

マンガにおけるデフォルメの位相について

中 村 唯 史

(表象文化論, ロシア文化論)

1.1. ある現象を定義するとは、これと隣接する諸現象との境界を確定することである。マンガに関するスコット・マクラウドの「意図的に連続性をもって並置された絵画的イメージやその他の図像」(マクラウド・17)という定義もまた、この芸術ジャンルをその隣接領域(文学、絵画、映画、アニメーション等)との差違において捉えることによって獲得されている。マンガというものをジャンルとして確定する場合には、このような「複数のコマによる連続的芸術」という以上に適切な定義があろうとは思われない。マンガ固有の表象システム・論理を明らかにしようとする記号論的分析は、これまで、マクラウドとほぼ同様の定義に基づいて、主としてマンガにおける画面分割や、分割によって生じるコマとコマとの相互関係を論じてきた。

ただしマンガ作品をかならずしも分析的にはなく、なによりもまず総体として受容する一般読者に即していえば、マンガをマンガとして認知し、さらにある作品がどの漫画家によって描かれたかを識別するための第一の基準は、画面分割やコマの配置ではなく、画風——そのなかでもとりわけ人物描写である。読者はある作品を一瞥しただけで、それが劇画であるかマンガであるかを即座に判断する(絵画・劇画・マンガのあいだの境界は、1990年代以降急速に曖昧になってきているが、そのことは本稿ではひとまず措く)。彼らはまたキャラクターを一目みれば、その作者が誰なのかを言うことができるだろう。固有の画風は読者にとって、個々の作品の枠を越え、たとえば「手塚漫画」や「るーみっくわーど」を認知するための第一義的な判断基準である。マンガというジャンルの、また個々の漫画家における空間配置の特性を読者が知覚するのは、画風に基づくマンガの認知・漫画家の識別がなされた後なのだ。読者の作品受容に即して考察を試みるとすれば、画風はマンガを分析するうえで最も重要な問題のひとつである。

1.2. けれどもマンガの画風を分析する方法は、いまだに確立されてはいない。この問題をめぐっては、これまでおもに主観的な印象批評がくり返されてきた。またマンガをジャンルとして定義し、その固有の論理を追及する記号論的アプローチは、画風・筆致を漫画家ひとりひとりの個性に帰し、この問題を正面から論じる必要性を認めてこなかった。

小林秀雄は1959年に「漫画の仕事には、リアリズムは禁物だ。ああ又フクちゃんか、案の定、あんな馬鹿をやっている、という次第でないといけない。人間の類型しか描けていない

と小説で非難される、その類型が、漫画には必要である」（小林・49）と述べている。この記述は、直接には田川水泡『のらくろ』や横山隆一『フクちゃん』といった、戦前ないし戦前の手法を戦後にもなお保持した古典的マンガを念頭において書かれたものだが、しかし手塚治虫以降のマンガに対してもなお有効性を失ってはいない。マンガの絵がむかしも今も、たとえ錯視としてさえ現実の再現を志向していないことは明らかである。

マンガの絵の志向は「リアリズム」とは正反対だ。その絵が「現実」に対してはっきりと一線を画することは、マンガがジャンルとして自立するために必要不可欠な条件である。このようにマンガが絵画レベルで「反リアリズム」でなければならないことは、ストーリーや言語表現レベルでの「リアリズム」によっては、任意の作品がマンガであることを妨げられないことと対照的である。

1.3. マンガの絵の「反リアリズム」志向はデフォルメによって実現される。ただしマンガにおけるデフォルメは、字義通りに「変形」「歪曲」としてのみ理解されるべきではない。

手塚治虫はその入門書をマンガの絵画表現から説き起こしているが、彼によればマンガの絵の基本は「省略」「誇張」「変形」の三つである（手塚・16）。手塚のいうマンガ絵の基本三要素がいずれも、「現実」との距離を示すものであることに留意しよう。ここで手塚は単にディテールの意図的な誇張や強調について語っているのではない。彼が言わんとしているのは、マンガの絵は、ディテールの省略・誇張・変形によって、各部分間の均衡がゆがむ結果、総体としてはかならず「リアル」と一線を画するということだ。マンガにおいてデフォルメはただ美的効果を目的とした技法というだけでなく、それは「現実」との偏差の指標でもある。

別の機会に手塚はまた、マンガの絵は「記号」の組み合わせであるという趣旨の発言をしている（大塚+ササキバラ・16-17に拠る）。マンガにおける記号＝現実との偏差の指標としてのデフォルメという手塚のこの見解は、マンガを「類型」の芸術と見なした小林の記述と呼応している。（もっとも小林は、かならずしも絵と言語表現との別を意識してはいない。）

1.4. ただし小林秀雄が念頭に置いていた古典的マンガと、手塚治虫から派生した戦後マンガとのあいだには、類型化・デフォルメという枠内において明確な相違がある。たとえば戦前のマンガの系譜を継いだ長谷川町子の『サザエさん』では、キャラクターはみな、ほぼ同程度のデフォルメで描かれており、キャラクターと背景のあいだにもデフォルメの度合いに相違はない（図1-1）。

図1-2は、松本零士『新竹取物語・1000年女王』の1コマである。二人のキャラクターの顔を比較すると、特に眼と睫毛の描写の細密さに著しい格差が認められる。また両キャラクターともにあくまでも「記号」の枠内にあるディテールの組み合わせなのに対して、背景の器具類は計器の目盛りや針までもが描き込まれ、あたかも写真を高い濃度でコピーしたかの



図
1-
1



図 1-2

ような「リアルな」描き方をされている。このように、古典的マンガのデフォルメ度が基本的に単一であるのに対して、戦後マンガには異なる度合いのデフォルメで描かれた絵が共存している。

1.5. 戦後マンガの絵におけるデフォルメ度の多様化は、手塚治虫以降の画面分割や空間配置の多様化（四方田・20-83）、1970年代以降の少女マンガにおける言葉の微細な階層化（大塚・248-270）などと同一の志向のあらわれである。戦後マンガの絵の問題を考えるうえで、デフォルメ度は重要な指標たりうる。

ただしデフォルメは、いうまでもなく視覚的な操作である。ある漫画家の画風を、その描線や表情のレベルにおいて言語化しようとするれば、それはたとえば「ほおの線、うなじ、肩から腕の線、太ももから足首まで、少女のエロチシズムがあふれている」（大塚・255からの孫引き）というような印象批評とならざるをえない。松本零士のキャラクター個々の絵柄や筆致について、私たちは客観的に語るすべを持ってはいない。

けれども画風をさまざまなデフォルメで描かれた絵の総体と見なすならば、われわれは同一作品に並存・共存している異なるデフォルメ度の相互関係を考察することによって、画風について主観的ではなく記述するすべを持つことができる。戦後マンガの作品中に現れている描線・表情ひとつひとつの意味は、それらの相関関係を確定することを通してのみ定位することが可能である。

2. 同一作品中の異なるデフォルメ度の相関関係としては、とりあえず次の4パターンが想定されよう。

- 1) 異なるキャラクター間のデフォルメ度の相違
- 2) キャラクターと背景とのあいだのデフォルメ度の相違

3) 同一キャラクターのシチュエーションによるデフォルメ度の変化

4) キャラクターの設定と描出とのずれ

2.1. 異なるキャラクター間のデフォルメ度の相違。実作者でもあるスコット・マクラウドは、その本論をマンガの絵におけるデフォルメの考察から始めている(マクラウド・32-67)。その主張は一種の感情移入説である。ひとは自分以外の人間については「細かいところまでリアルに見える」けれども、一方、自分自身を思い描くときには、ごくぼんやりとした視覚的イメージしか持つことができない。したがってひとは「リアル」な画像よりもデフォルメされた画像の方に自己を投影し、感情を移入する傾向がある。マンガ絵のデフォルメは、ひとのこの性質を利用しているとマクラウドはいう。マンガにおいては、読者に共感してもらいたい対象は高いデフォルメ度のもとに描かれ、「他者」として感じてもらいたい対象はよりリアルに表出されている。

マクラウドの説は、たとえばつ丸『サバイビー』のような作品に当てはまる。これはスズメバチによって巣を壊滅させられたミツバチの生き残りとその仲間たちが、敵襲と闘いながら、自分たちのコロニーを再建しようとする物語である。『サバイビー』では、主人公であるミツバチと仲間達が高度にデフォルメされ、あきらかな擬人化を施されている(図2-1)のに対して、敵であるスズメバチはきわめてリアルに描かれている(図2-2)。この対比は、主人公の側が自分の感情や意見を言葉で詳細に語るのに対して、スズメバチの感情がただ「！」等の符号によってのみ表現されていることによって強調されている。このように明確な二項対立に則って作品世界が構想されているマンガの場合には、主人公が高度にデフォルメされ、敵役が「リアル」に描出されている場合が多い。

だがとりわけ少女マンガの世界は、必ずしもキャラクターを明快な二項式の構図に収斂できるとはかぎらない。萩尾望都『ポーの一族』は、設定のレベルでいえば、永遠の時を生き



図2-1



図2-2



図 3-1



図 3-2



図 3-3

るバンパネラの世界と人間の世界との二つから成り立っているが、絵画描写においてこの両種のキャラクターが異なるデフォルメ度のもとに表出されているわけではない。概して『ポーの一族』では多様なデフォルメが微細に描き分けられているが、通常の場合には、バンパネラに対しても人間に対しても共通のデフォルメ度が用いられている(図3-1)。両者のあいだに明確な描き分けがなされるのは、バンパネラが吸血を意図する場面である。このときにはバンパネラの側の唇が強調され、その眼が瞳を失って空白として表現される(図3-2)。けれどもこのように描出されるのは、かならずしもバンパネラだけとは限らない。図3-3では、エドガーとアランのどちらも空白な眼と陰翳を伴って描かれているが、アランはこの段階ではまだ

人間なのである。

すでに多くの批評家が指摘しているように、『ポーの一族』は単にバンパネラと人間の相克の物語ではない。両者に託して語られているのは、「時」「日常」のなかで変容していく人間が抱く、バンパネラに象徴される「永遠」に対する決して充たされることのない憧憬である。物語の真の葛藤はキャラクターのレベルではなく、「日常」と時折そこに侵入してくる「永遠」とのあいだに生じる。瞳の有無による描き分けは、この「日常」と「永遠」との別に対応している。図3-1ではともに「日常」のなかにあったエドガーとアラン（バンパネラと人間）は、図3-3で二人にとってかけがえのない存在だったメリーベルの消滅を知った瞬間にも、やはりともに、しかし今度は死という「永遠」に触れているのだ。『ポーの一族』における描き分けは、『サバイビー』のようにキャラクター相互の関係ではなく、キャラクターが「時の流れ」と「永遠」のどちらに触れているのかに基づいている。

2.2. キャラクターと背景とのあいだのデフォルメ度の相違。

『サザエさん』のような古典的マンガでは、背景とキャラクターとは基本的に同一度のデフォルメで描かれている。これは古典的方法を意図的に踏襲している4コママンガにおいて、現代でも維持されている方法である(図4)。

古典的マンガと戦後マンガとの形式的な相違としては、デフォルメ度の単一性のほかに画面分割＝コマ割の別が指摘できよう。古典的マンガのコマが基本的に同形・同面積であるのに対して、手塚治虫以降のマンガにおいてコマ割が極度に多様化したことは周知の事実である。だがたとえば鳥山明の『Dr.スランプ』のように、画面分割においては戦後的でありながら、デフォルメ度の多様性については古典的方法を維持している作品もある。もちろん『Dr.スランプ』では、ギャグマンガの常として、同一キャラクターのデフォルメ度はしばしば変わる。だがキャラクターと背景とに関していえば、両者のデフォルメ度にはほとんど違いがない(図5)。山も建物も木々も鳥も、太陽でさえも、作中人物と同じように童画風に様式化されている。

マンガにおけるキャラクターと背景とのデフォルメ度の同一性は、その作品中の人物と、彼らが住む世界との関係が安定していることを意味している。このようなマンガにおいては基本的に世界は不変であり、作中人物は永遠に現在の位相に留まり続ける。もしも磯野家が一家離散したり、『OL 進化論』の課長



図4

が亡くなったり、アラレちゃんが再起不能になったりした場合、読者が受ける衝撃の大きさは想像に余りある。それはキャラクターと背景＝世界とが調和し完結している作品においては、けっして起きてはならない事態なのである。

このような静態性を作品に保証するのは、『Dr.スランプ』の例がよく示しているように、コマ割・描線・文字表現等ではない。この作品において、それらはむしろかなり動的である。この作品のキャラクターに不変の位相を付与しているのは、彼らを取り巻く世界と彼らとの調和＝デフォルメの度合いにおけるキャラクターと背景との一致にほかならない。

これとは逆に、背景とキャラクターのデフォルメ度が著しく異なる場合には、きわめて動的な作品世界が形成されることになる。たとえば高橋留美子は『うる星やつら』『めぞん一刻』などの連載ギャグマンガで一世を風靡する一方で、怪異譚を



図 5

短編のかたちでときおり発表してきたが、そのなかの一編『笑う標的』では、旧習の今なお根強い片田舎の風景がきわめて「リアル」に表現されている（図6-1）。これに対してキャラクターは、主人公の粹をはじめ、基本的には一見して高橋留美子の筆になることが明らかである（図6-2）。ただし粹だけは、ときにリアルな姿で表出される（図6-3）。従兄弟の譲と結ばれることを切望してきた彼女は、土着の魔物である餓鬼との共生関係を結んで、自分の願望を妨げる人間を、母親もその例外ではなく抹殺してきたのであった。最後には愛する譲の矢によって射殺されるこのヒロインは、自我を保ったまま餓鬼の後援のもとに行動しているときには、顔を中心に細かい描線が書き込まれることによって、他の場面とは一線を画



図 6-1



図 6-2

した姿を帯びている。

高橋留美子の怪異短編には、怪異や魔性は伝承の息づく田舎に根ざしており、それらを宿した人物が伝承と断絶した現代的な日常空間(たとえば学校や都会)に侵入してくることによって、葛藤が生じるというパターンが多い。そして伝承と現代という二つの場(次元)は、『笑う標的』に典型的に現れているように、それぞれが異なるデフォルメ度で描き分けられているのである。魔性を帯びた日常への侵入者が、場面によって異なる筆致によって描かれるのは、二つの次元に同時に属しているその者が、そのとき魔性と日常性のどちらにより強く傾いているかを示す指標である。

2.3. 同一キャラクターのシチュエーションによるデフォルメ度の変化。これはギャグマンガではしばしば用いられる手法である。ギャグマンガではふつうキャラクターは極度にデフォルメされているので、ときおりリアルに表出された方がむしろコミカルな印象を読者に与える(図7)。ソ連の文化記号論者ユーレイ・ロトマンは、動く人形の機能を「二重化の詩学」と呼び、これを次のように説明している。「動く人形やぜんまいじかけの自動機械器具は、不可避免的に二重の関係を引き起こす。すなわち、不動の人形と比した場合には、ほんものらしさが強まっており、それは人形からは少し離れ、人間により近づくが、生身の人間と比した場合には、一定の約束事にもとづいており、ほんものらしくないことが、いっそう鋭きわだつことになる」(ロトマン・40, Lotman・647)。ギャグマンガにおいてリアルな表出が笑いを誘うのは、これと同様に、おおむねデフォルメ度の高い画像のあいだに「リアル」な形象が置かれることによって、作品それ自体が約束事の枠内にあることが顕示され、そのなかに描かれている状況全体が、「現実」との比較において、読者に「ノン・センス」として意識されるためである。

コミカルな効果を意図した場合を除けば、同一キャラクターが場面によって異なる度合い



図 6-3



図 7



のデフォルメを施されるとき、そのキャラクターはそれぞれの場面で、異なる次元に属している。前節までに言及した『ポーの一族』と『笑う標的』はその典型的な例である。前者において作中人物は、彼らが「時の流れ」のなかにあるか、「永遠」に触れているかという別によって描き分けられている。後者において主題のレベルにあるのは「土俗/怪異」と「現代/日常」との相克であり、この二つの極のあいだで引き裂かれる主人公は、両極のどちらに加担しているかに基づいて、各場面で二つのデフォルメ度のどちらかによって表出されている。

『ポーの一族』『笑う標的』のいずれも幻想物語・怪異譚に分類される作品だが、デフォルメによって視覚的に複数の「場」を表出する戦後マンガが本質的に幻想怪異譚への傾きを有しているにしろ、次元表出の手段としてのデフォルメ度の使い分けは、日常世界だけを舞台とした作品にも指摘することができる。一例としてたがみよしひさの『軽井沢シンドローム』を見よう。キャラクターはみな場面によって二頭身（ただし連載初期には四頭身くらい）と八頭身とに描き分けられ、顔の表情もこれに比例して異なるデフォルメ度で表出されている。軽井沢に暮らす若者たちのある種ドライな人間模様を題材としているこの作品には、幻想怪異の介入する余地はない。

では上述の描き分けはどのような「次元」を反映しているのだろうか。『軽井沢シンドローム』の作中人物たちは、80年代の若者として通常は「おちゃらけて」ばかりいる。作中人物がこのような、当時の言い方でいえば「軽薄短小」の言動をしている場面では、彼らは二頭身に描かれ、顔のデフォルメ度も極度に高い(図8-1)。けれども彼らのごくまれに真摯な本心を覗かせるとき、あるいは他の人物の真摯な想いに触れたときには、その姿は八頭身となり、顔や表情も比較的「リアル」に描かれるのである(図8-2)。

2.4. キャラクターの設定と描出とのずれ。この代表的な例は大島弓子の『綿の国星』である。この作品では自分は大きくなれば人間になると信じている仔猫が、少女の姿で描かれて



図8-1



図8-2



図9-1



図9-2

いる。『綿の国星』から受けた衝撃と感動については多くの批評家が語っている（一例として斎藤・256-262）が、この手法は以後、高野文子『田辺のつる』、また大島弓子の『真夏の夜の猓』ほか、主として少女マンガにおいてしばしば用いられている。

『田辺のつる』では、痴呆の症状が現れ、童心に帰ってしまった老女のつるが、おそらく彼女が子供だった頃に流布していた少女の典型的イメージで表出され、字も当時の雰囲気醸し出すため草書的に書かれている（図9-1）。つるとその周辺のこのような絵柄は、他の作中人物（つるの息子家族）や家の中の様子の細々としたリアルな描写（図9-2）とは、一見して対照的である。この作品は、つるの自己認識と現実・日常という二つの次元のズレ・相克を内容としているが、この二つの世界の対比はそれぞれのデフォルメ度によって、視覚的に読者に示されている。

現実とは一線を画した「記号」によってしか記述できないマンガは、「時間」——成熟、変化、死——を描くことが本質的に困難なジャンルである。大塚英志は、手塚が晩年に「自分のマンガは記号の組みあわせに過ぎない」と自嘲的に語っていたことを取り上げ、その真意を手塚が戦時中に描いた習作『勝利の日まで』に探っている。このマンガでは米軍による空襲下の少年達が描かれているが、爆撃機や焼け落ちる建物の描写がきわめて写実的で、遠近法やカメラアングルの構図も用いられているのに対して、作中人物の方はあくまでも記号的な（デフォルメ度の高い）筆致で描かれている。だが死の影と隣り合わせに生きていた手塚少年は、この記号的キャラクターに「死にいく身体」を与えずにはいらなかった。作中人物トン吉君は米軍の機銃掃射によって死ぬ。大塚は、これを描いたときに手塚が直面していた記号的表現と生身の現実との出会いから戦後マンガが誕生したのだと述べ、その苦闘をいくつかの作品に即して分析している（大塚+ササキバラ・16-57）。刻々と変化していく現実を基本的に無時間的な記号によっていかに表象するか——戦後マンガの主要な課題は、正にこの点にあったということだろう。

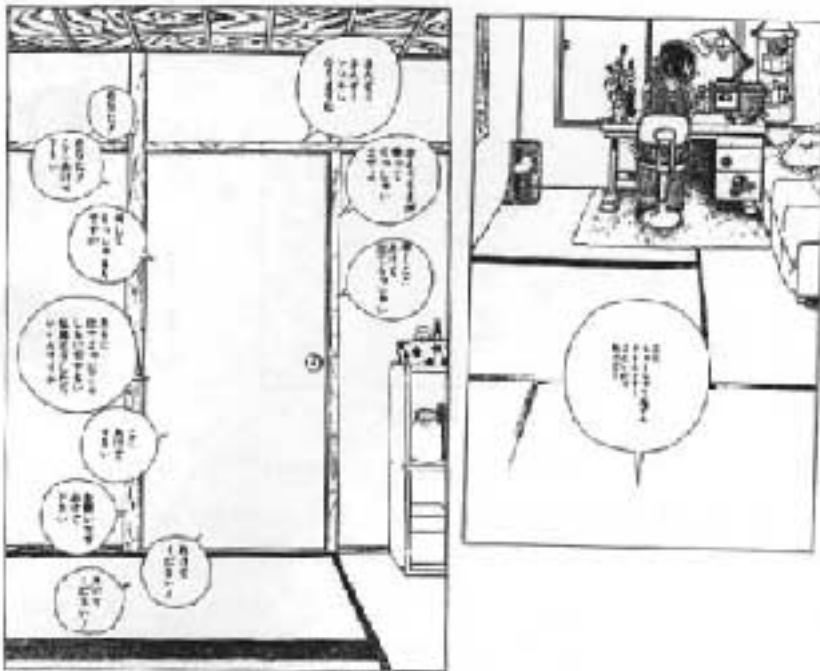


図 9-3

『田辺のつる』において、デフォルメ度の使い分けで二つの時点を視覚化することによって、作者高野文子はこの課題を克服する一つの方法を獲得したのだといえる。図9-3は、孫に部屋から締め出されたつるが、ドアの向こうで叫んでいる場面である。作品中に視覚的に形象化されている二つの時点——つるの幼少期と現在——のあいだにあるもの、すなわち主人公の人生が、ただ自意識においてのみ可能なような急速な時の流れのなかで、言葉だけによって表象されている。この流れ自体を視覚化することはマンガには不可能だが、停止した二つの時点をあらかじめ視覚的に与えられているために、読者は時の流れを、むしろそれに対応する形象の不在の下でこそ、強く知覚することができるのである。

『真夏の夜の獲』は、特に少女マンガに多く見られるこのような「時間」の処理を、意識的に作品の基底に据えた逆説的なビルドゥングスロマンである。冒頭で主人公はこの作品におけるデフォルメの基準を明確に述べている。「人は誕生日から自動的に歳をとる実年齢と、その人の精神がさししめず精神年齢とがある／ぼくは8歳だが、このあいだ精神年齢のみ異常発達をとげてしまった／ぼくからみれば、80歳の老人でも精神力がなければ1歳の幼児になる／この話はぼくのみからみた精神年齢の世界である」。以下、この規定にしたがって、8歳の主人公は青年、痴呆症状のある祖父は赤ん坊、19歳の兄は少年等々の姿で描き出されている（図10-1）。兄が家出し、両親が家庭内別居している主人公走次の家庭は客観的には幸



図10-1

福とはいいがたいはずだが、彼は家族ひとりひとりを理解し、愛している。走次のこの家庭への愛着の中心には、愉快的妄想に生きる祖父への愛と、お手伝いにくる女性への憧憬がある。

この家庭が緊張を孕みながらも安定していたあいだは、作中人物はみな「精神年齢」を基準に定められたデフォルメの枠から出ることがない。だが状況を今のままに保とうとする走次の努力にもかかわらず、祖父の死をきっかけに、彼が永続を願っていた「家庭」は崩壊する。お手伝いさんは兄との子を宿し、両親は正式に離婚してそれぞれの愛人と新しい家庭を持つ。皆に愛されている走次は、新しく生まれた三つの家庭のどれからも暖かく受け入れられるが、けれども元の家庭はすでにないのである。ある日下校してうっかり昔の家に帰ってしまった走次は、そこにかつてあった家庭が取り返しようもなく喪失されたことを——「時間」を食い止められなかったことをふいに実感して泣きじゃくる。そのとき彼は初めて実年齢の8歳の姿に描き出される(図10-2)。ちなみに当初は少年として描出されていた兄は、お手伝いさんとの関係を皆に公表した瞬間から19歳の姿で登場している。

このようにキャラクターの設定と視覚的描出とのずれは、多くの場合、マンガにおける時間表出の問題と密接に関わりあっている。これを単に技法の問題として捉えるべきではない。特に少女マンガにおけるこのずれの多用は、大塚のいう「死にいく身体」——否応なく時は流れ、世界は変容し、ひとは死に向かってたえず歩み続けるという、人間の意志によってはどうしようもない現実を、現実とは一線を画した記号によっていかに表現するかという問題に対する、ひとつの回答なのである。

ひとは「時の流れ」という通時的な現実とともに、ある関係性の外にはけっして出られないという共時的な現実からも逃れることができない。マンガにおける設定と視覚的描出とのずれは、このいわゆる「関係の絶対性」を示すためにも用いられる。たとえば清原なつの『銀色のクリームヌ』は、チンパンジーと人間との異種間恋愛を、現代における宿命譚とし

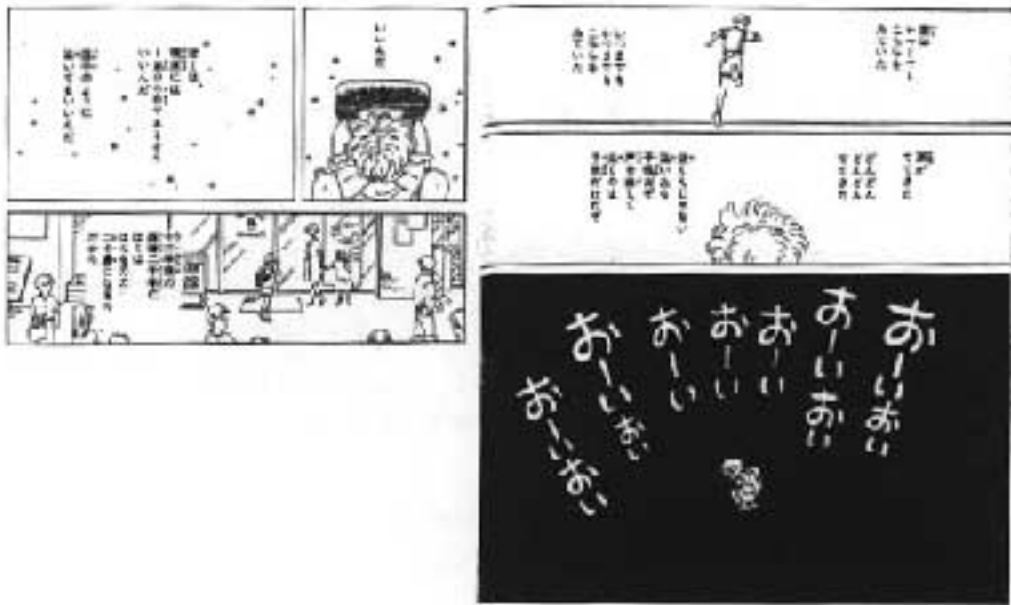


図10-2

て構築することに成功している。手話による高度な会話能力をもつ雌のチンパンジー・クリメヌは人類学者の青年ワシューと恋に落ちるが、第三者から見れば所詮はチンパンジーであり、最終的には愛するワシューとの共同生活を壊され、別の研究所に生体実験動物として売却される。

『銀色のクリメヌ』では、クリメヌの感情・意志と、それだけではどうしようもない他者との関係における彼女の在りかたとの相克は、彼女についての表象が絵画レベルとストーリーとで齟齬をきたしていることによって表現されている。この作品でクリメヌはほぼ一貫して少女の姿で描きだされているが、これは彼女の感情・意志・自己認識の形象化である。一方、ストーリーのレベルでは、彼女が客観的にはチンパンジー以外の何ものでもないことが次第に明らかになっていく。ラストシーンでワシューの説得により自分の運命を甘受することを決意する（少女としての）クリメヌの姿は一種の荘厳さを帯びているが、これは絵画と設定の齟齬をとおして、人間の意志とそれを超越した「関係の絶対性」（これを「宿命」と呼んでもよい）との臨界が、明確に形象化されることによって醸し出されているのである。

3.1. 本稿ではマンガ作品中に並存する異なるデフォルメ度の相互関係について、4つのパターンを想定して若干の作品について考察を試みた。けれども、あらゆる分類がそうであるように、この分類もまた恣意的であり、またすべてを網羅していないことはいうまでもない。デフォルメ度の相互関係のパターンは他にもさまざまに想定しうる。

本稿で検討した作品においては、デフォルメ度の相違によって作品世界が分節される場合がほとんどだったが、これとは逆に、本来は異なる「場」が、同一のデフォルメ度の下に描き出されることによって、読者の脳裏でたがいに結びつく場合もある。たとえば波津彬子『雨柳堂夢咄』は骨董品に宿る「靈性」「想い」「念」と「現実」とが交差する連作だが、前者に属するものが後者からはっきりと描き分けられることは、それが悪霊でないかぎり、ほとんどないと言ってよい。シリーズ第46話『むさし野』は、本体には秋の野をあしらい、蓋の裏に月の描かれている蒔絵の茶筥を開くと、それを開いた者の前に月夜の武蔵野が現前するというしかけの物語である。この幻想の武蔵野はどこかで現実の武蔵野と交差していて、ときおり現実界から幻想界へと足を踏み入れる者もある。この作品では武蔵野の草原はごく様式的に形象されており(図11)、それは現実界の人間が足を踏み入れた場合も同様である。絵のデフォルメが不可欠の要件であるマンガというジャンルのなかで、読者はこれが蒔絵のあしらいであることを、作品末尾でしかけが明らかにされるまでは気づくことがない。波津彬子の幻想的な作品には、日本の怪異譚の伝統を踏襲して、人間と異界との敵対ではなく、むしろ交感を描いたものが多いが、異なる「場」のなだらかな往還・その静謐な審美的世界は、絵画表現の面からいえば、両者が同一の画風で描かれることによって保証されているのである。

3.2. 本稿で分析した諸パターンは、同一キャラクターのデフォルメ度の変化のうちギャグ効果を狙った場合を例外として、それぞれのデフォルメ度が何らかの「次元」「場」を表しているという点で共通している。『つの丸』における鬪争する二陣営の形象のデフォルメ度の相違は、設定に即してキャラクターの描き分けが行なわれている最も見やすい例である。『ポーの一族』『笑う標的』の描き分けは、「日常的現実」とこれとは異なる場との別に即しており、



図11

『軽井沢シンドローム』における描き分けは、その場面でキャラクターが「演技」しているか「内面」をさらけ出しているかに基づいている。『田辺のつる』『真夏の夜の猿』『銀色のクリメヌ』などでは、デフォルメ度はそのままキャラクターの「自己認識」と、彼がそのなかにいる「状況（関係性）」との視覚化である。ある作品中におけるデフォルメ度は、それぞれが固有の「イデエ」（「次元」「世界」「場」「価値観」など呼び名はいろいろある）を表象しているといえることができる。

3.3. 上に試みた若干の考察からも明らかなように、マンガにおけるデフォルメ度それぞれの持つ意義は、個々の作品の絵にのみ直接アプローチすることによっては定位できない。それは作品中の他のデフォルメ度、さらには設定、言語表現、画面分割・コマ割をも含むコンテキスト総体との相互関係においてのみ定位することができる。

この意味で、マンガにおけるデフォルメ度個々の位相は、作品中の他の位相とのあいだの「対話的交流の中」にあり、ソ連の文芸学者バフチンが提唱した「イデエと弁証法的に一体化し、本来的に間個人的・間主観的なもの」としての「小説の言葉」によく対応しているといえるだろう。戦後マンガにおける複数のデフォルメ度の同一作品中での共存は、バフチンがいうところの「ポリフォニー」に相当している（バフチン1995・159-208, Bakhtin 1972・130-169）。

3.4. ただしマンガのデフォルメ度が、小説の言葉とは異なり、あくまでも視覚的なものであることには留意しなければならない。バフチンが小説の言葉を「イデエ」の具現と見なしたその根底には、言葉が「純粋な記号」であり「イデオロギー的に中立」であると同時に、「日常生活の交通に関与」してもいるという認識があった（バフチン1989・14-26, Bakhtin 2000・353-359）。このような性質を持つ言葉は、たとえ「イデオロギー的屈折」を伴うにせよ、小説の内と外とを自由に往還できる。言葉は小説を「現実」から遮断するのではなく、むしろ逆に作品世界に「現実」を——その何らかの価値観を導入する役割を担っている。このことは、マンガにおける言葉についても、おそらく同様だろう。

一方マンガの絵画については、ことはいくぶん複雑だ。なにしろ文字通りに「デフォルメ」されていることこそが、その絵がマンガ絵として知覚されるための最大の指標である。マンガの絵は「現実」から、かならず何ほどか偏向していなければならないのだ。「言葉」とは対照的に、マンガの絵は、「現実」との断絶を読者に強く意識させるのである。

単一のデフォルメ度の使用を基本とする古典的マンガにおいては、「現実」からの偏差もまた単一である。たとえば時事的問題を風刺的に評価することを使命とする新聞のマンガが、古典的なスタイルを現在もなお維持しているのはこのためである。では複数のデフォルメ度＝現実からの偏差を内包する戦後マンガは、「現実」との断絶という事態をどのように処理しているだろうか。

マンガにおける「イデエ」は、小説の言葉のように直接に「現実」にその基盤を持っているのではなく、むしろ「現実」からの偏差として成立する。このようなものとしての「イデエ」を読者に真摯に受容させるためには、逆説的ではあるが、その作品世界を「現実」といったん遮断する——言いかえれば、作品そのものの条件性を顕示する必要がある。読者は自分の前にあるのが約束事を伴った世界であることを認識し、その約束事の遵守に同意した場合にのみ、その枠内にある、それ自体条件づけられた「イデエ」としてのデフォルメ度の相克を、真正面から受けとめることができるのである。

3.5. この意味で、マンガというジャンルが社会的な権威をいまだに獲得しておらず、「非現実的」と見なされていた時代にこそ、その絵画表現に多種多様なデフォルメ度が見られたことは興味深い事実である。マンガが社会的に認知され、政党のポスターや公共広告にまで広く使用されるようになった90年代以降、マンガ絵におけるデフォルメの幅が急速に縮小し、全体として「リアル」に傾きつつある（たとえば吉田聡、窪之内英策の80年代と90年代の画風を比較せよ）ことは、上に記述したマンガにおける「イデエ」のあり方を考慮すれば、ジャンルとしての戦後マンガの衰退の明らかな徴候であるといわなければならない。だが、このような展望も含め、マンガにおけるデフォルメの問題の考察は、いまだ緒についたばかりである。

追記：本稿は、山形大学人文学部において平成12年度後期に筆者が担当した講義「映像論」の内容の一部を大幅に追加修正したものである。この講義では、毎回の授業の終わりに、受講生からの質問・意見・感想を非強制的に回収したが、それらは本稿を執筆するに当たって大きな助けとなった。意見・感想は、そのほとんどが無記名であったため、ここで特定の氏名を記すことはできないが、受講生諸君に深く感謝したい。

< 図版出典 >

- 1-1. 長谷川町子『サザエさん⑩』（朝日新聞社）1995.
- 1-2. 松本零士『新竹取物語・1000年女王①』（サンケイ出版）1981.
- 2-1. 2-2. つの丸『サバイバー②』（集英社）2000.
- 3-1. 3-2. 3-3. 萩尾望都『ポーの一族①』（小学館）1977.
4. 秋月りす『OL進化論⑩』（講談社）1998.
5. 鳥山明『Dr.スランプ④』（集英社）1995.
- 6-1. 6-2. 6-3. 高橋留美子『るーみっく わーど1』（小学館）1984.
7. 鳥山明『Dr.スランプ④』（集英社）1995.
- 8-1. 8-2. たがみよしひさ『軽井沢シンドローム1』（メディアファクトリー）2000.

- 9-1. 9-2. 9-3. 高野文子『絶対安全剃刀』(白泉社)1982.
10-1. 10-2. 大島弓子『つるばらつるばら』(白泉社)1999.
11. 波津彬子『雨柳堂夢咄(其ノ八)』(朝日ソノラマ)2001.

<その他の文献>

- 大島弓子『綿の国星1』(白泉社)1994.
——大塚英志『くまんが』の構造：商品・テキスト・構造 増補新版』(弓立社)1988.
——大塚英志+ササキバラ・ゴウ『教養としてのくまんが・アニメ』(講談社)2001.
——清原なつの『金色のシルバークラック』(集英社)1990.
——小林秀雄『考えるヒント』(文藝春秋)1974.
——斎藤次郎『子ども漫画の世界』(現代書館)1979.
——手塚治虫『マンガの描き方：似顔絵から長編まで』(光文社)1996.
——ミハイル・バフチン著、桑野隆訳『マルクス主義と言語哲学(改訳版)：言語哲学における社会学的方法の基本的問題』(未来社)1989./望月哲男・鈴木淳一訳『ドストエフスキーの詩学』(筑摩書房)1995./M. Bakhtin: 《Problemy poetiki Dostoevskogo izdanie tret'e》, M., 1972. / 《Pod maskoj》, M., 2000.
——スコット・マクラウド著、岡田斗司夫監訳『マンガ学：マンガによるマンガのためのマンガ理論』(美術出版社)1998.
——四方田犬彦『漫画原論』(筑摩書房)1999.
——イヴァノフ/ロートマン他著、桑野隆編訳『ロシア・アヴァンギャルドを読む：ソ連芸術記号論』(勁草書房)1984./Ju.M.Lotman: 《Ob iskusstve》, SPb., 1998.

О степенях деформации образов в жанре «манга»

Накамура Тадаси

Изобразительной манере в жанре «манга» до сих пор не уделяется серьезного внимания: по этому вопросу критики высказывают совершенно субъективное мнение; а семиотическая школа, которая стремится к определению свойственной жанру «манга» системы, объясняет его изобразительную манеру особенностями каждого художника и рассматривает этот вопрос, как второстепенный. А если иметь в виду тот простой факт, что читатели распознают произведение или художника именно по его изобразительной манере, то очевидна необходимость подробного всестороннего исследования этого аспекта.

Учитывая, что после появления художника Тедзука Осаму в каждом произведении японской «манга» сосуществуют по-разному деформированные образы, мы определили изобразительную манеру этого жанра совокупностью разных степеней деформации, и исследовали их взаимоотношения, выделив четыре их категории: 1) различие степеней деформации между отдельными персонажами; 2) различие степеней деформации между фоном и персонажами; 3) изменение степеней деформации, с которой изображается тот же самый персонаж; 4) несовпадение изображения персонажа с его установлением в контексте произведения.

В результате исследования мы сделали вывод, что в жанре «манга» каждая степень деформации по-своему отражает какую-то идею так же, как «слово» жанра «роман» в философии М. Бахтина. Но мы не можем не обратить внимание на то, что изобразительные образы, в отличие от эквивалента в романах, размежевываются с «реальностью» из-за их наглядного искажения. При внимательном учете этого различия изобразительного образа со «словом», рассмотрение вопроса сосуществования образов, деформированных в разных степенях, в произведениях «манга», в будущем получит дальнейшее развитие.