

優秀修士論文概要

記憶のメディウムとしてのバンド・デシネ

—— リーニュ・クレールのそのむこう ——

太 田 未 々

本修士論文はフランス語圏のマンガであるバンド・デシネの描線が子供読者に与える経験に焦点を当てたものである。中でも特に戦後のベルギーの子供向けマンガ雑誌の黄金期を築いた二人の作家、エルジェとアンドレ・フランカンをその考察の軸に据えた。

序論では、子供の頃の読書経験、特に視覚情報が与える経験は、意識の中にも無意識の中にも入り込み、子供の感性をも形成する重要な経験であり、子供読者が大人になった時に、様々な感情が豊かなイメージを持って想起されるのも、幼少期の視覚記憶とそれに伴う身体記憶に源泉があるのではないかと主張することから論を始めた。そしてバンド・デシネは、戦後以降特に子供達に多くの記憶、経験を与えた一大メディアであり、特に大戦後のベルギーおよびフランスは子供向けの雑誌こそがバンド・デシネの主な媒体であった。そこで本論文はバンド・デシネにおいて、読者の記憶に強く残る経験を与えるものとしての媒体と描線の持つ力を考察することを目的とした。

第1章ではまず、エルジェのリーニュ・クレールが、彼に先行するイラストレーターやマンガ家にも見られる一種の美学を備えていることを確認した。現代マンガの祖とも呼ばれるロドルフ・テプフェールとの共通点を探り、ついでバンジャマン・ラビエやアラン・サン＝トガンから、少ない線で表情を描く手腕や絵に物語らせるという意識、見やすさを重視しつつ画面に遊び心を散りばめる描線を学んでいたことを確認した。そしてリーニュ・クレールが同時代、さらに後の世代の作家たちに模倣され伝播していったことも重要な点として指摘した。さらに幼少期に触れたアメリカの映画やコミックスからの影響、ボーイ・スカウトの経験、雑誌でのデビュー、商業広告制作、戦後の雑誌『タンタン』の創刊と共同作業の場であるスタジオの設立など、彼の歩んできた道のりをたどりつつリーニュ・クレールの出来上がってゆく道程を描き出した。これらの考察を踏まえ、エルジェの描線の定義として、①くっきりとして閉じた輪郭線、②平坦な色彩、③陰影の排除、④背景・小物のリアリズム、⑤四角コマによるレイアウト、⑥四角形の吹き出し、⑦大文字と小文字を組み合わせた読みやすいテキスト等の要素を抽出し、それらがすべて「わかりやすさ」に奉仕していることを確認した。

第2章ではアンドレ・フランカンの考察を行った。まず彼が幼少期からアメリカのコミックス、映画、アニメーションに大いに影響を受けていたことが第一に確認された。そして同時に、初期フランドル派のような、物語性があったり想像力を誘起する要素が画面内に満ちているような絵画を好んでいたことも、彼のスタイルを形成した要素として確認した。そして美術学校、アニメ制作会社での経験、雑誌の世界へのデビュー、仲間との共同生活内での制作、渡米などといった出来事が、彼の人生だけでなく描線をも豊かに作り上げていったのである。彼の制作の道のりは、他者の生み出したキャラクターを受け継いで物語を展開させた『スピルーとファンタジオ』、続きものではない単発ギャグの形式を採用した『モDESTとポンポン』、成熟した線がエネルギッシュなギャグを作り出した『ガストン・ラガフ』、白

黒のみでブラックなギャグを展開した『イデ・ノワール』の四つの作品に沿ってたどった。そして弾むような質感で生き生きとエネルギーに満ちた彼の描線が、もっぱら子供達を楽しませ笑わせることを目指していることから、フランカンの線を「リーニュ・リユーズ (ligne rieuse)」と名付けた。

第3章では視点を二人の作家が活躍した舞台である雑誌『スピルー』と『タンタン』に移してそれぞれ考察を行った。デュピュイ社によって創刊された『スピルー』は、雑誌と同名のキャラクターを看板としており、物語以前にキャラクターが雑誌の具現として生まれた点がまず特色として挙げられる。アメリカのコミックの人気を認識しつつ、自国の作家たちを軸にして紙面を彩っており、当時非常に勢いのあった雑誌であり、現代まで愛されている魅力的なキャラクターが登場する作品を数多く掲載していた。さらにクラブ活動による現実的な交流や、出版者側の企画運営する記事やコンクールなどを通じた読者に対する熱心な働きかけなど、非常に親密でダイナミックな読者・雑誌の関係が結ばれていたこともこの雑誌の特徴の一つである。一方『スピルー』より遅れて生まれた雑誌『タンタン』は、エルジェを中心に据えることを前提として作られたものである。この雑誌の中では『タンタンの冒険』のキャラクターたちが読者に語りかける形式の記事が効果的に活用されていたことが第一に取り上げた特徴である。連載中の物語の展開から切り離されたタンタン達が子供達に向けて雑誌を運営しているかのような印象を与えることで、キャラクターの超物語性、超紙面性が生み出されているのだと考察した。さらに、あらすじやタイトルのカット絵などのアルバムにはない雑誌ならではの要素も、単行本の紙面と見比べることで明らかになった。また、雑誌掲載作品の単行本の出版やコレクション切手など、雑誌の外に広がってゆくマンガと、そのキャラクターの状況も見ることができる。そしてこの章の最後では、雑誌の与える紙上体験を単行本（アルバム）のそれと比較しつつ考察した。単一作品の物語を一貫した形で本にしたアルバムを所有することは、一つの作品との深い関わりを可能にし、その耐久性のある物質的な存在感も手伝って、アルバムは「記憶のオブジェ」としての価値を獲得することができる。それに対して複数の作品や記事が掲載され、様々な世界が雑多に共生している雑誌や新聞は、複層的な独自の関係を読者と結ぶ。定期刊行性、物質的な持続力の儚さ、ページ数や着色・印刷技術など紙面の与える制約といったものが雑誌のバンド・デシネを特殊な存在にするのだと考察した。そして雑誌媒体においてこそエルジェやフランカンのような見やすい描線が生まれえたのであり、様々な作者の描線が共存する紙面であるからこそそれぞれの描線がそれぞれの生命力をもって自らを示すことができるのであると主張して本章を閉じた。

第4章ではキャラクター、背景・装飾の二つのカテゴリーに分けて、描線の与える紙上体験の考察を行った。まずエルジェの描くタンタンは、顔の造形は「丸み」が支配しており、誇張も過剰もなく、さらには人生背景をも欠いた、中性的で年齢不詳のキャラクターになっている。そのため読者はタンタンの中に入り込み、共に冒険を経験することができるのである。リーニュ・クレールが描くキャラクターたちは、感情表現もわかりやすく、身体的特徴も比較しやすいため、読者たちは難なくキャラクターたちの特徴、伝えたいことを理解できるし、そのためにギャグも明快でコミカルになることを確認した。フランカンの描くキャラクターは内側から滲み出すようなエネルギーや「ハリ」があり、ダイナミックな身振りや表情を持っており、読者はその身振りを通じてキャラクターの身体や感情を引き受けることで、それと親密に結びつくことができるのであると考えた。背景・装飾に関しては、エルジェの画面は影を欠いた、どこまでもくっきりとしたものであり、それはある種夢の中のイメージのような性質を帯びていることが確認できた。群衆シーンにおいても空気の振動を感じさせない真空めいた背景を、エル

ジェの描線は作り上げている。一方フランカンのそれは様々な人・物が詰め込まれた負荷の強いものになっている。世界のミニアチュールとも呼べるような彼の画面は読者をして立ち止まらせ、隅から隅まで視線を走らせて細部を観察させる。そして一度読んだ後も繰り返し立ち戻って新しい発見を与えてくれる画面である。そして最後にそれらのリーニュが持つ詩的な要素、読者の記憶への結びつき方についての考察で本章を締め括った。エルジェの描線が作り出す世界は、子供にノスタルジーの種子としての記憶、つまり大人になった際に詩的イメージを伴って想起されるものとしての視覚記憶を与えるものであると考えた。フランカンの描線は柔軟で生命力に満ちたものであり、それはある種の「肉の厚み」を持つ画面を構成する。眼差しをもってその画面に触れる読者は、その中の要素それぞれが親しいものとして感じられ、あたかも家の中のような感覚を得る。「画面自体」が詩的イメージを与えるのがエルジェの描線、「画面と読者の関係」が詩的経験を生むのがフランカンの描線なのである。

結論では、描線が形作る画面の中の世界は、キャラクター、背景、小物などをもって読者に語りかけ、読者は眼差しをもってそれらに触れるということ、そしてバンド・デシネは雑誌・新聞の物質性が紙面・作品・キャラクター・読者の立体的・相互的な関係を構築する特殊な存在であったことをまず総括した。子供読者はそうした眼差しの感覚に加え、物質としてのバンド・デシネに実際に触れることで「幼少期の感覚」としてバンド・デシネが記憶に残るのであり、その感覚を伝える媒体こそ描線である。作者の手による描線は、意識的にであれ無意識的にであれ作者の精神的・肉体的・社会的な要素が直に現れる場であり、エルジェの澄明な描線も、フランカンの弾むような笑う線も、それぞれの声を持っている。そうした記憶にいつまでも残るイメージとしての線、子供の感覚に語りかける線を « la ligne parlante (語る線) » と名付けて本論文の結びとした。