

問題

以下は、マンガと映画の「フレーム」の特性を比較することでマンガ固有の表現を分析した論考の一部です。文章を読み、それに続く二つの問いに答えなさい。

(前略) マンガにおいては「画面」として認識されるものに複数のレベルが混在していることがうかがえる。それは、本書でいう「紙面」と「コマ」のふたつのレベルである。ここでいう「画面」とは、映画でいう「フレーム」に近い意味のものである。

もっといえば、マンガでは「フレーム」は、厳密には「コマ」と「紙面」のどちらに属するものか、一義的に決定することができない。この不確定性こそが、マンガをマンガたらしめており、かつ「とらえにくさ」をもたらしている。さらにいえば、これが映画との決定的な差異なのである。そして、これまでのマンガ表現論が明言してこなかった特性である。

これを「フレームの不確定性」と呼ぶことにしよう。マンガにおいては、「フレーム」を紙面に固定しようとしても、常に「コマ」の側に引き寄せられ、同時に、「コマ」に固定しようとしても常に「紙面」の側に開かれる余地が残る。

以下、できるだけ具体的に記述を試みる。

まず、「フレーム」について、意味を明確にしておく必要がある。

映画において、スクリーンの形や大きさは一定している。観客は不変のスクリーンを見続ける。つまり、スクリーンの枠は固定されたフレームとなる。また同時に、撮影されたフィルムにおいて、そこに写されているものの範囲は、カメラによって規定されている。カメラによって四角く切り取られているということもできる。これもまたフレームである。

つまり、「フレーム」にはふたつの意味がある。観客（読者）にはどうにもならず、前もって「世界」を切り取っている枠という広い意味と、もうひとつ、その事前に世界を切り取る装置が「カメラ」であるという映画固有の狭い意味である。前者の意味においては、フレームは「コマ」か「紙面」か決定不能である。そして後者の意味では、フレームは「コマ」に固着される。裏を返せば、フレームの意味がより「映画に近く」なった状態を私たちは「映画的」と呼んでいるのである。

【出典】

伊藤剛 『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』 星海社新書、
2014年、242-243頁。

- (1) 前掲の文章の内容を、英語で要約しなさい (150words 以内)。
- (2) 前掲の文章の内容について、あなたの考えを日本語で自由に述べなさい (400 字以内)。