

From 'character' to 'kyara' : did the otaku culture led Tezuka to his grave ?
“LE MANGA, 60 ANS APRES...” 発表用原稿

2008. 3. 15 伊藤剛

フランスのみなさん、こんにちは。

私に与えられたタイトル ” *From 'character' to 'kyara' : did the otaku culture led Tezuka to his grave ?* “ は、たいへん両義的なものです。

この問いに対し、私は ” Oui ” と答え、同時に ” Non ” と答えなければならない。

また、今回のカンファレンス全体のタイトルが、” LE MANGA, 60 ANS APRES...” となっていることに対しても、私は批判的に言及をせざるを得ません。

今日お話するのは、『テヅカ・イズ・デッド』という日本語タイトルの解説でもあり、私がこの本の英語タイトルを、” Postmodernist and Modernist Approaches to Japanese Manga ” とした理由の説明でもあります。

オタクという日本特有のポストモダニストを知るには、日本マンガのモダニズムについて理解しなければなりません。

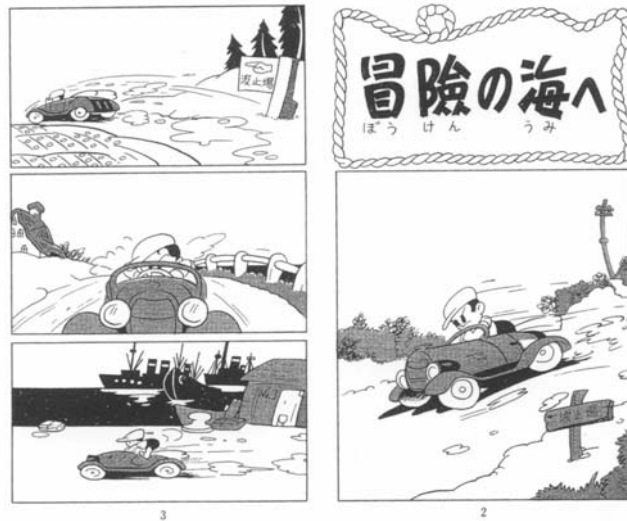
” LE MANGA, 60 ANS APRES...” とは、日本の「マンガ」の出発点を、1947 年に描かれた手塚治虫の作品『新宝島』に求める史観に基づくものです。

おそらく、『新宝島』がどのような作品かについては、このカンファレンスのほかの場所で、解説がなされていると思います。

この作品は、長らく日本の「戦後ストーリーマンガ」の起源とされてきました。

しかし、ここ十年ほどの研究で、この作品を「起源」とする考え方が、少なくとも表現のレベルでは間違っていることが分かっています。

この作品を「起源」とする考え方とは、『新宝島』がそれ以前の作品とは決定的に異質なものであり、以降のマンガはすべて手塚治虫が『新宝島』でなしえた表現上の飛躍の上に発展してきたというものです。



<図1：手塚治虫 TEZUKA, Osamu『新宝島』1947 冒頭、疾走する自動車のシーン>

日本人たちがそう考えてきた根拠の最も大きなものは、この作品が「映画的手法」を用いていたというものでした。

それは、90年代なかばまで、「常識」として扱われてきました。

しかし、現在、日本国内でも、まともな研究者であれば、この作品を「起源」として扱うことはしません。

なぜならば、表現のレベルで「映画的」だとする徴候を『新宝島』に見出しても、それ以前の、第二次世界大戦前や戦時中の作品群から、同様の表現がたくさん見つかってしまうからです。

『新宝島』の画期を、後から論証しようとするほど、それはできなくなっていくのです。たとえば、日本人研究者で、京都の同志社大学教授である竹内オサム (TAKEUCHI, Osamu) は、彼が「同一化技法・モンタージュ型」という技法 (図版) を用いて、『新宝島』の画期性を論証しようとした。

彼の最初の論文は1976年 (この年号を覚えていてください) に書かれました。

以降、多少の修正を加えながら、彼は基本的な主張を変えていません。

「同一化技法・モンタージュ型」と竹内が呼ぶものは、図のようなものです。



<図2：『新宝島』より、竹内オサムによる「同一化技法・モンタージュ型」の説明>

キャラのまなざしが描かれ、そのまなざしがコマ枠の外に向かったコマが描かれ、次にそのキャラの見た「もの」が描かれるコマが置かれることで、そのキャラのまなざしに読者が「同一化」するというものです。

映画理論でいう、「縫合 le suture」に近い概念です。

ところが、『新宝島』よりも以前のマンガにも、同じ技法はたやすく見出すことができます。しかし、竹内はひどく奇妙なロジックによって、それを排除しようとしてきました。ここまでお聞きになって、もしかすると、日本のマンガ研究が低いレベルにあり、単なる誤謬が誤謬のまま放置されてきたととらえられたかもしれません。それは一面で事実です。

しかし、それ以上に、『新宝島』を「起源」とする「常識」の力は強かったのです。そこで、私たちは（日本人であろうと、ほかの国の人であろうと）、日本のマンガの歴史を知ろうとする者は、複雑な事情を理解することを求められます。

その複雑さは、第二次世界大戦後の日本において、ある世代以降のマンガ家やマンガ編集者たちが「手塚が起源である」と信じ、あたかも「手塚を起源とするかのように」マンガ作品を作り、受容し、歴史を積み重ねてきたことに由来します。

『新宝島』起源説は、それが事実として検証できるかということとは別の水準で、人々の「心的現実」としてあったのです。

精神分析の臨床において、患者が語るトラウマが、実際に起きた事件そのものではなくとも、患者にとっての出来事、「心的現実」であることのほうが重要であるということに似ています。

この「心的現実」が生じた理由については、まず第二次大戦による「切断」にその因が求められます。北九州市立大学の研究者・宮本大人 (MIYAMOTO, Hirohito) は、それを詳細に研究しています。

昭和 16 年 (1941 年)、日本政府は「子供向け読み物」の表現規制を進めます。以降、自由な表現は大きく制限され、他方、戦争の激化による物資の不足などにより、マンガを含めた出版自体が後退します。

一方、後に戦後マンガを大きく進展させる作家たち—藤子不二雄や石森章太郎たち—は、多くが 1935 年ごろの生まれで、終戦の年に 10~12 歳でした。子供だった彼らが表現規制前の豊かなマンガの達成を知ることはできませんでした。そのため彼らには、手塚が突然現れたように見えたのではないかと、宮本は推測します。

後に彼らは日本のマンガ界のイデオログとなり、「映画的」手法が使われているかどうかを「戦後ストーリーマンガ」を特徴づける指標として語りだします。その言説は 1970 年代までに確立します。そこで「起源」として見出されたのが『新宝島』なのです。

これについては、日本を代表するオタク文化評論家で、神戸芸術工科大学教授である、大塚英志 (Otsuka, Eiji) の批判的な論考があります。

一方、オタクたちのマンガ表現やその受容、とりわけ「萌え」と呼ばれるものは、こうして形成された「心的現実」としての「戦後マンガ史」から切り離されているように見えています。

それは、若い世代のオタクたちから、手塚治虫の存在が忘却されたということ、必ずしも意味しません。そうではなく、「日本」の「マンガ」の表現そのもののエピステーメーに変化があり、その具体的な表れとして「萌え」などの表現があり、オタクたちの受容の多様な様式があると考えられるのです。

それを私は、マンガにおけるポストモダンと位置づけています。

ここで「マンガにおけるポストモダニズム」という以上、「マンガにおけるモダニズム」があるはずはです。

近代の定義を広く取るのであれば、マンガはそれ自体、近代の産物です。

大量複製と出版資本を基盤とすることがひとつ。

それから、これからお話する「キャラ」の成立と固有名詞による名指しが大きく関わっている点がもうひとつです。

一方、たとえば近代文学というときの「近代」であるとか、「内面」の成立といった問題系で考える場合、日本マンガの「近代」は、おそらく 1940 年代にその萌芽があらわれ、戦後にはっきりした形を取ったと考えられます。

手塚治虫という作家名が重要なものとして想起されるのは、この文脈からです。

そして、日本マンガが「近代的な悲劇」を描いた最初の作品は、1948 年の手塚作品、『地底国の怪人 ” The Mysterious Underground Men” 』とされています。

この、140 ページほどの SF 冒険マンガは、二つの「死」に挟まれています。冒頭に主人公の父の死が描かれ、最後に「耳男 Mimio」と呼ばれる副主人公の死が描かれます。耳男は、手術で知能を持たされたウサギです。彼は人の言葉を理解し、人間のよう
に二本足で歩き、ディズニーキャラのような服を着ています。



24

<図3:「耳男」の姿>

大塚英志 (OOTSUKA, Eiji) は、この作品を「死にゆく体」と「傷つく心」の両者を描くことで、マンガで最初に近代的人間を描いたものと位置づけています。一回しかない「生」を生きる存在に、内面が宿っているという意味です。

実際には、それ以前にも「死にゆく体」「傷つく心」を描いた作品を、1945 年以前の作品、すなわち、日本が大日本帝国だった時代の作品からも見つけ出すことは可能でしょう。しかし、先に述べたような「戦争による切断」がここでも働いています。



<図4：藤子F不二雄 国民的なマンガ／キャラである「ドラえもん」を生み出したマンガ家による『地底国の怪人』の思い出を描いたマンガ。手塚治虫を追悼する雑誌に掲載された。1989>

作品発表当時の少年読者たちは、初期の手塚作品を「いままで見たこともないような感動」をもたらすものとして受け取りました。

日本マンガのモダニズムの起点であるこの『地底国の怪人』には、「キャラ」が生成するリアリティの隠蔽という構造が潜んでいます。

それを説明するために、マンガを、リアリティを生成する要素という観点から三つの要素に分ける必要が出てくる。

それは「キャラ」「コマ構造」「言葉」の三要素です。

私は「キャラ Kyara」を、一般的に「登場人物」を指す「キャラクター Character」から分離し、

多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって（あるいは、それを期待させることによって）、「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの

と定義しました（伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド』pp.95 2005）。

ところが、このシーンには、実はおかしいことがあります。

「耳男」はウサギです。だから、顔には毛が生えているはずですが。

つまり、もし少しでも耳男の「身体」を具体的に想像させるものがあつたとしたら、この「悲劇」は成立しないのです。

しかし、にも関わらず、私たちは「耳男」という固有の存在の死を強烈に印象づけられます。そのため、このシークエンスを見たあとでは、「身体」と「内面」を持った者が死を迎えたのだ、と記憶してしまいます。

そこで、ひとつのことが隠蔽され、忘却される。

このシーンの「耳男」が、決して「身体の表象」ではないということです。

ここに、「キャラ」が持つ特有の性質があります。

簡単な線画で描かれているがゆえに、決して身体を直接表象するものではないのにもかかわらず、見る者に「存在する」という感覚だけは強く与えてしまうという性質です。

私は、これを「キャラのリアリティ」と呼びました。

しかし、このシーンに見られるパラドクスは、私が指摘するまでの58年間、誰も気づかなかったことなのです。

皆、自然にこのシーンでは「身体と内面を持った人間」が死に至ったと思うことができたのです。

私は、この事態を「キャラのリアリティ」の「隠蔽」と呼びました。

以降、日本のマンガやアニメは、この「キャラのリアリティ」を抑圧しながら利用し続けました。また、そうすることで近代的な「人間」を描くことを可能とし、表現上のさまざまな技法を開発してきました。

日本の「戦後ストーリーマンガ」の近代化とは、この「キャラ」のリアリティが隠蔽されたがゆえに、代補的に残りの二つの要素が立ち上がってきたという事態と見ることができます。

それは「コマ構造」と、「言葉」です。

「コマ構造」、すなわちコマの連続がリアリティを生成することについて、よく説明できるのが、先ほど紹介した「同一化技法・モンタージュ型」です。

この技法が、マンガ表現の「映画的」とされる側面を説明するために使われたことをよく記憶してください。

この「同一化」とは、コマ枠を映画のフレームと同じように、すでにある超越的で単一の視点によって規定され、読者からはどうすることもできないものと見なすことで説明されます。

映画では、この超越的な視点は、フィルムを撮影したカメラに相当します。

マンガの場合は、カメラはありませんが、仮想的にカメラがあるかのように絵が描かれます。

カメラが仮想された結果、画面内には遠近法が持ち込まれます。

また、極端なクローズ・アップや、バスト・ショットなどショットサイズの変化ももたらされます。

さて、ラカン派精神分析の説明によれば、読者は自らがフレームを動かさないため、まず全能感を求めて想像的にカメラに同一化しようとしします。

しかし、それはすぐに断念されます。そして、あるショットで役者のまなざしが写され、次のショットに事物が写されると、それを役者のまなざしが「見たもの」として知覚することで、役者のまなざしと象徴的に同一化するとされています。

こうしたメカニズムを経て、観客は映画の物語世界に没入するというわけです。

この説明をマンガに導入するには、コマ枠が映画のフレームのように不変のものであり、同時にカメラ（＝単一で超越的な視点）が想定されていることが条件となります。

つまり「同一化技法・モンタージュ型」とは、「コマの連続」によるリアリティ（＝作品内に「世界」が存在すること）生成の、おそらくは最も強い形態と考えることができます。

以降、日本の戦後ストーリーマンガは、1950年代後半から勃興した「劇画」ムーヴメントを経て、こうした「映画的」技法、つまり「コマ構造」がリアリティを生成する方法を進展させてきました。それは、1970年代には一定の達成を見ます。

そして、竹内オサムや戦後マンガのイデオログとなったマンガ家たちが「手塚治虫起源説」と「映画的手法」を強く結びつけたのは、60～70年代のことです。

つまり、日本マンガのモダニズムが「キャラ」の隠蔽を起源に持つため、60～70年代の論者たちは、『地底国の怪人』を跳び越して遡行して、『新宝島』を発見したのではないかと考えられるのです。

では「戦後ストーリーマンガ」は、「映画的」という概念だけで理解できるものかといえば、そんなことはありません。

たとえば、日本マンガのなかでも「少女マンガ」の特徴とされる、「多層的なコマ構成（※夏目さんの用語ですが、Multi-layered Koma composition とか、そういった訳になるのでしょうか?）」などは、どのようにしたら「映画的」に解釈できるのでしょうか？



<図6：多層的なコマ構成の一例 萩尾望都 HAGIO, Moto『ポーの一族』1973>

これは、1970年代に爛熟した少女マンガの表現の一例です。

ここでは、紙面上にキャラ図像と言葉が散在している。明確な「フレーム」は、本のページという物質的な限界にしか求められません。

少女マンガというジャンルは、その起点において、コマ枠を超えてキャラ図像を置くという構成を選択したがゆえに、コマの連続によってリアリティを生成する方向には進展できなかった。一方、そこには紙面に散在させられる、豊かな言葉がありました。

かくして、彼女たちは「言葉」、散文による繊細な心理描写のほうに向かったのです。

続けてきた「キャラ」のリアリティが前面化してきます。

それは、同じタイトルのマンガが、アニメやゲーム、グッズなど他の媒体でも展開されるような、いわゆる「メディアミックス」環境のなか、さらに進展を続けました。これは、ひとつの「キャラ」が、物語テキストから離れ、テキスト間を遊泳するような事態と断言することができます。

ここで再度、かわいそうな「耳男」の身の上に戻ることにしましょう。

死を目前とした彼には、「身体の表象」はありませんでした。ただ簡単な線画による、強烈な存在感だけがありました。

私たちは、とかくマンガやアニメのキャラ図像は、すべて現実の「身体」を直接表象することで存在感を発揮していると考えがちです。しかし、それはそうではない。



<図 8 : (左) 手塚治虫『マンガの描き方』1977、(右) 冒険王編集部編『マンガのかきかた』1962>

右の図は、少年向けマンガ誌の編集部による「マンガのかきかた」、左が手塚治虫が一般に向けて書いた「マンガの描き方」から引用した図です。

キャラ図像とは、写実的な絵から要素を簡略化して作られたものだと考えられてきました。右の図はそれを子供たちに向けて説明したものです。

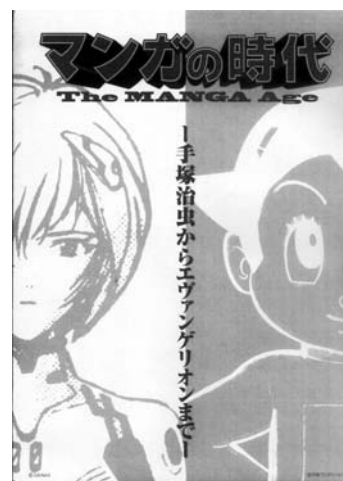
一方、左の図は、手塚が母親たちに向けて「幼児のために描くマンガ」の作例として示

したものです。ここでは、身体そのものではなく、動きを含めた「存在」を簡素な線で表現することが求められています。

実は「キャラ」とは、こうした「棒人間」から出発したものと考えたほうがよいのです。

一見、身体を表象しているように見えて、実はいつでもこうした「棒人間」に戻ってしまうものなのです。

80年代後半以降、オタクたちはこうした「キャラ」に、性的なものすら読み取るようになりました。それが「萌え」です。それは身体を直接に表象するものではない以上、単純なポルノグラフィではない。



<図9：東京都現代美術館「マンガの時代」展 1998 図録表紙>

これは1998年、東京と広島での現代美術館で行われた「マンガの時代」展の図録表紙です。駅などのポスターも同じ図柄でした。アイコンに用いられているのは『新世紀エヴァンゲリオン』の綾波レイと、鉄腕アトム。どちらも最もよく知られたキャラです。

注目すべきは、両者ともに「人間ではない」ということです。綾波はクローン、アトムはロボットです。

日本のマンガやアニメは、ずっと「人間ではない存在」を描き続けてきました。しかしそれは、とても魅力的で、親しみ深く、感情のレベルでは人間との区別をすることができない存在です。ロボットであれ何であれ、すべて「キャラ」の表象と見ることができます。日本のマンガやアニメが「人間ではない存在」を描き続けてきたことを、キャラという表現制度が主題を招き寄せた結果と見ることはできるでしょう。

最後に、この前のセッションで Christie BARBER さんの発表で取り上げられた『Gunslinger Girl』の原作マンガを見ることにしましょう。

物語の基本的な設定などはすでに触れられていると思うので省略しますが、私はこの作

品を、手塚治虫が開いた戦後マンガのモダニズム空間の「終わり」を告げるものと位置づけています。



<図 10：相田裕 AIDA, Yu 『Gunslinger Girl』 第3巻 pp. 60, 2004 ※このコマに関しては、セリフの翻訳をお願いします>

サイボーグの少女・トリエラは「私は 何から 何まで 偽物ですね」と言います。この作品に登場するサイボーグ少女たちは、薬物などによる洗脳により、人工的な感情を植えつけられています。そして自分たちの感情が自分の自然なものではないことをよく知っています。つまり、彼女らは自分たちの人格が「人格・のようなもの」であることを知っています。また同時に、このマンガはさまざまなレベルで自己言及的な批評性に満ちています。

であれば、「私は 何から 何まで 偽物ですね」というこのセリフを、耳男の「ぼく、人間だねえ」と対比することはできるでしょう。トリエラは「私は、キャラですね」と言ったのです。

作者、相田裕は、テーブルトーク RPG をきっかけにキャラ絵を描きだしたといます。先行するマンガ作品に影響を受けてマンガを描き出したのではありません。ただ、キャラを使って物語るための手近な方法としてマンガを選んだにすぎないのです。つまり「戦後ストーリーマンガ」という表現空間の「外」からやってきた作家ということができるでしょう。夏目房之介は、初期『Gunslinger Girl』のコマわりがぎこちないのを見て、「日本マンガを読んだ外国人が、どうにかしてマンガを描いたようだ」と評しています。

マンガという表現空間は、「日本」という場所と「戦後」という時間に閉じたものでした。しかし、現在はそうではありません。オタクたちは、隠蔽されてきた「キャラ」を見つめ、操作し、戯れることで、その空間を開いてしまったのです。

もし” Tezuka” という語の意味を、『新宝島』を起源と見てしまうような素朴な近代発展史観による「戦後ストーリーマンガ」を象徴するものとするのであれば、” *From ‘character’ to ‘kyara’ : did the otaku culture led Tezuka to his grave ?* “ という問いの答えは、” Oui” です。

一方、もし” Tezuka” を、手塚治虫という偉大な作家や、その作品たちのことだとするのならば、答えは ” Non” です。ここでは詳しく触れられませんでした。オタクたちが愛するキャラの魅力は、手塚作品には一貫して存在していました。手塚自身は、むしろキャラのリアリティを隠蔽しようにも隠蔽しきれなかった作家と位置づけることもできるでしょう。夏目房之介は、自分にとって「萌え」はよくわからないものだとしつつも、1950年代の手塚の描線に感じた官能性を經由することによって、どうにか理解可能なものであると語っています。

もし海外の皆さんが、日本のマンガを鑑賞し、理解しようとするのであれば、『新宝島』を起源とするような見方を無批判に受け取らないよう、注意して欲しいと思います。それでは、せっかくの豊かさを見失うことになってしまいます。