

マンガにおける「語り」の生成について —つげ義春『ねじ式』における物語論的フレーム⁽¹⁾

The Generation of 《Narrative》 in Japanese Comics
— The Narrative Flames in Tsuge Yoshiharu's *Neji-shiki*

小池 隆 太

KOIKE Ryuta

キーワード：『ねじ式』 視点 視覚的フレーム 物語論的フレーム 語りの生成

1 はじめに

マンガにおける語りは、キャラクターと読者との間の「距離」の制御によって生成される。ジェラール・ジュネットは、物語について物語言説 discourse・物語内容 story・物語行為 narration という三つの相を弁別し、この三つの相の関係を「時間」「叙法」「態」という三つの範疇において分析した。マンガにおける「語り」の問題を議論するときに、このジュネットによるナラトロジーの理論的枠組みを援用することは可能であるが、ジュネットの議論が専ら小説を対象としているがゆえに、その内容をそのままマンガという物語メディアの分析に適応させるにはさまざまな課題が存在するのも確かである⁽²⁾。本稿の目的は、マンガにおける「語り」が、言語だけではなく、マンガが普遍的に有している視覚の様態と構造によってどのように生成されているかを示すことにある。具体的には、ジュネットが物語の情報を制御する要因として挙げる「距離 distance」の概念が、マンガにおいてはキャラクターと読者との物語論的な位置関係において統御されていることを実際の作品の分析を通して明らかにしていく。

2 『ねじ式』に見られる視覚的フレームの「二重化」

図1はつげ義春『ねじ式』からの1ページである⁽³⁾。3コマ目、汽車の破れた車窓から木にぶら下げられた風鈴のシルエットが見える。コマ右下の主人



図 1

¹ 本研究はJSPS科研費 [19K00539] の助成を受けたものである。

² ジュネットの理論を含めた物語論のマンガへの適用については、拙編著『マンガ研究13講』の第8章で論じているので詳細はそちらを参照されたい。

³ 以下、『ねじ式』からの図版引用はすべて、『(改訂版) ねじ式 つげ義春作品集』(青林工藝舎、2018年)からのものである(オリジナルは2色バージョン)。

公が目線を風鈴の方へ向け、「おや風鈴だ」と発話する。

このコマで興味深いのは、ここに描かれている風鈴・車窓・主人公の顔の位置関係からは、実際には主人公は風鈴を見ることはできない、ということである。風鈴と木は汽車から見て右真横からやや後ろに位置しているのに対し、主人公の顔は車窓とはむしろ反対側、汽車の進行方向に対して斜め左側、あえて言えば読者の方を向く形で描かれており、この位置からはどんなに眼球を動かしても背後の車窓からの風景を見ることは困難である。

しかし、このコマを我々が読む場合、主人公が車窓から木にぶら下げられた風鈴に気づいて（4コマ目の主人公のセリフから考えると、まず風鈴の音が聞こえてきて）、そちらの方向に主人公が目を向けたとみるのが自然である。3コマ目の奥に見える木と風鈴のシルエットは、主人公が見た風景として認識される。ここで留意しなければならないのは、まず主人公に対する車窓の大きさで、そのひとつ前のページの見開きコマ（図2・引用は部分）と比較す

ると、主人公に対して車窓がはるかに大きく描かれており、主人公の顔の位置も車窓に対して真横に位置している図2に対し、図1ではやや下方から見上げるようになってい



図2

ると、主人公に対して車窓がはるかに大きく描かれており、主人公の顔の位置も車窓に対して真横に位置している図2に対し、図1ではやや下方から見上げるようになってい

この車窓のサイズの変化は、アニメ作品ならちょっとした「作画崩壊」ともとらえられるものであるが、我々がこの変化をこのように殊更に指摘しない限り不自然なものとは思わないのは、この『ねじ式』という作品やその作者のつげ義春に特有の表現・作風を斟酌してのことではなく、マンガという物語メディアが普遍的に有している「語り」の性質によるものである。

たとえば、『ねじ式』の冒頭部、左腕を右手でおさえた上半身裸の男性が波打ち際から歩いてくる様態が絵画的に示されるが、同時に書き言葉によって、「まさかこんなところにメメクラゲがいるとは思わなかった」「ぼくはたまたまこの海辺に泳ぎに来てメメクラゲに左腕を噛まれてしまったのだ」という、この男性によるものと思われる内語（キャラクターが心の中で発している無声のセリフ）が叙述的に示されることによって、この男性が「ぼく」であり、マンガの語りにおける視点の所有者である作中人物、すなわち「主人公」であることが読者に認識できるようになっている⁴⁾。

小説の場合は、ジュネットが「態 voice」の範疇において扱っているように、言語学における時制・話法・人称という概念から語り手を措定しているのに対し、マンガの場合は、絵画的要素と文字的要素が視覚的

⁴⁾ 内語が、マンガの語りにおける視点を決定する主要因であるという議論については、笹本 2002を参照のこと。ここで「視点」という術語をひとまずそのまま用いているが、この点についてはすぐ後で修正を加えることになる。

に並置されている「場」が、両者を統合した物語行為の「場」として読者において「読まれる」ことによって、はじめて「語り」が成立する。この物語行為の「場」を「物語論的フレーム」と名付け、視覚的フレーム（＝視覚によって認知された、「見えている」ものの「場」）とは異なるレイヤーに属するものとして区別しておく。視覚的フレームから物語論的フレームへの「変換」こそが、マンガにおける「語り」の生成の作用である。

図1に戻る。視覚的フレームとして読者に示されるのは、このページでありコマである。視点の所有者である主人公が、面をつけた運転者に語りかける体裁で、このシークエンス（＝コマの連鎖）は進行している。3コマ目、視覚的フレームとして読者に示されるものにおいて、位置関係・顔の向き・サイズの観点からはいくつかの齟齬が見受けられることは先述したとおりであるが、読者はここで視覚的フレームを物語論的フレームに変換することで、物語を支障なく読み進めている。

すなわち、3コマ目の右上フキダシ「おや 風鈴だ」の発話によって、読者はまず主人公の位置を物語行為の「場」として措定する。次にその主人公の所有する視点にしたがって車窓の向こう側に風鈴を「見る」。注意しなければならないのは、ここでいう「視点」は、視覚的フレームにおいて示される主人公の眼球の黒目の位置を指しているのではなく、あくまでも「マンガにおける語りの視点」のことを指しているという点である。「視点」という用語が紛らわしいので、以下「語りの生成点」とする。「語りの生成点」とは、「物語内容が提示される認識上の位置」のことであり、「見えている」ものの「場」としての視覚的フレームを物語論的フレームとして変換した結果、読者において観念的に措定される、可変的な「語り」を受け取る認識論上の位置である（この意味においては「語られる位置」と表現する方がより正確のだが用語として分かりにくいのも確かである）。むしろ実際のところは、視覚的フレームにおける「視点」（この場合の「視点」とはジュネットのいう「パースペクティヴ」の「視点」である。以下本稿で「視点」の語を留保なく用いるときは、すべてこの意味で用いる）を物語論上の「語り」の様態に即して、「語りの生成点」として「読み」換えることによって、視覚的フレームが物語論的フレームへと変換されているのである。

この変換によって、図1・3コマ目では、視覚的フレームがコマ内で二重化される。読者は、主人公を車内側から見ると同時に、主人公の見ていた風景を見ているのである。単一の視覚的フレームとしてこのコマをとらえようとするのであれば、先述のとおり、車窓にやや背を向けている主人公が眼球の動きによって背後の風鈴と木を見ているようになっており、さらには車窓のサイズも異なっているという「不自然さ」を指摘することができる。しかし、実際のところ読者は、このコマを車内側から見た主人公の描写と、その主人公が見ている車窓からの風景の描写とが、同時に継起しているものとして読み取る。それはこのコマでは視覚的フレームが二重化されているからであり、この視覚的フレームの二重化をひとつの物語行為の「場」として単一のコマにおいて読み取ることができるのは、読者が自らの読みにおいて準拠しているものが視覚的フレームではなく、物語論的フレームであるからにほかならない。

別の言い方をすると、マンガの読者はコマあるいはページ全体を視点やその移動、主観と客観の切り換えという以前に、視覚的フレームから物語論的フレームへの「変換」による「語りの生成点」において「見て」いる。ここまで見てきた図1・3コマ目の分析によって示されるのは、マンガにおける視覚的フレームが、必ずしも単一の「視点」を確定するものではなく、むしろ物語論的フレームにおいて多元化されたものとして読み得るものだという点である。

3 反転する視点

『ねじ式』から別の例を挙げる。図3では村の中で医者を探している主人公が、「ちくしょう 目医者ばかりではないか」とつぶやいており、コマ内には眼を描いた看板が多数と「眼科」（オリジナル版。単行本では「眼科」と修正されている。ただ本稿の趣旨においてはどちらであろうと関係がない）の文字が見える。読者に供されたこの視覚的フレームにおいて、我々はコマ奥から手前に向かって歩いてきているで

あろう主人公の姿を見る。同時に、その歩く道の軒先に多数の眼の看板を見ているが、これは主人公が見ている風景ではない。この場合、主人公が「目医者ばかりではないか」と述べているのは、読者が視覚的フレームにおいて見ている看板の「裏側」であって、そこにも同様に目が描かれているのであろうと「推測」できる。

しかし、我々はこうした「推測」に基づいて主人公の「視点」の内容を「想像」しているわけではない。読者が「目医者ばかりではないか」と見ることができるのは、視覚的フレームにおいて、読者側（手前側）の「視点」から眺めるように呈された多数の眼の看板である。実際に主人公の側から見ている風景ではないにもかかわらず、視覚的フレームにおいて読者に示されている眼の看板群をあたかも主人公自身が「見て」いるかのように我々は「見る」。

ここでやはり視覚的フレームはコマ内で二重化されている。読者は、コマ奥から手前にやってくる主人公を見ながら、コマ内の眼の看板群について、それがあたかも主人公が見ている風景であるかのように「見る」。これは「目医者ばかりではないか」という発話によって変換された物語論的フレームにおいて、このコマを「見て」いるからである。図3の例の場合、「語りの生成点」がこの発話によって主人公の視点の側に反転させられることによって、視覚的フレームを「主人公が歩いてくる風景」と同時に「主人公が見ている風景」として多元的に読み取っているのである。

図1ならびに図3、いずれの例においても主人公の発話の内容が、物語論的フレームの生成に寄与していることも指摘しておかなければならない。図1において、風鈴とその音に主人公が言及しなかった場合、図1・3コマ目において、主人公が見ているものが何であるかを明確に確定することは、車窓と主人公の位置関係を厳密に理解しようとするなら困難である。あくまでも眼球内の黒目の位置から示されるだけで、「語りの生成点」としては不明瞭になる（主人公が「風鈴」に注意を向けているかどうかは確定できない）ことが分かるだろう。また、図3において、主人公が発話していないと仮定すると、読者の側に呈されている眼の看板群について、主人公がそれらを見ているかいないかを確定することは困難である。すなわち、「目医者ばかりではないか」という発話が存在していない場合、読者は、村の中で眼の看板群の中を歩く主人公を見るが、主人公が見ているものが何であるかはわからない。逆に「目医者ばかりではないか」の発話によって、はじめてこの視覚的フレームは、読者側と主人公側の視点において相互に反転して用いることのできる風景として読み得るものとなる。この読み取りの可能性は、主人公の発話によって「語りの生成点」が、読者の側から主人公の側にずらされたことに起因する。一見したところ、三人称的な客観視点として読まれるであろう視覚的フレームが、発話によって物語論的フレームへと変換されたことで、主観視点へと反転しているのである。

4 読者による「語りの生成」

さらに図4を例として挙げる。『ねじ式』終盤、「シリツ」成功後に、局部に布をかけただけで横たわっているほぼ全裸の婦人科医が、「そのねじは締めたりしないで下さい 血液の流れが止まってしまうから」と述べる場面では、また別の転換が生じている。ここでは2コマ目左側に主人公の左上腕とねじによって修復された血管、ならびに右手の4本の指が見えている。ここで主人公が婦人科医の方を見ている



図3

かどうかはこのコマだけではわからないが、続く3コマ目と4コマ目のコマ構造の関係からは、おそらく立ち上がっているか座っているかしている主人公が、うつ伏せで横になったままの婦人科医を見下ろしていることが読み取れる。このページでまず興味深いのは、1コマ目と4コマ目では婦人科医はうつ伏せの状態であるが、2コマ目では仰向けになっているという点である。そのまま解釈するとすれば、寝返りをうったと考えればいいたろうが、問題は視点である。

他のコマと異なり、2コマ目では、視点が婦人科医の裸の身体により近い位置に、その身体に焦点化された状態として視覚的フレームが呈されている。いわゆる「主観ショット」、主観視点に近いものと考えられるが、コマ左側の左上腕と右手の位置から考えると、この視点が主人公の主観視点であることはあり得ない。そもそもこの2コマ目の時点で主人公が婦人科医の方を見ているかどうかはわからない。少なくとも、婦人科医の方を見るためには、主人公は首を目一杯に曲げて、顔を彼女の方に向けていなければならないが、3コマ目とは整合しない。『ねじ式』においてこの種の齟齬を理解する必要性は乏しいという指摘もあり得るが、重要なのはその整合性ではなく、物語上の機能性である。

2コマ目、視覚的フレームとしては婦人科医の裸の身体と主人公の左上腕・右手を読者は見ているが、このコマを単一の視点から両者を視覚的フレーム内に切り取ったものとして読者は解釈しないだろう。むしろ、このコマが第一義に示しているのは「窃視」の機能である。『ねじ式』において、いわゆるクローズアップの形式で描かれたコマは多くない。そのうち、9頁6コマ目・16頁5コマ目6コマ目は、いずれも主人公と他の人物の顔がともにアップになっているコマであり、いずれも主観視点ではない。20頁3コマ目は婦人科医のみのアップであるが、コマ全体にスクリーン・トーンがかけられた状態になっているため、主観視点ではなく、つなぎのための1カットととらえる方が自然に思われる。

図4・2コマ目は、実際のところ『ねじ式』においてほぼ唯一主観的かつ焦点化された視覚的フレームを構成している⁵⁾。読者はクローズアップされた裸の身体へと焦点化された視点において、視覚的フレームとしては主人公の主観視点ではないにもかかわらず、主人公が見ている光景として婦人科医の身体を見ることになる。このとき、コマ左側にある主人公の左上腕と右手は、視覚的フレームとしてはそこにある左上腕と右手を示してはいるが、物語上はそこに存在することによって、この「窃視」を行なっている者が主人公であることを示す物語論的フレームへの変換機能を成している。読者は、主人公に成り代わって、婦人科医の裸の身体を「見る」のである。すなわち、ここでは読者が直接見ることによって「語りの生成点」が成立している。コマ間の整合性を無視して、この婦人科医の裸の、仰向けに横たわった身体を物語上の「主観」において、読者に提示している、と言い換えることも可能であり、このことの意義は、この図4・2コマ目が『ねじ式』という物語を全体としてどのように解釈するかという作業において強い影響



図4

⁵⁾ 9頁3コマ目、線路を奥から手前に向かってくる汽車を描いたコマは、いわゆる主観ショットに近いものと解釈することが可能であるが、単なる風景が描かれているのであって、何らかの対象が焦点化されているわけではない。

力を有しているであろうことから簡単に押し量ることができる。

ここでは、図1や図3の例のように、主人公の発話によって物語論的フレームへの変換が行われているわけではない。発話としては、婦人科医による手術の説明となっている。視覚的フレームにおいて、クローズアップと焦点化をそれまでのコマとは全く異なるやり方で用いることで、主人公と読者との距離を縮め、この図4・2コマ目を「語りの生成点」＝主人公の視点へと物語論的フレームに変換して「見る」ことを可能にしているのである。むしろ、図1や図3の例における発話も同様に、視覚的フレームにおいて提示されることで（実際に読まれることで）、主人公と読者との距離を制御しているのだといえる。ここまで見てきたようにマンガにおける語りの生成は、キャラクターと読者との間の「距離」の制御に由来する。

5 先行研究との比較とまとめ

ここで、マンガにおける視点と語りの問題についての先行研究をこれまでの議論にしたがって概観し、かつ本稿で提案している「物語論的フレーム」「語りの生成点」という新しい理論枠組みとの質的差異を示しておく。ここでは、先行研究として竹内オサムの「視点論」の議論と、いずみのゆうき／泉信行の「漫画の文法」論を踏まえておきたい。

竹内オサムは、「視点人物」「視座」「視点対象」「見え」という概念を用いて、マンガ表現を自由な視点のつながりから成り立つ「認知図」の一種として分析し、マンガに一般的な視点のあり方を視覚的法則性として記述しようとした。とくに竹内は「動的視点」の概念を用いて、「ひとつの対象をさまざまな角度から見つめていく、そのひとつながりの視点の変化」によって、マンガの作中の事物の实在性が、動的視点とその変化によって演出されていると述べる（竹内 2005:72-73）。その上で、竹内は、視覚による〈視点の語り手〉の問題を論じている。〈視点の語り手〉とは、竹内の議論においては「視点の連鎖により、読者を特異な視座に誘導する、説明機能をもたない主体」（竹内 2005:77）として定義される。さらに竹内は、ベラ・バラージュの理論を援用しながら、マンガにおいて読者の眼を登場人物と同化させる映画的手法として「同一化技法」を提案した。竹内は、同一化技法を「部分表示型」「身体消失型」「モニター型」の三つのタイプに大別しており、「クローズ・アップ技法」も加えてマンガ的手法と映画的手法の異同として整理する。

こうした竹内の「視点」論（加えて夏目房之介の「視線誘導」論、伊藤剛の「フレームの不確定性」論）を発展的に乗り越える形で成立しているのが、いずみのゆうき／泉信行の「漫画の文法」論となる。いずみのは竹内の「同一化技法」をカメラアングルと登場人物との関係からより厳密化し、視点を特定の登場人物の視点である「主観ショット」と、客観ショット（いわゆる「神の視点」）とに大別した上で、カメラアングルと視点キャラの視線が一致することで読者が物語内のキャラクターの視点と一致する「主観ショット」、カメラアングルとは少しズレた位置に視点キャラが立っており、実際の目元から離れたイメージ上の目線（仮想アングル）に視点のある「準主観ショット」、キャラクターの視点とその身体から離脱し、誰のものでもない客観視点（「神の視点」）をとる「身体離脱ショット」、さらに回想などの「精神イメージ」の四つに分類する。いずみのは、ここからさらに印刷メディアとしてのマンガの読みとその方向性に着目することで、読者の視点と視線、仮想アングルの位置から、マンガにおける主体と客体が議論できるとして、読者による読みの運動、より具体的には読者とキャラクターの視点と視線の交換と反復にもとづいた「視線の力学」としての「漫画の文法」を提示し、マンガの読みを物語における「視点取得」にあるとする。

いずみのは議論は、とくに「準主観ショット」に見ることのできる、視覚と身体感覚とのむすびつき／分離をカメラアングルと読者の視点・視線という比較的単純かつ明晰な概念を用いることによって、「漫画の文法」として一般化したところに大きな価値がある。ただ、「視線の焦点」と「視線の主点」の両者から仮想アングルについて考察する議論（とくに泉 2009:60-85）において、その「仮想性」が物体としての絵画や画面、あるいは書籍の紙面に対しての「仮想」的「視角」としてのアングルの方向へ局限されていることは、それが一方で印刷メディアとしてのマンガの特性を記述する上ではきわめて有効に機能し

ているのに対し、他方で印刷されたものとして「見え」ている、本稿でいう視覚的フレーム（＝視覚によって認知された、「見えている」ものの「場」）そのものが有している仮想性を示すものとしては有効に機能していないと思われる。いずみのの議論に即していえば、本稿でいう視覚的フレームから物語論的フレームへの変換というのは、実体としての物理メディアではなく、「見えている」ものの「場」において、「語り」を仮想的に存在するフレームとして生成し、そのフレーム内部で「観念的に」アングルを設定することである。「語りの生成点」において、「コマの二重化」（図1の例）や「視点の反転」（図3の例）が行われるというのは、知覚作用の結果としての視覚的フレームを物語論的な位相へと置き換えることによってしか成立しない。

その意味では、竹内オサムがその「視点」論において、「視点の連鎖により、読者を特異な視座に誘導する、説明機能をもたない主体」という〈視点の語り手〉の概念を提示しているのは、この用語、とくに「語り手」という言葉が（竹内自身が述べているように）厳密には適切ではなく、竹内の議論の批判的検討における一つの論点になり得るものだとしても、むしろ竹内が知覚や認知の作用としての「視覚」ではなく、読者の内的意識としての「視覚意識」を想定して慎重に議論を進めようとしていたことがうかがえる点で、再検討と厳密化を要する概念であると考えられる。

本稿で提案している「物語論的フレーム」「語りの生成点」は、描かれたもの、すなわち視覚的に「見えている」ものについて、仮想されたそのコマやページの「内部」を実体的なものとして想像的に扱うための概念ではない。竹内やいずみのの用語を借りるならば、「視点人物」の「視座」を「視点対象」の「見え」において、「主観ショット」「準主観ショット」「身体離脱ショット」といった視点と視線のあり方として、読者とキャラクターとの間にどのような「距離」を、どのようなメカニズムと論理において生成するのか、その生成を可能とする認識論的次元のフレームとその「語り」の生じる点を思考するための概念である。

「物語内容が提示される認識上の位置」としての物語論的フレームは、キャラクターと読者との間の「距離」を「視点」や「視線」それ自体の問題としてではなく、「視点」や「視線」のあり方を措定する要因として議論するための概念である。マンガの読みを統御しているのは、視覚的に描かれたものの「見え」の様態ではなく、そうした視覚的フレームをキャラクターと読者との「距離」として読み換える「語りの生成」の作用とその様態であって、本稿で「物語論的フレーム」という観念的な概念を導入したのは、この「距離」が、「視点」や「視線」の読み以前にその前提として思考されるべき物語論的概念だからである。今回、本稿では誌面の都合上、つげ義春『ねじ式』のみを例として取り上げたが、今後、ここに提示した理論的枠組みがマンガ一般において普遍的に思考可能なものであることを議論し、さらなる精緻化に臨みたい。

引用文献・主要参考文献：

- 泉信行「「キャラたち／キャラクターたち」『三月のライオン』—零たちと読者たちの視点」、『ユリイカ』、青土社、2008年6月号、pp.67-76
- いずみのゆうき／泉信行『漫画をめぐる冒険—読み方から見え方まで—』上巻・下巻、ピアノ・ファイア・パブリッシング編、ピアノ・ファイア・パブリッシング、2008／2009年
- 岩下朋世『少女マンガの表現機構—ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫」』、NTT出版、2013年
- 小山昌宏・玉川博章・小池隆太編『マンガ研究13講』、水声社、2016年
- 笹本純「マンガの語りにおける視点とその決定因としての内語」、『マン美研—マンガの美／学的な次元への接近』、ジャクリーヌ・ベルント編、醍醐書房、2002年、pp.193-216
- ジュネット、ジェラルル『物語のディスコース—方法論の試み』、花輪光・和泉涼一訳、水声社、1985年（原著1980年）
- ジュネット、ジェラルル『フィクションとディクション』、和泉涼一・尾河直哉訳、水声社、2004年（原

著1991年)

竹内オサム『マンガ表現学入門』、筑摩書房、2005年

つげ義春『(改訂版) ねじ式 つげ義春作品集』、青林工藝舎、2018年