

提示主体、叙述主体、および語り手の影¹⁾

ティエリ・グルンステン

(要旨作成：三浦 知志)

本論は、『マンガのシステム 2』²⁾ 執筆のための予備的考察として書かれた論文であり、その目的は、マンガの物語論にとって有用な概念を提案することにある。構成は、1) 導入部、2) 提示主体の審級、3) 過去時制の物語における現在時制の画像、4) 叙述主体の審級、5) 叙述主体と提示主体の位置、そして6) 委任された語り手の、六つの節からなる。

導入部では、マンガというメディアが図画による語りと言葉による語りとを併用する多記号的性質を持つメディアであると同時に、視覚優位の物語メディアでもあることが述べられ、このようなマンガの特徴はマンガの物語論を構築するうえで考慮されるべきものであると主張される。

第二節でグルンステンは、マンガにおける図画的な言表行為の主体を指すものとして「提示主体」(the monstrator) という言葉を用いる。「提示」(monstration) という言葉は元々、映画研究者のアンドレ・ゴドロー (André Gaudreault) が、人物が実際の行動を示すことを通して物語を語るという、映画において本質的なコミュニケーション様態を説明する言葉として提唱したもので、その後フィリップ・マリオン (Philippe Marion) がマンガの図画的言表行為の主体を説明する際に、映画研究からこの概念をマンガに持ち込んだのである。マリオンはこの「提示」の概念に加えて「図画化」(graphiation) という概念を新たに付け加え、「提示」は他動詞的で、読者を記号の指示対象に向かわせるが、「図画化」は再帰的であり、読者が記号の指示対象に向かうことを妨げ、作者の署名として機能するという論を展開した。しかしグルンステンは、マンガにおける「提示」のあり方はそもそも図画的であり、図画的な「提示」が指示対象を中立的に示すことなどないのだから、この「提示」と「図画化」の区別は冗長であると述べる。そして、この論文における「提示主体」を、「物語を描画にすることを担う審級」(the instance responsible for the putting into drawing of the story) と定義する。

1) Thierry Groensteen, 'The Monstrator, the Recitant and the Shadow of the Narrator,' *European Comic Art*, vol.3, no.1 (spring 2010), Liverpool University Press, pp.1-21.

2) [編者注] 本号の編集作業中の2011年9月に『マンガと語り マンガのシステム 2』が刊行された (Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris: PUF, 2011)。本誌でも、近いうちに内容紹介の場を設けたいと考えている。

続く第三節ではマンガの時制についての議論となる。映画と違いマンガの画像は、出来事が今まさに起こっているという幻影を生み出すことができない。確かに日本マンガの物語技術は、欧米のそれよりもこの種の幻影を作り出すことに長けているかもしれないが、基本的にマンガはみな、すでに起こったことを描いているのであり、未来に起こることもページの後ろの方で描かれている。だがそれでも、描かれている出来事は、読者が目を向けたまさにそのときに繰り広げられていることも事実である。つまりマンガは、本質的に過去の出来事を描いた物語が、画像の現在性というあり方と結びついた、不安定なバランスを持つメディアなのである。物語を語るのに用いられる言葉は、画像に関するこの不安定な状態を、現在か過去かのどちらかに傾けることができる。

第四節はある種の言葉について焦点が当てられる。マンガには、映像における「ボイス・オーバー」(voice-over)のような、画像の内容について叙述する声が存在する。線で囲まれコマの内部に配置されるという形態をとることが多いこの「叙述文(いわゆるナレーション)」(recitative)を担う審級を指すものとして、グルンステンは「叙述主体」(the recitant)という言葉を提唱し、マンガ『Zの影』(*L'Ombre du Z*³⁾)における「叙述主体」の諸様態を取り上げる。「叙述主体」が物語に介入する仕方は様々であり、例えば、以前に語られた出来事のリマインダーとして機能したり、同じ時間や空間で起こるふたつの出来事の流れを区別したり、同一シリーズの別のエピソードを参照したり、翻訳や字幕を提供したりする。つまり「叙述主体」は読者に対し必要な情報を与え、物語を理解させるわけである。だがそれ以外にも、「叙述主体」は自らの感情を表現することによって、気持ちを表に出しながら物語に積極的に参加して行くこともある。「叙述主体」は物語を語る際に、いくつか異なる態度で、スタンスを変えながら物語に接する。

グルンステンは続く第五節で、「叙述主体」が物語に対してとるスタンスの違いに関して、三つの基準を導入する。すなわち「後景/介入」(in the background / interventionist)、「中立/関与」(neutral / involved)、「誠実/騙し」(loyalty / deception)の三つである。「後景/介入」は、「叙述主体」の存在、つまり「叙述文」が存在するかどうかの違いであり、「叙述文」があればそれは「介入」となる。「中立/関与」は客観性についての基準であり、単に読者に情報を与えるものを「中立」と呼ぶのに対し、「関与」は「叙述主体」の感情の表出が見られる場合を指す。「関与」のスタンスをとる「叙述主体」は、物語の登場人物や読者の気持ちに寄り添うかたちをとり、読者の気持ちを代弁したり読者に直接呼びかけたりする。「誠実/騙し」は、「叙述主体」の言葉の信頼性が問題となる。「叙述主体」は当然ながら、読者に叙述するときすでに物語全体を知っている。そのため、「叙述主体」が何らかの驚きや疑いを示す、あるいは出来事に関する問いか

3) Franquin, Jidéhem et Greg, *L'Ombre du Z, Les aventures de Spirou et Fantasio* 16, Marcinelle : Dupuis, 1962.

けを行うとき、それはいずれも見せかけの言葉であり、「叙述主体」が読者を「騙し」ていることになる。

続いてグルンステンは、「叙述主体」がとりうるスタンスにおける三つの基準、「後景／介入」「中立／関与」「誠実／騙し」を、「提示主体」の説明にも適用する。グルンステンによれば、「提示主体」が「後景」にとどまるというケースは可能である。それはつまり、コマの中に文字だけがあるとか、コマが白一色だったり黒く塗りつぶされていたりするとかいったケースである。客観性の基準は、様式の同質性／異質性の観点から説明され、物語を語る際に一貫した描画様式が用いられていれば「中立」、描画様式が変化すれば「関与」となる。また、「提示主体」が読者とと思われる人物の顔を描くことで「関与」のスタンスを示すこともある。「騙し」については、グルンステンはある種の夢描写の事例、つまり、「現実」を表象していると思われていた場面がいつの間にか夢の出来事に移行しており、しかもそのような移行があったことを読者に合図して知らせるような描画様式の変化が一切ない、といった事例を取り上げている。この場合読者は、画像が「騙し」であったことを事後的に判断することになる。

「提示主体」と「叙述主体」のそれぞれの位置は、必ずしも一致するわけではない、とグルンステンは言う。『Zの影』では、「提示主体」は「中立」でありつつ「叙述主体」は大きく「関与」している。「叙述主体」が「後景」にいながら「提示主体」が「介入」するページもある。「叙述主体」の「介入」が見られない場所で、「提示主体」が「騙し」たり「関与」を示したりすることもある。そして、「叙述主体」と「提示主体」がそれぞれ採用する位置は調整される必要があり、この調整を受け持つ機関を指す言葉として、グルンステンは「語り手」(the [fundamental] narrator)という言葉を使う。「語り手」は、物語を語るうえですべての情報を選択し組織化することを担う、最上位の権限である。

最後の第六節で、グルンステンは「委任された語り手」(the delegated narrator)について論じる。「委任された語り手」とは「叙述文を独占する登場人物」のことである（「登場人物になった語り手」(the actorialised narrator)とも言い換えられる⁴⁾）。物語に関与する登場人物でもあるこの「語り手」は、現代のマンガにおいてよく見られ、特に自伝的作品やルポルタージュに顕著であるが、以下、グルンステンはこの「委任された語り手」と見なすことができるいくつかの例（A～E）を列挙する。

A) 物語を前に押し進める語り手、つまり、物語を登場人物および読者に語り始める登場人物。B) 物語世界の外部にとどまる語り手。この場合の「委任された語り手」は、登場人物として描かれはするものの、物語世界内に関与してはいない。C) 自伝ではないマンガに登場する、作者の投影と考えられる語り手。作者が登場人物として物語世界

4) グルンステンは研究会の場で、(もともと *monstrator* も *recitant* も *delegate* されているのだから) 今後 “delegated narrator” という用語を廃して “actorialised narrator” で統一する意向だと述べていた。

に介入し「叙述主体」となる場合がこれにあたる。このタイプの「委任された語り手」は、その姿かたちをめまぐるしく変えるなど、一種の遊びの感覚に根差している。D) あり得ない語り手、つまり、本来は言葉を発することのない存在（猫や死人など）が「委任された語り手」になっているケース。E) 自伝的な語り手だが、その人物自身がマンガを制作してはいない場合。マンガ『アランの戦争』（*La Guerre d'Alan*⁵⁾）では、退役軍人アラン・コープ（Alan Cope）が自らを語る「委任された語り手」だが、マンガを描いているのはエマニュエル・ギベール（Emmanuel Guibert）である。

一般に、「委任された語り手」は登場人物として現れるため、「叙述主体」の声は「中立」ではない。また、「委任された語り手」が採用されている場合、「叙述主体」の声の信頼性に疑問符がつくことがある。マンガ『小さなクリスチャン』（*Le Petit Christian*⁶⁾）に登場する「委任された語り手」の少年は嘘を好み、「叙述主体」はこの少年がカウボーイであると述べる一方で、描画はこの言葉に信用を与えたり、逆にその言葉が嘘であることを暴いたりする。文と画像のこうした関係、つまり、「叙述主体」による「騙し」に「提示主体」がつき合うのかどうかという関係が、この物語にアイロニーをもたらしている、とグルンステンは述べる。

「委任された語り手」は、物語世界外からの「叙述主体」の声を沈黙させ、最上位の語り手は「提示主体」に対して常に優位に立つ。そのため、『小さなクリスチャン』の「委任された語り手」は、主人公の少年の主観を表に出す「叙述主体」であると同時に、「提示主体」がこの「委任された語り手」の主観を示したり、あるいはこの「委任された語り手」を外側から表象したりする。最上位の語り手は、「委任された語り手」を客観的なやり方で表象するのか、それとも「委任された語り手」の主観を画像に変換するのかを、常に選択できる立場にあるのである。

5) Emmanuel Guibert, *La Guerre d'Alan*, 3 vol., Paris : L'Association, 2000-2008. 野田謙介による見事な邦訳がある（国書刊行会、2011年）。

6) Blutch, *Le Petit Christian*, Paris: L'Association, 2002. [編者注] 2008年に第2巻も刊行された。「なりきり」ごっこ妄想にあふれた少年の日々を描く傑作。邦訳が待たれる。

質疑応答の概要（記録：森田 直子）

——「画像による語り」という審級にたいしてフィリップ・マリオンが提唱した2つの呼称、monstration と graphiation のうちあなたは前者を採用した。それはなぜか？

【ティエリ・グルンステン（以下TG）】前者はすでに映画論で使用された実績があり、わたしはみだりに専門用語を細分化したくはなかった。映画理論では、語りが20くらい（？）の審級に分類されているが、これは狂気の沙汰である。

〔グルンステンは、なぜ monstration のほうが用語としてふさわしいかを十分には説明しなかったが、質問者が尋ねたかったのはそこではないだろうか。montrer には再現性のニュアンスが強すぎ、“絵にすぎない”マンガの語りを言うのには、再帰性の強い後者のほうがふさわしくはないだろうか。いたずらに専門用語を細分化したくないという気持ちはわかるが……。〕

——ゴトリーブ⁷⁾における「作中人物としての作者」というのは、日本のマンガでの、欄外の作家のようなものか？

【TG】ヨーロッパのマンガでは、あまり欄外の作者というのは描かれないので比較できない。でもゴトリーブが描くゴトリーブは、一定の役割を演じているだけで、作者本人とは一線を画している。自伝的ではない。〔それがどういう描き方なのか、今ひとつつかめずに終わった。〕

——monstrator の位置どりについて、「後景にさがる」というところは、文で埋め尽くされたコマや、真っ白・真っ黒のコマを指すとのことだが（ギュスタブ・ドレ『聖ロシア物語』）、こうしたコマは「何も語らない」ではいられない。むしろ画像として非常にインパクトが強いと思うのだが。

【TG】こうしたコマが何かを語るのは確かだが、それは monstrator ではなく fundamental narrator が放つメッセージである。そのことは『マンガのシステム』で書いたつもりだ。

——次に、monstrator の位置取りについて、作品を通して画風が均質である場合「（物語に対して）中立的」であり、作品中で画風に変化がある、不均一である場合には「（物語に対して）干渉性が強い」とされている。前者は1950-60年代のいわゆる古典的なアルバムを特徴づけるもので（ちなみに、ドレはすでに作品中で画風を変化させる実験的な作品を残しているがそれは例外として）、その後は後者のような傾向が増えていくと。その変化は何に由来するのか？

7) Marcel Gotlib, *Rubrique-à-brac*, Paris : Dargaud, 1970.

【TG】なぜか？といわれると難しいが……。それは文化的正統性の問題とかかわっていると思う。50-60年代までのアルバムは、もっぱら子供向けの作品である。その後、マンガが芸術として認められるようになって、画風の変化は、作者の腕が試される場となったのではないか。一作ごとに画風を変えていった（アルゼンチンの）ブレキアのような例が思い浮かぶ。正統派の画家で同時に諷刺画家だったイタリアのレナート・カリガロ（Renato Carrigaro）は、タブローで画風を混在させた作品を発表して、大変注目された。この画風の混在という点については、もちろん文化による違いも大きい。わたしは『はだしのゲン』で、背景が写実的に描かれ、人物が簡略な線で描かれているのには、非常に違和感を覚える。