

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 29 年 6 月 15 日現在

機関番号：32689

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2014～2016

課題番号：26370180

研究課題名(和文) 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

研究課題名(英文) Research on the position of Surrealism in the history of modern visual culture, especially in comparison with comics

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) 2,500,000円

研究成果の概要(和文)： 近現代美術史のなかにおけるシュルレアリスムの位置づけは曖昧で周縁的なものだが、近代的な視覚文化、特にポスターや絵本、マンガといった静止イメージを用いる視覚メディアの歴史全体のなかで見たとき、きわめて中心的なものとなる。これらの視覚メディアは、イメージを一つの瞬間の表象と考える限り矛盾としか思えない構造を差し出すことで、見るものに時間や物語を作り出させようとするものであるが、シュルレアリスム美術が作り出したイメージの多くもこの様態を共有し、さらには先鋭化しているのであり、その点においてモダニズム美術に対する一つの挑戦となるのである。

研究成果の概要(英文)： The place of surrealism in the history of modern art is still ambiguous, even secondary. But it would become central as soon as we take into account the history of popular media that relies on static images such as posters, picture books for children or comics. The images proposed by these media seem very often contradictory insofar as it is believed that an image is a photographically coherent reproduction of an instant, but they oblige us, by this contradiction, to produce in ourselves time and movement. Surrealism shares and radicalizes this character of the contemporary media and, in this way, redefines itself as a challenge to Orthodox artistic modernity.

研究分野：フランス文学・芸術

キーワード：シュルレアリスム マンガ 近代視覚文化

1. 研究開始当初の背景

サルバドール・ダリヤルネ・マグリット、マックス・エルンストといった個々の画家の知名度は高いし、そうした画家についての個別研究も少なくないが、シュルレアリスム美術そのものを扱うことは、美術史の言説にとってもいまだに難しいという認識が、この研究の出発点にはあった。私自身はもともとシュルレアリスムの文学を研究することから出発したが、美術にも研究領域を広げ、現代美術の研究者の協力をえて、この問題へのアプローチを開始した。『水声通信』誌での2度にわたるシュルレアリスム美術特集(2008年3/4月、2008年7/8月)や林道郎氏との共著『シュルレアリスム美術を語るために』はその最初の成果である。

それらの仕事を通してえた感触は、シュルレアリスムのイメージが絵画的図像表現と、より記号的な性格の強いマンガ表現のあいだに位置する何かだというものであった。おりしも日本のマンガ研究は21世紀になって新たな展開を見せており、その中心的な研究者である伊藤剛氏が主著『テツカ・イズ・デッド』で主張したキャラとキャラクターの区別、およびフレームの不確定性という論点は、多くのキャラクター的な図像を含み、かつしばしば「画中画」的多層構造を見せるシュルレアリスムのイメージを考えるために大きな示唆を与えるものと思えた。そこで私は伊藤氏とコンタクトを取り、多くのシュルレアリスム研究者やマンガ研究者の協力を得て、早稲田大学総合人文科学研究センター「イメージ文化史」部門の活動の一環として、2013年に3回にわたるワークショップ「マンガ的視覚体験をめぐる——フレーム、フィギュール、シュルレアリスム」を企画したが、第1回では伊藤氏と並んで基調報告を行い、列席した多くのマンガ研究者から貴重な示唆を得るとともに、現在のマンガ研究を最前線で支える人々と知り合うことができた。

今回の研究は、このような意見の交換から生まれたアイディアをさらに具体的に展開し、シュルレアリスム研究の新たな局面を開くとともに、ひるがえってマンガを含めた視覚文化研究にも一定の新しいパースペクティブを提供しようという意図するものであった。

2. 研究の目的

この研究の目的を端的に言い表すなら、次のようになるだろう。近現代美術史のなかでは周縁的なものに見えるシュルレアリスム美術を、映画やマンガ、広告デザインやファッションなど20世紀の視覚文化全体のなかに位置づけることでその真の射程を見出すこと、また翻って、この作業を通じ、美術とより広い視覚文化との関係についても、新しい視点を提供することである。

以上が総合的な目的だが、具体的には、資料収集と理論構築のそれぞれにおいて、以下のような目標を設定した。

(1) 特定のシュルレアリストの研究

シュルレアリスムは1920年代以来現在にまでつなげる歴史を持つが、そのなかでポップ・カルチャー的な表現との関係という点から重要性を持つにもかかわらず、あまり研究されることのない数人の「シュルレアリスト」を選び、その資料を収集すること。特に1950年代後半以降のシュルレアリスムは、フランス美術が抽象芸術(アンフォルメル)を経て英語圏のポップ・アートに対応するフィギュラシオン・ナラティヴへと移行していくプロセスと連動していた側面があり、必然的にポップな表現に接近していったのだが、この局面はあまり注目されてこなかった。そこでこの時期以降にシュルレアリスムと深い関係を持ちつつ活動した造形作家のなかから、マンガ論・アニメーション論を書いた理論家でもあり独自のデッサンをものしたロベール・ベナユーン、キャラクター性の観点からたいへん興味深いイメージを作り出したジゼル・プラシノス、ポップ・アートとの複雑な関係のなかで可動的な仕掛けを備えた(したがって時間性的問題に深く関わる)作品を作り続けるジャン＝クロード・シルベルマンの3人を取り上げたいと考えた。

(2) より広範な理論の構築

このようにして新しい資料を発掘するとともに、それらをより広く知られたアーティストの作品の分析や既存の研究と合流させつつ、理論的考察を展開しようと考えた。私の作業仮説は次のようなものである。すなわち、ジョナサン・クレーリーが『観察者の系譜』で明らかにしたような19世紀西欧における視覚文化のパラダイム・チェンジによって可能となったのが、コマの接続によって物語るマンガという表現形式であり、そこで開かれた可能性を、キュビズムから抽象芸術へといった流れが抑圧しようとしたのに対し、積極的に利用したのがシュルレアリスムだったのではなかろうか。

このように、一言でいえばシュルレアリスムの造型操作に美学的にも歴史的にも新しい意味を見出そうとする研究だったが、これは美術研究とマンガ研究(ひいては視覚文化研究)の新しい架橋手段を発見することにも通じると考えていた。マンガも美術と比べることの可能な「アート」であるといった、美術の位置へのマンガの「引き上げ」ではなく、(いわゆる)現代アートもマンガも、19世紀のある時期に生じた視覚体験の変化に対する二つの異なった対応の仕方だったと主張するための道筋を見出したかった。マンガと美術の影響関係を扱うのではなく、マンガを美術に引きつけるのではなく、両者を同じ造型的課題に対する異なった答え方と捉えることは、19・20世紀の視覚文化全体を考え直すためにも貴重なパースペクティブを与えてくれるはずである。

3. 研究の方法

具体的な作業は、個人で行うシュルレアリスム関連の資料収集とその検討、多くのマンガ研究者の協力をえて行われる、マンガ研究と美術研究を架橋するためのワークショップ開催（およびその成果の単行本化）の二つの側面から行われた。

(1) 資料の収集と検討

対象としたシュルレアリストについての資料収集においては、これまでの研究作業のなかで得た人脈を利用し、各分野の第一線の研究者、あるいは作家本人や作家をよく知る人物との対話を積み上げていくことを試みた。中心的に取り上げる作家のうち、シルベルマンについては、以前からつきあいのあるフランスのシュルレアリスム研究者（であり元シュルレアリスト）のジョルジュ・セバグ氏が作家と非常に親しいこと、ベナユーンについては、多くの元シュルレアリストたちが加入している「パンジャマン・ペレ友の会」という団体の日本での通信員を務めていることは好条件だった。ただし実際には、もともと高齢だったプラシノスがこの研究期間中に他界してしまったこと、年間のかなりの部分をフランス南部の小さな島で過ごすシルベルマンと予定を合わせることが難しかったことなどのせいで、直接的なコンタクトは必ずしも思うようには進まなかった。しかしプラシノス研究の第一人者であるアニー・リシャルド氏の知己を得、多くのタピスリー作品の実物に接することができたことや、セバグ氏の紹介でベナユーンの未発表の造形作品にアクセスすることができ、さらにその自筆原稿を安い値段で入手できたことで、今回の調査を有効なものにすることができた。

(2) 連続ワークショップとその単行本化

他方、2013年度を通じて開催したマンガと美術の関係をめぐる3回の連続ワークショップを単行本化したのに続き、2014年度から2015年度にかけて、マンガ研究のより理論的な側面に焦点を当てた全8回の連続ワークショップ「マンガ、あるいは「見る」ことの近代」（最終回はシンポジウム形式）を開催した。私自身はマンガ研究の専門家ではないので、こうした作業を通じ、いわば自らの知見や発想を試練にかけ、マンガなどに代表される近現代の視覚文化のなかにシュルレアリスムを位置づけようとする試みの正当性と価値を押し量ろうとした。ワークショップの内容は、第1期の場合と異なって、直接シュルレアリスム美術とマンガをつなげようとするものではなく、むしろマンガというメディアを広く視覚文化全体のなかで歴史的・理論的に捉えなおすような作業を目指した。参加してくれたマンガ研究者・視覚文化研究者のみなさんはそのような意志を汲み

取ってくれて、そこで展開された発表とやり取りからは、今回の研究テーマ（シュルレアリスムの視覚文化論的捉えなおし）にとって貴重な多くの示唆を得ることができた。

以上2つの側面からなされた研究の成果については、さまざまな論文の執筆を通じて公表するとともに、両者を結び合わせて大きなパースペクティブを開くことができるように努力を続けた。とりわけ、上記ワークショップを単行本化するなかでは、自身の論文と合わせ、総論的な文章を執筆するなかで、暫定的ながら一定のまとまりがある結論を出そうとした。プラシノスに関する私自身の単著については、諸般の事情により作業が遅れ、2017年秋の刊行となる見こみだが、そのなかではシュルレアリスム研究の側からの結論に、より明確な形を与えることにしたい。

4. 研究成果

今回の研究成果がもっとも明確に具体化されているのは、（刊行が遅れてしまったプラシノス論を別とするなら）2期目のワークショップを単行本化した『マンガ視覚文化論』（水声社、2017年）およびヴァレリーを専門とするフランス文学研究者、塚本昌則氏との共編の形で刊行した論文集『声と文学』（平凡社、2017年）であろう。どちらについても総論と単独の論文を執筆したが、刊行の過程で他の執筆者の論考から得た示唆や刺激のおかげで、一定以上に明確な結論および今後の見通しを得ることができた。その成果の本質的な部分は、以下のように要約できると考える。

(1) マンガの視覚文化的位置づけ

たしかに結論というにはあまりに暫定的なものではあるが、もともと目的はシュルレアリスム美術を新しい視点から評価することを可能にするような、視覚文化論的パースペクティブを一つの可能性として打ち出すことであり、それを実証的に証明するといったことは、個人による3年間の作業の範囲で達成できるような目標ではない。だがともかく「可能」な見通しとして、マンガはメッセージを伝達するさまざまな視覚メディアのなかで、映画以上に、あるいは少なくとも同程度に近代を定義するものだと考える可能性はありそうに思えた。

ジョナサン・クレリーの仕事以来、イメージにおける運動の問題は、物理的世界における運動の記録や表象の問題ではなく、主体が自らのなかで作り出す、生理学的現象のそれに席を譲ったといえる。端的にいうなら、「我々が運動を知覚する」というモデルから、「我々が自らのなかで運動を作り出す」というモデルへの移行だが、このとき「現実」の知覚と物語世界における時間の生成の境界は必然的に曖昧なものになる。すると次のようにいえるかもしれない。

映画は動き、マンガは動かない。そして「現実」は動いている以上、映画はマンガより「現実」に近い。——そんなふうにいることは、もはやできないのである。「現実」もまた、私たちが動かしてしまうからこそ動いているのだとするなら、映画よりも絵画よりも、マンガこそが近代的イメージの行方を指し示しているのではないか。この研究が指し示す方向性は、そうしたものに他ならない。

2冊のマンガ論集に収録した4本の論文のなかで、私はマンガにおける時間表現が、こうした近代的な時間体験によって生み出され、また逆にそれを端的に定義するようなものであることを示そうと試みた。コマのなかに表現されているのが一つの「瞬間」であると考え、限りどうしても生じてしまう矛盾から説き起こし、それはマンガにとって、乗り越えられるべき欠点ではなく、その矛盾こそが読者に時間を（そして物語を）作り出させる条件であることを証明しようとしたと言い換えてもいい。考察はまず、狭義での運動表象からはじまり、徐々に言語情報を含んだ表象、具体的には擬音やフキダシの問題へと進んでいった。この進展は、第2期のワークショップでの複数の講演者の考察から得た示唆によるものであり、今回の大きな成果であったと考えている。

さらにこの考察を一般化し、マンガだけでなく、ポスターや絵本など、物語ないしメッセージを伝達する機能を負った近代的静止イメージ・メディア全体を包摂しうる歴史的／理論的なモデルを作る方向へと、この研究は向かった。遠近法的な空間把握を基準とすれば矛盾として立ち現われざるをえない構造を提示し、その矛盾そのものによって時間や運動や物語を作り出すよう誘う装置として、ポスターや絵本やマンガは理解することができるのではないか。イメージとは瞬間の表象であるというフィクションに捕らわれる限り、一つの画面上に置くことはできないはずの複数の時空間を、ポスターは「重ね合わせる」ことによって、絵本は「連結する」ことによって、マンガは「並置する」ことによって、時間を作り出すというのが私の暫定的な結論である。

こうしたモデルがどれほどの有効性を持ちうるか、マンガ研究固有の領域においても、また近現代美術や映画・アニメーション等の隣接領域との関係においても、本格的な検証は今後の課題であるといわざるをえないが、近現代視覚文化を専門とするさらに多くの研究者と連携しつつ、このテーマをさらに延長し、追及していきたいと思う。

(2) 近現代視覚文化のなかにおけるシュルレアリスム美術の位置づけ

シュルレアリスム全体について

他方、こうしたパースペクティブを開くことで、シュルレアリスム美術に新しい位置づけを与えるという課題の方は、当初想定して

いたよりも困難な作業だったことは認めざるをえない。スタイルの多様性、ないし実質的な欠如は、シュルレアリスム美術にいつでもつきまとう問題だが、このことから引き出される統一的な結論の困難さは、容易には乗り越えられなかった。たとえばそこに、ポスター的な様式、絵本的な様式、マンガ的な様式のそれぞれを見ることは可能だが、それがおのおのの画家、あるいは一人の画家のおおのの時期に対応するというような明快な整理はしにくかった。むしろ個々の画家を扱うなかで、その画家がこうした様式を同時並行的に利用し、変形していくプロセスを具体的に追っていくような作業の方が、実りが大きいと思われる。またそのような予感があったせいで、今回の研究では具体的に3人のアーティストをとりわけ重要な対象として指定したのである。

この間に発表したシュルレアリスムをめぐる研究ではしばしばこの問題に触れているが、もっともまとまった成果となるべきプラシノス論は、単著の刊行にはこぎつけていない。だがいまだに限られた範囲でしか知られていない彼女のタピスリー作品が、複数の時空間を「重ね合わせ」、「連結」するような性格を持っていることは間違いない。マンガと親和性の高いペナユーンのデッサンとカラージュや、「オブジェ」になることなく、あくまで平面的なイメージとしてのあり方を保持しながら、かつ可動性を本質的契機として組みこんだシルベルマンの作品についても、こうしたパースペクティブのなかに置くことができるだろう。十分に展開しきれなかった憾みはあるが、ここには特に第二次世界大戦以降、シュルレアリスムが20世紀に視覚文化に対して取ろうとした態度の射程を測定するためのヒントがあることは確かだと思われる。

この研究の出発点においてシュルレアリスムとマンガの関係としてまず想定されたのは、キャラクター的な図像を媒介とした近縁性であったが、以上のようにしてともかくも明らかになったのは、画中に描かれた（広義での）人物像のレベルと同時に、画面全体の構造においてこそ、シュルレアリスム美術の視覚文化論的な意義は定義されるという事実であった。シュルレアリスムの絵画は、描かれたものは奇妙だが描き方は古典的であるという一般的な評価は、したがって転倒されねばならない。ましてこの「転倒」はその前提として、マンガ表現の位置づけ自体についてもラディカルな転倒を要求するものだといえる。

美術の前衛が新しい視覚表現を切り開いていく傍らで、ポピュラー・カルチャーがそれを後追的に利用していったのではなく、むしろ後者（ここでは特にマンガ）こそが視覚文化の新たな条件を体現し、開拓してきたのであって、いわゆる近現代美術はむしろ、こうした視覚現象の新しい条件に対する抵

抗として定義されるのではないか。それがこの研究の作業仮説だったが、(1)で述べたようなポスターや絵本、マンガについての議論はこの方向性を支持するものであった。もちろんこの研究が、それだけで近現代美術史を転倒するものなど考えるのはあまりに馬鹿げているが、そうした転倒が最終的な可能性として垣間見られているなかでこそ、シュルレアリスム美術の真の射程は見出されると考えることを、この研究は可能にしてくれたといつてよいだろう。

ジゼル・プラシノスについて

以上で言及した数人のアーティストに関する研究は、今後も論文と著作の形で公刊していくが、今回の調査を通じ、とりわけプラシノスについては、これまで知られていなかった基礎的な情報も明らかになった。またそこには、マンガ等の近代的視覚文化との関係から見たシュルレアリスム美術という問題設定と直接には結びついていないとしても、シュルレアリスム全体を考えるうえで重要と思える情報も含まれるので、それについても記しておきたい。

この研究では数度のフランス出張を行い、ベナユーンやシルベルマンと親しい人物への聞き取りなども行ったが、特に時間を使ったのは、プラシノスの草稿資料を非常に多く所蔵するパリ歴史図書館での資料調査であった。高齢のプラシノス本人にはついに面会することはかなわなかったが、それらの草稿からは、これまで抱かれていたものとはかなり異なる、プラシノスのシュルレアリスムとの関係を垣間見ることができた。

少女時代のプラシノスはシュルレアリストたちによって、彼らの理想を体現する天才少女詩人として見出されるが、成人するころにはインスピレーションを失い、以後シュルレアリスムの詩人像はむしろ彼女を拘束するものとなってしまった。だがやがてプラシノスは、小説家として別の自己を発見することに成功する。――彼女の生涯はしばしばそのように要約されてきたが、草稿として残された多くの自伝的記述や日記に類したメモを追っていくと、10代の彼女にとって、シュルレアリスム体験はむしろ二次的な重要性しか持たず、はるかに重要なのは彼女が激しく執着した、画家である兄マリオ・プラシノスとの関係であって、彼女のシュルレアリスムは、マリオの(一時的な)この運動への傾倒を介してのみ理解できることがわかる。しかも意外なことに、シュルレアリスムは彼女にとって、抜け出すべき宿命ではなく、むしろ作家としてのキャリアの後半でふたたびそこに立ち戻ることで、家族や過去といった彼女が決して逃れることのできなかつた真に宿命的な主題に対し、それらからふと自由になるような瞬間を作り出すための方法論として、利用されなおいしたように思えるのである。

プラシノスについての研究はこのようにして、「シュルレアリスムとオートマティスム」、「シュルレアリスムと女性」といった大きなテーマについて新しいパースペクティブを開く契機となるものであるとともに、シュルレアリスムとその離脱者との関係という興味深い問題についても、重要なケース・スタディとなるだろう。

プラシノスについての知見は一種の副産物であるとして、再度要約するならば、この研究の成果は次のようなものであった。ポピュラー・カルチャーが切り開いた視覚表現は、同時代の美術より以上に視覚文化の新しい可能性を差し出すものであるかもしれない、そのことが認められたとき、近現代美術史のなかで周縁的な位置づけしか持たないように見えるシュルレアリスムは、現代の私たちにあって、一気に本質的な問題として現れる。時間や物語を作り出すよう誘うメディアの典型としてのマンガと、この語りでの生成の条件と臨界点を明らかにし、その過激な利用法を発明しようとした続けたシュルレアリスムとは、相補うようにして、近現代視覚文化のパラダイムを異なった側面から定義しているのである。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計 5 件)

鈴木雅雄「手紙の時間がはじまる――アンドレ・ブルトンの問いかけをめぐって」、『三田文學』、2017年、127号、300-307ページ。

Masao SUZUKI, « L'Image bégaie, elle aussi -- lisible et visible dans l'œuvre de Gherasim Luca », *Textimage*, 2017, n° 8. (ウェブ雑誌につきページ付けなし)

鈴木雅雄「箱、人形、ポエム = オブジェ 愛は 2.5 次元の属性である」、『ユリイカ』臨時増刊、2015年4月、167-174ページ。

〔学会発表〕(計 3 件)

Masao SUZUKI, « Les médiums et leurs traces : Breton, lecteur de Flournoy », *L'Or du temps*; André Breton, 50 ans après, Cerisy-la-Salle (国際学会) 2016年8月16日。

鈴木雅雄「観察者の行方 ポスター、絵本、ストーリー・マンガ」、早稲田大学総合人文科学研究センター「イメージ文化史」部門主催ワークショップ「マンガ、あるいは「見る」ことの近代」第8回、2015年11月21日。

〔図書〕(計 5 件)

鈴木雅雄・中田健太郎共編『マンガ視覚文化論 見る、聞く、語る』、水声社、2017年、418ページ。

塚本昌則・鈴木雅雄共編『声と文学 拡

張する身体の誘惑』、平凡社、2017 年、590
ページ。

鈴木雅雄編著『マンガを「見る」という体
験』、水声社、2014 年、264 ページ。

6 . 研究組織

(1)研究代表者

鈴木 雅雄 (SUZUKI, Masao)

早稲田大学・文学学院・教授

研究者番号：20251332