

『ハロー，ドゥルーズ！』を読む

著者	夏目 房之介，足立 典子，佐藤 守弘，森田 直子，ベティーナ ギルデンハルト，高橋 瑞木，前田 良三，梅木 達郎，大里 俊晴，小池 隆太，小山 昌宏，檜垣 立哉，吉岡 洋，吉村 和真，神尾 達之
雑誌名	東北ドイツ文学研究
巻	48
ページ	161-180
発行年	2005-02-10
URL	http://hdl.handle.net/10097/00134003

『ハロー、ドゥルーズ！』を読む

夏目房之介、足立典子、佐藤守弘、森田直子、
ベティーナ・ギルデンハルト、高橋瑞木、前田良三、
梅木達郎、大里俊晴、小池隆太、小山昌宏、
檜垣立哉、吉岡洋、吉村和真、神尾達之

以下は、マルティン・トム・ディーク／イェンス・バルツァー作『ハロー、ドゥルーズ！』について、コミック（マンガ）および関連分野の15人の専門家から寄せられた書評である。作品は別冊として刊行し、詳しい解説を付している。あわせてご参照願いたい。なおこの作品および作者については、本誌のバルツァー、フラーム、ベルント各氏の論文でも言及されている。（森本浩一）

夏目 房之介

エッセイ、マンガなど文筆業。マンガ批評ではマンガ表現論を開拓してきたが、近年マンガの世界化現象や社会的なありよう、媒体論、市場論に興味をもち、多角的な研究を目指す。

『ハロー、ドゥルーズ！』をめくって

私はドゥルーズを読んだこともないし、哲学の教養もあまりない。複雑怪奇な単語と修辞法に支配された日本語訳を読んだとしてもドゥルーズを理解できるとは、とても思えない。

なので『ハロー、ドゥルーズ』を読んで、それが一体ドゥルーズの何を作品化しているかもわからないが、日本の優れたマンガ家であるいしいひさいちの『現代思想の遭難者たち』に登場する「ドゥルーズ」編を補助線にして読むと、どうやら「差異と反復」という主題に関係がありそうである。

いしい作品は「現代思想の冒険者たち」全31巻という哲学叢書の月報に掲載された短いマンガで、ハイデガー、マルクスからフーコーやデリダなどの思想について、注釈つきの一種のパロディ、悪ふざけマンガになっている。

ここでドゥルーズは、肺が悪いのでもらい煙草をしつつ小説家に「持続」を説き、ガタリとモチつきをしながら「欲望と欠如」「差異と反復」について語っている。

要するに、難解な言葉でじっさいはとるにたらない事象を語っている可笑

しさなのだが、それはマルクスでもフーコーでも同じだ。『ハロー……』がマジメに思想の内容を作品化しようとしている（らしい）のと対照的である。

いしいのマンガは、いわば「茶化した優越の笑い」という笑いの類型なので、人々の評価が固まったマルクス、フロイトなどの思想家のほうが、どうしても面白くみえる。

『ハロー……』は、むしろ類型を逸脱しようとしつつ、多分ドゥルーズのいわんとする何かを表出意識そのものに置こうとしているのだと思われる。

けれど、日本マンガの中には、同じような表出意識を感じさせる不条理で幻想的、象徴的な作品も多くあるので、作品系列としては目新しい感じはない。日本マンガの文脈の中に『ハロー……』を置いて見れば、オルタナティブなマンガの一種として、それなりに読めるだろう。

ただ、その場合「ドゥルーズ」という思想家の名前が「難解で高度な現代思想」というある種のオーラを読者に与える分だけ、誤解や深読みを誘発することになるかもしれない。

どちらがドゥルーズに対して「外部」に立つ瞬間を与えるかといえば、マンガとしては類型的ないしい作品のほうが、そうだとはいえるだろう。どちらが優れているという問題ではなく、これはドゥルーズとマンガが、国や地域で各々もっている文脈と距離感の違いということに、とりあえずなると思う。

足立 典子

専門は確かドイツ文学。映画・まんがなど、画像と言葉を組み合わせた語りの構造・視点・時間表現に関心がある。慶応大学商学部。

「読者には……もっと強い酒が必要です」

1. 画面は「見開き」単位で構成し、必ず読者の目をひく印象的なコマを作ること
2. 「めくり」のコマは読者の興味を次のページへとつなぐこと

どんなまんが教本にも書いてある、日本の商業的なまんがの鉄則だ。読者の目を「止め」（見せコマ）、同時に「止まらせない」（めくり）。

見開き中央の右下から左上へ、そして見開きから次の見開きへ、というふたつのページの切れ目は、コマ割りの原則からしていずれも本来「あっては

ならない間」である。このふたつの「あってはならない間」の性質を、日本の「まんが」は、物語時間と登場人物/読者の心的時間との「乖離」として最大限に利用する。めくりでは先を急ぐ読者を「引き留め」、見開き中央では重要な瞬間を「引き延ばして」堪能させる。まんがは、「読む」という体験を「書籍」の形式に結びつけるほとんど唯一のジャンルなのだ。「見開きとめくり」の鉄則は、雑誌の購買者のための単なる商業的な戦略ではない。

物語が見開きを替えた形で交互に繰り返される『ハロー、ドゥルーズ!』においては、こうした「まんが」特有の読む体験、「画面全体」の意識は希薄である。個々のコマにおける視点や遠近の切り替えの弱さに加え、描かれる対象も変化に乏しく、不要な絵があまりに多い。日本の作家が同じ物語を描くとしたら、人物の登場回数を何分の一におさえるだろうか？

この「まんが的效果」への無頓着さが、もっとも致命的な形で露呈するのは、セリフの入れ替えによってだろう。第一の物語には、それでも存在する幾つかの「間」、画と文字の組み合わせによって作られる「まんが」特有の効果が、ひとつ残らず台無しにされていくのだ。

たとえば第一の物語では、「読者の目をとめる印象的なコマ」が幾つか存在し、そこからは文字が排除されている。しかし、繰り返す物語はもはやその「間」を尊重しない。[p.7の唯一のあおりの船, p.9唯一画面内に大きな動きのあるコマ, p.10のドゥルーズ=このページから、画面ははじめて1コマづつ区切られる。そこまでは基本的に横2コマが全体的または部分的な(明度・線・同一の背景などによる)続きコマだ。]

そしてこれに呼応するかのように、第一の物語にあった、言葉の使用に関する工夫(多分に考え落ちであるにしろ)も、反復によって、きれいさっぱり忘れ去られていく。

「吹き出し」入りのセリフを物語への枠として使い、ドゥルーズの言葉は吹き出しに入れない(p.6で「しゃべって」いるのはドゥルーズの影だ)という独特の「吹き出し」の使用は、第一の物語では「語り」と「セリフ」と「内白」が融合する逆さまの世界への導入であるかに見える。しかし、繰り返す物語はその「真つ暗闇」を放棄する。また、特徴的な「かみあわない会話」(たとえばP.8の、大きな遠近の差で描かれる「ポイントとなるコマ」のひとつ)も、人物が饒舌になるにつれ、すっかり姿を消してしまう。

『ハロー、ドゥルーズ!』は第一の物語にあった「まんが」的效果の萌芽を、セリフを入れ替え物語を繰り返すことによって、どんどん平板に退屈していくのだ。せつかくあった間を殺し、せつかくかみあっていなかった会話を

成立させてしまう。一体なんのために??

結局「まんが」だと思って読んではいけない、ということか。あ、でも、ひょっとしたら!

読者アンケートのせいで、むりやり連載を引き延ばしている日本の「最も売れ筋の」まんがって……実はこんな感じかもな。

いずれにしても、退屈さの効果と退屈はまったく別のものだろう。

佐藤 守弘

写真、版画などの複製イメージを中心として、日本の近代における視覚文化を研究している。とくに風景/トポグラフィの問題に関心を抱く。京都精華大学芸術学部専任講師。

フォトコピーのノイズ

『ハロー、ドゥルーズ!』を読んで誰もが気付くであろうことは、一定の量(9ページ、36コマ)のシークエンスが、セリフのみを変化させることによって5回繰り返されていることである(最終のシークエンスにおいては、絵が塗りつぶされるという変化はあるものの)。同型同サイズのコマが淡々と2回、3回と反復されることによって、読者は戸惑い、やがて反復の事実気づく。時にはページを遡ってコマの絵を確認することもあるだろう。『ハロー、ドゥルーズ!』において、 photocopyの技術が、全く同じ絵柄のコマのシークエンスを複製し、反復するために、意識的に使われているとみて間違いのないであろう。マンガの場合は、色の連続的な階調ではなく、線をもって描くので、同一コマを使い回すときに photocopyは多く使われている。それをギャグとして使用しているマンガ家も少なくない——江口寿史や最近ではいとう耐など。

photocopy法、すなわち電子写真複写法とは、C・F・カールソンの発明(1938年)をもとに開発されたゼログラフィ(Xerography)を基とする。それは1950年に現在のゼロックス社によって製品化されたが、普通紙コピーが可能となったのは、1960年である。私が中学、高校生の頃にはまだ高かったが、大学に入るか入らないかの頃(1985年頃)に、現状の1枚10円になったと記憶している。それ以前に広く用いられていた青写真と比べても、圧倒的に簡便で安価な複製法であった。なにしろ原稿台の上にオリジナルを載せ、

枚数を指定すればいいだけなのだから。現在では、パーソナル・コンピュータとイメージ・スキャナの普及により、より高精度な複製（レタッチもできる）が一般にも普及したものの、書物の一部を複製する際には、 photocopy を凌駕しているとはいえない。 photocopy とは、日常生活に深く浸透しながら、なかなか言及されることの少ない複製技術である。

この技術の特性は、上記のように簡易に複数のコピーを作り出す点にあるが、その一方では、オリジナルからコピーを作り出す際に画質の劣化が起ってしまうという特性がある。すなわちプロダクションの際に画面のアレ／ノイズ、線の質の変化、グラデーションの潰れなどが生じてしまうのである。しかし、そうした劣化は、普通はいわば誤差として看過されることが多い。

ところで、1980年前後のパンク・バンドのギグ告知のフライヤーには、 photocopy を使用して刷られたものが多く見られる。なにしろ簡易に大量のフライヤーを制作し、ばらまくことができるのであるから。そうしたフライヤーにおいては、既製のイメージや新聞などの切り抜き文字が流用され、画質の劣化は、ハイ・フィデリティへの反抗として、盗用性、攻撃性などのコノテーションを付与される。

一方で、『ハロー、ドゥルーズ！』においては、上記のような photocopy 自体の性質が前景化されることはないように思える。マンガというメディアの性質に自覚的なマンガ家であれば、あるいはパンク・バンドのメンバーであれば、積極的に利用したであろう photocopy による画質の変化を、このマンガの制作者が意識しているかどうかは定かではない。したがってこの技術に着目して、このマンガを評することはお門違いかも知れない。とはいえ、漆黒のベタ塗りのなかに白いきずが点在することや、コマの周縁がまるで木版画のように見えることによって、 photocopy という技術自体が、描画の裏から声を上げているように感じられることは確かである。普段は、誤差の範囲内として、不可視なものとされているノイズが。

森田 直子

フランス語、比較文学、物語論などを教える。高野文子『黄色い本』に関する論文を準備中。東北大学情報科学研究科教員。

こういう仕掛けはすでに誰かが実行していても不思議ではない。四コマ構成の九ページ分を読みおえると、今読んだばかりの話が再び始まる。ところが、マンガを読む目とはそもそも純心愚直に先を追う生き物であって、ペー

ジを繰ればまだ見たことのないものがそこにあると思っている。いや、ここはさっき読んだ、まずはそう思い、ページをまちがいに繰ったかどうか確かめる。それから、まだ読んでいない先のほうもばらばら繰ってみる。ドゥルーズを乗せての往路、渡し守一人で此岸に戻る復路、これが五回くりかえされるという構造のマンガなのだということを飲み込み、受け入れる、そのあいだしばらく読書の時間は宙吊りになる。文字情報の点では、五回のくりかえしのなかにわずかな展開が見られる。人物のセリフには毎回違うところがあるし、渡し場に置かれた本は初回と最終回が『驚くべきオルフェウスの新たなる冒険』（『ハロー、ドゥルーズ!』の続編がなぜここに?）であり、あとの回は『差異と反復』である。ところが図像のほうは、(きつと誰もが描線のかすれ具合などを比べてみたことだろう) 上記二冊の本こそ厚みの違う「別の本」として描かれているものの、五回とも完全に同一、堂々たるゼロックス・コピーである。同じ画面のコピーを五度用いることは、同じ出来事が五回起こるのを表象することなのか、一回の出来事を五回くりかえして表象することなのか? しかしそれは、永遠という時間のもとでは結局同じことになるのだろうか?

戸を叩く「ドンドン」という音がエピソードの「おわり」と「はじまり」をつなぐ役目を果たしているが、このつなぎ目が問題である。各回末尾の「ドンドン」は、次なる匿名の死者が叩く音かもしれないし、ドゥルーズ (No.X) がスティクス川を渡ったあと(それは本当に「あと」なのだろうか?) でドゥルーズ (No.X + 1) が戸を叩く音、すなわち次のエピソードのはじまりとぴったり重なるのかもしれない。再び渡し場へやってくるまで、かれはどこで何をしていたのだろうか? もはや時間の存在しない世界でこの問いは無意味だろうか? それともあの世へ渡りきれずにこの世に迷い出た (J. バルツァーと M.-T. ディークによって紙面に呼びかえされた) 哲学者は、直線的時間の束縛のなかで物語の「はじまり」まで U ターンさせられたのだろうか? こうして各回のつなぎ目は生死のあわいを含み、物語の継続性 (時間的継起と因果関係) よりむしろ断絶を刻んでいる。第五話の末尾に至ってマンガは物質的に「おわり」、生の時間へと納まる一方、もはやドゥルーズは帰ってこない。かれはあの世の友人に salut ! と迎えられているが、その死はマンガの刊行時においてまだ記憶に新しい 1995 年のことであり、この呼びかけは生者からの別れの挨拶、そしてひょっとすると「魂の救済」の意味をも響かせているだろう。ドゥルーズの死に触れたとき、ディークは思った。

「しまった! 質問したいことがあったのに。」としかえしがつかないという感情、それもまたマンガの構造によって表現されている。

ベティーナ・ギルデンハルト (Bettina Gildenhard)

日本・ドイツ近現代文学を研究している。特に文学批評の価値評価基準に興味を持っている。博士論文は芥川賞と直木賞の制定について執筆した。同志社大学言語文化教育研究センター専任教師。

『ハロー、ドゥルーズ!』を一読したかぎりでは、さほど興味が湧いてこなかった。その絵の白黒と粗雑な筆致に対して、子供の頃から『アステリクス』^(注)を愛読してきた私は軽い抵抗感すら覚えた。しかし、何度か読んでいるうちに、様々な発見があり、「文学研究者」としての興味が湧いてきたのである。同じストーリーが5回反復されているにもかかわらず、飽きることなく、「反復」の中の「差異」,「差異」の中の「反復」を楽しんで、読み続けていた私の読書行為は『アステリクス』を読んでいるのと同じであることにはっと気づいたのである。というのは、『アステリクス』の種々の物語において、登場人物にせよ、物語の構造にせよ、同じパターンが繰り返され、「反復」されているにもかかわらず、いや、そうであるからこそ、それぞれの物語に独特な「差異」があり、読者もまたそれを求めて、読み続けているのではあるまいか。なるほど、「反復」と「差異」は相関関係にある。

「活字」による表現だと、代名詞や同義語などの使用によって、「同じ」言葉を繰り返さなくても、「同一性」、ひいてはテキストの「統一性」を作り出せる。他方、「絵」に頼るコミックは「同一性」を表現するためには、「同じ」絵を「反復」せざるをえない。読者がそれに飽きないのは、毎回コンテキストが違うからであり、「反復」の中に「差異」があるからであろう。このことを示唆するコミックによるコミック論として『ハロー、ドゥルーズ!』を読むと面白い。『ハロー、ドゥルーズ!』という題名では哲学者・ドゥルーズの名前と軽い日常的なあいさつ「ハロー」が結び付けられている。それが「思想性」と「気軽さ」の組み合わせを暗示しているように、この作品においては軽い娯楽メディアと思われるコミックが、その「理論」、「思想性」を表現するために自らの媒体を用いている。しかも、一般に「活字」と強く結びつけて考えられている「思想性」はこの作品では「絵」によって笑いの対象にされている。というのは、登場人物の巨大な頭は「男根」のようにしか見えないからだ。このことは純粹であるはずの「思想性」が結局「男性的」にすぎないということのヒントとして解釈したらいいだろうか。それとも、それは男性である著者の意図というより、作品の意図せざる側面なのだろうか。いずれにせよ、多様な解釈の可能性はこのコミックを「開かれた作品」にしており、読者に刺激を与える。

『ハロー、ドゥルーズ!』をコミックとして批判しようとする場合、「絵」と「テキスト」の組み合わせがダイナミック性に欠けている点を指摘できるだろう。確かに、「絵」と「テキスト」を動的に融合する日本のストーリーマンガを基準にすれば、『ハロー、ドゥルーズ!』は堅い感じがする。しかし、この「堅さ」こそ面白いのではないか。昔から「絵」と「字」にはっきりとした一線を描き、マンガ・コミックの娯楽文化があまり発達していない「マンガ発展途上国・ドイツ」の思想・歴史的背景を物語っているからである。

(注) ルネ・ゴシニー (Rene Goscinny) とアルベール・ユデルゾ (Albert Uderzo) による1959年からフランスで出版されたシリーズ。コミックを軽視する傾向の強いドイツでも、早くも幅広い読者層を獲得し、人気を保ちつづけている。カラフルな、きめ細かく丁寧に描かれた絵はその特徴。

高橋 瑞木

近・現代美術とマンガの関係について研究している。水戸芸術館現代美術センター学芸員

『ハロー、…!』の一見親しみやすいタイトル、奇妙にディフォルメされた登場人物、滑稽味がある人物の動きやセリフなどは普段馴染みのある「マンガ」や「コミック」の体裁を彷彿とさせる。そのため、自分が親しんでいる範疇のものとして読んでみたが、どうやらそれは間違っていたようだ。

『ハロー、…!』は、まず、普段の筆者のマンガの「読み方」がいかに日本のマンガの読み方によって習慣化されたものであるかを問いかける。最初から最後まで「通し」で読もうとするページをめくる動きが、この作品によって批判されているようにさえ感じられる。同じコマ割、ほぼ同じ絵の9ページの5回の繰り返し。そのそれぞれの微妙な違いを見つけるために、ページを読み進めては戻る行為は、「反復」の中で「差異」を見つけようとすることであり、このコミックの構造自身がそのまま読者である自分の身体運動におのずと還元される。そして、読者である筆者自身が「反復と差異」の行為をしながら、渡し守とドゥルーズの「反復と差異」を巡って主客転倒する丁々発止の議論に巻き込まれてゆく様子は、作者のトリックにはめられたようで、その体験は新鮮であった。

このコミックの「愉しみ方」とは、近代以降の絵画の愉み方に少々似ているのではないか。日本製のマンガが近代以前の写実的な歴史画や物語絵画だ

としたら、このコミックは抽象化した同じモチーフを繰り返し描いた静物画家、ジョルジオ・モランディの作品のようなものだ。だから、このコミックに対してドラマティックな物語やハッタリの効いた画面構成を求めるのはあまり意味がない。このコミックは日本で普段「マンガ」というときに一般的に連想される「大衆向け娯楽」とは明らかに一線を画しており、エンターテインメントを志向してはいない、インテリ向けのテキストである。コミックを読んでいる最中にカタルシスを覚えるものではなく、渡し守が「人は考えることをやめることはできません。最後まで考えたと考えるかもしれませんが、本当はそのスタートラインについたところなのです。」と、言うように、読後にこのテキストに対して思考するところから愉みが始まる。

ところで、最後までドゥルーズは死の直前の一言を渡し守に教えることはない。それは、彼の肉体は滅びても、その思想は永遠の生を生きているということの意味しているように思われる。そして、「どんなに気に入ったとしても死と差異は互いに相容れないものだと思うよ・・・」という作中のドゥルーズの最後のセリフは、差異＝ドゥルーズが死＝終点＝渡し守に対して、「反復と差異」の議論は終わり無く続いてゆくことを暗示しているとも考えられ、この作品の絵の反復と、文章の差異の間には作者のドゥルーズに対するオマージュが通低音として流れていることに改めて気づかされるのである。

前田 良三

立教大学文学部でドイツ文化・文学を教えながら、欧米と日本の視覚文化（文字と図像の関係など）、ドイツ・アメリカ・日本の20年代都市文化などを研究。

非コミック的なものの反復／コミック的なものへの差異？

『ハロー、ドゥルーズ』の「文体」は欧米のコミック作品のどれにも似ていない。しかしコミック・メディアの外部になら、この「文体」と親近性・類似性をもつ作品を、いくつも想起することができる。全ページ例外なく4個のコマで等分されるという画面構成（絵本4ページ分をただ縮小コピーして並べたようにしか見えない）、コミックをコミックたらしめる基本要素（風船に入ったセリフ、スピードライン、オノマトペのグラフィックな文字処理）に対する法外ともいえる禁欲的態度（逆にそれだけ風船入りのセリフ「ハロー、ドゥルーズ」が効いていると言えなくもないが...）は、『ハロー、ドゥルーズ』のナラティブを絵本のそれに限りなく近接させる。それでは、先行

する類似形態（絵本，挿絵入り雑誌，カリカチュアなど）からコミック（および日本におけるその独自の展開形態＝マンガ）を分かつものは何か。私は、それがコミック誕生時のメディア的条件，すなわち大衆紙の付録という条件にあるのではないかと考えている。コミックが新聞読者によって大量消費される（ベンヤミンのいう「注意散逸 *Zerstreuung*」において視覚的に処理される）メディアであること，オノマトペにおける文字のグラフィックな処理やコマ割りによる画面処理が見出しと割りつけによる新聞紙面分割の視覚的エコノミーを「引用」していること — 出発点におけるこうした条件は，コミックスにせよマンガにせよ，それらのナラティブの形式＝可能性を本質的に規定しているように見える。そしてほかならぬそうした新聞的本質において，コミックはすぐれてドゥルーズ的メディアではなかったか。なぜなら，出来事の新しさが反復における差異として記録され，差異と反復が紙面に占める記事の割合（*Kontingenz* = 偶然）として視覚化されるメディアがほかならぬ新聞（*Newspaper*）なのだから。たとえばジョージ・ヘリマンの『クレイジー・キャット』における同一シチュエーションの臆面のない反復も，新聞的なるものにおける「差異と反復」との関連で理解すべきではないか。このような意味で，『ハロー，ドゥルーズ』は極めて非コミック的＝非新聞的コミックという逆説を生きているように思われる。それが哲学の「絵本」ではなく，マルチン・トム・ディークの言うように^(注)「サウンドとリズム」すなわち「差異と反復」の「コミック」であるとすれば，それはこの非コミック性がドイツのコミック・シーンに対して持ちうる差異＝批評性においてであろう。しかしそれは，ニッポン・マンガの読者にすぎない私にとって，容易には見えてきてくれない。

(注) Interview mit Martin tom Dieck: Einen Sound und Rhythmus schaffen. Interviewer: Christian Gasser. <http://www.strapazin.ch/magazin/heft58/dieck.htm>

梅木 達郎

フランス現代文学，思想，さらに映画一般についての研究者。現在は，デリダが死んだことの意味を反芻しつつ，思考をつづけている。

反復するには飛躍しなければならない

よく知られていることだが，映画にスピード感を与えるのは細かいカット割りの編集である。短いカットを次々に歯切れよくつないだ映像は，長回し

のシークエンスショット——そこで被写体やカメラがどれほど素早く動こうとも——の息詰まるような持続よりも、はるかにスピードあふれる動きの印象をもたらす。嘘だと思ふなら、ハワード・ホークスの『暗黒街の顔役』冒頭のワンシーン・ワンカットと、同じく『リオ・ブラボー』冒頭のスピーディーなカットの積み重ねを、比べてみるがいい。カットつなぎがある速度感をもたらすのは、カットからカットへ、カメラが瞬間移動するからである。瞬時にして、カメラは一つの位置やアングルから別のポジションに、それぞれ「目にもとまらぬ早さで」移動する。だが、いかなる映画にもまして、コミックこそはこの「瞬間移動」の究極の表現ではないだろうか。

人が「速度」をかくも好むのは、それが願望の迅速な成就を約束してくれるかに見えるからである。速い乗り物はあらゆる抵抗を乗り越え、願わしい場や対象への接近を可能にする。瞬間移動はこの接近を「まるで夢のように」実現する。ではコミックが、フロイトのいう夢とならんで「願望充足」の特権的な媒体であるのは、一コマごとに時空や視点を一挙に更新していく表現形態をもつからだ。場合によってはコミックは瞬間をほぼ無限に分割し、なにかの到来を遅らせたり迂回したりすることもできる。そこで時間は伸縮自在であり、滑らかな移動や持続ではなく、飛躍が法となる。

『ハロー、ドゥルーズ!』は反復を主題とし、また反復の構造を持つテキストである。その形式そのものがその内容自体を反復していくなか、差異と反復がいくつものレベルで繰り返し表現される。無数の仕掛けの中で、ここでは出発点への回帰に注目してみよう。そもそも反復するためにはもう一度端緒へと舞い戻らなければならない。この方向転換は、たとえば渡し船の上で漕ぎ手が交替するコマによって告げられている。以後、もはやどちらが客で誰が語り、舟がどの方向に向かうのか定かではない。そうした伏線があるとはいえ、一つのシークエンスの終わりから次の始まりへの移行は唐突である。闇のカットからいきなり白昼のロングショットに切り替わるなか、まるで夢から醒めるように——だが昼と夜のどちらが夢なのだろうか——画面は一挙に端緒に飛躍する。そしてほぼ同じシークエンスが再び始まる。反復はかならずや飛躍を含むのであり、そのことをコミックだけができるような仕方で表現している。

かくして「飛躍」は昼と夜が交替する日々のリズムを生み出し、生と死の二者択一を飛び越えてしまう。この戯れの飛躍によって、死の決定性からも逃れ去るかのようだ。フロイトの孫の糸巻き遊び (Fort / Da) を思わせる遊戯的反復のなかで、決定的な不可逆性からの逃亡はまた救済でもある。そもそも原題の *Salut, Deleuze!* の「サリュ」は、無傷であること、そして「救済」をも意味する。それを *holly* と無縁ではない「ハロー」と訳した訳者の慧眼

に敬意を表しつつ、ドゥルーズの引用でコメントを締めくりたい。「逆行するということは、与えられた複数の項の「あいだ」を、特定可能な関係にしたがって、みずからの線に沿って逃走するようなブロックをなすことなのだ。」(『千のプラトー』)

大里 俊晴

横浜国立大学教育人間科学部助教授。専門は音楽美学。特にジョン・ケージ以降の前衛音楽を研究。マンガに関してはただのアマチュア。70年代より、少女マンガ雑誌とエロマンガ雑誌を同時に読んできた。青少年向けマンガは最も苦手。

仮に、いかなる素晴らしいテキストが付いていようと、そもそも、どこの誰が、9ページにわたる同じシーンがほんのわずかな部分を除いて、ほぼ完璧に5回繰り返される(しかもこれらの反復は、手書きではなく、機械的手段によるコピーである。つまり何回反復されても差異は入り込む余地がない)マンガを読み続けようと思うだろう。

こんなもんマンガじゃない、と言って捨ててしまうのが正解だ。

最も乱暴に定義してしまえば、マンガというのは、絵と言葉の複雑な構築物である。そして、この作品について言えば、少なくともヴィジュアル的な面での極端な貧しさにより、私たちにマンガを読み進めさせる原動力になる、ヴィジュアル的な面と意味的な面との間のダイナミックな力の絡み合いが全く成立していないのである。上で、「仮に、いかに素晴らしいテキストが付いていようと」と記したが、では、そのことに関してはどうだろう。つまり、いかにヴィジュアル的な面が貧しくても、テキストの内容がそれを補って余りある、という主張はなされ得るだろうか。私は哲学の専門家ではないが、ここに書かれているテキストが、どれだけドゥルーズの思想の豊かさを写し取っているかに関しては、疑問を抱かざるを得ない。そして目に付くのは、意味のない細部での蘊蓄披露である。例えば、こんなフレーズがある。「彼は音楽をつくってたんですが、いまはキノコを栽培しようとおもってますね」。勿論、これはジョン・ケージのことを指しているだろうが、これを読んだ私の反応はただ一つ、「だから何だったんだ」だ。「ラカンが君に伝言を書いておいたんだが、その手紙が盗まれちゃってね」とか「バルトがお母さんの写真を見せてくれてね」なんていうのもそうである。ここから作品の内容に関わって発展していくものは何一つない。こういう、事情通同士が目配せして、にやっと笑うためだけに奉仕するようなスノッパリーには嫌悪感

を感じる。

結局、この作品は極端に貧しいのである。それだけだ。どのような意図があれ、このような形でマンガは作られるべきではない、と私は思う。ドゥルーズの思想をこのようにしか作品化できなかった作者たちにはこう言ってやるのがいいだろう。「しりあがり寿やひさうちみちおや一條裕子の作品を読んで、深く思索的であるということとエンターテインメントであることが両立する豊かなマンガとは何か学びなさい」と。

小池 隆太

ロラン・バルト研究。現代思想・記号学・メディア論の立場から現代社会／文化における視覚イメージを研究。山形県立米沢女子短期大学教員。

物語論には「三重化 (triplication)」という術語がある。これは物語において、事象が「3」という数字を基準に「反復」され得るという、物語に共通した法則性のひとつを示す言葉である。この作品においては5回と過剰なまでの反復がなされ、ページをただ4分割しただけのコマ割り構成もこの反復の効果に拍車をかける。1995年に投身自殺したフランスの哲学者、ジル・ドゥルーズへのオマージュとも揶揄ともとれる本作品では、彼の主著『差異と反復』をはじめ彼の思想への言及が頻繁に見受けられるが、この反復に着目すれば、本作品はドゥルーズが『差異と反復』で再三取り上げる「差異の哲学」のひとつの体現として描かれたものと見るのが普通の鑑賞スタイルであろう。

ドゥルーズにおいては、反復は常に「差異」と一体として思考される。差異とは、反復をそれとして思考するために必要不可欠な概念であり、哲学の問題系を存在と同一性という旧来の枠の外に拡げたという点で哲学史的にも重要な概念である。また、物語論の観点からすれば、反復の間に差異があるからこそ、反復そのものの物語上の意味が生じるのだと考えられる。何より、映画や文学などとは異なり、マンガにおける反復は、反復（と差異）を視覚的に並置し、物語の構造そのものを作品のひとつの意味として提示することが可能であるという点で、物語論的にはきわめて大きな可能性を有する、マンガ独自の特筆的な表現手法であるといえる。

しかし、残念ながら本作品の5回の反復における数多くの差異に注意を払っても、物語内容や構造上何らかの意義を持つような箇所を見出すのは難しい。何ゆえに5回の反復がなされるのか、それぞれの差異に何らかの解説

すべき謎が含まれているのか、今ひとつ不可解である。ラカンの「盗まれた手紙」(『セミナーⅡ』の有名な箇所)や、バルトの「母親の写真」(これはバルト研究者には言わずと知れた『明るい部屋』の「温室の写真」)などが仄めかしに出ているが、評者がわざと書いてみせたような術学的な興味以上の関心を導くものではない。

もちろんこうした術学的な要素は計算された上でのものであろう。ドゥルーズの彼岸への渡行を反復的に、いわば「永劫回帰」として描いてみせることで、いわゆる「ポスト構造主義」の思想家たちの一見不毛に見える営為とその死をシニカルに、しかもマンガ作品として評してみせたというのであれば、この反復的な物語はひとつの評価のあり方としては成功しているといえよう。

小山 昌宏

雑誌編集のかたわら、マンガ・アニメを軸とするサブカル・ポップ研究にたずさわる。
現在は新・マンガ表現論、大衆文化の歴史的定義づけに没頭。ライター／編集者。

おやすみ・ドゥルーズ!

自分が死んだことを実感できないドゥルーズは、そのまま、景色の良い河岸にたどり着いてしまった。此岸から彼岸へと案内され、向かう道すがら、ドゥルーズは、何の気もなく、渡し守に「考えることにあきた」「薬草の栽培をしたい」ともらす。だが、それが、本心でなかったことが、度重なる反復で、しだいに明らかになっていく。

薬草から地下茎(リゾーム)の栽培へと、意欲が顔をみせはじめたドゥルーズは、「何か残るようなことをしたい」「考えることをやめられない」と、死どころか、生の実感を取り戻す期待感を表明する。渡し守は「一人を渡すのは一度まで」と困り果てるが、ドゥルーズは、「それは別のドゥルーズだ」と譲らない。ドゥルーズは、今、この瞬間もいき続けているのだ。微分化され、分化された個体は、再分化された個性となって時空間を彷徨い続けるのである。

ドゥルーズは、死を否定する。渡し守の呼びかけに、「生を死からみる」と、ハイデガー的な前提を揶揄した上で、渡し守を批判する。自らの死、現前化された死すらも、横溢する生によって、反駁しつづける浮遊霊は、ついには自縛霊と化したのである。

ドゥルーズは死んだ。確かに自殺を遂げたのだ。

だが、生前、彼が著した書物に記されたとおり、彼の哲学は、差異という機能により、死を前提としない無限なる輝く生をもって反復し続けるのである。ドゥルーズの肉体は滅んだが、皮肉にもエクリチュールという死の言葉は、無限なる生として、読者がその扉を開きさえすれば、限りなく反復し続けることに成功したのである。

その意味からすると、「ハロー、ドゥルーズ！」は、現代哲学が課題とした（道具的）理性批判、脱構築（ロゴス中心主義批判）とともに、人間理性と言語機能がもつ同一性／表象、概念の「権力」指向性の誘惑から逃れるために「構築」された「差異と反復」の哲学の絶対性を、戯画化したといえるのではないだろうか。それはマンガが「感性的媒体」であることに、あまりにも慣れすぎた私たちにとっては、理性を強く行使しなければ読めない「オルターナティブ・コミック」の可能性としても提示されたのである。

ドゥルーズは生／死を超えて、ノマドでありつづけようとしたのだろう。人間は絶対的なものから逃れることはできない。だが、その絶対性は常に、相対的である。ただひとつ。死（時間）を別にして。

檜垣 立哉

ドゥルーズや西田を中心に、生命の哲学という観点から現代思想を研究しています。
大阪大学大学院人間科学研究科教員。

ドゥルーズと死という主題はなかなか扱うのに難しい。

差異と反復の思想家であり、生の哲学の正当な継承者であるドゥルーズも、晩年にはもはやすべてのことに倦み果てて、疲弊してしまったかの感もある。自殺という死を現実的には選んでいる彼であるが、それは創造力の行き詰まりだとか、死への熱烈な願望からということではなく、むしろ枯れ葉が舞い落ちるように静かに死へと向かったかの色彩が強い。それも正確に言えば、彼は晩年において、そのような境地に到ったということでもないのかもしれない。肺病につねに悩まされ、それ以前の思考の問題としても、思考の無思考を問い続けたこの思想家は、生の哲学者でありながら、つねに死という審級に苛烈に身をさらし続けていたかのようにもおもえる。それはドゥルーズが嫌ったような否定性の場面ではなく、むしろ生の充溢のひとつの極

限の相としての、タナトスである欲望が示す死という姿であるのかもしれない。

ドゥルーズを主人公とするこのマンガの主題が、死の冥界への渡し船を巡る、五回に及ぶ差異を含む反復から成り立っていることは、ドゥルーズと死というテーマのある種のパロディであり、ある種の正当な描き方であるようにもおもえる。登場人物ドゥルーズの最後の言葉が「死と差異は互いに相容れない」であるように、ドゥルーズにとってあくまでも主張の基本は「生」であったはずだ。その意味で、渡し守が述べている、「死を忘れていきますよ」というドゥルーズに対するセリフは正しい。しかし五回にわたる死への渡りは、差異をもつ反復である限り、ドゥルーズが死への臨界の場面そのものでも、生の差異化の要求に身を浸し続けていることを意味してはいないだろうか。そしてマンガの最後の渡しは、それ自身本当に最後の渡しなのだろうか。四回目の渡しの時にでてくるニーチェの永劫回帰への言及、そして最後に添えられたニーチェの言葉は、死という臨界に臨んでも、なお繰り返し生そのものが顔を覗かせてしまう、ある種のパラドキシカルな様相を露呈させているものとはいえないだろうか。「墓のあるところのみ復活はある」。もっともよく埋葬されたものだけが再び生を生きながらえること。あらゆる死が再び差異を引き受けて、さらに差異を生み出す反復になりうるということ……。

吉岡 洋

専門は美学・現代思想。情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) 教授。批評誌『Diatxt. (ダイアテキスト)』(1～8号) 編集長。「京都ビエンナーレ 2003」総合ディレクター。

マンガと哲学とは、わたしにとって、とても近い場所に存在している。

それらは両方とも、市場経済の現実の中に場所をもたない。このことはマンガと哲学とが、どこか市場の「外」に、超然と構えているということではない。現象のレベルではいずれも、市場原理に徹底的に支配されている。だがその本質においては両者とも、生産と交換の通常の過程からは逸脱している。ようするにマンガも哲学も、お金儲けとか、人々の教化とか、社会の進歩とかの役には立たないということである。

マンガも哲学も、ふつうの意味で世界を描写したり分析したりすることはない。マンガは、世界を戯画化し意味を過剰に増幅することによって、一方哲学は、世界を概念化し意味を可能な限り縮減することによって、この世界の内部に属しながら世界を「視る」という、きわめて純粋な——つまり忙し

い世間からみれば無用な——営みである。この両者に、さらにわたしなりの共通の定義を与えるとすれば、それは「深い笑いを含んだおしゃべり」とでもいえるだろうか…。

「笑い」はその深層においてはタナトスに、つまり死への衝動に関わるものである。生とは「何かの何かのために役立つ」という手段 - 目的の連鎖の上に成り立つ。だがこの連鎖があまりに硬直化すると（現代世界がそうであるように）、生は危機に陥る。だから生は、その内部に目的連鎖の破壊、つまり死を取り込むことで、カタストロフを回避する。死とは、何かの終局ではなくて、連鎖の解体、そしてその解体の反復である。笑いには、そうした意味での、死へのまなざしが含まれている。

だからこそ、マンガと哲学にとって、「反復」は本質的なテーマとなるのだ。この作品の中で、ドゥルーズは何度も死に、レーテ河を彼岸へと渡るが、繰り返されるごとに、夜の暗さが、語られる思い出や議論が、少しずつ変化してゆく。「死」を司る渡し守は「最期の言葉」を要求するが、哲学者はついにそれを言わぬまま去ってゆき、ふたたび河のこちら側に現れる。ここでのおしゃべり、つまり思考の運動は、最期の言葉、決まり文句に要約されることはなく、死によって完結することもない。論証は結論とともに終わるが、おしゃべりは終わることがない。ドゥルーズへの呼びかけ「*Salut!*」は、別れでもあり、出会いでもある。差異をもつ反復、反復における差異としての思考にとって、死は終わりではない。マンガもまた、そのような終わりのない運動に似ている。

吉村 和真

「マンガを読む」ことが日常になるまでの歴史と、その思想的意義について研究している。京都精華大学マンガ文化研究所研究員。日本マンガ学会理事・事務局。

マンガと哲学の相性

はたして「マンガと哲学の相性」は良いのだろうか。

これについて考えるとき、少なくとも二つの水位に見方を分ける必要があるだろう。一つは、マンガくに哲学がある場合。もう一つは、マンガくで哲学を描く場合。

まず前者だが、これは、そのマンガが、当初から哲学的テーマや特定の哲学者・思想家などを意図的に取り上げていなくとも、結果として、そのマン

ガくに)「哲学的な何か」が込められている場合を指す。「生とは死とは何か」「本当の幸せはどこにあるのか」「世界は何のために存在するのか」などなど、手塚治虫や業田良家、西原理恵子らの一連の作品を取り上げるまでもなく、この種の哲学的メッセージをマンガから受け取ったという読者の感想を見聞することはしばしばである(具体的な作品については、永井均『マンガは哲学する』[講談社、1999年]などが参考となる)。

次に後者だが、これは、そのマンガが、当初から哲学的テーマや特定の哲学者・思想家などを意図的に取り上げ、それを解説したり関連した物語に応用したりする場合を指す。簡単に言えば、マンガくで)「哲学的な何か」について「絵解き」する場合がそうで、現代書館のFOR BEGINNERSシリーズなどが典型だし(同シリーズの売り文句は「見る思想書」である)、最近ではカルチュラルスタディーズやポストフェミニズムの「マンガ版入門」も作品社から出版されている(こちらは「マンガで読むく知の最先端」)。あるいは、単なる「絵解き」ではなく、哲学的テーマをエンターテインメント化しようとする須賀原洋行の『新釈うああ事典』なども、枠としてはこの後者に相当しよう。

かなり大雑把ではあるが、とりあえず以上の見方を踏まえて「マンガと哲学の相性」を占うならば、私見では「前者は良い場合の方が多いが、後者は良くない場合の方が多い」ということになろうかと思う。

前者の成功例については上記でふれた通りなので措くとして、問題は後者、すなわち、マンガくで)哲学を描くことが失敗に繋がりやすい要因である。何しろその多くは「難解な哲学でもマンガにすればわかりやすくなるだろう」という、没思考(=非哲学)的な判断によって生産されるのだ。身も蓋もない言い方だが、これが失敗の最大の要因と私は思う。だから、「難解な哲学」ゆえの重みや面白さにはとてもかなわず、「暇つぶし」という不真面目だけど健全な娯楽精神が圧倒的な読者数を支えてきたマンガの軽さや面白さにもかなわないというのも、ある意味当然の帰結と言えよう。もちろん、マンガを「絵解き」として用いること自体は有意義である。現に科学や歴史に関する学習マンガは確固としたジャンルを築いてきたし、いわゆる図解ハウツーものもあいかわらず書店にしっかり並んでいる。念押しするが、ここでの失敗とは、マンガくで)哲学を描く場合のことである。

で、今回の『ハロー、ドゥルーズ!』なのだが、端的に言えば、この作品はくに)とくで)の二兎を追って一兎をも得ずになってしまった感がある。極度にデフォルメされた登場人物の容姿、全頁4分割のコマ配置、一部を除き吹き出しはないが発話者は特定されるセリフなど、わかりやすいマンガの文法くで)、事情通にしかわからない会話や登場人物の関係を描く。と同時

に、コピーによる5回の「反復」と部分的な描き変えによる「差異」という、原著『差異と反復』の重さも面白さもなかなか伝えきれないだろう表面的な工夫で、マンガくに哲学（のようなもの）を込めようとする。そこには、「難解な哲学」を学ぶことへの誘惑も、「暇つぶし」のための投資への意欲も、正直なところあまり湧いてこない。

ただ、看過できないのは、日本の一般商業誌への掲載は難しいと思われる同作品が、今回の書評企画側の指摘によれば、『『おそらく典型的にドイツ的な』作品?』とされる点である。具体的にどこを指すのかとても気になる。「と?つきではあるが、ドイツと日本におけるマンガ(コミック)の社会的・文化的・産業的位相を考えるにあたって、示唆的な指摘に思われる。その意味では、今回の書評企画は、『ハロー』そのものの分析というより、その読後感の比較を通じて、いかに各々の評者が「日本マンガ」に慣れ親しんでいるか/いないかを測る機会として、興味深いものになるのかもしれない。

神尾 達之

「感染の表象・表象の感染 — 1990年代の日本のサブカルチャーにおけるポスト生物学的な身体イメージ」(早稲田大学教育学部学術研究—外国語・外国文学編—52号)が、マンガ関係の書き物です。

〈産業〉の付かない〈文化〉としてのコミック?

誰がこのコミックの読者なのだろうか? タイトルに指示されている主人公は、偶然にもあの思想家と同名だ。他の登場人物にも、ラカンやフーコーやバルトという固有名が付与されている。しかもラカンなる人物が書いた手紙は盗まれたらしい。偶然の重なりでないとしたら、明らかにこのコミックは、楽屋オチを解することのできるインテリを読者として想定している。作者や出版社は、このコミックをベストセラーにしてやろうなどという野心は最初からもちあわせていない。いや、この野心の欠如がむしろ野心ではないか?

スイスのマンガ評論家クーノ・アフォルターは、90年代初頭に講談社の『モーニング』編集部に三ヶ月滞在した経験をふまえて、ヨーロッパの芸術家は描きたいものを描く個人主義者であるのに対して、日本のマンガ家は集団としての読者層の意向と欲望を演出する装置であって、マンガ家は読者の従僕にすぎないと断言する。^(注)日本のマンガ雑誌における読者アンケート

の重要性を思えば、この結論は当然だろう。『ハロー、ドゥルーズ』の作者は、インテリでも読める〈高級な〉マンガを描く個人主義者としての芸術家であろうとする。日本でもたとえばガロ系のマンガ家たちは、ベストセラーであることを必ずしも求めない個人主義者であるように見える。たとえば西岡兄妹の『この世の終りへの旅』には、フランス文学の教授による解説が付けられ、そこでカフカの作品との関連性が指摘されており、インテリでも読める〈高級な〉マンガとしての体裁をとってはいる。だが西岡兄妹は、マンガ雑誌の発行部数が数百万単位になるような場で、自分たちのポジションを選んでいなのだ。それは、〈芸術〉というレッテルが免罪符にならないような場のなかで、〈芸術〉という蔑称を付与されるかもしれないことを引き受けることだ。

夏目房之介は、「マンガが市民権を自ら求めるのは危険だ」という立場を認めながら、いずれ「マンガ学」は成立してしまうだろうと「悲観的」に考え、だからこそ、それは「まっとうな」ものになるべきだ、と主張している。学問は、少なくとも西欧的な方法と言説を前提とせざるをえない学問は、つねにマンガの〈後に〉来ざるをえない。マンガがつねに学問の〈前に〉あるためには、資本主義から限りなく遠く離れた〈文化〉であろうとする戦略は、むしろ逆効果だろう。アドルノの末裔たちに承認されなくてもいい。Adornooooooooo! 「アドルノなんてゴメンだね」と、ことさら絶叫する必要すらない。浦沢直樹から根本敬までの間に拡がる、差異と反復が自明である空間の中で、マンネリをおそれずコチカメし続けること、それがマンガの強度のはずだから。

(注) Hans Keller: Cuno bei Kodansha. Ein Gespräch mit Cuno Affolter, Schweiz. In: STRAPAZIN. Nr.54, März 1999. S.38-39.