

## 講演 マンガにおける身体<sup>1)</sup>

ティエリ・グルンステン  
(訳：森田 直子・原 正人)

### はじめに

「マンガにおける身体」という本日の講演の主題は、あるいは逆説的に感じられるかもしれませんが。実際、マンガのキャラクターたちの身体性について語るのは容易ではありません。彼らは生身の肉体を持っておらず、紙の上に鉛筆やペンや筆で描かれる存在だからです。マンガのキャラクターとは抽象化の産物であり、「描かれた装置」です。キャラクターの中には、十全たる顔すら持たない場合があります。ディック・トレイシー Dick Tracy の顔は横顔しかありませんし、ポパイ Popeye の顔はいつも斜め45度から描かれます。

マンガのヒーローはトイレに行きたくなることもなく、めったに疲れないし病気になることも稀です。食べる場所や寝るところ、シャワーを浴びたり顔を洗ったりするところを目にすることもまずありません。ヒーローには冒険はあっても生活がないのです。さらに驚くべきことに、マンガのヒーローは歳を取らないという決まりがあります。エピソードごとに新たな冒険に登場するヒーローは、永遠に同じ姿を保ちます。タンタン Tintin はつねに少年のままであり、ジグとピュス Zig et Puce、ビビ・フリコタン Bibi Fricotin が大人になることもありません。

この原則にはいくつかの例外があります。フランク・キングの『ガソリン横丁』<sup>2)</sup>のシリーズでは、現実の時間進行に合わせてキャラクターは歳を取ります。(そのパロデ

---

1) [訳注：講演の原タイトルは *Une brève histoire du corps dans la bande dessinée* (マンガにおける身体小史)。グルンステン氏に講演原稿の翻訳公開の許可を求めたところ、「本原稿はこのテーマをめぐる考察の単なる素描であり、仏語では将来別の形で発表するつもりだが、講演記録としてならこのままの形で翻訳してかまわない」との回答を得た。公開をご快諾くださったグルンステン氏に訳者一同感謝したい。なお、本稿でいう「マンガ」(原語 *bande dessinée*) は、世界各国のコミックスを包摂している。こうした場合、近年では「コミックス」の使用が通例となっているが、グルンステン氏自身が学術的講演を意図していないことから、日本語として通りの良い「マンガ」を採用することとした。訳文中( )は原文カッコ、[ ]は訳者による補足である。本稿は、仙台講演(10月14日)での通訳者森田が、東京講演(10月12日)のために訳稿を用意した原氏の協力を得て作成したが、最終的な文責は森田にある。]

イとして、ハーヴェイ・カーツマンKurtzmanとビル・エルダーElderがアメリカのユーモア雑誌『マッド』第15号で、本人の意思しだいで成長を加速できるキャラクターを描きました。スキージクスSqueezixは、初恋を成就させるために子どもから青年へと念力によって変化します。)ほかに、歳を取ることを許されたヒーローとしては、スイスの作家ドゥリブDeribが描いたブディ・ロングウェイがいます<sup>3)</sup>。ブディは結婚して子どもにも恵まれます。巻が進むにつれて、経験不足の若い猟師だった彼はやがて中年になり、シリーズの最後では老人になるのです。

とはいえ、登場するたびに同じ顔だと分からせなくてはならないという制約があるため、ヒーローはたいてい歳を取りませんし、同じ理由で服装も限定されます。通常、服は一着あれば、その人と見分けるのに十分です。タンタンの空色のセーターとニッカポッカ、スピルーSpirouの赤い制服(もっともスピルーはボーイの仕事を手早く辞めるのですが)、コルト・マルテーズCorto Malteseの帽子とリング・ピラス、裾の長い上着などは、最も有名ないでたちです。なかには、変装を好むキャラクターもいます。さきほど言及したボパイ、それからウィンザー・マッケイのニモ<sup>4)</sup>などが挙げられるでしょう。ボパイの場合、変装はドタバタ劇の構成要素のひとつです。ニモの場合はおとぎの国を活動の場としますが、子ども時代の仮装パーティー、パレードやミュージック・ホールを思わせる、豪華絢爛な服をまとるのが慣例です。

したがって、時間経過とともにマンガのキャラクターの姿が変化する場合、一般にその唯一の要因となるのは、作家の画風が自然に変化していくことです。だからアリックス(ジャック・マルタンJacques Martin『アリックス』(Alix)の主人公)の顔は何度か変化しますし、ジグスJiggs(ジョージ・マクマナスGeorge McManus『親爺教育』(Bringing Up Father)の主人公)は徐々に太っていき、オベリクス(ゴシニー&ユデルブGoscinny & Uderzo『アステリクスの冒険』(Les Aventures d'Astérix)のキャラクター)も次第に丸くなっていきます。

これでお分かりでしょう。今日の主題は生物学的な身体ではなく表象された身体であり、とりわけ線で描かれた身体なのです。

## 草創期マンガとブルジョワ表象

---

2) Frank King, *Gasoline Alley*. 1918年11月24日からシカゴ・トリビューン=ニューヨーク・ニュース・シンジケートによって配給された作品。

3) Derib, *Buddy Longway*. 1974年から1987年にかけてロンバルド Lombard 社から刊行された全16巻シリーズ。

4) 1905年に『ニューヨーク・ヘラルド』紙のために作られた『夢の国のリトル・ニモ Little Nemo in Slumberland』のキャラクター。

マンガの歴史をひもとくと、最初期の主人公たちはその多くが滑稽なブルジョワでした。集合的無意識にしっかり根づいたステレオタイプによれば、ブルジョワ（のちには資産家）は太った姿で描かれます。この紋切り型は、アンリ・モニエ Henri Monnier の描くジョセフ・プリュドム Joseph Prudhomme から、クリストフ Christophe のアジェノール・フヌイヤール Agénor Fenouillard、アラン・サン＝トガン Alain Saint-Ogan のポッシュ氏 Monsieur Poche を経て、グレッグ Greg のアシル・タロン Achille Talon に至る系譜のなかに認めることができます。マンガ家にとって肥満はしばしば滑稽と尊大さに結びついています、それは男女双方にあてはまります（たとえば、タンタンシリーズのカスタフィオーレ）。この点でも『ガソリン横丁』は例外で、中心的キャラクターのウォルト・ウォレットは、体は太めながらあらゆる長所を兼ね備えた少年なのです。

しかしながら、マンガのパイオニア的存在であるロドルフ・テプフェール描くブルジョワたちは、滑稽でありながらも、逆に痩せて骨と皮ばかりの姿をしています。ジュネーヴ出身のパイオニアがただ一度丸々としたブルジョワを描いた例は、『ヴィユ・ボワ氏の恋』（1837）に見られます。ここで展開するのは牧歌的恋愛小説のパロディです。ヴィユ・ボワ氏は「愛する人」をアルプスの牧場に連れて行くのですが、しばらくすると牧歌的生活のために恋人が「ずいぶんふくよかに」なったことに気づきます。それまで骨と皮ばかりだった彼女が、コマからコマへと意外なまでに体型を取り替えてゆき、最後には堂々たる年増女のようになっているのですから。ヴィユ・ボワ氏が「不安をいだき始める」のは無理ありません<sup>5)</sup>。

テプフェールに関してついでに申し上げると、私の友人で同僚でもあるティエリ・スモルドランがこれまで研究者に知られていなかった事実を昨年明らかにしました<sup>6)</sup>。図像を比較対照してみた結果、テプフェールは、キャラクターとくにヴィユ・ボワ氏のポーズを描くにあたって、『ヴィユ・ボワ氏の恋』刊行の15年ほど前にヘンリ・シドンズがドイツの理論家ヨハン・ヤコブ・エンゲルの『身ぶり演技に関する考察』の挿画として描いたものをなぞっているというのです<sup>7)</sup>。すなわち、描かれたキャラクターたちは、当時流行していたパントマイムやメロドラマといった演劇ジャンルで演じてい

5) [訳注：1837年初版ではなく1839年第二版の復刻ではあるが、ロドルフ・テプフェール『M. ヴィユ・ボワ』（1839）佐々木果訳、オフィスヘリア、2008年、pp.63-68を参照。]

6) ティエリ・スモルドラン『コミックスの誕生』（Thierry Smolderen, *Naissances de la bande dessinée*, Bruxelles: Les Impressions nouvelles, 2009, pp.41-42.）

7) [訳注：より正確に言えば、エンゲルのドイツ語原著（1785-1786）のタイトルは『身ぶりに関する考察』であり、『身ぶり演技に関する考察』は仏訳（1795）のタイトルである。また、シドンズの本（Henry Siddons, *Practical illustrations of Rhetorical Gestures and Action, from a work on the subject by J.J.Engel*, London, 1822）に掲載された挿絵は、エンゲル本にもとから収録されていた挿絵に手を加えたものである。この点に関しては、以下を参照いただければ幸いです。森田直子「R.テプフェールの版画物語における身ぶりを論じるための予備的考察」『O-M 2010-2011』学習院大学大学院人文科学研究共同研究プロジェクト「社会のカタログ化と文学」、2011年、pp.35-52、とくにpp.41-44。]

た役者たちの物まねをしているということです。マンガにおける身ぶりのレパートリーの源泉の一つに、演劇用に考案された身ぶりの理論があるのかもしれませんが。喜劇的なマンガのキャラクターは、役者のパロディとして構想された可能性があります。

### 「キッド・ストリップ」と幼形成熟<sup>ネオテニー</sup>

19世紀末に新たなジャンルが出現します。そこで描かれたのは、いたずらっ子たちが巻き起こす大騒動です。その原型はヴィルヘルム・ブッシュの『マックスとモリッツ』です。これがアメリカで「キッド・ストリップ」というジャンルを生みました。これこそ、マンガが「ファニーズ」(funnies)と呼ばれていた時代を代表するジャンルの一つです。この子どもたち(カッツェンジャマー・キッズThe Katzenjammer Kids<sup>8)</sup>やウィニー・ウィンクルWinnie Winkle<sup>9)</sup>、リトル・ジミーLittle Jimmy)はたいへい巨大な頭をしています。身体に対して頭がけた外れに大きいのです。この不均衡は、諷刺肖像画の伝統を踏まえたものではなく、全く新しい美学にもとづいています。その拠って立つところは幼形成熟(ネオテニー)、すなわち幼年期の特徴が成長後にも残る現象であり、これは「かわいらしさ」の美学ともいえます。生物学者コンラート・ローレンツ(1903-1989)は1950年に次のように書いています。「相対的に大きな頭、過大な頭蓋重量、大きなずっと下方にある目、ふっくら膨らんだ頬、太く短い手足、しなやかで弾力性のある肌、そして不器用な運動様式といったものが(中略)子供、あるいは人形や動物[のぬいぐるみ]のような《身替り模型》を《かわいらしく》または《愛らしく》見せる主な特徴である。」<sup>10)</sup>

のちにはウォルト・ディズニーとその仲間たちも、ミッキーマウスをはじめとする動物キャラクターに同様の幼形成熟の原則を応用することになります。こうしたキャラクターは、若々しい姿、大きな頭、大きく見張った目が特徴です。この「かわいい」画風は、アニメーション映画固有の流れるような動きやダイナミズムと共鳴し、美的規範として以後長く主流となったのです。

8) [訳注：仏題は『バン・バン・プーム Pim Pim Poum 』。]

9) [訳注：仏題は『ビコ Bicot 』。もともとウィニー・ウィンクルという少女が主人公だったが、仏語版は弟のビコに焦点を当てている。]

10) コンラート・ローレンツ「動物および人間の社会における全体と部分」(1950)、『動物行動学』II、日高敏隆・丘直通訳、新思索社、2005年、186頁。(Konrad Lorenz, « Le tout et la partie dans la société humaine et animale », repris dans *Trois essais sur le comportement animal et humain*, Paris : Seuil, 1970; Points Essais n° 51, 1974, pp.122-124.)

## 冒険もののヒーローとヒロイン

これもまたアメリカの話ですが、1930年代に写実的で力強い筆致のスタイルをもったマンガが台頭します。すなわち、「アドヴェンチャー・ストリップ」の到来です。ここに登場する冒険家たちは、探検家、警察官、記者、財宝探し、魔術師、裁判官、パイロットなどさまざまですが、みな背が高く、がっしりと男性的で、鍛錬と努力の賜物たる彫像のような肉体を持っています。彼らの精神面の長所は、すぐれた外観と共鳴し合っています。彼らは暇さえあれば卑劣漢を追い詰め、暴君を打ち倒し、未亡人や孤児を助けます。彼らの傍らには、判で押したようにセクシーきわまる婚約者が寄り添い、ピンナップで見るとようなポーズをとっています。しかし同時に、敵の中にも主要な女性キャラクターがいて、有害な魅力をもった「宿命の女」として登場することを忘れてはなりません。

冒険家に婚約者、悪女といった人物たちはみな、ハリウッドの最も魅力的な俳優たちのレパトリーをモデルとしています。男優ならゲイリー・クーパー、クラーク・ゲイブル、エロル・フリン、女優ならジーン・ハーロウ、ジョーン・クロフォード、マレーネ・ディートリッヒ、グレタ・ガルボ、リタ・ヘイワース、エヴァ・ガードナーといった名前を挙げることができます。バーン・ホガースBurne Hogarthの描くターザンの肉体美は、銀幕でこのジャングルの王者を演じたジョニー・ワイズミュラーの肉体美になんら劣るところはありません<sup>11)</sup>。ミルトン・カニフMilton Caniffやアレクス・レイモンドAlex Raymondのように、「アドヴェンチャー・ストリップ」の分野で最も正当に評価された描き手たちは、著名な挿絵画家の手法を取り入れて、アトリエで女性モデルに実際にポーズを取らせたといえます。少なくとも作家たち自身は、そのように信じさせようとし、それによって出版元は、マンガ家と女性モデルとが並ぶ写真を宣伝に使うことができました。紙の上の妖婦は、カメラマンのレンズに収められ生身の姿で現れるとき、さらに欲望をそそる存在になります。触れることのできない存在である女性モデルは、エロティシズムを描画に吹き込み、年少読者を夢見心地にさせるのです。

## スーパー・ヒーローの時代

冒険ものの時代に続いて、スーパー・ヒーローの時代がやってきます。スーパー・ヒーローとは、その「超越的な能力」ゆえに「非常に重要な任務を帯びた」ヒーローのことです。しばしば強調されることですが、彼らの服装は緑日の怪力芸人やミュージック

11) ケ・ブランリ美術館で行われた「ターザン」展のカタログを参照 (Le catalogue d'exposition *Tarzan*, musée du Quai Branly, Paris : Somogy éditeur d'art, 2009)。

ク・ホールの魔術師の服装を模したものです。このコスチュームのベースになるのはマントとブーツ、そしてタイツです。タイツは、あらゆるコスチュームのうちで最も薄く、最も肉体に密着しています。これを装着させることの [作家にとっての] 利点は、タイツそのものを描く必要がないことです。スーパー・ヒーローがタイツをまとっていることを示すには、タイツがおおっている身体の部分に色だけ塗ればいいのですから。この方策によって作家は、腕や脚や上半身をあたかも裸であるように描くことができ、超越した筋肉を服によって隠す必要がなくなります。

スーパー・ヒーローの輝かしい肉体は、寓意表現や神話表象から借用してきたものです。トールやホークマンなど、神々に由来するものもあります。ファビエンヌ・ドレーは最近書かれた論文のなかで、スーパー・ヒーローに「アメリカ大陸への移民によって書き換えられ、変容したユダヤ・キリスト教の天使」の姿を見ています<sup>12)</sup>。

スーパー・ヒーローの美学を具現化している点で右に出る者がいないジャック・カービー Jack Kirby (1917-1994) が、超越的な力を描く作家だったということには容易にうなずけます。その画風は、スーパー・ヒーローもののジャンル、とりわけマーヴェルの作家たちに長く影響を与えました。カービーの描く、純粋なエネルギーに満ちたキャラクターたちはほとんど怪物の域に達していて、悲劇的ですらあります。それは、おおよそ人間的とはいえない姿のボディビルのチャンピオンを見るとときと同じ不快感を引き起こします。そもそも、彼らヒーローの多くは、誤って放射線を浴びたことで超絶した力を得た事実上の怪物です (ハルク Hulk やファンタステック・フォーを参照のこと)。あるいは、X-Men のような突然変異 (ミュータント) である場合もあります。

身体的外見という点からすれば、正統的なスーパー・ヒーローは、例えばバットマンのように、彼らの同僚たちと見分けがつきません。一般人と思われていて、実は身元を隠した正義の徒であったり、鍛え抜かれた運動能力をもっていたりします。つまり、運悪く緑のうろこでおおわれた怪物に姿を変えられたというのでもない限り、彼らスーパー・ヒーローの異常さは解剖学的には説明されません。それは彼らが力を発揮することでしか表に出ないのです。この特性によって、スーパーマンはクラーク・ケントという『デイリー・プラネット』紙の記者として、誰からも正体を見破られずにいることができます。いつものコスチュームを身につけ、何か偉業を成し遂げるため空に飛び立つまでは。

アラン・ムーアとデイヴ・ギボンスのカルト的作品『ウォッチメン』(1986) は、スーパー・ヒーローのダーク・サイド、そしてとりわけ、かつてないほど「現実主義的」な一面を表現したことで有名です。この作品で、真の意味で超人的な力、ほとんど神の

12) 論文「天使とスーパー・ヒーローの変貌」(Fabienne Dorey, « Transfigurations de l'ange et du superhéros », dans Isabelle Roussel-Gillet et Jean-Marc Vercautse (dir.), *Imaginaire des anges et des superhéros dans la bande dessinée*, Cahiers Robinson n° 26, janvier 2010, Presses de l'Université d'Artois, pp.27-47. Cit. p.46.)

ような力を付与されたキャラクターはひとりしかいません。それが「ドクター・マンハッタン」と呼ばれる男です。彼もまた、実験室で放射線を浴びた人物です。特に印象深いのが、粒子銃でばらばらになった体が次第に復元されていく場面です。新たな外観をまとうやいなや、ドクター・マンハッタンは裸同然で歩き回ります。肌の青さと裸の姿は、彼が人間とその慣習とを捨て去って、異質のものになったことを示すのです。

ユーモアもの：スーパー・ヒーローのパロディ、そっくりさん、破壊不能な身体……

超人的な運動能力をもった怪力男というステレオタイプは、ユーモア作品において好んで利用されました。アステリクスは小柄で、どちらかといえばひ弱であり、ドルイド僧のつくる妙薬だけが頼りです。スマーフの生みの親でもあるペイヨ Peyo 描くブノワ・ブリズフェール Benoît Brisefer は、意気地のなさそうな少年ですが、超人的な力を持っています。緑色クリプトナイトという放射性鉱石に触れると力を失うスーパーマンのように、ブノワにも弱点があります。彼は風邪をひくとすべての能力を失うのですが、やはりというべきか1エピソードあたり1回は必ず風邪をひくのです。

ユーモアマンガでは、あらゆる種類のパロックスが好んで用いられます。かくしてエルジェは、デュボン&デュボンという偽の双子を創り出しました。[『タンタン』に登場するこの]二人の刑事は(口ひげの向きを除けば)瓜二つで、同じ服を着て、たいいてい同じ動きをし、ほとんどテレパシーでつながっているといつてよいほどです。しかしながら、二人のあいだに何ら血のつながりはありません。その名字を見れば一目瞭然で、一方はtで終わるデュボン Dupont であり、もう一方はdで終わるデュボン Dupond なのですから。

ユーモアマンガがもっとも「ありえない」表現をするのは、破壊不可能性を描くときです。不滅の肉体というのは、アニメーション産業がお気に入りの常套のギャグです。その象徴となるのが、ワーナー制作、チャック・ジョーンズ監督の『ロードランナー』です。日本ではこの作品は紹介されているのでしょうか?鳥のロードランナーをつかまえようとコヨーテの仕掛ける罠は、ことごとくコヨーテ自身に降りかかり、コヨーテの頭上に岩や鉄床が降ってきたり、足元でダイナマイトが爆発したりします。その直後、コヨーテは恥をかきつつも全く無傷で、すぐにでもすさまじい追跡を再開しようとするのです。

ユーモアマンガでは、これと同じ戦略がふんだんに用いられます。二人のキャラクターが戦うとき、そのうち一人がぺちゃんこになり、雑然たるゴミになることは珍しくありません。それでも次の連載では、同じキャラクターが傷もコブもなく、何事もなかったかのように自分の役を演じ続けます。こうした奇跡的な生き返りは、各回が寸劇のよ

うなものとなっている小話形式、ギャグマンガの場合に有効です。翌日あるいは翌週になると、当の人物はたいてい前回やったことを覚えていません。連載と連載のあいだの時間がすべてを抹消し、物語は新規まき直しで再開するのです。

すでに言及した『眠りの国のリトル・ニモ』の場合は、やや事情が異なります。ニモの夢のなかで、ニモの体はさまざまな攻撃を受けます。巨大化したり、小人になったり、平らになったり、分身に分かれたり、変装したり……ついには「下手な絵」<sup>13)</sup>にすらなったりします。ニモというのは「誰でもない人」という意味ですが、その名の通り彼にはほとんど一貫した姿がありません。ニモが体験するおとぎ話風の冒険では、身体の大きさや形が変化するのは日常茶飯事です。しかしこの作品では、体の歪みや変容は脅威として感じられ、それがもつてニモは目を覚まします。理性の睡眠は怪物を生む、とゴヤは言いました。夢の国スランパーランドにおける不安は、身体の完全さがもはや保証されないという感情として表れる、と言ったらいいいでしょうか。奇形の恐怖がニモを付け狙い、待ち伏せしています。学校に行くための起床時刻は、平常の生活、比較的安全な世界へと還る時刻に他なりません。

#### 「人間」とそれ以外との境界線

[マンガ研究者の] アリー・モルガンがいみじくもこんなことを言っています。「マンガでは、人間・動物・妖精などのあいだにはっきりした境界線はない。これらはみなアニメロイド、すなわち特徴が中立的であいまいな動物なのだ。またマンガでは、怪物とふつうの人間とのあいだの断絶も存在しない。」<sup>14)</sup> キノコやキュウリ、自動車までもが、人間の姿をとりキャラクターとなることが可能です。人間と機械の掛け合わせも珍しくありません。ここ日本では、科学者が非業の死を遂げた少年の代わりとして創作したロボット、鉄腕アトムを例を挙げるまでもないでしょう。このロボットは死んだ少年に生き写しというだけでなく、感情をそなえ、超越的な能力ももっています。

コッローディの書いた物語『ピノッキオの冒険』では、ゼベット爺さんとピノッキオとのあいだに親子のような関係が育まれます。この人形は、最後には妖精によって生命を授けられます。このキャラクターがマンガ家ヴィンシユルスの手にかかると、やはり「アトムのように」ロボットになるのですが、感情を持つことも言語をあやつることも

13) 1909年5月2日の作品。

14) 論文「精神的エコロジー」(Harry Morgan, « Une écologie morale », dans Thierry Groensteen et Gaby Scaon (dir.), *Les Musées imaginaires de la bande dessinée*, Angoulême : CNBDI-L'An 2, pp.12-22. Cit. p.20.)

ありません。ただ、その長い鼻には多くの機能があり、火を噴く破壊兵器にもなれば、欲望の炎を鎮める大人のおもちゃにもなります<sup>15)</sup>。

## 病める身体、身体のエロス

マンガにおける身体のさまざまな形を概括的に検討するには、病に苦しむ身体やエロチックな身体についても言及すべきでしょう。前者については、例えば癲癇の「大発作」を患う兄の姿を鮮烈に描いたダヴィッド・Bの作品が思い浮かびます<sup>16)</sup>。また後者については、マンガの「文字と図像からなる」言語が「コマの分節により」非連続的に用いられるため、徐々に顕わになっていく身体のもつエロティシズムや、フェティッシュな凝視を引き寄せるような身体の細分化が表現できるという指摘がなされています。

現代における「欧米」マンガの快挙のひとつは、私的領域、すなわち「私語り」ともいべきジャンルを開拓したことです。「欧米」マンガにおいては、この分野こそ今日、女性作家が男性作家とほぼ肩を並べて活躍する唯一のジャンルです。[「ベルセポリス」の作者である]マルジャン・サトラピ Marjane Satrapi、ジュリー・ドゥーセ Julie Doucet、デビー・ドレクスラー Debbie Drechsler、アリソン・ベクデル Allison Bechdel、ドミニク・ゴブレ Dominique Goblet など、枚挙にいとまがありませんが、今名前を挙げた女性作家たちは代表的な存在です。ここでは二人だけ例を挙げて、彼女たちの作品で身体が重要な位置を占めていることを示していきましょう。

カナダ・モントリオール出身のジュリー・ドゥーセは、「フランスの独立系出版社」ラソシアシオンから多くの作品を刊行しています<sup>17)</sup>。その作品は、日常生活に根ざしながらも夢と幻想に支配的な地位を与えていて、なかでも身体的機能（月経、性、出産）に多くの紙面を割いています。大学で教鞭を取るアナ・メリノは、ドゥーセにとって「女性であることは、月経周期を持ち、性的欲求があり、奇妙な夢を見、憎しみや怒りを内に秘め、暴力的で、悪夢や恐怖を体験することだ」<sup>18)</sup>と述べています。ことほどさように、ドゥーセにあって私的体験は言葉ではなく身体によって表現されるのです。

15) ヴィンシュルス『ピノキオ』原正人訳、小学館集英社プロダクション、2011年 (Winchluss, *Pinocchio*, Bordeaux: Les Requins marteaux, 2008)

16) 『大発作』関澄かおる訳、明石書店、2007年 (David B., *L'Ascension du Haut Mal*, 6 vol., Paris: L'Association, 1996-2003)

17) *Ciboire de Criss!* (1996), *Changements d'adresse* (1998) et *L'Affaire Madame Paul* (2000)。〔訳注：邦訳としては、ジュリー・デウウシェー名義で『マイ・ニューヨーク・ダイアリー』プレスポップ・ギャラリー、2001年がある。〕

18) Ana Merino, "Feminine Territoriality: Reflections on the impact of the Underground and the Post-Underground", *International Journal of Comic Art*, Vol. 10, No.2, Fall 2008, p.70-88. Cit. p.83.

中国系カンボジア人のオレリア・オリタは、『イチゴとチョコレート』の作者として知られています（2巻本が2006、2007年にブリュッセルで刊行）。あらゆる抑制から解放されたこの作品は、恋愛、性愛、官能の賛歌となっています。この若い作家は、自分の性生活、幻想、オルガズムを物語化して描き、マンガではおそらく前例のないほどの露出度を淡々と実現しつつ、みずから「性の探究者」たろうとします。[フランスの日報]『リベラシオン』の批評家リュック・ル・ヴァイヤンは、オレリアが「みだらな男性とうぶな女性という伝統的な二項対立を反転させた」（2006年8月24日付）と書いています。

## 顔の重要性

ここまでのところ、私は身体についてごく大雑把に話を進めてきました。しかしながら、マンガ家たちが、身体の中なかでも特に顔に重要性を与えてきたことを思い起こさなくてはなりません。それには多くの理由があります。紙の上の「俳優たち」は、声を持ちません。作画家はせりふに抑揚をつけることができないだけに、解釈の場としての顔の表情に頼るのです。私はかつて次のように書いたことがあります。「マンガのキャラクターの演技は、せりふ（または沈黙）と表情のあいだの関連性によって決まる。その関連性は、しぐさによって強められることもある。」<sup>19)</sup>

ロドルフ・テプフェールは、1845年にすでに以下のように言っています。「描線画による短いドラマのなかに人物を登場させるには、ある程度観相学の知識を持つことが不可欠である。すなわち、ある場面のなかで、各人に割りふられた役柄に見合う表情を与えるための方法を詳しく知ることが必要なのだ。」（『観相学試論』第5章）描かれた文学のパイオニアであるテプフェールが主張するのは、顔のデッサンが、永続的記号と非永続的記号の組み合わせにもとづくということです。テプフェールによれば、永続的記号とは、ある人物が出てくるたびに同じ人とわかるための同一性の基盤となるもので、非永続的記号とは、一時的な感情や気分を表すものです。私が以前著した『生命線』<sup>20)</sup>という本はまさに、顔の描き方というマンガ家の創作活動の中心的位置を占める問題だけを取り上げた本でした。

## 顔を用いた身体の換喩表現

---

19) Thierry Groensteen, « Acteur de papier », *Cinémaction hors série : Cinéma et bande dessinée*, été 1990, pp.254-263. Cit. p.259.

20) [訳注] 邦題は『線が顔になるとき』古永真一訳、人文書院、2008年。]

マンガにおける身体は、さまざまな方法で縮小されたり、否定されたりします。

まずは、換喩という方法があります。体のなかでもっとも雄弁な部位である顔だけを描くというやり方です。顔が体全体の代わりを務めるわけです。マンガのなかには、「トーキング・ヘッド」だけで構成されているものもあります。同様に、アメリカのマンガ家ジュール・ファイファー Jules Feifferは、ニューヨークの『ヴィレッジ・ヴォイス Village Voice』誌に短い話をたくさん発表していますが、そこでは同じ顔をクロス・アップでくりかえしたり、向かい合う二人の同じ顔をたくさん並べたりすることで対話やモノローグを描いています。また、[フランスの]ルイス・トロンダイム Lewis Trondheimは、初期作品の一つ『精神分析』(1990)<sup>21)</sup>において、すべてのページにわたって同じモンスターのクロス・アップをくりかえし描き、その表情だけを微妙に変化させています(この本全体が、じつは極小のモンスターの12の絵をコピー機で拡大したものの使いまわしで構成されています)。

## 全身の省略図

身体を省略して描く別の方法として、体全体を残しつつ、何がしかの人間らしい形を示すような線のみで還元してしまうやり方があります。「針金人物」のできあがりです。こうした描き方は、18世紀の終わりにイギリスの諷刺画家ジョージ・ウッドワード George Woodwardが初めて試みたものです。19世紀になると多く見られるようになりますが、特に有名なのはウィルヘルム・ブッシュ Wilhelm Buschが作品を提供したことで知られるミュンヘンの諷刺週刊誌『フリーゲンデ・ブレッター Fliegende Blätter』のなかの挿絵です<sup>22)</sup>。そのほか、ジョージ・クルークシャンク George Cruikshank、グランヴィル Grandvilleも「針金人間」を多く残しました。グランヴィルは、五線譜の下でワルツに合わせて旋回するカップルを描きました<sup>23)</sup>。絵の下には文章があり、そこに描かれたさまざまな瞬間を読者が読み解く助けになっています。服装の特徴から、棒状の人物たちの性別を見分けることも可能です。しかし文章によれば、じつはこれは「一組のカップルではなく」多くの男女が踊る図で、彼らが入れ替わり立ち替わり描かれているというのです。そのことは絵を見ただけではわかりません。どの人も全く同じように描かれているからです。

---

21) *Psychanalyse, Le Léopard*, 1990; réédition augmentée à l'Association en 1992, sous le titre *Monolingues*.

22) 二人のフェンシング選手が登場する場面(無署名)が1878年の第1734号に掲載されている。

23) 初出は1840年8月(第31号)の『マガザン・ピトレスク *Magasin pittoresque*』。

カラン・ダッシュ Caran d'Ache (エマニュエル・ポワレ Emmanuel Poiré, 1858-1909) は、こうした「針金人間」を高度の表現力をもった造形に昇華させました。『ナポレオンからミュラへの手紙』(Lettre de Napoléon à Murat) という著名な絵では、人物は針金状に描かれるのですが、描線が非常に微妙なあんばいに細部を表現しています。カラン・ダッシュは、人体を簡略化して描く技術と影芝居・影絵(彼はそのエキスパートでもありました)の制作技術を見事に統合させています。

19世紀の挿絵画家の影響をうけて、スペインのカルプルニオ Calpurnio は、『カトラス』(Cutlass) という名の男の冒険物語を長期にわたって制作しました<sup>24)</sup>。印刷されたページでは、カトラスの身長は1.5cmをめったに超えることはありません。彼は海賊や浮浪者になることもあります、たいていはカウボーイです。それは帽子でわかるのですが、さらに彼は馬に乗り、必要ときには自分の体と同じくらいの大きさのピストルを振り回します。顔は小さな○に過ぎず、いかなる表情をも描き込めないのに、カルプルニオはカトラスの心理を表現し、私たちの共感さえ引き起こすことに成功しています。読者の積極的な協力が情報の欠如を補うのです。カルプルニオの仕事は、同時代にジャン＝ポール・サルトルが見事に提示した次のような法則を裏づけるものです。「一切の知がそこにすし詰めになる(中略)ためには、不完全な表象で十分なのである。膝をついてかがみ、空中に両手をさし挙げている男を描くとしよう。すると諸君はその男の面上に怒りをまじえた驚きの情を投影することであろう。」<sup>25)</sup>

しかし、身体が最もラディカルなかたちでそぎ落とされた例は、なんといっても『ロングショット・コミックス』(Longshot Comics) (1994) です<sup>26)</sup>。カナダ作家シェーン・シモンズ Shane Simmons によるこの実験的作品では、3840のコマにわたってキャラクターがみな単なる「点」で示されます。この描き方は、冗談めいたタイトルにある「ロングショット」というよりは、スーパーロングショットとでもいうべきもので、物語の筋があまりにも遠くの視点から眺められるので、キャラクターの姿はほとんど見えません。

近年、マンガ家たちは物語創作の現場以外のところで開発されたコードを駆使し、「針金人間」をつかったマンガのジャンルを刷新しました。彼らが使うコードとは、絵文字(アイコン)です。街中や職場における各種標識、安全・衛生上の指示のなかで男・女の別を示す人物概略図は、こうした作家によってれっきとしたキャラクターにまで昇格

24) カルプルニオの作品はフランスでは未刊。例えばスペイン語の *El Bueno de Cutlass, El Pais-Santillana, Madrid, 1996* を参照。[訳注：日本では『モーニング』に複数回にわたって掲載されたことがある。]

25) ジャン＝ポール・サルトル『想像力の問題』平井啓之訳、人文書院、1977年、44頁 (Jean-Paul Sartre, *L'Imaginaire*, 1940. "Folio essais", p.67.)

26) *Longshot Comics*, San José, CA: Slave Labor Graphics, 1994. 以下のドイツ語版も存在する。*Das Lange Ungelernte Leben des Rolands Gethers*, Augsburg: Maro Verlag, 2000.

したのです。こうした作品の美学上の新奇性とは、物語の劇的な場面から生まれる、極限に達しうる感情と、描画の極端な非人格化との緊張関係にあります。このジャンルの創始者で、すぐれた作品を生み続けているマンガ家のシゾCizoは、作画において一本一本の線が最高度に効率的であるようつとめるべきだと主張します<sup>27)</sup>。シゾは1990年代の終わりには単純な線のみで創作するようになりました。ほかには、インタラクティブなデジタル・マンガの作り手、たとえばトニー Tony (アントニー・ラジールAnthony Rageul) も絵文字的な表現を用いています。

### おわりに：作家の身体

ここまで、マンガのキャラクターの身体に関連したさまざまな問題を扱ってきました。講演をしめくくるにあたって、作家の身体という問題にも少々触れておいたほうがよいでしょう。作家の身体は、創作行為にはほとんど関与していません。というのも、作画の線の勢いを維持するため立ったまま制作するエドモン・ボドワンEdmond Baudoinのようなケースを除けば、マンガ家は作業机の前に腰かけて作業し、指や手首以外はほとんど動かさないからです。しかしながら、マンガ家のジャン＝クリストフ・ムニユJean-Christophe Menuと批評家のクリスチャン・ロッセChristian Rossetが発表した往復書簡は、まさにこの「創作中の身体」<sup>28)</sup>をテーマにしています。ムニユの作品には自伝的性格のものがあり、作画には自己の表象がかかわっています。彼は次のように述べています。「自分の姿を描くといっても、ペン先から生まれ出るのは私と現実的な関係を持った絵ではなく、私をあらわすシンボルであり、ヒエログリフのような凝縮された図なのです。(時間的にもそう言えます。私が描くのは、さまざまな年齢の自分を統合したものですから。)[中略]ここから生まれるのは“自己の原型”というべきもので、それを使うと、私をいかに“再現”するかは気にせずに物語を先へ進ませることができのです。」さらにムニユは、「自分の肉体に住まうことへの違和感」があると述べ、自分の体に「自分の生命が宿っているとはほとんど感じられない」と言います。そして彼は、以下のような結論に達するのです。「逆に、私の描く線には生命が宿っています。連通管のように、私の手を通して生命が絵の方に流れるのでしょうか？もし、私の体にしっかり生命が宿っている気がするなら、マンガ家以外の職業についたかもしれません。ひょっとすると、私の描く線こそは、私の本当の身体なのではないでしょうか？」

27) 『ジャードJade』や『フェライユFerraille』といった雑誌への寄稿を参照のこと。また、ラソシアシオンから刊行されたアンソロジーComix 2000も参照。

28) *Corr&spondance*, L'Association, 2009. Cit. pp.10-11.

## 質疑応答の概要（記録：森田 直子）

—— 昨年の明治大でのシンポジウムでも出た話題だが、「日本人は鼻が描けない」といわれることについてどう思うか？

【TG】私は全く反対の意見をもっている。ちょうどそれについての考えをブログに書いた<sup>29)</sup>ところだ。ただ、笑っている顔を絵文字で書く際に「ここで黒板に実際に絵文字を二つ描き」、日本人の使う絵文字では鼻が省略されるのに対し、フランス（欧米全般？）では、鼻を省略することはできない。

—— 日本のマンガに描かれた顔が日本人らしくないことについて、どう思うか。

【TG】たしかに、日本マンガがフランスに輸入され始めたころは、登場人物がしばしば大きな眼、高い鼻、金髪などを持っていることに違和感を表明する批評が多く見られたし、私もそのように感じた。

しかし、わたしは日本人ではないから、日本人にとってもそこに「違和感」があるのかどうかよくわからない。マンガの人物のなかに自分たちを見出す（自分たちのことがマンガに描かれていると感じる）かどうかは、日本人という想定で描かれている人物が、写実性の点から言って日本人に似ているかどうかという問題とはまた別だ。「自分のことが描かれている」と感じるための条件は、複雑なものであるはずだ。

—— 今日の話伺い、とくに人物が「・」で示されるだけの「ロングショット・コミックス」の例を見て、結局描かれた人物には人格があると考えてよいのか、むしろ記号のようなものと見なしたほうがよいのかわからなくなった。

【TG】「ロングショット・コミックス」は非常に極端な例だが、芝居の台本のようなものだと考えてもらうといいかもしれない。私たちは文章だけからなる戯曲を読んで、世界や人物を思い浮かべる。人物の絵（または・のような印）そのものに人格があるということではなくて、マンガを読んでいく過程で、人物像が立ち上がってくるのであって、

---

29) グルンステン氏は2010年の1年間、「neuf et demi」というタイトルでブログを書きつづっており、10月9日付の記事で日本マンガにおける鼻の描き方を扱っている。マンガとの関連も深い紙芝居においては鼻がきちんと描かれることもある点を指摘し、マンガにおいて鼻がはっきり描かれないのはロドルフ・テプフェールのいう「永続的符号」（人物の恒常的な性格・気質などを表す身体的特徴）と「非永続的符号」（一時的な喜怒哀楽などを表す身体的特徴）の問題だとする。グルンステンによれば、少女マンガでは人物同士の見分けがほとんどつかない（永続的符号による顕著な区別がない）ことはあっても、喜怒哀楽の表現は非常に重要な役割を担っている。鼻はむしろ永続的符号に属するためにマンガのなかであまり描かれないのではと推測している。（[http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=blog\\_neufetdemi&id\\_article=275](http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=blog_neufetdemi&id_article=275) 閲覧日 2011年10月31日。なお、テプフェールの理論についてはかつて本誌で紹介した『観相学試論』を参照。）

そのことを表現するのに「ロングショット・コミックス」のような表現方法もあれば、人物をもっと仔細に描く方法もある。文と絵の割合もさまざまだ。

——日本のマンガには性別越境を描いた作品が少女マンガを中心として伝統的に存在するが、これなどは、「紙の上に描かれたものにすぎない」マンガの人物の特性を生かした表現といえる。今日の話からこのことを連想したが、こうした性別越境する人物はヨーロッパのマンガには多くないのだろうか<sup>30</sup>。

【TG】このレポートは日本ほど多くない。[なぜそうなのか、と問われて]……非常に難しい問題だが、おそらく日本の社会では、ヨーロッパ以上に家庭生活や職業生活、公共の場において男女の（空間的にも精神的にも）領域が分かれているので、かえってそれを乗り越えようとするような表現が生まれるのではないだろうか。

——『ガソリン横丁』で、登場人物が現実の時間に合わせて歳をとっていくことは、掲載メディアが日刊紙であったことと関連が深いといえるか。新聞というメディアは、マンガの内容にも関与すると考えられるか。

---

30 「紙の上に描かれたものにすぎない」という点に関しては、このほかに、講演中に言及のあった「タンタン」シリーズにおける「二人のデュボン」と日本マンガにおける分身モチーフの重要性とを関連づける聴衆からのコメントがあった。グルンステンはブログ（2010年10月28日付。前注参照）において、「この偽双生児キャラクターについては軽く触れたにすぎないのに、東京でも仙台でも聴衆の敏感な反応があった」と驚いている。グルンステンはその反応には二つの理由があると推測する。まず、日本のマンガ表現が描線を基本とすることから、「同じ登場人物が何度も描かれ、しかも毎回異なって描かれる」（同一人物が同一性を保ちつつ無数のヴァリエーションで描かれる）という点がマンガの理論的言説において強調されやすい、そのためデュボンのようなキャラクターはマンガの本質とかかわる事例のように感じられるのではないか。複数の異なる人物の外見が似ているケース（双子、三つ子、分身……）と、同一人物が毎回異なって描かれながら同一性を保つこととのあいだが紙一重に過ぎないという事実は、日本のマンガ読者にとってはより大きな意味をもつのであろう、と。もう一つの（あくまで憶測の域を出ない）理由としてグルンステンは、人々を同一の型にはめたる日本社会の傾向を挙げている。通勤ラッシュ時のサラリーマンの姿と、日本マンガにおける「そっくりさん」や分身の増殖とのあいだに何か関係があるのではないかと。グルンステンが一つ目に挙げている理由を読むと、バンド・デシネ（あるいは西洋美術を背景としてみたときのバンド・デシネ）における描線の位置づけや人物表象の原理が、日本のマンガにおけるそれとは同じではないということにあらためて気づかされる。小説やバンド・デシネの登場人物について、フランス語で「*personnage de papier*」という言い方があるが、それは本当に「紙」の上に書（描）かれているというより、むしろ「現実の肉体を持たない」というニュアンスが強い。またバンド・デシネに関しては、多種多様な画材が用いられるばかりか、（実験的なものとはいえ）コピー機を使った作品まである（今ではCGによるマンガ制作は日本でも珍しくないが）。「二度と同じ顔が描かれることはない／同一の顔を際限なく描き続けることができる」という四方田犬彦の重要な定理は、コミックス全体を視野に入れた場合には、日本マンガ研究の文脈におけるほどのインパクトをもって響かないようである。文化圏を越えてコミックスを論じる際には、日本でのマンガ研究が何を前提としているのかを意識化・相対化する作業が必要になってくるだろう。

【TG】 たしかに、この新聞は毎日発行されたので、日々の変化には気づかないが、数年たってみると明らかに歳をとっていると感じさせる描き方は、新聞掲載ならではのといえる。しかし、「バディ・ロングウェイ」のようなアルバムのシリーズでも登場人物に歳をとらせることは全く可能なので、この手法が新聞特有のものであるとは思わない。

—— マンガのなかでは、同じ人だと見分けがつくように、いつも同じ服装で描くことが多いという話が出た。服装を変え、文章のほうで同じ人だと説明することも可能ではないか？

【TG】 そのようなケースも当然あるが、基本的にマンガ家は、同じ人だとわからせるのに文章には頼らないで、絵によって同一性を確保するものだと思う。

—— [上の話に関連して] 講演のなかで、エルジェがタンタンのニッカーボッカーをジーンズに変えようとしたら、読者の反発に遭ってかなわなかったという話をされたが、作者が登場人物を制御するという要素だけではなくて、読者や社会が登場人物のイメージを固定化し、変化を許さないという要素も大きいのではないか。

【TG】 そのとおりだ。その場合、登場人物は（作品を離れて）神話化したといえる。

—— あなたは、マンガを物語として扱いつつも、図像の鑑賞のほうに重きをおいている気がするのだが。

【TG】 『システム』でも述べたように、わたしにとってマンガとは、文と絵で構成され、絵のほうに優位性があるような、そのような「物語という大きなジャンル」の下位にあるサブ・ジャンルである。しかし、書評などでマンガのことが語られる場合、それが映画でも小説でも同じではないかと思われるような、物語内容にのみ触れたものがあまりに多いので、わたしとしては表現手段の固有性にもっと注目していきたいと考えている。そして私個人の資質として、マンガに描かれた絵がひたすら好きで、（動く絵から成る）アニメにはまったく惹かれないという事情もある。

—— 『ヘタリア』や『ミラクルトレイン』のように、国や駅、特定の場所などが人物として描かれる、というものが今日本では多く見られるように思う。このような描き方はヨーロッパでもあるか。

【TG】 ……それは、「マリアヌス」「ゲルマニア」[それぞれ、フランスとドイツを女性として表象したもの。国民国家形成期に美術作品などで頻出]のような、アレゴリーに似たものと考えていいのだろうか？ [何かが違うように思われたが、そこに同席していた人々は答えることができなかった。]

## 参加者の感想

### 1.

ティエリ・グルンステンとの二日間の議論は、グルンステンがマンガの描画・描線に強い興味を抱いていることを強く意識させるものだった。

グルンステンの論文“The Monstrator, the Recitant and the Shadow of the Narrator”は、monstrator と recitant という審級、そしてこれらふたつの審級を統括する究極的な語り手との関係について論じたものであった。言語的な側面を担う recitant に関する分析も実り多いものであったが、私は monstrator のあり方により強い関心を抱いていたので、初日の研究会ではこちらの概念の方を正確に理解するよう努めた。

論文の中で monstrator はまず、「物語を描画にすることを担う審級 (the instance responsible for the *putting into drawing* [*mise en dessin*] of the story)」であると定義されている。この定義は一見すると、monstrator という審級がマンガの語りにおける視覚的な部分を一手に引き受ける機関であるような印象を与える。しかし、論文の後半、マンガにおける究極的な語り手に関する説明の部分で、究極的な「語り手という権威が、切り取り、ページレイアウト、編み組み (cutting, page lay-out and braiding) を担うものであるとしてはいけない理由などない」と書いてあることを考慮すれば、monstrator は必ずしもマンガの視覚的な側面のすべてを担うわけではないことがわかる。というのも、切り取り、ページレイアウト、編み組みという操作においては、コマの内部を構成する視覚的要素が大きく関わってくるからだ。何を一単位として切り取り、何と何を結び合わせていくのかという問題は、monstrator が関わる仕事ではなく、究極的な語り手が司る領分なのである。

この文脈において、森田直子准教授とグルンステンとのやり取りは興味深いものであった。森田准教授は、コマの中が完全に白色ないし黒色といった「ブラインド・イメージ」に関して、これは論文中では monstrator が「沈黙」している例として挙げられているが、「ブラインド・イメージ」というのは物語において特別な効果を発揮する表現であり、その意味でこの種のイメージはいわば「雄弁」であると言えるのではないかとグルンステンに問うた。これに対しグルンstenは、それはまさしくその通りだが、とはいえ monstrator は沈黙している、なぜならコマの内部にはなにも描かれていないのだから、と答えた。これはグルンstenが monstrator をどのように考えているかが端的に示された応答だったように思われる。グルンstenにとって、コマ内部の構成要素に関して責任を持つのは、あくまで究極的な語り手であり、「ブラインド・イメージ」を採用するかどうかはこの審級で決定される。同様に、monstrator を「沈黙」させるかどうかも究極的な語り手が決定する問題である。monstrator の登場はあくまで、究極的

語り手がコマの中に描画を入れると決定した後のことであり、monstrator は究極的語り手が求めるものを描画化するという役割を担う、と私には思えた。

つまりグルンステンは、マンガの視覚的な部分のうち、描画 (drawing) に関わる部分だけをひとつの審級として独立させているのである。このような措置は、結局は究極的語り手という最終審級の未解明な部分が大きいことを際立たせているが、その一方でグルンステンが、描画の存在をマンガにとって本質的なものと考えているがゆえの措置であるとみることができる。

二日目のグルンステンの講演は、描線によって形作られる顔や身体の様々なあり方について、広範囲に渡る具体例をもとに論じたものであった。この講演の中で最も興味深かったのは、グルンステンがラディカルな事例として取り上げた、シェイン・シモンズ「ロングショット・コミックス」である。これは登場人物が点でしか表現されず、描画そのものは登場人物の生命感をほとんど担保していない。読者は登場人物たちを「ロングショット」で眺め、彼らの発話内容を頼りに物語を解釈していく。この事例をラディカルなものと考えていることから、グルンステンはやはり、マンガにおける描画の存在を重要視しているのだろうという印象を強く受けた。

さらにいえばグルンステンは、この講演後の夕食会で、初日の松島観光の際に船上から見た松島湾の景色を自前のスケッチブックに描き、皆に見せていた。上手に描いているなと思うと同時に、この人は本当に描画が好きなのだなどこの時も改めて思った次第である。(三浦知志)

## 2.

講演の中で、コミックスでのキャラクターの身体はあくまで描かれたもので、そこから語りやコンテキストなどから人格 (のようなもの) が見えてくる、その中で様々の身体の描かれ方があるというのがとても興味深かったです。確かに、例えば服装や見た目などの「統一性」は読者にとってのそのキャラクター理解に大きな役割を担っているし、それ故に、見た目が変化すればそれは物語における時間の経過とも深くかかわってくるのだなと考えました。

その分、コミックスの「キャラクター」としての人格は作者によって描かれ、語り手によって語られ、読者の中に形作られるものだとしたら、その自律性はどこまで認められるものなのかが疑問として残りました。例に挙げられていたように作家が自己の身体を描きそこに生命を見なしているかのような意識があるとしたら、そこに別の意識を持った「何か」が内在している可能性が同時に示唆されていると言えます (元々その可能性を示されていたのかもしれませんが)。読み手各々に形作られる物語があり、キャラ

クターの人格があるように、「身体が描かれる」ことで何か自律的に働くキャラクターの人格のようなものが臚げでも見出せるように感じました。

以上のように「描かれる」ということを理解することで、ストーリーや物語世界などその「描かれた部分の外」はどこまで作者や語り手の元にあり、またその手を離れるのかが浮かび上がり、考えさせられた講演でした。(小山修平)

### 3.

14 日については、何をもってマンガとするかその定義が難しいマンガについて、マンガ以外にも適用している物語論の方法でもってマンガを読み解き、更にそこからマンガの特徴が浮かび上がる場所が大変興味深かったです。

マンガをどう定義するかより先に、まずマンガの語りの特徴を見ていくことで他の物語と比べてマンガの特徴と言える部分を提示していくことができるのだなど、その方法に大変感動しました。(三浦達尋)

### 4.

〈鼻の描き方について〉

日本と欧州での顔(表情)の描き方の考察の中でも、鼻についての話がとても印象的でした。欧州の BD においては、鼻はその人物の人格・性格などを表現するとても重要なポイントであるのだが、日本のマンガではそうではない、むしろ描かないで済ませてしまう場合もある、という話です。

それから、鼻の表象が顔文字文化にまで表れている、という話も面白かったです。たとえば欧州でのスマイル“:-)”にはやはり鼻があるのに、日本の顔文字には鼻がない、という指摘を受け、そういえばそうだと改めて気付かされました。( ^ u ^ ) (@ll@;) (・∀・)

「目や口や眉に比べて鼻は表情を表現しにくいから、日本マンガでは重要視されていないのかも？」とグルンステン氏がおっしゃっていましたが、つまりそれは、欧州 BD は顔を描くときにその人物の性質を表現することを重要視し、日本マンガは顔を描くときにその人物の表情を表現しようとするのを重要視している、ということなのでしょうか？

〈性倒錯的な表現について〉

日本マンガでは性倒錯的な表現も多々見られるという話題の際に、グルンステン氏と岩下氏が「transgender」や「transgendered」という言葉を使って話をしていた場面があ

りました。その時にとある方が「androgynous」ではないのかな、と呟いていました。私も、「transgendered」よりも「androgynous」という表現のほうが、日本マンガの性倒錯的表現にふさわしいのではないかな、と考えていました。

もともと、欧州に比べて日本の男女間の身体的（身長、体型等の）差異は少ないという印象がありますが、特に最近の日本人の傾向として、さらに身体的性差がなくなっているように感じます。欧州 BD に性倒錯的な表現（男の恰好をする女性、女性の恰好をする男性、BL や GL といった表現）が少なく、日本には圧倒的に多い、という違いは、このあたりから来ている可能性もあるのではないかな、と思いました。（匿名希望）