

口頭発表

マンガ『ゆるキャン△』における写真的〈拡張〉現実 Augmented Photographic Reality in the Comics *Yuru-kyan* △

門林岳史(関西大学文学部准教授)
KADOBAYASHI Takeshi (Kansai University)

本日はお招き頂いてありがとうございます。事前の打ち合わせでこれははたして他のお二人と噛みあうのかという話になったのですが、今日はあるマンガのことを考えてみたいんですね。いま画面に示しているのは、『ゆるキャン△』というマンガです。あfろというマンガ家が2015年から連載しているマンガで、女子高生たちがゆるくキャンプを楽しんでいる模様を描いています。いわゆる日常系マンガのジャンルに該当する作品です。僕はそんなにマンガを沢山読んでいたわけではなく、マンガの研究者でもないのですが、この作品がマンガ的にどういう位置づけなのかよく理解してないんですけど、読んだことある人ってどれぐらいいますか？ 1人。名前は聞いたことあるという方？ あ、ぼちぼちいるんですね。アニメ化もされていて、2020年1月から実写ドラマも始まるようですけれども、山梨県を舞台にして、そこの学校に通っている女子高生たちが週末にキャンプに出かけたりする。一緒に行くこともあるし、別々に行くこともあります。今のメディア技術の環境のなかで女子高生がキャンプをするとういうことになるのか、もちろんフィクションですけども、そういうことをとてもわかりやすく描いているので、取り上げてみたいと思ったんです。

まずこの見開きのページをご覧ください。バイクに乗っている女の子が主人公のひとりの志摩リンで、いまキャンプ場に向かってるんですけども、その間も常時、ラインと思われるようなソーシャルネットワークで友人と連絡を取りあってるんですね。コマのなかにメッセージのやりとりが吹き出しで描かれています。実際にはおそらくメッセージが来る度にバイクを止めたり、あるいは休憩中にやるということなんでしょうけれども、ずっとコミュニケーションを取り続けていることが描かれています。画面のなかにソーシャルネットワークのタイムラインを表示するという手法自体は、最近ではいろんなマンガやアニメやドラマなどで使われていて、特に目新しくもないですけど、とにかく『ゆるキャン△』の登場人物たちは、キャンプの最中でも遠くの友人とコミュニ

ケーションを取りあっていて、場合によっては遠隔でナビされたりするわけですね。その地域に立ち寄っているならこの食堂でこの名物料理を食べたらいいよとかいうように。

それだけではなくて、彼女たちはキャンプで移動しながら常時スマホで写真を撮って、それをシェアしあっています。例えばいまお見せしているシーンでは主人公級の登場人物2人が別々の場所でキャンプをしているんですけども、それぞれのキャンプ場から見える夜景をスマホで撮影してお互いにシェアするんですね。片方の登場人物から送られてきた夜景の写真を見て、ちょっと待っててって言ってわざわざバイクで写真を撮りに行って自分の側の夜景を送り返したりする。写真を使ったコミュニケーションに媒介されたキャンプ活動をしているわけです。キャンプ場に行って圏外にならないもんかなとか素朴に思ったりもするんですけど、キャンプ中はSNSとかは忘れて大自然を楽しむっていうんじゃないで、常に情報技術に媒介されながらキャンプをしている模様が描かれています。

このマンガは、そうした主題上の特徴だけでなく、作画も独特なんですね。最初にお見せしたページは、SNSのタイムラインがずっと載っていますという紹介をしたんですけど、それだけじゃなくて、これはちょっと変な絵ですよ。このコマの道路が歪んでる感じ、これはもちろん道路が蛇行していることもあるんですけど、それだけでなく非常に歪んだ構図になっています。こういう構図をこの作家は多用するんですね。これは魚眼レンズ的な効果のようにも見えてしまうし、あるいはパノラマ写真ですね。今はスマホでもパノラマ写真を撮影することができますけど、パノラマ写真で撮ったときの風景の見え方みたいなものを背景画に使っているわけです。これはパノラマ写真風に描いているということではなくて、あるインタビューで作者本人が言っているんですけども¹、リコーのTHETAというスマホと連携してパノラマ写真を撮影できるモデルがありまして、作者はこのTHETAでロケハンをするらしいんですね。それで撮りためた

1 【「インタビュー」『mono』あfろ「この本を片手にモデル地を巡ってみてほしい」】ウェブサイト『コミスペ!』2018年10月25日 (<https://media.comicspace.jp/archives/7511>、最終閲覧日2020年3月4日)

写真をそのままトレースして背景に使うとこんな絵が生まれる。これは、もちろんマンガのコマ割りの制限のなかでは、見開きで風景をバーンと見せるみたいなことを頻繁にはできないわけですから、広々とした自然の風景のパノラミックな光景を節約的に表現するためのテクニックとして、作者が考案したんだと考えられます。パノラマ写真風の背景をうまく配置していくことで、普通にコマ割りをしているんだけど、それでも移動しながら連続的に展開していく風景の感じが表現されているという点で、非常に巧みな技法だと思います。

僕はマンガの専門家ではないので、こういう背景画は他のマンガでもよく見かけるのか分からないのですが、僕がこのマンガを読んでいて段々モヤモヤと気になってきたのは、どうして僕自身を含め多くの読者が、このような表現を特に異和感なく読めてしまうんだろうかということなんです。自分たちの肉眼でこんな風景を見ることはないですよ。それなのに、このグニャッと歪んだ風景が描かれたコマを何となく見れてしまうのはどうしてだろうということが気になりました。それは端的に言ってしまうと、今はスマホでも気軽にパノラマ写真が撮れる時代だし、リコー THETAのような専門的なモデルもあって、パノラマ写真的な歪んだ風景写真を見る機会が多いから、こういうパノラマ写真的な見え方に我々がもう慣れてしまっているんだということですよね。

一言で言えばそれだけに尽きるんですけれども、このことをもう少し掘り下げて考えるために、一見迂遠には見えるかもしれないんですけれども、写真のインデックス性という問題系を導入してみたいと思います。基本的なことを手短かにまとめますと、チャールズ・サンダーズ・パースという19世紀アメリカの哲学者で、独自の記号論の体系を打ち立てた人がいまして、彼はいろんな記号性を3つの項目に分類していくのですが、そのうちの1つの分類としてアイコン、インデックス、シンボルというものがあります。アイコンというのは参照項との類似にもとづく記号で、例えば絵画が典型的なアイコン的記号です。それに対してインデックスというのは参照項との物理的因果性にもとづく記号です。例えば動物の足跡とか、風見鶏が示す風の向きとかは、物理的な因果関係によって記号性を持っているわけです。けれども、必ずしも参照項と似ている必要はない。これが重要なポイントです。そして、シンボルは恣意的な慣習にもとづいて参照項と関係する記号です。要するに言語のことですけれども、言語は、対象と似ていないし、物理的な因果関係もないけれど、そういう決まりになっているからその対象を指すことになっている。そういう3つの記号の分類がありまして、この分類に従うならば、写真は対象と似ているから、もちろんアイコン的記号でもある

んですけれども、それと同時に、そして、より根本的には、写真というのは対象からの光がレンズで像を結び、その光の痕跡が記録されているわけですから、そういう意味で物理的な因果関係にもとづいている。絵画とちがって人為的な操作を加えていない。そういうわけで、写真はインデックス性を持つというようにしばしば議論されるんですね。

そういったパースの記号論で言うところの写真のインデックス性と親和性がある議論として、例えば映画批評家アンドレ・バザンは「写真映像の存在論」という有名な文章で、写真が持つ光の痕跡としての性質に写真・映画的なリアリズムの根拠を求めていますし、あるいはロラン・バルトは『明るい部屋』という非常に有名な写真論で、写真の本質とは「それは=かつて=あった」性なのだというわけですね。それがそこにあったということが、写真に撮られている限りにおいて疑いようがない。それこそが写真の存在論的な本質だということです。この「それは=かつて=あった」性は言いかえると、写真のインデックス性ということになるわけですね。例えばロラン・バルトは幼い頃の母親の写真の例に挙げるのですが、かつての母親が写真に撮られたままの姿をしていたということは、写真が物理的な因果関係にもとづいて生まれた映像であるがゆえに疑いようがない。これが絵画だったら、ちょっとかわいく描いちゃったかもというようなことが起こりうるわけです。これが、写真がインデックス性を持つがゆえの写真の性質であり、しばしばこの写真のインデックス性は、あるいは映画もインデックス性を持つとされるわけですが、表現のスタイルとしてのリアリズムと非常に親和性が強い考え方として、様々な研究者や批評家が参照してきました。

このインデックス性が、デジタル写真の時代になんてなったかということについては様々な研究がありますが、まず直感的に言えそうなことは、デジタル写真の時代になったら、写真のインデックス性は、なくなりはいないかもしれないけど、少なくとも弱まるだろうということです。なぜなら、デジタル写真は事後的な加工があまりに容易であるし、加工された写真とオリジナルを見分けることも困難だからです。なので、写真が人為的な加工を加えていないありのままの映像である、ということに疑念が生じてしまう。例えば1990年代にデジタル写真が世の中に登場し始めた頃の反応として、写真のインデックス性がなくなってしまうんじゃないかという不安を表しているような批評や研究が現れました。W・J・ミッチェルの『リコンフィギュアード・アイ』などが代表的な例です²。デジタル写真が登場した当初には、報道の現場でデジタル写真を使うことが、信憑性の観点から望まし

2 ウィリアム・J・ミッチェル『リコンフィギュアード・アイ——デジタル画像による視覚文化の変容』、福岡洋一訳、アスキー・メディアワークス、1994年

いのかどうかというような議論もあったそうです。今では逆に報道の現場こそ、速報性の観点からデジタルでないと話にならないのですが。このデジタル写真におけるインデックス性の弱体化という議論をさらに展開すると、デジタル・イメージはいくらでもコピーが可能だし、カメラで最初に撮影したときのデータと、それをコピーしたデータは、両方ともまったく同じデータで本質的にオリジナルとコピーの関係にはないので、本当の意味での「シミュラクル」の状態に映像が到達したのだというような議論をする人もいたりします。

ところが、こうした考えに対する異論もあるんですね。2通りの異論の仕方があります。1つ目の異論は、デジタル写真にもインデックス性はあるではないかという議論です。なぜなら、レンズを通じて自動的に、つまり物理的に光を記録しているという点では、アナログとデジタルの違いはないからです。この自動性という性質にインデックス性の根拠があるので、電子的に記録したからインデックス性がなくなるというのはおかしいではないかというわけです。これはなかなか説得力がありそうなんですけれども、もう1つのまったく逆方向に振れた反対意見として、すでにアナログ写真も厳密な意味でインデックス性を持つとは限らないという議論があります。なぜなら、イメージの操作や変更の可能性はアナログの時代からすでにあったわけですし、さらに言うと、イメージを記録する際にも露出やフォーカスなどの人為的な調整を行っています。だから、写真は単にシャッターボタンを押して撮影されたイメージではなく、撮影の段階ですでに調整されている。さらに現像の局面も考えてみれば、写真とは様々な段階で高度に調整されて作られた画像なので、アナログ写真のインデックス性を素朴に信じるわけにはいかないのだという議論ですね。だから、両極端にデジタル右派とアナログ左派のような立場があって、それぞれまったく逆の方向からデジタル写真におけるインデックス性の喪失という考えに疑いをかけているわけですね。

この2つの議論を対比してみると、デジタル写真におけるインデックス性についての議論がいまどうなっているのか、興味深いマッピングができるんですけれども、もう1つ考えるべきことがあります。例えばいまお見せしているのはSnowアプリで撮った映像です。皆さんご存じのように、リアルタイムで顔認識をして、眼を大きくしたり猫耳を付けたりするアプリです。これは加工されているのでインデックス性が弱まっているということになりそうですけれども、でもこれって自動的に生成されたイメージなんですよね。つまり、もちろんどういうフィルターを適用するのかという点で人為的な選択はありますが、選んだ後はアルゴリズムに従って自動的に画像が生成されている。自動的に生成されている限りにおいて、つまり人為的な加工が加えられていない限りにおいて、Snow

アプリの映像はインデックス性を持つという言うことができますよね。人の手を借りていないからインデックス性を持つという主張を通すなら、このようにデジタル的に加工された画像もインデックス性を持つという、ずいぶん直観に反する結論が出てきてしまう。

そこで、こういう議論の文脈のなかでは「アルゴリズム的魔術」という言葉がありますが、こうしたアルゴリズムによる自動的な写真の加工がデジタル写真にどのような性質を与えているのかを考えてみる必要があります。つまり、デジタル写真は、最初にレンズによる屈折で結んだ像をデジタル素子で捉えてデータ化するわけですけど、その生のデータをデジタル処理する部分が問題となるわけですね。その部分で非常に広範囲にわたる操作が行われている。普通にデジカメで写真を撮っていても、最終的にJPEGイメージとして保存されるまでに自動的な調整が加えられていて、デジカメの性能は画像処理エンジンに依存するところが大きいと言われてます。けれどもそれだけではなくて、例えばこの秋に発表された新しいiPhoneは3つのカメラを搭載するというので、さらにカメラの数を増やしましたが、最近のスマホ機種が多くが2つのカメラを搭載していて、複数のカメラが捉えたイメージを合成して写真の画像を生成しています。だから、2つのカメラの視差を利用して、事後的にフォーカスの深度を変えて背景をぼかしたり、といったエフェクトが可能になるわけです。この事後的に背景をぼかす加工は完全にデジタル的になされているから、レンズのボケ感とは関係なくて、そういう意味では写真というよりはCGに近いとすら言えます。

このようにして、いわゆるアルゴリズム的魔術が広範囲に働いている結果、直感的には、デジタル写真のインデックス性がますますなくなっているようにも感じられるわけですけども、他方では、このアルゴリズム的魔術は自動的なプロセスであるがゆえに、アルゴリズムを介して残るインデックス性もあるのではないかと考えられそうです。もっと複雑に色々考えられそうですが、さしあたりはこのように言うことができるのではないのでしょうか。つまり、デジタル写真においてインデックス性がなくなった、あるいは弱体化したと素朴に主張することはできない。けれどもそれは、現在写真という言葉で理解されているメディウムの、少なくとも唯一の存在論的条件ではなくなっているのではないか。デジタル写真にもインデックス性はあるけれど、それが本質であるとは言えなくなっているのではないか。

さらに言い換えると、これはレフ・モノヴィッチの有名な言葉をもじっていますけれども、「デジタル写真とは、多くの要素の一つとしてインデックス的な、すなわち物理的起源をもつイメージを用いる、デジタル・イメージの特殊なケー

スである」ということになります。元のマノヴィッチの言葉はこうです。「デジタル映画とは、多くの要素の一つとしてライヴ・アクションのフッテージを用いる、アニメーションの特殊なケースである」³。つまり、映画のなかにアニメーション映画というジャンルがあるという一般的な理解を転倒させて、むしろアニメーションのほうが包括的なジャンルというか映像表現のカテゴリーであって、そのなかの一部としてライヴ・アクション・フッテージを用いるいわゆる「実写」映画もあるんですよ、という主張です。まったく同じように、デジタル写真というのは、非常に広範囲に制作されて流通しているデジタル・イメージのなかの非常に特殊な1ケースと捉えるほうが、今の状況を説明しやすいのではないかな。

もう1つ、これまでの議論から導き出せるポイントがあります。それは、先程ロラン・バルトやアンドレ・バザンを紹介したときに、写真批評や映画批評の文脈では、インデックス性というのはリアリズムと結びつけて理解されることが多いと述べました。ところが、厳密に考えていくと、インデックス性というのは別にリアリズムのことではないのではないかな。つまり、例えばさっきのSnowの画像のようなものもある意味でのインデックス性を持つとすれば、それはもうほとんどリアリズムとは乖離したような類のインデックス性になっているわけですね。なので、写真や映画におけるリアリズムを支えてきたのは、実はインデックス性ではなくアイコン性だったのかもしれない。あるいは、アイコン的かつインデックス的という写真特有の記号の様態がリアリズムと結びついて理解されてきたのかもしれない。

実際、インデックス的であるが、必ずしもアイコン的ではないようなイメージや情報がデジタル時代になってますます氾濫しています。例えば監視カメラや軍事レーダーの映像のように、完全に自動化されて機械的に産出される映像のことを考えてみてください。監視カメラの映像はかろうじてインデックス的かつアイコン的と言えますが、レーダーの映像には、私たちが肉眼で捉える対象の映像と似ている、という意味でのアイコン性はありません。そういうインデックス＝リアリズムとは言えないような大量のイメージが世の中で生産されている状況が一方である。

他方では、フォトリアリスティックな、しかしインデックス的ではないような表現というのが一般化している。例えば『秒速5センチメートル』などの一連の新海誠監督のアニメーション映画のことを想起してください。新海誠はリアリズムを追求した背景の描写で評価されていると思うんですけど

も、彼が描く背景のリアリズムは、写真的なリアリズムなんですよね。つまり、例えば新海誠は背景ボケなども多用しますし、それから、肉眼で見てても必ずしも意識していないような金属面に光が反射してきらめく感じだったりとか、あるいはフレアとかゴーストといったレンズ内の乱反射の結果できる現象がありますよね。例えば太陽光のような強い光源に対して、光源から斜め方向に多角形の光の列が並んで見えるような光学的現象ですけど、新海誠はそういう写真特有の光学的現象をアニメーションでわざわざ描き込むんですね。フレアやゴーストは肉眼でも経験しないわけではないようなんですが、というか僕はいまステージで話していて、強い照明が当たっているの、よく見るとゴーストちょっと見えてるなということにさっき気づいたのですが(笑)。眼鏡を外すと見えなくなるので、やっぱり眼鏡の現象なんでしょうかな。けれども、肉眼で見るときにはフレアやゴーストは普通意識しないですよ。写真に撮影されたことによって、写真に媒介されて初めて認識されるような映像の見え方があって、それをわざわざアニメに落とし込むということをやっている。フォトリアリスティックだけれど、アニメである以上インデックス的ではない、そういう映像表現を新海誠はしているわけですね。

そういった背景のなかで考えていくと、最初に提示した『ゆるキャン△』のパノラマ写真を多少文脈化できるのではないかな。『ゆるキャン△』におけるパノラマ写真的な背景画は、ロケハンした写真を素材に用いている点で、インデックス的なイメージに起源を持つ映像ではあるわけですけども、肉眼で見ている風景と似ているかという、そういう意味でのリアリスティックな表現ではない。でも、それはある意味ではフォトリアリズムの追求の結果かもしれない。つまり、ある種の写真的な効果を再現しているという意味での、普通のリアリズムとは異なるフォトリアリズムではあるかもしれない。ちょっとうまく整理しきれなくて色々矛盾するような言い方になってしまいましたが、そういう表現が出てきていて、しかもそういう映像の環境に対して皆が協働的に想像力が働くような状況になっているからこそ、ああいう背景画を、しかも何かすごく特殊な表現という感覚もないまま、わりと普通の日常系マンガのフワッとした表現として受容できてしまう、ということが起こっているのではないかと考えました。あと1枚だけスライドがあるんですけど、また議論のなかで紹介できればと思います。