

当報告の内容はそれぞれの著者の著作物です。

Copyrighted materials of the authors

#### 第4回（通算第17回）

#### 基幹研究「人類学におけるマイクロ-マクロ系の連関」公開セミナー

日時：平成24年7月19日（木）15:00-19:00

場所：AA研マルチメディアセミナー室（306号室）

発表者と発表題目：

1) 西井 涼子（AA研所員）

「生成する」コミュニティータイにおける社会運動経験から

2) 小田 淳一（AA研所員）

「コモロ民話におけるモチーフ群のマイクロ/マクロな結合」

3) 深澤 秀夫（AA研所員）

「1981年～1986年マダガスカルにおける画像表現—tantara an-tsaryの生成と消滅における manga と bande dessinée」

要旨：

1) 「生成する」コミュニティータイにおける社会運動経験から

西井 涼子（AA研所員）

1930年代にインドにおいて、西洋との対峙において始まったダワ、タブリーグ・ジュマート運動は、1960年代にはタイに紹介され、都市部に居住する南アジア系ムスリムを介して広がった。南タイの調査村においても1990年代以降徐々に浸透し、2000年には、村でもダワの活動に従事する人々が現れはじめた。その変化は、それまで酒のみムスリムだった人々が、うってかわってイスラーム実践を熱心に行い、モスクに集う姿に顕著に現れる。

1990年代以降の後期モダニティともいえる状況において、こうした新たなダワ運動に従事する人々が、新しいコミュニティーを形成しているのかどうか、それは1930年代当時の西欧と対峙する近代化に対峙してはじめられたと考えられるタブリーグ運動と異なる新たな動きといえるのかどうか。復古主義ともいえる原点回帰をめざすタブリーグ運動の理念・イデオロギーによる活動自体は大きく変化しているとはいえない現状で、なぜ今こうした運動が広まり、そしてどのような事態がひきおこされているのだろうか。これらのことを、タブリーグ運動に従事している人々の実践から考察した。

## 2) 「コモロ民話におけるモチーフ群のマイクロ／マクロな結合」

小田 淳一 (AA 研所員)

コモロ民話の諸ジャンルのうち、所謂「昔話」に該当する物語群には幾つかの特徴的な登場人物（スルタンやジン、またトリックスターとしてのイブナシーヤなど）が出現し、様々な物語を繰り広げる。それらの物語は、幾つかのモチーフ単位の結合によって構成されているが、それらの単位としては、例えば、登場人物の類型化から導き出されたイーミックな単位としての「役割」の共出現、登場人物による行為を範疇化したプロップ的「機能」群の水平軸（連辞軸）上の結合、さらには、それらの「役割」や「機能」がテキスト表層で実際に語られる際の、登場人物の具体的な属性や、具体的な行為などのエティックな単位の、垂直軸（範列軸）上の選択による結合などがある。一方、イーミックな単位の結合は、集合表象を構成する物語内容レベルのマクロな結合であり、またエティックな単位の結合は、個人表象を構成する物語表現レベルのマイクロな結合であると見なすことが出来る。そして、モチーフ単位の結合には幾つかの傾向が明らかに存在する。本報告は、2008年以降インド洋西域の島嶼部で収集したコモロ民話から上記の登場人物が出現する36話を選び、そこに見られるイーミック／エティックなモチーフ単位群のマクロ／マイクロな結合を、クロード・ブレモンの物語分析モデルを情報生物学のツールを用いることによって援用し、系統樹上の分岐関係から捉えることを試みた。

## 3) 「1981年～1986年マダガスカルにおける画像表現—tantara an-tsaryの生成と消滅における manga と bande dessinée」

深澤 秀夫 (AA 研所員)

マダガスカル語でマンガを、「絵のついた物語」(tantara an-tsary)と呼ぶ。マダガスカル語辞典では tantara の単語に「歴史 (histoire)、物語 (récit)、伝説、伝説上の語り」の訳語を、sary に「絵、肖像、似たもの」の訳語を充てている。この単語の意味からも、マダガスカルのマンガにおいては、画像と物語のそれぞれが並置していることが読み取られる。

この単語によって呼ばれる最初の画像表現は、1961年～1962年にかけて出版された *Ny Ombalahibemaso* である。これは18世紀のイメリナ王国 (Imerina) の実在の王の生涯を描いた作品であり、Rahajarizafy による同名の小説に、Ramamonjisoa Jean が絵を描いており、「絵のついた物語」と言うマダガスカル語の名称を体現している。また序文によれば、同書が初等教育レベルの歴史の副読本を目的に作成されたことがわかる。このため本書には、画像と共に台詞も多く書き込まれており、画像と物語がほぼ同等の比重をもって配置されている。この作品に続く tantara an-tsary の類書は、同時代には現れなかった。

その後、1981年～1986年の間に、tantara an-tsary 雑誌の創刊と出版が相次いだ。この

出来事の背景には、1972年から始まった政治・行政・経済・教育などにおける「マダガスカル化」とその失敗がある。「マダガスカル人の手によるマダガスカル国家の運営」が実現したにもかかわらず、全ての事態が何も改善されなかったばかりかむしろ悪化したことに、知識人を中心に当時のマダガスカル人の多くが深い失望感を露わにしていた。そのような中で、紙とペンとインクだけで自分たちマダガスカル人の多くが参加できると期待された新しい表現様式としての *tantara an-tsary* に、注目が集まったのである。

結論を先に述べるならば、マダガスカルの文学や絵画や演劇における市場成立の難しさと言う共通の問題を別にした場合、*tantara an-tsary* の画像表現がマダガスカルの文化的脈絡に定着しなかった理由は、画像と物語を融合しきれなかった点に求められる。フランスのバンドゥ・デシネ (*bande dessinée*) は、「絵の帯」の名に示されるように、連続コマとしての継起性と筋書きを不可分のものとして成立している。その影響の下に生成した *tantara an-tsary* もまた、創成期からバンドゥ・デシネの作画法を忠実に模倣していた。両者の作画法上の共通の特徴は、彩色と均等なコマ割りである。しかしながら、社会主義政策の失敗による日用品の窮乏期にあった当時、マダガスカルにおいて彩色画像を印刷・出版し続けることは困難であった。一方、均等なコマ割りは、絵と物語の等価性を確保する上では有効であっても、画像表現の独自性を保証することはなかった。

これに対し、日本における留学経験をもつ機械設計技師 *Rakotomalala* が、*Fararano Gazety* 誌を中心に作品を発表し、日本のマンガにおけるコマ割り表現およびスクリーンを用いた陰影画法の導入を積極的に図った。この試みは一部の若い *tantara an-tsary* 作家に確実に影響を与えたものの、*tantara an-tsary* がバンドゥ・デシネの模倣を脱することはできなかった。5年と言う期間は、日本のマンガに基づく画像表現が定着する上でも、あるいはフランスのバンドゥ・デシネの模倣がマダガスカルの娯楽文化に定着する上でも、何れにとっても短すぎた時間であった。

そのような中で、1983年に創刊された *Tsaina* 誌に寄稿し活躍した *R.Max* による *Ranomanitra* (「香水」) と *Zoly* (女性主人公の名前) の二作品は、注目に値する。なぜなら、彼の作品は、日本の少女マンガあるいは女性作家のマンガと共通する独自のコマ割りおよび彩色ではなくスクリーンによる陰影画法を駆使し、主人公の感情表現と心象風景を描くことに成功しているからである。もし、*tantara an-tsary* を現代のマダガスカルに今一度蘇らせるとするならば、このような表現法に基づく画像と物語の融合しかありえないであろう。

1986年以降、テレビ受像機の普及と放送局の複数化、各国製アニメーションの流入、ビデオ映像を用いたマダガスカル製映画 (*filma gasy*) の増加、VCD媒体による画像の量販化が急速に進み、消費者がかつて *tantara an-tsary* に求めたアクションや笑いなどの娯楽的要素は、これらの情報媒体によって全て代替ないし吸収されてしまっている。現在、当時の *tantara an-tsary* に連なる画像表現は、新聞の一コママンガおよびキリスト教の布教を目指した殉教者や福者の歴史絵物語の分野においてわずかに残されているにすぎない。

これらのことも、バンドゥ・デシネの模倣から始まった **tantara an-tsary** において、画像と物語の融合が最後まで達成されなかったことを示している。もはや、バンドゥ・デシネの模倣としての **tantara an-tsary** が、マダガスカルの娯楽の世界で占めることのできる場所は残されていない。

以上の結果、**tantara an-tsary** の時代は 1981 年から 1986 年の 5 年間だけにとどまり、**tantara an-tsary** は日本文化におけるマンガの位置づけも、あるいはフランス文化におけるバンドゥ・デシネの位置づけも、その何れをもマダガスカルの文化的脈絡の中で獲得するには至らなかったのである。