

研究ノート

離散と連続

——「ハッピー・フーリガン」と「眠りの国のリトル・ニモ」のレイアウト比較——

鶴田裕貴

はじめに

本稿はアメリカの初期コミック・ストリップ¹における 2 つの代表的作品について、画面レイアウトの視点から論じる。

1 つは、1905 年に初めて掲載されたウィンザー・マッケイ (Winsor McCay, c. 1866–1934) の「眠りの国のリトル・ニモ」(Little Nemo in Slumberland, 以下、「ニモ」) である。「ニモ」は当初は『ニューヨーク・ヘラルド』(*New York Herald*) を中心に掲載され、配給会社の移籍や連載中断などをはさみつつ、1926 年までアメリカ各地の新聞に配給された。特に連載の初期に見られる特徴的な画面レイアウトや描線の緻密さ、色使いの美しさ、自己言及的な表現などから、アメリカの初期作品の中ではしばしば傑作として扱われている。歴史的価値のみならず、理論的・美学的な研究においてもしばしば言及されている。

もう 1 つは、1900 年から 1932 年に渡って各紙に掲載された、フレデリック・オPPER (Frederick Oppen, 1857–1937) の「ハッピー・フーリガン」(Happy Hooligan, 以下、「ハッピー」) である。この作品は、初期においては『ニューヨーク・ジャーナル』(*New York Journal*) をはじめとしたウィリアム・ランドルフ・ハースト (William Randolph Hearst) が所有する各紙に掲載され、のちに全国の新聞に配給された。こちらも初期の代表的作品として認知されている。

マッケイが独創的なレイアウトを用いたのに対し、「ハッピー」のレイアウトは作品や作家に特有のものではなく、当時のコミック・ストリップにおいて広く用いられたものである。「ニモ」の特異なレイアウトはしばしば取りざたされるが、「ハッピー」のようなスタンダードについては、描写される内容との連関よりも装飾的な側面がしばしば

強調される。たとえば、バンド・デシネのシナリオ作家でコミックス史研究者でもあるティエリ・スモルドラン（Thierry Smolderen）は、スタンダードなレイアウトの成立過程を歴史的に説明する中で、それが暗示する文明批評的なニュアンスに触れているにもかかわらず、最終的には消費者の目を惹くための一種のパッケージとしての側面を強調している（Smolderen 119–135）²。

2 作品の比較を通して、当時一般的だったレイアウトを規定していた美学に接近することが本稿の目的である。本稿では「ハッピー」を当時のスタンダードなレイアウトの代表例として分析する。とはいえ、あくまで1作品でしかないのであって、限界のある議論であることを予め断っておく。

「ニモ」の連続性

さて、2 作品を画面レイアウトの視点で比較したときに見えてくるものとはなにか。[図1]は「ニモ」の連載第2回、1905年のものである。[図2]は1907年の「ハッピー」である。グリッド状の「ハッピー」に比べると、「ニモ」の方は一見して工夫に富んでいる。「ハッピー」のレイアウトの（見た目の画一性と当時のスタンダードであったということの両方の意味での）規範性に比べれば、「ニモ」は特徴的である。

こうした特徴が、初期コミックスを論じる際に「ニモ」が注目を集めやすい一因になっている。とはいえ、筆者が別の場所で指摘したように、「ニモ」への注目は、画一的なレイアウトに低い評価を与えることと表裏になってしまう（鶴田 [2021a]）。

まず、そうした評価を下している代表的な議論を見ていくことにしよう。スコット・ブキャットマン（Scott Bukatman）はマッケイを中心に扱った著書の中で、「ニモ」のレイアウトを当時主流だったグリッド（スモルドランの表現を借りて「壁紙コミックス」（wallpaper comics）と言われるもの）から脱したものとして論じている。

彼によれば「壁紙コミックス」のレイアウトは装飾的な側面が強く、物語との関係性が弱かった。それに対し、マッケイはより複雑なレイアウトを工夫し、レイアウトと物語との間に有機的な関係性を作り出すことに成功した。マッケイがレイアウトの工夫に意識的であった証拠として、ブキャットマンは「ニモ」の第1回目のエピソードと第2回目のエピソードとの間に見られる飛躍を指摘している。初回の「ニモ」[図3]は「壁紙コミックス」の伝統を引き継いでいる。だが第2回[図1]になると、各コマの形状や大きさ、配置が変則的になっている。ブキャットマンによれば、こうした変化は見た目だけのものではない。彼の分析を要約すると、レイアウトが読者に与える抽象的な運

動の印象が、作中における主人公の身体的ないし感情的な動きと相似するようになっており、読者はモチーフのみならずレイアウトを通して主人公に感情移入することとなるのだ (Bukatman 86)。

ブキャットマンの議論を受け継ぐかたちで「ニモ」について論じているのが、初期映画研究で知られるトム・ガニング (Tom Gunning) だ。彼によると、「コミックは、読むことの二つのオルタナティブな^{レジーム}体制を同時に提供する。一つは、ページをトータルなデザインとして捉える全体的な体制であり、もう一つは、一度に一つずつ、個別のフレームの順序を追っていく継起的な体制である」(ガニング 119) その上で彼は、「ニモ」のうちでもよく知られた象のエピソード [図 4] を分析している。「迫り来る象の拡大は、ニモの慄きを反映している。しかしこの獣は、文字通りにニモの視点から見られているのではない。むしろ、接近する象はページから飛び出して、私たち読者／観者へと——そう。私たちへと——向かって動き、私たちの空間を侵そうと脅かしているように思われる」(122)。ここでもまた、描写内容と読者とのイリュージョン的な関係性とは問題になっている。

両者はともに、読者のいる世界と作品内世界とが通じ合うことの喜びを強調し、「ニモ」をそのモデルケースのように提示している。通じ合うための回路とされるのが、コマやモチーフの連続性である。ブキャットマンはコマの連なりが作り出す方向づけられた視線の動きを作品と読者の共振の根拠としている。ガニングは異なるサイズの象のイメージが並置されることによって作り出される接近の印象を世界の境界線の侵犯として解釈する。

こうした視点から見た時、「ハッピー」のような画一的なレイアウトは、コマや作中の運動の連続性を作り出す効果が弱いということになる。グリッドが導く視線の動きは全く単調なものであり、ダイナミックな動きを表現する力も弱い。それはとりもなおさず、読者と作品とが通じ合っていないことを意味し、「ニモ」よりも前の時代からあったという歴史的順序も相まって前時代的という評価が下されることとなる。

だが、そもそも「ニモ」のレイアウトは初期作品においては例外的なものであったはずだ。グリッド状のレイアウトが一般的であった時代の作品を、グリッドを用いない例外的な作品から導き出されたクライテリアにおいて低く評価するというのは、ある種の倒錯ではないだろうか。初期コミック・ストリップ研究という枠組みに限定するなら、むしろグリッドの持つ意味を探究するほうが重要である。

グリッドの離散性

グリッド状のレイアウトはどのように成立していったのか。スモルドランは、エドワード・マイブリッジ (Eadweard Muybridge, 1830–1904) の連続写真 [図 5] やトーマス・エジソン (Thomas Edison, 1847–1931) のキネトスコープ [図 6] といった、映像的あるいは写真的な技術の影響を指摘している。オPPERもまたこうしたイメージの影響を受けていることが知られている (Smolderen 130–135; 鶴田 [2021a] 19–26)。

先回りしておく、「ハッピー」のようなグリッドが「ニモ」とは異なる文脈にあると言いたいのではない。それどころか、ブキャットマンもガニングも「ニモ」の表現をマイブリッジらの写真技術の影響下に位置づけている (Bukatman 29–31; Gunning 45)。彼らは連続写真を静止したイメージの運動というアンビバレンスにおいて捉えており、コミック・ストリップはアンビバレンスをイリュージョンの手法として洗練させたという風に物語る。ガニングの「2つの読みの体制」が示すように、イメージの運動は「進行的な読み」に、静止は「全体的な読み」に対応するということになる。

これに対し、ジョナサン・クレリー (Jonathan Crary) の連続写真に関する見解は、ガニングの2つの「体制」のどちらよりも微視的な、イメージの離散性の水準に注意を向けるよう私たちを促す。「マイブリッジは、イメージをモジュール状の断片とすることで、「真実の」シンタックスの可能性を打ちくだく。そして、それらのイメージを集合的に提示することで、粉碎された領域を立ち上げるのだが、それをふたたび継ぎ目なく束ねることは、観察者には許されていない」(クレリー 138)。だが、連続性が全く無いわけではない。各イメージは「いかなる必然的な因果関係によってもつなぎあわされることはな」いのだが、それでも「ただ前と後という不正確で分離した感覚のみによってつながれている」(136–137)。因果関係に基づいて推論する主体にとって連続写真は「粉碎された領域」(an atomized field) として映る。だが、感性的な主体にはイメージは連続しているように見える。クレリーがマイブリッジの成果として強調しているのは、複数のイメージは知性に基づいてそれらを一貫した物語として組織する「シンタックス」のみならず、鑑賞者の「分離した感覚」(disjunct sense) によっても連続しうることを前景化したことなのだ。

「シンタックス」による連続性と「分離した感覚」による連続性とは、イメージを連続させる異なる2つのモードである。ブキャットマンらが前者に基づいて議論していると言いたいのではない。彼らがどのような連続性のモードに依拠しているのかはさしあたり触れないでおくが、とにかく強調しておきたいのは、彼らが紙面上に並置された

諸々のイメージが連続性なり全体性なりの水準でまどまどしていることを自明としている点だ。クレリーがマイブリッジを参照しつつ提示しているのは、イメージを継ぎ目なく連続させる伝統的鑑賞モードとは異なるものとして登場した、イメージを離散的なものとして提示すると同時に感性的で曖昧な連続性をなおも見出してしまう近代的モードである。クレリーの見方に立つのであれば、ブキャットマンらが依拠する連続性—全体性という対立は、コミック・ストリップを連続写真の文脈に位置づけつつも、マイブリッジが明らかにした「粉碎された領域」への視点を欠いてしまっている。

離散性の視点から見ると、「ハッピー」においてグリッドとマイブリッジの関連がわかりやすく現れているのは、1906年11月18日のエピソードだ〔図7〕。このエピソードでは、通りがかりの紳士が帽子を風に飛ばされて、ハッピーはそれを拾ってあげようとするが、途中で転んで帽子を潰してしまう。言語化してしまえばそれだけだが、このエピソードの肝はハッピーが帽子を追いかけていく様をわざわざ7コマにわたって分割して提示していることだ。ハッピーの動きは、それこそ壁紙のパターンのように反復的に描かれており、各コマはあまりに似通っているがゆえに、前と後とでどのように変化しているのか不明瞭だ。「ニモ」はレイアウトやイメージのヴァリエーションによって、前後で何がどのように変化したのかをわかりやすくしている。対して〔図7〕はむしろ敢えて前後のつながりを脱臼させているかのようだ。だがそれでも、各イメージは「分離した感覚」によって曖昧に連続している。

2つの相反する印象、イメージの離散性と連続性との重なり合いが〔図7〕に読み取れる主人公の動きの印象を、つんのめった、コミカルなものにしている。このエピソードの主眼は、作品内世界の追体験ではなく、つんのめった動きをパフォーマンスとして消費する快楽、あるいは読者がつんのめった動きを無意識的に読み取ってしまうこと自体にあるように思われる。

ブキャットマンやガニングは「ニモ」のレイアウトについて語るとき、イメージの連続性と紙面の全体性とを緊張関係に置く図式を前提にしていた。こうした図式を「ハッピー」に当てはめることも可能であろう。だが、連続性と紙面の全体性という両極においては、そもそも紙面上のイメージには何の統一性もないのではないかと、という離散的な視点は無化されてしまう。あるいは、マッケイはイメージの離散性を抑圧する手法に長けていたと言えるかもしれない。これに対し、「ハッピー」はイメージの連続性それ自体を疑問視し、宙吊りにしている。ブキャットマンらの図式では、イメージの連続性に対するオルタナティブを紙面全体を一望する視点からしか記述できず、シークエンスを構成する離散的なイメージや、それらのイメージを連続させている鑑賞者の「分離し

た感覚」といった微積分的な視点を持つことができない。結果、「ハッピー」の反復性について装飾的という判断しか下せなくなってしまう。グリッドに関する美学的議論は、連続性—全体性の両極ではなく、連続性—離散性の両極において語られるべきなのだ。

レイアウトと表現

〔図7〕については主人公の足運びに注目したが、問題は運動に留まらない。本稿の冒頭に挙げた〔図2〕を改めて見るなら、このエピソードは複数のイメージが時空間を貫いた単一の存在として読めるとはどういうことなのかという表現形式についての批評的な意識を示している。

このエピソードでは、扉の向こうから煙が上がっているのを見たハッピーが、火事と思って中にいる人たちを助けようとドアを開けた途端に、中にいた人たち、そして象などの動物たちが次々と出てきて、ハッピーを踏み潰していく。注目すべきは、扉の中から出てくる人々あるいは動物たちの各コマにおける位置だろう。特に2段目と3段目の計6コマは、人も動物もみな同じ位置に同じ方向を向いた状態で描かれており、背景も相まって反復的な印象を与える。ひとまず、私たちはこれらのコマに動物たちが扉の中から順番に出てくる動きを読み取ると言える。だが他方で、これらのコマは同じ背景の中で動物だけを入れ替えたイメージを、それこそ壁紙のように反復的に羅列しているようにも見える。

各コマのイメージは、モチーフの水準では人間であったり象であったりと様々だが、同じパターンの中で範列関係を構成する。同時に象たちは、クレーリーの言う感性的で不条理な連続性のうちで系列を構成してもいる。これらのコマはまるで、同じ存在者が変面師やスロット・マシンの絵柄のように、同一性を維持しながら姿形を目まぐるしく変化させているかのようだ。

このエピソードが問いかけているのは、複数のイメージは見た目の類似性だけでなく、画一的なパターンのうちでの範列関係においても同一のものとなりうるのではないかということだ。奇妙に聞こえるかもしれないが、イメージの範列関係は複数のイメージが同一のものとして認識されるための必要条件である。四方田犬彦が「漫画のうちにあって、漫画においてしか成立しえない二つの法則」とした「二度と同じ顔が描かれることはない」と「同一の顔を際限なく描き続けることができる」（四方田 186）とを念頭におけば明確になるだろう。複数のコマに一貫して登場するキャラクター（同一の顔）は、それぞれ異なる（「同じ顔」ではない）複数のイメージを同一性のもとに包摂する

ことで成立している。四方田はこうした包摂が「登場人物という統合的な主体」において行われるとしているが、オPPERが示唆しているのは、グリッドの反復性が見た目には全く異なるイメージを「統合的な主体」とは異なるかたちで統合しうる、ということである。

諸々のイメージが登場人物あるいは読者にとっての体験という枠組みで組織化されるという視点からは、「ハッピー」の戯れを十分に理解できないだろう。グリッドは予めアイデンティティを確立している誰かの体験、あるいは読者によるその追体験というかたちではイメージを組織化しない³。グリッドの美学とは、連続しているもののうちに切れ目を見つけてしまうこと、あるいはバラバラなものたちのうちに奇妙な連続性を見つけてしまうこと、そうした連続性と離散性をめぐる戯れのうちに存する。

本稿では、ひとまず連続性—離散性の両極を特定のレイアウトに帰属するものとして記述したが、これはあくまで議論を明確にするためである。実際には「ニモ」のようなレイアウトであっても離散性は抑圧されつつも残存しているし、更には現代のマンガやコミック、バンド・デシネ等々にも通底している。たとえばピエール・ワゼム（Pierre Wazem）とフレデリック・ペータース（Frederik Peeters）の『KOMA——魂睡』（KOMA）の後半のホテルのシークエンス [図 8] では、本稿が「ハッピー」に読み取ったイメージの離散性とアイデンティティの攪乱との関係が現代的なかたちで表現されている。グリッドはあくまで、作品がイメージの離散性と結びうる関係性のひとつに過ぎない。

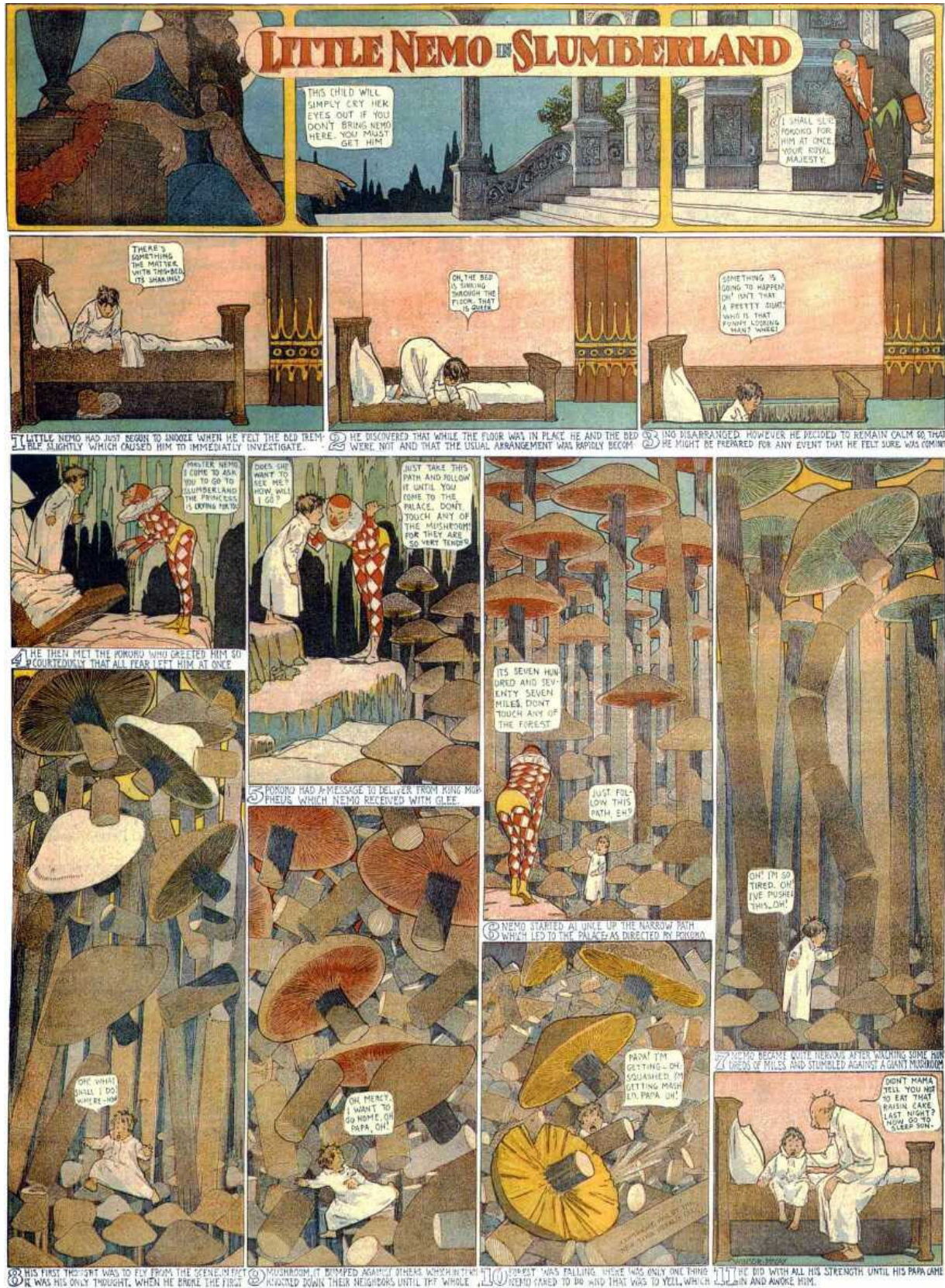


図1 McCay, Winsor. "Little Nemo in Slumberland." *New York Herald*, Oct 22, 1905.

Source from McCay, *Little Nemo*. p. 3.



図2 Oppen, Frederick Burr. “Oh, Dear! Oh, Dear! Oh, Dear! Oh, Dear!” *Los Angeles Examiner*, Mar 3, 1907.
Source from Ed. Maresca, Peter. *Society is Nix*. 2013.



図 3 McCay, Oct 15, 1905.
Source from McCay, op. cit., p. 2.

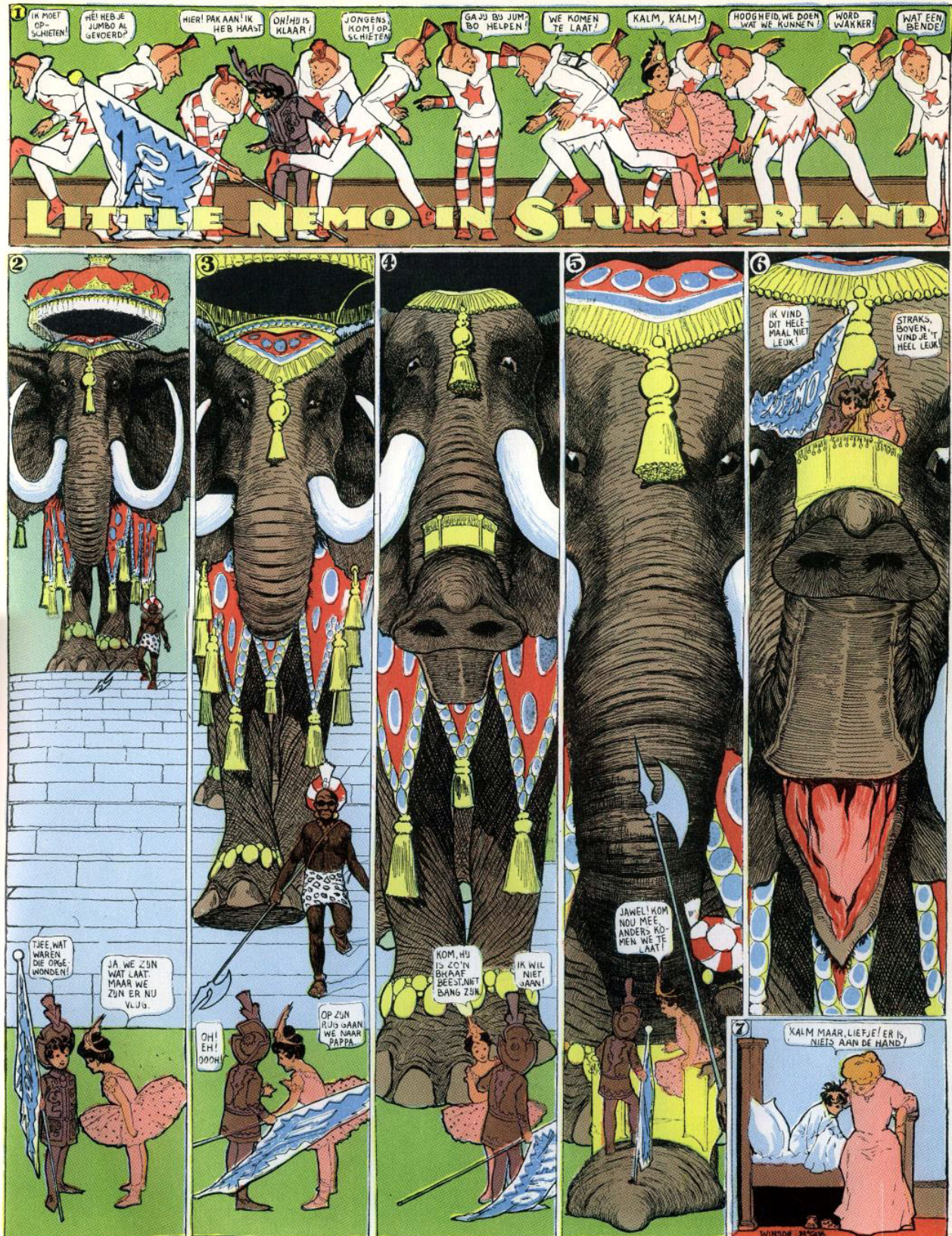


図 4 McCay, Sep 23, 1906.
Source from Ibid., p. 51.

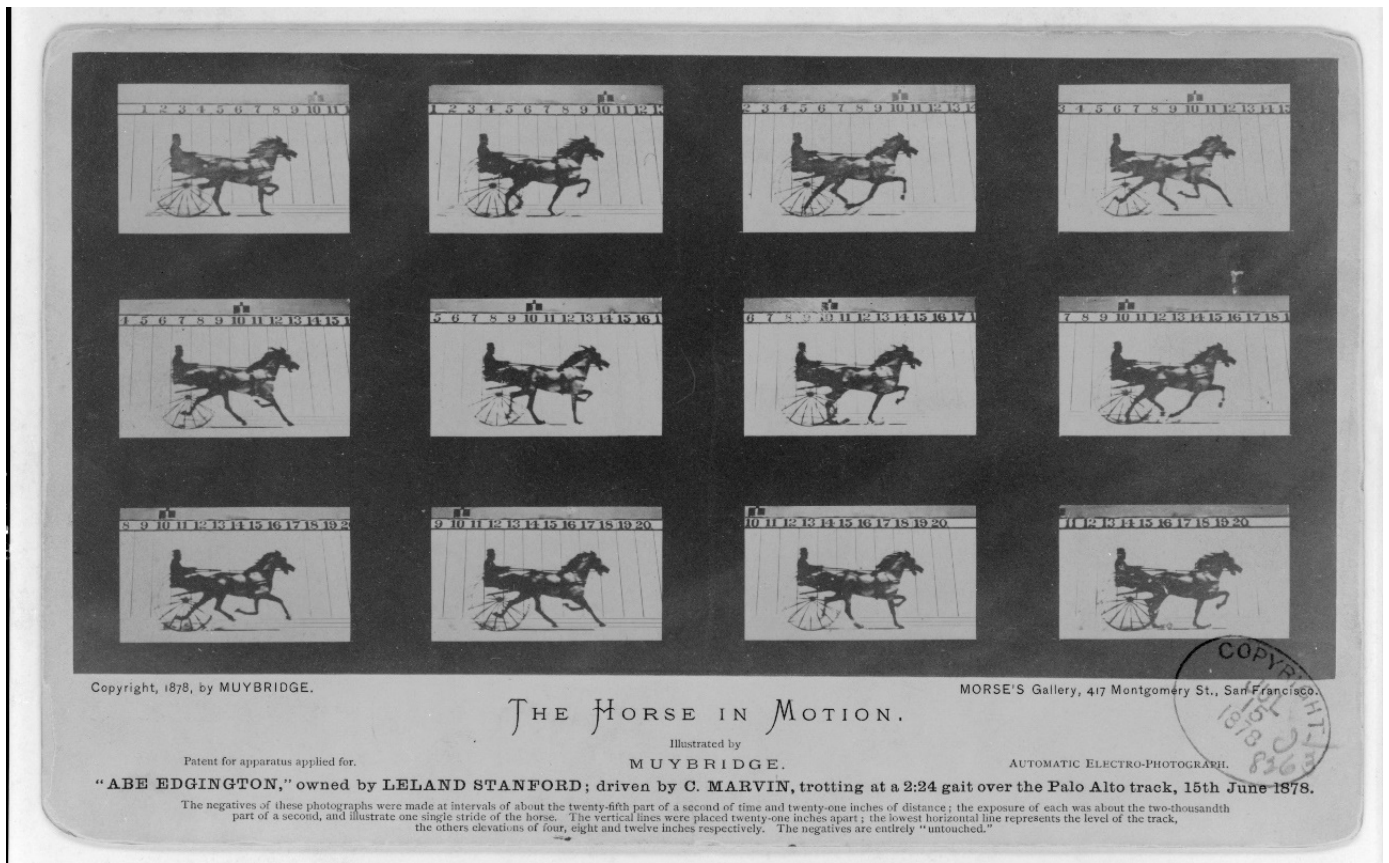


図5 Muybridge, Eadweard. *The Horse in motion*.
Source from Library of Congress Online Catalog
[<https://www.loc.gov/pictures/item/91483062/>]

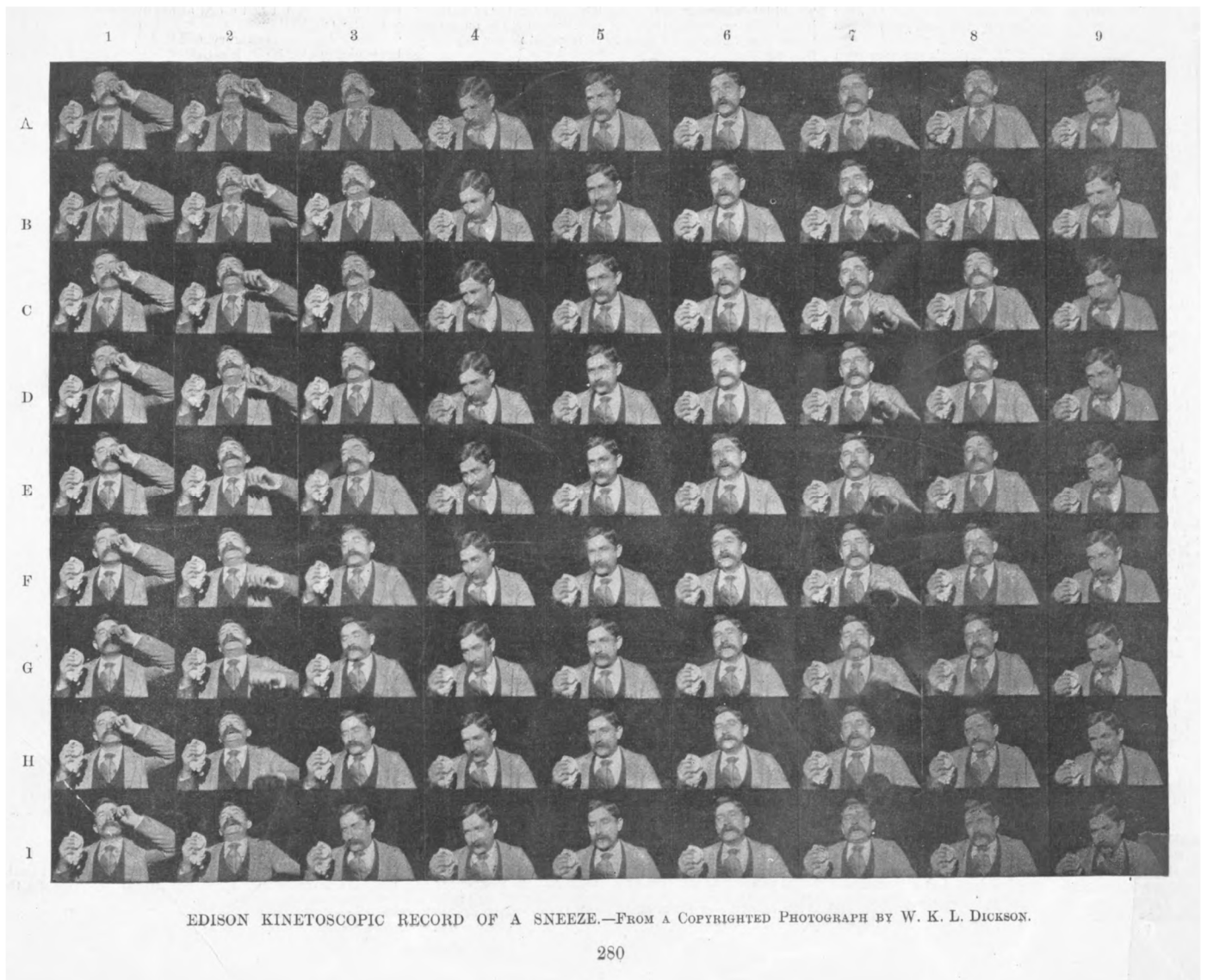


図 6 Dickson, W. K. L., “Edison Kinetoscopic Record of a Sneeze.”

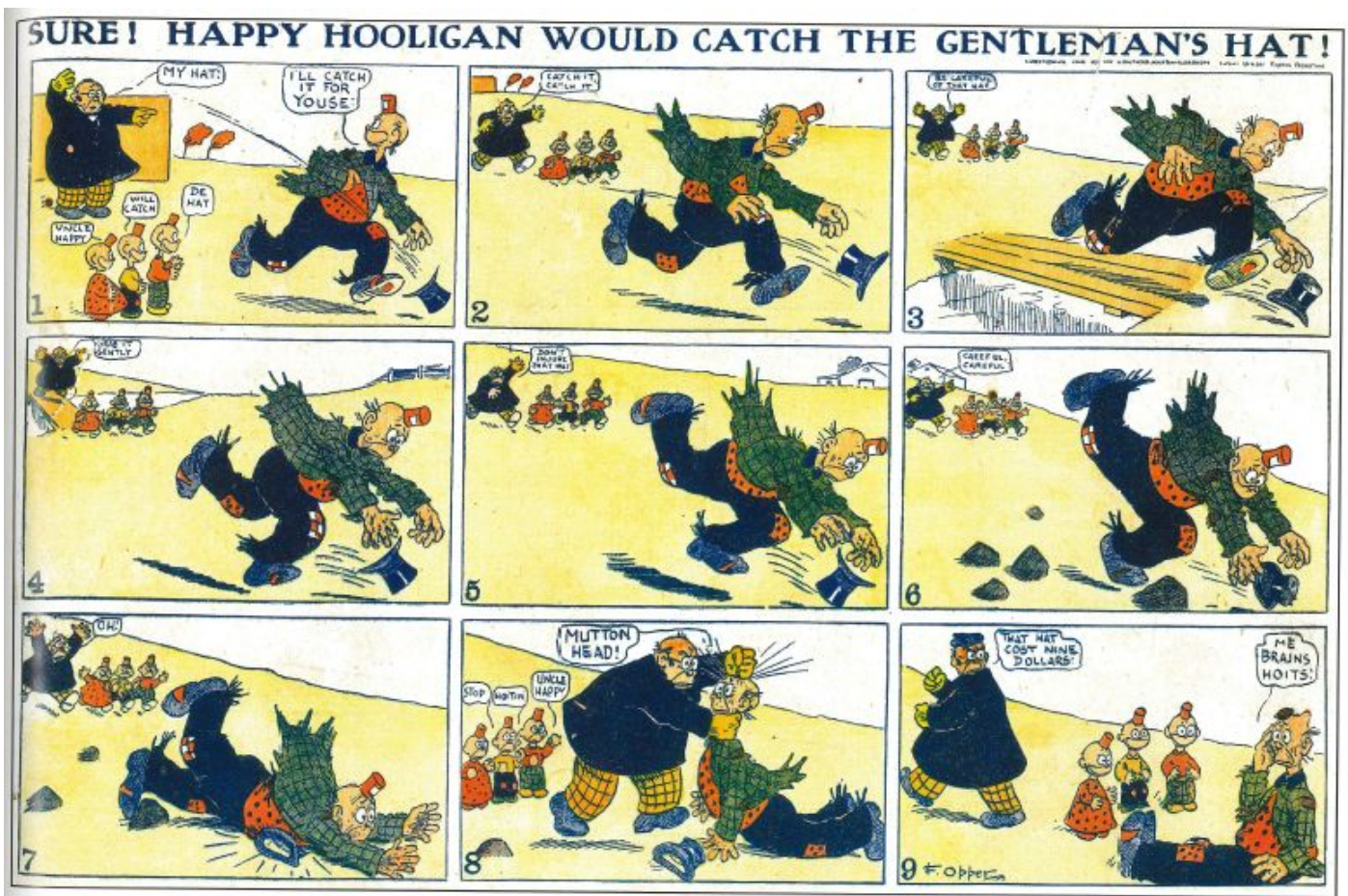


図 7 Opper, “Sure! Happy Hooligan Would Catch the Gentleman’s Hat!” Nov 18, 1906.
Source from Opper, *Classic Screwball Strips: Happy Hooligan*.



図8 ワゼム、ピエール／ペータース、フレデリック『KOMA—魂睡』鈴木賢三訳、パイ
インターナショナル、2014年、178-179頁。

註

- * 本稿は2021年7月10日に行われた第5回学習院大学身体表象文化学会大会（オンライン）における口頭発表「「眠りの国のリトル・ニモ」と「ハッピー・フリーガン」の画面レイアウトの比較」を基に執筆された。
- ¹ 「コミック・ストリップ」の定義は一定しないが、本稿では20世紀転換期のアメリカで新聞のカラー印刷日曜付録のコンテンツとして成立した、コマや吹き出しの使用、絵と言葉の組み合わせ、時系列的な物語を表現していることなどによって特徴づけられる芸術ジャンルを指す。
- ² 筆者は別の場所で「ハッピー」を題材にグリッドとキャラクターの類型性との関連を探っている（鶴田 [2021a]）。
- ³ この点に関して言えば、「ニモ」の主人公が白人であり、サイドキックとしてマイノリティを思わせる造形のキャラクターたちを引き連れていることは、レイアウトと無関係ではない。「ニモ」における人種ヒエラルキーについては、鶴田 [2021b] を参照。

引用文献

- クレリー、ジョナサン『知覚の宙吊り——注意、スペクタクル、近代文化』岡田温司監訳、平凡社、2005年（Crary, Jonathan. *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. The MIT Press, 2001）。
- 鶴田裕貴「20世紀転換期の「壁紙コミックス」——初期「ハッピー・フーリガン」における人物類型とレイアウト」『マンガ研究』第27号、日本マンガ学会、2021年[a]、8–34頁。
- 「メディウムと表象のアイロニー——「眠りの国のリトル・ニモ」におけるフリップについて」『身体表象』第4号、学習院大学身体表象文化学会、2021年[b]、29–56頁。
- 四方田犬彦『漫画原論』筑摩書房（ちくま学芸文庫）、1999年。
- ガニング、トム「継起性の芸術——コミックを読むこと、書くこと、見ること」三輪健太郎訳『映像が動き出すとき——写真・映画・アニメーションのアルケオロジー』長谷正人編訳、みすず書房、2021年、93–142頁（Gunning, Tom. “The Art of Succession: Reading, Writing, and Watching Comics.” *Critical Inquiry*, vol. 40, no. 3, 2014, pp. 36–51）。
- ワゼム、ピエール／ペータース、フレデリック『KOMA——魂睡』鈴木賢三訳、パイインターナショナル、2014年（Wazem, Pierre. and Peeters, Frederick. *Koma: Intégrale*. Les Humanoïde Associés, 2017(First Published 2003–2008)）。
- Bukatman, Scott. *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit*. University of California Press, 2012.
- Dickson, W. K. L. “Edison Kinetoscopic Record of a Sneeze.” *Harper's Weekly*, vol. 38 no. 1944, March 24, 1894, p. 280.
- Ed. Maresca, Peter. *Society is Nix: Gleeful Anarchy at the Dawn of the American Comic Strip, 1895–1915*. Sunday Press, 2013.
- McCay, Winsor. *Little Nemo - The Complete Comic Strips (1905–1914) by Winsor McCay*. e-artnow sro, 2013, Google Books.
- Oppen, Frederick Burr. *Classic Screwball Strips: Happy Hooligan*, Nbm Publishing, 2008.
- Smolderen, Thierry. *The Origins of Comics: from William Hogarth to Winsor McCay*. Translated by Bart Beaty & Nick Nguyen, University Press of Mississippi, 2014.

