

教育実践

画像読み解きワークについて

—教育実践報告—

山口 歩ⁱ

キーワード：仲間裕子，C・D・フリードリヒ，高野文子，永島慎二，画像解析

I 各種メディアの読み解きの意義

1-1 ワークの基本意義 「群盲象をなす」の奨励

論者はゼミの入り口において、各種メディアを読み解く力を涵養するワーク（演習）を課す。「各種」とは、具体的に、マンガ、絵画、絵本、映画、音楽である。音楽を除けば、画像の読み解きがワークの主軸となる。本稿では、音楽、映画、絵本などの問題は省き、専らマンガと絵画の画像の読み解き実践について報告する。

音楽や映画も含め、ワークの獲得目標は、文化論、芸術論のフレームを築くことではない。あくまで、「言葉で構成された論文を読み解く力の涵養」をめざして、ワークは設計されている。画像をもったメディアを読み解かせるのは、現実の世界、社会が言葉で表現されるとき、実体としての世界の各種細部が捨象されていくからである。ひとまず、論を明晰にするうえで、細部の捨象はどうしようもないことでもあるが、論の堅固な構成に酔って検証をおこたると、細部に対してばかりかその骨格からも遠く離れた言葉が舞うようになる。言葉は記号であるので、実体を言葉で表現する際に、高度な抽象化がそこに挟まる。本来的に同一でないモノが、同一の表現

（記号）で象られてしまう。このことをどこまで自覚させるかが演習の狙いでもある。「群盲象をなす（なす）」という諺には、一般に、部分に執着して大局を捉えない「過ち」を正す意味が込められているが、論者はそれを逆に捉える。「それは象である」と安易に瞬間的に判断せずに、武骨に「なす」作業を学生に求める。すなわち、各種の像（イメージ）情報についても、安易に言葉化しないように、注意を求める。これは現実の多様性に対する配慮を涵養するための方策でもある。

画像読み解きワークといっても、特段難しいものを解析させるわけではなく、見慣れたイメージ群、その記号群を武骨に並べ挙げる作業から始めていく。少し具体的に言うと、まず判読できる記号群に名前をつけ、ついでそれらの関連性を問う。画像によっては、記号群が「物語」を編み出すこともある。最後の物語の産出には、恣意性がつきまとうが、名前付与と、それぞれの関連付けについては、ゼミ生全員が納得するような堅固な説明を要求する。さほど判読困難なものを与えるわけでもないのに、物語化以前のワークは、おそらく退屈な作業として映っていると思う。ともすると、作業を軽く見て、見逃すこと（記号）が多々出現する。それをたしなめるのがワークの第一の課題となる¹⁾。

素材として、フーコーの『言葉と物』とヴェラスケスの絵画を持ち出し、両者を並行して解読させた

i 立命館大学産業社会学部教授

こともあるが、その獲得目標は、フーコー哲学の理解や、絵画の奥義獲得ではない。そこでも、ただ「視えたもの」「読めたこと」を武骨に列挙する作業が柱となる。その書において、フーコーは思いのほか即物的に絵画の表面をなめている。彼の筆致をかじると、絵画のなぞりかたについて、ある種のイメージがわくようにもなる。

1-2 ワークの本懐 画像の謎とその読解

ただし、そうした表出イメージの列挙、記号の分類で始まるワークも、一応絵画やマンガの画像がもつ「謎」にふれるところまで話を進める。そのためにはサンプル、素材の選択が重要になる。

画像に謎が現れるのは、画像の中に言葉化できない部分が残ることで誘起されることが多い。例えば、画像の中のシンボルが極端に少ないと、ネームをつける作業は早急に終わるが、「それってなに?」という別の問題が立ち現れる。画像内の(具象)記号が少ない典型は抽象画であるが、ワークで抽象物は扱わない。解析には別の論理が要るからである。抽象画でもないのに現れるシンボルが極端に少ない画像とはどのようなものか。例えば論者は、晩年に描かれたセザンヌのサント・ビクトワールなどをそれとみている。

絵画・マンガからの記号抽出作業の途上で、論者は、記号にかかわってフレーム(枠)が語り始めるさまを伝えていく。フレームとはとりあえず、画を閉じ込める外枠と機械的に理解してもらってよい。その中の「実体的」記号群を差し置いて、フレーム自体が語ることになるのは、そうした構成に「作者」の意図が入り込むからである。

論者の重視するフレーム問題は、次の3つに分類される。

- (1) フレーム内シンボルのベクトルに対峙する、作者の視線の交差の在り方(カメラアングル)
- (2) フレーム内においてシンボルが呼吸するための、フレームのボリューム(奥行き)
- (3) 「とりあえず」静止画として存在する画像が持

つ時間幅(時間幅)

(1)の問題にかかわって、作者の視線については説明不要と思う。シンボルのベクトルとは、例えばシンボルとして人間が歩いていたとすると、その進行方向をそれとったり、顔がある方向を向いているようであればそれとったり、さまざまである。

論者は北海道で学ぶ中で、守分寿男氏(演出家・映像プロデューサー)の話を知りチャンスを得た。氏は、著名なミレーの「晩鐘」のアングルに注意を促した。地平線の高さと、祈る二人の位置関係を統合すると、ミレーは、地面より相当高い位置に立って絵を描いたこととなる。カメラ的にいうと、かなり上方から俯瞰した画像となっている。それは現実のミレーの視線とは異なるものとなる。その架空の視線は、いわば神の視線なのであり、その視線と「画中の祈りの行為」が共鳴を生んでいる、ということであった。守分氏やそうした映像制作に関わる者たちは、常にそうしたカメラ(制作者)の目線と、被写体の持つベクトルとの交錯を意識して(操作して)「フレーム」を確定しているということになる。

また、例えばチャップリンのモダンタイムスのワンシーンは、カメラ目線の問題をわかりやすく提示する。

シーンは、トラックから落ちた赤い旗を拾い届けようと歩むチャーリーの後を、デモ隊が偶然ついてきて、結果警官に(デモリーダーと誤解されて)捕まるというシーケンスである。まずカメラは、チャーリーとその後を続くデモ隊を、正面から胸の高さ(プレス)でとらえて進む。その後、カットチェンジなしに目線は上方に揺れる。映像はその瞬間、上方からのデモ隊の俯瞰図に化ける。それはまた、チャーリーないしデモ隊のおびえて固まる姿を映す。直後(これもカットチェンジなしで)カメラの「後ろ」の位置から、馬に乗った警官隊が突入する。俯瞰するカメラの目線が、ちょうど警官の目線と一致

する。

見逃すのが普通なのかもしれないが、その視線転換には、チャップリンの警官権力一般に対する対時的な姿勢が色濃く表れている。フィクションであればもちろん、ドキュメンタリーといえども、撮影は、中立的なものではなく、意図を含むものになる。これは映画の事例であるが、もちろん、絵画やマンガにおいても、「カメラアングル」は登場シンボル以上にもものを語る。

(2)の問題にかかわって、まず注意が必要なのは、「フレーム内のボリューム (奥行き)」とは、絵画が歴史的に工夫を重ね、格闘し続けた「パースペクティブ」と同一のものではない。(関係はある)。人間が顔の向く方向に歩くと、その「揺れ動く」進行方向にそって、奥行き次元が展開する。歩くと、世界に対して身を繰り出す行為、または、世界に身を貫入させる行為となる。その時人間は、眼を開けてその「貫入行為」を「無意識的に」確認しつづける。そこに展開される次元こそ、メルロポンティが、「第一の次元」とおいたところのものである。

デカルト空間的な意味での機械的三次元性は、現実生きるモノどもの生息に関わる規定ではない。求心遠近法が確立した後の近代絵画においても、常にその疑似的空間性が謎を生む温床となってきた。

絵画、マンガは有限な外枠、フレームを持つが、世界一般はどうであろうか。論者は、世界一般にも外枠があると考え²⁾。水の中では人間は窒息する。それを極論としても、有限フレームの奥行きの豊かさは、人の生の在り方に大きく関与する。

図1は、高野文子の描く「私の知ってるあのこのこと」の一節。ゼミ生に、画面構成上気づく点を列挙させる。答え(の一つ)は、三つ目のコマの女の子の枠取りが異常に下方に伸びている、ということである。

質問を絞って、何故この広さがあるのかについて尋ねる。その答えは、「言ってはいけない言葉を発してしまった女の子は、文字通り、壁際に追いつめ



図1 「私の知っているあのこのこと」1³⁾

られた」ということが示されるから、となる(単純化された室内にもかかわらず、床にもっともらしく何かを落としておくのも関連した配慮)。一般的な意味でいう「よい子」のレッテルがはられる女の子は、これまた一般的レベルで「悪い子」あつかいされているジャーマンを羨ましく思うようになっていた。その自分が、「かわいそうな…」と言ってしまったわけであるから、当人の煩悶やいかにとということになる。

「こう言ったピアニーは、まさに自分で自分をおいつめてしまったのであった」などのナレーションでも加えておけば誰でもわかることになるかもしれない。高野は、画像だけで、そう理解せよ、と読者にせがんでいるわけである。やや抽象的に言うと、フレームがコントロールする空間の広さや狭さが、登場シンボルの「活性度」を左右するということになる。図において女の子は、作者が引いたフレームのもたらず「視えない力」で圧迫されている。

(3)の「時間幅」の問題については、次の章から、マンガを舞台にして解説していく。その前にここで、絵画における時間幅にかかる触れる。

まず図2のフリードリヒの画については、画面上のシンボル群が全体的に大きな円運動を形成し、そこに時間の流れが現れる。川の延長は、画面よりか



図2 フリードリヒ 大狩獵場¹⁴⁾



図3 セザンヌ りんごとオレンジ⁵⁾

なり下方を中心とする大きな円弧を描き、地平線が左右につりあがり、これも画面上方をかなり超えた位置を中心とする大円を描く。これに人間の「重力」に対する先入観が加わり、全体を上から押しつぶす架空の力を生む。空の夕焼け状の色合いに関わり、上方から下方にかけて軽重のグラデーションが現れ、そこにも架空の力が配される。川は、こうした円弧の構成と、力の提示に従って、滔々たる歩みを始める。地平に並ぶ森は左に厚く右に消えていく。その左から右へ向く力は、河の流れを時計軸方向に定める。視手は、いったん画面に吸い込まれたら最後、美術館の閉館にいたるまで、この時空間をさまようことになるかもしれない⁶⁾。

図3は一般に「静物画」と捉えられていたりする。

絵画世界におけるこのサブジャンルほど、絵画を見る目を曇らせるものはないかもしれない。大体、生物界に「静物」なる種は存在しない。さしずめフォーコーであれば、『言葉と物』の序にあるように、ボルフェスの眼に倣い、こうした新種を交える「分類」を笑いながら迎えるのかもしれない⁷⁾。

「静物画」について、フランス語では *nature morte* と呼んでいるということ吉田の本で知った⁸⁾。ならばやはり、「静物」ではないか、と捉えるのも誤りである。セザンヌがこうした世界でよくモチーフに選ぶ果物は、まず死せる後も熟し、そして腐る。腐る前におおかた動物たちに食される。その運動の契機としてある、もがれた果物が発し「統ける」匂いについても見逃すべきでない。よって、もがれた果物にも滔々とした時間の流れがある。翻って山のような無機物の集合体であっても、それぞれは、季節や年月、天候や地殻運動、はてはその周りにしがみついた画家や動物たちの干渉を受けて、とどまる瞬間を原則もたない⁹⁾。

加えて、セザンヌのこの絵には、いわく名状しがたい「運動性」が含みこまれている。山の絵と並び数多く残る果物シリーズの絵画群は、大方求心遠心方から離れて、多視点構図をもつことが知られている¹⁰⁾。したがって、絵画は視手に、不快にもつながるような不安定感を与える。果物は「今にも落ちそう」でありながらキャンパスの中に留まっており、「目まいがして吐きそう」とまで表現したのは吉田であるが¹¹⁾、その評を引き合いに出さずとも、不安定感からくる「可動性」は、ある部分多くの視手の共通感覚となる。視手は視線の交錯を感ずるようになるが、その交錯は、まず画家の営為から誕生しているわけである。論者はそうした事態について、「画家がイメージの中を徘徊する」と形容する。

以上の3点が、論者が学生に提示する、マンガや絵画の「謎」の骨格である。次章以降、マンガ、絵画に分けてもう少し解説を加える。

しかし章を改める前に、マンガや絵画の、奥行き

および時間幅の「理解」と、作品「全体の意味の理解」の関係について一言触れておく。

普通マンガ作品の理解は、主だって、そのストーリーに沿って進められる。映画においてもそれに近いものと考えている（そこから離れる論評が多々あることは論者も知っているが）。マンガなり映画の一枠の「フレーム」は、そのストーリーと大いに関係があり、あるストーリーがある「フレーム」を要求し、逆に一つの「フレーム」がそれまでのストーリーを湾曲させたりする。こうした瞬間の論理と全体の関係は、音楽におけるメロディとハーモニーの関係ともつながる。

論者は、「一般に人は、両ジャンルの作品認知をストーリーに偏ったものに押し込みがちである」と捉えている。マンガも映画もストーリー認知でしめくられる。一枠の瞬間の画力に翻弄されることも、それが感動に変わることも多々あるのだが、つきつめて「どんな作品であったか」を問うと、ストーリーで答えが返ってくる。もちろん、ストーリー（認知）に意味がないわけではなく、その認知は認知で重要な営為である。しかしまた、マンガ、映画が画像を展開したメディアである以上、再現される「ストーリー」の何万倍もの情報が「一」画像に詰まっており、ときおり、それがストーリー以上の意味を生むことがある。

ゼミではストーリーではなく、瞬間画像の解説に力を注いでいる。その際、その作業で、作品の意味読解が完結するわけでない旨の注意が必要になる。論者ももちろんストーリー読解を軽んじてはいない。しかしまた、全面的に読解する時間が用意できないので、重点を瞬間画像読解にすえている。

逆に、運命的に「一枠」画像しか持たない絵画については、そこから紡ぎだされるストーリー「もどき」に注目させる。これもまた、一般に人は絵画にストーリーを見出さないと、論者が勝手に思い込んでいることに基づいている。

絵画には、瞬間の一瞥によってその美を感得させ

る力がある。そのことは論者も十分に分かっているつもりなのだが、一瞥によって感得される「美」は、人によって異なるし、また同じ人でも、条件やタイミングで変わってくる。最も重大なことは、その瞬間が、視てすぐとは限らない点である。一日中みつけても、感得できないことがある。したがって、態度としては「待つ」みたいな消極策がおもいがけず重要になる。

教育の場で、ただ待つのでは策がない。ストーリー抽出ワークは、ある意味、注目を促す方便でもある。視点を変えさせる（焦点移動を伴うから）方便といえるのかもしれない。絵画のそれぞれの理解にどのような意義があるのかなど、論者は説明することができない。絵画が理解すべく対象であるのかどうかよくわかっていない。それを前提としての、理解、読解であることを了解しておいてもらいたい。

Ⅱ マンガ：コマという「フレーム」のもつ時間幅

2-1 マンガは静止画のシーケンスではない

マンガとアニメを比較するとき、アニメは「動画」で、マンガは「静止画」の連続体、とみなされることがあるが、それは比較対象にまどわされた、誤認と言ってよい。

まず、読み手は何の苦勞もなくそれを「流れをもつ」物語に転換している。多くの読者は、自然に笑い、自然に涙をためており、特段、読み取りに苦心してはいない。彼らの頭の中で、マンガのコマは飛びとびの画像ではなく、滑らかな時間の流れを持った物語となっている。

この時間性付与に大いに貢献しているのが「ふきだし」である。マンガは通常、画だけでなく、言葉をもつ。登場者の口から出たものであれば、「ふきだし」ともない、また作品（人物群）のそとからナレーションが挿まれることも多々ある。こうした言葉群が、マンガの時間性をコントロールする基盤となる。

そうした言葉の時間制御は、自然的確なこともあるのだが、ともすると言葉の時間シーケンスを誤読することによって、画本来のもつ時間性を見失うこともある。これは、読み手の認知世界の中で、一コマ一コマの「絵」の力より、「シナリオ」のパワーが勝りがちであるためかもしれない。

マンガ記憶とは、多分にストーリー記憶となる。それは、そのマンガが面白かったかどうかにはあまり関係がないようである。もちろん、印象に残っているカットを挙げさせたら、二つ三つは挙がると思う。それでも、コマの画をピックアップしながら物語を再現することはなかなかできない。

そうした「ストーリー把握」では読解不能のマンガもある。高野が描く『棒がっぽん』という本の中のいくつかの「はなし」がそれである。ゼミにおいて、学生にその中の一つを読ませ、再構成（他人に言葉で説明させる）のワークを課すのであるが、全般に皆なすすべをもたない。それぞれの作品は、「ストーリー性」が微弱で、「意味あるものとして」再構成するのが難しい。解釈は、あるコマの記号を、列挙するにとどまったりする。当然、それを読まない他人に、そのマンガの魅力などが伝わるはずがない。

論者にとって、マンガとは絵が命なのであり、シナリオ解読だけでは意味はなかなかつかめない。特に高野のマンガは、一つ一つの画像を「画像」として読み解かなければ、「作者のいわんとするところ」が伝わらない。通常ナレーション、吹き出しで進むシナリオは副次的な役割しか持たなかったりする。そんな「読み方」に出会ったことない学生は面喰って、解説や説明の道筋を失う。

2-2 棒がっぽん

図例をひきながら説明しよう。高野は右図3コマ目において、「ほんのちょっと立ち止まる」と言葉を入れる。ほんのちょっとが、どれほどかを示さず、次のコマで、少女は家のに消える。

これにたいして、論者は、「ほんのちょっと」とは、

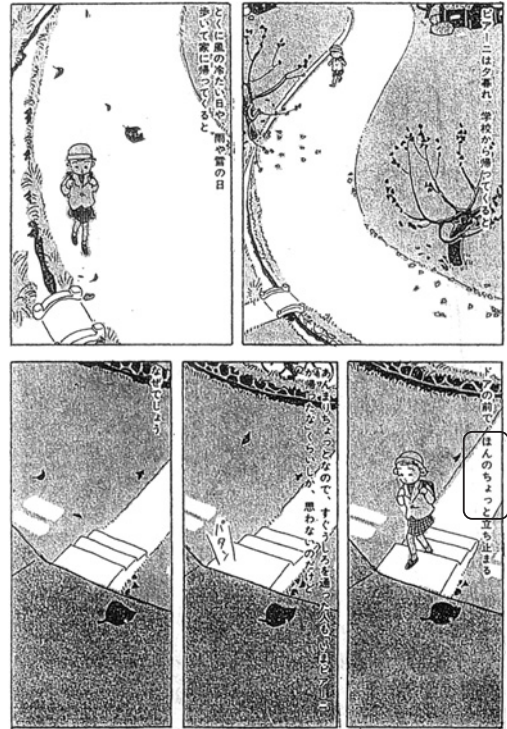


図4 「私の知っているあのこのこと」 2¹²⁾

どれほどの長さであるか?と学生に問いかける。

学生の答えは無残である。10年間のリサーチの中で、3秒を超える答えは一つもなかった。(学生数は100をゆうに超える)

これを読んでいる方がたは、なぜ「無残」なのかは、今はまだ、わからないはずである。また、3秒というものが、彼ら(学生)の「ちょっと」の普段感覚なのだとも思うし、それ自体としては、あながちまとはずれとはいえない。

しかしまた、「ちょっと」とは難しい概念だ。もちろんこの絵だけでは「ちょっと」がいかほどか、解答はでない。

数秒(3秒)という理解のなになが悪かったのであろうか。

図5は、その先のページのコマである。教室で歌が教えられている。当該の少女がそれに応えるのは、直下のコマと時間が異なることとの念押しであろうか。みなさん、それをあたまで「復唱」してほしい。



図5 「私の知っているあのこのこと」 3¹³⁾

少女が立ち止まるふたコマの間に「たきびだ、たきびだ、おちばたき。あーたろうか、あたらうよ」と歌が流れる。

誰でも知っている曲である。この上記「かっこ」内の歌が、3秒で終わらないものであることは説明不要とさせてもらう。

さきほどの「ちょっと」は、この「時間幅」を要求する。

くりかえすが「ちょっと」はむずかしい。だから高野は絵を用意した。この絵を「単なる繰り返し」として「退屈」しか感じない学生は、「くりかえされた意味」を顧みない。私の質問は、当然、全文を読んだ(読ませた)上での質問である。すなわち、学生の答えが「無残」であったのは、極めて関連の高い二つのシーンを結びつけないことにある。この「ちょっと」の幅を機械的に考えることはできない。この念押しを通じてはじめて、視手は「立ち止まる」行為の繊細な重要性に思い至る。

決して難しい話の内容ではないし、ひっかけ問題でもない。こうした誤読が常態化するの、学生の文章読解力一般が低下したというより、マンガの読み取りなど、怠惰な解析で十分である、としてきた当該読者の「マンガ軽視」に基づいているのだと思う。しかしまた、こうした怠惰なハビットは、文章読解一般にも浸食していないだろうか。論者は、こうした異分野の「読み作業」の点検から、本来的文章読解の検証、涵養に進んでいくことが十分可能と考えている。

高野のマンガはシナリオ的に難しいところが少ない。逆に、シナリオ(内容)が「薄すぎて」何を言っているのかわからないことがある。そこで求められるのは、「わからない」という事態に即して、しばし立ち止まって考えると、描かれている絵を「丁寧に」さらうとかの作業である。彼女の狙いもそこにあるのがと思う。

別のマンガで高野はかく。図は、入院を繰り返す一人の少女が、病院の窓から眺める一シーンである。

看護婦さんが車いすの患者さんをつれていく。「あたしゃ知ってますよ」「さっきの昼のミソ汁ねあんた、あれ鳥肉と思った?」「ちがうのよね」「あ



図6 病気になったともさん 1¹⁴⁾

れカエル」「カエルよ」, とふきだしにある。

私は学生に朗読を求める。

「…鳥肉と思った」と「ちがうのよね」を瞬間でつなぐ読みは、「誤読」であると論ず。そのあとの「カエルよ」と「配給室…」についても同じ。コマが異なるのになぜ瞬間でつなぐのかと論しながら、正確な呼吸の在り方を伝えていく。「正確な呼吸とはなにか?」本作をつらぬく、入院した子供（しかも重病ではなさそう）の「孤独」なり「退屈」がメインフレームである。その息遣いがわからねば、この作品の読みにならない。

ちなみに、吹き出しのカタチが変だと感じた方は鋭い。実はこのマンガ、主人公（発話者）が一度も顔をみせない。主人公らしき画像断片はいくつかあるのだが、発話者として顔をみせることはなく、ナレーターのように話は続く。吹き出しの形は「発話でなくナレーター」という目印となる。さきに挙げた「貫かれる退屈」は、こうしたナレーションの「モノ」ログが一貫することでも伝えられる。

高野は、コマのもっている時間幅を読みとってもらうために最大の努力をする。絵はふたコマ目と三コマ目が「実体的」につながっている。そのラウンドアバウトの大きさと、車椅子の位置が読者に見える。登場している車いすと看護婦さんが同じ人であるのだから、一コマの時間幅はかなり長いな、と理解できる。「…思った?」と「ちがうのよね」の間の「ま」は、質問に対する答えを待つ「ま」であるとともに、この車いすが動く時間であることを理解しないと、作者の描く「時間」が読めたことにならない。

この読解も、別段高度でも何でもない。高野は、「Aは Aですよ」ということを明示しているだけのようでもある。「そんなこと、わざわざ理解する必要がありますか?」と聞かれることがある。論者は、現在（例えば大学教育の中で）それがとても必要になってきていると感じている。

同じマンガのラストが上。ネオンが動くそのテンポを論者は体で知っている。今の学生はどうなのだろうか。聴いたことがないが、大変興味深い。こ

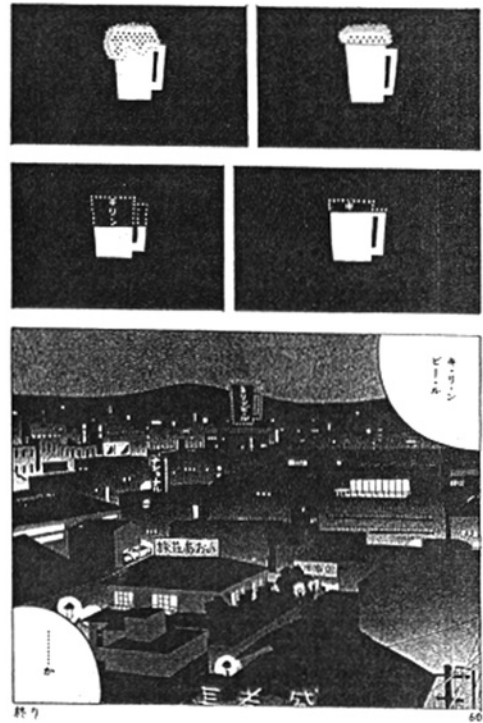


図7 病気になったともこさん 2¹⁵⁾

こも 朗読させる。

「キンビール・か」とつなげる答えも不可。しかし、ほとんどの学生がそう読んでしまう。(点)の重要性とか、吹き出しの転換に対する配慮について、しつこく論していく。最後の「か」にこめられた「がっかり」感が、この物語の小さなドラマをわずかに増幅させる。昔、電車からみて、通り過ぎる速さから「キン…」のあとがわからなかった、子供の期待が裏切られた瞬間である。これがラストカットなのである。

2-3 刹那の重み

昔、樹村みのりというマンガ家が、「刹那」という言葉の意味をマンガで語っていた。コマ何秒であったか、論者は忘れたが、それにも幅があることを、その説明は語っていた。高野は、マンガのコマの流れで、その「刹那」の幅を開示する。

マンガはコマの転換で語る。しかるに、紙媒体で

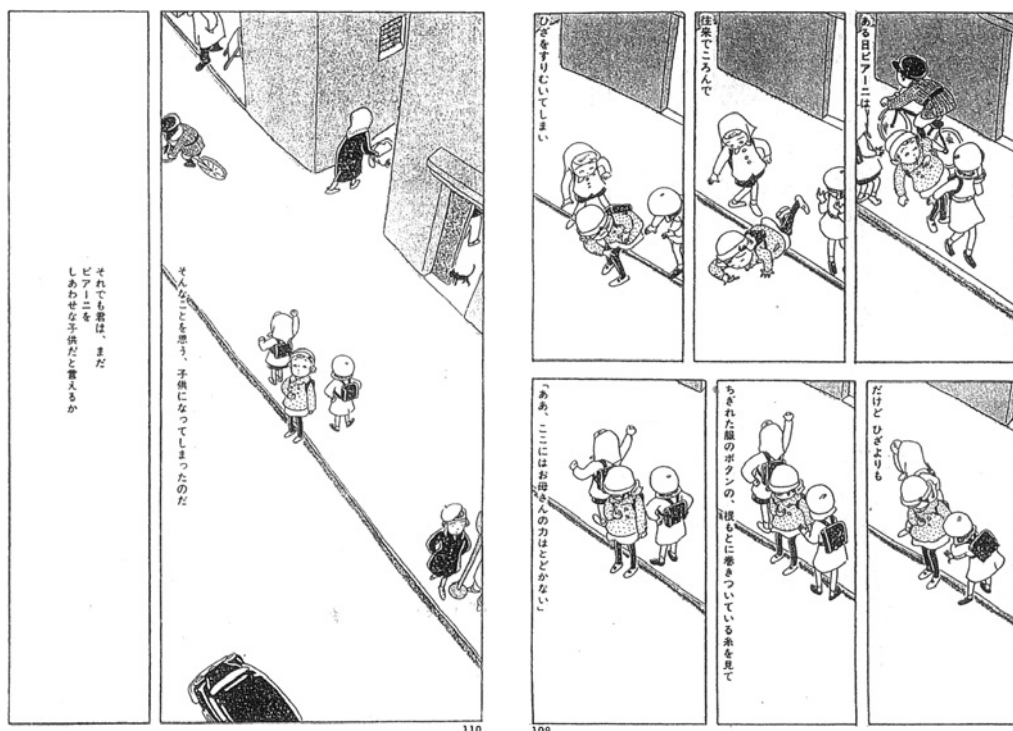


図8 「私の知っているあのこのこと」 4¹⁶⁾

ある以上、「まくり」の文化も引きつれている。五味太郎は絵本の読み解きの本の中で、絵本は「まくり」のメディアであることを論者に伝える¹⁷⁾。このマンガも、その威力をとところどころで発揮している。読者は、「頁をめくって」、そこで、最大のコマの大きさを前にしてたじろぐ。少女がかなり遠くはなれた広い空間に置き去りにになっている図をみて、たじろぐ。ここは、まぎれもなく、このマンガのクライマックスである。しかし問題は、その前の6コマに在る。

高野は、このマンガを30ページで仕上げた。それほど大きなマンガではない。コマ数で138コマ(タイトルバック一いれて)。その6コマを、たかだか、ころんでおきた10秒内外の事変に割いた。

転んで、おきただけであるから、私は高々10秒と見る。問題はそれが、均等に割り振られているところである。あながち、映画のフィルムを断続フィルム(モンタージュ?)として示されたがごとく、コ

マは割れている。この6割コマのそれぞれの内容には、「意味がない」。ただ時間で割っているだけである。何コマかは抜いても意味が通ずるはずなのに、高野はなぜ機械的に6コマ割ったのか。彼女は、そこに「刹那」の意味を置いた。ナレーションがからんで、逆に作者の狙いの「刹那」が殺されてはならない。ナレーションの有無にかかわらず、一枠は断じて「刹那」の間で転換する必要がある。

断片画像ではわかりづらいが、6コマ目の「ああ、ここにはお母さんの力はとどかない」の「瞬間の想い(時間幅を伴う発話ではない)」の意味はそうとう重い。そして、この重い想いにたどりついたのは、「刹那」の出来事であった。そう高野は念を押す。

「言葉」の意味は、親と子と暮らす読み手全般にもおそらく重く響く。しかし、高野の表現は、言葉の「意味」を超えて重い。「刹那」の意味を感得するとき、人は「自分が生きている」ことを理解する。

ここで、別のマンガ家の描く「刹那」をみてみよう。画像は吉田秋生。

「降るような 蟬の声も かき消すことができないほど」の 激しい少女の泣き声の音がない。へたな擬音はあてられないだろう。だけど、音をつけなかったのはそのためではない。音が遮断されたふたコマ目は、今度は逆に、それこそ「静止画」となる。音がない故に、時間幅をもたないその絵は、泣き声を放出する窓をなくして凝固する。その凝結の「瞬間」に泣き声のエネルギーが蓄積される。その次のコマ？（コマがない）。枠がなく、書かれていない泣き声は読み手に向けて直接ささる。音を持つが故、本来的には時間幅があるコマを、あえて音を消して「瞬間画像」にしたり、枠をとって、世界と読者をつないだりするマジックが多数潜む。

是枝監督がこのマンガを映画にしてカンヌにいった。このシーンに関わって、監督は、泣き顔も泣き

声もあらわにせず、すずちゃんをバックからやさしくつつんだ。両者の表現の違いは、基本、両制作者の意図に基づき考える必要がある。しかしまたその違いは、メディア特性の違いに基づいた必然ともいえる。

ちなみに吉田は本来的には「多くを語りたがる」＝「字数のおおい」作家である。ドラマ設計もこったものが多く、アクターのセリフにも工夫がみちているが、そもそも自分自身が社会発言したいから「載せた」のだろう、と思われる個所が多い。そんな吉田が音を消したのであるから、読み手も注意してあげねばならないと思う。

閑話休題

「こんな作品、読みたくない」、という意見がでる。それもしかたないことと、一応伝える。誰だって好きなもの「だけ」に囲まれたらよい。しかし、それ



図9 海街diary¹⁸⁾

は、この作品が理解不能だからではなからう。これらの作品ぐらいわかる作品はあまりない。それは、作者がその作品の構成に自覚的であるからである。これがわからないくらいであれば、他のマンガ作品など凡そ解読不能となる。「読みたくない」という心情は、こうしたわかりかたに「慣れていない」、という読書作法の来歴にかかわっている。または、めんどくさいという問題が、意外に大きく左右しているのかもしれない。いずれにしても、その程度の「敷居」であるのなら、それをとり除くことは十分に可能である。

人工にはおそらくマンガは読めない。難しすぎるからである。人工知能が、こうしたマンガを理解する日は、おそらくこない。技術発展の「遅れ」が原因なのではない。こうしたマンガ理解は、単純な論理解析では全うされない。「理解」は、読み手が、それまでに現実社会の中で生んできた「判断」のありかたに左右される。人は一般に、かなり緩い論理連関をもった認知構造体をもった判断も伴いながら組みかえていく。組み替えの瞬間には、主体の身体性なるものも伴われる。理解が届かない中、コマによりそって立ち止まる、みたいな営為も必要になる。書き込まれているような、いないような言葉をさがす(生み出す)とか、わからないまま先にすすめてみるとかの乱暴な判断も必要となる。論者が求める理解レベルとか読みのハビットは、人工知能の目指すものと、そもそもから真逆である、と考える。

2-4 旅人君

漫画家残酷物語とか黄色い涙・若者たちを描いた永島慎二は、漫画とは何か?という問題提起をもって、その世界の人々に多大な影響を記した作家である。もちろん一般のファンも多く、例えば私は大学で集団生活を営むなかで、「若者たち」の「終わり方」の絵を部屋に飾る友人の講釈を何度となく聞かされた。我々がまたチリジリバラバラになる際、その講釈は、みんなの心のなかに刻印されることとな

った。

実際にもお会いする幸運をもった私は、その際に聞いた「今はマンガではなく絵が書きたいのです」という言葉の意味を考えている。

そうした「想いを抱いていた」時期に書かれた作品に『旅人君』がある。永島にとっては、かなり後期のモノと言ってよい。4コマらしき構成で書かれた画像は、およそ大きなドラマをもたずに、淡々と「歩いていく」=「旅していく」旅人君を映す。

例えば図10は、序盤のひとコマで、自己紹介的な画像ともなる。「なにか面白いことはありませんか!」とあって、ため息をつく彼をみて、全体の話のドラマの起伏(の無さ)を感じ取って欲しい。

図11は、作品中ごろの一幅。アリの巣に出会い、その集落の大きさに人間社会を想い、夕闇に佇む。いうまでもなく、最後の一コマには、そうとう幅の時間枠がはめられている。その空のカットの線の曲がり方を見て、空の色が果てしなく広がるように感じて、歩くことが宿命の旅人君も、まさに「動けない」。テンポよく読み進めてきた論者も、ここでしばし頁をまくる手がとまる。

さらに図12、歩く旅人君がついに月の前に出ない。歩くという「運動の時間幅」を永島はきれいに制御する。

永島は256話もある話のなかで、一枚の絵しか書いていないようでもある。256話あっても、当然話(旅)は終わらないし、気がつくと、いつ始まったのかもわからない。彼は始終動いているようであり、各コマの中央にいつも「座っている」。運動と静止の弁証法に貫かれた一冊(一巻)とも解釈される。

彩色されたが故のシーンの美しさ以上に、描かれた時間のふくよかさが「美しい」。ハラハラと火種の残照が崩れ落ちる瞬間、旅人君の手が緩む。

丁寧な番号がふってあるのがご愛嬌ともいえる。このシーケンスを読み進める読者などいるわけがない。コマはタイトルを入れて9コマ。全体が横に流れて、また6コマ目が横に膨れて、これも4コママンガと範疇づくのだろうか。2頁の画面全体を貫く、



図10 旅人君 1¹⁹⁾



図11 旅人君 2²⁰⁾

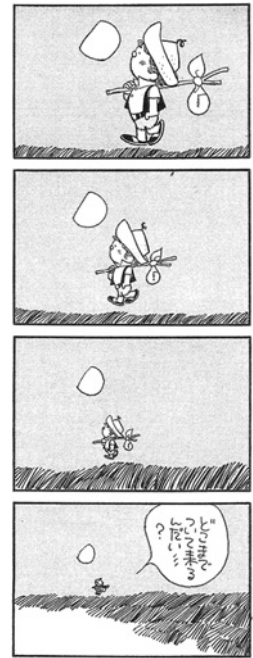


図12 旅人君 3²¹⁾

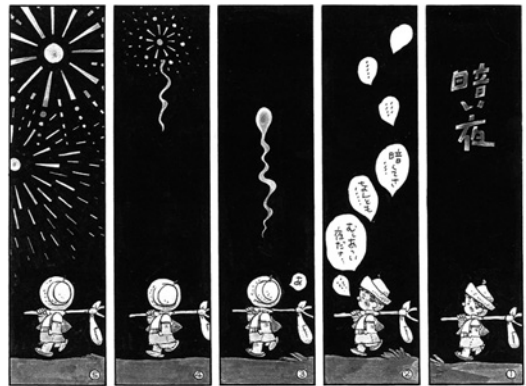
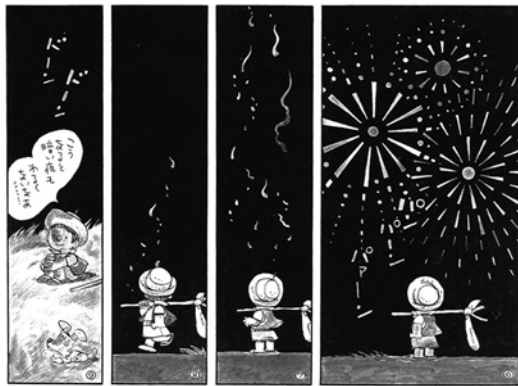


図13 旅人君 5²²⁾

旅人君の棒の方向性が、緩い時間の進行を暗示（誘導）する。旅人君はとまったり、歩いたり、一定しない時間枠で呼吸する。画面の「時間構成」は、一つ一つのコマではなく、全体を束ねたところで発生している。これも一種の「フレーム」逸脱事例となる。そうした表現を味わうことで、コマ制御で紡がれるマンガの時間（潮流）の謎が、すこしずつ理解

されていく。

Ⅲ 絵画：絵画の「フレーム」

3-1 奥行き フリードリヒ

絵画解析に使われるサンプルはさまざまである。先だってプリュージェルのバベルが大阪にも来たが、

それを見に行かせることも含めて、その時はそれを用いた。

すでにふれた、フリードリヒ、セザンヌ、ヴェラスケスなどは、論者の勝手な解釈を正す、名解析本が存在するので、よく使う。そのうちの前二者にまつわる実践を本稿では紹介する。

仲間の解析するC・D・フリードリヒの連作「窓」は、奥行きの問題を理解する格好のサンプルとなる。

ゼミでは学生に、まず何が描かれているのかを問う。学生はみたまの記号群について語るができる。ついで、やや問題を絞って、この連作は、窓の外の情景をテーマとしたのか、窓を含む屋内をテーマとしたのかを問う。学生はここでゆれて迷う。尋ねた論者にも明確な答えがないので、学生の迷いも当然のことと伝える。論者は加えて、この問題にかかわる曖昧さこそが、絵画の持つ「奥行き」の秘密なのである、と謎をかける。窓の外がテーマとなるためには、その枠はやや小さく、部屋の作りが重い。部屋がテーマとなる上でも、そこに並べられた

モノ(記号群)はかなり薄くて弱い。ただし、逆に、そのガランドウとした部屋のたたずまいは、その空間の厚みを視手に伝えている。

ここで、小さくとも決定的な記号を登場させる(拡大などして示す)。ほんのかすかな作者の顔が、絵画の中に刻印されていることを、仲間「図も添えながら」指摘する²⁵⁾。多くの学生は初めてここのうなる(論者にとっても、その指摘がなければ気づくことがなかったと思う)。これをうけて、論者は乱暴にも、このガランドウとした空間は、作者がうごめく空間として描かれている可能性があるという謎を重ねる。

画は二枚セットの連作であるが、図のとおり、一つは窓に対して正面からむかう構図、一つはやや斜めに歪む。画家が一つの位置において描いた二枚と解釈できる。二つ並べると、二枚が内側に折れないで、外側にはねるため、内となる部屋が広く開放されたカタチで視手につたわる。そうした図像の確認を踏まえ、パースペクティブの「錯綜」といった仲間の解析の意図を学生に伝える²⁶⁾。

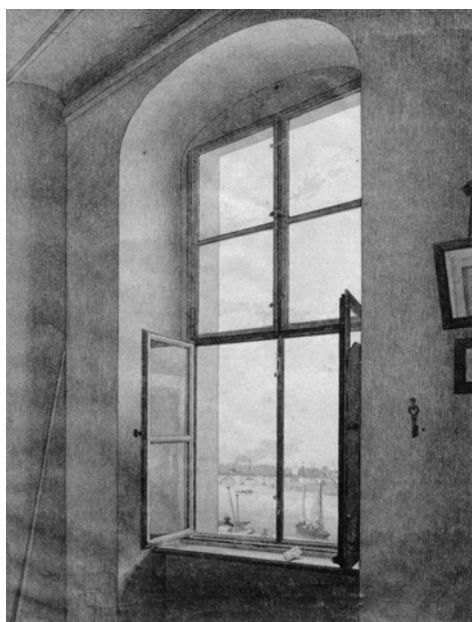


図14 フリードリヒ〈画家のアトリエからの風景, 左窓〉²³⁾

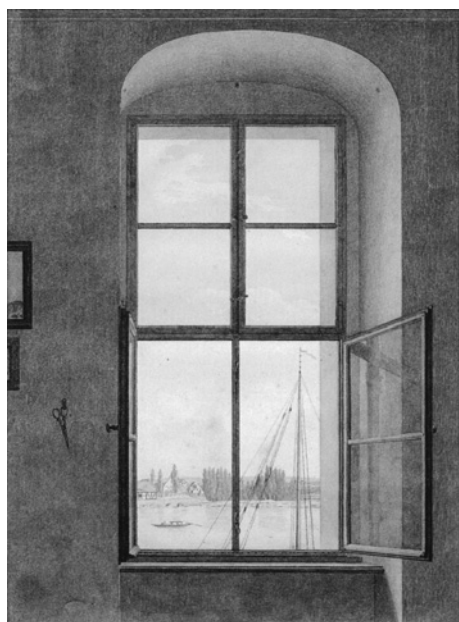


図15 フリードリヒ〈画家のアトリエからの風景, 右窓〉²⁴⁾

さらに、一般の視手には絶対わからないことだが、右の窓に映る田園的風景は、当時のその窓からは見えない図像であることを仲間は明らかにしている²⁷⁾。その図が何を意味しているのかについて、ここではふれない。その瞬間（描かれている瞬間）、その風景が窓の外にない、ということだけで謎は伝わる。瞬間、と記したが、その瞬間性も消されて行く（なによりも絵画制作は瞬間的でありえない）。この連作は、連作であることも通じて、絵画群のはらむ時間のひろがりを見手に与えている。

モノクロの論集ではわからないが、画像はセピアの時代の色をもつ。論者にとってセピアは、人の記憶を司る色となっている。そうした記号性が当該時代にもあったのか、仲間に聞いてみたい。その連関が妥当であるのなら、窓に映る風景が実際のものでないことなども、素直に受け入れられることなのかもしれない。仲間は、両図の窓を作者の二つの眼と捉えている。すると、描かれた像は、作者の脳内画像ともなる。その図は、客観的な光景からどんどんずれていく。

窓の外にはとうとうと流れるエルベが見えるが、その「川」描写に関して、死をにおわせる解釈があることを仲間の紹介によって知った。仲間はそれを批判的に捉えているが、論者もそれに一票を加えたい。素人目に、川はまず、運動（生あるもの）の象徴としても映る。川は、絶えず何かを運びつつ、自身はその姿をとどめる。絵画に時間幅を付与する際に、川ほどそれに適したモチーフはない。加えて右の絵には、帆がはっていない帆船が映っている。これもまた、動くべきものが今は止まっている、という静止と運動の総合体である。

サンプルを本稿で提示していないが、関連絵画として「窓辺の女性」という画も仲間の書で解析されている。それもまた、「奥行き」と「時間幅」のマジックが満載された絵画となる。後ろ姿で窓に佇む女

性は、画家の奥さんであり、そのときおなかに二人の子供を宿していたことを仲間は明かす。その絶妙な奥行き構成は、絵に映っていない画家の姿（動き）と想いを如実ににおわせている。ヒッチコック等の恐怖映画をもちだすまでもなく、後ろ向きの人物の画面の手前（画像には映っていない）には、常になにものかが潜むものなのだ。

窓の外にはまたも帆のはっていない帆船が停泊する。そこに、「時間」を止めようとする、すなわち、こうしたささやかな幸せを持続させようとする、作者の想いが読みとられる。

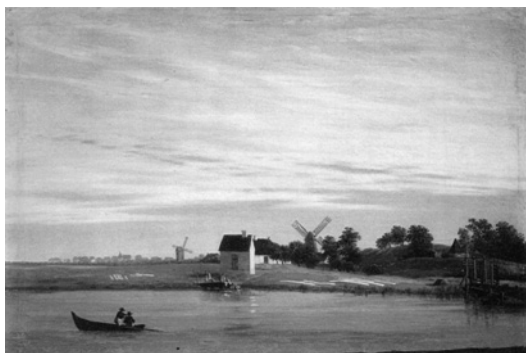
3-2 写実性と寓意性 フリードリヒの風景

教室の中に絵画読解を交えるのは、画像の持つリアリティーの当否を考察する格好の材料となるからでもある。写真であると、当然「リアル」となったりする。絵画では、判断が揺れるのである。関連して、ドキュメンタリーの映像とフィクションとしての映画の、画像構成の違いについて演習することもある。もちろん、一見客観的な「非寓意画像」に寓意（撮影者のもくろみ）が差し込まれてはいないか、という点の検証が柱となる。

絵画に話を戻すと、フリードリヒの風景画はそれを試すに大変都合がよい。例えば論者は次の二つの「風景画」を示し、それが「写実的」絵画であるか否かを学生に問う。否の事例として、抽象系や表現主義、宗教画などの絵を例示するのは、卑怯な誘導ともいわれそうであるが、それもあって学生は概ねそれを「写実的」と答える。

正解はないという前置きをそえつつ、論者はこれらを「写実」から遠く離れた図と視る旨、学生に伝える。

図16についていえば、理由の一つは空の厚さにある。後に示すセザンヌのそれと比べれば、「どこにでも実際にありそう」な図像であるが、そこに畏が仕込まれている。これだけロングに引いた構成でありながら、船や河べりに居る人間も描かれている。

図16 フリードリヒ 〈風車のある風景〉²⁸⁾

そうした図を具体的に示したいのであれば、この描写される人間等の「小ささ」はすこし度を越している。というより、そこのスケールを犠牲して、ここまで空を厚く描いてよいものなのか、という疑問が上がる。

強引、という非難を承知で、論者は、この空の厚み（およびそれと人の小ささの対比）に神の姿が映る、と断ずる。色合いもまことに何か降りてきそうな感じではないだろうか。こうした風景にかかわって、松任谷は、「空がとつても低い（＝空が厚いと同義）」と謡うのである³⁰⁾。

空が厚いからこそ、水平線の長さも確保される。また、空の色調の変化や、背景と人の大小関係から、奥行きの大きさも生まれてくる。大いなる天に見守られた、つましい地上の豊饒性がこの図像にある。川をこぐ人。点在する風車。自然の流れに沿った人の営み（労働）が、緩やかな時間の進行も生む。

こうした独断とは別に、仲間は、フリードリヒの人となりや関連絵画の記号解析を踏まえて、その信仰心を読む。ちなみに制作者の意図の中に信仰心が含まれるだけでは、写実でないとは言わない。本当の風景との一致不一致のことを問題にしているのでもない。構成画面の中で、寓意性がどこまで感じられるのかが問題となる。

図17、過去のエルベ川の具体的事件、難破船のモチーフの継続性について、本画像の制作背景を仲間

図17 フリードリヒ 〈氷海〉²⁹⁾

は丁寧さにさう。しかし、そうした説明を受けなかったとしても、この絵に寓意を読みとるのはさほど難しくもないのかもしれない。

この画像イメージには何かしらの「不安定」感が漂う。論者は、その不安定感を生む原動力として、前面の氷塊の大きさとフレームの関係、および配色のマジックを挙げたい。前面の氷塊は大きすぎ、また明るすぎる。その色合いのバランスは、現代の「チルシフト」手法にも似て、氷塊の「非現実感」を助長する。前景の氷塊はスポットライトが当てられたごとくでもあり、その光源は、頭上のまるく輝く雲の上とも読める。いったい空のそれよりも光輝く雲の存在を、学生は「リアル」と感じるであろうか。こうした「リアルから離れる作為」を確認しつつ、論者は、「画は、難破した乗組員の魂が天に昇るところが描かれている」と断じて、学生に迫る。納得するかどうかは当人次第である。

仲間は、氷塊のもつ鋭角的線の運動に注意を向ける。線の示す運動性は、天（真上）とややずれて、左上を示す。その線の行き先に、奥にかすむ氷山がある。天に向かう幸せと、地に残される無残が、一種の緊張関係を生んでいることになる。

論者の断定部分を、正しい解釈として受け取らないよう、念押しをくりかえす。同時に、色彩や構成の読み方については、具体的画像をもって追解説さ

せる。言葉の違いがあらわれてもよいのだが、追解説が、学生全体の納得できる「話」に昇華していることが大事である。

絵画は、見えたままを描くものではない。抽象画も多数存在することであるし、それはある意味常識かもしれない。しかしまた、緻密な風景画家として名をはせているフリードリヒのそれを鑑賞する上でも、そう思えるかどうかは不明である。具体的な被写体を描く上でも、各種のデフォルメが入り込む。それは作者の意図するものと意図せざるものの交錯の上に立つ「変容」となるのが常である。意図的なデフォルメ画で終わるのであれば底は浅い。意図せざるデフォルメを読みとって初めて、視手は、作者のうごめく絵画の奥行きに侵入していく。

3-3 記号記憶と視覚との対決 セザンヌ

人間の視覚は、とりあえず認知のレベルにいたると、客観的光景の忠実な再生とはなっていない。人間が年を重ね、言葉を多数覚えていく中で、光と色の織物は、記号へと変容していく。

セザンヌは、そうした記号認知を最大限洗い落として光景を純化しながら、その先において再びモノの実在的姿にせまる、という矛盾した営為に明け暮れた画家である。ことの具体的説明は後段で展開する。いずれにせよ、ゼミの中でセザンヌの山の絵を紹介するのも、こうした記号表現からの脱却行為の事例が、教育的に意味があると論者が考えていることに基づく。

この問題を絵画読解だけで理解するのは学生にはかなり困難なので、幾段かの準備ステップを用意する。論理学者の野崎が著す『一語の辞典 一』は定番の読本となる³¹⁾。

この書は、自由とか社会、技術などなど、社会の基礎的な概念を一冊においてひとつ取り上げ、その言葉のふくらみを解析するというシリーズの一翼として書かれた。一、とは数字の一のことであるが、その概念理解の難しさ、謎は、本を読まずともある

程度わかるかと思う。すなわち本書は、その「一」の解析に「まるまる一冊」を費やした、奇怪な学術書である。問題の難しさを疑う学生も少なからずいるが、そうした学生に説明を求めると、たいていが〈数字の「一」番始めのもの〉、とかいうトートロジックな迷路を永遠にさまよう。10年以上の実践の中で、満足な答えが出たためしはない。単純な概念こそ、その説明に苦慮する好例となる。

この書を全文読ませるわけではなく、次の一節の解説が柱となる。

「(一という概念について) わかっているのに説明が難しいのは、「一」あるいは「ひとつ」が、物の認識の出発点に深くかかっているからである。そのことはちょっと想像力を働かせて、

幼児の眼には、どんな世界が見えているのだろうか

を考えてみると、よくわかるのではないかと思う。その世界は、最初はおそらく私たちがターナーとかモネの絵を、二日酔いの寝ぼけ眼で眺めたときのように、すべてが切れ目なく連続した、「一」も「多」もない全体であろう。しかしやがて眼の焦点が定まり、注目する対象と背景が分離されて、はじめてその特定の対象を、独立の存在として認識できるようになる。物は独立の存在、もっとあっさり言ってしまうえば「ひとつのもの」として認識されなければ、物とはいえない³²⁾」

この文に合わせて、ふじ、紅玉、ジョナゴールドを3つならべて示し、何が示されているかを問う。「リンゴが3つ」という大半の者が発する答えは不可となる。万一青森県民の学生がいて、その名を答えられそうな気配があれば、ふじを3つならべて同じ質問をしたらよい。「ふじが3つ」の優れた回答も不可である。収穫地、収穫者、収穫年などの違いなどをならべて、それぞれが「別」の固体であることを知らせる。3という数字があらわれるのは、示



図18 サント・ビクトワールA³³⁾



図19 サント・ビクトワールB³⁴⁾



図20 サント・ビクトワールC³⁵⁾

されたそれぞれ「別々の」存在物を、「同一のモノ」とあやまって捉えることに基づく。世の中に（素粒子以外）完全同一の存在物などない。従って、ウォッカムのいうとおり、世の中に数字など必要ないものともいえる。「一」およびそれ以降の数字が現れるのは、人間が何かの存在物の塊を分節化して、同じ区切りの繰り返しと認めるところから始まるのである。

ここにきて初めて、学生は概念の普遍的性格を理解しはじめ、野崎の主張をおぼろげに察することとなる。野崎はまた、筑波山が、みかたによって、男体山、女体山にわけられるという優れた事例を紹介しているので、セザンヌの山との格闘を理解させるのにまことに都合がよい。

セザンヌはその山を多数描いた。日本の北斎の「三十六」を超える数、絵は残っている。しかし、それだけの数がありながら、セザンヌの山の絵は、北斎のそれのように、それぞれの画の構成に「多様性」がない。北斎の富士が、巨大な波浪のただなかや、桶職人が製作する桶の中央に鎮座したりするのに対して、セザンヌのサント・ビクトワールの構図は、どれもこれも同じように見える。

もう少し正確に言えば、セザンヌのサント・ビクトワールの構図は、論者の眼に三通りに分類される。すなわち、上図三枚の画に見られるように、鋭角三角の図Aと、穏やかな台形を示すBと、並行に峰が長く続くCの三つである。こうしたフィギアの種類に加えて、時代の違いで、タッチが大きく変化して

いるのだが、ひとまずその違いはおいておく。

画家の描くフィギュアに違いが現れるのは、その山が富士のようなシンメトリーの円錐形をしめさず、観るポイントで姿を大きく変えるからである。その山は、いわば、細長い三角柱を横に倒したような姿をしている。

下図は、サント・ビクトワールとエクス街、セザンヌのアトリエの位置、ル・トロネの村などの位置関係を明示した地図である。アトリエから望むと概ねAのフィギュアが現れ、トロネからだとB、山の峰の南から見るとCという様相となる。このうちCの様相のモノは少数であるが、AやBの構図は、よくぞこれまでと思われるほど、同じアングルで繰り返し描かれている。

セザンヌがなぜこれほどまで、描き続けねばならなかったのかという問題にかかわり、何十とも優れた解析が歴史的に積み重ねられてきた。解析の論点はさまざまに分岐するが、多くの者が、追求の柱として「奥行きの実現」を挙げている³⁷⁾。

アトリエから望むAの構図は、長い三角柱の「三



図21 エクス周辺 トロネ、アトリエの位置³⁶⁾

角のシルエット」だけがみえる構図であり、たとえるならば蛇をまっすぐ伸ばし、その頭だけが見えるアングルで存在を捉えた図となっている。いったい、「蛇」を見たことがない子供にその姿を伝える際、その図を見せるであろうか？ 答えは当然否だと思う。その図には、「蛇」の記号の本質ともいえる、細長い胴 (= 奥行き) が無い。

幼少期からその周りで遊び、揺れ動く山のフィギュアに慣れ親しみ、またその実体に「神性」のようなものを感じ取ってきたセザンヌは、アトリエにいる自分の目に映るシルエットに、いわく言い難いジレンマなり、謎を感じ取ってきたはずである。奥行きについては、当然まず、アトリエから山までの距離に注意が向けられるが、それ以上に、アトリエに最も近い山肌から、その最も遠くに位置する全体にわたるボリュームが問題となる³⁸⁾。

ただし、それらは単なる距離のことではないし、客観的な容積の事でもない。その中で、彼が呼吸し、干渉し、時の過ぎゆく中で絶えず変容を繰り返した「世界の内実」の事をさすのである。言葉をかえると、「画家自らをも含みこむ、時間幅をとまなう山の実在性」ということになる。

図22は、晩年に描かれたサントビクトワールの図像である。初期の山の絵には、橋であると家屋であるとか、手前の松などの具体的記号が明確に識別



図22 サント・ビクトワール³⁹⁾

できたが、こうした後期の図像の中では、記号群はほぼ消えてなくなる。近景から遠景にかけて、並べられた色彩の「斑点」は同じようなスケールであり、求心的な遠近描写はない。空は、どんな天候においても見られないような色を発している。後退色である緑と青をベースにしたその空は、あえて言えば山よりも奥に伸びるという印なのかもしれない。こうしたレベルの「記述や手法に関わる事実」は、大体の学生と共有できる。

それでも、最終的にそれがなにを表現しているのかと問うと、学生はもちろん、問うた論者も立ちくらむこととなる。

先に、セザンヌは、「○○を視ている」という記号認知の先入観から苦心して離れ、「実在物」を再構成する努力をした、と記した。例えば、詩人のリルケは、セザンヌの絵が飾られた美術館に実際に赴き、「画の実存が、— (現実) を作り出している」旨の書簡を残している⁴⁰⁾。メルロポンティも、その嶺が「世界のどこにでも現れ、繰り返して来よう」と述べ、リルケに続く⁴¹⁾。さらにバームは、もはやセザンヌの画においては、「それぞれの場所の表面がはぎとられている」旨、解析している⁴²⁾。そのことはまさに、「外皮は二次的なものであり、派生的なものである」という、セザンヌ自身の制作理念が産み落としたものともいえる⁴³⁾。場所の表面を矧ぐ、とは、その光信号の発散 (反射) の原点をもぎ取ることであり、画布上の光景が、画家の視覚から遠く離れていることと同値である。

論者は、初めに、「群盲象をなざる」ことを奨励する形で、ワークをスタートさせた。しかし、ここにいたって、「なざる」ための物体の表面ははぎ取られ、その本質 (実在) が、顔を出してしまっていたわけである。

「実在」の出現、について、どれだけ識者の言葉を重ねても、「記述や手法に関わる事実」に際しては得られた学生の共感 (理解) が得られない。まず、先人の言明の「意味」を学生が理解できるのか、が

問われる。そこに手間取ると、最後に残るのは、「強要された理解」のようなものとなる。象をなぞる作業も限界点を迎えたことであるし、結論を曖昧にしたまま、ワークは閉じられることとなる⁴⁴⁾。

解析ワークは、はなはだしい竜頭蛇尾感を学生に残して中断する。とはいえ、ここまでの解析努力は、わずかとはいえ「教訓めいたもの」を残す。まず、以上の作業が、人間一般が正しくモノを視ていないことを、ほんやりとではあるが「自覚させる」ということ。教員の叱咤がそれを知らせるのではない。セザンヌの奮闘と学生の「自覚」がどこかでつながってくる。

「見えている、という奢った態度を改めよ」、等々の勝手な訓示をいきなり並べても、その言葉は学生に届かない。しかし、実際に見えてなかったことを図像で示せば、自身の不明についての覚醒につながる。

各種の証拠から確実に言えることを囲っていき、それらと「不鮮明な推察」を区分していく作業は、こうしたワークに限らず、重要である。おそらく、各教員とも、ゼミの中で、学生にそれに類した指導をしているはずである。しかるに、言葉と論理だけを操る議論においては、「不明晰」を「確実性」から区分けするのは、意外に難しい。こうした「図像解析」ワークの取り柄の一つは、確実にわかっていることが、かなり鮮明に限定されることである。それは、各自が眼でみえるカタチを扱うことではじめておこる事態である。ワークを通じて、そうした明晰、不分明の区分けを自覚的に展開できるようになることが、ワークの大義ということになる。

おわりに

本稿は、あくまで「図像解析ワーク」の実践記であって、絵画論、マンガ論の類ではない。「見えたモノコト」についての言明が、解析から解釈に飛んでいる個所が多々あるが、そうした飛び越えを学生

に対して「正しい」と示したことは一度もない。解析が解釈に揺れる中で、多数の学生とどこまで共感を得られるかの実験でもある。

視覚にもとづく解析の道は、一面堅固でたのもしいところもあるが、錯覚迷路がいたるところにある。残念ながら、迷路からの救出を、主だって教員である論者がやるはめになるが、救助隊の二次遭難を防ぐためにも、絵画論などの「ガイドブック」を用意する。

本稿の絵画解析の柱の一つがフリードリヒのものとなっているが、それは今年度退官される仲間裕子先生が、『C.D. フリードリヒ』という案内本を残してくれたからでもある。先生の書は、「解析ワーク」の中で、良質な地図として機能した。故に本稿は、こうした書を届けてくれた先生への感謝状ともなっている。

その書の特質としてまず、巻頭にすぐれた「色刷り」の画像が、贅沢に並べてあることを挙げねばならない。本論でもふれた内田やベームの解析(書)が意義高いものであることはいうまでもないが、おしむらく色刷りのサンプルがあまりに少ない。

論者は、学生に絵画解析をする際、「これは本物ではない」旨、くどいほど論ず。学生は最初、そんなことはあたりまえだと馬鹿にして聞いているが、「これは、絵画のサンプルですらない」という警告を繰り返すと、事態の重みが少し伝わる。美術館以外に絵画はない。本物を視る以外に絵画をわかるみちはない。

ここまで言う論者が、実はフリードリヒの本物に、まだ一枚も出会っていない。故に、フリードリヒの絵画を解析サンプルとすることには、当初ためらいがあった。結局それを「できる」という思いに変えてくれた要素の一つが、冒頭のカラー図版である。というより、カラー図版を伴った先生の解析をもって、ゼミにこのサンプルを登場させる勇気が持てた。「色刷り」のひとことですますのも適切でない。どの絵も、原則一ページに一枚、大きく飾られ、刷り

も豪勢である。それでなければ、本文の意味が不鮮明化する個所がどれだけあるだろうか。

色刷りのサンプルの並びの順には、丁寧な配慮が潜む。解析の順からみると、サンプルの並べかたはおかしい。本書のタイトルにもあるように「画家のアトリエからの眺め」の指摘は重い。だからこそ、左窓、右窓の意味は大きく、冒頭「近くで」提示されている。色刷りの最後が、「窓辺の女性」であるのは、その関連作解析の「絞め」の役割をもつ。と、そこで、それならば何故、色刷りの先頭が、「大狩猟場」なのか、と考えねばならない。答えは、「アトリエからの眺め」がツインでセットの作品であるからである。この二つはなにがなんでも見開きの左右になければならない。左右の順もけして間違っはならない。そうした配慮が、機械的な「解析順」を改める。

くりかえすが、本物を視る前に、その絵画の解析をゼミで試みたのは、はじめてである。それをおもいたったのは、この順番の発見にもあった。「アトリエからの眺め」は、本論にも紹介したように、二枚のアングルがややよじれる。それを書物の見開きの中に閉じ込めると、開きかげんによると、ちょうどよい角度になったりする。本来タブローとして飾られる「画」が、複製として書物に閉じ込められるなかでも、解析可能な問題が現れることを本書で学んだ。

先生の解析は各画像に対して的確で、それまでの解釈の「読み変え」がなぜ必要となるのかが自然に理解できる。とくに実証作業の丁寧さがきわだつ。しかしまた、実証の厚みが、そのまま信用につながるものでもない。画像を十分なボリュームで配備し、明晰かつ平易な言葉を的確に制御して初めて、絵画論の外にいる論者などに理解を運ぶのだと思う。

例えば、窓の中に映る外観が実際の風景でないことなど、普通であれば、その言葉で終わるものではなからうか。先生は、そこに当時の地図「自体」を張り付ける。そこで得られる視覚的納得感は、理解

プロセスにおいて大事な要素であると論者は考える。本論やワークの意義も、そこに集約される。「強要」ではなく「自覚的」理解がそこから展開されることを期待しているわけである。

論者は、絵画に謎をみつけて初めて、「絵画体験」と考えている。奥行きと時間幅、それをフレームの中に閉じ込める構造が「謎」の骨格となる。そうした観点が的を得ているのかどうかはともかく、論者の語り口は、しばし突拍子もなく、確証性が低い。「明晰」と「不明晰」の交流を放置することは、単なる開きなおりともいえる。

こうした「あいまいさの放置」が可能となるのも、専門家が後ろに控えており、「それは間違いです」という言明が期待できるからでもある。幸運なことに、論者は先生と二度共同ゼミを開催できた。その一つが、セザンヌであり、もうひとつがヴェラスケスとなる。

本論で軽く触れたが、論者は無謀にも、フーコーとヴェラスケスを同時に学生に与え、絵画を「なぞる」極意を示そうとした。文字通り、フーコーの即物的描写を抜き取らせ、その目に従い、絵画を読ませた。そのワークに対する学生の評価は散々なものであった。わからない、というよりは、つまらない、となる。そこで先生に登場いただき、当該時代の絵画制作の実証的解説をうけた。内容は贅沢なものであったが、ここでそれを詳らかにする暇はない。その解析のさなかで、論者は、「自身の拙いフーコー理解」を盾に異論をはさんだ。結果、「それはフーコー自体が間違っているにすぎません」の一言でおわった⁴⁵⁾。それが専門家の貫録というものである。

最後になるが、本書は、まだフリードリヒを見ていない論者にたいして、「それをぜひ見たい」と思わしめた。こうした気持ちを生むメカニズムはまさに謎である。

ここにたって書くのもなんだが、実は論者はフリードリヒらの時代の絵画が苦手であった。鑑賞経

験が薄いというだけでなく、画を捉えることを邪魔する何かがある。苦手の克服は難しい。好みのものの咀嚼すら十分にできていない論者には、「苦手」をゆっくり解きほぐす時間があまり残っていない。それにもかかわらず、その壁をくずしたこの書物には、何かしらの力がある。

理解に関わる「カタルシス」の発生が大事である。「一時間以内に解け！」とかいう命令下では、解法のカタルシスは発生しない。自然に、楽しみながら解かなくてはならない。そしてまた、簡単に解けてもダメなのである。先生の語り口は、良質な推理小説に似たところがある。推理小説が市民に広く支持されるのは、作品（作者）の「解明作業」の横を、読者の「解明作業」が並走するからだと考えている。良質な推理小説は、読者の予想をくつがえす犯人を最後に開陳する。独自の解析作業が読者にとってこそ、読後のカタルシスが生まれる。

正解は多数ある。おそらくそれは、一般的な意味でも、特に絵画解釈の面でも正しいことと思う。それと背中合わせに、「すべての答えは間違いでない」という言い方が、時々教育界に忍び込こむ。その言明が、間違いか否かなど、抽象的には語れない。しかし、「すべての答えは間違いでない」という「慰め」は、解答者にカタルシスを生みはしない。

20世紀に入り、進歩してきた科学的知見にも「根本的な」疑いが差し込まれるようになった。真理の相対化は今もなお避けられない。そのプロセスの意味の仔細をここで展開するとまはしない。論者は、その問題を考える者たちに、「科学は、絶対的な真理を確定しないが、絶対的間違いを的確に除いてきた」と添えている。

絵画解釈のあやまりを照らすことは、科学の場合よりさらに難しい。さらに「誤りをただす」解釈側が、より正しいというわけでもない。

先生の解析は的確なのだが、それにもかかわらず、

ところどころ先生の解析と自分の感触に若干のブレを感じるがあった。当然正されるべきなのは自分の認知なのであろうが、結論を実感するためには、やはり本物を見に行かねばならない。特に色やスケールは怖い。例えば〈氷海〉の論者の感触は、実物鑑賞後、また大きくずれるようにも思う。

先生は「それも正解でよろしいです」とやさしく微笑むに決まっている。しかし、本物を見る前に、そうしたやさしさを甘受するわけにはいかない。

論者は、「おまえはわかっていない」という「自覚」を学生に求めてきた。しかし、いまだたいした成果があがらない。論者が、自覚とは正反対なものをまき散らす傍ら、絵画は、というか仲間先生の書に照らされた絵画は、しづかにその成果を積んでいく。

注

- 1) 今回、音楽と映画のワークの説明を省略したが、例えば音楽では、楽曲のリズム構成（3拍ベースであるとか4拍ベースであるなど）を武骨に追う。リズム認知は楽典的知識が皆無でも皆が追ってこられる。3拍、4拍ベースの単純な構造であれば、最初判読できなかった学生が、すぐに追いついてくる。その後例えば、J. ズーンの5拍+6拍の音列をテーマに持った曲などを示して脅す。かの曲は、 $(5+6) \times 4 + 8 \times 2 = 60$ 拍のテーマ構造を有し、後のアドリブにおいて、3でも4でも5でも来い、という構えを用意する。人間は一般には11拍と言ったテーマのリズム性についていかない。それを3なり、4なりの小宇宙に分節してしまいがちである。11拍の音列とその後の基本リズムフレームの行き来は、体（脳）の生理をゆすぶる静かな喜びを聴き手に与える。

映画については、カットをフレームとして、その時間長を丹念に追わせる。10分程度の映像が、何個のカットに分割され、それぞれ何秒であったかを記録するだけで、学生は映画の生理についてなんらかの感触をもつ。さらに各カットの奥行き（フレームの大きさ）、アングル、内包記号などについてエクセルなどでまとめると、いっばしの映

画評論のできあがりとなる。全般にカットの長さが極めて短い現代映像で苦勞した後、タルコフスキーのサクリフェイスなどを見せると、(作業が楽になるからか?) 歓声が挙がる。

- 2) ユクスキュルは、動物たちの世界認知の構造に関わる、環(境)世界理論を打ち立てたが、その中で、「最遠平面」という概念を提示している。それは、旧アナログカメラ時代の距離あわせにおける、「無限」に近い。それ以上の距離はなれると、遠さに関わる差異が弁別できなくなる距離(地平)の事を指す。重大なのは、その遠さが、人間の認知の発展にかかわり変化するということがある。こどもは最遠平面が狭く、例えば4階の窓から顔を出す大人を、子どもと認知したりすることがあるという。その視覚内の映像が、遠いから小さいのか、本来的に小さいのか区別がつかないということである。この最遠平面は、「世界の果て」とは異なるが、各瞬間の主体の「世界の大きさ認知」に関係している。「宇宙が無限である」ということを知識で持っていたても、実地の認知においては「世界の果ての限界性」は、脳内で「伸縮」しているのである。
- ユクスキュル『生物から見た世界』(2005)岩波文庫
- 3) 高野文子「私の知ってるあの子のこと」『棒がいっぼん』(1995)マガジンハウス p.95
- 4) C.D. フリードリヒ〈大狩猟場〉仲間裕子『C.D. フリードリヒ』(2007)三元社 冒頭カラー図版1
- 5) セザンヌ〈りんごとオレンジ〉『Cezanne』(1974)新潮美術文庫28 24番目の画像
- 6) こうした感性は、純粋に論者からうまれ出たものではない。仲間による同様の文章表現に誘起されたところがあるように思う。仲間の表現については前掲3 p.90を参照すべし。
- 7) ミシェル・フーコー『言葉と物』(1974)渡辺一民・佐々木明訳 新潮社 p.13
- 8) 吉田秀和『セザンヌは何を描いたか』(1988)白水社 p.26
- 9) 例えばベームは、光の瞬間性を凍結させたモノとの対比で、「サント・ヴィクトワール山の意義は、—それが持続の記念碑である」点を強調する。

かれはまた、セザンヌが「見ることで獲得した印象を、流動的なものや変化するものとしてではなく、動いているにもかかわらず、秩序を備えた最小の礎石として理解する」と論ずる。

- ゴットフリート・ベーム『ポール・セザンヌ〈サント・ヴィクトワール山〉』(2007)岩城見一 実淵洋次訳 三元社 p.66
- 10) ゲオルグ・シュミット『近代絵画の見かた』(1961)中村二柄訳 教養文庫 p.113
- 11) 前掲8 p.30
- 12) 前掲3 p.104
- 13) 前掲3 p.107
- 14) 高野文子「病気になったトモコさん」『棒がいっぼん』(1995)マガジンハウス p.54
- 15) 同上 p.60
- 16) 前掲14 pp.109~110
- 17) 例えば、彼の名著『絵本を読んでみる』1の『キャベツくん』の読み解きの中で、「〈…こうなると思うよ〉っ自分で想像してからページをめくる。そうすると〈まさか…〉とか楽しむのね」と楽しみ方の基本構造に触れる。
- 巻末のふりかえりで彼は、「『キャベツくん』を読んでいる時なんて、俺絵本(全般)の読解やってたような気がするのよ。この絵本の主人公は、実はキャベツくんではなくて地平線であるんじゃないか…なんて思ってみる。…そういう訓練を、絵に関して、みんなほんとにやってないねえ、ってことに突然気がついて、やあ驚きましたよって感じ」と重ねる。
- 五味太郎+小野明『絵本を読んでみる』(1988)株式会社リプロボート p.79 p.314
- 18) 吉田秋生『海街 diary 1 蟬時雨のやむ頃』(2007)小学館 pp.58~59
- 吉田には『バナナフィッシュ』などのハードコアの大作も沢山あるが、『河よりも長くゆるやかに』という可憐な名作もある。なんとと素敵なタイトルであろうか。前者(1987~1994) 後者(1985) 小学館
- 19) 永島慎二『旅人君』(1975)インタナル出版社 p.25
- 20) 同上 p.48
- 21) 同上 p.88

- 22) 同上 pp.54~55
- 23) C.D. フリードリヒ〈画家のアトリエからの眺め、左窓〉仲間裕子『C.D. フリードリヒ』図版3
- 24) C.D. フリードリヒ〈画家のアトリエからの眺め、右窓〉仲間裕子『C.D. フリードリヒ』図版2
- 25) 前掲4 p.17
- 26) 同上 pp.64~67
- 27) 同上 pp.28~46
- 28) C.D. フリードリヒ〈風車のある風景〉仲間裕子『C.D. フリードリヒ』図版4
- 29) C.D. フリードリヒ〈氷海〉仲間裕子『C.D. フリードリヒ』図版10
- 30) 松任谷由美(荒井由美)「ベルベット・イースター」『ひこうき雲』(1973) 東芝EMI
- 31) 野崎昭弘『一語の辞典 一』(1998) 中央印刷
- 32) 同上 p.9
- 33) セザンヌ〈La Montagne Sainte-Victoire〉Philadelphia Museum of Art 所蔵
“*Sainte-Victoire Cezanne 1990*” Reunion des musees nationaux (1900) p.203
- 34) セザンヌ〈Le Chateau - Noir et la Sainte-Victoire〉東京 プリジストン美術館所蔵
同上 p.196
- 35) セザンヌ〈La Sainte-Victoire〉Philadelphia John Herron Museum of Art 所蔵
同上 p.198
- 36) 図は、セザンヌの制作ポイントを紹介したガイドの一項に、論者がアトリエとル・トロネの位置を明示したもの。
M.R.Bourges “*Interaires de Cezanne*” (1982) ville d' Aix-en-provence p.15
- 37) 例えばメルロポンティは、「セザンヌは生涯奥行きを追求し続けたのだ」という、ジャコメッティの言葉を引用する。
メルロポンティ『眼と精神』(1966) みすず書房 p.185
またセザンヌ研究の古典となるクルトバットの著においても、「画面と空間奥行」なる節で、その問題のなんたるかが全般的に語られている。また、画家プサンの「絵箱」の手法の影響についても指摘があり、そこでノボトニーなども引用されている。
- クルト・バット『セザンヌの芸術』(1981) 美術公論社 pp.221~226 pp.417~420
内田も、セザンヌが作画の位置を丁寧に従い、その実際の光景と絵画の画像のフォルムのずれを紹介している。そうしたデフォルメの意図の一つが奥行き表現と関わっていたことは論をまたない。その際、内田もまた、プサンの「絵箱」の手法の影響に触れている。内田園生『セザンヌの画』(1999) みすず書房 p.65 (プサンとの関係について)
前掲8における吉田もしかりである。前掲8 pp.18~22
こうした識者の重なり合う論点については、識者だけが確認できるコトとはいえ、視手全般、はてはその絵を始めてみる学生に伝染する。
- 38) メルロポンティは、明らかにセザンヌのそれらの絵をもとに『眼と精神』を書いているのであるが、具体的絵画解析はあまりしていない。しかし文章の最後に「1960年7~8月 ル・トロネにて」と抜け目なく記し、「問題の概要を俺はつかんだ」と高らかに(暗に)宣言している。ル・トロネはおそらく宿泊地ではない。問題の核心に迫る重要地点の一つである。7~8月の期間の幅は、文末の印が、脱稿のタイミングを意味するのではなく、その期間、彼がセザンヌの眼に従い、山を徘徊したことを意味する。
同上 メルロポンティ 文末
- 39) セザンヌ〈La Montagne Sainte-Victoire〉Bale Kunstmuseum 所蔵
前掲33 p.285
- 40) 前掲37 内田 p.11
- 41) 前掲37 メルロポンティ p.268
またメルロポンティは、「〈黄色くある〉とか、〈緑である〉とか〈青くある〉というよりもっと、〈一般的なある〉を作り上げ」た、とも記している。
p.287
- 42) 前掲9 p.58
- 43) 前掲37 メルロポンティ p.286
- 44) こうしたある種抽象的な「実在性」の実感なり、奥行き「身体感覚」を言葉で理解させるのは本当に難しい。奥行きは単なる距離でなく、身体で測る「時空間」のボリュームである。やはり、な

にか言葉理解をこえた、「体験」のようなものを用意する必要がある。それに絶好な材料として、Debussyの前奏曲にある、「雪の上の足跡」という曲を全曲繰り返しで聴かせるとよいかもしれない。DEとEFの二音（四音）が繰り返し現れる。その音列の繰り返しを雪の上に行くステップに見立て、行軍のうんざり体験を疑似的に聴き手に与える。スキー場でホワイトアウトしたときの恐怖というより、雪国の普通の生活空間がホワイトアウトしたと見る方が正しい。生活者は、自分がいる位置について漠とした感覚をもちながらも、どこに向かっているよくわからない不安感を抱きながら前へ進む。DEとEFの二音の長さの比については、三連符を含む精確な指示がある。論者は前論稿で、DTM画像でDebussyの音楽論理を視覚的に示そうとしたが、この曲には触れなかった。

それはDEとEFの二音の長さの比（「うんざり感」）が、視覚では表現できないからである。この曲を繰り返すこと数回経て、「もうかんべんしてください」と学生が悲鳴をあげるのを待つ、というのは、やはりいきすぎであろうか。

もう一つの体感ツアーは、直島にある地中美術館所蔵のジェームスタレル（James Turrell）の諸作品に触れること。空を視るのもよいが、とにかく緑空間に侵入しなくてはならない。奥行き「感」を喪失するスリルが堪能できる。近傍にある南寺もよい。論者は2回ゼミ合宿に使ったが、こうした絵画の奥行き理解の難しさを事前に示しておく、それは得難い合宿となる。

- 45) なお正確にいうならば、「それは、論者がフォーコーを誤認しているにすぎません」と言われた、というのが正しい。