

キャラクターがやって来る

——ロドルフ・テプフェール試論——

鈴木雅雄

1. テプフェールをめぐる論争から

ロドルフ・テプフェールをマンガの起源とする考え方は、この数十年のうちにはほぼ定着したといえるが、その重要性を認めたくえ、あえて相対化しようとする言説もまた当然のように生み出され続けている。近年でとりわけ印象的だったのは、もともと協力関係にあるマンガ研究の重要な論客二人、ティエリ・グルンステンとティエリ・スモルデレンのあいだで交わされた論争であった。スモルデレンが二〇〇九年に発表した『マンガの誕生』⁽¹⁾は、タイトル通り近代的なメディアとしてのマンガがいかにして誕生したかをめぐる研究であり、少ないとはいえないこの問題に関する論考のなかでもとりわけ重要なものの一つであるが、タイトルの「誕生」が複数形になっていることが示すように、それをテプフェール一人に帰するのをはっきりと拒否する立場に立っている。一八世紀のホガースから

キャラクターがやって来る

はじまって、テプフェールと彼に続く世代の「マンガ家」たち、さらに一九世紀末以降のアメリカの作家たちを取り上げつつ、私たちが今「マンガ」として認識するメディアについて、キャラクター表現や時間表現、フキダシ、そしてもちろん連続したイメージによって物語るといふ行為の新しい様式などがそれぞれいつどのように成り立ったかをたどっていく彼の手際には、たしかに強い説得力がある。とはいえテプフェールに決定的な断絶を見出し、一九世紀末のアメリカ（特に『イエロー・キッド』）を起源と考える従来のコミック史を書き換えてきた研究者の一人であるグルンステンが、その見方を無批判に肯定するわけにいかなかったのもまた、自然な成り行きには違いなかった。スモルデレンは『マンガの誕生』以降も何度かこのテーマを取り上げているが、それに対してグルンステンもさまざまな形で反応し、最終的に二人の直接的な対話がマンガ研究サイト『テプフェリアーナ』に掲載されることになる⁽²⁾。だがグルンステンの「反論」にしても、メディアとしての（あるいは芸術形式とし

ての)「マンガ」がテプフェール一人によって発明されたと強弁するものではなかったのであり、むしろそのことが大きな意味を持つように思われる。

グルンステンがテプフェールの登場を決定的なものだと主張する最終的な論拠は、このスイス人が自らの作品群を「版画文学*littérature en estampes*」と呼び、一つのジャンルとして意識したという事実それ自体である。それはもちろんまだ「マンガ*bande dessinée*」とこの語ではないが、ともかく一つのジャンルに名前がつけられたことが重要であるという、考えようによればまったくもってトートロジックなこの論理は、しかしたしかに一定以上の正当性を持っている。裏返すならそれは、マンガを一つの芸術形式として分離し、定義することはできないのであり、社会的に形成された一つの現象として捉えるしかないという発想でもあろう。ましてそれを口にするのが、非常に高度な、ときにかなり入り組んだ論理に訴えてマンガの原理を定式化しようとした『マンガのシステム』⁽³⁾の著者その人であるという点も印象深い。だがこれを、マンガを「定義」する試みは常に失敗に終わってしまうという、諦念の表現と見る必要はないはずだ。当該の対話でグルンステン自身がいつている通り、たしかにマンガの定義と起源の問題は一つに結びつきながら繰り返し提起され、そのたびに解決の困難さを証明してきた。写真や映画といった近代的視覚メディアが、何よりもまずある時点で発明された「技術」であるのとは異なって、絵と文字という、技術的には

るか昔から利用されてきたメディアの組み合わせであることによって、マンガが定義しにくいものとなるのはあまりにも当然である。だが最終的な基準は何かを決定しようとする無数の試みを踏まえ、しかもそのなかで、イメージどうしの連関性をもっとも妥当なメルクマールであると認めつつ、なおかつ重要なのは、そうした作品の側の特質である以上に、一つのジャンルが存在することが意識され、意図的にまとまりを持たされたという事実であると、グルンステンは判断するのである。

マンガの本質を——マンガの「アイデア」を——取り出すことはできない。だがそれは、あるとき一つのジャンルとして意識化された一連の実践のなかで、共有されていた原理的特質が存在しないというところをもまた、意味してはいない。コマとコマの連続によって描き出されてゆくオートマティックな物語と人物の運動が、テプフェール自身にとっては批判的に捉えられるものであったというスモルデレンのメイン・テーゼとそれへのグルンステンの反論——表現論的なレベルで考えるなら、むしろそれが論争の核心であろう——を取り上げることがはしないが、マンガという実践があるとき名前を持ったという事実を認め、そこで機能していた原理とは何であるか、近代以前にその様態が不可能だったわけではないとしても、一九世紀のある時期にその原理が重要性を持つにいったとすればその歴史的な理由は何かといった問いを立てることには、確実な妥当性がある。複数のイメージによって物語を語る方法が古代から

(とりわけ中世から) 存在したのはよく知られる通りであり、それと近代におけるマンガとの違いを定義しようとする、必ず壁に突き当たってしまうという事実、しかし少なくとも現代の目から見たとき、ホガースとテプフェールのあいだに乗り越えがたい断絶が感じ取れてしまうという事実、その両方が重要である。もつとも頻繁に引き合いに出されてきた例でいうなら、絶望して死のうとしていたヴェー・ボア氏が愛する人を追って走り出したとき、首吊りを取り出したときには意味の取れないものであり、聖人伝やエピナル版画だけでなくホガースと比べてもそれまでは存在しなかった、コマとコマの強い連関性を、たしかに証明しているだろう。にもかかわらず、そうした形式的特徴と同時に、想定される読者がそこに見出した体験の側に定位して考えようとする選択にこそ、決定的な重要性を認めなくてはならない。

ここで主題とするのは、近代的な「キャラクター」の登場の問題である。たしかにこの語彙は非常に危うい。英語やフランス語で表現しようとするだけで、訳語の難しさに気づかざるをえないし、日本で「キャラクター」と呼ばれるものとそれをめぐるさまざまな現象を暗黙の了解にして語るような議論になる事態も避けがたいからだ。だがそうであってなおかつ、絵画や彫刻に表されてきた人物像や小説に描かれてきたそれと比較したとき、はつきりと異なった人

キャラクターがやって来る

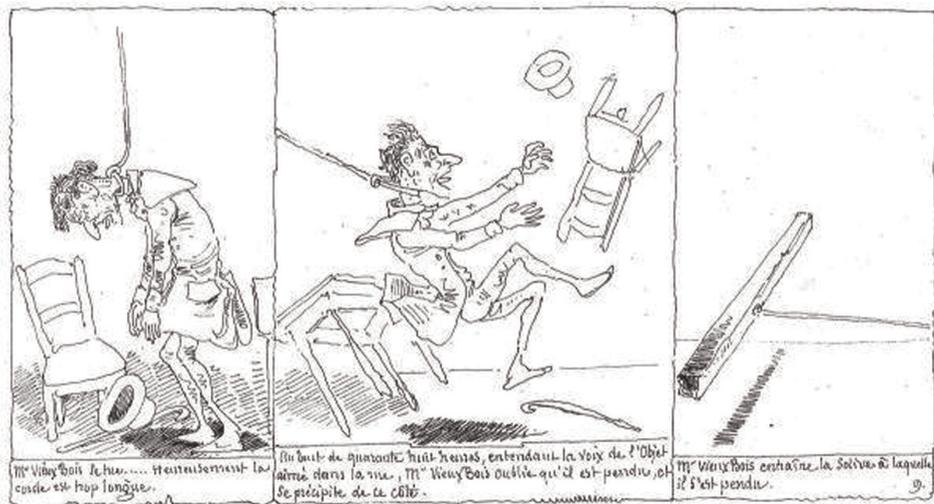


図1 ロドルフ・テプフェール『ヴェー・ボア氏の恋』(1837年)、9ページ。

物像が近代のある時期に可能になり、それがとりわけ「マンガ」によって活用されてきたと——翻っていえば、その利用のあり方こそが近代的なメディアとしての「マンガ」を特徴づけていると——想定する余地はある。だがいくらキャラクター図像の特質を取り出そうとしても（たしかに「キャラクター」は簡単な線で描かれた再生産しやすい図像であるといった印象は共有されているとしても）、その試みはどこまでも相対的なものとならざるをえない。グルンステンがマンガを形式としては定義できないと考えたとき逢着していたのは、まさにこうした事態なのである。「キャラクター」をどのような基準で取り出しても、例外や先例はいくらでも見つかったまう。だがある時代、「キャラクター」を見る読者／観者の視線と呼ぶべきものが成立したと想定し、その条件や意味、帰結、等々を考えることはできる。テプフェールによって決定的に可能になり、そののち数々のヴァリエーションを生み出しながら一九世紀を通して（決して直線的にはないが）維持され徐々に定着していった「キャラクター」的なものがあつたとすれば、それはどのようなものだろうか。この試論はテプフェールの作品の詳細な分析を試みるようなものではないが、そうした問いを問うことで、近代的メディアとしてのマンガの誕生を捉えるための何らかのパススペクティヴを提示してみたい。

2. キャラクター論としての『観相学試論』

テプフェールがマンガというジャンルについての意識を持っていたとされるのは、長編マンガ作品と形容できる「アルバム」を次々に作り出したのと同時に、マンガ理論と呼ぶべきおそらく最初の書物の著者だからである。早い晩年の著作であった『観相学試論』（一八四五年）は「マンガ家」としての経験を振り返り、それを理論化したものだが、タイトル通りそのテーマは、登場人物の顔をどのように描くかにはほぼ尽きている。コマ割りやコマ構成（レイアウト）についての理論の不在をいぶかるのはあまりに時代錯誤の反応ではあるが（とはいえ次節で述べるように、テプフェールの実践にははっきりとこうした問題への態度決定が含まれている）、たとえば自らの作品のフランス版を製作することになったカムに対して指示を出す書簡では枠線の引き方についてさえ要望を伝えているのとは⁵⁾対照的に、ここでは最初の数章を別にする⁵⁾と、ひたすら顔の現象学とでも呼ぶべき思索が展開している。もちろん全一二章構成のうち最初の四章で語られる、版画文学の前身やこのジャンルの社会的機能と正当性、版画文学にとって重要なのはデッサンの正確さではなくイメージを効率のよい記号として捉える視点であるという指摘、あるいはそこから引き出される「単純な線 trait simple」の必要性といった論点などは、どれもメディアとしてのマンガの特質を十全

に意識したものである。「単純な線」を簡便に再生産できる技術である転写石版についての記述もまた、グルンステンのいうジャンルへの意識を証明するものだろう。さらにいささか論点を先取りしていうなら、第四章ですでに、版画文学の人物図像は緻密すぎではない、不完全で間（ま）のあるようなものの方がよいと明言されており、それは第五章以降の「キャラクター論」を自然に導き出すものでもある。だがあらかじめ確認しておきたいのは、「線[Line]」は本質的に言語的ないし記号的なものであって、絵画（油彩）のように描写的なものとは異なるという主張が、人物をそれが担う意味や役割に還元するのは反対に、受け手の介入に対するマージンを積極的に残そうとする感性につながっているという点である。おそらくそこには、単純な線であるからこそ読者／観者はイメージに多様な感情や性格を読み取ることを快楽として、また同時に謎として体験するという発想の萌芽が見出せる。だが先を急ぎすぎずに、主要な論点を確認していこう。

テプフェールの「観相学」を支える、あらゆる描かれた顔はいかに粗雑に描かれていても一つの表情を持つてしまうというテーゼを、のちにゴンブリッチが「テプフェールの法則」と呼んだことは周知の事実だ。だがその「法則」はテプフェールにおいて、あくまで経験的なレベルにとどまっており、なぜこの顔がこの表情を表すのかは謎のままであって、むしろその謎への驚きこそがこの「法則」の内実であるといつてよい。『観相学試論』には、森田直子による優

キャラクターがやって来る

れた翻訳と論考があるので（翻訳は註五の書物に収録）、議論の全体をたどる必要はないだろう。ともかくどのような顔のイメージがどのような表情や性格を担うかは、経験的・実験的に知ることができるのみである。いや、このいい方は極論だろうか。たしかにテプフェール自身、各々のキャラクターが所与の性格を維持したまま役柄を演じ切るように努力したのであり、キャラクター図像の一貫性を賞賛されたことを誇りにしてもいた。だがともかくキャラクターは、まずは与えられねばならない。自らの描いた顔が、予測した以上の何かを感じさせることこそが「版画文学」を描く楽しさなのであり（第六章）、クレパン氏の誕生を語る有名な一節も、まさしくその点を強調するものである。

そういうわけで、私はある日のことクレパン氏の物語を作ってみようと考えた。それは、まったく偶然のペンの勢いで、ここに示したような顔を思いついたことに発する。おいおい！と私はつぶやいた。これはどう見ても、一人の確固たる人間だ。見てくれは良くないし、見ただけで成功しそうにない奴とわかるし、頭も固い。しかしその他の点ではなかなか実直な男で、分別もあり、自分のわかっていることを信じ、思う通りに行動できる場合には、ゆるぎない印象を与えるだろう。⁽⁶⁾

書物の後半でテプフェールは、自分は「法則」というものに好意

的ではないし（一一章）、人間の性格を一義的に決定する「骨相学」と異なつて、彼が考える「観相学」はあくまで経験的な学問だと主張する（特に第七章）。あるとき人物は、すでに何らかの性格を備えた存在として、あくまで唐突に出現しなくてはならない。キャラクターは「やって来る」のである。現代のマンガ家が、落書きをしているうちに自然にキャラクターが動き出し、そこから作品が生まれたのだと語る無数の体験談は、やはりこのときからはじまつたといえる。さらにこの議論の延長線上でテプフェールは、観相学は物質主義（＝決定論）である骨相学と反対に、「魂」の存在を必要とするという。描く「私」にコントロールすることできない、それ自身の「魂」を持った存在としての「近代的キャラクター」の不可思議が、ここにはすでに表現されている。コントロールしやすい単純な線で描かれ、しかし同時に描き手にはコントロールしきれない存在。習熟ののちにコントロールできるものとなる（はずの）「絵画」とは反対に、線としてのコントロールの容易さゆえにコントロールの不可能性を証明し続けるべき逆説的な存在。それがテプフェールの要請する人物図像なのである。

この不可思議な性格はまた、それが自然に従属した「模倣」ではないという発言につながっていく。「芸術は、記号をまったく恣意的に結びつけるものだとしても、何も意味しないということにはない」のであり、「その意味で芸術は、自然を模倣することなく自然以上のこと、または自然とは別のことを為すといえるかもしれない

ない⁽⁷⁾。たしかにこれに続けてテプフェールは、「しかしその根底にあるのは、芸術がやはり自然を模範としているという事実」だといっている。だとしても明らかなのは、自らの描き出したイメージが、現実の対象世界から独立した性格を持つという意識である。模倣でなく模範という表現は、むしろこの点を強調するとさえいえるだろう。決して人物像が現実の人間と無関係なわけではない。だからそれは現実中存在する誰かへと差し向けられた仮象、不在の対象の喚起ではなくて、現実を利用しながらも、それとは別個の自立性を備えた、代替でも不在でもない存在である。テプフェールは自らの手が描き出したイメージが、そうした不可思議な実在（「魂」）を備えているという事実に戦き、同時に魅入られている。私たちはここで、まさに近代的な「キャラクター」の誕生に立ち会っているのではなからうか。

重要なのは、単に目前の人物図像が自立的性格を持つというだけでなく、同時にあくまで「恣意的」な存在にすぎないという感覚である。事実テプフェールが自らの描いた顔の持つ性格を記述するとき、その印象の「客観性」をどこまでどのように信じているのかをいうことは難しい。たとえば以上の発言に続く箇所では、彼は自らのデッサン（図2）を取り上げながら、「左から二人は、顔の上半分が怒りを表し、下半分は穏やかで、笑みをたたえている」が、「三人目は、やや不安そうに勤勉そうに見える反面、自足した暢気さ、間抜けさも見て取れる」のであり、「四人目は、臆病さを含んだ驚



図2 ロドルフ・テプフェール『観相学試論』（1845年）、第9章のイラスト。

きと、かげりのない安心感が同居している」といったコメントを書きつける。私たちはこれにとりあえず説得されるが、ひとたびこの解説を忘れ、自分自身がこれらの顔から受け取る印象を記述しようとするならば、得られる結果がテ

プフェール自身のそれと完全に重なることはありえまいという印象もまた持つだろう。そしておそらくテプフェール自身が、そのことを否定しようとはしていない。彼はただ自らに現れた疑いのような不安態を記述するのみであり、おそらくそのことを意識している。「私」にはこの顔が不安で勤勉そうに見え、あるいは驚きと安心感を同居させているように見える。それは「私」にとって否定しようの

ない真実なのだが、イメージそのものが持つ絶対的な性格ではなく、「私」がそれに貸し与えている性格であり、より正確に言えば「この」私と「この」イメージの出会いによって発生する出来事なのである。恣意的であるとともに現実的であり、誰にも同じように現象するという保証はないが、私にとっては否定しようのない事実として現れるこれらの人物画像、それこそ近代的イメージの出発点であるというのが、私たちの仮説である。

『試論』以外にもコメントしておきたいテクストがある。『ジュネーヴ万有文庫』の一八三六年第一号に発表された「ある実施要綱に関する考察」と題するかなり長い文章は、ペーターズとグルンステンが一九九四年の研究書（註五の書物はその邦訳）で取り上げるまであまり知られていなかったが、『試論』に十年近く先立つものの、版画文学という新しい分野に対してテプフェールの抱いていた期待のありようをうかがわせるものであり、部分的には『試論』の素描のような記述も含まれる。重要なのは末尾に現れる「典型人物 [Typus]」に関する考察であろう。版画文学はそのわかりやすさによって人々を教化するために大きな役割を果たしうが、そこに「典型人物」を導入することは、メッセージの伝達能力を高めるはずだとテプフェールはいう。ナポレオンに代表される歴史的な人物が大衆的想像力のなかで「タイプ」としての価値を持つとき、その人物が体現する価値観は明確に記号化されるし、さかのばればさまざまなキリスト教画像をめぐって同じ事態は常に生じてきた。フェヌロン

のテレマックのように、作品内の人物でもこれに近い役割を果たすケースもありえ、版本文学はまさにこうした人物像の創造を目指すべきだとされるのである。「伝承や既成の物語とは無関係に、人の手で典型人物を作り出すことは可能だと思われなくてもいい」⁹が、「やってみる価値はある」はずなのだ。

ここにも相反した二重の要請がある。その人物像は神話や伝説的な人物のような、語り手にとっても聞き手にとっても恣意的に作り出すことのできない、「与えられた」存在であるのだが、版本文学の作者は、まさにそうした人物形象を意図的に（いわば恣意的に）作り出さねばならないのである。私から独立した、私には操作することのできない独自の意志を持っているかのような人物、しかしあくまで一人の「私」が偶然の成り行きによって作り出してしまった、そんな人物が要求される。たとえばキリストや聖人たちのイメージならば、本来の人物の代替であり、その不在の記号だといえるかもしれない。だがここでその図式は逆転される。「私」が作り出してしまったのが明らかなこの人物は、しかし「私」が自由に操作することはできず、そうであるからこそ「私」の想像世界を抜け出して、大衆的な力をさえ持ちうるだろう。恣意的でありながら自立した存在としての人物図像、それがやがて近代的キャラクターとなっていくものの核心なのである。この矛盾の意味を捉えるために、もう少し作品に即して考えてみよう。

3. キャラクターがフレームを踏み越える

一見些細なことなのだが、テプフェールの作品は扉ページの多くに共通の特徴がある。「クレパン氏」を別にすると何らかの人物像が描かれ、また『ジャボ氏』では主人公がタイトルを背負いつつ、腰に手を当てたいつもの特徴的なポーズを決めているのだが、他のケースでは一人または数人の人物がこちらを向いて大きな紙片を掲げ、そこに書かれた序文を読者に差し出しているのである。テプフェールの作品では（一九世紀フランス語圏のほとんどの「マンガ」について同じことがいえるが）キャラクターが読者の方に直接視線を向けることはほぼないが、ここでは例外的に人物たちがはつきりと読者を意識し、版本文学という真新しいジャンルに属する奇妙な物語を受け入れてくれるよう、訴えかけているかのようだ。つまり彼らは物語の外から物語を読者に提示するのであり、一貫性を持った物語世界内にとどまる義務を持たない、まさに現代の私たちが「キャラクター」と呼び慣わしている存在である。

テプフェール作品にとって演劇が重要なモデルであることはしばしば指摘されるが、こうした扉ページの描き方は、舞台上で語りあい愛しい敵対しあつてきた役者たちが、カーテンコールのときにはじめて物語世界の外に踏み出し、まっすぐ観客に視線を向ける瞬間のようでもある。たしかに描かれているのが物語の主要な登場人

物だとはつきりわかるのは『フェステウス博士』のケースだけであり、常にキャラクター自身が物語を紹介しているとまでいい切れるわけではないが、一貫した物語世界に属し、本当らしさをまとい続けるような運命づけられた絵画的表象とは異なる何か、物語の内と外を行き来してしまえるような何かへの感性が、ここでは確実に作動しはじめているのである。

では物語世界の一貫性は、扉ページのような特権的な空間を別にすれば、一切の破綻なく維持され、登場人物はみなその世界の統一性におとなしく従属しているだろうか。表面的にはそのようにも見える。テプフェールの人物たちが、初期映画の役者のように観客にウィンクを送ることはないし、私たちに親しい現代のマンガにおけるように、コマの外で読者に語りかけたりすることもない。たしかにそうなのだが、それらの人物たちがコマのなかに——物語世界のなかに——安住するのでなく、コマを越え出るようにして、いわばページの上で動き出してしまったシチュエーションを見つめることは可能だろう。これは何も特別なことではない。やはりグリーンステンが明確に総括しているように、⁽¹⁰⁾ 版画文学を作り出すうえでのテプフェールの技法は、「コマ割り decoupage」と「ページ構成 (≪レイアウト≫ mise en page)」に分けることができる。物語をどのように切り分けるか、切り分けたイメージをどのように紙面に配置するかという、これ以後あらゆるマンガ家が悩まされていく二つの課題。たしかにここにはそれがあるのだが、とりわけ「ページ

キャラクターがやって来る

構成」とは、キャラクターをコマのなか(だけ)でなく、ページの上にいる存在として捉えることであり、あるいはそのように処理されているからこそ人物図像は私たちが「キャラクター」と呼ぶものでありうるに違いない。ではテプフェールの人物たちは、どのようページの上で(≪コマの外で≫)機能しているだろうか。

ペーターズやグリーンステン、日本では森田に代表される論者たちによって注目されてきた印象的なページ構成の多くは、コマを越えてキャラクターたちを作動させるものである。⁽¹¹⁾ 『フェステウス博士』の六三ページ目で、梯子につかまった十数人の男たちが、梯子を蹴とばされて倒れていく場面を見てみよう(図3)。梯子は隣り合った二つのコマが共有している一つの角を支点にして、ゆっくり右側へと倒れていくように見える。二つのコマを独立させて見る限り、コマの内部に空間把握上の齟齬があるわけではないが、このように並べられるとき梯子にしがみついた男たちは、コマのなかで(物語世界のなかで)だけ倒れていくのではなく、ページ上を倒れていくと考えねばならない。ほぼ九〇度の角度を取ったこの二本の(あるいは一本の)梯子は、幾何学的な配置によって見やすい例になっているが、より微妙な例も多く見つかる。たとえば『ペンシル氏』の四六ページ目では奇妙な事情で箱詰めにされたジョリボワ氏が斜面を転がり落ち、木につかまることで難を逃れるのだが(図4)、全体としてどのような落下運動があり、それぞれのコマがそのうちのどの時点を表したのか、はつきりと決めるための根拠は何もな

い（少なくとも背景を見る限り、一コマ目と二コマ目、二コマ目と三コマ目の関係は曖昧である）。だが私たちはほぼ直感的に——背景を無視して——一コマ目から三コマ目までの運動を直接一続きのものとして認識してしまうのではないか。ジョリボワ氏はコマのなかを（＝物語世界のなかを）落下していくだけでなく、ページの上で（＝物語世界の外で）も落下していく。一貫性を持った世界の一部を切り取った枠のなかで、動いているかのような迫真性を与えようとするとする絵画表象と異なって、枠の外で、コマとコマのあいだで、つまりはページの上で不条理にも動いてしまう図像としての「キャラクター」は、このようにして生成していくのである。

テプフェールによるコマ構成のレトリックとしてとりわけ目立つ、別の様式にも目を向けよう。同時進行する二つのシークエンスが、交互になったコマで表されるような形式である。代表的といえるのは『ジャボ氏』のなかで、自室で火事騒ぎを起こしてあわてるジャボ氏と、隣室でその様子を聞きつけ、ジャボ氏が自分に恋の炎を燃やしていると思いきむ侯爵夫人を同時に描き出しているページなどであろう（図5）。二人の人物や犬の向きに細かい配慮のあることは森田の指摘にある通りだが、¹²ここではジャボ氏と侯爵夫人、ジャボ氏の犬たちと侯爵夫人の犬が、ページの上で向かい合っていることを確認しておけばよい。私たちの知っているマンガの紙面では、たとえば見開きの右上と左下のコマに描かれた二人の人物が、物語空間のなかでは離れた場所にいたとしても、紙面上では見つめあっ

ていると認識されるようなことがしばしば起きるが、テプフェールにおいて開かれたのは、コマに内在する空間の整合性を越えた、ページの上での関係性なのである。

ページ上での運動や関係性というのとはややレベルが違うように思われるものの、物語世界に内在する図像とは異なった近代的キャラクターという存在を考えるととき意味を持つ、コマどうしのさらに別の関係性を見つかることもできる。これもよく話題にされるレトリックだが、グルンステンが「平行モニタージュ」ないし「交替モニタージュ」¹³と呼んでいるページ構成である。『ヴェー・ボア氏』の六二ページから六八ページにかけて、左端に比較的狭いコマが配置され、メイン・ストーリーである、愛する人と行動をとともにするヴェー・ボア氏のシークエンスとは別に、同じころ水車に巻きこまれて苦しんでいる彼の恋敵が、なんとか脱出に成功するまでが描かれている（図6）。二つのシークエンスの同時進行という意味では『ジャボ氏』の例と同じだが、ここではそれぞれのシークエンスに属する人物たちが、紙面上で目配せを交わしあっているわけではない。むしろ両者は徹底して無関係であり、そのことでヴェー・ボア氏とライバルの状況の対比が強調されているともいえる。このとき何が起きるかといえば、読者／観者の視線の前景化に他ならない。そこから否応なく対比を読み取ってしまうのはそれを読む／見る私たちであり、私たちはそれを意識するよう強制される。翻ってルネサンス以来の絵画の伝統において、一つの枠に二つの異なった時空

間に属する場面が並置されるあり方が例外的なものであり、さらにいえば忌避されるべきものだったのはなぜかと考えるなら、観者の没入を、つまりは表象された場面の真实性・迫真性を害するものだからというのが合理的な答えであろう。だとするとテプフェールにおいて私たちは反対に、読む／見る私たち自身を意識するよう要請されていることになる。おそらくこれは、描かれた図像が「キャラクター」であることの帰結である。人物がコマのなか（物語世界のなか）にとどまっていけないとは、すなわちそれを見る私たちが没入していないということであるからだ。人物は「現実」の存在のように、一貫性を持った世界のなかで、自らの意志で活動しているのではなく、私たちがそれを動かしているのであり、私たち自身がそれを知っているのである。かといって私たちが状況を思うがままにコントロールしているのでもない。ほぼ自分の意志に関係なく、私たちはヴェー・ボア氏と恋敵の対比を読み取らざるをえない。私たちはそこにある関係を作り出しているのが自分自身だと知っているのに、同時にそれを否応なく作り出すよう強いられている。「まるで現実のように動いて見える」のではなく（それはルネサンス以来の絵画であろう）、イメージそれぞれ自体が動いているのではなく「私」が動かしていると知っているにもかかわらず、「私」の意志とは関係なしに動いてしまうものとして現象する、それこそが近代的なキャラクターに他ならない。コマの内在世界を越えて運動し、結びつき、機能しながら、運動させ、結合させ、機能させているのが奇

キャラクターがやって来る

妙にも私たち自身であることを意識させ続けるイメージ。テプフェールとともに、この逆説的なイメージが近代の視覚体験を覆い尽くしはじめたのである。

より原理的な問題に進んでみよう。ここで生じているのはつまり、「キャラクター」——古典的な絵画における人物表象とは異なり、フレームを踏み越えてしまう人物図像——と「コマ」——絵画のフレームとは異なって、描かれた人物図像がそれを踏み越えてしまうことを許容し、さらには要請するフレーム——との相補的な生成である。するとこんなことを思いつく。キャラクターとフレームの関係というマンガの基本問題について考えるとき、誰もが思い起こすであろう伊藤剛の『テヅカ・イズ・デッド』¹⁴で提示された二つのテーマ、「キャラとキャラクターの区別」と「フレームの不確定性」という相補的なテーマが教えているマンガのあり方は、欧米の文脈ではやはりテプフェールとともにじまったのではないか。そして近代的なメディアとしてのマンガのこのあり方は、少なくとも西欧の視覚文化史において、ある決定的な段階を画するものだったと考えられるのではなからうか。

伊藤剛の用語法において、「キャラクター」とは物語世界に内属する登場人物、つまりコマのなかに収まる人物図像であるとする、「キャラ」とは「キャラクター」を演じる基体のような人物図像であり、物語世界に対して権利上先在するとともに、コマの外に踏み出すことのできる——いわゆる「コマを突き破るような表現」を可

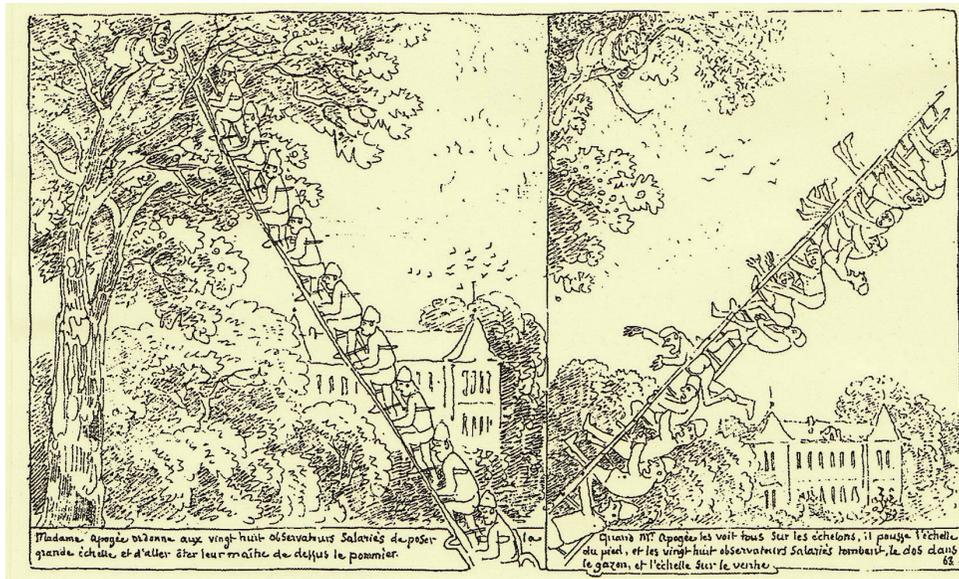


図3 ロドルフ・テプフェール『フェステュス博士』(1840年)、63ページ。

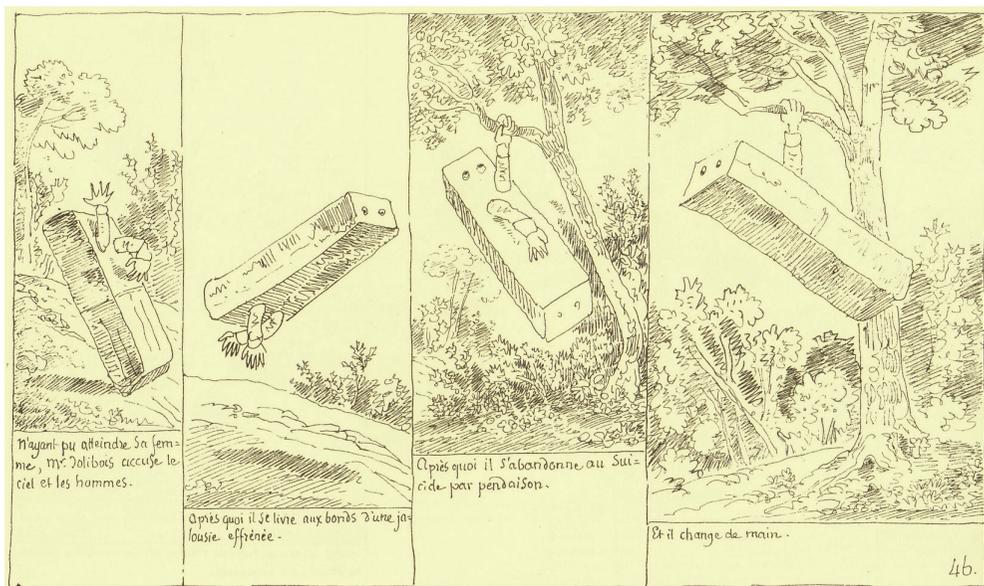


図4 ロドルフ・テプフェール『ペンスル氏』(1840年)、46ページ。

キャラクターがやって来る

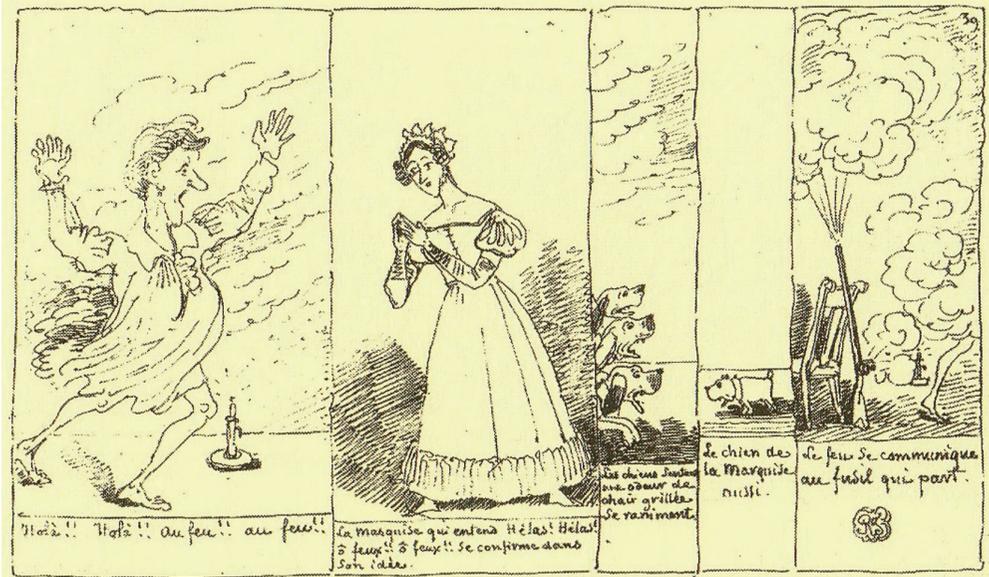


図5 ロドルフ・テプフェール『ジャボ氏』(1833年)、39ページ。

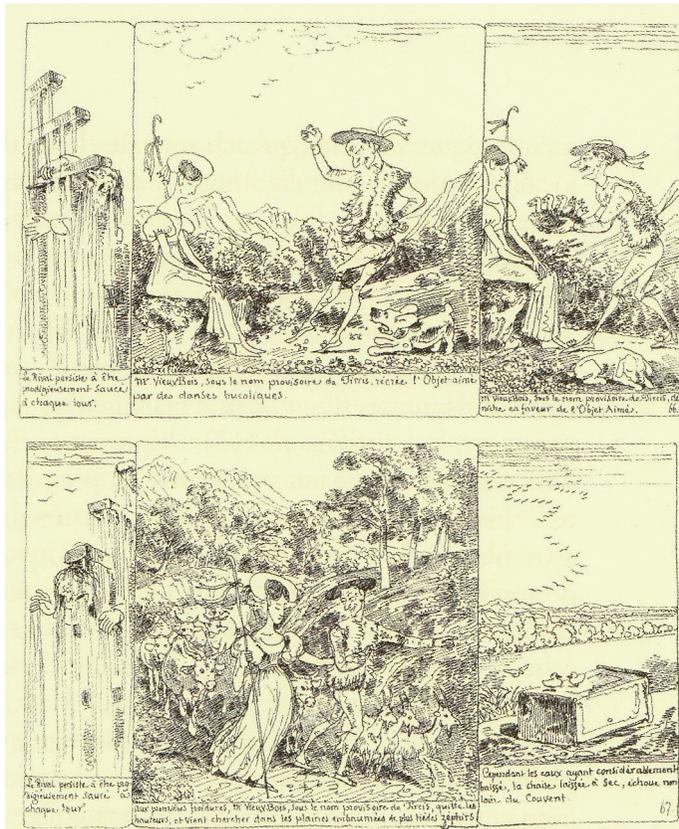


図6 ロドルフ・テプフェール『ヴェー・ボア氏の恋』(1837年)、66~67ページ。

能にする——存在である。要するに「キャラクター」とはコマのなかのイメージであり、「キャラ」とはページの上のイメージであって、ここで近代的キャラクターと呼んできたものはしたがって、むしろ「キャラ」に相当するだろう。そして「キャラ」が「キャラ」でありつつも、いったんそれを抑圧するようにして「キャラクター」を演じることが可能なのは、マンガのフレームがコマにもページにも属することのできる不確定なものだからであった。マンガとは、物語世界に没入させるだけでなく、それを機能させているのが読み手自身であることを常に一定程度意識させ続ける不可思議なメディアなのである。あるいはむしろ、単純に没入すること、物語世界の真实性を単純に信じていることが不可能になってしまった時代においては、登場人物を動かしているのは「私」自身であると知っているにもかかわらず、その人物が動いてしまうという矛盾した状態においてだけ物語への没入が可能なのであり、その様態を他のいかなるメディアにもまして明示的に体现するのがマンガなのだといえるべきだろうか。するとこのとき、キャラクターを閉じこめるあらゆるフレームは相対的なものにすぎない。いつでもキャラクターはキャラに立ち戻ってしまう可能性を持つが、その絶え間ない往復のなかで作り出されては壊され、壊されては別の場所に作り直されてゆくフレームが、マンガという近代的な体験を定義しているのである。

コマを越えて結びつき、作動するテプフェールのキャラクター（あるいは「キャラ」）は、だからフレームの不確定性を前提とする。

たしかにテプフェールの人物図像が文字通りコマを突き破るわけではない。だが「コマ構成」の意識を持つとは、必然的に人物図像をページの上で動かすことであり、扉ページで読者の方を向いているのがいまだメイン・キャラクターではないとしても、キャラクターがコマを抜け出て読者と向かい合ってしまう逆説的な時空間は、テプフェールのイメージのなかで確実に予見されている。そしてそのことは結局、『観相学試論』で開陳された彼の「キャラクター論」の必然的な帰結だったかもしれない。『試論』が繰り返していったのは、キャラクターが作者のコントロールを越えたものだというテーゼであった。キャラクターの顔にいかなる法則性が発見されるにもせよ、法則は常に後天的なものでしかありえず、キャラクターはまず「やって来て」しまう。どこからやって来たかと問えば自身から生まれたというしかないにもかかわらずコントロールする術のないキャラクターに対し、作者はそれがオートマティックに作動するのを後押ししてやることしかできない（その意味で、やはりテプフェールのオートマティスムが批判的視点から見られているというスモルデレンの主張には無理があるといわざるをえない¹⁵）。彼のキャラクターははじめから、物語世界に所属する義務を負わされていないのである。それはまず物語というフレームの外で与えられ、ついでそれが演じやすそうな役柄を演じるように促されるだけだ。キャラクターは本当らしさという義務を負わず、可能な限り簡便な線で描かれることで、そのことを証言し続けるだろう。

いささか強引に、このことをより大きな文脈で語ることもできる。

一九世紀とはすなわち、西欧における究極の物語としてのキリスト教神話が決定的に失墜する時代であり、あらゆるフレームの相対化の時代でもある。論理の飛躍と思われるかもしれないが、近代の問題とはフレームの問題であるという主張にも、それなりの正当性があるのではなからうか。⁽¹⁶⁾一つのフレームが社会全体に共有されている限り、それがフレームとして意識されることはない。しかしそうしたフレームの力が弱まり、あらゆるフレームは相対的なものにならざるに意識化されるようなとき、最終的な真実の不在とともに生きるための技術が要請されるのであり、小説にもまして、あるいはやがて近代を象徴するような位置にまで押し上げられるであろう映画にもまして、マンガとはこのフレームの相対化を生きるための技術として発展したメディアだったのではないか。おそらくテプフェールが予言したのはこうした事態であった。いかなるフレームに帰属することもなく——帰属しているように見えても、それはいつでも取り消すことのできる契約にすぎないことを明示し続け——、たえずフレームを踏み越えながらコントロール不可能な、原理上常に相対的な物語を生産していく近代的キャラクター。それがテプフェールの画するモダンティーの核心である。

4. 近代的イメージがはじまる

最後にテプフェール以後に起きたことも一瞥しておこう。テプフェールの作品は次第に大きな影響力を持つようになったが、「後継者」たちはテプフェールに匹敵する作品を生み出すにはいたらず、世紀後半のフランス（語圏）におけるマンガの歴史は曖昧なものだったというのがおそらく一般的な認識であり、私たちも取り立ててそれに反論を企てようとするものではない。たとえば直接の後継者といえそうなカムにおいて、テプフェールのようなキャラクターとフレームに関する意識化が十全な形で見出せないのは事実だろう。ただそのカムにしても、コマ全体を黒く塗りつぶすことで消灯した部屋を表す手法や（『ラジヨニス氏の物語』、一八三九年）、子供の描いたデッサンを表現するために意図的に稚拙な（だがそのことによつて私たちの目には「マンガ的」に見える）キャラクターをデザインするなど（『バルナベ・ゴゴ氏（ある理解されざる天才）』、一八四一年）、実験的な側面を持っていたことも認められている。テプフェールによつて「発明」されたマンガないし版画文学というジャンルは、生まれるや否やメタ・レベルの実験に突き進んでいったように見えるのである。まるで物語の伝達手段として成熟するよりはるかに早く、自らの限界を越え出ようとしていたかのようだ。そのこと自体がおそらく、マンガとは普遍的なフレームの不在とい

う近代の不安とつきあう一つの方法だったことの証左に他ならない。今や人物たちは物語の枠を無視して行動できてしまおうという事実に対する戸惑いと、そのようにして得られてしまった自由を享受したという欲求が、一九世紀のイメージ体験を覆っていった。そうした実験性、メタ・レベルへの挑戦を誰よりも極端な形で体现したのは、間違いなく若きギュスターヴ・ドレである。

イラストレーターとしてのキャリアで名声をうるより以前、十代後半から二十代はじめの青年ドレが、テプフェールの影響を受けつつ数冊の「マンガ」作品を上梓したこと、しかも多くのテプフェール追従者と異なって、いち早くその影響から抜け出して独自の作風を確立したことは、広く知られるようになった。⁽¹⁷⁾特にマンガ家としての最終作『聖ロシア史』（一八五四年）は、一九世紀の作品としては異例の長大さとともに、空白のコマの使用や皇帝による暴虐の激しさを白いページに叩きつけた赤い絵の具の染みで表現するといった手法のせいで、イメージによって語る手段の可能性を大胆に追求した作品に見える。ただしストーリー・マンガというよりは、ロシア史を戲画的に跡づける絵本のような性格が強く、キャラクターと物語世界の関係を錯綜させる実験という視点から見ると、決定的なのはそれに先立つ『楽しい旅行の不快な出来事』（一八五一年）であろう。そちらはプリュメ氏とその妻のスイス旅行記という体裁であり、旅立ちからの経緯を語る冒頭の数ページ以外、プリュメ氏自身の描いたスケッチブックの内容という設定なのだが、

紙面がスケッチブックに変わるところで絵柄や語りの人称が変わるわけでもなく、他方では作中にドレ自身が登場するなど、語りの水準を曖昧にする数々の仕掛けが施されている。特に印象的なのは、山中で出会った土地の人間がそのスケッチブックを踏みつけてしまい、プリュメ氏とその人物のやり取りの場面が描かれた紙面の真ん中にその靴跡が大きく残ってしまったページであり（図7）、あるいはスケッチブックにデッサンしていたプリュメ氏の背後から近づいた牛がそのデッサンを舐めてしまったことを表現するために、当該のページに牛の横顔（というか巨大な口と舌）が侵入している構図であろう。作者ドレの物語への介入にしる、靴跡や牛の横顔にしる、それらはイメージに対する外部の痕跡であり、現実的なものの倒錯的な侵入でもあって、つまりは語られている出来事の虚構性を暴露する装置だといえる。物語世界の枠組みは、幾度にもわたってあからさまに動揺させられるのであり、生まれたばかりのマンガというジャンルはここで、それが位置づけられるべきレベルの曖昧さを一挙に可視化してしまうのである。

ただしドレの実験はあくまでテキストとイメージ、物語世界と視覚表現の関係をめぐってのものであり、テプフェールが開拓した「キャラクター」の謎を深化させるものではないかもしれない。たとえばプリュメ氏が、テプフェールの人物のように「やって来た」ものであるという印象を持つことは難しそうだ。人物図像としての安定性はたしかに高いが（なんとといってもドレのデッサン力は飛び

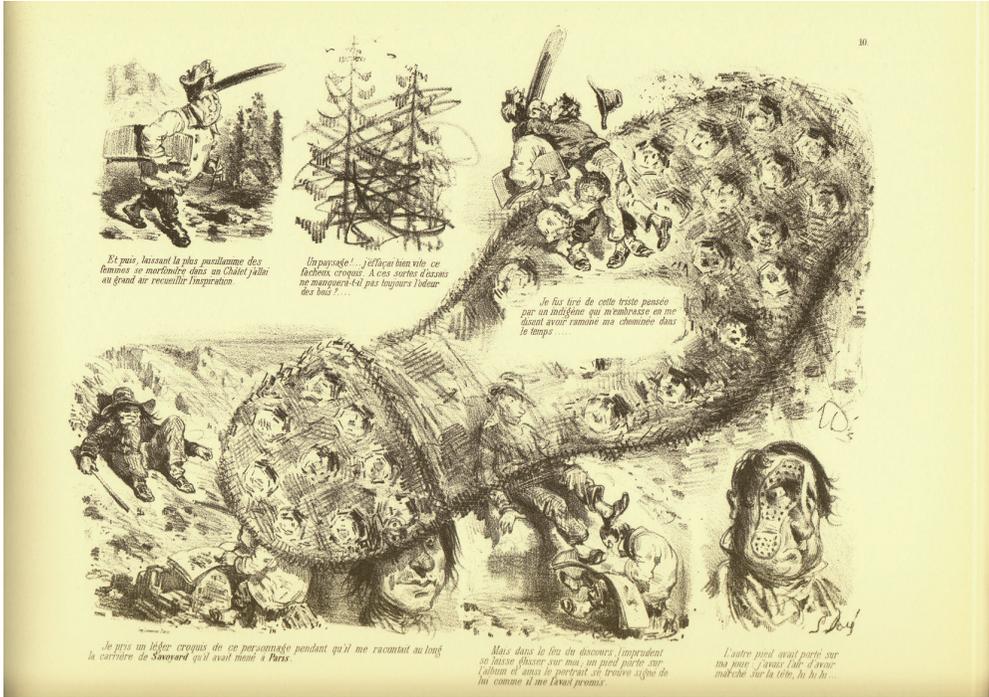


図7 ギュスターヴ・ドレ『楽しい旅行の不快な出来事』(1851年)、10ページ。

抜けている)、プリュメ氏の自己同一性は極端に突き出した帽子のひさしによって保証される側面が大きく、イメージが先行して形成された人格というよりは単純に恣意的な記号という印象が強い。またドレのマンガ作品は処女作の『ヘラクレス』以外はコマ枠を持たず、コマに当たるものは独立した一つのカット (vignette) である。当然ながら各々のカットはまとまりを持つために背景が描きこまれ(そうでないと登場人物が白い紙面に浮いているようになってしまふ)、絵としての厚みを獲得せざるをえない。コマ枠を持つことによってそのような配慮から解放されたテプフェールのイメージよりも、前後から独立したイメージとしての性格が強いのである。

急いでつけ加えるが、ドレがテプフェールより後退しているといいたいのではない。簡便な絵柄でストーリーをスピーディーに展開させる現代日本のマンガの多くに比べ、フランスのバンド・デシネはコマ一つ一つの独立性(芸術性といってもいい)が高く、背景のないコマも一般的に日本マンガより少ないだろう。要するに、何をマンガらしく感じるかはどこまでも相対的な問題にすぎない。ましてやこれらはすべて、一九世紀におけるイメージ体験の変化全体のかなかに置き直して考えるべき問題である。すでに示唆したように、物語を収める枠への信頼が決定的に揺らいだのがこの時代であるとするなら、フレームを踏み越えることはこれ以降のイメージの避けがたい宿命であった。一九世紀後半のポスターのなかで——ジュール・シエレのポスターの任意の一枚を思い浮かべればよい——人物

図像（「キャラクター」）は宣伝すべき店や商品の名前と絡みあい、その前に乗り出すこともあれば、物質化した文字にもたれかかったりすることさえ珍しくない。一貫性を持った三次元空間があり、その上に文字の書かれた平面がかぶさっているのではなくて、人物のいる空間は統一的な空間からあふれ出している。私たちは今、雑誌の表紙で人物イメージがタイトルの一部を背後に隠してしまうような構図を何の疑問もなしに受け入れるが、そうした事態がいつはじまったかを明確にいうのは難しいとしても、このような逸脱は一九世紀（おそらく世紀の半ば）から急速に一般化したように見える。

テプフェールの「キャラクター」がフレームを踏み越えてしまう様態は、フレームの相対化という一般的な現象を、物語世界の享受と和解させ、さらには新たな享受形態を開拓するために利用する一つの方法だったに違いない。ドレに見られるようなメタ・レベルのイメージ遊戯は同じ現象に対し、語り方の追求よりは、イメージと意味との関係を重視して働きかけた結果だと解釈できる。近代的メディアとしてのマンガとは、フレームの不確定性が一般化した状況のなかで、その困難を、フレームを乗り越える人物図像、つまり「キャラクター」に信頼を寄せることで可能性に変えようとする多様な実践の総体だったのである。

冒頭で確認したことに戻るなら、マンガが客観的な基準によって規定できない理由もこうして納得できるものとなるだろう。いかなるフレームも特権的な正当性を持たず、それを踏み越える「キャラ

クター」の存在様態にもあらかじめいかなる規則も備わってはいない。仮構の枠を仮構のものと知りつつ絶対的なものと見なす（リアリズム的な？）選択もありえれば、枠の外への逃走を繰り返す「キャラクター」（あるいは「キャラ」）のあり方にこそリアリティを見出してしまう享受者も存在しうる。その中間には、紙面上のイメージどうしのあいだにどの程度、どのような関係を見出し機能させるか、そのさまざまな様態と段階があるだろう。いかなる様態が採用されるか、いかなる様態をマンガと見なすかは、個々の主体の「好み」とはいわないまでも、主体とイメージの関係によって決定されるはずであり、イメージそのものが持つ何らかの法則性によって、マンガを定義することはできない。しかしある時期のある地域において、主体とイメージの関係のありかたについて一定のコンセンサスが成り立ち、機能していくということはありうるはずだ。テプフェールが決定的な形で経験し、何らかの規則の形に練り上げた疑似法則とはそのようなものだった。「キャラクター」はあらかじめいかなる物語のフレームにも属さない以上、常にフレームから抜け出す可能性を持っているのを承知のうえで、通常そこまで過激な手段に訴えることはせず、たいていは人物をコマのなかにとどめながら、他のコマとのあいだのひそかな連携のうちに物語を紡ぎ出してみせる、そうした語りの形式として成立したのがマンガと呼ばれる体験である。その限りでなら、やはりテプフェールはマンガを発明したといえるに違いない。

かつてフレームのなかに一つの現実を作り出すのは「絵画」の役割だった。その契約が破綻する瞬間を、一九世紀は何度にもわたって経験するが、その決定的な一つとして誰もが思い浮かべるマネの《オランピア》が、まっすぐ観者を見つめることで、自分はイメージにすぎないことを暴露しつつ、しかもだからこそかえって観者の自意識を巻きこんだ形で誘惑とスキャンダルとを生み出したという歴史的な事実は、マンガ体験を考えるに当たっても無視することはできない。フレームが相対化されることで失われるリアリティと新たにえられるリアリティがあるとするなら、見る主体を巻きこんだ新たなリアリティ（ヴァーチャルリアリティ？）の問題と、多くの美術はこの時期以降、関わることをやめてしまう。一九世紀にいたるまで絵画が果たしてきた役割を、そのとき無数の近代的イメージが引き継ぐことになった。その主役は映画であるように見えるし、事実そうだといえる側面は多いが、「私」の介入をもっとも見えやすい形で利用するという意味で、マンガは近代的イメージ体験の宿命をいかなるメディアにもまして明確に問いの形に変える。フレームの複数化と異なったフレームを横断するキャラクターとが近代のイメージ体験を規定するなら、テプフェールが体現してみせた不確定なフレームとフレームを乗り越える人物画像の同時生成は、私たちがいまだにそれを逃れることのできない、一つの時代の地平そのものである。

もちろんテプフェールがその後のキャラクター体験のすべてを先

キャラクターがやって来る

取りしていたなどといえはしない。現代日本のマンガを範例として考えざるをえない私たちにとって、テプフェールにおいて決定的に欠落しているのは、なんといっても愛される対象としてのキャラクターに対する意識である。カリカチュアに起源を持つ一九世紀ヨーロッパのマンガのほとんどは、どこまでも対象を突き放して描くものであり、いわゆる「同一化技法」は問題となりえなかった。一九世紀にいたるまでの絵画が引き受けてきた対象への同一化や、イメージとの疑似恋愛的な対面の問題を、マンガが自らの課題とするのはやはり二〇世紀になってからのことだろう。だが二〇世紀におけるイメージへの愛は一九世紀までのそれと同じではない。不在の対象への愛ではなく、イメージそれ自体への愛という倒錯的な体験をおそらく二〇世紀は可能にするが、それが可能になったのはやはり、テプフェールを筆頭とする前世紀の描き手たちが、キャラクターをフレームから解き放ってしまったからなのである。

注

(1) Thierry Smolderen, *Naisances de la bande dessinée. De William Hogarth à Winsor McCay, Les Impressions Nouvelles*, 2009.

(2) « La place de Rodolphe Töpffer : débat entre Thierry Groensteen et Thierry Smolderen », *Töpfferiana*, 16 octobre 2015. これ以外のグルンステンの反応としては、テキストとイメージの関係を取り扱うウェブ上の研究誌に掲載された次の記事が、問題点を簡潔に要約していて参考になった。Thierry Groensteen, « De l'art séquentiel à l'art ludique », *Textimage*, hiver 2013.

- (3) テイエリ・グルンステン『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』野田謙介訳、青土社、二〇〇九年。
- (4) 九ページ。ページはテプフェール自身が作品に書きこんだものを示す(以下も同様)。
- (5) 一八四四年一月三〇日の手紙。テイエリ・グルンステン／ブノワ・ペータース『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、一八四ページ。
- (6) 同書、二〇六ページ。(文脈に合わせて多少訳文を変更した。)
- (7) 同書、二一六ページ。
- (8) 同書、二一七ページ。
- (9) 同書、一六五ページ。
- (10) 同書、一〇二―一〇七ページ。
- (11) ここで直接言及しているペータースとグルンステンの書物の内容を、のちにグルンステンは単独で発展させている (Thierry Groensteen, *Mon-sieur Topffer invente la bande dessinée. Les Impressions Nouvelles*, 2013)。またここでの議論とクロスさせることが難しかったので言及はしていないが、テプフェールのデッサンをめぐる次の論考が示唆に富んでいたことをつけ加えておく。Pierre Sterckx, « Les dessins du dessin selon le Docteur Festus », *Neuvième Art*, n° 1, janvier 1996, p.96-103。
- (12) 森田直子『ストーリー漫画の父』テプフェール——笑いと物語を運ぶメディアの原点、萌書房、二〇一九年、六四ページ。
- (13) ペータース、グルンステン、前掲書、一〇三ページ。
- (14) NTT出版、二〇〇五年／星海社新書、二〇一四年。
- (15) Thierry Snolderen, *op. cit.*, p.46。
- (16) この論考とはあまりに遠い分野に思われそうだが、近代におけるフレームの相対化とイメージの問題との関連を語った近年の重要な寄与として、人類学者による次の書物を挙げておきたい。箭内匡『イメージの人類学』、せりか書房、二〇一八年。
- (17) マンガ家としてのドレ、とりわけその手法の前衛性については、次の論集に収められた論文が多くの示唆を与えてくれる。Guillaume Dégé (dir.), *Gustave Doré, ogre et génie. Musées de la ville de Strasbourg*, 2014.