

漫画研究への扉

日下, 翠
九州大学大学院比較社会文化研究院

南雲, 大悟
國學院大学・二松学舎大学・日本大学非常勤講師

アンカー, ジラジランチャイ
九州大学大学院比較社会文化学府博士課程

佐島, 顕子
福岡女学院大学人文学部現代文化学科

他

<https://hdl.handle.net/2324/16791>

出版情報：日下翠教授中国文学・漫画学著作集成，2005-09-20. 梓書院
バージョン：
権利関係：

フランスの漫画事情

阿尾 安泰

I. 歴史の流れの中で—漫画という文化

A 伝統の国フランス

A-1 伝統の力

A-2 漫画のスタイルの始まりとアメリカ漫画

A-3 漫画における保障と縛り

B 漫画大国ベルギー

B-1 漫画の世界の遠近法

B-2 問題提起

C フランスの新たな歩み

C-1 子供の世界からの脱却—1960年代の試み

C-2 探求の深化—1970年代

C-3 安定と革新の時期—1980年代

C-4 過剰と稀薄の揺れ動きの中で—1990年代

II. 現状からの考察

A フランス（パリ）の現状—混沌の中での文化という枠

B 現状からの考察

B-1 日本漫画のインパクト？

B-2 芸術という縛り

ここでは、フランス漫画の状況をその歴史の変遷と現在の姿をごく簡単に眺めた後で、若干の文化的考察を加えることにしたい。ただフランス漫画と言っても、対象はフランスだけにとどまらず、フランス語文化圏に分析の射程を少しでも広げてみたい。

I. 歴史の流れの中で - 漫画という文化¹

A 伝統の国フランス

A-1 伝統の力

フランスの漫画は文化的状況は恵まれていた。当初から挿し絵などをはじめとする絵物語の伝統があり、すぐれた書き手にもこと欠かなかった。特に、19世紀後半に活躍したドレ Doréは、その画力を通じて、独自の物語世界を作り上げ、多くの人々の支持を集めた。フランスの漫画の歴史は、物語の挿し絵から出発して、語りのテクニクを磨いていくことになる²。

20世紀に入ると、新聞などの掲載を通じて、漫画は家庭に浸透し、子供たちだけでなく、大人をも風刺などによりその対象としていった。第1次世界大戦中はメディアのひとつとして、プロパガンダの役割を果たしながら、この世界的事件を伝えた。戦後の1920年代においては、漫画は教育面の機能と物語を語る役割の強化の方向に進んでいった。

しかし、いかにその技法が進化しても、漫画が絵物語の影響を受ける以上、その伝統から制約を受けていた。1920年代初頭の作品を今日見ると、現代のものとは異なる印象を受ける。一例をあげれば、これらの作品には、いわゆる「吹き出し」という技法が使われていない。漫画に

において、グラフィックと語りの両面を結びつけるこのテクニックはまだ見られない。物語を語る「声」と物語を描く「線」とがまだ出会っていないのである。読み手は、絵から離れた地点から、つまり絵の欄外に書かれた文字を読む事で、物語を語る者の声を聞くことになる。それは物語テキストの優位を示すことかもしれない³。

A-2 漫画のスタイルの始まりとアメリカ漫画

漫画の登場人物たちの言葉を風船のような空間に書き込む「吹き出し」といった技法は、アメリカ漫画がフランスに導入されるまで待たねばならなかった。今日のようなスタイルがフランスに登場するのは、1924年のことであった。アメリカ漫画は技法だけにとどまらない、大きな影響力を与えていく。言い換えれば、アメリカ作品に直面して、フランス漫画界は選択を迫られることになる。この新しい形式を受け入れ、アメリカ化、現代化を推進するのか、それとも従来のスタイルを守っていくのかという問題である。こうした中で、1934年にターゲットを子供に絞り、アメリカ漫画のみを掲載するという方針のもとに発刊された『ジュルナル・ド・ミケ』*Journal de Mickey*が大成功するに及んで、アメリカ化に弾みがついた。この成功により、従来の形のフランス漫画は大きな打撃を受け、少数派となっていく。以後流れは大筋でこの方向で進むことになる。

第2次大戦中は、愛国物、歴史物が盛んとなるが、戦争による制約は、避けられなかった。こうした制限から解放された戦後においては、一時多くの作品が様々な版で出版されるという状況が現れた。そこでは、レアリスムの作風がコミックな作風より優位にたっていた。作品においては、主要なキャラクターがシリーズ化して繰り返し、使われるという特徴が見られた。自由を獲得した戦後において、この新しいメディアたる漫画は順調な発展を遂げていくかに見えた。ただ、そこにひとつの問題が出現する⁴。

A-3 漫画における保障と縛り

順調な歩みを始めた戦後フランス漫画に大きな影響を与えたものとして、1949年7月16日に制定された法令第49条に触れないわけにはいかない。漫画が今後いかなる方向に進むべきかを示そうとしたこの法令は、作品の読者を児童、青少年と規定し、悪しき行為を好意的に、興味本位に描くのを禁じ、そうした傾向を助長する作品の出版を停止するとした。これは、ある意味で漫画の文化的役割を認めたものであり、そうした機能を果たす限りにおいて、ジャンルの存続を社会的、法的に認知し、保障するというものであった。しかし、同時に漫画という本来に様々な発展の可能性のある領域に、制度的な枠をはめ、その進展を阻害することでもあった。自由な創造性をもつ作家といえども、この法令により、危険な者とみなされれば、その可能性は否定されるのである⁵。

この法令は漫画というジャンルを確保するとともに、その多様な方向性を束縛していった。漫画の読者を子供たちだけに限定することは、その展開の幅を狭めることになるのではないだろうか。ただ、しばらくの間、こうした条件の下でも、戦後の漫画は活発な活動を展開していく。1950年代には少女向けの漫画雑誌も登場する中で、新聞掲載漫画も盛んであり、教育面でのこのメディアの利用なども考えられた⁶。

B 漫画大国ベルギー

B-1 漫画の世界の遠近法

フランス語が問題ということになれば、見落としがちであるが、二言語地域であるベルギーにもフランス語文化圏が存在する。漫画という点から見る時、この小さな国が大きな役割を果たすのである。特にその影響力が大きくなるのは、第2次世界大戦後で、その威光は1960年代後半にまで及ぶことになる⁷。

実際フランスの戦後漫画はディズニーに加えてベルギーの作家たちに

支えられたと言っても過言ではない。このベルギー文化は、主にふたつのグループによって担われた。『タンタン』*Tintin* 誌を中心とするものと、『スピルー』*Spirou* 誌を活動の基盤とするものである。前者には大御所エルジェ Hergé がいる。ベルギー作家たちは、フランス語の使用という言語的同質性だけでなく、その才能によってフランス本国において多くの読者たちを引きつけた。

B-2 問題提起

我々は、フランス漫画を考察する際、ともすればフランス本国だけを見る傾向がある。しかし、フランス語文化圏という大きな枠を設定することで、ベルギー漫画のフランスへの流入の大きさを測定することができる。そして、その作風が示すフランスとの微妙な差異がわかってくる。ベルギー作品はフランスのものと比較すると、女性を描く点で弱さが出てくる。ベルギーにおけるカトリック界の大きな影響力を反映して、禁欲主義的な傾向も強い。またベルギーの出版社サイドの中には、フランスにおける検閲法令を考慮して、事前に自己検閲を行ってしまうケースもあった。フランス政府の側からの指摘を受けないように、最初から作風に制限を加えていくのである⁸。こうしてベルギーの作品は、ある種のモラルを持った世界を目指していた。その作風に影響されるフランス漫画界も子供を主要な読者と想定し、その成長にふさわしい舞台が作られていった。こうした前提を問い返しなが、新たな一步を踏み出そうとするのが、1960年代の漫画であった。

C フランスの新たな歩み

C-1 子供の世界からの脱却 - 1960年代の試み

戦後の解放期から50年代を経て、漫画は法令第49条をはじめとする幾多の束縛を受けながらも発展を遂げていった。ただこれまでに触れた

ように、それはいくつかの可能性を犠牲にした上でのものであった。大きな問題点のひとつは漫画の主要な読者を子供や青少年と規定したことである。

子供のための漫画が存在することは確かであるが、漫画が子供たちだけを対象とするということは決して自明のことではない。言い換えれば大人層を相手とする漫画の存在を否定する根拠はないのである。今や大人たちをも射程においたジャンルの出現が待ち望まれている⁹。

『アラキリ』*Harakiri*、『ヴェ・マガズィーヌ』*V Magazine*などの雑誌が1960年、1962年に発刊されるのもこうした背景においてである。特に『ヴェ・マガズィーヌ』に登場したフォレスト Forest の作品、『バーバララ』*Barbarella* はこれまでにない作風で大人たちの読者を獲得するとともに、こうした方向での漫画の可能性を示すものとなった。また「おかしくて辛辣な雑誌」"Journal bête et mechant"と自ら名ざした『アラキリ』誌の過激なページ作りは、当局からの度重なる出版停止命令処分を受けながら続けられていった。

ここで明らかとなるのは、作者、出版社、そして読者を含めて構成される文化空間に、新しい動きが存在するということである。漫画を子供世界といういわば幸せな狭い領域に囲い込むのではなく、流動的な現実において、作品を作っていくとする意志がある。この新たな展開において、『ピロット』*Pilote* 誌が登場する。ゴシニー Gosciny がリードするこの雑誌が60年代にはたす役割は大きい。この雑誌に連載された『アステリックス』*Astérix* は大ヒットし、幅広い層からの支持を受け、いわば国民的な漫画となる。

そうは言っても、大人に照準を合わせるといった傾向はともすれば誤解を招くことも多かった。これまで漫画の主な対象を子供と規定し、第49条に依拠して事態の処理に当たってきた当局にとって、子供を相手としない作品の登場は大きなとまどいの種となった。取り締まる側としては、あくまでもこの法に頼りながら、悪しき前例を残さない方針を取

った。一部の作品に、出版停止命令が下された。そこから大きな誤解が二つ生まれた。ひとつは、漫画は本来的に子供だけのものということ、またもうひとつは、新たな表現様式追求としてのアダルト層むけの漫画は、すべてエロティックないやらしい漫画であるという誤解であった。特に後者の場合は、芸術上の表現の問題が扇情的な感情問題へとすり替えられている点で、大いに批判されるべきであろう¹⁰。こうして芸術性の追求の問題は、その試みを矮小化しようとする制度的な圧迫と戦わねばならなかった。それが60年代漫画の試練であった。たとえば、『アラキリ』誌などに掲載された作品は、イデオロギー批判が問題であるのに、そのエロティックな作風のみ強調され、主題となる政治問題が隠蔽されることが多かった。

戦いは作家たちだけではなかった。読者たちも例外ではない。1960年代初頭から自分たちのための漫画を求める人々は次第に連帯の輪を広げていく。彼らはファンクラブを結成しはじめ、互いの中で意見、情報交換を始めていく。彼らは、もはや孤独な、社会から切り離された存在ではない。自らの属する文化領域の社会的認知、その芸術的価値の賞揚を目指して、行動を展開する。その活動の高まりは、1967年にパリの室内装飾美術館において世界ではじめて、漫画に関する展覧会を主催したことからも知ることができる。こうして60年代はアダルト層を指向した漫画作りをしながら、新たな可能性を模索する時代であった¹¹。

C-2 探求の深化 - 1970年代

大人のための漫画を目指して進んでいった試みは、1970年代に入ると、批判活動を通じて、その探求を益々深めていく。問い返しの対象が読者、作者、出版社にまで及ぶ。

漫画の地位の社会的向上をめざし、読者たちも活動した。確かに彼らの戦いは効果的なもので、それなりに成果をあげた。しかし、70年代に至ると、この読者層の間に亀裂が生じる。年長層は、漫画にたいしてノ

スタルジックな傾向が強い。彼らの持つ漫画のイメージは、子供時代に読んだディズニーなどの影響を強くとどめるコミック世界であり、大人になってからも、その世界を再び求めようとする。古き世界よりは、新たな作品世界を指向しようとする若い世代との間には断絶が生まれざるをえない。後続世代の方はあくまでも現在の状況から生まれる漫画を目指すからである¹²。

また60年代の漫画の動きを主導してきた『ピロット』誌にも不十分な点がある。大人を射程に置きながらも、その雑誌のスタンスは「子供も大人も」というものであった。この雑誌作りに大きな影響力をもつゴシニーは子供たちを完全に切り離すことは考えていなかった。バランスを取ろうとする構成が、今度は逆に不徹底なものとなされる。こうした中で、明確に大人だけを対象とする雑誌が登場する。出版社の束縛を離れ、作家たちは自らの手で、望む形で作品を発表する場を作ろうとする。

1972年に刊行された『エコー・デ・サヴァンヌ』*Echo des savanes*は、こうした方向に踏み出そうとする漫画家たちが初めて自らの手で作り上げた雑誌である。この成功に続いて、1975年には新しいSF的な夢の世界を読者に提示する雑誌『メタル・ウーラン』*Metal hurlant*が誕生した。この雑誌からメビウス Moebius、ドルイエ Druillet といった作家たちが育っていった。「夢見る機械」と呼ばれたこの雑誌が生み出す独特の世界は、これまでにない印象を読者に与え、音楽の世界においてロックが及ぼしたような効果を漫画の分野において果たしたと言える。さらにギャグ漫画の世界で新しい傾向をさらに強めた雑誌『フリユイド・グラシアル』*Fluide glacial*がゴドリブ Gotlib の手により、同じく1975年に出された。そこでは、大人向きのギャグの可能性が様々な形で追求されていった。新たな雑誌の出版傾向はこの後も続き、1978年には『ア・スィヴル』(*A Suivre*) が生まれた¹³。こうした作家たちの活動に刺激され、出版社の中にも、これまでの枠にしばられない新たな人材の発見とその育

成につとめる動きが見られ始めた。

C-3 安定と革新の時期 - 1980年代

80年代に入ると、ふたつの大きな傾向が見られる。ひとつは従来の新たな試みの継続であり、もう一方は新しい傾向の大手の出版社への回収である。特にこの後者の吸収の過程について言えば、独立して自らの手で出版を心がけてきた漫画作者たちが、再び出版社と手を組むということである。出版社サイドでも作者の意向を尊重した形で話が進むことになる。たとえば『エコー・デ・サヴァンヌ』誌は大手のアルバン・ミシェル Albin Michel 社の傘下に入ることになる。70年代に新たな風を巻き起こした各誌も、従来のような激しさはなくなるにせよ、その試みがメジャーな世界の中で継承されていく。その意味では、この時期は相対的な安定期ともいえよう¹⁴。

実際80年代はこれまでの生硬な雰囲気と較べれば、柔軟に事態が進展しているように見える。1970年代に批判されたエルジェがこの時期に、その描写力ゆえに再評価される。明確な輪郭線、そして暗部を残さない画法 (ligne claire) が、明晰さとともに賞賛される。様々なイデオロギーの制約から解放された作者たちは、これまでの漫画に対し、比較的自由的なスタンスを取れるようになった。漫画の歩みを踏まえながら、パロディーあるいはパスティシュ的な表現を導入する。政治性から離れていく漫画は、技法をさらに深め、対象に拘って細部を入念に描こうとする新たなリアリズムを生み出した。またテクニックへの関心は、色彩表現をこれまでにない形で展開した¹⁵。

こうした中で、読者たちが求めたのは、何だったのだろうか。それは「物語」とでもいえる。作品集が大量に発刊されていく状況で、読者たちはすぐれた「語り」を要求した。この時期現れたすぐれた原作者たちは、安定した物語を読者たちに提供し、シリーズ物というジャンルが復活する。ただその一方で、「語り」そのものを問題にする動きも生じる。

漫画は何を語ろうとするのか？ またどのように語ろうとするのか？ そしてその語るという行為はいかなるものなのか？ こうした問いかけが次の90年代を準備することになる。そうした探求を続ける限りにおいて、漫画は前衛的な現代文学の動きに限りなく近づいていくようにみえる¹⁶。

C-4 過剰と稀薄の揺れ動きの中で - 1990年代

1990年代まで来ると、漫画界の整理は、ほぼ終わってしまった印象を受ける。大手出版社が経済戦略に基づいて、出版を行う中で、独立系小出版社は、そうした方向とは異なる路線を展開していく¹⁷。

漫画界が棲み分けされ、安定化するのと同時に、この時期を特徴づけるのは、コンピューターをはじめとする科学テクノロジーのこの分野への浸透である。科学技術が、技法テクニクの面でこれほど影響を及ぼした時期はなかった。漫画の文化空間は発展していく情報メディアの世界との関係で新たな変容を迫られていく。漫画も、情報として流通する使命を担うことになるのである¹⁸。

情報の流れを考えると、この時期を分析するキーワードとして「過剰」という言葉が浮かぶ。メディアの発するメッセージの多さを思えば、この言葉をあげることに不自然さはないだろう。漫画界は、二極分解する。一方にこれまでの新しい傾向を取り込んだ上での刷新を図りながら、自らの存続を現状の中で確保しようとする大手系出版社が位置する。他方、そうした流通回路に回収されない細かい情報を群小の出版グループがフォローするという配置がある¹⁹。ベストセラーなどを生み出す情報の一般化、大衆化の動きと他者との差異化を助ける細分化、個別化の動きが、情報の円滑な処理を可能にし、現代情報資本主義社会を支えている。

実際情報メディアの発達は、大衆社会の一体性の幻想を益々強めていく。たとえば、インターネットが、世界の国境をなくしたというような

幻想もそこに入る。インターネットの導入が、これまでにない差別を生むかもしれないという視点はそこにはない。またそうした情報のイデオロギー性を問題にすることなく、細部の情報へのこだわりが生まれていく。漫画をめぐるファングループたちは益々自らを差異化、個別化してミクロな文化圏を形成して、自閉的な環境を構築しようとする。この自己完結的な世界にとじこもるとき、自己を取り巻く場の前提を問おうとする姿勢は失われるだろう。

そこからこの時期を表す、もうひとつのキーワードが生まれてくる。「稀薄」である。情報は実体と切り離されて、流通の回路の中を驚くほどの速さで駆けめぐる。流通のスピードは、不在性と正比例して増してくる。多くの情報を所持しても、直接多くのものを手にするわけではない。所有という幻想が生まれるにしても、所有が直接的に実現するわけではない。情報の洪水の中で、肥大化する欲望をかかえて、それが完全に満たされる機会が約束されるわけではない状況に身を置く時、ある種の虚無感が生まれてくる。

この不安定感と立ち向かおうとする動きが、すでに少し触れたように、現代文学の進む方向に漫画の探求を導くことになる。漫画とは何なのか？何を語ろうとするのか？また漫画において語るということはいかなる意味を持つのか？こうした自己言及的な問いかけの中から、無意識の問題が現れてくる。語るという行為を支える稀薄感に正面からアプローチする地点から、ボードワン Baudoin の最近の作品は出発している²⁰。

90年代のすぐれた漫画は、この時期に顕著な形を取る二極性に意識的に取り組んでいるように思われる。ベストセラーと呼ばれる作品が驚くべき数で流通、消費される中で、極めて少数の部数の漫画がある限定された回路を通じて循環していく。それはベストセラーがくだらないとか、いい作品は少数の人にしか理解されないということ言えばすむものではない。漫画という文化空間におけるこの二極化に人々が、十分に

自覚的でない点が問題なのである。

メジャー、マイナーの棲み分け、そしてテクノロジーによる膨大な情報の流入、そうした要素がこの90年代を特色づけている。そしてテクノロジーについて言えば、コンピューターと漫画制作とは切り離せないものとなっている。漫画はもはやマルチメディアの圏内から逃れることはできない。実際漫画家の中には、ピラルBilalのように映画の世界にまで自分の創作行為を広げている者がいる。また漫画の表現効果の追求の中で、絵の完結性を重視する過程は、この世界をイラストレーションとして開示するうちに、ポップ・アートに近い圏内に位置づけることなものにもなっている²¹。

90年代の創作行為において求められるのは、新たな文化空間の創出であろう。これまでの各文化を隔てる境界線に満足することなく、その間を自由に横断することで、新たな地平を切り開いていくのである。メジャー、マイナーの分割の問題と意識的に取り組みながらそれとは別の配置を、指向していくことであろう。また圧倒的な影響力を及ぼしてくる情報メディア文化についても、そうした問題意識がなければ、従来の配置を反復、強化するだけに終わるだろう。膨大な情報の流れの中で、今後の可能性が問われている。

II. 現状からの考察

漫画の歴史的変遷を簡単に辿ってきた。これからはそうした歩みを踏まえた上で、若干の考察を加えることにしたい。

A フランス（パリ）の現状 —混沌の中での文化という枠

フランスでは、漫画は文化としての認知されている。資料はパリの国立図書館そしてアングレームにある漫画博物館に多数所蔵されている。そうした材料を駆使しての研究も可能であれば、またコレクションの展示により、一般の人々も目にもすることもできる。また漫画に関する国際的なフェスティバルについても、例年アングレームにおいて開催されている²²。また2000年10月から2001年3月まではパリ市が主催して資料展示が12区の公園で行われた。こうして漫画は文化活動として、コレクションの保存等を通じて歴史的に受け継がれ、また現代という時代の中で数々の企画を通して、その影響力を及ぼしている。

またフランス漫画界は漫画大国として、各国の才能ある作家たちを受け入れてきた。ベルギー、イタリア、スペイン、イギリスの作家たちはもちろん、1990年代からの大友をはじめとする日本の才能ある人々にも門戸を開いてきた。実際フナックFNAC、ジベールGIBERTをはじめとするパリの大手書店のベーデー（B.D. フランス語で漫画を意味するバンド・デシネBandes dessineesの省略形）コーナーには必ず日本漫画を扱うMANGASという一角があって、かなりの種類の日本漫画フランス語版を並べている。出版社の数の増加とともに、その種類も増え、これまでのような手塚、大友、鳥山、高橋（留美子）などの人気作家だけでなく、「ドラゴンヘッド」のような青年漫画系の作品も紹介され

てきている。

B 現状からの考察

フランス語系漫画についてその歴史的な歩みと現状について述べてきたが、これからは、そうしたプロセスを踏まえた上で、問題点を考察していきたい。

B-1 日本漫画のインパクト？

日本漫画の海外への影響ということが最近よく語られる。その主題をフランス語圏という場において検討してみよう。B.D.（フランス語系漫画）と日本漫画の関係である。確かに日本漫画、とりわけ1990年代の大友、鳥山などをはじめとする作品の登場についてはしばしば強調される。しかし、その衝撃なるものは、フランス漫画界を根底から揺さぶったと言えるのだろうか。そうした問いかけに完全に肯定的に答えることはできない。一つの漫画のあり方を示したにせよ、フランス漫画界の大筋は変わることがなかったというのが、実状であろう。この漫画芸術大国はその方向を根本的には変えてはいない²³。

日本の作品はフランスの漫画界に、読者層の若干の若返りによる活性化をもたらした。しかし、それは大きな意識の変革を引き起こすものではない。たとえば、パリの大手書店における日本作品の配列を考えてみよう。確かに、フランス語系作品と並べて"MANGAS"というコーナーがあって日本漫画のフランス語版が並べられている。そうした点では、同列に置かれているかに見える。ただそこにはやはり隔離、分断がある。多くの新刊書が並べられるメインの棚からは離されている。中心はこうした作品なのである。主流を占めるフランス語系作品の中に位置する日本作品もあるが、極めて少数である。

反論として、これは差別ではない。単なる装丁、大きさの問題である

と言われるかもしれない。同じような形態をもとにして配列を分類しただけなのだという反論もあろう。確かにフランス語系作品は同型の装丁のオールカラーの美しい版であって、比較的高価である。一方日本系は本国でのオリジナル版と同じものである場合が多く、白黒のポケット単行本型である。値段もフランス系の場合と較べて半額ほどである。

ただ形態面での差異は、それだけで終わるだろうか。その差異は他のレベルにおける差異、秩序付けの問題と連関していないだろうか。フランスにおける文化というビジョンを考えてみよう。かつて筆者はフランス滞在時代、フランスの友人と漫画の話をしてながら、なぜこの国ではこんなに漫画の値段が高いのかと尋ねたことがある。その友人の答えは、ここでは漫画は他の芸術と同じく、ひとつの芸術であり、芸術とは高価なものであるというものであった。確かに高貴な芸術となれば、オールカラーの美しい装丁が必要であろうし、それを疑う人も少ないのかもしれない。この文化大国においては、数々の試みの中で、漫画の版型を変えるプランが各種出されたものの、定着するに至らず、現在に至っている経緯がある。もちろんそうした計画を継承するものとして、オールカラーを捨て、独特の大きさで刊行している所が数社あるが、多数派ではなく、一般化しているとも言えない。特定の出版形態だけが支持されているのも、そこに自らの基盤を見いだそうとする文化資本主義が存在するからであろう。

今、文化主義が問題になるとすれば、その傾向が自らの枠組みだけで外部世界の一部を取り入れ、吸収しがたい部分の存在には無関心なように思えるからである。フランスにおける漫画芸術という基準からは、日本漫画がすべてそのまま受け入れられるわけではない。そこで緩衝地帯としてMANGASというジャンルを設定することで、直接の衝突を避けようにも思える。出島を作って外国の影響をコントロールしたような一種の鎖国政策とも言えなくもない。日本作品をそこに囲い込むことで、積極的な対決、対峙などのプロセスを避けることができる。適度

な距離を保った上でのエキゾチックな世界としての日本がある。

このような中で明らかとなってくるのは、同じ漫画というジャンルを扱っても、フランス語圏と日本ではその言語文化的な意味合いが異なるということである。漫画をメディア的なものとして捉える日本と芸術的な意味合いから正当性を考えていこうとする場所では自ずから違いが現れてくる。その問題をこれから考えていこう。

B-2 芸術という縛り

これまでの歩みの中で、特にフランスでは漫画を文化、芸術として認定する動きが追求され、様々な努力の果てに、今日の状況を作り上げたことを述べてきた。各種資料の収集と収蔵、専門の博物館の創設、国際漫画フェスティバルの開催などはその活動の成果である。確かにその重要性はいくら強調してもしすぎることはないだろう。ただそれにもかかわらず、今指摘しておかねばならないことは、そこにひとつの忘却が生まれる可能性があるということである。文化という枠の問題である。芸術の威光の中で、そうした枠を規定する条件を問うことが忘れられていくとしたら、それは危険な兆候ではないだろうか。

芸術として漫画を認め、評価するということは、逆に言えば、芸術に値しないものは取り入れないということにもなりかねない。選別と排除のメカニズムである。そしてそのシステムが問題なのは、排除の機構がとかく不透明になりやすいからである。さらに、この芸術という枠で、漫画という動的な創出過程を持つ活動を、それも流動的な状況において生起していく活動を捉えきれるかという問題がある。

芸術という面だけでは漫画の全体を捉えることが難しいのは、アメリカの場合を考えてみればわかる。アメリカは多大な漫画支持者たちにもかかわらず、またポップアートと漫画との関係にもかかわらず、一般的には漫画は子供のためのものと見なされている。子供という枠に縛られるアメリカには、芸術という枠が理解できないだろう。しかし、反対に

フランスには、子供という視点、そしてその子供層をターゲットとして展開されるメディア戦略にたいするアプローチは十分とは言えない。

すでにフランスにおいては、漫画が9番目の芸術として認知されているところに、栄光と限界がある。文化としての基盤が確保されると同時に制度の中へ固定化される。制度の中に取り込まれるとき、漫画が本来持っていた状況性が薄められるおそれがあることを絶えず念頭に置かねばいけないだろう。そうした意識を失えば、現実の中での新たな創作の契機は喪失される。制度が付与する価値体系に対し、常にある距離を保つことで、すぐれた批判機能が維持されてきたのではないだろうか。従来の基盤にただ安住するだけでは、可能性が枯渇することこそ、これまでの数々の試みが明らかにしてきたのではないだろうか。

たとえば大友の『アキラ』*Akira*にせよ、その画力を認め、評価しながらも、そうした才能が出現した状況への分析の姿勢はあまり見られない。フランス漫画の大筋は変わらないというわけである。そうした受容においては、現代電子メディアによる言語文化空間の変容という問題が、フランスにおいては切実なかたちで問われていないように思われる。それは決して大友の評価が低いなどといっているのではない。評価が、各自の美的、芸術的判断に従ってなされるのは当然であるし、様々な視点が存在するのは自明なことである。ただそうした判断の根拠を規定する条件の存在を忘れてならないし、その条件を絶えず問い返していくことで、これまでも各文化は自らが陥りがちな固定性から逃れてきたのである。

フランスでは、審美的な価値判断が社会的、政治的考察よりも先行していく。前に述べたように漫画の版型、装丁が、価格の面から購買者層を、ある程度限定してしまうが、そうした形の文化資本主義はあまり問題となっていない。この枠組みは高級なフランス漫画、安価な日本漫画という対立図式を暗黙のうちに提示しているのではないだろうか。価格の差異は、価値の差異に直結していくような展開がある。確かに、版型

の問題については、オールカラーを捨て、様々な形を追求している出版社がラソシアシオン L'Association 社などをはじめとして数社あるが、そうした試みが少数派であるというところにもフランスの限界を見ないわけにはいかない²⁴。

そして新しい試みも、これまでの芸術の行程にそって展開していくという印象が強い。現代文学の影響が色濃く見られる場合が多いのである。漫画が文学の後を追っていく。ボードワンなどが追求する語りの問題にしても、現代文学が展開してきた自伝や無意識の主題系に属するように思われる。現代文学の提示するテーマに漫画が呼応していく。ただ逆に言えば、そうした文学の問題系とは異なる形での展開を、漫画は迫られているのではないだろうか。問題意識を共有しても、展開の仕方は多様な形で遂行していかねばならないだろう。そうした可能性がフランス漫画には求められている。

今こそ、芸術としての漫画からメディアとしての漫画へと方向転換が図られるべきだろう。芸術としての認知がそれなりの成果を上げている中にあるのは、そのジャンルを現代社会が直面している情報メディア網の包囲の中から、考え直していくことが要請されている。それがフランス系漫画界をあらたな境地へと向かわせる契機となるように思われる。

■ 注 ■

1. 漫画の歴史的な歩みについては特に下記の文献に多くを負っている。
Histoire mondiale de la bande dessinée, Pierre Horay Edition, 1980. (以下 H.M.B. と略称)
Histoire de la bande dessinée en France et en Belgique, Glénat, 1984. (以下 H.B.F.B と略称)
Chronologie de la bande dessinée, Flammarion, 1996. (以下 C.B. と略称)

Histoire de la bande dessinée d'expression française, Somogy édition d'art, 2000.

(以下 *H.B.E.F* と略称)

Maîtres de la bande dessinée européenne, Bibliothèque nationale de France / Seuil, 2000. (以下 *M.B.E.* と略称)

2. *H.M.B.*, pp.20-21, *C.B.*, p.8.

3. *H.M.B.*, pp.22-30.

4. *H.M.B.*, pp.31-40, *H.B.E.F.*, pp.70-72.

5. 特にこの法令の漫画への影響に関する総合的研究については、下記参照。

Thierry Crepin et Thierry Groensteen, *On tue à chaque page*, Edition du temps, 1999.

6. *H.M.B.*, pp.41-50.

7. ベルギーについては、*H.M.B.*, pp.107-121., *H.B.F.B.*, pp.63-90., *H.B.E.F.*, pp.127-153, *M.B.E.*, pp.58-65 を参照。

8. *H.B.E.F.*, p.140.

9. *H.M.B.*, pp.50-52, *H.B.E.F.*, pp.154-187, *C.B.*, pp.147-149.

10. *H.B.E.F.*, pp.174-176.

11. *H.M.B.*, p.51, *C.B.*, p.169. 展覧会のテーマは "Bande dessinée et figuration narrative" (漫画と物語表現)

12. *H.B.E.F.*, p.176.

13. *H.B.E.F.*, p.180-186., *C.B.*, pp.187. Moebius (実は Jean Giraud の別名) については、*H.B.E.F.*, pp.168-170, *M.B.E.*, pp.138-145 参照。Druillet については、*M.B.E.*, pp.146-147, *C.B.*, p.167 参照。

14. *H.B.E.F.*, p.188-237.、特に取り込みによる力の弱化については、*H.B.E.F.*, pp.188-190 を参照。

15. *H.B.E.F.*, pp.190-200. また色彩表現については、以下参照。

Thierry Grosteen, *La bande dessinée*, Editions Milan, 1996, pp.30-31.

16. *H.M.B.*, p.59, *H.B.E.F.*, pp.204-208, pp.214-218.

17. *H.B.E.F.*, pp.239-240.

18. *H.B.E.F.*, pp.258-262.

19. *H.B.E.F.*, pp.262-270.

20. ボードワンについては、*H.B.E.F.*, p.275 および *M.B.E.*, pp.186-189 参照。比較的最近の作としては、以下のものが注目される。

Baudoin, Mat, Seuil, 1996.

21. *H.B.E.F.*, p.260. ビラルについては、*C.B.*, p.249 参照。

22. 2001年のプログラムには、前述のスイス漫画作家の特集に加え、日本漫画の特集も予定されている。また2004年には、浦沢直樹が『20世紀少年』で、アングレーム国際漫画祭最優秀長編賞を受賞したことを忘れてはならないだろう。

23. *H.B.E.F.*, p.250 以下参照。

ただし、日本漫画への意欲的な取り組みを示すフェスティバルから以下のようなものも現れている。

Patrick Gaumer, Rodolphe, Faut-il brûler les mangas?, B.D. Boum, 1997.

24. ラソシアシオン社の中では、特に最近では、下記の作品が注目を集めている。

David B., L'Ascension du Haut Mal 1-6.

この作品については以下参照。

森本庸介、「闇を登る」、『レゾナンス』（東京大学大学院総合文化研究科フランス語系学生論文集）第2号，pp.40-41,2003.