

お』(二〇〇四—二〇一九年)においてLINEのようなアプリが描かれた一場面だが、「父」と記されたアイコンと「うん」というテキストは、それを見つめる母と「……」という声なきセリフと、ほとんど等価になって対話をくりひろげている。スマホの画面のなかのイメージとテキストの混淆が、マンガの画面構成と権利的には変わらないものであることを、小田扉は的確にとらえているのだ。スクリーンのなかのマンガ的コミュニケーションは、われわれの日常を覆っているものであり、それを客体的にとらえることはますます難しくなっている。図4がしめしているような、LINEでつかわれた絵文字のイメージにつきまとわれる感覚は、スクリーンに囲まれた現代生活において日常的なものではないだろうか。

### これまでの議論と、本書のなりたち

マンガメディアについて直接語ることの難しさを紹介しようとしながら、気がつけばまたマンガについて語りはじめている。それは本書にいたるまでのわれわれの議論が、これらのアポリアを梃子としてマンガメディアの特性を論じる方法をしめしてきたからであり、そのことにいま力づけられているからだと思う。だからそろそろ序章の責務を思いだして、これまでの議論をふりかえるべきだろう。

本書は、二〇一四年刊行の『マンガを「見る」という体験——フレイム、キャラクター、モダン・アート』(鈴木雅雄編、伊藤剛・野田謙介・齊藤哲也・加治屋健司・中田健太郎執筆、水声社)と、二〇一七年刊行の『マンガ視覚文化論——見る、聞く、語る』(鈴木雅雄・中田健太郎編、夏目房之介・三輪健太郎・岩下朋世・細馬宏通・泉信行・佐々木果・森田直子・宮本大人・伊藤剛・石岡良治執筆、水声社)という二冊の論集につらなるものであり、あわせて三部作を成している。上記二冊の内容も、それぞれ連続ワークショップにもとづいている。そこでの議論がどのようなものであったか、その展開を総覧する余裕

はないが、本書につらなるもつともおおきな流れだけはこの確認しておこう。

一冊目の『マンガを「見る」という体験』は、マンガ研究の言説と近現代美術をめぐる言説を結びあわせるために、マンガ研究者とシュルレアリスム研究者の計六人が執筆者として参加した。<sup>8</sup>マンガのコマのなかの物語を「読む」だけではなく、ページを「見る」という契機を出発点として検討がすすめられたわけだが、この「読む／見る」という問題設定はおおくの論者に変奏され、その意義をふくらませつつ本書にまでいたっている。この論集のなかで鈴木雅雄は、ジョン・クレーリーの『観察者の系譜』（遠藤知巳訳、以文社、二〇〇五年〔原著一九九〇年〕）に代表されるような視覚文化論の文脈に、マンガの読書体験を接合してみた。<sup>9</sup>クレーリーは、さまざまな視覚メディアが現れる一九世紀前半以降に、客観的なだけではない、より主観的な知覚のありかたが生じたことをしめたわけだが、鈴木は論文はそのような近代的な視覚体験の布置に、マンガメディアをとらえることを可能にしたのである。論点をつづめて言えば、鈴木はマンガ読者のなかに、近代的な運動性に没入している「当事者」と、その運動性をみずからつくりだしていることをほんとうは知っている「観察者」が、同居していることを指摘したのだ。その議論は、マンガのイメージを客観的な意味で動いているものとしてではなく、「当事者／観察者」の同居する主体にとって否応なく「動いてしまうイメージ」として考えるものでもあった。

二冊目の『マンガ視覚文化論』は、鈴木がしめたその視覚文化論的な見とおしの可能性について、専門家たちに直接問うてみることをひとつの動機として、マンガ研究者たちの協力をおおく仰いだ。ここでは、マンガという視覚文化の近代性の位置づけがあらたな主題として検討されたのだが、それはこのメディアの起源論・定義論ともかかわる（先述の第一のアポリアについて）懸案であり、簡単に全体像が描かれたわけではもちろんない。夏目房之介は、「マンガを論じる場合でも、とりあえず「近代」を出しておけば、何かいったような気になるところがある。しかし、本当に「近代」とはそれほど自明なのか、と

問い続けることは必要であるように思える」と記していたが、それは実感として共有される。とはいえ、論集をとおして、マンガの近代性の意味がまさしく問いつづけられたことはたしかだと思う。マンガ史上の多様な時期の分析をとおして、あるいはポスター・絵本といった異なるメディアとの対照をとおして、マンガをふくむ近代視覚文化論の布置が検討されたのである。それにともない、「見る／読む」という問題設定が、「聞く」ことをふくめた「感じる」ことへと発展され、マンガメディアが近代的な感覚の編成の場として論じられたのも、重要な成果であった。

さて、三部作をしめくくる本書も、すでに述べたとおり連続ワークショップにもとづいている。「マンガの体験、メディアの体験」と題された今回のワークショップは、二〇一八年から二〇一九年の年末まで、計六回にわたって早稲田大学で開かれた。本書所収の各論文は、そこでの発表内容を前提としながら、それぞれに自由な加筆をおこなってもらったものであり、加筆の程度もさまざまである。

今回のワークショップでは、マンガのみならず各種メディア文化の専門家や、メディア論・情報論・身体論などの研究者にもお声がけをしている。前回はマンガ研究者を中心に議論した、近代視覚文化としてのマンガの位置づけを、多様なメディア文化との関係のなかで、デジタル化などのメディア環境の変化をも念頭におきつつ、あらためて考えてみたいというのが、主要な動機であったからだ。視覚文化にたいする検討を、その「近代性」にとどまらず、それを構成する多彩な「メディア」の側から展開しようとしたのだと、ふりかえって言うこともできる。<sup>11)</sup>

ワークショップ各回の概要は、この文章の末尾に付したとおりである。マンガ研究者とそれ以外の研究者を組みあわせることを意識しながら、「写真・映画」や「幻灯・アニメーション」といった各種メディアとの対比をおこない、マンガにおける「スクリーン」や「キャラ」、「出版・配信・展示」といったメディア環境をめぐる諸問題を論じたうえで、最終回に「マンガというメディア」それ自体を主題化する構成

となっていた。とはいえ、最終回以前にも各回のテーマをとおして、発表者たちがマンガメディアについての考えをさまざまにしめしてくれたのは、冒頭に記したとおりである。

そのワークショップが終わってから本書の完成までには、おそろしいことに二年を越える年月がすぎってしまった。この許されない遅れについて、関係者のみなさまにはいづれ個々にお詫びしたい。そのうえで、三つのワークショップにもとづく論集三部作の完結に（当初の企画から八年以上を経て）到達できたことを、みなさまに御礼申しあげたい。序章のまんやかに謝辞があるのは、奇妙なことかもしれない。とはいえ、マンガ研究者にもマンガ以外の専門家にも、どちらからも疎まれて不思議ではなさそうな計画を、いつも快くひきうけて思いもよらないかたちで実現してくださった登壇者・執筆者のみなさまに、ワークショップ各回の議論を豊かにふくらませてくださった参加者のみなさまに、感謝の言葉は尽きない。ありがとうございます。

## 本書の章立てについて

そのような次第で、本書は当初の企図を越えながら、視覚文化としてのマンガメディアの特性について、おおくの見とおしをしめすものとなっている。そのため、各種メディアとの対比やメディア環境をめぐる、ワークショップの時点での各論的構成を固持するのではなく、むしろマンガメディアの特性に迫る視点にしたがって、つぎにしめす構成に編みなおさせていただいた（なお、これまでの二冊とくらべても本書の議論が多岐にわたるため、便宜をはかる思いから、以下では掲載順に論文内容に触れている。もちろん、各論文の要約をしめそうというのではなく、主題のいくつかを確認するまでである）。

第一章は「マンガメディアの表現史」と題し、歴史的対象をあつかった五本の論文をあつめている。そ