

論文の内容の要旨

氏名：カナアン ミシェル (KANAAAN MICHELLE)

博士の専攻分野の名称：博士（芸術学）

論文題名：グラフィックな形式を用いたパーソナルナラティブの共有に関する研究
ルーシー・サリバンの『Barking』とデイビッド・スモールによる『Stitches』
に関する研究を通じて

I- 本研究の目的

この論文では、最初のグラフィックノベル作家であるルーシー・サリバンとデイビッド・スモールの二人の制作プロセスを研究対象とします。彼らが個人的な過去の経験に基づいて、どのように確固たる物語を構築したか、そして、彼らがそれぞれのグラフィックノベル作品、『Barking』と『Stitches』の物語を、どのようにして生き生きと創作することができたかを調査します。二人がどのように、ユニークで記憶に残る視覚スタイルを確立したかについても、探求し考察します。さらに、彼らがさまざまなコミックの要素や方法をどのように利用したかについても調査します。加えて、彼らがコミックストリップメディアにもたらした新しいアプローチについて探究します。サリバンとスモールの経験と作業プロセスを通じて、私たちは、グラフィック形式でパーソナルナラティブを伝えることから期待できる、メリットや課題に対しても考えます。そして最後に、世界に貢献することを目標に、個人的な物語を共有したいチャレンジャーに対して、理想的な媒体としてのグラフィックノベルのありかたを考えます。

II- サリバンとスモールの作品について

II-1. ルーシー・サリバンの『Barking』

精神障害の描写

父親の死後、ルーシー・サリバンはきわめて破壊的な場所にいることに気づきます。自分では対処できず、彼女は専門家の助けを求めることになります。そして彼女はうつ病と不安神経症と診断されます。サリバンは、自分の視点から正直に書くのはとても難しいと感じたと言います。アリックス・オットーといううつ病に悩まされているキャラクターを通して物語を語ることに決めました。

II-2. デイビッド・スモールの作品『Stitches』

子供時代のトラウマを語る

デイビッドは静かですが非常に創造的で才能のある子供でした。しかし、残念ながら有毒で機能不全の家族の犠牲者でした。家族間の感情の交流はなく、コミュニケーションも基本的に存在しない家庭で、デイビッドは彼の好きな本と彼の芸術に避難場所を求めました。11歳のとき、彼の首に異常が見つかり、3年以上治療を受けることになります。2回目の手術のとき、彼は声帯を失い、彼は仮想ミュートに変わりました。デイビッドの首の異常は、実際には癌でしたが本人には告げられていませんでした。また、生き伸びることを期待されていなかったことも知られていなかった。デイビッドはまた、自分の癌の原因が、子供の頃に父親が行った無数の放射線治療に原因があることも知られていなかった。

II-3. グラフィックメディソンと分類されたグラフィックノベルス

ルーシー・サリバンの『Barking』とデイビッド・スモールの『Stitches』を「グラフィックメディソン」と呼ぶメディアもあります。この用語は、2007年に漫画家であり医師である Ian Williams によって造られました。「コミックの媒体と医療の言説の交差点」と定義されています。病気や治療について学ぶことは、著者にとっても、医療的に、またヒーリングとしても、効果が認められます。そして、読者は著者の経験を共有することによって、情報は社会化されます。ネガティブな体験をポジティブな体験に変える方法と言うこともできます。

IV - 本研究の結論

彼らは散文でそれを行うことができたかもしれませんが、サリバンとスモールはコミック本の形態で彼らの物語を語ることを選びました。彼らはこの媒体が彼らに提供できる可能性と利点を理解していたからです。この論文を通して私が得た知見を以下5点にまとめて、結論とします。

1- グラフィックノベルは、散文で書くことに必ずしも得意でなく、あるいは熟達していると言えないが、むしろ視覚的に考え表すことができる、意欲的なストーリーテラーにとって理想的な媒体であることを理解しました。スモールは何年もの間、彼の体験を散文作品として書き込もうとしました。しかし、彼は自分を散文の作家だとは思っていなかったもので、視覚的な方法で物語を語ることに気づきます。サリバンの場合、彼女は自分の仕事のプロセスを自発的に保ちたいと思っていました。彼女は物語が彼女の記憶から流れ出るのを待ちました。ストーリーは大まかにスクリプト化され、自由にスケッチされてゆきました。

2- グラフィックノベルには、実験の自由があります。コミックスの慣習に必ずしも従う必要はないことも理解しました。サリバンは、『Barking』を実験的作品だったと述べています。それは『Barking』のビジュアルスタイルを通じて分かります。サリバンは、自分の画像が不完全に見えることを望んだため、彼女は鉛筆によるスケッチをスキップし、すべてのスケッチを Biro で直接行うことにしました。サリバンはまた、ベースチップペン、鋭い棒、さらには指の5爪で引き裂いたカーボンタイプライター紙などを使用しました。ページに予想できない緊張感を加えることで、読者はアリックスが何を経験しているのかを感じやすくなるのではないかと考えました。彼女はまたビジュアルに切迫感を持たせようとしています。

『Barking』は感情主導の物語です。ページに現れるすべてのディテールとその描画は、主人公の存在状態を反映しています。私たちは、アリックスが見ているように世界を見て、それを感じます。その世界は絶えず変化しています。アリックスが苦しみ、不安を感じ、怒りを覚え、めまいがするほど、彼女の周りの世界は混乱します。

そして『Barking』では、ビジュアル、パネル、単語、吹き出し、オノマトペ等を互いに分離することはできません。それらは時々混じり合いカオスとなります。この作品によって、サリバンはコミックストリップのすべての慣習を破ります。例えば、清潔さや読みやすさを達成することは、明らかにこのプロジェクトでサリバンの主な関心事ではありませんでした。むしろ、レタリングを通して、伝えるべき内容の背景を感情的に訴えます。オノマトペはサ

リバンの本の中で注目に値する存在です。書かれているのではなく、描かれています。常に判読できるわけではありませんが、バーキングのオノマトペはより強く豊かな読書体験を与えていると考えられます。通常、パネルは本の中で読者を微妙にガイドするためにありますが『Barking』ではそのようなパネルはありません。パネルは間違いなく、状況設定やキャラクターなどを強調します。サリバンはグリッドシステムさえ使用していません。各見開きと章はそれぞれ個別に設計されています。

3- 言葉とイメージの統合によって、ストーリーを伝えることは、ソフィスティケイテッドなコミュニケーションであることを、改めて認識しました。スモールの作品を通じて、言葉とイメージを完璧に組み合わせることで、語り手がどのように意味を伝えることができるかを事例を通して学びました。そして、言葉が不適切であれば、画像に負荷がかかり、その逆もあります。『Stitches』によって、サイレントストーリーテリングの魅力や方法を学びました。非言語によるストーリーテリングの方法は、読者がキャラクターの心に入り、ボディランゲージを読み取らなくてはなりません。同時にそれは、一定の幅で読者に物語の意味を解釈する自由を与えます。そして、白黒を使用することで、スモールは光と影で創造性を発揮することができました。これは『Stitches』の言語そのものです。

4- トム・ハートは、「コミックは、文学や物語詩の長い歴史から、劇場や映画館、そしてタイムラインのあるあらゆる芸術形式から学ぶことができます」と書いています。コミックブックは、芸術家が他の芸術形式で利用することを可能にします。サリバンは、アニメーション分野の知識を活用しました。そして、コミック作家が普段使っているモーションラインを使わなくても、ビジュアルにキネティックな感触を与えることができることを明らかにしました。彼女はまた、観察図の訓練を利用しています。彼女のラインワークは彼女のイラストに独特の外観を与えました。サリバンはまた、映画やテレビから多くのレファレンスを引き出しています。そして彼女は神話と心理学の知見も利用したと言われてます。例えば、サリバンは神話からインスピレーションの受け、『Barking』では、アリックスの悲しみとうつ病は黒い犬の形をしています。

スモールは、ルイス・ブニュエル、ロマン・ポランスキー、イングマール・ベルイマン、ハーバート・ジョージ・ウェルズ、アルフレッド・ヒッチコックなどの映画作品からインスピレーションを得ていることも判明しました。映画の影響は『Stitches』の冒頭で見られます。本はデトロイトの産業景観を示すことから始まります。すると、まるでカメラがこの風景から遠ざかり、公園や通りの上に浮かび、似たような家がたくさんある付近に着陸するかのようです。それからカメラが家の近くに降りてゆき、開いた正面玄関に入ると、私たちはリビングルームに導かれます。そこでは、床に横たわっている少年が絵を描いています。このシーンは明らかに、アルフレッド・ヒッチコックの1960年の映画『Psycho』のオープニングシーンから、インスピレーションを得ています。スモールは、彼の本全体で、映画を彷彿とさせる劇的な角度も使用しています。『Stitches』のシーンの遷移を通じて、映画の影響も感じます。スモールはまた、物語がすべての中心にあると信じています。そして、良い始まり、中間、終わりを持つ物語を作ることが重要であると言います。彼は、ライティングコースを受講したことがないことを認めています。しかし、彼は生涯を通じて本を読んだ

り演劇を見てきたので、物語の構造的なルールは彼の骨の髄の中にあると言います。

5 - サリバンとスモールの経験を通して、個人的な物語をグラフィック形式で伝えることは、読者だけではなく、作家にも大きな影響を与える可能性があることを認識しました。

スモールは、50歳を超えても、彼はまだある種の不安定な行動を示していることを発見しています。それは彼がまだあるレベルで問題を抱えた若者であることを証明しています。彼はまた精神分析医にかかることを切望し始めます。しかし、彼はその医療機関から何百マイルも離れて住んでいたという事実から、彼は自分自身で治療を与えなければならないだろうと気づきました。それで彼はグラフィックメモアールの制作に取り組み始めました。

スモールとは対照的に、サリバンのプロジェクトは自己療法の行為として始まったものではありません。サリバンは、彼女の個人的な話を、メンタルヘルスのトピックで行った広範な調査を通じて収集した情報の一部と統合しました。創造の過程で、彼女は自分の暗い過去を再訪しなければならなかっただけでなく、自分の経験を再考し、それを以前よりも悪化させなければならませんでした。彼女は自分自身の精神病性うつ病の経験を取り入れ、それを精神科病棟の範囲内に置きました。たとえば、彼女は、セクションに分けられるという不幸な立場に置かれたとしたら、自分にとってどうなるかを想像していました。『Barking』は精神疾患の主題を明らかにする必要性から生まれました。サリバンは、うつ病がどのように感じられるかについてまだ多くの誤解があり、悲しみの周りにタブーがあると説明しています。それゆえ彼女はこの話をする必要を感じました。それは社会に貢献し、積極的に社会を変える方法でした。さらに、サリバンが意図したことは、彼女がしたように、人々が彼らの闘争から開放されるのを支援することでした。または、読者が自分の世界、または愛する人の世界が突然崩壊した場合の対処方法を、検討するのを支援するためでした。

V - まとめ

グラフィックノベルで、私たちの芸術的な声を見つけるチャンスを得て、それを利用して私たちはそれぞれのライフストーリーを共有します。グラフィックノベルは、私たちの過去と再接続し、自己回復する方法を手中にする可能性があります。それらはまた、私たちが感情的なサポートを必要としている人々に繋がることを可能にします。人々がつながり、互いに鼓舞することができる芸術作品には、美しさと力があります。言葉や画像でストーリーを共有することで、重要な問題にインパクトのある方法で光を当てることができます。そうすることで、世界の変革に積極的に貢献できます。