

2011年7月16日(土)

京都精華大学国際マンガ研究センター＋京都精華大学大学院マンガ研究科＋科学研究費補助金「女性 MANGA 研究」共催公開研究会

『女性マンガ』という視座 マンガ研究科の5つのタマゴたち 報告資料

マンガの「お約束」から外れる高野文子 ——「病気になったトモコさん」を例に——

京都精華大学大学院 マンガ研究科 修士課程 マンガ専攻 青木冬美

はじめに

高野文子は「女性マンガ家」だが、ジャンルの枠組みに囚われない作家である。例えば、南信長による少女マンガの系譜図¹に高野は入っていない。高野の全作品の初出掲載誌を調べてみると、一番多いのが『プチフラワー』の7回と、『奇想天外』シリーズ²の7回であることから、高野は特定の雑誌にこだわらない作家であることが想定できる。つまり、高野は女性イコール少女マンガ、という既存のジャンルへの価値観を覆す存在である。高野のデビューした70年代後半には、女性作家が少女マンガ以外のジャンルの雑誌で発表する機会が増えたことも指摘できるが、他のどの雑誌にも属さない、つまりジャンル自体から離れるという意味で、高野は特異な存在の一人である³といえる。そこで、本稿の目的とは、高野のマンガ表現を分析することによって、マンガの「マンガらしさ」を、作家論的にも鑑賞論的にも問い直すことである。言い換えれば、高野を見ることで、「マンガ・リテラシー」の可能性と限界を検討することが目的である。

高野の作品は、特定の雑誌にこだわらないだけでなく、マンガの「読み」における解釈を特定しない意味で特異である。具体的には「田辺のつる」と「病気になったトモコさん」に顕著に表れている意味の多義性と、後期になるにつれ顕在化するコマ展開の複雑さ、特殊なアングルからの視点の三点である。以上の三点によって、作者が「明確な意味伝達」を提示せず、読者に「正しい解釈(読み)」を特定していないことがわかる。本稿では、「病気になったトモコさん」を具体例に分析を行う。

1. 意味の多義性

まず、意味の多義性について。「病気になったトモコさん」は、トモコさんの独り

1 南信長 2008、pp. 328-329

2 『マンガ奇想天外』、『SFマンガ大全集』、『別冊・奇想天外』など奇想天外社から発行された雑誌。本論では便宜上ひとつのグループとしている。

3 70年代後半から80年代には、既存のジャンルを越境する作家たちを「ニューウエーブ」と呼んでいた。無論、高野も「ニューウエーブ」作家の一人であるが、本論では「ニューウエーブ」についての指摘は留保し、高野の特異な特徴＝マンガのジャンルにおいて特異な「ニューウエーブ」の特徴とする。

語りのようなものによって構成され、入院しているベッドの上から見えるかのような情景や、健康だったころの思い出が呼び起こされているかのような情景が描かれている。ここで、「のような／かのように」という言葉遣いをういたのには二つの理由がある。

一点目は、トモコさんと類推する人物が画面に登場しないこと、語りの吹き出しに「尻尾」がついていないことにより、トモコさんが断定できないことである。「シゲル君」や「かんどふさん」の吹き出しには尻尾が付いていることから、トモコさんと思われる人物の吹き出しは、意図的に誰の発言か特定することができないように描かれている。泉信行の言葉を借りれば、この作品は「『身体感覚もない』『位置感覚も眺めない』単なるカメラの中に閉じ込められるようなもの」⁴であり、読者がキャラクターと同化するには、文学で可能なような主観的なコマ（文学では一人称語り）だけではなく、キャラクターの姿が被写体のように描かれ、人物が特定できるような、客観的なコマが必要である。にもかかわらず、トモコさんが特定されないまま物語は進み、最後までその答えは明かされない。

二点目は、最後から7コマ目に描かれている、電車から外を覗く少女の存在である。キャラクターと同化できないまま、「これは入院しているトモコさんの主観だろう」と想定して物語を読み進めていると、窓の外の、肉眼では見えるはずのない、遠くにある電車の窓が映し出される。そこで思い浮かぶのは、これまでトモコさんの主観だと思い込んでいたコマは、間違っていたかもしれない、という疑惑だ。なぜなら、今までの展開は、電車の窓から外を覗く少女が病院を見つけ、その一瞬で空想した「架空のトモコさん」なのではないか、と想定することが可能になってしまうからである。凶像として作品の中に描かれていないことで、トモコさんの存在が希薄なものとなり、「むしろ、トモコさんとは、電車の中の少女のことかもしれない」などと、複数の解釈を想定することが可能になる。以上の二点によって、この作品は、「トモコさんは誰なのか？」という問いに対する答えを持たないまま、複数の選択肢が与えられ、「のような／かのように」といった曖昧さを保有しているといえる。

2. コマ展開の複雑さ

次に、コマ展開の複雑さについて。高野の傾向として、場面転換が一コマ単位で次々と切り替わるカットアップのようなコマ展開が多く見られる。通常のマンガにおいては、読者の読み進める時の視線の動きを考慮して、ページ単位や見開き単位、場面転換の「お約束」的なコマを挿入することで行われている。少女マンガの中に突如として現れるお花のコマなどは、まさに、この「お約束」という慣習の元に成り立っている表現である。法則性が必要とされるのは、マンガは前後のコマに描かれているものの関係を読み取ることによって、時間経過や物語を読むものだからだ。「お約束」という慣習に保証されない突然の切り替わりは、前後の文脈が読み取れず、読み進める

4 泉信行 2008、p. 36

ことが困難になる。

ジャクリーヌ・ベルントによれば、「病気になったトモコさん」は「思いがけない形で『異質』なコマが忍び込まされている」⁵ マンガであり、それによって「二重の時間が描かれ」⁶、「内容と配置によって重層的な時間を生じさせる」⁷ 作品であるという。特に 10 ページと 11 ページの見開きにおいては、描線やトーンの変化がないのにも関わらず、隣り合うコマ同士の連続性がない描写であり、コマの前後関係を失効させるものであるとして、その異質さを指摘している。

この「異質」なコマは、読み進めていく上で、現在のコマが何かわからないことに対する困惑に繋がる。しかし、高野の作品の面白さは、今見ている（読んでいる）コマが何の意味を持つか、後になってわかることにある。ティエリ・グルンステンによれば、このようなコマは「遠隔＝関節論理という間接的な手法によって、コマ割りにおいては遠ざけられ、物理的にも文脈的にも独立していたイメージ同士が、ここで突然密接な交信をしはじめる」⁸ 機能を持っているという。グルンステンはこの機能を「編み組み」の論理と名指し、バラバラにあったイメージ同士が、読み進めるうちに関係性を見出すものだとされている。

事後的にわかるという意味では少女マンガの多くに当てはまることだが、「コマ」単位ではなく、モチーフや物語的部分に基づく場合が多い。それは、「お約束」的な慣習による前後関係の接続や、モチーフまたは物語の全体における流れとは別の部分に法則性があることにある。言い換えると、その法則さえ把握できれば、十分に楽しむことができるということだ。しかし、この法則は、他のマンガにおける「お約束」ではなく、グルンステンのいう「編み組み」の法則であり、「お約束」的な慣習から外れた表現であるため、ゆえに複雑であるといえる。

加えて言えば、高野の作品は少女マンガにおける多層的で複雑なコマ構成は殆どなく、非常にシンプルで単純なコマ構成である。規則的なコマ割りと均一な間白によって、コマを順番通りに読み進めることは、比較的容易な作品だ。つまり、高野の読みにおけるコマ展開の複雑さは、描かれている図像を理解することができれば、読むことができるということになる。もしかすると、マンガを殆ど読んできていない人でも、図像読解が得意な人であれば、高野の作品を面白がって読むことができるのではないかと推測できる。

3. 特殊なアングルからの視点

三つ目に当たる特殊なアングルからの視点は、何の視点かわからないほど極端なアングルで描かれるコマ表現である。具体的には「病気になったトモコさん」の 3 ペー

5 ジャクリーヌ・ベルント 2009

6 同上

7 同上

8 ティエリ・グルンステン 2009、p. 297

ジの6コマ目から4ページ3コマ目までの、ベッドの下から覗いたようなアングルのコマが該当する。その場面で会話する「シゲル君」と「かんどふさん」は、身体の一部しか描かれていなかったり、全く描かれていない。作品内で会話を重視するならば意味不明な描写だが、ここでは、隣のトモコさんが話半分に聞いている、という意味を的確に表している比喻表現として描かれている。

そこで問題となるのは、ベッドにいるはずのトモコさんが、唐突にベッドの下から覗くようなアングルから見ている視点で描かれていることである。しかし、問題のアングルから描かれる前のコマ(3ページの5コマ目)では、トモコさんが無くしたサンダルがベッドの下にあるというコマが描かれていることから、ベッドの下のサンダルを拾うトモコさんの視点であると想定できる。それでも何の視点かわからないほど困惑してしまうのは、このアングルがマンガにおいて滅多に描かれない特異な視点であることによる。つまり、ここで比喩的に表されるアングルが、極端な視点から描かれることにより、図像理解が複雑化しているといえる。

意味の多義性とコマ展開の複雑さ、そして特殊なアングルからの視点というマンガを読む上で不確定な三つの要素によって、高野の作品は特異であると指摘することができる。では、高野の作品が特異なマンガであるとするならば、「通常の(一般的な)マンガ」とは、どのように認識されているのだろうか。

4. マンガリテラシー

吉村和真⁹によると、マンガが読めるということは、日本に在住する人の多くが無自覚に身に付いたものであるとされている。マンガは、母国語を話すことが容易であるのと同じように学習されるものであり、幼年期から幼年誌を購読することによって培われ、無意識のうちにマンガが読めるようになってしまうのだ。つまり、読者は、多くの作品を読むことで、より複雑な作品を読めることができるように、アップデートされ続けているのだといえる。吉村は、この現象を、身体化された「読み書き能力」という意味で、マンガ・リテラシーと名指している。

また、斎藤環¹⁰によれば、マンガのコマは、絵画と比較して「コード」の共有が比較的容易な「ハイ・コンテキスト」である。マンガは「コード」の意味が一義的に決定されやすく、マンガの一コマにおける意味が異なることは滅多にない。一方で、絵画は解釈の多様性を孕むものとして「コード」の意味が共有されにくい「ロー・コンテキスト」であると述べている。

立ち戻って、吉村がリテラシーの習得をはかる基準として例にあげた作品は、マンガの「お約束」を裏切るギャグ作品である。ここでの意図は、この作品を読んで笑うことができるのには、マンガ・リテラシーを持っているからこそであり、殆どの読者が、リテラシーを習得していることに無自覚である、ということの証明であった。確

9 吉村和真 2007

10 斎藤環 2011

かに、ギャグ作品は「オチ」という一つの回答が用意されており、通常の作品が「読める」というリテラシーが無ければ理解することが出来ない。

この二人の論考から読み取れることは、一般的に、マンガは一義的な「コード」によって形成されることで、多くの人々がコンテキストを共有することが出来る表現メディアであるということだ。加えて、マンガ・リテラシーとして共有されるものは、マンガにおいて一義的な意味を持つものに対しての「読み書き能力」だといえる。

おわりに、今後の課題

その意味において、高野の作品は、先ほど指摘した三つの点によってリテラシーから外れている。しかし、一つの読みや意味に還元できないような高野の作品は、多量の作品を読むことで習得した「お約束」という慣習を適用せずとも、多くの誤読を容認し、自由に読むことができる「開かれたマンガ」であると言えるのではないだろうか。ここでの「開かれた」という意味合いは、ウンベルト・エーコーの『開かれた作品』からの引用である。エーコーは、『開かれた作品』という概念において、次のような仮説を提唱しており、「芸術作品を有効な（〈開かれた〉）作品とひどく時代遅れで有効でない（〈閉ざされた〉）作品と分けることではない。開かれを芸術的メッセージの本質的曖昧性ととらえるなら、それが時代を問わずあらゆる作品が有する常数である」¹¹と述べている。ここでは、全ての芸術作品が持つ意味や主題は曖昧であり、実際に機能するかは別としても、仮説モデルとして十分に可能性のある概念であることが述べられている。

その可能性を提示する意味で、高野の作品を「開かれたマンガ」の具体例として考察するのが今後の課題である。一方で、高野は「高度なリテラシーを取得した」マンガ論者によって語られることが多く、リテラシーを持たないものと高度なリテラシーを持つ両者に受容される作品¹²であることも踏まえないといけない点である。つまり、高野という特異な特徴を持つ作家によって、マンガを「読める」とは何か、リテラシーそのものについて、考え直す機会になるのではないだろうか。ジャンルに囚われず、一つの読みでは回収しきれない、マンガという表現メディアそのものの多様性を自覚するきっかけに、高野の作品は大きく寄与しているといえる。

11 ウンベルト・エーコー 1997、p. 16

12 筆者は、読者のマンガリテラシーを三つのレベルに区分している。マンガ・リテラシーを殆ど持たないもの（非マンガ読者）、マンガ・リテラシーを持つもの（マンガ読者）、高度なマンガ・リテラシーを持つもの（マンガ愛好家、研究者、批評家など）の三段階である。中間の層に位置するマンガ読者は、高野の作品を通常のマンガ・リテラシーを適用させて読むために、高野の作品を読むことが困難である。非マンガ読者は、マンガ・リテラシーを持ち合わせていないために読むことができる。高度なマンガ・リテラシーを持つ読者は、高野の作品がマンガ・リテラシーから外れた作品だと認識できるので読むことができ、その複雑さに高度なマンガ作品として愛好する。

参考文献

- 泉信行『漫画をめぐる冒険—読み方から見え方まで』ピアノ・ファイア・パブリッシング（同人誌）、2008年
- ウンベルト・エーコ『開かれた作品（新版）』青土社、1997年
- 斎藤環『キャラクター精神分析—マンガ・文学・日本人』筑摩書房、2011年
- ジャクリーヌ・ベルント「歴史性に対する懐疑と『空間化』される時間 1960年代以降のオルタナ系マンガを中心に」、藤木秀朗編『イメージとしての戦後 近現代日本を中心とした視覚文化研究の拠点構築（東アジアにおける日本文化の近代性プロジェクト）』名古屋大学大学院文学研究科、2009年、pp. 46-53、ウェブサイトからのダウンロード：<http://berndt.ehoh.net/papers.ja.html>（2011年7月12日最終確認）
- 高野文子「病気になったトモコさん」『棒がっぽん』マガジンハウス、1995年、pp. 45-60（初出：『LaLa 別冊』白泉社、スプリング号、1988年）
- ティエリ・グルンステン『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』青土社、2009年
- 南信長『現代マンガの冒険者たち 大友克洋からオノ・ナツメまで』NTT出版、2008年
- 吉村和真「マンガ—その無自覚なまでの習得過程と影響力」葉口英子・河田学・ウズビ・サコ編『知のリテラシー 文化』ナカニシヤ出版、2007年、pp. 1-24