

日仏漫画の対照言語学的研究

—オノマトペを中心に

岡 本 克 人

(人文学部仏文研究室)

Les Onomatopées dans les Bandes Dessinées

—Une Étude Linguistique Contrastive

Katsuto OKAMOTO

はじめに

今日、日本は漫画（特にアニメ）においても輸出大国となろうとしているかのようである。フランスでは1976年に日本製アニメ『ゴールドラック』（邦題『グレンダイザー』）と、『キャンディー・キャンディー』が大ヒットして以来、次第にその地盤を広げ（これはヨーロッパの他の地域でも同じであったが）、1990年には実に、1週間に20本ものアニメが放映されるにいたった¹。他の海外へ進出している製品同様、日本製アニメは安くて面白いのである。しかし『キン肉マン』が頭にハーケンクロイツらしきものをつけていたのをきっかけに、日本アニメの暴力描写（とは日本人は思っていないのだが）全般に対する批判が一挙に吹き出したのはまだ記憶に新しい事件である。フランスの子どもたちにしてももはや象のババールの絵本ばかり読んでいるわけにいかないという事実がある以上、十把一からげに日本アニメの侵略、などといっているだけでも仕方なく、今後一層、相互の文化的理解が求められるところである。

アメリカでは、漫画本が日本のような巨大市場（年間10億冊以上販売され、総売上げは5千億円に近い²）ではないが、ここにおいて日本の漫画がいくつも翻訳されその数が増え続けているのは、翻訳天国である日本でアメリカの漫画の翻訳出版がまともにも成功したことがないことを考えあわせると、驚異的である（たとえば小池一夫・小島剛夕、『子連れ狼』の翻訳は1冊につき約10万部が売れる³）。

江戸中期の『鳥羽絵』^{とばえ}に始まる日本の漫画がなぜ今日の隆盛を極めたのであろうか。一般書店で容易に感じ取ることができるが、現在日本の全出版数の3分の1を占めるのは漫画である⁴。これに直接答えるのはもちろん拙稿の目的ではないが、このように巨大な出版物に対して言語学的に、もはや無関心ではいられないだろう。したがって拙稿においては文化論的視野も保ちつつ対照言語学の立場から日仏漫画のオノマトペに問題を限って研究してみたい。なおこれは『オノマトペに関する対照言語学的研究』（岡本、1988）以来、おこなってきた日仏語のオノマトペに関する考察の一環でもある。

1. 通常のテキストにおけるオノマトペ

漫画におけるオノマトペを検討する前に、通常のテキストにおけるオノマトペについて簡単に振

り返ってみよう。というのは漫画においては、ちょうど絵本とは逆になろうかと思われるが、絵が主体でテキスト（吹き出し内のせりふ、絵にそえられたオノマトベ、ストーリー展開のための説明文）は副次的なものとしてあらわれるが、副次的とはいっても、場面の説明や物語の進行上欠かすことの出来ないものであり、当該言語の文法上その他の制約下におかれていることは間違いないので、まずは通常のテキストの検討をしておくのが妥当だと考えられるからである。

周知のごとくフランス語については小説、新聞、雑誌等、様々なテキストを手当たり次第読んでも、オノマトベに出くわすことはきわめてまれである。この状況はテキスト内容の洗練度とでもいふべきものとは全く無関係で、たとえばParis-Matchのような大衆雑誌を例にとると、政治、経済、社会に関する「かたい」記事の部分と、ゴシップ、殺人、事故等のそうでない記事の部分に、差異はない。どちらにもオノマトベがごくまれにしかあらわれない。おそらく、これはもっと極端に通俗的な雑誌類にあたってみても、それがフランス語で書かれているかぎり同じことがいえるだろう。フランス語においてオノマトベは文のレベルには存在せず、間投詞、あるいはもっと強い表現をとれば、叫び声や雑音に近いからである。

例外的に児童向きのお話にはオノマトベが頻出するものを見受けるが、これがどの程度あり、どの辺に位置付けられるのかは調査中である。こういったものを、ただちに通常のテキストの仲間として同等に置けるかどうかは疑問で、現在のところフランス語でオノマトベを多用するのはすべて特殊な文体と見てよいと考えている。というのは幼児向けの絵本を大量に調べても、オノマトベは意外なほど少ししか使われていないことを確認しているからである（『日仏語絵本の世界——対照言語学的研究』、岡本、1990）。

したがって、フランス語テキストについては、オノマトベはめったに出ないというところでまともにおいていいたろう。

これに対し、日本語では、たとえば新聞で（一流新聞でも何流新聞でも）重大事故をオノマトベ抜きで報道することはまずありえない。爆発すればドカーン等の大きい音がするであろうし、人が叫べばキャーなどというのは、あたりまえのことではあるが、事態をアナログ的にとらえ、かつ対象と一体化して描かねば気が済まない言語である、日本語ではオノマトベを欠かすことは出来ない。これはまた日本人の音を対時的に見ず、むしろ対象との距離を計ったりその種類を皮膚感覚的にとらえるための手段として好んで用いる態度とも関係がある。欧米語では全く冗長に思われるこれらの表現も論理を越えた力があるので手放すわけにはいかない。次のような文を読むと、日本語においては、オノマトベが極めて、生々しい力を持ち、また情報伝達面からみても重要な働きをしていることが強く感じられる。

いや垂直尾翼後部の方向舵を動かそうと、どんなにペダルを踏みこんでも、JA8119号機には、「ドーン」から以後、方向舵がついていなかった。ただ、その事実には、コックピット・クルーは気づいていなかった。（吉岡忍、『日航123便事故全記録—墜落の夏』、p. 88）

当然のことながら、日本語では小説においても、オノマトベは表現の重要な手段として作者、作品によっては極力活用されている場合があるのでそれを見ておこう。

椎名誠の一連の作品は、日本語がオノマトベで出来ているのではないかと思わせる位、頻出する。

そしておれのすぐうしろにはコネクリ金次が立っていて、襟元のあたりにはあはあと荒息を吹きつけてきており、前方の三壘では弾ね殺しの吉田が早く来い、と手招きしておりニタリニタリと笑いながら両手でおれの首のあたりをふたつに折るようなしぐさをしていた。マウンドではさみだれ十四郎がガラリガラリとおれを睨みつけているし、目下のおれの状況が快適である筈がないのだ。

「はあはあしゅうしゅう」とおれの首のうしろのあたりでコネクリ金次がまたうるさく息を吹きつけていた。そうしてひくい声で「ちょっとでも動いてみる。次は右腕だい。ついでにてめえの目をやすませてやるからな。はあはあしゅうしゅう……」とやつはひくい声で言い続けた。

さみだれ十四郎がおれを睨みつけ、大きく片足を振りあげてすさまじい勢いで右手からトゲ球を射出した。金属的なズガン！ という音がおれの耳にも響き、バッターボックスのヘッドバット小松が三メートルほどうしろに吹っとんだ。
(椎名誠, 『生還』, p. 127-128)

このオノマトペを目立たせて話を進める手法は漫画(劇画)に近く感じられ、小説の世界では一見、全く斬新に見える。しかしもう少しおだやかな形では少し古い作品でも使われており、もともと日本語の特質として存在しているものを椎名誠は極端なカタチで提示しているだけとも言えよう。たとえば壺井栄の『二十四の瞳』において、次のようなオノマトペの使用がみられる。

そしてつぎの日である。^{いもじ}芋女出でない、小さな先生にたいして、どきどきするような作戦がこらされた。
こそこそ こそこそ
こそこそ こそこそ
道みちささやきながら歩いてゆく彼らは、いきなりどきもをぬかれたのである。場所もわなかった。見通しのきかぬ曲がり角の近くで、この道にめずらしい自転車が見えたのだ。

(壺井栄, 『二十四の瞳』, p. 11)

しかしそれも、大石先生にはまだなっとくのゆかぬ、赴任二日目である。ことばの通じない外国へでもやってきたような心細さで、一本松のわが家のあたりばかりを見やっていた。

カッ カッ カッ カッ

始業を報じる板木が鳴りひびいて、大石先生はおどろいて我れにかえった。
(p. 16-17)

この例では板木の音を目立たせるために、わざわざ前後1行ずつ空け、字下げも行われている。

やがて平坦な道にさしかかると、朝がた出あった生徒の一团も帰ってきた。

—大石 大石

—大石 大石

幾人もの声のたばが、自転車の速度につれ大きく聞こえてくる。なんのことも、はじめは分からなかった先生も、それがじぶんのことと分かると思わず声を出して笑った。
(p. 22-23)

ここで「大石」と呼ぶ生徒の声は、せりふというよりも、むしろ音として感じられる。

以上のような技法はこの短い作品の中で何度も用いられ、当時はまだ今の劇画のようなものは無いので、映画がかなり意識されているのかもしれないが、いずれにせよ日本人のオノマトペや音に対する態度が非常によく出ている。

「せんせえ—」

「また、おいでえ」

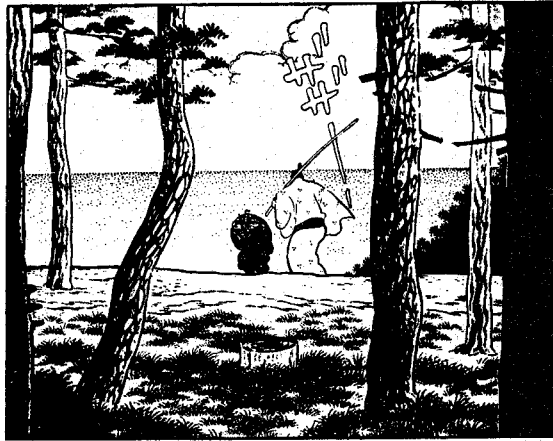
「足がなおったら、またおいでえ」

「やくそく したぞォ」

「や く そ く し た どォ」

(p. 84)

これは、しだいに遠ざかる船の上の先生に、呼びかける子供たちの声を聞こえたとおり、出来るかぎり忠実に表現したものである。このような工夫をこらした音の表現は、小説に書いてあっても、漫画に書いてあっても、日本人にはまるで映画を見ているような音声面で大変リアルな印象を与え、これが嫌いな人はあまりいないであろう。事実『二十四の瞳』は映画化の成功によって一層有名になったのであるが、この種の努力は日本人読者の心性に合致するもので、容易にむくいられるものなのである。この作品における、いわばオノマトペを背景にし、前面で登場人物を動かす表現法は、日本の漫画の手法にも直接つながるものである。たとえば【図1】のような漫画の一コマは、この手法を使った典型的なものである。このオノマトペ付きの場面は日本人の心情にうったえかけるところが大であろう。



【図1】 (『浮浪雲』, 第45巻, p. 105)

このようなシーンは日本の漫画ではめずらしくないが、フランスの漫画には見当たらない。

極端な言い方をすると、日本では通常のテキストはいつでも漫画に成りうるもので、またその逆もあり得るのでないかと思えることがある。最近、小説かと思って手に取ると、中身は漫画であるという、文庫本風に装丁した出版物がかなり出ている。例えば次のようなものがある。『時代マンガベストセレクション』(文春文庫ビジュアル版)は現代の漫画の優秀な作品を集めたものである。『風流江戸雀』(杉浦日向子, 新潮文

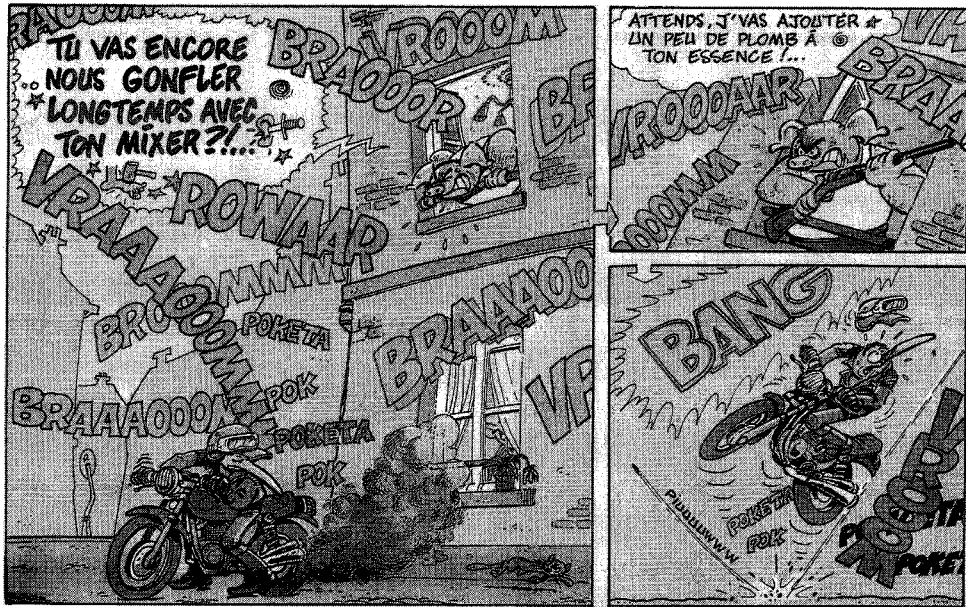
庫)は古川柳をテーマにして描かれた漫画であるが江戸情趣あふれる短編で、文学的漫画とも言える質の高いものである。

また『現代童話』(福武文庫)シリーズはやはり文庫本のかたちをしているのだが、絵本、童話、漫画、子供と子供の本についてのエッセイが同じ一冊の中にまとめられている今までにはなかった新しいタイプの本である。

これらの出版物は、結局、絵と文が、今日、ある意味では限り無く近づいて、その価値は表現手段によって決められるのではなく、また表現のためには、固定的でない手段が自由に選択されるようになったことを、象徴的に示したものであろう。あるいはそれを意図的に主張したのもであろう。いずれにしてもこのような表現の試みを(その出版も含めて)、かなり容易に行うことが可能であったのは、日本語は通常のテキストと漫画等の表現手段との間にもともと深い溝がないためであろう。

2. 漫画のオノマトペの一般的傾向

さて文章を主体とするものでは、フランス語にはオノマトペがめったにないといっていい状況なのであるが、漫画という絵を主体とするメディアに目を転ずると、事情はどうであろうか。



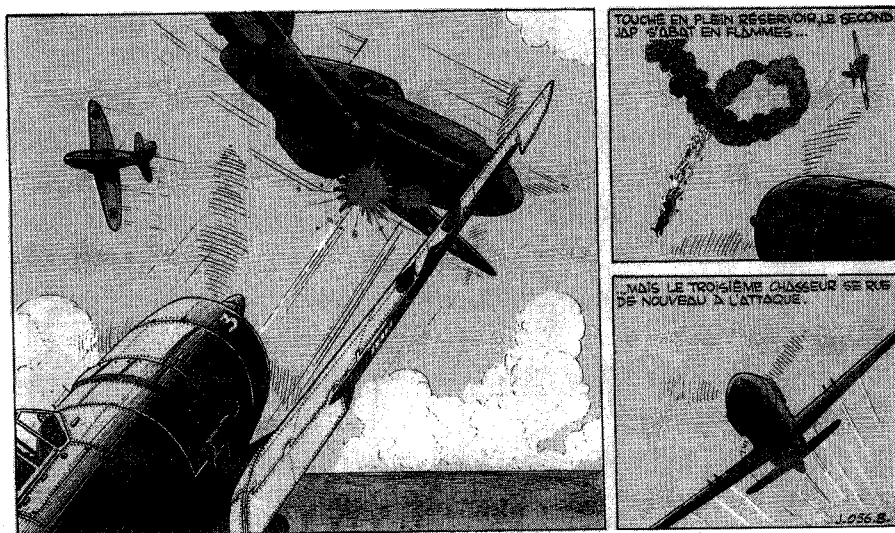
【図2】 ('Les Motards', No. 1, p. 34)

上例ではオノマトペ好きの我々日本人でもいささか辟易する位、多数描きこんである。まさに洪水である。この漫画はバイク乗りを主題とするシリーズであるから特に多いのは認めるとしても、やや過剰であると感じられる。入手した資料約100冊をざっと見た感じでは、この作品 'Les Motards' (シリーズ) のほかにも、少しうるさすぎるように感じるものがいくつもあった。

また、これとは逆に、異様に静かだと感じるグループがあった。オノマトペがほとんどないので、慣れないうちは不気味なほどである。たとえば 'Buck Danny' No. 2 は戦争ものであるから、戦闘シーンがしょっちゅう出るが、音のほうはごく控えめにしか出ないのである (代わりに状況説明の文がたくさん付してあるが)。戦闘機が被弾しても音が出ていないのは日本人には奇妙に感じられる (【図3】)。

これが多分日本人が初めて大量のフランス漫画を見たときの一般的印象であろうが、なぜフランス漫画はやかまし過ぎたり、静か過ぎるのだろうか。これはもちろんこちらが日本人として、無意識のうちに日本の漫画と同じような描き方を期待しているからであろうが、ならばフランス人側にある視点、あるいは態度とはどんなものなのだろうか。

その差異の中核になっているのはフランス人の音 (漫画の場合はほとんどbruitばかりであるが) に対する態度であると考えられる。フランス人は音に対してきわめて対時的な態度を取る。bruit に対しては通常、排他的であるといってよい。フランス人が日本に来てまず悩まされるのが騒音 (彼らにとって) である (A. Mangenot, 'Jeune', p. 45)。時間にかまわず絶えず行われる道路工



【図3】 ('Buck Danny', No. 2, p. 12)

事、幼児に母親が注意しているような親切な駅のアナウンス（足元があぶないことや、傘を忘れてはいけないことまで）、住宅地に響き渡る幼稚園のスピーカー、頼みもしないのに、クラシックやポピュラー音楽を鳴らし続ける喫茶店、etc. しかし、はっきり言って日本人はこういった音（音ならなんでも）が大好きなのである。パチンコ店はやかましいからはやるのであり（音楽をやめてみたら客が入らなくなったという実験があった）、住宅の建築現場へ行けば電動のこぎりや鉋だけでも相当の騒音であるのに、それを上回るものすごい音量で大工さんがラジオを聞くとともに聞いているというのはごく普通の風景である。

フランス人はbruit嫌いであるが、誰も知るように漫画ではbruitははなはだ便利である。各コマの中ではどんなことが起こっているのかオノマトペ (bruit) を付すことによって、描きやすくなるし、背景音として用いると、次のコマとのつながりもスムーズになる。いわば映画の効果音のような役割をするのである。したがってフランスの漫画家は漫画という自由な表現媒体において、bruitを有用なものとして書き込むか、やはり一般のテキストのように（すなわち一般的なフランス語のように）最小限度におさえこむかという二者選択をせまられることになる。（上例の 'Les Motards' の場合は、日頃「物静かな」フランス語の言語的枠組みを、バイクという社会への反抗の象徴を用い、これにさわがしい音を立てさせることによって、打ち破ろうとしているのかもしれない。）

その結果、極端に音を立てている漫画と、シーンとした（日本人にとってだが）漫画とに別れてしまうのであろう。これはあくまでもたとえに過ぎないが、精神分析学から例を採ると、たとえば無意識に強い金銭欲を押し込めている人が、極端に浪費してしまうか、人も驚くようなけちに徹するか、どちらかに傾いてしまうようなものである。現象は違うが原因はひとつである。

ここで日仏の漫画に実際にどれぐらい、オノマトペが描きこまれているのか簡単な統計を取ってみよう。

オノマトペ出現率 【表1】

頁	MOTARDS-1		MOTARDS-5		AGENT212-3		AGENT212-6		GASTON-3		GASTON-8	
	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ
5	8	1	8	3	9	2	8	2	12	1	10	8
10	9	2	8	7	9	0	9	9	14	7	8	1
15	8	2	7	0	10	6	9	11	9	2	12	0
20	9	23	8	2	9	0	6	4	12	0	11	2
25	9	6	1	0	9	1	10	2	12	1	9	6
30	8	6	8	10	10	0	9	1	10	12	8	2
35	9	3	8	6	9	10	9	3	9	2	10	4
40	8	6	5	0	10	7	10	1	12	0	8	2
3	6	3	8	0	8	0	8	8	12	1	12	3
13	8	4	12	14	10	5	8	3	12	6	9	4
23												
計	91	56	73	42	102	31	86	44	114	32	97	32
出現率 (オノマ÷コマ)	0.62		0.58		0.30		0.51		0.28		0.33	
平均 出現率	0.60				0.41				0.31			

頁	VAN COOVER-1		VAN COOVER-2		YOKO-7		YOKO-9		SPIROU-2		SPIROU-8	
	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ
5	10	10	3	0	6	0	11	0	8	0	9	0
10	5	0	5	0	14	1	6	1	8	0	9	1
15	9	1	8	2	12	0	10	0	8	0	10	0
20	9	1	6	0	8	0	8	2	8	8	9	4
25	10	3	9	1	10	0	10	3	8	2	9	2
30	13	0	7	4	8	0	9	0	8	4	7	0
35	11	1	5	2	12	1	9	2	7	0	9	0
40	3	7	8	1	11	25	5	1	8	0	8	0
3	7	5	4	0	9	0	4	3				
13	12	3	5	0	8	0	11	0	8	2	9	0
23									8	6	9	3
計	89	31	60	10	98	27	83	12	79	22	88	10
出現率	0.35		0.17		0.28		0.14		0.28		0.11	
平均 出現率	0.26				0.21				0.20			

頁	ARYANNE-4		VOYAGE EN ITALIE-2		GUERRE ETERNELLE-3		モデナの剣-7		ちびまる子-3		笑うせえるすまん-9	
	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ
5	8	0	1	0	10	0	3	1	1	3	4	1
10	8	0	6	0	7	0	4	3	7	4	4	4
15	6	0	8	0	10	0	1	4	8	6	8	2
20	8	0	8	1	8	0	5	5	8	5	5	3
25	7	0	9	0	11	0	3	2	7	6	8	6
30	5	1	10	1	7	0	3	4	7	2	6	3
35	7	0	2	0	6	0	2	4	7	9	3	0
40	7	0	5	0	7	0	3	3	8	3	5	0
3	6	0			8	0					1	0
13	9	5	7	0	7	0	3	2	7	7	5	0
23			8	0			1	0	1	4		
計	71	6	64	2	81	0	28	28	61	49	49	19
出現率	0.08		0.03		0		1.00		0.80		0.39	

頁	YAWARA!-1		キャッツアイ-14		浮浪雲-45		ゴルゴ13-79	
	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ	コマ	オノマ
5	10	1	6	2	8	0	2	0
10	6	3	7	0	5	0	6	0
15	6	0	7	4	5	3	6	0
20	8	2	7	0	7	0	6	6
25	1	0	6	1	7	0	6	2
30	8	4	6	5	7	1	6	0
35	9	9	9	1	6	0	7	1
40	8	1	6	0	6	1	6	1
3	1	0	1	0				
13	5	0	7	3	9	7	5	0
23					6	2	4	1
計	62	20	62	16	66	14	60	11
出現率	0.32		0.26		0.21		0.18	

[この統計で40頁から先は3頁, 13頁, (3頁が存在しない場合は23頁が代替), に戻したのは, 入手したフランスの漫画がすべてA4判の絵本状の造本で大体40頁で一冊になっているからである。各頁のコマ数と現れたオノマトベの数を数え(数え方は, 文字の大小, オノマトベの引き伸ばし等を一切無視して, くぎりがあれば一つとした), オノマトベの数の合計をコマ数の合計で割ったものを, 出現率とした。作品によるばらつき等もあるのでフランスの漫画については, 同一シリーズの2冊の平均値を出してみた。ただし, 極端に少ないものは, 意味がないので, 1冊しか取り上げなかった。日本の漫画は我々のよく知るところであるから, 1冊にとどめた。作品によって, あるいはサンプル頁を変えることによって, 多分大きい時は+-1ぐらいの変動があるだろう。]

き等もあるのでフランスの漫画については, 同一シリーズの2冊の平均値を出してみた。ただし, 極端に少ないものは, 意味がないので, 1冊しか取り上げなかった。日本の漫画は我々のよく知るところであるから, 1冊にとどめた。作品によって, あるいはサンプル頁を変えることによって, 多分大きい時は+-1ぐらいの変動があるだろう。]

この統計結果をみると、主観的印象とは必ずしも一致しないことが分かる。出現率0.6を越えた‘Les Motards’, 0.51の‘L’ Agent 212’は別として、にぎやかに思えた‘Gaston’や‘Spirou et Fantasio’が案外少ない。また‘Van Coover’は0.26であるが読んだ印象では、かなり静かというか、さびしい感じすらあった。読後感ではなんとなくオノマトベが多かったような気のする『ゴルゴ13』は0.2と、日本の漫画としては少なく、逆に、あまり無かったような気のする『ちびまる子ちゃん』は0.80と相当に多い。これらの印象は、ストーリー内容（地の部分がシーンとしていて、盛り上がったところで急に大きな音がすると、あざやかな印象として残る—『ゴルゴ13』）、オノマトベの描き方（たえず小さく添え、また擬態語を用いてあると印象は弱い—『ちびまる子ちゃん』）、吹き出しと説明の文字の書き方（にぎやかな字体が使っていると、音が大きかったような気がする—‘Gaston’, ‘Spirou et Fantasio’）、等によっても作られるものと思われる。

『モデナの剣』は車のレースがテーマであるので、1.0と非常に高い数字になっている。作者はたえずレースシーンを登場させ、レース中の車の絵にはほとんどすべて音を付しているのので、このように高率になる。しかし読んでいる最中に、特に何も感じなかったのは、これと同じように多くのオノマトベを出す漫画は、ざらにあるということと、日本人は音が出るところでは、オノマトベが当然出てくるものと、期待しているということが関係しているだろう。

出現率0.1を下回るものは事実上ほとんどオノマトベがないのであるが、この種のものとしては手持ち資料の中ではほかに‘Tendre banlieue’, ‘S.O.S. Bonheur’, ‘Buck Danny’の各シリーズが挙げられる。音を入れない漫画は日本ではかなり特殊なものであろうが、手元の漫画に沢山あることから推してフランス漫画では別にめずらしいものではないようだ。

上述のような主観的印象について念のため他の日本人6人（学生）にたずねたところ、ほとんど同じような印象を受けることが確認できた。‘Les Motards’は、全員がうるさすぎる感じがすると答え、音のきわめて少ない‘Voyage en Italie’は静かすぎると答えた。また、『ちびまる子ちゃん』がオノマトベが少なく、『ゴルゴ13』は結構ある、と錯覚しているのもほぼ同じであった。人数が少ないし厳密な実験としてやったわけではないので、統計結果としてまとめるほどのものではないが、参考にはなる。

統計全体からいえることは、フランスの漫画はオノマトベが多いといっても、日本のものにはかなわないということであり、また逆に日本の漫画にはフランスの漫画のように、オノマトベが出ないジャンルは存在しないということである。つまり、フランス漫画はオノマトベを押しえ気味に使い、日本の漫画は遠慮なく使っていることになる。

ところで、これはオノマトベについてではないのだが、それと関連の深い興味ある日仏の漫画の差異が存在するので、これについて記しておこう。

通常のテキストでも様々な字体、ポイントを用いることがあるが、漫画ではさらに「文字面」の印象が重視される。これに関してフランス漫画で目立つのは吹き出しおよび説明の文字の字体、大きさがきわめて安定していて（というより同じものばかり使っているというべきか）、絵に添えたオノマトベとは一線を画していることである。それならその部分はいつそ活字で組めば、早いし読みやすいのであるが、通常、作者がていねいに手書きにしたものを（なぜか大文字ばかりで書かれるのが普通であって、慣れない日本人にはやや苦痛である）、そのまま印刷するようだ。

これに対して、日本の漫画の吹き出し、説明文の字体、大きさが場面に合わせて絶えず猫の目のように変わるのには、フランス人等、そういう習慣のない国の人はずいぶん驚くであろう。これらの大部分が活字で組まれており、しかも学術専門書なみに誤植が少ないのは、ほとんど神技に近い。ここには、日本語のもつ非常に強いオノマトベ性指向がある。つまり言語のプロソディー面を最大限に機能させ、文字面でも全面的にそれをうったえかけようというわけである。次の作品【図4】



【図4】『金魚注意報』, 第1巻, p. 148



【図5】('Yoko Tsuno', No. 7, p. 8)

ではわずか1コマの中で、3種もの活字(手書きの文字を含めると4種)を使い分けているが、このような漫画は日本ではざらにある。参考までにフランス漫画の字面の例も示す【図5】。

以上から言えることは、日仏の漫画は同じ漫画であっても、言語の差異、またそれと結び付いたものの考え方が違うために、相当大きい違いがある、ということである。フランス語も漫画ではオノマトペを付されて、一見、日本の漫画と同じレベルに立ったかのようなのであるが、最後のところではかなり違っているのである。フランスの漫画では全体としてオノマトペが少ないことに端的にあらわれているように、フランスの漫画ではオノマトペは結局、絵に添えたもの以上には決してなり得ない。しかし日本の漫画ではオノマトペはテキスト(吹き出し等)と、絵の間を自由に行き来しこれらをつないでいるのである。

3. オノマトペの実際

ここで日仏漫画に現れるオノマトペの具体的な検討に入ろう。オノマトペの形、頻度、出方等について調べる。日本の漫画はよく知られているのでフランスの漫画の方に重点を置くことにする。

'Tsuno Yoko' はシリーズもので題名からも分かるように日本女性が主人公でさまざまな事件に

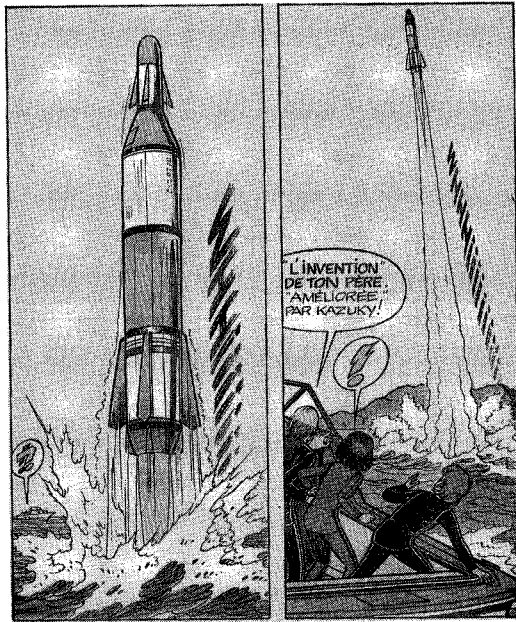
巻き込まれ、武術を駆使して悪人をやっつけるという日本人にも分かりやすく（一般的に外国の漫画は分かりにくいだが、フランスの漫画も慣れるまで楽しんで読むのは難しい）、また最近のフランス人が好みそうな漫画である。オノマトベの出現率、出現の仕方についてもあまり違和感がなく日本の平均的漫画に似ているので、比較しやすいと思われるのでこれを取り上げよう。例えばシリーズ中のNo.9, 'La Fille du vent' には次のようにオノマトベは現れる【表2】。

'Yoko Tuno', No. 9 中に現れる全オノマトベ

オノマトベ	日本語訳	状	況	頁&コマ番号
BANG	ガッシーン	高速回転中の台風発生機ローターが外枠に接触		18-5
BANG	ガン	巡視艇前部被弾		20-8
BANG	カガン	ミサイル空中で炸裂		22-3
BANG	ドオーン	ミサイル空中で炸裂		22-5
BRROOOO	ブオーン	大型水上飛行機の離水		7-3
CLANG	バリン	台風発生機の透明の外枠破裂		18-5
KLONK	ドシン	後ろにころげて背中を打つ		24-5
KLONK	コツコツ	鉄板の上を人が歩く		25-2
KLiK KLiK	カチカチ	ボールペンの頭をノック		4-5
KRAAK	ガガン	モーターボートが栈橋(木製)をこわしながら通過		19-4
KRRR...KRRR...	ザザッザザッ	砂利の上を歩く		10-6
PAF	バシッ	空手で顔面を攻撃		18-7
PAF	バシッ	顔を平手で打つ		35-2
PAW PAW	キュルキュル	ジェット機のタイヤが着陸時に立てる音		3-3
POK	カツカツ	鉄板の上を人が歩く		25-2
POK	ブスッ	矢が松の木に刺さる		14-8
POOT	ポー	水中翼船の警笛		25-10
TRiiiiii		(不明)		12-5
TSCHiiiiiiiUUUWWW	ドウッ	小型ロケット弾発射		20-8
TSHHHHHH	ザザザザッ	潜水艦が浮上		24-8
TWiP TWiP	ピーピー	無線機の呼び出し音		4-6
VROM	ドッドッ	モーターボートのエンジン		19-3
WHAM	バーン	ミサイル竜巻に激突しこれを破壊		23-5
WHAM	ズズーン	ミサイル竜巻に激突しこれを破壊		23-5
WHAM	ドドーン	ミサイル空中で炸裂		35-3
WHHHiiiiiiiiii	グイーン	ミサイル飛行中		22-5
WHHHHHHHHHH	ゴォッ	ミサイル飛行中		33-2
WHiiUUUWWW	キーン	ジェット機のエンジン (着陸時)		3-3
WHHHii	キーン	ジェット機のエンジン (飛行中)		3-2
WHHHii	ブオー	ミサイル飛行中		23-4
WHHHiiii	ガウー	ミサイル飛行中		22-4
WHHHiiii	ブオー	ミサイル飛行中		23-4
WHHHiiiiii	ゴーッ	ミサイル飛行中		22-1
WHHHiiiiiiiiiiiiii-	ドオーーッ	ミサイル飛行中		23-3
WHHHiiiiiiiiii	ドオー	ミサイル飛行中		23-4
WHHHiiiiiiiiii	ゴオーッ	小型ジェット機発進		40-5

WHHiiiiiii	ゴオーツ	小型ジェット機上昇	43-2
WHOOO	ゴオーツ	台風発生機 (Yokoの父の発明品) 始動	17-8
WHiiii	グイーン	台風発生機高速回転中	18-1
WHiiiiiii	パウツ	迎撃ミサイル発射	34-4
WHiiiiiii	パウツ	迎撃ミサイル発射	34-4
WHiiiiiiiiiii	ヒューン	ジェット機着陸後の空港内移動	4-6
WHiiiiiiiiiiiiiii	ゴオーツ	小型ジェット機上昇	41-1
WHiiiiiiiiiii	パウツ	迎撃ミサイル発射	34-4
WHiiiiiiiiiii	グオーツ	小型ジェット機台風の目に突っ込む	43-9
ZZZZZZZZZZ	ヒュツ	矢が飛んで来る	14-7

【表2】



【図6】 ('Yoko Tsuno', No. 9, p. 22)

【表2】のオノマトペの和訳は試みに筆者がこの漫画を読みながら、自然に頭に浮かんだものを適当に付してみたものである。その内でもなるべく平均的でポピュラーなものを選ぶように努め、ことさらに個人的な創作は避けるようにした。【表2】で目立つのはミサイルやジェット機の音であるが、フランス語の方では、ミサイル（これには実は少なくとも2種類あるのだが）とジェット機（大型旅客機と小型爆撃機）が飛行中のオノマトペはすべて結局WHI-を引き伸ばしたものにすぎないことが一目瞭然である。例外は大型旅客機が空港着陸後に立てるWHHiiUUWWW（略するとWH-I-U-W-、この最後のU-Wはエンジン回転数が落ちた音をまねているものと思われる）のみである。しかし日本語訳では、これらのWHI-にすべて平均的なキーン等を付すのはいかにも不自然で、まともな漫画らしくするためには様々な音を入れざるを得なかった。他の日本人が訳してもオノマトペの種類が変わるだけで、同じことが起こる

はずである。これは日仏の漫画の流儀の差異だけでなく、両言語のオノマトペの根本的な相違を反映しているものと思われる。

日本人の立場から整理してみると、次のようなことが言えそうである。

- ・ミサイルとジェット機の区別、ましてやその細かい種類は区別していない。
→音源の種類にはあまり目を向けない。
- ・同じミサイルでも突如、海中から現れたり、すでに登場したミサイルがそのまま飛行を続けたり、状況が違うのだが、その区別を立てない。
→遠近感、意外性等、読者（つまり作者もそうであるが）の印象、手ごたえには無頓着である。

・同じコマの中ではもちろん、近くのコマに同種のミサイルが同時に飛んでいるときに、全部同じオノマトベですます。

→オノマトベを言葉のようにじっくり味わう習慣がない。

これによると要するに、フランス語では漫画においても、音源あるいは音の種類にかなり大きい区分けがあって、印象や気分によってそれを動かさないようにしていることになるが、他の作者の作品でも同じ傾向があるかどうか今度は自動車の走行音で調べてみよう。まずラリーをテーマとするのでレーシングカーがよく登場する作品から統計をとると次のようになる(ブレーキ音、衝突音は別のものであるので省く)。ハイフンは同じ文字の繰り返しがある部分である。繰り返し回数については省略する。

‘VAN COOVER’ (No.1) 中の自動車走行に関するオノマトベ

出現回数						
R-	1	VRO-A	1	WRO-	3	V R- O- M (W) A-P i N
R-O-	2	VRO-A-	4	WRO-A	1	
RO-A-	3	VRO-AM	1	WRO-AM	1	
ROM	1	VRO-AP	1	WRO-M	2	
V-R-O	5	VROM	5	WRO-iN	1	
VR-M	1	WRA-	1			

【表3】

【表4】

【表3】を見ると、一見いろいろあるように見えた自動車の音はVRO(A)Mをもとに、引き伸ばしたり、部分を取ったり、文字を取り替えたりして、変化をつけているだけであることが分かる【表4】。そうすると、これはvrombir「(エンジンなどが)ぶるんぶるん鳴る(クラウン仏和辞典)」、vrombisant, vrombissementなどの通常語彙からそうかけはなれたものではないわけである。

次にオノマトベの出現率がフランス漫画としては異常に多かった‘Les Motards’で、オートバイの立てる音を調べて見よう。要領は同じであるので、今度は繰り返し部分および出現回数の記述は省く。

‘Les Motards’ (No.1) (p. 34, 6コマ目まで)中のオートバイ走行に関するオノマトベ

BRAO	ROWAR	VRAR	WRAO
BRAOM	VRAO	VROAR	WROW
BRAOR	VRAOM	VROM	
BROM	VRAOUM	VROWA	
ROAR	VRAOUP	VRT	

【表5】

【表5】を見ると、ますます変異形が増えただけのことで、やはりvromから抜け出せないでいるのが分かる。その他、手持ち資料の中に変わったエンジン音を立てるものがないところから、フランス語で自動車、プロペラ飛行機、オートバイ、モーターボート等のエンジンは正常に回転しているときはvrom系統の音を出すといってよいだろう。

以上のようなフランス語のオノマトベ使用法——一般的なオノマトベを基礎におく、ということはもちろん日本の漫画でもある。しかし、日本の漫画が決定的に異なるのは、音の印象が中心で、印象が中心であるからには、読者が納得する範囲内であればどんなに独創的なものでも許され、むしろ歓迎されるというところである。

上にとりあげたエンジン音にしても印象が違うのにもいつも同じ系統のオノマトベでは決して満足できない。ましてや自動車も飛行機も同じというようなことはめったにあり得ない。このような言語であるから、当然一歩も二歩も先へ進んで、同じエンジンでも状況に応じてありとあらゆる音を出すということになるのである。『モデナの剣』は自動車を高速でぶっ飛ばしてばかりいるので、ちょうど‘Les Motards’のような漫画に相当する。ここから競走する2台のレーシングカーの出す音(オノマトベ)を拾ってみよう。

モデナの剣(第1巻)中の自動車走行に関するオノマトベ

オッオッオン	ゴォウオツ	バシユツ	ワオン	WAEN
オッオッ	スパツ	フォン	ワツ	
オッオン	ズオツ	プワーン	ワン	
ギャアアオン	ズバツ	ワァオオツ	ヴィイイン	
クオーオ	ドァアオン	ワァオオン	ヴィイン	
クワァアン	ドゥウ	ワァオオツツ	ヴィツヴィツ	
クワァアン	ドリドリ	ファン	ヴリヴリ	
クワッアア	ドリユドリユ	ワァオン	WAAN	

【表6】

これは最初から31頁までにあらわれたものをアイウエオ順に並べたものである。まだまだ変わったものがあるが、このへんで十分であろう。この一覧表には初頭音だけみても、マ行、ヤ行、ラ行以外全部そろっている。ヴィという外来音も使っており、それでもまだ足りないらしく英語にみせかけたものまである。とにかくありとあらゆる音があり、どんな印象もすべて書き分けようとしている。これはまた読者が退屈しないためでもある(日本人は同じ系統のオノマトベが続くと、あきてくるのである)。実はズバツというのはコーナーで片方の車が急にイン側に入って他方を追い抜いた状況のオノマトベであり、自動車の音というよりも擬態語に近いのであろうが、しかし他のオノマトベと全く同じように描いてあって、音でないとも断定できないのである。日本語に取ってそんなことはどちらでもよく、要するにそのとき自動車から受ける印象が、全体としてズバツだったのである。スパツについても同じである。

印象のみによって存立する擬態語の存在が日仏のオノマトベの差を解く鍵であるようなので、最

後に擬態語についてふれておこう。日本語で擬音語と擬態語の区別は学問的には一応あるが、話し手は別に意識的に使い分けているのではなく、ここでも見たように漫画では全く同等のものとしてあらわれる。日本の漫画ではこの擬態語がさうとう活躍するのであって、「クルッ」とか「サッ」とか書いてあると、絵だけでは表現しにくい細かい動作などが分かって大変便利なのである。そのほか、「ポカーン」だとか、「ジワー」だとか色々あるわけだが、これが書いてあると、あらゆる感覚が手に取るがごとく伝わってくる。日本人としては、こんなに便利な擬態語が無いフランス語の漫画が、どうやって切り抜けるかが興味のあるところだろう。

この観点からあらためてフランス語漫画をながめてみると、いろいろな点に気づく。

- ・状況説明のための文が多い。(日本の漫画ではあまり見かけない。これが多いものは漫画としては読みづらくなる)
- ・吹き出しのせりふで補う。
- ・吹き出しの中に?と!を盛んに入れて、場合によっては二つを組み合わせ、擬態語相当のものにする。たとえば日本の漫画なら人物の横に「ハッ」とかいてあるような場合にフランスの漫画では吹き出しの中に!を入れて驚きを表すわけだ。このフランスの?と!についての逸話は有名である。
- ・人物や乗り物等の動きに合わせて軌跡を書き込む。また、人物があせっているところで、汗が周囲に飛び散るのを描くような技法もある。これらは日本と同じである。
- ・日本人ほど、細かい動作の種類等は問わないので、読者の想像にまかされている。

これらが擬態語の解決策といえれば解決策である。ところで、最後に当たり前のようで、大事なことだと思われるのは、擬態語が本当に必要になるような漫画はフランスでは決して描かれないだろうということである。擬態語が必要な漫画というのは、一口でいうのは難しいのだが、俳句の中に存在するような要素が多い漫画であろうか。すなわち感覚と論理が溶け合って、一瞬、印象の中に沈黙するような世界である。

『ゴルゴ13』は残酷だからフランスで受けなかったのだろうか⁵。ゴルゴより残酷な漫画はいくらでもある。また、出自も目的も喜怒哀楽も人生観も全く不明な訳の分からない人間が主人公だからだろうか。それもあるかもしれない。しかし何よりもその不明性をも含めてゴルゴはきわめて日本的であるからである(一見国際的に見えるような舞台設定にもかかわらず)。ある学生は「『ゴルゴ13』は……(てんでんてん)の世界だ」と、きわめて明快にゴルゴの世界を一言で言い表してみせた。この……ほど俳句的な記号はない。多くの日本人作家がこれなしには、どうしても文が書けないのである。そしてこの……を好む態度の中に豊かな擬態語を生み出す素地がある。

擬態語が擬音語と共に等価なものとしてオノマトペの中に同居していることが、まさに日本語のオノマトペ全体の性質を物語っているのであり、同じように擬態語的世界を欠いているところにフランス語のオノマトペの本質があると思われる。日本語とフランス語のオノマトペを比べていって、しだいにずれが生じていくすべての源はそこにあるようだ。

おわりに

オノマトペは、フランス語の漫画において、擬音効果 (bruitage) という口実も得て、最大限活躍していることが分かった。しかしそれは日本のものほどではなく、やはりフランス語の性質から

特にかけはなれたものではなかった。つまり漫画という比較的自由的な表現手段においても、言語およびそれと結び付いた思考面の態度は変わらなかったわけである。漫画にあらわれたオノマトペはそれぞれの言語の可能性の限界を示しているだけに、むしろ本質をよく指し示す道標である。

注

1. 岩上安身, 『『キン肉マン』『聖闘士星矢』が引き起こした〈日仏アニメ摩擦〉』, 『変なニッポン』(別冊宝島117号), 1990年8月, JICC(ジック)出版局, p.32.
2. Ibid., p.41.
3. なかじまかすみ「小池一夫インタビュー——仏教思想が『子連れ狼』を世界に読ませるんです」, Ibid., p.56.
4. 清水勲, 『漫画の歴史』, 1991年, 岩波新書, (「はしがき」iii頁).
5. フランスの漫画事典には『ゴルゴ13』も掲載されているが、日本での人気を紹介するためのようである。フランスでの反応については、次のように書かれている。
 “Quelques épisodes ont été publiés en France dans le magazine “le Cri qui tue” de 1978 à 1981, mais il n'existe pas d'album de cette série assez étrangère aux goûts français.” (‘Dictionnaire de la bande dessinée’, p.228)
 英語版もリイド社から3冊が出版されたが、大分以前から絶版となっている。

参考文献・引用文献・資料

- 岡本克人, 『オノマトペに関する対照言語学的考察』, 高知大学研究報告, 第37巻, 1988.
- 岡本克人, 『日仏語絵本の世界——対照言語学的研究』, 高知大学研究報告, 第39巻, 1990.
- 吉岡忍, 『日航123便事故全記録——墜落の夏』, 1986年, 新潮社.
- 椎名誠, 『生還』, 『雨がやんだら』所収, 昭和62年, 新潮文庫.
- 壺井栄, 『二十四の瞳』, 昭和36年, 角川文庫.
- 文藝春秋編, 『時代マンガベストセレクション』, 1991年, 文春文庫.
- 今江祥智・山下明生編, 『現代童話IV』, 1991年, 福武文庫.
- 杉浦日向子, 『風流江戸雀』, 平成3年, 新潮文庫.
- Armelle Mangenot et Suelo Asakura, ‘Jeune’, 1988, Hokusuisya, (教科書版).
- 大槻鉄男, 佐々木康之, 多田道太郎他編, 『クラウン仏和辞典(第3版)』, 1989年, 三省堂.
- Henri Filippini, ‘Dictionnaire de la bande dessinée’, 1989, Bordas, Paris.
- Charles Degotte, ‘Les Motards’, No. 1, 1986, Dupuis.
- Charles Degotte, ‘Les Motards’, No. 5, 1989, Dupuis.
- Roger Leloup, ‘Yoko Tsuno’, No. 9, 1979, Dupuis.
- Roger Leloup, ‘Yoko Tsuno’, No. 7, 1977, Dupuis.

- Suzanne Rosenberg, 'Van Coover', No. 1, 1987, Loempia.
Suzanne Rosenberg, 'Van Coover', No. 2, 1989, Loempia.
Tito, 'Tendre Banlieue', No. 1, 1990, Bayard Editions/Okapi.
Griffo—Van Hamme, 'S.O.S. Bonheur', No. 1, 1988, Dupuis.
Daniel Kox/Raoul Cauvin, 'L' Agent 212', No. 3, 1983, Dupuis.
Daniel Kox/Raoul Cauvin, 'L' Agent 212', No. 6, 1986, Dupuis.
Franquin, 'Gaston', No. 3, 1973, Dupuis.
Franquin, 'Gaston', No. 8, 1970, Dupuis.
Franquin, 'Spirou et Fantasio', No. 2, 1948, Dupuis.
Franquin, 'Spirou et Fantasio', No. 8, 1956, Dupuis.
Michel Guillou/Jean-Claude SMIT/TERENCE, 'Aryanne', No. 4, 1989, Himalaya.
Cosey, 'Le Voyage en Italie', No. 2, 1988, Dupuis.
Marvano/Haldeman, 'La Guerre éternelle', No. 3, 1989, Dupuis.
J.-M. Charlier/V. Hubinon, 'Buck Danny', No. 2, 1949, Dupuis.

- ジョージ秋山, 『浮浪雲』, 第45巻, 小学館, 1991年.
北条司, 『キャッツアイ』, 第14巻, 集英社, 1985年.
浦沢直樹, 『YAWARA!』, 第1巻, 小学館, 1987年.
さいとう・たかを, 『ゴルゴ13』, 第79巻, リイド社, 1988年.
海部ねこ, 『きんぎょ注意報』, 第1巻, 講談社, 1989年.
さくらももこ, 『ちびまる子ちゃん』, 第3巻, 集英社, 1988年.
藤子不二雄[Ⓐ], 『笑ウせえるすまん』, 第9巻, 中央公論社, 1991年.
池沢さとし, 『モデナの剣』, 第7巻, 集英社, 1991年.

(平成3年9月30日受理)

(平成3年12月27日発行)

