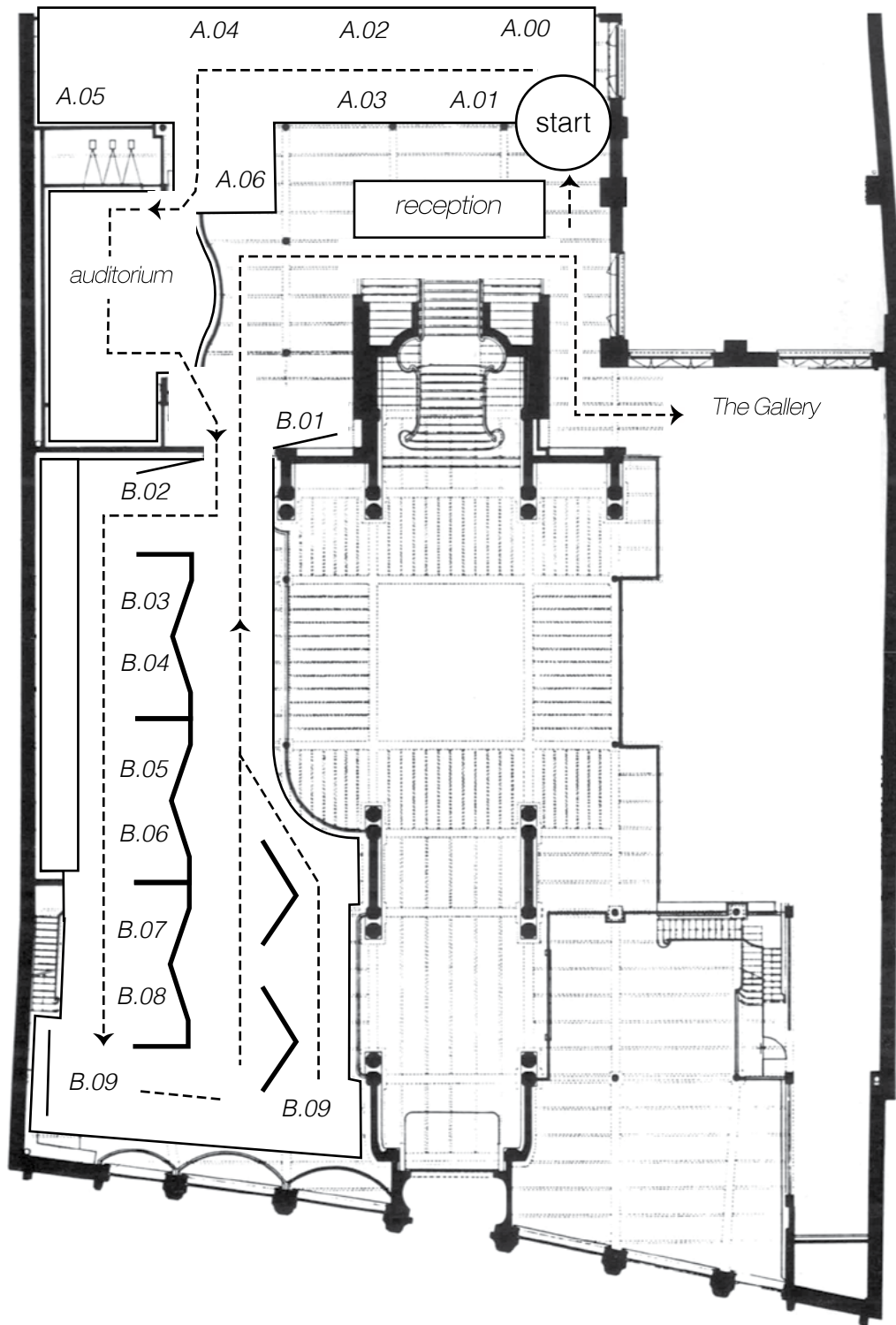


ベルギー漫画センターでは





漫画はどのようにして生まれたか

A.00

かつて、はるか昔には、人は読み書きすることはできなかった。それに「読む」「書く」という言葉さえ存在しなかった。言葉そのものが存在しなかったわけである。自分の考えを伝えるため、何かを描写するため、そして崇拜の対象を表すために、こうして、人は絵を描くことを編み出した。

最古の時代の、壁画で知られる遺物から始まり、ニューヨークの出版界が激しい競争を繰り広げた20世紀初頭まで、本展覧会では様々な時代を取り上げます。これをご覧いただくことで、「創られるものは何もない。すべては形が変わるだけだ」という諺は正しいのだと、改めて納得していただけることでしょう。

漫画は、人が何かを発見した結果の産物というわけではありません。何かを語りたいという強い願望と、絵を描くという技術との結びつきが、より強く反映された結果であります。そういう意味で漫画は、造形美術の中で最も文学的であるといえます。

各時代を通じた展示物を目にするとき、絵を描く人やモザイク職人、彫刻師、写本装飾師や織り師が、物語を語ったり、動きを表現するために施した芸術性に、私たちは驚嘆させられます。彼らが世に送り出した作品は、実に人間とその同胞との関係を大きく変えてしまうものでした。

こんにち「漫画」と呼ばれるものはどのようにして生まれたのでしょうか。そして漫画とはそもそも何でしょうか。本展覧会では、人類の歴史と文明とを手短かにご紹介しながら、それを考えてみたいと思います。

ベルギー-漫画センター、ジャン・オーキエ(Jean Auquier)

A.01

人はその起源の頃から、絵を使って語り合っていた。

人類は直立歩行するようになってから、ありとあらゆる媒体物に何かを描写したり、説明したり、もしくは崇拜の対象を表わしたりしました。そこに表現された物語は、何世紀もの時代を超えて、当時の社会状況や信仰、そして生活文化を伝えてくれます。彫り物をしたり、絵を描いたり、織物を手がけるなどして、こうした作品を残した人たちの大部分は無名の人たちですが、人類共通の遺産の作り手であることには間違いありません。

A.02

初期木版活字本が漫画の基礎を生み出した。

中世の時代のキリスト教修道院では、写本を担当する僧は生涯をかけて聖書を複製しました。また別の者は、写本に神を称える装飾やイラストを加えることで、写本を美しく仕上げることに心を砕きました。彼らが仕事で導入した大部分の技術は、こんにちの漫画家が漫画を描くときに用いる技術にやがて応用されることになります。例えば、コマ割りや動きの描写、遠近法、セリフの吹き出しなどがそれにあたります。

A.03

印刷技術によって、大衆に広く伝えることができるようになる。

活版印刷技術が登場し、出版物としての本や新聞、そしてカラーリトグラフが市で売られるようになったことで、大衆がこれらを手に入れることができるようになります。イギリスの画家と葛飾北斎という2人の巨匠が、前者は版画の連作で、そして後者は浮世絵によって、様々な物語を世に送り出します。漫画の生まれる歴史において、この2人の活躍は重要な布石となります。また同様に、スイス人の教師・漫画家は、動きの描写方法を生徒に教えたことで大きな役割を果たしています。

A.04

19世紀、新聞が物語の語り手となる。

19世紀に入ると、新聞・雑誌各社は、広告主に広告枠を売るには、できるだけ多くの購買者数を確保する必要があると理解します。新聞・雑誌に掲載されていた連載小説は、すでに読者の心をつかんでいましたが、その他に風刺漫画家やカリカチュア画家が登場します。そして、イギリスのAlly Sloper やドイツのMax und Moritz のような、ヒーローたちの繰り広げるストーリーが、挿絵入りの物語として登場します。

A.05

漫画が事業成功の鍵をにぎる。

20世紀初頭、アメリカの新聞発行人PulitzerとHearstは経済原理を極限まで推し進めます。両者は優れた人材、記者や漫画家を互いに引き抜いて、競争しました。こうして漫画家Richard Outcault はHearstの新聞を離れPulitzerへ移ると、Yellow Kid (1896年)、その後Buster Brownを手がけます。使用された技術的手法は、初の傑作Little Nemo in Slumberland (Winsor Mc Cay, 1905)もまた生み出すことになります。

A.06

では、つまるところ漫画とは何でしょうか？

人類と同じだけの歴史を持つひとつの芸術が、発展し、様々な文化の影響を受けて内容が充実し、また豊かになりました。そしてその芸術は、紙や色彩、印刷術の到来などいくつかの技術革新が実を結んだものでもあります。では、その芸術、言い換えれば漫画とは一体どのように定義できるのでしょうか。その答えは、次の言葉に集約されます。漫画、それは一連の絵であり、全体でひとつの物語を形成していて、その物語のシナリオが絵に組み込まれているもの、だと。これを原則に、残りの部分は作者の想像力と才能次第、ということになま。

A.07

漫画はどのようにして生まれたか

企画とテキスト：Jean Auquier

展示演出：Jean Serneels

文献調査：Fanny Kerrien

翻訳：Philotrans

デザイン：Pierre Saysouk

オーディオビジュアル：Manuel Fernandez

複製と加工：Sadocolor

制作：Jean Serneels、 Michaël Cuypers、ベルギー漫画センタースタッフ



展示室

漫画の世界は日々動いています。異なるジャンルや言語で、古典ものから現代もの、ファンタジー、風刺、自伝的な題材、犯罪もの、ヒロイックファンタジーなど数多くの単行本が毎日刊行されています。漫画という文化遺産は絶えず進化し続けているといえます。

そこで「展示室」では最新の漫画作品にスポットをあてます。毎月、最新作品の原画を展示していますのでぜひお楽しみください。漫画本の発行者からの簡単な説明も添えられています。

漫画という芸術

B.01

漫画は、文学や映画といった他の芸術分野と同じように、ひとつの表現方法でありながら、様々な手法やジャンル、異なる表現スタイルや形式をとり、さらに対象とする読者そのものも幅広いのが特徴です。

「漫画という芸術」展は、漫画をあらゆる角度から発見していただき、ヨーロッパ漫画における幅広いジャンルの創作プロセスを知っていただく機会をご提供することを目的としています。

第1部では、各コーナーで、制作工程（シノプシス、脚本、ラフレイアウトや下絵、インク付け、色つけ）をそれぞれご紹介し、その技法を、最新の制作ソフトまで含めご覧いただけるようになっています。また、原作者、脚本家、そして漫画家に提供いただいた原画や道具を実際に目にさせていただくことによって、あらためてその創作活動のすばらしさに触れていただきます。

第2部では、こんにちのヨーロッパ漫画のジャンルの多様性を、グラフィックノベルというジャンルなどを含めてご紹介します。第1部と同じようにこの第2部においても、漫画のジャンルごとに、それぞれ制作の過程で用いられた原版や資料などを展示しています。

B.02

脚本

漫画の脚本は、原作者が想像力を駆使しながらつくりあげる、ひとつのストーリーである。原作者まず、物語の柱にあたるシノプシスやごく短いレジュメをつくることを通じ、脚本に着手する。次に、場面の切り分けをして、ひとつひとつの場面に割くページ数を決める。最後に原作者は、各場面をコマ割りし、それから各コマごとに舞台装置、アクション、吹き出しを決めて、脚本を完全な形にしあげる。

さらに、丹念に仕事をする作者の場合は、漫画家に、登場人物の外見や性格はどんなふうであるかの情報を与えるとともに、脚本作りに利用した資料・材料を参考として提供する。

B.03

下絵

漫画家は脚本を受け取ると、まず主な登場人物の素描にとりかかる。このとき登場人物の服装をどうするか、また場面ごとにどんな舞台装置とするかの検討も行う。情報収集をしながら行うこの作業には、厳しさが求められる。原作者は可能であればロケハンをし、必要に応じて写真を撮って持ち帰る。

作品の全体の構成を視覚化するため、漫画家は、手がける漫画本の原稿を、まず、ごく小さなサイズで作る。小さなコマ割りに小さな吹き出しの入ったもので、各ページの物語の展開がわかるようにする。以上の材料がすべて揃った段階でようやく、漫画家はいわゆる原稿の作成にとりかかる。まずラフレイアウト（下書き）を描き、その後、物語の演出効果が上がるよう何度も手を加える。こうして固まった最終版を、原稿用紙に丁寧に描き写して下絵が完成する。

鉛筆書きのオリジナル原稿が残っていることはめったにない。次の作業が加わるため、本来の形をとどめないからである。しかし一方で、トレース台を使って別の媒体にインク付けする漫画家もいる。この場合は、オリジナルの下絵はそのままの形で保存されることになる。

B.04

インク付け

漫画家が下絵にインク付けする段階では、その作品がどのような形態で発行されるかを把握していなければならない。本がオールカラー版であれば、下絵の上をインクでなぞる作業をするだけですむ。けれども漫画本がモノトーンである場合は、光や影をどのように入れるか、コントラストはどうするかを考えることになる。ベタ塗りはバランスよく、全体で一定の調和が保てるように配置させる必要がある。また、インク付けの作業は、デッサンの仕上げに相当する。下絵が鉛筆のときには、インク付けの段階で、粗く描いた下絵を正確に描きなおしたり、デッサンの縁どりを確定させたりする。

筆を使うと、筆致は絵画的になり、太い部分と細い部分とが両方できるが、黒色にしたい部分が少し灰色がかってしまふことがある。

つけペンはもっとはっきりとした輪郭を描くことができ、黒はもっと濃い色になる。一方で塗りつけにはより長い時間がかかることになる。漫画家の中には、つけペンで筆太と筆細部分との両方を描いて、あたかも筆で描いたような効果を与える人もいる。

ロットリングはつけペンと比べると、もっと細かい線を描くことができ、コントラストを弱めることができ、描きやすさを理由に、多くの漫画家が利用している。

グラフィックペンもまた使いやすく仕上げにうってつけであるが、使用する間隔が空くと、きれいに描けなくなるという課題がある。

B.05

色つけ

漫画の色つけの技法の中で古典的なのは、「色つけ青画」で用いる技法である。出版されるサイズのデッサン紙にインクをつけた原稿を印刷し、グアッシュや水彩絵具で色をつける。製版工はそこから、シアン（青緑）、黄、マゼンタ（紫がかった赤）の基本色を分離しそれぞれフィルムにして、その後輪郭用の黒いフィルムを準備する。こうして印刷工は4色刷りのページを印刷するための、4色のフィルムを手にするようになる。

色つけ青画を印刷せずに、1枚の紙（レオナルドブルー）に輪郭の色つけをし、そのあとトレース台に載せて他の色をつけることもできる。この技法は、紙が、輪郭用フィルムと違って変形しない点が長所といえる。一方欠点として、色つけをしている最中は、結果がどうなるのかがよくわからない点が挙げられる。

また、インク付けの終わった原稿を出版される大きさにスキャン加工し、コンピュータで彩色を施すという別の技法もある。スピーディで経済的でもあるので、このやり方も他の技法と同様に満足できる仕上がりをえることができる。誰もが実践でき試してみたい気にさせられるが、人工的な効果を入れすぎると逆効果になる。

原稿に直接色を付ける方法の中でも最も魅力的であるが、同時にまた、最も技術を必要とするのも事実である。これは下絵や素描の状態の原稿に直接色を塗る方法で、こうして一種の絵画ができる。吹き出しを含むものと含まないものがあり、吹き出しを入れる場合はコンピュータであとで挿入することができる。

B.06

電子データの利用

こんにち、原稿の仕上げをするのにコンピュータを利用する漫画家はますます多くなっている。実際の作業としては、まず紙に原稿を作成しそれをスキャンする。そして修正を加えたり、汚れを落としたり、描き加えたりする作業を画面上で行うのである。また、紙片に各コマを描いていき、それをスキャンして、原稿の形にまとめ上げるのにコンピュータを利用する漫画家もいる。

さらに、「漫画制作ソフト」を利用することで紙を全く使わずに漫画をつくることも可能である。高度な機能を持つこうしたソフトを使うことで、画面上の電子スレート版に絵を描いて、その上に原稿作成のすべての工程を段階を追って行うことができる。漫画制作ソフトの持つ多彩なツールを使うことができ、不要な描線は、ワンクリックすることで消せる。こうしたソフトは、加工の多い作品から筆致の洗練さを求める作品まで、スタイルを問わず適しており、芸術という意味での制約が一切ないのが特徴である。

B.07

表紙

漫画の表紙は作品の看板である。作品の中身をうまく表現しているのはもちろんのこと、透明性やオリジナリティといった営業上求められる要素も備えていることが必要である。さらにその本を、過剰であるとされる出版界でひととき目立たせなければならない。

基本的に漫画本の表紙には、物語の中で際立つシーンのイラストが選ばれるが、それ以外にも重要な情報が含まれる。原作者の名前、シリーズ（連作）やコレクション（双書）の一部なのかどうか、出版社はどこか、といった情報である。表紙を担当するは、グラフィックデザイナーである。

グラフィックデザイナーは、一般的に、コレクションに一定の統一感を与えるため、コレクションのすべての単行本の表紙のレイアウトをするほか、版元の意向に従いながら表紙づくりの骨格を決める。具体的には、漫画の主人公の方が漫画の作者よりも有名な場合、作者の名前の表示をシリーズものではコレクションものよりも小さくしたりする。

B.08

発行

漫画は通常、脚本家か漫画家のどちらか、もしくはその両者の発意で作られる。それから出版社に対して、発行カタログにその作品を含めることは可能かどうかの打診が行われる。出版社はいったん了承すれば、芸術的な観点での発行方針を定め、本の印刷、商品化、作者への報酬の支払を行う。

出版社がどの本を発行するかは、会社の方針次第である。その発行方針は会社の独自性の決め手となり、それに従って、取り扱う作品の傾向や営業上の目標が定められることになる。

出版社は配給元、つまり書店やスーパーなど様々な販売拠点で販売を行う取次ぎ業者を通じて、本を販売する。また、新刊の販売を促進するために宣伝・広告の責任者、メディアへの広報担当を活用する。そして、各種販促活動（見本市への出展、メディアなどへの協力・協賛依頼）や実際に販売の現場でキャンペーンを行ったりもする。

B.09

関連商品の権利や外国での著作権

マーケットで重要な位置を占める出版社には、関連市場を担当する部門がある。つまり読者層を広げたり、好きなシリーズを身近に感じてもらえる商品を提供することで、既存の読者の心をさらにつかもうとするのである。また、他社にキャラクターの特許利用許可を与えて、関連商品（電話で見れるアニメーションがついたチョコレート等）が販売される場合にもまた収益になる。香水・自動車・ファーストフードなどの業界の会社が、一定の漫画のシリーズやキャラクターの持つ良いイメージを自社のビジネスに活用したいという場合にも、関連市場部門が担当する。

また、輸出部門は作品やシリーズの外国語での販売を推進する。現地マーケットの事情にあわせて質の高い制作を行い、また著作権を適切に管理することのできる、信頼のおける現地の出版社との協力が必要である。

映画界は今日、ますます漫画作品、脚本、さらには作者に注目するようになっている。漫画が映画に翻案されることで、出版社や作者はこれまで以上に新たな読者を開拓することができる。

B.10

漫画のジャンル

ユーモア漫画

ユーモア漫画は、商業化される形式によって様々な分野に分かれている。続き漫画と呼ばれる3コマからなるショートストーリーは、無駄を省いた描画とユーモアのたたみかけが特徴である。ギャグ漫画は、1ページからなる漫画で、より大きく話を展開することができ、ダイナミックな演出が求められる。数ページ規模の小編では、結末に向け、物語はより長くそして細かく語られる。ユーモア漫画の大作の場合、その脚本は、緻密に計算された劇的なストーリーの中に、ユーモアが随所にテンポよく効いていることが必要となる。

写実的な漫画

写実的な漫画とは、描画が写実的であるものを指しており、脚本は必ずしも写実的な作風であるというわけではない。

実在する人物を設定し実際に存在する舞台装置で話を繰り広げる一方、奇想天外な出来事が挿入されることもある。

写実的な漫画を描くというのは、制約の多い状況で表現をすることであり、膨大な調査が必要になってくる。例えば1コマの中で自動車が走っているとして、その車種は何か、ということが読者にわかるようにしなければいけないのだ。そしてまた、このタイプの作品を手が

ける漫画家は、まるで映画やテレビの連続番組で指揮をとる監督のように、物語のひとつひとつの場面を映し出すカメラの角度や動き方、そして照明のあて方を取捨選択する。

表現主義に基づいた漫画

実際の出来事や事象を誇張し戯画的に描くことで、物語にインパクトや強いメッセージを与える漫画家もいる。夢想的であったり不安にさせるような描画を使うことにより、かえって、写実的な描画よりももっと「写実的な」効果を得ることができるのだ。表現主義の手法は、くどい筆致や白黒の極端なコントラストを特徴とするが、鮮やかで強い色のカラー作品に仕上げられることもある。

グラフィックノベル

グラフィックレベルは、従来のアドベンチャーシリーズものの漫画よりも、日常に題材をとることが多く、そしてより文学的である。200ページを超える大作もあるが、通常は小説（ノベル）のボリュームである。芸術的な理由やコスト面の制約からモノクロで印刷されることが多く、描画はシンプルで、かつ表現力のあるものでなければならない。グラフィックノベルは実際に身の回りで起きていることを忠実に映し出す場合に選ばれるジャンルであり、純粋なフィクションにはあまり使われない。

子供向け漫画

子どもは7歳ごろからひとりで文字を読むことができるようになり、ユーモアやアドベンチャーものの漫画を楽しむことができるようになる。子どもの読書に、こうして選択の幅が生まれるというわけである。もちろん、もっと小さな子ども向けの漫画の本も存在する。幼児期の世界をユーモアとファンタジーで描き出すような本である。こうした漫画には文字がないこともあり気軽に手に取りやすく、またインタラクティブになっていることも多い。文章が含まれている本は、漫画のすばらしい世界に触れさせるため、親が読み聞かせすることもできる。

思春期向け漫画

男の子も女の子も12歳から14歳の間ごろに思春期に突入する。この頃、性を意識するようになると同時に初恋を体験したりする。子どもの関心が変わってくれば、当然読む本もそれ以前とは異なってくる。出版社はこんにち、読者層を絞り込んだコレクションをますます大量に発行するようになっている。そんな中、思春期という特別な時期を過ごす子どもたちは、時代の流れを確実につかんでいる漫画作家の創作意欲を、常に刺激してやまない読者層である。

大衆向け漫画

一番最初に絵で物語を語る作品が登場したとき、それは、子供向けの話を絵にしたり、アメリカの主要新聞の幅広い読者を対象に書かれた連載物語を絵に翻案したものであった。こうした歴史の中で「タンタン」の連載で知られる新聞の有名なスローガン「7歳から77歳まで」の、いわゆる全ての年代の読者を対象にしたフランス・ベルギー漫画が誕生した。ユーモア漫画や写実派の漫画と並んで、この両方が混じりあった「半写実的」作品は、20世紀後半にベルギーの出版界で大きな成功を収めている。

家族ものの続き漫画や長編

1889年にChristopheが「フヌイヤール家の人々 La Famille Fenouillard」を発表するが、これは家族ものの漫画の第一号にあたる。このように家族ものは古くから存在し、家族の中の人間模様を描いてきた。夫婦と子どもとで構成される家族が主体であるが、また同時に、破綻した家族や謎に包まれた縁で結ばれた家族を扱うこともある。このジャンルはごく短いストーリーのギャグ漫画の形をとったり長編の形をとったりするが、大衆向け漫画の古典といえる。

歴史もの

史実に忠実にもとづいたものから、明らかな事実を元に小説仕立てにした筋書きの作品まで、歴史ものの漫画は多種多様である。スタイルも、写実的なものや半写実的、またはユーモアたっぷりの作品まで大きく分かれる。さらにテーマも、古代のギルガメッシュ叙事詩に始まり現代の湾岸戦争までと、いつの時代も扱うが、特に古代ローマ、中世、ナポレオンの征服の時代は好んで取り上げられる。さらにこの分野では、自伝をもとにした数多くの作品が知られている。

ヒロイックファンタジー

もともとヒロイックファンタジーは中世世界を魔術や呪術をテーマに描いたファンタジー文学の一種とされていた。1970年代にロールプレイングゲーム「ダンジョンズ&ドラゴンズ」で脚光を浴びるが、そのあと、1983年にの「時の鳥を求めて」で漫画として成功を収める。作風はまさに新世代の漫画を代表しており、1990年代に始まるヒロイックファンタジーブームの先駆けとなった。

SFもの

S Fものの漫画の扱う素材は尽きることがない。はるかかなたに存在する世界、どこか別のところからやってきた生物、突如として目の前に現れた断層、歴史改変、そしてまだ見ぬ世界……当初はアングロサクソンの作家のもとに発展したが、のちにヨーロッパ、特にフランス・ベルギー漫画で採用されるようになった。社会問題への意識が高い脚本家はこのジャンルを採用することが多い。わたしたちの抱える現代的課題を、全体主義が治める架空の国に舞台をかえて表現する場合などがある。

動物もの

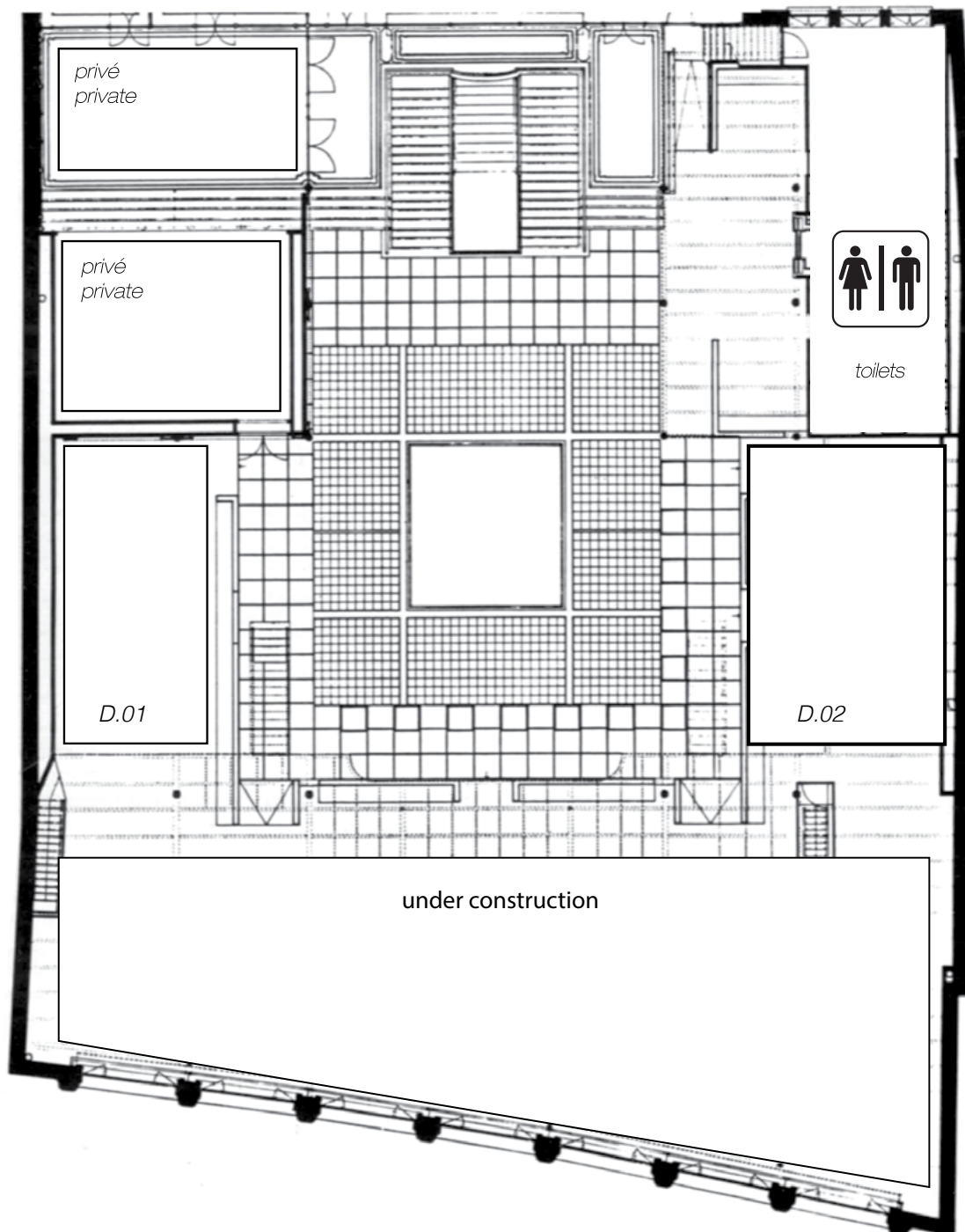
動物文学はイソップ寓話ですでによく知られているように、人間のおかれている状況を人間のようにふるまう動物を使って表現する婉曲的な手法である。教訓を織り込んでいるのが特徴である。この分野は、第2次世界大戦をテーマにした漫画「マウスMaus」「獣は死んだLa Bête est morte」で好評を博した。またさらに、もっと軽妙なテーマを扱うこともあり、その種の作品では、物語は写実的でありながら陽気なユーモアに満ちている。

教育用の漫画

漫画は長い間、読む人の知的レベルを低下させると批判されていた。それに対し漫画の発行人は、まず新聞紙上に質の高い物語や教訓を与える物語の漫画を掲載した。こうして、漫画が多くの人に知識を伝えるのにふさわしいダイナミックで現代的な情報媒体であると理解されるようになった。多くの広告用漫画本が、教育用漫画の形をとっているのはごく当然といえよう。

新聞掲載の漫画

漫画は新聞紙上でユーモア続き漫画や一コマ漫画という形で長年掲載されている。しばしばアメリカの代理店がヨーロッパの作品が入り込む余地のない価格で漫画を提供している。本来、新聞漫画を手がける漫画家は、日々のニュースや出来事、政治を語ることを役目としている。コマ割りの手法は漫画と同様であるが、仕事の内容は基本的にはジャーナリズムに区分される。



オルタとウォークーズ百貨店

C.00

(導入部)

『それはまるで、駅舎のホールのようなだった。その吹き抜けの大空間の上の方には、回廊の手すりや2層ぐるりと渡してあるのが見える。その手すりの一部分は階段につながっている。階段は鉄製のらせん構造で大胆なカーブを描き、そのところどころに踊り場がある。鉄でできた回廊はといえば、空中にまっすぐ内壁から突き出ている、ずいぶん高いところにある。この鉄組の建築構造は、ガラスの天井に太陽の光が注ぎ込むこの空間に、軽量建築、光を通す鉄製の複雑な装飾を生み出し、それはあたかも現代の理想の宮殿だった・・・』

エミール・ゾラ『ボヌール・デ・ダム百貨店』より

この建物は、いまではもう見かけることはできないようなある百貨店の歴史を物語っています。ヴィクトル・オルタ(Victor Horta)によって事業用に設計され、建築後100年以上たっても生き続けています。この建物がたどった運命は、実に波乱万丈でした。ここサブル通り20番地に、シャルル・ウォークーズ(Charles Waucquez)は、生地織物販売業のウォークーズ百貨店を開きました。ウォークーズの後にも別の経営者によってこの店舗は70年間にわたり引き継がれました。

ウォークーズ百貨店は、ブリュッセルの街が開発された時代の歴史の生き証人だといえます。そして同時に、20世紀の街の発展によって、この百貨店は窮地に追い込まれることにもなります。1970年に閉業し、その後は不遇な時代が続きます。そしてようやく、新しい活用計画という希望の光が差し込むこととなります。

1984年、こうしてこの建物は連邦政府に買取られます。目的は漫画(バンド・デシネ)に特化した博物館をそこに将来的に開くことでした。実はこのプロジェクトの萌芽は1980年頃生まれており、それはエルジェ(Hergé)が社会に貢献したいと考えたことによるものでした。1989年10月3日に、こうして国はベルギー漫画センターをオープンしました。センターの目的の一つはもちろん漫画の保存や振興を行うことです。しかしそれだけではありません。同時に目指したのは、建物のガラス、アラベスク模様、ヴォリュートにもう一度息を吹き込み、ビクトル・オルタのこの傑作に光をいまいちど当てることなのです。

ベルギー漫画センター、ジャン・オーキエ(Jean Auquier)

C.01

フランク・ペ

フランク・ペの才能は世界の多くの国で知られています。初期の作品から一貫して、あるがままの自然を尊重し、その光のもとに生きさえすれば、この世はすばらしさに満ちている、この世に住む生き物も同様だ、というメッセージを伝えます。得意の風景描写はさることながら、彼の世界は、あらゆる生きとし生けるものと、たくさんの夢がテーマになっています。Dupuis出版から『Broussaille』『Zoo』のシリーズが発行されています。これらの作品によって、フランク・ペは、色彩の魔術師と呼ばれるにいたりました。

イラストレーション：第9の芸術がアールヌーボーと出会うとき フランク・ペ、ベルギー漫画センター、1988

C.02

ヴィクトル・オルタとアールヌーボー

長く続いたレオポルド2世(Léopold II (1867-1909))の治世時、ベルギーは一つの最盛期を迎えました。芸術への関心が急激に高まり、また新しい技術が建築分野にも応用されるようになりました。特に鉄やガラスを建築に使用することで、開放的な広々とした空間を作り出し、ふんだんに太陽光を取り込めるようになりました。アールヌーボーはこうした新技術を建築に応用し、近代社会の空間に統一感ある表情を持たせることを目指しました。

1人の天才の足跡

ヴィクトル・オルタ(1861年アントワープ生まれ、ブリュッセル在住を経て 1947年没)はアントワープ美術学校で建築を学んだ後、ジュール・デュビュイソンJules Dubuysson、そしてラーケンの王宮温室の設計者であるアルフォンス・バラット(Alphonse Balat)に師事します。そして1885年から住宅の設計を自ら手がけるようになります。代表建築物としてオートリック邸(Maison Autrique 1893年)タッセル邸(l'Hôtel Tassel 1895年)があり、いずれもアールヌーボー様式の代表とされます。

その後、ソルヴェー邸(Hôtel Solvay、1898年)、人民の家(Maison du Peuple、1899年)自宅(現オルタ博物館、1901年)、『A l'Innovation』百貨店、1903年)、そしてウォークーズ百貨店(Magasins Waucquez 1906年)といった建築物群の傑作を世に送り出しました。この頃、オルタは建築家としての絶頂期を迎えていました。

C.03

フランソワ・スケイテン(François Schuiten)

フランソワ・スケイテンは、ブリュッセルからフランスのアングレーム、ドイツのハノーバーやアメリカのラスヴェガスまで、活躍の舞台を広げています。街の建築物、地下鉄、数々の展覧会、そして切手に至るまで、実在の世界とフィクションとの架け橋を作り続けています。彼は、コミュニケーションの手段を芸術表現の媒体へと変えて、想像上のユートピアをテーマに作品を手がけています。彼の漫画はCasterman出版より発行されています。(『Les Cités Obscures』, Benoît Peetersと共作)

イラストレーション：第9の芸術がアールヌーボーと出会うとき フランソワ・スケイテン、ベルギー漫画センター、1988

C.04

ウォークーズ百貨店の誕生

社会が繁栄していたこの時代、ブリュッセルの織物卸売商シャルル・ウォークーズは、絶頂期を迎えた一人の建築家と出会います。そして二人の出会いは、やがて芸術と、躍進していた大衆消費社会との融合のシンボルとなるひとつの傑作を生むことになります。ウォークーズはヴィクトル・オルタに織物卸販売の店舗用建物の設計を依頼し、こうしてブリュッセルのサーブル通りに1906年開店したのがウォークーズ百貨店でした。

いにしえのサーブル通り

サーブル通りは商工業の拠点として活気に満ちていました。数多くの修道院や、1905年に解体されることになる三千人の歩兵を収容する兵舎がありました。さらに、この通りはベルギーのメディアの重要な拠点になり、L'Etoile Belge, L'Indépendance Belge, Le Peuple, La Cité, Het Laatste Nieuws, Het Nieuws van de Dag や De Nieuwe Gids, Panorama, Libelle, Mon Copain et d'autresの各社がここに生まれ、活動を拡大していきました。

C.05

イスレール(Yslaïre)

イスレールは『 Sambre』の物語で、一躍有名になりました。 とても個人的で悲劇的な世界を描くことで知られ、シリーズの次の巻が発売されるまでに7年間かかって、その発売を待ち続ける読者層を持つ希少な作家です。 仮にイスレールが物語の語り手でなかったならば、ユーゴー、ネルヴァル、デュマと同じ傾向の人物に位置づけられたことでしょう。 実際20世紀末には、デッサン、情報科学、精神分析の分野を自在に行き来し活動しています。(『Mémoire du XXe siècle』による)

イラストレーション：第9の芸術がアールヌーボーと出会うとき イスレール、ベルギー漫画センター、1988

C.06

ウォークーズ百貨店の経営とその廃業

ウォークーズ百貨店の経営はしばらく順風満帆でしたが、後に都市化の大混乱に巻き込まれることになります。北駅と南駅をつなぐ鉄道の分岐駅の建設計画によって、バ・フォン地区というこの庶民の住む地区は、あちこちで解体が進みます。閉店する商店も次々に増え、ウォークーズ百貨店も、ついに店をたたまざるをえなくなります。

ウォークーズ百貨店の節目となった出来事

建物の所有者であるウォークーズは経営拡大の方針を打ちたて、建築家シャルル・ベラール(Charles Veraart)に改修を依頼しました。こうして、1912年と1913年にオルタの設計を損なわないような形で、入り口ホールに2つの中二階部分が設けられました。そして、通称はそのままで、会社は1923年にVerberckt社、そして1957年にVertex商会に売却されます。ウォークーズ家はこの間も変わらず建物の所有者であり続けました。

C.07

ダニー(Dany)

彼の描くヒロインColombe Tiredaileの体つきがそうであるよう、ダニーはその柔らかで軽快なすばらしい筆致で知られています。ダニーの代表作は『La Merveilleuse Odyssée d'Olivier Rameau』（Joker-Production出版）という原作者Gregとの共作で、タンタンマガジンに掲載されています。彼の作品は『Ça m'intéresse』から『Histoire sans héros』（Jean Van Hammeと共作）まで様々なタイプに分かれ、ユーモアのある物語からリアリズムに迫った作品まで幅広く、ダニーは優れた才能を発揮しています。

イラストレーション：第9の芸術がアールヌーボーと出会うとき ダニー、ベルギー漫画センター、1998

C.08

アールヌーボーの代表建築物の変貌

1970年代、旧ウォークーズ百貨店はすっかり荒れ果て、一部の人のみを知る場所となり、夜の世界の住民や放浪者がたむろしたり、あげくは盗みをはたらく者が狙う場所に様変わりしました。1975年に、オルテと共に仕事をしたことのある建築家Jean Delhayは、この旧ウォークーズ百貨店の建造物の保存登録に成功します。その10年後に、2人の人物の尽力によって、この建物の活用計画がようやく始まります。1人はエルジェの友人でカラーリストGuy Dessicyで、もう1人は建築家のJean Breydelです。特に後者はこの建築遺産を改修できないものかと、かなり踏み込んだ検討に着手しました。こうして1984年に、フランス語圏やフラマン語圏の複数の漫画作家協会の支援で、建築活用を目的にした非営利団体が設立されます。そして国の建造物公社がこの場所にベルギー漫画センターを開くため、この荒廃した建物を取得します。

建造物改修の成功例

改修事業を成功へと導くために、若手建築家のPierre Van Aasche (Cooparch)に白羽の矢が立ちます。熟考の末に、彼は照明装飾や連絡路など現代的な要素を取り入れることにします。着手してすぐにそれは不可欠なことだったとわかりました。この新要素がヴィクトル・オルタの設計の価値をさらに高めることになったのです。この場所は大きく損傷していたため、国内の優秀な技術者が結集し、まる2年間かかって改修工事を終了させることができました。

C.09

ヤン・ボスハート(Jan Bosschaert)

ヤン・ボスハートは、アントワープ出身の、象徴的なものの表現をあえて逆転させることを好む漫画家です。イラストレーションの分野での名声を確立した後、原作者Marc Legendreとの出会いが、ボスハートの『Sam』シリーズを誕生させます。そしてこの共作は何年も続くこととなります。サムは機械工をしている女の子でクラシックカーが大好き。この作家が描く他の若い女の子のキャラクター同様とても魅力的に描かれています。

イラストレーション：第9の芸術がアールヌーボーと出会うとき ヤン・ボスハート、ベルギー漫画センター、1998

C.10

第9の芸術とアールヌーボーの融合

ベルギー漫画センターは、国王・王妃ご臨席の中開館式典がとり行われました。その3日後の1989年10月6日、第9の芸術に特化した、アールヌーボー様式のこのセンターは一般公開しました。センターは、漫画を広めるためのツールであると同時に、展覧会会場や資料センター、漫画文化の使者としての役割を果たしています。ベルギー漫画センターは、国際レベルの重要な博物館として、またベルギーを代表する娯楽施設として、すぐに認知されるにいたりしました。センターのプロジェクトは、開館から変わらず常に、次の2つの使命に基づいています。漫画、つまり第9の芸術がめあてで来館した方には、この建物の見学が終わって帰るときはアールヌーボーの魅力に目覚めていただけるように。アールヌーボーがめあての来訪者は、漫画のとりこになって帰っていただくように…と。

館内のタンタンとハドック船長

1986年に、ボブ・ド・モールが率いるエルジェスタジオは、ベルギー漫画センター設立の準備を進めている中心人物に対し、館内展示用に漫画カットの複製を提供します。このことはベルギー漫画センターの設立に大きく寄与しました。このエルジェ財団の協力によって、センターは重要性和シンボリックな作品とを手にすることができたからです。

C.11

フェリー(Ferry)

フェリーは漫画の愛好者が好む、日常に潜む奇跡的な出来事を描くことで知られます。デッサンと脚本を連ねることだけで、別の世界を作り出し、近い将来、世界はどうなっているのかを想像させます。こうして1989年にフェリーはYves Duvalの脚本でベルギー漫画センターの誕生を漫画にしました。1944年にフランドル地方で生まれたフェリーは、特に歴史をテーマにした作品で知られます。新聞Le Soirの漫画の作者となり、その後雑誌Pilote et Tintinでキャリアをスタートさせたフェリーは『Ian Kalédine』（JL Vernalと共作）、『Chroniques de Panchrysia』、そして最近のものでJacques Martinの作品を引き継いだ『Alix』、ブリュージュに捧げた『Voyage de Jhen』で知られています。漫画家、そして脚本家として、アントワープにあるSt-Luc学院で漫画について長い期間教鞭をとりました。

C.12

ボブ・ド・モア(Bob De Moor)

Balthazarの滑稽な物語からエルジェとの長年に渡る仕事、『Lion des Flandres』や『Monsieur Barelli』『Cori le Moussaillon』まで、ボブ・ド・モア(1925-1992)はその作品の質と独創性により、ヨーロッパの漫画界で重要な漫画家に数えられています。彼はベルギー漫画センターの発展になくてはならない存在でした。第一に、その重要性もわからないうちにセンターの会長職を引き受けたことでわかります。ド・モアはその在任中の1989年10月3日にボードウィン国王とファビオラ王妃をお迎えして、開館の式典を執り行いました。

他の誰よりも早く、ベルギー漫画センターの設立を考えたのはド・モアでした。この未公開イラストレーションがそれを証明しています。ここに、ベルギー漫画センターのオーディトリウムには彼の名前がつけられています。

オルタとウォークーズ百貨店

本展覧会の主催者はベルギー漫画センターです。

企画とテキスト：Jean Auquier

イラストレーション選択：Fanny Kerrien、Pierre Saysouk、Jean Auquier

文献調査：Fanny Kerrien、Jean Auquier

翻訳：Tine Anthoni, Philotrans

デザイン：Pierre Saysouk

カットの複製と加工：Sadocolor Mounting

制作：Jean Serneels、Mikaël Cuypers、ベルギー漫画センタースタッフ



イマジネーションの展示室

Hergé エルジェ

D.01

誰でもないタンタン (Tintin is Nobody)

タンタンの顔のつくりはいたってシンプルです。ほとんど無表情であるとさえ言えます。この特徴のなさが、読者が彼に感情移入するのに理想的なのです。

誰でもあるタンタン (Tintin is Everyman)

状況に応じて、タンタンは若者にも年配者にも変身します。スカンジナビアの人、地中海地方の人、アフリカの人、それにアジアの人になりますこともできます。彼は自由自在なキャラクターなのです。誰にでもなりえるタンタンは、あなたでもあるのです。

何でもできるタンタン (Tintin Can Handle Anything)

タンタンは若さ、活力、勇気、そして誠実さの象徴です。彼は立ち向かうところ全てに成功を収める、大胆不敵な若者です。読者はいつも安心して彼の冒険に自分の身を置くことができます。

千の顔を持つハドック (Haddock with a Thousand Faces)

タンタンの無表情さとは対照的に、ハドック船長は感情の渦そのものです。彼が感情の火山噴火であることは、その顔と体全体の表情から見て取れます。彼はタンタンの補完的存在なのです。

英雄スノーウィー (Snowy, Such a Hero)

この愉快的脇役といった風貌の犬の「家来」こそ、実のところ本物のヒーロー。土壇場で勝利をもたらすのは、ほとんどいつも、彼なのです。

光を操るビーカー教授 (Calculus, the Lightning Tamer)

ビーカー博士はしばしばタンタンの冒険を始動させる発火点となります。彼の発明品が若きリポーターを世界旅行に発たせるのです。ビーカー博士はタンタンとハドックとともに、完璧なトライアングルを形成しています。

おいかけっこ(The Pursuit Race)

登場人物たちが泥棒や、隕石や月を追いかけているときにも、エルジェの脚本は終始一貫して直線的なものです。この点においてエルジェはヒッチコックと同じ流儀の作家です。

サスペンス性 (Suspense is mounting)

シンプルなおいかけっこにスパイスを添えるのは、迫力ある場面展開です。タンタンはよく連載の最後の一コマで「居心地の悪い」状況に置かれます。読者はハラハラしながら一週間を待つことになります。「彼は困難を切り抜けるのだろうか」ではなく、「彼は困難をどう切り抜けるのだろうか」と思いをめぐらせながら。

ちょっとひといき (Let's take a break)

読者を飽きさせないためのもうひとつのトリックは、ストーリー展開速度の変速です。おいかけっこの合間に、ほっと一息つけるような場面がたくさんちりばめられています。デュポンとデュボン (Thomsons) が、この楽しいひとときをもたらす役割を担っています。

ただの作り話ではない (A story is never innocent)

ストーリーに関連する事物の下調べと写実的な細部描写が、虚構に現実性を帯びさせています。現実起こった出来事と想像上の出来事とを融合させることで、エルジェは時折彼自身の世界観を呈示するのです。

タンタンファミリーのネットワーク (The family network)

おいかけっこといった直線的なストーリーを作り続ける中、エルジェはタンタンの冒険を物語る手法に工夫をこらしてきました。そこから生まれたのが「タンタンファミリー」です。世界の色々な場所でのこれらキャラクターとの思いがけない遭遇が、ストーリーに新しい刺激を与えます。

タンタン以前のエルジェ (Hergé before Tintin)

タンタンを生み出す以前から、エルジェはグラフィックアーティストとして活躍していました。タンタン以後も彼はグラフィックデザイナー及びイラストレーターとしてのキャリアを続けました。

エルジェ Hergé 1907-1983

- 1907 5月22日、ブリュッセルの貧しい一家にジョルジュ・レミ（George Remi）生まれる。
- 1924 デッサンにエルジェ（RG）の名でサイン。自分の名前の頭文字を逆に読むようにもじったもの。
- 1925 神父ノルベール・フレ（Norbert Wallez）によって運営されていた日刊紙Le XXe Siècleの購読予約部に職を得る。
- 1928 Le XXe Siècleのこども向け付録紙Le Petit XXeの立ち上げ担当に。第1号11月1日に発行。
- 1929 1月10日、Le XXe Siècle紙上でタンタンとスノーウィーが誕生。
- 1930 クックとプッケ（Quick et Flupke）制作。Le Petit XXeにて連載。
- 1932 フレの秘書であったジャーメイン・キケンズ（Germaine Kieckens）と結婚。
- 1934 『青い蓮』（The Blue Lotus）制作と中国人留学生チャン（Tchang）との出会いをきっかけに、紋切り型のキャラクター設定をしないことと、取り扱う事件の徹底的な下調べの必要性を実感。漫画が単なる遊びである時代が終わる。キャスターマン出版社（Casterman）が『タンタンの冒険物語』（The Adventures of Tintin）アルバムの出版を開始。
- 1935 仏週刊誌Coeurs Vaillantsにおいてジョー、ゼッテ、ジョッコ（Jo, Zette et Jocko）誕生。
- 1940 ドイツ軍のベルギー侵攻によりLe XXe Siècle廃刊。エルジェ、ドイツ進駐軍による厳しい取り締まりを受けていたLe Soir紙で掲載を続行。
- 1942 キャスターマン社の依頼によりこれまでのタンタン物語を64頁のフルカラー規格本のために改作。
- 1946 9月26日、出版者レイモンド・ルブラン（Raymond Leblanc）が『タンタン・マガジン』（The Tintin Magazin）の出版を開始。
- 1950 エルジェ、『月世界探検』（Men on the Moon）制作のためエルジェスタジオ（Studios Hergé）を設立。
- 1958 個人的な難局を体験。『タンタンチベットをいく』（Tintin in Tibet）にその影響がみられる。この作品は忠義についての物語として読むことができる。
- 1960 仕事のペースを落とす。モダンアートに目覚め、その情熱を絵画と彼の新しい伴侶ファニー・フラミンク（Fanny Vlamincx）との世界旅行に注ぐ。
- 1977 5月20日、ジョルジュ・レミ、ファニー・フラミンクとブリュッセルのウクレ地区で結婚。
- 1983 3月3日、エルジェことジョルジュ・レミ、ブリュッセルで死去。



ペヨのデビュー時代

ペヨは、15歳で学校を卒業すると、まず、家の近所の映画館で上映アシスタントとして働いた。それからCBAアニメーションスタジオ (Compagnie Belge d'Actualité) で後にベルギー漫画界のスターになるAndré Franquin、Morrisや Eddy Paape が描くアニメーション映画のグワッシュ担当になった。

1946年には、L'Occidentのイラストページに子どものインディアンPied-Tendreやボーイスカウトの Puceを登場させる。そして同じ年、Le Petit Monde誌で「Une enquête de l'inspecteur Pik 」を発表するとともに、「La Dernière Heure」の中の中世の物語で、Johanを初めて登場させる。

「プッシー Poussy」

1949年1月、ペヨはブリュッセルの日刊紙Le Soirに「Poussy」を発表する。その頃の動物ものの漫画と違って、猫のPoussy は人間のようにしゃべったりはせず、本物の子猫として描かれた。この4コマ漫画では、日常のなにげないエピソードがギャグとして語られた。この作品は、Le Soir紙では不定期に1960年まで連載され、そのあと週刊誌の Spirouで1965年にLucien De Gieterの作画でシリーズ化された。

「ジャッキーとセレスタン Jacky et Célestin」

ペヨは、「Poussy」のあと、この少々ユーモラスな冒険好きのコンビを世に送り出す。この作品は、1960年から1965年まで週刊誌 Le Soir Illustré に掲載された。その後は、他の作品とは異なって、ペヨは自分自身で再びペンをとることはなかった。まず友人の Will に任せると、次にそのアシスタントの Joel Azara、そして Francis Bertrand が背景担当の Roger Leloupと組んで、その後はFrançois Walthéry とシナリオ担当のGosのペアが、それぞれ制作を引き継いでいった。

「ピエロとランプ Pierrot et la lampe」

ペヨは、1960年、小さなかわいい男の子にピエロという名前をつけて、洗剤を買うと無料でついてくる小判雑誌Bonux Boyに発表する。ピエロは魔法のランプをもっていて、その中には精霊がいるが、魔法の使い方をよく忘れてしまう。それで大事件が起きたり、おかしい勘ちがいが生まれたりする、というストーリー。既刊の3つの物語は、月刊誌 Schtroumpf !のためにリメイクされ、さらに同誌で 1990 年から 1992年にかけて16の新作が発表される。

「ブノワ・ブリズフェール Benoît Brisefer」

1960年にSpirou誌に発表された作品。Vivejoie-la-Grandeに住む、この小さな男の子には超人的な力が備わっているけれど、なぜか風邪を引くたびにそれがはたらかなくなる、というストーリー。このシリーズは、ペヨと背景担当のWillによって作られた後は、1966年から1972年までFrançois Walthéry が、そのあとAlbert Blesteau が引継いで、1978年に

いったん完結する。1993年になって、Lombard 出版社が、6つの新作エピソードをPascal Garray の作画とThierry Cullifordの監修によるシナリオで発表する。

「王に仕える騎士ジョアン Johan l'écuyer du roy」

ペヨは、1952年にFranquinの推薦を受けてSpirou誌と契約すると、「La Dernière Heure」でおなじみのブロンドの髪をした男の子ジョアンを、王様に仕えるすぐれた剣士という本物のヒーローにしたてて登場させる。Spirouからアルバムを刊行するため、ペヨは44ページの物語を作ることになり、初めて、本当の意味でのしっかりした構造のシナリオをつくることになる。また同時に、Dupuis社が出す別の週刊誌 Moustiqueの表紙にするためにユーモアに満ちたデッサンを数多く作る。

「ジョアンとピルルイ Johan et Pirlouit」

ペヨは、ジョアンが少しお堅いキャラクターであると気づき、すぐにコミカルなピルルイを脇役にする。ピルルイは王の道化で、おいしいものを食べるのが好き、その体の小ささはやんちゃで何をしでかすかわからない子どもを思わせるキャラクター。すぐに作品で欠かせない存在になり、ジョアンとピルルイはいつも対で語られるようになる。ピルルイが加わったことで、作品にユーモアの厚みができて、Spirouの読者の絶大な人気を得るようになる。

ジョアンとピルルイとスマーフ

1958年、「La Flûte à six trous」のエピソードの中で、ジョアンとピルルイは魔笛の作り手に会いに行く場面がある。そこで魔法使いのOmnibusは2人を、りんご3つ分の大きさの青い小人スマーフの住む国に送り出す。スマーフは一種のコード化されたスマーフ語を話し、ピルルイはなかなか理解することができない。すぐにこのスマーフは、シリーズのスターの座を勝ち得る。その後スマーフ自身の物語が始まった後も、ジョアンとピルルイの3つのエピソード「La Guerre des sept fontaines」、「Le Pays maudit」、そして「Le Sortilège de Maltrochu」に登場することになる。

スマーフ 最初のミニストーリー

1959年、Spirou誌の特別号Vacancesで、ペヨは編集長のYvan Delporteと協力して、初めてスマーフの独立した物語を描き、自分でまとめた小冊子にしあげ、スマーフサイズの小さなアルバムを発表する。「スマーフ危機いっぱつ」は、パパスマーフの知恵のおかげで、どうやってスマーフが「ブズブズバエ」がもたらす伝染病から救われたか、というストーリー。Spirou誌には、全部でスマーフのミニストーリーが6つ掲載されることになる。これがきっかけでペヨとDelporte は、スマーフのライフスタイルや環境を発展させ、悪役である魔法使いのガーガメルやその飼い猫でいじわるなアズレールなどを誕生させる。

スマーフの世界

スマーフは、魔法使いやドラゴンのいる、錬金術がさかんな中世に生きている。もともとは99人いたが、それに100人目スマーフ（ひとりのスマーフが鏡を通り抜けてできた）、スマーフェット、赤ちゃんスマーフ、そして野蛮人スマーフが加わる。きのこの形をした家に住み、サルサパニラが大好き。それぞれよく似ているけれど、簡単に見分けがつく。村のためになることには協力することを惜しまない(なまけものスマーフは例外)が、危険なことをす

るのはあんまり好きでない。何かのために立ち上がる時は、だいたいパパスマーフがそれを買ってでる。

スマーフの村

スマーフの村がどこにあるのかはよくわからない。わかっているのは、呪われ国の森のどこかにある、小さな空き地にあるっていることだけ。でも、最初からそうだったわけではない。最初にスマーフが登場したときは、石ころと枯れ木しかない砂漠の真ん中にあったから。たぶん、ドラゴンのファフニールが一度村を滅ぼして、その後スマーフは、森に移住したということだろう……。

もうひとつわかっているのは、スマーフの誰かに道案内をしてもらう以外に、誰も村にたどりつくことはできないということ。ガーガメルは何回も村へ行こうとしたけれど、でもいつも失敗した！

この小さな村には、どれも似たような、きのこの形をした家が集まっている。外側からは、小さな目印になるものがある、それを見れば誰の家か知ることができる。

スマーフ 登場人物

- パパスマーフ
- スマーフエット
- メガネ
- いたずら
- つくり手
- うぬぼれ
- 音楽家
- 力持ち
- 料理人
- くいしんぼう
- なまけもの
- ヘそまがり
- 詩人
- 画家
- 農民
- 赤ちゃんスマーフ

スマーフの中の悪役

ガーガメル

ガーガメルは意地悪な魔法使い。スマーフをなんとかしてつかまえて、金属を金に変える錬金術に必要な賢者の石を作るのに使おうとする。幸いなことにあまり賢くないので、いつもスマーフはうまくそれをかわしてしまう。

アズレール

アズレールはガーガメルの猫。飼い主とともにスマーフをつかまえようとするが、目的は献立にするためである。

ブズブズバエ

ブズブズバエは危険なハエで、黒いスマーフ病を伝染させる。

黒いスマーフ

黒いスマーフはブズブズバエに刺されたスマーフで、他のスマーフに対して襲いかかる。そして病気を移すためにしっぽにかみつく。

グロスブフ

グロスブフはいつもおなかをすかせている巨人。ほとんどの時間、「おなかがすいたよ！！！」と叫びながら食べる物を探している。

クラクカス

クラクカスは、スマーフにとって恐るべき鳥。この巨大な鳥はスマーフが築いたものをすべて壊そうと虎視眈々と狙っている。

モニユルフ

モニユルフは小さいけれども卑劣で忌まわしい存在。あるとき、ドラゴンのファフニールの力を借りて、スマーフを全員捕まえてダイヤモンドの鉱山で奴隷として働かせたことがある。

アニメーションのスマーフ

1945年、ペヨは、CBAアニメーションスタジオで、アニメーション映画「Le Cadeau à la fée」に関わっている最中にいくつかのキャラクターを生み出した。それは小さな妖精で、踊り、小さなしっぽがあり、花冠を頭につけそれがとんがり帽子のようにみえる。つまり一種のスマーフだった。そしてこのキャラクターは、1959年になって、TVAスタジオの、Eddy Ryssackが率いる、Dupuis出版社に勤めるカメラマンRaoul CauvinとアニメーターCharles Degotteからなる小さなグループにより再登場する。この作品は、モノクロで、ジャズが流れるとても陽気な6つの短編映画で、ほとんど手作業で製作され、1965年に「スマーフの冒険」というクレジットタイトルで発表された。

もう少し大がかりなものとしては「La Flûte à Six Schtroumpfs」がある。これはジョアンとピルレイのアルバムを翻案した長編で Raymond Leblanc のBelvisionスタジオが製作する。ペヨはこの作品に大きなエネルギーを注ぎ込んだ。この映画は、ブリュッセルで製作兼監督され、1975年にベルギー、フランス、オランダで公開される。かなりの成功を収めている。

「メイド・インUSA」のスマーフ

アニメーションへの挑戦はアメリカのHanna-Barberaスタジオで続けられる。スマーフのアニメーションは年少者向けのテレビ番組として制作され、1981年9月から1989年12月までの毎週土曜日の朝の1時間NBC局で放映され、その後は世界中のテレビを席巻する。全部で421話からなる272のエピソードによって、スマーフは世界的な人気者になる。

2011年夏にはスマーフの初の「ライブ版」がSony Picture Animation制作Raja Gosnell監督のもと、ごくシンプルに「スマーフ」というタイトルで世界で劇場公開される。スマーフは3D映像になってあまり「漫画風」ではなくなった姿で登場し、実写の映像と融合される。

舞台は現代に設定。スマーフはおなじみの敵であるガーガメル（ハंक・アザリア演じる）に追われるうちに、時間移動してニューヨークのど真ん中にたどり着くというストーリー。臨場感あふれる作品で、映画は世界的な成功を収める。

2年後には続編の「スマーフ2」が登場、舞台はパリで、第1作同様に人気を博すことになる。

実写版「ブノワ・ブリズフェール」

「ブノワ・ブリズフェール」の第1巻を翻案した長編「赤いタクシー Les Taxis Rouges」が、Lambart Productions の制作で、ブノワ役をレオポルド・ユエが演じ2014年末に公開される。ジャン・レノ、ジェラルール・ジュニョ、チエリー・レルミットが登場し、成功は約束されたようなものである。

この映画で最もすばらしいのは、小さなヒーローのもつダイナミックな魅力が余すところなく映像に置き換えられたところである。