

1

欧米圏のオルタナティブ・コミックス 作品における自伝的作品についての論考

市毛史朗

はじめに

本研究では、アンダーグラウンド・コミックスの流れをくむ欧米圏のオルタナティブ・コミックス、とりわけ自伝的な作品に焦点をあてたい。ロバート・クラム (Robert Crumb, 1943~) による 70 年代以降の作品、ハービー・ピーカー (Harvey Pekar, 1939~2010) による『アメリカン・スプレnder』、アート・スピーゲルマン (Art Spiegelman, 1948~) による『マウス』、さらに後の世代ではジュリー・デュウシェー (Julie Doucet, 1965~)、BD ではダビッド・ベー (David B., 1959~)、マルジャン・サトラピ (Marjane Satrapi, 1969~)、フレデリック・ペーターズ (Frederik Peeters, 1974~) など を本論では取り上げる。

本論においては作家個人による創作に重きが置かれた作品を「オルタナティブ・コミックス」と呼ぶ。海外の大手出版社によるコミックスは分業制によるチームプレーで制作されることが多いが、1960 年代のアンダーグラウンド・コミックス以降、ストーリーから作画までを全て一人の作者が手がける作品が生まれ始めた。こうした作品群には作家の個性や思想が

色濃く表れ、作風は時に実験的に時にグロテスクになり、また非常に私的な内容になる。だが、それと同時に誰もが共感する広い普遍性を獲得する作品もある。

興味深いのは、私的なものと普遍的なものという二項目が共に高まりつつ両立している点である。本論では「自伝的オルタナティブ・コミックス」とも呼ぶべきいくつかの代表的な作品を通して自伝的な作品群の魅力を検証する。

1. オルタナティブ・コミックスの誕生 アンダーグラウンド・コミックスから『アメリカン・スプレnder』へ

自伝的コミックスは、作者自身が題材となる点で、私的な思想、世界観が表れやすい。古永真一が「マンガは一プロダクションで制作される場合は集団作業だが一個人でも、そして低コストで制作ができる。マンガのほうが作者みずから絵を描く以上、作家性が目に見える形で現れる。」と述べているように、作者がほぼ一人で制作をするオルタナティブ・コミックスの場合はその傾向がなお強まる。一方で、コミックスというメディアが大衆に読まれることを前提として発展していることを考えれば、そこには多くの読者の共感を呼ぶための普遍的要素が欠かせない。こうした作家の私的な視点と普遍的世界とのせめぎ合いは、全ての芸術表現活動において発生する問題ではあるが、オルタナティブ・コミックス、特に自伝的作品の場合そのせめぎ合いがさらに激しくなる。

1960年代、カウンター・カルチャーの全盛期に、アメリカでアンダーグラウンド・コミックスが誕生した。ロバート・クラムはその始祖とも言える作家である。クラムはイラストレーターとして活躍していたが、60年代後半からドラッグの影響を受け過激な表現のコミックスを制作し始める。代表作『FRITZ THE CAT』の他、1968年にはアンダーグラウンド・コミックス雑誌『ZAP』を創刊した。内容は性や暴力の描写、ドラッグによる幻覚作用からインスピレーションを得たビジュアル等過激なもので、

1 古永2010：156頁。

そこにはクラム自身が育った暗い家庭環境も影響している。クラムは親からの家庭内暴力、両親の不仲に苦しんだ経験があり、その家庭環境は荒んだものだった。1960年代のアメリカには、Comics Code Authority（コミックス規定協会）が定めた厳しい自主規制があり、その中には「両親への尊敬の念を強調する」という項目がある²。クラムはこうした古い概念に反発し、『JOE BLOW』という作品では親子の近親相姦を明るいタッチで描くという、激しい諷刺を行っている。

カウンター・カルチャーが敵としたものはベトナム戦争や資本主義であり、またコミックス業界の自主規制に代表される古い価値観であった。クラムを筆頭とするアンダーグラウンド・コミックス作家たちは個性的な表現、自由な表現を追い求め、作家自身のイマジネーションを奔放に表現した。

一見すると作家の私的世界が花開いたようにも見える1960年代だが、「作家対古い価値観」という図式が定着しており、カウンター・カルチャーブームの中で支持された。作家個人個人の意志が集合して作られたのがアンダーグラウンド・コミックスのはずだが、引いてみるとその全体像は当時の若者の意志を代弁する普遍的なものになっているのである。

ロバート・ヒューズが映画『クラム』の中で指摘しているように、クラムの表現はブリューゲル、ゴヤから続く諷刺芸術の文脈で語ることができる。諷刺芸術は作家が世界を諷刺するものであり、そこには「作家対世界」という明確な対立軸が見て取れる。

1970年代以降になるとカウンター・カルチャーもアンダーグラウンド・コミックスもブームの過渡期を過ぎ、1960年代にあった作家と世界の対立軸はあいまいになる。クラムのコミックスにはクラム自身がキャラクターとして登場しはじめ、作家としての苦悩、育った家庭環境、自身の歪んだ性的嗜好のことなど、極めて私的なテーマへと移行していく。クラム

2 三浦節子 1981：13頁

3 映画『クラム』、テリー・ツワイゴフ監督「クラムは20世紀後半におけるブリューゲルだ」「彼が属しているのは社会への抗議や、批判としての美術の一部で、そこには長い伝統がある。クラムはゴヤだ」と述べている。

の自伝というべき作品が生まれるのだが、その内容は暗く重い。かつて外の世界に向かって諷刺の牙を立てたクラムが、今度は自分自身を赤裸々に暴いている（図1）。1970年代の非常に重要な作品が、ハービー・ピーカーの『アメリカン・スプレnder』である。ピーカーは病院の事務職で生計を立てながら執筆活動をしており、そうした生活から生み出される『アメリカン・スプレnder』には実に地味な出来事が綴られる。クラムとピーカーはプライベートで親交があった。二人の出会いも作品になっているが、そのストーリーの作画を担当しているのはクラム自身である。

ピーカーは『アメリカン・スプレnder』の中で徹底的に私的な目線で物事を見つめている。取り上げるのはスーパーマーケットで見かけたことや近所の友人のこと、出会った女性のことなど些細なことばかりで、そこに作者の「俺はこう思う」といった私感が加えられ、ピーカーの独白スタイルで話が進んでいく（図2）。ピーカーは作中で、いかにして『アメリカン・スプレnder』が生まれたのか舞台裏を描写し（図3）、その際にこのコミックスがいかに斬新なものであるかを何度も語っている。これまでコミックスのテーマとはされなかった日常の些細な出来事をテーマにし、それを作者独自の目線で語るることについて、ピーカーは非常に自覚的だったのである。クラムの自伝的作品は苦悩するテーマが多いためか暗く、グロテスクに走る傾向がある。それに対してピーカーの視線は冷めている。もちろん怒りや悩みも描かれるのだが、それは「怒っているピーカーがいる」「悩んでいるピーカーがいる」という事実を描写するだけであり、実に淡々としているのだ。

私は『アメリカン・スプレnder』がアンダーグラウンド・コミックスとオルタナティブ・コミックスを分ける境界線になった作品だと考えるが、それについては後に詳しく述べたい。

2. オルタナティブ・コミックス初期：『マウス』

オルタナティブ・コミックス初期の重要な作品に、1980年から1991年にわたって描かれたアート・スピーゲルマンの『マウス』がある。この作

品はナチスによるホロコーストを大きな題材としており、戦争という普遍的テーマが大きな比重を占める。『マウス』においてスピーゲルマンは洗練されたシンプルな画風を用いており、アンダーグラウンド・コミックス時代の作風とは一線を画している。1973年に習作と呼べる『マウス』を描いているが、こちらではややブラックユーモアが際立つ画風であるのに対して、後年に描かれたものは同じシーンを描いていてもシンプルにデフォルメされ、読みやすいものになっている（図4）（図5）。

戦争の悲惨さを声高に叫ぶのではなく、どうしたら伝わるのかを冷静に考えられた『マウス』の手法はピーカーの冷静な目線とも通じるものである。だが、『マウス』はそうとだけは言い切れない面がある。それは、この作品において描かれたスピーゲルマンの家族像についての面だ。スピーゲルマンがアウシュビッツの生還者である父親にインタビューをする形式でストーリーが展開するのだが、スピーゲルマンと父親の間には様々な確執がある。それは息子の話を聞かない父親、自分の価値観しか信じない頑固な父親、といったどこの家庭にもあるような話だ。スピーゲルマンはアウシュビッツの被害者としてのユダヤ人だけでなく、清濁入り交じった生身の姿のユダヤ人像を描きたかった。そうした姿勢はコミックスに登場するスピーゲルマン自身が語っている（図6）。

戦争という普遍的テーマを、ひとつのユダヤ人家族という「私」の視点を交えて語るにより、大きなテーマをより身近に感じさせるという『マウス』の手法は見事である。しかし、物語の中盤頃からその手法に変化が見える。

『マウス』が進行中の1982年、スピーゲルマンの父親が他界する。ショックを受けたスピーゲルマン自身も、アウシュビッツを直接見ていない自分がこの物語を描いて名声を得ることに大きな疑問を抱き始める。『マウス』の開始当初は整頓された手法が用いられ、父親との葛藤も細密に冷静に描いていた。しかしこの頃になるとそうした冷静な手法に揺らぎが見え、スピーゲルマンの悩みや葛藤は生々しさをもって描かれる。作中のスピーゲルマンは自身の不安を表すように幼児化したり、『マウス』において最も重要な手法であったネズミの擬人化という手法を超えて、ネズミの顔が仮

面であることすら明らかにしてしまう(図7)(図8)。『マウス』の中で、『マウス』を描く苦悩が語られるという入れ子構造が現れ、スピーゲルマンはコミックス制作の舞台裏とも言える自らの心情を赤裸裸に吐露してしまうのである。こうした作風はクラムの70年代以降とよく似ている。

『マウス』において冷静と混乱の間を行き来するスピーゲルマンの姿は、作家自身も生身の人間であり現実の重さからは逃れられないことを描き出している。だがこうした苦悩は作家でなくとも誰しもが通る苦悩であり、そうした意味でスピーゲルマンの私的な苦悩は大衆の共感を呼ぶ普遍的なものとも言える。戦争という普遍的問題と、あるユダヤ人家族という「私」の問題、人間が生きるうえでの苦悩という普遍的なもの、作家個人の苦悩という私的なものと、その間を『マウス』は混乱しながら行き来するのである。クラムが深い苦悩と混沌から作品を生み出すのに対して、ピーカーは苦悩を元々あるものとして冷静に描き出した。スピーゲルマンはそのどちらも備えた作家なのである。

3. 1990年代の自伝的オルタナティブ・コミックス表現

1990年代以降も自伝的な形式を取りながら個人の思想を表現する作家は数多い。だが、彼らにはクラムやスピーゲルマンが陥ったような苦悩と混乱があまり見受けられない。

1999年に刊行されたジュリー・デュウシェーの『MY NEW YORK DIARY』はアンダーグラウンド・コミックスの雰囲気強く受け継いだ画風で、ニューヨークでアートスクールに通う作者の生活を描いた(図9)。性やドラッグといったモチーフが多用され、細密な描写はクラムからの影響を感じさせる。彼女がしょうもない恋愛に溺れ、ドラッグに耽り、てんかんの持病と戦いながらコミックを描くという重い内容だが、語り口は淡々としている。墮落する自分も、そこから這い上がるうともがく自分も冷静に見つめる作家の視点がある。『マウス』のような大きなテーマもない。ニューヨークの混沌とした暮らしが、ただそこにあるものとして描写されるだけである。

このような冷めた視点はアメリカのオルタナティブ・コミックスの特色である。エイドリアン・トミーネ (Adrian Tomine, 1974~) は平穏の下に様々な事情を抱えた人々の暮らしを淡々と描く。短編作品『SUPERMARKET⁴』では、視覚障がい者の男性を案内するスーパーマーケット店員の少女が描かれる。彼女にとって男性は馴染みの客であり、親切に彼を案内する。だが、休日に道で彼とすれ違うと、彼女は息を潜め、気づかれないようにやり過ごす。少女の行動は、悪とも仕方がないこととも言えるが、クラムのように現実の裏側を暴く、という語り口ではない。現実でありそうな出来事を細密に描写し、答えは出さない。トミーネの表現は『アメリカン・スプレnder』によく似ているが、さらに掴みどころがない印象を受ける (図 10)。

アンダーグラウンド・コミックスのように作家個人の表現を追求しながらも、激しく叫ぶのではなく淡々と語るというこうした作品群は、ポスト・アンダーグラウンド・コミックスと呼んでもよいだろう。彼らの作品では、「私」はどこまでいっても「私」であり、共感を求めるものではない。誰もが共感して納得するエンディングを提示するのではなく、日常の様々な要素を積み上げ、読者個人に想像させるような手法が取られている。

BD の自伝的作品ではダビッド・ベアの『大発作』が代表的である。この作品は、作者の兄が患ったてんかんとその治療に振り回される家族の様子を描いている。黒が目立つ画風と、作者の恐怖心を具現化したようなグロテスクなキャラクターはクラムの作品を彷彿とさせる。ベアは、てんかんに竜の様な異形の生き物で表現し、他にも妖怪じみた様々な怪物で不安を表現する。兄やベア自身でさえもときに怪物のように描かれ、そのグロテスクさからはアンダーグラウンド・コミックスの影響を感じる (図 11)。

印象的なのは、そうした物語の中に挿入されたベア自身とその家族を描いた場面である (図 12)。物語の中で唐突に現れるこの場面では、ベアと家族が『大発作』について客観的に話しており、作者の精神世界に入り込ん

4 1996, in *Sleepwalk and Other Stories*, pp. 56-61.

だ場面のグロテスクさと対照的だ。さらに作中で登場するベーの父親は、ベーに対して「おまえは本で言っているような子とはぜんぜん違ってたぞ」と言っている。つまり、この作品におけるベーのグロテスクさと混乱はベーの内に秘められたもので、普段のベーはコミックスの中に見られる恐怖や混乱を表に出さず、それをコミックスの表現技法としてコントロールしているのだ。混乱や恐怖から距離を取り身を守るために、ベーは恐怖心をビジュアル化してコミックスの形に収めたとも言えるのである。

この物語があくまで家族とベー自身の物語という視点で一貫して描かれていることも興味深い。てんかんという病気に対する無理解から、科学的療法でなく宗教的儀式に走ってしまうベーの家族や、兄に対する世間からの差別も描かれているのだが、この物語はてんかんに対する正しい理解を求めるといった社会的テーマより、てんかんと向き合うひとつの家族、ダビッド・ベーという一人の人間といった非常にプライベートな物語として綴られている。

マルジャン・サトラピがイランの戦争にまつわる体験を描いた『ペルセポリス』は、戦争を題材にしている点で『マウス』と通じる部分があり、太い描線と広いベタ面を多用した画風にはベーの強い影響を感じる。サトラピは、故郷イランの争乱の中でヨーロッパとイランを行き来しながら青春時代を過ごした。イスラム社会での女性差別への不満、ヨーロッパとイランの文化のギャップ、故郷への複雑な思い、自身と家族の悩みと成長など、描かれる内容は多岐にわたる。中東と欧州を行き来して様々な価値観、文化に触れた彼女ならではの様々なカルチャーショックがユニークな視点で描かれ、中東の文化を知るルポルタージュ作品としても面白く、当事者ならではの詳細な描写が興味をひく。

『ペルセポリス』も戦争やイスラム社会といった大きなテーマをサトラピが一人の女性としてプライベートな視点から語っているのだが、ベーよりもさらに客観的に、冷静に物語が綴られている。残酷な場面をデフォルメされた線で描く手法は『マウス』のようでもあり『大発作』のようでもあるのだが（図 13）、スピーゲルマンの葛藤も、ベーのグロテスクさも感じられない。自らの故郷であるイランについて、異境であるヨーロッパに

ついて、そこに暮らす人々の文化の違いについて、一つ一つのできごとが客観的に語られる。サトラピが様々な出来事で挫折して自殺を試みた場面でさえも、実に乾いた描写である（図 14）。スピーゲルマンは『マウス』開始当初はそうしたドライなタッチを試みていたが、途中から葛藤に飲み込まれた。『ペルセポリス』は、スピーゲルマンが試みた手法を完成させた作品といえるだろう。

唯一、『ペルセポリス』の中でサトラピの整理しきれない感情が現れるのは、ヨーロッパで挫折し故郷イランに帰ることを決めた場面である（図 15）。イランでの差別と閉塞にうんざりしていたはずのサトラピが、異文化に馴染めず、結局は故郷を恋しく思ってしまう。離れてみて初めて故郷の大切さを感じるという感情は、世界に共通するものなのだろうか。この場面は、イスラム社会や戦争といった特殊性、地域性を超え、世界中多くの人々に訴えかける力がある。

『大発作』と同じく病気をテーマとした作品に、フレデリック・ペータースの『青い薬』がある。この作品は、HIV 感染者の女性と交際することになった作者の実話に基づいた物語である。女性は母子感染させてしまった息子を持つシングルマザーであり、ペータースは大きな葛藤を抱えることになる。『青い薬』の日本語版は、2001 年に描かれた部分と 2013 年に増補された部分で構成されているが、2001 年に描かれた部分では、筆を使った荒いタッチが印象的だ（図 16）。この技法についてペータースは巻末のインタビューで、「下書きなしで、いきなり筆で描き、完全な即興で物語を語ろうと考えた」⁵と語り、また作品については「当初、出版するつもりはありませんでした。一種の浄化のようなものとして考えていたのですと話している。恋人の問題だけではなく、ペータースは『青い薬』執筆前に仕事でもトラブルを抱え、悩みの多い時期を過ごしていた。『青い薬』が制作の動機も技法の面もプライベートな感情の下に制作されたことがよく分かる。

『青い薬』で取り上げられたテーマは HIV という非常にデリケートで社

5 ペータース 2013、作者インタビューより

会的に重要なものである。だが、『大発作』、『ペルセポリス』と同じく、『青い葉』もペータースの私的な目線から物語は語られる。HIVについて、当事者でなければ知る機会のないエピソードも数多く登場するが、全てはペータースと恋人、そして息子の3人の間での問題として語られ、やがてはペータース自身がHIVとどう関わるかという問題に終着する。問題は決して解決せず、ペータースの揺れ動く心情が、筆を使った揺れ動く線でありのままに描かれる。それに対して2013年に描かれた部分は、整頓されたタッチである。この時期に作家は2001年よりずっと安定した精神状態であることが画風からよく伝わる（図17）。

4. アンダーグラウンド・コミックスとオルタナティブ・コミックスの差異

ここまで、アンダーグラウンド・コミックス/オルタナティブ・コミックスの自伝的作品をほぼ時系列に沿って検証してきた。前述したように、私はその中で『アメリカン・スプレnder』がアンダーグラウンド・コミックスとオルタナティブ・コミックスの境界になった作品と考えている。それでは、『アメリカン・スプレnder』以前と以後で何が変わったのか。

ピーカーとアンダーグラウンド・コミックスの間には二つの境がある。一つは世界との対立の仕方である。アンダーグラウンド・コミックスは、古い世界を変える、あるいは壊すという明確な対決姿勢を打ち出した。スピーゲルマンは『マウス』執筆が始まる直前のインタビューで以下のように述べている。

僕はコミックスを芸術と考えている。コミックスにそうした権威づけは必要ないし、コミックスはいわゆる民衆のエネルギーの発露であり、むしろそうした権威づけは危険とする考えかたもある。コミックスは、いわゆる“高尚な芸術”から抜けおちた“俗”のダイナミズムをとらえるメディア、というわけだ。僕はその意見に賛成しながらも、またごく当然のこととして、

コミックスもやはり芸術なのだと言いたい。⁶

対決姿勢に加えコミックスを芸術として確立させたいという意志を感じる。しかし、『アメリカン・スプレnder』にはそうした対決姿勢は感じられない。ピーカーは自身のコミックスを新しい芸術だと自覚しつつ、安定した職業に就く生活に満足もしている。世界に対して怒りながらも受け入れるという、カウンター・カルチャー以降の価値観が感じられる。作家と世界という対立軸がなく、作家もまた世界の一部として存在しているといえる。デュウシェー、ベー、サトラピ、ペータースにしても、世界に対して怒りや嘆きこそあれ、それと戦うというよりは目の前の小さな出来事に向き合っている。世界という大きなものとの対立軸よりも、個人がどう考え、問題を受け入れて行くかということに重点が置かれている。

もう一つは、作者の「私」の部分の在り方である。アンダーグラウンド・コミックスが「私」の積み重ねでカウンター・カルチャーという普遍的な文化を作っていたのに対して、ピーカーの作品は常に「私」のままである。この差は実に微妙な点でもある。アンダーグラウンド・コミックス作家たちが意識的にムーブメントを作ったとは言い難い面がある。クラムはコミックスを描く動機について、「コミックスを描くのは...ただそうすることが楽しいからで...困ったな、他にどう答えればいいのか？」⁷と語っている。単純に自分の思いを作品で語りたい作家と、スピーゲルマンの言葉にあるような新しい潮流を作りたい作家が混在していたのであろうが、1960年代のアンダーグラウンド・コミックスは、三浦節子に次のように説明される。「アンダーグラウンド・コミックスには（中略）どうしても伝えたいことを、とりあえず大声で叫んでしまったというような切実感、稚拙さが奇妙に呼び起こす力の感覚にあふれていた。」⁸作家の意識に関わらず、アンダーグラウンド・コミックスの作品は大声で主張しており、その結果大勢の読者を巻き込み、普遍性を持ったムーブメントになった。

6 三浦節子 1981、149頁。

7 同上、78頁。

8 同上、7頁。

それに対してピーカーは、極めて私的な視点で物語を描きつつも、その価値観を大声で叫ぶことはしない。その語り口はありのままを描く静かなもので、大勢を巻き込むようなパワフルなものではない。クラムは『アメリカン・スプレnder』の前書きで、「ハービーの話のネタは、あまりにもありふれ過ぎていて、逆にユニークに思えてくる」と書いている。『アメリカン・スプレnder』はピーカー独自の視点を通しつつも描く題材は「ありふれ過ぎて」いる世界なのである。もともとがありふれた題材なので、読者はありふれた日常に潜むユニークさに気づくだけであり、アンダーグラウンド・コミックスのような破壊力は生まれない。ピーカー自身の私的な視点で描かれた物語が、読者の個人的な気づきを呼び起こす。極端に私的な視点で描いた作品が大きなムーブメントをつくるということもなく読者に浸透する、作者の「私」から読者の「私」への伝達という手法を確立したことが、ピーカーの最も大きな功績である。

以上の二点をもって、私は『アメリカン・スプレnder』がアンダーグラウンド・コミックスとオルタナティブ・コミックスを分ける分岐点になった作品と考える。

『アメリカン・スプレnder』以降、オルタナティブ・コミックスは作家の私的視点が強まる。『アメリカン・スプレnder』はピーカーがキャラクターとして登場する自伝であり、同時にピーカー自身を含めたアメリカの肖像である。ピーカー個人の物語であり、アメリカのありふれた物語でもある。『マウス』では、当初はスピーゲルマンの目、あるいはスピーゲルマンの父親の目を通してホロコーストが描かれた。しかしそれは同時に、ホロコーストを通してスピーゲルマンの父親を描くことでもあり、スピーゲルマンの家族を、そして最終的にはスピーゲルマン自身を描くことにつながっていく。『アメリカン・スプレnder』はピーカーを通してアメリカの風景が見えてくるのに対して、『マウス』以降の作家たち、デュウシェー、ベー、サトラピ、ペータースらは、戦争や病気といった様々な題材の描写を通して、作者の人間性が見えてくるのである。

アンダーグラウンド・コミックスの雰囲気の色濃く受け継ぐデュウシェーが顕著だ。デュウシェーの作品からは、クラムやスピーゲルマンに

あるような激しい不安や怒りは感じない。かといって、ピーカーが描く物語のような、ありふれた物語とも少し違う。この物語は誰のものでもないデュウシェー自身のものだ。デュウシェーの目を通してニューヨークを描写したというより、いくつかのエピソードを通してデュウシェーの人間性を描写しているという印象を受ける。デュウシェーは特にプライベートなテーマを扱っているが、てんかん、中東の争乱、HIV といった社会的に重要なテーマを扱っている作品でも、最終的にはその問題と向き合う作家自身の姿が作品の最も重要な命題となっている。

自伝的オルタナティブ・コミックスの作家たちのこうした特色を検証すると、彼らの創作に対する姿勢は極めて私的で、内向的にすら感じる。アンダーグラウンド・コミックスに比べると、オルタナティブ・コミックスの作品には主張が見えづらい。作品の中に対立軸がなく、私的な物語を静かに綴る、そういった作品群は作者にとって、また読者にとってどういった意義を持つのか。

スピーゲルマンは『マウス』の制作初期に、「今ようやく僕だけが語れる、そして語らなければならないテーマに向かって進んでいる、という気がする」と語っている。「不安?—それこそ僕が描きたいものだ。それこそ僕が言いたいこと。それこそがこのとんでもない創作の裏にある僕の真のテーマだ。」とは、『大発作』の中に登場するダビッド・ベア自身の言葉だ。ペータースが『青い葉』を「一種の浄化のようなもの」と語ったのは前述の通りである。そうしたことは、『青い葉』の作中にも描かれている(図18)。

5. 自伝的オルタナティブ・コミックスにおける作家の自画像

本論で取り上げた作品はいずれも作家の葛藤や苦悩が根源的なテーマとなっている。自伝的作品の中で作家の自画像がどう描かれるかに着目すると、こうした作品が作家の苦悩に対して果たしている役割が見えてくる。

クラムの場合はコンプレックスが全面に現れ、自画像も醜く激しいタッ

チで描写される。クラムは元々社会諷刺を過激なタッチで描いてきたが、自伝的作品の中では社会を攻撃するのではなく、自分自身を諷刺の対象にしているのである。クラムはコミックスを制作するにあたり、「描かないでいると気が狂ってしまう。ほとんど自殺に等しい。描いていても自殺したくなる。」と映画で語っているが、そう語るクラムが自殺に至らず、近年までコミックス制作を続けていることは、コミックス制作がクラムにとってある種の救済であることを実証している。クラムは作品の中でときに傍若無人に振る舞い、ときに殴られ、切り刻まれてしまう(図19)。こうした作家自身が作品中で自らを傷つけるような描写は、『大発作』、『青い葉』でも見受けられる。

ベーはクラムの様なグロテスクなタッチと、自身の宗教観から生まれたグラフィカルなタッチを巧みに使い分けるが、物語が後半に差し掛かり苦悩の本質とも言える部分になると、自らの首を切り落とすショッキングな場面が登場する(図20)。ペータースの場合は、淡々とした物語の中に突如としてサイの幻覚が登場したり、イメージの中でマンモスと話したりといった幻想的な光景が現れる。そして、マンモスと HIV について語り合う幻想の世界の中で、ペータースは翼竜につばまれてしまう(図21)。いわば作品の中での自傷行為とも呼べるこうした描写は作者の苦悩を生々しく表現したもので、描くことにより作者を現実の苦悩から救済している。ベーやペータースの作品全体から受けるどこか冷静な印象は、作者が自らを救済することができているからとも言える。

スピーゲルマンの場合、自身の描写方法は興味深い。彼は『マウス』以降、自身をネズミのキャラクターとして、あるいはネズミの仮面を被った自画像で描くことが多い。9.11 アメリカ同時多発テロを描いた『消えたタワーの影の中で』でもそうした描写が見られるのだが、この作品の中での彼の自画像は、ネズミであったり人間であったり一貫しない。『マウス』でも見られたことだが、スピーゲルマンは冷静に計算して物語を構成する場合はネズミのキャラクターを用い、感情的に、スピーゲルマン自身がやや混乱している時には人間の姿で自画像を描く傾向がある。『マウス』でも前述の通り、父親の死を体験して苦悩する場面ではネズミの顔が仮面と化し

て、人間の素顔が見えそうになる。『消えたタワーの影の中で』では、テロにまつわる様々なできごとを描いた中で、右往左往する人々を風刺的に描いた場面ではネズミのキャラクターが現れ（図 22）、テロ直後に自身が混乱している場面では人間のキャラクターが現れる（図 23）。現実との距離を計る知的な諷刺作家としての顔がネズミであり、現実の中で混乱する生々しい姿が現れたのが人間の顔をした自画像なのである。スピーゲルマンは非常に知的な作家であるが、こうした混乱も整理しきらずありのままに表現する点は、アンダーグラウンド・コミックスとオルタナティブ・コミックスの世代をまたぐ作家独特のものである。

デュウシェーとサトラピの場合は、自身を傷つけるような描写は見られない。二人とも薬物に溺れた経験を持ち、性体験についても赤裸々に綴っているが、不安に陥りグロテスクな描写が前面に出ることがほとんどない。自身の辛い体験や恥ずかしい体験も、ただそういう出来事があったという事実として綴られるだけである。こうした描写は、女性作家ならではの表現に見える。彼女らの作品に登場する男性は大抵幼く、甲斐性のない人物として描写されている。その頼りない姿は、オルタナティブ・コミックスの男性作家が描く不安を抱えた自画像と、どこかだぶって見えるのである。

6. 自伝的オルタナティブ・コミックス表現の意義

自伝的オルタナティブ・コミックスの作家は、何かを誇張したり飾り立てたりすることがない。平凡な出来事、恥ずかしいこと、暗いこと、全てをありのままに描こうとする。そのため物語はあまりに私的になることもあるし、ときに退屈な印象を受けることもある。作家自身の救済のためでもあり、作家の私的物語でもあるこうした作品群の面白みは何なのか。

クラムは『アメリカン・スプレnder』の前書きでこう述べている。

最も退屈で単調そうな生活も、ハービーは感動や奮闘に満ちていることをきっぱりと証明してくれた（略）ハービーの手法は、コミックという媒体にとっては間違いなく斬新だ。ここまでありのままの現実にこだわったコミックは、今だかつて存在しなかった。（略）事実を飾り立てることもなく、

素敵なエンディングや予想外の展開を用意することもなく、現実起こったことをありのままに伝えるというのは、おそらく相当な度胸が必要だろう。¹⁰

この言葉は、『アメリカン・スプレnder』以降に制作された自伝的オルタナティブ・コミックスにもほぼ当てはまる。

さらに、画家の山口晃が水木しげるについて述べた文章の中に大変興味深い記述がある。

「最近「舞台設定」くらいの意味で「世界観」という言葉を使っているのを見かけます。(中略)本来「世界観」というものは他者としての世界があって、それを見た“目”のことをいい、模様として捉えようのないものを世界観として提示していたのです。「舞台設定」のことを「世界観」と安易に使い世界をどんどん矮小化していく行為は、世界と対峙しようとしていない姿勢の現れのような気がします。最近の漫画は複製の複製というか、誰かが生み出した設定を「俺ならこうする。俺のオリジナルはこうだ」と言ってどんどん世界を狭くしていった結果、外の人間からはまったく共感できない世界が生み出されてしまっているように思えます。」¹¹

山口は水木の作品が持つ描写のリアリティを賞賛してこの文章を書いているのだが、クラムの言葉と山口の言葉からは、自伝的オルタナティブ・コミックスの魅力を探る重要な要素が垣間見える。

自伝的オルタナティブ・コミックスは現実をそのままに、ありのままに描くことで、日常生活に潜む些細な面白みや感動を描き出す。病気や戦争といったある種ドラマティックな要素をモチーフにしても、現実の物語はそんなにドラマティックには進まない。実際は、美しいエンディングもなく、問題に直面した作者が右往左往するだけである。『アメリカン・スプレnder』が確立したのは退屈な日常を物語として成立させる手法なのである。

自伝的オルタナティブ・コミックスの作家たちが描く世界は、ファンタ

10 ピーカー 2004 : 6 頁。

11 山口 2010 : 38 頁

ジーではなく現実に存在する物語だ。時に作家が苦悩し、イマジネーションの世界に逃避するような描写もあるが、それも含めて全てが現実の物語である。現実の世界である以上、我々読者もその中のどこかに存在する。それに気づいたとき、読者は自伝的オルタナティブ・コミックスに共感し、また、作者の目を通して世界を俯瞰する。もし作家が提示した世界観が独りよがりのイマジネーションで作りに上げられたものであれば、読者はその世界に存在しないし、共感もしない。ペータースはその作品で影響を受けた作家としてクラム、ペー、大友克洋の他、水木しげるも挙げている。山口の言葉とペータースのそれを結びつけることは若干強引ではあるが、山口が水木に向けた賞賛の言葉は、ペータースをはじめとする自伝的オルタナティブ・コミックスの作家たちに向けて置き換えてもさして違和感はない。

トミーネの作品集、『NEW YORK DRAWINGS』の中に、トミーネの日常を描いたコミックスが収録されている。ある出版パーティーに出席し、退屈な思いをする体験をコミックスにできないかとメモを取ったトミーネは、そのメモを見返して呟く（図 24）。

「IDEA? IDEA FOR WHAT? I'LL NEVER USE THAT!」

「アイデア？ 何のための？ こんなのネタにならない！」（筆者訳）

日常生活は大抵、退屈なものである。退屈なものは物語にならないが、「退屈な生活を送る私たち」という一歩引いた視点に立てば、それは共感を呼ぶ物語になり得る。そのことをこのコミックスはよく表している。

自伝的オルタナティブ・コミックスの作家たちは、そうした一歩引いた視点に立っている。作家個人の物語を描いていると同時に、徹底した観察と描写によって、作家自身を含めた世界を描いている。小野耕世は「日本では、マンガの人気を長く保つためには、読者が感情移入できる主人公、つまりキャラクターが必要で、その視点から物語を語らなくてはならない。」¹²と書いている。通常、感情移入できる主人公にはファンタジーやサクセスストーリーが求められ、それがコミックスと呼ばれるものの大半

12 小野耕世 2011：283 頁。

を占めるのだが、自伝的オルタナティブ・コミックスは、作家自身がそうしたキャラクターを務める。そして、そこにファンタジーやサクセスストーリーがなくとも、読者の共感と感動を呼ぶことができるという新たな表現の可能性を提示するものなのである。

参考文献

- 小野耕世『世界コミックスの想像力 グラフィック・ノヴェルの冒険』、青土社、2011年
- 小野耕世、貴田奈津子、細萱敦、田平麻子、奥田奈々美執筆、細萱敦、柴田勢津子編集『フランスコミック・アート展図録』、I.D.F.、2003年
- クラム、ロバート『ロバート・クラム BEST』、柳下毅一郎訳、河出書房新社、2002年
- Crumb, Robert, Groth, Gary, Fiore, Robert, *The Complete Crumb, Vols 4, 6, 8*, Fantagraphics Books, 1989
- Spiegelman, Art, *BREAKDOWNS*, Pantheon books, 2008
- サトラピ、マルジャン『ペルセポリスⅠ イランの少女マルジ』、園田恵子訳、バジリコ株式会社、2005年
- サトラピ、マルジャン『ペルセポリスⅡ マルジ、故郷に帰る』、園田恵子訳、バジリコ株式会社、2005年
- スピーゲルマン、アート『マウスⅠ』、小野耕世訳、晶文社、1991年
- スピーゲルマン、アート『マウスⅡ』、小野耕世訳、晶文社、1994年
- スピーゲルマン、アート『消えたタワーの影のなかで』、小野耕世訳、岩波書店、2005年
- デュウシェー、ジュリー『マイニューヨークダイアリー』、山田祐二訳、プレスポップギャラリー、2001年
- トミーネ、エイドリアン『Sleep Walk and Other Stories』山田祐二訳、プレスポップギャラリー、2001年
- ピーカー、ハービー『アメリカン・スプレnder』、明浦綾子、井澤明子、押野素子、園田暁子訳ブルース・インターアクションズ、2004年
- 古永真一『BD ベー・デー 第九の芸術』、未知谷、2010年
- ベー、ダビッド『大発作 — てんかんをめぐる家族の物語 —』関澄かおる訳、明石書店、2007年
- ペーターズ、フレデリック『青い葉』、原正人訳、青土社、2013年
- 三浦節子『アメリカン・コミックスへの旅』、冬樹社、1981年
- 山口晃「山口晃先生の極私的水木しげる論」『プリンツ 21』2010年秋号、株式会社プリンツ 21

映画『クラム』、テリー・ツワイゴフ監督、Crumb Partners, 1994 DVD : Asmik,
2002

「アメリカン・オルタナティヴ=コミックス集成」、『STUDIO VOICE』313 巻
2002 年 1 月号、28-74 頁、インファス