

氏 名 山本 忠宏

学位(専攻分野) 博士(学術)

学位記番号 総研大乙第284号

学位授与の日付 2024年3月22日

学位授与の要件 学位規則第6条第2項該当

学位論文題目 カメラを持ったまんが—「映画的」なまんが表現における「分析・実験・教育」の方法論的実践—

論文審査委員 主 査 安井 眞奈美

国際日本研究コース 教授

戦 暁梅

国際日本研究コース 教授

大塚 英志

国際日本研究コース 教授

佐野 明子

同志社大学 文化情報学部 准教授

堀 ひかり

東洋大学 文学部 准教授

博士論文の要旨

氏 名：山本 忠宏

論文題目：カメラを持ったまんが—「映画的」なまんが表現における「分析・実験・教育」の方法論的实践—

本論文では、「映画的」なまんが表現における「カメラの仮想」を介した方法論を、「分析・実験・教育」の三つの領域を架橋する「方法のアダプテーション」の実践について論じた。「分析・実験・教育」にしたがって、第1部「「カメラの仮想」の運用における分析」、第2部「「方法のアダプテーション」による表現の実験」、第3部「教育実践における「方法のアダプテーション」」の3部構成となる。

「映画的」なまんが表現の学術的な研究は、1990年代以降から現在にいたるまで多くの議論がなされ、理論的研究の蓄積がある。一方で、「映画的」なまんが表現に対して、具体的な教育の方法や制作者が制作を介して「映画的」なまんが表現を分析、理解していく方法についてはほとんど明示されていない。「カメラの仮想」に着目したのは、まんが表現教育の不足を補いつつも研究と乖離しない方法として、研究から教育までを架橋する方法論的なアプローチとして活用し実践できるという企図があった。

「カメラの仮想」という概念はまんが研究において理念的に扱われているが、本論文では「カメラの仮想」の運用の実態を分析し、逐語訳的なアダプテーションを用いて表現の実験を介するという実証的な手続きを経ることで、まんが紙面に内在化された「映画的」なまんが表現、「カメラの仮想」についての新たな視点を提示した。また、表現の実験はまんがの絵巻起源説やまんがにおける着彩の問題についての「日本のまんが」への視点を相対化する試みでもある。「絵」、「物語」という審美的価値に左右される側面のある要素ではなく、「カメラの仮想」という客観的に判断できる指標による比較は、国際間のまんが表現の中に日本のまんがを位置付ける新しい視座となる。

序章では、「映画的」なまんが表現の研究に対して制作側からの実証的な検討、教育方法への視点が不足していることを指摘し、「カメラの仮想」とその「方法のアダプテーション」が研究から教育までを架橋しうる実践となりうることを示した。

第1部第1章「見開きとパノラマ—『のらくろ』における戦場の表象と個人の表出」では、「カメラの仮想」がまんがにおいて運用されはじめる1930年代において、田河水泡『のらくろ』の見開きを対象にその運用の重層性について検討した。戦場が描かれた『のらくろ』の見開きでは、「カメラ」が象徴する単一視点と「カメラ」を規範としない複数視点あるいは複合的な視点が混在する運用の「揺れ」が存在し、「カメラの仮想」では捉えきれない戦場の名もなき兵士たちを描くことに起因することを明らかにした。

第2章「1910年代の写真小説における両義性とその実践」では、1910年代の写真小説における多様な形式や変遷を見ながら、まんがにおける「カメラの仮想」の前史と位置付けることで、写真メディアの特性がまんがメディアにいかにか最適化していったのかを検討した。紙面上において写真や文章がどのように変形し紙面に適応していったか、あるいは

「絵を描くこと」と写真がどのように折り合いをつけながら紙面に配置されたのかを詳細に分析することで、写真と絵の関係、紙面と写真配置の関係において、写真小説に内在する両義性について明らかにした。

第3章「フォトモンタヘがもたらした「ハーブリアル」—馴致される身体、運動、写真」では、メキシコのまんが、イストリエタの技法であるフォトモンタヘについて、創案者であるホセ・G・クルスの『エル・サント』を対象に、写真がまんがに使用されることによって起きうるメディア間の齟齬が作品内でどのように「馴致」されているかについて論じた。一人のルチャドールからイストリエタのヒーローとしてのエル・サントへ変遷する契機として、クルスのリアリズム戦略の一つであるフォトモンタヘが果たした役割を明らかにした。

第2部第4章「逐語訳的映像化のアダプテーション—『アンラッキーヤングメン』に埋め込まれた「映画」」では、『アンラッキーヤングメン』における「カメラの仮想」の運用を逐語訳的に撮影し編集することによる「方法のアダプテーション」を介して、二つのメディア間における「齟齬」が、一見「普通」に見えるまんが紙面に対していかに折り合いがつけられているかを実証的に明らかにした。その「齟齬」を詳細に検討することによって、吹き出しや余白というまんが紙面上の問題とショットサイズやアングル、レンズの選択という「カメラの仮想」における空間的な齟齬であることを指摘した。また、仮想するカメラの参照先としての「映画」が、古典的ハリウッド映画におけるコンティニュイティを指標する「映画」と文化映画的な「多角化、多数化、歪み」をあえて表象する「映画」の少なくとも二つの方法に依拠していることを論じた。

第5章「絵巻まんが訳のアダプテーション—実験、発見、生成」では、まんがの絵巻起源説や絵巻が映画的であるという言説とは異なり、「カメラの仮想」と「紙面構成原理」こそがまんが訳を成立させていることについて詳細な工程とともに論じた。また、絵巻まんが訳のアダプテーションの制作過程において、どのようにキャラクターを把握し、シークエンスを生成していったか制作側の内実について検討し、教育的実践への援用可能性を示した。

第6章「着彩のアダプテーション—物語の着彩と明度の問題」では、まんがの制作/受容がデジタル化されていくことにともなう「カラー」の問題について、バンド・デシネのカラリストによる着彩の方法を日本のまんがにアダプテーションすることによって文化間における共通点と差異を見出し、「カメラの仮想」を運用した「明度」の問題として接続し立論した。

第3部第7章「教育実践における「方法のアダプテーション」」では、第2部で実験の方法として採用した「方法のアダプテーション」を教育実践に援用した事例について論じた。映画制作を介したまんが制作においては、逐語訳的に描くことによって生じる齟齬をいかに紙面上で解決するかという問題に対峙することを余儀なくされ、映画制作や「カメラ」による「不自由さ」は結果的に学生が自律的に考え行動することを促す要因となった。

「方法のアダプテーション」を援用したまんが表現教育の実践は、国内だけではなく海外での実践にも展開することで、文化間におけるまんがの文法的な差異と共通性を浮上させ、研究者、学生だけではなく現地の教育者や実作者とのまんがの教育方法を共有する場として機能していた。

以上のように、「カメラの仮想」による「电影的」なまんが表現の実証的な分析、および「カメラの仮想」による方法自体をまんがと映画、絵巻、バンド・デシネにおいて逐語訳的にアダプテーションすることによる実験と教育の実践は、まんが研究から教育までを包摂するという意味で先行事例のない取り組みである。特に「方法のアダプテーション」を用いた表現の検証実験と教育実践は、日本文化としてのまんがを相対化し、隣接領域との横断をうながすものであり、独自性を持つものとして提示した。

博士論文審査結果

Name in Full
氏名 山本 忠宏

Title
論文題目 カメラを持ったまんが—「映画的」なまんが表現における「分析・実験・教育」の方法論的実践—

本論文は、長く、戦後まんがの基本的な手法とされてきた、いわゆる「映画的」手法を画面構成にカメラの所在が仮想されているか否かを着眼点にして、この「仮想のカメラ」に基づくまんが表現の方法論を「分析」するものである。方法論として特徴的なのは、作品分析だけに留まらず、それを検証するため、「仮想カメラ」を内在するまんが作品を実際のカメラを用いて逐語訳的に映画として撮影する「実験」を行なったこと、そして、その分析・実験のプロセスからまんが表現を学ぼうとする学生を教育するカリキュラムを制作し、「教育」実践することで新しい人文研究のあり方を示す点にある。このような領域間の「作り替え」を本論文は「方法のアダプテーション」と呼ぶ。

本論文は以上のような問題系と方法論に基づき、序章で「仮想カメラ」の概念を概観、第1部「「カメラの仮想」の運用における分析」、第2部「「方法のアダプテーション」による表現の実験」、第3部「教育実践における「方法のアダプテーション」」の3部構成により、「仮想カメラ」概念を用いた分析・実験・実践について論じ、終章で3領域の循環による新しい学術・知のあり方を提案する構成となっている。また、巻末には①「まんが」「映画」間のアダプテーション、②絵巻物の「映画的手法」のまんがへのアダプテーションの実践の記録を付すものである。

まず「序」においては、「映画的」なまんが表現の学術的な研究が作品分析として研究の蓄積がある一方、その教育は実作者出身の教員の「経験則」に基くものが多く、学生が制作を介して「映画的」なまんが表現を分析、理解していく教育方法についてはほとんど議論されていないことを立論する。そして、これまでまんが研究において理念的に扱われてきた「映画的」という概念を、逐語訳的な「アダプテーション」を用いた実験によって検証することにより、理念としての「仮想カメラ」がまんが内で実際に運用されることで生じる齟齬を指摘し、それがまんがの「映画的」手法を特徴づける可能性があることを論じた。

第1部は作品分析のパートで3つの章からなる。国内外の黎明期的・過渡期的な視覚表現を題材に分析することで「仮想カメラ」による分析手法の汎用性を検証するとともに、「カメラ」の手法が紙媒体の物語表現に実装されることで生じる「齟齬」に注目する。

第1章「見開きとパノラマ『のらくろ』における戦場の表象と個人の表出」では、「カメラの仮想」がまんがにおいて運用されはじめる1930年代、田河水泡の『のらくろ』において日中戦争以降の戦場を描くために成立した「見開き」頁を分析した。その結果、「仮想カメラ」は戦争のリアリズムを視覚的に表現するため実装される一方、それでは捉えられない「個」としての兵士を「群衆」の中に配するため「仮想カメラ」によらない複数視

点の手法が発生したことを明らかにした。

第2章「1910年代の写真小説における両義性とその実践」では、1910年代の大衆雑誌誌上に見られる「写真小説」と呼ばれた、連続する複数枚の写真と文章で物語を構成する様式の形式や変遷を分析する。「写真小説」をまんがにおける「カメラの仮想」の前史と位置付け「紙面」のなかで写真と文字情報との軋轢の中で生まれた複合的な規範の所在に注目する。

第3章「フォトモンタヘがもたらした「ハーフリアル」—馴致される身体、運動、写真」では、メキシコのまんが様式「イストリエタ」の技法である「フォトモンタヘ」について分析する。「フォトモンタヘ」とは写真をまんがのコマのように誌面にモンタージュ(構成)する手法で、写真が「まんが」に使用されることによって起きうるメディア間の齟齬が作品内でどのように「馴致」されているかについて論じた。

このように「仮想カメラ」実装以前・過渡期の表現の分析を通じ「仮想カメラ」とまんが表現の「齟齬」や「残余」の所在に注意を促す。

第2部は「実験」のパートである。「まんが」を他の視覚表現との間で「アダプテーション」する実験を踏まえ、「映画的なまんが」と他の視覚表現との「齟齬」「残余」がどう発生し、解決されるかを検証する。

第4章「逐語訳的映像化のアダプテーション—『アンラッキーヤングメン』に埋め込まれた「映画」」では、まんが『アンラッキーヤングメン』における「カメラの仮想」の運用を逐語訳的に撮影し編集する、著者の「方法のアダプテーション」の最も中核的な手法を介して、「吹き出し」「余白」などのまんが紙面構成上求められる「仮想カメラ」とは無縁の手法が二つのメディア様式の間における「齟齬」を贖うために機能することを指摘した。

第5章「絵巻まんが訳のアダプテーション—実験、発見、生成」では、俗的に語られる「まんがの絵巻起源説」や、絵巻が映画的であるという言説を支持するのではなく、まんがにおける「カメラの仮想」と「紙面構成原理」をもって初めて絵巻を「映画的」なまんがに変換できることを示し、「映画性」はあらかじめ絵巻に含まれる方法ではなく、解釈する側の「カメラの仮想」にあることをその詳細な工程とともに論じた。

第6章「着彩のアダプテーション—物語の着彩と明度の問題」では、バンド・デシネのカラーリストによる着彩の方法を「仮想カメラ」を実装する日本のまんがに援用する実験を行ない、日仏の文化間における共通点と差異を手がかりに、従来のまんが文法の研究でほとんど検証されてこなかった「色彩の文法」論という新領域を拓いた。

第3部は教育実践に基づく章である。

第7章「教育実践における「方法のアダプテーション」」では、第2部で「実験」の方法として採用した「方法のアダプテーション」を、著者が国内外の教育実践に援用した事例について論じた。学生は「映画」と「まんが」を敢えて逐語訳的に「アダプテーション」させることで生じる「齟齬」をいかにまんがの紙面上で解決するかという問題に対峙することを余儀なくされる。これは、まんが表現が「仮想カメラ」を実装することで生じる矛盾や軋轢をいかに解消するかという問題を自律的に考え解決することを促すものとなった。また、パリ、北京などでの「方法のアダプテーション」を援用したまんが表現教育の実践は、参加した日本及び開催地域の学生に文化間におけるまんがの文法的な差異と共通性を確認させる契機となっただけでなく、研究者、現地の教育者や実作者とのまんがの教育方

法を文化間で共有する場として機能した。

最終章では、文化間でのアダプテーションの国際研究としての有効性を指摘するとともに、「分析」が「実験」によって検証され「教育」の実践方法を構築し、それが新たな問題系として「研究」にフィードバックされるサイクルを一人の研究者が行うことによる新しい人文学のあり方を提示した。

以上、本論文は、まんが研究においても人文学においても稀有な「分析・実験・教育」の有機的な循環からなる独創的なものである。その3領域の循環は、研究成果の社会へのフィードバックが強く求められる現在の人文学に一つの確かな指針を示すものである。

「仮想カメラ」という概念こそ先行研究に仮説的に示されたものだが、本論文は「仮想カメラ」によるまんがのコマと実際の「映画」「写真」との間の齟齬に着目し、従来「映画的手法」の一言で片づけられてきた「まんが」と「映画」の越境で何が生じ、その結果、いかなる表現を産んだかを「作品分析」と「実験」の二つのアプローチで分析、そして教育実践に援用することでその結論の妥当性を検証している点は高く評価できる。

まんが作品のアダプテーションにおいては他の事例も必要ではないかという指摘もあったが、一方で、研究者による援用可能な方法論を示した意義は極めて大きい。その結果、メディア研究における先端領域であるアダプテーション論やメディアミックス論が、もっぱらストーリーなどの「内容」における翻案を問題にしているのに対し、本論文は「方法」の領域間の越境という新たな問題をその解析方法とともに提起した。また「まんが」の画像の論理的な解析は人文情報学とまんが研究を架橋する可能性を感じさせるという見解もあった。

さらに、「仮想カメラ」を指標とする分析・実験・教育の手法を絵巻のような日本文化や国際間の表現の対比で方法的に精緻に用いることで、日本文化を殊更、特権化しないニュートラルな国際日本研究のあり方を示した点も評価された。

他方で、「分析・実験・教育」や領域・文化間を越境する共時性に対し、言及した事例の通時的、歴史的な繋がりがやや説明不足であるという印象が示された。映画的手法のもう少し詳細な研究史や「写真」概念の検討など、それぞれの専門の研究者にとっては所与のものでも、複数の学問領域を横断する論文ゆえに丁寧さが求められるという指摘があった。

海外との比較が何故、メキシコまんが（イストリエタ）やフランスまんが（バンド・デシネ）であり、アメリカン・コミックではないのかという疑問も呈されたが、例えば、手塚治虫が「映画的手法」を展開した1950年代に、フォトモンタへの登場があるなどメキシコはそのまんが史が日本まんがの歴史と並行的な関係にあるという、論文著者も参加したメキシコまんがの研究グループからの意味づけも可能であり、それは著者の今後の課題と言える。

このように通時的な説明の不足が見られないわけではないが、「分析・実験・教育」の3領域への共時的な広がりや架橋という成果を瑕疵するものではなく、歴史的な文脈での位置付けは本研究をより豊穡なものにするための課題として、著者の今後に望むものである。

審査委員会では、「分析・実験・教育」の架橋が論理だけでなく実践で示され、まんが研究のみならず人文学や国際日本研究に新たな地平を提示した点を高く評価し、全員一致で、本専攻の学位論文として相応しいものと判断した。