

はじめに

高島華宵＝現在国家公認の文化産業ともなっているマンガ、アニメ、ゲームにおけるキャラクター・デザインを考察するヒント

＊高島華宵略歴 明治21（1888）年愛媛県に生まれる。京都市立美術工芸学校日本画科で学ぶ。関西美術院にて浅井忠に師事、洋画を学ぶ。明治39（1906）年、出版美術を志向し、上京する。明治44（1911）年、津村順天堂ほかの広告図案および新聞広告を手がける。大正2（1913）年に大衆文芸誌『講談倶楽部』（講談社）の挿絵を描いてから、雑誌に進出。『少年倶楽部』、『少女倶楽部』など講談社の雑誌をメインに活躍し、スター挿絵画家となる。大正13（1924）年、「華宵事件」を起す。画料について講談社と揉め、決裂する。『少年倶楽部』、のライバル誌『日本少年』（実業之日本社）に活躍の場を移す。大正15（1926）年、「華宵便箋」発売開始。昭和5（1930）年には「華宵便箋」をはじめ、グッズを発売するベニバラ社を創設。昭和13（1938）年、『少年倶楽部』に復帰、以降は講談社をはじめ、偕成社、小学館など児童絵本の仕事を行う。昭和41（1966）年、死去、

1. パターン化された（陳腐でもある）身体表象のレトリック

キャラクター・デザインにおけるパターン

→二次元身体表象の魅力、あるいはもう少し踏み込んで美といってもよいような何かを構築するもの

→高島華宵の描く美しくも、同じ顔

加太こうじ「それでは、華宵は非常にすぐれた画技を持つ画家、俗にいえばうまい絵描きだったのかというと、そうではなくて、素人好きのする絵を描いただけの画家だった。しかし、同時代に華宵ほどに素人好きする少女を描いた画家はいなかった」（加太こうじ「日本画人伝」『思想の科学』1987年7月号、116頁）

2. 「華宵顔」

「華宵顔」＝少年、少女の区別なく、反復される同じ顔

→ 華宵の作家性を保証する顔

→ 華宵が内面に抱く美のアイデア、実在身体との関係は稀薄

→ 独自の実体性を持ち得ている

→ 当時成熟しつつあった資本主義の論理が集約された広告と雑誌、そしてこれら媒体を成立させる複製技術

2.1 「中将湯」の広告

「中将姫」＝明治44年から津村順天堂の婦人用生薬「中将湯」に登場する華宵が描いた女性像に与えられた通称

→ 「華宵顔」のプロトタイプ

⇨ 同時期（明治末期から大正初期）に非印刷媒体にて描かれた女性の顔との差異 例《立美人》、《月影》

→ モノクロ印刷を前提にデザインされた顔

⇨ 華宵以前の「中将湯」の広告（「大阪毎日新聞」明治42年6月17日）

2.2 「キャラ」としての「中将姫」

「中将姫」＝「中将湯」という商品をいつも携えている女性

→ 衣裳ならびに小道具が指示する社会的・文化的ステータスの多様性

→ 判で押したように同じ顔

「キャラ」としての「中将姫」

伊藤剛が措定するキャラ＝「前（プロト）キャラクター態」（伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド―ひらかれたマンガ表現論へ』青土社、2005年、95頁）

「あらためて「キャラ」を定義するとすれば、次のようになる。

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」（伊藤『テヅカ・イズ・デッド』95頁）

「一方、「キャラクター」とは、「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの」（伊藤『テヅカ・イズ・デッド』96頁）

→ 複製技術に反復を要請する資本主義の空間も「キャラ」成立の要件ではないだろうか？

→ より多くの受け手にとって分かりやすい魅力的な図像、「素人好み」を満たす図像が反復されていくなかで、同一性が事後的に構築されること。

「中将姫」＝キャラクターに限りなく近づくキャラ 例・村松梢風「彼女と中将湯」（『婦人世界』昭和4年7月号）

3. 挿絵における鋳型としての「華宵顔」

「華宵事件」（大正13年）と「華宵顔」の模倣

→ 山口将吉郎、伊藤彦造が講談社の挿絵を担当（童画研究家上笙一郎は、両者のスタイルをリアリズムを追求した「密描挿絵」と定義）

伊藤彦造「少年たちのあいだにもっとも人気のあったのは高島華宵さんで、流麗な線とロマンチックな雰囲気、斬り合いを描いても優しかったんですね。しかし欠点を言えば、歌舞伎の型とおんなじで、こういう場面はこうと鋳型にはまっ
ていて、数多く見ていると飽きてしまう。わたしは、その型を破って迫真のリアリズムで行こうと思いました」（尾崎秀樹
「現代挿絵考7 伊藤彦造」『季刊 みづゑ』1987年942号、130頁）

しかしながら、身体デザインとしての型は踏襲

⇨ 山口、伊藤はともに「華宵顔」を採用。例 山口の代表作、吉川英治作『神州天馬侠』（『少年倶楽部』、大正14年）

伊藤の挿絵「戦いのあとの静けさよ」(『少女倶楽部』大正15年12月号)

おわりに

* 図録

『高島華宵名画大集』講談社、1976年

『別冊太陽 高島華宵』平凡社、1985年

『高島華宵大正ロマン館』高島華宵大正ロマン館、2004年

松本品子編『高島華宵 大正・昭和・レトロビューティー』河出書房新社 2004年

『日本の童画4 山口将吉郎／伊藤彦造／樺山勝一』第一法規、1981年

「内藤記念くすりの博物館」<http://www.eisai.co.jp/museum/history/0400/sub0205.html>

・参考文献

東浩紀『動物化するポストモダン オタクからみた日本社会』講談社、2001年

尾崎秀樹『さし絵の50年』平凡社、1987年

上笙一郎『日本の童画家たち』平凡社、2006年

土岐島雄「華宵と印刷—美少女・美少年の内側」『印刷雑誌』1988年 vol.7 27-32 頁