

# コミックの物語論構築に向けて

— ドイツにおける研究史概観 —

大河内 朋 子

**要旨：**ドイツにおけるコミックの物語構造研究に関しては、ロシア・フォルマリズム、テキスト言語学および文学的ナラトロジーに依拠した先行研究がある。そうした諸研究では、文学テキストのための分析概念がそのままコミックの物語性分析に適用されている。しかしコミックは言語と図像を用いた複合的メディアであり、そのナラトロジー研究はグラフィックな表現手段の持つ物語能力を解明することから始めなければならない。

日本における漫画研究は、現時点ではさまざまな学問分野の周縁部で試みられているに過ぎず、独自の学問分野として確立されたとは言いがたい。これまでに発表された一連の論文や著作が取り組む研究上の関心も、主として漫画の歴史的な発展や種々のジャンル論、作品分析や作家批評に向けられていて、こうした状況は、ある作品や作家の熱心な読者による批評文化から真に学問的な分野が生成する途上にあることを示しているように思われる。

ドイツにおいても状況は変わらない。ただし日本との顕著な相違点は、1960年代末頃からコミック研究がドイツ語教科教育法の一分野になったことである。コミックは子供たちに身近な通俗的教材として、学校教育の中に取り入れられ、コミックの主人公は教員を目指す学生の研究対象になった。

1970年代以降になると、コミックの通俗性や大衆性が社会学者や記号論者の関心を引き寄せることになった。本稿では、初期の記号論的研究から、引用頻度の高いヴォルフガング・ヒューニヒ『コミック・ストリップの構造』Wolfgang K. Hünig: *Strukturen des Comic Strip* (1974)<sup>1</sup>とウルリヒ・クラフト『コミックを読む』Ulrich Krafft: *Comics lesen* (1978)<sup>2</sup>を取り上げて、文学的構造主義または言語学的記号論がコミックの物語構造の解明にどのように寄与したかを検討しておきたい。

近年コミック出版社による販売戦略の一環として「グラフィック・ノベル」というジャンルが喧伝され、コミックが「グラフィック文学」と命名されるなど、コミックと文学は種々の回路を通して急速に接近している。文学研究分野でもコミックへの関心が高まり、マリアンネ・クリヒェル『コミックにおける物語の伝達』Marianne Krichel: *Erzählerische Vermittlung im Comic* (2006)<sup>3</sup>では文学的ナラトロジーの諸概念をダイレクトにコミックの物語構造分析に応用している。本稿ではこの博士論文も俎上に載せて、言葉という単一メディアだけを用いる文学テキストの分析概念でもって、コミックという言語と図像からなる複合メディアを捉えることの適否について考察しておきたい。

代表的な先行研究に対するこうした批判的作業を通して、コミックというメディアにふさわしいナラトロジーを構築するための方法論的な手がかりを得ることが、本稿の目的である。

## 1

ヒューニヒ『コミック・ストリップの構造』は、古典的な構造主義であるロシア・フォルマリズム、とりわけウラジミール・プロップとその後継者クロード・ブレモンに依拠しながら、コミックという記号体系を分析して、その物語構造の解明を試みている。プロップの研究対象であった魔法昔話同様に、コミックに対しても筋のステレオタイプな展開という特性が指摘（ないし非難）されることがある。この大衆文化的な特性がヒューニヒにプロップの分析方法をコミックへ適用することを可能にしている。

周知のごとく、プロップは魔法昔話の構成部分（話が変わっても変ることのない定項）として登場人物の行為に着目した。昔話の作中人物たちは、いかに互いに異なってもしばしば同一の行為を行うことが発見されて、魔法昔話には31の定項的行為（プロップの用語では「機能」）があり、機能の一定の組み合わせが物語を構成していると主張された。

ヒューニヒの場合にも、機能として把握された定項的行為の配置がまずもって問題とされる。ヒューニヒは非常に安直な筋のエピソード群からなるコミック作品を分析対象に取り上げて、各エピソードの構成要素として12の機能を演繹的に抽出し、コマごとに一つずつの機能を割り当てている。<sup>4</sup> 12の機能が継起する順序は、魔法昔話の場合と同様に、どのエピソードにおいても原則的に同一であるとされ、従ってその作品にとっての原型的な物語構造を指定できることになる。

しかし、機能という概念装置を用いた物語の構造化は、少し複雑な筋を持つコミック作品に対しては立ちゆかなくなる。各コマに特定の機能を割り当てることや、原型的な物語構造を抽出することが困難になる。そこでヒューニヒはプロップ的な「静力学的」記述モデルに代えて、ブレモンの構造主義的分析方法を新たなモデルとして選び取り、コミック作品構造のより動的な記述方法を提唱して、筋の複雑さに対処することになる。

これも周知の通り、ブレモンはプロップの「機能」という概念を変形して、あらゆるプロセスを構成する論理的な3段階（潜在的可能性・実行・結果、あるいは問題発生・解決の試み・解決）を三つの「機能」として捉えた。物語の筋は、語り手がそれぞれの機能の実現・非実現を二者択一することによって動的に展開するとされている。ブレモンにおいては、三つ組の機能が語りの基本的単位となり、どんなに長く錯綜した作品であっても、マイクロレベルとマクロレベルにおける三つ組の機能の多層的な織り合わせという形で説明できると考えられた。

ヒューニヒは先ほどのエピソード群を再分析し、表層レベル（マクロレベル）から深層レベル（マイクロレベル）へといくつものレベルで三つ組の機能の存在を確定して、三つ組の非常に複雑な入れ子構造をコミックの動的なテキスト構造として提唱している。

ヒューニヒに対しては、時代に先駆けてコミックを「学問的分析に値する記号体系」として真面目に取り扱ったという評価がなされている。<sup>5</sup> 確かにヒューニヒの真摯な学問的態度は、非識字者のためのメディアにすぎないというコミックに対する根強い偏見を排除する追い風になったであろう。しかしコミックメディアの持つナラティブな可能性を探究するという本稿の研究目的にとって、ヒューニヒは二つの点で適切な先行事例とはなりがたい。まず第一に、ヒューニヒの研究関心はあくまでも図像と言語テキストによって物語られた物語の内容・内実・筋にあり、物語内容の構造をプロップ流に表層的・静態的に、あるいはブレモン流に多層的・動態的に分析することにあった。その内容がどのような語り方で、どのような図像によって、図像

と言語テキストのどのような組み合わせによって、コマやページのどのようなレイアウトによって、またどのような効果を伴いながら物語られているかという語りの手法に対しては、注意が払われていない。ヒューニヒは筋を分節する文法を探索したのではあるが、筋がいかに演出されて提示されているかという技法への関心を持たなかった。

第二に、ヒューニヒは一つのコマに一つの機能を割り当てているが、それは一つの記号が唯一の意味体系に属していることを前提としている。しかし、たとえば図1のように、一つの記号が複数の意味を持つ場合にはどのように解釈するのであろうか。

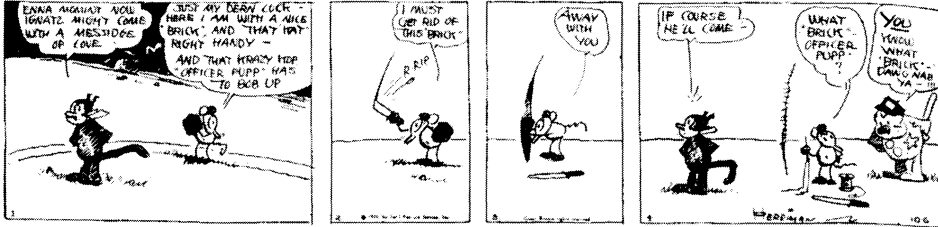


図1 Herriman, George: *Krazy Kat. The Comic Art of George Herriman.* - New York 1986, S. 92.

天空と大地を分かつ地平線を意味したはずの線が、同時に、紙の上に引かれた単なる線分を意味している。一つの記号が同時的に二つの意味体系に属していて、しかもその二つの意味体系が一つのコマの中で混交・癒着しているとき、機能分析に基づくヒューニヒの構造主義的研究は行き詰まらざるをえない。

## 2

クラフト『コミックを読む』は、テキスト言語学分野からコミックの構造分析にアプローチした例である。クラフトにおいてコミックは、言語的な記号システムになぞらえることのできる独自の記号体系を持ち、コミック作品はその記号体系に基づく「テキスト（織物）」として捉えられている。「特別な《コミック言語 Comik-Sprache》というものがある。コミックは一つの独自のメディア、一つの独自のコミュニケーションツールあるいは記号体系である」<sup>6</sup>というクラフトの言明は、絵画的図像を文字テキスト同様にコード化された独特な記号として捉え、その上で両者を共通のコードによって読み解くことができるとする基本的立場を示している。コミック作品は独特なコミック的コードに基づいて図と言葉で織りなされた「テキスト（織物）」である。そこでは「個々のコマが互いのコンテキストを形成」<sup>7</sup>していて、「テキスト（織物）」全体を視野に入れなければ、個々のコマを適切に解釈することができないとされる。

このようにクラフトはコミックに独自の記号システムの存在を認めているのではあるが、作品の分析例を見る限りでは、コミックの個々の絵画的図像を言語的な単語に翻訳していると考えるのがわかりやすい。絵画的図像はもう一つの言語記号として捉えられているのである。クラフトの言葉を借りれば、コミックとは「直接話法と分節のシグナル（訳注：しかし、その後、突然など）以外はすべて、図像へと翻訳されたナラティブなテキスト」<sup>8</sup>なのである。

クラフトの分析方法は次のようになる。クラフトは「設置 *Setzung*」「直接的参照 *unmittelbare Verweisung*」「間接的参照 *mittelbare Verweisung* あるいは再開 *Wiederaufnahme*」

という概念を用いて、同一の図像の出現を読み解いている。「設置」はある図像が初めて出現したことを、「直接的参照」はその図像が次のコマでも引き続き出現していることを、「間接的参照あるいは再開」は何コマかの中断後に再度同じ図像が使われていることを指している。こうした図像の出現状況は言語記号に対応していると解されて、図像は言語による文へと翻訳される。つまり「設置」はテキスト内で初めて用いられた名詞（不定冠詞のついた名詞）に、「直接的参照」は人称代名詞に、「間接的参照あるいは再開」は定冠詞のついた名詞に対応することになり、それぞれが段落の始まり、継続、中断後の再開（区切り）を合図しているとされる。<sup>9</sup> 先ほど述べたコミックのテキスト（織物）性は、こうした言語学的な参照関係の束として把握される。

絵画的図像を一種の言語記号として捉えることによって、コミックにおける言葉と図像の共演関係はスムーズに制御され、古典的な二つの記号体系から新しい統一体が混乱なく生成することになる。クラフトは両者の共演関係を統語論的關係として構造化する。統語論的共演関係は、ブロックテキスト<sup>10</sup>のある作品を例にして次のように説明される。すなわちブロックテキストに書かれる語句は、絵画的に表現しがたい意味内容（接続詞、時や場所の副詞・副詞句など）を持つことが多い。ブロックテキストの言語記号から絵画的な図像記号へは、意味論的な接合によりスムーズな移行が可能であり、両記号から一続きの有意な文が成立する。換言すれば、一つの文が抽象的な言語記号と具象的な図像記号に分けられて記号化されている。図2のブロックテキスト内の三点リーダーは、両記号間の意味論的な継ぎ目のなさを象徴的に示しているであろう。

しかしながら、クラフトのテキスト言語学的な分析手法もまた、図像の持つ絵画的側面を考慮していない。たとえば、ドナルドダックの図像はドナルドダックを指し示す具象的な記号として捉えられて、「ドナルドダック」という言葉と置き換えることができる。その際に図像の絵画的スタイルや大きさ、切り取り方などは考慮されない。だが、コミックの物語は言葉ではなくむしろ図像によって提示されるのであるから、図像を言語的に翻訳することが不可能な地点においてこそ、コミック独自の語り方の秘密を探究すべきではないだろうか。

なお、クラフトはコマとコマ相互の「テキスト（織物）性」を重視したにもかかわらず、コマ内部に存在する「テキスト性」に言及していない。その結果、絵画的記号をコマ内部のコンテキストから切り離して、一つの単語として解釈している点も不十分と言わざるを得ない。



図2 Aidans, Edouard; Yves Duval: *Sven Janssen. Jagd durch drei Kontinente*. In: Zack Comic-Box 14. 1975, S. 142. (Krafft, a.a.O., S. 114 より引用)

### 3

クリヒェルの博士論文は、コミックにおける物語の伝達方法（人物や事件、時間などがどのような手段で読者に伝達されるか）、すなわちコミックのナラトロジーを研究課題として、

「ディスクール」(言説による物語の伝達)をテーマとしたジェラルド・ジュネットのナラトロジーに立ち戻りながら、それに類似したナラトロジーをコミックに対しても提案している。

ジュネットにとって、言説による物語テキストに不可欠な構成要素は「語り手」の存在であった。物語を伝達する語り手がいるという特徴が、物語テキストを戯曲や抒情詩などの非物語的なテキストから区別すると考えられた。

ジュネットに依拠するクリヒェルの論考もまた、コミックに語り手の審級があることを自明の前提として出発している。クリヒェルによると、コミックの読者は通常人格的な語り手の存在をまったく意識していないが、それは大抵のコミックの語り手が「異質物語世界的 heterodiegetisch」ないし「物語世界外にいる extradiegetisch」ことに起因している。物語世界の外部にいるコミックの語り手は、コミック内の一連の出来事を要約しながら「報告する Telling」のではなく、ある一つの場面を一定の時間空間内で会話を交えながら「示す Showing」。コミックにおけるこうした語り手の特質は、語り手の人格的存在を読者の目から隠蔽し、コミックの語り手は「非人称的」かつ「非明示的」になるとされる。

クリヒェルは語り手という分析概念とともに、「焦点化 Fokalisierung」という概念もジュネットから借り受けている。「焦点化」(焦点の位置)とは、誰の眼が見ているのか、誰の意識が情報源になっているのかという視座のことである。焦点化の審級は、物語世界の内部にいる作中人物への焦点化(内的焦点化)と、外部にいる語り手自身への焦点化(外的焦点化)に大別することができる。クリヒェルはコミックの焦点化の審級を主として外的なもの(つまり語り手への焦点化)としている。焦点(認識主体)が物語世界の外部にあるとき、その焦点から作中人物の感情や思考を描写することはむづかしい。従って、あるコマで作中人物の内面について情報が与えられたとすれば、焦点化の審級は一時的に内部へ移動したと解釈されることになる。<sup>11</sup>

さらにクリヒェルは図像という視覚的メディアの問題を取り扱うために、焦点化をカメラの視角または画面の切り取り方という映画論的・絵画論的なテーマと結びつけて論じている。つまり焦点化の審級(認識主体の位置)は、画像を切り取るカメラレンズの位置や角度として可視化・具象化されており、それぞれのコマの画像がその都度の焦点化の審級を示すと説かれている。たとえば、図像が画面から隔たった視点から描かれているときには、外部にいる語り手への焦点化がなされていると論じられ、コマからコマへと図像の切り取り方が変化するときには、焦点化の審級がコマごとに変化しているとされる。<sup>12</sup>

しかし、画像がどの視点から描かれているかという絵画的な問題と語り手の視座に関わる焦点化の審級は、同一視することができるであろうか。図3でのカメラ視点の変化は、クリヒェルの言うように果たして外部から内部へと焦点化の審級が変化したこと(認識主体が変更した



図3 Schulz, Charles M.: *Snoopy & die Peanuts. Stets zu Diensten 22. Buch.* - Frankfurt/M 1991. (Krichel, a.a.O., S. 29 より引用)

こと)を意味しているであろうか。

また図4の一コマ目でカメラ位置は画面から離れているが、図像の意味内容は作中人物の心象風景を表している。クリヒェルに従えば、カメラは外的焦点化を、物語内容は内的焦点化を示唆するという矛盾に陥るのではないだろうか。



図4 Watterson, Bill: *Die Phantastischen Zwei*. - Frankfurt/M 1996, S. 22.  
(Krichel, a.a.O., S. 149 より引用)

クリヒェルは、語り手や焦点化のような文学研究の概念をコミックという複合的メディアに無条件に適用している。たしかに文学テキストに基づいて獲得された物語理論のモデルはコミックにおける語り手を考察する手がかりを与えてくれるが、言葉と図像というまったく異質な二つのメディアの複合体であるコミックの特徴に対してはもっと慎重になり、なんらかの変形を加えた上でコミックに応用することが必要ではないだろうか。なぜならば、視覚的な図像自体にも語りの潜在的能力が備わっているからである。

#### 4

以上の3研究は、広義の物語性(「いかに」物語っているか)を問題にしているが、いずれもが文学テキストに基づく記号論的ないし構造主義的な研究成果をそのままコミックに適用している。

しかしコミックにおける物語性の特徴は、主としてグラフィックな性格の物語であるという点にあり、図像に対して言葉は二義的な役割しか果たしていないと捉えるべきである。従ってコミックのナラトロジー研究は、まずは絵画的図像のさまざまな側面の解明から始めなければならない。図像と言葉との共演関係はその後の研究課題となる。その際にも言葉は図像を構成する一要素として、図像の下位に位置づけるのが適切ではないだろうか。

言葉が図像の一要素であるとすれば、果たして語り手を問題にすることはどの程度有効であろうか。語り手すなわち発話の主体といったものを、図像の背後に想定できるであろうか。図像による空間や時間、運動描写の背後に語り手がいるであろうか。コミックの筋は語られるのではなく、絵画的に示される(演出される)ものであるとすれば、発話主体を論じるこの意味は小さいであろう。

欧米の文化諸科学では、西洋文化の「絵画的転回 pictorial turn」宣言やヴィジュアルカルチャー研究の興隆を受けて、コミックを含むインターメディア現象への関心が増大している。ナラトロジーの研究対象も、言葉による語りの境界線を越え出て、他メディアへと拡大しつつある。今後はこうした動向に注意しながら、絵画的図像の持つ語りの潜在的能力と語り的手段

を研究するという回路を通して、コミックメディア特有の物語性へと接近する研究姿勢が求められるであろう。

註

- 1 Hünig, Wolfgang K.: *Strukturen des Comic Strip. Ansätze zu einer textlinguistisch-semiotischen Analyse narrativer comics*. - Hildesheim/New York 1974.
- 2 Krafft, Ulrich: *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*. - Stuttgart 1978.
- 3 Krichel, Marianne: *Erzählerische Vermittlung im Comic am Beispiel des amerikanischen Zeitungscomics "Calvin and Hobbes"*. - Trier 2006.
- 4 Vgl. Hünig, a.a.O., S. 74 ff. ヒューニヒの分析対象作品は、O'Donoghue, Michael; Frank Springer: *The Adventures of Phoebe Zeit-Geist*. - New York 1968であり、次の12の「機能」が認定されている。A 1 開放・救出・逃走、A 2 落下・投げ出し、A 3 安全な状態にある、B 1 気絶・殺害、B 2 捕らわれ・梱包、C 引きずり、D 1 性的な攻撃、D 2 身体的な変形、D 3 加虐・切断、E 1 回顧、E 2 平行、E 3 予見
- 5 Vgl. Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. - Trier 2008, S. 15.
- 6 Krafft, a.a.O., S. 11.
- 7 Krafft, a.a.O., S. 12.
- 8 Krafft, a.a.O., S. 115.
- 9 Vgl. Krafft, a.a.O., S. 27. クラフトが「商人」の図像を言語的な手段で読み解いている例を以下に引用する。

コマ	1	2	3	4~5	6	7~11	12
	一人の商人	彼	彼		その商人		タロンがびっくり箱を買ったのと同じ商人

- 10 ブロックテキストとは、作中人物相互の間で取り交わされるせりふではなく、読者に向けて語られる言語テキストのことである。この意味でブロックテキストは、絵画的図像と同じコミュニケーションレベルにあるとされる。
- 11 Krichel, a.a.O., S. 28.
- 12 Vgl. Krichel, a.a.O., S. 29.