

コミックの物語論構築に向けて（その2）

— 『ポール・オースターのガラスの街』に関する考察 —

「いいですか、私は目下、新しい言語を発明している最中なのです。」¹

（ポール・オースター『ガラスの街』より）

大河内 朋子

要旨：コミックという芸術形式においては、視覚的次元でのディスコースが文字テキストを補強する形で加わることにより、語りの重層（重奏）性が生み出される。『ポール・オースターのガラスの街』（1994年）においては、視覚的モチーフと視覚的メタファーが巧みに利用されて、独特な視覚的空間的ディスコースが生まれ、文字テキストの直線的な語りには隠されたもう一つの意味構造を付け加えている。

例えば、格子のモチーフや「叫び」のモチーフは、作品中で繰り返し使用されることによって、それが出現する（離れた場所にある）コマとコマの間に、意味上の指示参照関係を成立させる。読者はそれらのコマを相互に想起することで、登場人物たちの心理状態や運命など、文字テキストには明示されていない意味内容を読み解くことができる。

迷路（指紋）のメタファーも同様に、主人公が迷い込んだ事件の迷路や意識の迷宮を象徴的に表し、物語に豊かな意味の含みをもたらしている。

文字テキストは線状的に連続していて統語論的な論理に従うが、視覚的テキストは、異なるページ上のコマとコマの間にも意味論的な関係を作り上げることができる。こうした超線状性こそが、言葉という手段には到達不可能な新たな語りの次元であり、コミックという複合メディアの読者に要求される読みのリテラシーでもある。

1

コミックという芸術形式においては、文字テキストと図像の関係が「語り」の構造上重要な意味を持つ。文字テキストと図像は二つの異なる「ことば」として、多様な仕方で絡み合って、一つの物語を織り上げる。

文字テキストと図像の協働関係の複雑さは、研究史上におけるコミックの評価が極めて多様なことによっても傍証される。従来それはコミックという複合的メディアのもつ潜在的な可能性としてではなく、むしろ欠陥として捉えられてきた。その原因の一つは、コミックをより良く理解するのが大人ではなく、子どもや青少年であるという点にあるのかもしれない。青少年がある種の複雑性の理解において大人よりも優れているかもしれないことを仮定する代わりに、大人に理解しがたい複雑なメディアの方に問題点を嗅ぎつけようとした。

文学や絵画のような「真正な」芸術ジャンルとの対比において、コミックの雑種性や低俗性が指摘されることもあった。単一メディアによる芸術ジャンルのみを真の芸術として認める立場は、ドイツにおいてはレッシング Gotthold Ephraim Lessing (1729-1781) の芸術論にまで

さかのぼることができる。

周知のとおり、レッシングは『ラオコーンあるいは絵画と文学の境界について』 *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie* (1766) において、造形芸術と文学の間に明確な境界線を引いている。両ジャンルの原理的区別に関するレッシングの論点は次のようになる。

「絵画は、ただ空間においてのみ結びつけることのできる記号、ないしは模倣の手段を用いるのであるから、時間を描くことは全く断念しなければならない。(略) したがって絵画は、並存する行為、あるいは、その配置やポーズによって行為を推測させるような単なる物の姿を描くことで満足しなければならない。これに反して文学は」² 時間における分節音を用いるのであるから、継起する対象しか表現できず、したがって行為こそが文学本来の表現対象である。

絵画と文学が用いる表現手段の根本的相違、とりわけ時間的性質の有無を論拠として、両ジャンルの表現対象が演繹的に導き出されている。截然と区別された空間的記号と時間的記号からは、それぞれに対応する純粋な芸術ジャンルが発生し、二つの芸術ジャンルの間にはまったく接点がないかのようにみえる。

しかし、レッシングは両ジャンルの相互に浸透しあう境界領域を認めていて、次のように述べている。

「しかしあらゆる物体は、単に空間の中のみ存在するのではなくて、また時間の中にも存在する。物体は持続する。そして、その持続のあらゆる瞬間においてちがった姿をあらわしたり、ちがった結びつきを見せたりすることができる。こうした瞬間的な姿や結びつきの一つ一つは、先行する行為の結果であり、後続する行為の原因となることができる。したがって、いわばある一つの行為の中心となることができる。(略) 絵画は、その共存的な構図においては、行為のただ一つの瞬間しか利用することができない。したがって、先行するものと後続するものが最も明白となるところの、最も含蓄ある瞬間を選ばなくてはならない。」³

絵画は、物体をとおして間接的にはあるが、時間的に継起する行為の一瞬間を描くことができる。したがってレッシングは、一連の行為の異なる瞬間を複数枚の絵画に託して、絵画を並べることで物語ることの可能性、言い換えれば、一連の行為が複数枚の絵画によって描写される可能性を想定していたのではないかと思われる。⁴

レッシングより一世代若く、近代的なコミックの祖とされることのあるテプフェール *Rudolphe Töpffer* (1779-1846) も『観相学試論』 *Essai de physiognomie* (1845) の中で、絵による物語の可能性について述べている。

「章や行、ことばで物語を書くことは可能であり、それは本来の意味での文学と呼ばれる。絵画的に描写された一連の場面で物語を書くことは可能であり、それは絵画的な文学である。」⁵

テプフェールが言葉と絵画の原理的相違に、レッシングのようにどこまで意識的であったかははっきりしないが、レッシング同様にテプフェールも、複数枚の絵画を並べることでストーリーが生まれる可能性を指摘している。

コミックは、レッシングやテプフェールの想定した絵物語とは異なり、文字テキストと絵という異なる手段を相互協力的に用いて物語る「ハイブリッドで不純なメディア」⁶ である。複合的な表現媒体を利用することで、コミックでは言語的なレベルで表現することができるだけでなく、絵画的なレベルで図示し具象化することもできる。絵と文字テキストは相互補完的な関係に入り、その最良のケースにおいて「テキストは図像が示すことのできないことを述べ、またその逆もしかり」⁷ となる。コミックにおいては、読者の眼前に思い浮かべさせるべきこ

とがらをかならずしも言語的に表出する必要がない。言語的な表現を断念して、代わりに絵画的に提示することもできる。両者は物語の相異なる局面を協働して明らかにできることを強調しておきたい。したがってコミックの物語論を構築するためには、文字テキストと絵という二つの表現手段がコミックにおいてどのように協働しつつ統一的な物語構造を織り上げているのか、両者がどのように統合されているのか、を分析することになる。

文字テキストと絵の物語論的な関係はさまざまな単位において分析することが可能である。その最小の単位は一コマであり、最大の単位は作品全体である。例えば、マックラウドは一コマの中で文字テキストと絵の関係を取り上げて、次の7種類に区分けしている。⁸

- 1 文字テキスト偏重
- 2 絵偏重
- 3 バイリンガル
- 4 加算的
- 5 並列的
- 6 モンタージュ
- 7 協同的

この7種類のうち、「並列的」と呼ばれる関係においては文字テキストに物語のストーリー展開が委ねられているので、絵画面には比較的大きな自由裁量の余地が与えられていて、コミック作家はさまざまな視覚的な工夫を行うことができる。読者が理解できる形式で効果的に物語るといだけの段階を越えて、自らが創意工夫した視覚的な仕組みに対して読者の注意を引きつけることが可能になる。作品の中に潜むこうした図像的な工夫を突破口にすれば、複合的な情報伝達経路を持つことのメリットが明らかになるであろうし、コミックの語り方（ディスコース）の特性に少しでも近づくことができるだろう。

以下においては、視覚的な工夫が随所に見られる作品の一つ、カラジクとマツチェリによる『ポール・オースターのガラスの街』 *Paul Auster's City of Glass* (1994)⁹ の分析をとおして、視覚的次元でのディスコースが加わることで生まれる語りの重層（重奏）性について考察したい。コミックというジャンルは、文学とは別の「新しい言語」を操る物語ジャンルである。『ポール・オースターのガラスの街』は、視覚的な語りの可能性を追求することで、コミック史を更新する意欲に満ちている。

2

『ポール・オースターのガラスの街』は、オースター Paul Auster (1947-) 『ガラスの街』 *City of Glass* (1985) の翻案である。

原作『ガラスの街』は、オースターによるニューヨーク三部作の一つであり、人間のアイデンティティの不安定さをテーマにしたポストモダンな作品である。それと同時に人間の言語や言語的象徴についても考察していて、シニフィエとシニフィアンの一一致という言語論的な問題も取り込んでいる。言語の問題は、人間のアイデンティティの不安定さという問題を補強するために用いられている。物語技法上の特徴としては、外枠の物語と枠内の物語という二つの物語レベルを持つ枠小説として構成されていることを挙げる事ができる。

作品の梗概は次のとおりである。ミステリー作家ダニエル・クインは、ポール・オースターという名の私立探偵に助けを求める奇妙な電話に悩まされる。クインは電話の主ピーター・スティルマンのためにオースターの仮面をかぶって働くことにする。スティルマンは幼少年期に同名の父親によって虐待されて、言語的にも肉体的にも後遺障害が残っていた。すなわち、父ピーター・スティルマンは、息子が人類の墮落以前の「原初の、無垢の言語」¹⁰（エデンの園の言語）を再発見するかどうかを知るために、息子を9年間自宅アパートの一室に幽閉し、息子

と一言も言葉を交わさなかったのである。自宅火災をきっかけに事態は暴露され、父は逮捕されて、精神異常と判断され、病院に収容された。その間、息子は言語療法を受けたが、完全に回復することはできなかった。

息子とその妻は、退院した父が息子に危害を加えに来ることを恐れていた。息子を守るために、クインは父スティルマンを尾行したが、その行動は謎めいていた。父親はニューヨークの街路をゆっくり歩きながら、「バベルの塔」TOWER OF BABEL という文字をなぞっていることがわかった。「バベルの塔」とは、父スティルマンの言語に関する博士論文の中で、人類が原初の無垢な言語を完全に失う契機であると主張されていた。クインは、父スティルマンの行方を予期せず見失った後、息子の住むアパートを見張り始めるが、次第に妄執に絡め取られて、現実との関わりを失ってゆく。

小説の最後で、この物語はクインによってノートブックに記録されたメモに基づいて再構成されたことが、編纂者である「私」によって明らかにされる。息子ピーター・スティルマンとその妻、ならびに作家クインのその後については謎のまま、小説は終わる。

原作は13章から構成されている。コミック翻案の『ポール・オースターのガラスの街』は章分けされていないが、原作の基本的構成を忠実になぞり、各章ごとのページ数が原作での各章の割合におおよそ基づいて配分されている。¹¹ 原作のテキストは翻案において、省略されるか、それとも絵画的に置き換えられるか、あるいは原文からそのまま取り上げられるか、そのいずれかになっている。『ポール・オースターのガラスの街』の場合、取り上げられた原文テキストの多くは修正を加えられていない。それらは長方形枠の中でナレーションとしてそのまま使用されているか、あるいは、吹き出しの中で登場人物のせりふ（対話のせりふ、独白、または内的な独白）としてそのまま再録されている。¹² そこに文字テキストを補強する形で、絵画的な独自のディスコースによるテキストが加えられる。

『ポール・オースターのガラスの街』において視覚的な面で特徴的な語り方として、視覚的モチーフと視覚的メタファーの利用を指摘したい。¹³

視覚的モチーフ

『ポール・オースターのガラスの街』では、1ページに9コマ（横3コマ×縦3コマ）を配置するという基本的なページレイアウトが採用されている。ところでこの格子状のデザインは、ライトモチーフのように作品中で何度か繰り返し現れてくる。¹⁴

たとえば、息子のスティルマンと会った日の夜、クインは赤いノートブックに日記をつけるために自室で机に向かって座っている。机は格子状の窓枠のある窓に向かって置かれていることが示されている。次ページである見開き右ページで読者はその窓の外側から、日記を書いているクインの姿を眺めることになる。（図1）窓枠はページ全体を覆っていて、あたかもクインが独房の扉の向こう側にいるかのような趣を呈している。なぜクインが独房に入っているかのようだと解釈できるのかと言うと、それはこの格子状のデザインが15ページ前の見開き左ページで独房の扉として使われていたからであり、そのページと左右相対して呼応することで、クインの部屋の窓枠も独房を連想させるからである。

15ページ遡ってみる。クインは息子スティルマンを訪問し、息子は一方的に語り始める。彼のモノローグには9ページが割り当てられているが、最後の1ページを除いて他の8ページはすべて規則正しい9コマ割（格子のモチーフ）でデザインされたページになっている。独

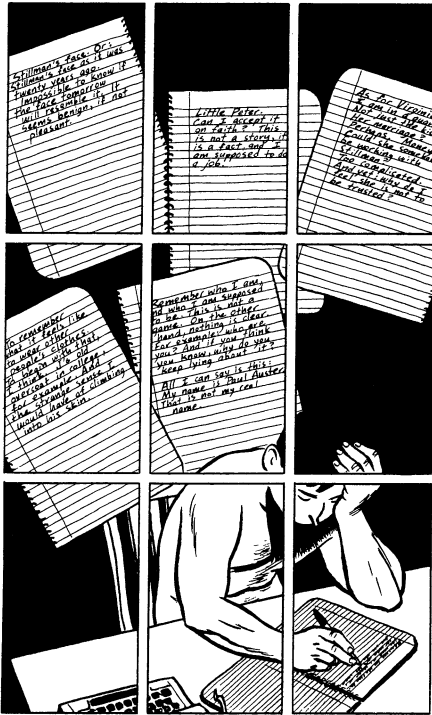


図1 Paul Auster's City of Glass, S. 37.

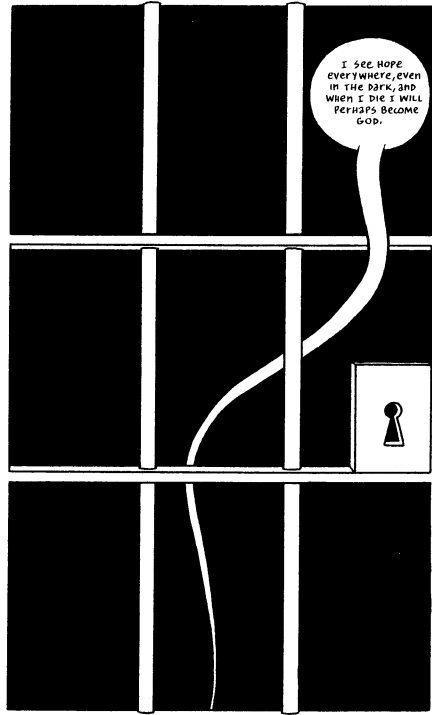


図2 Paul Auster's City of Glass, S. 22.

房の扉はその8ページ目に描かれている。しかもここではコマとコマの間にある空白の溝の空間が反転して、突如として三次元的な立体性を持って立ち現れ、ページ全体が独房の扉へと劇的な変化を遂げている。(図2)

この独房の扉は、かつて息子スティルマンが父により監禁されていた部屋を連想させる。¹⁵ 父の残酷な仕打ちによるトラウマを抱える息子にとって、独房の扉は過去の遺物ではなく、今も息子を苦しめている。他方クインの方もスティルマン父子の事件に直面して、混乱しながらも心理的に事件に絡め取られていく。クインもスティルマン・ジュニアも共に心理的に囚われの身にあることを、幾何学的な格子状モチーフの反復(押韻)は象徴的に示しているのである。オースターの原文に、この二つの箇所に対応関係を明示する記述はない。

ところで規則正しい9コマ割りのページレイアウトは、作品の終末に近づくにつれて崩れ始める。ページあたりのコマ数は減少し、コマとコマの間の溝の幅は不均等になり、ついにコマはばらばらになったノートのページのように重なり合い、真っ黒なページの虚空の中を舞い落ちていく。¹⁶ 格子状モチーフの変種と言えるこのページレイアウトが持つ象徴的な意味合いは、クインがメトロノームのように正確なリズムも、厳格で規則正しい秩序も見失い、肉体的にも心理的にも崩壊したということであろう。

幾何学的な格子のモチーフは反復されることで、造形的な韻を踏み、押韻された箇所を相互に結びつける。¹⁷ こうして成り立つ照応関係は、原作にもコミックの文字テキストにも示されていない。図像による語りが独自に追加したものである。

次に、もう一つの視覚的モチーフとして「叫び」を例示する。クインは駅のホームで父スティルマンの到着を待っている。列車が入ってきたとき、窓ガラスに次々と映し出されるクイ



図3 Paul Auster's *City of Glass*, S. 50 (Panel 4).

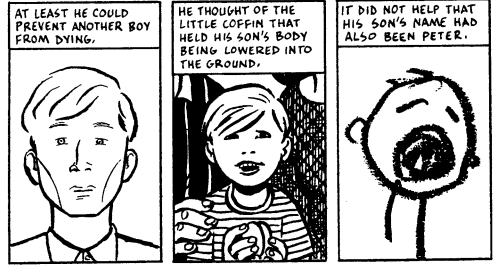


図4 Paul Auster's *City of Glass*, S. 33 (Panel 7-9).

ンの顔は、最後にムンクの「叫び」に似た表情に変わる。(図3) 一体なぜここで、クインの顔は「叫び」の表情に変わるのだろうか。

「叫び」のモチーフは、この場面以前にすでに2度用いられていて、とくに33ページではクインの亡くなった息子と「叫び」の線描の関連性が示唆されている。(図4) コマ上部の長方形枠には、「クイン自身の息子の名もピーターだったことも、何ら慰めにはならなかった。」というテキストが書き込まれ、読者は「叫び」の顔をクインの幼い息子が描いた線画として解釈するように導かれる。ページ構成を見ると、クインの息子を挟んでピーター・スティルマン・ジュニアの顔が対置されていることや、虐待に苦しんだ子どもたちの顔が幾何学的に配置されていることから、「叫び」のモチーフをクインの息子ピーターだけではなく、ピーター・スティルマン・ジュニアと関連づけることが可能になる。原作の該当する箇所も、クインが自分の息子とスティルマン・ジュニアを重ね合わせていることを述べているが、「叫び」のモチーフもコマ割という空間的配置の対応関係をとおして二人のペーター（の運命）をつなぎ、文字テキストの内容を補強している。

先に挙げた列車の場面では、「叫び」のモチーフ以外の手段によっても、スティルマン・ジュニアが呼び出されている。列車の騒音を表すオノマトペ“CLACKBEDRACKFLACKLEYAYAYA”は、探偵として自宅を訪問してきたクインに向かってスティルマン・ジュニアが話した言葉の一部であり、コミック翻案の該当箇所（訪問の場面）でも吹き出しの中にオースターの原作そのままに引用されていた。

“Clack clack bedrack. Numb noise, flacklemuch, chewmanna. Ya, ya, ya.”¹⁸

スティルマン・ジュニアによって「これらの言葉は僕にはわかりません」と認識されているこの言葉（それは父スティルマンが探していた神の言葉かもしれない¹⁹）を、父スティルマンが乗っている列車の走行音として利用するとは、なんと卓抜な（奇抜な）アイデアだろうか。この（神のものかもしれない）言葉が列車音として反復されることで、訪問の場面と列車の場面という二つの隔たったコマの間に意味上の相互参照関係が成立する。「叫び」のモチーフには、クイン、クインの息子、ピーター・スティルマン・ジュニア（の運命）のみならず、さらに父ピーター・スティルマン（の運命）も重ね合わされていると考えられ、読者に作品全体の解釈の方向性を指し示している。

「叫び」モチーフに父スティルマン（の運命）も編み込まれていることは、作品の終末部でもう一度暗示されている。クインは生活資金が底をついたとき、オースター名義の小切手で前払いされたはずの報酬を受け取ろうと、作家のオースターに電話を掛ける。そしてオースターから、スティルマン・ジュニアがすでに自殺しているという事実を聞かされる。該当するコマに

は、「スティルマンは二月半前にブルックリン橋から飛び降りた」²⁰ というオースターのせりふの吹き出しと「叫び」のモチーフだけが入っている。「叫び」の表情は、思いがけないニュースに驚いたクインの心の叫びであると同時に、自殺したスティルマン・シニアの最後の叫び声でもあるだろう。

ところで、「叫び」のモチーフに重ね合わされた四人の登場人物の運命とは、いかなる運命だったのだろうか。それを解く鍵もまた、「叫び」のモチーフが出現するコマにある。長方形枠内の文字テキストがクインのミステリー小説観について述べているページがあるが、クインの寝顔をクローズアップしたコマに挟まれて、「すべてが本質になる。書物の中心も移動する。中心はあらゆる場に偏在するのであり…」²¹ というテキストと「叫び」の線描だけからなるコマが唐突に現れる。これは「叫び」の最初の使用例であり、読者はこの時点ではこの線描画の意味をまったく理解できない。唐突な出現という意味では最後から2番目の箇所も同様である。スティルマン・シニアを見失った後、クインは散歩の間に見聞きした浮浪者や落伍者たちのことをノートに書き留める。その文章はボードレールの引用で終わる。「あるいはもっと露骨に言えば——私がいまいないところがどこであれ、そこそこが私がいまいる場なのだ。」²² この文章に「叫び」のモチーフが添えられている。浮浪者たちを描いた表現主義的な木版画風画面に代わって、突如として木炭で引いたような「叫び」の表情が挿入される。

テキストの内容分析は本稿の目的ではないので割愛するが、この二つのテキストは、四人がそれぞれの意味において(たとえば死者として、あるいは主体的自我の否定として)「どこでもない場所」に身を置いていることを示唆している。クインの亡くなった息子が描いたとおぼしい「叫び」の線描画は、在と非在の間にいる他の三人の人物を相互に結びつけ、互いが互いの分身となって、作品中の「あらゆる場に偏在する」のではあるまいか。

以上のように視覚的モチーフをとおして、離れた場所にあるコマとコマの間に意味上の指示参照関係が成立する。それによって独特な視覚的空間的ディスコースが生まれ、文字テキストの直線的な語りには隠されていた意味構造が浮き出てくる。

視覚的メタファー

原作の『ガラスの街』は主人公ピーター・クインの導入で始まる。

「ニューヨークは尽きることのない空間、無限の歩みから成る一個の迷路だった。どれだけ遠くまで歩いて、どれだけ街並みや通りを詳しく知るようになって、彼はつねに迷子になったような思いに囚われた。街のなかで迷子になったというだけでなく、自分のなかでも迷子になったような思いがしたのである。散歩に行くたび、あたかも自分自身を置いていくような気分になった。街路の動きに身を委ね、自分を一個の眼に還元することで、考えることの義務から解放された。それが彼にある種の平安をもたらし、好ましい空虚を内面に作り上げた。世界は彼の外に、周りに、前にあり、世界が変化しつづけるその速度は、ひとつのことに長く心をとどまらせるのを不可能にした。動くこと、それが何より肝要だった。片足をもう一方の足の前に出すことによって、自分の体の流れについて行くことができる。あてもなくさまようことによって、すべての場所は等価になり、自分がどこにいるかはもはや問題でなくなった。散歩がうまく行ったときには、自分がどこにもいないと感ずることができた。そして結局のところ、彼が物事から望んだのはそれだけだった——どこにもいないこと。ニューヨークは彼が自分の周りに築き上げたどこでもない場所であり、自分がもう二度とそこを去る気がないことを彼

は実感した。』²³

ここでは語り手がクインの内面世界に分け入り（内的焦点化）、クインのニューヨークに対する心理的な関係を、迷路と迷子のメタファーを用いて説明している。

対応するコミックの画面でも迷路のメタファーが用いられているが、さらに原作にはなかったメタファー（迷路に類似したメタファー）も加えられている。上に挙げた原文テキストを一部省略しつつもそのまま引用したページ（格子状の9コマ）では、クインの住むアパートの部屋から見える建物群、次第に迷路へと変形していく建物群の輪郭線、一個の指紋の痕跡へと凝縮していく迷路の線が、コマを追ってつきつきと描かれる。（図5）最後の8/9コマ目のカメラ視点はクローズアップされた指紋の痕跡から後方に引かれて、もう一度クインの部屋から見えるニューヨークの建築物を見せている。建物群、迷路、指紋、そしてふたたび建物群という視覚的映像の変化の中には、ニューヨークに住む孤独（他からの隔絶）から始まって、ニューヨークという街の迷路とスティルマン事件の迷路²⁴を経て、最後はクイン自身の意識の迷路からどうにも抜け出すことのできない状態で終わることになるクインという存在のありようを読み取ることができる。

同じ視覚的比喩は、クインが父スティルマンの行方を見失ったときに、少し変更を加えられてもう一度利用されている。そのページは窓ガラスに残った指紋の跡から始まって、それが迷路へと拡大され、最後に廊下の奥にある鍵のかかった部屋に行き着いて終わる。（図6）その部屋は息子ピーター・スティルマンが閉じ込められていた部屋であり、スティルマン事件が入り込んだ解決不能な袋小路であり、クインの意識が行き着いた最後の行き止まり状態でもある。

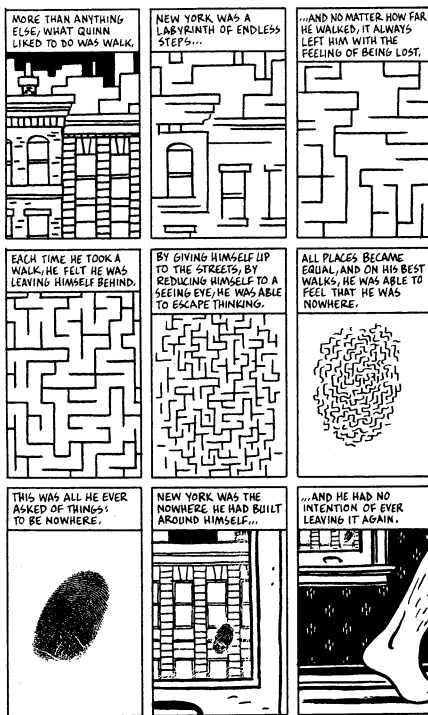


図5 Paul Auster's City of Glass, S. 4.

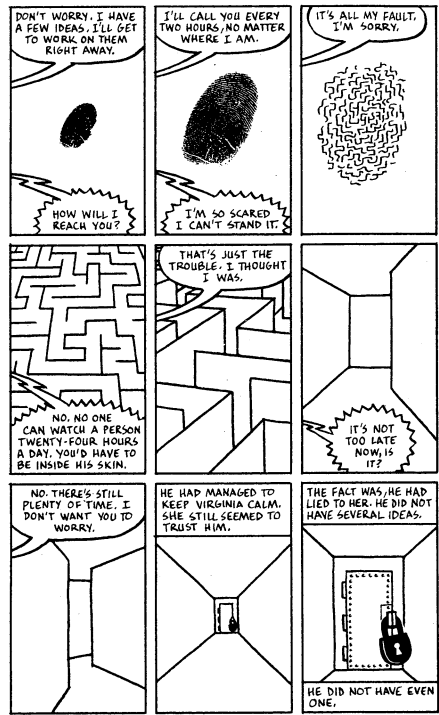


図6 Paul Auster's City of Glass, S. 85.

迷路のイメージはここではニューヨークの建物群へと解放されていない。クインは、自分の部屋からニューヨークの高層建築を見渡せる元の生活にもはや戻ることができないのである。

コミック翻案の最後のコマには、重要な視覚的メタファーがまとめられている。クインが迷い込んだ迷宮を象徴する「指紋」、クインのアルター・エゴである「マックス・ワーク」、未来における人間の希望²⁵を指し示す「ハンプティ・ダンプティ」、「墜ちた存在」²⁶を象徴する「割れた卵」、間違っただ言語使用の一例としての「傘」、ピーター・スティルマン・ジュニアを象徴する「あやつり人形」など。「ハンプティ・ダンプティ」などいくつかのメタファーは原作に由来するが、そうしたメタファーもコミック翻案において、原作で言及されていない箇所でも利用されていて、コマとコマの間に原作にはない新たな意味連関を生み出している。

3

文字テキストは線状的に連続していて統語論的な論理に従うが、コマとコマは単に左右につながるだけではなく、上下にも、対角線にも、あるいは異なるページ上のコマとの間でも、意味論的な関係を持つことができる。つまり視覚的テキストでは、「物理的にも文脈的にも独立していたイメージ同士が（略）突然密接な交信をしはじめる」²⁷ことがある。ある視覚的メタファーやモチーフが別なページで再登場すると、「そのなかに以前の表現からの呼びかけ、こだまを見いだすことになり、そちらを再び想起することになる。」²⁸こうした「超線状性」こそ、視覚的ディスコースの真骨頂であり、コミックという複合メディアの読者に要求される読みのリテラシーでもあろう。言語的線状性を越えて、複数の方向付けがなされた道筋をたどることが、コミックを読むという行為の醍醐味になる。視覚的モチーフやメタファーの導入、コマとコマの間の指示参照（押韻）関係などによる不連続なイメージの連なりは、なるほどグルンステンの言うように、「つけ足しのようなもので、（略）物語を理解するために必要不可欠ではない」²⁹としても、それは言葉という手段のみでは到達不可能な新たな次元や、象徴的で意味的に豊かな含みを物語にもたらしている。

文字テキストと絵で語る『ポール・オースターのガラスの街』は、決して単なる「イラスト化された小説」ではなく、言葉だけを言表手段としたジャンルである小説には到達不可能な（言語的には実現できない）地平に立っているのである。

註

- 1 Auster, Paul: *City of Glass*. - Los Angeles: Sun & Moon Press 1985, S. 120-121. 引用は、ポール・オースター『ガラスの街』柴田元幸訳、新潮社 2009年、124頁による。
- 2 Lessing, Gotthold Ephraim: *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*. <<http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=1617&kapitel=18&cHash=f1dedc427f2>> 引用は、レッシング『ラオコオン 絵画と文学との限界について』斎藤栄治訳、岩波文庫 1970年、196-197頁による。
- 3 同上『ラオコオン』199頁
- 4 同上『ラオコオン』210頁参照。「船の航海・出航・着岸となると、彼（註 ホメロスのこと）はことこまかに描いて、画家がそれをすっかり画布に写そうと思うなら、五、六枚に分けて描かなければならないぐらいである。」
- 5 Töpffer, Rudolphe: *Essai de physiognomie* (1845). 訳は、Cuccolini, Giulio C.: *Ein Bastard auf Papier*, in:

Hein, Michael u. a. (Hg.): *Ästhetik des Comic*. - Berlin: Erich Schmidt 2001, S. 65 でのドイツ語訳引用に基づく私訳。ロドルフ・テプフェール「観相学試論」森田直子訳、森田直子編集代表『ナラティブ・メディア研究会活動報告書 2008 年度』2009 年、91-120 頁を参照した。

6 A. a. O., Cuccolini: *Ein Bastard auf Papier*, S. 67.

7 Ebd.

8 Vgl. McClaud, Scott: *Understanding Comics*. - New York: Harper Perennial 1993. 本稿ではドイツ語訳 ders.: *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. - Hamburg: Carlsen 2001, S. 161-169 を利用した。

9 本稿では *Neon Lit: Paul Austers' City of Glass. A Graphic Mystery*. Adaptation by Paul Karasik and David Mazzucchelli. - New York: Avon Books 1994 を用い、ドイツ語訳 Karasik, Paul; David Mazzucchelli: *Paul Austers Stadt aus Glas*. - Berlin: Reprodukt 2006 を参照した。

コミック化された経緯は次のとおり。1992 年にコミック画家スピーゲルマン Art Spiegelman と文学作家カラハン Bob Callahan は、現代の推理小説をコミックに翻案するプロジェクトを開始した。“Neon Lit: Where, in urban shadows, art and literature meet” と名付けられたシリーズ名から推測されるように、このプロジェクトは純文学の読者をコミックの新たな読者として取り込むことを目的にしていた。1994 年に出版された『新文学：ポール・オースターのガラスの街』*Neon Lit: Paul Auster's City of Glass* はその第一作である。小説からコミックへの翻案作業には、テキストおよびページレイアウト担当のカラジク、画担当のマツチェリ以外に、編集担当のスピーゲルマンとカラハン、さらに原作者のオースターも協力した。Vgl. Schikowski, Klaus: *Eine neue Sprache erfinden. Über Literaturadaption und die Sprache des Comics*, in: *Reddition*, Ausg. 49/50, S. 89.

10 オースター『ガラスの街』77 頁

11 原作とコミック翻案において各章に割り当てられたページ数は以下のとおりである。それぞれの数字は、章番号（原作ページ数：コミックページ数）を表す。

1 (14 : 11)、2 (17 : 12)、3 (17 : 8)、4 (4 : 2)、5 (8 : 4)、6 (13 : 8)、7 (12 : 10)、8 (21 : 10)、9 (26 : 20)、10 (18 : 11)、11 (14 : 10)、12 (19 : 16)、13 (11 : 16)

総ページ数は原作 203 ページ（原作では各章が奇数ページから始まるように組まれているので、空白ページが生じる。それを除くと 198 ページになる）であるのに対して、コミック 138 ページなので、約 2/3 の分量になっている。各章のページ数も、12 章と 13 章を除き、翻案では原作の 1/2 から 2/3 の分量になっていて、全体の圧縮率にあわせて、各章も圧縮されたことがわかる。

カラジクの発言「原作の各章のページ数と、コミック版で同じ情報を伝えるのに利用できるページ数の間に比率を作った。コミック翻案の多くはこういうことをしていない。それらは、作家が創造した構造に注意しないで、単にストーリーを語るだけだ。」(Kuhlman, Martha: *The Poetics of the Page: City of Glass, the graphic novel*, in: *Indy Magazine*, 2004 注 14 〈http://www.indyworld.com/indy/spring_2004/kuhlman_poetics/index.html#10〉) も、原作と翻案の量的な対応関係を証言している。

なお、コミック翻案において、2 章から 10 章までは偶数ページから始まっているので、見開きページの左ページ開始が各章の始まりに、見開きページ右ページの終わりが各章の終わりに対応している。読者がページをめくると、新しい章が始まることになり、視覚的・心理的な効果が意図されている。

12 原作の枠内物語は三人称小説であるが、主人公に「焦点化」（ジュネットの用語）がなされているので、コミックの長方形枠の中にはナレーションだけではなく、内的独白が挿入されることもある。

13 「視覚的モチーフ」と「視覚的メタファー」という用語に関して、a. a. O., Kuhlman: *The Poetics of the Page* から示唆を受けた。

14 カラジクはページレイアウトについて次のように述べている。「それは独房のドアのように見える。それだ、それだ！クインが閉じこもったこの硬直した構造を補強するために、本の前半であらゆるやり方でこの基盤目を使うつもりだ。」(A. a. O., Kuhlman: *The Poetics of the Page*.)

15 *Paul Austers' City of Glass*, S. 45 で、息子の部屋は格子のモチーフによって象徴されている。

16 Vgl. *Paul Austers' City of Glass*, S. 133-141.

17 格子状モチーフは、上述の箇所以外に *Paul Austers' City of Glass*, S. 60-61 でも用いられている。こ

こでもクインの囚われ状態を示している。

- 18 *Paul Austers' City of Glass*, S. 17. 原作の翻訳は次のとおり。「クラック・クラック・ビドラック。ナム・ノイズ、フラックルマッチ、チューマナ。ヤーヤーヤー。」(オースター『ガラスの街』27頁)
- 19 コミック翻案において、このテキストは僧の口から出ている吹き出しの中に入れていて、宗教性が暗示されている。
- 20 *Paul Austers' City of Glass*, S. 119.
- 21 *Paul Austers' City of Glass*, S. 7. オースター『ガラスの街』11頁による。
- 22 *Paul Austers' City of Glass*, S. 104. オースター『ガラスの街』181頁による。
- 23 オースター『ガラスの街』4-5頁
- 24 「迷路」や「指紋」の比喩は、クインがピーター・スティルマンからかかってきた電話に出るために部屋を横切っている場面に、挿入されている。
- 25 オースター『ガラスの街』133頁
- 26 同上
- 27 Groensteen, Thierry: *Système de la bande dessinée*. - Paris: Presses Universitaires de France 1999. ティエリ・グルンステン『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』野田謙介訳、青土社 2009年、297頁による。
- 28 グルンステン『マンガのシステム』278-279頁
- 29 同上 278頁