

早稲田大学総合人文科学研究センター研究部門「イメージ文化史」
主催シンポジウム開催報告

シュルレアリスム美術を考える会 第1回シンポジウム
もしもシュルレアリスムが美術だとしたら？

What if Surrealism was an Art?

日時：2017年12月16日（土）10：00-17：30

会場：早稲田大学戸山キャンパス 36号館 682教室

午前の部

- ① 10：00～10：30
長尾天（日本学術振興会特別研究員）
「もしもシュルレアリスムが美術だとしたら？」
- ② 10：30～11：00
松井裕美（名古屋大学高等研究院（人文学研究科）特任助教）
「現実と超現実をつなぐ橋：ピカソの作品における梯子の表象」
- ③ 11：10～11：40
吹田映子（日本大学講師）
「ルネ・マグリットにおける具象と抽象のあわい：1920年代の「初期」作品を中心に」
- ④ 11：40～12：10
利根川由奈（早稲田大学講師）
「「現実の解放」としてのシュルレアリスム：ルネ・マグリットの壁画と壁紙」

午後の部

- ⑤ 13：30～14：00
石井祐子（九州大学准教授）
「シュルレアリスム美術における展覧会の機能」
 - ⑥ 14：00～14：30
木水千里（成城大学講師）
「マン・レイの数学的オブジェから考察するシュルレアリスムの美術史への位置づけ」
 - ⑦ 14：40～15：10
長名大地（東京国立近代美術館企画課研究員）
「アメリカ亡命期のシュルレアリスム：マックス・エルンストを中心に」
 - ⑧ 15：10～15：40
岸みづき（早稲田大学講師）
「層状の絵画：1940年代前半のシュルレアリスムと抽象表現主義」
 - ⑨ 15：50～16：20
小山祐美子（ポーラ文化研究所／元国立新美術館）
「シュルレアリスムの表現の拡張：サルバドール・ダリを中心に」
 - ⑩ 16：20～16：50
鈴木雅雄（早稲田大学教授）
「ベベ・カドムの侵略」
- 全体討議
17：00～17：30

司会
松岡佳世（ベルナール・ビュフェ美術館）

詳細：<https://surrealistart.jimdo.com/>



発表概要

①もしもシュルレアリスムが美術だとしたら？

長尾 天

何故こんなふうに関わなければならないのか。まるでシュルレアリスムが美術ではないかのように。シュルレアリスムの美術に関して、今日に至るまで、多くの言説が費やされ、多くの本が出版され、多くの展覧会が開催されてきたというのに。そしてこのシンポジウムの登壇者のほとんどが美術史研究者であるというのに。

だが、シュルレアリスムに関心のある者にとって、この問いはさほど奇異なものではない。シュルレアリスムは当初、詩人たちによってオートマティスムの実践として開始され、1924年の『シュルレアリスム宣言』の時点においても、画家たちについては、註でしか触れられていない。

とはいえ、よく知られているように、同年、マックス・モリーズは『シュルレアリスム革命』誌第1号に掲載されたテキスト「魔法にかけられた眼」において、シュルレアリスム絵画の可能性を論じている。これに対して翌年、ピエール・ナヴィルが「美術」と題されたテキストにおいてシュルレアリスム絵画の可能性を否定するが、さらにこれに対してアンドレ・ブルトンが「シュルレアリスムと絵画」と題された連載をはじめることになり、結果として、シュルレアリスムは美術も自らの領域に取り込むことになった、とひとまず言うことができる。

しかしながら、「シュルレアリスムと絵画」において、ブルトンは必ずしも理論的にシュルレアリスム美術の可能性を論じているというわけではない。たとえば、ピカソについてブルトンは、細かい説明は抜きにしてもピカソのタブローを「証拠物件」として示せばそれで済むとし、「絵画、文学、それが何だというのか」と述べる。あるいはデ・キリコについての箇所では、文学のなかにも芸術のなかにもシュルレアリスムは「いない」と述べられている。こうした文章を目にすると、やはりシュルレアリスムを美術として語ることにはある種のためらいが生じざるを得ない。

だがまた一方で、シュルレアリスム美術は、20世紀美術史に確固とした位置を占めているという事実も認めなければならない。シュルレアリスム美術がどのように歴史化されていったのかという問いは、それ自体興味深いものだが、たとえばそうした動きは、1936年にニューヨーク近代美術館で開催された「幻想芸術、ダダ、シュルレアリスム」展あたりからはじまると言えるだろうか。フランス語圏では、シュルレアリストの一人であったマルセル・ジャンによる『シュルレアリスム絵画の歴史』が1959年に刊行され、英語圏では1968年に、やはりニューヨーク近代美術館において「ダダ、シュルレアリスムとその遺産」展が開催されている。ブルトンは1966年に既に没しており、この展覧会の翌1969年にシュルレアリスムの終了がジャン・シュステルによって宣言されるのは象徴的である。そして同年にはウィリアム・ルービンによる大著『ダダとシュルレアリスムの美術』が刊行される。こうした流れにおいてシュルレアリスムは、美術史のなかに認知されていく。実際、シュルレアリスムの名のもとに位置付けられる作品群が、20世紀美術史に大きな位置を占めていることは、さしあたり否定できない。そして今日までに、シュルレアリスム美術について、膨大な研究の蓄積がなされている。

シュルレアリスムは美術なのか。そうではないのか。ここではじめの問いに戻れば、シュルレアリスムは美術の問題だと言い切ってしまうと、当のシュルレアリスム美術が孕む様々な可能性を切り捨ててしまうことになるかもしれない。一方、シュルレアリスムは美術ではないと言い切ってしまうと、シュルレアリスム美術の歴史化というその歴史的事実を、美術史研究者はどう考えればいいのか、という問題が生じる。何よりも、美術としてシュルレアリスムを捉えてみた場合にこそ見えるものもあるのではないかと。だからこそ、シュルレアリスムは美術ではないかもしれない、という前提も残しつつ、「もしもシュルレアリスムが美術だとしたら？」と仮定法で問いを立ててみたい。

実はこの問いの立て方は、シュルレアリストの一人、バンジャマン・ペレが1936年にイヴ・タンギーについて記したテキスト「イヴ・タンギー、あるいはエボシ貝、シビレエイ、ヒパロ族」を下敷きにしている。ペレは、タンギーのイメージを言語化することが「文法の例文」のようなものに過ぎないことを認めつつも、「もし（タンギーが）～なら」「～だろう」という問答の反復によってタンギーのイメージを様々な形に変化させている。ペレの問答は、タンギーのイメージを限定するようであり、実際には無限に繰り返すことができる。これを動詞の語尾変化になぞらえて、「活用」と呼んでみたい。つまり、主語である観者や解釈者によって、タンギーのイメージは動詞のように少しずつそのイメージを変化させていくというわけである。

そして、これをシュルレアリスム美術に当てはめてみようというのが、今回のシンポジウムである。つまり本シンポジウムは、登壇者各自が「もしもシュルレアリスムが美術だとしたら？」という問いに、自らの研究領域から「～だろう」と応答することによって、シュルレアリスム美術についての様々なアプローチを例示する試みであると言える。

筆者自身はこの問いに対し、「『神の死』の後の試みだろう」という応答を行った。これについては既に論文として発表している（『西洋近代美術における『神の死』とシュルレアリスム試論』『成城文藝』242号、成城大学文芸学部、2017年12月、pp.1-17）、ここでは繰り返さない。

当日は予想を上回る数の聴講者が訪れ、全体討議も充実したものとなった。今回のシンポジウムは個々のアプローチの例示という形式をとったが、研究会としては、今後より具体的なテーマに即した企画も行っていきたいと考えている。

②現実と超現実をつなぐ橋—ピカソの作品における梯子の表象

松井裕美

これまでピカソとシュルレアリスムとの関係は様々に論じられてきたが、その検証方法は次のふたつに大別される。第一の観点は、ブルトンをはじめとするシュルレアリストたちによるシュルレアリスムの定義から出発し、「シュルレアリスト」としてのピカソを模索する演繹的なものであり、第二の観点は、ピカソの作品と他のシュルレアリスム作品との比較から、帰納的にシュルレアリスムの性質を導き出すものである。ブルトンの思想に根ざす前者の観点に厳密に従うならば、つねに意識的に形態を構築するピカソの作品は、シュルレアリスム的ではあってもシュルレアリスムそのものではないという結論が導かれる。また、ピカソのシュルレアリスム期の作品をシュルレアリスムと無関係なもののみならず見解も認められる。ミシェル・レリスは、ピカソが1930年ごろ描いていた怪物的な女性像が、芸術家による現実の洞察の結果生み出される「大地に根ざした現実」のだとし、ブルトンを中心とするシュルレアリスムの芸術的実践との関係を否定している。

これに対し本発表は、シュルレアリスムという観念をブルトンの定義からいったん切り離し、ピカソ自身がこの言葉に与えた定義にあらためて注目した。とりわけ発表の前半では、ピカソによる「超現実」の定義が、詩人ギヨーム・アポリネールによるこの言葉の使用法と密接に関係していることを指摘した。ピカソは、1933年のカーンワイラーとの対談のなかで、シュルレアリスムという言葉のアポリネールが1917年に発した時には、自身もまたアポリネールと同様、「現実よりもより現実的な何か」を構想していたと回想している。この言葉が端的に示しているのは、現実との照合性を持たない自律した作品そのものを、ひとつの現実として認めようとする姿勢である。しかしそれは絵画作品を色塗られた平面という物質として見るということではなく、線と色彩という長年培われてきた基本的な視覚言語を用いながら、人々が慣習的に持つ現実のイメージとは懸け離れた、別の現実の描写法の可能性を提示し、新たな虚構世界を築き上げることを意味していた。さらにそのことをとおして、鑑賞者に慣習的なものの見方への懐疑を抱かせることが、ピカソの「超現実」の狙いであった。

発表の後半では、ピカソ研究のなかでこれまで十分には着目されてこなかったモチーフである「梯子」に注目した。内部世界と外部世界の交差の象徴であると同時に、物質的なつくりものである梯子は、ピカソの作品

の中では、異なるもの同士を対話させる通路として機能すると同時に、単一の秩序で世界を構成することを拒むモチーフとして機能している。ピカソの作品を見ようとする者は、梯子によって橋渡しされた異なる諸現実のイメージと、様々な記号や象徴、時間が混在する複雑な変容の物語を経験し、読解し、そうすることで異なる認識によって捉えられる異なるヴィジョンの間を移動し続けることになる。ピカソの梯子は、聖と俗、救済と苦悩、夢と現実のあいだにある上下の秩序への期待感を人々に抱かせながら、それを裏切り、秩序を破壊し、すべてが虚構の世界であることを示す残酷さを秘めたモチーフでもあり得たのだ。

③ルネ・マグリットにおける具象と抽象のあい：1920年代の「初期」作品を中心に

吹田映子

画家ルネ・マグリットがシュルレアリスム的な作風で制作を始めたのは1920年代半ばであり、それ以前の彼はポスト・キュビズム的な作風で制作を行っていた。この転換の動機は、マグリットの後年の主張によれば、「イメージの次元を超えて現実世界を問題にする」ためであり、その後押しとなったのは、雑誌の複製画を通して知ったジョルジョ・デ・キリコの作風から受けた衝撃だった。

本発表は、今日ではよく知られた以上の経緯について、作風の変化という観点から改めて検討し、一見すると「抽象」から「具象」への単純な切り替えのようにも見える画風上の変化に、画家のどのような葛藤が認められるかを探った。そこで明らかになったのは、第一に、当の変化がマグリットの意識上は「造形」から「現実」への関心の移行であったことである。第二に、しかし一方で「現実」を問うという姿勢の萌芽は、「造形」というテーマにマグリットが出会う以前の、ごく早い段階から認められるということもまた明らかになった。また、第三に、マグリットは上述のように作風転換に関してデ・キリコからの影響を強調したものの、転換期に該当する作品には、デ・キリコよりもむしろマックス・エルンストからの影響が顕著に見られることが明らかになった。

以上の三点を示す手順として、まず、1925年頃を境に選択されたとされる、いわゆる具象的描法について確認した。具体的には、後年のマグリットが著述を通して頻繁に言及した、デ・キリコの《愛の歌》(1914年)の複製画を参照しつつ、その影響の名残を留め、当時はデビュー作として扱われていた《迷子の競馬騎手》(1926年)を筆頭に、1927年のマグリットの初個展に出品された作品を複数取り上げ、それらに共通の特徴は、「現実」を故意に歪めて見せる作風にあることを確認した。

次に、今日では抽象的と形容されることの多い1920年代前半のいわゆる初期作品の中から、1923年の作である《ノクターン第六番》と《近代》を取り上げ、ジョージ・グロスやフェルナン・レジェといった画家たちからの影響が見られることを指摘した。そこから、構成主義やピュリスムの潮流に当時のマグリットが通じていた事実について、彼が当時交流していたブリュッセルの「七芸術」グループとの関わりから明らかにした。彼らの標語であった「純粹造形」を、マグリットもまた制作の目標としていたのである。

以上を踏まえ、第三の手順として、「造形」から「現実」への過渡期を示す作品として《窓》(1925年)を取り上げた。この作品については、エルンストの複数の作品にその典拠を見出すことができ、当時のマグリットがエルンストを積極的に参照していた様子が確認された。しかし同時に、この作品には幾何学的な三次元形態も目立って描かれており、対象を「造形的」に扱うことからお関心を離し切れていないマグリットの姿もまた確認された。

最後に、本発表で取り上げた作品の中では最も初期に制作された《窓辺の男》(1920年)を取り上げ、前述の1925年の《窓》に先立って「窓」のモチーフを主題化している点に注目した。この作品には、画面手前の室内に後ろ向きで立ち、窓に向かう男性像が描かれているが、このようなモチーフの組み合わせは、特に晩年の作品に頻出するものである。この点を踏まえ、「現実」とどう向き合うかというマグリットの生涯をかけた問いは、シュルレアリストの素地として、ポスト・キュビズム的な作風に先駆けて獲得されていたと結論づけた。

④「現実の解放」としてのシュルレアリスム：ルネ・マグリットの壁画と壁紙

利根川由奈

シュルレアリスムの創始者であるアンドレ・ブルトン、マグリットの絵画について、感覚による「相対的現実」と精神による「絶対的現実」との間でバランスを取っている絵画だと評した。拙発表はこのブルトンのマグリット評価を出発点として、シュルレアリスム美術でのマグリットのシュルレアリスム探求の内実を、壁紙や壁画における空の描かれ方の変遷を通して明らかにすることを目的とした。

とはいえ、マグリットの空あるいは雲の表象は、すでに手垢のついた問題のようにも見える。事実、すでにジョゼ・ヴォヴェル、ジークフリート・ゴール、クリストフ・グリュネンベルグらによる研究の蓄積がある。たとえばグリュネンベルグは、マグリットが雲を主題に描いた最初期の絵画《崩れそうな天気》(1929 [CR#313])において、椅子、チューバ、マネキンの胴体、といったオブジェの形象を持った雲をマグリットが描いていることを例に挙げ、マグリットの雲は自然(nature)の表象ではなく人工物(artifact)の表象だと指摘した。《崩れそうな天気》は、画面下部に海が、画面上部に空が描かれ、自然ではありえないかたちをした雲が空に浮かんでいるさまが描かれた絵画である。たしかに、このタブローにおける雲は、画家の想像力、ブルトンの言葉を借りればアナログンによって、本来のかたちから画家あるいは鑑賞者にとって身近なオブジェに変容させられたと考えることもできる。しかし《崩れそうな天気》においてマグリットが雲を人工物として扱ったという解釈には若干の疑問が残る。なぜなら、マグリットは雲を人工物ではなく画家のイメージの表象として扱った様子が、彼の壁紙や壁画における空や雲の描写からうかがえるからだ。

拙発表では、はじめに、《ゴールデン氏のアトリエ》(1928 or 1929 [CR#300])や《個人的価値》(1952 [CR#773])などのタブローに焦点をあてた。《ゴールデン氏のアトリエ》では、青い空と白い雲を描いた4枚のタブローが壁に掛けられている様子が描かれている。この絵画における壁紙とタブローの対比からは、家の壁に掛けるタブローが、それを見る者の生活に侵入し、何かしらの違和感を抱かせるだろうことにマグリットが自覚的だった可能性が浮かび上がる。《個人的価値》では一転、壁紙には規則的な模様ではなく、空が採用されており、屋内と屋外の転置が行われている。

両者の壁紙表象の比較から明らかになるのは、規則的にモチーフが繰り返される壁紙と、不定形の空の壁紙とでは、その部屋の住人に与える印象が全く異なるため、マグリットは自覚的にこの差異を描き分けているだろうことだ。そして、不定形の空が、部屋の住人、またタブローを鑑賞する我々の双方に予定調和を破壊し異化効果をもたらすファクターとして機能していたことを同定した。またこの機能は、《ゴールデン氏のアトリエ》と近い時期に制作され、室内の壁に空を描いた4枚のタブローがかけられている構図が《ゴールデン氏のアトリエ》と近似している《隠れた人生》(1928 [CR#288])においても見いだされることを確認した。

最後に、パレ・デ・コングレの壁画《神秘のバリケード》(1961 [CR#933])の考察を通して空の持つ異化効果を明らかにした。ここで《神秘のバリケード》に焦点を当てた理由は、《神秘のバリケード》は壁に直接描かれた壁画である点で、《個人的価値》の画中の状況を具現化していると考えられるからである。《神秘のバリケード》では画面中心に八本の木が描かれ、その中に二階建ての家が位置している。この家の下には池があり、水面に家の窓から漏れる明かりを写している様子が窺える。画面上部の背景には、青い空に白い雲が浮かんでいることから、画面上部は昼、画面下部は夜を描いていると考えられるが、この構図はマグリットの代表作《光の帝国》[CR#810]を想起させる。また、画面右側に目を向けると、部屋入り口の扉上部には、四本の木と三本のピルボケが描かれている。《個人的価値》における壁紙としての空は、内部と外部の転置という異化効果をもたらしたのに対し、《神秘のバリケード》では異化効果がいつそう進展しているように思われる。なぜなら、湖畔の風景を室内の壁一面に描く行為は、《個人的価値》における内部と外部の転置と共通しているが、昼と夜という本来は同時に起こりえない状況を描く行為は、時間の異化効果をもたらすからである。

以上の検討から、空のモチーフは、内部と外部の異化効果、また時間の異化効果の2点において、マグリットの壁紙と壁画の表象において大きな位置を占めていたことがわかった。そして空のモチーフの用途の探求は、画中画から出発し壁画においてその効力を最大限発揮していたと考えられる。マグリットは、超現実の出

発点に現実を位置付け、その解放を試みていた。彼にとって、鑑賞者が毎日必ず目にし、最も身近な自然の造形である空のモチーフと、鑑賞者の生活空間に根差す壁紙と壁画とを組み合わせ、異化効果を増幅させる手法は、あらゆる鑑賞者に現実を解放させるための最も効果的な手法だったと言えよう。

⑤シュルレアリスム美術における展覧会の機能：展覧会カタログの観点から

石井祐子

シュルレアリスムにおいて決定的に重要な位置を占めるのは、雑誌という複製メディアである。では、シュルレアリスムの美術において、展覧会はどのような意味を持ち、どのような役割を果たしたのだろうか。この問いには様々なアプローチがあり得るが、まとまった考察は90年代以降のBruce Altshulerの一連の研究やLewis Kachur (2001)、Adam Jolles (2014)らの仕事にみるることができる。発表者もこれまでに同問題について、シュルレアリスムの国際展を中心に、その作品展示や展示空間の構成とコラージュという観点から考察した。本発表では、それらの成果を踏まえつつ、「シュルレアリスムの美術」という枠組みや具体的作品のまとまりが、展覧会という場でどのように形成され、提示されたのかについて、これまで注目されてこなかった展覧会カタログの観点から検討した。

なぜカタログなのか。端的に言えば、それもまた、展示空間と密接に結びつきつつ展覧会の総体を存立させる表象空間であるからだ。よって本発表は、カタログの構成や展示空間との関わりをみていくことで、シュルレアリスム美術における展覧会の機能という大きな問題の一側面を浮かび上がらせることを目的とした。

本発表では、おもに以下の二つの方針で整理・抽出したシュルレアリスムの展覧会に着目した。1) 1920年代から1940年代——グループとしての活動がもっとも盛んであったというだけでなく、シュルレアリスム運動における視覚芸術の分野の重みが次第に顕著となり、シュルレアリスムの美術をめぐる言説やイメージ群が生成・展開した時期——に開催された展覧会であること。2) シュルレアリスムという固有名詞を展覧会名称に含むグループ展であること。あるいは、シュルレアリスムに深く関わった複数の人物が組織・運営に関わった展覧会であること。そして、なかでも本論の観点からとりわけ重要な事例として浮上した幾つかの展覧会について、カタログ全体の構成（とくに紙面構成や項目の配列論理、図版の扱い等）を精査した。なお、本発表では「カタログ」という言葉を「展覧会の開催に付随して発行された冊子で、展覧会に関する記述や、何らかの秩序に従ったリスト等を含む印刷物」という広い意味で使用した。

シュルレアリスムの展覧会を一望すると、展覧会のテーマや内容の多様化とともに、カタログにおいてもひとつの流れがみられる。それは必ずしも直線的なものではないが、大まかに以下のような展開が垣間みえる。

まず、シュルレアリスムの展覧会活動の嚆矢となる「シュルレアリスムの絵画」展（パリ、ピエール画廊、1925年11月14日～25日）に際して発行された小冊子は、出品作品のタイトルが夢の記述めいたナラティブな序文（プルトンとデスノスによる）に組み込まれるという特異な構成を持つ。引用された作品の制作者の名は、序文テキストの後に引用順に列挙されるが、作品図版はそれとは別個に八点選定され、作家のアルファベット順に並べて挿入される。それらの配置は、見開き一頁につき一点というシンプルなものであった。展示会場の写真等は残されておらず、カタログの構成と展示空間の作品配列とを比較考察することはかなわないが、少なくとも本展のカタログでは、展覧会タイトルが示す「シュルレアリスムの絵画」全体を一覧に供するという包括性や、それらを配置するための論理は明らかでない。カタログ序文の叙事的なテキストの流れは、出品作品に描かれたイメージ群とは異なる（別の）イメージの継起を形成し、展示空間を攪乱する。

1930年頃になると、シュルレアリスム展のカタログ構成に別種の形式が目立つようになる。大きな変化のひとつに、グループ展に際して作成された印刷物において、出品作家名と作品名が網羅的に列挙されるようになり、それに伴い「カタログ」という言葉も使用されるようになってゆくことが挙げられる。（「シュルレアリスムの展覧会：彫刻、オブジェ、絵画、デッサン」パリ、ピエール・コル画廊、1933年6月7日～6月18日、注：展覧会名の別表記あり）そこでは、作者名がアルファベット順に配列され、表現方法による分類も明確に

意識される。(ただし、その分類は、既存の体系というよりも、シュルレアリスム独自に名付けられたジャンル等に基づくものも多い。) また、作品リストには番号が付され、会場でもその番号を作品の傍らに置くなど、カタログが作品情報に簡便にアクセスするための検索機能をも担っていた。これらの変化は、1930年代、展覧会の開催地がパリだけでなく多様化し、出品作家や出品作品数が増加、分類を必要とするほどの様々な表現が出揃ってきた時期と軌を一にしている。そして、この時期こそ、シュルレアリスムの展覧会の内部空間、展示空間の写真が意識的に撮影されるようになり、ディスプレイへの関心が高まってきた時期でもあった。

出品作品を制作者名のアルファベット順でリスト化するというやり方は、19世紀以降の美術カタログ構成の流れに沿っているようにみえる。しかし同時に、シュルレアリスムはアルファベット順での配列に合理性を超えた「魔術的」体系を見出していた。アルファベット順は、合理的秩序のようにみえて、いかなる内容的論理をも反故にし、端的に言葉やイメージを並べていくという機械性や圧倒的な偶然性を示唆する。このような多面性が、この時期ブルトンらにとって批評的な意味を持っていたことは、1938年の国際シュルレアリスム展(パリ、ポーザール画廊、1月17日～2月)に際して発行された『シュルレアリスム簡約辞典』の補遺にも明らかであった。こうしたシュルレアリスム的配列の問題は、シュルレアリスム展の空間構成においてコラージュ的手法が採用されるようになった1930年代後半の流れと無縁ではない。また、1940年代には、時系列や様式などに基づく合理的体系に依拠する作品配置を批判的に問い直す試みが、展示空間とカタログの双方で相互に作用しつつ展開する。

以上のように、シュルレアリスムの展覧会は、シュルレアリスム美術の名のもとに寄せ集められたものや概念をどのように並置するのか、その配列の論理(あるいは非合理という論理)を、シュルレアリスムのテキストとイメージ、カタログ空間と展示空間との往還関係の中で考察・提示する機会を与えるものであった。本発表は、シュルレアリスムの美術と展覧会という大きなテーマについて、カタログというごく限られた一面を考察したに過ぎないが、今後のさらなる個別的精察のための一歩としたい。

⑥マン・レイの数学的オブジェから考察するシュルレアリスムの美術史への位置づけ

木水千里

マン・レイは1934年から35年にマックス・エルンストに促されて訪れたパリのポアンカレ研究所で、もとはドイツの会社によって教育目的で制作された幾何学模型を撮影した。当時保管されていた約600の模型のうちマン・レイは34点を撮影し、12点が1936年の『カイエ・ダール』誌のオブジェ特集号に掲載された。この特集号は、同年5月からパリのシャルル・ラトン画廊で開催され、様々なオブジェに混ざり幾何学模型も展示された「オブジェのシュルレアリスム」展に関連して出版された。また1948年、戦禍を逃れ帰国したアメリカでマン・レイは再び幾何学模型を題材にして油彩画のシリーズ作品、《シェイクスピア方程式》を制作した。

イザベル・フォルチュネは、1999年に『写真研究』誌に発表した論文「マン・レイと数学的オブジェ」において、いわば写真媒体の宿命であるかのように、マン・レイの幾何学模型の写真を単なる記録写真ではなく、被写体の変形とみなすことでシュルレアリスムとの関係を読み取ろうとしている。一方、ウエンディ・グロスマンが中心となり2015年から開催された「マン・レイ 人間方程式」展のカタログでは、幾何学模型を巡る写真作品と絵画作品の両方を解釈すべく、数学を題材にしたマン・レイの他の作品にまでコーパスを広げ、作家研究の観点から考察が試みられている。グロスマンは2009年に開催されたプリミティヴ芸術とマン・レイとの関係に焦点を当てた「マン・レイ、アフリカ芸術とモダニズムレンズ」展でも中心的な役割を果たしており、マン・レイ研究において今まで殆ど議論の中心になることがなかった主題に光をあて、マン・レイの芸術性を解明しようとしているといえよう。

本発表もまた幾何学模型を題材としたマン・レイの作品に注目した。ただし以上のように、写真媒体の芸術性あるいはマン・レイの作品の芸術的価値を解明するのではない。シンポジウムのタイトル「もしもシュルレ

アリスムが美術だとしたら？」が示すように、シュルレアリスム芸術はよく知られているにもかかわらず、セザンヌからキュビズム、そして抽象芸術へと続くいわゆるモダニズム美術史への位置付けが困難であること、またシュルレアリスム芸術の作品があまりに多様であることにより、美術史から孤立し、独自の文脈で語られてきた傾向がある。本発表ではこのような状況を踏まえ、マン・レイの幾何学模型の写真とともに『カイエ・ダール』誌に発表されたブルトンの論考「オブジェの危機」を分析し、そこでの幾何学模型の解釈を手掛かりに、シュルレアリスムの本質的問題を検証するのではなく、シュルレアリスムを美術史の中で読み解き、シュルレアリスム芸術の一つの解釈の提示を試みた。まずフランスではキュビズムから誕生した幾何学的抽象芸術のグループがシュルレアリスムの誕生以前から存在しており、さらにシュルレアリスム誕生後も脈々と受け継がれ、幾何学的抽象芸術のグループとシュルレアリスムが対立関係にあった当時の芸術動向を確認した。そこから抽象芸術擁護と受け取られる可能性がある幾何学模型を題材にした作品を非理性的なものともみなすことで、それをシュルレアリスムの文脈に引き寄せ、抽象芸術に対抗しようとした事実を明らかにした。

⑦アメリカ亡命期のシュルレアリスム：マックス・エルンストを中心に

長名大地

第二次世界大戦下のアメリカは、ナチスによる迫害から逃れるため、ヨーロッパで活躍していた多くの芸術家の亡命先となっていたことは周知の通りである。当時、「亡命芸術家」と呼ばれた彼らの中には、シュルレアリスム運動の主導者であるアンドレ・ブルトンや、画家のアンドレ・マッソン、イヴ・タンギーを始め、ピート・モンドリアン、フェルナン・レジェ、マルク・シャガールなど、ヨーロッパのモダンアートを代表する錚々たる芸術家が含まれていた。本発表で取り上げた画家マックス・エルンストもその一人である。

1941年7月14日にアメリカへと亡命を果たしたエルンストだったが、フランスではドイツ国籍を理由に敵性外国人として扱われ、収容所に抑留されるなど、しばしば危機的状況に陥っていた。しかし、ニューヨークで設立された緊急救助委員会（Emergency Rescue Committee、通称ERC）や、美術収集家のペギー・グッゲンハイムらの助力によって、彼は空路でアメリカへと渡ることができたのである。しかし、喜びも束の間、アメリカ到着まもなく、エリス島の移民局に一時的に収容される憂き目に遭っている。彼は戦時下という特殊状況に終始翻弄された芸術家の一人だったと言えよう。

本発表では、エルンストがアメリカ亡命後に活動を本格化させる契機となった「亡命芸術家」（Artists in Exile）展（1942年3月3日～28日、ピエール・マティス画廊）に注目するとともに、彼との接点によって見出されたアメリカの独習画家について取り上げた。

まず、知名度に比して、内実の知られていない「亡命芸術家」展の再構成を試みるとともに、当時の雑誌や新聞に見られる亡命芸術家に関する言説を取り上げた。それらが総じて彼らの到来を好意的に捉えるというよりも、いかに彼らを乗り越え、アメリカ独自の美術を形成すべきか、という議論に終始していたことを明らかにした。同展以降、エルンストのみならず、タンギーらの個展開催、シュルレアリスムの機関誌『VVV』誌の創刊や、「ファースト・ペイパーズ・オブ・シュルレアリスム」展の開催など、新天地アメリカでのシュルレアリスム運動は活発化していった。しかし、翌1943年にはシュルレアリストによる活動は沈静化する。次第にニューヨークのアートシーンでは亡命芸術家よりも自国の画家に目が向けられるようになり、11月には今世紀の芸術画廊で後のアメリカ美術を代表するジャクソン・ポロックの最初の個展が開催される。1944年2月には『VVV』誌が全4号をもって終刊を迎え、11月になるとコレクターのシドニー・ジャニスによって企画された「アメリカの抽象美術とシュルレアリスム美術」展がアメリカ各地を巡回することになる。ここでは「アメリカの抽象絵画」、「アメリカのシュルレアリスム」が強調され、亡命芸術家は「アメリカの亡命芸術家」として括られるに至る。

こうした動向と並行し、主にジャニスによって見出されたアメリカの独習画家と、エルンストとの間で接点が生まれていたことにも注目した。その一人が65歳にして絵を描き始めたモリス・ハーシュフィールドであ

る。彼の作品は、アメリカ亡命期のシュルレアリスム運動を跡付ける写真や刊行物の中にしばしば顔を出すのみならず、1943年にはニューヨーク近代美術館で個展が開催され、大いに注目を集める存在だった。もう一人は、43歳になってから絵を始めたジェネット・ソーベルという女流画家である。彼女はポロックに先んじてオールオーバーによるドリッピング絵画を試みていたことなど、近年再評価の動きが見られる画家である。こうした戦後美術の文脈において、完全に忘れ去られてしまった存在と、亡命シュルレアリストとの接点にも言及した。

美術史において、1940年代前半は、シュルレアリスムから抽象表現主義への移行期と見なされている。しかし、エルンストを中心にアメリカ亡命期のシュルレアリスムを見ていくと、そうした単線的な理解では不十分であることが明らかとなる。本発表では、亡命芸術家の到来が対ヨーロッパ美術への対抗意識をアメリカ側に促したことや、一部の独習画家に注目が集まっていたことなど、アメリカ美術を取り巻く複雑な状況があったことを概観することによって、シュルレアリスム美術を考察する上での一つの見取り図を提示した。

⑧層状の絵画：1940年代前半のシュルレアリスムと抽象表現主義

岸みづき

*岸みづき氏の発表については、論文形式により別途掲載。

⑨シュルレアリスムのイメージの拡張：サルバドール・ダリを中心に

小山祐美子

「シュルレアリスト」という単語から多くの人が想像する人物は、シュルレアリスム運動の主導者であった詩人・アンドレ・ブルトンよりも、サルバドール・ダリやルネ・マグリットといった画家たちなのではないだろうか。この両者に共通しているのは、広告や公共事業といった美術館外での仕事の多さである。

本発表では、出生地のベルギーで国民的画家として大成したマグリットではなく、第一次世界大戦を経て経済の中心となりつつあったアメリカで商業的に成功を収めたダリに焦点をあて、どのようにその影響力を拡大したのかを探る。それと同時に、シュルレアリスム運動に関わっていた時期はわずかだったにも拘わらず、現代にいたるまでダリが「シュルレアリスト」の代表格であると受け入れられてきた背景について、1930年代から40年代のファッション雑誌を手がかりに考察する。

まず、ダリがアメリカでいかに成功をおさめ、その影響力を強めたかを確認をする。ダリの初渡米は1934年11月、その後36年になるとダリのニューヨーク進出が本格化する。『TIME』誌の表紙を飾ったほか、3月のジュリアン・レヴィ画廊での個展では作品すべてが買い上げられ、その熱狂の様子が『LIFE』誌などでも取り上げられた。そのほか、バレエの脚本やコスチュームデザインを手掛けるなど活動の場を広げ、39年にはニューヨーク万博でパラヴィオン制作も任されるほどになった。

第二次世界大戦の影響により、ダリは1940年から48年までの8年間をアメリカで過ごす。その間、彼は多くのバレエの仕事のほか、以前から親密な関係が続いていたファッションデザイナーのエルザ・スキヤパレリのオート・クチュールコレクションへの協力、ファッション雑誌『VOGUE』の表紙やストックキングの広告などを手掛ける。1942年に発行された自伝『わが秘められた生涯』はこの年のエッセイ分野ベストセラーランキングの4位につけるほどの売り上げがあり、名実ともにアメリカにおいてダリは有名人となった。

このようなダリの商業的成功はブルトンに「ドルの亡者」などと痛烈に罵られる。しかし、ダリはブルトンとの決裂を経ても、自伝『わが秘められた生涯』をはじめとして、対外的に「シュルレアリスト」を自称し続ける。ブルトンと決裂し、シュルレアリスムグループから除名されてもおお、アメリカにおけるダリの「シュ

ルリアリスト」という肩書は失われなかったといえよう。それどころか、一般大衆における「シュルレアリスムのイメージ」というものをダリが作り、より強固なものにしたともいえるのではないだろうか。

このように一見すると、1936年から48年を中心とするダリの幅広い活動とその商業的な成功により、シュルレアリスムのイメージはダリによって広められ、強固なものになっていたように見える。しかし、その「シュルレアリスム的なイメージ」はダリのみによって拡張されたものではない。

ファッション雑誌を遡ると、ダリが商業的に成功するよりも前の20年代中盤にはシュルレアリスムグループに所属していた画家のピエール・ロワが『VOGUE』の表紙を手掛けていたことがわかる。

そしてその後、『ハーパーズ・バザー』誌上におけるアート・ディレクターのアレクセイ・ブロードヴィッチによる革新的な誌面作りと、彼によるマン・レイの起用があり、誌面にシュルレアリスムの表現が加わることになる。マン・レイは自身が「シュルレアリスムの作品」とみなしている写真作品を同誌に提供するなどしていた。さらには、ダリのフォロワーともいえるようなイラストを、おそらくは意図的に描いたグラフィック・デザイナーのカッサンドルによって「シュルレアリスム的な」イメージが継続的に同誌に登場する。「シュルレアリスム的なイメージ」が一般に広まる土壌は1920年代から30年代にかけて、できあがっていたといえよう。

このように、「シュルレアリスム的なイメージ」は彼らの活躍によってすでに大衆に広まっていた。しかしそれらの表現は当然ながらパリにおいてブルトンが志向していた「シュルレアリスム」とは別物であり、1920年代～30年代半ばまでのファッション雑誌に見られるイメージについても「シュルレアリスム」という言葉とは結び付けられていなかった。

ところが、1936年以降のダリの大々的なアメリカでの活動や展覧会により、「シュルレアリスム」という単語が一般的にも認知されるようになる。これによってテペイズマンの手法を用いたイメージ、あるいは「ダリの作品のようなイメージ」に対して「シュルレアリスム的なイメージ」として大衆に広まったといえるのではないだろうか。つまり、すでに「シュルレアリスム的なイメージ」が受け入れられる土壌ができていたところに、ダリの商業的成功があったことにより、急速に「シュルレアリスム」という言葉、そして「シュルレアリスム的なイメージ」が大衆に浸透していったと考えられよう。その影響が戦後においても続いていると結論づけたい。

⑩ベベ・カドムの侵略

鈴木雅雄

ロザリンド・クラウスは、1979年のよく知られた論文「グリッド」のなかで、20世紀美術につきまとうグリッドとは語ることへの抵抗であり、まさに「近代美術の沈黙の意志」であるといっている。だが一方ではキュビズムやロシア構成主義、デ・スティール等によって、他方ではショー・ウィンドウや新聞紙面といった近代的視覚媒体によって代表される、語らないフレームとしての「グリッド」に対し、近代の視覚文化のなかには、語るための（あるいは語らせるための）フレームもまた存在した。それは美術においてはジョルジョ・デ・キリコやアンリ・ルソー、そしてシュルレアリスムによって代表され、日常生活においてはポスターや絵本、マンガなどに代表される系譜である。そうした系譜に属するイメージは、フレームの問題とどのような関係を取り結んでいるだろうか。

シュルレアリスム美術においてこの語るフレームは非常に広範囲に観察されるが、とりわけ重要なのは30年代～40年代はじめのヴィクトル・ブローネルとマックス・エルンストである。エルンストの連作《ロプロプが紹介する》で特徴的なのは、ロプロプが同時にフレームの内と外にいるような構造であり、それは沈黙の意志とは程遠い、物語を逸脱させつつも増殖させる、饒舌なフレームであろう。ここではフレームの内外が、あるいはフレームどうしが引きあい働きかけあうが、レベルを異にしつつ重なりあったこのフレームのあり方を、グリッドと区別して「レイヤー」と表現してみたい。近代のイメージ体験の全体は、「グリッド」と「レ

イヤー」の対立として捉えることができるのではなからうか。

近代的なポスターを見てみよう。そこでは複数の矛盾する時空間が共存し、明示的な枠がない場合でも、複数のフレームが重ねあわされたレイヤー状の構造を作り出している。それに類した構造は、近代以前にも（特にルネサンス以前には）多く見出されるが、一度遠近法が成立すると、それを内在化した観者は、レイヤーが重なりあうとき、自らのなかで空間を捻じ曲げて理解する必要がある、そのときイメージの意味を「理解」というだけではなく、メッセージの内容を自ら「作り出す」よう仕向けられているだろう。

こうした構造はおそらく19世紀後半以降、さまざまなポスター作家によって開拓されていったが、そのとき生じる重要な現象の一つは、近代的な意味での「キャラクター」の成立である。キャラクターとは一つのフレームのなかに居場所を持つのではなく、フレームの内と外、あるいはフレームとフレームの間で行き来することのできるイメージであり、フレームの向こう側で自ら動いているのではなくて、私たちがフレームを超えて動かしてしまうようなイメージである。この特殊な様態を、たとえばフランスの20世紀前半を代表する「キャラクター」、ミシュランのマスコットである「ピバンドム」を通して考えていくと、それは伊藤剛が『テヅカ・イズ・デッド』で定式化した「キャラ」概念に近いものであり、かつフレームとの関係において、ロプロプの変異体のような位置にあることがわかってくる。さらに重要なことに、「グリッド」的フレームと「レイヤー」的フレームは、20世紀のポスターにおける二つの対立するスタイルとして、代わるがわる顕現してきたといつてよい。特に両大戦間期のフランスにおいてその対立は、カッサンドルによる家具店「オ・ビュシュロン」のポスターと、カドム石鱈のマスコット、ベベ・カドムのポスターの対立によって象徴することができるだろう。だとすればシュルレアリストたちがベベ・カドムのポスターに執着したのもまったく自然な現象であった。シュルレアリスムはいわば、常にレイヤー構造とともにある。

造型的作業であれテキスト上の操作であれ、シュルレアリスムは近代世界の構造であり条件でもあるフレームの支配に対し、それらをグリッドへと組織化するのではなく、組織化を断念してレイヤー構造の不確定なあり方へと開こうとする選択である。それがこだわり続けたのは、複数のフレームが散在する「気散じ」の空間のなかで、それでも私たちは常にすでに意味に襲われているのであり、気がつけばいつでもベベ・カドムのような「キャラクター」につきまといわれてしまっているという事実であった。ファインアートのテーマとしてのグリッドにいかなる意味でも寄与しなかったシュルレアリスムは、しかし近代的視覚の中心課題の一つであったレイヤー構造の利用において、もっとも遠くまで行こうとした芸術運動である。その真価はおそらく、ファインアートの歴史のなかでよりも、画面内に共存する矛盾した時空間を利用して見るものに何らかのメッセージや物語を語らせようとする、近代の視覚文化全体のなかにおいてこそ測られるべきものに違いない。