

人文科学研究センター「イメージ文化史」部門・連続ワークショップ（2013年度）

「マンガの視覚体験をめぐる——フレーム、フィギュール、シュルレアリスム——」

第3回「マンガをめぐる言説、シュルレアリスムをめぐる言説」

2013年12月6日（金）、戸山キャンパス33号館3階第1会議室

このワークショップは、マンガ研究を美術（史）研究と架橋することで、イメージ研究全体にとって新しいパースペクティブを開くことを目的としている。全3回の最終回に当たる今回は、アメリカ現代美術・美術理論の研究者であり、マンガとマンガ理論についての仕事も多い加治屋健司氏と、シュルレアリスム研究者であるとともにマンガ研究・マンガ評論でも活躍する中田健太郎氏に発表をしていただいた。前回同様、学生を中心に、多くのマンガ研究者を含む70人ほどの来場者があり、高度かつ豊かな議論が闘わされた。

以下、加治屋・中田両氏にはそれぞれのご発表を要約していただき、質疑応答については鈴木が概要をまとめた。

○加治屋健司「マンガと美術が交差する言説——折り重なる時間と空間」

加治屋氏は、マンガ研究と美術研究に共通する可能性がある3つの問題を、美術史の視点から考察した。

ひとつめは「モダニズム美術の瞬間性」の問題である。モダニズム美術が唱える瞬間性は、イメージの時間性に目を向けるマンガ研究者やシュルレアリスム研究者によって、しばしば批判の対象とされてきた。加治屋氏は、モダニズム美術が唱える瞬間性とは、一般的に理解されているものと異なり、表象されたものの瞬間性よりも、判断の瞬間性を指すことが多いと指摘しつつ、時間性を伴う複雑な概念であると主張した。クレメント・グリーンバーグの美術批評は、ジョルジュ・ブラックやパブロ・ピカソのコラージュ、ポール・セザンヌの絵画、抽象表現主義の絵画を見る体験を一定の時間を伴うものとしていること、そして、判断の瞬間を一回的なものではなく反復的なものとしていることを指摘した。さらに、加治屋氏は、空間芸術と時間芸術を峻別したレッシングの『ラオコーン』の議論に触れて、空間芸術における「含蓄のある瞬間」とは、その瞬間の前後の時間を含んだ重層的な概念であると述べた。マイケル・フリードは、「芸術と客体性」において、モダニズムの瞬間性に対してミニマル・アートの時間性を批判したと一般的に言われているが、実際は、前者の「永続する瞬間」に対して、後者の「はかない持続」を批判していると論じた。フリードはジュールズ・オリツキーの絵画に「視覚的時間」を見出していたが、この時間的な経験に関する主張を後に撤回してしまったことも指摘した。

二つめは「絵の不確定性」の問題である。伊藤剛氏が『テヅカ・イズ・デッド』で主張した「フレームの不確定性」の議論を踏まえたものである。古典的なマンガ理解において、「絵」／「フレーム・吹き出し」の対立が、「経験的なもの」／「超越論的なもの」の対立と重ね合わされているとすれば、伊藤氏の「フレームの不確定性」の議論は、経験的なも

のと超越論的なもののあいだの不確定性であると言い換えることが可能であると加治屋氏は述べる。そこから、絵自体も、経験的なレベルだけではなく、超越論的なレベルでも考えることができるのではないかと主張する。超越論的な視覚イメージの具体例として地図を挙げつつ、ソール・スタインバーグのカートゥーン、佐々木マキの《犬が行く》、アド・ラインハートの《アメリカのモダンアートの見方》、マックス・エルンストの《主の寝室》は、経験的な視覚のレベルと、超越論的な描線や情報のレベルが重ね合わされていると論じた。さらに、レオ・スタインバーグが提唱した概念として知られる「フラットベッド型画面」に関して、スタインバーグ自身が「人為的な操作の過程」や「情報のマトリックス」と説明していることに注目して、それを、単なる水平的な視覚イメージとしてではなく、超越論的な平面として再解釈できるのではないかと述べた。

最後に考察したのは、「絵」と「絵画」の違いについてである。加治屋氏によれば、2012年にニューヨークのグッゲンハイム美術館で開かれた具体美術協会の展覧会は、一般的に知られているのと異なり、「絵画」ではなく「絵」として具体美術協会の作品を論じていた。「絵」と「芸術」の違いに関する山口晃の発言も参照しつつ、美術のコンヴェンションを前提とする「絵画」ではない「絵」について考えることが、美術とマンガをつなぐ重要な要素となるのではないかと示唆して発表を終えた。(加治屋)

○中田健太郎「マンガと絵画の境界をどう考えるか——物語絵画について」

連続ワークショップの最後の発表者となった中田健太郎氏は、マンガと絵画をめぐる言説をひきあわせることによって、両者の境界からどのような議論をたちあげることができるのかという問題について報告をおこない、その結論として「物語絵画」という概念を提案した。境界線をめぐるこの問題は、連続ワークショップをつらぬく懸案のひとつでもあったため、報告はこれまでの議論をふりかえりつつすすめられた。

はじめに指摘されたのは、本ワークショップの副題としてあげられた三つの言葉「フレーム、フィギュール、シュルレアリスム」のうち、「フィギュール(形象)」については十分な言及がなされてこなかったということである。そこで発表者は、シュルレアリスム美術の言説のなかで「フィギュール」という言葉がどのような位置を占めているか、という点から語りはじめた。アンドレ・ブルトン、対象の模倣が芸術的探求においては意味をうしなっていたことをうけとめ、いわゆる対象とは異なるなにかを芸術のモデルとする必要を感じていた。そのため、対象ならざる対象をさす「抽象的形象」(des figures abstraites)について論じはじめ、またイメージともテキストとも言いがたいなにかをあらたに生み出す「形象化という魔術的な力」(pouvoir magique de figuration)を、シュルレアリスム芸術に期待したのである。

現代の美学的言説においてもこの「フィギュール」という概念は、イメージとテキストを通底させるものとして、たとえばジャン＝フランソワ・リオタールなどによって考究されてきた。発表者はとりわけ、ジル・ドゥルーズがそのフランシス・ベーコン論において、絵画は隔離されることによって「フィギュール」を解放する、と語っていたことに着目した。ひとつの連続性においてまとめ

られるはずのイメージのうちに、隔離や非連続性がもちこまれることによって、なんらかの対象ならざる対象が絵画平面をはなれて立ちあがってくるということ。それは、前回の発表のなかでシュルレアリスムにおけるフレームを、絵画の連続性を分裂させるものとして語っていた齊藤哲也氏の議論とも、マンガのコマにおける連続性と非連続性の同居について、美学的に論じていた野田謙介氏の思考とも、かさなりあう認識であるように思われた。さらに言えばそれは、鈴木雅雄氏が本ワークショップ以前からすでに展開していた、シュルレアリスム絵画から浮遊していく(キャラのような)フィギュールたちをめぐる考察とも、また伊藤剛氏の『テヅカ・イズ・デッド』においてしめされた、コマの非連続性から要請される(物語上の「キャラクター」ならざる)「キャラ」の自律性をめぐる分析とも、密接にむすびついていると言えるだろう。

このような議論をふまえて発表者は、マンガと(さしあたりシュルレアリスムのような)ある種の絵画には共通して、連続性を分節するための「微分的フレーム」とは異なる、うちに非連続性をふくみながら連続性を構成していく「積分的フレーム」が、特異な表現として見いだされるのではないかと指摘した。時間を単位としてそれを分節するときの「微分的フレーム」は、「映画的コマ」との類比において、またひとつひとつのフレームを単位として完成させたいえでそれを総合して時間を構成していく「積分的フレーム」のほうは、「アニメーション的コマ」との類比において、それぞれとらえられるだろう。これは、マンガを映画的モデルにもとづいて考える言説にたいして、「アニメーション」という別の軸をしめそうとする提言でもあった。

このあらたな概念対に挿絵をそえるため、発表者はマンガと美術からそれぞれいくつかの図版をとりあげている。マンガからは、ぼく脳のコママンガや野田彩子『わたしの宇宙』のひとコマが、積分的なフレームのかさねあわせの例としてしめされた。美術における積分的フレームの具体例としては、フィギュラシオン・ナラティヴの画家たちの作品があげられた。この美術運動は、フランスにおけるポップアートとして紹介されることが多く、アメリカン・コミックスのイメージを美術にもちこんだことによってマンガとの関連性をしばしば指摘されてきた。しかし発表者は、その運動の推進者ジェラルド・ガシオ=タラボのテキストを引用しながら、かれらにとってマンガはたんなる素材ではなく、むしろ現代のさまざまな文化のなかでも特異な連続性の様態をしめすものであり、映画と対にして考えられるべきメディアであったことを論じた。ガシオ=タラボは、「巻物写本的」連続性と、非連続性をうちにふくんだ「冊子写本的」連続性という対立軸をもちいていたのだが、この概念対は発表者の言う「微分的フレーム」／「積分的フレーム」に対応するものにちがいない。

以上の考察をしめくくるにあたって発表者は、絵画的モデルからマンガを考察しようとしてきた本ワークショップの意義を、あらためて強調した。じっさい、マンガと絵画の境界が消滅するようなことはないにせよ、その境界について考えることをとおして、共通の言語によって分析しうるようなイメージの領域が、両者のあいだに予感されてきたように思われる。このような考察が、映画的モデルや記号論的モデルを主な参照軸として成果をあげてきたマンガ研究の言説に、あたらしい可能性をつけくわえる日がいつかやってくるだろうか。フランスのマンガ研究者アリー・モルガンが、マンガと文学をむすぶ「描画文学」というあらたな概念を見いだすことによって、

むしろ文学の定義のほうに再考をうながしたように、マンガと絵画をつなぐ形象の様態について語りはじめた本ワークショップの議論が、両者の布置をうごかしていく契機となるかもしれない。そのような期待をこめて発表者は、マンガと絵画のあいだにあるはずの概念を「物語絵画」と名づけて、報告を終えた。 (中田)

○質疑応答

(※以下の要約は鈴木が録音の記録から再構成したのですが、可能な限り発言者の方にも確認していただいたものの、連絡の取れなかった方もおられるので、解釈の正しくない部分があるかもしれません。あくまで概要であることをご理解ください。)

まず発表者から互いの発表に対するコメントをもらった。加治屋氏からは、アメリカの美術研究とフランスの美術研究とではそもそも語彙が非常に異なり、いくらか戸惑うとともに豊かな対話の可能性も感じるとの感想があり、また日本の第二次大戦後の美術ではフィギュラシオン・ナラティヴのような物語の復権はないので、その違いも考えるべきテーマだろうというコメントがあった。中田氏からは、加治屋氏の発表にあった「フラットベッド型画面」というスタインバーグの概念に関する質問などがあり、加治屋氏はそれが「超越論的」と形容されることの意味をさらに明確化してくれた。

会場からはまず、加治屋氏が最後に語った「絵画」と「絵」の違いについて、それはあくまで具体美術協会の芸術家たちの考えていた「絵画」についての議論であり、時代によって変化する要素を考えに入れなければ美術とマンガの分割を議論するにしても齟齬が生じるだろうという指摘があり、加治屋氏もこれを認めたくえて、具体美術協会における「絵画」の意味についてさらに詳しく説明をした。

続いて第1回の発表者だった伊藤剛氏は、加治屋氏のいう「経験的／超越論的」という区別と「絵／フレーム、フキダシ」との関係についての質問ののち、この議論でも言及されていた、伊藤氏の著書『テヅカ・イズ・デッド』に登場する「フレームの不確定性」の概念を取り上げなおし、「不確定性の抑圧」という二重否定的な事態が経験的か超越論的かを考えることの困難さについても述べた。

前回の発表者である齊藤哲也氏も、マンガとシュルレアリスムというテーマの難しさを確認するとともに、「微分」という言葉で表現したような、ペインティングの支持体を分割する作業がモダニズム絵画にも見られるかという質問を加治屋氏に向けた。加治屋氏は、新表現主義のサーレなどを考えることはできるかもしれないが、やはりアメリカとフランスではかなり違った展開があったようだと述べた。

同じく前回の発表者である野田謙介氏は、加治屋氏の発表を聞いて「瞬間」という概念を詳細に検討しなおす必要を感じたことを強調したのち、マンガについていうと、加治屋氏の発表にあった「表象された時間」と「判断の時間」以外に「感取される時間」つまり表象された動作の感じ取られる時間というレベルがあるのではないかと質問した。加治屋氏からは、非常に興味深い指摘であるが、フリードの議論では、それは「判断される時間」

に含まれているともいえるし、「はかない時間」や「永遠の瞬間」というなかにもそのニュアンスが入っているかもしれないという答えがあった。

野田氏の中田氏への質問は二点あり、一つは「BD とフィギュラシオン・ナラティブ展」のとき、マンガの側からするとそれは決して望まれた展覧会ではなかったことをどう考えるかというもので、中田氏はもちろんそれは意識しているが、今あらためて当時のカタログを見なおすと、多様な物語性のあり方の分類など興味深い論点が浮かび上がると考えたという答えがあった。またもう一つの質問は映画のフレームを微分的、アニメーションのフレームを積分的とした中田氏の図式について、マンガのコマとフレームはこれとどう関係するか、あらためて問いなおすものだったが、これに対し中田氏は、マンガのフレームには両方の要素があることを確認した。

次にマンガ研究者の三輪健朗氏から、中田氏のいう「絵画的マンガ論」の可能性についてコメントがあった。もちろんその方向性で考える可能性はあるかもしれないが、たとえば映画とマンガの比較については両方とも近代的なメディアであるという共通点があるとともに、「映画のマンガ」という表現が一般にも理解されやすいものであるのに対し、「絵画的マンガ」というものは理解されにくいし、やはり美術研究とマンガ研究のあいだでさらなる語彙のすり合わせが必要だろうという指摘がなされた。また中田氏は議論を非常にメタフィクショナルな例から説き起こしたが、もっと普通のマンガで生じているのは、(加治屋氏の用いていた概念でいうところの)「経験的」とか「超越論的」というよりも、そのどちらでもない事態であるように思え、「絵画的マンガ論」と呼ばれるものが、「絵画論的マンガ論」に思えたという指摘があった。中田氏もこの指摘を非常に本質的なものと認めたいうえで、典型的なマンガで生じている「どちらでもない」体験の不気味さについて思考していくつもりであると答えた。

こののち会場からは、さらに中田氏のいう「微分的／積分的」という表現について、前者が物語を語るもので後者はよりシュルレアリスムに近いものかという質問があった。中田氏はマンガにも絵画にもその両者がありうるという気持ちで話したことを確認したうえで、とはいえ「積分的フレーム」により意識的に注目したいという考えはあると述べた。

最後に映画研究者の方から、最近の映画研究ではさまざまな種類の動画を広く扱うなかで、ショットを単位とするのではなく、一つの画面がすでに分割されているようなあり方に注目が集まっており、今日のワークショップで話題になっていた画面の分割につながる問題に思えるというコメントがあった。

以上の質疑応答ののち、司会から来年度以降も視覚文化全体のなかでマンガを考える集まりを何らかの形で持つことを考えているというアナウンスがあり、3時間半に及ぶワークショップは閉会となった。

(鈴木)