

科学研究費助成事業 研究成果報告書

令和 6 年 6 月 12 日現在

機関番号：32689

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2018～2023

課題番号：18K00145

研究課題名(和文)ポスター、絵本、マンガ等、近代の大衆的静止イメージ・メディアの原理に関する研究

研究課題名(英文)Studies on the visual structure of modern narrative images in popular media:
posters, comics, children's books

研究代表者

鈴木 雅雄 (Suzuki, Masao)

早稲田大学・文学大学院・教授

研究者番号：20251332

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,800,000円

研究成果の概要(和文)：19世紀以降の視覚文化は、映画に代表される動くイメージの登場によって特徴づけられるだけでなく、ポスターや絵本、マンガといった静止イメージ・メディアにおいてもまた、まったく新しい体験を生み出した。それは端的に言えば、物語というフレームに先立つものとしてのキャラクターの登場であり、このことが、フレームの内と外で同時に機能し、しばしば自由にフレームを踏み越えるようなキャラクターの様態を可能にした。こうしたフレームとキャラクターの関係が、物理的に動いているのではないが、観者にとっては「動いてしまう」イメージを可能にするのであり、おそらく近代的な「語るイメージ」の全体を規定しているのである。

研究成果の学術的意義や社会的意義

21世紀に入ってからの、日本におけるマンガ研究の代表的な成果である伊藤剛のキャラクター論、およびフレーム論は、通常思われている以上に長い射程を持つものだと考えるが、今回の研究はそれをより広い表象文化論、視覚文化論の文脈とつなげて展開するという側面がある。これによって、美術史の枠で扱いにくい大衆的イメージ・メディアの構造に関する一般理論への道が開けたように感じている。この仕事はまた、現在、アメリカ、フランス、日本などのナラティブ・メディアにおいて生じていることの共通点と相違点を明確化するものという性格もあり、類型論に陥ることのない比較文化論につながるという意味で、社会的な意味もあると信じている。

研究成果の概要(英文)：Modern visual culture is characterized by the appearance of moving images (especially cinema), but it has also invented a completely new mode in static images, especially in the form of comics. It is essential to point out that from now on the character can pre-exist the diegetic world. This curious independence from the story seems to allow the character to function both inside and outside the drawn frame and to freely step over the lines which limit the frame. Such relationships between character and frame produce an image which, physically immobile, does not fail to appear moving to the spectators. This structure probably determines the entire modern narrative image.

研究分野：20世紀フランス文学・芸術、現代視覚文化

キーワード：マンガ 絵本 ポスター 視覚文化 キャラクター

1. 研究開始当初の背景

シュルレアリスムの研究者である私がマンガというメディアに注目したのは、そこに近代の視覚文化全体を捉え直す基点を見出せるのではないかと予感したからである。2014～2016年度には「マンガ表現との関係から見たシュルレアリスムの視覚文化論的意義に関する研究」と題する研究課題で科学研究費を獲得し、研究を進めた。その研究を進める過程で徐々に浮かび上がってきたのは、シュルレアリスム美術がモダニズム美術全体のなかで特異な位置に置かれてきた理由の一つは、イメージとフレームとの関係を恣意的かつ可動的なものと捉える見方であり、そのことがシュルレアリスムをマンガ表現と接近させているという観点だった。この課題が終了したとき、一方では個々の美術作品についてさらに考察を深めていく必要も感じていたが、他方では次第にマンガを中心とした近代的な視覚文化そのものへの関心が大きくなり、近代のイメージ文化全体を、フレームとその中に描かれたものの関係(およびその変遷)という視点から捉え直すとともに、モダニズム美術をも相対化できるような一般的な理論を構築したいという気持ちが強まっていった。もちろんそのような一般理論は独力で築き上げられるものではないが、シュルレアリスムという特異点から出発するからこそ得られる、ポスター、絵本、マンガ等の近代的な大衆的静止イメージ・メディアの原理に関する知見もありうると信じ、今回の研究に着手したものである。

なおもう一つ付け加えるなら、今世紀に入ってから、フランス語圏や英語圏におけるマンガ研究も急速に進んでおり、それらを視野に入れることが近代的イメージの一般理論にとって不可欠な要素となると予感したことも、今回の方向性の背景であった。

2. 研究の目的

近現代のイメージ史において、映画やテレビ等、「動くイメージ」を用いるメディアの役割は決定的なものである。しかしポスターや絵本、マンガなどの静止イメージ・メディアもまたこの時代、観者に運動や時間を作り出させるためのさまざまな手段を開発したと言える。この事実が持つ歴史的・理論的な意味を明確にすることが、今回の研究の最終的な目標であった。言い換えるならそれは、「動くイメージ」の時代における、静止しているにもかかわらず「動いてしまうイメージ」の歴史を組み立てることである。

出発点となったのは次のような仮定であった。すなわち、一つの画面に同居することが矛盾であるような複数の時空間が、いわばセル画を重ね合わせたアニメーションの画面のようなレイヤー構造を作っていることこそ、近代的静止イメージ・メディアの特質だと考えられるのではないか。そして観者がその複数のレイヤーを結びつけることで、運動や時間、メッセージや物語を作り出すよう強いるイメージが、おそらく19世紀の西洋で形成されていたのではなかろうか。この仮説を検証するために、まずは19世紀のさまざまなイメージ・メディア、特にロドルフ・テプフェールが発明したとされることの多い、マンガという新しい物語表現と、それがたどった歴史を、以上の視点から検討する必要がある。また19世紀末から20世紀初めのアメリカで確立した近代的なマンガ表現が、いかなるプロセスを経てフランス語圏に(逆)輸入されたか、他方ではいかにして日本にまで伝えられたかを調べることも課題であると考えた。またその調査を通じ、現在世界中で見られる多様なマンガ表現が、19世紀に生じた新しい「視の体制」をどのように利用しているかを見取り図を得ることも、今回の主要な目的だったと言える。

最終的にはこうした作業によって、いわゆるファインアートと大衆的視覚文化とが、同じ課題に対する二つの異なった解答であり、しかもどちらがより優れた解答だというのではなく、それぞれ別の必要性に対応する選択だったことを証拠立てたいと考えた。そのように考えられるとすれば、我々のイメージ体験が今後どこに向かうかについても、新しい見通しを持つことができるだろうからである。

3. 研究の方法

今回の課題では、作業は大きく二つに分けられる。一つは(1)多くのマンガ研究者・視覚文化研究者を招いた研究会(ワークショップ)のシリーズを企画し、そこで議論を深めていくことであり、もう一つは(2)個人での研究だが、後者はさらにフランスを中心とした資料調査と、英語圏、フランス語圏の研究も利用した、一般的な理論の構築とに分かれる。研究会での議論で得られた示唆と資料調査の結果を、理論的に捉え返す形で全体の作業は進められた。

(1)研究会の開催とその成果の書籍化

マンガに関する研究会は、2014年～2016年の課題の際にすでにはじめていたもので、シュルレアリスムの研究者であるとともにマンガ評論家・研究者でもある中田健太郎氏(現在は静岡文化芸術大学准教授)の全面的なご協力によって実現した。今回の課題では、2018年から2019年にかけて、マンガというメディアの特質を他の視覚メディアとの比較から考えることを目的とした、「マンガの体験、メディアの体験」と題する全7回のワークショップを開催したが、その

成果は2022年に『マンガメディア文化論』(水声社)として刊行することができた。そこでは映画やアニメーション、現代美術やさまざまなデジタルメディアなどにおける視覚体験をマンガと比較する作業から、実に多様な論点が抽出されており、さすがにそのすべてを私自身の理論化に取り込めたわけではないが、フレームとキャラクターという中心的なテーマについて、多くの示唆をもらうことができた。

(2) - フランスを中心とした資料調査

19世紀のフランスは、写真と映画を発明しただけでなく、ジュール・シェレの作品に象徴される近代ポスターが発展した土地でもあり、さらには19世紀中葉に活躍したフランス語圏スイスの作家ロドルフ・テプフェールが、近代的な意味でのマンガの発明者であるという評価も定着している。そのため、今回の課題でフランスを主要な資料調査地とするのは自然な選択だったと言える。毎年8月と3月に渡仏し、パリの国立図書館を中心に、資料調査を行った。テプフェールが発明者とされるにしても、その後のフランス語圏におけるマンガ表現の歴史は直線的でも単線的でもなく、特に19世紀後半には、空白期と見えるような期間がある。世紀末から20世紀はじめのアメリカにおけるマンガ表現確立期とのつながりは、今でも見えにくい部分が多い。20世紀のベルギーとフランスにおけるバンド・デシネ(フランス語圏のマンガ)を検討することも重要なもの言うまでもないが、今回はまず、日本では情報を得るのが難しい19世紀後半のマンガ表現の調査を優先するという方針を立てて調査に臨んだ。

ただ、当初最終年度となるはずだった2020年からコロナ禍がはじまり、フランスでの調査が進めにくくなってしまったために、数度にわたって期間を延長し、現地調査の再開は2023年を待たねばならなかった。そのことで作業の方向性が大きく変わることはなかったが、ネット上での調査の必要性がまたあることで、かえって意外な発見をできた部分もあったと言える。

(2) - 理論化の作業

ワークショップと現地調査の成果に基づいて、近代的な静止イメージ・メディアに関する理論的な捉え返しの作業を進めた。先述の通り、中心となったのはフレームと(広義での)キャラクターの関係であり、とりわけポスターや絵本、マンガなどにおいて人物図像が複数の空間にまたがって機能していると考えられる事例に注目した。特に中心となるマンガ論については、日本、英語圏、フランス語圏における研究のなるべく広い範囲を視野に収める努力をしたが、これは単に重要な研究を広く狩猟したいというだけでなく、それぞれの研究が、主たる対象としている文化圏のマンガ表現と対応関係を持っているように見え、「マンガ研究」と「マンガ論研究」とが直接につながるものと思えたからでもある。私自身の英語力が十分でないという問題はあったが、可能な範囲で研究書をたどっていくと、英語圏の理論、フランス語圏の理論、日本語圏の理論の違いは、アメリカン・コミックス、バンド・デシネ、日本のマンガの違いから来る部分が多いように思う。このことを意識して読んでいくと、既存の理論それぞれの射程と限界とがより明確になるところがあり、ひるがえってそれぞれのマンガ表現どうしの差異についても、新たな視点を切り開くことができそうに思えた。

そのようにして得られた結論の核心部分は以下で説明する通りだが、具体的な論考としては、ワークショップを単行本化した論文集や大学の紀要(ないしそれに準ずる刊行物)、その他の論集に、順次発表していくこととした。

4. 研究成果

今回の研究から得られた結論は、次のように要約することができる。すなわち19世紀ごろの西洋で生み出され、その後さまざまな形で広まっていった新しい視覚体験があるように思えるが、それは端的に言えば、フレームを踏み越えるものとしてのキャラクターの体験、逆から言えば、キャラクターに踏み越えられるものとしてのフレームの体験である。またこのことが、物理的に動いているわけではないが、観者が無意識のうちに働きかけて、それを動かしてしまうことになるようなイメージ(上で「動いてしまうイメージ」と呼んだもの)を作り出すのだと考えられる。もちろんこれはあまりに広範な議論であり、一つの科研費課題のなかで「証明」できるようなテーゼではないが、一定の説得力がある方向性を示すことができたように願っている。以下、より詳細に説明したい。

(1) 近代的キャラクターとは何か

今回の研究の中で浮かび上がってきたのは、ナラティブなイメージの歴史において、19世紀ごろにイメージと物語の関係に重要な逆転が生じたのではないかというアイデアであった。特に「ナラティブな」という限定をつけなくても、人類史上のさまざまなイメージは多くの場合、何らかの言説に従属したものであった。それらはたいてい神話や物語の一場面、あるいは重要な歴史上の事件を再現するためのものであり、要するに例解(イラストレーション)であって、先行するナラティブに従属する位置にある。しかしテプフェール以降、物語に先立ってキャラクターがデザインされ、それが主体的に動き出すことで物語が紡がれていくようなあり方が可能になっていく。これは単に、物語が先かイメージが先かといった順番だけの問題ではない。この時期以前の人物図像はアイデンティティの根拠を物語のなかに持つが、近代的なキャラクターはイメージそれ自体に根拠を持つという意味でもある。わかりやすく言えば、キリストも赤ずきん

も(あるいはナポレオンのような歴史上の人物でさえ)さまざまな顔でありうるが、スヌーピーでもドラえもんでも、近代的なキャラクターは、我々がみな知っている「あの」顔でしかありえないという意味である。

ではこうしたキャラクターは、なぜ可能になったのだろうか。もちろん複製技術・印刷技術の急速な発展が、歴大なイメージの集積の中に、読者＝観者が同一のキャラクターを発見するという体験を可能にした事実は決定的だが、技術的な問題がすべてを解き明かしてくれるわけではない。明確な説明ができたとはまでは言わないが、イメージが自立性を確立するための条件は、キャラクターが物語という枠組みに先立つものとして認識されうるということであり、言い換えるなら、キャラクターが一つの物語世界に縛られないことである(そうした条件でだけ、手塚治虫のいわゆる「スターシステム」のようなあり方が可能になる)。このキャラクターはしたがって、今世紀の日本におけるマンガ論のなかで決定的な役割を果たした『テヅカ・イズ・デッド』のなかで伊藤剛が使った用語で言えば、「キャラクター」ではなく「キャラ」と呼ぶべきものかもしれない。だが19世紀後半のフランス語圏におけるマンガ表現をたどり、世紀末から20世紀はじめにおける英語圏でのマンガの確立過程を検討してみると、このような近代的キャラクターがすぐに受け入れられたわけではなく、物語の挿絵にすぎない様態と十全なマンガのキャラクターとしての様態のあいだで揺れながら、徐々に我々が知っているようなあり方が確立していったように見える。今回の研究ではそのプロセスを、いくつかの論考のなかで、不十分ながらたどってみることができたと考えている。

(2)近代的フレームとは何か

キャラクターが物語の枠組みに先立つというあり方は、キャラクターが比喩的ではなく、より直接的な意味でもフレームを踏み越えることができるという事実とつながっている。もちろん、たとえば西洋中世の写本などを見れば、囲われた枠をはみ出す人物図像を見つけることは難しくない。しかしフレーム(ここではコマと呼んだ方がいいかもしれない)の内と外、あるいは並置された複数のフレーム(あるいはコマ)の集合体としてのページといった、一つの空間には統一できない複数の空間で、キャラクターが有効に機能するようなあり方は、19世紀のポスターやマンガ表現のなかで、はじめて体系的な形で可能になったというのが、暫定的ながらこの研究の結論である。この統一できない(矛盾した)複数の空間を結びつける、多くは無意識的な行為こそが、静止イメージを「動かす」のである。

フレームを踏み越えるとは、言い換えればキャラクターが描かれたものにすぎないことを白状してしまっていることでもあるはずだ。しかし、それがキャラクターのリアリティを損ねるのではなく、別種のリアリティを与える経験でもありうるのは、キャラクターがあらかじめ存在する、疑われてはならない物語(あるいは宗教神話)のなかで本当らしさを主張するのではなく、読者／観者がフレームに縛られないキャラクターを操作して物語を作り出していくようなプロセスが、受け入れられているからに違いない。それはおそらく、かつての西洋世界におけるキリスト教のような、絶対的な枠組みがなくなり、どれも相対的なものでしかない無数のフレームとつきあう必要に迫られた時代こそが、まさに近代だということでもあるだろう。

こうした見方を、いくつかの論考のなかで不十分ながら展開したが、この問題はまた、アメリカン・コミックス、バンド・デシネ、日本のマンガの差異を考え直すことにもつながった。たとえばキャラクターによるコマの踏み越えは、日本のマンガにおいてきわめて頻繁に起こるが、バンド・デシネにおいてははるかに稀である。直接的な踏み越えだけが問題ではなく、コマを越える視線の機能といったことまで考えると、差異はさらに大きなものとなるだろう。バンド・デシネがより絵画的であるという印象も、絵柄の問題だけでなく、コマの独立性が強いことの結果であるように思われる。これは一例に過ぎないし、安易な一般化を避けるべきであるのも明らかだが、こうした考察を延長することで、近代的な視覚体験の条件に対する反応の多様性と、それぞれの反応が生じた理由を考え、イメージの歴史のなかで我々が今どこにいるのかをより総合的に考える道が拓けるのではなかろうか。

(3)近代的視覚体験の2つの可能性

以上2つの相補い合う論点から、近代的な視覚体験についてより一般的な視点を引き出すこともできる。あらゆるフレームが相対化され、キャラクターによって踏み越えられる時代、一つのフレームの中に描かれた世界の現実性を信じることができなくなった時代において、その事態にどのように対処すべきかという問題が生まれたとするなら、その問題に対する多様な答え方として、近代以降のさまざまな視覚メディア、さまざまな美術の流れを定義することができるかもしれない。言うまでもなく、キャラクターによるフレームの踏み越えをもっとも徹底して利用し、それをナラティブな目的のために用いたのが、マンガというメディアであった。逆に一つのフレームの中に収めようとしても収めることができなくなった人物図像を、それでも一つのイメージとして、まとめる方法がないままにまとめようと努力した結果が、モダニズム美術のさまざまな人物イメージであるとも考えられることでもできそうだ。これもまた、一つの研究課題の枠内で解決できる問題ではないが、少なくともここには、前衛芸術が切り開いた可能性を大衆のイメージ・メディアがより安易な目的のために応用していくといった図式を遠く離れ、両者はともに、近代が課した条件に対して与えられた2つの(どちらがより正しいというのでも進んでいるというのでもない)答えだと考える可能性が示されているように思われる。

極端な表現を使うなら、キャラクターにフレームを踏み越えさせ、そのことでイメージを動かしてしまうのが近代人なのであり、要するに近代人であるとはマンガを読めることなのだというのが、この研究の結論だとさえ言えそうだ。映画以上に多くの静止イメージ・メディア、特にマンガこそが、我々は誰であり、どこに向かって行くのかを、教えてくれるかもしれない。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計5件（うち査読付論文 1件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 2件）

| | |
|--|-----------------------|
| 1. 著者名 鈴木雅雄 | 4. 巻 69 |
| 2. 論文標題 同じ顔が描けない 19世紀におけるマンガ（的）表現のパラドックスー | 5. 発行年 2024年 |
| 3. 雑誌名 早稲田大学大学院文学研究科紀要 | 6. 最初と最後の頁 199-216 |
| 掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし | 査読の有無 無 |
| オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である） | 国際共著 - |
| 1. 著者名 鈴木雅雄 | 4. 巻 30 |
| 2. 論文標題 視線を配達する 奇想絵葉書とシュルレアリスム | 5. 発行年 2023年 |
| 3. 雑誌名 Etudes Francaises | 6. 最初と最後の頁 112-128 |
| 掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし | 査読の有無 有 |
| オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 | 国際共著 - |
| 1. 著者名 鈴木雅雄 | 4. 巻 1 |
| 2. 論文標題 鳥の人が立ち上がる時：ラスコー、マンガ、シュルレアリスム | 5. 発行年 2020年 |
| 3. 雑誌名 洞窟の経験（吉田裕・福島勲編） | 6. 最初と最後の頁 139-173 |
| 掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし | 査読の有無 無 |
| オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 | 国際共著 - |
| 1. 著者名 鈴木雅雄 | 4. 巻 2 |
| 2. 論文標題 水瓶とカスタネット：ピカピアのアンクル贋作をめぐって | 5. 発行年 2021年 |
| 3. 雑誌名 古典主義再考II 前衛芸術と「古典」（松井裕美・木俣元一編） | 6. 最初と最後の頁 191-221 |
| 掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし | 査読の有無 無 |
| オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 | 国際共著 - |

| | |
|--|-----------------------|
| 1. 著者名 鈴木雅雄 | 4. 巻 65 |
| 2. 論文標題 キャラクターがやって来るーロドルフ・テプフェール詩論ー | 5. 発行年 2020年 |
| 3. 雑誌名 早稲田大学大学院文学研究科紀要 | 6. 最初と最後の頁 291-310 |
| 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし | 査読の有無 無 |
| オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である) | 国際共著 - |

〔学会発表〕 計5件 (うち招待講演 2件 / うち国際学会 3件)

| |
|---|
| 1. 発表者名 Masao SUZUKI |
| 2. 発表標題 Dans la case / sur la page : contradictions spatio-temporelles des images de manga |
| 3. 学会等名 Stirling Maxwell Centre Spring 2024 Seminar Series (招待講演) (国際学会) |
| 4. 発表年 2024年 |

| |
|--|
| 1. 発表者名 Masao SUZUKI |
| 2. 発表標題 Les tableaux vivants renversés : le regard dans les autoportraits de Claude Cahun |
| 3. 学会等名 Claude Cahun, inclassable et exemplaire (招待講演) (国際学会) |
| 4. 発表年 2022年 |

| |
|--------------------------------------|
| 1. 発表者名 鈴木雅雄 |
| 2. 発表標題 コマの誕生と漂流ーテプフェール以後に何が起きたのか |
| 3. 学会等名 マンガの体験、メディアの体験 |
| 4. 発表年 2019年 |

| |
|--|
| 1. 発表者名 鈴木雅雄 |
| 2. 発表標題 客観性対現実性 プルトン、ピカソ、パタイユ |
| 3. 学会等名 20世紀視覚芸術・文学における前衛的リアリズム（1914～1968年）（国際学会） |
| 4. 発表年 2018年 |

| |
|----------------------------------|
| 1. 発表者名 鈴木雅雄 |
| 2. 発表標題 ジゼル・ブラシノス、あるいはイメージの勝利 |
| 3. 学会等名 関西シュルレアリスム研究会 |
| 4. 発表年 2018年 |

〔図書〕 計3件

| | |
|-------------------|-----------------|
| 1. 著者名 松井裕美（編） | 4. 発行年 2023年 |
| 2. 出版社 三元社 | 5. 総ページ数 584 |
| 3. 書名 リアリズム再考 | |

| | |
|-----------------------------------|-----------------|
| 1. 著者名 鈴木雅雄 中田健太郎（編著） | 4. 発行年 2022年 |
| 2. 出版社 水声社 | 5. 総ページ数 480 |
| 3. 書名 マンガメディア文化論 フレームを越えて生きる方法 | |

| | |
|---------------------------------|-----------------|
| 1. 著者名 鈴木雅雄 | 4. 発行年 2018年 |
| 2. 出版社 水声社 | 5. 総ページ数 312 |
| 3. 書名 ジゼル・ブラシノス ファム＝アンファンの逆説 | |

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

| 氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号) | 所属研究機関・部局・職 (機関番号) | 備考 |
|---------------------------|-----------------------|----|
|---------------------------|-----------------------|----|

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

| 共同研究相手国 | 相手方研究機関 |
|---------|---------|
|---------|---------|