

近年のドイツにおけるコミック論（1）

大河内 朋 子

一般にドイツはコミック後進国と見なされている。第二次大戦中、コミックという「非ドイツ的な」ジャンルは、厳しい検閲に晒され、その出版は壊滅的な状況にあったし、敗戦後の西ドイツにおいては、教育上弊害をもたらすとの理由から、コミックの焚書が行われたこともあった。その後、一転して、学校教材として見直されたが、コミックが文化的な地位を獲得し始めたのは、ようやく近年になってからのことである。現在では、ドイツ国内数都市でコミック展覧会が開催され、大規模な書籍見本市にもコミック部門が設けられている。実作の方も、90年代以降盛んになり、前衛的な作品が次々と発表されている。

本稿では、1990年頃以後に出版された著作を中心にして、ドイツにおけるコミック評論の現状を紹介したい。ドイツ語に翻訳された著作も、それがドイツのコミック論に多大な影響を与えたものであれば、取り上げることにする。

1. Hausmanninger, Thomas: *Superman. Eine Comic-Serie und ihr Ethos.* - Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1989. (= suhrkamp taschenbuch 2100.) 271 S.

1933年のアメリカで17才の高校生の頭に閃いたアイデアが、70年以上も人々を魅了し続けているのは、ただ事ではない。スーパーマン。ジキルとハイド並みの二面性を持つこの異星人の物語は、この間、14の言語に翻訳され、¹バットマンやスパイダーマン等多数の類似した・変奏されたキャラクターを輩出し、アメリカンコミック史に一大転換点をもたらした。コミックブックという独自の出版形態を確立したことによって（すなわち新聞掲載のコマ漫画以外の出版形態を経済的に可能にしたことによって）、また全能の超人型主人公を創造して、新たなジャンルと産業分野を開拓したことによって、である。

本書は、スーパーマンの出版（1938年）から50年目に、ドイツ語で書かれた初の本格的評論である。² 著者ハウスマニンは、シリーズ全体を社会倫理的視点から分析することによって、アメリカ社会における倫理観・善悪の価値観の変化を、時間軸に沿って詳述している。第1章ではコミック論やコミック史（特にアメリカのコミック史）が扱われ、終章の第3章ではコミックの社会学的研究方法について言及されているが、重点が第2章「スーパーマン—あるシリーズの構造」にあることは言うまでもない。著者は、「善」（スーパーマン）と「悪」（スーパーマンの敵対者）という倫理的なテーマを機軸にして、シリーズ全体を再構築していて、それによって、一見大衆向け娯楽作品としか見えないこのシリーズに、社会学的資料としての重要性を見いだしている。

第2章ではまず、スーパーマン誕生の物語が取り上げられている。シリーズ中には5種類の誕生物語があるが、いずれの物語にも共通して、「神聖な誓い」という要素が含まれていると指摘されている。³ 「神聖な誓い」とは、主人公が（大抵は養父母の墓前で）行う誓いであり、「人類を助けるために、あなたの力を使わなければなりません」⁴ という養親からの委託ないし

遺言を実行するという固い決意のことである。人類の福祉と幸福のために超人的な力を使おうと決意した瞬間に、善人スーパーマンは誕生したのであり、従って、スーパーマンは倫理的存在・善の体现者であることをやめることはできない。ところが、スーパーマンの倫理性は時代と共に移り変わっているのである。

この変化を明らかにするために、著者はスーパーマンと法の関係に着目している。戦前のスーパーマンは、もちろん抑圧された人々を救援し、社会悪を断罪する正義の味方であるのだが、善意の目的を達成するために、平気で不法な手段（誘拐、強要、脅迫、殺人等）を使っている。当然、警察から身を隠さなければならない。この時期の彼は、人間社会とその法秩序の外部にいる、いわば義賊・アウトロー的な存在であり、極めて独善的・専断的であった。作中でそうした独善性は、彼の超人的な身体能力と（不法）行為がもたらす結果の良さによって、合理化されている。超人である彼は、平凡な人間の社会共同体的な法秩序に縛られることなく、当然のようにその外側に立つ。彼を縛るのは、彼自身の倫理観だけである。彼は、非の打ち所のない（と自分で思いこんでいる）倫理性と超人的身体能力を使って、世界をより良き方向に導いていると確信している。著者は、「身体的な自給自足に基づく倫理的な自給自足」⁵ という言葉で、スーパーマンの独善的行動を批判し、更に、スーパーマンが独善的な倫理観から行動して、個人の生死と世界の運命を意のままにしている点を捉えて、そこに「ファシズムに似た」⁶ 特徴ないし「テロリスト的な」⁷ 特徴を認めている。この厳しい評価は、後にもう一度、1980年代のスーパーマンに対しても下されるが、そこに著者の超大国アメリカに対する批判を重ねるのは、穿ちすぎではあるまい。

スーパーマンは、第二次大戦中には一転して愛国主義者に変貌し、上流社交界の一員になり、法の側に立つ。戦後も引き続き、法と秩序の擁護者・執行者として活動し続けている。今や彼は、警察と協力して、社会の敵である犯罪者やアウトローと戦っているのである。ところが、この時期の犯罪は、見せ物的・ゲーム的な様相を帯び、現実感を喪失している。悪の体现者である犯人は、時代遅れな法律（例えば、墓地で鳥を捕獲することの禁止、耳に硬貨を入れることの禁止）を犯してみせる。法の擁護者であるスーパーマンは、時代遅れな法律も遵守せざるを得ないが、そうした四角四面な順法精神は、民衆（と警察）による嘲笑を引き起こす。悪を懲罰するために発揮されるスーパーマンの超人的能力は、蟻（時代遅れの法律違反）を象の力で踏みつぶすおかしさを醸し出しているのである。この時期におけるスーパーマンの権力・腕力は、市民社会の法秩序という客観的な制度を拠り所としているが、敵（悪）は、法体系の腐敗や倒錯性を証明することによって、法と法の守護者を嘲笑する。法が揺らげば、彼の力も揺らぐことになる。

引き続いて、著者は、1940～50年代のスーパーマン物語が、人間社会との現実的な関係を失って、絶対善（理性志向のスーパーマン）と絶対悪（世界の政治的支配と宇宙の物質的支配を目指す、憎悪に燃えた「狂気の科学者」）の間の、サイエンスフィクショナルな戦いの物語になったこと、次いで1970年代の作品は一転して、現実的日常生活の諸問題（国内の少数民族、スラム街の貧困、合法的搾取・マスコミ操作等の社会的不正）を、社会構造上の問題として批判的に取り上げていると、述べている。著者によると、1970年代のシリーズでは、悪は絶対的な性質を失い、歴史的・社会的な産物として捉えられるようになり、法体系は、人間的正義や倫理と齟齬を来たすようになった。善の人スーパーマンは、善悪の観念についての再定義を余儀なくされ、アイデンティティの危機に見舞われるが、それによって、真の道徳的存在

に成長する契機を得ている。

著者は、更に、その後のシリーズが、政治的権力者の腐敗・非社会性の問題や、民主主義・個人・自由といったアメリカ的価値観に潜む非民主主義の問題、青少年犯罪（ストリートギャング）の問題を扱っていること、最後に1980年代後半以後のシリーズではスーパーマンが、アメリカ中流市民階級の価値観（両親への愛、伝統重視、父の権威、性別役割分担など）を表していると述べて、第2章を閉じている。

スーパーマンの倫理観は一樣ではなく、アメリカ社会の変化に合わせて、変容している。著者は、「緊密な結合 Kohärenz」⁹ という言葉を使って、両者の関連性を強調している。例えば、著者は、「狂気の科学者」の中に、ドイツ・ファシズムと当時のドイツの学問を読みとっているし、強者の政治を目指したレーガン時代のスーパーマンは、世界の警察官のように振る舞っていると述べている。本書の功績は、まさにこの点、すなわち、コミックが社会的なディスコースの一部を成して、その時々々の社会状況に敏感に反応した社会評論でありうることを明確に示した点にある。読者は、コミックが必ずしも大衆迎合的な娯楽目的のメディアではないし、保守的な世界観を持つわけでもないことを知らされる。コミックは多様な価値観を有し、社会批判を行うこともある。本書は、コミックシリーズ「スーパーマン」がただ者ではないことを知らせてくれる。

2. McCloud, Scott: *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Aus dem Amerikanischen von Heinrich Anders. Veränderte Neuauflage. - Hamburg: Carlsen 2001. (Original: *Understanding Comics. The Invisible Art.* - Northampton 1993.) 224 S.*

1993年に出版されたスコット・マックラウド（アメリカのコミック作者、1960～）のこの著作は、1994年のドイツ語翻訳版初版の公刊以来、ドイツにおいて、コミック論の基本文献の一つと呼べる地位を獲得している。コミックというメディアについて、コミックで説明するというアイデアが秀逸だっただけではない。コミックを構成している基本的な要素について、例えば、コマを追う読者の想像力の働きについて、あるいは、コミックという物語の中で語られる時間とコマ割りととの関係についてなど、要領よく整理されているのである。言わば、コミック概論入門あるいはコミック文芸学の基礎と言った趣を持つ書であり、これからコミック論を勉強したい学生にとっては必読の参考文献と言って良い。

もちろんコミック論は、マックラウド以前にもいくつも書かれている。マックラウド自身が最も参考にしてしているのは、同じアメリカ人のコミック作者ヴィル・アイズナー（1917～2005）による『絵で物語るーコミックとシーケンシャルな芸術ー』⁹という文献。マックラウドのコミック論は、学術論文の体裁を取っていないにも拘わらず、唯一アイズナーの著作だけは、脚注で参照指示されている。¹⁰ また、マックラウドは、コミックの定義から論じ始めているが、マックラウドの理論は、アイズナーによる定義を批判的に発展させたものなのである。読者は、著作の冒頭から、否応なしにアイズナーを強く意識せざるを得ない。マックラウドにとって、いかにアイズナーが、コミック作者としてのみならず、コミック理論家としても、特別に重要な存在だったかが伺われる。

さて、本書のドイツ語表題で気になる語が三つある。一つ目が「正しく」読む、二つ目が

「目に見えない」、三つ目が「芸術」という語である。

まず一つ目の「正しく」読むという表現であるが、この表現は、本書では正しい読み方を指南するという意図、つまりコミックを構成している基本要素について概説して、コミックに対する読者の読解力と感性を高めたいという執筆意図を、表現しているのであろう。

それでは、コミックを正しく読むために、読者が注意しなければならない観点とは、一体何であろうか。マックラウドは、それを各章に分けて説明している。全9章のうち、第1章のコミックの定義と第9章のまとめを除く各章では、次のテーマが扱われている。

絵という記号、言語記号に近い抽象的な絵・現実世界を写實的に写した絵・現代美術に近い絵画的な絵（第2章「コミックの言語」）、読者の想像力の働き、コマ割りの技術（第3章「コマとコマの間を流れる血」）、コマの中で経過する時間、時間的経過と空間的移動の表現方法（第4章「時間枠」）、感情表現と描線・背景（第5章「線全体の上で」）、絵と言葉の乖離（美術と文学）と結合（コミック）（第6章「指し示すと説明する」）、芸術作品一般の成立過程（第7章「6つのステップ」）、彩色されたコミック（第8章「色彩に関するいくつかのこと」）

ここには、一つの物語をコマ割りし、そこに絵と文字を描き込むコミック作者であれば、誰しもの取り組みかねばならない実作上の問題が、偏りなく目配りされて取り扱われている。マックラウドの取り上げたテーマは、コミック作品自体に関わる問題だけであり、コミックを外部から取り巻く経済的・社会的・歴史的問題などはほとんど言及されていない。マックラウドは、コミック内在研究とでも呼べる立場から、コミック作品内部の絵とテキスト、コマ割りだけを分析の対象にして、コミックというメディアが駆使する実作上の技術を種明かししている。

二つ目の「目に見えない」という表現について。コミックとは、紙に黒インクで印刷された「目に見える」線や文字の集まりではなく、そうした知覚できる線や文字に基づいて、読者の想像力によって呼び出される「目に見えない」物語であるということだろう。線や文字は視覚的に知覚できるが、断片的で不完全であり、読者の持つ想像力の主体的な関わりを通して初めて、物語の全体が認識されて、完全な姿が明らかになる。マックラウドは、このプロセスを認識論的に「帰納」（Induktion）と名付けているが、分かりづらい用語である。実作者として、コマ割りすることで、物語全体の流れが分断され、コマとコマの間に、物語の欠落部分が生じるという意識が強く、そうしたもどかしい欠落意識から、読者が「帰納」的な推理を働かせて、部分から全体を復元してくれることを期待しているのかもしれない。いずれにせよ、コマ割りによって分断された時間と空間は、読者の想像力の働きによって、もはや五感では知覚できない新しい統一的な時空間へと変貌する。マックラウドは、そのようにして構築された「目に見えない」現実をコミックと呼び、紙と黒インクという物質と読者の想像力の交錯する地点に、コミックを位置付けている。

三つ目の「芸術」という語であるが、コミックが芸術であるかどうかという価値判断こそは、コミックを巡って争われてきた最大の問題である。マックラウドは、挑発するかのよう、副題において旗幟を鮮明にしている。マックラウドによる芸術の定義は、次のようになっている。「芸術とは、私たちの二つの主要な本能のうちの一つ、つまり、生殖本能あるいは自己保存本能から生じたのではない、あらゆる人間の行為である。」¹¹ 食と性という生物学的な行為に関わらないあらゆる行為が芸術であるというこの定義では、考えられる限り多様な行為に芸術の名を冠することができる。そこでマックラウドは、「創造精神」と「進化論的目的」という語を持ち出して、芸術の三つの機能について述べ、先の定義を若干限定しようと試みている。「第一

に、芸術は、精神と身体を休みなく働かせる。」¹² (精神と身体の高揚効果)「第二に、芸術は、私たちの感情的な平衡が乱れたときに、換気バルブの役を果たす。」(気分転換効果、並びに、個性の表現手段)「第三に、そのような無目的な行為は、しばしば有益な発見をもたらす。」(真理探究機能) この限定を以てしても、マックラウドによる芸術の定義は広い。ある行為の中に、「創造精神」や「進化論的目的」の片鱗が認められさえすれば、それは芸術的な行為になり、いわゆる芸術的な価値の高低は、問題にならない。マックラウドは人間を、動物とは違って、「芸術的な」存在であると考えることにより、コミック史上の論争に一石を投じたつもりであろうが、彼の定義は果たして妥当であろうか。創造的な行為一般と美的・芸術的行為は区別すべきではなからうか。

マックラウドは、日本の漫画と欧米のコミックも比較していて、コミック研究が比較文化論への入り口になることも教えてくれる。

3. McCloud, Scott: *Comics neu erfinden. Wie Vorstellungskraft und Technologie eine Kunstform revolutionieren.* - Hamburg: Carlsen 2001. (Original: *Reinventing Comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form.* 2000.) 256 S.

マックラウドが描いたコミックによる2作目のコミック論。1990年代のアメリカでは、いわゆるメインストリームコミックと二大出版社が商品市場を支配し、アヴァンギャルドな作品が流通経路に乗ることは難しかった。ところが、こうしたコミックジャンル上及びコミック出版界内の寡占状態は、90年代半ば以降、読者離れとコミック市場規模の大幅な縮小をもたらした。その結果、革新的な作品を発表していた出版社は、一層深刻な経営難に直面した。マックラウドは、コミックを取り巻くこうした芸術的及び経済的に危機的な状況を打開して、より多くの作家と読者を獲得するために、コミックの創作方法と購読方法の根本的変革を本書で訴えている。

彼は、第1部で、九つの「革命」を提唱している。それは次のとおりである。

人生・時代・世界観をテーマ化することによる文学的野心の獲得 (1「文学としてのコミック」)、多様な絵画的表現可能性の追求と美術作品としての完成 (2「美術としてのコミック」)、著作権保護と販売利益の分配、作者としての芸術的・経済的基本権の確立 (3「著作権」)、作者と読者の間に介在する複雑な商品流通システムの変革、作者の創作意欲と読者の読書意欲の尊重 (4「創作条件」)、コミックの芸術的可能性に関する大衆の認知、コミックを害悪視する社会的偏見との戦い (5「世間の認知」)、大学・図書館・博物館等公共機関に巣くう偏見の除去 (6「公共機関の啓蒙」)、女性作者・女性読者の発掘と中高年読者の獲得 (7「両性の平等」)、白人の・中流階層の・キリスト教徒の・異性愛の・身体的に健全な・男性が属する世界以外の世界の描写 (8「社会的少数者の取り上げ」)、思春期向けの暴力的物語 (スーパーマン系列) 以外の、内容的・様式的に多様なジャンルの開拓 (9「ジャンルの多様化」)

続く第2部では、コンピュータを利用した三つの「革命」を扱っている。

インクとペンに代わる、創作方法のデジタル化 (1「デジタルな創作」)、電子化した作品をダウンロードすることによる、作者から読者への直接的な頒布 (2「デジタルな頒布」)、印刷された書物という形態からの解放に伴う、コミックのマルチメディア化 (3「デジタルなコミック」)

以上述べたマックラウドによる12の「革命」案は、作品自体に関わる内在的な改革というより、むしろ作品を取り巻く社会的な創作環境の根本的改革を目指している。ここではコミックは流通する商品であり、作者は法的・経済的な権利の主体として、社会科学的地域から論じられている。マックラウドが戦いを挑んでいる相手は、巨大出版社の既得権や業界に巣くう悪しき慣習であり、コミックに対する長年の社会的偏見である。更には、作者が創作過程と流通過程で置かれている立場の構造的な脆弱さであり、創作状況の停滞と読者の無関心である。いずれも一朝一夕に解決できるような問題ではない。しかし、彼は、まさにこうした点に、現在のアメリカンコミックの危機的状況の原因を認めていて、従って、危機を乗り越えるための唯一の道を、多彩なコミック作者とより広範なコミック読者を獲得することに見いだしているのである。本書で彼が提案した様々な「革命」はすべて、創作と受容における多様性を目的にしたものである。

前書でマックラウドは、コミックの構成要素を、中立的・客観的・学問的に叙述したが、それに対して、本書では彼の価値観を前面に押し出して、挑発的・論争的に論述している。この叙述スタイルは、出版界における寡頭支配とスーパーマンもの一辺倒というジャンルの単調さをうち破りたいとする、ドンキホーテ的な挑戦にふさわしい。多様性を目指す彼の「革命」的提案は、アメリカンコミックの活性化のみならず、文化一般の活性化に準用できる有効な処方箋であると思われる。

4. *Ästhetik des Comic*. Hg. von Michael Hein, Michael Hüners und Torsten Michaelsen. - Berlin: Schmidt 2002. 223 S.

13編からなる論文集。執筆者の本来の研究分野は多彩であり、記号論、ドイツ文学史、文学論、芸術史、芸術論、教育学、歴史学に及んでいる。これは、コミックがまだ独立した研究分野として確立されていないことを示しているが、注目すべきは、少数ながらコミックないし大衆文化の専門家と呼べる人物も散見されることである。ドイツでは、数十年前から、教材としてのコミックをテーマにした博士論文が、ドイツ文学研究の枠内で提出されているが、近年では、サブカルチャーないし複合的な分野への関心の高まりから、コミック研究が固有の市民権を得つつあり、専門研究者の出現はその表れであろう。

コミック研究の中では、本書のような美学的アプローチが一般的である。編者は13編の論文を、テーマ毎に4グループ（各3論文）と終章に分けている。第1グループのテーマは、コミックという表現形式の基本的要素（「吹き出し」の歴史、コマ漫画の基本構造、コマとコマを結合する記号としての「符丁 Indiz」）について、第2グループは、特別な物語形式としてのコミック（コミックの前身である絵物語の歴史、言語的直線的歴史記述と絵画的神話的歴史記述の出会いの場としてのコミック、コミックにおける語りの時間と物語られる時間）について、第3は、記号体系としてのコミック（時間の絵画的表現方法、コミック記号の持つ時間性など）について、第4が、絵画的メディアとしてのコミックについて、であり、最後の論文「不思議な記号—コミックのパロディー的美学に向けて」では、コミック記号の特性に基づいて、芸術論一般が論じられている。

13編の論文には、幾つかの共通する問題意識が見受けられる。その主なものは、一つは、

コミックにおける言葉（テキスト）と絵の関係を弁証法的に捉えること、二つは、レッシングのラオコーン論を議論の出発点として利用すること、三つ目は、コミックにおける時間への関心、である。

時間に関心を持つ論者が多いのは、コミックを絵・物語（Bild-Erzählung）と捉えているからである。物語論・記号論において重要な役割を果たしてきた2種類の時間概念（語り手による語りの時間と、語られる物語の中の時間）が、コミック研究に応用され、コミックがいかにこの二つの時間の流れを、言葉と絵とコマ割りで表現しているのか、が問われることになる。言葉で表現された時間の長さや絵で描写された時間の長さの間に見られる齟齬が指摘されたり、物語の流れる速さとコマ割り（ないし読者による読みのスピード）の関係が考察されたりしている。

中でも、バルツァーによる論考「ヘリマンにおける水平線—時間記号と記号時間の間の時間と記号」は出色である。バルツァーに従えば、コミックは、言葉や絵などの記号によって、時間を表現する必要はない。なぜならば、コミックは、「文字＝散文＝継続性と絵＝絵画芸術＝共時性」という避けがたい類推を解消して、時間性の二つのモードである継続性と共時性を、造形の素材として自由に使用しているからである。¹³つまり、コミックでは、言葉と絵の二律背反を排除して、同一の記号の中に継続性と共時性を同時に認めねばならない、ということであり、コミック記号を言葉と絵の二項に分解するのではなく、「絵のテキスト化とテキストの図像化」¹⁴という両者の絡み合いにこそ、コミック記号の独自性を求めているのである。バルツァーの意図するところは、通常の物語論や絵画論からの脱却にあり、物語以上であると同時に以下であり、絵画以上であると同時に以下でもあるコミックのために、コミック特有の理論構築を目指している。

所収論文には、理論的な論考が多く、物語理論や記号論などの知識を前提にして論述されている場合も多い。決して読みやすい論文集とは言えないが、ドイツにおけるコミック研究の現状を知るには、有益な一冊である。

注

- 1 1989年現在の数である。
- 2 文献表には、若干の先行研究（Sterenko 1970、Eco 1984、Fleisher 1984 など）が挙げられている。英米圏でも、シリーズ全体を対象にした本格的な評論は書かれていなかったと思われる。
- 3 Hausmanninger 61 ページ以下参照
- 4 Hausmanninger 63 ページ
- 5 Hausmanninger 75 ページ他
- 6 Hausmanninger 77 ページ
- 7 Hausmanninger 78 ページ
- 8 Hausmanninger 219 ページ
- 9 Eisner, Will: *Mit Bildern erzählen. Comics und sequentielle Kunst.* - Wimmelbach: Comic Press Verlag 1994. (Original: *Comics & Sequential Art.* - Tamarac: Poorhouse Press 1985.)
- 10 コマの役割を論じた箇所（McCloud (2001) 107 ページ）と吹き出しを論じた箇所（McCloud (2001) 142 ページ）において。
- 11 McCloud (2001) 172 ページ
- 12 McCloud (2001) 175 ページ
- 13 *Ästhetik* 144 ページ
- 14 同上