

はじめに

ウェルズ恵子

ヴァナキュラー文化は、自由な変化をその生命としている。現代文化の中で、変化変容と流通拡大が著しい代表的なジャンルに、演劇と漫画がある。この2つのジャンルに共通する点は、作品中に人物の姿が見えることである。演劇では舞台上に、漫画では紙上に。人間に関するストーリーを擁する芸術のうち、小説では人物の相貌の細部が読者の想像力に任されるが、演劇と漫画では人物の形や動きが具体的に示されるので、鑑賞者はより直感的に登場人物に感情移入できる。そのため演劇と漫画は時代の変化に敏感で、瞬発的な影響力が大きい。

本特集に収めた3本の論考では、異なる時代と視点から上記の特色に注目し、それぞれのジャンルにおける変容と拡大の意味を考察している。野村論文は、ブロードウェイ演劇の初期からリバイバル期までを扱う。時を経てもリバイバル上演される作品には、観客の保守的な価値観を擁護する部分と先見的なモチーフや主張が示される部分との両方があるのだと指摘する。野村の指摘は、例えばディズニーアニメーションにおける『シンデレラ』のリメイク版がいくつも作られてきたことの説明にもなるだろう。三瀬論文は、人物が舞台上で動く「3次元」のミュージカルと、漫画という「2次元」の素材をもとに、舞台上で原作漫画の3次元化が目標とされる「2.5次元」ミュージカルについて分析している。漫画の登場人物を現実に触れうる姿で再現しようとするこの芸能においては、物語性よりも人物の特性が強調され、場面ごとの繋がりや希薄になっていると三瀬は分析する。歴史的にみてブロードウェイ・ミュージカルは、ストーリーを軸とするオペラに刹那娯楽の大衆寄席（ヴォードヴィル）要素を加えたものであり、切れ切れの寸劇や楽器演奏、アクロバットや動物演芸などを含む見せ物要素を多分に持っていた。2.5次元ミュージカルが原作の漫画から抜き取った見せ場だけを展開する傾向にあるのは、アメリカのミュージカルがストーリーを重んじるオペラを指向する一方で日本独自の「ミュージカル」が刹那娯楽のショーを指向したということであり、ミュージカルというジャンルの展開における二つの方向を示して興味深い。

野村論文は同じジャンルの同じ作品が同じ文化圏の異なる時間軸でどう継承、変化、循環したかを追い、三瀬論文はミュージカルというジャンルには異なる芸術要素が含まれていたことと、漫画という新たな芸術要素を取り込んでさらに変容、展開した様子を示した。これらに対してファブレッティ論文は、自伝的ストーリーの漫画が日本語から英語に翻訳される時に、真実性が強調されている点をあぶり出した。現代漫画の多くは架空世界の提示ないしは架空物語として消費されてきたが、近年、作者の経験を描いたとする作品が人気を呼んでいる。これは、近代小説の始まりが「事実」の作品化という前提で享受された点を振り返ると、示唆に富む現象である。特に日本の場合、近代小説が私小説を主流に発展しており、漫画市場が円熟した

今日において私小説漫画ともいえる作品が数多く登場していることと呼応して、注目に値する。自伝的漫画作品の「事実」性を翻訳が尊重することによって魅力を維持し、日本の漫画が世界にマーケットを広げている。

本特集に収められた論文を読むと、ヴァナキュラー文化が種類の違いや発展の歴史を自由に往来して自在に変化するのがよくわかる。変化は一方向へ展開する「進歩」ではないし、時代を遡るだけの「回帰」でもない。文化の諸要素は、人間そのものがそうであるように、生き続けるという点では停止せずに継続し、適応するという点では過去を存分に利用しながら、時代に応じて可能な限り多様な変身を試みるものなのである。