかったような「普通の女の子の普通の恋愛」を描く点が特徴である。これまでの少女マンガはヨーロッパが舞台になっていたり、日本が舞台であっても時代を遡っていたり、ドラマチックな展開がさまざまに用意されていたりと、大半が「非日常」の世界を描くものであった。しかし、<乙女ちっく>系の作家たちは、とりたてて美人であったり秀でていたりはしない「普通の女の子」たちが、好きな人との関係をめぐって一喜一憂する日常をていねいに描いて読者の支持を得た。ここでは<乙女ちっく>系の作家として代表的に語られる陸奥A子の作品を取り上げる。陸奥の作品をみ

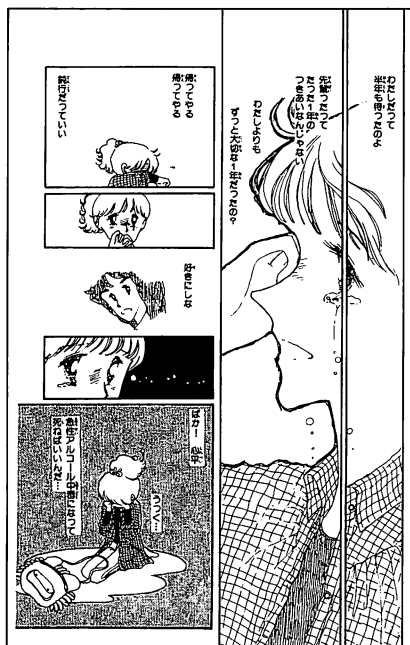


図 2.15 『すこしだけ片思い』陸奥A子 (1978)

ていくと、そのコマ構成は、1970年代の後半の時点でも比較的シンプルであったことがわかる¹⁷⁾。

図2.15は、1978年の『りぼん』に掲載された陸奥A子による短編『すこしだけ片想い』からの1ページ（見開き左側）である。高校3年生の美意子は、半年も会っていなかった鎌倉で下宿中の大学生の彼、心平を訪ねた。美意子は3か月間に47通もの手紙を出していたが、心平は筆無精でほとんど返事がなかった。学校を休んでまで会いに行ったというのに、心平の部屋には彼の友人が来ており、さらに別の先輩に会いに彼らは飲みに出かけてしまう。図2.15は、美意子はすねていたが心平たちは出て行ってしまい、ひとり残された彼女が部屋で泣いている場面である。まず右側に大きく美意子の泣き顔のアップが描かれている。左側には小さなコマで、さらに美意子の泣く様子、さらに左側の上から3コマめは枠なしコマで「好きにしな」と言い残して出ていった心平の顔が描かれている。ここは、美意子が回想しているイメージである。言葉の面では、多くのコマに「わたしだっ／半年も待ったのよ」などの彼女のつぶやきのような内語が入っている。このように主人公の内語が重要な位置を占める点も特徴である。また、ここではどのコマにも背景はほとんど描かれておらず、左下の2コマ以外は白く空白になっていることがわかる。陸奥の作品ではコマとコマが重なることは少なく、また大島や萩尾のように時空が溶け合ったり、人物の一部と形喩や背景が溶け合って要素として取り出せないような多義的な線は見られない。

陸奥の作品にみられる軽い絵柄やシンプルなコマ構成は、現在の「ヤング・レディス誌」の系統に直接つながっているように思われる。「ヤング・レディス誌」とは、10代向けの少女マンガ誌と成人向けのレディースコミック誌との中間層をターゲットにした雑誌群であるが、事実1990年代以降、陸奥は活躍の場を『ヤング・ユー』というヤング・レディス誌に移している。ヤング・レディス誌については後に詳述するが、白い背景によるシンプルな画面構成に特徴がある。もちろん、1970年代後半の陸奥の作品と1990年代以降の陸奥の作品を比較すると、ひとつひとつのコマが大きくなり、人物も大きめに描かれるなどさまざまな変化がある。また、星や泡がふわふわと飛ぶことがなくなるかわりに背景が白っぽくなって空白が生かされており、より大人っぽくシンプルになっている。しかし、この時期にデビューし、現在ヤング・レディス誌で人気を誇る岩館真理子やくらもちふさこのデビュー時、1970年代後半の作品は現在の彼女たちの絵柄や画面構成とは全く違っている。そのような例と比較すると、陸奥の作品はほとんど変わっていないような印象があり、数年ごとに目まぐるしくスタイルを変えていく作家が多いなかにあって興味深い例であると

言える。

ここまで見てきたように、1970年代の少女マンガにも、異なる指標を指し示すさまざまな流れが混在していたことがわかる。1980年代にはこの傾向がさらに加速していく。

2.2.3. 1980年代の作品

では次に1980年代の作品をみてみよう。1980年代に入るとジャンルの細分化が加速し、新雑誌の創刊が相次ぐ。その全体像をまとめて捉えることが困難になっており、ここで取り上げるものもさまざまな流れのなかのごく一部ではあるが、いくつかの流れを確認しておきたい。まずは、<乙女ちっく>系の作家たちと世代交代をするかたちで1980年代の『りぼん』で人気を集めた『ときめきトゥナイト』（池野恋）、「重層的」なスタイルの頂点を極めたとされる『ホットロード』（紡木たく）をはじめとするいくつかの作品、読者たちのあいだに「前世」ブームを起こした『ぼくの地球を守って』（日渡早紀）、そして1980年代の後半から次々と創刊されたヤング・レディス誌の作品群である¹⁸⁾。

2.2.3.1. 『りぼん』誌上での世代交代

先の節で紹介した陸奥A子などの<乙女ちっく>系の作家たちと世代交代するかたちで1980年代の『りぼん』誌上で人気を得たのが、1982年から連載が開始された『ときめきトゥナイト』（池野恋）であった。この作品は、<乙女ちっく>系の作家たちが描いていた「普通の女の子の普通の恋愛」を描いたものではない。主人公の江藤蘭世が吸血鬼と狼女を両親に持つ怪物一家の娘であり、かみつくと相手に変身するという設定であることに象徴されているように、「魔法もの」といわれるような、「非日常」を描くファンタジーとなっている。この作品は、ジャンルの細分化、相次ぐ新雑誌の創刊のなかで、『りぼん』がより若年層である小学生をはっきりとターゲットとして捉える路線を取るようになるその過程で生まれたものであると言えるかもしれない。また連載といっても期間が短い『りぼん』には珍しく、この作品はコミックスが30巻まで続き、主人公も3代まで交代した。

図2.16は、物語の前半部、主人公・蘭世が大好きな同級生・真壁俊の夢の中に入っていく、自分が「人間ではない」ことを告白したあとの場面からの1ページ（見開き右側）である。まず、一番上の横長のコマに見つめあう二人の顔が入っている。その下、右側には抱き合う二人の姿が白い背景と黒い背景とでふたつ重ねられており、さらに「おまえ」「おかしいぞ」という真壁俊による吹きだしに入ったセリフ、「真壁くん！」という蘭世の心の叫びが重なる。中央のコマには蘭世の前髪と目と鼻だけが入っていて、「真壁く

ん・・・」と添えられている。左のコマとは一本の線を挟んで並んでいる。この作品ではこのように、物語が盛り上がる場面で間白なしにコマを並べる手法をたびたび用いている。

また、この作品の特徴はもう一点、ほとんど全ての登場人物の内語が描かれることである。内語は一般的には主に主人公が語るものであるが、この作品では主人公の蘭世、真壁俊、蘭世の父親、母親、弟、死に神、魔界の大王など、登場する人物ほとんど全ての内語が登場する。図 2.17は、真壁俊が魔界の王子であったことが判明したが、彼が生まれ変わって赤ん坊の姿になってしまったために、蘭世が彼を守ってこうと決心する場面からの1ページ（見開き左側）である。上段の左のコマに描かれている内語は、ウェーブのかかった長髪で帽子を持っている男性、「死に神さん」（ジョルジュ）のものである。下段の右側に細かい水玉模様のスクリーントーンに囲まれている「おまえってやつは」の部分も同様にこの男性、ジョルジュのものである。そして、蘭世が赤ん坊（生まれ変わった真壁俊）を抱いているコマのとなりには、大きな空白部分のうえに「これから」「いったい／どうなるの」というこんどは蘭世の内語が入っている。この部分は、枠なしの空白コマ、間白の拡張と考えられる。下段左の3つのコマはすべて蘭世の内語のみで構成されている。このように、この作品では同じページ内でも内語の主体、内語の話者がくると変わる

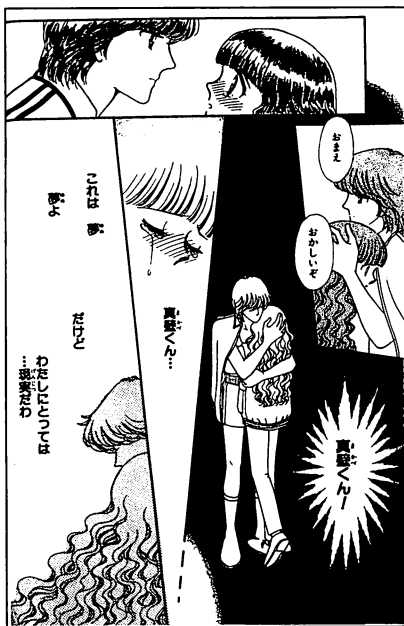


図 2.16 『ときめきトゥナイト』池野恋 (1982)



図 2.17 『ときめきトゥナイト』池野恋 (1982)

ことがめずらしくない。その際、内語の主体が誰かを判断する手がかりとなっているのは、もちろんストーリーの文脈から察する部分が多いが、もうひとつはその内語の話者が同時に画面に登場していることが多いという点であると思われる。

2.2.3.2. 「不良」への憧れ

次に、1980年代後半に『りぼん』よりももう少し上の中学生以上の読者に人気を得た作品を取り上げたい。1970年代の前半部で確認した「重層的」なコマ構成の手法は、少女マンガ独特の表現スタイルとして広く定着したが、この「重層的」な傾向は紡木たくによる『ホットロード』(1986)などの作品で頂点を迎えるとされる(大塚1994)¹⁹⁾。

図2.18は『ホットロード』から、中学2年生の主人公・和希が、友達に自分の両親との関係について話している場面の見開きである。コマ構成をみてみると、まず、右ページの上のコマ①は枠線のない断ち切りコマで、その下のコマ②は、右側の線がない部分枠なしコマとなっている。次に間白が拡張されたような枠なしコマ③が続き、バイクに乗った少年たち(和希たちの友達)の姿が描かれている。その下には、話している和希の顔の一部と友達・絵里の顔が描かれた横長のコマ④が重なっており、その下の間白の拡張された部分⑤には、和希のマンションのリビングルームのドアの一部、そして一番下には和希の横顔が描かれた左右の枠線がないコマ⑥がある。このコマ⑥と上のコマ⑤との境界には間白がなく、一本の線が引かれているだけである。これらのコマの上には、吹きだしに入ったセリフが4つ、コマの枠線にそれぞれ重なるかたちで浮いている。

続いて左側のページは、上のコマ⑦が上部と左右が断ち切りになった部分枠なしコマ、その下の間白が拡張された部分は和希のアップが入ったコマ⑧となる。その上に重なっているのが横長のコマ⑨、さらに、その下の枠なしコマ⑩、和希と絵里の顔が入った細い横長のコマ⑪が重なるように続く。一番下のコマ⑫は、下部と左右が断ち切りの枠なしコマとなっている。

コマ①にはコンビニに近付いてくるバイクが遠景で描かれており、その右側に別の場所で友達と話している和希の横顔が重ねられている。コマ②とコマ③にはバイクに乗った少年たちが近付いてくる様子が描かれているが、この段階でこのバイクの姿はまだ和希たちの視界には入ってきていない。(コマ③でバイクの後ろに乗っている少年が、和希たちに気付いたと思われる。)コマ④では、和希と絵里が話している状況、和希の話す内容の深刻さに少し驚きながら耳を傾けている絵里の表情が描かれている。注目したいのはコマ⑤で、「こんな時も ドキドキ してしまう」という和希の内語が入ったこのコマには、和

希が母親とふたりで住んでいるマンションのリビングルームのドアの一部が描かれており、これは和希の家庭をあらわすイメージ映像、もしくは和希による回想であると思われる。和希は、いつも家庭では「ひとりぼっちのような気がして」、不安な気持ちであるために、この大事な友達にプライベートな自分自身のことを話すという緊張する場面でもこの不安な情景が浮かんでくるのかもしれない。

次に左側のページの上のコマ⑦では走ってくるバイクと座って話している2人が遠景で同じ画面に入っている。続くコマ⑧は和希のアップ、コマ⑨では和希の後ろ姿の一部と近付いてくるバイク、和希の内語が描かれている。そしてコマ⑩で、エンジン音を鳴らすバイクの前輪とともに、少年の側から見た和希たちの姿が描かれ、コマ⑪には、ようやく少年たちに気付いた絵里と和希の横顔が入っている。その絵里が見ているのが、コマ⑫に描かれた少年（のちに和希の恋人となる春山）の姿である。

ここでは、同じ時間内に、異なる3つの場面が同時に進行していると考えられる。まず、和希と絵里が話している場面があり、同時にその会話している和希とは別の位相に「ドキドキしてしまう」自分を振り返っている和希の心の中の世界がある。さらに、その話している2人のほうに近付いてくるバイクの少年たちの時間も同時に描かれる。それらがコマ構成の面でも、コマの中に描かれる絵としても、さらに言葉の位相でも、すべて幾重にも

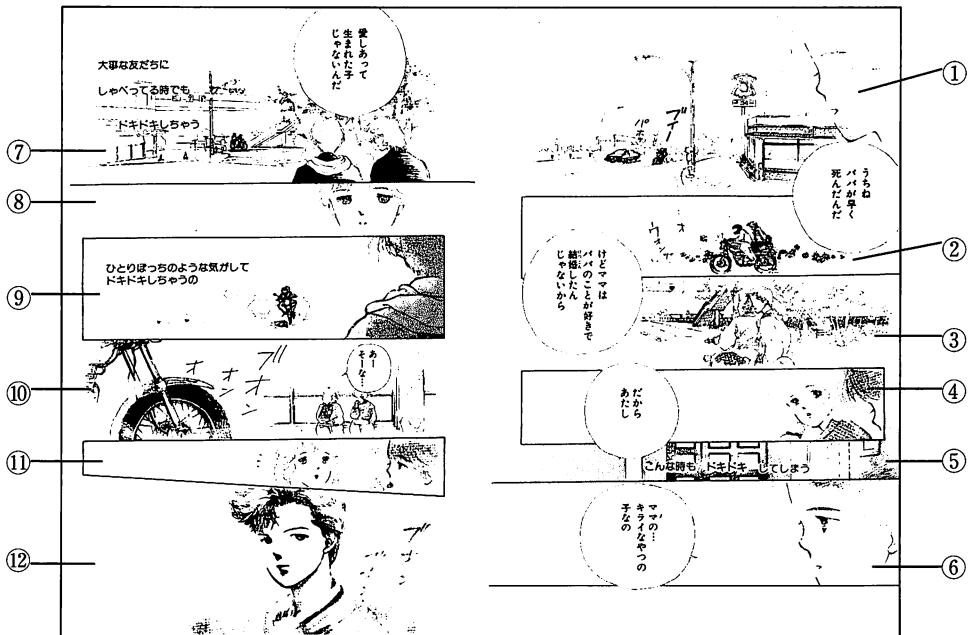


図 2.18 『ホットロード』 紡木たく (1986)

重なりながら描かれることで、まさに「重層的」な世界を作り上げていると言えるだろう²⁰⁾。

また、1980年代後半には、この『ホットロード』をはじめとする紡木たく作品の他にも、『別冊マーガレット』や『別冊フレンド』などの月刊誌に連載された松本美緒やいくえみ綾などによる、よく似た傾向をもつ一連の作品が人気を集めた。

次にそれらの作品のなかから、1990年12月号と1991年1月号の『別冊マーガレット』に掲載されたいくえみ綾による『ベイビーブルー』を紹介したい。この作品では1回目と2回目で主人公ともいえる内語の語り手が変わっており、1回目の主人公は中学2年生の晴美、2回目の主人公は晴美がよく通う雑貨屋の店員、上田であるといえる。

図2.19は連載2回目からの1ページ(見開き右側)である。まず、一番上のコマ①に塾で講習を受けている晴美の姿、「じゃあ／ここまで」「なにか質問／ないですか」という講師による吹きだしに入ったセリフが描かれている。このコマは上部と右側が断ち切りで、部分枠なしコマとなっている。さらにその右下の晴美のアップのコマ②、その下の間白の拡張とも枠なしコマとも考えられるコマ③には、晴海がノートに落書きする様子が描かれている。続くコマ④では右側と下部で一部枠線が途切れて晴海の笑う表情がコマからはみ出している。その左にある縦長のコマ⑤は、左右の枠線が途切れて上部の枠線がない

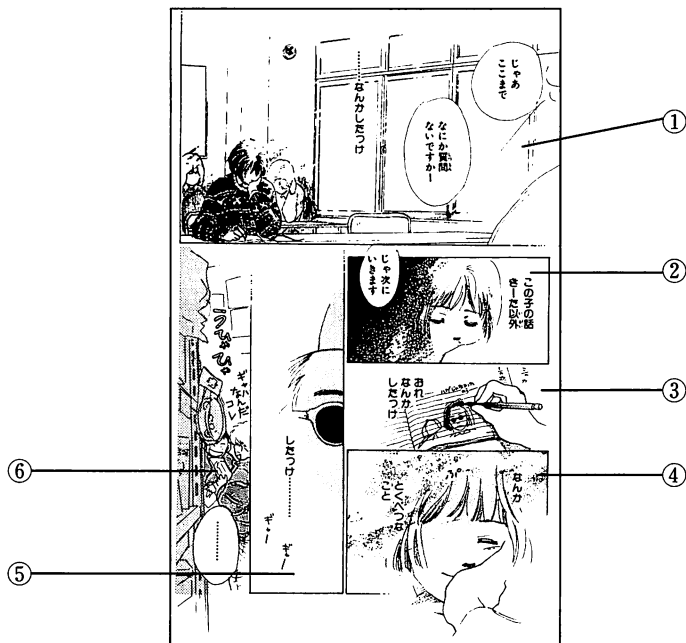


図 2.19 『ベイビーブルー』いくえみ綾 (1990)

部分枠なしコマとなっており、雑貨屋で店員をしながら考え事をしているサングラスをかけた上田の顔の一部が描かれている。左下のコマ⑥は枠線がないが、左側はスクリーンでぼろぼろながらそのコマの輪郭が示されているといえる。そこに描かれているのは、上田が見ている店内の状況である。また、ここでコマ①からコマ⑤まで重ねられている「・・・なんかしたっけ」、「この子の話きーた以外」などの内語は、すべてこの回の主人公となる上田が雑貨店で店員をしながら考えている内容となっている。

この部分では、同じ時間に進行している4つの位相の異なる状況が描かれていると考えられる。まず、吹きだしに入った「じゃ次にいきます」などの講師のセリフが主に構成している塾で講習が行われている様子、その話を聞かずにノートに落書きをしながら「・・・ぷ」と笑っている晴美にとっての世界、働いている雑貨店の店内で「・・・なんかしたっけ」と考えている上田の頭の中の世界、そして子供達が好き勝手に騒いでいる上田が働く雑貨店の様子である。これらの同時に進行する4つの状況が、すべてこの1ページに描かれている。

これらの作品にみられるコマ構成の特徴は、ページの隅まで絵が入った断ち切りコマ、枠線のないコマ、部分的に枠線が消えてなくなっていくコマなどを頻繁に使用する点にある。夏目は「枠なしコマと部分枠なしコマ」の説明の部分で『ホットロード』を参照しており、それらは「周囲の他のコマの枠線や、ページの縁によって形を決定される」ものであり、「その形に沿って普通のコマに準じた圧縮／開放の機能をもつが、枠線の強い規定性を緩和する特性があるので、枠線を失った分だけ曖昧な印象をつくる」としている（夏目1995：198）。これらの作品ではこのような「枠なしコマと部分枠なしコマ」が常態化しており、その線の細さや柔らかさ、繊細な淡いタッチなどのもたらす効果も含めて、全体として時空が曖昧に浮遊しているような印象がある。

最も一般的な四角い枠線で囲まれたコマを隙間をつくって並べていく手法は、あるひとつの時間と空間をそのコマの中に封じ込め、時間的な継起で物語をすすめていく機能を持っている。一方で、これらの作品に断ち切り、枠なしコマ、部分枠なしコマの多用や間白の大幅な拡張がみられるのは、ひとつのコマの中に、あるひとつの時間と空間をはっきりと区切って閉じ込めてしまうことができないからであると思われる。ひとつのコマに描かれている場面は、常に同時にさまざまな違った側面からも捉えられ、それらが全体としてひとつの時空をつくっている。例えば、図2.19では、コマ①からコマ④までの塾の講習という場面、そのなかで落書きをして別のことを考えている晴美と、コマ⑤に描かれている雑貨店での上田とは、その重なる内語によって明らかにつながっており、同じ時間内に、

別々の場所で進行している事態であることがわかる。また考え事をしている上田が描かれたコマ⑤と、店内で騒いでいる子供達が描かれたコマ⑥は、同じ時間内の2つの側面が描かれたものと考えられる。そうすると、それらを四角い枠線で囲って時間的な継起によって並べることはできない。そのような多重現実的ともいえる世界観を矛盾なくコマで構成していくために、このような手法が使われているのではないだろうか。

2.2.3.3. 「前世」への関心

一方、<24年組>からの流れを継ぐともいえる、よりファンタジー色の強い雑誌として人気があった『花とゆめ』誌上では、1987年から連載された『ぼくの地球を守って』(日渡早紀)などをきっかけに、「前世」を描く作品に注目が集まる。そのような別の時空に存在する自分、分身ともいえる「前世」の姿に関心を寄せる感覚は、2002年現在でも、第一部で取り上げた『ZERO』にみられるように根強い支持を得ている。

『ぼくの地球を守って』について考えてみると、そのコマ構成は先にみた『ホットロード』をはじめとする一連の作品群と比べると、比較的枠線がはっきりした、安定したコマ構成が採用されていると言える。安定しているといっても、もちろん少年マンガにみられるような定型的なコマ構成ではなく、少女マンガとして一般的な、重なるコマや装飾的なコマ、間白の拡張などが随所にみられるコマ構成である。しかし、先にみた『ホットロード』や『ベイビーブルー』のような、枠なしコマや部分枠なしコマの多用、途切れていく枠線、同時的に幾重にも重層する時空の提示などはほとんどみられない。

その理由のひとつとしては、おそらく、描かれる時間が「前世」であったり、場所が「月」であったりするような、文字どおり「異世界」を描く作品では、そのことがわかるようにある程度説明的に時空の意味付けをはっきりさせながら描かなければ、全くわけがわからなくなるからであると思われる。逆にいえば、前項でみた作品が時間と空間を重層的に提示できるのは、それらがすべて一般的な読者にとっては身近な「現実」の、日常生活の中のできごとを描いているからであり、ファンタジーやSFとは設定が違うからであるとも言える。1980年代の項の初めに紹介した『ときめきトゥナイト』なども同様に、ひとつひとつのコマの枠線自体ははっきりしていた。『ときめきトゥナイト』では、「魔界」に行くことも、過去や未来への異なる時間に扉ひとつで移動することも、人の夢の中に入っていくことも、すべて簡単にできる設定になっている。しかし、『ポーの一族』のような、異なる時空を永遠に旅するそのこと自体が主題になっている作品とは違って、その設定の中でのストーリーの展開、いろいろなエピソードを描くことが重要であるために、や



図 2.20 『ぼくの地球を守って』日渡早紀 (1987)

はりできるだけひとつひとつのコマに描かれている時間と空間が、どの時間のどの空間に属しているのかをはっきりさせておく必要があるものと思われる。そのためにコマの枠線が比較的是っきりしていると考えられる。

ここでは、後に説明する問題との関係で、コマとコマの間に隙間なくコマを並べる手法が取り入れられている場面を紹介しておきたい。図 2.20は、『ぼくの地球を守って』の前半部、前世での友人同志が集まって「同窓会」を開いている場面からの1ページ（見開き左側）である。この作品では、すでにこのように、全く間白なしにページを2分割、3分割する例が何度かみられる。このような手法がだんだんと一般化していっている様子がみてとれる。

2.2.3.4. ヤング・レディス誌の登場

さらに1980年代後半には、少女マンガの読者の成長にともなって、10代向けの少女マンガ誌と成人向けのレディースコミック誌との中間的な読者をターゲットにした「ヤング・レディス誌」とよばれる雑誌群の創刊が相次ぎ、人気を集めた。これらの雑誌群の成功の背景には、読者の加齢にともなうニーズの変化とともに、描き手となる作家たち自身も10代向けの少女マンガ誌の専属を離れて自由なテーマで描けるような次なる場所を求めてい

たという事情がある。先に述べた陸奥A子もその活躍の場をヤング・レディス誌に移した作家のひとりだが、最もヤング・レディス誌的な作家のひとりとしては岩館真理子があげられると思われる。

例えば、ヤング・レディス誌の元祖ともいえる『ヤング・ユー』編集部に対するインタビューのなかで、不定期連載が多い『ヤング・ユー』では毎号違う作家が描くことになるが、その組み合わせなどはどう決めていくのかといった主旨の質問に対する答えとして、「本誌連載中の『うちのママが言うことには』で、講談社漫画賞を受賞した岩館真理子さんなどには毎月でも書いてほしいわけですよ。」(松岡編1992:297)といった言葉があり、連載してほしい作家としてまっ先に岩館真理子の名前があげられている。

ここでは、このインタビューでも言及されている岩館真理子の作品『うちのママが言うことには』の序章ともいえる『眠るテレフォン』から1ページ(見開き右側)を紹介したい。図2.21は、『うちのママが言うことには』で主人公となる北風けいとが、彼女の友人あてに電話をかけてきた男性の声を思い出している場面である。右上のコマに描かれている女性がけいとであり、「もう一度だけ逢いたい」というのは、電話でその声の主が話した言葉である。この作品では、基本的にはこのページの下のコマのように、四角いコマが隙間(間白)を挟んで並ぶ、定型的なコマ構成によって物語が進行していく。しかし、1話の間に数度、この部分でみられるような、間白が拡張されているとも考えられる白い画面の中に内語が重ねられ、少し詩的な主人公の独白が描かれる場面がある。図2.21では、けいとが電話の声を反芻しながら雪の中で物思いに耽っている様子が描かれている。

ヤング・レディス誌における表現スタイルの特徴としては、何よりシンプルなコマ構成や、「白い画面」といわれるような背景の白さが指摘される²¹⁾。コマ構成に関しては、ひとつひとつのコマが大きめでかなりシンプルなものである点が特徴であるが、コマとコマは全く重ならないわけではない。

図2.22は、『うちのママが言うことには』からの1ページ(見開き左側)である。1ページの中に、木やプレゼントの一部、大学の校舎などが描かれたさまざまな形のコマが5つ浮かぶように配置されている。その間の間白ともいえる白い部分と、下の2コマではコマの内部に、主人公けいとの内語が書き込まれている。下の2コマは、コマとコマが一部重なっている。この場面の前に、けいとが「誰かにプレゼントをあげたくなくて」ハンカチを買うというエピソードがあり、ここでは、「その相手が誰だったのか」「あの時 わかった」ということがけいとの内語によって示され、「その相手」である川崎の姿、けいとが買ったプレゼント、けいとと川崎が通う大学の校舎などがいくつか描かれている。この



図 2.21 『眠るテレフォン』岩館真理子 (1988)

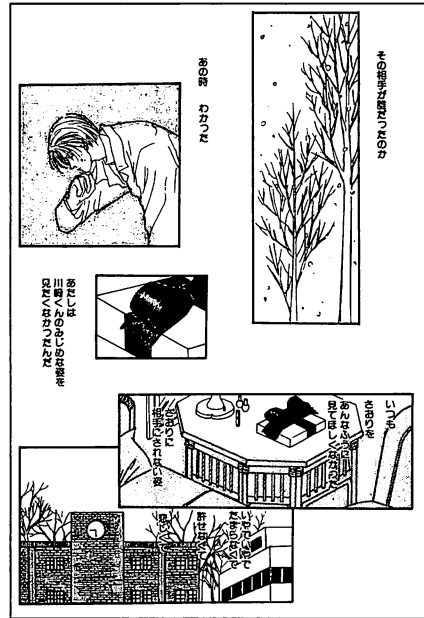


図 2.22 『うちのママが言うことには』岩館真理子 (1988)

ページについては、1ページ大で断ち切りにされた真っ白な大きなコマの中に、いくつかの小さなコマが内包されているとも考えられ、ここでは、これらの内語やコマがすべて合わさって、1ページ全体でけいとの内面的な世界が表現されているといえる。この場合、コマの持つ時間分節の機能が後退し、コマは時間的な継起によって並べられているのではなく、ゆるやかに拡散された時間のなかで浮かんでくるいくつかのイメージが拾い上げられていると考えられる。これは、夏目が「少女マンガが得意とする内包と重層」という項目で示した、「内面の時間を強調することで、逆に話の中の日常的な時間を内面に含み込んでしまう」(夏目1997:158) ような例として典型的なものであるといえる。

ここで注意しておきたいことは、図 2.21の雪の中で物思いに耽るけいとを描いた場面が、その下の2コマでけいと結婚相手となる英太郎が登場し、「おいおいおい」「なに考えてんだよ／さっきから呼んでんのに」という吹きだしに入ったセリフと、「こんなに雪のつけちゃって」という手描きの言葉で「つつこみ」を入れることによって、コミカルな場面に転換していることである。岩館作品では常に、このように主人公の内面世界が、その世界への深い没入によって描かれるだけではなく、それを「笑い」に変えるような客観的な視点が同時に並行している点が大きな特徴となっている。

この作品が掲載された『ヤング・ユー』や、『ヤングロゼ』などのヤング・レディ誌誌について、石田(1992)は、ヤング・レディ誌の「文体」は、「少女マンガ(少女向け雑誌に掲載されている本当の)よりも<少女マンガ>らしい」ものであり、「みごとなまでにその<少女制>を踏襲している」と述べている。また、大塚も、従来の<少女マンガ>の表現スタイルは、これらのヤング・レディ誌に「かろうじて継承され」ているとする²²⁾。図2.23は、『うちのママが言うことには』の連載が開始された1988年当時の『ヤング・ユー』の広告である。そこには、「ヤングユーを読む人は／オンナオンナしていたり／オンナのオンナのこしていたり／要するに『かわいい人』が多いです。／ほんとの話」、「YOUNG YOUはこのラインナップで『かわいい女』の世界を創っております」などと書き込まれている。これらのコピーをみると、たしかにそれらがグロテスクなほどに「女制」に閉じ込められた女性像をあらわしているかのように思われる。しかし、先に述べたように、ヤング・レディ誌を代表する作家ともいえる岩館の作品において、常にその「かわいい女」である自分を客観的に眺め、「笑い」に変えていくような視点が忘れられていないという点は強調しておきたい²³⁾。

ここで紹介した例は1980年代後半から1990年代前半までの岩館作品の特徴であると同時にヤング・レディ誌にみられた典型的なスタイルであった。岩館作品にも、またヤング・レディ誌のスタイルにも、1990年代後半から少しづつ変化がみられる。とくに岩館

YOUNG YOUはこのラインナップで「かわいい」女の世界を創っております

山下和美
倉持知子
原田智子
岩館真理子
小椋冬美
榛野なな恵

ラインナップまだまだつぎます
篠有紀子 坂井久仁江 中野純子 安積棍子 小塚敦子 花田祐実 三谷美佐子……

やっぱり「かわいい人」の本ですね。YOUNG YOUは

ヤングユーは毎月8日発売 250円

ヤングユーを読む人は
オンナオンナしていたり
オンナのオンナのこしていたり
要するに「かわいい人」が多いです。
ほんとの話

図2.23 『ヤング・ユー』の広告(1988)

作品については、白い画面や詩的な独白はより抑えられたものとなり、定型的なシンプルなスタイルが全編に続く傾向がある。さらに、それにともなってコミカルな要素がより強くなってきている作品と、シリアスな、心理的サスペンスに近い作品とが分かれていっていると考えられる。また、この最もヤング・レディス誌的な、ということつまり、最も少女マンガ的な作家であるともいえる岩館真理子が、近年では青年誌にも連載を持つようになってきている。1999年から2000年にかけては、青年誌である『新マグナム増刊』に『月と雲の間』を連載した。それらの作品では、やはり掲載誌に合わせてそのテーマの選び方なども工夫をしている様子がみられるが、詩的な内語などは全くなくなっているわけではなく、一部で生かされている。ヤング・レディス誌で連載される他の岩館作品と比較しても、スタイルを大きく変えているというわけではない。青年マンガと少女マンガとの距離が、ここにきて大幅に縮まっていることを示しているようで興味深い²⁴⁾。

2.2.3.5. 1980年代にみられるその他の流れ

ここでは、今回取り上げられなかった1980年代にみられたいくつかの重要な傾向について簡単に触れておきたい。まず、1980年代には、1970年代に登場した同人誌が「コミケット」などの同人誌即売会を中心にその規模を大きく拡大した。とくに少年誌『ジャンプ』に連載された『キャプテン翼』のパロディを描く作品が急増したことなどがそのきっかけとなっている。その表現スタイルは少年誌を真似て描くために少年誌の影響を受けているが、描き手が少女マンガにも親しむ女性である場合が多いために、少女マンガのスタイルと少年マンガのスタイルが融合したような独特の作風となっている。その流れは現在の少女マンガのスタイルにも大きな影響を与えている。

またその他にも、1980年代から90年代前半にかけて「レディース・コミック」といわれる性描写が頻繁に登場する成人女性向けの雑誌が次々と創刊され、OLや主婦をはじめ、大人の女性の間でブームとなった。一方で、「コバルト文庫」のシリーズに代表されるような、「ジュニア・ノベルズ」とよばれる少女マンガ風の小説が数多く生まれる。表紙は少女マンガのイラストで飾られることが多く、かつての「少女小説」ともまた違ったスタイルで、奇想天外なストーリーやドラマが次々と展開されるそれらの作品が続々と出版され、こちらは中高生の間で広く支持された。

また1980年代には、青年誌やマニア誌など少女マンガ誌以外の雑誌からデビューする女性マンガ家が多く登場した²⁵⁾。一例としては「ニューウェーブ」とよばれる作家たちと同世代の高野文子や、初期には「女の子エッチマンガ家」と言われていた岡崎京子や桜沢エ

リカなどがあげられる。それらの作家の中には後にヤング・レディス誌などに逆輸入された作家も多く、またファッション誌や情報誌などさまざまな媒体に連載を持った。それらの作家たちの活躍やその活動の仕方が少女マンガ誌出身でない作家たちの活動の足場をつくったのであり、1990年代以降の少女マンガの流れを考えるうえでも重要であると思われる。

2.2.4. これからの課題

ここまで、1950年代から1980年代までの少女マンガの変遷をごく簡単に振り返った。ここで、いくつか気付いたこれからの課題についてまとめておきたい。

まず、これまでの少女マンガの表現スタイルの変遷をこのようなかたちで振り返ろうと試みて感じたことは、少女マンガに関してこれまで語られてきたことというのは、実は一部の限られた作家の、限られた時期の、限られた作品だけだったのではないかということである。ここでも取り上げたように、多くの言及があるのは萩尾や大島、竹宮、山岸ら「24年組」の一部の作家（の一部の作品）、そして大塚がくり返し指摘した<乙女ちっく>派の陸奥A子らの作品や、80年代では紡木たくによるいくつかの作品などである。それ以外では、少女マンガ誌出身ではない高野文子、岡崎京子などの作家が例外的によく取り上げられている。

なぜそれらの作品がよく言及されているのかということ、やはりそれらの作品が少女マンガの歴史的な変遷の中である重要な分岐点になっていたり、何らかのはっきりとした変化を示す特徴を持っているからである。もちろん今後もそれらの作品の分析をすすめることが重要であるのは間違いないが、今後の課題としては、同時に、それらのはっきりとした変化があらわれてくる過程、変化と変化との「間」をていねいに埋めていく作業も重要であると思われる。

とくに今回問題として取り上げた「重層的」なスタイルについては、コマとコマが重なるようになったのがどの時期からなのかということがはっきりしなかった。1970年代初頭にはすでにコマとコマが重なっていることはわかるが、その経緯がよくわからなかったのである。それらは今後、過去の雑誌などをさらにていねいに確認しながら調べていく必要がある。

またもう一点指摘したいのは、最も初期の段階、少女マンガの黎明期に活躍した、いわゆる「古典的な少女マンガ」あるいは「保守本流」とよばれるような作家たちの作品について語られたものは意外と少ないということである。とくに1950年代から1960年代にかけ

て、手塚的ストーリーマンガの影響だけでなく、抒情画、少女画の流れを多分に汲んだスタイルで、貸本などでも活躍した矢代まさこ、牧美也子、わたなべまさこ、西谷祥子、細川智栄子などの作家たちについてはあまり語られていないように思われる。彼女らは1950年前後から1980年代に入っても、さらに作家によっては現在までも現役で活動を続けており、少女マンガの変遷を考えるうえで欠かせない重要な位置を占めている。しかしそれらの作家に関しては、まとまった作品分析や作家論が驚くほど少ない。さらにその点とも関連して、少年マンガにはみられない少女マンガならではのスタイルが生み出された経緯を探る意味でも、竹久夢二から中原淳一、高橋真琴らへと続いていく抒情画、少女画と少女マンガとの影響関係にも注目したい。それらの分野では、今後まとまった研究が期待される。

その他、1980年代にジャンルがさまざまに細分化していく状況やその全体像、「24年組」といわれる作家たちの1980年代以降の変遷、さらにこれから述べていくこととなる1990年代に生じた変化など、今後の課題は多い²⁶⁾。

2.3. コマ構成の変化

さて、ここからは1990年代以降の作品を取り上げていきたい。前項で確認した例は、これまで指摘されてきた「重層するコマ」という少女マンガのコマ構成の特徴と大きく矛盾するものではなかった。しかし先に述べたように、90年代半ばから、このコマとコマが重なるという少女マンガのスタイルに変化がみられるように思われる。

1970年代後半から1980年代、90年代にかけては、「情報による<世界>解釈の複数並立」「単一の疑似環境から複数の<世界>並立へ」（宮台他 1992）といった言葉にも示されているように、さまざまな分野でジャンルの細分化が著しく進むという事態が起きた。少女マンガについても同様に、1975年前後から始まった少女マンガ雑誌のジャンルの細分化が加速し、新雑誌の創刊が相次ぐ。1995年の時点でも少年誌は23誌、少女誌は45誌にのぼっている（ショット1998：70）。少女マンガ内部にもさまざまなサブ・カテゴリーが存在している現在では、ひとつの表現スタイルが少女マンガというジャンル全体を席卷するといったような現象が起こるとはもはや考えにくい。少女マンガの表現スタイルも多様化し、「少女マンガの『文体』」といったかたちでひとつのまとまったスタイルとして捉え得るものではなくなっている。しかし、ゆるやかに変化は現れており、それらのサブ・カテゴリーを超えて見受けられるある流れがある。

ここではそのような「変化」を捉えるための手がかりとして、とくにコマ構成に注目していきたい。

詳細な検討には遠く及ばないが、ごくおおまかに考えて4つの傾向が指摘できる。

- (1) コマとコマの間に間白をつくらずにコマ構成する作家の登場
- (2) 10代向けの少女マンガ誌にみられる変化
- (3) 「24年組」とよばれる作家たちのその後の変化
- (4) 少女マンガ誌出身でない作家たちの活躍

以下、それぞれの項目について考えていこう。

2.3.1. コマとコマの間に間白をつくらずにコマ構成する作家の登場

マクラウドが<連続性>を「マンガ」の基本条件と考えたように、コマを連続させることはマンガにとって最も基本的な条件となっている(マクラウド1993:10-31)。通常、このコマとコマの間には隙間=間白が設けられる。「間白」とは、コマとコマの間の隙間を指して夏目が名付けた造語である(夏目・竹熊他1995)。少女マンガにおいても、基本的には間白をもたせるコマ構成が採用されている。しかし一方で、1990年代以降の少女マンガには、間白なしでコマを連続させて描く手法が広く取り入れられるようになってきている。コマとコマとを一本の線で分け、隙間をつくらない「間白なし連続コマ」とでもよべるような手法が増えてきているのである。

この手法は、70年代、80年代の作品にも多くの例があるが、それらは、間白をとりながらコマを連続させている作品のなかに、ストーリー上の効果をねらって一部取り入れられるものであった(図2.16、図2.20など)。時間軸を混乱させたり、イラスト的な視覚効果をもたらす目的で使用されていたのである。また、使用される頻度としても、数十ページの作品のうち1ページに登場するかしないかという程度のものであり、だからこそ、それなりに劇的な視覚的効果を生むものであった。しかし1990年代以降の少女マンガにおいては、その手法の使われ方が以前とは異なっているようである。

そのような変化の最も端的な例として、全編を通じてコマとコマの間に間白を全くつからないコマ構成を採用する作家の登場が指摘できる。間白をつくらず、一本の線でコマとコマを分節する作品といえ、これまではかなり実験的な作品に限られていた。しかしここで取り上げる例は、メジャーな少女マンガ誌、ヤング・レディス誌などで人気を得ている作品であり、それらは特に実験的なものではない。ここから、いくつかの例をあげて説明していこう。

2.3.1.1. くらもちふさこ

くらもちふさこは、1992年10月に連載を開始した『おばけたんご』（1992年10月から1993年1月まで）から、コマとコマの間の隙間をなくしてコマを構成するようになった。くらもちは1972年のデビュー以来、コマ構成や絵柄、テーマなどに関してそのスタイルを幾度か変化させてきたが、基本的には隙間（間白）をつくってコマを並べるという方法を採用し続けていた。しかしこの作品で大きくスタイルを変え、それ以降、『百年の恋も覚めてしまう』（1993年4月）、2000年11月に連載を終了した『天然コケッコー』（1994年～2000年）など続けて隣り合うコマを間白なしで連続させるコマ構成を採用している。

図2.24は、『おばけたんご』からの1ページ（見開き右側）である。この物語の主人公・懂子（あこ）は大病院を経営する両親の娘で、小学校1年生のときに、幼なじみであり親同志が決めた「婚約者」でもあった端午（たんご）を亡くしている。彼女はそれ以来、何かあると心の中で「端午さま お願い」とつぶやくようになっていた。図2.24は、高校生になった懂子が、自宅の「速水病院前」でバスから降りる場面である。この作品では、全編を通じてこのように隣り合うコマどうしが1本の線で分けられている。読む順序としては、まずバスの後部が描かれた右側のコマ①、次に懂子と友達が座席に座っている左上のコマ②、降りるバス停を知らせるためのベルが描かれたコマ③、そして「バイバイ」と手をふる懂子の後ろ姿が描かれた左下の大きなコマ④へと続く。コマ構成としては、左下の大きなコマ④の下の部分と左側が断ち切りになっていることから、1ページ大のコマ④の上に、つながった①②③のコマが貼付けられて重なっていると考えることができる。

文字情報の組み立て方をみると、右側のコマ①では直線の組み合わせでつながれた吹きだしにバスの中で流されるアナウンスが書かれている。そして、コマ②には友達との会話が丸い吹きだしに入っており、コマ③ではコマの中に、会話とは別の懂子の心の中の言葉（内語）が活字で、さらに「ピンポン」というベルの音が手書きで直接書き込まれている。コマ④にも、「バイバイ」というセリフとともに、懂子の内語が入っている。これらの内語が物語の中で重要な位置を占めるというのは、先に述べたように少女マンガの大きな特徴であり、この作品でもこの点は以前と変わらない。

ではこの作品のどこがそれまでの作品と違っているのかを考えてみると、まず小学校1年生のころのエピソードが第1話め59ページのうち35ページめまで続く点である。その小学校1年生のころのエピソードを描いた部分では、内語がまったく登場せず、過去を回想するナレーションがいくつか挿入されるのみである。内語は、その登場人物の内省的な意識、〈内面〉を描くものであり、小学校低学年の段階ではまだそれを持たないためにここ

では描かれていないと考えられる。この作品が連載された『別冊マーガレット』は、連載される作品の多くが学校を主な舞台にして中・高生の恋愛を描いたものとなっている。それらは、内語によって表現される主人公の気持ちを軸に物語が展開されており、「<私>の世界」を描いたものであるといえる。この作品以降のくらもちは、この『別冊マーガレット』がねらっている読者層、そこで多く描かれるテーマ、そこで共有されている「<私>の世界」から一歩踏み出した作品を描くようになったものと思われる。しかし全くの「非日常」の物語ではなく、「日常」に寄り添うかたちで、その視点を少しずらしたものとなっている点が重要である。

この作品では、「大病院の娘」である童子が、親の都合によって決めた「婚約者」である端午に対して冷たい態度をとったことが間接的な原因となって交通事故が起こる。その事故によって端午が亡くなり、その後成長してからも童子が抱き続けている後ろめたい気分がこの物語の重要な要素となっている。端午に対する気持ちから、同じ事故で命をとりとめ、端午にかわって現在の童子の「婚約者」とされた陸朗との関係もうまくいかず、別れてしまうこととなる。この作品のラストでは、もし端午が亡くならずに生きていたらどうなっていたかという陸朗との別の出逢い方が「仮定法」のかたちで28ページにわたっ

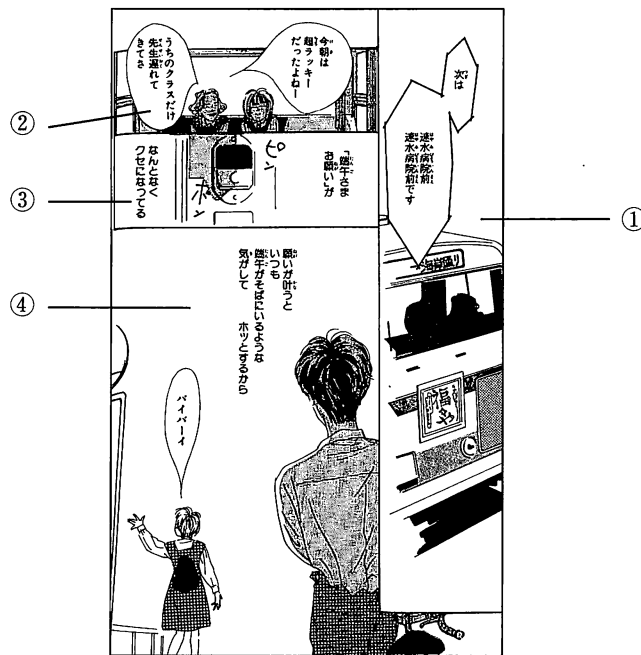


図 2.24 『おばけたんご』くらもちふさこ (1992)

て示されたあと、再び「現在」に戻る。そして最終ページは「端午が残していった『ひとつの出逢い』」「決して無駄にはしないわ」という童子の内語で締めくくられている。このラストはおそらく、童子にとっては後ろめたさをともなうものであった陸朗との出逢い方も、端午が残してくれた「ひとつの出逢い」なのだと同向きに捉えなおす彼女の心の変化を示唆したものと思われる。事情が異なればあり得たであろう「また別の現在」をこのようなかたちで提示する方法は、SFやファンタジーのような「非日常」を描くものとは違った、「日常」を少し視点をずらして見たものとして興味深い。しかし一方で、そのような童子の心の変化に関してわかりやすい説明は何もなされず、陸朗との別の出逢い方が「もし～ならば」と「仮定」されたものであることも、最終的には「現在」に戻ったということも文脈から判断するのみとなっている。実際には幅広い読者層に支持されているとはいえ、特に中学生に多くの読者をもち、「<私>の世界」を描くものが多い『別冊マーガレット』の連載群のなかでは、この作品は、作品が読者を越えて前にすすんでいったと言えるかもしれない。この作品はくらの『別冊マーガレット』での最後の作品となり、その後は『コーラス』というヤング・レディ誌に活躍の場を移すこととなった。

次に、1993年に『コーラス』に掲載された作品をみてみよう。図2.25は『天然コケッコー』の序章といえる『性格の冴い大沢くん』(1993年)からの1ページ(見開き右側)である。この作品も全編を通してコマとコマの間に隙間(間白)がないコマ構成となっている。山に囲まれた小さな村に暮らす主人公・右田そよが通う1学年に数人しか生徒がない中学校に、東京から「大沢くん」が転入してきた。彼は、そよにとっては初めての同級生である。図2.25は、そよが母親と祖母と3人でスイカを食べながら、その「大沢くん」の家族についてのうわさ話をしている場面である。このページでは、図2.24の場合と違い、全く平面的にそれぞれのコマが1本の線で区切られている。ページの上半分に描かれた5つのコマには背景がなく、下半分に描かれた4つのコマは、灰色のコマと白いコマとはっきりとコントラストがつけられている。また、この場面でそよは家族と会話しながらも、前日に小学校1年生の「さっちゃん」にきつく言いすぎたことについて考えている。ここでも、会話と平行するかたちで常に内語が重要な役割を担っている。

図2.26は、『天然コケッコー』の「Scene37 ときめき」からの見開きである。この回は、そよの弟・浩太郎の過ごした夏の一日のエピソードが描かれている。ここは高校生になったそよの家に恋人となった大沢がある夜やってきた場面で、彼が窓から入ろうとして落ちてしまい、ふたりは笑っている。図2.26では浩太郎は登場していないが、これは浩太郎が目撃した場面となっている。この回はタイトルページを除いて全部で43ページあるが、



図 2.25 『性格の習い大沢くん』くらもちふさこ (1993)

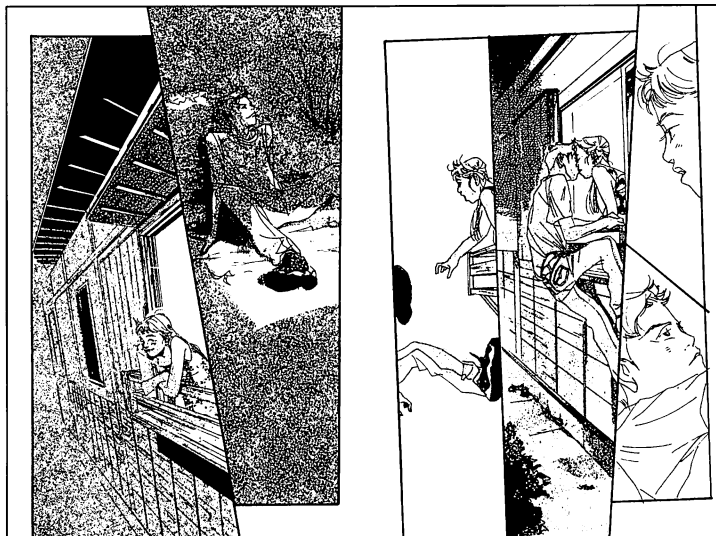


図 2.26 『天然コケッコー』くらもちふさこ (1994)

まったくセリフも内語も音喩もなく、言葉は最終ページに4行のナレーションが入るのみである。まるでサイレント映画を見ているかのように、音のない空間が提示されている。しかし、ふとしたしぐさや表情の微妙な変化によって、感情の機微やドラマの展開が十分に表現されている。中心となるのは、海に遊びに行った浩太朗が足にけがをした際に同級生の女友達が介抱してくれたことなどをきっかけに、これまで「友達」としてみていた彼女を「恋愛の対象」として意識するようになるその「ときめき」である。浩太朗は、姉であるそよと大沢の関係をみて「あこがれ」のような気持ちを抱いているのかもしれない。それ以外にも、浩太朗が期末試験を受けている最中に、担任である男性の先生が窓から見える別の教室で授業している女性の先生の姿を「あこがれ」の眼差しでみつめる様子や、そよを想っている先輩のシゲがそよにだけ甘い態度をとる様子、大沢のバイト先を訪ねたそよと浩太朗とシゲに対して大沢が冷たい態度を取ったために、そよがそのことをずっと気にしている様子など、それぞれの「ときめき」に関するさまざまなエピソードがいくつも描かれている。この回の展開を考えると、まったく言葉を使わずとも、コマに区切って絵を並べていくだけでこれほどのドラマを表現できるということ自体に感動すら覚え



図 2.27 『天然コケッコー』くらもちふさこ (1994)

る。もちろんこのような手法が可能なのは、長い連載のなかで浩太郎やそよ、大沢やシゲといった登場人物それぞれのキャラクターやこれまでの人間関係の経緯が読者にも共有されているからであるが、それでもこの回については、言葉を用いずに感情を表現すること、とくに「内語」を使わずに〈内面〉を表現することができるという可能性が示されたという点を強調しておきたい。

続いて、7年あまり続いた連載の最終回「Last Scene そよ風」から1ページ（見開き左側）を取り上げたい。図2.27は、しばらく東京に帰っていた大沢くんが久しぶりに村に戻ってきて、そよや村の他の子どもたちと海へ遊びに行っている場面である。見比べてみると、コマの枠線が次第に太くなってきていることがわかる。この回では最後の8ページはセリフが全くなく、音喩が活字でコマの中に入っている。描かれているのは、そよたちが通った学校の校舎、舞台となった村の山や海、空、電車が走る風景であり、そこで聞こえている音が擬音語で表わされている。図2.27では、ひとつひとつのコマには海辺で遊んでいる場面の一瞬、一瞬が切り取られて描かれているが、ページ全体からは、その時間の感覚としても空間としても、のびのびとした広がりを感じられる。

この作品では、何よりも作品の舞台となったそよたちの暮らす山陰地方の村が、物語を生み出す母体となっている。全編にわたって、その村を囲む山、海、田畑、空、蛙の鳴き声、吹き抜けていく風などがていねいに描かれる。そしてどの回のエピソードも、小・中あわせて生徒が7人しかいない学校、少ない商店、1時間に1本もないバス、本数の少ない電車、郵便事情、「都会」や「東京」に対する複雑な思いなど、村の状況が生み出すささやかなドラマ、馴染みの顔ばかりの村びとたちのそれぞれの生活や人間関係などを描いたものとなっている。物語が展開される場所、空間としても、物語を生み出す舞台装置としても、この「村」からすべてが始まるのである。この「村」という「場」は村びとたちにとっては「日常」であるが、一般的な多くの読者にとっては、文字どおりの「日常」であるとは言えない。しかしSFやファンタジーのような「非日常」というわけではなく、やはり、事情が異なればあり得たであろう「また別の日常」なのである。

また、この作品では表現のスタイルとしても、これまでの方法とは違った「また別の方法」が模索されているといえる。先に紹介した図2.26「scene 37 ときめき」は、セリフや内語、音喩などの言語情報が全くなく、最終ページに4行のナレーションが入るのみであった。最終回「Last Scene そよ風」のラスト8ページにはセリフが全くなく、音喩が活字でコマの真ん中に描かれていた。それ以外にも、「Scene 68 にゃんこ見聞録」では最初から最後まで、全ページネコの行動が描かれている。しかし、ネコが主人公となってい

るといっても擬人化されたネコが言葉を話すというわけではなく、そのネコの気ままな行動が描かれるなかで、すれ違う人びとの交わすネコとは何の関係もない会話がその都度吹きだしに入っているのである。画面には地面に寝転ぶネコの姿と、立ち話する人の足先だけが描かれ、交わされる会話が吹きだしの中に入れられる。そのような調子で村の人々の生活が描かれ、物語が展開されていく。この作品では、このような手法の「実験」がさまざまに試みられた。『カスミ伝』シリーズの唐沢なをきや『東京大学物語』の江川達也が行っているように、少年マンガ、青年マンガではたびたびみられるこの種の「実験」は、少女マンガ誌では珍しいものである。くらもちは、「最も少女マンガらしい」とも言われるヤング・レディス誌に連載を続けながらも、自らの選んだ「マンガ」という表現形式、物語を提示する手法に対して常に高い意識を持ち合わせた希有な作家であり、とくにこの作品では「マンガ」表現のもつ豊かな魅力の新たな一面が提示されているといえる。

2.3.1.2. 矢沢あい

続いて、コマとコマの間に隙間（間白）をつくらずにコマ構成する作家をもうひとり紹介したい。1984年に『りぼん』からデビューし、現在10代の読者を中心に広く支持を受け

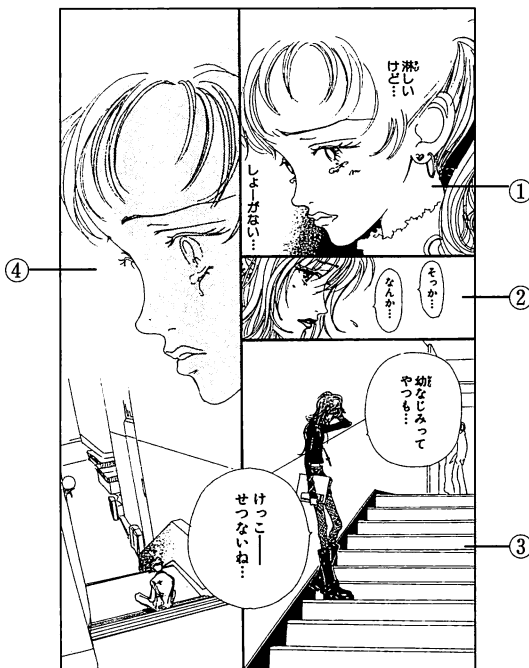


図 2.28 『ご近所物語』 矢沢あい (1995)



図 2.29 『ご近所物語』 矢沢あい (1995)

ている矢沢あいは、1995年2月の『ご近所物語』から間白なしでコマを連続させるようになった。その後の作品、2001年現在連載中の『Paradise Kiss』、『NANA--ナナ--』においても同様に間白をつくらないコマ構成を続けている。

図2.28は、『ご近所物語』からの1ページ(見開き右側)である。この物語には、同じマンションの隣同士の部屋に住む幼なじみである幸田実果子と中川ツトムを中心に、ふたりが通う矢澤芸術学院(通称「ヤザガク」)に集う仲間たちそれぞれの関係、それぞれの夢や恋、成長していく姿が描かれている。図2.28は、幼なじみであったツトムが1年先輩の女性とつき合うということがわかり、実果子が涙をみせている場面である。このページは、四隅が断ち切りで、それぞれ1本の線によって4コマに分けられている。まず右上のコマ①に、実果子の顔のアップと内語、次のコマ②には横で話しを聞いていたクラスメイトのリサの顔と吹きだしに入ったセリフが描かれ、さらに右下のコマ③で階段に立って壁にもたれているリサの姿が遠景で示される。そして左側の大きなコマ④には、上部にさらにアップになった実果子の顔と、下のほうには階段の下に座っているツトムの姿が描かれている。

次の図2.29は、同じく『ご近所物語』から、バイクの免許を取りに10日間の合宿に行ったツトムが帰ってきて実果子の家に顔を出す場面の1ページ(見開き右側)を取り上げた。このページでは、まず、右上にツトムがネコを抱き上げている断ち切りのコマ①があり、その左側にツトムの顔のアップが入ったコマ②、その下の柱から顔を出す実果子とそれを見ているツトムが描かれたコマ③が続いている。そして下に目をうつすと食事の支度をする実果子の母親の姿が描かれたコマ④、その左にツトムと実果子がコマからはみ出しているコマ⑤が並んでいる。この場合は、図2.28のようなページ全体が平面的にいくつかのコマに区切られた例とは違い、右上のコマ①が断ち切りであることから、1ページ大の大きさをもつコマ①の上に、縦に並ぶコマ②と③、横に並ぶコマ④と⑤が重ねられていると考えることができる。この作品では、コマ②と③の間、コマ④と⑤の間にみられるような、コマとコマの間に隙間(間白)をつくらずに並べる手法を用いながらも、それを大きなコマの上に重ねるという「重層的」な手法も同時に使われることが多い。その場合、コマ③とコマ⑤の間の隙間からコマ①の一部が覗いており、その部分が間白と呼べるものになっている。

また、言語情報の組み立て方としては、やはりここでも内語が重要な位置を占めていることがわかる。ここで特徴として注目したいのは、コマ①で四角い枠に囲まれた「あ・・」 「ツトムだ」という実果子の内語である。このころから少女マンガにおいて、コマ①にみ

られるような内語を四角く囲むという手法が一般化してきたと考えられる。通常マンガにおいては、四角く囲まれた言葉は、物語の経緯を外部からの言葉、もしくは登場人物のどれかの言葉によって説明するナレーションであることがほとんどである。しかし、この矢沢作品や、それ以降の少女マンガの多くに、内語を四角い枠で囲むという手法が頻繁にみられるようになってきている。しかし同時に、コマ④にみられる「久しぶりに会うと／なんか照れくさいや／(たった10日なのに)」のようなコマに直接書き込まれる従来の内語も平行して描かれている。おそらく、とくに重要な強調したい内語や、背景が黒っぽいために目立ちにくい場合の内語を四角く囲っているものと思われる。それらの枠で囲まれた内語は、そのサイズが大きくなればなるほど、まるでひとつのコマのような働きをすることとなる。コマ①の上に、「あ・・」という内語だけが描かれた小さなコマが重なっている(コマ①の中に小さなコマが内包されている)という印象を与えるものとなっている。

さらに次に、1999年から『ジッパー』というファッション誌に掲載された『Paradise Kiss』を紹介する。この物語では、進学校に通う高校3年生の早坂紫(ゆかり)、矢沢芸術学院に通いファッションデザイナーを目指す小泉譲二(通称「ジョージ」)とその仲間たちが主な登場人物となっている。先の『ご近所物語』の主人公であった実果子の妹・実和子が登場するなど、緩やかなつながりの続編ともなっている。図2.30は、物語の冒頭、紫が街でジョージたちと出会い、ショーのモデルとして出演してほしいと頼まれたあとの

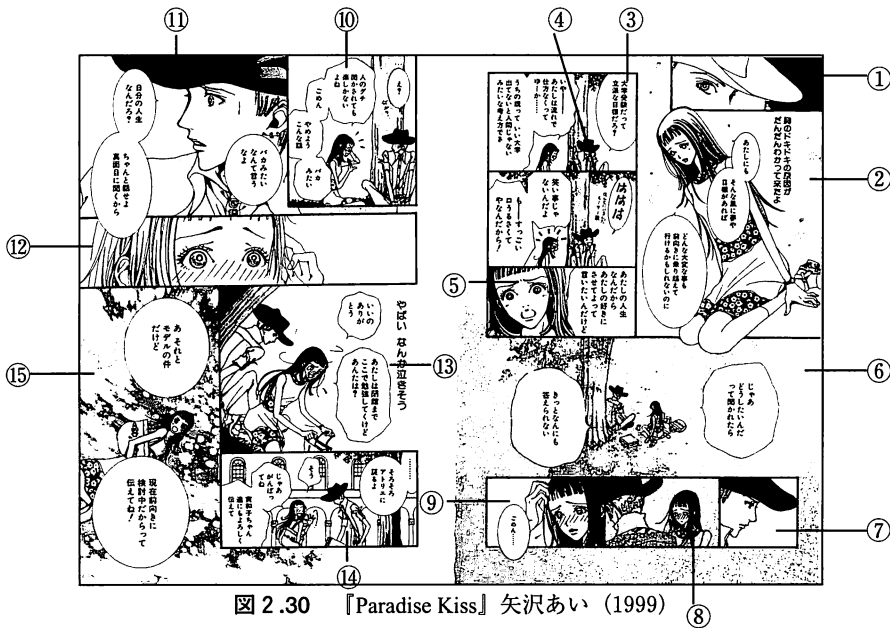


図 2.30 『Paradise Kiss』 矢沢あい (1999)

場面からの見開きである。紫は、目標もなくこのまま大学受験のための勉強を続けていくことに迷いを感じており、紫が勉強している図書館にジョージがやってきた際に、中庭でそのことについて話しをする。

コマ構成をみてみると、右側のページは、右上に上部と右側が断ち切りになっているジョージの目と帽子が入ったコマ①、その下に紫の座っている姿が描かれた枠なしコマ②、左上に木の幹にもたれているジョージと紫が描かれたコマ③、コマ④、紫の顔のアップが入ったコマ⑤が続いている。その下には、木の影で座り込んでいる紫とジョージが上方から見下ろすように描かれた下の部分と左右が断ち切りになったコマ⑥に、ジョージの横顔が入ったコマ⑦、ジョージの後ろ姿と紫のうつむく姿が入ったコマ⑧、紫の顔のアップが描かれたコマ⑨が横に3つ並んで重なっている。ページの中央から上の部分は、コマ②の右上にコマ①が重ねられ、左側にコマ③からコマ⑤までが重ねられていると考えられる。そして中央から下の部分は、コマ⑥の上にコマ⑦からコマ⑨が重ねられている（コマ⑥の中にコマ⑦からコマ⑨までが内包されている）と考えることができる。

次に左側のページに移ると、まず右上に上部が断ち切りになったジョージと紫を描いたコマ⑩があり、その左側がジョージのアップが描かれた枠なしコマ⑪、その下は紫の目など顔の一部が切り取られた横長のコマ⑫となっている。さらに右下に移って紫とジョージが少し斜めに描かれた枠なしコマ⑬、ふたりが立ち上がるコマ⑭と続き、左側と下の部分が断ち切りになっている空をバックに紫を下から仰ぎ見たコマ⑮となる。ここでは、ページ上部ではコマ⑪の上にコマ⑩が重なっており、下ではコマ⑮の上にコマ⑬とコマ⑭が重ねられていると考えられる。

ここで注目したいのは、右側のページで、コマ⑥の背景に描かれている木の葉のつくる影の模様が、上にあるコマ⑤の左側にある余白（間白）の部分にまではみ出している点、左側のページで、コマ⑮の背景となる空の模様がコマ⑭の下の余白（間白）の部分にはみ出している点である。右側のページの上部でベースとなっているコマ②の背景の部分と、下部のベースとなるコマ⑥の背景の部分とは別々の空間であり、直接にはつながらない。また、左側のページの下の部分でベースとなっているコマ⑮の背景部分と、枠なしコマとなっているコマ⑬の背景部分も、異なる空間となっている。そのため、どちらの場合もそれぞれのページ全体からみれば、空間がねじれているような印象をもたらす。断ち切りの枠なしコマや間白が拡張されたような枠なしコマが1ページ内にいくつかあれば、このように枠なしコマそれぞれのベースとなる空間が異なるということは多く、それ自体は珍しいことではない。しかし、その場合は多くは背景が白いまま残されていたり、左側のペ

ージの上の枠なしコマ⑪と下の枠なしコマ⑬との関係にみられるように、間にページを横に裁断するコマ⑫が挟まれるなどしてそれぞれの空間がはっきりと分けられているために空間がねじれているような印象はない。ところがこれらの例のように、コマとコマの間に隙間（間白）がなく、またスクリーンなどを使って背景を広く描くとなると、それぞれのページ全体からみた際に、連続しているようにも見える空間が別々のものであるという空間のねじれを感じさせることとなるのである。

これらの例の場合、右側のページではコマ⑥、左側のページではコマ⑮の背景が白のまま残されているか、それぞれのコマとコマの間に隙間（間白）があれば、ねじれているという印象は与えないと思われる。そう考えると、白く残された背景や、余白、隙間、間白というのは、いくつもの異なる空間をひとつの画面の中に並べていくためのクッションとして機能しているということがよくわかる。もちろん、最初から全てのコマが四角い枠線で囲まれていればこのような話にはならないが、そうでなくても背景の白さや余白、間白を効果的に使えば、枠線がなくても異なる空間どうしを並べていくことができるのである。やはりコマの枠線と余白、間白というのは、異なる時間、異なる空間を並べてストーリーを展開していくために必要な、ある種の秩序をつくっていると考えられる。

しかし、この図 2.30にみられるような一見無秩序な空間というのも魅力的ではある。一枚のページの中に異なる空間がいくつも浮かび上がってきているようなこの状況はまるで船酔いのような軽い目眩を感じさせるが、このような空間の作り方に慣れてしまえば、四角いコマを並べていくシンプルなスタイルが逆に物足りなく感じられるかもしれない。ただこの作品では、連載の初期のころにはこのような例が多くみられたが、連載が続いていくなかで次第に枠なしコマが1ページにいくつも描かれるようなことは少なくなり、現在ではこの例のような空間のねじれを感じさせるコマ構成はほとんどなくなっている。その点を考慮すると、このような例はこの作品のなかでもコマ構成の手法に関する試行錯誤の過渡期にみられた特殊なものであるといえる。

また一方で、この作品が広く支持される背景としてはとても読みやすくコマが並べられているという点が指摘できる。この図 2.30の例をみてもわかるように、読みすすめていく際に視線の誘導が実にスムーズに行われるのである。右側のページでは、まず上部と右側が断ち切りになったコマ①があることによって、視線は右上から迎え入れられ、続くコマ②に流れる。次に中央部分で左上に上がってコマ③からコマ⑤へと降りてくる。そして横長のコマ⑥に落ち着いてから右下へすすんでコマ⑦、コマ⑧、コマ⑨へと流れ、断ち切りになったコマ⑥の左下部分へと視線が抜けていく。さらに左ページでは、上部が断ち切

りになったコマ⑩から始まり、コマ⑪へすすみ、横長のコマ⑫に迎えられる。それから右下へすすみコマ⑬、コマ⑭、そして左側と下の部分が断ち切りになったコマ⑮から次のページへとスムーズに視線が抜けていくのである。このような例は夏目が述べるようなページ単位のコマ構成の手法としては典型的なもので、視線が澁みなく流れてストーリーを追っていくことができるようになる。そのため先に述べたような空間的なねじれはほとんど感じられず、物語をスムーズに読みすすめていくことができるものと思われる。

この作品については、ジョージがファッションデザイナーを目指し、紫がプロのモデルを目指そうとしていることからわかるように、ファッションやヘアメイクなどに対する関心がとにかく高い。それは、この作品がファッション誌に連載されていることとも関連しているが、登場する人物たちはそれぞれみな「手作り」の、「個性的な」、「オシャレな」ファッションを楽しんでおり、そこが10代の読者に支持される所以でもある。矢沢は「オシャレ系少女マンガの代表格」と形容されることもあり、その影響もあって、矢沢が用いるこの一般的なスタイルとは異なった間白なしにコマを並べるという手法も、「洗練されたもの」、「オシャレなもの」、つまり「従来の少女マンガより一歩すすんだもの」と読者には感じられるのかもしれない。

しかし一方で、描かれているテーマはまさに少女マンガの「王道」である。主人公の紫は、デザイナーを目指すジョージをはじめ「自分の選んだ人生をちゃんと見つめながら歩いている」仲間たちとの出会いをきっかけに、目標もなくただ親に言われるままに大学受験を考えていた自分を見つめなおし、「プロのファッションモデルになる」という夢に向かって努力することを決意する。藤本(1998)は、少女マンガは常に「私の居場所はどこにあるの?」という「一つの問いの周りを回っている」と述べているが、この作品中には、進学校に入学したものの成績は優れず、学歴ばかりにこだわる母親に存在を否定されつづけてきた紫が、「あたしはあたしの存在価値を」「認めてくれる居場所が欲しかった」とはっきり内語で語る場面も登場する。まさに、この「問い」がテーマになっていると考えられる。しかも、それを導いていくのは「初体験」の相手となったジョージである。彼の母親は、大会社の社長の愛人として生きてきたことにも、その男との子供(ジョージ)を生んだことにも後悔している。紫と同じく母親からその存在を否定され続けてきたジョージは、そのような母親の生き方を許せないでいる。何もかもを人のせいにして憎まれ口をたたき紫に対しても、「そこにおまえの意志はないわけ?」、「悪いけどおれはそういう主体性のない女は好きじゃない」と、いつもはっきり告げるのである(図2.31)。当初は「この手で未来をつかむ」ために学校に行くこともやめ、家を出てジョージと暮らしていた紫

は、「ジョージの飼い猫になるために全てを捨てたわけじゃない」と気づき、再び家に戻って学校も卒業することを選択する。このような紫とジョージそれぞれの抱える母親との葛藤、主人公である紫を磨き導いていく男性としてのジョージの存在など、そこにみられるのは少女マンガの「王道」ともいえるテーマである。

コマ構成の手法や登場人物のファッションなど、目にみえる部分ではまさに90年代的なスタイルを用いる一方で、視線をなめらかに誘導しながら「王道」のテーマをはずさないストーリーを展開させる。この絶妙なバランスが、この作品のもつ何よりの魅力といえるだろう。

次に、『Paradise Kiss』と同じく現在連載中の作品『NANA--ナナ--』を簡単にみておきたい。この作品は、小松奈々と大崎ナナという北海道出身で偶然同じ日に上京し同じ部屋で暮らすこととなったふたりのナナの物語である。図 2.32は、第1話で奈々が過去の恋を回想している場面からの見開きである。回想シーンであることから、枠線は細く、他のページとは異なりトーンが薄めで淡い色使いとなっている。コマ構成をみてみると、まず右ページは四隅が断ち切りで横に5つのコマに分けられている。上から、奈々の足元が描かれたコマ①、奈々のかつての恋人・浅野のもとに奈々が走って近付いている様子が遠景で



図 2.31 『Paradise Kiss』 矢沢あい (1999)

描かれた大きめのコマ②、奈々の横顔がアップになっているコマ③、奈々と浅野の足元が描かれたコマ④、浅野の顔のアップが入ったコマ⑤と続いている。左側のページも四隅が断ち切りで、縦横7コマに分けられている。まず右上の奈々と浅野が向き合った縦長のコマ⑥、左上から奈々のアップのコマ⑦、浅野の横顔のコマ⑧、奈々の顔が描かれた小さなコマが2つ、右からコマ⑨、コマ⑩と続く。その次に奈々と浅野を遠景から捉えた大きな横長のコマ⑪、その下は奈々の顔と浅野の口元が描かれたコマ⑫となっている。

この見開きをみると、全編を通してコマとコマの間に隙間(間白)をつくらずにコマを構成する手法の特徴がよくわかる。まず右側のページで描かれているのは、奈々が浅野のもとに走って近付いていく場面である。ふたりの姿が遠景で描かれたコマ②がベースとなって全体の状況を伝えており、その前後に走っている奈々の足元のアップ(コマ①)と夢中で走る奈々の顔の表情を伝えるアップ(コマ③)が入れられている。コマ①もコマ③も、コマ②の時間の中で起こっている出来事の一部であり、時間の分節としてはコマ①→コマ②→コマ③のように順に並んでいるのではない。ここは他の多くの少女マンガなら、コマ②を大きくして、その中に小さくコマ①とコマ③を内包させるような描き方をするのではないだろうか。その次のコマ④では、奈々が浅野の前までたどりついたことと、浅野の足元に複数のタバコの吸い殻が落ちていること(浅野が奈々を待っていたこと)が示され、コマ⑤では奈々を受け入れる優しい表情をしている浅野の顔のアップが描かれている。こ

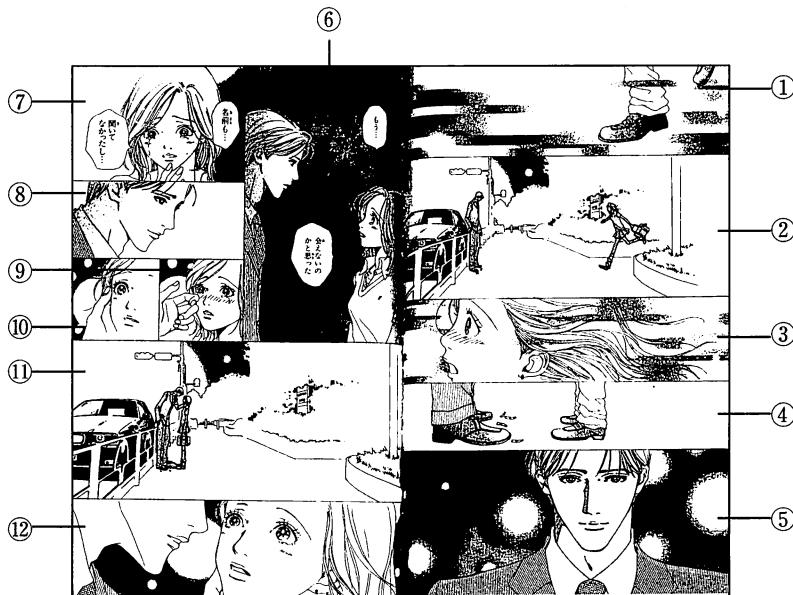


図 2.32 『NANA-ナナー』 矢沢あい (1999)

こでも、コマ④とコマ⑤は同じ時間内に起こっているものと思われる。続いて左側のページでは、コマ⑥からコマ⑩までは時間的な継起でコマが並んでいるが、コマ⑪とコマ⑫はほぼ同じ時間内の出来事であると思われる。コマ⑪で背景を含めた全体の状況が示され、コマ⑫ではその瞬間の顔の表情だけがアップで示されているのである。コマ②やコマ⑩のような遠景で状況を描くコマが背景のような役割を果たし、コマ③やコマ⑫などの表情をアップで描いたコマがより強調されていると考えられる。

後にもう一度まとめるが、全編を間白なしでコマ構成していく手法の特徴としては、まず、コマとコマの間の隙間（間白）がなくなったぶんだけ時間が短縮され、ひとつひとつのコマは瞬間的なものとなる点があげられる。しかし一方で、ページ全体としてはそれぞれのコマを囲む枠の機能が弱くなるために、時間・空間は曖昧に拡散していく。やはりひとつひとつのコマの四方を枠線で囲み間白をつくってコマを並べていく手法は、ひとつのコマの中にあるひとつの時間と空間を封じ込めることによって、その時間・空間を自立させ、物語世界を立ち上げるという働きをもっている。コマとコマの間に隙間（間白）をつくらず隣り合うコマどうしを一本の線で分けていく場合には枠がなくなるというわけではないが、枠のもつ機能は弱まっていると考えられる。ひとつひとつのコマの自立性が相対的に弱まり、時間・空間は曖昧に拡散するのである。また、それにとまって物語世界の自立性も弱まる。全体としてはどこことなくぼんやりとした、記憶を回想するモード、頭の中で何かを空想する、何かをイメージするモードで語られる、もしくはノスタルジックな印象をもたらす物語となると考えられる。この図2.32の例の場合は、まさに回想シーンとなっているが、この『NANA--ナナ--』という作品は実は物語全体が過去を回想するモードで語られている。また、前項で取り上げた『天然コケッコ』は「現在」という設定で語られてはいるが、「田舎」を描いた、どこことなくノスタルジックな印象をもたらす作品であった。

全編を間白なしでコマ構成していく手法の特徴は、やはりこのような、ひとつひとつのエピソードとしては瞬間的なコマの連続でスピード感や臨場感をともなうものでありながら、物語全体としてはどこかぼんやりとしたノスタルジックな雰囲気をもたらすという点にある。またそれは「90年代的」と考えられる作品のもつ特徴とも重なってくるものであり、1990年代以降の少女マンガを考えるうえでも重要な論点になるとと思われる。

また次に、コマとコマの間に隙間（間白）をつくらずに並べる手法が一部で広まっていることを示す例を紹介しておきたい。先に述べたように『Paradise Kiss』は10代の少女向けファッション誌である『ジッパー』に連載されている。その『ジッパー』の増刊として

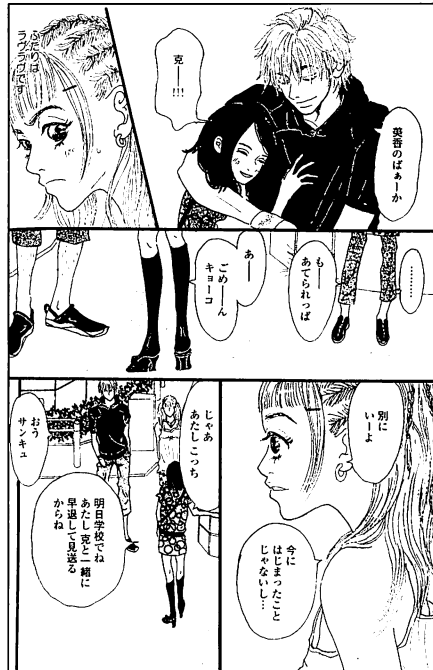


図 2.33 『メロウサンデー』 春日はる (2001)

発行されている少女マンガ誌『ジッパー・コミック』では、このようなコマ構成の手法を取り入れる新人が登場している。

例えば、図 2.33は『ジッパー・コミック』(2001年12月・2002年1月号)に掲載された『メロウサンデー』(春日はる)である。この作品は、先に紹介した矢沢作品とは絵柄や描かれているテーマなどは異なるものの、コマとコマの間にほとんど間白をつくらずにコマを並べていく手法は同じであるといえる。枠線は矢沢作品と同じくサインペンでひかれたような線となっているが、こちらのほうが若干太めの線である。

春日はるは、この作品が掲載された雑誌の目次に「フレッシュ初登場」というコピーがつけられていることからおそらく新人の作家であると思われる。初登場ですでにこのような手法を使っている作家が出ていることからわかるように、新人賞に投稿されるものなかにもこのようなコマ構成を取り入れた作品が増えているのではないだろうか。しかし、この春日もその次の作品『マキロン物語』(『ジッパー・コミック』2002年2月・3月号掲載)においては一転して間白を挟んでコマを並べる手法を用いているなど、間白を用いない手法がひとつの選択肢として、また一種の「流行」のようなものとして採用されている



と考えられる。

2.3.1.3. 冬野さほ

次にもうひとり、コマとコマを隙間（間白）なしに連続させる手法を取り入れている作家を紹介する。1980年代の後半に『別冊マーガレット』からデビューした冬野さほは、1992年7月の『she loves you』（『ポケットの中の君』に収録）などですでに、間白の少ないコマ割りを採用している。冬野の作品にはこれ以前から、コマ構成の方法や言語情報の組み立て方などさまざまな面で自由度の高い「語り方」がみられた。冬野は隙間（間白）なしにコマを連続させる手法が広がっていく過程をみるうえで重要な作家であると思われる²⁷⁾。

図2.34は、『デラックスマーガレット』に掲載された『she loves you』からの見開きである。この作品は30ページの読み切りで、高校生の恋愛に関する何気ないエピソードが描かれている。高校2年生の沢木マリは、隣のクラスの「コーチャン」にひそかに想いをよせている。図2.34は、マリが教室にポスターを貼っていたところを通りかかったコウチャンが手伝い、「・・・んじゃ」と言って教室を出ていく場面である。

コマ構成としては、まず右側のページは右上から左へ向かってコマが4つ並んでいる。上方と右側が断ち切りになった画鋲をとめる手が描かれたコマ①、その左にマリの横顔の一部が描かれたコマ②、空白のコマ③、教室のドアの一部と笑い声と「バタバタ」と廊下を走り抜けていく擬音（形喩）が描かれたコマ④と続き、その下がコウチャンの足の一部が描かれた横長のコマ⑤となる。その下には大きめの間白を挟んで、コウチャンとマリが並んでいるコマ⑥、マリがポスターで顔を隠すコマ⑦、その左にマリの顔のアップの一部が描かれた縦長のコマ⑧が続く。左側のページに移ると、右上から縦に3つのコマが間白なしに並べられている。上から、コウチャンが走り去っていく「タタ」という足音が描かれたコマ⑨、「タ」という音喩だけが入っているコマ⑩、教室のドアを開けるマリの手と「ガタ」という音が描かれたコマ⑪である。その左側のコマ⑫には廊下に出るマリの姿が少し大きく描かれている。続いて太めの間白を挟んで、マリの目線の先とコウチャンの足音が描かれた横長のコマ⑬、マリの横顔のアップが描かれたコマ⑭、最後にマリの微笑む横顔が入ったコマ⑮が、間白なしで並べられている。

この例では、数個のコマが集まっていくつかのブロックが形成され、そのブロックとブロックの間に間白が挟まれている。右側のページはコマ①からコマ⑤までのブロックと、コマ⑥からコマ⑧までのブロックに分けられる。左側のページは、コマ⑨からコマ⑫まで

のブロックと、コマ⑬からコマ⑮までのブロックに分けることができる。ひとつのブロックの内部にあるコマとコマの間には隙間(間白)がないが、ブロックとブロックの間に間白が設けられているのである。

それらの間白は、主に時間の経過を示していると思われる。例えばコマ⑤とコマ⑥の間にある横長の間白は、ポスターを貼り終え、誰かが廊下を笑いながら走り去って行く音も途絶えた一瞬の沈黙、コウチャンが「・・・んじゃ」と沈黙を破るまでのほんの一瞬の「間」である。この見開きの場面は、コウチャンが画鋲を押しているところから「・・・んじゃ」と言って教室を出て走り去っていくまでのほんの短い時間のできごとである。しかし、マリにとってはコウチャンと2人で話をするという緊張する場面であり、ひとつひとつの動作が映像をコマ送りするように鮮明に目に焼き付き、一瞬の「間」がとても長く感じられるはずである。マリにとっての主観的な時間の流れが、これらの間白によって効果的に表現されている。同様に、コマ③やコマ⑩にみられるようなほとんど空白になったコマもよく挿入されており、それらも時間の経過や一瞬の「間」を表現するものであると考えられる²⁸⁾。

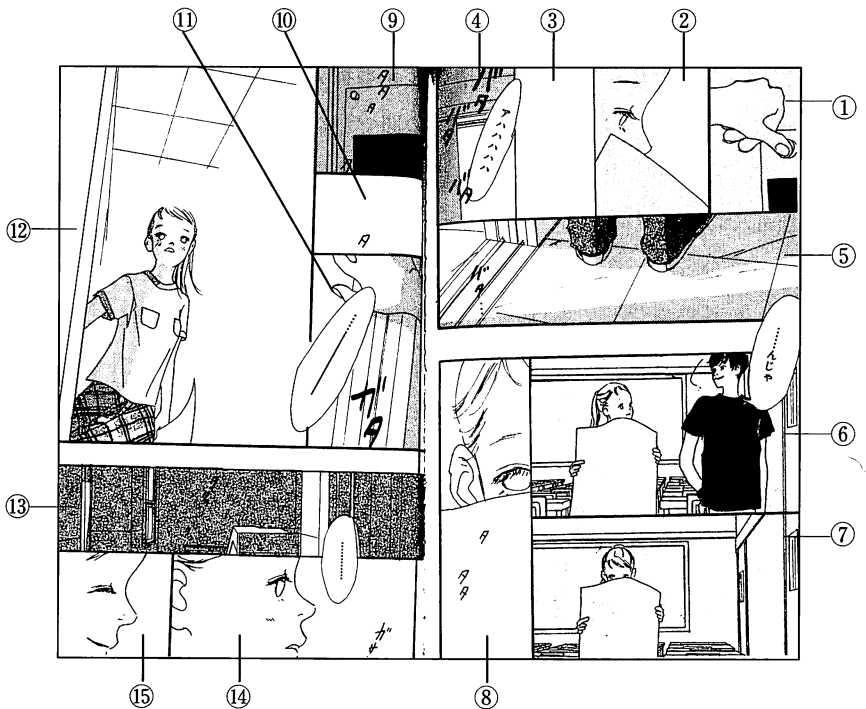


図 2.34 『she loves you』 冬野さほ (1992)



冬野のコマ構成は作品ごとにそれぞれ手法が違っており、とにかく自由自在である。この例のように間白のある部分とない部分が組み合わせられた作品もあれば、定型的な間白のある作品、全く間白のない作品、間白が黒白反転して間黒になった作品もある。また、スクリーントーンを貼りあわせて枠線をつくっている作品や、ページ全体を間白なしに方眼紙や碁盤の目のような正方形のコマに割った作品などもみられる。どの作品も枠線やコマの配置に関して、デザイン的なバランスやページ全体の構成が意識されたものとなっており、その自由度の高さからもファインアートに近い印象を与えるようなコマ構成である。冬野の自由なコマ構成は、他の作家にもさまざまな影響を与えているのではないだろうか。

さらに何よりこの作品で注目したいのは、内語が全く登場しないという特徴的な言語情報の組み立て方である。この第二部の冒頭で大塚の言葉を紹介したように、主人公の内面を表現する内語というのは「少女まんがの本質がみてとれる」と言われるほどに少女マンガにとって「なくてはならないもの」となっている。この作品には、その内語が全く登場しないのである。この作品が掲載されたのが『デラックスマーガレット』という典型的な少女マンガ誌であることを考えると、「例外的」な作品、「特異」な例と考えられるかもしれない。しかし、この作品では内語は用いられないものの、主人公の心の動き、言葉にできないような気持ちの変化が、微妙な表情の変化や挿入される一瞬の「間」の表現などによって手に取るように伝わってくる。友達との間で会話として交わされる言葉やできごとの推移とは別の位相にある主人公の心の動きが十分に表現されているのである。

またこの作品ではマリの心に寄り添うようにストーリーが展開される。主人公のマリには、中学からつき合っている「オチクン」という彼がいる。しかし、マリはコウチャンに惹かれている。教科書を貸してあげたり、教室にポスターを貼っているところを手伝ってもらったりといったやり取りのあと、ラストはそのコウチャンが別の女性と「2人でかえっちゃって」という噂を耳にしたマリが密かに涙する場面で終わる。マリはその想いを、コウチャンにもオチクンにも友達にも打ち明けていない。まずマリがコウチャンに想いを寄せているということが示され、いくつかのエピソードのあと、密かな想いは通じずに終わったということが示される。このストーリーはマリの心の動きを中心に展開されており、主にマリにとっての世界が描かれているといえる。おそらく多くの読者はマリの気持ちに寄り添うようにページをめくっていくこととなり、その世界をマリと共有する。このような物語の提示の方法や読者との関係こそ、まさに「少女マンガ的」と思われる。この作品は、友達と会話している自分とは違う位相にある意識や感情の動きを内語をほとんど

ど使わずに表現している。その点は少女マンガの表現の変遷を考えるうえでも興味深い。

2.3.1.4. やまだないと

一方で、コマとコマの間隙を空白にするのではなく、逆に真っ黒にしてしまう作家も現れた。やまだないとは、1996年あたりを境にコマ構成が大きく変化している。1996年までの作品ではコマとコマの間に白い間白をつかって並べていく定型的なコマ構成であったが、それ以降現在まで、間白を黒く塗りつぶした「間黒」ともいえるようなスタイルで描き続けている。

この手法は、これ以前にも冬野の作品などにみられた。冬野は1995年の作品「羽虫のダンス」や1996年の「青いケーキ」、「candy's button hole」などの作品でこのような手法を用いている。「羽虫のダンス」は小学校に上がる前の子供を主人公にしたもの、「青いケーキ」はメーテルリンクの「青い鳥」を現代風にアレンジしたものであり、男女の恋愛を扱ったものではない。また先に述べたように冬野は作品ごとにコマ構成のスタイルを変えているため、この手法をいつも用いているわけではない。その点、やまだないとはこの時期以降ほとんどの作品をこのようなコマ構成の形式を用いて描いている。この手法が彼女にとってのスタンダードとなっており、2002年現在でもさまざまな雑誌に連載を持っている。

図2.35は、1997年の作品『エロマラ』からの見開きである²⁹⁾。この作品の主人公はアー

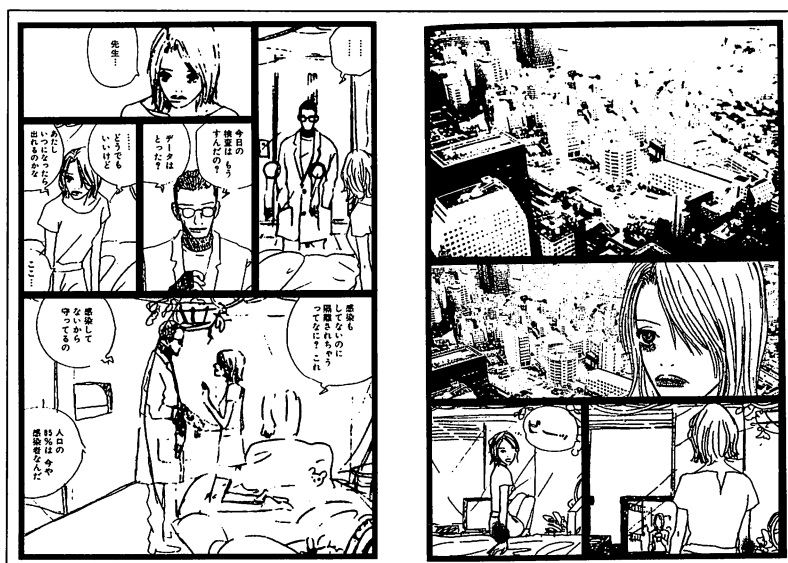


図2.35 『エロマラ』やまだないと (1997)



トスクールの学生「トリコ」であり、彼女は「コールガールのような」バイトをしている。彼女の友人や、彼女に恋をする絵画モデルのバイトをしている「シゲルくん」などが、ある病気に感染する。それは性交渉によって感染すると思われる国内に蔓延する病気で、やがてトリコも発病し、彼らはみな死を迎えることとなる。図 2.35は、トリコが発病前に病院に隔離されている場面である。やまだないとは1996年あたりから、ほとんどの作品において、この例にみられる間白が黒く塗りつぶされたコマ構成を用いている³⁰⁾。

このような手法の特徴としては、ひとつひとつのコマの自立性が強くなるという点があげられる。コマとコマの間の隙間を黒く塗りつぶすと、隙間が白い場合よりもひとつのコマに描かれた時間・空間が凝縮され、ひとつのまとまりとしてその独立性がより強まる。これは先にあげたくらもちや矢沢の作品にみられるコマ構成の特徴とは対照的である。一本の細い線によってコマとコマが分けられていると、コマを囲む枠としての機能が弱まるためにひとつひとつのコマの独立性が弱まると考えられる。しかし一方で、やまだないとの例については間白を黒く塗りつぶしているのではなく枠線を太い線で描いているのだと考えることもできる。やまだないとの作品でも『バルスーズ』(1996)のように、この黒い間白の部分が細い線のようにになっている作品もみられる。また矢沢の枠線は少し太めに描かれているので手法としては似ているとも言えるのである。矢沢作品と比較すると、やまだないとのコマ構成の特徴としては、コマとコマが全く重ならず、斜めや丸い線のコマも見られないスタンダードなコマ構成となっているという点もあげられるが、この枠線の太さ、その幅の違いによって、与える印象がこれほど大きく違ってくるという点は興味深い。

さらにもう一点あげられる特徴は、コマの形や大きさはさまざまであるとはいえ、長方形のコマが黒く幅広い枠に囲まれていると、暗い背景の中にひとつひとつのコマが浮かび上がってくるように感じられる点である。まるで暗闇で映画を見ているような「映画的」ともいえる効果をもたらしている。やまだないとの作品は、このようなコマ構成のスタイルからもまた描かれたテーマからも、映画という表現形式を強く連想させるものとなっている。

その他、図 2.35の右側のページの上の2コマにみられる写真をはめ込んで背景を作る手法や、左側のページの右上のコマや下の大きなコマにみられる絵をぼかして表面に膜をはったように処理する手法が多く用いられる。それらは、Macintoshを使って描くなかで工夫されてきたようである。この例の場合はトリコが病院で隔離されており文字どおりビニールで覆われているのだが、このような手法はそれ以外の作品でもよく使われており、

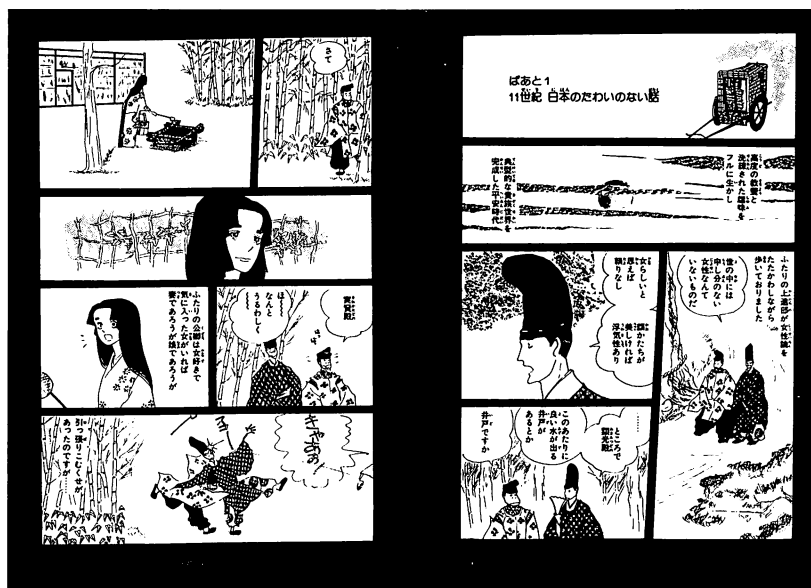


図 2.36 『五物語』 倉多江美 (1976)

コマ構成の特徴とともにやまだにとってスタンダードな技法となっている³¹⁾。

また、このやまだないとの手法とよく似たものとして、間白の黒白を反転させページの四隅まで余白をすべて真っ黒にってしまう手法があげられる。それらは過去を回想する場面などで一部用いられることが多く、そのような手法をつかう例は他の作家の作品にもこれまでも多くみられた。一例をあげると、1976年の倉多江美の作品『五物語』(図 2.36)では、「ばあと1 11世紀 日本のだわいのない話」と題された部分で余白が黒になっている。この場合「11世紀」という遠い過去を描いたものであることとともに、日本の宮廷文化が華やかな時代を扱っているということから、畳や百人一首のカードにみられるような四隅を黒い帯で縁取るという装飾を連想させるものとして、このような手法が使われているようである。

全編の余白を黒白反転させている作品の例としては、冬野さほの「cloudy wednesday」、 「what happened last night?」や、やまだないとの「雨森荘のくたーん」などがある。また少年誌では、2002年に連載を終了した藤沢とおるの『GTO』(図 2.37)などがあげられる。この作品では、物語の後半部に入り半ば回想のモードとなってから、この手法が用いられていたようである。『GTO』の場合は、四隅が断ち切りになっている場合も多く、図 2.36 の例などと比べると、より開放感を感じさせるものとなっている点が特徴である。





図 2.37 『GTO』藤沢とおる (1997)

2.3.1.5. エッセイ・マンガ

ここまで述べてきた間白なしに一本の線でコマとコマを分けていく手法が多く使われる例としては、もう一点、エッセイ・マンガがあげられる。主に作者の日常生活や身の回りのできごとがうつられるエッセイ・マンガでは、間白なしにコマ構成する作品が多くみられるのである。たとえば1985年に描かれた倉多江美による『モモちゃんの日』（図 2.38）は、全編間白なしに構成されている。この作品には、まだ小学校に上がる前と思われる「モモちゃん」という女の子の一日が描かれている。壁紙に描いたウサギの落書きが動き出したり宇宙人が登場したりと「日常」としてはありえない展開もみられるが、それらがすべてモモちゃんにとっての「日常」、何気ない一日のできごととして描かれている。

また、いろいろな作家のエッセイ・マンガを集めた作品集にもそれは表れている。『漫画家さんちの猫』と題された「人気漫画家15人の飼猫について描かれた実話ペット漫画」が集められた文庫本あり、そこに収められた15人の作家のうち 4人の作家の作品に、間白なしにコマとコマを連続させる手法がみられるのである。エッセイ・マンガに多いものとしては他にも、主に女性の作者が妊娠や出産、育児などについての体験をつづった「育児マンガ」がある。その中でも、現在連載中の桜沢エリカの育児マンガ『今日もお天気』（図 2.39）などにこの手法がみられる。しかし、『漫画家さんちの猫』でコマとコマの間に隙間をつくらぬコマ構成をしていた作家たちも桜沢も、エッセイ・マンガではない作

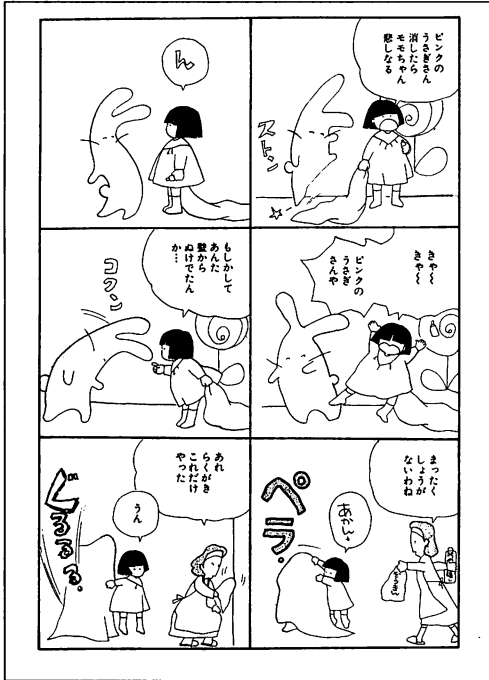


図 2.38 『モモちゃんの日』倉多江美 (1985)



図 2.39 『今日もお天気』桜沢エリカ (2000)

品、架空の人物を主人公として設定する通常のストーリーマンガでは、全編このようなコマ構成を用いて描いているわけではない。

4コマや8コマで描かれるコママンガについては、戦前の作品にも、また現在の作品でも、間白なしにコマを連続させている作品が多くみられる。エッセイ・マンガは通常のストーリーマンガと比べるとページ数が少なく、コママンガの延長線上にあるとも考えられるため、そのような影響があるのかもしれない。

しかしエッセイ・マンガにこの手法が多くみられる理由としてはもう一点、先に述べたこの手法のもつ特徴のひとつ、それぞれのコマを囲む枠としての機能が弱くなるという点に関連していると思われる。全編を間白なしでコマ構成していく手法の特徴としては、間白がなくなったぶんだけ時間が短縮されて、ひとつのコマ内部に流れる時間が短く瞬間的なものになると同時に、ページ全体としてはそれぞれのコマを囲む枠の機能が弱くなるために、時間・空間は曖昧に拡散していくという2点をあげた。この場合、その2つの特徴、ひとつひとつのコマの自立性が相対的に弱まること、また、それにとまって物語世界の自立性も弱まるという点に注目したい。「物語」としての枠が弱くなるということは、一方で作者、読者の「日常」との距離がより近くなり、その作品世界が「日常」と地続き

になるとも考えられる。この手法を用いたエッセイ・マンガは、作者にとっても読者にとっても、より身近なものと感じられるのかもしれない。

2.3.2. 10代向けの少女マンガ誌にみられる変化

ここまでコマとコマの間に隙間をつくらずにコマ構成する作品の紹介をつづけてきたが、少女マンガ作品全体からみればそれらはほんの一部である。10代向けの少女マンガ誌に掲載される作品は、それら一部の例外を除いて、ほとんどが基本的に間白をもたせるスタイルでコマ構成されている。しかし、基本的には間白をもたせる手法を用いている作品においても、作品の一部分に間白なしでコマを連続させる手法が取り入れられる割合が、相対的に高まっていると思われる。また、日常を描く場面ではコマとコマが重なる重層的なコマ構成を使用し、重要な場面や物語のヤマ場で間白のないコマ構成を頻繁に取り入れる、スタンダードなコマ構成がほとんどみられない作品も増えている。ここでは、そのような作品をいくつか簡単に紹介しておきたい。

2.3.2.1. 『快感♥フレーズ』（新條まゆ）

まず、1997年から『少女コミック』に連載された新條まゆの長編作品『快感♥フレーズ』をみてみよう。この作品には、間白が全くないページが随所にみられる。新條は1992年に小学館の少女マンガ雑誌『少女コミック』からデビューした作家であるが、この作品はアニメ化もされ、とくに広く人気を得た。新條のコマ構成は、これ以前の作品でも同じような傾向がみられる。『快感♥フレーズ』は、「ごくフツの高校生」である雪村愛音（あいな）と、人気バンド「ルシファー」のボーカル大河内咲矢（さくや）をめぐる物語である。図2.40は、咲矢がアメリカに渡って行方がわからなくなってから、3か月後に再会して2人が愛を確認している場面からの見開き2ページとなっている。どちらのページも四隅に余白をつくらない断ち切りコマで、右のページは縦に2つ、左のページは横に3つに割られている。この作品には、このような間白が全くないページ、断ち切りコマで、縦に2つや3つに割られたページ、横に2つや3つに割られたページが頻繁に登場する。とくにこの場面のような盛り上がるシーンでは、この手法が使われることが多い。

しかし一方で、図2.41にみられるように、大きなコマの上に小さなコマが重ねられたり、場面の転換に空白の小さなコマが使われることが多い点も特徴である。図2.41は、図2.40の場面の前、ちょうど咲矢がアメリカに旅立っていったシーンからの1ページ（見開き左側）である。ページの中央部に細い横長の空白のコマが3つほど並んでいる。

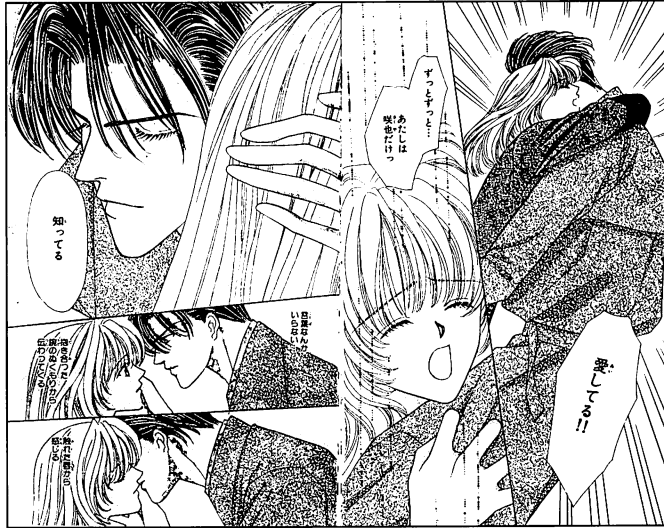


図 2.40 『快感♥フレーズ』新條まゆ (1997)

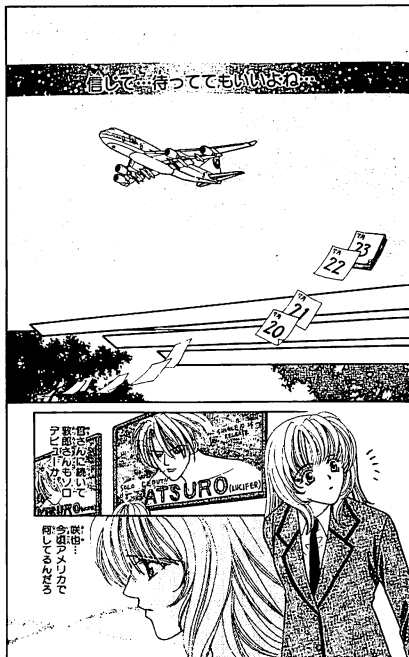


図 2.41 『快感♥フレーズ』新條まゆ (1997)



この空白の小さいコマは、この場合は日めくりカレンダーも重ねられており、ある一定の時間の経過を意味している。このような小さな空白コマは少女マンガにおいてよく使用されており、軽いフェイド・アウト的な効果をもたらす表現の場合もある（夏目 1995：159）。『快感♥フレーズ』ではその他にも、コマとコマとを何層にも重ねたり、間白をただのコマとコマの間隙ではなく装飾的に使用することも多い。

この作品を考えてみると、ほとんどすべてのページが、間白が全くないか、逆に小さなコマをいくつも重ねるような「重層的」なコマ構成となっているか、そのどちらかであることがわかる。第一部で確認した『ドラえもん』や『マスターキートン』にみられるような、隙間をつくってコマを並べる典型的なコマ構成が採用されているページは、ほとんどないと言っている。また、この作品が掲載された『少女コミック』にはよく似たコマ構成の作品が多くみられ、新條の作品はこの種の作品群のなかで典型的なものと言える。ここでみられるようなコマ構成の特徴は、重層的にコマを重ねる部分は日常的な場面であり、間白なしで連続させるところはドラマティックに盛り上がる場面であるという点にある。そこには1970年代的な重層的なコマ割りが定着し、あたりまえのものとしてパターン化している様子がうかがえる。

ところで、先に紹介した「重層する装飾的な」コマ構成についての夏目の見解は、「その特異なコマ構成は、やはり読みにくくなりがちである。そのためか徐々に整理され、一般には定型的なコマ構成の中に特異的に使われたり、部分的に利用されるようになった」（夏目・竹熊他1995：182）というものであった。少女マンガ誌をめくってみると、基本的にはこの指摘が当てはまるが、この例のように、それとはまた違った事態も確認できるようなのである。

2.3.2.2. 『天使禁猟区』（由貴香織里）

次に、1995年から『花とゆめ』に連載されコミックスが20巻まで続いた長編人気作品『天使禁猟区』を取り上げたい。先に紹介した『快感♥フレーズ』ほどの頻度ではないが、この作品にも全く間白のないページが多く登場する。図 2.42は、愛する妹「沙羅」（さら）との関係に悩み主人公「刹那」が自殺を図ろうとする場面からの見開きである。カッターナイフで手首を切ろうとした刹那は、突然「甘ったれてんじゃねえぞ」と熱いお茶をかけられ驚く。右側のページは四隅が断ち切りで縦方向に斜めの線で割られたコマが、コマ①からコマ③まで3つ並んでいる。右端のコマ①と左端のコマ③の背景は白く、中央のコマ②だけが背景が濃いスクリーントーンが貼られており、コントラストが強調されている。

この作品にはこのような縦あるいは横にページを数コマに分割した構成が多くみられる。左側のページは、まず黒く塗りつぶされた縦に長いコマ④、そして左上から目のアップが入ったコマ⑤、驚いている刹那が描かれたコマ⑥、その下に間白の拡張ともいえる枠なしコマ⑦が続いている。

ここで注目したいのは、細かく部分ごとに分けて見せていく構成である。右端のコマ①には「ばしゃんっ」という擬音だけが大きく描かれ、中央のコマ②には手のアップが入り、そして左端のコマ③では刹那のバストアップによってその表情が示されている。さらに、コマ④では黒い背景に「甘ったれてんじゃねえぞ」という吹きだしに入ったセリフだけが浮かんでおり、コマ⑤には刹那の驚いた目が片目だけ描かれている。枠なしのコマ⑦には「熱いかもしれませんね」「お茶だから」というセリフと、湯呑みの一部が描かれている。これらのセリフは次のページに登場する「座天使長ザフィエル」の言葉であり、その声の主の姿はここでは示されていない。わずかに状況を伝えているのはコマ⑥くらいで、あとはすべて限られた部分だけを見せるものとなっている。このように部分ごとにコマを分けて提示していく方法も、この作品に多くみられる。

この作品でも、間白を使わないコマ構成は主にストーリーが盛り上がる劇的な場面で使用され、日常を描く場面では小さめのコマがいくつも重なるような「重層的」なコマ構成が用いられているようである。それはとくに前半部に顕著であり、後半部ではあまりみら

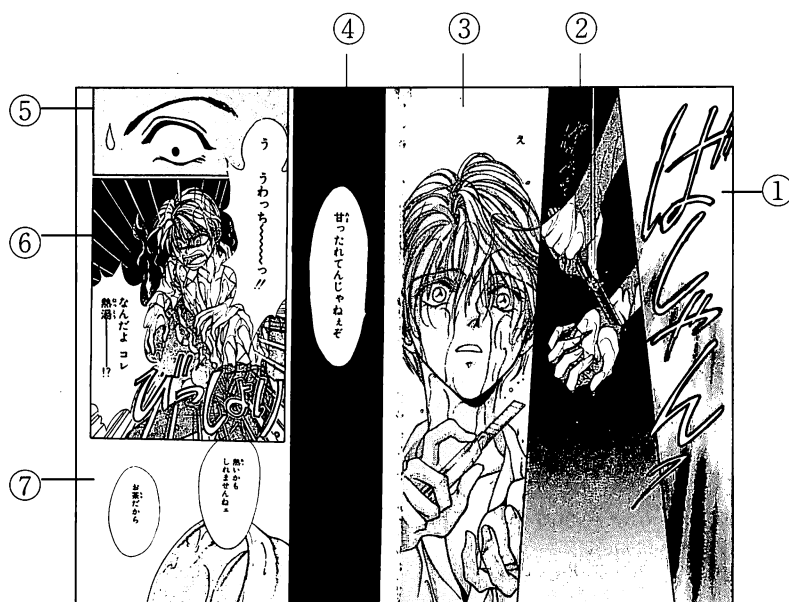


図 2.42 『天使禁猟区』由貴香織里 (1995)





図 2.43 『天使禁猟区』由貴香織里 (1995)

れない。たとえば図 2.43は第 1 話からの 1 ページ（見開き右側）である。ここはまだ物語が軌道に乗り出す前の冒頭部分で、沙羅の友達「瑠璃」が学校で先輩にからまれているところを沙羅が助ける場面、そのあと瑠璃が学校からひとりで帰っている場面である。どのコマの形もバラバラで少しずつ重なっており、さらに空白のコマが装飾的に使われるなど、何重にもコマが重なっていることがわかる。前半部では、とくに日常的な場面を描く箇所でのこのようなコマ構成が多く登場する。一方このような部分が後半にあまりみられない理由としては、連載が続くにつれてコマ構成がより洗練され大きめのコマが増えていること、ストーリーが目まぐるしく展開し、盛り上がる場面が続くために日常を描く場面はほとんどなくなっていることなどが考えられる。

またこの作品の特徴としては、ストーリーの展開の複雑さとともに、言葉の量が多くさまざまな言葉が溢れている点もあげられる。図 2.44は、コミックスの最終巻（第20巻）からの見開きである。この部分だけではストーリーの経緯がわかりにくいだが、まず右端のコマ①には、刹那のアップと関西弁を話す「九雷」の言葉が重ねられている。次のコマ②には「ミカエル」と「ウリエル」の姿と 2 人のセリフ、コマ③には「アダム・カダモンの本体」が発している声が描かれている。続いて左側のページの上から、「九雷」が描かれ

たコマ④、「アダム・カダモンの本体」の発する声と塔の最上階に向かっていく刹那の遠景が重ねられたコマ⑤、そして口のアップが描かれたコマ⑥、さらに「ルシファー」の顔が描かれたコマ⑦となっている。ほとんど全てのコマに別々の場面で起こっている別の状況が描かれており、そこにさまざまな人物の言葉が重なる。さらに正体のない「声」だけによる登場人物もいることなどから、文脈を理解していないと描かれているのがどのような状況で、ひとつひとつの言葉が誰によるものであるのかの判別が困難になる。とくにコマ③やコマ⑤にみられるスクリーントーンの上に書かれた言葉は、いずれの登場人物にも属さずナレーションというわけでもない「詩の位相」とよべるようなものになることもある。天上界や天使や悪魔の登場といった架空の世界を設定するファンタジーでは、物語の設定を伝えるためにどうしても言葉は多くなるが、この作品にはそれだけでなくさらに言葉が幾重にも重ねられており、とにかくさまざまな言葉が画面に溢れている。

これらの作品が以前の少女マンガと違う点としては、背景が描き込まれたコマが多いこと、背景があるコマの上にさらに背景のあるコマを重ねたりすることなどがあげられる。図2.44の左側のページなどにもみられるように、多くのコマにスクリーントーンなどを使った背景が描き込まれている。そのため白い部分が少なくなり、コマの並べ方自体は比

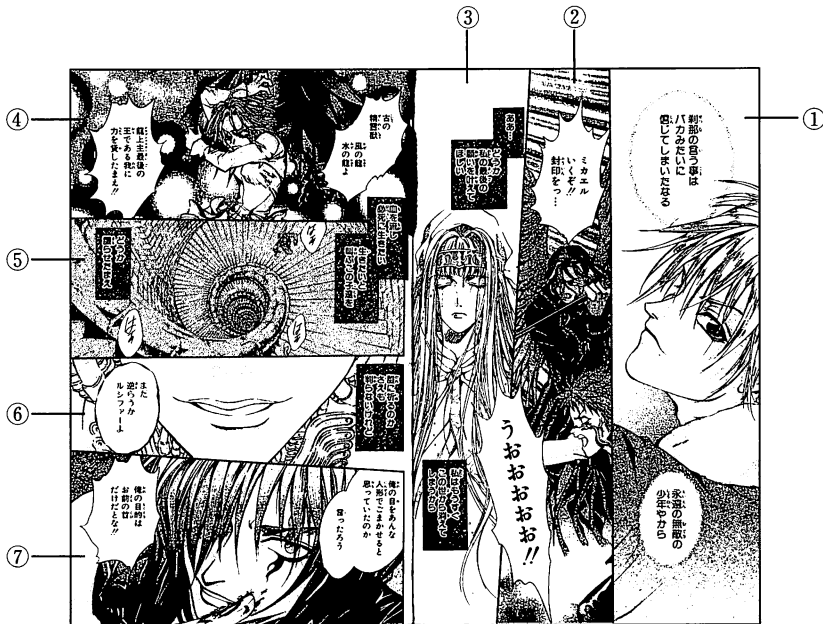


図 2.44 『天使禁猟区』由貴香織里 (1995)

較的シンプルであるにもかかわらず、コマ構成が複雑であるという印象を与える。コマ⑤などをみると、スクリーントーンで色が付けられているところにさらに濃い色のスクリーントーンを配し、その上に字を印刷している。このような箇所が多いために画面全体の色が濃く感じられるのである。

この作品のような、背景をスクリーントーンや効果線で覆ったり、何かの風景などを細かく描き込んでいる作品は、その〈世界観〉が緻密につくり込まれているものが多いように思われる。それに対してヤング・レディス誌に代表されるような「白い背景」は、どの世界にも帰属しないような「浮遊感」をあらわすものであると考えられ、全く違った世界を表現していて興味深い。言葉の用い方に関しても、先に紹介したくらもちや冬野の作品では「内語」を使わずに〈内面〉を表現するという言葉の比重が軽くなっていく傾向がみられたが、この作品などは逆に過剰なほどに言葉が溢れており、全く違った方向を向いている。

2.3.2.3. 『こどものおもちゃ』（小花美穂）

ここまでで紹介した2つの作品は『少女コミック』と『花とゆめ』というどちらかというファンタジー色の強い雑誌に連載された作品であった。一方で『りぼん』や『別冊マーガレット』などに代表されるような、学校生活の中での恋愛を描く学園ものが主流になっている雑誌にも、この間白なしにコマを並べていく手法が多くみられるようになっていく。次はその『りぼん』に連載された作品の中から『こどものおもちゃ』（小花美穂）を取り上げたい。

『こどものおもちゃ』は、1994年に連載が開始され人気を得た作品で、1996年にはアニメ化もされている。主人公は劇団に入って子役としての活動もしている小学生の倉田沙南（さな）である。その沙南や彼女の家族、クラスメイトの羽山秋人（あきと）らを中心にストーリーが展開されている。図2.45はコミックスの第1巻、羽山に熱があることがわかり沙南が心配している場面からの1ページ（見開き左側）である。まず右上から「・・・羽山・・・？」という吹きだしが描かれたコマ①、羽山の寝顔と沙南のセリフが描かれたコマ②、ベンチに座っている沙南とひざまくらで寝ている羽山が描かれたコマ③と続いている。そのコマ③と次のコマ⑤の上に重なっているのが、「あっちい！」というセリフだけが入っているコマ④となる。その下には、沙南と羽山を描いた横長のコマ⑤、右下に2人が立ち上がっているコマ⑥、沙南のセリフだけが入ったコマ⑦、羽山の上半身が描かれたコマ⑧が間白なしにつながっている。この作品のコマ構成は基本的には間白を挟んでコマ



図 2.45 『こどものおもちゃ』小花美穂 (1994)

を並べていくスタイルであるが、この例のような間白なしにコマを連続させている部分があるところどころにみられる。

ページの上半分をみると、まず枠なしコマ②の上に、コマ①とコマ③が重ねられていると考えられる。そしてコマ③とその下に配されたコマ⑤の上にはさらに、「あっちい！」という手描きの言葉だけが描かれた斜めに傾いた装飾的なコマ④が重ねられている。一方、ページの下半分はコマ⑤からコマ⑧までがコマとコマの間の間白なしにつながられている。このように「重層的」に重ねられた部分と平面的に並べられた部分が1ページの中に混在しているところが多くみられるのが、この作品の特徴である。

2.3.2.4. 『TRUNPS!』 (安野モヨコ)

先に紹介した『りぼん』は小学生を主な読者としているが、それより少し上の読者層、中学生を主な読者としている雑誌においても、この手法は広がりを見せている。例えば安



野モヨコは、1994年に『別冊フレンド』に掲載されていた『TRUNPS!』の連載第4回め（ACT4・『別冊フレンド』94年4月号）から、となりあうコマとコマの間に間白がない描き方を多用するようになる。

図2.46は、その連載第4回めの冒頭部分からの1ページ（見開き右側）である。ページの上と下に黒く塗りつぶされた余白部分があり、水平に割られた4つのコマが間白なしに並べられている。上から、この作品の舞台となる水玉学園の校舎が描かれたコマ①、主人公・遠山イチの顔のアップが描かれたコマ②、学園の理事長たちの姿が遠景で描かれたコマ③、桜井光國のアップが描かれたコマ④と続いている。コマ①とコマ③が遠景になっており、コマ②とコマ④の顔のアップがより強調されている。

このような描き方は、ACT3まではほとんどみられなかったものである。この例は、安野が連載の途中にもスタイルを変えながらさまざまに試行錯誤していたことがうかがえて興味深い。安野はこの作品ではACT5、ACT6（最終回）までこの描き方を多用しているが、その後の作品ではむしろ大きめのコマをほとんど重ねずに間白を置いて並べていくシンプルなコマ構成を採用している。また安野はそのようなシンプルなスタイルで描くようになってから高い人気を得るようになった作家であり、安野の代表作はすべて、長方形の



図 2.46 『TRUNPS!』安野モヨコ (1994)

大きめのコマが間白を挟んで並べられたシンプルなコマ構成で描かれている。

2.3.2.5. 『絶対安全ロマンス』(藤末さくら)

次に、『別冊フレンド』と同じくらいの年齢層、中高生を主な読者にもつ雑誌『クッキー』に連載された作品を取り上げたい。図2.48は、2000年から2001年にかけて『クッキー』に連載された藤末さくらの作品『絶対安全ロマンス』からの1ページ(見開き右側)である。藤末は1990年代の半ばから『デラックスマーガレット』、『ぶ〜け』、『クッキー』などの集英社系の少女マンガ誌で描いている作家であるが、その作品にはデビューの頃から間白なしにコマを並べていく手法が多くみられる。

図2.47は、ページの上から主人公・亜利の内語と「ちゃんと選んで!」というセリフが入ったコマ①、右下の亜利のアップが入ったコマ②、その左側にある亜利の内語とセリフが入ったコマ③、その下に亜利が想いを寄せている幼なじみの大輔が描かれたコマ④と続いている。コマ④はコマ③の上に重ねられている(コマ④はコマ③に内包されている)と考えられるが、コマ①とコマ②、コマ③の間には間白がない。この作品には、このような間白なしにコマを連続させる手法がほとんどのページにみられる一方で、コマ③とコマ④のようにコマが重なることも多くみられるのである。

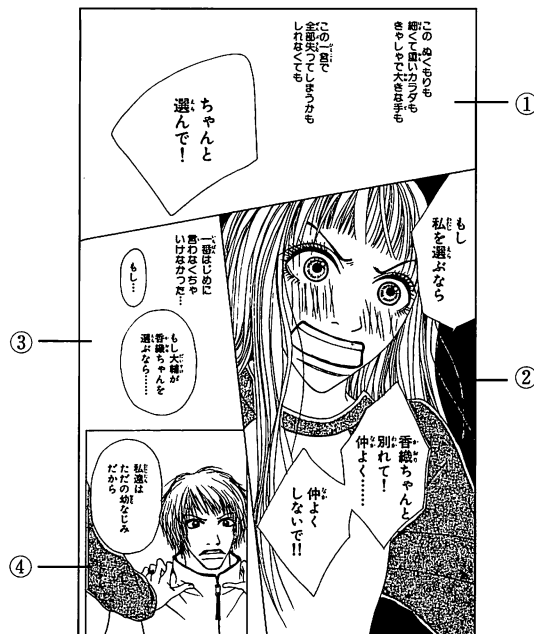


図2.47 『絶対安全ロマンス』藤末さくら(2000)



その他注目したいのは、コマ①とコマ③には全く絵が描かれておらず、活字だけが書き込まれている点である。この作品に多くみられる画面の白さや背景の白さは、「白い画面」と言われるヤング・レディス誌の特徴と重なるものである。また、そのコマ①とコマ③には重利が口に出したセリフと心の中の言葉（内語）が同時に描かれている。このように声に出されたセリフと内語が並行して示され、しかもその口に出しているセリフと内語の間にズレがみられるという点は、まさに従来の「少女マンガ的」な特徴であると言える。このような作品のなかにも、コマとコマの間に間白をつくらない手法は多く取り入れられているのである。

2.3.2.6. 『陰陽師』（岡野玲子）

ここでもうひとつ、このコマとコマの間に隙間をつくらずにコマを連続させる手法を効果的に使っている作品を紹介しておきたい。1993年から『コミックバーガー』で連載を開始し、現在『月刊メロディ』に場所を移して連載が続けられている岡野玲子による『陰陽師』（原作・夢枕獏）である。

『陰陽師』のコマ構成は、基本的には四角いコマを間白を設けながら連続させる最もシンプルなスタイルであるといえる。岡野は、デビューは少女マンガ誌であるが、1990年代に入ってから主には青年誌で活躍していた。この連載が開始された『コミックバーガー』



図 2.48 『陰陽師』 岡野玲子 (1993)

も少女マンガ誌ではなかったが、現在連載が行われている『月刊メロディ』はそのコピーに「少女マンガ界の頂点に立つハイグレードラインナップ!!」とうたわれるような「王道」の少女マンガ誌である。この作品には、先に紹介した間白なしにコマを連続させるといふ青年誌にはあまりみられない手法が頻繁に登場する。それらは物語が盛り上がりを見せる劇的な場面で毎回のように使われている。

この物語の舞台は平安時代に設定されており、主人公は、その時代に京の都で呪いの調伏などを行う陰陽師として活躍した安倍晴明である。毎回さまざまな相談が彼のもとに寄せられ、彼が怨霊や鬼神などを退治しながら問題を解決していく様子が描かれている。物語が最も盛り上がるのは彼がそれらの鬼神や悪霊を退治していく場面であり、この手法が使われているのもそのような、鬼や悪霊などが跋扈している場面、それらの悪霊たちを晴明が退治していく場面となっている。

図 2.48は、朱雀門に向かって進んでいる鬼たちが三条大路にあらわれ、鬼どうしの争いを始める場面からの見開きである。ここではページの四隅が断ち切りで画面いっぱいに絵が描かれており、右のページは横に3分割、左のページは横に4分割、全く間白なしに1本の線でそれぞれのコマが割られている。背景のおどろおどろしい模様を少しずつ変化させたり、遠景やアップなどのズーム、アングルをひとコマごとに変えることによって、コマごとの縁を際立たせているといえる。この作品は、基本的には動きが少ない静止した絵や平面的な画面構成が多く、「絵巻物風」とも言えるような魅力があるが、ここでみられる絵の切り取り方は、まさに瞬間、瞬間を切り取った「映像的」な表現といえるだろうか。

このような手法について、この論考で問題となっている時間、空間という観点から考えてみると、この作品の毎回のエピソードが盛り上がる場面というのは、鬼や悪霊などが跋扈している場面、それらの悪霊たちを晴明が退治していく場面であり、登場人物たちにとっての「現在」の時空とはまた違った、まさに「異界」と接する場面であると考えられる。そのような「異界」への扉が開かれている場面、とくに「異界」からの侵入者がこちらの世界にあふれだしてきているような場面では、四角い枠によってあるひとつの時間や空間をひとつのコマの中に閉じ込めてしまうことはできず、画面を断ち切りにし、コマとコマの間にも間白をつくらないコマ構成をすることがリアルに感じられるのではないだろうか。ページ全体に時間も空間も拡散し、まさにどこかわからない世界に引きずり込まれるのである。この作品では鬼や悪霊を退治する場面以外にもこの手法が使われているが、それもやはりこの作品に描かれている世界自体が、「現世」と「異界」、「この世」と「あの



世」との境が常に曖昧な混沌としたものであることと関連していると思われる³²⁾。また、このように断ち切りで間白なく画面いっぱいに絵が描かれていると、それらの悪霊や鬼神が画面から飛び出してくるような迫力もあり、この作品はこの手法が生かされた好例であると言える³³⁾。

さてここまで、1990年代以降の少女マンガに多くみられるようになったコマとコマの間に間白をつくらずに並べて行く手法を用いた作品を紹介してきたが、最後に簡単にこの手法の特徴をまとめておきたい。まず、前章で参照した『ポーの一族』の例など、70年代のいわゆる「24年組」の作品群には、コマAとコマBが重なるとき、AとBの境界があいまいでどこまでがAでどこからがBなのかははっきりしない、AとBが融合してページ全体としてひとつの画面を構成するような表現が多くみられた。それらは、そのページ内にあるすべてのコマ、すべての要素を調整し、全体としてひとつの画面をつくりあげることを志向するような表現であった。それに対して、ここで紹介した現在の少女マンガの一部の作品のコマ構成は、スナップ写真をコラージュしたように、平面にそれぞれの場面を並べたような印象がある。AとBが重なることがあるとしても、AとBそれぞれの境界線がはっきりしている。しかしこれらひとつひとつのコマは、1960年代までの間白をはさんでコマを並べる定型的なコマ構成の場合と比較すると、隣り合うコマどうしを間白なしに一本の線で分けていることからコマを囲む枠の機能が弱まっていると考えられ、ひとつのコマとしての独立性が弱くなっている。その形としても機能の面からも、明らかとなりあうコマどうしが相互に干渉しあう傾向があり、それぞれのコマは独立しているとは言い難い。

このように、これらの表現は70年代以前のコマ構成に戻っているわけではない。大塚は「ことば」の位相に関して、「<精神的奥行き>を欠いた」、平面的な、70年代以前のスタイルに逆戻りする傾向があると指摘しているが、コマ構成に関しては必ずしも「先祖返り」とは言えないものと思われる。また言葉の用い方についても、「内語」を使わずに<内面>を表現するような作品や過剰に言葉が溢れる作品などがみられ、さまざまなベクトルをもつスタイルが共存していると考えられる。

2.3.3. 「24年組」とよばれる作家たちのその後の変化

ここからは先に紹介した平面的な構成をもつ一群の作品以外の、1990年代以降の少女マンガのなかで重要と思われる流れを簡単に整理しておきたい。まず1990年代以降のコマ構成について考える際には、そもそも「重層的」なコマ構成の創始者とされている「24年組」とよばれる作家たちがどのようなコマ構成の変遷を経ているかを追っていくことが重要で

あると思われる。それら「24年組」とよばれる作家たちのその後について考えてみると、「重層的」といわれるような少女マンガのスタイルの大きな流れをつくりだした作家たち自身のスタイルが変化してきていることがわかる。「少女マンガは重層的だ」と言われ続けているのだが、比較的早い段階で、萩尾、竹宮、大島といった作家たちのコマ構成にはシンプルになっていく傾向が見られる。そのような変化が、時代の流れに要請されてやむを得ず起こったことなのか、もしくはそれらの作家たち自身がさらなる変化を求めた結果だったのかは、ここではまだ判断できない。それを明らかにするには、ひとつひとつの作品を検討していく必要があるだろう³⁴⁾。「24年組」とくくられるこの作家たちはそれぞれに全く違った表現スタイルを持っており、まとめて議論することはできないため、それぞれの作家がどのようにスタイルを変化させてきたのか、時代ごと、作品ごとに詳細に追っていくことが求められる。残念ながらここでは問題提起にとどまるが、ただシンプルな構成になっているといっても、それらの作品のテーマなどを考えると、その変化は1950年代、60年代の「古典的な少女マンガ」への回帰であると言えないことだけは確かだろう。

2001年の終わりに連載が終了した萩尾作品『残酷な神が支配する』(図 2.49) や現在連載中の山岸作品『舞姫--テレプシコーラ--』では、暴力と関わる性や家族の崩壊などといった問題が正面から扱われている。それらは彼女たちにとっては以前から問題関心を持ち続けていたテーマであるが、他の少女マンガでは正面から描かれることが少なかったテ

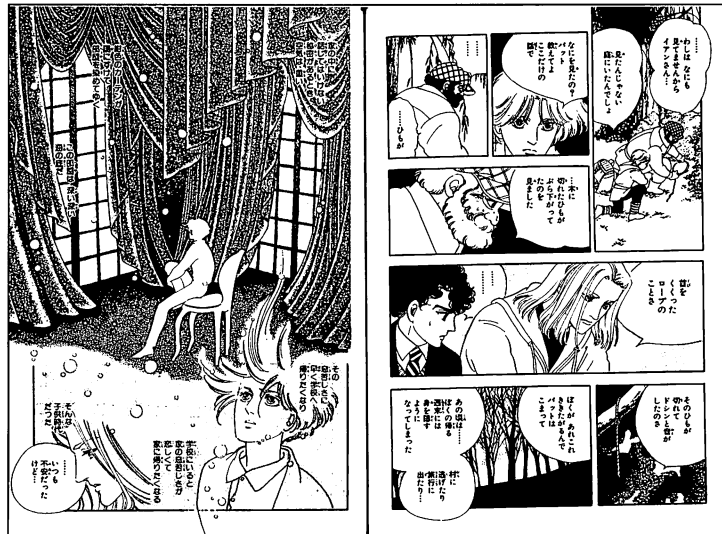


図 2.49 『残酷な神が支配する』萩尾望都 (1992)



マである。それらの作品の作風をみても、絵柄やコマ構成をはじめとする表現面では、殺風景に感じられるほどに装飾が排されている点が特徴である。例えば図 2.49で見開きを示した『残酷な神が支配する』においては、基本的には右ページのような間白を挟んでコマを並べていくスタンダードなコマ構成がなされており、数十ページに一度くらいの割合で、左ページにみられるコマの枠線が途切れ、髪の毛が背景の模様や形喩と溶け合うような大きなコマが「見せ場」のようなものとして織り込まれていると考えられる。

2.3.4. 少女マンガ誌出身でない作家たちの活躍

また、もう一点注目したい傾向がある。現在では、少女マンガ誌の出身ではない作家たちのなかで、ファッション誌の増刊から発展した新進の少女マンガ誌『キューティ・コミック』（1998年に創刊されたが2001年7月号にて休刊）や『ジッパー・コミック』（2000年9月創刊）、または『フィール・ヤング』などのヤング・レディス誌の一部に逆輸入されて、少女マンガ家として活躍している作家が多く見受けられる。それらの作家たちのコマ構成には、極めて定型的なコマ構成をするという特徴がみられる。

図 2.50は、1996年から『COMICアレ!』に連載された魚喃キリコ作品『blue』からの見開きである。右側のページは長方形のコマが5つ、間白を挟んで配されている。左側のページは、まず上から3コマあり、最後のコマは間白が拡張されたような白い空白部分に、「キレイなのは／まさみちゃんじゃなくて……」という主人公・桐島カヤ子の

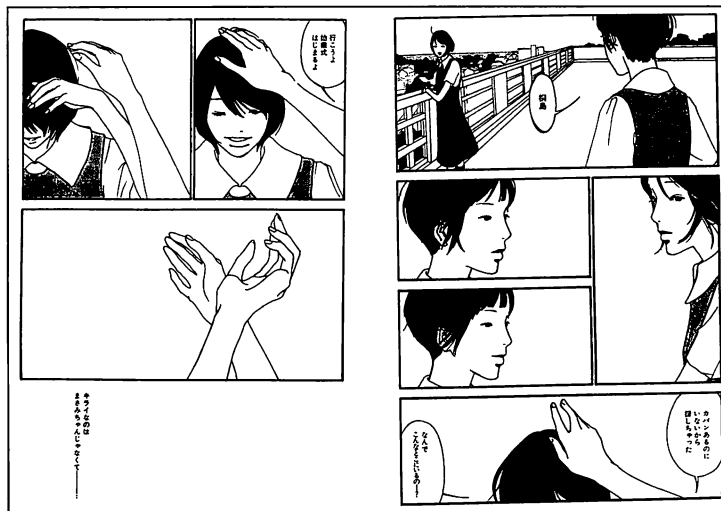


図 2.50 『blue』魚喃キリコ (1996)

の内語が書かれている。この作品では、ほとんどのページがこの例の右側のページのようなスタンダードな構成になっているが、この左側のページの最終コマにみられるように、間白がさまざまなかたちに工夫されて使われている。大きな空白のまま残したり、空白部分に内語を入れたり、その間白の大きさや幅、形をさまざまに変えることによって、時間の経過や感情の動きの微妙なニュアンスがうまく表現されている。この作品などは、間白がなくなっていく傾向とは正反対で、間白をうまく利用し自在にあつまっていると言えるだろう。

2.3.5. 4つの傾向に関するまとめ

ではここで、これら1990年代以降の少女マンガにみられる4つの傾向についてももう一度まとめておこう。まず、少女マンガでは、基本的には夏目が見解を示したように、通常は定型的なコマ構成を用いながら部分的に重層的なコマ構成を使用する作品が多い。しかしそのなかでも、コマとコマの間に間白をつくらずにコマ構成する作家が登場してきていること、さらに10代向けの少女マンガ誌では、日常的な場面で重層的なコマ構成を使用し、物語が盛り上がる場面では間白のないコマ構成を行うという、定型的なコマ構成をほとんど用いない作品が増加していることが指摘できる。また一方で、「重層的」なコマ構成の流れをつくり出したとされる「24年組」とよばれる作家たちのその後の作品を考えると、おそらく早い段階でスタンダードなコマ構成を採用しているのではないかと考えられる。さらにヤング・レディス誌では、少女マンガ誌出身ではない作家が少女マンガ誌に逆輸入される機会が増え、そのような作家のなかには極めて定型的な、少し大きめの長方形のコマを間白をはさんで数個並べるようなシンプルなコマ構成を採用する作家が増えていると考えられる。

ところで、ここでは取り上げられなかったが、少年マンガについても1990年代以降その表現スタイルにどのような変化があるのかを考えてみる必要があるだろう。少年マンガ・青年マンガのコマ構成の変遷としては、ひとつひとつのコマの大きさが増していく傾向、斜めにコマを区切る変型コマを多用するなどコマの形や大きさが自由度を増している点などが指摘できると思われる。四方田が「七〇年代の中頃、柳沢きみおの『翔んだカップル』あたりが契機となって、少女漫画的な感受性がいっせいに少年漫画の世界を襲うに至ったことは、すでに広く知られている」(四方田1994:118)と述べているように、コマ構成についても少女マンガの影響、例えば枠なしコマの多用などがみられるようになっている。



今回、2001年現在発行されている少年誌・青年誌などを数十冊ざっと眺めてみたところでは、これまで紹介してきたような定型的なコマ構成がほとんど使用されない作品というのはあまりみられず、逆に少年誌のコマ構成には極めてスタンダードなものが多いということに驚くほどであった。少年マンガ、青年マンガでは、コマとコマの間に隙間をつくらずにコマを並べていくという手法はほとんど使われていないようである。しかしその中に一部、コマとコマを重ねたり枠なしコマを多用することによって、間白なしでコマを連続させる手法を用いた作品と、見た目と与える印象がほとんど同じとも言える作品がみられた。例えば『ヤングアニマル』に連載中の『ベルセルク』（三浦健太郎）では、コマとコマがほんの一部重なるために、一方の（下になっているほうの）コマの枠線が見えなくなり、コマとコマを間白なしに連続させているように見える箇所が頻繁に登場する。また『週刊少年マガジン』に連載中の『SAMURAI DEEPER KYO』（上条明峰）や『アソボット五九』（原作・有森丈時、漫画・葵ろむ）などの作品では枠なしコマの多用が目立っている。枠なしコマと枠のあるコマを並べている部分は間白なしでコマを連続させているように見えるのである。このように少年誌・青年誌のほうでも違った流れは生まれてきているようであり、それらの流れを追っていくことも今後の大きな課題となっている。また見た目と与える印象としてこの手法と同じと考えられるケースについては、次回に検討する。

2.4. コマとコマの間に間白をつくらないコマ構成をもたらすもの

最後に、前項で取り上げたコマとコマの間に間白をつくらずにコマ構成する傾向をもつ一部の作品について考えていくための論点の提示を行いたい。今回取り上げたようなコマがあまり重ならない傾向をもつ作品は、少女マンガ全体から考えればごく一部である。それらの作品においても実際にはコマが重なるページも多く、さまざまなかたちで間白がある。しかし、コマが重なることと間白を効果的に使うことというのは、少女マンガの「文体」において最も重要な特徴であるとされていた。それを考慮すると、この変化はわずかな変化に見えるかもしれないが、大きな変化であるといえるのではないか。ここではこれまでに確認した少女マンガのコマ構成における変化について、その変化が何をもたらしたのかをごく簡単に箇条書きにしておき、次回の検討への足がかりとしたい。

2.4.1. どのような効果をもたらすのか

まず、このコマとコマの間に間白をつくらずにコマを並べていく手法には、どのような視覚的効果があるのかを考えてみよう。

- (1) コマとコマの間の隙間(間白)がなくなったぶんだけ時間が短縮されて、ひとつひとつのコマは瞬間的なものとなる。
→コマとコマが重なることがないため視線がスムーズに流れて、スピード感、臨場感が増す³⁵⁾。
- (2) ページ全体、物語全体からみれば、枠の機能が弱まることで、ひとつひとつのコマの自立性も弱まって、時間・空間は曖昧に拡散していくこととなる。
→物語全体がぼんやりとしたイメージとなる。回想のモード、ノスタルジックな雰囲気。
→物語世界を立ち上げる枠の機能が弱まり、物語世界の自立性も弱まることから、読者の日常、「現実」と地続きになる。
- (3) 背景となるコマが「地」としてしずみ、アップのコマが「図」として浮かび上がってみえてくる³⁶⁾。
→浮かび上がるコマを強調する演出効果があるとも考えられる。
- (4) 画面が与える印象としては、寸断されてバラバラになっている印象、ページ全体でひとつの画面のような印象、どちらにも感じられる。

とくに大きな変化として指摘しておきたいのは、間白をもたせてコマを並べていく定型的なコマ構成と比較すると、間白がなくなることによって、ひとつひとつのコマの時間・空間的な独立性、自立性が弱まるという点である。そのために隣りあうコマどうしが、直接的に相互に干渉しあうようになる。ひとつのコマは他のコマとの関係によって、その形だけでなく機能や意味までが大きく変化してくるため、ひとつのコマだけを取り出して議論することがほとんど不可能である。ひとつのコマの内部に流れている時間が短くなっていることと同時に、ひとつのコマ内の情報量、密度が希薄になっているようである。間白があるからこそ、コマの枠線はひとつのコマの内部に時間・空間を封じ込めることができる。間白なくコマを並べていくと、ページ全体に時間・空間が拡散していくような印象を与えることとなる。

さらに、枠としての機能が弱くなることによって、そこにあるひとつの物語世界を立ち上げていく力も弱くなると考えられる。それらは具体的に展開されるストーリーとの関連で、どこことなくノスタルジックな印象をもたらすこともあれば、より読者の「日常」に近いものとしてリアリティを感じさせたり、また「異界」を表わすものとなったりとさまざ



までである。同じ手法を使う場合であっても、与えられる文脈によって、その効果、そこから読み取る意味がそれぞれ違う結果となる。

また、どうしてそのような手法が可能になったのかを技術的な側面から考えると、これはとくに10代の少女向けの少女マンガ誌の作品に多い例であるが、視点（アングル）やズームを、ひとつひとつのコマごとにめまぐるしく変化させる、スクリーントーンでバック（背景）をふちどってしまうなどの工夫によって、間白がなくても、となりあうコマどうしの境界がはっきりとわかるようにしている点が重要である。（この点については、くらもちふさこの例のような背景が白いことが多い作品ではあまり問題にならない。）

2.4.2 どのような変化だったのか

次に、間白をつくらずにコマ構成する傾向をもつ作品がもたらしたのはどのような変化であったのか、表現スタイルやテーマも含めて簡単にまとめておき、次回の議論へとつなげておきたい。

重層的	→	平面的
線による表現	→	面による表現
文学からの影響、「文学的」	→	テレビ、MTV的な映像の影響、「映像的」
個人の感情、「私」の内面世界	→	その「場」の空気、雰囲気 ³⁷⁾
「わたし」の思い、気持ち	→	それぞれの「生き方」、それぞれの「わたし」 ³⁸⁾

以上のように、今回は主に具体的な作品を参照していくなかで、1990年代までの少女マンガの表現スタイルの変遷を概観し、1990年代以降の作品にみられるいくつかの特徴について議論した。今回はここまでの論点をもう一度整理したうえで、夏目とマクラウドによるコマの機能についての議論を再検討する。さらに、間白をつくらずにコマ構成する手法について、それが少女マンガのスタイルにどのような変化をもたらすものなのか、なぜそのような変化がもたらされたのかを考察し、最後に1990年代以降の少女マンガの特徴についてまとめたいと考えている。

(増田のぞみ)

註

1) 「少女マンガ」は、一般的には「少女向けマンガ雑誌に掲載されたマンガ作品の総称」であるとされ

る。しかし、少女マンガ雑誌の出身ではないマンガ家が「少女マンガ家」とみなされたり、「少女マンガ家」と考えられている作家が青年誌に連載を持つことも珍しくはない現在では、「少女マンガ」を厳密に定義することは困難である。そもそも「女性向け」というかたちで特定の読者に向けて雑誌が製作・流通・受容されるようになった経緯は自明視できるものではない(北田1998など)。少女マンガとは何か、という「最も根本的かつ、最も困難な問い」の答えに関しては、今も議論が続いている(石田1992、高橋2001など)。ここでは「少女マンガ」というジャンルを自明視するわけではないが、この「少女マンガ」と称されてきた「世界」に内在的に、その表現の変遷を追いながら議論をすすめていくため、カギカッコ(「」)は用いずに表記する。

- 2) 石田(1988)は、ジャンルを問わずマンガ表現一般に共通する「文法」に対して、「文体」をある特定の作者群に固有の表現スタイルであり、「文法」的表現の上に成り立つものとして区別している。そのうえで、石田(1992)は、マンガ一般の表現スタイルとは異質なものとして「方言」的な位置づけに置かれる<少女マンガ>について、その「文体」と「方言性」を考察した。
- 3) 「24年組」あるいは「花の24年組」とは、昭和24年前後に生まれ、1960年代後半に揃ってデビューした一群のマンガ家たち(萩尾望都、竹宮恵子、山岸涼子、大島弓子など)を指す言葉であるとされる。竹宮は「花の24年組」というのはもともと彼女と萩尾などが一緒に暮らしていた「大泉サロン」とよばれる場所に入出入りしていた同世代の作家たちを総称して、彼女たち自らが使い始めた言葉であることを告白している(竹宮2001:250)。しかし、その言葉が流布していく過程で、その頃竹宮らと交流がなかった大島なども同じ枠で語られるようになったようである。どの作家を指しているかなどについては見解の相違もある(ヤマダ1998)。そもそも少女マンガについての評論が飛躍的に増えたのは1970年代以降であり、この「24年組」とよばれる作家たちの登場がきっかけとなっている。これまで少女マンガを読んだことがなかった男性の中から、少女マンガにも親しむ「マンガ読み」があらわれ、村上(1979)など男性の評論家によって少女マンガが語られる機会が増えたという経緯がある。
- 4) この部分で大塚(1989)は「少女まんががこのスタイルに変化したのも、じつは昭和四〇年代末のことなのである」と述べてはいるが、文脈としては「24年組」の作家たちと結び付けて語られているのではなく、陸奥A子ら<乙女ちっく>系の作家たちによるモノローグの多用と「変体少女文字」の流行との関連で語られている。
- 5) 「間白」とは、夏目の造語で、コマの隙間、空白のことを指す。
- 6) 夏目によるコマの議論については、次回に詳しく取り上げる予定である。
- 7) ひとつの重要な先行研究として、石田による論考があげられる。石田によるヤング・レディス誌の表現スタイルの分析(石田1992)については注21を参照。
- 8) それぞれの作品名とともに示した年号は、基本的に初出の雑誌に掲載された発表年、連載開始年となっている。今回引用図版として使用しているのはほとんどが単行本、コミックスにまとめられたものであり、その中には初出の時点で雑誌に掲載されたものと比較すると何らかの改変がなされているものもある。すべての作品の初出誌をチェックできたわけではないので正確さを欠く恐れがあるが、今回は歴史的な流れを追っていくことが重要であるため、本文には初出時のそれぞれの作品の発表年、連載開始年のみを示すこととしたという点をご了解いただきたい。またここで紹介するものはほんの数例で、ごくおおまかな流れの方向性を確認するために任意に取り上げたものである。コマ構成の変遷は実際にはこのように時代ごとに分けて単線的な記述ができるものではない。今回は「歴史」そのものに光を当てていくことを目指しているわけではなく、少女マンガのコマ構成を考える際に参照すべき作品を網羅しているわけではないことも重ねてお断りしておく。とくに、「少女マンガ」という領域が現在ほどははっきりとしていなかった戦前から戦後、1950年代、60年代には少女画や挿し絵などのイラスト出身の作家、絵本や紙芝居出身の作家なども多く、男性マンガ家による作品、貸本で発表された作品なども含めて、多種多様な作品が生まれており、それらの「歴史」的研究は手つかずの領域であると言える。その他、



今回取り上げられなかったものの中でも、大塚の指摘にもあったホラーコミックやおまじないコミックを中心とするエンターテインメント系の領域、1980年代以降急速にその規模を拡大した同人誌系の作品群、また同じく1980年代に登場し多くの雑誌が創刊されたあとブームが去り、現在では形を変えて一部が残っているレディースコミックと総称される作品群などは、少女マンガの歴史を考えるうえでも重要である。それらの作品群についてはまた別の機会に議論したい。

- 9) 少女マンガ前史については、米沢嘉博による『戦後少女マンガ史』(1980)、米沢の構成による『別冊太陽 子どもの昭和史・少女マンガの世界Ⅰ 昭和二十年-三十七年』(1991)などに詳しい。
- 10) この王女の名前は、「少女クラブ版」では「サファイヤ」、「なかよし版」では「サファイア」と表記されている。
- 11) 米沢(1980)は『リボンの騎士』以前にみられたストーリー性のあるマンガについて、「一種のファンタジーロマンと呼べなくもない長編マンガ」として次の2作品、『少女の友』に連載された早見利一の『ほがらか三銃士』(1951)と『女学生の友』に連載された『クイン・モナの冒険』(1950)をあげている(米沢1980: 22-24)。
- 12) 中原淳一は「非国策的」とされたことをきっかけに昭和14~15年前後に『少女の友』から退いたあと、戦後、自らの手で1946年に『ソレイユ』を創刊(1948年に『それいゆ』に改名)、1947年には月刊誌『ひまわり』、その後も『ジュニアそれいゆ』など、いくつかの少女雑誌を創刊するに至った。中原については、皆川(1991)に詳しい。
- 13) 手塚の『リボンの騎士』もオールカラーで連載されているなど、この時期にはカラーが現在より広く使われていたことも興味深い。
- 14) 宮台他(1993)は、1970年代以降の少女マンガには3つの領域(3つの流れ)があると指摘した。ありそうもない経験についての代理体験を提示する「大衆小説的な少女マンガ」=「里中領域」、<高踏派>とされる「西欧純文学的な少女マンガ」=「萩尾領域」、現実の<私>やその周りの<世界>をどう解釈するかというモデルを提示する「私小説・中間小説的な少女マンガ」=「岩館領域」の3つとなっている(宮台他1993: 15-18)。ここで取り上げた3つの作品群は、それぞれ「里中領域」、「萩尾領域」、「岩館領域」にほぼ対応している。この図式自体は少女マンガの世界のある一面をうまく捉えているが、この図式に収まりきれない重要な作品群も多くあり、その部分について考えていくと、この世界のまた違った一面が見えてきそうである。
- 15) よく知られるように、この作品は宝塚歌劇団で舞台化され大ヒットとなった。先に参照した『リボンの騎士』に象徴される手塚と宝塚との深い関連、また『半身』の舞台化の際にみられた萩尾望都と野田秀樹との共同作業など、少女マンガと演劇との関連は興味深いテーマである。
- 16) この点については、このような少女マンガに独特の「重層的」な表現が、逆に少女マンガを「特殊」で「方言」的なものにし、「女制」に閉じ込める一因になっているという指摘があることも言い添えておきたい(石田1992)。
- 17) しかし、これは陸奥A子のスタイルの特徴であって、同じく<乙女ちっく>系の作家とされる太刀掛秀子や田淵由美子にもそのまま当てはまるというわけではない。とくに、太刀掛などは「重層的」なスタイルのコマ構成をすることが多い。
- 18) 1980年代は、雑誌数の増加、ジャンルの細分化などによって、整理が困難な時期に入ってくる。宮台らの説で考えると、ここで取り上げた作品は3つの領域のどの要素も混じったものであるが、主に岩館領域の分化したものと考えられる。
- 19) 例えば大塚(1994)は、「<意識の内語>を無数に積み重ねていく、少女まんがの言語技術の最も進化した形だといってよい紡木たくの作品」(大塚1994: 67)、「旧少女まんがの技法を唯一継承する紡木たくの作品」(大塚1994: 83)と述べるなど、くり返しこの点を強調している。ここでいわれる「旧少

- 女まんが」とは、<内面>を描く「24年組」的な少女マンガのことを指している。
- 20) 笹本純は日本マンガ学会第1回大会の分科会において、紡木作品『瞬きもせず』を取り上げ、その「重層的な語り」に焦点を当てた報告を行っている。その中で笹本は、それらが「読者に能動的な読書姿勢と多大な解釈力を要求」するものであると指摘した(笹本2001)。
- 21) 石田(1992)は、これらヤング・レディ誌における表現スタイルの分析を行っている。石田は、ヤング・レディ誌の作品群にみられる特徴を次の4点にまとめた。「a 白い背景、空白感、b <虚飾>の身体(あるいは、<強者>の身体)、c 独白、距離感、d 枠線の不安定さ、つぎはぎのリアリティ」(石田1992: 77)。aは背景処理のしかた、bは身体の描き方について述べられている。cは「ことば」の位相を問題にしたもの、dは枠線の描き方についての指摘である。
- 22) 大塚は、「ヤング女性誌と呼ばれる少女誌とレディースコミックの中間誌や、桜沢エリカ、西村しのぶといった男性誌出身の作家にかつての<少女マンガ>的なものはかろうじて継承され、十代の少女向けの少女雑誌では<内面>を放棄した先祖返りが始まっているのだ」(大塚1994: 70)と述べている。
- 23) 石田はヤング・レディ誌の作品世界を、「<私>の世界から出ることはいできない」ような「閉鎖系」のものであるとし、そこからの「出口」の方向を示すものとして岩館作品を捉えている。そこで、「笑う」視点についても触れており、「一方の出口は岩館真理子のおこなったように、みずからその閉鎖系を笑ってしまうことだ」(石田1992: 84)と述べている。しかし、岩館は最もヤング・レディ誌的であるとも言える作家であり、ヤング・レディ誌にはさまざまな作品が混在していると考えられる。
- 24) しかしこれは、青年誌の側としては、もともと岩館の読者である女性誌の読者を青年誌のほうに新たに取り込もうとする戦略であって、女性誌に親しみがなかった青年誌の読者が、実際にどのように岩館作品を「読む」のかはわからず、あるいは全く読まないのかもしれない。
- 25) またこの時期には、1970年代にデビューし、主に少年誌・青年誌で活躍した柴門ふみや高橋留美子などの作家たちの活躍も目立つ。
- 26) また、マンガ研究に関わる基本的な事柄として、これまでどの論者が何を指摘しているのかをはっきりさせていくことが重要であると思われる。少女マンガについて語られているものは、大塚、米沢、などいくつもあるわけだが、それらの多くがそれぞれについて相互に言及されることが少ないために、その成果を積み上げていくことが難しい。商業誌に執筆する評論家ならその必要はないかもしれないが、マンガ研究として充実させていくためには、まず何よりも基本となるのが先行研究の整理であると言えるだろう。拡散している資料や文献の整理に関しては、マンガ学会の機能などにも期待したい。
- 27) 冬野さほは、現在ではフリーになってイラストや絵本のようなものを手掛けたり、別の作家の作品に参加するなどしているようで、マンガの新作はほとんどみられない。
- 28) またこの作品では、コマの枠線にもさまざまな太さがみられる。たとえばコマ①とコマ②を分けている線は太めだが、コマ②とコマ③を分けている線は明らかにそれより細くなっている。このような枠線の太さの違いに関しては、時間の経過など物語との関連よりも、画面構成が単調になりすぎないようにデザイン的なバランスを考えての工夫という側面が強いように思われる。
- 29) 『エロマラ』は、1996年に『Qyar Lovely!』という雑誌に連載された作品であるが、1997年に単行本にまとめられる際に「大幅加筆」されていることから、発表年を1997年とした。
- 30) この黒く塗りつぶされた部分に関しては、1999年の作品『おしゃべり』などのように、この部分が拡張され、そこに白抜きの文字で言葉が書き込まれている例もみられる。
- 31) 阿部(2001)は『エロマラ』についての分析を行っており、この間白を黒く塗りつぶす手法についても言及している。阿部は、やまだないと「線」、とくに人物を描く線には「一種の動性」があり、定規によって引かれるコマの枠線には「身体性」が排除されていると述べる。そのような枠線が「登場人物を描くときの自分の線と無秩序に『共存』すること」を嫌った彼女が、「自分のコマ割りの線を消すために、すべてのコマの隙間の空間を墨ベタで塗り潰すような方法を考えたのではないか」などの指摘



をはじめ、いくつかの見解を示している（阿部2001：211）。

- 32) 藤本は、この『陰陽師』について、「まさに、陰陽道的世界観と現実の世界とがびったりと重なり合い、被膜一枚でくると反転してみせる様子をじつに鮮やかな描き方で表現してみせる」ものであると評している（藤本2001：133）。この指摘はコマ構成に関するものではなく、主にストーリーの内容との関連からなされたものであるが、コマ構成について考えても同じ指摘ができる。
- 33) 一方、夏目はこの作品について、間白のないコマの使い方が3、4巻あたりから増え、9巻あたりになると盛り上がった場面ではほとんどそのような手法を使うようになっていくと指摘している。その手法を使うことによって、「時間が圧縮されて、瞬間的な絵になる」、「出来事が同時におきたように見える」ようになると述べ、「おそらくこれは、獏原作から離陸していく過程を示しているんじゃないかと思えます」と語っている（夏目2000：39）。たしかに、盛り上がる場面で使われるそれらの手法は瞬間的な絵を並べることによって緊張感やスピード感を感じさせるものであり、原作から離れて岡野自身のリズムで物語をつくり上げていく、何か「自分のペースを掴んだ」とも言えるような、作品自体の盛り上がり方と共通したものが感じられ興味深い指摘である。
- 34) このことに関しては「『二十四年組』の方法は、じつは八〇年代以降の少女マンガではあまり継承されなかった」（樹村 1998）などの指摘もあるが、「継承されなかった」のか、当の作家たち自身が変化していったのかは詳細な検討を待たねばならないだろう。また、この「24年組」については、他にもさまざまな議論がある。例えば難波（2001）は、「少女の七〇年代をめぐって」と題された節において、「この時期の少女マンガを『二十四年組』の作品に代表させることに対しては異論もある。例えば荷宮 [1994：12]は、（中略）二十四年組の存在やその作品の読者への影響力を過大に評価しがちな、『男性評論家』たちの少女マンガ論の偏りを批判している」と紹介しながら、「『二十四年組』の神話を相対化する試み」を行っている。これは私見ではあるが、<24年組>に代表される「文学に限りなく近づいた少女マンガ」というのは、少女マンガの歴史においても、また彼女たち自身の作品の変遷のなかでも、大きな流れの中のあるひとつの季節のようなものであったと思われる。後の世代に大きな影響を与えており、少女マンガの変遷のなかで重要なできごとであったことは間違いないが、マンガの歴史の流れのなかでの変化のひとつであり、過大評価も過小評価も、やはりどちらも的を得ない。詳細な作品分析を通して、それらをマンガの歴史の流れのなかにもう一度位置付けなおす作業が早急に求められていると言えるだろう。
- 35) しかしここで、コマを追う速度、読むスピードが速くなるとは限らない。むしろ、全体をひとつの画面として一覽するため、全体の中からひとつひとつの要素、コマを見つけ出すことが難しくなり、読む速度は遅くなるとも考えられる。
- 36) 対象を知覚するために行われる、背景からその対象を分離させる働きは「図と地の分化」とよばれる。そのときに形として浮かび上がる部分を「図」、その背景の部分を「地」という。
- 37) ここでの「場」の空気とは、「空気を読む」と言われるような、その場にいる他者と共有する「空気」、その場の雰囲気、共有される気分のことである。
- 38) これらは、1960年代までの少女小説や少女マンガのなかで「あるべき理想の姿」として描かれ続けてきた「われわれ」とは異なっている。あくまでも違った道をそれぞれに選んでいく、それぞれの「わたし」である。

<参考文献>

- 東浩紀、2000、『不遇視なものの世界』朝日新聞社。
阿部嘉昭、2001、『精解サブカルチャー講義』、河出書房新社。
石田佐恵子、1988、「少女マンガにおける『文体』の意味」『母子研究』9号、社会福祉研究所。

- 、1992、「<少女マンガ>の文体とその方言性」『コミック・メディア——柔らかな情報装置としてのマンガ』NTT出版。
- 、2000、「メディア文化研究におけるジェンダー——あるいは、ジャンル研究の含意」『メディア・スタディーズ』せりか書房。
- 大塚英志、1988、『システムと儀式』本の雑誌社。
- 、1989、『少女民俗学——世紀末の神話をつむぐ「巫女の末裔」』光文社。
- 、[1991]1995、『「りぼん」のふろくと乙女ちっくの時代』筑摩書房。
- 編、1991、『少女雑誌論』東京書籍。
- 、1995、『戦後マンガの表現空間——記号の身体の呪縛』法蔵館。
- 、1996、「少女マンガの消費社会史——『24年組』の発生と終焉」『デザイン・モード・ファッション』岩波書店。
- 、2001、『定本 物語消費論』角川書店。
- 川村邦光、1993、『オトメの祈り——近代女性イメージの誕生』紀伊国屋書店。
- 北田暁大、1998、「<私的な公共圏>をめぐる——1920-1930年代『婦人雑誌』の読書空間」『東京大学社会情報研究所紀要』第56号。
- 樹村緑、1998、「少年のとき、少女の夢——70年代少女マンガとその後」『美術手帖』第764号。
- 笹本純、2001、「少女マンガの語りにおける重層的性格——紡木たくの作品を例として」日本マンガ学会第1回大会報告要旨。
- ショット、フレデリック、L. (樋口あやこ訳)、1998、『ニッポンマンガ論——日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論』マール社。
- 高橋真琴、1999、『少女ロマンス——高橋真琴の世界』PARCO出版。
- 高橋瑞木、2001、「まんが研究に関する一考察——少女まんが研究の視点から」『言語文化研究』13巻1号、立命館大学言語文化研究所。
- 竹内・村上編、1989、『マンガ批評大系 2 ——アキラ・バカボン・レッド星』平凡社。
- 竹宮恵子、2001、『竹宮恵子のマンガ教室』筑摩書房。
- 夏目・竹熊他、1995、『マンガの読み方』宝島社。
- 夏目房之介、1997、『マンガはなぜ面白いのか——その表現と文法』日本放送出版協会。
- 、2000、「夏目の目のコーナー」『キネ旬ムック マンガ夜話VOL.9』キネ旬ムック社。
- 難波功士、2001、『「少女」という読者』『マンガの社会学』世界思想社。
- 橋本治、[1979]1984、『花咲く乙女たちのキンピラゴボウ (前・後篇)』河出書房新社。
- 藤本由香里、1998、『私の居場所はどこにあるの?——少女マンガが映す心のかたち』学陽書房。
- 、2000、『少女マンガ魂』白泉社。
- 、2001、「少女マンガは『日本』の『少女』が求めるジャンルか——少女マンガの特性としての重層的な世界観」『言語文化研究』13巻1号、立命館大学言語文化研究所。
- 松岡正剛編、1992、『コミック・メディア——柔らかな情報装置としてのマンガ』NTT出版。
- 皆川美恵子、1991、『「ひまわり」と「ジュニアそれいゆ!」』『少女雑誌論』東京書籍。
- 宮台真司他、1993、『サブカルチャー神話解体——少女・音楽・マンガ・性の30年とコミュニケーションの現在』パルコ出版。
- 村上知彦、1979、『黄昏通信——同時代まんがのために』ブロンズ社。
- 、1998、「戦う少女の原像——「リボンの騎士」論」『ポップ・カルチャー・クリティーク 2』青弓社。
- ヤマダトモコ、1998、「まんが用語<二十四年組>は誰を指すのか?」『COMIC BOX』第108号。
- 横森理香、1996、『恋愛は少女マンガで教わった——愛に生きてこそ、女!?!』クレスト社。



米沢嘉博、1980、『戦後少女マンガ史』新評社。

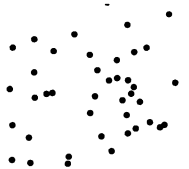
米沢嘉博構成、1991、別冊太陽『子どもの昭和史・少女マンガの世界Ⅰ 昭和二十年～三十七年』平凡社。

吉本隆明、1984、『マス・イメージ論』福武書店。

<引用図版>

- 図2.1 『リボンの騎士<少女クラブ版>』第2巻（手塚治虫漫画全集86）、手塚治虫、1979、p.136、講談社。
- 図2.2 『リボンの騎士<少女クラブ版>』第2巻（手塚治虫漫画全集86）、手塚治虫、1979、p.130-131、講談社。
- 図2.3 『リボンの騎士』第1巻（手塚治虫漫画全集4）、手塚治虫、1977、p.25、講談社。
- 図2.4 『リボンの騎士』第1巻（手塚治虫漫画全集4）、手塚治虫、1977、p.149、講談社。
- 図2.5 『プチ・ラ』（『少女ロマンス----高橋真琴の世界』所収）、高橋真琴、1999、p.76-77、PARCO出版。
- 図2.6 『白いトロイカ』第1巻、水野英子、1994、p.47、創美社（集英社）。
- 図2.7 『レモンとサクランボ』、西谷祥子、1968、p.129、集英社。
- 図2.8 『レモンとサクランボ』、西谷祥子、1968、p.176、集英社。
- 図2.9 『ベルサイユのばら』第1巻、池田理代子、1972、p.130、集英社。
- 図2.10 『ベルサイユのばら』第7巻、池田理代子、1974、p.138、集英社。
- 図2.11 『鳥のように』（『大島弓子選集第2巻 ミモザ館でつかまえて』所収）、大島弓子、1986、p.53、朝日ソノラマ。
- 図2.12 『鳥のように』（『大島弓子選集第2巻 ミモザ館でつかまえて』所収）、大島弓子、1986、p.85、朝日ソノラマ。
- 図2.13 『ミモザ館でつかまえて』（『大島弓子選集第2巻 ミモザ館でつかまえて』所収）、大島弓子、1986、p.430、朝日ソノラマ。
- 図2.14 『ポーの一族』第1巻、萩尾望都、1988、p.169、小学館。
- 図2.15 『すこしだけ片想い』、陸奥A子、1979、p.33、集英社。
- 図2.16 『ときめきトゥナイト』第6巻、池野恋、1984、p.32、集英社。
- 図2.17 『ときめきトゥナイト』第6巻、池野恋、1984、p.81、集英社。
- 図2.18 『ホットロード』第1巻、紡木たく、1986、p.58-59、集英社。
- 図2.19 『ベイビーブルー』、いくえみ綾、1991、p.68、集英社。
- 図2.20 『ぼくの地球を守って』第2巻、日渡早紀、1987、p.129、白泉社。
- 図2.21 『眠るテレフォン』（『うちのママが言うことには』第1巻所収）、岩館真理子、1988、p.24、集英社。
- 図2.22 『うちのママが言うことには』第2巻、岩館真理子、1989、p.37、集英社。
- 図2.23 『うちのママが言うことには』第1巻、1988、巻末の広告より。
- 図2.24 『おばけたんご』、くらもちふさこ、2001、p.58、集英社。
- 図2.25 『性格の冴い大沢くん』（『天然コケッコー』第1巻所収）、くらもちふさこ、1995、p.28、集英社。
- 図2.26 『天然コケッコー』第9巻、くらもちふさこ、1998、p.42-43、集英社。
- 図2.27 『天然コケッコー』第14巻、くらもちふさこ、2001、p.169、集英社。
- 図2.28 『ご近所物語』第1巻、矢沢あい、1995、p.78、集英社。
- 図2.29 『ご近所物語』第1巻、矢沢あい、1995、p.188、集英社。

- 図2.30 『Paradise Kiss』第1巻、矢沢あい、2000、p.58-59、祥伝社。
図2.31 『Paradise Kiss』第2巻、矢沢あい、2001、p.72、祥伝社。
図2.32 『NANA--ナナ--』第1巻、矢沢あい、2000、p.32-33、集英社。
図2.33 『メロウサンデー』(『ジッパー・コミック』2001年12月・2002年1月号所収)、春日はる、2001、p.354、祥伝社。
図2.34 『she loves you』(『ポケットの中の君』所収)、冬野さほ、1993、p.146-147、集英社。
図2.35 『エロマラ』、やまだないと、1997、p.144-145、イーストプレス。
図2.36 『五日物語』(『一万秒物語』所収)、倉多江美、1978、p.90、白泉社。
図2.37 『GTO』(『週刊少年マガジン』2001年第45号所収)、藤沢とおる、2001、p.219、講談社。
図2.38 『モモちゃんの日』(『ミトの窓』所収)、倉多江美、1985、p.59、白泉社。
図2.39 『今日もお天気』(『フィールヤング』2001年10月号所収)、桜沢エリカ、2001、p.311、祥伝社。
図2.40 『快感♥フレーズ』第3巻、新條まゆ、1998、p.76-77、小学館。
図2.41 『快感♥フレーズ』第3巻、新條まゆ、1998、p.53、小学館。
図2.42 『天使禁猟区』第2巻、由貴香織里、1995、p.126-127、白泉社。
図2.43 『天使禁猟区』第1巻、由貴香織里、1995、p.28、白泉社。
図2.44 『天使禁猟区』第20巻、由貴香織里、2001、p.146-147、白泉社。
図2.45 『こどものおもちゃ』第1巻、小花美穂、1995、p.163、集英社。
図2.46 『TRUNPS!』第1巻、安野モヨコ、1994、p.124、講談社。
図2.47 『絶対安全ロマンス』、藤末さくら、2001、p.92、集英社。
図2.48 『陰陽師』第2巻、岡野玲子(原作・夢枕獏)、1999、p.122-123、白泉社。
図2.49 『残酷な神が支配する』第3巻、萩尾望都、1994、p.128-129、小学館。
図2.50 『blue』、魚喃キリコ、1997、p.144-145、マガジンハウス。



第三部 マンガの感性認知記号論の枠組み

1. マンガ表現と感性認知記号論

第一部では、レイヤーへの分解とスコアの図示によるマンガ表現の分析がこころみられ、第二部では少女マンガにおけるコマの歴史的変化の検証がなされた。第三部では、第一部と第二部のマンガ表現の具体的な分析と歴史的概観をうけて、マンガ表現についてのより一般的な議論を、心理学や認知科学、記号論との関連でおこない、マンガ表現についての理論的な枠組みの提示をこころみたい。

ここで提示をこころみる枠組みは、とりあえずよんでおくとするれば、感性認知記号論(Kansei-Cognitive Semiotics)となる。このややぎこちな名称は、わたしの造語で、認知記号論に感性という形容詞をつけたものである¹⁾。

1.1. 構造記号論について

記号論として、一般的にしられているのは、ソシュールなどの構造言語学を基盤にした構造記号論と、これを文化人類学的に展開した文化記号論である。両者は、前者が記号表現、後者が文化や社会事象というように、守備領域はことなり、文化記号論でつけかわわる用語などもあるが、理論的には、ひとつながりのものである。基本的な立場は、ひとことについてしまうと、構造言語学が、音韻論を中心にあきらかにした、差異の対応としての言語のシステム性を、言語以外の記号や文化事象にもよみとろうということである。

図3.1. に記号表現における差異のシステムと記号内容における差異のシステムの対応というかんがえの図解をしめた²⁾。構造記号論によると、表現面における分節化も、

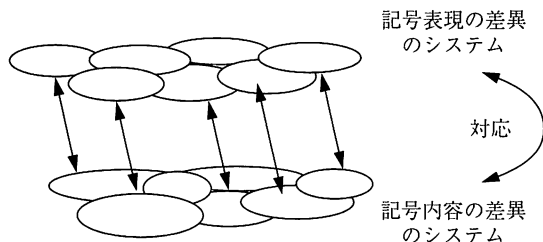


図3.1 記号表現と記号内容の恣意的な差異のシステムの対応



内容面における分節化も、両者の対応もすべて恣意的である。表現と内容の対応の恣意性なら、われわれは、机を「ツクエ」・椅子を「イス」でなく、机を「デスク」・椅子を「チェア」とよんでも、あるいは、集団として首尾一貫したかたちなら、机を「イス」・椅子を「ツクエ」とよんでもいいことはしているのだから、そんなに意外な主張ではない。しかし、構造記号論では、内容面の分節化自体も恣意的だと主張する。この主張はただしいのだろうか。

具体的に色名を例にとって説明する。たとえば虹の色で「赤」や「橙」、「黄」などの言葉が記号表現で、言葉でさしめられる〈赤〉や〈橙〉、〈黄〉などの色の集合の表象が記号内容である。構造記号論では、記号内容としての色の分節化が、まずあって、それに言葉のラベルがつけられるとはかながえない。色の分節化自体（身分け）が、恣意的に形成される文化的なラベルとしての言葉の分節化（言分け）と、両者が対応されるかたちで、同時になされるとする。色の語彙がふたつしかない文化があることも紹介し、われわれが、自然とみている色の分節化も、文化的に形成されることを強調している。

丸山圭三郎などの構造記号論者が、愛用した色の分節化の例は、残念ながらあやまりである。たしかに、虹の七色の境界とカテゴリーわけは文化によってことなる言葉のラベルの影響をうけている。しかし、各色の典型的な例とされる焦点色は、文化によってかわらないことが記憶やマッチングなどの実験でしめされている。各色の典型としての焦点色は、人類に共通の視覚系の特性によっているのである。そして、文化によってことなる色の名前も、きまった発展の順序がある。二色しか色の名前がない場合は、恣意的に色が分割されるわけではない。あかるい色（Macro-White）とくらい色（Macro-Black）の対比（Macro-Whiteはふるい和語で、「あかし」が明るい、赤い両方の意味をもっていることと対応している。ひと昔前にいわれた、ネアカ、ネクラというのは、Macro-WhiteとMacro-Blackという、もっとも原始的な段階の色名にもとづく感性的な人物評価である。）がなされる。つぎの段階では、「赤色」が分離してくるなど、基本的な色名は文化によってことなるが、その発展順序には、かなりの一般性があることがしめされている。これは、色の名前が、人類に共通な視覚系のしくみとは無関係に恣意的に形成されているのではなく、自然的な秩序を基盤とし、そこから選択的に投射され形成されることをしめしている。色名にしめされるように文化の差はある。しかし、これは、人類に共通の自然的な基盤からの選択的な投射としての文化秩序であって、自然秩序から断絶した、恣意的なシステムではない。

ここでは、色の例をあげたが、より一般的には、認知言語学で、典型例を中心としたプ

ロトタイプのカテゴリー論が展開されている (Taylor1995)。要するに、記号内容の分節化が自然的な秩序の制約なしに恣意的に可能だとする構造記号学の主張はまったくの誤りである³⁾。

1983年に出版され、ベストセラーとなり、ニューアカブーム (すでに死語。新しいアカデミズムという意味である。) のきっかけとなった、浅田彰の「構造と力」の副題は「記号論をこえて」である。「構造と力」で浅田は、文化的秩序が自然的秩序から断絶していること、文化的秩序は恣意的に形成されるシステムだが、いったんできあがるとのがれがたい必然性と強制性をもってひとにのぞむことを、強調している。これは、まさに、構造記号論の基本的な発想である。浅田には、恣意的だが必然的、自然からの断絶という人間の文化秩序がもたらす、彼がある種悲劇的にとらえた状況への愛着があるようだ。文化と自然とのむすびつきをいう、バシュラールやレヴィ・ストロースなどの論者は、一定の敬意ははられつつも、認識のあまいしあわせなひとたちよ、といったかんじであしらわれてしまう。浅田は、構造記号論をどうこえようとしたのだろうか。

浅田が問題としたのは、構造記号論がとらえる文化的秩序がスタティックなことである。文化記号論における中心におけるコスモスと周縁におけるカオスという発想も十分にダイナミックでないとされ、記号論はこえなくてはならないとされる。こえる方向としてさしめられたのが、ドゥルーズやガタリらの、よりダイナミックで、構造言語学・記号論のかたくるしさを脱却したポスト・モダンの言説である。80年代は、ポスト・モダンの流行をむかえる。ドゥルーズやガタリらポスト・モダンの論客の言説は、90年代後半になって、Sokal, A. and Bricmont, J. (1998) が具体的に批判したように、科学用語の誤用にみちているし、理論や仮説の客観的な検証をないがしろにするところがある⁴⁾。浅田がしめしたポスト・モダニズムの言説は、構造記号論にあった自閉的だがきっちりした記号秩序という発想を、自閉的なテキストのたわむれに発展させてしまったようだ。わたしのかんがえでは、構造記号論の問題点は、自然秩序と文化秩序のつながりを重視しなかった点にあり、功績は差異のシステムを精密に定式化した点にある⁵⁾。浅田彰は、「構造と力」で記号論をこえる方向をしめそうとしたが、構造記号論をダイナミックにするために、差異のシステムの精密でスタティックな記述のたがをゆるめ、問題点をテキストの自閉的なたわむれというかたちで極端にしてしまう方向を提示してしまった。これは、記号論を自壊させる方向である。実際、現在では、記号論はのりこえの対象として意識されることもなくなってしまった。「構造と力」は、記号論をポスト・モダニズムの言説に発展させることにより、記号論をテキストのたわむれのなかに自壊させる道をしめした本といえる。



現在では、構造記号論は、日本の知的な流行の場からは、完全にきえさったらしい。四方田（1994）は、「マンガ原論」の文庫本のあとがきで、つぎのようにのべている。「日本において1960年代から70年代にかけて、あれほどまでに多量の翻訳紹介がなされたにもかかわらず、構造論的な思考が文化流行の現場において周縁的な場所に追いやられてしまったという事態をめぐる、わたしの不満と憤慨があった。……専門用語の権威主義的なオンパレードではない形で、なんとか穏やかなリズムで記号学的思考が全体を支配するような書物を、世に問うてみたいものだ。わたしは長い間その機会を窺っていたのであり、というわけで本書にはご恩返しといった側面がある。」（四方田1999 p. 388-389）

1.2. マンガの構造記号論的研究について

マンガについての記号論的な研究への評判はかんばしいものではない。

たとえば、瓜生（2000）は、「メディア・スタディーズ」のなかで、マンガについていかにかたるべきかをかたっているが、記号論的な研究については、つぎのような冷淡な言及をしているだけである。「1980年代後半、マンガ論の風景には記号論（物語の構造分析）や民俗学など、既存の知のマンガ論への導入を図る「流行」がみられた。……わざわざ名指しはしないが、こうした「流行」の中で発表されたマンガ論を竹内オサムは「悪しき科学主義」（竹内1987）、呉智英は「術学化」と呼んで批判している。」（瓜生2000 p138）

瓜生（2000）の批評のしかたは、「あの手の、だめなことはわかっているよね。」みたいな感じで、マンガの記号論的な研究をこころざしている立場としては、あまり、きもちのいいものではない。呉（1986）が、「現代マンガの全体像」の、マンガ評論の現状で、論拠をしめしながら、きっちりと名指しの批判をしているのと対照的である。ここでは、呉（1986）にならって、名指しの批判をしようとおもう。それが批判的な議論のルールとおもうからである。人文社会科学では、そんなことわかっているよね、批判するのねえ、みたいな態度で、誤りの指摘や基本的な問題をとうことをおろそかにし、言説の品質管理がなされない傾向がある。ソーカルとブリクモンの批判がなされるまで、ドゥルーズやガタリなどの言説における科学用語や理論のつかいかたの誤りの指摘が、きちんとなされなかったのは、その顕著な例である。人文社会科学が、相互に模倣しあう語り、あるいは、騙りの芸なら、そうだよねでいいかもしれないが、真実をあきらかにしようとするなら、相互の明示的な批判的議論をつうじた言説の品質管理（だれかが権限をもって管理するのではなく、相互的なものである）は不可欠である。

そんなことで、大城（1987）の「漫画の文化記号論」をとりあげる。わたしのしっ

る範囲では、マンガを対象に記号論の立場からまとめられた本は、大城(1987)と四方田(1994)しかない。タイトルで記号論とうたっているのは、大城(1987)だけである。マンガの記号論がどんなものか、知りたいひとは、大城(1987)をてにとることになる。

はっきりいって、大城(1987)は、記号論以前、文化記号論以前の内容である。

本の主要な部分では、いろいろなマンガの登場人物の特性が表にしてまとめられているが、常識的で読みもはなはだあい。たとえば、「ドラえもん」について、文化記号論というからには、ドラえもんがたんなる未来世界からの使者のSF的な設定の物語りであるというのではなく、異界の使者であるという点はおさえてほしい。そして、物語りの構造についても、魔法昔話における、(1)最初の状態、(2)欠如あるいは問題の発生、(3)異界の使者による解決策と禁止、(4)禁止の侵犯、(5)最初の状態への回帰といったプロットを基本としていることには、言及してほしい。このプロットは、たとえば、「夕鶴」では、(1)ひとりものの男、(2)妻の欠如、(3)異界からの鶴の妻の出現とのぞくなどという禁止(4)禁止の侵犯、(5)最初の状態への回帰となっている。ドラえもんにも、このタイプのプロットがおおい。「ドラえもん」は異界からの使者を媒介とする民話的な構造をもったはなしなのである。それを、大城(1987)では、異界や民話との関連に言及せず、SF的な設定だけに着目し、「節度ある生き方が明白に主張されている」(p89)などと教訓でしめくくってしまう。ドラえもんなどのマンガに典型的な成長しない登場人物についても、物語りの類型に着目すべきところを、人間の理想像として教訓をよみとってしまう。また、『『ゴルゴ13』は奇想天外に満ち充ちた「現代世界史」のすぐれたテキストである。』(大城1987 p.93)などとまとめてあるのを見ると、読者がマンガをどう消費しているのかわかっているのか、心配になってしまう。キャラクターについても、物語論における基本的なキャラクター分類と物語りでの役割についての研究も紹介、参照されていないし、性格の分類も、常識レベルで、神話学や心理学などを参照した形跡はない⁶⁾。マンガが表現する世界についても、はったりの美学、察しの文化、ほんねとたてまえ、などといった、常識的な日本文化論のもとにとらえてしまっている。日本のマンガの言葉のすくなさや、日本文化における言挙げしないことと直接にむすびつけて、「日本の漫画は言挙げしないで絵で語るのである。」(p.45)と主張されても、手塚以前の日本マンガでは言葉による説明がずいぶんおおいのがあったし、アメリカやヨーロッパのマンガの出版形態とのちがいが、議論しないでは、見当はずれの俗流文化論としてしかうけとれない。

以上、大城(1987)におけるマンガの登場人物や物語りの位置づけについて、なぜ文化記号論以前なのかを指摘した。大城(1987)では、マンガにおける記号についての記述も



なされている。こちらも、構造記号論以前の内容である。冒頭から、漫画はたのしい記号であるなどと記号の心理的効果を記号に物象化したような記述ではじまるので不安になって、よみすすめると、人物やストーリーのように、たんに退屈で見当はずれというだけではなく、珍妙な記述も、いろいろでてくる。たとえば、「漫画のコマに描かれた絵は一目瞭然性を備えている。コマ自体が独自の意味を荷うのは言うまでもない。一目瞭然ではあるが、絵は多量の情報を荷っているのです、その表す意味は曖昧である。」(p.46)という記述があるが、なにか情報という言葉について、独自の解釈をしているらしい。また、「漫画『百億の昼と千億の夜』は、(SF) 小説『百億の昼と千億の夜』の記号化である。」(p.150) などという記述をみると、言葉は記号にいれていないのかとおもってしまう。マンガにおけるデフォルメは、手塚(1977)も議論している重要な問題だが「漫画の表現で重宝されている誇張、デフォルメ、省略の技法をハッキリ技法と呼ぼう。」(p.29)などと、ハッキリというおおざっぱな日常用語の箱に回収されてしまっている。24ページでは、漫画記号の分類がなされている。言語記号、図記号、複合記号の三分類としているのはいいが、コマがはいっていないし、擬音語・擬態語が言葉のなかのセリフに分類され、複合記号が描き文字のみとされているのは理解にくるしむ。概念規定も例示もされていない専門用語がおおいし、されても、「エージェントは、主要な登場人物であり、そのコマの中で主要な行動、役割を果たすキャラクターである。」といった調子である。これだったら、たんに登場人物とすべきである。エージェントという言葉をつかうのなら、意図をもって自律的に行動する主体で、人間だけではなく、ロボットや動物などもふくむといった規定をしなくてはいけない。

以上を要するに、大城(1987)は、記号論以前の内容である。どうみても、術学化とか、科学主義といった水準ではない。「マンガ」と「記号論」のキーワードを表題にもった本が、大城(1987)しかないというのは不幸なことだが、大城(1987)を参照して、マンガ表現の記号論の限界をいうのは見当ちがいである。

四方田(1994)は、大城(1987)とは水準がことなる。四方田は映画や文学についての博識でしられる研究者であり、この本では四方田のマンガについての博識がいかに披露されている。おもしろい例の紹介がたくさんあって、あきない。学者によるマンガ論でこれを凌駕するのは、高山(1992)くらいである。高山(1992)は、視覚表象文化についての博識をもとに、マンガ表現の諸相を絵画の歴史などと比較し、マンガ表現の特徴をうかがわがらせるにとどめている。四方田(1994)は、それにくわえ、構造記号論への恩返しをしたいといっているように、構造記号論的な理論化や主張をところどころで提示して

いる。

四方田(1994)は、構造記号論への恩返しのできたのだろうか。こたえは「はい」かつ「いいえ」である。「はい」というのは、構造記号論的な理論化や主張を、おもしろい例でつつんで提示し本を魅力的にするのに成功したからである。「いいえ」というのは、コードなどの構造記号論的な用語をもちいた理論化が、対象とする作品群に分析をとざすようにはたらいでいて、構造記号論がマンガ表現の分析において有効な道具ではなく、むしろ拘束衣であることをしめしてしまっているからである。以下、具体的な例をあげよう。引用は文庫版からおこなう。

手塚(1977)がマンガを写實的絵画ではなく、記号だといったように、マンガには、眼や顔や、表情、うごきなど、種々の記号化された表現がみられる。四方田(1994)では、「ちびまる子ちゃん」における登場人物の記号化された表現を、関与的な意味素、コードのゼロ度、などの構造記号論の用語を駆使して整理している。「たとえば誰もが着る無地で丸首のセーターは服装のコードのゼロ度を示し、エプロンは母親を、洒落たチェックのシャツとベストはお金持ちの花輪クンを意味している。」(四方田1999, p144)は、「ちびまる子ちゃん」における服装のコードである。「頭部は基本的に正面を向いている。……正面像の採用は顔を構成する諸部分に、位階的な価値をきめてしまう。たとえば耳は、誰の場合にもつねに同一の対称的な形に描かれるため、関与的な意味素であることを止めてしまう(登場人物を見分けるためにも、人物の感情や行動を知るためにも、役に立たない)。鼻は思いきって省略される。というよりも、より正確にいえば鼻の不在が登場人物のコードにおけるゼロ度を示すことになり、それは感情や行動のコードには関与しない。……こうして結局のところ、顔にあって意味素として重要なのは、全体の顔の形・髪・眼(眉毛を含む)・口といった四要素であると判明する。」(四方田1999, p144-145) つぎに、図3.2.にしめすように、登場人物の描きわけについて、全体の顔の形がジェンダーに関連し、髪が人物の同一性と関連していることをしめしている。これが登場人物のコードである。つぎに、感情のコードをになっているのは、眼と口であることが指摘されている。行動のコードは、顔ではなく、身体の描写と関連しているということで記述は省略されている。



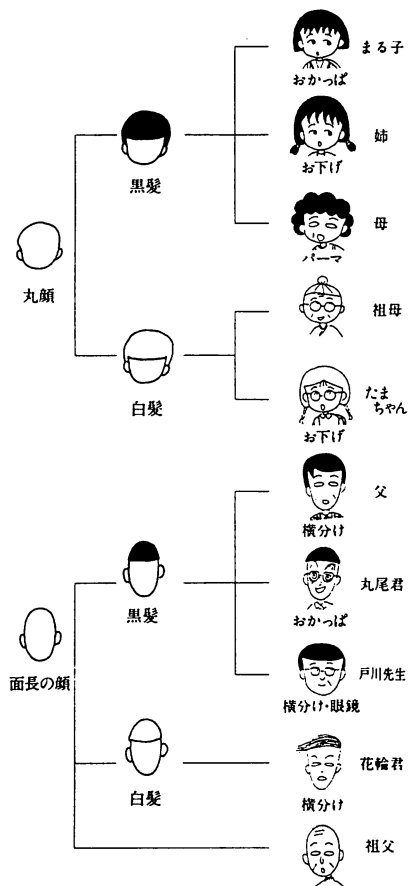


図 3.2. 「ちびまる子ちゃん」の登場人物のコードとしての分類 (四方田1994)

「ちびまる子ちゃん」の登場人物のコード論は、すてきに学術的である。だけど、どの程度意味があるのだろうか。コードというのは、グッドマンの記号論でいえば、基本的には記譜システム (Notational System) についていえることである (雨宮2001a)。たとえば、信号の赤、黄、青と行動の指示はコードである。記号表現の赤と黄、青は、明確に分離しており、ある信号の例が両方に属することはない。行動の指示も同様である。両者の対応も一義的である。絵的な表現で、記譜システムを構成しているのは、交通標識もふくんだ、アイコンによる表示である (Yazdani, M. and Barker, P. 2000)。アイコン文などは、複合アイコンやアイコン文など、かなり複雑なものがあり、コミュニケーション・システムとしての安定性もとめられているので、コードとしての分析が適している。しかし、マンガ

表現でも、おなじことがいえるだろうか。マンガ表現の世界では、つねにあたらしい感性的な表現がこころみられる。どちらとも解釈のつかない表現もおおい。人物についても、感情についても、行動についても、マンガ表現は、記譜システムを構成していない。そのため、マンガ表現でコード論をいおうとすれば、表現が安定したある作品なり、ある時期をとらえて、かなり限定した事例のグループを対象に、擬似的にコードを定式化せざるをえなくなってくる。実際、四方田(1994)も、そういった注意をはらって、絵柄が安定した5巻を対象として選び、分析したとっている。しかしそうするとそのように限定した対象について、擬似的にもとめ定式化した、コードシステムにどんな一般性があるのかという疑問がしょうずる。

ローカルな表現のとりきめは、あちこちにあらわれる。たとえば、雨宮(1979)は、ひとりの子どもの絵を分析していて、動物のえがきわけが耳の形でなされていることに気がついた。しかし、これを耳という示差的特徴による動物のコードといっても、描画についてのどんな理解がふかまるだろうか。この描きわけが、ほかの絵からの影響からか、日常経験からか(たとえば、幼稚園で動物の耳飾りをつけてお遊戯をしたなど)、耳の形の印象と動物の印象は関連しているのだろうかなどといった、当該の記号システムとしてではない側面からの理解のほうが重要なのではないだろうか。

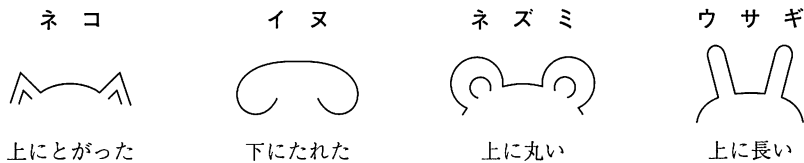


図3.3. 耳による動物のえがきわけ(雨宮1979)

手塚(1977)はマンガの絵の描写を象形文字になぞらえた。しかし、マンガの絵の描写は、完全な象形文字ではない。マンガの絵には、ある種の綴りにいた分節化はみられるが、基本的には、連続的で感性的な充満した(Replate)表現の非記譜システムの絵であり、コミュニケーション・システムとしての安定性はあまりつよく要求されないので、変異やあたらしい表現がつつぎとしょうじうる。したがって、マンガ表現からコードをぬきだしても、擬似的で、限定された定式化にとどまる。「ちびまる子ちゃん」のコード分析にもどると、登場人物の描き分けはどれだけ一般性があるか疑問だが、「ちびまる子ちゃん」5巻における人物表現のコードと限定したら、一般性をかいた些末なことになってしまう。



ここでは、構造記号論的なシステム内部の記述をこえて、他の作品との相互引用、顔の形や髪についての人間の認識、顔の形や髪の比喩的な意味づけ、など、システムの外部からの考察が必要となる。実際、感情のコードとして眼と口が重要だと指摘されているが、ここでは、心理学で蓄積されている表情認知の知見（池田1987、池田1995、吉川1993、Zebrowitz, L, A. 1997など）を参照したうえで、マンガ表現を分析しないと、一般性のある議論はできない。

四方田（1994）は、よくも、わるくも、構造記号論に忠実である。レトリックが文法とつねに敵対関係にあるとかオノマトペは言語にとってノイズであるというのは、かなりかぎられた文法のみかたである。今日の言語学では、比喩についての認知言語学の研究、アイロニーなどの修辞法についての語用論の研究、など修辞法とされている言語事象の法則性についておおくの研究がなされているし（兩宮2001aでは、修辞法を最近の言語学の研究の進展にてらして分類した。）、日本語のオノマトペについても、和語、漢語、外来語とならぶ語彙として、その意味と音の関連における法則性があきらかされつつある（たとえば、Hamano1998）。レトリックを文法と敵対するとか、オノマトペを言語にとってノイズとってしまうと、マンガ表現の魅力的な部分を、システムの外にほうりだしてしまうことになる。また、四方田（1994）では、眼や鼻の表現の系譜など、おおくのマンガ表現を引用したおもしろい記述がなされている。これらも、コードというスタティックな拘束衣の枠ではなく、別の枠にいれたほうが、具体的な例についての洞察が無理なくいかせる。別の枠というのは、感性認知記号論のことだが、これについては、1.4でのべる。

四方田（1994）のこころみは、構造記号論をマンガ表現論に適用しようとした、おそらく、最善の仕事である。そして、構造記号論に忠実な理論的まとめをしようとして、マンガ表現が、構造記号論の枠にうまくはいらないことを露呈した。ここで、すこしわきみちになるが、なぜマンガではうまくいかないのか、構造記号論の限界がどこにあるのかを、みきわめるために、タルトゥ学派を代表するひとりであるUspenskii, B, A. (1971) による「イコンの記号論」を簡単に検討してみたい。

「イコンの記号論」は、ロシア正教のイコン（聖像）を構造記号論的な観点から、分析した名著である。ウスペンスキーの構造記号論は、ソシユール経由の二次的なものではなく、プラハ学派のながれをくんでの言語の類型論などについての言語学者としての研究の経験をもとにしたものである。ロシア正教のイコンを分析するさいにも、恣意性とか、ゼロ度といった、フランス知識人ごのみのクリーシェはつかわず、われわれにとっては奇妙な表現にみち、理解しがたいところもあるロシア正教のイコンを、未知の言語を解読する

言語学者のつもりでよみとしましよと分析をはじめている。そして、幾何学的な統辞法で逆遠近法を中心とした空間表現について、意味論的な統辞法で像のおおきさや向き、位置などの描写のコンベンションをその意味とともに分析している。ウスペンスキーの逆遠近法についての分析については、次の論文の、線遠近法の検討のところでも参照する。

ウスペンスキーの分析で特筆すべきは、詳細な技法の検討からの定式化を、フレスコ画などとの比較、アイコン製作や廃棄などの宗教的なきまりや観賞についての論争などの外的な資料にあたっての位置づけ、などといった多方面からの考察と照合し、表現法のもつ世界観にまでいたっていることである。描画法のちがいが、コンベンションによるものであることを強調するところなど、ウスペンスキーの立場は、構造言語学にもとづくものである。そして、記号表現をシステムとして考察している。しかし、構造記号論の通弊である、記号表現への自閉性はない。システムの考察をつうじてその外部までいたっている。「アイコンの記号論」は、視覚表現についての、構造記号論のベストをしめした作品だとおもう⁷⁾。

「アイコンの記号論」の成功は、ウスペンスキーの博識と分析力、タルトゥ学派の記号論の蓄積⁸⁾、などといった要因もあるが、分析対象の選択もさいわいしているとおもう。アイコンはマンガのように気楽に描け、観賞するものではない。宗教的礼拝の対象なので、描きかたも文書で規定されている。作者のかってな変更もゆるされぬ。描かれている対象もキリスト教のものできまっている。こうして、数百年にわたって、徐々に変化しながらも、基本的には安定して、蓄積されてきた表現の総体を分析の対象とできる。ころころ表現が変わり、気楽に消費されるマンガを、ある作家のある作品の5巻目に限定して、その表現システムを分析するのと、迫力がまるっきりちがうのは、しかたない。ある作家のある作品の5巻目に限定した表現システムの定式化をつきぬけても、数百年にわたる民衆の信仰と世界観に到達するのちがって、せいぜい、作家の仕事場とかファンの投書くらいまでしかいけない。

構造言語学があきらかにした言語のシステム性は、言語がコミュニケーションシステムとしての要件にてらして、時代をつうじてきびしい制約条件のなかで選択されてきたことにより生じている (Deacon, T. W. 1997)。聖像などでは、コミュニケーションシステムとしての、おおくの制約のなかで、安定した表現システムが定着して、構造記号論的な分析の対象となりやすい表現の領域を形成している。交通信号やアイコンシステムなども、まちがったコミュニケーションを排除するために、記譜的な記号システムが構成されており、構造記号論的な分析にはぴったりである。ただし、こちらは、制作者がはっきりしていることがおおいので、たとえばPIC (Pictogram Ideogram Communication) (藤澤・井上・清



水・高橋1995)やLOCOS (LOvers COmmunication System) (太田1987)などの構造記号論的分析をしても、おまぬけなことになりそうだ。ウスペンスキーのいつているような未知の言語の解読のスリルはない。インディアンの絵文字(渡辺1986)などの分析のほうが、おもしろいかもしれない。マンガは、表現の安定性より変化、定型性より多様性、綴りによる一義性より感性的な曖昧な表現、などを特徴とする表現なので、構造記号論の枠にいれようとする、あっちこっちはみだしてしまう。マンガ表現の分析には、構造記号論とは、ちがった方法が必要なのである。

1.3. 夏目らのマンガ表現論について

夏目らのマンガ表現論は、夏目・竹熊他(1995)による「マンガの読み方」(別冊宝島EX)で、基本的な枠組みが提示されている。本論文では、第一部でおもにコマを構成する諸要素について紹介した。コマ配置の視覚的力学については、次の論文で紹介する。

夏目のマンガ表現論の特徴は、マンガの模写をつうじて、マンガ表現のもつ意味を、線の基本的な性質からとらえようとした点にある。たとえば、夏目(1992)では、初期の手塚治虫のカブラベンによる、ややまるっこくしなやかな線がもつ意味が、作品のテーマと関連して検討されている。手塚のキャラクター描写のもつ身体生命感、人間とロボット、人間と動物、生と死、男と女、など手塚がテーマにした身体にかんする両義性は、たしかに手塚の描線によってになわれている。「マンガの読み方」では、Gペンをつかった劇画の描線、丸ペンによる大友などのクールな描線、へたうま風のラフなサインペン、など、マンガの表現世界が、それぞれの描線のもつ特有の表現力によって、いかにになわれているかが、日本のマンガの歴史の展望とともに、整理されている。

マンガの絵、とくに、人物描写は線によるデフォルメされた表現なので、描線になう意味に着目したマンガ表現論は、マンガのかんどころをうまくとらえている。あとマンガの絵の特徴は、人物の動きとか感情状態など、目にはみえず普通の絵にはえがかれることのないものが効果線や種々のマンガ特有の記号で表現されてしまうことである。「マンガの読み方」では、これらを形喩と総称して、それぞれの形とつかわれかたが、基本的な意味のカタログとして提示されている。カタログにふくまれているのは、水滴、泡、蹴りだし、吹きだし、光芒、血管、バツ、タンコブ、ツギ、焦煙、光輪、それに、一般的記号を転用したものとして、文字記号、ハート、音楽記号、矢印、背景で効果につかわれる線として、平行線、垂直線、斜線、曲線、集中線、ギザギザ、ジグザグ、波線、残像線、同心円、螺旋、カケアミ、ナワ、点描、花、などである。マンガ製作の現場にちかい執筆者の

共同作業だけに、実例も興味ふかい作品がえらばれていて、じつに充実した内容である。形喩と対になるのが、マンガの人物や出来事の描写の周辺に豊富にちりばめられている擬音語、擬態語などで、音喩と総称されている。擬音語、擬態語は、言語学では模倣語(Mimetic Words)などとよばれ、日本語では、和語、漢語、外来語とならび、語彙群として固有の音の規則と意味との対応をもっている(Ito and Mester 1995、Hamano1998)。「マンガの読み方」で紹介されているように、マンガは、日常でつかわれなような新奇な模倣語の宝庫である。マンガでは、模倣語は、文字が視覚的な効果とともに表現され、形喩とならんでマンガの人物と出来事の描写を表現ゆたかに修飾している。「マンガの読み方」や本論文の第一部で実験されているが、形喩や音喩を消去してしまうと、マンガの世界は、しんとした動きと表情にとほしいものになってしまう。第一部で分析した「Initial D」の車の疾走を表現する音喩など、同時に車の走行方向といきおいをしめす形喩としてもはたらいていて、音形喩とでもいうべきものになっている。音喩は、言語化された音と感性の世界を、視覚的に表現したものである。

描線と音喩・形喩がマンガの絵のマンガたるゆえんであり、夏目らの表現論はそこを見事にとらえている。もうひとつの、マンガの叙述の基本はコマであり、「マンガの読み方」が提示する、圧縮と解放、視線の誘導などのコマの視覚的力学はそこをあつかっている。コマの視覚的力学は、描線や形喩とおなじで、線の方向や質感、視覚的オブジェクトの形や空間の位置、枠の配置といった、基本的視覚的属性に着目し、これらの基本的な視覚的属性がマンガ表現においてどんな意味をにないうるのかが、マンガのジャンル論、作品論につながるかたちで提示されている。マンガの模写を出発点に、マンガ表現の特徴となる基本的な視覚的属性に着目し、そこから展開される作品論、ジャンル論は、その見事な説得力とともに、それまでのマンガのテーマについての印象批評にとどまっていたマンガ論をこえて、マンガ論のあたらしい時代をひらくものとなった。

マンガに特徴的な視覚的属性が感性的に含意する意味に着目した作品論というのが、夏目らのマンガ表現論の基本的な枠組みである。この枠組みからは、マンガの言葉については、視覚的な表現との関連できりとられる。音喩における種々の視覚的効果表現、せりふのふきだしの形態とそのつかいわけなどである。言葉そのものの分析は、枠組みの外となり、視覚的属性の感性的な含意のときのような分析のきれあじはしめされない。模倣語の語彙の相のなかの位置づけ、外言と内言、叙述者の視点からの言葉と登場人物の視点からの言葉の関係、などの問題である。また、コマについても、視覚的な力学が問題にされるが、コマのなかの描写の意味的なつながりにもとづく物語りの叙述におけるコマの役割な



ども、分析対象からははずれる。夏目らのマンガ論において、言葉のつかいかたが特徴的な少女マンガの作品論のきれあじがややにぶる感があるのは、日本の少女マンガが大人の男にとって感情移入しにくいということだけでなく、分析枠組みの適合性といった事情もあるようだ。

以上のように、描線・形喩・音喩・コマの視覚力学を中心として、基本的な視覚的属性が感性的に含意する意味を分析する夏目らのマンガ表現論は、マンガのマンガ的な表現の特徴の中心を見事にとらえた独創的なものと評価できる。分析の枠からおちるのが、ひとつは、うえにいった言葉や叙述の視点の問題である。これは文学と関連した問題領域である。もうひとつは、描線・形喩・音喩がキャラクターと関連しているために、背景と空間表現の分析がややよくなることである。高野文子の「棒が一本」やわたせせいぞうの「ハートカクテル・ホテル」の空間表現について、視点やコマと同様な圧縮と解放の視覚力学が指摘されているが、描線・形喩・音喩・コマの視覚力学のような枠組み提示まではしていない。背景と空間表現の問題は、美術と関連した問題領域になる。

夏目は、視覚的属性が感性的に含意する意味に着目した作品論を展開する一方で、その学問的な基礎についても、眼くばりをおこたらない。たとえば、形喩や描線の意味については、Werner and Kaplan (1963) の「シンボルの形成」や、Kandinsky, W. (1959) の「点・線・面」が言及される。また、木村・増田 (2001) による、形喩と音喩についての、ソシオン理論の荷重 (雨宮2001a, 2001b) という観点からの分析にも、するどい知的な関心をしめしている (夏目2001)。このへんは、視覚表現の感性心理学、あるいは、感性記号論とでもいうべき領域で、最近、感性工学などとの関連で着目されつつあるが、理論的には、ウェルナー・カプランあたりから、あまり進歩していない、これからの研究の進展をまつ領域なのである。視覚的属性が感性的に含意する意味を基本とした夏目らのマンガ表現論の基礎となる理論は、まだ存在しない。われわれが第一にこころみたいのは、まだ存在しない理論の方向性を、感性認知記号論としてしめすことである。もうひとつは、模写による方法にたいする分解の方法、少女マンガにおけるコマ構成、背景と空間表現、言葉、など、夏目らのマンガ表現論をおぎなうような分析をこころみることである⁹⁾。

1.4. 感性認知記号論の枠組

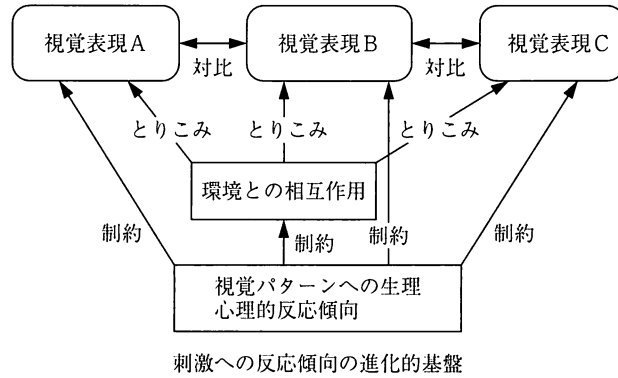
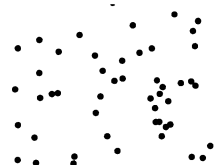


図 3.4. 感性認知記号論の枠組み(1)

図 3.4.と図 3.5.に感性認知記号論における視覚表現のとらえかたの枠組みをしめした。ここで、視覚表現A、視覚表現B、視覚表現Cなどがあるのは、たとえば、図 3.3.の耳のかたちによって、えがきわけられた動物表現である。これは、図 3.2.のような、マンガにおける顔のえがきわけでも、色調の対比でも、描線のスタイルでも、種々の形喩や音喩の対比、あるいは、次の論文で検討するような消失点をもつ順遠近法と、等遠近法と逆遠近法などの空間表現の対比など、どんな視覚表現の局面であってもよい。これらの視覚表現の意味を、(1)各視覚表現間の対比、(2)環境との相互作用からの投射、(3)視覚パターンへの生理心理的反応傾向、(4)各視覚表現の比喩的な含意の、四つの観点からとらえようとするのが、感性認知記号論の基本的なもののみかたである。感性認知記号論では、記号表現の意味を、このように、折衷的な枠組みからとらえようとする。図 3.4.では、(1)、(2)、(3)が、図 3.5.では、おもに(4)がしめしてある。図をわけたのは、(4)はやや複雑なので、全部の要因をひとつの図にまとめると煩雑になりすぎるためである。以下、まず、図 3.4.にもとづいて、(1)、(2)、(3)を、つぎに図 3.5.にもとづいて、(4)を説明する。

(1)は、構造記号論のアプローチとかさなる。ただし、構造記号論がこころみたように、各表現間の対比を、コードとして定式化しようとはしない。夏目らがおこなったように、例外や中間的な表現、あらたな表現への可能性も許容する、ひらかれた描きわけのタイプとして定式化すれば十分である。というのは、各タイプの表現の意味は、構造記号論が想定するように、相互の対比によるシステム内の位置だけによって規定されるものではなく、(2)や(3)からの選択的とりこみによって規定されており、また、(4)の選択的投射による含意



的な意味のあらたな拡張にもひらかれているからである。図3.4.には明示的にはしめされていないが、(1)には、他の表現媒体における描きわけなどからの影響、間テキスト的な引用なども、ふくめる。絵画的な表現のマンガへの引用、映画的なアングル設定のマンガへの影響、などである。

(2)は、環境との相互作用から、視覚表現への選択的なとりこみである。動物の耳のえがきわけが、実際の動物の観察によっていたら、環境との相互作用からの選択的なとりこみである。動物の耳のかぶりものによるお遊戯からきている場合も同様である。アニメなどにおける動物表現からの影響によるなら、(1)における間テキスト的な引用になる。この場合、環境との相互作用からの選択的なとりこみと、間テキスト的な引用の境界は、はっきりとはひきにくい。われわれの行動する環境自体に、種々のアイコンや、写真、動画、絵、記号的な意味をもった建造物など、テキスト的な表現が浸透しているからである。ではあるが、記号との相互作用と、環境との相互作用は、ちがった種類のものとして設定することが、必要である。人間の視覚・認知系は、テキスト的な表現が浸透していない自然環境のなかで進化してきて、種々の記号的な視覚表現はそれを寄生的に利用するようにして成立、発展してきたからである¹⁰⁾。環境との相互作用と記号との相互作用の関係については、次の論文の、環境との相互作用と絵画知覚との関連で、より具体的に検討する。

環境との相互作用、記号表現の認知、両方の基盤にあるのが、(3)の視覚パターンへの生理心理的反応傾向である。これについては、Eibl-Eibesfeldt, I. (1973) などのエソロジストを中心に、断片的だが興味深い事実が指摘されてきている。かわいらしいとかんじる顔のもつ幼形的な特徴、うつくしいとかんじる顔の平均化された特徴、ゴリラのシルバーバックと人間における加齢シグナルとしての白髪、自己模倣としての身体装飾、などである(蔵1993、Rentschler, I., Herzberger, B. and Epstein, D. 1988)。場所や風景にたいする好みについても、Appleton, J. (1996) などは、進化論的な観点から「Refuge Prospect (隠れ家展望) 理論」をとえ、西欧の絵画に、いかに隠れ家展望的な要素がかきこまれているかを検討している。また、進化的には音声のコミュニケーションが重要で、人間にも共通な音声のもつ意味について、ガラスをひっかいた音が不快なのはサル悲鳴にちかいからだとか、低い声が威嚇的で高い音が宥和的なのは体の大きさのシンボリズムであるなどと指摘されている。雨宮 (2001a) でも紹介したが、Ohala, J. (1995) は、笑い顔と怒った顔が、声の高さと体の大きさのシンボリズムにもとづく儀式化によるとしている。笑い顔では口の両端をうえにあげるがこうすると咽頭の長さが短くなり共鳴する音は高くなり、逆に怒った顔では口をとがらすので咽頭の長さが長くなり共鳴する音が低くなる。サイズシンボ

リズムの儀式化というのは、以下のようなながれが進化的にしょうじたとの想定である。体のおおきさによる音の高低（体のおおきな動物は低い音を、体のちいさな動物は高い音をだす）→音の高低の印象（低い音が威嚇的で高い音が宥和的）→同一の動物における音声による感情の表出（口をとがらせて低い音をだし威嚇し、口の端をうえにあげて高い音をだし宥和のシグナルをおくる）→音声による感情表出とむすびついた口のかたちが視覚的に感情を表出するようになる（口をとがらし口の端を下にひいた怒り顔と口の端をうえにあげた笑い顔）。笑い顔と怒った顔の印象は、人間にとってはあまりに自然だが、脊椎動物におけるコミュニケーションの進化という観点からみると音声によるコミュニケーションのほうが基本的なので、Ohalaの説はおそらく正しい。そうすると、顔の感情表現の基底には、声の高低の印象、さらには体の大きさの印象づけによる強さの誇示（毛をさかだてたり手足をのばしたり）と体を小さくみせることによる宥和のシグナル（体と尻尾をまるめたり）があることになる。これが動物コミュニケーションにおけるサイズシンボリズムである。人間の日常的なコミュニケーションでも、相手を威嚇しようとするときには声を低くするし、逆に宥和的にでたりするときには声を高くし、またかしまったり、おじぎをして体をちいさくする。音楽のような表現の領域でも、最近の研究でCook, N, D. (in Press) は、音楽の長調と短調の印象が、動物の音声コミュニケーションにおけるサイズシンボリズムと関連していることをしめしている。サイズシンボリズムについては、最近、進化のハンディキャップ原理から、低い音はリラックスしていないとだせないのでは、体のおおきさをしめすためではなく、余裕をみせるためだという解釈もある（Zahavi, A. and Zahavi, A. 1997）。これは、Ohalaらの理論と矛盾するものではない。少年マンガにおけるエスカレートする格闘描写などにおける、体のおおきさの表現、よゆうのかましかたなどみると、マンガ表現の世界では、サイズシンボリズムが、かなり原始的なかたちででていて、(3)の制約が無視できないものであることをかんじる。このへんは、まだ、断片的な事実の指摘にとどまっているが、進化美学として、知見を集約しようとするころみもはじまっている（Aiken, N, E. 1998、Cooke, B. and Turner, F. 1999）。単純に、進化的傾向によって、記号表現がきまっているとかんがえるのは、「そんなばかな」であり、竹内久美子のような「とんでも本」的主張をしようとはおもわない。ただ、記号表現の意味を規定する制約条件のひとつとして、進化的に形成された傾向がはたらいしていることは、無視できないだろうとおもう。そして、これまでのところ感性工学については、感性の測定方法やデザインへの応用ばかりがいわれて、基礎的な理論をかいているが、基礎理論のひとつのはしらとなるのが、進化美学であるとわたしはかんがえる。マンガ表現の理論家の



McCloud (2000) は、進化的な傾向にそった日常生活と、その埒外にでて美を探索する芸術家というステレオタイプを、マンガ論のなかでかたっている。これは、(3)の発想と、まっこうから対立するかんがえである。ステレオタイプなふるいかんがえだが、Macloudはこれを上手に表現しているので、2.で批判的に検討することにする。また、つぎの論文では、空間象徴と場所のシンボリズムのところ、マンガの視覚表現における(3)の要因について、より具体的に検討する。

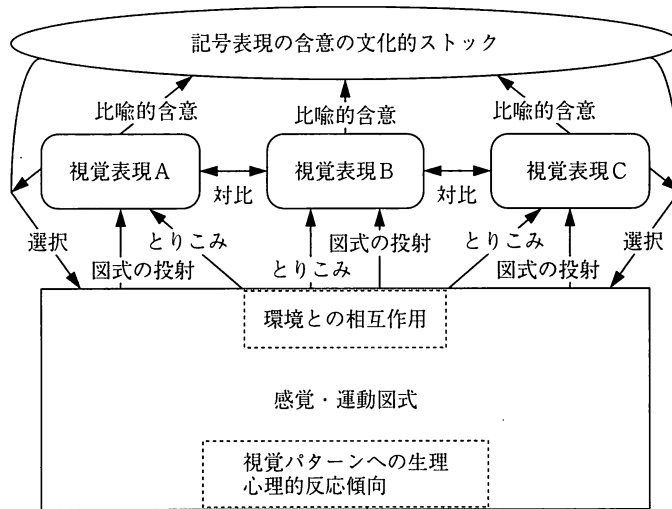


図 3.5. 感性認知記号論の枠組み (2)

図 3.5. は、(4)の感覚・運動図式の選択的投射による比喩的な含意のしくみをしめしたものである。(4)の意味作用のしくみは、夏目たちが形喩や音喩における喩という言葉で、あらわしているものであり、マンガにおける視覚表現がコードという枠におさまらない発展性をもっていることをしめしている。たとえば、視覚表現として泡がえがかれたとする。物理的な泡をしめしたらこれは対象の指示である。操作マニュアルや説明書などの視覚表現は、対象を一義的にさししめすのがその役割で、視覚表現の含意はあまり問題にならない。これにたいし、美術やマンガにおける視覚表現は、たんに対象をさししめすだけではなく、さまざまな含意をもち、これが重要となる。たとえば絵に鳩や時計がえがかれていても、たんに動物や事物をさししめているだけとはかぎらない。鳩は平和の象徴だったり、時計はすぎゆく時の象徴だったりする。ふるいヨーロッパの絵画ではどんな事物が、どんな含意をもつかがきめられていて、これを研究するのがイコノロジーである。マンガにお

ける形喩などは、実際の事物に対応していない補助的な記号もおおくもちいられ、具体的な事物のさししめしを経由した比喩的な含意だけではなく、比喩的な例示もふくんでいるという点ではイコノロジーの場合とはことなるが(雨宮2001a)、視覚表現の含意のストックという意味では、絵画におけるイコノロジーに対応するものとして位置づけられる。

イコノロジーや形喩の基本部分があつかうのは文化的ストックとしての定型化された含意だが、人間はあらゆる視覚表現を比喩的にうけとりあたらしい含意がしょうじうる。比喩とひとくちにいても、隠喩や換喩、提喩など、さまざまなタイプがある。あたらしい含意と意味の生成で、もっとも重要なのは、隠喩と換喩である¹¹⁾。以下、例をあげて説明する。図3.5.にしめした、感覚・運動図式の選択的投射による比喩的な含意のしくみについては、そのあとで解説する。

隠喩というのは、どんぶりに卵をうかべたうどんを、空の月にみだてて、月見うどんのように、空の月とどんぶりのなかの卵の、類似性に着目し、月見うどんというような表現法である。「のような」という、たとえであることを明示する言葉をつけると直喩となるが、直喩と隠喩は、ことなった領域間の投射という、おなじしくみによっている。隠喩・直喩表現は日常言語にみちみちている。「春かぜのような人柄」、「冷たいしうち」など、人柄やしうちといった心理的な事象が、春風や冷たさといった具体的な事象の表現で比喩的にしめされている。「黄色い声」、「暖かい色」、「ざらざらした声」など、ことなった感覚間の比喩的な修飾もある。「山裾」、「ツクエの脚」など、死んだ比喩として、通常の語彙にくみこまれてしまっていて、いまさら比喩とはおもわない。このように日常言語は、比喩にみちみちている。この「みちみちている」も、容器の比喩である。

認知言語学の出発点は、このように日常言語が比喩的な表現にみちみちていて、比喩はたんなる言葉のあやや飾りなどではなく、言葉の意味の基本的なしくみであることの確認にあった(Lakoff, G. and Johnson, M. 1980)。ここで、意味の基本となるのは、容器や移動、バランス、焦点化、妨害、接触などなどの、環境との相互作用における感覚・運動的な図式である(Johnson, M. 1987)。

隠喩が類似性をもとにしているとすれば、換喩は時空的な隣接性をもとにしていいる。たとえば、「ぼっちゃん」で、いつも赤いシャツをきている教頭を「赤シャツ」とよぶなどがその例である。やかんがわいたといっても、正確には、やかんのなかの水がお湯になったである。これを換喩では、やかんですませてしまう。永田町のかんがえといっても町がかんがえるわけではなく、永田町の政治家のことである。お手洗いにいきますといっても、たんに手を洗いにいくわけではない。なかには、手をあらわないひともいる。正確には排



尿にいきますなどと表現すべきところを、換喩的に表現している。このようにみていくと、換喩なしに日常言語はなりたないことがわかる。

人間の言葉が、あらゆるものを自在に表現できるのは、類似性によってことなつた領域の表現を隠喩的に借用し、時空的な隣接性によって表現しやすいところで関連した対象や出来事にまで換喩的に言及してしまうためである。こうした比喩的な表現の拡張と柔軟性なしに、人間の言葉を、コードとして規定しようとするなら、記譜システムであるコンピュータ言語をもとにしたロボットの言語理解におけるように、マイクロワールドのなかだけに限定した言語が必要になってしまう。人間の言葉をコードのなかにおしこめてしまうことはできない。

マンガにおける形喩、音喩は、まさにコードのなかにおしこめない視覚記号表現である。以下、雨宮（2001a）における、泡の形喩についての説明を引用する。

「たとえば、泡については、文字どおり物理的泡をしめすこともあるし、比喩的に意識の混濁状態や夢見ごちをしめすこともある。物理的泡は絵画的な外延指示だが、意識の混濁や夢見ごちをしめすのは、共示的な意味作用である。共示的な意味作用のしくみは、泥酔や失神のときに粘液や呼吸を適切にコントロールできないことがあり、そうすると泡がでたりするので、意識の混濁状態でつねに泡がでるわけではないが、泡を部分、意識の混濁を全体状態とする換喩が成立する。「青筋をたてる」が「怒る」の換喩になるのと同様である。泡の外延指示が換喩表現としてはたらいで、共示義として、意識の混濁をしめすことになる。泡が夢見ごちを共示義としてしめすのは、空中を漂うシャボン玉の連想から、泡が隠喩的に幸福な夢見ごちの状態を共示義としてしめすことになる。「宙をまうような心地」が「有頂天」の隠喩になるのと同様である。ウンゲラー・シュミット（1997）によると、一般的に、幸福な感情の表現には隠喩が、怒りなどの否定的な感情の表現には換喩がつかわれることがおおい。これは、幸福な状態は、べつの状態への飛躍による比喩がなじむのにたいし、否定的な状態では部分への集中による全体の暗示といった換喩になじみやすいからだろうとわたしは推測している。形喩表現では、例示や比喩的な例示としての表現、外延指示、外延指示の換喩や比喩による共示義表現など、さまざまなルートでの感性的な表現がみられる。形による物理的な対象や属性のレファランスから、心理的なレファランスへの拡張が隠喩や換喩によっているので、形喩という用語は内容的確にあらわしている。形喩をコードとして定式化することは適当ではない。コードが定式化できるのは、ベルタン（1977）がころみたような記譜システムや一義的な表示の場合だからである。形喩表現では、形喩の意味をコードにしたがって一義的に定着できず、

つねにあらたな換喩、比喩のルートによる意味がしょうじうる。」(雨宮2001a p.182)

以上、隠喩と換喩による意味の拡張について解説した。意味の比喩的な投射は、描線の含意、空間表現などについてもいえる。Johnson, M. (1987) では、カンディンスキーの「点・線・面」における、視覚的なさまざまな属性の比喩的な投射の意味の豊富さについて、認知言語学における意味の身体的な基本図式を視覚表現で展開した注目すべき例として紹介している。図3.5.にしめたように、比喩的な意味の基盤にあるのは、実際の環境との相互作用におけるさまざまな身体的な環境・運動図式である。抽象画の場合は、視覚表現はある対象を指示せず、ある視覚的な属性を例示する。この視覚属性の例示に、バランスや、対比、包含関係などの感覚・運動図式が直接に投射され、抽象画のさまざまな比喩的な含意がしょうじうる。図3.5.でいうと、視覚表現への図式の投射、視覚表現からの比喩的な含意のルートである。ここで、どんな視覚表現にどんな感覚・運動図式を投射するかを選択は、すでにある記号表現の含意の文化的ストックにしたがって、たとえば○で円満さや完全性を比喩的に表現するなどの定型的な比喩表現をすることもできるし、カンディンスキーのように、身体的な感覚・運動図式と文化的ストックのはざまに、あたらしい視覚表現による含意を定着しようところもみることできる。身体的な感覚・運動図式の投射は選択的なもので、文化的なストックの制約のなかではあるが、つねにあたらしい含意の表現にひらかれている。具象画の場合は、樹木や家などの視覚表現がなされ、これは具体的な事物をさしめし、抽象画とおなじ形や色などの視覚属性の比喩的な含意だけではなく、指示された事物による含意がしょうじうる。樹木の表現が、安定した人格を含意したり、家の表現がふるさとを含意したりである。マンガにおける視覚表現の例示的な含意や事物の指示を介した含意は、文化的なストックに依拠したものだが、めずらしい表現やあたらしい表現もころみられ、作品を展開していくうえで、重要な役割をになっている。マンガのストーリー展開において、背景や事物の視覚的な表現の明暗や配置がどんな例示的な含意や事物の指示をつうじた含意をもちうるかについては、石ノ森章太郎(1998)の「マンガ家入門」で、「龍神沼」を例とした、すばらしい解説がなされている。

図3.5.の感覚・運動図式には、図3.4.で説明した環境との相互作用と視覚パターンへの生理・心理的反応傾向がふくまれている。進化美学であつかうような、視覚パターンへの生理・心理的反応傾向は、色や形、眼にたいする反応など、基本的には、動物の生存に直接かかわるような視覚刺激にたいする評価的な反応をあつかっている。これにたいし、認知言語学があつかっている感覚・運動図式は、人間の概念的な認知の基盤になり、言語に投射されるような、より一般的な感覚・運動図式をリストアップしたものである。認知



言語学的な感覚・運動図式のほうがより一般的なので、進化美学的な視覚パターンへの生理・心理的反応傾向をなかにいれた。進化美学的な視覚パターンへの生理・心理的反応傾向は、色や形など視覚属性の例示の含意となるのがほとんどのようだ。進化的に形成された反応傾向なので、より一般的な処理のなかにかきこまれた反応傾向となり、さまざまな事物の刺激のおなじパターンにすべて反応し、具体的な事物の指示を経由しない例示的な含意になるとかんがえられる。眼の場合も、具体的な眼の指示を経由してというより、眼のパターンが問題となる。環境との相互作用は、図3.4.(2)で説明したように、具体的な環境との相互作用における、種々の事物や視覚的経験の局面の観察を、視覚表現にとりこむことである。マンガにおいては、絵や他の視覚表現を参照した表現がおおいが、実際の観察や経験を表現にとりこむのは、あたらしい表現が導入される重要なルートである。こうして取り込まれた表現は、種々の比喩的な含意をにないうる。

つぎの論文では、さまざまな空間表現の比喩的な含意について具体的に検討する。音喩と形喩については、荷重という観点から木村・増田（2001）が検討している。基本的な身体図式の比喩的な投射という観点からの検討は、また、べつの論文でおこなう予定である。

註

- 1) 感性というのは、視覚、聴覚、触覚、嗅覚、味覚などの諸感覚とこれらの連関（共感覚など）情報のパターンにもとづく事物や出来事の評価のことである。人間は、場所や人、商品、自分のおかれた状況を、知的に分類し位置づけて判断するだけでなく、表情や照明、レイアウト、形などから、いい感じとか、いやな感じだとか、すっきりしているとか、力強いとか、評価的に位置づけている。知性が言語化された知識にもとづいて、記憶と照合して判断をくだすのにたいし、感性はより幅の広い感覚的パターンにもとづき、生得的な反応傾向や経験により、そのまま評価にむすびつけている。工学では、言語化、記号化された知識にもとづく逐次的な処理による判断は、知識情報処理とよばれ、人工知能においてはやくから研究されてきた。近年、記号化された情報の逐次的処理を基盤としたふるいタイプの人工知能による知識情報処理だけでは、人間の柔軟な対象や状況の処理がとらえられないとして、ニューラルネットなど、言語的に記号化されないより幅のひろい感覚情報をそのまま入力とし、並列処理して判断をみちびく方法の必要性がいわれるようになった。直列的処理を左半球、並列的な処理を右半球として、両者のハイブリッドの必要性を主張する研究者もいる (Cook, N. 1993)。感性情報処理というのは、このような状況のなかで、知識情報処理と対になるものとしていわれるようになったものである (辻 1997)。工学で、感性という名前がついている分野には、まず以上のような感性情報処理という基礎的な研究分野がある。もうひとつは、より応用的な感性工学という研究分野である。感性工学は、工業製品が消費者にアピールするには、性能や安全性、コストだけではだめで、色や形など工業製品の感性的なデザインが大切だという認識にもとづくものである。感性工学では、心理学の印象評価の手法がもちいられ、さまざまな製品の印象をどうとらえデザインにいかしたらよいか研究されている (長町1989)。感性工学だと漠然としすぎているから、より測定に徹して印象工学とすべきという立場の研究者もいる (大沢2000)。感性情報処理は英語圏の研究と対応づけると Affective Computing (Pikard1997) となるが、日本の研究者は、感覚情報にもとづく評価という点を重視し、感性はそのまま Kansei とするひとがおおい。これは、感性工学でも同様である。本論文でも、感性はそのまま、Kansei とした。感性工学は、実践重視の分野で、調査とデザインの手法がさまざまに工夫されているが、人間の感性についてはばくぜんとした一般論がかたられるだけで、理論は提示されていない。わたしのかんがえでは、人間の感性の理論のひとつのはしらとなるのが、進化美学である。これについては、本論文で簡単にふれた。感性情報処理は、ニューラルネットの手法を中心に展開されている。これが、脳の情報処理や、情報処理様式の進化などに展開していけば、感性の基礎理論を提供すると期待される。以上、感性という言葉について、わたしが参照した工学の状況を簡単にのべた。感性情報処理や感性工学における感性という言葉を受けつぎ、理論的基礎としては進化美学に着目し、マンガ表現で重要な役割をになっている線の共感的、感情的な含意 (心理学的な研究としては古沢1991、内橋・浜家1992、工学的な研究としてはケイエンブン1995などがある) や、デフォルメされたキャラクター表現、空間的な位置や色の含意、場所の意味、などマンガ表現における感性的な意味を、とらえる枠組みとしようとするのが、記号論に感性をつけた理由である。もうひとつの認知をなぜつけたのかは、1.4. でややくわしくのべた。これは認知言語学にもとづく記号論ということである。認知言語学では、言葉の意味を身体的な基盤図式からの比喩的な投射としてとらえている。これは、マンガ表現における、形喩や音喩や種々の比喩的な含意をとらえるためにはかかせない視点であり、概念枠組みである。わたしのしている範囲では、感性記号論をいっているひとはいないが、認知言語学にもとづく記号論としては、映画学の領域で、すでに認知記号論が提唱されている (Buckland, W. 2000)。感性、認知と、ふたつも接頭辞をつけて、感性認知記号論などという名称を考案したのは以上のような理由によっている。
- 2) ここで表現と内容は、さらにふたつのレベルがわけられる。表現では個々の記号例であるトークンと記号のクラスであるタイプ、内容では記号の個々の指示対象とそのクラスである指示対象のクラスであ



る。記号表現と記号内容との対応についての、より詳細な解説については、雨宮2001aを参照してほしい。

- 3) ここでのわたしの構造記号論における恣意性の前提についての批判は、生物学、心理学よりの立場からの、これまでの記号論からいうと、やや外側からのものである。管野(1999)では、より記号論に内在的な立場から、構造記号論における記号システムの恣意性の前提にたいして、批判的な吟味がおこなわれている。構造記号論における記号システムの恣意性が前提としているのは、カテゴリーの分節化が、定義的な属性の組み合わせによるとするかんがえである。これは、アリストテレスにさかのぼる古典的カテゴリー論の立場である。プロトタイプのカテゴリー論が、おもに対立しているのは、構造記号論による恣意性の主張ではなく、その前提としての古典的カテゴリー論である。古典的カテゴリー論とプロトタイプのカテゴリー論のどちらが妥当かは、語彙の領域によってことなる。古典的カテゴリー論とプロトタイプのカテゴリー論については、雨宮(2000)で検討した。
- 4) 科学的なテキストもこのなかに入れるかは論者のこのみのようであり、科学的なテキストもいれると、ドゥルーズやガタリなどのような壮大な理論的な物語りが、かたられることになる。「科学の場合、それは「映画の」ストップモーションに似ているところがある。それは或る不思議な減速であり、減速によってこそ、物質は現働化し、またそればかりでなく、命題によって物質を洞察しうる科学的な指向もまた現働化するのである。ファンクションというものは、「減速された」ファンクションなのである。なるほど、科学は、触媒作用においてだけではなく、粒子加速器においても、諸銀河を遠ざげる膨張においても、たえずもろもろの加速度が重要だと主張している。けれども、原初的減速は、それらの現象(加速)が関係を絶つことになる当の(ゼロ-瞬間)としてではなく、むしろ、それらの現象の全面的な包み開きに完全に合致する条件として扱われているのである。減速するということは、すべての速度が超えない限界をカオスの中に置くということであり、しかも結果的に、横座標(外延量)として規定されるひとつの変数を諸速度が形成し、同時に、超えることのできない普遍定数を限界が形成するということである(たとえば、収縮の最大値)」(Sokal, A. and Bricmont, J. 1997 p.209)といった調子である。うつつして、めまいがしてきたが、科学用語や数学用語を駆使した、こうしたテキストは深淵な真理をかたっていて、凡百の読者には理解しがたいのだろうか。フランスの最先端の思想だから、きっとそうだろうと、おおくのすなおな読者はおもってきた。一方、自然科学系の研究者は、たとえば中沢新一の著作をよんで、数学用語などが奇妙な意味につかわれるのをいぶかしがったが、比喩的な言葉づかいを字義的にとるのでは思想は理解できないなどといわれ、首をかしげた(中沢新一の言説の批判的吟味については、宮崎1996を参照のこと)。これらは、フランス最先端、思想の言葉といった、権威による説得である。一般的にいうと、どんな言説を真理として認定するかの基準には、整合性、事実との一致、権威の承認、仲間の是認、個人的このみ(固執)などがある。言説の整合性がなく矛盾がある場合には、すべての言説が正しいことはありえない。どこかにあやまりがあるはずである。また、事実と矛盾する主張や予測をする言説にも、どこかにあやまりがあるはずである。(ただし、逆に、正しい主張や予測をしても、誤った仮定どうしが相殺しあった可能性もあり、その言説は、事実による検証はクリアしたといっても、絶対にただしいとはいえない。さらなる厳しい事実による検証が必要となり、そういったテストをいきのびていけば、言説が正しいとして信頼すべき程度はましていく。)言説の真理性の保証としては、整合性と事実との一致がもっとも基本的である。しかし、個人として、すべての言説をこういうチェックにかけることは不可能である。自分の眼でたしかめられないことは信じないなどというひとがいるが、これは、自分が何を信じているかについての認識、自己認識の欠落をしめしているにすぎない。われわれは、おおくの直接検証できないことを信じて、毎日の生活をおくっている。これまで、そうおもってやってきたからという慣習にもとづく信念なしに生活はおくれぬ。これが基本である。しかし、慣習はまちがうこともあるし、状況が変わると適用できなくなる。われわれがいきっている

状況はきわめて複雑だが、人間の頭はきわめてかぎられた能力しかもっていない。ここで、ふたつに道がわかる。ひとつは、人間が誤りうる存在であることを前提として、誤りを除去し、無知を制御することによって、より真実にちかづこうとする、無知の社会的制御のアプローチである。もうひとつは、絶対に正しいとする信念をどこかに設定し、その信念と関連するものはすべて正しいとする、信念の集団的信じ込みのアプローチである。信念の集団的信じ込みは、集団の一体感はえられるし、不確定でわからないという状態にたえる必要はないので、こちのよいところがある。ここで、信じ込みの対象となる信念を提供するのは、教祖であったり、最先端の思想であったり、えらいひとであったり、みんなであったりする。整合性や事実との一致で、齟齬をきたすことがあっても、わかったような、わからないような説明がなされる。わからないのは、それだけ、ありがたいだろうと納得する。権威の承認、仲間の承認、個人的このみと一致するのでじつに気持ちがいい。信念の集団的信じ込みは、このように、すぐれた方法ではあるが、問題は、信念や言説の誤りの制御があまくなり、集団もろともあやまった信念にもとづく行動をしてしまうことである。その結果、集団は悲惨な結果をむかえる。これは、カルト集団だけのことでなく、会社組織、などおおくの集団においてもしょうじうることである。ポパーのいいかたをかりれば、あやまった信念を自分たちの言説のなかで除去するかわりに、あやまった信念とともに集団が除去されるという、ダーウィンの進化を実践してしまったのである。これにかわるものとしてポパーがとなえたのが、言説のレベルにおけるダーウィンの進化の模擬である。無知の社会的制御のアプローチでは、言説のレベルで誤りの除去による信念の選択をこころみる。基本となるのは、人間が誤りうる存在であるという認識と、言説の整合性と事実による検証による誤りの除去であり、これを社会的におこなう。近年、大規模事故や行政のあやまりと関連して、情報公開がいわれているが、情報公開が必要なのは、情報をよりひろくアクセス可能にすれば、より衆知をあつめての批判的吟味が可能になり、誤りによる不都合を事前に社会的に制御することが可能になるからである。社会的な問題についての識者の意見というのは、無知の不安をなだめるための儀礼にすぎないが、事実による検証がきびしくなされている分野の専門家の意見は、重視すべきである。ここでは、ある領域の問題についての専門家がまともな専門家かの、判断が必要となる。専門家の判断が一致している場合はいいが、そうでない場合には、専門家のまともさを判断する専門家が必要になったりする。競馬で、直接情報にもとづき予想するのがむづかしいときには専門家の予想にたよるが、どの専門家の予想がただしいかわからないときには、レースの種類と専門家の予想の成績をまとめた専門家がいて、レースごとに予想家をえらんだら、うまくいったというはなしをきいたことがあるが、原理はおなじである。テクニカルにいうと、これは、階層型のニューラルネットによる誤りの逆転送による学習とおなじ原理によっている。ニューラルネットは、頭のなかのはなしだが、これを社会集団に適応したもので、ソシオンの理論であつかうテーマである。はなしが、すこしややこしくなってしまった。以上は、ポパーの批判的合理主義における誤りの除去による真理への接近というかんがえをもとに、工学における無知のあつかい、心理学と関連したクリティカル・シンキング、人間工学における事故の制御、批判的議論法の研究、ソシオンの理論における荷重の集団的力学などをもとに、雨宮が無知の社会的制御として構想しているものにもとづいた議論だった。中沢新一の言説にもどると、たとえば「森のパロック」(せりか書房)は、南方熊楠を知のゲルとして、フランス現代思想とむすびつけた評伝である。ここでは、南方熊楠を時代のなかに位置づけて、その言説と意義を批判的に吟味するのではなく、「すごい」、「エキゾチックで最先端」などのレッテルをはって、めずらしい商品をうりこむように、あつかっている。よりこぶりの本だが、松尾竜五が「南方熊楠—一切智の夢—」(朝日選書)で、南方熊楠の言説を時代の制約のなかに位置づけて論じているのとは対照的だ。中沢新一の南方熊楠論でしめされているのは、言説にたいする、信念の集団的信じ込みにむけた、たくみな語りであり、人間の可謬性への認識、言説の事実とてらしての批判的吟味といった、無知の社会的制御で重要なポイントはみごとにはずし、それらを麻痺させるものであ



る。宮崎（1996）は、中沢新一のオウム真理教事件への思想的責任をきびしく問うている。具体的な責任問題はべつとしても、中沢新一の言説は、人間の可謬性への認識、言説の事実とてらしての批判的吟味をおろそかにした、カルト集団におけるグルを中心とした信念の集団的信じ込みを強化するようなものであるとはいえるだろう。無知の社会的制御の立場からすると、ソーカル・ブリクモンによる、ドゥルーズとガタリの言説の批判は、貴重な仕事である。冒頭に引用した文章について、ソーカル・ブリクモンは、「ファンクションというものは、「減速された」ファンクションなのである。」がナンセンスで、加速度が重要だというのは科学的な常識で、ドゥルーズとガタリの文章は、これらをごちゃ混ぜにしていると批判している。わたしには、ドゥルーズとガタリの言説における科学と数学の用語の使用が適切かについては、一部しか直接に判断できない。専門家としてのソーカル・ブリクモンを権威として信頼する。これは、べつに専門の物理学者や数学者以外のつかう、科学や数学の用語が信頼できないということではない。専門の物理学者や数学者がまちがうこともありうる。批判にたいしては、反批判がひらかれている。無知の制御といっても、誰かが最終的な決定権をもっているのではなく、相互的な批判と吟味による制御である。わたしのしる範囲では、ソーカル・ブリクモンの批判は、十分に具体的に明示的なものであったが、具体的な反批判はなされていない。フランス文化への攻撃であるとか、日本ではポストモダニズムは制度になっていないのでソーカル・ブリクモンの批判は関連性がよわい、などの言説そのものではなく、言説の位置づけについてのものだけである。ドゥルーズとガタリの言説は、比喩的な思想のなしだから、個々の用語を専門家の立場から具体的に吟味して、めくじらをたてなくても、ひとのたのしみに意地悪に水をささなくても、などという意見もあるだろう。こうした意見をいうひとは、人間の騙されやすさ、誤りが批判的な吟味をへずに集団のなかに蔓延していくことの帰結のおそろしさをしらないのである。問題は、カルト集団だけではない。集団的にあやまった信念を批判的吟味なしに野放図に増殖させ、それらがみんなの意見となり、制御できなくなり、悲惨な結果をまねいたのは、過去の歴史のなしだけではない。現在も、進行中である。もちろん、誤りは人間とともにあり、除去などできない。個人には、誤りと愚行に身をゆだねる権利もある。しかし、社会としては、無批判なまま誤りの可能性に身をゆだねると、社会として批判的な吟味をしていくのでは、おおきなちがいであり、後者の方法を定式化しようとするのが無知の社会的制御である。マンガ表現論から、ずいぶんわきみちにはいつてしまった。無知の社会的制御については、あらためて、別の論文で展開することにした。

- 5) 構造言語学者は、発声器官の生物物理的的属性も研究をせざるをえない音声学と、構造言語学で定式化された差異のシステムとしての音韻論のちがいを強調し、コンベンションを強調する。しかし、専門の言語学者としては、音韻論が人間の発声器官とかかわる音声学と無関係だとはいえないし、音韻論についても人間の知覚系の制約をうけていることはあきらかでその実験的研究もされているので、自然秩序による制約を否定するようなことはしない。
- 6) マンガのキャラクター論としては山本（1998）の「漫画キャラクター精神分析極秘カルテ」は、知的な刺激にとむ快作である。山本（1998）は、大城（1987）のようにマンガの人物に教訓をよもうとするのではなく、逆に、精神的な病気の人物をみようとする。山本（1998）の本は、精神分析の視点からのもので、すこしふざけたところもあるが知的な水準はひくくない。「だめおやじ」がストックホルム症候群というのはまさにそのとおりだし、「アトム」の診断がアイデンティティクライシスとされていたのには、その診断の冷徹さと正確さにうなった。本論文のあとで議論するが、マンガの魅力のひとつには、登場人物の幅のひろさがある。マンガでは近代的な小説やドラマなどででてこないような、低人（ダダイストの辻潤などがニーチェの超人との対でとなえた）、超人、低人・超人（ギャグマンガのおなじみの主人公）、変人、凡人、動物、ロボット、妖怪、などなど、さまざまなタイプのキャラクターが登場する。作田・山本（1998）はこのへんのマンガのおもしろさがわかっている。日常生活での教訓を、

きまじめな短慮とともに、よみとろうとする大城(1987)は、このへんのおもしろさがわかっていないように見える。ドラえものの野火のび太は、山本(1998)では、「誇大的万能感症候群」と診断されている。この診断は、「節度ある生き方が明白に主張されている」という大城(1987)と、矛盾するものではない。ただみている方向がちがうだけである。マンガのたのしさという点からすると、大城(1987)への不満は、知的な低水準にくわえ、すぐに日常生活での教訓をよみとろうとするきまじめな短慮にもある。

- 7) 構造記号論的分析のしんどいところは、まず、記号システムの精密で整合的な分析をしなくてはならないことだ。そして記号システムの外との意味のある関係、記号システムがおかれた環境条件、記号システムの社会でのつかわれかた、社会の信念体系との関連、社会の歴史的变化、人間の基本的条件との関連、などの分析までにたどりつくためには、記号システムの断片ではなく、相互に関連したひとまとまりの、かなりおおきな資料を分析しなくてはならない。レヴィ・ストロースがアメリカ大陸の神話群を分析したのは、その典型的な例である。ウスペンスキーのロシア正教のイコンの分析は、視覚表現の形式を中心にしたものだが、やはりかなりおおきなまとまった資料群を分析して、世界観との関連まで到達している。問題は、こうしたおおきなまとまった資料群を分析しつくすのに、凡百の学者にはおよばないような、相当な臂力を要することである。構造記号論的分析が、すたれたのには、こうした事情もあるのかもしれない。
- 8) 旧ソビエトの、現在のエストニアにあるタルトゥ大学を中心に、ロシアフォルマリズム、パフチン、などのあとをうけて、芸術の記号論を展開したグループ。ウスペンスキーのほか、ロトマン、イワーノフなどがある。記号論といっても、ソシユール経由のキーワードに依存したような記号論ではなく、ブラハ学派の言語学のながれをくむものである。タルトゥ学派は、言語学の直接の研究もして、言語や文化のタイポロジーなどの成果もあり、Ivanov, V. V. (1979) には、脳の左右半球と記号についての著書もある。タルトゥ学派の研究への科学的な姿勢は、ソシユールを守り神とするおおくの文化記号論とは一線を画している。タルトゥ学派の魅力は、絵画、文学、映画などを記号論的な分析の対象としながら、文化との関連をみうしなわない視野のひろさ、包括的で科学的であろうとする素朴な姿勢、叙述のはしはしにうかがえる作品への愛着、これらの点にある。科学的であろうとする姿勢は、今日、主流派の知識人のあいだでは、時代おくれとみなされている(これについて雨宮は、ポパーとともに、「それだけ時代は悪いのだ」といいたい)。タルトゥ学派の姿勢は、ポストモダンやカルチュラルスタディーズなど、今日の芸術についての文化系知識人のなかでの、はやりのかたりのスタイルとは、しっくりいかない。しかし、雨宮がみないたいとおもっているのは、タルトゥ学派の姿勢である。
- 9) 夏目らのマンガ表現論・作品論は、ふだん自分たちがしたしんでいるマンガ作品を対象とした、あざやかなさあじのおもしろい分析によって、マンガ好きの知的な若者や中年をも魅了した。若い世代にとって、夏目らのマンガ表現論は、読んでいる分にはいいが、いざ自分がマンガ研究の論文をだそうとすると、のりこえたくても、のりこえがたい壁、「悟空の冒険」における孫悟空にたいするお釈迦様の手のようなものに感じられたらしい。その立場からすると、瓜生(2000)における、マンガをいかにかたるべきかの論は、夏目らのマンガ表現論を相対化するものとして、アピールするものだったようだ。すでに中年のわたしにとっては、夏目らのマンガ表現論は、魅了されつつも、自分が模索してきた構造記号論にかわる記号論にぴったりあう視点からの分析枠組みとしてつかえるという位置づけだったので(雨宮2001a)、瓜生(2000)が、夏目(1999)の「マンガと戦争」で、戦争を首尾よく分析できなかったのが、夏目のマンガ表現論の限界だという指摘には首をひねった。わたしのかんがえでは、「マンガと戦争」はマンガにおける身体論として、すてきなおもしろい内容をふくんでいて、著者の意図がなんであれ、それで十分である。ひとむかし前に、サルトルが「百万人の餓えた子供にとって、いったい文学には何の意味があるか」という芝居がかった脅迫的言辞をはいて、それに対し、山崎正和が「百万人



の餓死者の前でまず意味を問われるのは、政治であり宗教であり科学技術であり、ひいては人類の存在の是非ではないだろうか。自分がたまたま文学者であるからまず文学を責めるといえば誠実そうに聞こえるが、むしろそういう自責のもちかたが裏返しの思い上がりの産物だといえる。」ともっともなコメントをしたこととおもいだす（山崎1979、p7、p8）。戦争についてかたろうとするなら、人間社会科学の領域にかぎっても、戦時中の宣伝（パルマケイア叢書から「敵の顔」などのシリーズがでている）や、集団心理（木村2001はソシオン理論でこれをこころみている）など、もっと、いろいろな視点からの分析が必要である。あるマンガ表現論をもとにした作品が戦争について上首尾にかたれなかったとしても、マンガ表現論自体には、なんの不都合もない。あるいは、戦争について上首尾にかたれない言説になんの意味があるのかといったかんがえが、まだあるのだろうか。これをみずからのかたりの倫理とするのは勝手である。また、他者にたいして言説の倫理として遵守を要求する場合にも、自分の主張を、なんらかの普遍的な倫理にむすびつけての明示的な議論とともに提示するなら、相互の批判的な議論が可能だからよい。しかし、そうでないなら、たんに自分がそうおもうから、このみだからといった理由で、倫理的な要求を、他者の言説にたいしておよぼそうとかたりの芸としてくりひろげて、考慮したり、応答する必要はない。「かくすべし」という倫理的な要求や自分の主張は、暗黙のかたりとしてじわっとにじませるのではなく、批判的吟味と議論が可能のように、明示的に主張するのが、探求者の共同体にぞくする学者としての学問的な言説の倫理であると、雨宮はかんがえる。

- 10) 言葉の場合は、絵とちがって、環境との相互作用と類似の相互作用を可能にする外的な人工的記号と、単純にはいえない。言葉は、人間の脳の言語野にくみこまれてしまっている。記号を人間の自然環境との相互作用をつうじて進化してきた認知能力へ寄生する有用な人工物として位置づけると、絵は有益な腸内細菌のようなものである。絵は、人間の認知系にとりこまれるが、基本的には外の世界のものをとりこんだものである。これにたいし、言語は、レトロウィルスのようなものである。外部からのウィルス感染によるものだが、遺伝子の内部にくみこまれ、人間の認知系の一部になってしまう。絵の認知が若干の訓練と慣れがあれば、どんな文化のひとつでも、自然の知覚・認知系の能力をもとに簡単に達成可能なもの（Parker, D. M. and Deregowski, J. B. 1990）なのにたいし、言語を理解するための言語ウィルスへの感染は、脳の変化をしようじるほどのものである。言語ウィルスへの感染は、作用が激烈であり、感染は通常は、敏感期といわれる幼児期のみしようじ、そのちだと、母語としてではなく、第二外国語としてのべつタイプの感染となる。絵的な表現は、健康のためにヨーグルトを摂取するように摂取しようのにたいし、言葉のほうはウィルスへの感染というほどに激烈なものになる。ここでしめした記号が人間の認知系への寄生人工物であるというかんがえは、とっぴなようにみえるかもしれないが、Deacon, T. W. (1997)なども、人間-記号共進化論のなかで、にたようなかんがえをしめしている。また、梅棹（1967）は非常にはやい時期に、宗教の感染病論を展開している。
- 11) 認知言語学のLakoff, G. (1987)は、意味の拡張の基盤としての比喩として、隠喩（Metaphor）と換喩（Metonymy）をあつかっている。これにたいし、瀬戸（1995）や楠見（1995）は、提喩（Synecdoche）も重要なので、いれるべきことを主張している。提喩といのは、事例で類をあらわしたり、類で事例をあらわしたりする比喩表現である。たとえば、「人はパンのみにて生きるものではない」というキリストの言葉は、パンという事例で、生活の必要や経済的な価値全般をさしている。ドンファンで女たらし全般をさすのも同様である。逆に、キリストは、救世主の意味、ブッダは悟った人の意味だが、通常は、それぞれ歴史上のひとりの人をさしている。親子丼には、鮭とイクラ、鯀と数の子、などの可能性もあるが、通常は、鶏肉と卵である。このように、隠喩が類似性、換喩が隣接性にもとづくのにたいし、提喩はカテゴリーの包含関係にもとづくものである。類似性、隣接性、包含関係、いずれも、人間の認識の基本的なしくみにかかわって重要である。ただ、視覚表現との関係でみると、類似性と隣接性が重要で、包含関係は言語の概念的なしくみによりかかわっていて（言語の語彙が多段の包含関係

をつうじていかに階層的にカテゴリー化されているかは雨宮2000でのべた。)、マンガにおける視覚表現とのかかわりはよりよわい。そのため、ここでは、比喩として、隠喩と換喩のみをあげた。パースの記号論におけるアイコン性とインデックス性との関連で若干の補足をする。パースのいうアイコン性、インデックス性は、コンベンションとならんで、記号と指示対象との関連づけの根拠である。コンベンションというのは、社会的なとりきめであり、言葉の音と指示対象との関連などがコンベンションによる関連づけの例である。構造記号論で、差異のシステムの対応といったのは、コンベンションによる記号の場合である。アイコン性というのは、記号とさししめす対象の類似性にもとづく関連づけである。絵の場合などがその例である。グッドマンなどの記号論者は、絵もコンベンションだと類似性批判をくりひろげたが、絵的な表現にコンベンショナルな側面があることを指摘することに成功したが、絵がアイコン的でないことはしめせなかった(雨宮2001a)。インデックスというのは、記号と指示対象とのあいだに時空的なむすびつきがある場合である。足跡は動物の存在をしめす、風見鶏のむきは風の向きをしめす、タバコの口紅は女性の訪問をしめす、それぞれインデキシカルな記号である。写真なども、光学的な時空的むすびつきによる、インデキシカルな記号である。絵も写真も、対象と類似しているという点では、アイコンである。写真はインデキシカルな関連によって、アイコンができるという意味では、インデキシカル・アイコンとよぶのがよいだろう。絵は、文化的慣習がしみこんだ人間の頭を経由するアイコンなので、コンベンショナル・アイコンとでもよべる。絵や写真、映画などの詳細な比較は、つぎの論文でおこなう。ここで確認しておきたいのは、写真や映画などの機械をつうじた視覚記号がインデキシカルな性質をもつことである。比喩との関連でいうと、インデックスと換喩は、時空的な関連性、隣接性にもとづいているという点で、共通している。写真や映画などの機械によるインデキシカルな映像は、視野と対象を任意のところできりとる。うつされた部分が、きりとられた、のこりの部分をさししめす。表現される部分と、しめされる全体の関係は、換喩において、青筋が怒りを換喩的に表現したり、ベッドのわきにおかれた紙幣が売春を換喩的に表現したり、するのと基本的にはおなじくみよっている。機械的映像の時代は、インデックスと換喩の時代である。これにたいし、絵は、視野や対象を機械的にきりとることはせず、頭のなかでまとめられた像を表現する(対象を任意にきりとるような絵は、近代の、とくに写真の影響をうけてからの産物である。絵のスタイルの時代的な変化については、つぎの論文でのべる。)。表現された絵はひとつのマイクロコスモスを形成し、マクロコスモスとしての対象の世界と対応する。コンベンショナル・アイコンとしての絵は、マクロコスモスからマイクロコスモスへのこととなった領域間の類似性にもとづく投射という意味で隠喩とちかいところがある。機械的映像以前のマイクロコスモスとしての絵の時代は、隠喩の時代でもある。非常におおざっぱなはなしだが、比喩という点からいうと、機械的映像が浸透した現代では、過去のマイクロコスモス的な隠喩中心から、インデキシカルな換喩的表現中心への変化が、しょうじつつあるといえるかもしれない。第二部で検討された、コマの間白の問題も、マイクロコスモス的な表現をふうじこめる額縁や枠が強調された時代から、インデキシカルに画像をきりとる時代への変化の、一局面とみることができるかもしれない。インデキシカルに画像をきりとる時代では、マクロコスモスとの対応で類似性にもとづき種々のマイクロコスモスをつむぐ主体にかわって、膨大な記号情報へのインデキシカルなリンクをはる主体が前面にでてきているといえるのかもしれない。



2. マンガ表現の三角形

1.では、マンガ表現への構造記号論的アプローチの限界とその理由を指摘した。これにたいし、夏目らが提示した描線・形喩・音喩・コマの視覚力学のマンガ表現論は、デフォルメされたダイナミックなキャラクター描写とともに、あたらしい表現がつぎつぎうまれるマンガの感性的な表現をとらえており、マンガ表現論のあたらしい道をきりひらくものだった。夏目らのマンガ表現論は、マンガ表現の領域における、感性認知記号論の先駆的研究として位置づけることができる。夏目らのマンガ表現論は、マンガの漫画的な特徴に焦点をおいたもので、マンガ表現の絵画や文学と関係するような側面はよわい。絵のスタイルは描線の特徴という側面からのみあつかわれ、言葉もふきだしの形状や音喩といった、視覚化される周辺的な問題の分析が中心になる。ここでは、マクラウドのマンガ表現論を参考にして、マンガ表現における、絵と言葉の特徴についての検討をおこなう。図3.4.と図3.5.でしめした感性認知記号論がマンガにおける意味作用のしくみの見取り図だったのにたいし、図3.11.でしめすマンガ表現の三角形はマンガ表現の構成要素とその特徴の見取り図となり、両者をあわせて、わたしのかんがえるマンガ表現の感性認知記号論の枠組みということになる。

2.1.マクラウドのマンガ論について

マクラウドは、アメリカのマンガ家・マンガ研究者で、マンガ形式によるマンガ論として“Understanding of Comics” (McCloud, S. 1994) と“Reinventing of Comics” (McCloud, S. 2000) をだしている。“Understanding of Comics”のほうがマンガ表現の基礎的な検討をしており、「マンガ学」のタイトルで日本語訳がでている。“Reinventing of Comics”は、アメリカマンガの活性化をねがったマンガのビジネスとしての状況の解説・提言と、電子マンガについてのふたつからなっていて、“Understanding of Comics”の続編というか、応用編といったところである。

マンガによるマンガ論としては、相原・竹熊の「サルにもかけるマンガ入門」があるが、これは実際のマンガ作成の過程を題材とした、マンガをテーマにしたマンガといった内容で、マンガ論としておもしろい点はいろいろあるが、基本的には、マンガとしてのたのしんでもらうことを目的としている。これにたいし、マクラウドのマンガによるマンガ論は、マンガの実例を豊富につかっ、論を展開するほうに主眼がある。論文にしてもいいような内容で、作者が主人公として解説をたんたんすすめていて、作者=主人公が叙述者と

しての役割をはなれてドラマが展開することはない。内容的にはオリジナルで高度なものだが、体裁としては、登場人物がひとりで解説するタイプの学習マンガである。

マクラウドのマンガ論は、みずからえがく豊富なマンガ表現の例示をつかって論をすすめるあたり、実作者のマンガ論として、夏目らの表現論と共通している。カンディンスキーによる線や形などの基礎的な造形の感性的な意味についての論考は、夏目も言及しているが、マクラウドはもっとおおきくあつまっている。描線についての章は、基本的には、カンディンスキーに依拠した内容に、アメコミ (American Comic) の作家の描線の特徴の評論をくわえたものである (このへんは、夏目らの描線論、形論論のほうがかはるかに組織的な枠組を提示している)。内容的には、夏目らの表現論が、戦後日本マンガにおける手塚とそれにつづくおおくのマンガ家による表現の多様でゆたかな展開をうけて、マンガ表現の中核として、視覚的表現がないうる感性的、比喩的な意味に着目して論を展開しているのにたいし、マクラウドのほうは、エジプトの壁画から現代美術にいたるまでの絵画の歴史のなかにマンガを位置づけ、マンガ表現の基礎的な考察をおこなっている。マクラウドのマンガ論は、良くも、悪くも、Fine Artを基準にしたところがあり、カンディンスキーやクレーラ、現代美術の理論家がおこなった、視覚表現についての考察を、マンガの領域で展開したものとして位置づけることができる。マクラウドが提示した、マンガ表現にかんする基礎的な考察には、マンガにおけるデフォルメ表現の意義、マンガの時空表現、コマの内容的なつながり、マンガの絵と言葉の叙述における役割関連、など興味ぶかい観察がしめされている。マクラウドのマンガ論は、夏目らのマンガ表現論とともに、マンガ表現論の基礎をなすパイオニアの仕事である。ここでは、マクラウドの議論するデフォルメ論と絵と言葉の関係、表現のスタイルについて、検討する。時空表現、コマの内容的なつながりなどについては、次の論文で考察する。

マクラウドは、マンガによる例示をしめしながら、具体的な観察を出発点として、理論を順々にくみだてていっている。デフォルメ論では、写実的な顔の絵とスマイリーみたいな図案化された絵 (図3.6.) を比較し、写実的な顔の絵にたいしてデフォルメされた図案化した絵が、まとめると、以下の特徴があることを指摘している。

- (1) 図案化された絵では、写実的な絵から特定の特徴のみを抽出し、他の特徴を捨象している。このため、特定の特徴が強調され、すぐによみとれる表現になっている。
- (2) 図案化された絵は、抽出する特徴の選択があるので、写実的な絵が客観的な表現なのにたいし、より主観的な表現となる。
- (3) 図案化された絵では、特定の特徴のみを抽出することにより、指示対象としてよりおお

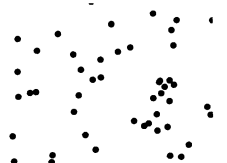




図 3.6. 写実的な顔の絵から図案化された顔の絵まで (McCloud, S. 1994)

くの対象に適用できるようになる。

(4)図案化された人物の絵は、自己に同一化されやすいのにたいし、写実的な対象の絵は他者としてうけとられやすい。これは、日常生活において、他者は視覚的に詳細に観察できるのにたいし、自己像は図式的にしか把握されないためである(図3.7.)。

(4)の論点は、マンガ表現における人物のデフォルメされた図式的な描写が、人物への同一化をうながすものであることをしめしており、興味ぶかい指摘である。マンガでデフォルメされた図式的な人物表現がつかわれるもうひとつの理由は、デフォルメされた図式的な表現のほうが、人物のうごきが表現しやすいためである。写実的な絵を、コマのなかにおくと、静的な造形性が前面にでてしまい、うごきが表現されにくくなる。この点については、次の論文で検討する。マクラウドのデフォルメ論は、マンガの人物表現の特徴をうまくとらえている。

重要な観察はしめされているが、マクラウドの記述は、十分に分析的ではない。概念規定がおおざっぱで、例示をもとに理論をくみだしてしまっているところがある。

たとえば、デフォルメ論では、図式化とデフォルメ、カリカチュアが、すべて具象にたいする抽象として位置づけられ、抽象の側の特徴が、列挙されてしまう。(1)から(4)までのまとめは、分析的な検討ができるようにわたしが整理したものである。問題となるのは、(2)で、マクラウドの記述では明示的にのべられていないが、論理的に要求されることなので、項目としてあげた。たとえば、顔の写真では、画像はカメラによっていて、シャッターチャンスやアングル、照明、露出時間、被写界深度などの設定はあるが、人間による個々の特徴の選択はなされない。これにたいし、図式的絵では、おおくのひとに共通の、



図 3.7. 図式的な自己の視覚像と写実的な他者の視覚像 (McCloud, S. 1994)

たとえば顔のトポジカルな特徴（まるのなかにちいさいまるがふたつなど）が抽出される。一方、カリカチュアでは、対象となるひとに固有な特徴が選択され誇張されて表現される。カリカチュアには、ある種、類型的な表現の側面はあるが、うまくできたカリカチュアは、あるひとの風貌が他の一般的なひとからことなる点をぬきだし強調するので、指示対象が一般化するということはない。概念的で写実的な具体性の規定のよわい自己像とデフォルメされた人物表現をむすびつけるところは、マンガ論として重要な指摘だが、カリカチュアとなると、写実的、具象的な表現ではないが、他者をさすのにつかわれる。たとえば、「敵の顔」(Keen, S. 1986) には、嫌悪とともに排斥すべき他者をさすのにもちいらられる、非写実的なカリカチュア表現が満載されている（図 3.8.）。

マンガの人物表現で、デフォルメされた絵がもちいられるのは、マンガ表現の重要な特徴である。背景については、図式的な絵も、デフォルメされた絵も、写実絵画を模写したような絵も、線遠近法を駆使した絵も、写真をそのままはりつけたような絵も、もちいら





図 3.8. 敵の顔 (Keen, S. 1986)

れる。人物についても、さまざまなスタイルはあるが、背景描写にたいして、よりデフォルメされ、図式化するほうにかたよっていて、写真をはりつけたような表現はふつうはもちいられない。

マクラウドのデフォルメされた人物表現=自己同一化論は、以上のようなマンガの特徴を考察するための重要な出発点となる。しかし、わたしのかんがえでは、図式化、デフォルメ、カリカチュアと写真的写実性の、みる側のうけとりかたは、自己と他者の対比ではなく、エージェント的とオブジェクト的の対比としなくてはならない。雨宮 (2001a) では、視覚記号には基本的にオブジェクト的な特性があるのにたいし、聴覚記号には基本的にイベント的、エージェント的な特性があることをのべた。オブジェクト的とは、文字どおり物的であり、物は、空間の位置をしめる。これにたいし、イベントは出来事であり、出来事は、ある時刻に生起し注意を要求する。エージェントとは、意図をもった行為主体であり、意図を表示し、自律的に行動をおこなう存在である。基本的に絵などの視覚記号は、オブジェクト的で空間のどこかに位置する。非常口というサインは、空間のあそこか、ここにあり、その場所をしめすことが重要である。これにたいし、聴覚記号はイベント的であり、非常サイレンはある時刻になり、今、緊急事態がしょうじたということをつたえ注意を喚起することが重要で、サイレンがどこでなったかの認知はそのあとの問題である。聴覚記号でも、声は、たんにイベント的というのをこえて、誰か意図をもった主体からのメッセージとしてのエージェント性をもつ。「ここにはいるな」などという声がかきこえてきたら、まず、誰がいつているんだとおもう。テープの声でもおなじである。一方、これが進入禁止のアイコンだと、ここになにがとおもう。「進入するな」の文字なら、何があ

るかによんで、いったい誰がとくる。これが声のエージェント性である。視覚記号は、原則としてオブジェクト的だが、声を文字化したものも、文としてよめば、エージェントの意図と内的状態を表現する。また、視覚記号でも、人物とくに顔と眼の描写は、意図をもって自律的に行動する存在、エージェントの存在を表現する¹⁾。視覚的な表現は、基本的にはオブジェクト的だが、キャラクター描写+文字化された言葉によって、エージェントを表現することができる²⁾。(マンガにおけるイベントの表現と描写スタイルについては、次の論文の時空表現のところで検討する。)

表3.1. キャラクターと物・背景の描写スタイルの含意

	キャラクター	物・背景
写実的な描写スタイル	オブジェクト的印象の付与 →客観的他者性	客観的存在感の強調
デフォルメされた描写スタイル	エージェント性の強調 一般の特徴の選択→図式的→自己への同一化 固有の特徴の強調→カリカチュア的→他者の戯画化	主観的印象の付与 図式的→自己の延長 ゆがみ→感情の投影

表3.1.に、キャラクターと物・背景について、写実的な描写スタイルとデフォルメされた描写スタイルの含意をしめした。写真的で写実的な描写は、対象がキャラクターであれ、物・背景であれ、対象のテクスチュアや微妙な陰までえがかれ、立体的なオブジェクトとしての特徴が付与あるいは、強調される。キャラクターについては、これは、マクラウドのいうように他者性を含意し、物・背景については客観的存在感を強調することになる。一方、デフォルメされた描写スタイルは、一般の特徴の選択による図式的表現と、固有の特徴の強調によるカリカチュア的ゆがみ表現を区別しなくてはならない。キャラクターにおけるデフォルメされた描写スタイルの含意については、すでに説明した。物についていうと、図式的な表現は、図式的なキャラクター表現による自己への同一化とおなじで、マクラウドのいうように自己の延長としての含意をもつ。カリカチュア的な表現は、物・背景については、ゆがみ表現となる。物や背景のゆがみ表現は、表現主義的なゆがみや、遠近法のゆがみなど、さまざまな種類のものがある。これらは、写実的なスタイルにおけ

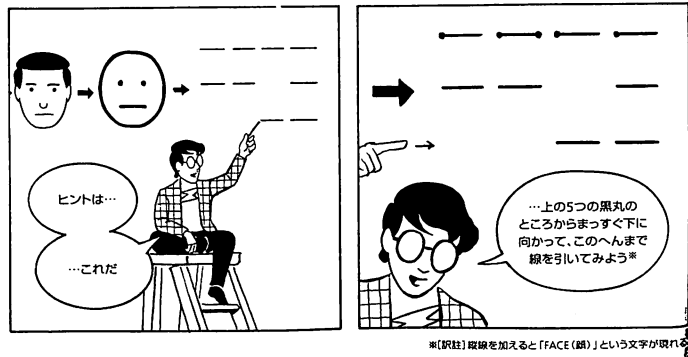


る客観的な存在感との対比で、物と背景の客観的な存在感にたいする、主観的な感情の投影の含意をもつ。

ここでのべた描写スタイルの含意は、マクラウドのデフォルメ論を、おぎない展開したものを仮説としてのべたものである。同一化については、描写スタイルだけではなく、絵と言葉の描写の視点、キャラクター設定、物語りの設定も影響してくる。これについては、つぎの論文の視点のところで、もうすこしくわしく検討する。ここで、表3.1.の含意のしくみが、図3.4.と図3.5.でのべた感性認知記号論の枠組みでの意味作用の例として把握できることを確認しておきたい。まず、スタイル間の対比は、視覚表現間の対比である。この対比の意味は、実際の相互作用を基盤に、比喩的な投射によって含意的な意味をえる。図3.7.のマクラウドの観察は、実際の相互作用から視覚表現へのとりこみである。実際の相互作用における自己像と他者像の対比のある局面が、視覚表現としてピックアップされ、換喩的に一般化され、自己性と他者性の含意をになうことになる。スマイリーみたいな図式的な顔への反応は、人間の生得的な生理心理的な反応傾向にもとづいている。また、カリカチュアがもつ強烈な印象には、顔パターンにたいする生理心理的な反応傾向からの影響が無視できないだろうし、人物表現への動物のイメージからの隠喩なども利用されているだろうし、図3.8.のような擬物化の隠喩も利用される。

以上、マクラウドのデフォルメ論を検討し、感性認知記号論の枠組みからの補足をおこなった。マクラウドは、写実的な表現から図式的な表現へいたる表現の抽象化を、さらにすすめると、描写的な形がきえて印としての形と意味との関係だけがのこる言葉になるとして、具象的写真的表現から、図式的表現をへて、究極の抽象としての言葉にいたる、具象から抽象にいたる連続性を想定する。図式的表現から、文字へのつなぎとして図3.9.のような例示をしめしている。顔の図式的表現から、FACEの文字への移行をしめすこの例示は、文字どおりマンガであり、説明にはなっていない。文字として漢字や象形文字をだせば、無理はなくなる。しかし、漢字にしても、純粋な象形はごく一部で、漢字の大部分をしめる形声文字は、音の符号をつかっている。写真的表現から、言葉まで、連続的にとらえようとするなら、音声言語とその文字化についての考察が必要である。しかし、マクラウドは、言葉についての考察なしに、写真的な写実性から、はしごをのぼすように、言葉までいたろうとして、強引に橋をかけてしまうが、この橋は、写実的な絵のほうはしっかりしているが、言葉のほうがよわくて崩れてしまっている。

マクラウドは、写実的絵の具象性を起点に、さらにもうひとつの方向へ、抽象性への軸を設定する。ひとつが、うえで説明した、言葉へいたる軸である。もうひとつが写真的絵



※【訳註】縦線を加えると「FACE(顔)」という文字が現れる

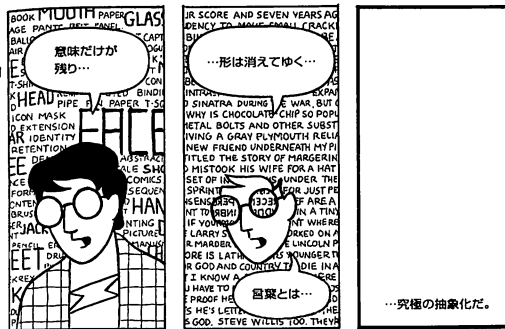


図 3.9. 図式的表現から言葉への架橋: 図式顔からFACEへ (McCloud, S. 1994)

の立体性から抽象画に典型的な平面図形的にいたる軸である。両方とも、抽象への軸としては都合がわるいので、言葉への軸のほうは、意味性への軸として名前をかえる。こうして、写実的絵の具象性を起点に、言葉の意味性と、抽象画的な平面図形の抽象性へといたるふたつの軸が設定される (図 3.10.)。マクラウドによると、この二軸による、三角形のなかに、マンガをはじめとするすべての視覚表現が位置づけられる。

たしかに、西欧の美術史を概観すると、マクラウドの三角形の下の右側あたりの図式的な表現スタイルから出発して、左下の写真的な写実性にいたり、その後、抽象絵画として頂点のほうへむかったり、表現主義やキュビズム、未来派など、写真的な写実性から、さまざまなタイプの図式的な表現への逆流がみられる。マクラウドの三角形は、西欧美術史のながれについてのマクラウドの観察を上手におさめている。

ただ、理論的枠組みとしてみると、あちこち破綻をきたしている。写実的な描写の具象性から言葉の意味性にいたる軸の問題点については、すでに指摘した。もうひとつの軸の、写実的な描写の具象性から、平面図形的な抽象性への軸は、あまり意味がない。ここで、マクラウドは、美術史の立場から、写実的な具象性と抽象絵画における平面的な図形性を



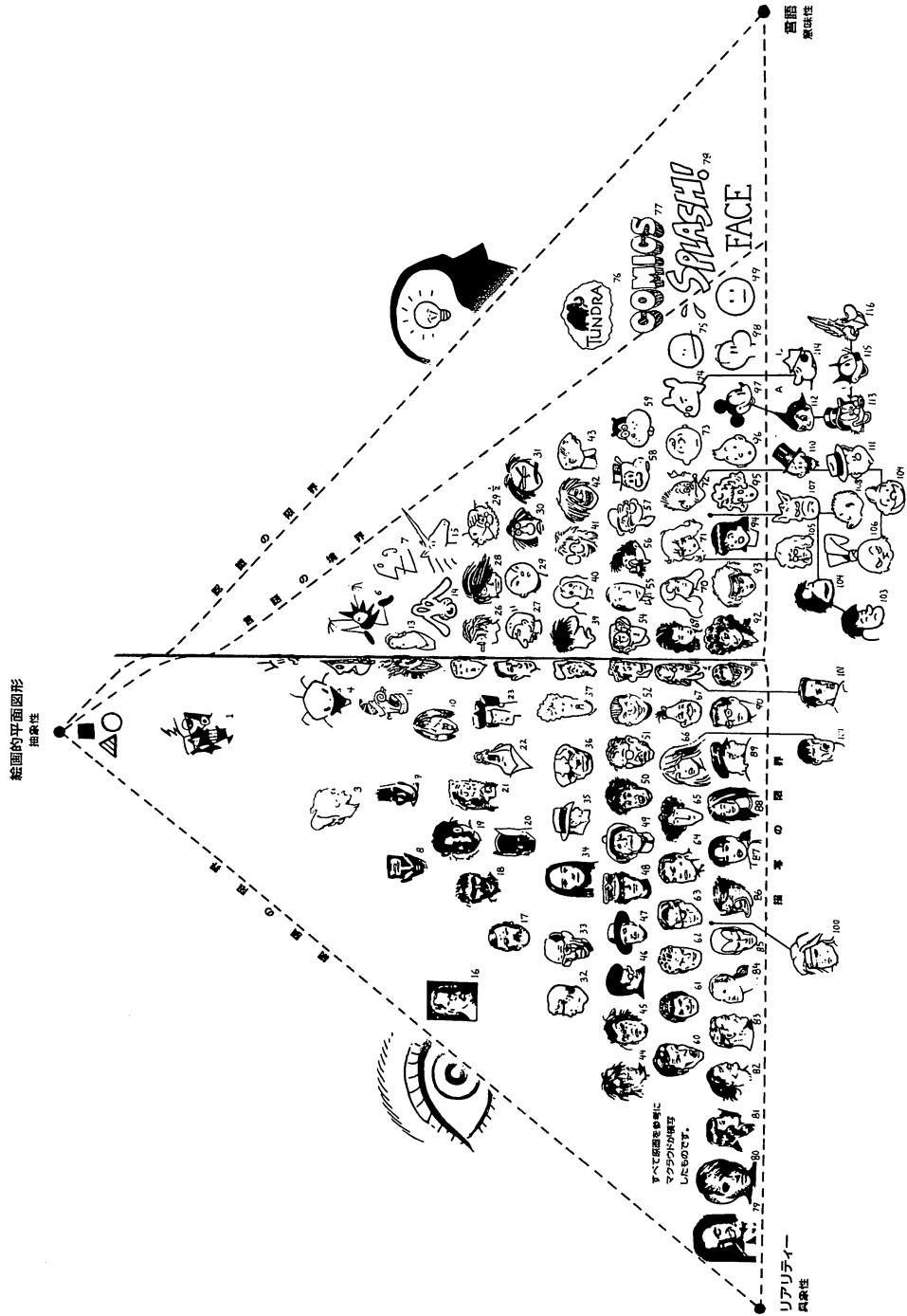


図 3.10. McCloud (1995) によるマンガ表現の三角形 (McCloud, S. 1994)

対立させている。しかし、抽象画が図形的な平面性を特徴としていたのは、西欧の美術史で、たまたま、そうだったというだけである。具象画と抽象画のちがいは、具象画が指示対象のクラスへのラベルとなるのにたいし、抽象画が指示対象のクラスへのラベルとならない点にある。抽象画には、絵のもつさまざまな属性への直接のラベルや比喩的なラベルがはられ、例示や比喩的例示の意味はもつが、指示や指示にもとづく含意の意味はもたない(雨宮2001a)。実際、コンピュータ・グラフィックスの作品には、平面的でも、直線的でもない、立体的で、曲面からなるが、なにかを指示しているのではないような抽象的な造形作品がたくさんある。また、建物などの人工物を描写した作品には、平面的なのはすくないとしても、直線的な作品は通例である。マクラウドが二番目の軸として設定した、写実的具象性と平面図形的な抽象性は、西欧美術史のかぎられた観察をもとにしたもので、二番目の軸としてはなりたない。三角形の右側の言葉について、写実的具象性と平面図形的な抽象の対比といっても、ほとんど無意味である。マクラウドが設定しようとした、マンガ表現の縦の軸は、幾何学的線-有機的線、立体的-平面的、点描法的、キュビズム的、などなどの視覚的表現のスタイルの問題として別個にあつかうべきである。視覚表現のスタイルについては、夏目らの描線論は、ペンの種類と描線という記号産出手段の特性に着目している。次の論文でのべるが、視覚的表現のスタイルは、視覚記号の産出手段をもって、どのレベルのどの局面の人間の視覚的認知過程をピックアップしたのかという観点から、より基礎的なところから、とらえる必要がある。

マクラウドのマンガ論は、良くも、悪くも、美術史の枠につよくとらわれたものである。マンガへの愛着の一方で、芸術や芸術家への憧憬が、ふしふしからうかがわれる。たとえば、“Reinventing of Comics”では、進化的に水路づけされた動機にしたがって日々の生活をおくる一般人と、進化的な水路づけを追求する人々のむれからはなれて、美を追求する芸術家といった、ロマン主義的な芸術家像がえがかれている。わたしのかんがえでは、芸術家は、社会的な慣習の枠の外にでることはあっても、進化的な水路づけの枠の外にでるわけではないので、これはおもしろいこみにすぎない。マクラウドは、アメリカ社会のコミックへの蔑視のせいもあるとおもうが、芸術にたいする見方が、かなりロマン主義的で素朴である。これは、日本のマンガ関係者のおおくが、本宮ひろ志(2001)みたいに、「マンガで一番大切なのは人気をとることです」とまでいかないでも、芸術性をいうのをはずかしながら、マンガの娯楽性を重要視するのと対照的である³⁾。



2.2.マンガ表現の三角形

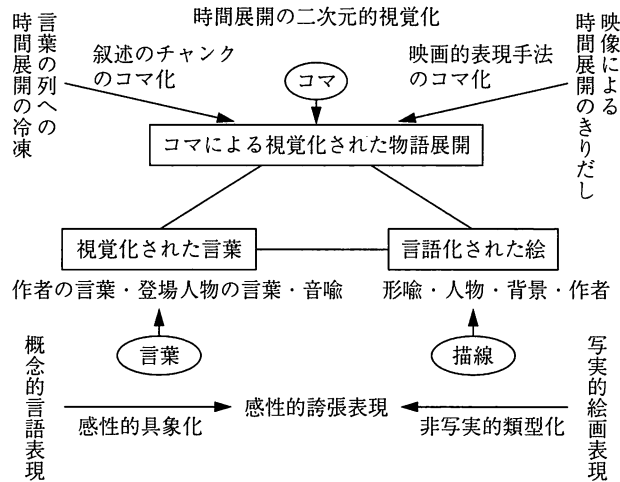


図 3.11. 雨宮 (2001a) によるマンガ表現の三角形

図 3.11.に、雨宮 (2001a) のマンガ表現の三角形をしめした。底辺の写実的な絵画表現と概念的言語表現の軸は、マクラウドのものと基本的にはおなじである。ただ、絵の延長線上に文字を位置づけることはしない。言葉は音声言語が基本で、絵とは原理的にことなつた記号である。進化的には、絵がせいぜい3万年程度前までにしかさかのぼれないのにたいし、言葉のほうは10万年以上まえにさかのぼる (10万年以上前のどこまでかについては、直接の証拠がないので、いろいろ議論がある。)。絵は言葉というさまざまな事象をさしめす記号が共有された集団において、言葉の指示能力を基盤にして発明されたものである (雨宮2001a)。絵をもたない文化はあつても (ただし、若干の訓練ですぐに絵を理解できるようにはなる。Deregowski, J, B. 1989)、言葉をもたない文化はない。マンガにおける言葉をかんがえるときには、まず音声言語を基本にして、音声言語がさまざまに文字化、視覚化されたものとして、言語のほうから、絵にちかづいた表現として位置づけなくてはならない。マンガにおける言葉について、雨宮 (2001a) の記述を引用する。

「一方、マンガにおける言葉も、純粋な言葉というより絵的な効果にいろどられたものである。Kita (1997) は、言葉の意味には対象指示が階層的に組織化されるような分析的側面とイメージ的な側面があり、擬音語、擬態語は分析的側面をかいた、イメージ的な側面だけの言葉だと指摘している。音喩は、言葉のなかでも、イメージ的で、絵的なもので

あり、マンガではその表現が、文字の形の印象による伴奏をともなつてつたえられる。マンガにおける音喩は、きわだって絵的な表現といえる。また、登場人物の言葉も、吹きだしの位置や形、文字の形によって、アドレス性やプロソディー、伝達媒体、なども絵的に付加されながら表示される。ナレーションや作者の言葉などは、絵を補足するかたちで、マンガの言葉のなかでは、概念的な言語表現をになう部分である。ただこれも、マンガでは、絵的な装飾がすぐほどこされ、解説が宙にうかぶ巻物のなかにかかれたり、言葉がどういう資格で語られるかを絵として注釈するようなことになってしまう。言葉は、概念的なメッセージだけでなく、音喩にみられるような響きのイメージ、誰から誰へのメッセージかというアドレス性、声の大きさや高さ、速さ、音質などのプロソディーによるメッセージへの感情負荷、などが複合したものである。これらは、規格化された文字だけでは表現できない。マンガでは、こうした言葉の複合的なメッセージを、文字表記に絵的な表現もくわえて、つたえてしまおうとする。このようにマンガの言葉は、絵的に視覚化されている。」(雨宮2001a p.185)

本論文の第一部では、ふきだしの形によって発話のアドレス性や外言と内言のちがいが、いかに表現されているかが、实例とともに解説されている。伝達媒体については、「マンガの読み方」に、電話での会話をしめすふきだしのかたちなど、さまざまな表現の工夫が紹介されている。声の大きさや高さ、速さ、音質などは、文字のかたちや筆跡などで表現される。マンガにおいては、文字情報におきかえただけでは省略されてしまうような、音や声のもつ属性が、文字+視覚的属性に組織的に対応づけられ表現されている。ここでの視覚的属性とは、文字のおかれる空間の位置、ふきだしなどの枠の有無とのかたち、ふきだしなどの枠と人物との関係、文字の手書きや印刷の別と字体、文字の大きさ・文字列の方向・文字列全体の形・文字のふとさや色、などなどである。これらの文字にかかわる視覚的属性が、種々に表現される文字の視覚属性相互の対比、日常経験からのとりこみ、文字の視覚属性への生理的・心理的反応傾向、文字の視覚属性の比喩的な含意などの意味作用のしくみにしたがって、さまざまな意味をになうようになる。マンガ家は、さまざまな表現の工夫をし、読者がそれをよみとる。第一部のレイヤー分解であきらかになったように、マンガの構成要素の重なり表現のなかで文字がどこにくるかは、作品や情景によってちがいがあり、さまざまな奥行きのかの位置に、言葉を実験的に定位しているマンガ家もいる。

文学においても、旧約聖書における神の言葉は、どこからはっせられているかが不明なままなのをたいし、ホメロスでは誰が誰にむかってどのように発しているかが明確に描写



されているなど、どんな世界がえがかれるかと関連して、言葉の定位のさまざまなスタイルがある (Auerbach, E. 1946)。マンガでは、「ゴン」(田中政志、1巻から6巻、1992～1999)のように言葉がない作品はあるが、絵のない作品はない。マンガでは、言葉が視覚化されて空間のなかに表現されてしまうので、誰がどこで発した声か、どここの音や状況をしめす音喩かなど、絵によって表現される人物や物の描写なしには、マンガにおける言葉は定位する意味的な場所をうしなってしまう。言葉だけの空間関係を利用した視覚的な詩はある。しかし、これらは、文学におけるテキストや文字の視覚的、空間的属性を利用した表現とはいえても、マンガとはいえない。これは、マンガ表現の基本が、絵を基本にして、これに視覚化された言葉に関連づけ空間的に定位させるところにあるからだろう。マンガは類型化された絵と視覚化された言葉の融合だが、両者がむすびつけられるのは、類型化された人物や物・背景の絵が構成するコマの空間である。言葉を絵で注解するようなスタイルもあるが、ここでの絵は、挿し絵になってしまう。言葉による空間表現は、ホメロスの場合でも、よみとかれる表象空間としてであり、視覚的な詩のように文字を配置しても、文字を基準に絵を定位する視覚的な空間表現は困難である。やや、議論が錯綜してしまった。言葉の視覚的属性が、音や声のどんな属性と関連し、マンガでえがかれる世界とどう関連するのかなど、マンガにおける言葉の問題については、あとの論文で、もうすこし具体的に検討することにしよう。

非写実的な類型化がされた人物や背景の絵、視覚的な属性とともに文字化された音と声は、コマのなかにえがかれ、コマの連鎖でマンガの叙述がなされる。マンガは、コマによる分節化がなされないと絵巻物に、声や解説が語り手によってなされると紙芝居にちかづく。マンガ表現は、コマをつないでいくことにより、物語を視覚的に展開していく。以下、コマについての、雨宮 (2001a) の記述を引用する。

「戦前のマンガは、おなじサイズのコマが順番にならんでいるだけの、紙芝居や絵物語の世界だった。ここに、手塚が映画的な手法をマンガのコマで模倣した。カメラの移動、パン、ティルト、ズームイン、ズームアウト、カットのトリミング、クローズアップ、モブシーン、これらの映画の手法をマンガのコマはこびのなかにとりいれた。これによって、マンガにおいて、視覚的に配置されるコマをつうじて絵をおっていくことにより、スピーディーにストーリーが展開されることになった。手塚は、映画的手法を導入したことによって、物語がすぐに数百ページになったといっている。これは、マンガが非常にすばやくよめる理由である。マンガのコマでは、コマの形を斜めにしたり、配置をうずまき状にしたり、コマそのものをメタマンガ的にあつかったりと、映画にない表現も可能である。こ

これらの手法を駆使して、読者の視線を誘導したり、圧迫や解放の印象をあたえたり、リズムミカルな印象や、種々の心理的効果を表現したりと、物語の展開を表現することが可能になった。マンガのコマの種々の技法については、夏目・竹熊・他(1995)に具体的なすばらしい解説があるので、これを参照してほしい。

映画の時間展開は、実際の映像をきりだし、それを物語の進行にあわせて、ならべるといふかたちをとる。スローモーションや早送りも可能だが、特殊な場合につかわれるだけである。回想シーンやふたつのシーンを交互にしめすカットバックももちいられる。映画のかたりの時間と、実際に生じた物語の時間は、対応しないことがおおい。マンガでは、スローモーションは頻繁につかわれる。一瞬のなぐりあい、たがいの心理や、過去の経験の回顧、作者による技の解説、などもまじえてえんえんと何十ページにもわたって描写することもある。実際の映像のきりだしを主とする映画ではこういうことはできない。小説では、ジョイスの「ユリシーズ」のような作品もあり、描写の時間の自由度は映画よりたかいが、マンガのような一覧性がないので、容易に描写が迷路にはいりこんだような印象をあたえてしまう。マンガのコマによる時間展開は、映画的な展開をとりこんだ側面がつよいが、映画のような実映像の切りだしに限定されず、小説的な自由な時間の速度による描写が可能である。また、映画、小説とことなり、一覧性がつよいので、時間の速度、展開の順序の自由度はよりたかくなる。」(雨宮2001a p.185-186.)

戦後マンガのコマは、手塚の映画的なコマの発明から、少女マンガにおける複合的なコマ、さらには、縁取りのない絵だけをむきだしにしたコマなしのコマまで、多様性をまし、それぞれ独自の表現世界を展開してきた。第二部では、少女マンガにおけるコマ構成の展開が解説されている。

以上、抽象的で概略だけになってしまったが、マンガの構成要素を図3.11.のマンガ表現の三角形によって説明した。底辺にしめたような言葉的に類型化された絵と視覚化された言葉からなる諸要素が、コマのなかに配置され、一連のコマの配置が視覚的に物語りを叙述する。図3.11は、マンガを構成する特有の諸要素をしめたものである。これらの諸要素からなる視覚表現は、さまざまな意味をにないうる。この意味作用のしくみをしめたのが、図3.4.と図3.5.の感性認知記号論の枠組みである。図3.11.と図3.4.、図3.5.は折衷的な見取り図にすぎないが、これが、マンガ表現とその意味を把握しようとするわれわれの基本的な枠組みである。枠組みはたんなる枠組みでしかなく、特定の事実や実験によって検証されるというより、現象を理解するための投げ網として、そこから有効な仮説や調査、実験などをうみだせるかいなかによって取捨選択されていくものである。



表3.1.1.にしめした、キャラクターと物・背景の表現におけるデフォルメのもつ意味は、より特定化された仮説であり、事実や実験によって検証しうるのにちかいくところまできている。ほかにも、マンガ表現をあきらかにするような仮説がどの程度うみだせ、それが妥当かいかで、枠組みの有効性がたしかめられていく。

つぎの論文とそれにつづく論文では、ここで提示した枠組みを、マンガ表現に関連づけて、視覚的表現のスタイル、遠近表現、時空表現、空間の感性的意味、絵と言葉の視点、言葉の定位と叙述などの問題について、より具体的に検討する。形喩、音喩、身体表現などについては、また、べつに検討する予定である。

Lotman, I. M. (1978) は、映画にかんする記号論の小著のしめくくりとして映画の魅力をつぎのようにかたっている。

「映画はわれわれに語りかけてくる、それもかなり複雑な対位法をかたちづくっている多声で。」(Lotman, I. M. 1978 p.189)

たしかに、映画は、さまざまにきりとられつながれる映像、人物の会話、ナレーション、効果音、音楽と、映像と音で多声的に物語をかたる。第一部では、コマを構成する諸要素をレイヤーとして分解し、コマをつうじて複数の諸要素がどう展開されていくかを、スコア(総譜)として図解した。スコアでしめしたように、マンガにおいても、コマを小節とすれば、実際の音はないが、人物、背景、形喩、音喩、吹きだしのなかの会話、内言、ナレーションなどを声部とした多声的表現がなされうるといえる。ただ、マンガは音楽や映画とはちがって、一律の時間で展開されるものではない。マンガは、並置的に視覚表現されたコマのなかの絵と言葉をよみとっていくものである。マンガの絵のスタイルは、デフォルメされた人物表現が基本だが、写実的な背景や絵画の模写のようなものが、ひとつのマンガのなかに混在しており、また、言葉の視覚効果も多様である。並置性とスタイルの多様性がマンガ表現の特徴である。この意味でマンガ表現は、たんに多声的というより、コラージュ的多声といったほうがいいのかもしれない。ロトマンにならって、つぎのようになれるだろうか。

「マンガはわれわれに語りかけてくる、絵と言葉が複雑な対位法をかたちづくっているコラージュ的な多声で。」(雨宮俊彦)

註

- 1) 視覚パターンのエージェントとしての知覚はWerner and Kaplan (1963) のいう相貌的知覚におよそ対応する。また、テープによる声の場合には実際の声との混同によるIllusionがしようずるのにたいし、絵による顔や眼の表現は、鳥なら実際の捕獲者の眼と混同しIllusionがしようずるかもしれないが、人間の場合は、まず絵だと認識したうえで、さしめしの理解としてのAllusionがしようずるにとどまる(Wade, N. 1990)。ただし、平面にかかれた眼を立体的にみることにより、絵によってさしめされた視線の方向のIllusionはしようずる。IllusionとAllusionの区別と、絵がもたらす奥行き感の諸問題については、つぎの論文でくわしく検討する。
- 2) Jaynes, J. (1990) は、今から2500年以上前のひとびとはBicameral Mindのもちぬしで、神の声を、幻聴として日常的にきいていたと主張している。Bicameral Mindは、文字の文化によって左半球がコントロールの中心となる前の段階で、右脳と左脳が比較的に独立してはたらく状態であるとされる(Cook, N. 1993)。左半球がコントロールの中心となっているわれわれは、行動の選択のときに、自己と対話してものをかんがえるが、Bicameral Mindのひとは、行動の選択のときに、右半球での活動を、啓示あるいは神の声としてきいて、指針とする。Jaynes, J. (1977) によると、古代の中近東などの神の像は、眼が異様におおきいのがあるが、これはBicameral Mind衰退の時期に、神の像を礼拝することをつうじて、幻聴としての神の声をきくために、神からみつめられているという意識をたかめるためのものだったらしい。Jaynes, J. (1990) の説は、とっぴにおもえるかもしれないが、関連するいくつかの事実からすると、ただしいのかもしれない。関連する事実とは、古代の中近東で神の小像を人々がもっていたこと、集団の神の像から神の声がきこえなくなると「口すすぎの儀式」があったこと、現代になっても、ちいさい子どもは「想像の友達」をもつひとが一定の割合で存在すること、などなどである。現代では、幻聴は一般に分裂病の徴候とされていて、みとめるのをさける傾向があるが、神や想像上の友達などの仮想の人格との相互作用は、近代になるまで、一般的なものであった。異界にかんする本で、小松はつぎのようにいっている。「しかしながら、歴史は、実在の人物とその行動の集積から構成されるだけではなく、想像されたものによっても形成されている。想像されたものによって、人びとは行動し、歴史をつくることになった、ということの方が多いいいほどである。」(小松・宮田・鎌田・南 1999 p.3) こうした、社会的なネットワークを基盤に形成される人格の存在を、ソシオン理論では、ソシオイドと総称する(雨宮2001b)。うわさの他者、有名人、神、妖怪、想像の友達、動物、ロボットなど、すべてソシオイドである。Jaynes, J. (1990) は、脳と言葉のしくみを重視しており、ソシオイドをささえる社会的なネットワークについては、社会の認知的な枠組みの役割が(Social Cognitive Imperatives)、現象をソシオイドとして認知するかいなかのうえで重要であると指摘している。議論がややわきみにそれた。ここでは、マンガにはいきている人間、場合によっては市民だけを中心とした偏狭な近代の人間観の枠をこえて、多様なソシオイドが表現されていること、そして、このエージェントとしてのソシオイドのいきいきした表現が、デフォルメされたキャラクター描写と、うごきの表現、種々の視覚化された言葉の表現によってなされていることを確認しておきたい。
- 3) 芸術家は、社会的な慣習の外にいくことはできるが、進化的な基盤の外にいくことはできない。社会的な慣習は、文化によってことなるが、これは、人類共通の進化的に形成された可能性の基盤からの選択的投射によってなりたつたものとして位置づけることができる。この意味で、種々の文化は比喩の体系のようなものである。近代社会以降の芸術家では、当該社会でタブーとされているような領域の表現にまでふみこむことが多々ある。Colling-Wood, R, G. (1958) は、「芸術の原理」で、娯楽と芸術を対比して、娯楽が表現の世界における代替的な満足を提供するのにたいし、芸術は具体的な表現をつうじた探求活動である点がちがうといっている。ポルノや探偵物が芸術になりにくいのは、このためである。性的活動の描写でも、通常の表現の慣習をこえると、代替的な満足の枠をこえてしまう。犯罪物



も同様である。こうした表現は、芸術であっても、娯楽としてはアピールしなくなる。ただこうした芸術における探求は、社会的に是認された慣習の枠の外にでるものであっても、進化的に形成された人間特性の基盤の埒外に行くものではない。印象派やキュビズムなどは、近代絵画の常識からみれば、社会的な常識の外に行くものである。しかし、キュビズムにおける多視点描画は原始美術や子どもの絵ではあたりまえのものだし、印象派の描法にしても人間の視覚のはたらきを具体的な表現をつうじて探求したものである。マンガが芸術かとはよくとわれるが、コリングウッドの基準にてらせば、探求としてのマンガは芸術であり、定型的な形式で代理的な満足にあたえるのは娯楽である。一般的には、新しい手法やテーマの発見をめざした探求とおおくの読者が安心してよみ満足できる娯楽とは両立しにくいことがおおいが、両方ともなりたたない作品はさらにおおい。芸術におけるあたらしさの探求は、社会の慣習の外にはいくが、マクラウドが想定するようには世俗の進化的な水路づけをこえるわけではないし、推賞すべき内容ということにもならない。呪われた小説家たちの仕事も、特殊マンガ家のカルトな世界も、探求という点では、立派な芸術である。しかし、立派な芸術だといっても、かならずしも、社会的な慣習の遵守よりも、推賞すべきものとはならない。立派な芸術であり、同時に、社会的には唾棄すべき内容の作品というもある。芸術は、具体的な感覚や言葉による表現に依拠しているために、社会的な慣習の埒外に行くことはできても、人類共通の進化的に形成された可能性の基盤の外に行くことはできない。一方、科学は、一般的な定式化とモデル作成を、人間の感覚運動器官を装置によって拡張し、自然言語のかわりに数学のような形式言語をもちいておこなうので、社会的な慣習だけではなく、人類共通の進化的に形成された可能性の基盤のそとにでて、それを対象化するところまでいく。芸術における探求に非社会的、反社会的なモメントがあるとすれば、科学における探求には非人間的、反人間的なモメントがある。せまい人間的経験の世界の外部を探求するちからは、科学がもっともつよい。科学的な探求の結果は、個々の人間や社会のおもいこみをこえて、事実とその因果関係がなんであるかをあきらかにし、社会としての問題への適切な対処を可能にする。これは、非人間的なゆえの科学のつよみである。芸術は、社会の慣習の外にはでうるが、具体的な人間的な経験の埒内にとどまる。芸術は社会的慣習と人間存在とのほざまで、表現をつうじた経験の範囲をひろげることを可能にし、科学は、その非人間的探求をつうじて、社会集団の問題解決能力を増幅する。芸術と科学の人間と社会集団への役割には、このように逆説的なところがある。しかし、こうした活動の基盤となるのは、一定の慣習をもって運営される社会集団である。雨宮（2001a）では、社会科学における科学的とされる諸理論のある部分は、知の僭称であり、まともな科学理論ではなく、社会が自生的な秩序として蓄積してきた伝統や慣習をくずすだけの結果しかもたらさなかったとのハイエクなどによる批判を紹介している。現代芸術においても、おなじように、独創性とか天才とかいうひとびとの神話につけこんだ、にせものの探求が、芸術と僭称されている。こうした似非芸術や似非科学は、真正の芸術がもたらす人間的経験のゆたかさや、真正の科学がもたらす現実への対処能力の増強、とは無縁である。かといって、似非でなければ、賞賛すべきものかということ、芸術の場合は真正であっても、社会に有害なものもあるし、真正の科学についても、同様の留保をつけるひとがいるかもしれない。これらとくらべると、たのしんでもらうことをすなおにねらった娯楽のほうが、よりひどくないとはいえるのかもしれない。

参考文献

- Aiken, N, E. 1998 *The Biological Origins of Art*, Praeger.
- 雨宮俊彦 1979 児童画と想像力 東京大学教育学部卒業論文
- 雨宮俊彦 2000 名づけの認知科学(1) -語彙の体系と名づけ-, 関西大学社会学部紀要、31(2)、297-338.
- 雨宮俊彦 2001a 「相互作用で解く心と社会-複雑系・ソシオン・視覚記号-」関西大学出版部
- 雨宮俊彦 2001b エージェント・環境相互作用モデルとソシオン理論(1) ——荷重関係のモデル化のころみ——、関西大学社会学部紀要、32(2)、253-291.
- Appleton, J. 1999 *The Experience of Landscape*. Wiley.
- 浅田彰 1983 「構造と力-記号論を超えて-」勁草書房
- Auerbach, E. 1946. 「ミメシス-ヨーロッパ文学における現実描写-」篠田・川村訳 筑摩書房。
(*Mimesis : dargestellte Wirklichkeit in der abendlandischen Literatur.*)
- Bertin, J. 1977 「図の記号学」森田訳 平凡社 (*La Graphique et le Trainment Graphique de L'information. Flammarion.*)
- Buckland, W. 2000 *The Cognitive Semiotics of Film*, Cambridge University Press.
- Colling-Wood, R, G. 1958. 「芸術の原理」近藤訳 勁草書房 (*The Principles of Art*, Oxford University Press.)
- Cook, N, D. 1993 「自然のコード」雨宮他訳 HBJ出版局 (*Stability and Flexibility : an Analysis of Natural Systems*, Pergamon Press.)
- Cook, N, D. (in Press) *Tone of Voice and Mind*. Benjamin Cummings.
- Cooke, B. and Turner, F. 1999. *Biopoetics*, ICUS Books.
- Deregowski, J, B. 1989 Real Space and Represented Space: Cross-cultural Perspectives. *Behavioral-and-Brain-Sciences*, 12(1), 51-119.
- Deacon, T, W. 1997 「ヒトはいかにして人となったか」金子訳 新曜社 (*The Symbolic Species*. Norton & Company.)
- Eibl-Eibesfeldt, I. 1973 「プログラムされた人間」霜山・岩淵訳 平凡社 (*Der vorprogrammierte Mensch*. Verlag Fritz Molden.)
- 藤沢・井上・清水・高橋 1995 「視覚シンボルによるコミュニケーション-日本語版PIC-」プレーン出版
- 古沢学 1991 感情の線表現 関西大学社会学部卒業論文
- Hamano, S. 1998 *The Sound-Symbolic System of Japanese*, CSLI Publications.
- 池田進 1987 「人の顔または表情の識別について 上-初期の実験的研究を中心にした史的展望-」関西大学出版部
- 池田進 1995 「人の顔または表情の識別について 中-顔認知の諸現象をめぐる実験的研究の展望-」関西大学出版部
- 石ノ森章太郎 1988 「マンガ家入門」秋田書店
- Ito and Mester 1995 Japanese Phonology, (in *The Handbook of Phonological Theory*, J. A. Goldsmith. ed. Blackwell.)
- Ivanov, V, V. 1979 「偶数と奇数の記号論-脳と諸記号システムの非対称-」田中訳 青木書店
- Jaynes, J. 1990 *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral mind*, Houghton Mifflin.
- Johnson, M. 1987 「心のなかの身体」菅野・中村 紀伊國屋書店 (*The Body in the Mind : the Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*. University of Chicago Press.)



- Kandinski, W. 1959 「点・線・面－抽象芸術の基礎－」西田訳 美術出版社。(Punkt und Linie zu Fläche. Bauhaus-Bucher.)
- Keen, S. 1986 「敵の顔」、柏書房。(Faces of the Enemy : Reflections of the Hostile Imagination, Harper & Row.)
- ケイエンブ 1995 線画による感性表現の識別因子の抽出とその応用 大阪大学工学部修士論文
- 木村洋二・増田のぞみ 2001 マンガにおける荷重表現－ページの「めくり効果」とマンガの「文法」をめぐって一、関西大学社会学部紀要、32 (2)、205-251.
- 木村洋二 2001 ソシオンの一般理論 (3)－トリオンからソシオスへー、関西大学社会学部紀要、32 (2)、1-104.
- 小松・宮田・鎌田・南 1999 「日本異界絵巻」筑摩書房
- 蔵琢也 1993 「美しさをめぐる進化論」勁草書房
- 呉智英 1986 「現代マンガの全体像」双葉文庫
- 楠見孝 1995 「比喩の処理過程と意味構造」風間書房
- Lakoff, G. and Johnson, M. 1980 「レトリックと人生」渡部他訳 大修館書店 (Metaphors we live by. University of Chicago Press.)
- Lakoff, G. 1987 「認知意味論」池上・河上訳 紀伊国屋書店 (Women, Fire and Dangerous Things : What Categories Reveal about the Mind. University of Chicago Press.)
- Lotman, I. M. 1978 「映画の記号論」平凡社
- McCloud, S. 1994 「マンガ学－マンガによるマンガのためのマンガ理論－」岡田訳 美術出版社 (Understanding Comics, Kitchen Sink Press.)
- McCloud, S. 2000 Reiventing Comics, Harper Collins Publishers.
- 本宮ひろ志 2001 「天然マンガ家」、集英社.
- 宮崎哲弥 1996 いい加減にしてよ、中沢新一サン「正義の見方」洋泉社 所収
- 長町三生 1993 「感性商品学 感性工学の基礎と応用」海文堂出版
- 夏目房之介 1992 「手塚治虫はどこにいる」ちくまライブラリー
- 夏目・竹熊他 1995 「マンガの読み方」別冊宝島EX
- 夏目房之介 1999 「マンガと「戦争」」講談社現代新書
- 夏目房之介 2001 私信
- Ohala, J. 1995 The frequency code underlies the sound-symbolic use of voice pitch. (In Hinton, L., Nichols, J. and Ohala, J. eds. Sound Symbolism, Cambridge University Press.)
- 大沢 2000 「「印象の工学」とはなにか人の「印象」を正しく分析・利用するために」丸善ブラネット
- 大城宜武 1987 「漫画の文化記号論」弘文堂
- 太田幸夫 1987 「ピクトグラム〈絵文字〉デザイン」柏書房
- Parker, D. M. and Deregowski, J. B. 1990 Perception and Artistic Style, North-Holland.
- Picard, R. W. 1997 Affective Computing. MIT Press.
- Rentschler, I., Herzberger, B. and Epstein, D. 1988 「美を脳から考える」野口・芋阪監訳 新曜社 (Beauty and the Brain. Birkhauser Verlag.)
- 瀬戸賢一 1995 「メタファー思考－意味と認識のしくみ－」講談社現代新書
- Sokal, A. and Bricmont, J. 1998 「「知」の欺瞞－ポストモダン思想における科学の濫用－」田崎・大野・堀訳 岩波書店 (Fashionable Nonsense: Postmodern Intellectual's Abuse of Science. Brockman.)
- Sotaro Kita 1997 Two-Dimensional Semantic Analysis of Japanese Mimetics, Linguistics, 35, 379-415.

- 菅野盾樹 1999 「恣意性の神話」勁草書房
- 高山宏 1992 メディア・コミックスーわずか四十年で四百年全表象史を駆け抜けるー、「コミックメディア」香山他著 NTT出版 所収
- 田中政志 1992~1999 「ゴン1巻~6巻」講談社.
- Taylor, J, R. 1995 「認知言語学のための14章」辻訳 紀伊国屋書店 (*Linguistic Categorization : Prototypes in Linguistic Theory*. Oxford University Press.)
- 手塚治虫 1977 「マンガの描き方」光文社
- 辻三郎 1997 「感性の科学-感性情報処理へのアプローチ-」サイエンス社
- 梅棹忠夫 1967 「文明の生態史観」中央公論文庫
- Ungerer, F. and Schmid, H. 1996 「認知言語学入門」池上他訳 大修館書店 (*An Introduction to Cognitive Linguistics*. Addison Wesley Longman Ltd.)
- 瓜生吉則 2000 マンガを語ることの<現在>、「メディア・スタディーズ」吉見編 せりか書房 所収
- Uspenskii, B, A. 1971 「イコンの記号学」北岡訳 新時代社
- 内橋達也・浜家明 1992 感情の線表現の再認 関西大学社会学部卒業論文
- Wade, N. 1990 「ビジュアル・アリュージョン-知覚における絵画の意味-」近藤訳 ナカニシヤ出版 (*Visual Allusions : Pictures of Perception*. L. Erlbaum Associate.)
- 渡辺義彦 1986 「インディアンは手で話す」径書房
- Werner and Kaplan. 1963 「シンボルの形成」柿崎監訳, ミネルヴァ書房 (*Symbol Formation*. John Wiley.)
- 山本敦司 1998 「漫画キャラクター精神分析極秘カルテ」青春出版社
- 山崎正和 1974 人生にとって芸術とは何か「世界の名著-近代の芸術論-」中央公論社. 所収.
- Yazdani, M. and Barker, P. 2000. *Iconic Communication*. Intellect L & D E F A E.
- 四方田犬彦 1994 「漫画原論」ちくま書房 (文庫版1999 ちくま文庫)
- 吉川・益谷・中村編 1993 「顔と心-顔の心理学入門-」サイエンス社
- Zahavi, A. and Zahavi, A. 1997 「生物進化とハンディキャップ原理」大貫訳 白揚社 (*The Handicap Principle*, Oxford University Press.)
- Zebrowitz, L, A. 1997 「顔を読む」羽田・中尾訳 大修館書店 (*Reading Faces*, Westview Press.)

— 2001. 12. 8 受稿 —

