

「視る」ための手がかりはどこにあるか—マンガにおける「視点」をめぐって

TEXT By / 岩下朋世（漫画研究）

## 0. 「みる」という経験

泉信行の著書『漫画をめぐる冒険』（以下、『めぐる冒険』）は、ひとつの明確な問題意識によって貫かれている。それは「みる」という経験に足場を置いて、マンガというメディアを捉えようとする態度である。

こうした問題意識が、「本」としての形態がマンガ読解に与える影響に着目するというアイデアや、「視線の力学」といったアプローチなどを支えていることは疑えないだろう。あるいは、「みる」という言葉を「見る」と「視る」という二種の表記を用いることで、概念上の区別をするような、用語法のレベルでの繊細さにも、「みる」という経験への注視が、泉のマンガ論の中核をなしていることは確認できる。

このように『めぐる冒険』においては、「みる」という経験を軸としながら、マンガというメディアのさまざまな問題系が取り扱われているわけだが、本稿では、その中でも「視点」に関わる議論に焦点をあてることにしたい。「視点」の問題は、従来のマンガ論においてもしばしば論じられてきたものである。従来の「視点」に関する議論を整理し、それらとの関連のうちに泉の「視点」論を位置づけることが、本稿の狙いである。

先に『めぐる冒険』では「見る」と「視る」が異なる概念として区別されていることに触れた。同書では、このふ

たつの概念の区別は以下のようになされている（※1）。

〈見る〉… 読者の目で「漫画に描かれた絵や文字」を眺める場合。

〈視る〉… 「漫画の中の登場人物」の視点から「漫画の中の世界」を眺めている場合。

「視点はこの二種の「みる」の内の後者、つまり「視る」に関わるものである。上記した「見る」と「視る」との区別を前提とすれば、『めぐる冒険』における「視点」とは、常に、読者ではなく、物語内に属する「誰か」のものとして想定されていることになる。あるいは、同書において「視る」という言葉のもとで問題にされているのは、「読者の視点」と「登場人物の視点」との関係であると言っても良いだろう。

『めぐる冒険』以前のマンガ論で、読者と登場人物の「視点」の関係について扱ったものとしては、竹内オサムが、手塚治虫に関する一連の論考において展開した「同一化技法」についての議論が、もっとも注目すべきものとして挙げられるだろう。そこで、以下ではまず、竹内の「同一化技法」に関する議論を、これに対する批判なども含めて整理することから、『めぐる冒険』における「視点」の問題に取りかかることにしよう。「視点」の問題がどのように展開してきたのかを整理することで、『めぐる冒険』がマンガ論において占める位置を明確にしてゆく上での座標軸を設定することにした。そうした座標軸を用いて泉の議論の位置づけを明らかにすることは、同時に従来の議論を『めぐる冒険』の成果を踏まえて捉え直すことでもあり、「視点」をめぐる議論を考える上での、新たな見取り図を我々に提供してくれるだろう。

※1：上巻 p30、強調は原文ママ。

## 1. 「映画的手法」としての「同一化技法」

竹内オサムは一九七七年に提出した修士論文「手塚治虫マンガにおける映画的手法」以来、再三にわたって「同一化技法」に関する論考を発表している。修士論文自体は、現在でこそ竹内が発行するマンガ研究誌『ピランジ』に再録され読むことができるもの（※2）、つい最近までは一般的に入手できるものではなかった。よって、竹内の「同一化技法」論が知られるようになったきっかけは、一九八〇年に『漫画新批評大系』一四号に発表された「手塚マンガの映画的手法」と言えるだろう。もっとも、『漫画新批評大系』自体も同人誌であり、決して入手しやすいものであるとは言えないが、同論文に関しては、一九八九年刊の『マンガ批評大系』第三巻に収録されており、比較的簡単に読むことができる（※3）。筆者が竹内による「映画的手法」についての議論に接したのも、この『マンガ批評大系』の再録が最初であったし、本稿での引用も、同書に拠っている。

この「手塚マンガの映画的手法」以降も、竹内は折に触れて「同一化技法」についての言及を行なっている。『手塚治虫論』（一九九四）収録の「映画的手法・再考」では、手塚の没後における『新宝島』の評価をめぐって、『マンガ表現学入門』（二〇〇五）では、宮本大人による自らの議論への批判に応える形で、「同一化技法」についてそれぞれ論じている。

また、伊藤剛『テツカ・イズ・デッド』（二〇〇五）で行なわれた、宮本と竹内の間のやりとりを踏まえた「同一化技法」に関する批判的検討に対しても、竹内は『ピランジ』一六号（二〇〇五）で、これに反論している。一連の伊藤・宮本らと竹内の間でのやりとりは、ほとんど論争めいた様相を呈していると言ってよいだろう。『ピランジ』における修士論文の再録も、『ユリイカ』二〇〇八年

※2：同誌22号から三回にわたり分割掲載の予定であり、現時点では24号掲載の第3回までを読むことができる。また『ピランジ』の再録では、「修士論文=手塚マンガの映画的手法」という表題になっている。

※3：竹内オサム、村上知彦編『マンガ批評大系』第三巻、51～68ページ。



つまり、あるコマ内の図像が特定の登場人物の「視点」から描かれていることを示唆し、読者が自らの「視点」とその登場人物の「視点」とを重ね合わせて読むことを促すような表現が「同一化技法」なのである。

竹内は「視点」を重ね合わせることで、読者は視点人物に「同一化」すると述べる。むしろ、「視点」の重ね合わせは、「同一化」効果を生じさせる手法だからこそ意味を持つものとされるのである。この「同一化」という概念自体は、映画理論から持ち込まれている。竹内の「同一化技法」はそもそも「手塚マンガは映画的である」という一般の評価を具体的に跡づけるために提起されたものである。しかし、泉も「漫画批評における、視線をめぐる諸問題」(※4)で指摘しているように、映画理論においては「同一化技法」という語彙は一般的ではなく、そこで語られるのは「同一化」という心理的效果である。

この「同一化」の効果に関し、映画理論を参照し、簡単な整理を行なっておこう。映画理論においては「同一化」は、「一次的同一化」と「二次的同一化」というふたつの段階に区別される。J・オーモン他『映画理論講義』(武田潔訳、二〇〇〇)によれば、「一次的同一化」は「視覚の主体への、表象する審級への同一化」であり、「二次的同一化」とは、「登場人物への、表象されたものへの同一化」であるとされている(※5)。拙い言葉で言い換えるならば、「一次的同一化」とは、カメラの「視点」と自らの「視点」を重ね合わせ、スクリーンに映っている光景を自分の「視点」で直接的に見ているかのように見なすことであり、「二次的同一化」とは、そのスクリーン上の「視点」を特定の登場人物の「視点」だとし、スクリーン上の光景をその人物の視ている光

※4：泉信行の個人サイト「リキッド・ファイア」内。http://www1.kcn.ne.jp/~iz-/man/pov01.htm

※5：『映画理論講義』、310ページ。

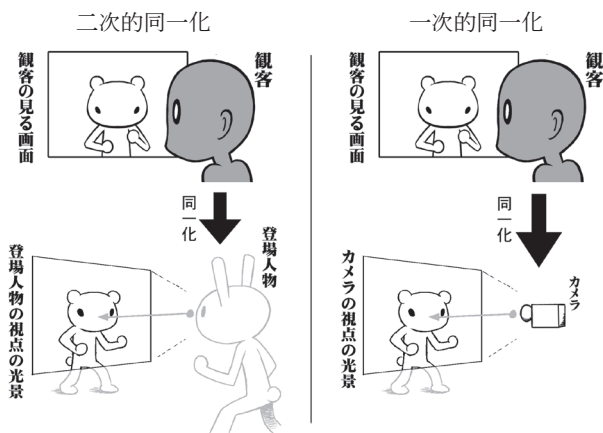
景であると思わずことであると、ひとまずは言えるだろうか【図②】。

「画面の向こうにある光景を「私が自分の目で直接見ている」と感じるのが「一次的同一化」の状態であり、さらに「実はこの光景はある登場人物の視点から捉えられたものであり、私とその登場人物は視点を共有しているのだ」と受けとるのが「二次的同一化」の状態なのである。

竹内の「同一化技法」論で語られるところの「同一化」の効果は、この区分で言うならば「二次的同一化」に該当する。そして、この「二次的同一化」の心理的効果は「一次的同一化」を前提としなければ生じないものとされる。この点について、『映画理論講義』では以下のように記述されている。

映画において、物語世界テイエージェンティックに関わる二次的同一化を可能にしているものは、すなわち表象されたものへの同一化、例えばフィクション映画における登場人物への同一化を可能にしている基盤は、まずもって視覚の主体に同一化する、つまりは自分よりも先に物事を見た

図②



イラスト：吉井徹

キヤメラの眼に同一化する観客の能力であつて、そうした同一化の能力なしには、その映画は文字通り  
“ノンリタナティブ・フィルム 同定不能な” 影や形や色がスクリーン上に連なるというだけのものになってしまう。(※6)

竹内は、先に例示した三種の「同一化技法」のそれぞれを、酒井七馬原案による手塚の出世作『新宝島』（一九四七）の革新性の論拠としている。先行するコマとの関係によって、後続するコマが特定の人物の「視点」から見たものとして意味づけられる「モニタージュ型」に関しては、戦前のそれが、戦前のそれが、戦前のそれが指摘され、さらに「身体消失型」「部分表示型」については、戦前のマンガには確認されないと述べられる。

竹内は、こうした『新宝島』における「同一化技法」のあり方が、「ドラマにおける人と人との出会い、人と物とのめぐりあいの重要な契機を提供」するものとなっていることを強調する。

しかし、戦前の事例では「同一化」に際して「のぞきこみ」という描写を経る必要があったとするならば、戦前と戦後のマンガ表現の差異を「一次的同一化」の問題として捉えることが可能である。竹内の指摘に拠れば、戦前においては「のぞきこみ」、すなわち、望遠鏡などの「視覚の主体」への「同一化」という契機を経なければ、「二次的同一化」が描かれることは

図③ 宮尾しげを「団子串助漫遊記」



図③のように望遠鏡などの媒介物を用いた「の

なかったということになる。つまり戦前のマンガ表現においては、「一次的同一化」が行なわれていないのが基本的状態である、と言うことができるだろう。そして、これに対して、「のぞきこみ」という契機を必要とせず「二次的同一化」をもたらす表現が導入される『新宝島』では、「一次的同一化」の効果は前提とされていることになる。戦前と戦後のマンガ表現の差異に関する指摘が事実であるかはおくとしても、このように捉えれば、「一次的同一化」の効果が前提とされる『新宝島』が「映画的」であるという主張は妥当なものと言えよう。

## 2. 「同一化技法」は「映画的手法」たりえるか

しかし、竹内の「同一化技法」に関する批判においては、この表現を映画理論の文脈から切り離すことが試みられている。竹内の議論を批判する論者にとっては、「同一化技法」が、マンガ表現の「映画的」な側面を剔出したものとしてではなく、むしろマンガ表現に固有の分析視角を提供するものとして受け止められているのである。先回りをして述べてしまえば、批判的に竹内の議論に言及する論者は、「同一化技法」に否定的な見解を示しているというよりは、積極的に評価しているとすら言え、ただ、竹内が「同一化技法」を論じた文脈とは、異なる文脈に接ぎ木しようとしているのである。では、「同一化技法」はいかなる点で評価されているのか、それは竹内の議論とどのような点で見解を異にするのか、具体的に見てみることにしよう。

竹内の「同一化技法」をめぐる議論に関し、批判的な論点を含みつつ言及したものとしては、まず、宮本大人による「マンガと乗り物」 「新宝島」とそれ以前」（※7）が挙げられる。同論文の中で宮本は、竹内が『手塚治虫論』所収の「映画的手法・再考」（※8）中で『新宝島』

※6：前掲書、311 ページ。

※7：霜月たかなか編『誕生！手塚治虫』（1998年）67～98 ページ。



における革新的手法として指摘した「絵と言葉のズレ」と「一人称視点」の複合的な表現の、戦前における使用例を示している。実のところ、宮本論文においては竹内に対する批判的な言辞は用いられていないが、戦前の事例を挙げることによって、この論文は『新宝島』の革新性を強調する竹内の主張に対し、疑義を投げかけるものとなっている。ここで宮本が指摘する複合的表現とは、「映画的手法・再考」を確認する限り、「同一化技法・モニタージュ型」とほとんど同定できる。「一人称視点」について竹内は、「読者と人物」の視点「の視点」が、完全に重なる」(□内は引用者註)

ものが、「一人称視点」による「同一化技法」であるとしており、「モニタージュ型」「部分表示型」「身体消失型」のいずれも「一人称視点の同一化技法」として説明している。また、「絵と言葉のズレ」については、「絵と文字」が独立して別のコマに描かれる「有機的コマ展開」を持つ表現であると説明される。さらにこの「絵と言葉のズレ」表現は、戦前のマンガの「言葉が絵を説明していく、あるいは絵が言葉の解説となる」表現、同一のコマの中で「絵と文字とが照応する」表現と対比される。そして、この「絵と言葉のズレ」表現として竹内は図④を挙げ、『新宝島』の斬新さを強調しているのだが、これは同論文において「モニタージュ型」の例としても言及されるものである。また、竹内は、『新宝島』におけるこの「絵と言葉のズレ」という表現の登場を、「ひとコマに完結する絵画意識」から「連

図④



原作・構成：酒井七馬、作画：手塚治虫『新宝島』

p122 (小学館クリエイティブ、2009年)

続する複数のコマに意味作用をはかる映画的意識」への変化として捉えている。竹内の用語法に従うならば、「一人称視点」と「絵と言葉のズレ」の複合的表現は「同一化技法・モニタージュ型」と見なせるものであり、「**映画的**」な表現として評価されるものなのである。

しかしながら、ここではむしろ、宮本論文において「映画的手法」および「同一化技法」という語彙が採用されていないことに注意すべきだと考えられる。宮本の議論においては、そもそもこの表現が「映画的」なものであるか、「同一化」の効果をもたらすかどうか、といった点は問題になされていない。むしろ、宮本論文ではそうした形容から離れた部分で竹内の「同一化技法」論の成果が用いられている。上で述べたように、同論文で扱われるのは「モニタージュ型」に相当する「一人称視点」と「絵と言葉のズレ」の複合的表現であり、モニタージュ型以外の同一化技法については述べられない。宮本論文では、竹内の「同一化技法」論のうち、とくに「モニタージュ型」を前提にしており、これに基づいて先行するコマが後続するコマに意味づけする仕方に関する分析を行なっているのである。竹内の「同一化技法」論は、「連続する複数のコマ間」の「意味作用」についてきわめて明瞭に説明づけるものであり、少しばかり比喩的な言い方を用いるならば、**マンガ表現を構文論的に分析するための道具を提供するもの**となっているのである。

宮本の議論は、こうした竹内の議論のもたらした成果を、自らの議論の文脈のもとに応用したものだと言える。しかしながら、竹内の「同一化技法」論を、複数コマ間の構文論的な関係を分析する道具を提供するものとして読み換える場合、**映画理論における「同一化」の概念からこれを捉えることには内在的な限界が生じざるをえない**。この点について理解するには、伊藤剛の『テヅカ・イズ・デッド』を参照する

必要がある。

『テツカ・イズ・デッド』ではその第四章「マンガのリアリティ」(※9)において、大きく紙幅を割いて、一連の「同一化技法」論についての批判的検討が行なわれている。伊藤の批判は、実のところ、竹内の「同一化技法」それ自体というよりは、手塚マンガを「起源」に位置付け、それを準拠枠として構成される戦後のマンガ表現史全体へと向けられている。伊藤の議論において、竹内の「同一化技法」論が従来のマンガ論の代表としての立場を割り振られるのは、それが従来のマンガ表現史の枠内において、高い一般性を持っているからであろう。『テツカ・イズ・デッド』における批判も、竹内の「同一化技法」論を、従来のマンガ論の枠組みから切り離し、より普遍的なマンガ表現の分析視角を探る上での足がかりとしている側面を持っているのである。

同書において伊藤は、竹内の議論における「コマ」概念のとらえ方の「混乱」を指摘している。伊藤はそこで、その「混乱」は、マンガの「コマ」と映画の「ショット」とを相同視することに対する竹内の「ためらい」に原因するのではないか、という解釈を示している。さらにまた、伊藤はこの「ためらい」から、竹内が「無意識に「コマ」に映画の「ショット」とは概念的に重ならないものを感じとっていた」可能性も指摘する。かくして、竹内の議論における「コマ」概念の「混乱」への考察を通して、伊藤は、マンガと映画の「決定的差異」であり、「コマ」と「ショット」の相同視を拒む根本的な原因であるところの「フレームの不確定性」へと辿り着くのである。「フレームの不確定性」について、『テツカ・イズ・デッド』第四章では次のように説明される

このようにマンガにおいては「画面」として認識されるものに複数のレベルが混在していることがうかがえる。それは、本書でいう「紙面」と「コマ」のふたつのレベルである。ここでいう「画面」と

は「フレーム」に近い意味のものである。

もつといえば、マンガでは「フレーム」は、厳密には「コマ」と「紙面」のどちらに属するものが、一義的には決定することができない。

映画においては、スプリットスクリーンのような例外的表現もあるものの、基本的に「フレーム」スクリーンである。だからこそ、スクリーンに映る映像を捉える「視覚の主体」であるカメラへの「一次的同一化」が可能なのである。しかし、マンガにおいては、読者は「コマ」フレーム」と認識する場合もあれば、「紙面」フレーム」と認識する場合もある。双方をせわしなく切り替えつつ読者はマンガを読んでいるのである(※10)。

マンガ表現を映画とのアナロジーで論じる場合、こうした「フレームの不確定性」という特徴を捉えることは非常に困難である。なんとすれば「同一化技法」を「映画的手法」と捉える場合には、「二次的同一化」が前提とされる以上、「コマ」フレーム」として考えざるを得ないからである。

しかし、実際には先行するコマと後続するコマの関係を捉える場合に前提とされるべきなのは、「フレームの不確定性」の方である。少なくとも「コマ」フレーム」という把握の仕方では、コマの連続を自然に受け入れることは難しいだろう。そもそも「紙面」フレーム」のレベルを意識しない限り、あるコマに後続するコ

※9：『テヅカ・イズ・デッド』、143～246ページ。

※10：英語圏のマンガ研究における用語法を鑑みれば、このような意味で「フレーム」という語を用いることには留保が必要だろう。英語圏においては「コマ」に相当する概念である「panel」は、紙面上で読みの単位となるひとまとまりの図像を指し、「frame」はその枠線を指すものとして用いられるからである。あるいは「スクリーンの不確定性」という風にかんがえた方が、この概念の含意を正確に表現できるかもしれない。



※11：「修士論文＝手塚マンガの映画的手法 - その1」、  
『ピラソジ』22号（2008年）、135～176ページ。

コマを読み進める順序の予期は、複数コマ間の意味作用に関わる「同一化技法」では、より一層重要となるだろう。そして、伊藤も述べているように、読みの順序を統御する上では、「コマからコマへ読者の視線を淀みなく運ばせる」ような「視線誘導」が必要とされる。ゆえに「同一化技法」が有効に機能するため、先行するコマと後続するコマの意味作用が把握されるためには、常に「紙面Ⅱフレーム」のレベルが意識されねばならず、フレームをコマのレベルに確定することは原理的に困難なのである。

『テツカ・イズ・デッド』における批判的検討を経由することで、「同一化技法」論を、マンガ表現を分析する上での道具として読み換える上では、もはやこれを「映画的手法」として捉えることには限界があることを示すことができたのではないだろうか。無論、こうした読み換えは、竹内の議論の本来の意図とは異なるものである。しかしながら、こうした読み換えが可能であることは、「同一化技法」、とくに「モニタージュ型」に関わる議論は、手塚マンガの「映画的手法」側面を論じるに止まらず、むしろ映画とは異なるマンガ表現の固有性への洞察をはらんでいたことを示している。伊藤が、竹内の議論における「コマ」概念の「混乱」に焦点を当てたのも、それが「同一化技法」を論じる上での「紙面Ⅱフレーム」レベルへの意識の必要性を示唆するものだからだと考えられる。

以上、竹内の「同一化技法」論は、マンガの「映画的手法」な側面を説明づけるものとして提起されたものでありながら、むしろ、マンガ表現の固有性を捉えた分析視角としての可能性を持つものであることを、竹内の議論に関する批判的な検討を整理しつつ明らかにした。もっとも、一連の「同一化技法」論が、「映画的手法」の説明に限定されていたのは、そもそもその竹内の議論の目的が、巷間に言われる手塚マンガの「映画的手法」の具体的な検証にあったためからに他ならない。『ピラソジ』一二号に再録された修士論文（※11）では、「同

「一化技法」の分類に、視点人物の頭部が描き込まれる「三人称視点―頭部表示型」が含まれている。後の議論で竹内はこの「頭部表示型」に言及しておらず、そのために伊藤・宮本から批判を受けもするのだが(※12)、この修士論文を見れば「同一化技法」が本来より多くの論点を含むことは、竹内にとっても自覚されていたことは明らかだろう。事実、後の議論、たとえば「手塚マンガの映画的手法」でも、竹内は「紙面の制約から、全ての同一化技法に触れるわけにはいかない」とした上で、「ここでは、マンガの中の登場人物と読者の眼が完全に重なる同一化技法だけを扱うことにする」と述べ、議論の範疇を限定している旨の断りを入れている。この点は「映画的手法・再考」などでも同様である。

ではなぜ、竹内の議論においては、こうした限定が行なわれているのか。竹内は『マンガ表現学入門』での、宮本論文の指摘に対する応答において、自らが問題としているのは「読者への「効果」だけでなく、手塚治虫というマンガ家の視点意識のありよう」だと述べている。こうした反論にも表れているように、竹内の「同一化技法」論は、あくまで「手塚マンガの映画的手法」の検証という目的のもとに展開されているものであり、伊藤・宮本とは、そもそも「同一化技法」表現に着目する理由や目的が異なるのである(※13)。

「三人称視点 頭部表示型」を扱われていないことは、「視点が完全に重なる同一化技法」が、竹内の目的に合わせて選択されたものであることを示している。そうである以上、竹内は「頭部表示型」に関し、修士論文をのぞけば言及を怠っており、そのことが批判を招いた部分があることは否めないものの、他の「同一化」のあり方に気付いていない、あるいは無意識的に排除しているという批判を竹内に向けることは、実のところあまり意味がないし、竹内の営為を否定するものとはなり得ない(※14)。少なくとも、伊藤・宮本らの批判を読み解き、「視点」をめぐる議論のうち位置づける上で、彼らの意見を、単に竹内の議論を否定するものとして捉えることは、およそ生産的とは言え

※12：先にも触れた、宮本大人による「竹内に対する批判的言及」にそれが現れている（以下は『ユリイカ 2008年6月号 特集\*マンガ批評の新展開』p57より）。

そこでまず押さえておくべき話としては、竹内オサムさんの提起した同一化問題というのがあって、竹内さんは『新宝島』を、仮想のカメラアイと登場人物の視点が一致するとその登場人物に読者は同一化させられるという同一化技法を導入したからすごかったって言うわけですね。この仮想のカメラアイと登場人物の視点が同一化するかしなないか、それを最初に意識的に導入したのは誰かということに竹内さんは異常なまでに拘泥していて、そのためにその先に議論が進まなくなっていた。

※13：無論、このような竹内の態度自体を、手塚を規範化するものとして批判することもできよう。しかし、そうした論点は本稿の趣旨から大きく外れるため、ここでは深入りしない。

※14：ただし、「映画的」な側面の剔出という目的のもとの「三人称視点・頭部表示型」を議論の範疇から外す、という選択自体の妥当性は別途に問うことができるかもしれない。

ないだろう。伊藤らの批判は積極的な読み換えであり、「同一化技法」論の可能性を引き出すものであるが、そうであるが故に、それは異なる文脈を前提にした外挿的なものにとどまる。「同一化技法」を「映画的」なものと思わずことが瑕瑾となるのは、マンガ表現の固有の様式を解明するというプログラムにおいてであり、マンガ表現の「映画的」な側面を剔出するというプログラムにおいては、「同一化技法」が「映画的」ではない側面も併せ持つことは、問題視されるに当たらない。「映画的」な側面の剔出てきしゆつというプログラムは、確かに現在のマンガ研究の水準からすれば、あまり魅力的なものとは映らないが、その歴史的役割は否定できないだろう。いずれにしろ、伊藤・宮本らの批判が竹内の議論の内在的に突き崩すような本質的なものではないこと、また、そもそもそうした目論見のもとでなされた批判ではないことには留意しておく必要がある。彼らの批判は、竹内の「同一化技法」論を埋葬するためではなく、むしろ、これを生まれ変わらせるためにこそ行なわれたものなのである。



### 3. 「視線」からの「視点」論

前節において、竹内がその「同一化技法」論の範疇に、当初は「三人称視点 頭部表示型」と呼ばれる表現も含めていたことについて触れた。この表現に関しては、竹内が手塚の革新性や「映画的」な側面への探求へと突き進む中で置き去られていったものである。しかし、それが「映画的」にマンガを捉える過程でこぼれ落ちていったものであるならば、「映画的」な側面の別出というプログラムから離れて、マンガ表現に固有の特徴を捉えるものとして「同一化技法」を読み換えるならば、この「三人称視点 頭部表示型」が、ひとつの鍵となりうるのではないだろうか。この「三人称視点 頭部表示型」のように「視点」となる人物がコマ内に描かれる表現については、『めくる冒険』においては「主観コマ」における「**身体離脱ショット**」として説明されるものである。随分な遠回りになったかもしれないが、この「**身体離脱ショット**」に関する検討から始めて、いよいよ『めくる冒険』における「視点」論が、マンガ論において持つ意義に迫ってゆくことにしよう。

「**身体離脱ショット**」に関し、泉はこれが映画理論における「**半主観的映像**」に近いものであり、「**一見して客観的映像のように見えても、視点はキャラクターの意識に寄り添って「主観化」されている**」と述べている(※15)。一方で、「**半主観的映像**」については、スコット・マクラウドの『マンガ学』(岡田斗司夫監訳、一九九八)における「**見るための絵**」と「**なるための絵**」という区別を参照し、次のように述べられる。

観客にとつて〈半主観的映像〉とは、そこにあるモノや風景を「みる」ための映像であると同時に、そこにいるキャラクターと同化して、「なる」ための映像でもあるのです(※16)

ここで泉が、マンガ論の言葉によって映画理論の方を読み換えている点は注目に価するだろう。そこには、映画理論を取り込むことによってマンガ論の言葉を構築しようという欲望や、映画との関連づけによってマンガの文化的正当化をしようといった、マンガを映画と関連づけて論じる従来の議論にしばしば見られた態度は無縁であり、マンガという文化が現代の日本において深く浸透していることを如実にうかがわせる。また、「同一化技法」論のマンガ表現に固有の様式としての読み換え、という観点から、こうした泉の立場が評価できるのも言うまでもない。

この「半主観的映像」に関する記述を見る限り、「身体離脱ショット」が登場人物の「視点」に寄り添い「主観化」したものであるという理解にも、「なるための絵」と「見るための絵」がいかに弁別されるかという問題が関わっていると考えられる。この弁別はどのように行なわれるのであろうか。

マクラウドの『マンガ学』においては、デフォルメの度合いが強く記号化された画像ほど自己投影がしやすいとされ、そのような絵の方が「なるための絵」であり、写実的に描かれた絵の方が「見るための絵」となりやすくとされている。しかし、『めくる冒険』では、「なるための絵」と「見るための絵」の弁別は、画像の紙面上、あるいはコマ内の位置関係と、それを捉える「視線」のあり方の関わりにおいて説明されている。

この点が、具体的に論じられるのは、第四章「漫画の読み方」においてである。ここで泉は、「視線の力学」は叙事的な効果だけでなく、叙情的な効果にも影響するものであるとし、「キャラクターの向きが読者のアングルに沿っているか、そうでないかが切り替わるだけで、そのコマにおける主導権や主体が入れ替わっていく」と述べている(※17)。

読者のアングル(視線の傾き)に沿う「順位位置」に配置された登場人物は基本的に「読者

※15：上巻 p40-41

※16：上巻 p37

※17：下巻 p110

の視点に結びつく」主体としての立場を与えられ、これに対して「逆位置」の登場人物は「読者の視点からへだたる」客体の立場にあるものと理解される。

「読者の視点に結びつく」立場に置かれる人物の画像、つまり「なるための絵」がどれであるかの弁別には、「視線の力学」が前提となっている。「同一化技法」をマンガ表現に固有のあり方で論じるためには、「視線」への洞察が不可欠であることは、前節において明らかにしたことだが、『めぐる冒険』における「視点」論は、まさにそうしたマンガに固有の「同一化」のあり方を論じたものだと言いうことができるだろう。

同書においては「同一化」ではなく、「主観」という語彙が主として用いられているのも、その意味では示唆的である。読者への心理的效果が無視されているわけではないが、『めぐる冒険』においては、表現上のタイプと、それが生み出す効果の区別は明確になされている(※18)。

『めぐる冒険』においては、「視点」の問題は「視線」のレベルから捉え直され、「同一化」という効果よりも、そうした効果に先立つ、コマ内の画像に関する意味の理解に関わるものとして扱われている。つまり、ある画像を、どのような文脈から理解すべきか。

たとえば具体的には、誰の「主観」に属する描写として理解すべきかを探りあてる手がかりとして、「視点」の問題は捉えられるだろう。『めぐる冒険』では、ある登場人物の「視点」に「主観化」して理解されるコマのことを「主観コマ」と呼び、これをさらに「主観ショット」「準主観ショット」「身体離脱ショット」「精神的イメージ、回想など」というよっつのタイプに分類している。

「身体離脱ショット」については既に述べているので割愛するが、他のみっつのタイプのうち、前者ふたつの場合に関しては、「どこから視ているか」、つまり、どの登場人物の視界としてコマ内の画像が描かれているかが、「主観」

※18:泉は、前出の「漫画批評における視線をめぐる諸問題」でも、映画理論における「同一化」は特定の効果を指す概念であり、その効果を及ぼす技法のひとつである「主観ショット」とは区別されるものであることを指摘している。

の決定に関わっている。しかし、「主観ショット」が竹内の用語法における「一人称視点」に相当するのに対し、「準主観ショット」は構図から仮定されるカメラアイの位置と、登場人物の視点の位置は一致しない。むしろ登場人物の視点の在り処を探り、「準主観ショット」の意味を読み取って行く上では、「仮想アングル」の概念こそが要請される。

「仮想アングル」は「視線の力学」における中心的な概念のひとつだが、この「仮想アングル」の確定は、コマ内に描かれた図像の構図のみならず、ノド側かハシラ側かといった、コマの紙面上の配置も決定的な要素として関わっている。ここに「フレームの不確定性」概念との接点を見出すことは容易だろう。「準主観ショット」の扱いの時点で、『めぐる冒険』の「視点」論は「映画的」にマンガ表現を捉える立場を大きく踏み越えている。とはいえ、いずれにしろ両者においては、文字通りの意味で「誰の目でどこから視ているのか」が問題にされていることにも、ここでは注意を向けておこう。

これに対し、最後の「精神的イメージ、回想など」に関しては、「どこから視ているか」よりも、「どのように視えているか」つまり「どのように描かれているか」こそが、「主観」の決定に関わっている。

このように整理してみると、『めぐる冒険』においては、「主観」の決定に関し、ふたつの水準が「視点」という語彙のもとにひとくくりにされているように思われる。

上巻においては、津田雅美『eensy-weensy モンスター』（以下『ew モンスター』）などを取り上げて、「視点」の描き分けの問題が詳論されている。そして、この『ew モンスター』論においては、もはやカメラ的な意味での「視点」はほとんど問題にされていない。コマ内の図像が、どの登場人物の「視点」に

寄り添い「主観化」されているか、つまり、誰の「プライベート視点」から描かれているかの弁別は、そのコマが誰の心的イメージに対応する絵柄で描かれているか、を手がかりにして行なわれている。

たとえば泉は図⑥に言及しているが、そこでは構図の問題、あるいはカメラアイ的な意味での「視点」は、左右に併置されるコマが同一の場面であることを示すためのものとして捉えられ、それぞれのコマが誰の「プライベート視点」と意味づけられているかは、描画のレベルから読み解かれている。この『ewモンスター』に関する議論における「視点」と、「主観ショット」などで問題とされる「視点」を果たしてひとつくりのものとして考えることは可能なのだろうか。

結論から述べておくならば、両者が異なるタイプのものであることも事実ではあるが、それを踏まえたとしても、「視点」という概念で包括的に扱うことは可能である。『めくる冒険』では、確かに「視

図⑥



『eewnsy モンスター』1巻p 140-141

点」「主観」をめぐる異なる位相の問題がひとくりにされている。しかし、異なるのは、「視点人物」を読み取るための手がかりのタイプであり、扱われているのが「視点人物」の決定の問題であることにおいては共通しているのである。むしろ、「視点人物」の決定に関わる多様な道筋をつかみ出していることこそが、『めぐる冒険』における「視点」論の大きな成果だと言えるだろう。これまでは「カメラとの一致」という「映画的な」レベル、あるいは言語のレベル(※19)でしか捉えられてこなかった「視点人物」に関わる議論に、**絵柄のレベル**、「**心的イメージ**」という手がかりからの「**視点人物**」決定という視角を付け加えたことは、マンガを語る言葉をより豊かにしたはずである。

#### 4. まとめ

本稿では『めぐる冒険』の「視点」論について、「同一化技法」に関する議論を経由した上で、そのマンガ論という場におけるマッピングを試みたわけだが、得られた結果について、以下に簡単にまとめ、結びとしよう。まず、重要な点は、「**視点**」の問題を語る際に、**読者がどのように「見る」のか**という観点を導入していることである。「視線の力学」を前提とした読み換えによって、「同一化技法」論では処理できなかった「フレームの不確定性」の概念とも接続可能な「**視点**」論が構築されており、「**映画**」の可否かといった問題が乗り越えられ、マンガというメディア固有の分析視角が提供されているのである。また、このように「**視点**」という概念を、映画理論とは異なる文脈へと引き込むことによって、コマ内の画像の意味づけの方法、それを読み解く手がかりとして、**絵柄のレベル**がどのように関わっているかについても明らかにしている点も『めぐる冒険』における「**視点**」論が持つ意義のひとつだろう。

※19：本稿では十分に取り扱うことができなかったが、「視点」および「主観」に関わる議論のもうひとつの水脈として「内語」の問題があることは忘れてはならないだろう。

より大きい観点から考えれば、「みる」という経験への深い洞察を背景とする『めぐる冒険』の議論は、総じて構文論的にマンガ表現を把握する上でさまざまな論点を提供するものとなっていると言えるだろう。「視線の力学」を前提にした構文論的な把握に基づけば、コマとコマ、図像と図像がどのような関係を取り結んでいるかに応じて、個々の図像、個々のコマが担う意味はさまざまに変化するものと捉えざるをえない。そのような立場に立てば、マンガの図像は、たとえ同じ対象を描いたものであっても、互いが同じ意味を持つとは限らない。こうした見方は記号還元主義的にマンガ表現を解釈することの限界を示唆するものである。この点も、『めぐる冒険』が明らかにしている課題のひとつであるだろう。泉は、認知的アプローチからこの課題に挑んでいるわけだが、おそらく、この課題へ取り組むやり方はそれほど、別のルートからこの課題へと立ち向かうことで、マンガを語る言葉をより豊かにすることはいくらかの貢献でもできればと思う。

了

※ 20：たとえば Anne Magnussen の論文 "The semiotics of C.S Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics" (2000) では、パースの記号学における「解釈過程」の概念に着目し、図像と文字、コマとコマ、といった要素間の相互作用から、マンガ表現の意味を読み解いていく様を描写している。Magnussen のアプローチは、記号還元主義的な仕方に記号学の立場から立ち向かう方法を示唆するものとして、筆者にとっては興味深い。