

# 博士論文の要約

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」の方法論的実践―

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、「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」として援用した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す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」や「物語」という審美的価値に左右されうる要素ではなく、「カメラの仮想」という客観的に判断できる指標は、国際間のまんが表現の比較分析において新たな視座となるだろう。

序章では、「映画的」なまんが表現における先行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論じた。

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より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論じた。

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、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、大塚英志作、藤原カムイ画『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。役者/キャラクターの身体運動に対して「カメラの仮想」が単なるリアリズムの付与にとどまらず、吹き出しや余白、紙面構成というまんが紙面上の要素との「齟齬」における空間的、時間的な解決を含みうることを、「カメラの仮想」の仮想性として指摘した。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」がまんが訳の成立要件であ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という制作側の内実について検討し、教育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ともなう「カラー」の問題について、バンド・デシネのカラー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実験によって、文化間における共通点と差異を分析し論じた。物語の着彩を配色ではなく「カメラの仮想」を運用した「明度」の問題として着目することで、グレースケールを用いたまんが作品の両義的な態度を参照しながら、まんがにおける物語の着彩の事例として立論した。

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教育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「映画的」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。