

同じ顔が描けない

——一九世紀におけるマンガ(的)表現のパラドックス——

鈴木雅雄

うまい絵とはどういう絵のことか、普遍的な基準などありようは
 ずもないのだが、とりわけマンガが問題になるとき、私たちはこの
 表現を気軽に使う。それはおそらく、絵がうまいと思わせることが
 マンガにとって、一つの武器であるのは間違いないにせよ、その良
 し悪しを決める基準とははつきり異なるという意識があるからだ。
 言い換えるなら、マンガについて絵がうまくないと口にすることは、
 さほど決定的な悪口ではない。

さまざまな異論はありつつも、近代的なメディアとしてのマンガ
 の創始者であるという評価が定着したロドルフ・テプフェールの
 「マンガ」(彼自身の言葉でいうところの「版画物語」)をめくるとき、
 絵がうまいと感じる読者はまずいないだろう。対して後続世代に数
 えられるカムやナダールはデッサンがより安定しているという印象
 を与えるし、「神童」ギュスターヴ・ドレにいたっては、技術の高
 さは桁違いだというのが大方の感想に違いない。にもかかわらず、
 テプフェールの作品こそがマンガらしい、あるいはマンガとして安

定しているという印象もまた一般的なものではないか。その理由は
 おそらく、キャラクターの同一性が見分けやすいからである。カム
 のラジョニス氏は表情が大きく変わると同一性があやしくなるし、
 ドレのプリュメ氏が見分けやすいのは、顔の造形のせいではなく、
 ひさしが戯画的に強調された帽子のおかげにすぎない(ドレのキャ
 ラクターで同一性をもっとも安定しているのが処女作のヘラクレス
 であり、テプフェール色が薄れるとともに人物の同一性が不安定に
 なっていくのは徴候的である)。

ではカムやドレの絵が、しばしばマンガに見えにくいとすれば何
 に見えるのか。カリカチュアというのがもつとも自然な答えだが、
 あるいはもう少し広くイラストなのだといいてもいいだろう。⁽¹⁾ 現実
 に存在する対象を誇張的に表現するカリカチュアにしろ、イメージ
 に先行して存在する物語の一場面を可視化するイラストにしろ、そ
 れはそれ自身とは別に存在する何かによって同一性を保証される
 「表象」であって、イメージそれ自体の力で同一性を作り出す人物

像ではないのである。もちろんこうした印象もすべて相対的なものにすぎないし、たとえば日本人とフランス人でも感じ方に違いがあるかもしれない。だがとりあえず確認したかったのは、テプフェールのキャラクターが同時代においては多かれ少なかれ特異な存在だったこと、それが持っている（現在の私たちには非常に自然なものに見える）キャラクター性がすぐには共有されなかったとすれば、それには何か構造的な理由がありそうだとということである。一九世紀の西洋において、カリカチュアやイラストと、現在ではマンガに分類されるイメージ群は、きわめて連続的に受け取られていた。ではそうしたイメージ全体を通底する論理があるとすればそれは何かなるものであり、テプフェールのイメージのあり方はそれといかに異なっていたか、そしてテプフェールのなものは、その後どのような形で生き延び、展開していったのかを考えてみたい。

1. 同じ顔を描くということ

テプフェールの「版画物語」がフランスではじめて多くの読者の目に触れたのは、シャルル・フィリポンの運営する『シャリヴァリ』紙が、著者に断りなく『ジャボ氏』の一部を掲載してしまった一八

(1) 現在の日本では、マンガやアニメーションに近いイメージでも、単独で描かれた場合イラストと呼ばれることが多いが、ここでは小説や雑誌記事のイラストを考えている。

(2) 日本語の文献としては次の画期的な研究に基本情報が網羅されている。森田直子『ストーリー漫画の父』テプフェール、萌書房、二〇一九年。

三九年二月二七日のことであった(図1)。オリジナルはコマが一列に並ぶ横長の判型だが、冒頭近くのほぼ三ページ分の内容が、パリの風刺紙では上下二段組みの一ページに押し込められていた。図柄は左右が反転しており、別の画家がオリジナルをトレースしたらしいことがわかる。このときは一ページの転写にすぎなかったが、のちに本格的な海賊版が次々に出版され、ジュネーヴの著者が自作をフランスで普及させるに際し、さまざまな対応や妥協を迫られていく次第も、今では広く知られるところとなった。⁽²⁾だが現代の読者



図1 「ジャボ氏の物語」、『シャリヴァリ』
1839年2月27日

が『シャリヴァリ』をめくるとき何とも不思議な気分になるのは、著作権に関する当時の考えが現在の常識とかけ離れているせいであるよりも、そもそもこの紙面が読者を面白がらせると判断されたことと自体が、いかにも理解困難だからである。

社交界で名を成そうとするジャボ氏の波瀾に富んだ物語を、このページだけから予想することは難しい。彼のトレードマークとなる自意識過剰なポーズにしても、繰り返されなくては効果を発揮できないだろう。どうせ一部分を切り取るならば、もっと人目を引けるページがありそうなものだし、来るべき本編の予告を意図しているといった形跡も見当たらない。『シャリヴァリ』の読者が目にしたのはつまり、いかなる意味でも「版画物語」の一部ではなく、社交界入りを願っているらしい人物の粗雑なイメージとその説明、要するに、さして出来がいいともいえない数枚のカリカチュアなのである⁽³⁾。

『シャリヴァリ』に『ジャボ氏』を掲載した編集者（フィリポン自身なのか）がどのような意図を持っていたかは推測するしかないが、こののちやはりフィリポンの切り盛りするオーベル商会がテプフェールの海賊版を次々に発表していくことを考えれば、たまたま見つけた都合のいい埋め草というだけではないのだろう。間違いなく『ジャボ氏』に物語としての面白さを感じ取ったからこそその判

断なはずだが、実際の掲載時にはカリカチュアのコードに従った形でしか用いることができないのであり、つまりこの時点での編集者には（読者にも）「版画物語」とは何かが理解できてはいない。そこにあるのは多少とも滑稽なイメージとそれに付されたテキスト、すなわち広義でのイラストにすぎなかった。認識されていないのは、テプフェールの発明がテキストとイメージの関係にあるのではなく、イメージとイメージの関係にこそ核心を持つという事実である。

有名になりすぎた感もある、梁が宙に浮かんだ『ヴュー・ボワ氏』の一コマが象徴しているように、私たちが今テプフェールにマンガの出発点（少なくとも出発点の一つ）を見るのは、そのイメージがまさにその位置に、その大きさと存在することの必然性を強く印象づけられるからであろう。たしかに彼自身が意識的であつた通り、テキストだけでは内容が理解できず、イメージだけでも物語が曖昧なものにとどまることが、「版画物語」の本質的な状態ではあるが、そこでテキストがイメージの説明になることを回避し、しかしまたイメージから自立もしないでいるのは、イメージどうしのつながり自体が出来事の流れを語れるからであり、イメージ間の新しい関係が機能しているからに他ならない。テプフェールをめぐるさまざまなエピソードからうかがわれる、彼と同時代人のあいだに存在する

(3) 『ジュルナル・デ・デバ』紙に掲載された、オーベル商会による『ジャボ氏』海賊版の広告（一八三九年四月一日および二六日）でも、それが「カリカチュアを集めた」アルバムとして扱われていることを、森田直子が指摘している。同書、一四六ページ。

(4) 『ジャボ氏』の序文を参照。森田直子、同書、七〇ページ。

認識のずれの理由も、まさにそこにあるように思われる。イメージ間の関係の問題とは、描かれたものどししがコマを踏み越え、ページの上で取り結ぶ多様な関係の問題であるが（その点については、これまでいくつかの論考で取り上げてきた⁽⁵⁾）、同時にコマからコマへと自在に転移することのできる人物図像、要するにキャラクターの問題でもある。

テプフェールは一八四一年、従兄ジャック・ジュリアン・デュボシエへの手紙のなかで次のように書いている。「グランヴィル氏ほどの巧妙さと観察力、力量があれば、氏の素晴らしい動物研究を利用して、一匹の動物、一つの気質（「キャラクター」）をめぐる物語をなぜ作ってみないのだろうか。一人の人物をさまざまな状況のなかに提示し、常軌を逸した、詩的な、あるいは滑稽な話に仕立ててみたらいいのと思う。そうすれば、（1）デッサンとキャプションを一人の手で作れて大いに利点があるし、（2）筋の展開によって、すぐにも読者を楽しませられるし、（3）たくさん登場人物に分散させている観察力を、はつきり性格づけられた一人の人物（*un type bien caractérisé*）に集中できるだろうに」。

(5) 次の論文で、この側面をもっとも集中的に論じている。鈴木雅雄「コマの誕生と漂流——テプフェール以後に何が起きたのか——」、鈴木雅雄・中田健太郎編『マンガメディア文化論』、水声社、二〇二二年、四一—六九ページ。

(6) 森田直子、前掲書、五一ページ（Rodolphe Töpffer, *Correspondance complète*, volume V, Droz, 2011, p. 100-101）。文脈の都合で訳文は多少変更した。

(7) ロドルフ・テプフェール『観相学試論』、ティエリ・グルンステン／ブノワ・ベーターヌ『テプフェール マンガの発明』古永真一／原正人／森田直子訳、法政大学出版局、二〇一四年、二〇六—二〇七ページ。

(8) ティエリ・グルンステンがこのことを指摘している。同書、一一三—一一九ページ。

とって一つの「気質／性格（「キャラクター」）」とは、表現すべき対象である以上に、それ自体がオートマティックに物語を作り出す分割不可能な単位であるかのようだ。もちろん彼がこの言葉で、現在の日本語でいわれるような「キャラクター」を意味していたわけではないが、この概念の遠い予感のような何かが、ここにはたしかに存在する。表現すべき「性格」があり、それをイメージが、テキストの手を借りながら表現するといったことが問題なのではない。風刺画家と作家（あるいは編集者）が手を貸し合って典型的な「性格」を表現するのではなく、「キャラクター」は自立した存在として彼／彼女自身の物語を生み出すのであり、画家が詩人のテキストにイメージを与えることや、作家が画家の描いたものを説明し、正当化することが目指されてはならないのである。

いうまでもなく、これこそはテプフェールが『観相学試論』のしばしば言及される一節で⁽⁷⁾、ふと描いてしまった落書きのような図像から「クレパン氏」というキャラクターが生まれたことを語ったときに、言い表そうとした事態であった。実際の作画の過程が必ずしもこの通りのもではなかったとしても、ともかくテプフェールに⁽⁸⁾

とってキャラクターとは、あらかじめ想定された、表現すべき人物像を体现するためのイメージではなく、それ自体が常にすでに複雑で、類型に還元できない「性格」を備えた、作者にもコントロールしきれない自律的人格なのである。

一八四四年に『クリプトガム氏』の連載企画が立ち上がり、木版への起こしをカムに依頼することになった際もテプフェールは、カムに対し、とにかく重要なものは「(1) 主要な人物の顔の性格、(2) デッサンの滑稽で馬鹿げた調子、(3) 小道具の少なさと簡潔さ」であると語り、とりわけ(1)こそ決定的であることを強調している。さらにカムからデッサンを受け取ったあとでデュボシエに対し、全体的には満足したという感想を伝えるのだが、そこでもカム本人に書き送ったものとはほぼ同じ三点を強調したうえで、「彼〔カム〕がクリプトガム氏に対し、いつでも同じ、顔が長く、しかも特にあごが長いという性格〔＝キャラクター〕を維持するよう努めて」⁽⁹⁾くれるのを願っていると書かずにはいられない。さらに口はあまり老けすぎず、鼻は大きい膨らんでいるよりとがっているべきだとつけ加えたうえで、送られたデッサンの鼻の形に不満を述べるのだが、そこでは間違った鼻と正しい鼻を示したデッサンが文字のように手紙に組みこまれている。どんなに言葉で説明しても安心できず、とにかくクリプトガム氏の鼻は「この鼻」でなくてはならないという

のである。

ここだけを取り出せば、自分の絵柄の印象が変わってほしくないという、作者本人のしごく自然な心境にも見えるが、テプフェールの気持ちの向かう先が、デッサンそれ自体の質や、イメージとテキストの正確な対応ではなく、固有の独立性・自律性を備えたキャラクターの状態であり、つまりは連続的なものとしてのイメージのあり方だったことは意識しておかねばならない。同時代の視線が意識化できなかったのは、カリカチュア——表現すべき意味(テキスト)に対応するイメージ——ではなく、意味や物語をはじめから潜在的に含み持ち、それをなかなばオートマティックに展開することができるものとしてのキャラクター——イメージとイメージのあいだで成立する存在——の様態なのである。

一九世紀という時代は、ディケンズと挿絵画家のあいだの複雑な関係に象徴されるように、テキストの書き手とイメージの作り手のあいだで、しばしば主導権争いが展開した時代であった。この間の事情の明快な整理を、野村正人のグランヴィル論に見出すことができる。グランヴィルは挿絵画家の低い地位に不満を抱き、『もう一つの世界』制作に際しては、テキストを担当するタクシル・ドロールに対して主導権を握ろうとするわけだが、こうした闘争の前提が一九世紀の主潮流としてのリアリズムであるという野村の指摘は重

(9) 一八四四年二月三〇日の手紙。Rodolphe Topffer, *Correspondance complète*, volume VIII, Droz, 2016, p. 167.
 (10) 一八四四年二月一八日の手紙。Ibid., p. 176.

要なものだ。⁽¹¹⁾ フランスにおいて挿絵画家と文学者の対立が激化した

のは、リアリズムの拘束力が強く、テクストもイメージも、同じ対象を克明に描き出そうとしたがためであったというのである。表現すべき対象があらかじめ存在し、それをテクストとイメージがそれぞれ表現しようと試みるのだとすれば、両者の関係が協力的なものであれ対立的なものであれ、すべては表象の論理のなかで展開せざるをえない。リアリズムとは形用しがたい画風のグランヴィルでさえ、やはりこの枠組みを抜け出せないものであり、テプフェールが何より残念に思ったのは、キャラクターとしての独立性を勝ち取れそうな彼のイメージが、にもかかわらずその飛躍を躊躇している事態であった。より大胆な表現を使うなら、テプフェールの意味でのキャラクターとは「表象」ではないのだといってしまうもいい。だからこそイメージ間の関係においてなされたテプフェールの革新は、テクストとイメージの関係の革新として現れた同時代の試みのなかに位置づけにくいものであり続けたのだろう。テプフェールと後続世代のずれを具体的に確認してみよう。

2. イメージの革新とそのパラドックス

近代においてイメージが経験した革新は、テクストへの、あるいは

は意味への従属から解放されたことだという見方を、私たちは一つの常識として認めている。イメージが自律性を強めた末に、一方で抽象芸術が、他方で記号的なものとのイメージの混在(クレレーやミロ)が可能になったのは事実だろう。この見方に疑念を差しはさもうというわけではないが、そうしたテクストとイメージの関係の変化のなかに、近代的なメディアとしてのマンガの誕生もまた書き込めるかどうかとなると、ことはさほど自明ではない。

たしかにこうしたイメージの革新が、マンガと交差する地点は存在する。それはテプフェール自身より、むしろその後続世代による多様な実験である。たとえばカムの『ラジヨニス氏』には、主人公が消灯したことを示す、黒く塗りつぶされたコマが登場する。何人かの論者はこれを、ローレンス・スターン『トリストラム・シャンデイ』に現れる、やはり同様に塗りつぶされたページに結びつけようとしてきた。フランスにおけるスターンの影響は、シャルル・ノディエ『ボヘミアの王と七つの城の物語』などの「エキセントリック」な作品を通じて広まったとされることが多い。たしかにノディエの小説の有名なページでは、人物が階段を降りていく描写に合わせて単語が階段状に配置されており、⁽¹²⁾ 見えるものと読むべきものの境界は見事に乗り越えられている。だがスーザン・ピックフォードの論考などが典型的なように、テクストとイメージがメタレベルを⁽¹³⁾

(11) 野村正人『風刺画家グランヴィル』、水声社、二〇一四年、二八五ページ。

(12) 同書、二七四ページ。

巻き込んで可能性を拡張していくようなあり方は、初期のマンガ表現のなかではカム以上に、ギュスターヴ・ドレに見出されることが多い。十代後半から二十歳過ぎまでの短期間に、文学作品のイラストレーターとなる以前のドレが刊行した数冊のマンガ作品は、たしかにメディアの物質的条件そのものを問題化するような性格を持っていた。テプフェールの影響から徐々に脱し、コマが横一列に並んだ形式から複数の枠なしのコマがページに散りばめられたそれへと移行していくにつれて、この傾向は強まっていき、『物見遊山の旅の(不)愉快』と『聖ロシア史』で頂点に達する。アントワーヌ・ソースヴェールはこうしたメタレベルを巻き込んだレトリックを、ルイス・トロンドンイムやマルク・アントワーヌ・マチューといったこの何十年かでも際立って前衛的な実験を成功させてきたバンド・デシネ作家のそれに結びつけてみせた。⁽¹⁴⁾ 形式的に見る限り、こうした近接性を発見するのは、まったくもって自然なことだ。だがその革新は、本当にマンガの革新だといえるだろうか。

カムにせよドレにせよ、その新しさはテキストとイメージの関係の問題であり、イメージどうしのそれではないように見える。出発する馬車の土煙で何も見えず、ほぼ真っ白になってしまったカムの

コマの面白さは、テキストとイメージの落差によって成立するのだし(『結婚相手探しで散々な目にあった二人の年増女』)、作品全体を登場人物のスケッチブックに見立てるドレの仕掛けも、語りのレベルとイメージのその関係を脱臼させることで可能になるものだ(『物見遊山の旅の(不)愉快』)。このテキストとイメージの関係の革新は、美術における二〇世紀の動向とも相性がいいし、マンガを(少なくともその一部を)アートとして認めさせたいという、ある種のマンガ擁護者の意図にとってもまた有益なものであるに違いない。にもかかわらず、こうした努力はイメージどうしの関係を更新するものではないし、そもそもイメージのテキストへの従属状態からも完全に脱していないのではなからうか。

カムが用いた真黒く塗りつぶされたコマや空白のコマは、消灯した部屋の暗闇として、あるいは図像の形で顕在化させてしまうことが適当ではない場面の排除として、キャプションによって正当化されている。⁽¹⁵⁾ それらはテキストがイメージを説明する、通常のカリカチュアのあり方を前提として受け入れたうえで、それをずらそうとした遊戯なのである。イメージのなかにメタレベルに属する事物や人物が介入してくるドレの印象的なコマにしても、イメージはそれ

(13) Susan Pickford, « L'image excentrique et les débuts de la bande dessinée : Gustave Doré et *Les Dés-Agréments d'un voyage d'Agrément* (1851) », *Textimage*, automne 2007.

(14) Antoine Sausverd, « Héritiers par la bande. Postérité contemporaine des histoires en images de Gustave Doré », *Gustave Doré. Ogre et génie*, Musée de la Ville de Strasbourg 2014, p. 59-70.

(15) この点は次の論考で取り上げた。鈴木雅雄「コマの誕生と漂流」、前掲論文、四六ページ。

自体とは別の何か（典型的には現実世界に存在する志向対象）を表象するものであるという常識を前提にして、それを裏切って見せる身振りなのであり、イメージそれ自体について新しい様態が発明されているとはいいいく。ましてドレの「マンガ」作品全体が、基本的な部分ではテキストに依存しているという印象がある。テプフェールに比べると、テキスト部分だけを讀んでいっても何が起きているかがかなりのところまで理解できてしまうからだ。さらにいうとドレの「マンガ」では、イメージは独立した物語世界を構成するというよりも、しばしばはつきりとテキストの図解（イラスト）に変化してしまう。実例を見てみよう。

『三人の理解されざる不遇な芸術家たち』の結末は、滑稽とも陰惨とも形容できるものだ。世間から才能を認められなかった芸術家たち三人は結局死ぬことにするのだが、どのような方法で命を絶つか悩んでしまう。「水に身を投げようか：しかし水がない」、「脳を打ち抜こうか。しかしピストルがない」、「首を吊ろうか。しかしロープがない」というキャプションに対応する三コマ（図2）は、それぞれ水に飛び込んだり、頭を打ち抜いたり、首を吊ったりする主人公たちを表象しているが、これは本当に物語世界で生じた事態ではない。彼らは実際には、互いを貪り食いあって消滅するという、なんとも不条理な結末を迎えるだが、したがってこれら三コマのイメージは、テキストが語っていることの図解であって、テキストから自立しているとはとうていいいがたい。テプフェールの場合であ

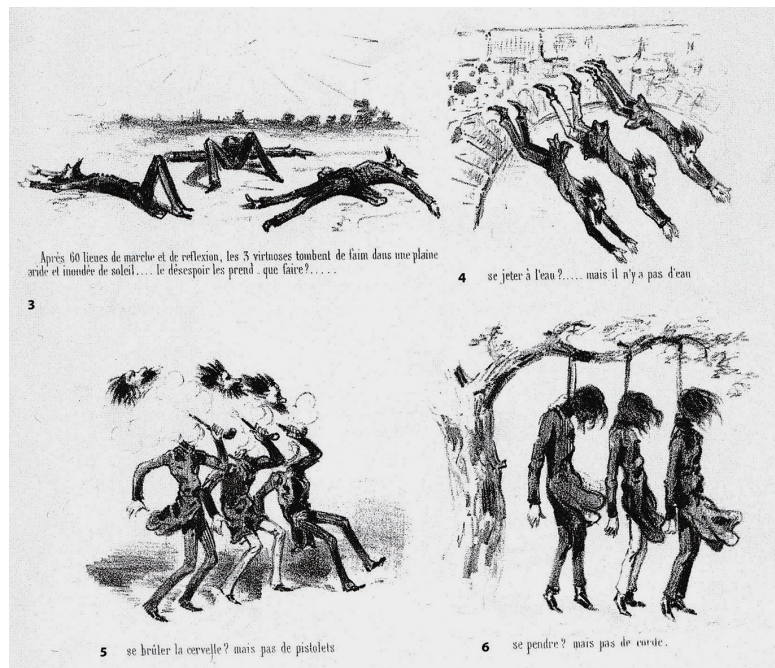


図2 ギュスターヴ・ドレ『三人の理解されざる不遇な芸術家たち』（アルノー・ド・ヴレス刊、1850年）から

れば読者は、ページの上に描かれていることを、物語世界で実際に起きていることとして認識できるが、ドレではそうとは限らず、イメージはテキストを通過しなければ、物語上の行為としての確実性を手にすることができないのである。マンガ家としてのドレの最終作である『聖ロシア史』は、この傾向をさらに強めていくだろう。

のちの読者からすると前衛的な意図の表出に見える細部が、まったく異なった意図から作り出されたものだったというような事例も少なくない。図3は『物見遊山の旅の（不）愉快』に含まれる大きなコマの一部を拡大したものである。プリュメ氏と妻のヴェスパジースはスイスでもとりわけ牧歌的な山岳地帯に達するが、キャプションによるならそこには、「すべてが微笑み、すべてが愛し、すべてが『ラ・ラ・ウー・ウー』と歌っている」かのような情景が広がっていた。コマのなかでは実際にあらゆる人物の口から「ラ・ラ・ウー・ウー」という歌が発せられており、ホルンや牛の鼻先からさえ、同じ音声が生み出している。ところで不思議なのは、コマのなかで数か所、左向きの人物の口から出てくる「ラ・ラ・ウー・ウー」の文字が裏返しになっているという事実である。音を可視化するなら、音を表現する書き文字もまた描かれた他の事物同様に一つの物質なのであり、表象された空間の内部に位置づけられねばならないというかのようだ。

私たちは今、マンガのコマに書かれた「ゴーツ」といった効果音が、たとえ音の方向や大きさ、音色などを表現するものであるにしても、基本的にはフキダシのなかの文字と同様、空間のなかに場所を占める「もの」ではなく、その空間とは別のレベルに属する記号であると考えている。近年の日本のマンガ作品では、『映像研には手を出すな!』で用いられた、もののように立体感と角度を持ったフキダシの特殊な効果が注目されたが、これは書き文字やフキダシに関

する通常の理解を前提にし、それを逆手に取ることで、セリフに特異な現実感を付与する手段だといえる。一方ドレのケースは、形式的に見る限りこれと同じ先進的な意志に裏づけられたものと解釈されかねないが、実際にはイメーজのなかにテキストを書きこむ方法が確立していなかった一九世紀において、そうした文字をどのよう



図3 ギュスターヴ・ドレ『物見遊山の旅の（不）愉快』（オーベール刊、1851年）から。図版の一部を拡大

な性格のものとして扱えばよいかわからなかった描き手の困惑の結果にすぎないだろう。それはあくまで当時におけるテキストとイメージの関係のあり方と、その関係を更新しようとする作業のなかに位置づけるべき現象なのである。

『物見遊山の旅の（不）愉快』のなかで、テプフェールによって開かれたイメージどうしとの関係の変革に連なる要素があるとすれば、むしろいくつかのコマの形状がページ全体の中で果たしている機能の方だろう。コマが横一列に並び、幅の違いはあるとしてもコマの高さは常に一定でしかありえない横長の判型に対し、一ページのなかに数段の、多様な大きさと形を備えたコマを配置できるようになったメリットは、例は多くないが、いくつかの縦長のコマに見出される。ピックフォードが指摘する通り、旅への不安によってうなされているプリュメ氏の妻ヴェスバジーの夢は、縦長のコマのなかを落ちていく彼女自身の姿によって表されていて、たしかにこの判型ならではの効果だといえる。同様に、旅に出ていくプリュメ氏と妻を乗せた馬車が、両側に背の高い木が立ち並んだ道を画面の奥の方へと進んでいくコマ（図4）は、旅の行方を暗示する不安げな雰囲気をつたえているし、ページの上から下までを貫通したコマの形状は、それより右にあるすべてのコマを、不安な未来に属するものとして示す、区切りの役割を果たしているともいえそうだ。新聞紙

(16) Pickford, art. cité.



図4 ギュスターヴ・ドレ『物見遊山の旅の（不）愉快』（オーベール刊、1851年）から

面に掲載された「マンガ」はこのころ、いまだコマとコマのページ

上での位置関係に意識的な視線を向けさせることに成功していないが、この例のようにレイアウトへの意識が徐々に拡大しているのも確かで、ウインザー・マッケイの決定的な仕事につながるような要素がすでにこの時期、芽吹きはじめていたといえるかもしれない。

3. 自らに似ようとしないうキャラクター

繰り返すなら、一九世紀において生まれつつあり、しかしいまだ十分に認識されていないイメージの様態があったとすれば、それはイメージのテキストからの解放という、一つのイメージを切り離しても語ることができるようなものではなくて、イメージと別のイメージの関係、フレームを越えて機能するイメージのあり方であった。そしてフレームを越えても同じ顔でありうるこれらの顔こそは、私たちが今「キャラクター」と呼ぶものである。テプフェールが可能性を切り開いたかに見える「キャラクター」が、しかし一九世紀後半、いわば足踏みを続けながら前方へと踏み出せずにいるような状態を、新聞・雑誌等、この時期の定期刊行物に発表された多くのナラティブなイメージがいつそう明確にしてくれる。

マンガというメディアの誕生が、一九世紀を通じて進行したイメージ環境の変化のなかに位置づけられるべき出来事だという認識

は（マンガとはそもそも何かという定義の問題は、決着が着くどころではないにもかかわらず）、今ではかなり広く共有されるようになった。一九世紀から二〇世紀への変わり目のアメリカの作家、とりわけリチャード・F・アウトコルトをマンガの出発点とするかつての言説に対し、一九世紀中盤のテプフェールの活動を決定的なものとする観点が強い力を持つようになったあとで、それに対する異論もまたさまざまに提出されている。比較的新しい別の見方として、世紀後半の定期刊行物のなかで（テプフェールが「版画物語」と呼んだものとは重ならない領域として）「イメージ物語」と呼ぶべき一群の作品が生まれ、それこそが現在のマンガの出発点になったとするものがある。この見方は基本的に、発表された場の意味合いを重視する芸術社会学的な直観に基づいたものだが、イメージそのものの構造的な分析にも資するところがあり、決して無視できない。ここでは『定期刊行物とマンガ』と題された論文集冒頭の、ジュリアン・シュールとヴァレリー・ステイエノンの論考を取り上げてみよう。彼らの議論は一九世紀におけるイメージ体験の更新を、作品が発表された媒体との関係という側面から論じたものだが、私たちの視点からすると、テプフェールから現在へとつながるイメージ間の関係に関する感性を見落としており、しかしそれと同時に、なぜテプフェールの感性が同時代には共有されにくかったのか、考える

(17) Julien Schuh, « La bande dessinée est née dans la presse » in : Alexis Lévrier, Guillaume Pinson (dir.), *Presse et bande dessinée. Une aventure sans fin*, Les Impressions Nouvelles, 2021, p. 13-30; Valérie Sténon, « Bande dessinée et caricature, une affinité décisive (1830-1890) », *ibid.*, p. 31-49.

ためのヒントを与えてくれるものでもある。

マンガを形式的側面から定義したうえで、その形式が発明された地点を突きとめようとする先行研究の態度を批判しつつ、マンガとは作者、出版社、販売業者、読者のあいだのコンセンサスとして捉えるべきであるとするシユーの主張は理解できないものではない。

また定期刊行物であるという条件が、記号化されたわかりやすい図像や形式を生み出すことにつながったというのも事実だろう。他方ステイエノンが、黎明期のマンガ表現を独立した領域と捉えるのではなく、通常はカリカチュアとしてマンガとは区別される表現とのあいだに明確な境界を持たないまま発展した実践であると考えられるのも理解できる。ステイエノンはテプフェールに先立つ『シンタックス博士』の事例を取り上げ、それがまずは単独のイメージとして発表されたのち（それぞれのイメージには詩の形式を取ったテキストがつけられていた）、一つの物語世界を構成する要素であるかのようにして取り集められたものであることを指摘するが、つまり「マンガ」（＝ナラティヴ）と「カリカチュア」（＝単独のイメージ表現）という対立は相対的なものにすぎないというのである。この指摘は重要であり、それはいわば当時からすでに、イメージを、唯一の物語に帰属するという以上に、自在に組み合わせることの可能な物語素として捉える、いわばデータベース的な利用法がありえたことを示唆しているといえるかもしれない。

こうした見方は、マンガというものがはじめから、さまざまな形

で読者に届けられるマルチメディア的な性格を持ったイメージであり、自在にもとの文脈から抜け出して別の場所に転移できるものだったことを教えてくれる。たしかにそうなのだが、他方でバラバラに切り離せるものとしてのイメージが、ページ上で組み合わせられたときに生じる出来事に対しての関心が、ここには根本的に欠けていることも指摘せざるをえない。それらのイメージ群が、新聞や雑誌に単独で発表されたのち、商業的に成功すれば単行本に取りまとめられるという融通無碍な状態を持っていた点は、間違いなく重要である。だがどのような形でも発表できるという任意性は、イメージどうしのあいだに任意の関係しか取り結ばれないことを意味するわけではない。見落とされてしまうのは、イメージが特定の文脈から自由になれるという、イメージと意味（あるいはそれを支えるものとしてのテキスト）との関係によって覆い隠されてしまう、イメージ間の関係なのである。

繰り返すが、シユーやステイエノンが端的に間違っているといいたいのではない。イメージ間の関係に意識的な描き手は、テプフェール以後なかなか現れず、そこでなされた革新が主としてイメージ内のものだったのは事実である。冒頭から言及しているカムやドレの実験的な試みだけでなく、世紀後半のナラティヴなイメージにおけるもつとも根本的な革新もまた、たしかにそのような方向性でなされた。一言でいえば、それはキャプションに対するイメージの自律性の確立である。ジュリアン・シユーはローラン・ビルと

共同で署名した別の論文⁽¹⁸⁾のなかで、世紀終盤の『シャ・ノワール』の画家たち、とりわけアドルフ・ヴィレットを取り上げ、キャプシオンがイメージの説明ではなくっていったことを指摘している。イメージは文字情報による状況説明なしで十分なものとなり、キャプシオンはセリフの記述に（つまりフキダシに）近づいていく。最終的にそれは言葉を伴わない無言のイメージにまで達するだろう。ビルとシユーはここに、イメージのテキストからの解放を見出す。だがそのようにして生み出されるのは、順番さえ明確ならどのように配置されてもかまわない、連続写真のようなイメージ群である。もちろんそれをマンガでないと断言するのは行き過ぎだろうが、ここでイメージがテプフェールの切り開いた視覚体験から遠ざかってしまったことは否定しようがない。ではなぜイメージ間の関係ではなく、イメージとテキストの関係、ないしはイメージのテキストからの解放が中心テーマになってしまったのか。おそらく「キャラクター」への感性の違いが根本にある。

たとえば『シャ・ノワール』のイラストレーターたち、あるいはフランスにおける言葉のないマンガの代表的な作者であるカラン・ダッシュなどを考えるなら、彼らの連続写真的なイメージに現れるキャラクターの顔が、取り立てて不安定なわけではない。特にいわゆる「リーニュ・クレール」の源流の一人と目されるカラン・ダッ

シユーのキャラクターは、かなり安定した同一性を備えた人物図像である。にもかかわらず彼の作品で、読者が連続するコマに同一の人物を見出すのは、顔が同じだからではなく、シチュエーションが同じものであり続けるからにすぎない。新聞・雑誌のページに収まるシヨート・エピソードは、多くの場合同じ人物が同じ角度から描かれた図像の連続であり、そのことが、読み取られるべき変化ないし出来事の明快さを支えている。またたいていはその人物が、別のシチュエーションでどのようなことを考え、どのような行動を取るかといった、キャラクターの個性は問題にならないのであるから、顔は無個性なものであってもかまわないし、あるいは余計な情報を与えない典型的な人物像であればよい。彼／彼女は、自分自身の力で自分に似ようと努力する必要のないイメージなのである。ではそのような個性はいつごろ、どのようにして前面に押し出されるようになったのであろうか。

4. キャラクターがイメージを結びつける

とはいえここで、キャラクター・デザインの歴史に本格的に取り組みことはできない。だが、次のような変化の過程を想像することは可能ではなからうか。イメージに支えられた、一九世紀フランス

(18) Laurent Bihl, Julien Schuh, « Le creuset du périodique : préhistoire médiatique de la bande dessinée », *Le Magasin du XIX^e siècle*, n° 6, 2016, p. 42-49.

の代表的な「キャラクター」といえば、アンリ・モニエによるプリュ
ドム氏に代表される、世俗的ブルジョワの典型的な人物像だった。そ
れはラ・ブリュイエールの『人さまざま』^{キャラクター}などを中継点に、最終的
には古代まで系譜をさかのぼれるような、典型的な性格の記号とし
ての人物像である。さらにそれらが否定的な価値を背負わされやす
かったのも自然だろう。感情移入を誘う悲劇的な人物像は「典型」
ではなく、代替の効かない個性的な存在でなくてはならないが、反
対に典型的な存在とは、距離を置いて客観的に評価されるべき対象
であり、多くは人間の醜い部分、あるいは滑稽な部分を（文字通り
戯画的に）^{カリカチュア}体現する喜劇的な人物なのである。だからキャラク
ターを愛すべきものと捉えることのできる現在の感性と、そのよう
な古典的（あるいは古典主義的）感性とのあいだには決定的な断絶
があるに違いない。

ここでもやはり、テプフェールが語ったキャラクターの自発的な
生成体験は決定的なものである。それは肯定的か否定的か、悲劇的
か喜劇的か、個性的か典型的かという二分法の外で到来してしまう
出来事だからだ。おそらくそれ以後のイメージ史のなかに、キャラ
クターが「典型」から、個別的で還元できない存在に変わっていく
プロセスを跡づけることができるだろう。二〇世紀前半のフラン
ス語圏についていうなら、もちろんタンタンの存在は大きいとして
も、すでにベカシーヌのブルターニュ性（単純化するなら田舎臭さ
といってしまってもいい）は笑い飛ばされるべきものではなく、多

様な出来事を巻き起こす個性であつたし、またある時期以降は、愛
されるべき存在としてのデイズニー・キャラクターが輸入され、決
定的な役割を果たしたはずだ。典型的な性格を差し出すのではなく、
「性格」が内包する複雑さと多様性を展開し、そのことで見られるもの
に強い印象を残すとともに、さまざまなシチュエーションに置かれ
た彼／彼女を思い描くように誘導する人物図像。普遍的な意味に還
元されるのではなく、まさに彼／彼女という個別的な存在であるか
らこそ、それを見たものが（とりわけ子どもたちが）自分でもそれ
を描いてみたいと思わずにいられないような人物図像。そうしたも
のが二〇世紀のはじめ以降、世界中で定着していくのである。

性格の体現ではなく性格を生み出す図像である近代的なキャラク
ターは、したがってデザインの単純さにもかかわらず、言語化でき
る特徴には還元できず、イメージ自体の力によって同一性を確立し
なくてはならない。たしかに一九世紀のカリカチュアと二〇世紀的
キャラクターを、純粹に形式的な観点から差異化しきすることはでき
ないだろう。できる限り単純であるとともに一つの性格には還元で
きないキャラクター・デザインとはいかなるものか、形式的な観点
からの分析もまた、いずれ本格的に試みたいと思うが、本質的な
のはやはり、図像を見る私たち自身の視線の変化だと思われる。図
像そのものの質的变化とあいまって、私たちはどうやらある時期以
降、現実を参照することも、テキストを介入させることもなしに、
隔たった図像間に同一性を見出す術を身に着けてしまったようだ。

テプフェールが見出したイメージ体験、同時代人もその新しさを感じ取ってはいたが、明確に意識化し再現することはできなかったイメージ体験とは、そのようなものに違いない。テプフェールの後続世代も、世紀末の「イメージ物語」の作者たちも、多くはこの体験を取り逃がしたのであり、それがページの上で十全に機能しはじめには、二〇世紀を待たねばならなかった。

だが近代的キャラクターの生成プロセスを、ここで詳細に検討することは諦めて、移行期にあったキャラクター図像が、まさにイメージ間の構造に力を及ぼしはじめたことを証明しているような事例を引用することで、議論に区切りをつけることにしたい。ドレの「マンガ」を現在の前衛的なバンド・デシネと結びつけたアントワヌ・ソースヴェールの論文に言及したが、同じ論者がやはりそのような系譜に置こうとした事例であり、しかも私たちの観点からすると、その系譜とは異なったベクトルを持つように見える事例である。

クリストフという作家は、各ページ六コマ（上下二段で、一段が三コマずつの構成）のきわめて規則正しいページ構成で知られており、およそ図像的革新性とは縁遠い存在のように思えるが、ソースヴェールは『フヌイヤール一家』にドレ同様の系譜を見出そうとする¹⁹。一八九三年、クリストフはそれまで雑誌に発表したエピソードを取りまとめ、アルマン・コラン社から『フヌイヤール一家』と題

したアルバムを刊行するが、そのとき数年前（正確には一八八九年）にアシエット社の『青少年新聞』に掲載した「コルヌイエ一家」のエピソードをそのまま組み込もうとした。プロットはきわめて単純で、家族を引き連れて旅行に出かけようとする父親、アジェノール・フヌイヤール氏が、駅構内で高い位置に貼ってある時刻表を見ようと梯子に昇るが、下を通った荷車に倒されてカマンベール・チーズのバスケットに落下し、チーズまみれになるというものである。出来事そのものはまったく同じだが、コルヌイエ氏とフヌイヤール氏は、コマのなかになんか異なった現れ方をする。

コルヌイエ一家の物語は「マンガ」ではなく（もともと『フヌイヤール一家』がすでに、今の私たちにはマンガとは見えにくいのだが）、文章とそのイラストにすぎない。このパッセージのイラストには梯子に昇ったコルヌイエ氏の全身像が描かれている（図5）。

反対に「マンガ」の形を取ってコマ割りをされたフヌイヤール一家の物語では、主人公は身体をいわば断片に解体されているのである（図6・図7）。まず梯子に昇っているフヌイヤール氏は下半身だけが示され、読者は彼が何をしているか興味を惹かれる。次のコマでは主人公が時刻表を見ている姿（上半身）が描かれるが、そこにはいわば弱い謎解きのような効果があるだろう。印象的なのは次のコマで、それはフヌイヤール氏の落下の場面なのだが、コマに描かれ

(19) Antoine Sausverd, « De Cornouillet à Fenouillard, la bande dessinée mise à l'épreuve », *Le Magasin du XIX^e siècle*, n° 6, *op. cit.*, p. 106-112.

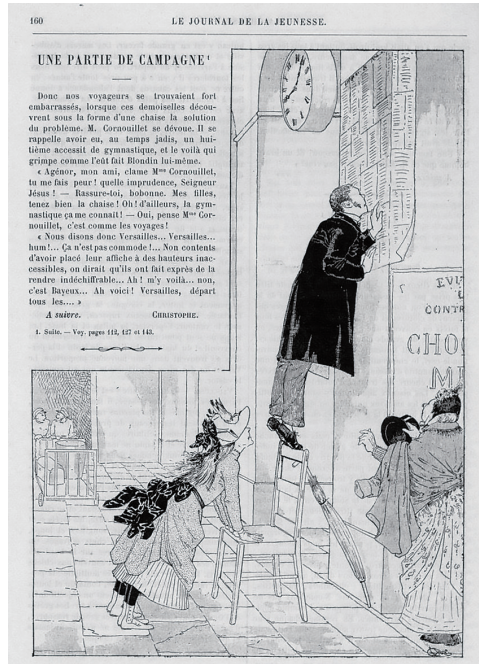


図5 クリストフ「ピクニック」、『青少年新聞』1889年2-4月

ているのは倒れていく彼の、空をつかもうとするかのような片手だけであり、何が起きたのかをイメージによって理解するには、次のコマに目を移し、チーズに頭を突っ込んだ主人公の姿を確認しなくてはならない。このようにしてフヌイヤール氏は、いわば断片化されることでコマとコマをつなぎ、読者の視線を先へと誘導していくのである。

すでに述べた通りソースヴェールはこの事例を、スターンからノディエへと継承された、テキストとイメージの関係を更新しようとする実験の系譜、初期ドレもそこに位置づけられるべき系譜にあるものとする。だが本当にそうだろうか。ここに見出されるのはドレのケースのような、メタレベルのイメージを作り出そうとする意図、

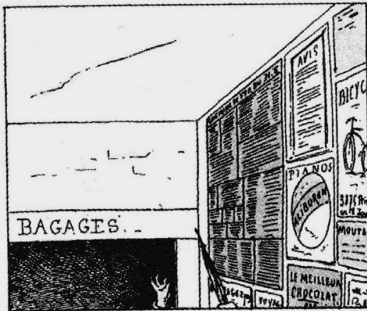
イメージを、それ自身の物質的な条件を意識化するために試練にかけようとする意図ではない。フヌイヤール氏の下半身、上半身、手の先、チーズに突っ込んだ姿を描き出すそれぞれのコマは、それ自体としてはエキセントリックなものやメタレベルに位置するものを、何も含んではいない。だが分解された主人公の身体は、それ自体としては不合理なものを含まない複数のコマどうしを結びつけ、見開きページに連帯と構造を与えているのである。たしかにそのつながりは、たとえばウィンザー・マッケイの見事な事例のように、コマからコマへとページの upper を移動するキャラクターを描き、それらのコマを、まさにその位置に、その大きさに置かれねばならないものに変えているわけではない。これもまた連続写真と同様に、順番さえわかればいかなる位置関係で配置されても本質的な変化を被りはしないようなイメージ群である。たしかにそうなのだが、それでもここでコマとコマ、イメージとイメージの関係は、単なる連続性ではなく、読者に読み取りの作業を強いる。読者は指定された順番にイメージを見ていくだけでなく、イメージ間に恣意的ならざる関係を、自ら作り出さなくてはならない。ここにはおそらく、近代的なメディアとしてのマンガが私たちのイメージ体験のなかに姿を現した、無数の瞬間の一つが刻まれている。そこにあるのは決してイラストでもカリカチュアでもなく、まさにマンガと呼ぶべき何か——イメージどうしの新しい関係を、イメージ自身の力で作り出すことのできるイメージ——なのである。



Mais M. Fenouillard est un homme astucieux. Il a découvert, sous la forme d'une chaise, la solution du problème. — « Prends bien garde, Agénor! s'écrie M^{me} Fenouillard inquiète, si tu tombais, tu abîmerais ta redingote neuve. »



Les dimensions du dessin précédent nous ayant forcé de couper en deux M. Fenouillard, cette figure est simplement destinée à montrer la suite de l'excellent négociant aux personnes d'une intelligence bornée et d'une imagination faible.



« Nous disions donc Bruxelles... ah! voilà!... Nou! c'est Gonesse... ah! J'y suis... le premier train est à... » Il était écrit que M. Fenouillard ne devait pas connaître l'heure du premier train pour Bruxelles, car le voilà qui s'écroule en poussant un hurlement de désespoir.



C'est un homme d'équipe qui, poussant une voiture chargée d'un panier de camemberts, a violemment déplacé le centre de gravité du système. M. Fenouillard disparaît dans les fromages. « Gare! » crie alors l'homme d'équipe. Ces subalternes sont, comme on le voit, pleins de prévenances et d'attentions.

図6・図7 クリストフ『フヌイヤーラー家』（アルマン・コラン刊、1893年）から

近代のイメージ表現が、表象から脱することを課題としていたという見方は、久しく常識となつてゐる。そのこと自体に異論があるわけではないが、表象からの離脱が必然的に抽象絵画に通ずるものであるかのような考え方には、抵抗しなくてはならない。同じ課題はフラインアートだけのものではなく、大衆的なイメージ・メディアにも課されていたのであり、そこでもまたイメージを、表象すべき対象への従属関係から解き放ち、自律的な、あるいは自己言及的なイメージを作り出そうとする試みがなされていた。それはまたテクストに従属したイラストの位置からイメージを引き離そうとする努力でもあり、初期のカムヤドレの「マンガ」作品において、あるいは世紀末の雑誌に掲載されたイメージ群において見て取れるものである。

だが表象から離脱するには別の方法もあり、現在にいたるまでのその後の歴史を見る限り、私たちの日常的な視覚体験に圧倒

*

的な影響を及ぼしてきたのは、このもう一つの選択であった。それがキャラクターの体験であり、意味や「性格」を備えた具象的なイメージを、そのままで表象ではないものと認めることができるという発見である。イメージが意味から（テキストから）解放されるのではなく、イメージ自体が（作者にとっても見るものにとっても）コントロールできない自律的な存在となる。このときテキストとイメージの関係という問題は括弧に括られ、イメージどうしの関係こそが主題となるだろう。イメージは何かに似ているからイメージなのではなく、いまやそれ自身に似る能力を獲得する。これこそは近代におけるイメージ体験の謎であるといわなくてはならない。私たちはかつて想像もなかった力、「違うのに同じ顔」を描く力を手に入れてしまったのである。

これに伴い、キャラクターだけでなく、フレームに囲まれたイメージ全体もまた、フレームによって切り取られ、独立しているにもかかわらず、同時に隣り合ったイメージと結びつき、連続写真のような瞬間の寄せ集めではなく、一つの空間を構成するものとなる。『フヌイヤール一家』の例が垣間見せてくれるのは、そうしたあり方の可能性が与えられていることの証言であった。

ここで提示した二つの方向性（テキストとイメージの関係の更新と、イメージどうしの関係の更新）に対し、価値判断をしようとしているわけではない。だが一九世紀にいたるまでのイメージの歴史からすると、決定的に新しい体験は、むしろ大衆的なイメージ・メ

ディアによってこそ与えられたと認めざるをえないように思える。それは不思議なことでもあるが、ファインアートというものが、単独のイメージ作品の価値を確保しようとする営みである以上、イメージの自律性の否定を前提とするキャラクター体験にそれが近づきにくかったのも、自然なことなのかもしれない。だからドレにとつて同じ顔を描くのが難しかったのは、自律性を持ったイメージへの思いが強かったから、要するに、彼があまりに「絵がうまくいった」からだといつてもいいだろう。マンガとは、下手でも同一性が分かればかまわないイメージなのではなく、あるいはうまく描こうとする意図に——「うまく描く」という表現に最大限広い意味を与えらるゝとして——根本から抵触する実践なのではないか。単独で評価されることのできるイメージは、決してマンガではありえないからだ。「絵がうまい」と同じ顔が描けないというこのパラドックスの意味を理解したとき、私たちは近代的なイメージ体験の長らく隠されてきた核心部に、あるいははじめて近づくことができるようになるのかもしれない。

*この論文は、JSPS科研費BK00038101の助成を受けたものです。