慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	藝文学会1998年度シンポジウム : マンガとことば
Sub Title	Symposium : Manga and literature
Author	
Publisher	慶應義塾大学藝文学会
Publication year	1999
Jtitle	藝文研究 (The geibun-kenkyu : journal of arts and letters). Vol.76, (1999. 10) ,p.97(276)- 161(212)
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	黒岩純一, 平尾浩三両教授退任記念論文集
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00072643-00760001-0161

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

藝文学会1998年度シンポジウム
マンガとことば

日時：1998年12月11日（金）午後2時40分～6時
会場：慶應義塾大学三田キャンパス・北新館ホール

講師：山本　晶（慶應義塾大学文学部教授）
足立典子（慶應義塾大学商学部助教授）
とり・みき（マンガ家）
司会：岩松研吉郎（慶應義塾大学文学部教授）

藝文学会委員長・高山鉄男　年末恒例のシンポジウムにかくも多数お集まりいただきまして，まことにありがとうございます。これは藝文学会の長い伝統となっておりますけれども，年末のシンポジウムは，次の年に退職なさる先生を中心に行われることになっておりまして，今回は明年慶應義塾を退職なさる，山本晶先生を中心として，「マンガとことば」というタイトルでシンポジウムを行います。司会者の岩松研吉郎先生は，言うまでもなく国文学者であると同時に，サザエさん研究の大家でもあるという，誠に人を得た人選であります。また，独文学の足立典子先生と，マンガ家のとり・みきさんについては，司会者から詳しいご紹介があると思いますので，私からは申し上げませんが，とり・みきさんにおかれましては，お忙しいところわざわざお出で下さいまして，ありがとうございました。とり・みきさんがお出で下さったのについては，巽孝之先生のご尽力のおかげだそうで，この場を借りて厚く御礼申し上げます。

さて，山本先生ですけれども，私は山本先生とははなはだ長いおつきあいでございます。もとより門外漢である私が，山本先生のご業績について

云々することはできませんけれども，大橋吉之輔先生に続いてアメリカ文学を研究され，慶應義塾におけるアメリカ文学研究の地位を不動のものにされたと承知しております。山本先生との長いおつきあいを通じて印象に残っておりますのは，廊下の一隅でお会いするようなときに，一言二言ユーモラスな，ウィットに富んだ言葉をおっしゃり，それが私の心をひじょうに和ませてくれるということです。また山本先生はひじょうにいい俳句をお作りになる方でもあります。同時にマンガの造詣に深い方でもおられます。山本先生のユーモアに富んだ会話，俳人であること，またマンガに造詣が深いこと，こうしたことをひとまとめにいたしますと，ほのぼのとしたユーモアに富んだ人柄が浮かんで参ります。誠に貴重なお人柄で，明年の春以降，廊下の片隅で煙草をくゆらせながら，山本先生に煙に巻かれながら，ユーモラスな会話を聞く折がなくなるであろうと思うと，誠に残念でなりません。

そういうわけで，マンガとはどういうものか私はあまりよく知りませんけれども，ユーモアと関係があるだろう，ユーモアと映像が結合したものであろうと思います。そのマンガについて，またその言葉について，本日は岩松先生の司会で，山本先生を中心として，また独文学の足立先生やマンガ家のとり・みきさんをお迎えして，楽しくてためになる，そしてたぶんユーモアに富んだシンポジウムになるだろうと思います。それでは岩松先生，よろしくお願いいたします。

岩松研吉郎　今，委員長の高山先生からお話がありましたとおり，英米文学専攻の山本先生が来年の三月でご退任になります。山本先生はもちろんアメリカ文学の大家でいらっしゃいますけれども，同時に，後でご自身からお話がありますが，アメリカのものを中心としたマンガについても以前から興味を持たれ，深い見識をお持ちです。その一端として，会場の入り口のところに山本先生のコレクションの一部が展示されております。その山本先生を囲みまして，今日はマンガについてのシンポジウムをやろうということになりました。

先ほど山本先生から教えていただいたのですけれども，10月25日の新聞によれば，京都精華大学にいよいよ漫画学科というコースができるそうです。そして同時に日本漫画学会という学会も設立されると出ておりました。

こうしたことにも示されるように，マンガというものは昔の「漫ろなる画」の「漫画」というものから，現代のカタカナの「マンガ」という形へ，大きく発展してきています。そしてそれはただ簡単で面白い絵というだけではなくて，様々な種類の，ストーリーマンガとか四コママンガとか，アニメーション，コンピューター・ゲームなどいろいろな形を含んでひとつの大きなメディアになってきたわけですね。そういう意味で，メディアとしての広い意味での今日の多様なマンガというものについて考えていきたい。それは，この藝文学会がもともとテーマとしております「言葉と文芸」という問題のひとつの系であるわけで，とくに言葉の問題を中心にして，いろいろ講師の方々からお話を伺い，また議論をし，それから後ほどフロアの方々からもご質問，ご意見を出していただきたいと思います。そして藝文学会のシンポジウムとして，今高山先生からお話がありましたとおり，「楽しくてためになる」時間を過ごそうということでございます。

さっそく講師の方々の紹介を申し上げますと，山本先生につきましては先ほど申しましたようにアメリカ文学の専門家でいらっしゃると同時に，アメリカと日本その他のマンガについても，戦後50年くらいいろいろな形で資料を集め，また実際に楽しんでこられたというご経歴の持ち主です。それからとり・みきさんは，マンガ家として第一線で活躍しておられる方で，1995年に文藝春秋漫画賞を受賞されています。これは日本のマンガの賞の中ではおそらく一番古く権威のある賞でございます。そうした第一線のマンガ家であると同時に，創作，評論といった分野でひじょうに多面的に活躍されています。その意味では，まことに今のマンガメディアというものの全体にわたって広い視野をおもちの方でもいらっしゃいます。ご友人の英米文学専攻の，巽さんからの紹介で今日はわざわざおいで下さり，

まことにありがとうございます。それから，足立典子さんは，商学部の助教授でいらっしゃいまして，ドイツ文学・ドイツ語学がご専門ですが，同時に，特に少女マンガを中心として，マンガ，そしてその中の映像と言葉，またジェンダーの問題についても論文を発表されています。そういう意味では，やはりマンガの専門家でもいらっしゃる方です。

以上のお三方にこれからお話をしていただくわけですが，まず最初に山本先生，それから足立さん，そしてとり・みきさんに，おひとり20分から25分くらいお話をお願いしまして，そしてそれについてまたそれぞれの方からコメントをいただきます。その上でさらに相互の討論，会場の方々からの御発言，と進めていきたいと思っております。また，テーマの関係から実際の図像を見ながらということが大切なのですが，この会場は設備が整っておりますので，ご発表にあたっては，舞台上手にありますプロジェクターを使って，後方のスクリーンに実際の絵を投射していただきます。とり・みきさんにはその場で描いていただくことも含め，進めていきたいと思います。

なお，私について高山先生から専門家のようなご紹介をいただきましたけれども，まったくの余技で，しかも古典的な古いマンガについて古くさいやり方で，多少手がけているだけでございます。ただ私は，戦後のいわゆる現代マンガ文化というものができてくる，その中でマンガのいわば第一世代のところをずっと来ているという者の一人なんですね。手塚治虫さんのデビューが小学生になる頃，ちょうど中学時代に少年マンガ週刊誌が創刊され，それからずっとそのままマンガを読みつづけて，「最近は大学生になってもマンガを読んでいる」と言われたのが私の年代でありました。近年はもうだいぶ息切れがしまして，ジャンルの多様化するマンガにどうもなかなか乗りきれていけないところがあるんですけれども，一応ふつつかながら，交通整理だけ勤めようと思っておりますので，どうぞよろしくお願いいたします。

それでは最初に，山本先生から始めて，ごく簡単に「マンガと私」といった自己紹介をいただきながら，それぞれのお話に移っていきたいと思い

ます。なお，お三方からの配布資料を随時ご参照になりながら，また，ゆっくりと図像も楽しみながら，おききいただきたく存じます。それでは，山本先生からよろしくお願いします。

山本晶　今日は巽孝之さんや藝文学会事務局長の河内恵子さんたちの肝いりで，マンガに関するシンポジウムに引っぱり出されました。生来私はひじょうにレイジーな人間でありまして，できることならなるべく楽をしていたいタイプなんですが，ところがこういうふうに引っぱり出されてしまいまして，何か話さなければならない。なんですか，委員長のお話では，私が中心にとか仰いましたけれども，正直に申して夢にもそういうことだとは思わずにお引き受けしたわけで，実質的には今日はゲストとしてお呼びした，とり・みきさんの実技紹介をともなうお話，これが目玉であります。それに加えて，足立典子さんの論評と言いましょうか，論考と言いましょうか，それが傾聴に値するものだと，そういうふうに予期していましたので，今日私は勉強しようと思ってやって参りました。

まず，この席には本来ですと学部長である関場武さんがお見えになるはずなんですけれども，なにしろ超がつく多忙な方でありまして，ほんの30分でいいから出たいと仰っていましたが，しかし仕事がひじょうに立て込んでいて本日はいらっしゃれないそうで，とても残念がっておられました。昨日もコピー室でお会いしたんですが，自分はとり・みきさんのマンガが好きなんだとか，いろいろマンガについて仰っておられましたので，さぞ参加できないのが残念だろうと思います。私にしても残念に思ってお

図1

ります。そのコピー室で，学部長もとなりの機械を使っておられたのですが，そのときにこういうマンガをですね——たまたまそのときコピーに取っていたものですから——お見せしたんですよ。（図１）これは *B.C.* という，とり・みきさんも好きだと言われるマンガでして，最初のコマで一方の蟻みたいなのが "What kind of flower is that ?"（「なんという花なんだろう？」）とたずねています。右側にある，このひょろっとしたものを花と見たんでしょうね。すると，二コマ目で "Can't be a flower. It's November the 27th !"（「今日は11月27日だから，花であるはずがない」）と，もう片方が言っていますね。そうしたら，ぷくぅっと膨れ上がる音がして，一番右のコマで，こういうふうに変化したわけです。ばたばたっとした感じをだすこういう技法は，あとで時間があれば触れたいと思いますけれども，とにかくひじょうな様変わりをしたので，二匹の蟻みたいなのがびっくりして逃げていくというオチになっています。これはもちろん，11月26日がサンクスギヴィング・デイ（感謝祭）で，要するに七面鳥を食べる日。そこで七面鳥はその日だけは文字どおり，身も細る思いで擬態を示していたんですね，一番最初のコマで。ところがその翌日になったらもう助かったというので，元に戻ってふーっと息をついたわけです。このマンガが11月27日付の紙面に載ったというのがミソでもあるわけで，今年の11月26日は——まあ11月の第四木曜日ですか——この日は感謝祭の日で，アメリカの基本的な年中行事の日であることを知らないと，二コマ目以下が分からない。それから最後のコマで，これがターキーだということが分からないんですね。まるでこのターキーは谷岡ヤスジ*の画風に似ていて，そっくりだと思います。この絵をたまたまコピーしていましたら学部長が——司会の岩松さんと同じ専攻の国文科に所属している方で，知る人ぞ知る駄洒落好きでありますが——「この小さい二匹はなんだろう，蟻かね」と，こう質問をなさったんです。「さあ，なんでしょうね，はっきりしま

* 谷岡ヤスジ氏は1999年６月14日に56歳で逝去されました。ここに記して謹んで哀悼の意を表します。

せん」と答えると，関場さん曰く「Aren't［=ant］you?」(笑)。ま，そう言ったようなわけで，ふだん蟻のように働いてまして，今日は出られないが悪しからず，よろしくお伝え下さいとのことでした。

さて，まず最初にマンガと自分との関係について述べよという司会者のお申し付けですのでごく簡単に申します。私はこの中で一番年かさだと思いますが，年代がまるで違いますから，マンガに触れる時期も内容もまったく違うわけですね。戦前のマンガとの関係は，このさい省略しておきましょう。戦後のマンガについては，とにかくアンテナを張って横目で見ては来ました。ですから，有名なマンガ家や作品に関しては承知はしてますけれども，正対はしてこなかった。つまり真正面から読んではこなかった人間です。マンガ雑誌にしても『ジャンプ』だか『サンデー』だか，そういう区別がつかないくちでして，だいたいそういう雑誌を手に取ったことがない。『ガロ』というような雑誌も名前は知っています。とり・みきさんなんかも——そこから出られたわけでもないんでしょうが——作品を発表なさっていることは知識としては知っているんですけれども，申し訳ないんですが全然手に取ったことがない。資料に載った写真で見た程度に過ぎません。というのは高校，大学を働いて出ましたから，仕事をするのに一所懸命で，食っていくのに精一杯でしてね，余裕がなかったんです。学生時代は英字新聞の仕事をしていまして，まいにち英字新聞は読んでおりました。それから，*Stars and Stripes* という，在日米軍が発行しているタブロイド紙の日曜版には，当時は珍しかったカラーのマンガが付録でついてきて，それも楽しみに読んでいたということなんですね。日本のマンガには触れる機会が少なかった。私は別に帰国子女じゃないんですが，マンガに関する限りは帰国子女みたいなものですね。私が話せるのは英語マンガ，それも英字新聞や雑誌に載っているマンガについて，ということに限られます。会場の入口近くに展示したマンガ関係の資料はいくらか私の興味のありどころを示しているかもしれません。

では，お手元にある私の話の構成を示すプリントに従って「形式分類」に入らせてもらいますが，なにしろ教師稼業でありますから，どうしても

入門的・概論的になったり，分類をして示したり，訓古注釈的なことを言ったりすることになりがちで，アングロ・サクソン系の学問をしている人間は，あまり抽象理論というのは得意ではないんです。実際的な取り扱いというのがあるべき姿だと，たたき込まれたものですから，あまり理屈は言えないんですね。ですからサブジェクトが人間を作るのか，人間がサブジェクトを選ぶのかと，よく言われますが，両方で影響しあっているのでしょうけれども，主としてここ数年に採集した実例を挙げてお話しするということにいたします。まず，「形式分類」で申しますと，大きく分けて

図2

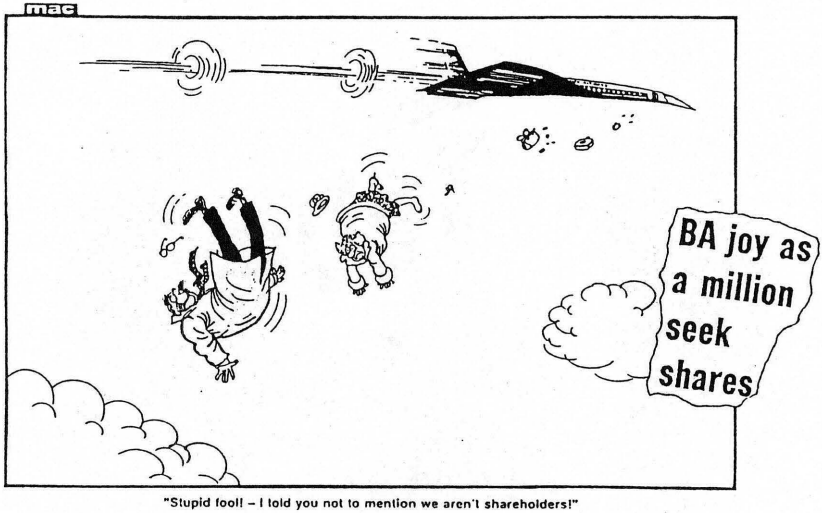
Leonard's chosen profession allowed him to combine his talent for portraiture with his love of still life.

一コマからなるものと，複数コマからなるものとがありますね。一コマものは single cartoon とか，政治面であれば editorial cartoon と呼びますが，これが一コマものですね。（図２）下のキャプションに “Leonard's chosen profession allowed him to combine his talent of portraiture with his love of still life.” とあります。この “still life” というのは静物画という意味ですが，前に横たわっている人は棺桶に入っているので，文字どおり “still life” の状態で，これは言葉遊びをしてるわけです。こういう簡単なスナップのようなものが，ひとつの種類としてありますね。

ところが，この一コマを縦に半分に割ることも時々行われます。これは有名な *Dennis the Menace*『わんぱく坊やデニス』で，ふつうは一コマなんですけれど，時々こういうふうに二つに割って示すことがあります。（図３）近所のウィルソンさんという人に，しょっちゅう構ってはうるさ

図３

図4

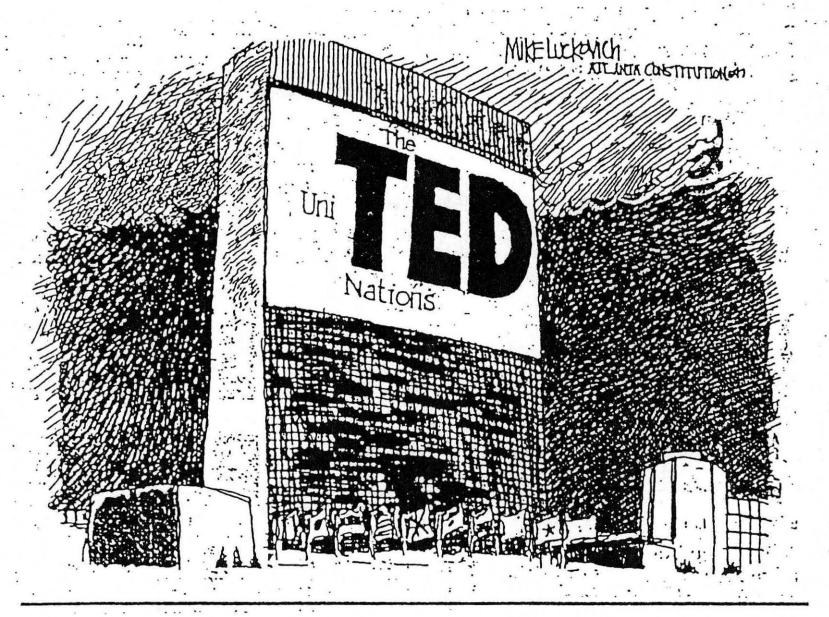


"Stupid fool! – I told you not to mention we aren't shareholders!"

がられて追い出されている坊やですが，“What's your favorite movie, Mr. Wilson?”（「好きな映画はなんですか」）という問いに，ウィルソンさんは“Home Alone”，つまり映画の題名で「ほっといてくれ」と答えているわけで，これも言葉遊びと言えましょう。題名を引用するので，引用符を2種類かさねて使っている点にご注意ください。

それから，今日お示しする唯一のイギリスのマンガですが，これは古い作品です。（図4）この一点は，ジョーゼフ・W・スネルさんに提供していただきました。上をコンコルドが飛んでいますが，英国航空が株を売るということがあった後，つまり日本で言えばNTT株の放出というようなことがあって，大勢の人が押し掛けた事柄が前提としてあります。ところがたまたま乗っていたこの夫婦が，奥さんがおしゃべりで，「自分たちは株主じゃない」と口をすべらせたために外に放り出されたという，ナンセンス・マンガですね。実際にはあり得ないけれど，このナンセンスがおもしろい。亭主が“Stupid fool!--I told you not to mention we aren't shareholders!”と言っています。これは図3とちがって，横型の一コマ

図5



ですね。ですが，図3と同じく，絵がワクを打ち破っているところが，よく効果を出しています。

次も横型です。（図5）これには欄外のキャプションはありませんけれど，CNN会長のテッド・ターナーが巨額の寄付を国連に申し出た後のことで，要するに国連がターナーの乗っ取りにあったような状態を示している作品です。ここでは“The UniTED Nations”と，テッドのところを大きく太くしているのは，もちろんテッド・ターナーの名前を響かせているわけです。ちなみに，アメリカはこれまでの分担金を滞納しています。政治面ですから，そのときの背景的知識がないと全く分からない。次のこれはいわゆるPC（political correctness）違反をおそれる男が，何か言えば言うほど窮地におちておかしくなっていくところを表しています。（図6）とり・みきさんもこのあいだ仰っていましたけれども，アメリカのマンガは吹き出しの中のセリフがひじょうに多いという特徴が，確かにあります

図6

ね。もちろん，そればかりではありませんけれども。

一コマものはこれで終わりまして，複数コマについては，ふつう四コマが典型です。それを二つずつまとめて二コマにする場合もあれば六コマに

図7

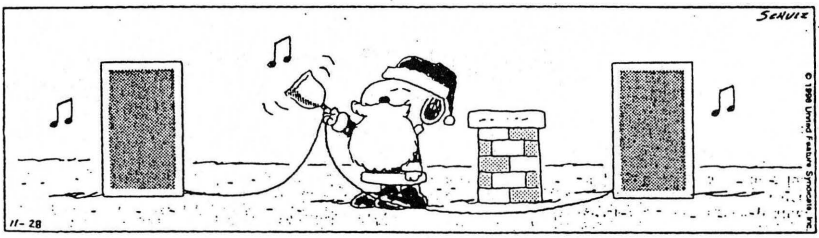
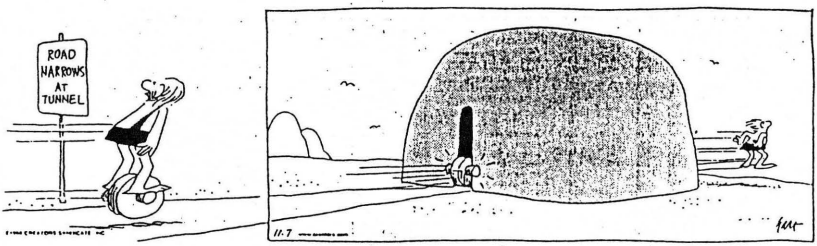


図8

増やす場合もあり，四コマをひとつに続けて一コマにする場合もあります。これは *The Peanuts* から，今の時節（クリスマス・シーズン）にあった内容です。（図7）スヌーピーがサンタクロースの格好をしていまして，ベルをステレオにして鳴らしているという他愛もない光景を示していますが，これは四コマ分を一コマに使った例です。二コマから四コマのもの，それ以上の多数コマのものはそれぞれ読み切りの場合と連続ストーリーの場合とあります。これは *The Piranha Club* というマンガですが，インチキな詐欺師みたいなものばかり出てくるマンガでして，以前は *Ernie* という題だったのが，最近 *The Piranha Club* と変わりました。（図8）これは毎回読み切りなんですが，その続きが翌日に出るのです。つまり，SF でいえばレイ・ブラッドベリの『火星年代記』が収録の一編ずつは読み切りの短編だけれども，その集合としての全体は長編小説として読めるという，そういう技巧をマンガでやっているわけですね。短編集でありながら，全体が長編として読めるというのは，アメリカ文学史ではシャーウ

図9

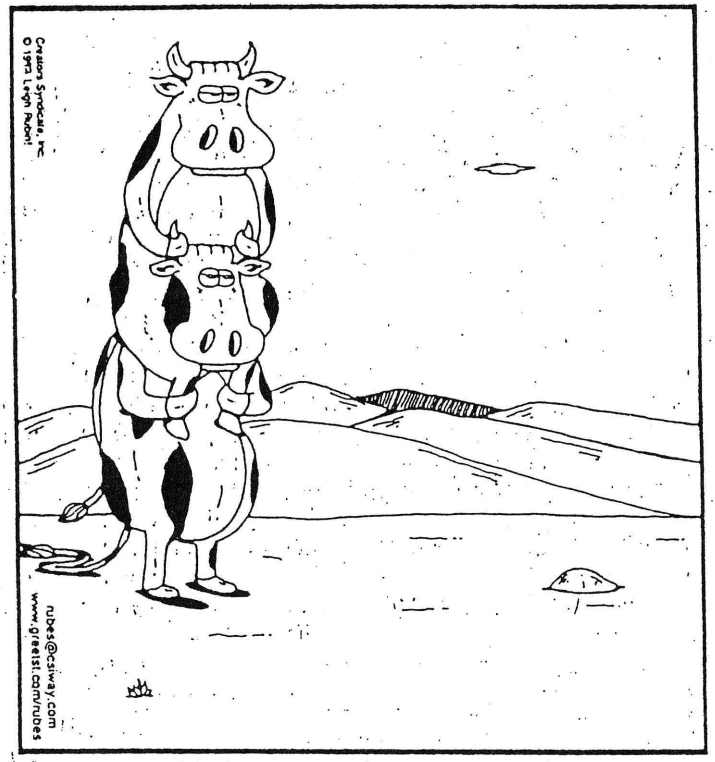


ッド・アンダスンの『オハイオ州ワインズバーグ』(1919) が顕著な初期の例だと思いますが，そういう方法をマンガで行っているわけです。

もっと多数のコマを使ったものですと，必ずしも掲載一回分の最後のところに洒落を利かせなくても，どこか途中にヤマがあればいいわけで，それで延々と続くんですね。昔で言えば *Prince Valiant* のような劇画式のものがそうだと思います。この *The Piranha Club* のような四コマものですと，たいてい四コマ目に何か，その回としてオチを利かせないと，おもしろくないわけですね。それで全体としてストーリーが次回へ展開し，発展していくという形になっています。

形式分類はこれくらいにして，次に「内容分類」に入りたいと思います。はじめに，(1)「ナンセンス」の例としては，この *B.C.* を挙げます。(図9)「この先トンネル，道狭し」という標識が出ていますが，タイトルが示すとおり紀元前の世界に舞台をとっているにもかかわらず，いろいろと現代のものが出てきます。はたしてトンネルがあって，それが文字どおり狭いため，このように車がぶつかって人物だけ飛び出ているという，まさしくこれはナンセンスですね。理屈をいえば，山の脇を通って向こう側に行けるはずなのに，そういうふうにはなっていない。全体は二コマですけれども，一コマ目と二コマ目が続いてはいないんですね。右側はフレームをつけておいて，左側はつけていない。それでいて道路は続いているという感覚を示しているんですが，ただし絵としてはつながっているわけではない。このあいだに距離があるということは，地平線や山の稜線が切れているところで示していると思います。これは言葉を超えたナンセンス・

図10

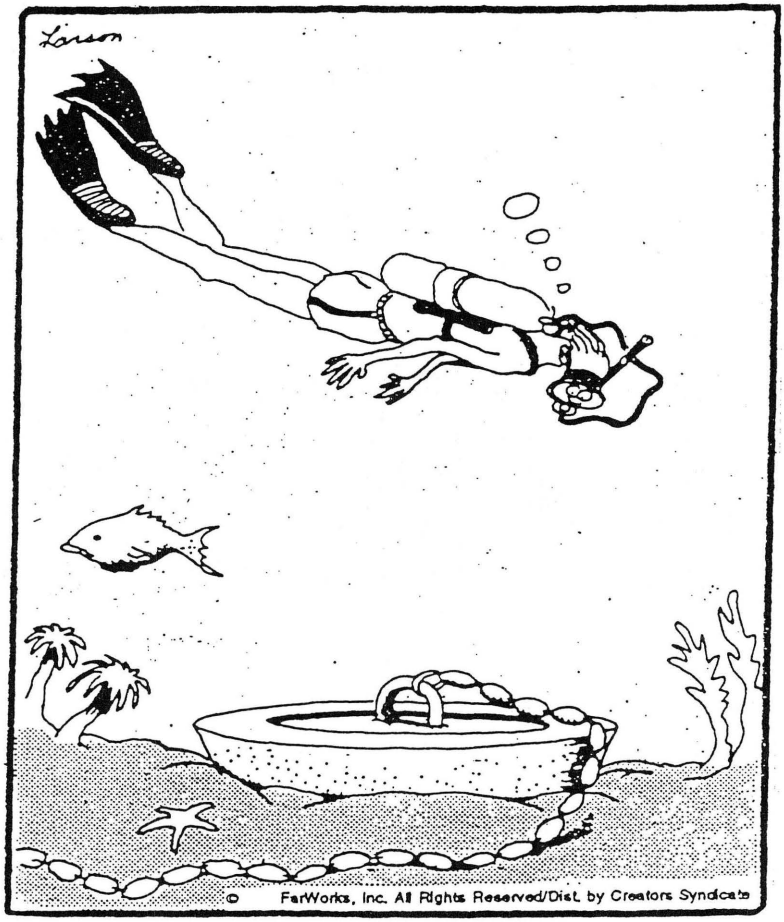


Double burgers prior to processing

マンガですが，右のコマは，カメラを一杯に引いて決定的瞬間をとらえたスティル写真と見ることもできます。

次に，これは一コマものでして，キャプションに "Double burgers prior to the processing"（「加工する前のダブルバーガー」）と言っているんですね。（図10）これはもうただ単純に見ておかしいマンガですね。次のこれも一コマで，なんにもキャプションがありません。つまり言葉の説明が全然ない。（図11）ダイバーが海底に潜っていったらこういうものが見えたのですが，この人物の目がおかしい。私は単純に面白がる人間ですけれども，この人はびっくりしているんです。これは後で取り上げるかと思いますが，とり・みきさんのマンガにも通底するところがあるんじゃな

図11



いかと思います。途方もないナンセンスといいますか，要するに海底にストッパー，つまり栓がしてあるっていうんですね。これを抜くのはどれほどのジャイアントか知りませんが，抜いたら海が空になる可能性を示唆している壮大な仕掛けになっていますね。それでダイバーはびっくり。風呂の栓と同じように，海の底に栓があるという途方もないナンセンスで，単純に私なんかはおもしろいと思いました。

図12

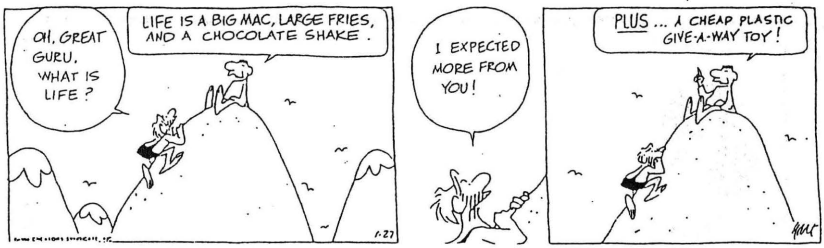


図13

次の分類は，(2)「おとぼけ／へりくつ」の例ですが，やはり *B.C.* から引いたもので，きまってこういう設定になっている回があります。*B.C.* にはいくつかの設定（パターン）がありまして，その一つがこれなんですよ。(図12) 山の上に尊師がいて，中腹に登ってきた男が人生の知恵を求めるんですね。“Oh, Great Guru, what is life?” とビッグ・クエスチョンを提示しますと，尊師は “Life is a Big Mac, large fries, and a chocolate shake” ととぼけた答えが返ってくる。下の男が “I expected more from you!” (「もっとほかのお答えがあるかと思ってました」) と言うと，尊師は “*Plus*,” (「ある！」) と答えて，“A cheap plastic give-a-way toy!” (「おまけにプラスティック製の安物おもちゃがついてくる！」) なんて言っているところは，禅問答みたいな，とぼけた感じがします。

それからこれは *Blondie* ですが，敗戦後，日本でも大いに流行りました。(図13) この頃は英字新聞でないとあまり見かけませんが。今や作者

はChick Youngではなく，Dean YoungとStan Drakeとの共作という形になっています。ブロンディの息子が大きくなって，デートなんかしているんですね。この息子はブロンディの夫ダグウッドにそっくりですが，アレグザンダーという名前です。コートニーというガールフレンドができて，彼女が“Do you love me, Alexander?”と訊くと，“Gee, Courtney, we are a little young for a word like that, aren't we?”とアレグザンダーが答えるんですね。そうするとコートニーが“Well, you say you love cheeseburgers! Why can't you say you love me?”と迫ったものですから，仕方なく“Okay... I love you”と言ったら，彼女は“So what is *this*?! Now you are comparing me to a *cheeseburger*?!?”と言っています。これは要するに，拗ねているというか，一種の甘えですけれども，あまりのへりくつに，アレグザンダーがびっくりしていますね。いずれの例も，絵ではなく二人の言葉で勝負しています。

これからお示しする(3)「発音のずれ」（聞き違い）は重要です。例として，まず*Dennis the Menace*を挙げましょう。（図14）デニスが先ほど出てきたウィルスンさんに言われたことをパパに訊いています。“What's a noying?”——幼い子供ですからannoyingの綴りも分からず，aが不定冠詞と思って，noyingって何かと訊いているわけですね。音（オン）として響いているんです。こういう例はたくさんあります。鑑賞する側としても，目に活字で示されている言葉が耳に音として響いていないと，わけが分かりません。

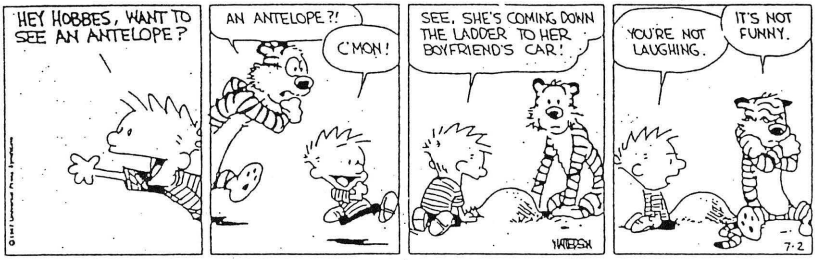
別の例として，これは軍隊ものの*Beetle Bailey*からです。（図15）左側にいるのはゼロという名前のだいぶ頭の足りない兵隊なんですが，“One last question”と言っているからには，右側にいる軍曹（袖章で識別する）にさんざん質問していたのでしょう。タイプライターで手紙を打っているようですが，なにしろ無学ですからいろいろ単語の綴りを知らなくて，いちいち訊いていたらしいんですね。ついに“How do you spell ETCETERA?”（「エトセトラの綴りは？」）とまで訊いたから，軍曹は“Oh, for…”と言って絶句する。これは“Oh, for God's sake!”式の表現が

図14

図15

出かかったまま，あきれ果てて頭を抱えている状態なんです。仕方がないからうんと易しく“E.T.C.!”と答えたら，ゼロは“Thanks”と言って打ちあげたのですが，さあ，それを読んだジェネラルが分からない。秘書に

図16



訊くが，これまた分からない。というのもゼロは“O4ETC!”と打っていたからなんです。つまり“Oh, for… E.T.C.!”を聞いたまま打ったんですね。

さらに *Calvin and Hobbes* というマンガから例を引いて，ひとまず終わります。私はこのマンガが大好きでして，単行本になったものを何冊か展示にも出しておきました。坊やの Calvin は，虎のぬいぐるみとしょっちゅう遊んでいます。この子のお父さんやお母さんが出てくるときには，くてっとした小さなぬいぐるみなんですけれども，両親がいない場面で一人になると，このぬいぐるみと自由闊達に空想の世界で遊ぶわけです。そのときは，ぬいぐるみはだいぶ大きな生きた虎になりまして，二人で宇宙旅行までしてしまうという設定です。ここにお示しする例では，最初のコマで Calvin が虎を呼びまして，“Hey, Hobbes, [do you] want to see an antelope?”と訊いています。(図16) トナカイのようなアンテロープを見たいかい，と。「え，アンテロープだって？」と言っていそいそと駆けつける，この虎の格好が可愛い。そうしたら Calvin は三コマ目で，“See, she's coming down the ladder to her boyfriend's car!”と言う。虎はきょとんとしていますね。こちらを向いて，いわゆるカメラ目線をしています。カメラ目線はしょっちゅう他のマンガにも出てくる技巧です。この真ん中に盛り上がっているのは蟻塚なんです。人家の場合，寝室というのはたいてい二階にありますから，恋人がいる女性は二階から下で待っている男の所に降りていく。家の者に知られぬようにするには，窓から出なけれ

ばなりませんが，それには梯子でもかけないと降りられない。いわゆる古典的な逢い引き，または駆け落ちの場面ですね。Calvinは「彼女が梯子を降りて彼の車の所に降りてくるのが見えるだろう」とこう言ったものだから，虎のHobbesはきょとんとしているんです。最後のコマで，Calvinが「おかしくないのかい？」と訊くと，「ちっともおかしくない」と言う虎の顔や格好がまた可愛い。一番最初の場面にかえって“want to see an antelope” を教師のクセで説明しますと，seeという動詞の目的語として“an ant”（蟻）を読みとれば，感覚動詞のあとは目的語をはさんでtoのない不定詞が来ますから，“elope”（駆け落ちする）という動詞が続く形になる。つまり，“want to see an ant elope”（一匹の蟻が駆け落ちするところを見たいかい）と，こういうふうに引っかけてあったんですね。虎の方はてっきりトナカイが見られるものとばかり思っていたら，みごとに引っかけられたものだから，それできょとんとしている。私はこの虎のカメラ目線は，「そんなのアリィ？」みたいな（笑），そういう感じに思います。これも要するに発音が読解のカギなんですね。目的語とベア・インフィニティヴの動詞とがリエゾンして聞こえると，別の単語になりうるところがミソです。ある日本人の英語の先生が，このマンガのことを「一生見ていても自分には分からないだろう」と（笑），冗談半分にせよ言っていましたが，ブッキッシュな偉い学者ほど分かりにくい傾向はあるでしょうね。

ひじょうに駆け足ではありましたが，ひとまずこれにて終わらせていただきます。

岩松　アリの話から始まり，アリの話で終わるということで（笑），どうもありがとうございました。山本先生がずっと親しんでこられた，一番典型的なアメリカ新聞の中のマンガの言葉と絵の関係について，先ほどの高山先生の言を借りれば，「ほのぼのとした」形の古典的な例を説明して下さいました。続いて，足立さんからはまたかなり違う形のマンガの中での言葉について話していただけると思います。

足立典子　今のお話とうまくつながるかどうかわからないのですが，「マンガとことば」ということで，少女マンガの中の言葉の使われ方を中心にお話をしたいと思います。さて，まずお話のきっかけとしたいのは，半分冗談みたいな話で，聞き流していただければ，と思うのですが――「キルヒアイスはなぜ殺されたか？」という話です。と言っても，「キルヒアイス」が誰だか知っている人は，この中にはほとんどいらっしゃらないのではないでしょうか。のっけから古い話ですみません。しかも，これはマンガではありません。キルヒアイスとは，田中芳樹の長編小説『銀河英雄伝説』の主要登場人物のひとり。銀河帝国の現王朝を倒し，敵対勢力を征服して宇宙の覇者となる主人公ラインハルトの幼なじみにして片腕です。そのキルヒアイスがなぜ殺されたかって，ラインハルト暗殺を阻止しようとして凶弾に倒れたのですが，問題はそれが，全部で十巻もある大長編の，なんとたった二巻目で起こってしまう，ということなのです。作者にとって，ここで主役級の人物を殺す必然性は何だったのでしょうか？

物語には，それが神話的なレベルで持っている典型的な「筋」のダイナミズムというものがあります。作者が意識していたかどうかはともかく，キルヒアイスの早すぎる死が，そうした「定石」のダイナミズムが発動しはじめたとたんに，それを直前回避させるものであったことは確かです。つまりそれは，ちょうどラインハルトが新しい参謀を得て，血も涙もない独裁者への道を歩みはじめそうになる時点で，そのことに対して彼の「良心」キルヒアイスが激しく抗議した場面の直後でした。「互いにもっとも理解しあった親友と対決せざるを得ない宿命」という陳腐な展開になることを作者は避けたかったのでしょうか？

そうでもないように思えます。というのも，いったん発動してしまったこの定石は結局，ラインハルトの部下であるもう一つの親友ペアによって，代理戦争という形でやっぱり成就することになるからです。つまり，キルヒアイスの死は，その定石が定石通り展開すれば恐らく避けることのできなかった主役ふたりのキャラクターの変質や関係の破綻，人間的葛藤

から，彼らを守る機能を果しているのです。逆に言えば，そのせいで，この二人の主役キャラは妙に平板というか，ふわふわしているというか，物語のスケールが要求するようなアクの強さみたいなものがまったくない，ある意味で淡白な人物になってしまっています。

この展開を見たときに，これはすごく「マンガ的だ！」と思ったのを（それは，私にとって決して悪い意味ではありません！）覚えています。もちろん，すべてのマンガがアクの強い，存在感のある人物を描かないとか，あるいはドロドロした人間的葛藤を避けるとか，言っているわけではありません。だから，これを「マンガ的」などと名付けたところでまったく意味がないのかもしれませんが，ただ，今日のお話のきっかけとして問題にしたいのは，マンガという形で描かれているにしろ，あるいはこの『銀河英雄伝説』のように小説として表現されているにしろ，それに関わりなく，（とりあえず私が個人的に）「マンガ」というジャンルに無意識に結びつけて理解していた，ある特徴的なフィクション体験の種類がある，ということなのです。さきほど，岩松先生から，個人的にマンガにどう接してきたか，というお話がありましたが，私はほとんど空気のようにマンガのなかで育ってきました。そのとき，私がそのジャンルを楽しんでいた特徴的な楽しみ方が，まさにこれだったような気がする，つまり，筋のダイナミズムというよりは，なんとなくふわふわした，現実感の希薄なキャラクターを中心に動いていく世界。そこで，こうしたフィクション体験の特徴とはどういうものなんだろうか，それは私が個人的に思っていただけではなくて，ひょっとすると，マンガというジャンルが持っている特性とも結びついているのではないか，ということを今日はお話してみたいと思います。

さて，それでは，「マンガ的」とは何なのか，ということですが，他の分野に置き換えてみると，この問いの無謀さはあまりに明らかです。いまどき，どこに「文学とはなにか」とか「美術とはなにか」などという大胆な問いを立てる元気のある人がいるでしょうか。でもそれは，マンガというものについて，ようやく人々が考えはじめた時期特有のエネルギーでも

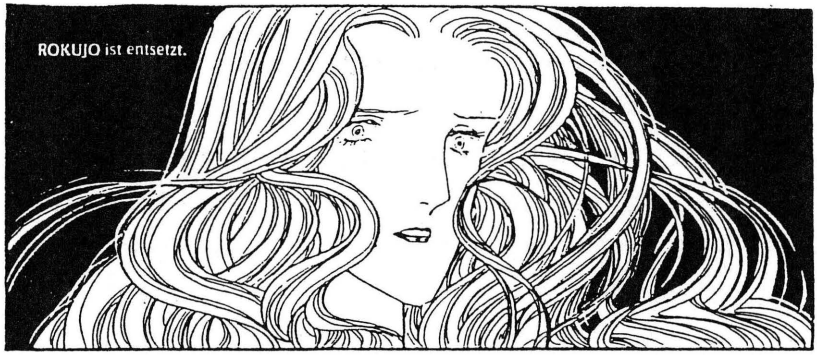
あります。「映画」についても，そうした原理的な問題設定が好んでなされた時代が確かにありました。

実際，最近の「マンガ論」の学問化の勢いには恐ろしいものがあります。さきほどもそういった話がありましたが，今年の美術史学会がマンガをテーマに取り上げて話題を呼びましたし，あるいはマンガ学会，日本アニメーション学会が次々と創設されました。このままだと多分遅からず，慶応大学にも文学部マンガ学科というのができて，キャンパスで学生達の「ねえ，今日焼き肉食べに行かない？」「だめ，明日までにとり・みきの『遠くへ行きたい』を読まなきゃいけないの。ゼミで発表するから」（笑）といった会話が聞こえてくるようになるでしょう。

冗談はともかくとしましても，90年代のマンガ論の特徴というのは，それまでのテーマ中心の作品分析に対して，マンガに特有な表現形式というところに焦点をあてたことだと言っていいと思います。会場の入口のところにもいろいろと本が並んでいますが，たとえば四方田犬彦『漫画原論』であるとか，夏目房之介・竹熊健太郎『マンガの読み方』は，マンガという表現がどのように成立しているか，という原理的な問題を取り上げています。このあたりは，とり・みきさんが実際にこの場で描きながら詳しく説明してくださるということですが，マンガがどのような記号から成り立っていて，私たちがふだん無意識にマンガを読んでいるとき，いかにさまざまな約束ごとや細かい差異を見分けて意味を再構成しているかに注目する，というのが90年代の新しいマンガ論でした。その意味でこれらの研究は，まさにさきほどの「マンガとは何か」という無謀な問いに答えようとするものだったわけですが，その成果をさらに無謀にも一言で要約するとすれば，マンガとは，画像と言葉と画面構成の組み合わせにおいて様々なレベルで成立してくる「記号性」と，それを常に壊していく「多義性」の意識だ，ということになるかと思います。

ここに持ってきたのは源氏物語をもとにした大和和紀『あさきゆめみし』のドイツ語訳ですが，面白いのは，ところどころにドイツの読者向けの注釈がついていることで，「方忌み」とか「御所」など日本文化につい

図17



ての説明注に混じって，いわゆるマンガの文法，マンガを成り立たせている無数の記号に関するものが少なからずあることなのです。

たとえば，このセリフは後ろで喋っている人たちのものだ，とか，これは読んでいる手紙の内容である，とか，あるいは，それよりももっと前の段階で，人物の表情に「この人は驚いている」という注釈が入ってたりします（笑）。（図17）落ち葉のシーンで「秋になったことを意味している」，あるいは画面に縦線がいっぱい描いてあるのは雨である，といった説明もあります。私たちがいかにさまざまな記号を駆使してマンガを読んでいるか，ということがよく分かります。

しかし，さらに面白いのは，これらの注釈を見ていると，こうした記号が必ずしも絶対的なものではない，ということも同時に分かることなのです。つまり，今「マンガの記号」と呼んだものが，完全に普遍性を持つ記号なのか，あるいは作家の工夫した個人的な表現なのか，むしろ文化的前提に多くを負っている象徴なのか，といったところの境界線は，実は常に曖昧なものだからです。たとえば，桜や落ち葉で季節を表す，というのは，マンガ表現というよりは日本文化の解説に近いかもしれませんし，「雨と一緒に涙も表現している」という注には，多分に解釈が入ってきます。さらに，これは桐壷の死の場面ですが，まん中にひとつ捨てごまがあって，そこにはスクリーントーンが貼られています。それに注釈がついて

いて「この灰色は近づく死を表している」とあります。それに反対するわけではありませんが，このコマの「灰色」は，縦の線は雨である，という記号性とはちょっと違う位置にあるのではないでしょうか。

90年代のマンガ研究のもたらした成果というのは，まさにこのあたり，マンガという表現のなかで記号が成立しながら，その記号性がどんどん変化していくことができる，という点にありました。線の記号性と多義性，つまり，マンガというメディアの中核にあるのは，一本の線を描くと何かに見えてしまうこと，そして見えてしまうことに対する非常に強い意識だ，という定義です。ある表現が非常に簡単な線だけで成立してしまうという驚き，そこで作られていくフィクションの枠が決して強固なものではなくて，いかに簡単な操作でできてしまうのか，コマとはいかに不確かなものか，ということへのシニカルな意識こそマンガという表現の中心にあるのだ，というわけです。とり・みきさんの『遠くへ行きたい』を開くと，まさに，こうした「コマ」という原理や「表現」の成立する場で遊んでいるものをたくさん見つけることができます。

ところで，この「コマ」というものの二面性の意識に注目するまんが研究が誕生したのは，そもそも，その効果を最大限に利用した70年代以降の「少女マンガ」の意欲的な表現実験があったからだ，と言われています。確かに，少女マンガこそは，コマの中の絵だけではなく，コマそのものを使う可能性を徹底的に追求していったわけですが，実は，このマンガ研究と少女マンガの意義に言及されるときに，気になっているフレーズがあるのです。「日本のマンガはレベルが高い」とか「文学に匹敵する複雑さを持っている」というもので，「だから素晴らしい」とか「研究に値する」と続くのですが，このフレーズは，少女まんがの「重層性」をむしろ捉え損なうものなのではないか，と思うからです。

確かに，さきほど言ったような意味での「マンガ的なもの」，つまり，自分自身の表現が成立する条件を常に意識して，その意識自体を作品のなかに取り込んでいく，というような作業は，一見，近代ヨーロッパから生じてきた「芸術」のイメージにすごく近いところにあるように思えます。

「自己言及性」であるとか「反省性」であるとか，大学のゼミで近代芸術／現代芸術を語るときに必ず遭遇するフレーズで，「コマ」の外側への意識などというと，その文脈で，だから価値があるのだ，と論じられることが多い。しかし，私が問題にしたいのは，特に少女マンガを中心に人々の意識に登ってきた，このマンガの自己自身へと帰っていく視線というのが，こうした反省性や自己言及性，メタレベルといったものとは，ちょっと違った働き方をしているのではないか，ということなのです。少し先取りして言えば，この「重層性」はむしろ，最初にお話した，ある種の薄っぺらさと深く関わっているものなのではないか，ということです。

ここで，いわゆる「少女マンガ的文法」を作り上げた70年代の巨匠たちではなくて，80年代の長編少女マンガ，成田美名子『CIPHER』を見てみたいと思います。70年代に確立された話法を洗練された抑制のもとに駆使する作家ですが，この『サイファ』を読むと，さきほどの『銀河英雄伝説』とよく似た，「あれ？　どーして？」と肩すかしをくわされたような感覚を，やっぱり味わうことになるからです。ご存じの方がいらっしゃるかどうか分かりませんが，二人一役をしていた双子の兄弟のところに，それと知らずに一人の女の子が近づく，というところから物語が始まるのですが，その後の展開は，最初の設定が当然予想させる「三角関係」をみごとにすり抜けていきます。一見，「シャム双生児切り離し手術」という双子ものの典型を語っているように見えるのですが，切り離しのきっかけとなる事件も，二人がその傷を克服していく過程も，双子同士が双子だからこそ持っている人間的葛藤とはまったく関係のないものが選ばれているのです。

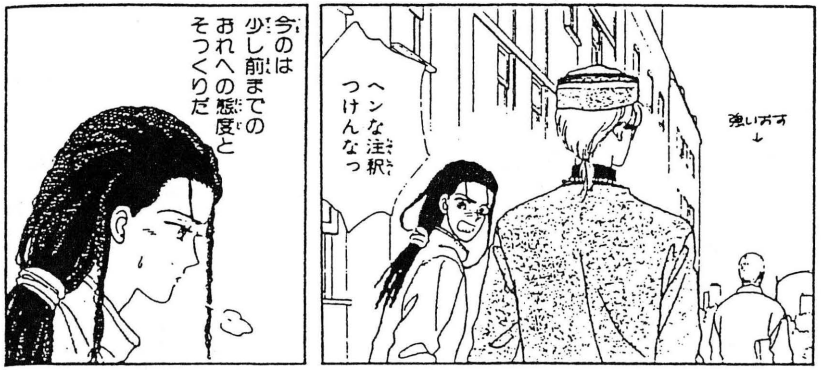
筋のダイナミズムということから言えば，物足りない展開と言えるかもしれませんが，しかし，だからといって，それは（『銀英伝』もそうですが）この作品が面白くない，ということではないのです。思うに，ここで採用されている「物語」の原理は，「筋のダイナミズム」「ドラマの興奮」というのとはなにか別のもの，言ってみれば，ドラマが中途半端であるがゆえに生じるキャラクターの空虚さによって語っていくような，逆説的な

「面白さ」なのです。

これは双子の話なので，当然といえば当然なのですが，彼らが二人で話をしている，というような場面では，十数ページにわたって，同じ顔しか登場しないという，よく考えるとオソロシイことが平然と起こります。しかし，同時にこの一つの「顔」が表現するキャラクターは，二人が役者であるという設定も加わって，芸能人としての二人，本名に戻った二人，兄を演じる弟と弟を演じる兄，さらに世間によって一部間違って弟のイメージが加えられてできた自分の像を演じなければならなくなる兄……と限りなく増殖していきます。どことなく二人の輪郭がはっきりしないなかで，たったひとつの顔から，かなり無限のキャラが楽しめる，という奇妙な構造になっているのです。

四方田犬彦氏は『漫画原論』で，分身とか双子，あるいはクローンといったモチーフがマンガに頻繁に登場することを指摘しています。そして，さきほどの『あさきゆめみし』ではありませんが，読者がある人物を別のコマの人物と同一であると理解したり，あるいは別の人物と区別することができる仕組みの微妙さを，マンガという表現の特性として論じています。このマンガの「キャラクター」というものの成立のしかたとの関連で興味深いのは，『サイファ』のような無限に増殖するキャラクターの曖昧さが，よく指摘される「少女マンガ的」な重層性，自己自身の表現様式に帰っていく視線というものと密接に結びついているように思われることなのです。注目したいのは，そうした少女マンガ的重層話法の発展形とされる，作者による「欄外のコメント」です。手書きの文字で物語や登場人物についてつけられる注釈で，物語の外部を示し，（ときに深刻な）場面をちゃかし，笑いをとるためのものであることが多いのですが，同時に，作者が読者と戯れるようなかたちでそのキャラについて語ることによって，キャラクターに「存在感」を与え，それによって物語を動かす，という仕組みを支えるものともなるからです。おそらくこの延長線上にあるのが，よく長編などの番外編で（映画で言えば「メーキング」みたいなものです）「作者」が登場してキャラクターと会話したりするシーンでしょう。

図18



ここでお見せするのは『サイファ』からの例です。ところで「サイファ」というのは双子の弟のほうの名前です。タイトルの示す通り，主人公は弟のはずなのですが，連載中に兄シヴァのほうの人気が上がっていくということが起きたりする。そして実際読んでいると，作者の共感も兄のほうに近づいているように思えます。さて，ここにつけられている「←強いおす」という注釈なのですが（図18），直前の「弱いおすは強いおすにのどと腹を見せ，服従を示します」という，物語とは直接関係なく挿入される犬についての解説（強いおすにのどと腹を見せている犬の絵が描いてあります）を受けています。さて，この解説とそれを受けた「作者の」コメントなのですが，その前に「ゆうべは動物図鑑でずっと犬を調べてたんだ」というシヴァのセリフがあること，このシーン全体にシヴァの独白が重ねられていることによって，それは同時にシヴァによる注釈であるような印象を与えます。さらにその「注釈」に対して，言われた人物が，（ふきだしに入ってないのですから，一般的なマンガの文法からすれば聞こえてないはずなのに），画面のこちら側へ向けて「ヘンな注釈つけんなっ」と反応するとき，登場人物のシヴァとその背後の作者，さらには読者のレヴェルが奇妙な共振を始めます。

この，作者と読者と登場人物がシンクロする瞬間の心地よさが，どこと

図19

なく輪郭のはっきりしないキャラクターの不確かな存在感のなかに物語を生じさせるものとなっていく－この共振現象こそ，「同人誌」市場の活況を支えているものと言っていいでしょう。そして，「欄外コメント」の手法がもっとも頻繁に使われるのが，まさに「同人誌」においてです。ここでは，コマの外のおしゃべりのほうが，セリフよりも雄弁であることが珍しくありません。コメントをするのは作者だけではなく，その友人が「こ

のコマいい!!　くれくれ！」とか書き込んであったりします。(図19)

ここにお見せするのは，『銀河英雄伝説』の同人誌ですが，面白いのは，作者やその友人によって無数につけられる欄外コメントによって「増殖」するうちに，ときにキャラクターが原作より魅力的で刺激的なものに育ってしまう，ということです。最初に申し上げた「奇妙に空虚なキャラクター」(いわゆる「人間が描けていない」という）は，コマの内側と外側の共振／ぶれによって「現実感」を獲得していくわけです。

ここで生じる「少女マンガ的」な重層性，コマの外側，「欄外」への意識は，いわゆる近代文学と文学研究がドグマとしている「自己言及性」の理解とはかなり異なるものだと言わざるを得ません。たとえば，よくメタレベルに「上がる」という言い方をしますが，そこにはほとんど無意識に「反省的な意識は物語より上の段階にある」という，よく考えてみればあまり根拠のないヒエラルキーの感覚が反映しています。あるいは，同人誌のように既成のキャラクターを動かして作る二次的なフィクションを「アニパロ」，つまりパロディと呼びますが，「パロディ」というのも，一般的には，その対象と無反省に同一化せず，対象から距離をとることだ，と考えられているでしょう。

しかし，少女マンガ的な「欄外」は，ヒエラルキーや距離を前提としません。作者と読者とキャラクターの戯れによって成立してくる物語は，空虚であるからこそ，そこに幾らでも参加してコメントやギャグを付け加えることができる，しかし付け加えたからといって，あるいはパロディ化したからと言って，そのキャラの「魅力」が減るものでもないし，ましてや物語に「沈潜」して楽しむことを妨げることは決してない。メタレベルがあるからこそ，のめり込んでしまう，という（近代的な芸術理解からすれば）不思議な仕組みになっているのです。

そこには，感情移入的沈潜とパロディ的距離とを二項対立とするのではない，「もうひとつの」物語の原理が隠れています。つまり，一般的には，フィクションはフィクションであることを忘れさせることによって成立する，だから登場人物をバカにしたり，それがフィクションであることを思

い起こさせるような変なコメントをつけたりしたら，それはフィクションを壊す力になる，と考えられているわけですが，実はそうとも限らないのではないか，実は，フィクションを作っていく力と，それを壊していく力とは分かちがたく結びついていて，物語はその危うい均衡のなかに生まれてくるのではないか，ということです。そのように見たとき，マンガというジャンルの特性として，いま急成長中の「マンガ論」が取り出そうとしている「コマ」というメタの意識は，マンガという形式を越えて，フィクションがどのように成立してくるのか，私たちが絶えずフィクションを作りだし，それを享受し，その力を利用する仕組みとはどのようなものなのか，ということについての，新たな側面を見せるものとなるのかもしれません。

さて，大分長くなってしまいましたが，最後に，最近ちょっと話題になった話を付け加えて，終わりにしたいと思います。実は，いまお話してきた少女マンガ的な「欄外」の手法をもっとも効果的に使っているのは小林よしのり『戦争論』である，という論文を読んだからです（中西新太郎「「小林よしのり」というメディア」，『世界』1998年12月号）。『ゴー宣』では，作者というキャラが幾重にも登場します。画面から語りかける作者，画面のなかでマンガを描いている作者，子供時代の作者，欄外の注や決めセリフ「ごーまんかましてよかですか？」にシールみたいに貼りついている図像化された作者。ここでは，少女マンガの作り上げてきた「共振」の手法が『戦争論』というマンガの説得力として使われている，と中西氏は指摘するのです。確かに，「ごーまんかましてよかですか？」というひとつのフレーズだけを見ても，作者はコマの後ろ側に出てきたり，コマの中に入ったり，コマの内／外という関係が巧妙に使われていることが分かります。なるほど，少女マンガの手法はこういう風にも使えるのか，とつい納得してしまうのですが，しかし，ここで成立する「小林よしのりというフィクション」は，少女マンガ的な増殖するキャラへのフェティシズムと，本当に同じ手法なのでしょうか。

ということで，本当に同じなのかどうか実験するために，最後にいたず

ら書きをして終わりたいと思います。たとえば「ご一まんかましてよかですか？」というところに，爆笑間題風に「よかねーよ」と加えてみるとどうなるか，とか（と言って書き加える）。あるいはここら辺に血を流して倒れている人が面白いので「このコマくれ」と書いてみたり，ここで眉間にしわ寄せてる作者の絵に「←強いおす」とか書いてみたり……（書き加える）。こういう風にやってみると，「欄外」メタというものの作り方にすら，いろいろな種類があることが見えてくるように思えます。

岩松　どうもありがとうございました。少女マンガというのは，美内すずえ先生の例からわかるとおり，終わらなくなる危険性があるものといわれますが，少女マンガ論でも……というのは，司会者の勝手な言い分です。さて，山本先生のお話では，いわばストーリーマンガ以前のマンガの一番基本的なところでの，いくつかの特徴を出していただきました。足立さんからのお話では，ストーリーマンガの先といいますか，その向こう側で何が問題になってくるのか，マンガと表現様式，そしてそこでの言葉の問題といった，原理的な問題が出されてきたと思います。つまり共通して，足立さんが強調されていたように，テーマ論的な，ストーリーやドラマでマンガを把握するという「文学」主義ではなく，それと別な表現論的な点にマンガの問題があるという議論になっていると思います。そこでまさにその表現の現場に即した形で，実作者としての立場を含めて，とり・みきさんから具体的なお話をお願いしたいと思います。

とり・みき　マンガ家のとり・みきです。主に描き手という立場から「マンガとことば」ということを話してみたいと思います。さきほど足立さんのほうから，少女マンガのコマの重層性といいますか，見た目にたくさん重なっているページなどのご紹介がありました。描き手の立場からすると，あれはあんまり絵を描かなくてもコマを重ねると，早くページが描き終わるんですね（笑）。コマの中に顔のアップくらい描いておけばコマをたくさん重ねることで，ページの中に絵がたくさん入っているように見え

るという，ひじょうに効率的といいますか，締め切り間近に早くページを上げるための方便として——もちろんそれだけではないのでしょうが——発達した技法という気がします。そういう裏側のちょっと意地悪な視点も含めて，マンガとことばということについて話してみたいと思います。「マンガとことば」というお題を聞きまして，描き手の立場からすぐ思いつくのは，まず表層的なレベルではセリフですね。マンガの専門用語ではネームといいますが，登場人物が喋るセリフです。セリフだけとは限りませんが，たとえばナレーションですとか，そういうマンガの中の文字部分のことをマンガ業界では「ネーム」と言います。狭義ではネームというのはそういうものなのですが，「ネームを考える」ということはとりもなおさずセリフを考えること，お話を考えることですから，転じて「ネームを作る」というのは話を作ることとか，大雑把な下描きをするとか，そういうところまで広い意味では使ったりします。ただ今話しているネームというのは，マンガの中に書かれている文字，言葉をさして言っています。マンガの中の言葉と言いますと，もうひとつセリフの他に擬音があります。Onomatopoeia というやつですね。擬態語，擬声語です。これもわりと日本マンガに特徴的な進化をとげた表現方法だと思いますので，最初はマンガの中のネームと，擬音のふたつのことばについて，話をしてみたいと思います。もし時間が許せば，マンガの中の言葉を語りながら，最終的にはマンガそのものがひじょうに言語に近いものであるというところまで話を持って行けたら，と思います。

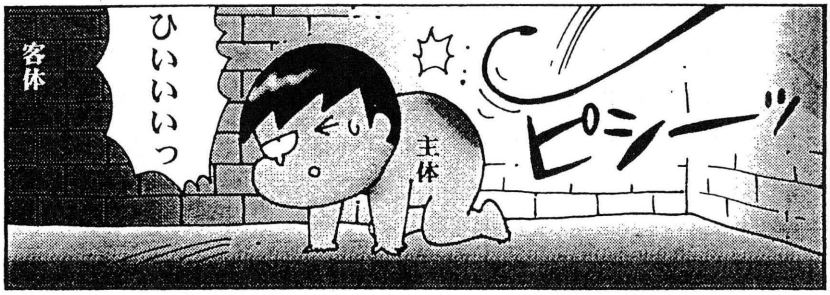
まずそのマンガのネームのところを解説しますけれども，ネームというのはキャラクターがこのようにいて（タキタくんを描く），吹き出しというのがあります。吹き出しの中に「ねむい　はやく終われ」と書いてあったりします。吹き出しのちょっと尖った部分がありますが，これによってこの人が喋っているセリフだということがわかるわけです。ここで描いたキャラクターの口は開いていませんが，マンガではこういうことがよくあるわけで，口がなかったりもしますので，あまり気にしなくていい。この吹き出しの尖った部分が向いている人が発語している言葉だというのが，

こういう記号でわかります。

それとは別にたとえばコマの中に「12月11日」など，吹き出し以外の写植が貼ってあったりしますが，これはナレーションという呼び方をします。ナレーションと吹き出しの中のセリフを含めてネームと呼んでいるわけですけれども，このようにマンガには（その人やその出版社とか編集部によって慣習の違いなどはあるのですが）独特のマンガを構成する要素にたいして名前が付けられています。その要素の分類をした人たちがいまして，それは先ほどお話があった『マンガの読み方』という，別冊宝島から出ている本がありますが，こちらで竹熊健太郎さんと夏目房之助さんと，僕の友人の編集者も絡んでいるんですけれども，マンガを構成している記号の分類をやっています。人が作った分類を使うのはちょっと悔しいところもあるのですが，現在の時点では一番信頼できる分類法といいますか，これ以上の分類はあまり意味をなさないような気がしますし，マンガを描いている側からもひじょうに自然な，無理のない使いやすい分類法ですので，今日の話に興味があって，まだこれをお読みでない方は，一読されるとよいかと思います。

で，どういう記号が他にあるかといいますと，たとえばこの人が裸になってムチで打たれているというような絵を描きましたけれども（図20），まずコマの中でこのメインのキャラクターをこの本の中では「主体」というような呼び方をしています。このバックグラウンドの背景，どういう状

図20



況でこの主体がいるかというのを示す絵を，普通は「バック」などと言って，実際に描くときはバックとキャラクターというような言い方をしていますけれども，この本の中ではバックの絵のことを「客体」と表現しています。先に引いておきましたコマを分ける線を「ワクセン」ですね。これ全体はコマと称しています。

さらに，実際の目にみえる絵とは異質な記号がいくつか存在しています。たとえばこれは描く側は「動線」と言ったりしますが，ムチがこちらから振り下ろされたという表現方法です。ただ，我々日本人はそういう約束事を，先ほどのお話ではありませんが，いろんなマンガで知っているので，そう理解するわけですが，マンガの表現を知らない，あるいは日本のマンガの表現を知らない人が見たときに，果たしてそう見えるかどうかというのは，また別問題ですね。で，そのムチがお尻に当たって，火花のようなものが出ています。こういった本来は目に見えない記号のことを「形喩」などというような呼び方をしています。中でも特にこういう記号性の高いものを，竹熊健太郎さんが名付けたと思いますが，「漫符」というような呼び方をしています。汗も「形喩」「漫符」の一種ですね。汗というのは，目に見えるものではあるのですが，ひじょうにカリカチュアされたといいますか，デフォルメ化されて描いてあります。これは実際に物理的，生理的な汗の意味という以外にも，自分が苦しい立場にいるとか，そういう心理的な意味もこの記号で表すことができます。先ほども言いましたが，これが吹き出しで，中に「ひいいいっ」というセリフが入っています。

ナレーションとセリフを合わせてネームというような分類になると思います。ナレーション以外にも本来この人が発語はしていないのですが，頭の中で考えた言葉が吹き出しなしで書かれる場合もあります。例えば「なぜこんなことに……」と吹き出しなしで書いたりする。まぁこれは私が描いたからこんなことになっているわけですが（笑）。これは描き手によってだいぶ表現方法が違ったりもするのですが，たいていはその人の心理描写であるとか，そういうようなときに使われれます。吹き出しを敢えて使

わないセリフですね。だいたいこのような記号でマンガが成り立っているところを押さえていただいて，以下の話に入っていきたいと思います。

さて，吹き出しですが，今この一コマ目で描いた「ねむい　はやく終われ」という丸い吹き出しと，二コマ目の「ひいいいっ」という吹き出しは，形が違います。もうわれわれはマンガをたくさん読んでいますから，一コマ目がそれほどインパクトのない普通の会話の時に用いる吹き出しで，二コマ目が悲鳴や叫び声のとき，大声のセリフのときに使うものだということを知っています。たとえば，吹き出しなしでここに「慶応大学」と書くと，このままでは場所を表すナレーションか，もしくはこの人が心の中で考えている言葉と考えられます。(図21) これに丸い吹き出しをつけてみると，慶応大学とただ言っているだけですね。(図22) 他に特にそれに付する意味はあまりこちらには伝わってきません。次に（破裂のような形の吹き出しを描いて）こう描くと，「慶応大学！」って驚いているような感じがしますね。(図23)「慶応大学でとり・みきがしゃべるなんて！」とか，「慶応大学のご出身ですか!?」とか，そういう感じですね。その次に，先ほどの一コマ目と似ているのですが，発語主体を示すところが，鋭角でなくこういう泡みたいなものを描きます。(図24) これは音としてはこの人が発語しているわけではないのだけれども，この人が考えていることだとわかるわけです。「はあ，慶応大学かあ」と考えているわけです。

それ以外はいろんな作家の趣味であるとか，マンガのジャンルによって様々な吹き出しの形が考えられています。たとえば割と目にするのは，こういうのがあります（図25)。これも先ほどと同じく心の中に浮かんだ言葉ではあるのですが，泡のついた吹き出しがぼんやり「うーん，慶応大学かあ」と思ったとしますと，こちらは突然「慶応大学」というのが，閃き，インスピレーションで閃いたというニュアンスがあると思います。もちろんこれもたくさん使われているのを見ているからそう思うわけでありまして，こうした約束事を全然知らない人が見たら，やっぱり毛ガニかタワシか，そういうものにしか見えないかもしれません。

図21

図22

図23

図24

図25

図26

図27

図28

図29

この他にも僕はよく使うんですけれども，わりと太めの直線でガクガクっと囲って，電波のような絵を描いたりしまして，そうするとその辺のスピーカーから「慶応大学」とアナウンスされているような雰囲気があります。(図26) あるいは電話の音，一度電話回線を通した音であるとか，電波として届いた音であるとか表すときに使います。このように同じセリフ

の場合でも，吹き出しの形によって全然意味が違ってくるということがあります。

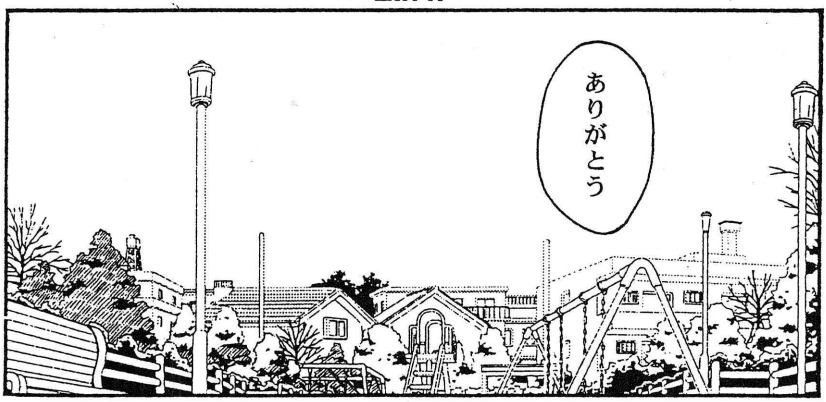
これとは違って，ここに，三コマとも「ありがとう」というセリフも吹き出しの形も同じものがあります。それに，その発語主体であるキャラクターの絵を変えてみようという実験です。これはどちらかというと記号的な話よりも，演出に近いようなマンガの分野になってくるとは思うのですけれども。たとえば一コマ目に（怒った顔を描いて）怒りながら「ありがとう」。（図27）それから二コマ目はちょっと笑い泣き，かすかに笑いながらも涙が出ているというような……下手ですね，絵が（笑）。そんな感じで「ありがとう」。（図28）最後の三コマ目には，思いっきり笑って「ありがとう」と言っている。（図29）これはどちらかというと演出の部類に入りますが，セリフは同じでも，セリフだけでマンガのコマの雰囲気や，お話の流れとかキャラクターの演技といいますか，そういったものが成り立っているわけではないということを表すために描いてみました。それぞれどういう気持ちで「ありがとう」と言っているかはわかりますね。よくネームといいますか，セリフだけしか読まないひとがいるのですが，実際はセリフと絵というものの関係性というのは不可分でありまして，セリフだけ読んでいてもどういう状況かは決してわからないということが言いたかったわけです。

もちろんそのコマに描かれているのは，必ずしも発語主体でない場合もありまして，言われている相手を描くという演出もありますね。たとえば「ありがとう」と言われている側の男を描く。（図30）男はぞんざいに描きますが……。これは吹き出しに尖りがないので，この男の人が話しているわけではありません。さっきの女の子がたぶんこの人と相対していて，喋っている言葉なんですが，カメラは相手に向いているということです。さらにカメラが引いてロングになりますと（図31），公園で二人が向き合っているのがわかるまで引いて，こちらの女の子が「ありがとう」と言っていることがわかる。主体への感情移入を抑え，少し客観的に場面を表現したいときにこういう描き方をします。さらには，もう人間を描かないとい

図30

図31

図32



うのもあります。(図32) やや仰観気味に公園から空を眺めている絵をとって，主体はたぶんこの公園のどこかにいて「ありがとう」と言っているのですが，その二人は描かないことによって，読者にどういう状況かを想像させる。すべてマンガは絵で説明する必要はないわけでして，読者の想像力で補う部分がひじょうに大切で，このように背景だけの場合もあります。

ま，それはたてまえでして，たいていこういう背景だけの絵はアシスタントが描きますから，先生が一コマちょっと手抜きしたいというときに，こういう演出を使うわけですね。使いすぎると，露骨に街角の風景の絵が一ページにひとつは大ゴマで入っていて，セリフがひとつだけそれにのっ

かっているというマンガがよくありますが，そういうのを見かけたときは「あ，先生怠けたかったんだな」と思っていただければいいと思います(笑)。

で，こういうふうに，日本の吹き出し——といっても私が描いたわけですが——を紹介してきましたが，アメコミ，つまりDCだのマーヴェルから出ているアメリカのコミックですね，あるいはBD（バンド・デシネ）というフランスのマンガがありますけれども，そこの吹き出しはどうなっているかをご覧いただきましょう。（フランスのバンド・デシネを見せる）あちらのマンガはひじょうにネームの量も多いですね。これは1コマの中で流れている時間が長いということでもあります。日本の場合はもっとカット割りが早い。で，どの吹き出しをとってもほとんど四角という有様です。アメコミの方はどうなっているかというと，こちらは楕円ですね。形もほぼ同じですね。異星人が喋る言葉のみ吹き出しが四角になっているくらいですね。でもこれはまだ意味性を持たせている方だと思います。ほとんど形は変わらない。

このように，吹き出しは一種の記号なんですが，日本のマンガでは吹き出しすらも，絵画的な違いがあって，しかもそれにちゃんと意味が付随しているということになっています。アメリカのマンガやフランスのマンガはどちらかというと，ネームと絵が乖離している，別々のものであるということがわかると思います。これは理由はいろいろあるのですが，ひとつには制作上の理由が大きいと思います。アメコミの場合はほとんど分業制でして，日本の原作付きという以前にもっと細かくセリフだけを考える人，擬音のロゴだけ描く人というのがいまして，絵を描く人は完全に別です。同じバットマンならバットマンを，いろんな絵描きさんが描いています。だから「誰それのバットマンが一番いい」というような言い方をよくします。絵を描く人も，全体のあたりを取る人と，実際にペン入れをする人と，これもまた分業制でありまして，インクを入れる人をインカーとかそういう呼び方をしています。そういった分業制もありまして，わりとマンガにおける言葉と絵が離れているというきらいが，アメコミの場合には

あると思います。それに比べれば日本の吹き出しとセリフはわりと絵の中に取り込まれているといいますか，吹き出しの形すらも意味を持っているというところが違うところだと思います。

さきほど作者の手抜きとかそういうような話もしましたけれども，実際に描く立場から言うと，いいマンガと悪いマンガの違いっていうのは――セリフがあるマンガの場合――いいマンガというのは絵だけ見てもどういう流れかよくわからないし，逆に絵を全部かくして，セリフだけ読んでみても，その話はつかめない，というのがマンガとして正しいあり方だと僕は思っています。もし絵を全部かくして吹き出しのセリフだけば一っと読んで，話がわかるというのは，実はそういうマンガはたくさんありますが，そういうマンガは絵が全部ネームの説明でしかないわけですね。それは気楽に読めるものなので，そういう読み物の存在する意味はあると思うんです，暇をつぶしたいとか，電車に乗っている間だけ退屈な時間を救ってくれればいいという種類のマンガもありますから。そういったものの意味はあると思うんですが，僕はあまり面白いとは思いません。ただ，こういうふうにセリフと絵のお互いがお互いを補完し合うようになったのは，わりと最近のことでありまして，戦前のマンガとか戦後間もない頃のマンガは，わりと今言ったように，ネームだけ見てもお話がわかるし，絵だけ見てもお話がわかるという描き方をされていました。その例はお手元のコピーにもあると思いますが，『ロボット三等兵』という前谷惟光さんの名作ギャグマンガがありますけれども，これをちょっとネームだけ読んでみますが「さすがスコッチだ，うまい」「それでは僕も飲んでみよう」「本場物だけあってなかなかいける」「いけね，みんな飲んじゃった」「ではもう一杯」「ありゃりゃ　からっぽだよ」「ロボットが飲むはずないし」「さてはこの化け猫め，飲みやがったな　よくもウィスキーを盗み飲みしたな」ってこのセリフだけを聞いていても，話の流れは完全にわかりますね，何が起きているのかは。今度はお手元のネーム部分を読まないで絵だけご覧になっていただきたいと思うんですが，これは絵だけ見てもここで何が起こっているか，どういうことが進行しているか完全にわかるんです。です

から極端な話，セリフが全くなくてもこのストーリーはは分かりますし，もっと極端なことを言うと，絵がなくてこれがカギカッコの会話文でつながっていたとしても，ストーリーはわかるんですね。

このように昔のマンガというのは，ネームと絵の役割がそれほど分化していなかったんです。絵とセリフが持っている意味，伝えたいことというのは，ほとんど同じことを反復しているだけだったんです。このあと手塚治虫さんが出まして——時期的にはすこしだぶっていますが——だいぶネームと絵が補完し合う形がだんだん進化するわけですが，それはまた別の機会においておくとします。

それではもうひとつのマンガの中の言葉であります擬音についてです。竹熊健太郎さんは「音喩」という言い方をしています。これも日本と外国ではだいぶ使い方が違いまして，なぜ違うかというと，もともと外国と日本の擬音に対する意識の違いが根底にあると思います。これは僕の専門ではなくて，山本先生などのご専門だと思いますが，英語の方ではわりと小説とか，あるいは日常会話で使う擬音はひじょうに幼稚なものとして捉えられると聞いたことがあります，本当か嘘か知りませんが。種類も実際少ないですね。先ほどのアメコミをもう一度見てみますと，おなじみのsmashとかcrashとか，あるいはこれは本当に音かいと思うような表現でもって，描かれてあります。ひじょうに種類が少ない。擬音が表している字体，ロゴもわりと描き方にバリエーションがない。

それに比べて日本の擬音はどうかというと，たまたま一昨年筒井康隆さんの原作をいろんなマンガ家のかたがマンガ化するという企画のアンソロジーがありまして，そこで僕は筒井さんの『万延元年のラグビー』というのをマンガ化したんです。これは原作が桜田門外の変の話で，そこでチャンバラが行われるわけですが，そのチャンバラのシーンの人間を斬る刀の音が発表当時話題になった作品だったんです。ここで出ている「ずべらぼ」とか「ばらずんべら」とか「しゅべらど」とか。この部分は筒井さんの原作に出てくる擬音なんです。これがひじょうに話題になった作品でありましたし，僕も面白いと思ったので，マンガ化にはいろんな方法がある

と思いますが，僕は全く原作を解体しちゃいまして，日本のマンガに出てくるいろんな擬音を集めてみようと思ったんです，それも年代順で。そうすると日本のマンガの擬音の進化も見えてくるんじゃないかと思いまして。で，このあたりは戦前のマンガからです。これは『凸凹黒兵衛』という田河水泡さんのマンガですね。ピストルの音が単純にほぼ吹き出しと同じ形で「ずどーん」というふうに描かれています。その隣は――なんだったっけ，自分で描いていて忘れてしまいましたが，『日の丸旗の助』かなんかでしょうか。いや，違いました，大野清さんの『勤王志士の助』ですね，これも「ずどん」という，わりと普通な擬音になっています。で，次は戦後です。手塚さんですね。手塚さんがまだ赤本と呼ばれていた本を描いていた頃です。「バアン」という音が描かれています。最初にピストルの音をバアンと表した人が誰だか僕はわからないですが，少なくとも手塚さんは「バアン」と鉄砲の音を表している。その下は杉浦茂さんですが「ダーン」という音を使っています。いまでも「ダーン」というのは使います。その隣は先ほども触れた『ロボット三等兵』ですが，「ズダーン」となっています。これはシングルアクションのピストルですが，次に連発式というか，この原作の設定は江戸時代なんですけれども，ほとんどマシンガン状態で打っています。堀江卓さんの『矢車剣之助』ですね。「ババババババン」と表現されています。これはどんな音で表現されるかと同時に，どんな字体，ロゴで表現されているかも一緒にご覧になっていただきたいですね。

次は劇画時代になりまして，佐藤まさあきさんは「バクーン」というふうになっています。次はもう誰だかわりませんが，劇画時代の音だと思います。「ガガーン」とか「ガウーン」とか。で，劇画時代でちょっと派手になったかと思うと，その下で，これはつげ義春さんの「沼」という名作短編ですが，また「ズドーン」に戻っています。ちょっと派手目にコマからはみ出しそうに来ていた擬音の字体が，またひじょうにシンプルな字体になっていて，音も「ズドーン」に戻っています。ただ，これは発表当時，このコマはマンガの最後のコマなのですが，静寂な沼でズドーンとい

うライフルの音が，実際に紙面から聞こえてくるようだったという感想を書いた方がたくさんいました。すごくインパクトのある効果音だったんですね。効果音だけのシーンで終わるというのも画期的だったのですが，ひじょうに抑えた表現ながら，それが逆に静かな沼の中でライフルが響きわたっているのがよく表されていると思います。このように多少文学性といえるものまで関わってくるわけですね，擬音の表現方法というものは。

また一転して次は上も下も山上たつひこさんで，上はマシンガンの音が「グラタタタ……！」というのですけれども，これはなかなか思いつきませんね。「グラタタタ」っていうのはなかなか描けない。こういうの最初に描ける人っていうのは尊敬に値しますが，誰かが描くとその次の人っていうのはすぐ真似するんですけれどもね。で，次のコマは擬音というよりも，ピストル持っている本人が「どきゅーん！　どきゅーん！」と叫んでいるだけですけれども，面白かったので入れました。

その下は萩尾望都さんの『ポーの一族』です。「ズガーン」ですね。銃身が揺れています。これは誤って撃ってしまったんですね。そういうとまどいというのが，手前の銃身の揺れと，とんでもないミスを犯してしまったということが雑なぶれた感じの文字で表現されています。その隣はおなじみの『ゴルゴ13』で「ドウッ　ドドウッ」。これも最初に思いついたのはすごいと思いますが，それから30年経っても「ドウッ　ドドウッ」なんですよね，この方は（笑）。字体も変わりません。同じコピーを貼っているんじゃないかというくらいいつも同じロゴの形で（笑），同じ発射をしています。

それから田村信さんで，拳銃を取り出す音だと思うのですが，「ずもお」。これも思いつきませんね。天才です，ほとんど（笑）。そしてこれも結構ショックなシーンだったのですが，大友克洋さんの「ドン」。「ドン」という音で拳銃の発射音を表現したのは，もしかしたら70年代に誰かいたかなあ……。ただ僕らが見ている限りでは，大友さんが使うことによって，「ドン」という音は拳銃の発射音になったんですね。先に使った方がもしかしたらいるかもしれないけれども，大友さんが拳銃の発射音で「ド

ン」という音を使って広がった。だって「ドン」という言葉は，今は皆さん違和感がないかもしませんけれども，当時はやっぱり発射音は「ダーン」とか「ズダーン」とか「バキューン」とかが一般的でしたから。そんなときにこういう音を持ってきて，しかもぶっとい字体で表現するというのは，描き手にとっては結構ショックだったわけです。で，このあとあらゆるマンガ家が拳銃の発射音を「ドン」にしちゃうわけです。

拳銃の音はこの後も続くのですが，きりがないのでやめておきましょう。

日本のマンガの擬音というのは，従って，外国の読者には奇異に，おもしろおかしく映るらしく，日本のマンガは東南アジアとかアメリカ・ヨーロッパで翻訳されているものもいくつかありますが，アメリカで出ているものはたいてい smash とかに書き換えられています。ただ中には，たとえばこれは永井豪さんの『マジンガー』ですが，日本の音がそのままローマ字表記でで “Ga-shiiiiiin!” と残っていますね。こんな音は外国表記にはないはずですから，日本の音をいかした書き換えですね。もともとこの本は日本側が出した企画の本なのでそうしたことをなさったのかもしれませんが，めずらしい例です。となりのコマで機械をいじっている音はちゃんと “Click Click” になっていますからね。“Ga-shiiiiiin!” というのをそのままローマ字表記したのは，珍しいと思います。

東南アジア，中国，香港，台湾では，日本のマンガがお手本になっています。お手元のコピーをご覧下さい。上の二つのコマは台湾のマンガ家さんが描いたオリジナルのマンガの中に出てきた擬音です。〒と描いてあるのは，中国の発音記号なんだそうです。で，こちらに擬音ではないのですが，日本語の「バカヤロー！」というのが，わざわざ漢字とひらがな，それと英語でのっかっているわけです。これは極端な例ですが，一時期日本でもアメコミにかぶれているマンガ家が，日本には優秀な擬音がたくさんあるにも拘わらず，殴ったときに “smash” とか，英語表記を描くことがはやったことがありました。それと同じで東南アジアとか台湾のマンガを見ていると，わざわざ日本語の表記で描いているという例があります。そ

れはやはり日本のマンガを見てお手本にして，マンガを描いているからだし，それがかっこいいと思われているフシがあります。

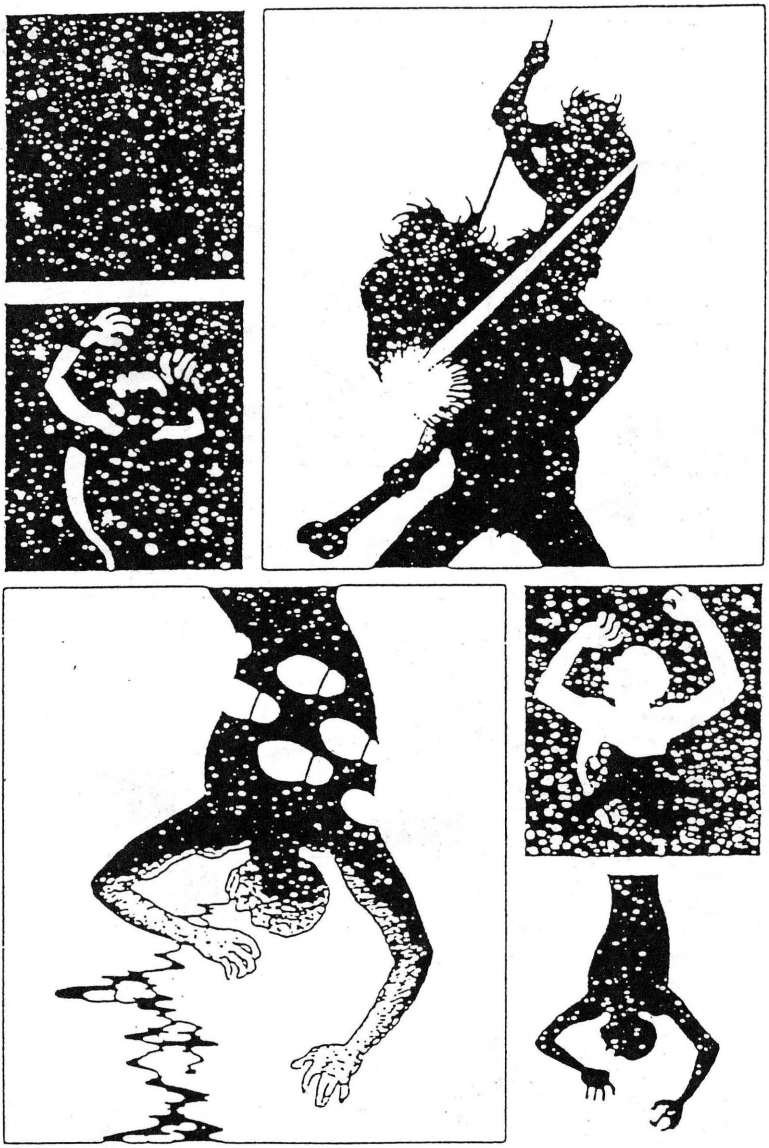
それからその下にある訳の分からないマンガは，私とゆうきまさみさんが描いたマンガの台湾版ですが，さきほどのアメコミ版は“smash”と書き換えたりしていて，あれはかなり面倒な作業らしいですけどね，裏焼きにして，描き文字も英語にするっていうのは。これはコストの問題もあるとはおもうのですが，というかコストの問題が一番大きいのではないかと思うのですが，台湾版のほうの擬音はそのまま日本語が生きています。セリフは北京語に書き換えられていますが。擬音はどちらかというと絵の扱いで，最後までそのまま残っています。

こうした擬音やネームというのは，進化ももちろんして，過剰になってもいったのですが，逆にそういうものを抑えた表現もでてくるようになりました。さきほどのつげ義春さんの「沼」という短編でもわかりますが，これもつげさんの作品で「海辺の情景」という名作です。（図33）これも実はこの二ページの前に，全然セリフのないページがありまして，まったくセリフも擬音もないページというのが，三枚くらい続くんです。この作品は，状況的には海水浴客の多い，夏の海辺を表しているシーンなんですけれども，ここに療養に来ている男性の孤独な心理を表したいがために，波はあらあらしく描いてあるし，人もいっぱい描いてあるのですが，一切の擬音を描かずにいます。この前のページからあるとわかりやすかったかもしれませんが。

こうした敢えて擬音を排するストイックな描き方というのは，大友克洋さんの初期の作品にもわりと見られます。もっと意図的に擬音を排した作品もありまして，これは石ノ森章太郎さんが70年前後にお描きになった『ファンタジーワールドジュン』という作品なのですが，これは物語性というのもほとんどとっぱらって，コマからコマへ，一コマ描いたらそこから連想される別の情景をひじょうに内省的に描いていった作品です。（図34）このページの前のコマでは海辺に溺れた巨人がうちあげられていて，その人物の目の輝きが，旧人を倒す新人の槍の輝きに移行していって，さ

図33

図34



らにそれが雪や星の情景になり，踏みつけられた黒人の描写に変わっていくというような，これも一切ネームがない，ストーリー性も極力ない作品です。今はこうした作品はわりとありがちなのですけれども，70年前後では画期的なことでした。これは『COM』という雑誌に載ったのものです。

さきほど取り上げていただいた私の『遠くへいきたい』なんかも，ネームを排除して作っているわけですけれども，しかもコマ割りも全部九等分して描いてあります。敢えて意識的にストイックな描き方をしています。ただ，こういう作品でも，ある程度物語の流れというものはありますので，見るというよりは読むというのが正しいと思います。だから絵をひじょうに言語的に解釈して，一度変換しているかどうかは僕は専門じゃないのでよくわかりませんが，絵を「読んでいる」ことになるのだと思います。

と，今まで見てきたように，マンガにおいては，絵もまた文字であるし，文字もまた絵であるわけです。完全に二つに切り離して論じることはできないと思います。ただ過去のマンガ評論はそういう評論の仕方が多くて，マンガを物語と絵と完全に分離させまして，絵の部分を絵画評論に近い方法で，物語は文学評論に近い方法で評論するというやり方が主流だったのですが，足立さんのお話にもあったように，最近では絵と文というのは不可分である，ネームも絵であるし，絵もまた言語であるというように，記号としては決して分割されるものではなく等価値なものであり，二つを分けて論じようとすると必ず反古が生じるという考え方になっています。そのマンガ自体がそういう意味では言語表現に近いものであるという話は，この後のやりとりで，話したいと思います。

岩松　ありがとうございました。大変具体的で，実際にマンガが描かれていく現場に即して理解することができました。今のピストルの擬音の歴史は，戦後マンガ史についてとくに私なんかにはひじょうに懐かしくて面白かったんですけれども，最後のところでとり・みきさんが言われたとおり，言葉や文字とマンガの中の図像はお互いに分けて考える問題ではなく

て，不可分で相互補完的な関係を持っているということがあるわけです。足立さんもこれについて別の角度から言われていたわけですけれども，とり・みきさんのお話の中ではたとえば，アメリカのマンガと日本を中心とした現代のマンガとの違いとか，あるいはストーリーマンガなどの例がとりあげられていたわけです。それに対して，先ほどの山本先生が例に挙げられた一コマものなどの「古典」が，ではどう違うのだろうかといった問題もあるかと思います。そのあたりについて，山本先生から，足立さん，とり・みきさんの話にふれながら，ご意見がおありでしたら出していただきたいのですが。

山本　はじめに岩松さんからご紹介があった，京都精華大学でマンガ学科を作るにあたって，あそこの主たる訓練の形式というのは，一コマものを描かせることなんだそうです。日本でも昔から，アメリカの真似だと思うんですが，近藤日出造とか那須良輔とか，横山泰三とかの作品が，あるいは小島功のようにお色気路線で売っていた人が，いきなり政治面に出てきたりして，新聞の政治欄に一コマものを載せなくちゃならないから載せている，というような感じで載っていて，生意気な言い方をすれば，あまりキレが良くないんですね。英字新聞の仕事をしていたときに，共同通信が提供していた情報（配信と言います）に，マンガもありまして，それを見ていましたけれども，なんか面白みにとぼしい。まだ日本の一コマものが未発達だという感じが私にはしたんです。アメリカではいろんな人が競って面白い一コマものを描いてます。ストーリー・マンガについてはいろいろ日本の作品や作家が発達していて，優れたところがあると思うんですけれど，むしろ私が気になるのは一コマもので，これがまだまだ洗練されなくちゃならないような気がするんです。それがお聞きしながら感じていたことなんですけれども。私は一コマものを重視しています。

それから，私が英字新聞で読んできたものは，主として日本の英字新聞と，先ほど申しました *Stars and Stripes* に載っていたものですが，みなアメリカ本国のシンジケートで配信されているものですから，アメリカと

同じなんですね。要するに，広く商売にするためには，あまり実験的なことはできないんです，新聞や雑誌市場では。買ってくれませんから。いきおい保守的になるわけで。つまりマンネリ，いつもパターンが同じという面が，アメリカのマンガにはあります。特に英字新聞の場合ですね。そうじゃないと，安心できないという気持が読者にもあって，いわば俳句で言えば久保田万太郎が推すような月並みです。水戸黄門のテレビ番組がいつもワン・パターンであっても，延々と続いて人気があるというのに似て，月並みなんですが，偉大なる月並みなんですね。こういうところが，少なくともアメリカの英字新聞に載るマンガについては特徴として言えると思います。さきほど足立さんが挙げられた，ああいうコマ割りとか，いろいろな技巧というのは，少なくとも普通の英字新聞や英語ニュース雑誌や『ニューヨーカー』といった雑誌には全然出てきませんね。もっとも，新聞マンガに関するかぎり，日本の場合も同様だと思いますが。他愛もないといえば他愛もない。だけれども，アメリカの場合，言葉の遊びはしょっちゅうしています。そこは日本とだいぶ違いましょうね。

もう時間がないので詳しい話はやめますが，さきほどの分類で触れなかったものに文学ネタと宗教ネタとがあります。今ここで補足として各一例を挙げておきましょう。まず(4)「文学ネタ」の例としては，前にも言及しましたように *The Piranha Club* の前身である，*Ernie* を取り上げてみましょう。(図35) 最初のコマで二人の男が言っているセリフには引用符がついている点に注目してください。これは英国の有名な女流詩人エリーザベス・バレット・ブラウニングの代表作『ポルトガル語から訳したソネット集』(1850) の一節を踏まえているんです。エリーザベスは，これまた有名な詩人ロバート・ブラウニングの奥さんでした。題名に「訳した」とあっても，実は彼女の創作だったようですが，マンガのセリフに採用されたのは，その第43連の冒頭にあたります。英米人で教養のある人なら，知らない人がないくらい。中学か高校の国語の時間で必ず習うといってもいいほど有名な詩句です。もっとも，この一行しか暗誦することができない(笑)，そういう人が多いんですけれどね。ちょうど日本で，古くは『源氏

図35

物語』や『枕草子』,『徒然草』や『方丈記』など，近くは『我輩は猫である』や『即興詩人』など，最初の数行だけ覚えている人が多いようなもんです。さらに最終コマで二人の男が言っているセリフも，これまた引用符でかこむべきところです。実は，これはシカゴに本社があるリグリーのダブルミント・チューインガムを宣伝する，テレビのコマーシャル・ソングの出だしなんですよ。調子よく，“Double your pleasure, double your fun, with Doublemint, Doublemint, Doublemint Gum.” と唱う。ここに二人の男と見えるのは，実は一人でしてね。ふしぎなことに——そこがマンガのマンガたるゆえん——二人の姿で現れているからこそ，「ダブル」ミントの歌が利いているわけです。しかもブラウニングの詩やCMソングなど，自分の言葉でなく出来合いの名セリフでクドキの効果を文字どおり倍増しようという，ずるい魂胆。言い寄られた女性が，これまたびっくりのカメラ目線をしていて，おかしい。

この他の文学ネタには，日本でもおなじみの *Garfield* (by Jim Davis) にも使われたり，一コマものにもよく見たりする例として，メルヴィルの『白鯨』があります。鯨のモウビ・ディックやエイハブ船長と覚しき人物が出てきたりします。アメリカの国民詩人ロバート・フロストの名前や詩句が出てきたり，サリンジャーの『ライ麦畑でつかまえて』の原題が絵のもじり（野球のキャッチャーの姿）で描かれたりして，マンガといえども莫迦にしたもんじゃありません。

のこる(5)「宗教ネタ」は，宗教国家とも言えるアメリカのマンガに欠く

図36

By Mike Peters. ©1994 Dayton Daily News. Tribune Media Services

べからざる材料で，例はふんだんにありますが，ここでは一例を挙げるにとどめましょう。はじめの形式分類で言及しておきましたeditorial cartoonに属するのが，これです。(図36) タブロイド紙に載ったものですから，アメリカ人にはすぐ分かる内容になっている。「東方の三博士」の来訪（新約聖書マタイ伝2章）を下敷にして，共和党の大物三人を登場させています。左からニュート・ギングリッジ下院議長（当時はまだ候補でした），ドール院内総務，グラム上院議員で，いずれも大統領候補に擬せられていました。結局クリントンとホワイト・ハウスのポストを争ったのはドールでしたが。三人が手にする「黄金，乳香，没薬（もつやく）」は，それぞれ未成年の母親にたいする福祉手当，失業者にたいする失業手当，未婚の母が産んだ子供にたいする児童手当を象徴しているんです。当時は民主党のクリントン夫人が立案した医療福祉計画に，中産階級が税負担の

不公平を理由に反対していました。その意向を受けた共和党が中間選挙で圧勝した結果になったものですから，このマンガは国政がこれからどういう方向へ進むかを示すと共に，共和党を諷刺する寓意に満ち満ちています。たとえば神をも意味する「父」を一段上の大文字にしたところ。うまいぐあいに中道穏健派のドールを中にはさんだところ。その名前はまた「失業手当」や「施し」の意味もありますから，ぴたりと妥当なセリフを言わせているところ。未成年の未婚の母に手当をプレゼントすることはないと，こわもてのギングリッジに言わせたところ。いずれをとっても，心にくいワザの冴えと言えるでしょう。折しも降誕祭が間近の時機をとらえた発表とあわせて，なかなか手のこんだ一コマもののマンガ史上を飾る傑作だといっても決して過言ではないと思います。*

このように新聞雑誌の政治面を飾る editorial cartoon は，その名が示すとおり，一コマで優に一編の社説に匹敵する内容と深みと味わいとを示すことができるものなんです。この形式が，りっぱに成熟し独立した，価値のあるジャンルとして成立していることが，これをもってしてもお分かりいただけるのではないでしょうか。

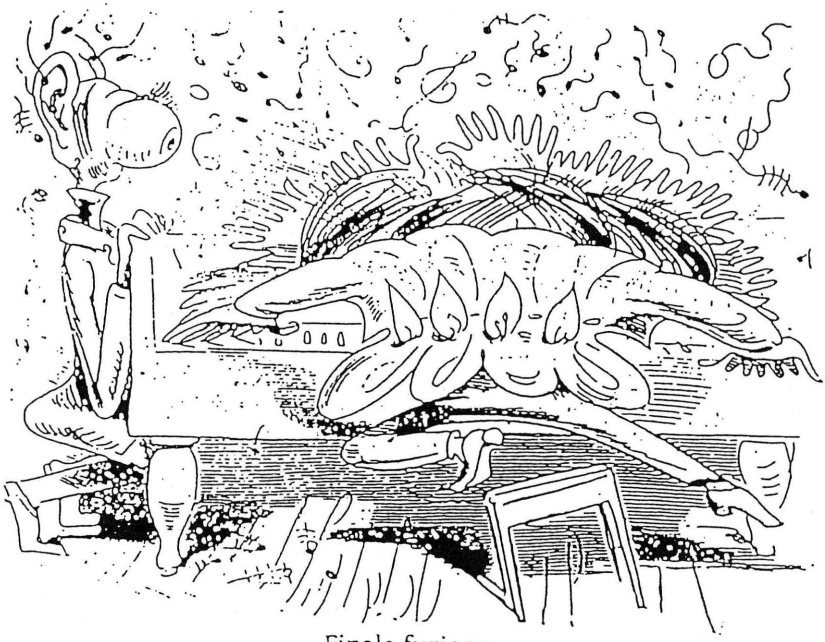
ところで，とり・みきさんが実作者としてひじょうに技術的なことを仰ったので，私もちょっと用意してきたんですが，これはとり・みきさんの『キネコミカ』に収められている「七つの顔を持つ男だぜ」の一コマです。このようにドタドタと擬音が出ていまして，しかも足がいくつも描かれていて，つまり，一コマで時間的な経過を表しています。野球のバッターが腕を振ったときの分解写真を一枚に焼き付ける手法ですが，もちろんいろんな人がやっていますね。一番最初にご紹介して，谷岡ヤスジに似ているんじゃないかと言った，*B. C.* のシーンがそうでした。

また，これは独文専攻の宮下啓三さんから提供されたのですが，ヴィルヘルム・ブッシュという19世紀後半に活躍したドイツのマンガ家が描いた

---

* この項は，『三色旗』（慶應義塾大学出版会）1995年12月号，特集「キリスト教と西洋文化」所収の拙論「降誕祭の寓喩——アメリカとキリスト教」の一部に依拠した。

図37



Finale furioso.

ものです。さきほど足立さんに教えていただいたのですが，おそらく今もドイツで一番人気のあるマンガ家ではないかということですが，一人のピアニストがいろいろな曲想に応じて演奏しているところが描かれています。ピアニシモとかフォルテとか。たくさんあるうち，ひとつ抜き出してコピーしたのがこれでして，頭と手が左から右へだーっといくつも描かれている。(図37) これは一例に過ぎませんが，現代のマンガといえども，伝統に根ざしているところがあるのではないかと思うわけです。マンガではなくとも，前衛的と言われたマルセル・デュシャンの油彩『階段を降りる裸像』(1912) にしても同じことが言えましょう。なぜなら，この技法は古代エジプトの壁画にまで遡るものだからです。

岩松　その伝統に根ざした形というのは，たとえば日本の古い絵巻の中にある異時同図法というものと共通するのですね。同じ画面の中に，つぎつ

ぎ連続した図像が描かれている。もちろんヨーロッパの宗教画なんかにも，たとえば啓示と変容の様子が同じ絵の中で描かれるというようなものはあるだろうと思います。このことは結局，図像的な表現というものが，一コマかあるいはストーリー的な複数コマか，どちらにしても切断された中でも多元性をもちうるという点と，それに対して言葉の表現のいわばリニアな連続性という点との違いの問題と関係してくるだろうと思うんですよね。つまり，普通の見方で，たとえば一コママンガを典型として，マンガの表現の中には，切断した一元的な形しか出てこない，それがストーリーマンガみたいなずっとつながっていく形になったときに，マンガという表現そのものが言語的な構造になるはずだ，というふうなことになるのかどうか。この点で考えると，いわゆる「絵画」——日本ではホンガ（本画）という言い方が，挿し絵や漫画に対してあったのですが，マンガの中には絵画＝本画と違う一コマの中の連続性なり重層性なりといったものが最初からあって，そこの意味で言葉の連続性と関わるところがあるんじゃないかと，そんな具合にも考えられるわけですね。そこで，ですから足立さんに伺いたいのですが，先ほど言われたような意味でのマンガに対する，ドラマやストーリーとは違う形のつきあい方，関係の持ち方というのは，仮に一コママンガを考えた場合に，可能なのかどうか。その辺はいかがでしょうか。

足立　直接その問題に答えることができるかどうかわからないのですが，山本先生が見せて下さった例などを考えますと，たとえば動きを表すのにひとつのコマにたくさん足を描いたり身体を描いたりするのは確かに約束事なんですが，それはある意味でわかりやすい約束事であって，誰が発明したかというような著作権がない，たぶん同時発生的にいろいろなところで行われていることだと思うんです。マンガの記号性を考えるときに面白いのはそこで，先ほどの擬音もそうですが，誰かが天才的な擬音をを考える。ただ，受け取る側にも「そうか，拳銃の音はこう聞こえるよなあ」と思えるような，一種の共有される部分があって，そこで初めて成立するよ

うなものだと考えられますよね。このように考えると，複数コマでストーリーが描けるということそのものが一種の記号ですよね。では一コママンガから，今行われている同人誌的な関係の持ち方が生まれうるかというのは，私の能力ではすぐにはお答えできないのですが，ただ，人が何かに思わず物語を読みとってしまうというのが，共有されたものから紡ぎだされてきた形式であるとすれば，それが可能になる条件というものもあるかもしれません。

岩松　その共有して把握される流れというのは，言葉に翻訳される形なのでしょうか。それはとり・みきさんに伺いたいのですが。つまり絵や図像を記号的な約束の中で受け取りますよね，そういうことについて，たとえばとりさんが実際に描かれるときに，言葉のストーリーで考えながらそういう「形」を作って行かれるのか……

とり　いや，作るときはもう少し感覚的ですね。最初から絵で，つまり先ほど述べた記号を総動員させて考えます。ただ，人に説明するときはそれがひじょうに伝わりにくいということがあるので，たいていは文章に置き換えて説明します。具体的にはあらすじなどは僕はワープロで作って編集さんに見せています。たとえば今一コママンガの話がありましたが，僕自身は一コママンガのジャンルはすごく大好きなんですけれども，星新一さんのコレクションの『進化した猿たち』というのを読んで以来好きなんです。一コママンガというのは，ただ，すごくそういう意味では言葉と絵というのがバラバラですよね。一番初原の形というか。ただもちろんお互い同格ではあるし，補完もしあっているし，そういう意味ではマンガの原初の形と思うのですが，今日本に限らずマンガを研究する人が多い中で，マンガの定義をするとなると，アメリカの場合だと一コママンガは別ジャンルのものとして捉えているようなんですね。cartoon と comic は違うものだ，と。ではコミックというのは何かというと，会場の前にも展示してありましたが，最近翻訳も出た，スコット・マクロウドという人が書いた

『マンガ学』という本で，訳した海法紀光さんという方は，慶応の学生さんだそうですが，こちらに来ていらっしゃるでしょうか……。いませんか。アメコミの翻訳なんかをなさっているそうですが，表紙には監修の岡田斗司夫さんの方の名前が大きくでているんですが（笑)。それはさておき，これが先ほどから出ている竹熊さんや夏目さんの『マンガの読み方』と同じくらい，あるいは部分的にはぬきんでている部分もあると思いますが，マンガの文法というのを深く考察した本です。その中でウィール・アイズナーというあちらのコミック作家がいるのですが，その人によるとマンガというのは，シークェンシャル・アートであると。つまり連続性のある絵であるというんですね。この連続性のあるというところに，かなり重きを置いて説明しています。

日本ではマンガの定義を普通に辞書を引いてみますと，たとえば『大辞林』によりますと「大胆に省略，誇張して描き，笑いを誘いながら風刺や批評を込めた絵，戯画，カリカチュア」というのが1です。2が，「絵，または絵とセリフによって表現される物語。四コママンガ，少女マンガ」。3「気の向くままに書いた絵」というふうになっています。1は，つまり一コママンガのことですね，どちらかというと。カリカチュアだしカートゥーンです。ただ，先ほどのアイズナーが定義したコミックは，あきらかに二コマ以上で，物語性を持たせたものを指していると思います。この『大辞林』の定義によりますと2に近いのですが，ちょっとやっぱり辞書の定義は現代の日本のマンガを完全に表しているかというと，そうではないと思います。

先ほどから足立さんや僕の話に出てくる『マンガの読み方』という本の中ではどういうように定義しているかというと，あまり突っ込んだ言い方はしていないのですが「マンガはコマと言葉と絵でできているものである」。これは一コママンガも含みますね。日本的な感性だと思うんです。ただ，呉智英さんなんかは，「コマを構成単位とする，物語進行のある絵」と，一コマをやはり，構成単位と捉えてらっしゃいます。

日本語ではマンガなんですが，コミックというのは新聞連載のコミッ

ク・ストリップから来た言葉で，コミック・ストリップという言葉も，フランスのバンド・デシネという言葉も，それから中国語では連画というのですが，これは全部「進行していく」という意味が入っているんですよ。そういう意味でいくと，現在では世界的な意味でコミックやマンガといったものは，連続性に重きをおいて定義しているということは言えると思います。だから一コママンガがどうかというのは，ひじょうにむずかしい問題ですよね。それだからつまらないとかいう話では全くありません。そうではなく，一コママンガをマンガと呼べるのかどうかっていうことですね。ただ，一番基本的なエレメントだとは思います。また，さきほどの山本先生が見せて下さった中にも，本来は一コマなんだけど敢えて間にワク線を入れて二コマにしているのもありましたし，長編マンガというのもおそらくそうやってコマワクを間にぶっこむことで進化していった気がしますから，マンガの初原的な形という気はします。

岩松　そうなんですね。今紹介された『大辞林』の定義の1は，これはすくなくとも日本では必要なもので，つまり北斎漫画なんていう例がありますから，その漫画という言葉の語義としてこういうのをだすわけです。その場合には戯画としての絵だけがあって，それが今我々が問題にしているマンガかどうか，ということは大いに問題がある。それで図像だけでなく，言葉との関係を考えていくと，やはり一コマの中にもある図像の意味の連続性の中で，そしてそのコマ割りがずっと続いていったりする，そこにまた作者とキャラクターがいろいろ複雑に関係していく，そういう中での，文学作品での場合とは全く違った言葉との関係ということが，お話に共通して出てきたと思います。

時間がのびてしまい，司会者としてまとめきれず，大変申し訳ないのですが，山本先生のご意見何かおありでしょうか。

山本　ここで私としてはどうしても言っておきたいことは，『読売新聞』の11月28日付夕刊に載った，私も好きなある女流作家の「週間日記」とい

う囲み記事のことです。「漫画で政治や外交を論じる弊害をなぜ誰も言わないのだろうと危惧を述べる学生と，一般には漫画は所詮，漫画でしかないと思われているから別段，そういう論調をはる必要はないという学生の議論につきあう。（中略）どちらの言い分にも一理ある。なんだってそんな話が出たかといえば，文脈のない視覚的な表現を使って，抽象的な議論をするとしばしば，論理の逸脱がおこることがあるというような話題が発展したものだ」と，こういうことを披露しているんですよ。これを読んだとき，私はいろいろ疑問に思ったというか，はてなと思ったことは，一つはこの作家がご自分の意見を何も言っていないんですね。二つの対立する学生の意見を紹介するだけで終わっている点です。それから二人の学生の意見がどちらも正しく引用されているとすれば，「漫画で政治や外交を論じる弊害」と言ったって，それなら文章で論じれば，あるいはテレビや音声で論じれば弊害はないかというと，そんなことはないわけですね。要するに優れているか，いないかという二つの基準しかないという点では，マンガであろうと他の媒体であろうと同じで，マンガだから弊害が生じるなんてことはないんじゃないかというのが別の一点です。それから，「漫画は所詮，漫画でしかない」からと軽んずる見方というのが，これがまた全く時代錯誤と申しましょうか，そんなふうに思いました。さらには「文脈のない視覚的表現」とも言っていますが，この世に文脈のないものなどはあり得ないわけで，政治であろうと社会であろうと，何を扱っているマンガであろうと，みな文脈があるんですね。現実の文脈があって，それが共通の了解事項というか，理解されている背景的知識があるからよけい意味が出てくるのであって——ただ文脈がありさえすれば良いものになるわけではないにしても——これまた良いものか悪いものかどちらかしかないと思うんですね。そこに言うマンガが，一コマものなのか連続ものなのか分かりませんが——政治を論じたものにはどちらもありますから——しかし，マンガで表現したから文脈がないというのは解せないと思ったことをご報告したいと思います。

話変わって。ロビーに展示してありますが，最近，京都精華大学の紀要

のようなものの特集号が，「文学はなぜマンガに負けたか」という，良くも悪しくもキャッチーなタイトルでもって出ています。中身を見ますと里中満智子さんとか高橋源一郎さんとか何人かで，座談会をしていますが，必ずしも文学が負けたということを前提として話してはおりません。むしろ傾きとしては否定している。そのキャッチーなタイトルが示す前提に異議を唱えることもしています。それからこの特集をまとめた十何人かによる編集後記にしても，やはりどっちつかずといいましょうか，文学はマンガに負けたんだという認識で作ったとはとても思えないような，煮え切らないようなものに終わっています。しかし少なくともキャッチーですから，読んでみようと思って買う人がいる。私もその一人ですが。商売としては成功したわけです。文学はマンガにしろノンフィクションにしろ，これらに負けたということはよく言われるんですけれども，はたしてどうでしょうかね。仮にあまり小説を読む人がいなくなったとしたら，それは何に起因するか。素朴に考えると，もともと文学を読む人は識字者であって，識字者ということは，ある程度の有産階級であって，しかも今のように時間的に地球が狭くなっていない時代に，世間が狭かった人たち——それは主として女性ですね——それが世間のことがよくわからないところに，こんな驚異に満ちた人生があるんだと教える手段として小説が存在したわけです。ところが今は簡単に世界中のことが分かる。すくなくとも分かる気になる。そんなときに，わざわざ小説なんかで現実を超えるようなものを読もうとしたって，もう読めなくなっているんですね。広島や長崎であのように原爆で何十万人と殺傷されているときに，連続殺人の話なんて読んだってちっともショッキングじゃないと言えてしまえるような，恐ろしい時代になってしまったんです。

そうすると，現代のマンガが文学と競争しているかどうか分かりませんが，マンガも現実と太刀打ちしているんですよ。これはとり・みきさんの作品を例として持ってきたのですが——『DAI-HONYA』から引いてきました——巨大な200階建ての建物に，快速エレベーターがあって，二人の人物が上がってきまして，この見開きの右のページですね，「つきまし

た，45階です」とこう言うんですね。45階についたら，このコマが右ページの一番下にあるっていうのが意味があると思うんです。それで左のページに目を移しますと，一番上がですね，「ざぱーん」と海の絵なんですよ。これは私のような旧人類は一瞬乱丁じゃないかと思うんですね（笑）。いや，一瞬ですよ。すぐに気がつきますけれどもね。家内は九つ年下なんですけれども，この話をしたら「いや，私はちっとも違和感を感じない」と言って若ぶっていましたが（笑），この絵は途方もないナンセンスですね。45階のドアが開いたら海だったという，なんと言いましょうか，現実を超越する，あるいは小説に勝つには，これしかないという感じがするほどの過激な手法だと思います。前に，とり・みきさんのマンガと通底するところがあるんじゃないかという例（図11）を示したとき，後で取り上げると申したのは，これです。

あともう一つ，これは同じくとりさんの，『事件の地平線』に載った見開き2ページで一回分という作品ですが，これは本当にあった事件の文脈に乗っています。偽パイロットの結婚詐欺事件を背景にしたもので，母親がエリザベス女王の妹，父親はハワイの王族の末裔で，ハワイに500億円の遺産がある。結婚してくれたら2億円の結納金をあげるという。で，このマンガ版では女性が「すてきだわ」とか言ってだまされるのですが，最後にとりさんがよくお描きになる坊や（タキタくん）が出てきて「だまされるほうもなあ」と言うんです。これに私は打たれたんですね（笑）。片方は「ざぱーん」で，45階が海。でもこちら詐欺事件の方は，もう現実がマンガなんですね。これを超えるマンガはおいそれとは描けない，私に言わせると。そこで「真理は平凡にあり」でですね，真実を言うしかない。しかも独り言のように。「だまされるほうもなあ」というコメントには，しみじみと「ほんとになあ」って思うんですね。この「ざぱーん」と「平凡な真理」とは両極端の好例であって，現実に勝つ，あるいは「自然に向けて鏡をかかげる」という文学に対抗するにはこれしかない，と（笑）。これが私の独断的結論であります。考えてみれば，小説の分野も同様で，この二つのアプローチのあいだで揺れてきたわけです。

岩松　まだまだいろいろな話題がたくさんあるはずなのですが，時間を超過しております。マンガのコマのワクをはみ出すという話ですから，当然時間のワクも超えてしまったわけですけれども（笑），私は敢えて何も時間の管理をせずに参りまして，もともとできる筈もなかったわけですが，まとめきれぬなりに，「楽しくてためにな」ったかどうか。ともかくも，講師の方々には遅くまでお話しいただき，また来場のみなさまにも熱心に聞いていただき，ありがとうございました。

<引用作品>

図1．*B. C.* (Johnny Hart, 以下略), *The Daily Yomiuri* (以下 *DY*) 1998. 11. 27.

図2．*Rubes* (Leigh Rubin, 以下略), *DY* 1998. 6. 21.

図3．*Dennis the Menace* (以下, *DM*. Hank Ketcham), *Asahi Evening News* (以下 *AEN*) 1998. 6. 3.

図4．Mac, *The Daily Mail*. ?. 2. 10.

図5．No Title (Mike Luckarch), *AEN* 1997. 10. 1.

図6．*No Title* (Herblock), *The Washington Post* 1998. 7. 3.

図7．*Peanuts* (Schulz), *Mainichi Daily News* (以下 *MDN*) 1998. 11. 28.

図8．*The Piranha Club* (Bud Grace), *DY* 1998. 12. 3.

図9．*B. C., DY* 1998. 11. 7.

図10．*Rubes, DY* 1997. 12. 7.

図11．*The Far Side* (Gary Larson), MDN 1998. 11. 28.

図12．*B. C., DY* 1998. 1. 27.

図13．*Blondie* (Dean Young & Stan Drake), *DY* 1998. 11. 21.

図14．*DM, AEN* 1998. 2. 21.

図15．*Beetle Bailey* (Mort Walker), *AEN* 1998. 2. 18.

図16．*Calvin and Hobbes* (Bill Watterson), *DY* 1997. 7. 2.

図17．Yamato Waki. „Genji Monogatari-Asakiyumemishi“ 3, OKAWA-Verlag, Böblingen, 1993.

図18．成田美名子『CIPHER』6巻，白泉社文庫，1997年.

図19．B. B. PARADISE.『宇宙の歩き方』No. 18, 1997年.

図20～32．とり・みき氏による描きおろし

図33．つげ義春「海辺の情景」「ガロ」1967年9月号

図34. 石ノ森章太郎「ファンタジーワールド・ジュン」「COM」1968年6月号

図35. *Ernie* (Bud Grace), *DY* 1997. 5. 13.

図36. No Title (Mike Peters), *USA TODAY* 1994. 12. 12.

図37. Der Virtuos. Ein Neujahrskonzert (Wilhelm Busch), 19C.