

2006年度 修 士 論 文

大衆メディアの表象に見る夜道

The meaning of "Yomichi" from representations in popularmedia.

大橋航

KouOhashi

東京大学新領域創成科学研究科
環境学研究系 社会文化環境専攻

2006 年度 修 士 論 文

大衆メディアの表象に見る夜道

The meaning of "Yomichi" from representations in popularmedia.

もくじ

序章	5
1 本論の目的と性格	
2 本論の構成	
3 本論の位置付け	
本章 大衆メディアの中の表象	23
1節 漫画	25
1.1 本節の目的	
1.2 本節の構成	
1.3 分析対象	
1.4 漫画表現の特徴	
1.5 漫画の文法 黒と白	
1.6 夜道という事実性のみを伝える記号	
1.7 夜道という事実性と、雰囲気や感情を伝える記号	
2 節 絵本	55
2.1 本節の目的	
2.2 本節の構成	
2.3 分析対象	
2.4 絵全体の色調	
2.5 絵の中での色の役割	
2.6 まとめ	
3 節 浮世絵	73
3.1 本節の目的	
3.2 本節の構成	
3.3 分析対象	
3.4 江戸時代以前の夜道	
3.5 江戸時代以降の夜道	
3.6 まとめ	

4 節 住宅メーカーカタログ 91

- 4.1 本節の目的
- 4.2 本節の構成
- 4.3 分析対象
- 4.4 夜道の写真の扱われ方
- 4.5 夜道の写真の内容
- 4.6 まとめ

5 節 歌謡曲 109

- 5.1 目的
- 5.2 方法
- 5.3 分析対象
- 5.4 夜道について
- 5.5 街灯について
- 5.6 窓明かりについて
- 5.7 夜景について
- 5.8 街灯、窓明かり、夜景の光り方
- 5.9 まとめ

結章 121

- 1. 本章のまとめ
- 2. 結び
- 3. 終わりに
- 4. 今後の展望

付録 133

- 参考文献
- 分析に用いた漫画の出典
- 分析に用いた絵本の出典
- 分析に用いた住宅メーカーのカタログの出典
- 分析に用いた歌詞

序章

いきはよいよい
かえりはこわい



1. 本論の目的と性格

本論の目的は夜道を題材に、「物理的な景観」ではなく、「無意識に記憶された景観」を捉えることである。

1.1 「無意識に記憶された景観」としての夜道

夜景ではなく、「夜道」である理由。

夜道は多くの場合、帰り道である。

日本語の夜道という言葉には、帰宅する道の風景という意味が含まれている。それは、勤め先なり、学校なりという出先から想定された戻るべき場所、人（あるいはその不在）への道のりだ。この感覚は夜景には含まれていない。夜道とは、人と行為、時間と空間が、その周囲とつながりを持ちながら存在している事を示唆しているのである。夜道は、物語的なのである。

夜道の描写がされた歌や、漫画、あるいは絵本などをすぐに、思い浮かべることができる。

夜道は、「無意識に記憶された景観」として選択されている場の一つだと考えられる。

もし、夜道が私達の「無意識に記憶された景観」で無いとすればこの研究は頓挫することになる。

夜道が私達の「無意識に記憶された景観」であるならば、本論ではさらにどのように選択的に見ているかという事を明らかにする。

1.2 「無意識に記憶された景観」と「物理的な景観」

景観三法が平成 17 年に施工されるなど、景観に対する関心は高まっている。

都市景観に関する学術研究の多くが、ある客観性を持った審美的（例えば、すっきり、とか、整然、とか、まとまりの良さ。）価値から景観をコントロールしようという、視覚的な空間演出の為の技術論である。

これは、「物理的な景観」を捉えようとしている研究であるといえる。

しかし、景観は文化的総体であり、同様な空間であっても受け手や、文脈によって実に様々な解釈を受けるものである。

注釈 1

「無意識に記憶された景観」は、プロダクトデザイナーの深澤直人と、サム・ヘクトが用いている「アクティブ・メモリー」と似た視点である。

アクティブ・メモリー：アクティブ・メモリーは、ある個人にとっての特別な経験、意識的に記憶されるもののことではなく、誰もが共通に知っている日常の行為や事象からの、身体ににじんだ記憶である。視覚から得た記憶の中には、行為の流れの中で日々くり返し触ったりしているが、普段は見流していて意識上には上がってこないものがある。たとえば、毎日触っているにもかかわらず、電車のつり革の形をよく覚えていないが、手はその形を感触として覚えているということがある。つり革の形がある日突然変わったとしてもそれを見ても気づかない。しかし、つり革を掴まった時にその変化に初めて気づくことがあるというような多くの人に共有される身体の機構である。あえて覚えようとしなし、しかし視覚を含む身体が環境（人間を含む万物）とくり返しインタラクトする中で身体に記憶しているものが「アクティブ・メモリー」である。人間は異なる性格や考え方をもち、個性としてそれぞれの違いを認識しているが、身体としてあるいは動物としては、多くの場合同じような境遇や状況において、思考から外れたところでは同じ行為、反応をしている。

生態心理学者の佐々木正人はギブソンのアフォーダンスの考え方にに基づきこれをレイヤーの記憶とよんでいる。そして、そのようなアクティブ・メモリーが集中するような場が「意識の中心」とである。それはある行為における人々の意識の共通点である。（参考文献：後藤武、佐々木正人、深澤直人「デザインの生態学」東京書籍、2004）

それは、私達が認知する景観とは、単に視覚的な問題として独立して存在するものでなく、心的内容との結びつきと広がりを持ったものだからである。

私達は、自分の内面と結びつけながら、景観の中の一部のものを無意識のうちに選択しながら見ているのである。それは時間帯、状況、場所、相手というような場の選択から、さらにその場にある情報の中からの選択というように様々な次元において行われている。

これが、本論で捉えようとする「無意識に記憶された景観」である。

（「無意識に記憶された景観」を表す言葉に風景、があるがここでは、景観と風景の違いを強調するために「そこにある」「見られた」と表す。）

例えば伝統的な和歌を見てみると、

「天の原ふりさけ見ればかすがなる三笠の山にいでし月かも」
「やすらはで寝なましものを小夜ふけてかたぶくまでの月を見しかな」
「めぐりあひて見しやそれともわかぬまに雲隠れにし夜半の月かな」
「ほととぎす鳴きつるかたをながむればただ有明の月ぞ残れる」

と様々な月が詠まれており、月を歌ったものはたくさんあり枚挙にいとまがない。

しかしこれに対して星の数は少なく、星を歌った歌そのものも少ないといわれている。これも時代と共に変化しており、現代に近づくに連れ増えてきている。

（参考文献：久保田淳「東京大学公開講座42. 光」日本文学における光と影）

このように、同じ夜の空の中にあっても、星は人々にはあまり見えておらず、月が見えているものだったのである。

これが、「物理的な景観」を捉えようとする研究であれば、その当時の天空の状態をそのまま捉え、再現しようと試みるかもしれない。「無意識に記憶された景観」を捉える研究では、当時の人が夜空の中で関心を持っていたものが何かそして、何故そのような選択を行って夜空を見ていたのか、どのような思いと共にその夜空が眺められていたかを理解しようとするのである。

「物理的な景観」を捉える目的は、その物理的環境を計画し管理する事にある。

これに対して「見られた」景観を捉える目的とは、社会や他者、自己の内面との呼応関係を元に物理的な環境の中で、世界の中に自分を位置づけようとする人の認知の営みを理解する事にある。

1.3 「無意識に記憶された景観」の主体

そこで問題になるのが、誰によって「無意識に記憶された景観」なのか、という点である。それは「無意識に記憶された景観」がすべての個人で完全に異なるものなのか、あるいは条件付で類型化可能なものなのか、という問いに繋がる。

本論では日常的に「無意識に記憶された景観」の中にはアイコン性があり、かつそれが類型化可能だという仮説に立っている。

1.4 大衆メディアの表象を通して「無意識に記憶された景観」の分析を行う

私達が無意識のうちに空間を選択的に読み取っていることは先に述べた。無意識であるが故にそれをアンケートのように直接個人に問う方法で明らかにしていく事は困難である。そのような中で得られる回答は被験者自身が自分の無意識の選択の記憶を無視し、合理性や、道徳性、一般教養といった知識として与えられている社会規範に基づいたものになってしまう。

大衆メディアと対峙するものとしてハイアートが考えられる。ハイアートはこのような無意識の選択による誰もが共有できるものをあえて避けようとするところがある。それは20世紀以降アートに求められる主要な価値が発明になったからである。

大衆メディアのつくり手とは、このような無意識の選択の記憶をメディアにのせて流通可能な状態にする事に長けているものであるといえる。大衆メディアが、「大衆」という圧倒的な多数を相手にする以上、その表現はその対象が特別な知識や前提を持たずに諒解可能なもの、つまり大衆が既に共有している感覚に依拠するのである。その感覚の一部に大衆が「無意識に記憶された景観」が含まれていると考えられるのである。

さらに、これは一方向的なものばかりではなく、大衆メディアの中にあらわれるものが私達のその無意識の選択に影響を与えてもいる。大衆メディアの中に度々あらわれるものによって私達が「無意識に記憶された景観」は「記憶すべき景観」として教育されているという側面もあるのだ。また、大衆メディアの中にあるものが既に私達の「無意識に記憶された景観」を強化する。

つまり、大衆メディアと「無意識に記憶された景観」とは相互規定的な関係にあるといえる。

本論ではその点に着目し、大衆メディアを見ることより私たちが「無意識に記憶された景観」を捉えようとするものである。

2. 本論の構成

本論は、その性格上、各章、節が構築的なものになっていない。各メディアを通して夜道という「無意識に記憶された景観」の断片を少しずつ明らかにしていくものである。

序章

序章では、本論の全体の目的、性格、構成を説明し、論文全体の方向性を示している。

また、既往研究のレビューを行い論文の位置付けを行う。

本章

本章では、各節ごとに異なる大衆メディアを扱い、それぞれにおいて夜道の表現方法、表象する内容について分析する。以下に各節で扱うメディアとそのメディアを扱う狙いを示す。

1 節 漫画

1 節では漫画の分析を通して「無意識に記憶された景観」としての夜道の概観を得る。

漫画は以下のような性格を持っている。

- ・漫画は基本的には白と黒の二色で描かれる。
- ・発行される部数が非常に多い。
- ・文字と絵が相互補完的に意味をつくりだし、物語を形成している。

上記のような漫画の性格の為、描かれる絵は、単純化され、ある内容を伝達をする上で不必要なものは極力省略される傾向がある。つまり「無意識に記憶された景観」が「物理的な景観」からはっきりと取り出されやすいのである。

そして、三点目の理由より、ある絵が伝達しようとしている意味を、コマの中に描かれる言葉や、物語の流れから読み取ることが可能である。

また、内容が非常に広範囲に及び、描かれる対象（ジャンル）があまり限定されていない事ため、対象による偏りの影響をあまり受けずに分析を行う事が可能であると考えた。

以上のような理由から漫画を初めに扱い、「夜道という事実性のみを表すもの」と「夜道を通してある雰囲気を表現しようとするもの」を分析する事で、「無意識に記憶された景観」としての夜道の概観を捉える。

2 節 絵本

2 節では絵本の分析を通して、色彩に着目したときに「無意識に記憶された景観」としての夜道を捉える。

漫画は基本的に白黒であるのに対して、絵本は色彩豊かなカラーで描かれる事が多い。それ以外の点においては、絵本と漫画は完全に区別する事が困難である。絵本も漫画と同様に登場人物、景観（背景）、文字、が一体となってある意味をつくりだす。そこで 2 節では、漫画では分析する事ができなかった色彩に着目し、「絵全体の色調」、「絵の中での色の役割」の 2 点より分析を行う。絵本より色彩に関して「無意識に記憶された景観」としての夜道を捉える。

3 節 浮世絵

3 節では浮世絵の分析を通して、時代の変遷と共にどのように「無意識に記憶された景観」としての夜道が変化したかを捉える。

週刊誌や新聞に連載され、後に単行本となるような漫画は比較的新しいものに限られている。一節で扱ったものでも 1946 年のサザエさんが最も古いものとなっている。そこで、「無意識に記憶された景観」としての夜道がどのような変遷を辿ってきたかを知る為に 3 節では絵巻物と浮世絵の分析を行う。平安時代のものは、一遍上人絵伝と年中行事絵巻の分析を行い、現代とは全く異なる生活の中での「無意識に記憶された景観」としての夜道を捉える。

江戸時代のものは、広重の昼の絵と夜の絵を取り上げた。そして、ガス灯などの人工照明が普及した明治初期の、光線画と呼ばれる絵と広重の絵を「絵の中での明暗」「絵全体の色調」という二点から比較し、人工照明の普及によって「無意識に記憶された景観」としての夜道がどのように変化したかを捉える。

4 節 住宅メーカーカタログ

4 節では住宅メーカーのカタログの分析を通して、願望としての側面の「無意識に記憶された景観」としての夜道を捉える。

住宅メーカーのカタログは家を建てようとした時に消費者が手にする可能性が高いものである。住宅メーカーのカタログに用いられるのは主に実物を写した写真であり、それは実現され得るものとされている。それが消費の対象となるという事は現実の世界を前提とした人々の願望がそこに現れているものであると考えられる。

住宅メーカーのカタログを「夜の外観の写真の扱われ方」「夜の
外観の写真の内容」という二つの視点から分析を行い、
人々が「みている景観」としての夜道の中でも「見たい景観」
としての夜道の側面を捉える。

5 節 歌謡曲

5 節では歌謡曲の分析を通して、夜道とそれに関連する言
葉から「無意識に記憶された景観」としての夜道を捉える。

歌謡曲の歌詞や曲名は小説などと比較した時に、文章が短
い。そのため、そこで歌われるものは具体的な事実の説明よ
り、ある気分の表象として用いられる事に重きが置かれてい
る。つまり、歌謡曲の中で用いられる言葉はアイコン的な性格
が強いと考えられる。そのような特徴より歌謡曲を分析対象
として選択した。曲名と歌詞がどのような言葉と共に用いら
れているか分析し、夜道、街灯、窓明かり、夜景という事場が
それぞれ表象する意味を捉える。

結章

結章では本章のまとめを行う。

そしてそれをふまえた上で「無意識に記憶された景観」とし
ての夜道についての考察をする。

また、今後の課題について述べる。

3. 本論の位置付け

3.1 都市景観に関する学術研究の概観

景観への関心の高まりに伴い、景観関係の論文が多数発表されるようになっていく。それは、建築学、都市計画学のみならず、土木学、環境工学など、幅広い分野から研究されている。

それらの多くは最終的に計画手法、つまり行政手法に結びつけようとするものである。つまり、合意形成のプロセスで用いられるということであり、客観的で比較、評価が可能な指標を提示しようとするのである。

そのような多くの学術景観の特徴は、市民が景観から受ける印象を心理実験の形で調査し、それを統計的な手法により分析しているものである。その分析手法そのものに着目した研究として 百里美和による「街路景観における印象評価指数の体系化―夜間街路景観からの考察」がある。心理評価を行う際に多く用いられる形容詞対による被験者実験SD法である。各論文での選択されている形容詞対の関係より、景観評価全体を網羅するような評価軸を得ようとするものである。この研究によって、開放性、整然性、にぎわい性、親近性、変化性、快適性が景観評価全体の評価軸である事が明らかになっている。

しかし、むしろこの研究によって景観を形容詞によって評価しようとする事の限界が明らかになっていると考えられる。私達の景観に対する関わり方が上の6つの評価軸で捉えきれないとは考えにくい。

文化的総体である景観に対して私達は多様な関わり方をしていく。それを客体として眺めているだけではなく、その中で人生を送っているのだ。そのような景観は、形容詞のみならず、名詞、動詞等、他の品詞によって表される必要があるのはもちろんの事、言語化されていないものによっても表される必要がある。形容詞のみ、あるいは言語のみによって景観を捉えようとすると、実際に私達に見られている景観の複雑性があまりに縮減されてしまうため、それはどこか虚しい、有効性の無いものになってしまう。

また、市民を通しての心理実験という方法が持つ限界については、先に本論で大衆メディアを通して分析を行う理由と共に述べた。

（私達が無意識のうちに空間を選択的に読み取っている。無意識であるが故にそれをアンケートのように直接個人に問う方法で明らかにしていく事は困難である。そのような中で得られる回答は被験者自身が自分の

無意識の選択の記憶を無視し、合理性や、道徳性、一般教養といった知識として与えられている社会規範に基づいたものになってしまう。)知識として持っている社会規範に基づいた答えが大半になってしまう為に、得られる結果が景観という問題に対して有効な視座を与えるとは言いにくい。

またそのような都市景観に関する学術研究に共通する問題は、大野秀敏による「東京の＜表層＞の類型性に関する研究」において以下のように述べられている。

1. 専門家ならば直感で容易にわかる事を煩雑な手続きによって導いている。
2. 景観が文化的総体の産物であるという認識が研究の方法に十分に反映されていない。
3. 景観を改善しようという発想が景観論を成立させている文明観と矛盾をおこしている。

以下に研究の目標や取り組み方によって便宜的な分類を行い概観する。

■夜道に対する研究は夜間の照明の計画によって防犯性能の向上を主眼とするもの

夜が昼に比べて安全性が低いのは当然の事である。これは、人間がそもそも夜行性の生き物ではなく、五感の中で圧倒的に視覚に偏重した空間認知をしている以上自明である。

つまり防犯的な側面からは昼のようにすべてを均質に明るく照らす事が最も防犯効果が高いのだが（アーケ灯という非常に効率の高い照明装置が初発明された当時はそうした試みがなされた）それが現実的に不可能である為に妥協点を求めようというものである。

この類の研究の問題点は上記の、現実性と目標の妥協点の設定が困難な事と、安全性が至上目的になってしまい空間に対する視点が管理者的である点である。また、夜道という空間がもつ多様な価値そのものを見落としかねない。

例えば以下のようなものがある

- ・小林茂雄：昼夜の遊歩道における店舗開口部の特徴と歩行者の注視行動との関係
- ・村松陸雄ら：住宅地街路空間の夜間光環境評価と住宅外構照明の関係
- ・李永桓ら：繁華街の各種照明が夜間景観に与える影響に関する研究
- ・小林茂雄ら：不均一な夜間街路照明が対向者の回避行動に与える影響

■歴史的建造物のライトアップの手法、鳥瞰的な夜景に関するもの。

この類の景観は、都市の中の非日常な特異点に関するものであるのに対して、本論では、より日常的な視点に立っている。

夜間の景観＝夜景、であるが、実際に夜景という言葉が示す範囲は、昼の景観の範囲と異なっている。

それは、例えば日本の夜景 100 選などを参考にすると明らかだ。

いわゆる夜景が示すものは大きく二つに分類する事が可能である。

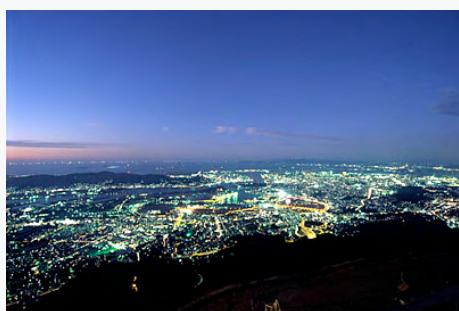
1. 見下ろし（鳥瞰）型
2. モニュメント型

見下ろし型とは、ビルの上や、山の上等から見下ろすようなものを指す。

モニュメント型とは、特定の歴史的な建造物のライトアップや、土木構築物のライトアップ等である。

日本の夜景 100 選の中では、見下ろし型が96個。モニュメント型が4個であった。

このような夜観の景観に関する研究では、夜景は完全に客体として扱われている。



見下ろし型（皿倉山・福岡県）
日本三大夜景の一つとされている



モニュメント型（淡路SA・兵庫県）
日本夜景百選の一つ

■道路照明の設計に関するもの

現在の日本における道路設計照明の考え方は学術研究の成果であると言える。

一般道路に関してはまず、円滑な車の走行が主眼に置かれている。そこでは、一定水準の明るさと、照明器具のレイアウトによる誘導性の2点が重要な項目とされている。

歩行者道路では、防犯性に主眼が置かれており、連続する照度の確保しようとしている。

これらは、共に安全性を目指すものである。安全性は私達の生活にとって重要なものであり、その点からこのような指針は有効なものである。

しかし、例えば住宅であればシェルターは安全性という観点では最高水準にあるかもしれないが、そこで生活をしたいと考える人が多くない事は実際の都市に目を向ければ自明である。同様に、道路という空間も単に安全性という視点のみから判断可能なものではない。他の要素を考慮しようとしたときに現状の指針では情報として不十分である。

以下に一般的な道路照明の設計の考え方の一部を示す。

□道路照明

道路照明の目的・視環境

道路照明の目的は、夜間において、道路交通を安全かつ円滑に走行できるようにすることであり、次に示す視環境を確保するものでなければならない。

1. 道路の線形、道路幅員などの道路の構造
2. 交差点、分岐点などの左右および存在位置
3. 道路上の障害物または歩行者などの存否と存在確認
4. 道路上の運転者自身の位置と動き
5. 他の道路利用者の位置と動き
6. 道路周辺の状況

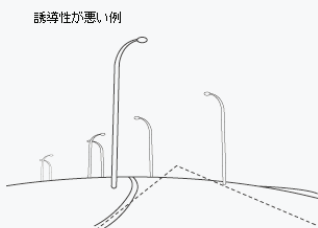
道路照明の要件

道路照明において、良い視環境を確保するために、次に示す要件を考慮する必要がある。

1. 路面の平均輝度が適切であること。
2. 路面の輝度分布が適切な均斉度であること。
3. 運転者に与えるまぶしさが十分制限されていること。
4. 誘導性を有すること。

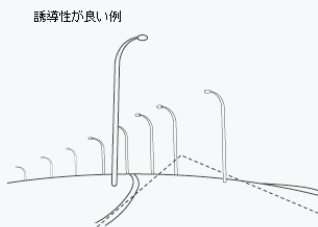


道路の照度を均質にする事で、異物がシルエットとして浮かびあがる。



誘導性が悪い例

曲線部における千鳥配列の透視図
(路面の輝度分布が不均一で誘導性も悪い)



誘導性が良い例

曲線部における灯具の片側配列の透視図
(路面の輝度分布が良好で誘導性も良い)

基準輝度

(単位: cd/m^2)

道路分類		外部条件		
		A	B	C
高速自動車国道等		1.0	1.0	0.7
		—	0.7	0.5
一般国道等	主要幹線道路	1.0	0.7	0.5
		0.7	0.5	—
	幹線・補助幹線道路	0.7	0.5	0.5
		0.5	—	—

(注) 外部条件

A: 道路交通に影響を及ぼす光が連続的にある道路沿道の状態をいいます。

B: 道路交通に影響を及ぼす光が断続的にある道路沿道の状態をいいます。

C: 道路交通に影響を及ぼす光がほとんどない道路沿道の状態をいいます。

(道路照明施設設置基準・同解説)

照度基準		JIS-9110-1979
	道路・広場・公園	照度範囲(水平面)(lx)
道路	アーケード商店街(繁華) ^(注)	200～750
	アーケード商店街(一般) ^(注)	100～300
	商店街(繁華)	30～100
	商店街(一般)	10～50
	市街地	5～30
	住宅地	1～10
交通関係・広場	駅前広場 空港広場(交通量大)	10～75
	駅前広場 空港広場(一般)	2～30
公園	主な場所	5～30
	その他の場所	1～10

(注) 深夜1/10～1/20の照度の残置灯を設置します。

道路照明基準

JIS-Z-9111-1988＜歩行者に対する道路照明の基準＞

夜間の歩行者交通	地域	照度(lx)	
		水平面照度 ⁽¹⁾	鉛直面照度 ⁽²⁾
交通量の多い道路	住宅地域	5	1
	商業地域	20	4
交通量の少ない道路	住宅地域	3	0.5
	商業地域	10	2

(注) (1) 水平面照度は、歩道の路面上の平均照度のことです。

(2) 鉛直面照度は、歩道の中心線上で路面から1.5mの高さの道路軸に対して直角な鉛直面上の最小照度のことです。

都市照明のガイド＜住宅地域＞

(国際照明委員会 Pub.No.CIE 92) 1992.1/3

(主に歩行者用の値)	水平面照度 (lx)		半円筒照度 (lx)	グレア規制L・A ^{0.25} (MAX.)		
	平均	最小	最小			
主要道路						
交差点(サイド歩道含)	5	2	1			
地域内道路				(a)	(b)	(c)
歩行者の利用度 中	3	1.0	0.8	6,000	8,000	10,000
歩行者の利用度 高	4	1.5	1			
街中心の歩道						
乗り物と歩行者が混在	25	10	10	(a)	(b)	(c)
完全な歩行者道	15	5	5	6,000	8,000	10,000
郊外の商店街						
乗り物と歩行者が混在	20	8	8	(a)	(b)	(c)
完全な歩行者道	10	3	4	6,000	8,000	10,000
村中心の歩道						
乗り物と歩行者が混在	10	4	4	(a)	(b)	(c)
完全な歩行者道	8	2	3	6,000	8,000	10,000
特殊化された住宅地域						
利用度大	8	4	3	(a)	(b)	(c)
利用度中	5	2	2	6,000	8,000	10,000
利用度小	3	1	1			

(備考)

水平面照度はグラウンドレベル、半円筒照度は地上1.5mレベルとします。

L:照明器具の輝度(cd/m²) A:照明器具発光部分の見掛けの大きさ(m²)

(a)照明器具高さ 4.5m未満 (b)同4.5m～6m (c)同6m以上、
特殊化された住宅地域とは、ポンエルフやコミュニティー道路を有する地域を指します。

照明設計

基準輝度

路面の基準輝度は、道路の分類、道路周辺部の状況に応じて、右表に示すよう設定されている。高速自動車国道等のうち、高速自動車国道以外の自動車専用道路にあつては、必要に応じて下段の値を（一般国道等で中央分離帯に対向車の前照灯を遮光するための設備がある場合）とることができる。また、特に重要な道路またはその他特別の状況にある道路においては、表1の値にかかわらず、基準輝度を2cd/m²まで増大することができる。

□歩行者道路の照明

照明の要件

歩行者の安全を確保するには、次の事柄がよく分かることが重要である。

1. 環境内の視覚的な方向性が分かること -- 景観照明の付加
2. 路上の障害物が分かること -- 路面の照度
3. 他人の動き、意図が分かること -- 顔の照度
4. ストリートサイン、住所などが読めること -- 鉛直面照度
5. バス停、緊急避難場所、消化栓などが分かること -- 重点照明の付加
6. 通りなどその環境の容貌が分かること -- 景観照明の付加

照度の設定

次の2点を加味して設定する。

a. 明るさの連続性

- ・照度の変化が大きいと犯罪発生の原因になりやすい。
- ・歩行者の安全を確保するための照度は、連続する空間相互の設計照度の比で1：2程度以内に抑える。

b. 周囲とのバランス

- ・照度の設定は、周囲とバランスを考慮し設定する。景観照明の場合は、照明対象の反射特性も考慮する。
- ・周囲の照度を控え目に設定すると景観照明効果が上がる。

(<http://www.iwasaki.co.jp/kouza/411/index.html>) より抜粋

■整備事例や指針

右記のようなものがある。

近年になって、夜間の都市景観照明が都市計画の中に含まれる事も少なくない。また、その中に住宅地に対する指針も含まれるようになってきている。これは、生活時間の拡大や、防犯対策、光害の問題等を受けてのものだと考えられる。それらの多くは「あたたかみ」「落ち着き」を目指すものである。ここで、このような形容詞が目標として設定される理由に、先に記したような学術研究の成果がマニュアル的に都市計画に導入されている事が考えられる。多くの場合その具体的な方法は計画者にゆだねられている。

- ・国土交通省住宅局 住宅・建築物等整備事業に係る景観形成ガイドライン 平成 17 第3 (5) その他①夜間景観に配慮した照明デザインを行う において言及
- ・大阪市 「まちの明かり」を考える・「まちの夜間景観づくりのすすめ」 2005
- ・金沢市 まちなみ対策課 金沢市夜間景観形成計画（骨子案） 平成 17
- ・下関市 下関市夜間景観形成基本方針（案） 平成 17
- ・京都市 時を超え光り輝く京都の景観づくり審議会 最終答申 平成 18
- ・福井県 あたたかみのある景観（夜間景観）の創出
- ・大分市 都市計画部 都市計画課 大分市景観計画（素案） 平成 18

3.2 本研究と立場が近い研究

本研究は以下の著作、研究と近い立場を取っており、示唆、影響を受けている。

□表層論

大野秀敏らによる表層論は、以下のような点で本研究と近い立場を取っている。

都市景観を文化的総体として、捉え、かつそれが類型化可能なものとしている点。表層が、記号であり、すなわちそれがコミュニケーションの機構であるとする点。

しかし、その方法が実際に存在している都市のサーヴェイによるものであるのに対し、本論ではより人の心理がダイレクトに表れると考えられるメディアを対象としている。

□居方、場所、生態幾何学

景観や建築を、人が世界の中に自分を位置づけるものとして捉えようとしているという点で、鈴木毅らによる一連の研究は本研究と近い立場を取っている。

- ・人が居る場面に含まれる社会・空間関係性を取り扱う概念である「居方」
- ・人が具体的に体験する環境である「場所」
- ・関係性と身体入りの幾何学である「生態幾何学」

という三つの視点から、人がある場所に身を置く時に体験できる、リアルな環境の豊かさを建築や都市空間が提供してくれる最大のものとして位置付け分析しようとしている。

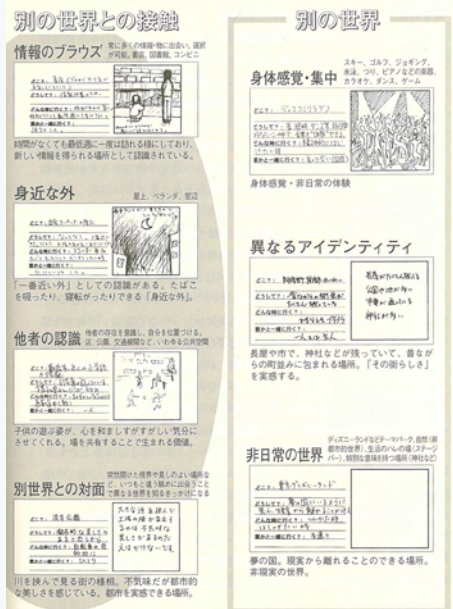
(舟橋國男編著「建築計画読本」大阪大学出版会)

居方の研究は人と環境の関わり方と、それを観察する者という視点から行われる。それは、ある人にとっては別の人が環境になるという事を明らかにしている。

本研究では、人を見る人を主題とはしておらず、描写されているものの中に人がいれば分析の対象になるが、いなくとも他の部分が分析の対象となる。

場所の研究では実際に被験者にハガキ形式のアンケートを用いて「あなたの生活の中で好きな、あるいは重要だと思う場所を四つ教えて下さい」という内容の調査を行っている。

それによって、人が自分の気分や状況によってどのような場所（たとえば具体的な場所の名前）を選択しているかが明らかに



舟橋國男編著「建築計画読本」大阪大学出版会 2004

なっている。

形容詞対のような形式の固まったアンケートであると、実際の景観の複雑性が縮減されてしまうと、先に述べた。しかし、このような自由度の高いアンケートになると、回答者の表現能力に依存することや、考える手がかりが無い為、普段の無意識の思考を意識化する事の困難さが一層増してしまう。

回答を見ると、回答者が必ずしもうまく自分達が感じている事を表現できているとは言えない。特に四角い欄に絵が描けるようになっている部分に関しては、それが顕著である。以上のような点から、「無意識に記憶された景観」を捉える手法としては不十分であるといえる。

生態幾何学では、実際の都市空間の分析を行っている。人の身体を通した幾何学という視点は大変興味深いものである。都市空間そのものに対して人々がどのように関わっているかが、人の感覚器官を通して入ってくる情報という点から明らかにしようとするものである。

実際の都市空間を分析する問題点は、そこに「ふきだし」や「セリフ」が無いことである。つまりに感覚器官から入ってきた一時的な情報を人がどのように選択的に見ているか、あるいはそこから何を感じているか、を明らかにするには不十分である。



佐々木正人、深澤直人、後藤武
「デザインの生態学」東京書籍 2004



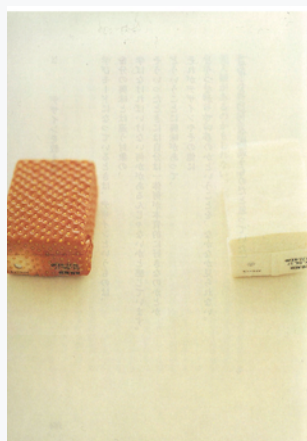


□照明探偵団

その中で面出薫ら照明探偵団によるフィールドワークとサーベイを主体にし、まさに探偵のように都市の中の夜景の出来事（事件）を物語のように紡ぎ出そうとする夜景論は示唆に富んだものになっている。しかし、光環境の計画者を構成員としている性格上、明るくすることや、灯りの存在そのものが前提となっている節がある点が本研究とは異なる。

□アフォーダンス

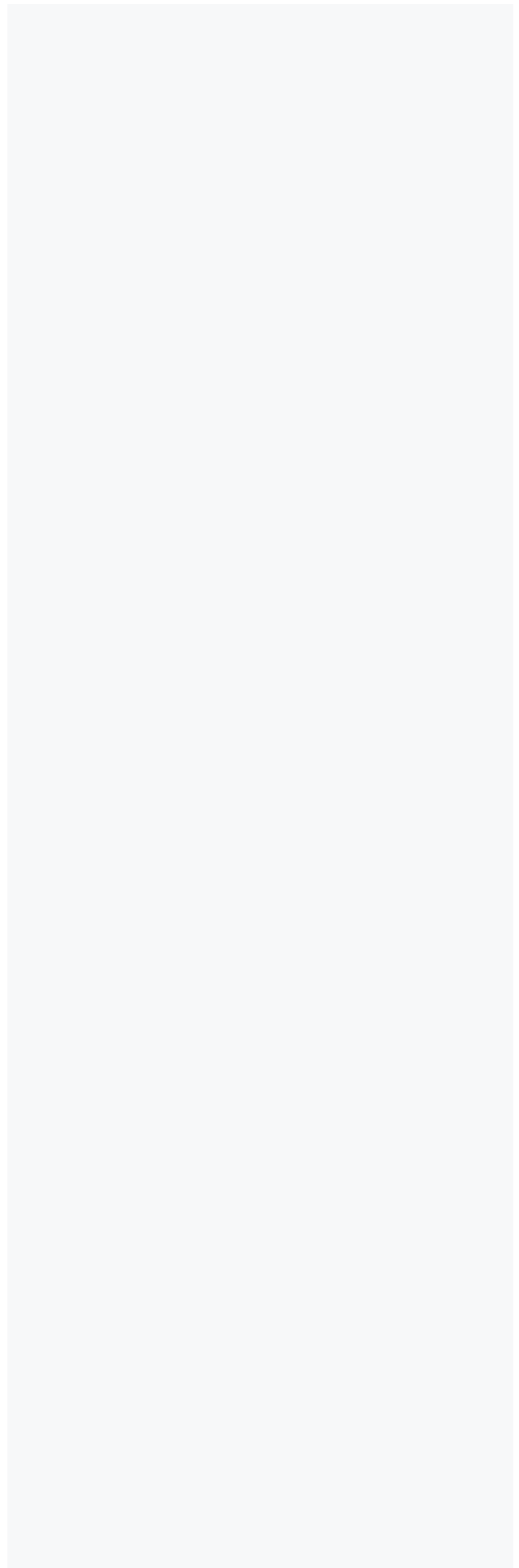
本論の目的でも述べた、深澤直人による、アクティブ・メモリー、意識の中心、に関する書物、及びそれに関係したプロダクトデザイン、より学術的な視点から研究を行っている佐々木正人によるアフォーダンスの研究は興味深いものである。こららは、人の認知の過程をデザインに取り込もうとするものである。このような手法はプロダクトという、手の中におさまり、人との物理的接触を通して用いられうものには有効だと考えられる。しかし、プロダクトに比べると触覚的に感じる要素が減る景観に関しては必ずしも有効とは言えない。



深澤直人「デザインの輪郭」TOTO 出版
2005

本章 大衆メディアの中の表象





一節 漫画



Book off 綾瀬店にて漫画の立ち読み風景

1.1 本節の目的

本節の目的は、漫画というメディアにおいて、夜道の表現方法と、夜道によって表現される内容を明らかにする事である。

1.2 本節の構成

1.3 本節で扱った分析対象を整理する。

1.4 はじめに漫画のメディアとしての特徴を整理し、初めに扱うメディアとして選択した理由を述べる。

1.5 漫画の基本的な文法である、黒と白に塗り分ける操作について整理する。

次に対象となる漫画より、夜間の住宅地（住宅）の外部空間が描かれているコマを抜き出した。それらがコマが伝達する内容の性質の違いより二つに分けた。

1.6 夜道という事実性のみを伝える記号

夜道という事実性のみを伝える記号は、コマ全体がつくり出す意味に着目した。

これは、分析の過程で夜道という事実性のみを伝えるコマでは、コマそのものが類型化可能で、それによって意味をつくりだしているとみなす事が可能だった為である。

1.7 夜道という事実性と、雰囲気や感情を伝える記号

夜道という事実性と、雰囲気や感情を伝える記号では、コマの中に描かれる要素に着目した。。

これは、夜道という事実性と、雰囲気や感情を伝える記号では、夜道という事実性を伝える記号のように、コマ全体がパターン化するしているというよりは、その中に描かれるそれぞれの要素が類型化可能で、それらがそれぞれに意味を持っているとみなす事が可能だった為である。

分析はそれぞれ

☐ストーリーから見た時にそのコマがどのような意味を持っているか

☐そのコマでどのような技法が用いられているか

という視点より分析を行った。

連載開始年	作品名	作者（原作・原画）
1946	サザエさん	長谷川町子
1949	轟先生	秋好 馨
1951	鉄腕アトム	手塚治虫
1960	盲刀	つげ義春
1963	忍びの城	つげ義春
1965	怪物くん	藤子不二雄A
1966	巨人の星	梶原一騎・川崎のぼる
1967	死神博士	川崎のぼる
1967	水滸伝	横山光輝
1967	旅の絵本	つげ義春
1967	ルパン三世	モンキー・パンチ
1967	幻魔大戦	平井和正と石森章太郎
1967	天才バカボン	赤塚不二夫
1968	あしたのジョー	高森朝雄(梶原一騎)・ちばてつや
1968	ゲンセンカン主人	つげ義春
1968	ゴルゴ13	さいとう・たかを
1968	ねじ式	つげ義春
1968	ほんやらの洞のべんさん	つげ義春
1968	もっさり屋の少女	つげ義春
1969	ドラえもん	藤子・F・不二雄
1969	大暴走	手塚治虫
1970	やなぎ屋主人	つげ義春
1971	宮本武蔵	石ノ森章太郎
1972	ダスト8	手塚治虫
1972	夏の思い出	つげ義春
	桃源行	つげ義春
1973	うしろの百太郎	つのだじろう
1973	ブラックジャック	手塚治虫
1973	リアリズムの宿	つげ義春
1975	庶民御宿	つげ義春
1976	こちら葛飾区亀有公園前派	秋本治
1977	銀河鉄道999	松本零士
1978	うる星やつら	高橋留美子
1979	外のふくらみ	つげ義春
1979	必殺するめ固め	つげ義春
1980	めぞん一刻	高橋留美子
1980	一撃伝	大島 やすいち
1981	タッチ	あだち充
1982	アキラ	大友克洋
1984	DRAGONBALL	鳥山明
1984	こちら人情民生課	秋本治
1986	落第忍者乱太郎	尼子騒兵衛
1988	ネオ・ファウスト	手塚治虫
1989	こちら凡人組	新田 たつお
1989	はじめの一步	森川ジョージ
1990	SLAM DUNK	井上雄彦
1990	ナニワ金誘道	青木雄二
1990	のんのんばあとオレ	水木しげる
1990	今日から俺は！	西森博之
1990	湘南純愛組！	藤沢とおる
1990	夕焼けの詩—三丁目の夕日	西岸良平
1991	BOYS BE...	イタバンマサヒロ・玉越博幸
1991	クローズ	高橋ヒロシ
1991	ラストニュース	弘兼憲史
1992	花田留吉七転八倒	秋本治
1992	美少女戦士セーラームーン	武内直子
1993	いいひと	高橋しん
1993	浦安鉄筋家族	浜岡賢次
1994	MONSTER	浦沢直樹
1994	あずみ	小山ゆう
1994	特攻服凶走曲	古沢優
1995	天は赤い河のほとり	篠原千絵
1995	頭文字D	しげの秀一
1996	彼氏彼女の事情	津田雅美
1998	軍鶏	橋本以蔵・たなか亜希夫
1998	バカボンD	井上雄彦
1999	20世紀少年	浦沢直樹
1999	B E C K	ハロルド作石
1999	N A N A	矢沢あい
1999	殺し屋1	山本英夫
2001	水木しげる伝	水木しげる
2002	ブラックジャックによろしく	佐藤秀峰
2003	DEATH NOTE	大場つぐみ・小畑健
2003	ドラゴン桜	三田紀房
2004	渋谷円山町	おかざき真里
2004	働きマン	安野モヨコ

1.3 分析対象

対象とする漫画は網羅的に選択した。

ジャンプ、マガジン、チャンピオンなどの週刊誌及び、新聞で連載され、その後単行本として発売されたものを網羅的に選択した。作品は、1946 年から 2004 年までの間に、連載を開始したものである。具体的には左表参照。実際に用いた単行本の出典（バージョンや、巻）については、巻末の付録参照。

1.4 漫画表現の特徴

漫画表現のもつ特徴により、「無意識に記憶された景観」としての夜道が読み取りやすい考え、本節は他の節に対して予備調査的な性格を持ったものとなっている。以下にそれについて記す。

1.4.1 過剰さ

漫画の特徴は一言で言うならばその過剰さにある。例えば、量という観点から見れば、漫画雑誌の発行部数は約 14 億 7,000 万冊（1998 年）で、コミックス（漫画単行本、文庫）と合わせた全体の発行部数は約 21 億 3,000 万冊であった。これは尋常な数字ではない。

あるいは、内容においても漫画は過剰である。その内容は、医療、政治、経済、ノスタルジー、未来、SF、暴力、性、と、際限が無い。現在世界で起きている事で、漫画に取り扱われていない内容を探す事のほうが困難なのではないだろうか。

（参考文献 四方田大彦：漫画言論）

この過剰さが漫画をまさに大衆的メディアたらしめている。

内容が非常に広範囲に及び、描かれる対象（ジャンル）があまり限定されていないため、対象による偏りの影響をあまり受けずに分析を行う事が可能であると考えた。

また、過剰さを維持するために漫画で描かれる絵は、単純化され、ある内容を伝達をする上で不必要なものは極力省略される傾向がある。つまり「無意識に記憶された景観」が「物理的な景観」からはずきりと取り出されやすいのである。

1.4.2 表現システム

技法として、漫画は手書きの映像（人、景観 .etc）と文字のみから成り立っている。それらを連続的に並べることによってストーリーを作り出している。

つまり、ある絵が伝達しようとしている意味が、コマの中に描かれる言葉や、物語の流れから読み取ることが可能である。

景観の意味を見出そうとする本研究にとって漫画は格好の素

材なのである。

1.4.3 記号の整理

漫画は記号の集合であるとも言われている（手塚治虫が最初に言ったといわれている（大塚英志氏、「教養としてのくまんが・アニメ」講談社現代新書 2001））。それは、限られた紙面で、限られた色数（黒と白）のみで効率的かつ効果的に読者にその意味を伝える為である。

その記号体系は複雑であり完全に整理する事は困難である。そこで、今後の論を進める為に本論における議論の範囲内においては適用可能な整理をしておく。

漫画で描かれているものが表す意味の伝達方法を理解する為、ここではそれを模様によるものと、アイコンによる二つのレイヤーに分けて考える。

模様とはその記号がもともと指示していた、現実世界に対応する何かは、さほど重要視されず、その形態そのものが漫画の中である意味を持つようになったものである。例えば、漫画の中に登場する人物の背後にハートのようなものが描かれる事がある（右上図）。しかしこれは何も実際にそこにハートがあるわけではなく、このような形態そのものが、この人物の内面を表す記号（ここでは「千秋先輩」への好意）になっているのだ。

アイコンとは、描かれているものが存在していると想定して指示している対象そのものが重要である。アイコンは、模様比ベ言語に置き換え易い。

例えば、右中図の例では、漫画のアイコン性のみを文字として取り出して描いたものである。

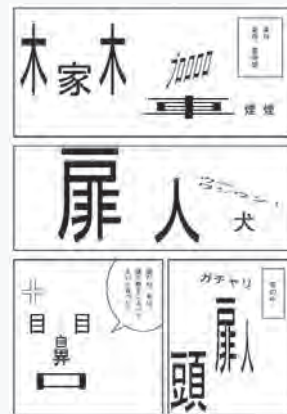
そして、ここに書かれている言葉をアイコンの持つ一次的意味呼ぶこととする。一次的意味とは、その記号が指示する事実性そのもののことである。

ここに描かれているものは、さらにそこから二次的な意味を発する事がある。右中図の例で言えば、そこに描かれている犬がその家の住人の警戒心の強さを意味しているかもしれない。あるいは木に囲まれた家が裕福さを意味しているかもしれない。このアイコンの持つ二次的意味は、文脈依存的である。

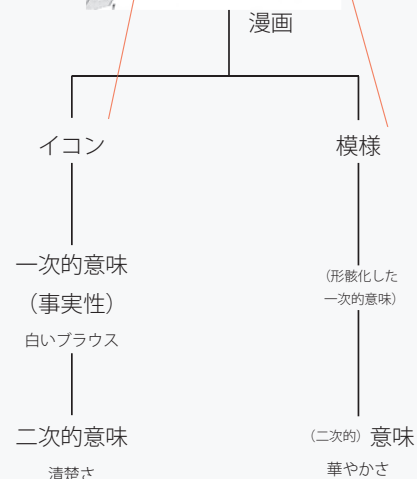
漫画は、その表現方法の特質上このアイコンが持つ二次的意味が読み取りやすい。これは、本論においてまずはじめに分析する対象を漫画にした理由である。



登場人物の背後に浮かぶハート型の記号
(二宮知子：のだめカンタービレ)



漫画の一次的意味のみを文字として
取り出して描いたもの
(<http://blog.tedukazeha.com/>)



漫画は一部例外を除き白紙の上に黒くなにかが描かれることで成立する。白紙の上に黒く何かが描かれるという事は、以下のような役割、意味も持っている。

- (参考文献：四方田犬彦、漫画原論、ちくま文芸文庫、1999)

このうち、3. 陰影と4. 不可視 が直接夜の表象につながる。
そこで、まず黒く塗るという操作による夜の表現方法をここでは
確認しておく。

1. 空が黒い
2. 建物の外壁が黒い
3. 窓などの反射面が黒い
4. 人や車などの点景が黒い

事例より、基本的にはこの四つの方法の組み合わせによって夜は表現されている事が明らかになった。なお、こういった表現が持つ意味については、夜道という事実性と、雰囲気や感情を伝える記号とその意味についての項で分析を行う。

この中でも空が黒く塗られというのは、夜の表現にとって特に重要である。例えば、左下に示す事例のように空意外の部分は昼と同じように描かれていても、空の一部が黒く塗られる事で夜であるという事を示す事が可能なのである。

1.6 夜道という事実性のみを伝える記号

対象となる漫画から夜道のコマを抜き出していくと、漫画のストーリーや、作品に拠らず、度々あらわれる夜道のコマが存在する事がわかった。このようなコマは、夜道という事実性のみを伝えるコマであると考えられる。

このようなコマは描かれ方の特徴から4種類に類型化する事が可能である。

それぞれを

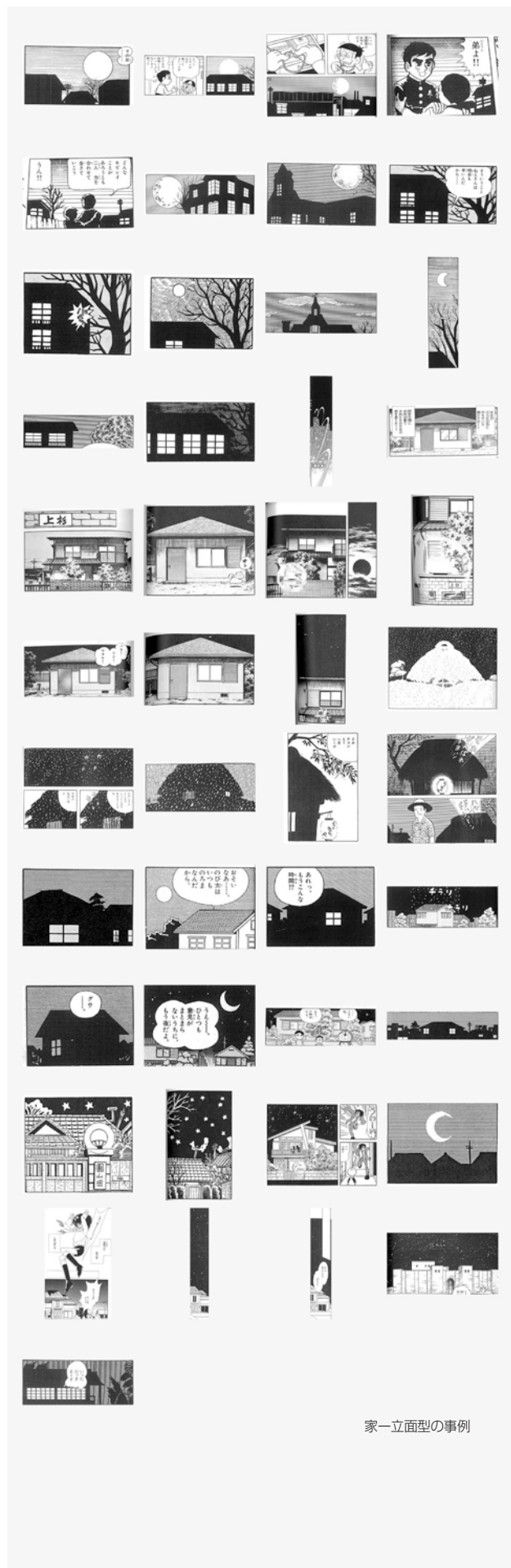
- 家一立面型
- 家一見上げ型
- 家一近傍型
- 道型

と名付ける。

(ここで言う家とは切妻屋根の戸建住宅もしくは、集合住宅の事を指す。)

そして、

描かれ方の特徴、型の解釈、型の持つ意味、という三点から考察する。最後にすべての型をまとめ、夜道という事実性のみを伝えるコマを表象するコマの意味について考察する。



家一立面型の事例



家一立面型がアプリケのように張付けられている事例

■家一立面型

□描かれ方の特徴

立面的に抽象化された家が描かれている。
また、地面よりも空が優先されて描かれている。
空は黒く、星や月と共に描かれる。

立面的な家の形
(シルエット化している場合が多い)

空が広く描かれる



□解釈

夜の家が抽象化され、アイコン的なものになっている理由は2点考えられる。1点目は度々用いられるためであり、2点目は夜は視覚的に家の全体像を捉える事が困難な為に抽象的な見方をしている為である。アイコンであるという事は、空に描かれる三日月や星などと同じようなものであるという事である。夜の表象と、夜道、住宅がいかに結びつきが強いかがわかる。



抽象化され、アイコンとなった家

□その他

アイコン性が高い為、コマの他の部分はストーリーに対応したような絵になっていてもアプリケのようにコマの中に張り込まれることで夜道を表象するこれは他の型にはあまり見られない、家一立面型固有の特徴である。

アプリケのように背景に
張られている。



□意味

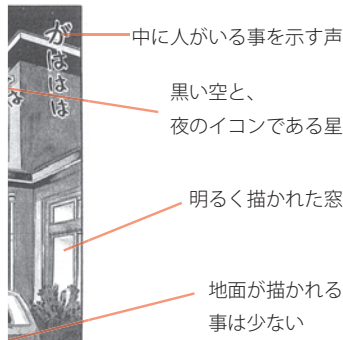
夜の家は、星や月と同様に夜のアイコンである。また、視覚的には捉えきれない夜の家を私達はイメージとして立面的にとらえている。

■家一見上げ型

□描かれ方の特徴

建物を仰ぎ見るような構図。

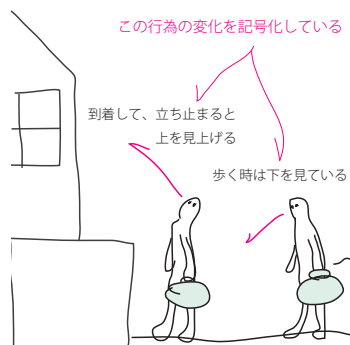
地面よりも空が優先されて描かれている。



□解釈

人は歩いているときには、自分の足元を見て歩いている。注視点は視点よりも下にある事が多いわけである。

これに対して、どこかに到着するとその到着したものの全体像を捉えようとする。それが建築であれば、建築は人よりも大きいので人は見上げることになる。注視点が視点よりも高くなるわけである。



仰ぎ見る＝足を止めている＝描かれている場所が目的地

家一立面型はこの一連の行為の流れを記号化しているのである。

家立面型では、家の形そのものが記号化されているのに対して、家見上げ型では帰宅したときに私達が無意識に取っている行為が記号化されているのである。



家一見上げ型の事例（１）



家一見上げ型の事例（2）

この構図が、実際に見ているかどうかではなく、到着の記号である事を示す事例を以下に2点示す。

1. 1階建ての建物の一階の窓を見上げている。これは実際にはあり得ない視点である。

これは平屋建ての一階部分の窓である。
実際にこのように見上げようとするば、
地面に寝転ぶしかない。



2. 次のコマで、描かれるのは1階にいる人である。2階にいる人を見ているわけではない。

この窓の内側に
人がいるわけではない。



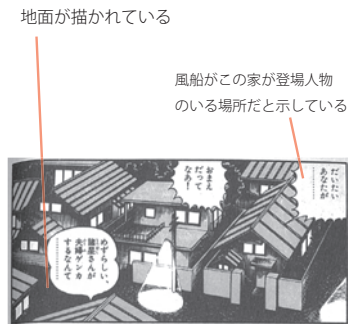
□意味

家に帰り着くという事が、夜道にとって特別な意味を持っている。
その行為は夜道を歩いて帰ってきた事を暗示する。

■家一近傍型

□描かれ方の特徴

斜め上から見下ろすものや、斜め前のアイレベルからの視点によって、その家とその周囲の環境が共に描かれている。家の周囲の地面も描かれており、それがある程度明るく描かれている。

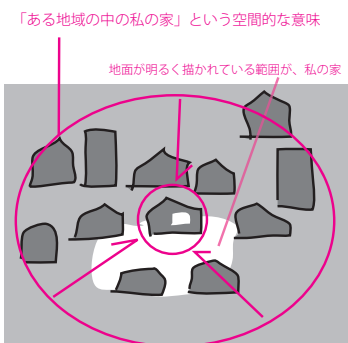


□解釈

見あげ型が家単体を帰る場所とみなしているのに対して、このタイプは家の近所を含めて帰る場所だとみなしている。家と近所の結びつきがわかるように地面が描かれている。

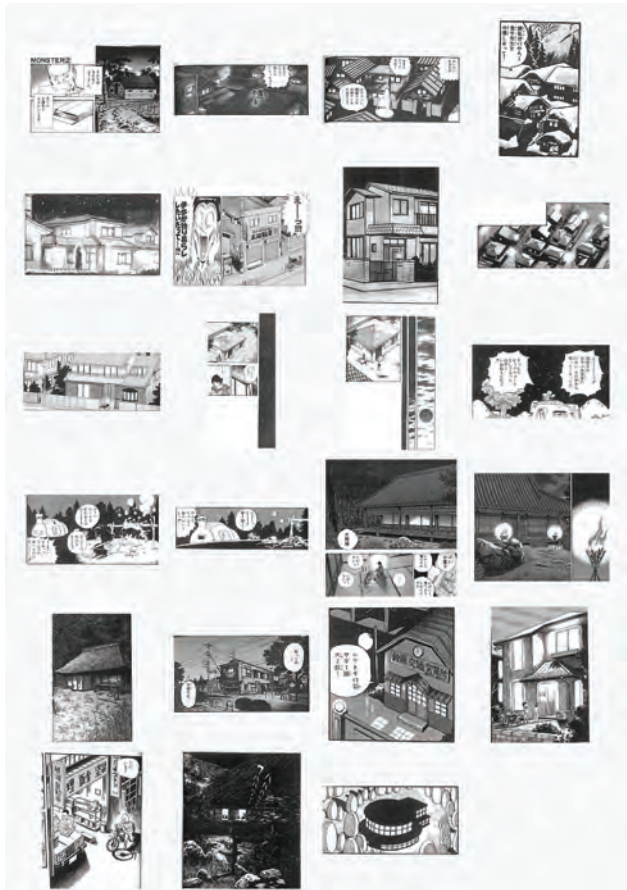
その範囲は、庭、前面道路、向こう三軒両隣、街区などがある範囲になっている。街区以上の範囲は今回の対象の中では見られなかった。それは帰る場所として認知し得る最大範囲が街区だからだと考えられる。

また、コマの中の範囲が帰る場所だと示すために、家の窓の明かりが道路に落ちていたり、建物の前に松明や焚き火がされている事もある。これは、このような灯りが夜の住宅にとっての表出だからだと考えられる。



□意味

ある近所の中の私の家、という空間的な位置が帰る場所を表象する。そしてそのつながりは地面に落ちる灯りによって表象される。



家一近傍型の事例



道型の事例

■道型

□描かれ方の特徴

道がパースペクティブを強調するような形で描かれている。

人や、車が描かれている。



□解釈

家型のように、切妻屋根、マンションなど、明らかに目的地とわかる場所が強調されて描かれない。また、直接描きこまれている場合を除き、そのコマの主人公がどこにいるかは読者にはわからない。(家型では、家の前か中にいるという事がわかった。また家型のコマの次には、その建築の中での団欒風景が描かれる事が多い。) 家型のように、そのコマが室外から室内への移動を暗示しているわけではない。

これらの事から、道型が特異点を指示するような記号ではないが無いはわかる。

道型では、道に人や、車が描かれている。これらは移動の表象である。また、街灯や電柱も好んで描かれる。これは、「家」という単位よりも、「都市」や「街」という単位が優先されているからだ。

道型は物語りの中における空間や時間の変化（夜になった）と連続(まだ先がある、続いている)を表象していると考えられる。

□意味



家型が、「これまで」の夜道を暗示するコマであるのに対して、道型は「これから」の夜道を暗示するコマなのである。





■まとめ

ストーリーや、作品に関わらず類似したコマがあるというのは、そのコマが登場人物の心理状態や、物語そのものに左右されずに、夜道であるという事のみを伝えるコマだという事である。

まず言えるのは、コマ全体が夜道という事実性のみを伝えるような記号であるという事である。つまり、コマ全体が二次的意味の希薄なアイコンであるといえる。

そのようなコマでは、家が描かれる頻度が高く、他に特異点となるようなものが見受けられないのは、夜道における家の重要性を示していると言える。つまり、夜道にとって家が特異点である。

夜道という事実性のみを伝える記号の型

家型			道型
家一立面型	家一見上げ型	家一近傍型	
			
家の記号	到着の記号	所在地の記号	連続の記号
「ここまで」が夜道			「これから」が夜道

1.7 夜道という事実性と、雰囲気や感情を伝える記号

ここではストーリーや登場人物の心理状況によって、描き分けられた夜道という事実性と、雰囲気や感情を伝える記号について考察する。

このようなタイプの夜道はその中に描かれる個々の要素の組み合わせによって意味をつくりだしている。

そこで、夜道の表象にとって重要であると考えられる要素を個別に見て、それらが持っている意味を探る。

これらを、模様と、アイコンに分けて考察をすすめる。

1.7.1 模様

模様の意味をここでもう一度確認しておく。模様とは、コマの中に描かれた形態が、それがそもそも指示していた物理的事実による意味を失い、模様として、意味をつくりだす場合のその形態を指して言う。

資料より、夜道にとって重要だと考えられる、画面全体を埋め尽くすような円と線について分析を行った。

画面全体を埋め尽くす模様は、グラフィカルな観点から「地」であるが、意味の上でも「地」である。あるコマが全体として醸し出すポジティブな感覚やネガティブな感覚を表象するのである。

次ページより具体的に考察する。

■画面を埋め尽くす円

□描かれ方の特徴

一定以上の大きさの円(点でない)が画面の中をランダムに浮いている。

□一次的意味

これらの一次的意味は、雪や街の灯り、などである事が多い。

□二次的意味

ポジティブな雰囲気を表象する。例えば幸福感、充実感等である。「水玉模様は幸せ模様」なのである。

□事例



井上雄彦：バカボンド

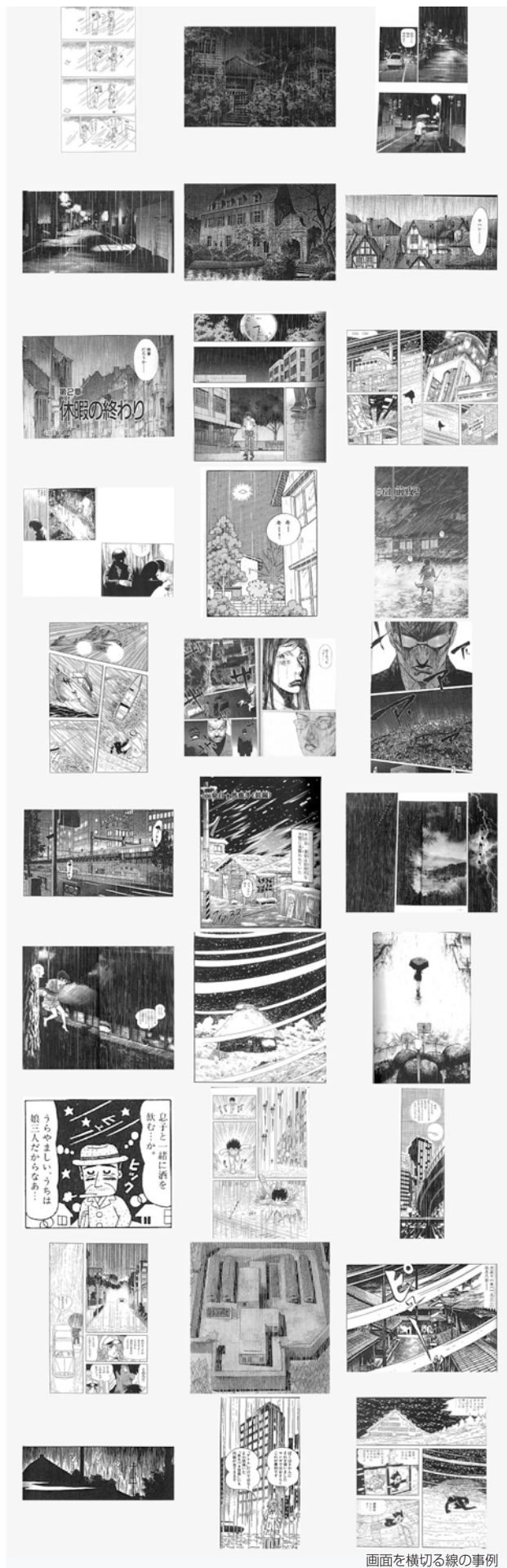
漫画バカボンからのシーンである。主人公武蔵の敵ではあるが、美しく華麗で、強く、女好きである吉岡清十郎のキャラクターを伝えるシーンである。

背景の円の一次的意味は遊郭の灯りであると考えらるが、重要ではない。

むしろ、これらの円は画面中央に描かれている吉岡清十郎の上記したような性格を表象している。



画面を埋め尽くす円の事例



画面を横切る線の事例

■画面を横切る線

□描かれ方の特徴

画面を線が横切っている。線は縦線、斜め線がある。

□一次的意味

雨、雪、風 などである。

□二次的意味

ネガティブな雰囲気を表象する。例えば、悲しさ、寂しさ、虚しさ、激しさ、不気味さ等である。

□事例



佐藤秀峰：ブラックジャックによるしく

ここに描かれている人物の赤ん坊がダウン症であると分かり、その治療を断った結果、赤ん坊が無くなった事がこの人物に伝えられたシーンである。ここで、興味深いのは下のコマで雨が画面を横切る縦線で描かれているだけでなく、彼の顔にも同様の縦線が見られることである。これらの縦線は共に、この人物の押さえがたい難い辛い気持ちの高まりを表象している。



つげ義春：やなぎ屋主人

さきほどの事例が、気持ちが高ぶるネガティブさであるとすれば、こちらは、虚しいネガティブさである。身体を売って生計を立ててきた女性に対して、主人公の男性がそのことを冷たく非難した後のシーンである。互いのやるせなさコマを横切る縦線によって表象されている。

ここでも、縦線は雨だけでなく、室内を描くコマの壁面でも用いられている。

1.7.2 イコン

アイコンについては、主に一次的意味と二次的意味のつながりから考察を進める。

遠景、道、月、人、窓、街灯についてそれぞれ、特徴的なものについて扱う。

1.7.2.1 遠景

遠景については、うずまく空、夜景、星空、花火について扱う。

■うずまく空

□描かれ方の特徴

空が、ムラのあるような塗られ方をしている。それは、うずまき、うごめく様である。

□一次的意味

曇り空、炎、立ち昇る煙、など。

□二次的意味

暗雲立ち込めるという比喻の意味とほぼ一致する。悪い出来事が起きる前である事や、起きている事を暗示する。

□事例



つのだじろう：うしろの百太郎

これはここに描かれている主人公が、新たにこの家に引越してくるシーンである。しかし、この家には悪霊が取り付いていた為、様々な災難が後にこの少年とその家族に降りかかることになる。

通常は、楽しさを伴う引越しを暗くネガティブなものにする為に空がうごめく様に描かれている。それは、これから起きる出来事を表象している。また、窓に描かれた得体の知れない影が霊の存在を表象している。



うずまく空の事例



夜景の事例

■夜景

□描かれ方の特徴

夜景が描かれる時は、登場人物が描かれない、もしくは描かれる時は後姿である事が特別な場合を除いてほとんどである。

□一次的意味

ここでいう夜景は、見下ろすような遠景の夜景の事である。

□二次的意味

夜景は登場人物の自問自答の場として使われる。それは、一旦ストーリーの進行を止めて、登場人物の内面に立ち返るようなシーンである。夜景は、登場人物、しいては著者と読者の内面の鏡となるように描かれている。

夜景が、自分自身や、物語に立ち返る事を表象するのは、夜景が、登場人物の暮らしている世界の縮図であるからなのだ。このようなシーンでナレーションが入ることがあるのも、それがこの登場人物の世界に対する解説だからである。

登場人物の描かれ方に、描かれ方の特徴の項で述べたような特徴があるのは、そうする事で、読者が自分を登場人物と一体化しやすいようにでであると考えられる。

□事例



矢沢あい：NANA

ここでは、主人公の女の子が、自分のとった行動とその意味を確認し、自己正当化しようとするシーンである。

その自問自答言葉だけが、夜景の絵と共に描かれている。

登場人物の女の子の自問自答する言葉は夜景に向かって投げかけられていると共に、それが読者にはねかえってくるのだ。

夜景のシーン登場人物にとつての自問自答であるばかりでなく、読者が自分と登場人物を重ねやすいシーンでもある。

■星空

□描かれ方の特徴

夜景と異なるのは、星空に人物等が重ねて描かれる事がある点である。

□一次的意味

星空

□二次的意味

星空は憧れの存在を投影するなど、希望や未来が表象される。夜景が登場人物の内面に立ち返るようなものであったのとは、対象的である。これは、星空に神話を投影して星座をつかった事と関係があると思われるが、本論ではその点には立ち入っていない。星がこのように扱われるのは、それが無数にあり、かつ日常生活の中の人物と直接結びついていないものであるからであると考えられる。これも、夜景が登場人物の世界の縮図であることと対照的である。

□事例



梶原一騎、川崎のぼる：巨人の星

これは巨人の星という漫画の中で、主人公の星飛馬に対して、父である星一徹が、野球をやるならば、巨人軍を目指せと、ある星にその巨人軍をなぞらえて語っているシーンである。

これが、この漫画のタイトルの由来ともなっている。

■花火

□描かれ方の特徴

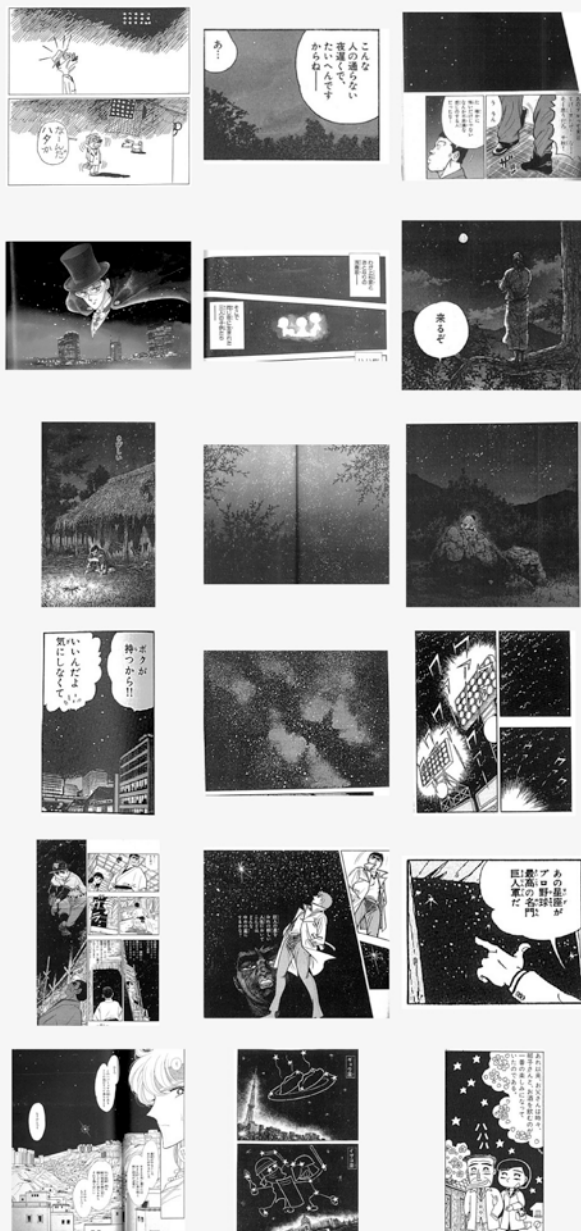
夜景と共に描かれる。星が共に描かれる事は無い。

□一次的意味

花火が打ち上げられている。

□二次的意味

花火は、特別な場面を演出する。そして、それは、華やかさや楽しさを表象する。



星空の事例



花火の事例

1.7.2.2 道

■定まらない輪郭の道

□描かれ方の特徴

道が輪郭を明確にしないような描かれ方、をしている。グラディエーションがかかっている、によりよとした曲線、などである。

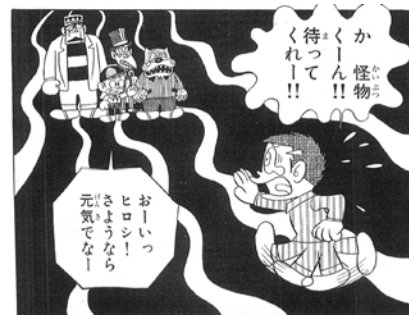
□一次的意味

道、先へ続くもの

□二次的意味

行き先の見えなさから来る不安感や、手が届かない事を表象している。

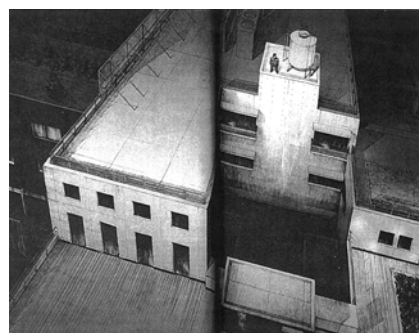
□事例



藤子不二夫A：怪物君

手前に描かれている少年(ヒロシ君)が奥に描かれている人(怪物君達)がどこかに行ってしまうという夢を見ているシーンである。

怪物君達がどこか手の届かないところに行ってしまう事を恐れるヒロシ君の気持ちがニョロニョロとした、輪郭の定まらない線で表象されている。



佐藤秀峰：ブラックジャックによるしく

建物の屋上部分に小さく描かれている人が、今まさに飛び降り自殺をしようというシーンである。

彼が飛び降りようとしているその先は、真っ黒に塗られ、それに至る壁がグラディエーションで塗られている。それがその先の見えない穴に吸い込まれていく人物の感情を表象している。これは、垂直方向の道といえる。



定まらない輪郭の事例

1.7.2.3月

月は三日月と満月について考察した。

■三日月

□描かれ方の特徴

同一の作品の中では、三日月は同じような角度、欠け具合、技法で描かれている。

□一次的意味

夜になり、三日月が出ている。

□二次的意味

同一の作品の中で、ほとんどストーリーや登場人物の心理に関わらず変化する事無く描かれている事から考えても、三日月は特別な二次の意味を表象するものではないと考えられる。しかし、それだけ、夜のアイコンとして強いものであるともいえる。三日月は意味の零度の夜の記号なのである。

□事例



左の三つの事例は、いずれも同じ作品からのものである。いずれも、輪郭をぼかすような技法や、三日月の角度、欠け具合がほぼ共通している。それぞれの三日月を入れ替えたとしても、問題なさそうである。

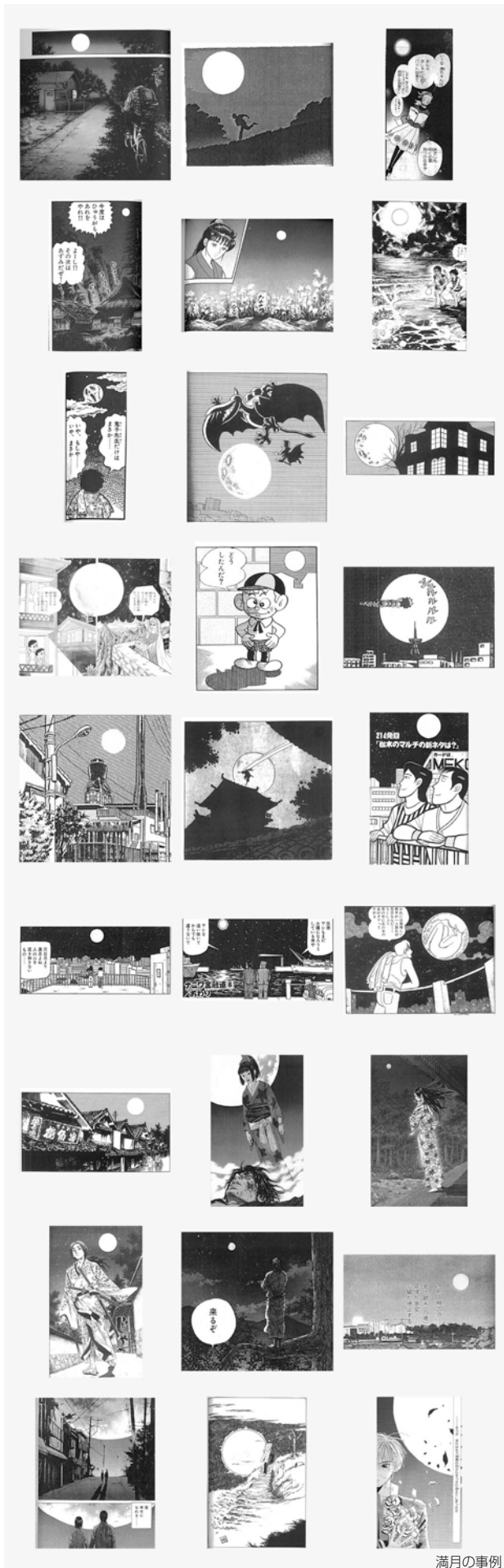
つまり、三日月は夜になった事実と、そこに三日月があるという事以上の意味を持っていないといえる。



森川ジョージ：はじめの一步



三日月の事例



満月の事例

■満月

□描かれ方の特徴

様々な大きさで描かれる。中には、現実的にはあり得ない大き
さで描かれたものも存在する。また、登場人物が二人で満月を
眺めているシーン比較的多い。

□一次的意味

夜になり、満月が出ている。

□二次的意味

満月は神秘性を表象する。また、擬人化されそこに別の人物
が投影されることもある。

登場人物が二人以上描かれているシーンで、満月が描かれる
と、それはその二人の仲の円満さを表象する。

星空では、自由に人が描かれるのに対して、満月に人が投影
される際はその内側に描かれる。

内側に描かれるという事と、円満さの表象であることから、満
月は子宮の暗喩であるとも考えられる。

□事例



藤子不二夫A：怪物君

これは、怪物ランドと、
人間の世界と、それぞれ
自分の世界に住むことに
になり、ばらばらになっ
てしまった怪物君と、ヒ
ロシ君がそれぞれ自分の
国で母親と共に満月を
見上げている最終回の

最後のコマである。

ここでは、怪物君とその母親のつながり、ヒロシ君とその母親の
つながりが、共に満月を見上げることによって表象されてい
る。そしてそれ以上に、二つの世界をまたがるように描かれた満
月によって、離れていても怪物君とヒロシ君の友情が続いている事
が表象されているのである。定まらない輪郭の道の項で取り上げ
た事例とは対照的な意味を持ったコマであると言える。



ネオ・ファウスト：手塚治虫

主人公の坂根第一が憧れる、
まだ見ぬ絶世の美女を月に投
影しているシーンである。月の中
で、その美女はまるで胎児
のように丸くなっている。

月がその女性の神秘性や、そ
れに対する主人公の憧れを表
象している。

1.7.2.4 人

人は目だけが白く描かれた真黒な人と、真黒な人について考察した。

■目だけが白く描かれた真黒な人

□描かれ方の特徴

真っ黒に描かれた人の中で、部分的に目だけが白く塗られている。もしくは、ヘッドランプなどだけが白く塗られている。

□一次的意味

暗くい為に相手の事が見えない。目だけが反射して見える。相手から一方的にこちらの事が見えている状態を示唆している。

□二次的意味

一方的に見られていることによって、力関係の上下を表象している。つまり、見られる方は見ている方に比べて弱い立場にあるのである。

これによる恐怖感や不安感も表象する。

□事例

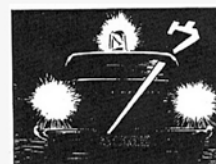


石ノ森章太郎：幻魔大戦

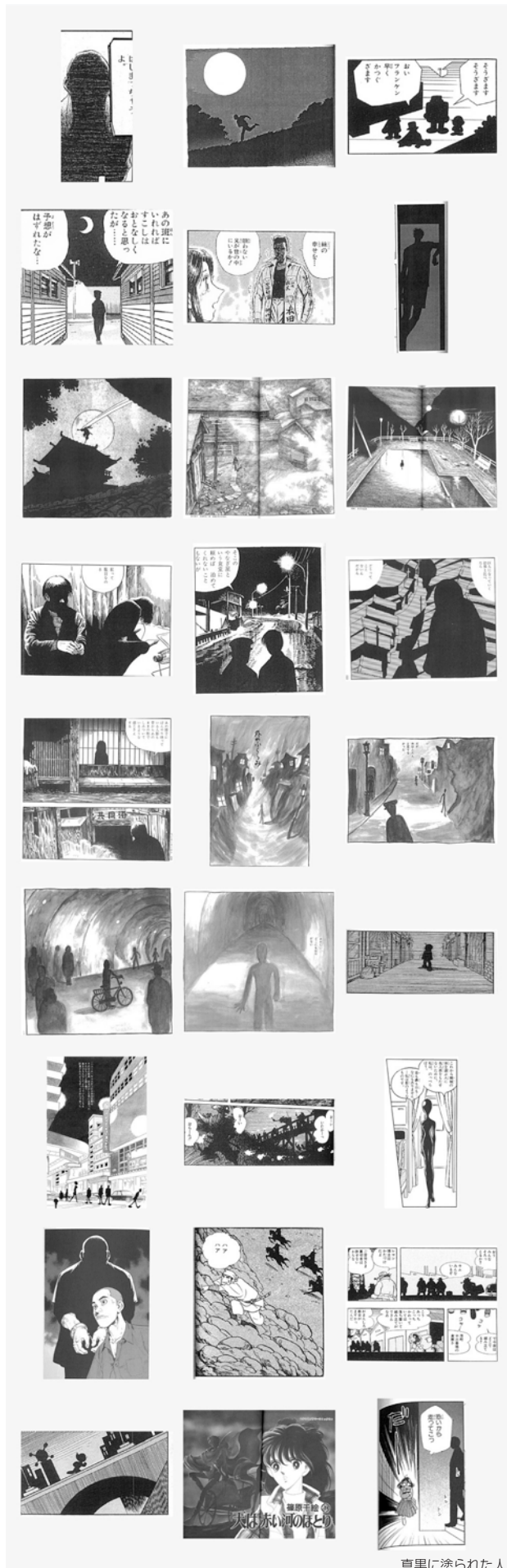
これは、主人公の少年が狙われているシーンである。黒い人影に目が描かれる事で彼が少年をジッと見据えている事がわかる。また、最後のコマでは、目が描かれていないが、そのこと、それがうしろ姿であると私達は理解する。

黒い人物と対照的に主人公の少年はまるで、屋と同じように、描かれている。

これは黒い相手からは少年が丸見えであることをあらわしているのだ。この圧倒的に力の非対称性の中で、少年の恐怖心と、黒い男の落ち着きが表象されている。



目だけが白く塗られている人の事例



真黒に塗られた人

■真黒な人

□描かれ方の特徴

真っ黒にシルエットのみが描かれている。とくに目が描かれていない事が重要である。

□一次的意味

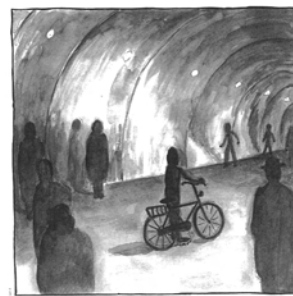
暗くて相手の事が確認できない。また、相手もこっちを見ていない。

□二次的意味

黒く塗られているのは、単に見えないだけではなく、見る必要が無い、見ようとしていない、見たくない、等の意味を派生する。そして、互いへの無関心、もしくは、向こうがこちらに対して無関心である事を表象する。

さらに互いへの無関心という意味が記号化すると、それは、匿名性を表象する。真黒に塗られた人は、「ヒト」なのである。

□事例



つげ義春：外のふくらみ

これは、部屋の中で異変を感じた主人公が外に飛び出したシーンである。しかし、外はふだんと変わりが無かったのである。他者の、主人公の内面の焦りや恐怖に対する無関心ぶりが、黒い人間によって表象されているのだ。

そしてそれは、この作品全体の厭世的なけだるさをも創りだしている。



松本零士：銀河鉄道 999

これは銀河鉄道 999 からの興味深いシーンである。ここに描かれているの生身の人間である主人公、哲郎と対比的に描かれる機械人間である。

生身の人間から、機械の人間にされる事で、個性を剥ぎ取られ匿名性しか持ち得ない人間であるという事を機械人間が自ら語っているように影のようなもので表象されているのだ。

これは、暗く互いに見えない事が互いへの無関心である事の記号化をさらに進めた例であると言える。

この機械人間の描かれ方に著者の機械人間に対する価値観、しいては人間に対する価値観が見てとれる。

1.7.2.5 窓

窓については、暗い窓と、明るい窓について考察する。

■暗い窓

□描かれ方の特徴

窓が壁面に比べて明度が低く描かれている。

□一次的意味

部屋の中の電気がついていない。

□二次的意味

明るい窓で、より顕著であるが、窓は人が存在と一対一の関係にある。よって、窓が暗いというのは、中にいる人が寝ている事や、不在である事をしめす。その結果、暗い窓というのは、しんと静まり帰った静けさや、人の存在が感じられないことの不気味さ、不安さ、虚しさを表象する。

□事例



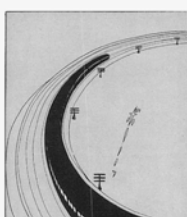
藤子不二雄：幻夢

これは、ナレーターが読者に、あなたのマイホームとはどのようなものですか？どのようなものが理想ですか？と問いかけるシーンである。そして、ここでは、「現実とは理想とは異なり、いこいの場所になって無い場合が多いのでは無いですか？」と読者に投げかけている。

その理想とは異なった、心のいこいの場所にならない家の表象が、ここに描かれているような、窓の暗い家なのである。こころのいこいにならないとは、つまり不安さ、虚しさなどである。



暗い窓の事例



明るい窓の事例

■明るい窓

□描かれ方の特徴

窓が壁面や周囲に比べて明るく描かれている。

□一次的意味

部屋の中に人はいて、電気をつけている。

□二次的意味

人が存在していることの賑やかさや楽しさを表象する。

ただし、時にその明るさや楽しさは部屋の内部に限定されており、それと対比的に外の寒さや虚しさが表象される事もある。このような場合には、部屋の中にいる人が描かれている場合が多い。

□事例



藤子不二雄：幻夢

これは、さきほどの黒い窓で出した事例の続きのシーンである。ナレーターが読者に向かって夢のマイホームを投げかけるシーンである。

窓は明るく光り、このマイホームの持つポジティブさを表象している。



川崎のぼる：巨人の星

これは、主人公が星飛馬が、腕が使えなくなり、投手として、人としてすべてを失い、その悲しみに暮れるなか、ライバルの左門豊作が姉の明子と結婚するシーンである。

木枯らし吹きささぶ飛馬とは対比的に、左門豊作と明子の幸福をこの明るい窓が表象している。

1.7.2.6 街灯

街灯は、連続する街灯、発散する光を強調するような灯り、スポットライトのような街灯について考察する。

■連続する街灯

□描かれ方の特徴

街灯が連続するように描かれている。

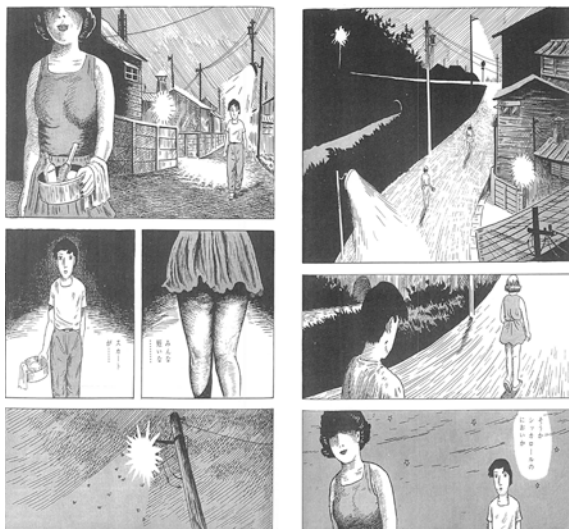
□一次的意味

道沿いに街灯が並んでいる。

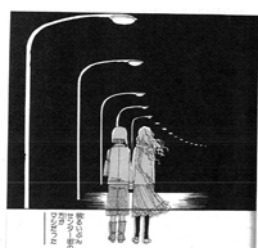
□二次的意味

街灯が強く描かれているというのは、他にあまり灯りが無いということである。街灯は、人がいよういまいと点灯する事から、それが人の気配の無さを意味する。その事から、どこまで続くか分からない不安感。寂しさが表象される。

□事例



つげ義春：夏のおもいで
主人公の少年が自分の前を歩く短いスカートをはいた女性が二人だけであるいているシーンである。二人は全くの他人である。彼からすると、淫らに思えるその服装等を侮蔑しつつも、惹きつけられている。その主人公の内面の葛藤や、人がいない不気味ともいえる雰囲気、街灯によって表象されている。



おかざき真理：波谷円山町

それまで、渋谷のセンター街という人で溢れ返っているような場所から、突如人が居ないような場所に移動したシーンである。人の気配の無さや、それに戸惑い、不安感を感じている登場人物達の心境がどこまでも続くように描かれている街灯によって表象されている。



連続する街灯の事例



■発散する光を強調するような灯り

□描かれ方の特徴

灯りの光りの部分が、発散を強調するように、周囲に広がる線で描かれている。また、風船（ふきだし）が似たような表現で描かれている事がある。

□一次的意味

街灯が強い光りを発している。またその部分だけ輝度が極端に高い。（グレアを発している。）

□二次的意味

緊張感を表象する。また、風船がそのような輪郭で描かれているときそれは緊張感のある声を表象している。

理由については納得行く解釈が得られなかった。審美的な観点からであるとも考えられる。

□事例



つのだじろう：うしろの百太郎

自分が呪われているという強迫観念に犯されている少女の恐怖を描写しているシーンである。

発散するような灯りが描かれている街灯のコマ、そしてその前の少女の発言の風船や、それを取り巻く線など、すべてが発散するような絵柄である。これらが、この少女の内面の極度な緊張感を表象している。



ネオ・ファウスト：手塚治虫

主人公が回春剤を求めていると勘違いされ、善からぬ連中のもとにつれて行かれたシーンである。

このときの主人公の緊張感が、男達の背後の灯りの線によって表象されている。

■スポットライトのような灯り

□描かれ方の特徴

スポットライトのように場面の一箇所を照らし出している。その灯りの周囲は暗く描かれている。なお、明るい部分と暗い部分を反転させている場合もある。

□一次的意味

その一箇所だけが明るく回りは暗い。

□二次的意味

照らし出された部分が部屋のようなになる。つまり、明るいところまでが室内で、暗くなるところが壁面なのである。それによって、その灯りの中は、部屋性による安心感、プライベート(周りから邪魔されない) を表象する。

街灯の下は登場人物の位置を確定する。

□事例



長谷川町子：サザエさん



西岸良平：
夕焼けの詩、三丁目の夕日

これは、酔っぱらった二人が帰宅するシーンである。

二人とも酔っぱらっている為、街灯の下を自宅と勘違いして、そこに座り込んだり、帽子を掛けたりしている。

これは、街灯の持っている部屋性のパロディである。

これは、猫達が皆が帰省しまった後に、どこで年を越すか話し合う為に集まっているシーンである。

その際彼らが集まる場所として選んだのが街灯の下である。

そこは、かれらにとってはさながら集会所である。

それはそこが、人間には立ち入れない、猫同士の仲間としての連帯感をもった場である事を表象しているのだ。



1.7.3 まとめ

これまでの結果をまとめると、以下のようになる。

■同じ灯りでも、それが示唆する人間関係によって意味が変わる。

物理的には、同じ灯りであってもその描かれ方によって、ポジティブな意味にも、ネガティブな意味にもなる。この時、それを左右するのが、灯りと人との関係である。

例えば、街灯であれば、人との関係をつくる場となる、スポットライトの灯りはポジティブな意味を持ち、人の不在を示すような立ち並ぶ街灯は、ネガティブな意味を持っている。あるいは、窓明かりなどはそのままその灯りが人の存在や関係を示すものになっている。

■小さい点のような灯りに比べ、面的な灯りの方が人を包み込む灯りを表象する為、ポジティブな意味を持つ。

灯りの形態に着目すると、点のような灯りに比べ、面的な灯りのほうがポジティブな意味を持ちやすい。これは、上記の人間関係というのとも関係していると思われる。すなわち、面的な灯りはその中に人を包み込んでいるという事を表象しているからだと考えられる。

■同じような意味を持った記号は組み合わせて用いられやすい。

ネガティブな意味を持つものは、持つもの同士で用いられ易く、ポジティブなものもまた同様である事がわかる。

■明るいほうが暗いことに比べポジティブな意味を持つ。基本的には、暗いよりも明るいほうがポジティブな意味を持ちやすい。これは当然のことだといえる。



