

博士學位論文

内容の要旨及び審査結果の要旨

第 7 号

2014年3月

京都精華大学

はしがき

本編は、学位規則（昭和28年4月1日文部省令第9号）第8条による公表を目的として、平成25年度本学において博士(芸術)の学位を授与した者の論文内容の要旨及び論文審査結果の要旨を収録したものである。

目 次

報告番号	学位の種類	氏 名	学位論文題目	ページ
甲 第 1 6 号	博士 (芸術)	Russell Oneika	Intuitive Animation : Contemporary Artists engaged in exploring political, cultural and historical narratives via the creation of Animation. (直感的なアニメーション：アニメーション 制作をもって政治的・文化的・歴史的物語の 生成に携わる現代美術家について)	1
甲 第 1 7 号	博士 (芸術)	羅 榕榕	Alternative Comics as Contemporary Art : A Viewpoint on Artists and Works 現代芸術としてのオルタナティブ・コミックス —作家と作品を巡って	10
甲 第 1 8 号	博士 (芸術)	庾 水敬	日本の少女マンガと韓国の純情マンガにおける 視覚的要素の比較研究 —「花より男子」と 「らぶきょん LOVE in 景福宮」の比較を中心 に—	13
甲 第 1 9 号	博士 (芸術)	Moreno Angela	“OEL” Manga: Industry, Style, Artists 「OEL」マンガ： 出版業界、表現、作家たち	18

氏名	ラッセル オニーカ Russell Oneika		
学位の種類	博士 (芸術)		
報告番号	甲第16号		
学位授与の日付	2014年3月21日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当		
学位論文題目	Intuitive Animation : Contemporary Artists engaged in exploring political, cultural and historical narratives via the creation of Animation. <small>(直感的なアニメーション：アニメーション制作をもって政治的・文化的・歴史的物語の生成に携わる現代美術家について)</small>		
論文審査委員	主査	教授	相内 啓司
	副査	教授	伊奈 新祐
	副査	教授	佐藤 守弘
	副査	教授	ジャクリーヌ・ベルント
	副査	東京造形大学名誉教授	波多野 哲朗

内容の要旨

本論文では、まず、アニメーションというメディアや方法を用いて制作を行う現代美術作家が増加していることを、いくつかの事例を取り上げて確認する。地球規模の様々な場所で活動を行う、こうした作家たちにとって、アニメーションとは高度にシステム化された西洋のアート・ワールドに参入することを可能にするポピュラーなメディアなのである。アートの言語とアニメーションというプロセスを組み合わせる制作された彼／彼女らの作品は、明らかに異種混交的な性格を有している。キュレーターや理論家たちは、こうした混交的な作品について、断定的に、ときに政治的に、「アーティスト・アニメーション」と呼ばれる新たな潮流であるとみなしてきた。このジャンルの有名な作家の多くは、政治的な状況、文化批評、物語、歴史的記憶と関わっている。こうした作家たちは、極めて高度な視覚芸術を実践しているにもかかわらず、その多くがアニメーションに関する技術的な訓練を受けていない。南アフリカのウィリアム・ケントリッジ、日本の東芋、あるいは、南米、中東、東南アジアに関わりのある作家たちは、ペインティングやドローイングを組み合わせることによって動きの要素を活性化させ、個人的、直観的、独創的なアニメーションを生み出してきた。直観的、独創的にアニメーションに取り組んでいるがゆえに、彼／彼女らの作品は他の商業的、産業的なアニメーションと一線を画すものになっている。そこで取り上げられている主題に関しても、物語を紡ぐ技巧という点において一般的なアニメーションよりも複雑で抽象的なのである。こうした物語の豊かさや独学のアニメーション技法は、私が「直観的なアニメーション」と呼ぶ姿勢をもたらすこととなる。本論では、彼／彼女らの作品を考察するための枠組として、「直観的なアート」というジャマイカの美術運動を参照する。この運動は、ジャマイカにおける美術史の形成、美術の発展、その成果について、国家的、政治的な態度を形成する際に不可欠なものであった。「直観的」と称揚されたジャマイカの作家たちがそのようにみなされたのは、ジャマイカの歴史の中でも特に政治的な時代のなかで、彼／彼女らのその独創性が文化的真正性の道標になると考えられたからである。「直観的」な作家の作品は、主に絵画や彫刻といったオブジェとして論じられ、記録されてきた。「直観的なアート」という

運動の背後にある思想を「アーティスト・アニメーション」と結びつけるにあたり、本論ではそこに分類されうる芸術形式の領域を拡張、更新する。それに際して、「直観的なアニメーション」というコンセプトをより確固たる概念として再定義しなければならない。そこでキーワードとなるのが、文化的真正性、地域性、非西洋といった概念である。これらを導き手として、「直観的なアート」と本論で議論を行う「アーティスト・アニメーション」とを結びつけていく。

THESIS SUMMARY

はじめに

「はじめに」では本論の趣旨を記述する。各章における議論の方向性を示すことで全体的な構成を概説する。

第一章：「直観的／原始的」論争

・「直観」と「直観的」が意味するもの

ここでは、私たちが日常的に用いている「直観」についての一般的な理解を紹介する。また、創造性だけではなく、技術やデザインに関しても用いられる「直観的である」という用法についても扱う。この言葉は、人々の思考や意識の変化についての様々な理論と結びつけられてきた。本章では、さらに、ジャマイカ美術史において用いられる「直観的」という言葉とは異なった理解について議論を展開する。

・創造的、文化的な枠組み

カリブ海域とその視覚文化、とりわけジャマイカのそれこそが本論にとって重要な論点である。それについて考察を行うためには、議論を行うための枠組みと文脈が必要となる。そのため、本節では、いわゆる西洋的なアートの外部で制作を行っている筆者の活動について概観する。それは、ジャマイカにおける視覚文化の特性と、本論で言及する美術史の発展について記述し、両者を接続するためである。本論文では、西洋的なアート・ワールドとその歴史の周辺に焦点を当てる。したがって、本節で行う議論は、本論全体における論拠と関連性を理解するために必要不可欠なのである。

・「直観的なアート」という概念の特性

「直観的」という用語は、本論において言及するアニメーションの製作過程を記述するためにきわめて重要である。本節では、この言葉の一般的な意味ではなく、ジャマイカの美術史において言及される「直観的なアート」との関係において議論を行う。アニメーションにおける直観的な姿勢と、それが使用され発展してきた歴史について論じる理由は、以下の点と関連している。(a) これらの作家たちが紡ぐ、政治的、歴史的な物語に関心があるからであり、(b) 彼／彼女たちの作品について分析・評価を行うためである。また、この用語をめぐる文化的なコンテキストについても議論を行う。具体的には、カリブ海域における批評的言説を参照することで、ジャマイカの美術史におけるこの用語の意義を論じる。このことは、文化的に隔てられた作家たちが政治的、歴史的な主題についての物語を紡ぐために、どのようにアニメーションを用いているのかを考察するための基盤となる。さらに、「直観的なアート」という概念について議論を行うための重要な論点として、「文化的真正性」の問題にも言及する。

・「プリミティヴ」、「アウトサイダー」、「ナイーブ」、そして、他の問題のある呼称

文化固有の複雑さと、「直観的なアート」の力学についての考察を深めるべく、本節では、ジャマイカの美術批評家であるペトリーン・アーチャー＝ストローが提起した一連の議論に注目する。現在のコンテンポラリー・アートの実践において「直観的なアート」という概念は果たして有効なのか、という問いである。こうした論点は、本論の立場、すなわち、「アーティスト・アニメーション」をアウトサイダーのための潜在的な政治的コミュニケーション・ツールとして位置づけようとする立場と対照をなすものである。こうした議論には、カルチュラル・スタディーズやポストコロニアル理論もまた深く関わっている。

- ・今日的な「直観的なアート」の概念

40年前にジャマイカで成立した「直観的なアート」という概念、あるいはアートの道具について議論を行った後、本節において検討するのは、それを今日のコンテンポラリー・アートへと、ローカルかつ、グローバルに接続することができるのかどうかという点である。ここでは、キュレーターや理論化が定義した「アーティスト・アニメーション」という新たなジャンルに焦点を当てるとともに、それを「直観的なアート」、文化的真正性、様々なグローバル・ローカリティにおけるアートとメディアの関わりについて考えるための結節点とみなし、この問題について追求していく。

第二章 「アーティスト・アニメーション」への複数の視点

- ・「アーティスト・アニメーション」——論争的な表現媒体——

本節では、アニメーションの歴史と、アニメーションとは何かについて論じた後、「アーティスト・アニメーション」をめぐる諸々の言説や作品そのものの検討を通じて、このジャンルの可能性について論じ、表現媒体、ジャンルについての理解を深めていく。2008年に開催された大規模な展覧会「Animated Painting」を手がかりに「アーティスト・アニメーション」をめぐる言説、ならびに、様々な作品やそれについての論評について検討する。

- ・アニメーションとは何か？

本節では、アニメーションとは何かという問題についてさらに議論を進めていく。特に、手描きや手作りで制作されたアニメーションに注意を向ける。というのも、「アーティスト・アニメーション」の多くがそうした制作プロセスに重きを置いているからである。アニメーション研究家のポール・ウェルズ、フィリップ・ケリー・デズロー、作家のプレストン・ブレアが提示した定義を踏まえた上で、「アーティスト・アニメーション」を改めて再定義する。「アーティスト・アニメーション」は、単なる技法ではなく制作の姿勢であると見なされた。こうした定義は、結果として「アーティスト・アニメーション」をアニメーション産業に対する抵抗的实践へと結びつけることになった。また、この定義は、「アーティスト・アニメーション」がアートとアニメーションの間にありながらも、アートに近接したものであるという主張でもある。

- ・「プロジェクションのためのドローイング」と「アニメーティッド・インスタレーション」

「アーティスト・アニメーション」について議論を行うにあたり、『Animated Painting』の展覧作家のひとりであるウィリアム・ケントリッジを取り上げる。南アフリカに居を構えて制作を行う彼の作品は、国際的に高く評価されてきたのであり、したがって、このジャンルについて考察する糸口として彼は最適なのである。彼の連作「プロジェクションのためのドローイング」は、そこで用いられている技法が素朴であるがゆえに、このジャンルがアニメーションとコンテンポラリー・アートのどちらにより関わるのかという問題を提起している。また、ケントリッジの比較対象として、日本という異なった文化に属し、世代も美術家としての関心も異なる東芋を取り上げる。東芋のアニメーティ

ッド・インスタレーションにおける空間的、非線状的な物語について議論を行い、「アーティスト・アニメーション」がアニメーションよりもコンテンポラリー・アートに近いということを明らかにする。

第三章：ウィリアム・ケントリッジと、ソーホーとフェリックスの物語

・ウィリアム・ケントリッジと彼の作品の紹介

本章では、ウィリアム・ケントリッジについてより詳細に検討する。とりわけ、ケントリッジの制作プロセスと彼の作品をめぐる文化的なコンテキストについて考察する。第一に、彼が京都賞を受賞した際に行われた講演の記録を手がかりに、彼の美学的な関心と制作上の関心について考察する。第二に、彼の有名な作品のひとつである《潮見表》（2003年）の分析を通じて、本作において彼が物語的、芸術的、技法的な決定をどのように行っているのかを明らかにし、また、それが「アーティスト・アニメーション」とどのように関わっているのかを考察する。その際に、ケントリッジが歴史的な負荷にどのように取り組み、作品として表現しているのかに注目する。こうした作品分析をより明快なものにすべく、「直観的なアート」と文化的真正性という概念を用いる。

・ソーホーとフェリックスの物語

ソーホーとフェリックスという登場人物は、ケントリッジの有名なシリーズ作品である「プロジェクトのためのドローイング」の登場人物である。シリーズを通して登場する二人のキャラクターの変化について分析を行い、以下の二点を明らかにする。(a) 作家が歴史的、文化的な物語をどのように評価し、関与しているのか。(b) システム化された産業的なアニメーションに対して、ケントリッジの「アーティスト・アニメーション」はどのように特殊なのか。アニメーション制作とは別に彼が行うドローイングの実践も考慮に入れて考察を行っていく。

・《潮見表》

本節では、ケントリッジの作品である《潮見表》の物語について記述し、その内容について議論を行う。また、主題、音声の編集、動き、インスタレーションのみならず、各登場人物の関係についても考察を行い、ケントリッジの取り組みを明らかにする。《潮見表》を分析することによって、ケントリッジが美術作品を作るため、また、文化、歴史を記録するためのメディアとしてアニメーションを用いていることを明らかにする。彼は、木炭で絵を描いてはそれを消すというやり方でアニメーションを制作している。こうした技法は、彼の思考を記録し、作品の内容を美的に表すものとして作用している。さらに、ケントリッジ自身、ならびに、彼の展覧会を手がけたキュレーターによる論考を手がかりとして、彼の作品において物語、歴史、アニメーションが相互に結びついていることを明らかにする。

・ケントリッジはアニメーションを作っているのか？

本節では、ケントリッジの作品をアートに分類するか、あるいは、アニメーションに分類するかという議論について考察し、彼の製作過程、およびそれについての言説を手がかりとして、アート・ワールドにおける彼の位置づけをめぐる政治性について改めて議論を行う。ケントリッジの著作と京都賞を受賞した際のアーティスト・トークでの発言もまた、彼の作品、アニメーション、南アフリカの文化、歴史の物語がどのように関係しているのかを明らかにしてくれる。彼は自らが「石器時代の映画制作」と呼ぶ制作方法を用いて、政治的、歴史的な関心に取り組み続けている。このことに関してもし議論をおこなう。もしケントリッジの作品がアニメーションに分類されたとしたら、アニメーション産業の基準からするとそれは荒いものであると評価されてしまうだろう。というのも、彼の

作品はより高度な技術を用いて制作されたアニメーションと比較されるからである。しかし、その一方で、彼の作品をアートであると評価するということは、技術を発展させ、様々なアイデアを形にして人に伝える質をさらに向上させる余地があるということの意味する。こうした対立について考察を行い、彼の「アーティスト・アニメーション」と、産業的なアニメーションの相違を明確にする。確かに彼のアニメーションは稚拙かもしれない。しかしながら、彼はあくまでもアニメーションという形式、つまりは、現実由来しないイメージを用いて運動を再現する技術を用いているのである。さらに、彼の作品がアニメーションであるか否かという分類の是非についてもさらに考察する。

第四章：東芋の作品における視点とその背景をなす制作過程

本章では、東芋が制作した「アーティスト・アニメーション」を紹介し、分析を行う。彼女の近年の作品と初期作品との比較を行い、それぞれを文化的、世代的なコンテクストへと結びつける。そうした考察の中心となるのが、《にっぽんの台所》(1999年)である。本作に見られる多様な要素、作品の制作過程、本作をめぐる言説について紹介したうえで分析を行う。彼女の制作の方法は、制作プランのタイトさとその展開においてケントリッジとは対照的である。その意味において、彼女の作品は「直観的なアニメーション」という概念の外縁を明らかにするための好例なのである。

・東芋の作品の変化を追う

東芋の作品を論じるにあたり、キュレーターや批評家たちが主要な論点としていたのは、空間の性質、断片的な物語、挑発的な主題、美学的な関心についてであった。本節において彼女の作例として取り上げるのは個展『断面の世代』(2009-10年)である。日本のみならず西洋においても彼女の作品が展示されるようになったことで彼女の作品は、ある観客にとっては多くのイメージを喚起するものの、他の地域の観客にとってはそうではない、というものへと変化していった。また、東芋の作品とケントリッジの作品との比較も行う。彼女の作品はより図像的かつポップであるがゆえに、意味が具体的にならず抽象的な物語を紡ぐのである。

・東芋における「岩」／カタストロフ

[ここでいう「岩」とは、ケントリッジにとってのアパルトヘイトのような、深刻な社会的問題、歴史的負荷のことを意味する]

作品において歴史的な出来事といかに関わり合っているのか。こうしたケントリッジの着想を踏まえ、本節では、東芋が作品において取り組んでいる歴史的なコンテクストについて論じる。東芋の作品について論じたキュレーターたちは、東芋、ならびに彼女と同世代の作家たちの世界観とバブル崩壊後の日本の経済状況を結びつけて論じており、このことは、彼女の作品の内容と形式に文化的、社会的、歴史的な物語がどのように可視化されているのかについて考えさせてくれる。このような議論は、本論で提案する「直観的なアニメーション」という概念、すなわち、政治的、歴史的な関心をもつ作家が作る「アーティスト・アニメーション」について考える手がかりとなる。東芋の初期作品は、ある地域固有の図像解釈を利用して物語を紡いでいるがゆえに、より政治的である。彼女の近作では明確な筋を持った物語は消失しているものの、政治的な要素はまだ残存している。それは、彼女が日本の視覚文化や大衆文化に関する挑発的なコード化を利用し、並置しているところから見ることができる。

・《にっぽんの台所》

東芋の作品である《日本の台所》を取り上げ、作家の文化的背景、アニメーションの制作過程、文化的コンテクスト、物語の語り方、視覚的な言語に関係する問題について考察する。ドローイング、主題、空間の使い方、物語の構築の美学について、「プロジェクトのためのドローイング」におけるケントリッジの取り組みと東芋のそれとを比較し、ケントリッジが用いるキャラクターが動的で

感情的であるのに対して、東芋におけるそれは静的で典型的であることを明らかにする。さらに、東芋の作品がいかにしてアートとして、アニメーションとして機能しているのかを明らかにすべく、音の使い方、編集方法について分析を行う。分析を通じて明らかになるのは、東芋が映画のような編集技術を用いていること、彼女の作品はシステム化されたアニメーション技法を借用していること、とりわけ近作において彼女は、創意に溢れた抽象的な物語を用いて感覚的、空間的な作品を制作し、展示しているということである。

・歴史的コラージュ、相対的な動き、そして制作過程について

批評家たちは、東芋の作品をアニメーションの質に基づいて議論、評価してきた。すなわち、不当にも一般的なアニメーションと比較し、東芋の作品は観客にとってわかりにくいというのである。ここでは、東芋がどのように動きとイメージを生み出しているのかについて、東芋の作品について論じたいいくつかの批評や見解をとりあげる。本節では、コラージュ、モンタージュ、アッサンブラージュ、空間感覚に関する彼女の美学について、アート・アニメーションや娯楽的なアニメーションなど、他のアニメーションと比較し、彼女の作品における特性を明らかにする。こうした考察を通じて明らかになるのは、東芋の作品において、コンテンポラリー・アートにおけるアニメーションの新たな取り組みが立ち現れている、ということである。こうした議論を通じて、彼女の作品を「直観的なアート」との関連において新たに評価し、その文化的真正性を明らかにする。概念としての「直観的なアニメーション」は、「アーティスト・アニメーション」として形象化される。それは、アニメーションによって、自文化にとって重要な主題を探求するのであり、そのことによって文化的真正性を獲得するのである。

・おわりに

最後に、本論で行ってきた概念としての「直観的なアート」についての議論と、実践としての作家の活動についての議論を結びつける。「直観的なアート」という概念によって私たちは、素人のアートや正当な地位を与えられていないアートについて、それが文化的真正性を段階的に反映しているものとみることができるようになるのである。こうした観点から明らかになったのは、(a) この「直観的なアート」という概念は、コンテンポラリー・アート、とりわけ、「アーティスト・アニメーション」というジャンルに幅広く適用可能であるということ、(b) 東芋とケントリッジ、両者の「アーティスト・アニメーション」は、ある特定の地域からグローバルな文脈に置かれた際、文化的真正性と文化的重要性を持つようになるということ、(c) こうした作家たちの作品は、政治的、歴史的、文化的な内容に関わる物語を紡いでおり、それゆえ「直観的なアニメーション」として論じることができるとのことである。

本論とは異なった観点からアニメーションについて論じてきた研究者たち——ポール・ウェルズ、スーザン・バカンのようなアニメーション研究者、ペトリーン・アーチャー・ストロー、森下明彦、ロザリンド・クラウスのような美術史家、美術批評家たち——の議論を参照することで、上述した、「直観的なアニメーション」という概念の編成についての結論を導き出すことができる。「アーティスト・アニメーション」の作家は、娯楽的なアニメーションやアート・アニメーションとは以下の二つの点において異なっている。第一の相違点は、政治的、歴史的、文化的な言説によって特定の文化にまつわる物語を紡ごうとする点であり、第二の相違点は、展覧会のための展示スペースに作品を展示するという点である。そうした展示、制作を通じて、彼／彼女らは、美術史的な慣習や美術実践に取り組むのである。

「直観的なアート」の概念と、「アーティスト・アニメーション」との結びつきについてより深く考察するために、非西洋圏で活躍し、その地域の政治、文化、歴史に寄与した活動を行っている他のコンテンポラリー・アーティストについて検討する。こうした作家についての議論を通じて明らかになるのは、一般的なアニメーションでは語られることのない物語に声を与えるという、「アーティスト

ト・アニメーション」の可能性である。こうしたアーティストがこうした取り組みを行う際に用いる技術は、産業的なアニメーションとは異なっている。その特徴は、絵コンテや事前の構想をほとんど、あるいは、まったく重視しない点にある。また、非線形的な物語を好み、美術界の基準にこだわり、原初的なアニメーション技術を用い、そのジャンルの慣習に囚われない。本論文では以下のように結論付ける。すなわち、「直観的なアニメーション」は、トマス・ラマール、リヴィア・モネ、スザンヌ・ブッチャン、ポール・ウェルズが引き合いにだす一般的なアニメーションよりも、コンテンポラリー・アートの実践、展示、流通と密接に結びついている。本論では、最後に「直観的なアニメーション」を制作する他の作家についても簡潔に紹介する。それにより、こうした他の視点を持った作家たちに、西洋的なアート・ワールドの中心に向けて彼／彼女らの紡ぐ物語や声への注意を喚起するという可能性を提示するのである。

・ノート：本論と筆者が行っているアート実践との関係について

筆者自身が制作した「アーティスト・アニメーション」は、キュレーターによって様々な異なる批評を受けており、そうした批評は本論文を書くために大いに参考になった。カリブ海域における美術批評は、技法的な側面についてほとんど議論することはない。文章として出版される批評は、その多くが作品の内容についてなのである。しかしながら日本では、私の作品を取り巻くコンテキストは中立的で無意味なもののみならず、もっぱら技法や形式という観点において評価される。カリブ海域、イギリス、北アメリカでは、私の作品において用いられている視覚文化やイコングラフィーがしばしば言及されるのだが、それはこの地域の人々が私の作品の内容に馴染んでいるからであろう。筆者は2011年にニューヨークで二人展を開催した。その際、カタログに批評を寄稿した批評家ミシェル・ステファンは、筆者の出展作品について論じるにあたり、「二重意識」、「他者」、「プリミティヴィズム」といった政治的な概念を参照していた。このことは、見られる文脈によって作品の解釈が劇的に変化するということを意味している。こうした現象から私は自分の作品について様々な疑問を抱くようになったが、それは本論におけるセントリッジと東芋について行った議論と関わっている。筆者の映像作品の形式はアニメーションとして分類できるのだろうか。あるいは、単純にスライドショーなのか。それとも動きのある絵画なのだろうか。また、作品を技法によって分類することは、内容における文化や社会との関わりに影響をおよぼすだろうか。筆者の作品は、美術史の基準、視覚文化、ポストコロニアル理論、メディアによる再生だけではなく、技術的な稚拙さを肯定することにも関わっている。これらは、個人的な方法によって文化的真正性について考えるための創造的な試みなのである。まさに、このことが「直観的なアニメーション」という本論文のテーマへと繋がっていったのである。

審査結果の要旨

オニーカ・ケリシア・ラッセル（以下、論者または論者オニーカと表記）がこの論文において論じるのは、アートの文脈にアニメーションの技法を接合する作品を発表し続けている複数のアーティストにおいて際立つる特異性についてである。とどろくに論者は、そのような特異性をもつ作品について概念化するための作業を行うにあたって、アート・アニメーションやアーティスト・アニメーションといった名称で今日流通している概念との比較を行なうとともに、あわせてそれらを巡る批評家、キュレーター、芸術理論研究者などによる批評的言説を参照しながらその特異性を際立たせようとする。

さらにジャマイカを国籍とする論者自身が文化的な影響を強く受けてきたカリブ海域の文化、およ

びジャマイカにおけるポストコロニアリズムと連動するアートムーブメントとして知られている INTUITIVE ART (=直観的アート) との類縁性について考察する。

そして、それらの多角的な議論を経て、論者オニカ自身はそれらの特異性を持つ作品にたいして一定の概念の枠組みを与え「INTUITIVE ANIMATION: 直観的アニメーション」という名称を与えることを提案し、その意義を問うというのが本論の骨子といえるだろう。

なお、その概念規定は、すなわち表題にあるとおり「アニメーション制作をもって政治的・文化的・歴史的物語の生成に携わる現代美術家」たちの作品に対して行なわれるものである。またそれが今日的なアートの文脈や文化的な状況にたいしていかなる意味や意義があるのかという議論を呼び起こす契機になる可能性があることが予測される。

本論のなかで、論者はこの点に関して以下のように述べている。

概念としての直観的なアニメーション (=INTUITIVE ANIMATION) は、自文化にとって重要である主題を探求するためにアニメーションを採用し、またそうすることによって文化的真正性を成し遂げるアーティスト・アニメーションの形を取るものである。

論者はその具体例として、南アフリカのウィリアム・ケントリッジ、日本の東芋、そして論者自身の表現・作品などを取り上げ、それぞれの自文化における重要な主題性との関連においていかに政治性、文化性、歴史的物語性などが織り込まれ、あるいは反映されているか、またそこにアニメーション技法がどのように採用されているかを分析し、そこに文化的真正性と呼べるような独自の価値が生成されていることを読み取ろうとしているのである。

また、結論において論者は以下のように述べている。

- 1: 「直観的なアート (=INTUITIVE ART)」の概念はアマチュアもしくは形式化されていないアートを、文化的真正性の段階を反映するものと見なす。
- 2: 本論文の発見 (新しい視点)
 - (a) 「直観的なアート」の概念を、現代美術、特に「アーティスト・アニメーション」のジャンルに幅広く適用することができること。
 - (b) 東芋とケントリッジ両者の「アーティスト・アニメーション」は、作品がローカルな文脈からグローバルな文脈へと移動するとき、ある文化的真正性および重要性を持つこと。

上記の「INTUITIVE ART: 直観的アニメーション」という概念の規定の(1)では文化的真正性が現れる段階が、アマチュアもしくは形式化されていないアートに見られるとしているが、ここにはその文化的真正性を疎外するものとして、歴史的にも、一般的にも認知されてきたアートという概念を保証するものとしての美術教育機関などで採用されている専門知識、専門技能など特殊化した教育にたいする批評的な視点が付置されている。

また、論者がとくに問題視するという「文化的真正性」という概念はポストコロニアリズムとも連動していることが理解される。特にカリブ海のジャマイカに生まれ育ちながら、西洋文化を学んできた論者においては芸術的な実践においても、批評的言説の発言の根底においても「文化的真正性」はつねに回帰されるべき問題領域として意識されるものであることが表明されている。

その意味で本論がポストコロニアリズムの課題を共有しながら、歴史的に被植民地化されてきた多

くの地域社会、あるいは歴史的な経緯の中で暴力的に拉致され奴隷として強制的に移住させられてきた多くの人々が住む地域社会において浮上している西洋文化・権力や近代合理主義によって失われ、歪曲されてきた文化に対する切実なる思いを根底に抱える真正性としての自文化の再発見や創造のための運動や理論と連動していることを示唆する。

その意味で「INTUITIVE ANIMATION: 直観的アニメーション」という概念は、すでにカリブ海域文化圏でのアートムーブメントにたいしてしばしば用いられる批評的言説のひとつの用語として流通している「直観的なアート (=INTUITIVE ART)」の概念を援用するものであることが理解される。どうじに「INTUITIVE ANIMATION: 直観的アニメーション」は「直観的なアート (=INTUITIVE ART)」の概念の範疇に付加されるべき概念の一領域として提起されようとしているものであることが理解できる。

したがって、「INTUITIVE ANIMATION: 直観的アニメーション」という概念もまた同様に必然的に地域的、政治的、歴史的、真正性としての文化の固有の問題にかかわらざるを得ないものとして提唱されているのである。

結論の(2)-(a)では「INTUITIVE ANIMATION: 直観的アニメーション」という概念が一定の限定性の中で概念化されてきた「直観的なアート (=INTUITIVE ART)」と連動して発想されてきたという限界性を超えてその概念の拡張を試み、現代美術、特に「アーティスト・アニメーション」の概念へと接続しようとする戦略的な意図が表明されているものである。

また、(2)-(b)はその意図を保証する事例としてあげられたものといえる。「作品がローカルな文脈からグローバルな文脈へと移動するとき、ある文化的真正性および重要性を持つ」という箇所では、ローカルな文脈の中では作品に内在する文化的真正性やその重要性は限定的であることは免れず、グローバルなアートフィールドや批評の言説空間に接続されたときにこそそれらは相対化され、固有の価値としての重要性があらためて前景化してくるという考えを主張する。

これらの提言は今日的なアートの実践に見られる問題意識の多極化と偏在化、あるいは拡散性に対して、また特定の領域に対する批評性の不在に対して、視線の政治性、歴史性、固有の文化圏における文化的真正性という視座を与え、その意味である種の批評的言語の概念を拡張する試みとして一定の意義があるものといえるだろう。

本論において提示された「INTUITIVE ANIMATION: 直観的アニメーション」という概念は論者の存在意識の根底を支える固有の問題領域のあり方を前提としながらも、地域社会において特化された芸術運動の概念（「直観的なアート (=INTUITIVE ART)」）やポストコロニアリズムという今日的な課題とも連動させ、さらにアーティスト・アニメーションというグローバルな研究領域での議論とも接合させる中で提起されたものである。

今後「INTUITIVE ANIMATION: 直観的アニメーション」という概念が普遍性を持つ概念としてさらに検証され、批評の言説空間の中においてもその議論が共有されることによって一般化し、今日的な多様化するアートの様相とそこにおける批評性や理論的言説の諸相にたいしての特異点として、一定の議論の対象となることが期待される。

ここに当学位審査会は本論について審査員による厳正なる議論を経て、今日的な多様化するアートの様相とそこにおける批評性や理論的言説にたいしての特異点として、一定の意義を持つことを認め、さらなる精緻な論考が引き続き継続されていくことに期待をもって合格の判断に至るものである。

氏名	羅 榕榕 ^{ら ようよう}		
学位の種類	博士 (芸術)		
報告番号	甲第17号		
学位授与の日付	2014年3月21日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当		
学位論文題目	Alternative Comics as Contemporary Art – A Viewpoint on Artists and Works 現代芸術としてのオルタナティブ・コミックス—作家と作品を巡って		
論文審査委員	主査	教授	ジャクリーヌ・ベルント
	副査	教授	河村 源三
	副査	教授	武蔵 篤彦
	副査	教授	安藤 邦洋
	副査	九州大学大学院 人文科学研究院教授	後小路 雅弘

内容の要旨

本論文は、「カートゥーン」と「コミックス」、「絵本」、そして「現代アート」の接点を追究することを通して「オルタナティブ・コミックス」の意味を問い直し、コミックス研究に新たな地平を開くことを目的とする。

「オルタナティブ・コミックス」という概念は、スーパーヒーロ・コミックスなどのメインストリームを担う業界とは対照的な制作と流通を指すものとして、「アンダーグラウンド・コミックス」の代わりに1980年代以降北米に登場した。作風や物語においてジャンルの慣例に捕われない、大人向けの「オルタナティブ・コミックス」は「独立」して「作家主義」的なコミックスと称されることもある。近年欧米において「グラフィック・ノベル」、つまり文学の側面から論考されることが多い。

本論文は、物語的図画（あるいは図画による物語）に主眼をおき、従来、美術史学に取り上げられる「カートゥーン」・「カリカチュア」、児童文学の分野において論じられる「絵本」、そしてコミックス/マンガ研究の対象である「コミックス」を横断的に把握することに挑戦する。この「横断性」は表現メディアと同時に、国や言語に基づく「文化」にも当てはまり、「オルタナティブ・コミックス」を追究するに当たって、欧米と日本に限らず、香港と中華人民共和国をも考慮に入れる。そして、従来の比較文化論やコミックス/マンガ研究において避けられやすい作家論に重点をおく。換言すると、欧米における「オルタナティブ・コミックス」言説の歴史を確認した上、日本と香港、中国の状況をも考察し、同類の作家やその作品の効果が文化状況によってどのように変化するかを実作者である筆者の視点から追求するのである。

本論文は序論および4つの章で構成されている。序論では、「カートゥーン」と「カリカチュア」、そして「コミックス」の諸定義をめぐる先行研究を検討する。カートゥーンと（ストーリー）マンガを分離する日本でのマンガ教育・マンガ研究をも背景に、いくつかの「分離」に着眼し、それら乗り越えることとする。具体的には、カートゥーンとコミックス、(欧米の)コミックスと(日本の)マ

ンガ、また、コミックス／マンガとアートの間分離である。しかしながら、最後の二者を絡み合わせることは、アートの権威を借りながらコミックス／マンガの地位を高めるためではない。本論文は「アート」を権威よりも、批評性の側面から把握し、この批評性をコミックスにも求めているのである。そして、コミックス作品の批評性を探る際、表現形式あるいはスタイルのみに固執してきたコミックス／マンガ研究とは異なり、表現の「機能」と「意味内容」をも考慮に入れる必要があるとしている。

本論文の最初の3つの章において、「クリティカル・アート」としてのコミックスを、3つのペアを例に論及する。第1章は、コミックス作家と見なされていない現代アーティストのジョー・コールマン（アメリカ）とスー・コー（英国）を取り上げ、彼らが絵画作品と同時に発表する印刷物をコミックス的な現代アートあるいはオルタナティブ・コミックスとして位置づける。第2章では、そもそも印刷物である絵本へと視点を移し、絵本の持つ社会批評性を、オルタナティブ・コミックスの視点から追究する。その際、ペアをなすのはチェコ出身のピーター・シスとオーストラリアのショーン・タンである。二人とも大人向けの視覚物語のために知られているが、タンによる無言の『アライバル』は欧米のコミックス論という分野においても注目を集めてきた。第3章では、日本のマンガ雑誌『ガロ』で活躍していた花輪和一を、香港の独立漫画家の李志達と比較し、独立志向やその実現が、作家の環境をなすコミックス文化に如何に左右されるかを明確にする。第4章はその前半において、中華人民共和国における近年の「独立漫画」を紹介し、『Special Comix (SC)』という代表的アンソロジーを例に、「コミックス」と「アート」との境界線を解体する試みを分析する。その一環に自らを位置づけるように、筆者は本章の後半において自作を解説する。博士後期課程で制作した絵巻物風の『探索者—文字のない幻想詩』については、絵巻物の表現形式を借りながら、「ギャラリー・コミックス」としても印刷物の視覚物語としても機能しうる作品を目指したと述べる。

以上のように本論文は数多くの作家とその制作実践や作意を具体的に分析することによって、「オルタナティブ・コミックス」という概念を文化横断的に、しかも文脈論的に捉え直すことに成功している。そして、「コミックス」と「アート」の間に位置づく「オルタナティブ・コミックス」の下位区分としては最終的に「アーティスト・コミックス」という概念を提示する。

審査結果の要旨

本論文は「オルタナティブ・コミックス」を、美学も社会的地位も異なる物語的図画あるいは視覚物語が交錯する言説的・表現的場として如何に活かすかを論述する。その際、多岐にわたる作家を研究調査し、欧米と日本に限らず、香港と中華人民共和国の作家も考慮に入れる。この作家論は、英語と日本語での広義のコミックス／マンガ研究、さらに中国語の批評の分析的採用に裏付けられている。

2014年2月7日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。学位審査委員は、「コミックス」の名において制度としての「美術」の境界領域にある多様な表現を分析した学問的成果は博士論文に相応しいものと判断した。また、豊富な資料に基づいて行われた丁寧な作品分析が刺激的であるだけでなく、筆者の自らの制作へと結びつけられたことも評価された。

それと同時に、次の短所が指摘された。まず何よりも、本論文において中心的役割を果たしている概念自体が十分論及されていない。「芸術性」や「前衛性」（第3章では「ポストモダンな前衛性」という言葉遣いさえ見当たる）に関する既存の理論が参照されず、「批評性」、特に芸術と関連する「社会批評」は定義されない。論文作成と制作を両立させることで精一杯だった作家としての筆者は、コ

ミックス／マンガ研究、そして分析対象となった作家に関する参考文献のみに集中し、「芸術」や「批評」などの概念を、自らの経験に頼りながら採用せざるをえなかっただろう。「芸術性」を主に自己表現と社会批評性に見出すことは理論不足にも由来すると思われる。また、「コミックス」の概念は、序論において多面的に論述されるが、第1－4章に断片的な形にしか登場しない。「コミックス」を特徴づける側面としては、ドローイング／図画、近代以降の印刷メディア／複製技術、出版と流通、画と字の総合関係、物語性、時間継起、職人性と作者性、「低俗」さなどが浮かび上がるが、それについての総括はされていない。最後に、第4章における自作の解説が如何に「コミックス」と「アート」をめぐる問題設定と関連するかは明確さに欠けるという批判も挙げられ、改訂が求められた。

2014年3月末に提出された本論文の最終版はその条件を満たしている。さらに、本論文の中に出てくる数多くの問題に対する解答が「結論」に補給され、整然とした形でまとめられたのである。本論文の改訂版は芸術研究科マンガ専攻の理念にふさわしい内容を備えたものと言える。よって本論文は博士（芸術）の学位論文として価値のあるものと認める。

氏名	ゆい すぎょん 庾水敬		
学位の種類	博士(芸術)		
報告番号	甲第18号		
学位授与の日付	2014年3月21日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当		
学位論文題目	日本の少女マンガと韓国の純情マンガにおける視覚的要素の比較研究 — 「花より男子」と「らぶきょん LOVE in 景福宮」の比較を中心に—		
論文審査委員	主査	教授	竹宮 恵子
	副査	教授	葉山 勉
	副査	教授	島本 浣
	副査	教授	吉村 和真
	副査	新潟大学人文学部准教授	石田 美紀

内容の要旨

韓国の純情マンガと日本の少女マンガに代表される女性向けのジャンルにおいては、類似点が多いとされてきた。特に視覚表現では、絵を見ただけでは少女マンガと純情マンガの区別がつかないほど、多くの共通点を持っていると主張する研究者が多い。

しかし、マンガにおける視覚表現には絵柄のほかにコマ割りと演出など、様々な要素が入っており、さらにそれは時代や読者、作家が求める方向へ変わりうるものであることを考えれば、視覚的表現形式が似ているというだけで、簡単に少女マンガと純情マンガを同一視することはできない。実際、マンガ/マンガ読者と編集者、作家などの制作者側は既に両者の間に存在する違いを認識し、直面している。

上記のような問題背景をもとに本論では、これまでほとんど研究されてこなかった視覚表現における両者の比較分析やその違いの原因を解明することを目的とし、描き手としての筆者の視点も生かしながら考察を行った。

第1章では少女マンガと純情マンガの歴史に簡単に触れた上、比較の対象となる「らぶきょん」と「花より男子」について、作家や掲載誌、時代背景なども含め具体的に紹介することで、この2作を研究対象として選んだ理由を明確にした。

第2章では「花より男子」と「らぶきょん」における視覚的違いを分析するために、まず出版の場と形態を比較し、出版される単行本のサイズや異なる読み方向が生む視覚的違いに注目した。絵柄の流行と制約の比較ではキャラクターの描き方や描線の特徴から見いだされる違いを中心に、比較対象の2作だけにとどまらず、同じ作品の連載初期と後期の特徴の変化も視野に入れ、さらには同時期に連載されていた作品とも比較した。そうすることで、視覚的に現れる特徴の一部が制作者の意図により意識的に作られた可能性について焦点を当てることができた。コマ割りの特徴に関する分析も加えた。

第3章では、第2章で分析した違いが生じる原因について解明することを目的とし、まず情緒を表す「純情」と特定の年齢を示す「少女」という名称が与えうる影響について考察した。その次に、時代背景からみる媒体の特徴、主に雑誌との関係について述べ、少女マンガと純情マンガにおける媒体性と編集者の存在、コミュニティ性、そして純情マンガの自覚的な差別化と検閲の問題も違い

を生み出す原因になりうるとみて取り上げた。

今後は本稿での結論をもとに、今回の研究では触れなかった多くの作品や、本論で一部言及した欧米圏でのフランク、ゲルマンガなども対象に含めて、視覚的違いと原因について研究し続けていくつもりである。

第1章 少女マンガと純情マンガ比較-「花より男子」と「らぶきょん」

要旨

この章は本格的な比較に入る前に、日本の少女マンガと韓国の純情マンガ、そして比較対象である「花より男子」と「らぶきょん」に関する基本情報を踏まえておく目的で書かれた。少女マンガと純情マンガの歴史、「花より男子」と「らぶきょん」の作家や掲載誌など、事実情報が述べられている。

1. 少女マンガと純情マンガの歴史的概説

最初の少女マンガと純情マンガ作品がそれぞれ 1950 年代に登場して以来、半世紀以上の間、この二つのジャンルは時代背景や人気作家の存在、媒体の特徴などによって変化を遂げてきた。ここでは比較対象の 2 作について述べる前に、少女マンガと純情マンガの歴史を簡略に説明した。純情マンガの歴史を説明する上では、少女マンガから受けた影響についても一部言及している。

2. 「花より男子」と「らぶきょん」の位置づけ

「花より男子」は集英社の『マーガレット』という少女マンガ雑誌に 1992 年から 2004 年まで連載された神尾葉子による長編マンガで、らぶきょん LOVE in 景福宮は『WINK』という韓国で最も有名な純情マンガ雑誌に韓国のマンガ家パク・ソヒにより 2002 年～2011 年の間、連載された作品である。それぞれ日本と韓国で女性向けマンガ/マンガの歴代最高の発行部数を記録するほど、読者の高い支持を得た作品である。平凡な少女とお金持ちの美男子という設定や、高い人気ぶりからドラマ・映画・ミュージカルとしても作られたこと、加えてお互いの国でも知られている点など、比較対象に適していると考えられる理由についても説明しながら両作品の基本情報をまとめた。

3. 作家からみた「花より男子」と「らぶきょん」

「花より男子」の作家、神尾葉子と「らぶきょん」の作家であるパク・ソヒのデビューから現在に至るまでの活動について述べた。両者の特徴や、作品のスタイル、代表作、主な活動の場（雑誌）などが含まれている。

4. 掲載誌から見た「花より男子」と「らぶきょん」

日本で「花より男子」が連載された『マーガレット』と、韓国の「らぶきょん」の連載誌であり、ライセンス版の「花より男子」が掲載されることもあった『WINK』、そして「らぶきょん」が一時期連載されていた日本の雑誌『ウンポコ』を対象にした。各雑誌の簡単な歴史や、代表作、代表作家などの基本情報が記述されている。

第2章 視覚表現をめぐる違いの比較

要旨

第2章では「花より男子」と「らぶきょん」における視覚的違いを分析するために、まず出版の場と形態を比較し、出版される単行本のサイズや異なる読み方向が生む視覚的違いに注目した。視覚的に現れる特徴の一部が制作者の意図により意識的に作られた可能性についても言及し、章の最後では

視覚表現のみならず、物語設定におけるヒロインの相違にも少しながら触れた。

1. 出版の場と形態における違い

日本と韓国のマンガ/マンファは文章表記の方向の違いによりページの進行方向が異なる場合が多く、この違いは吹き出しの形や作品の中に登場するキャラクターの位置にも影響する。さらに純情マンファの場合、出版されるほぼ全ての本が少女マンガの一般的なサイズより大きく、ページの中に入る情報量や背景の描き込みの違いが現れる原因になりうる。他のジャンルよりも視覚表現が重視される女性向けジャンルの特性を考慮に入れ、上記のような違いが作品に与える影響について、背景の描き込みの特徴など実例を挙げながら考察した。

2. 絵柄の流行と制約における違い

ここでは、大きく「キャラクターの描き方」と「描線の特徴」といった二つの視点から絵柄の分析を試みた。「らぶきょん」と「花より男子」の絵柄を比較するとともに、各作品の連載初期と後期のスタイルにも焦点を当て、どのような変化が生じたかを確認した。それに加え、比較対象と同時期に同じ雑誌で連載されていた他の作品との視覚的類似性にも注目し、その類似性を流行として捉えるべきかについても考察した。そして比較対象の2作から見られる異なる特徴の原因を絵柄の流行と制約における違いから探った。

3. コマ割りの特徴から見られる違い

「らぶきょん」と「花より男子」におけるコマ割りの特徴の違いを説明するポイントとしては、「重畳的演出」の例を挙げた。両者を他のマンガ/マンファジャンルと区別する特徴の一つでもある重畳的演出的側面から見いだされる違いを分析した。それに加え、少女マンガにのみ存在する特徴的なコマや、時代によるコマ構成の変化、コマの間白が果たす役割についても焦点を当てた。

第3章 視覚的違いの原因

要旨

第3章では、第2章で分析した違いが生じる原因について解明することを目的とし、名称、媒体、編集者の存在、コミュニティ性、純情マンファの自覚的な差別化、そして検閲の問題に至るまで、様々な観点から違いの原因について分析した。

1. 名称の違い

日本の少女マンガが「少女」という特定の年齢を指すのに対し、韓国の純情マンファの「純情」は情緒を表す言葉である。主に年齢により細かくジャンルが分かれている少女マンガや、比較的広い年齢層を対象とする純情マンファの異なる特徴はこのような名称の違いから起因する可能性があるともみて考察した。

2. 時代背景からみる媒体の特徴

少女マンガの場合、少女雑誌から誕生したと言われていて、今の少女マンガの形式は雑誌媒体により生まれ、読者のニーズに答えながら、その媒体に適した形で進化してきたといえる。一方で純情マンファは主に単行本を媒体とし、貸本屋を中心に広まって定着した。日本にもそれと似た貸本少女マンガが存在した時代があり、貸本少女マンガと初期の純情マンファは物語のテーマや登場人物の設定の面で多くの共通点を持っている。しかし、今の少女マンガが貸本少女マンガを受け継いでいるとは言いがたいところは、少女マンガと純情マンファの関係性についても疑問を呼び起こす。

3. 少女マンガと純情マンガにおける媒体性

最初の純情マンガ作品の誕生以来、約30年間韓国で純情マンガ雑誌が存在したことは一度もなく、全体の歴史から言うと雑誌が存在した期間より存在しなかった期間の方が長いことが分かる。さらに2000年を前後に、韓国ではウェブトゥーンと呼ばれるウェブ用のマンガ作品が人気を集め、純情マンガスタイルの作品も多数発表されており、ウェブで作品が発表されることは少ない少女マンガとは対照的である。このように、あまり媒体に縛られない形で存在してきた純情マンガの特徴が少女マンガとの違いを生み出す原因の一つになっていると考えられる。

4. 少女マンガと純情マンガにおける編集者の存在

編集者の影響力が強い少女マンガに比べ、純情マンガの編集者はそれほど作品制作に深く関係していない。日本では新人作家を教育することも編集者の仕事の一部になる場合があり、雑誌と編集者の関係もより密接であるため、少女マンガの視覚的表現におけるルールはこのような関係からも生まれたといえる。

5. コミュニティー性に起因する相違点

少女マンガと純情マンガの中に存在する様々なコミュニティの形から見いだされる違いに注目した。作家と読者、それぞれのコミュニティに焦点を当て、そのコミュニティ性についても分析した。

6. 純情マンガの自覚的な差別化

近年「らぶきょん」を筆頭に純情マンガ界で試みられている「韓国的イメージ」や、日本マンガとの差別化について実際の例を挙げながら述べた。雑誌『WINK』に掲載している作品の半分近くが韓国の伝統的なイメージを持つ題材を取り入れた作品であるほど、この現象は「らぶきょん」の成功以降さらに加速している。ここではこのような傾向が生まれた理由についても考察を行った。

7. 検閲の問題

韓国のマンガ界には常に検閲が存在し、今でも少なからずマンガ制作に対する制限は残っている。特に純情マンガの場合、恋愛を題材にした作品が多いため、他のジャンルよりも厳しい検閲の対象であった。純情マンガにおける一部の特徴にあたっては、検閲が作り出した可能性も否定できない。

審査結果の要旨

この論文は、韓国における純情マンガと日本における少女マンガをそれぞれ1本ずつ選び、比較することによって、見た目での違いは何によって作られているか、見た目以上にどのような深度で違いが見えるか、また、それが韓国・日本のどんな特質に起因するかを探求しようとするものであった。調査が進むうちに単純な見た目の比較にとどまらず、日本と韓国双方の出版事情や文化の違いにも言及することになり、全体として最初の心積もりよりも研究ポイントが広がる傾向にあったと思われる。それに伴い、論文としてのまとまりを作ることが困難になり、書き換え、まとめ直しを相当に行ってきたようである。

選ばれた二つの作品は、ヒットした時代、読者層、韓国と日本との市場の違いを考慮すれば販売部数についても比較対象として適当であると認められた。見た目、という比較のしかたを中心に置いて

いるが、おそらく内容的比較を行なっても興味深いことが発見されたかもしれない。あえて内容比較をしなかったのは、本人の当初の研究目的が、「自分のマンガが何故見た目で日本的でないと言われるのか」を知りたかったためだという。

世界中で MANGA という言葉が流通し、MANGA=日本流マンガであるという情勢の中、韓国ではあえて「マンガ」ではなく「マンファ」という呼び名を用い、区分けを行なうようなムーヴメントがあるとの報告がなされたのは注目に値する。この論文によって、いったんは日本のマンガの輸入に伴い大きな影響を受けた時期があったものの、韓国マンファ界の一部がそれを振り払い、独自の価値観でのコマ割りや主人公設定、表情の描き方に至るまで、韓国流を求めて「違いを作るようになった」との分析がなされ、そのことは論文審査の教授陣にとっても耳新しいことであり、最も早く日本流を取り入れた韓国マンファの新たな自立の姿を垣間見ることが出来た。

肝心の「違い」についてのアプローチに関しては、まだ踏み込みが甘く、違いについての十分な文章の記述には足りていない。これは本人が日本語ネイティブでないということにも因るかも知れないが、それ以上に実技者であることにも大きな要因があり、当初実技者としてその違いを自分の実作作品の中に落とし込んで比較する、という目論見を持っていたが、その量がやや少なすぎてあまり判りやすいとは言えない比較になってしまっているのは残念である。もしくは量よりも、違いを上手く見せることに難儀したのであろうと考えられる。実技者の論文については、論文と実作の両方を提出することが認められるが、量的問題、質的問題の上で、「如何に適当であるべきか」を今後考えていかねばならない。

純情マンファの今後の動向については実に興味深いものがあり、可能ならこのような比較を続けて、マンファ確立の方向が見えてくれば、更なる研究の意味が付け加えられることとなるだろう。韓国の紙マンガ（雑誌）は縮小傾向にあるようだが、舞台が Web に移ることで意外な変化に結びつくこともあるかもしれない。

審査経緯については、この論文は全体として興味深い内容ではあるものの、論文として踏み込み足りない部分があること、まとめを付け加えること、提出されるべき実作作品の量の問題があげられた。主査・副査・外部審査員の合議により「追加提出により合格を認める」との合意に至り、その旨を本人に申し渡し、期限を定めて必要な実作作品を追加提出するべきことを決定した。のち期限どおり追加の提出物が提出され、この論文に対して合格の判定がなされた。

氏名	モレノ アンヘラ Moreno Angela		
学位の種類	博士(芸術)		
報告番号	甲第19号		
学位授与の日付	2014年3月21日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当		
学位論文題目	“OEL” Manga : Industry, Style, Artists 「OEL」マンガ：出版業界、表現、作家たち		
論文審査委員	主査	教授	ジャクリーヌ・ベルント
	副査	教授	佐藤 守弘
	副査	教授	竹宮 恵子
	副査	教授	吉村 和真
	副査	筑紫女学園大学文学部教授	大城 房美

内容の要旨

本学位申請論文は、「OEL Manga」(Original English Language Manga)、つまり英語で制作され、日本マンガの「文法」に基づいているマンガについての言説を実作者の視点から分析することによって、グローバルなメディアとしてのマンガ/mangaが如何にローカル化し、如何なる可能性と限界を抱えているかを追究する。その際、「OEL Manga」の言説を生み出した北米の事情に重点をおく。中心に据えられているのは、OEL Mangaとその関係者にとって「マンガらしさ」、「日本らしさ」、そして「プロ作家」とは何か、業界やファン共同体はOELマンガ家に何を求め、彼らをグローバルなマンガ市場のどこに位置づけているかといった問題である。

2005年に初登場し、近年「global manga」と改称されつつある「OEL Manga」という名称は、本論文において、英語圏読者向けにTokyopop社を始めとするマンガ出版社に発行されるマンガを指すとされ、特に「オリジナル」の諸意味との関係から論考されている。「OEL Manga」の「オリジナル」とは日本マンガの翻訳版ではなく、むしろ北米で新しく制作された一次著作物、さらに、北米の出版社によって「正規」「公式」の作品として発行・販売されるマンガを意味する。つまり、「OEL Manga」は日本マンガの翻訳版をめぐるファン文化と深く関連しているにもかかわらず、それに対する二次創作・パロディを含まない。従って、ローカル化の顕著な事例である。そして、このローカル化過程は独創的物語というもう一つの「オリジナル」な側面を発生させることも明確になる。

しかし、本論文が詳述するように、この「オリジナル」は単なる「独創性」あるいは「本物」「真正」に限らず、それより複雑で相反するかのような意味合いを含む。まず第1に、日本マンガの文法を流用することと、英語圏という異文化に通じる物語を提示することとの緊張関係が挙げられる。「グローバル」/「ローカル」と分類されがちなこの関係は、第2に、グローバルであるはずの「マンガ文法」に「日本らしさ」というローカルな意味合いを求める動向と絡み合う。つまり、北米のマンガ読者は、マンガ/mangaという表現メディアを文化的「真正性」と結びつけ、「OEL Manga」には日本マンガ

ほどのオリジナル性を認めない傾向がある。この状況の下、OELマンガ家は、日本マンガ（の翻訳版）への忠誠心を見せながら、日本人でない読者にとって魅力的な物語を提示することに挑戦せざるをえないのである。

日本マンガの「文法」を採用する日本人でない作家のための現状分析と同時にマンガ／コミックス研究への貢献を目指す本論文は、題目のキーワードをなす「業界」と「表現」、そして「作家」に加え、一貫してファン共同体の「期待の地平」を考慮に入れる。具体例としては、まず物語構成における「日本らしさ不足」のためにファンに酷評されたニナ・マツモト作『妖怪伝』のケースを取り上げ、次に、マンガ／manga出版とは異なるアメリカン・コミックスの業界にマンガに由来する表現的要素を持ち込むタケシ・ミヤザワ作画『*Spiderman Loves Mary Jane*』を分析するが、最後に、厳密な意味での「OEL Manga」として例外的に成功したスヴェトラナ・クマコヴァ『*Dramacon*』（邦訳題名『ドラマコン』）に焦点を当てる。北米でのコミック・コンベンションを舞台とするこの好例は、表現的「日本らしさ」と自文化に根ざした物語世界を見事に絡み合わせることによってファンの期待に対応できたのである。

この3つのケーススタディに加え、『西遊記』を参照する二つの作品としてジーン・ルエン・ヤンのグラフィック・ノベル『*American Born Chinese*（アメリカの生まれながらの中国人）』と鳥山明の世界的ヒット作『ドラゴンボール』とを比較し、さらに、前者の一つのシークエンスを自らマンガ表現へと翻案することを通して、キャラクター設定やジャンルの慣例、想定読者層などの他に、情動・感情に主眼を置く表現にはファンにとって「マンガらしさ」＝「日本らしさ」が宿っていることを確認させる。

本論文は全4章で構成されている。第1章では、「OEL Manga」という名称とそれをめぐる諸問題を紹介するが、第2章では業界の側面から「OEL Manga」を論考する。1980年代末以降、北米出版社が如何なるマーケティング戦略をもって日本マンガとその延長線上にある「OEL Manga」のローカル化に取り組んできたかを振り返りながら、特に北米の出版形態への従属あるいは同化（読書方向、彩色、[専門店の棚に合わせた]サイズとページ数）から「日本らしさ」の主張による識別（反転されないページ、翻訳されない音喩、モノクロ、安価な「単行本」など）への変化を記述し、Tokyopopなどの出版社によって形成されてしまった読者の「期待の地平」を論述する。第3章では、この期待を表現の側面から追究し、マンガの翻訳版に基づく表現の「真正」観を分析する。例えば、2つの相反する読書方向（コマ構造と、吹き出し内のセリフ）や、縦の細長い吹き出しにおける横書きがもたらす過剰な余白、コンピュータ処理のスクリーン・トーン、日本の文脈から切り離された形喩・漫符の多用、そして「スーパーデフォルメ（SD）」と呼ばれるちびキャラ化などの誇張が取り上げられている。第4章では、関係者とのインタビューやイベントの参与観察に基づいて作家とそのプロとしてのアイデンティティを考察する。その際、「OEL Manga」に数えられるような北米と英国の作家も、必ずしも「OEL Manga」の範疇に入らない東南アジアの女性作家、また日本マンガの「文法」との縁がない作家も対象となっているが、後者を反面教師に「OEL Manga」の特色と限界を作家の立場から意識させるのである。

審査結果の要旨

内容の要旨が示すように、本論文は「OEL Manga」をめぐる言説実践を整理することによって、グローバルな視点からみたマンガの今後の発展に関する新しい視点を導入することに成功した。豊富な実例と実地の調査を盛り込んだ情報量が多く、「OEL Manga」の歴史的発達と全体像を丁寧に記述することに加え、具体的なケースに沿った形で問題提起を行う。海外での「manga」の言葉遣いはその一分野である（つまり英語圏での「manga」は日本製のすべてのマンガではなく、むしろジャンルの慣例が強い「マンガらしいマンガ」としての少年マンガと少女マンガに限定され、近年、日本においてもジャンル横断的に採用される表現を基準とする）。もう一つは「OEL Manga」を、英語圏の作家よりも消費者を念頭に作られた概念と見なすスタンスである。さらに、本論文の資料分析を踏まえた上、「OEL Manga」を「グローバル・マンガ/global manga」よりも「グローバル・マンガ/global manga」に取り替えた方が適切であることも提示される。

2014年2月7日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。学位審査委員は、「OEL Manga」言説における「日本性」と「真正性」をめぐる議論に注目し、本論文がマンガ/コミックス研究に限らず、グローバル化や異文化交流、ファン・カルチャーなどの研究を含む多くの領域に貢献できる内容をもつことを強調した。さらに、評価に値する特色としては、実作者の経験から生まれた問題意識、特にOEL Mangaという対象を通じて筆者の作家としての可能性を探求したことが挙げられた。

その反面、例えば、言説分析を理論的に裏付けるような方法論をめぐる章の不在が指摘された。また、「OEL Manga」の歴史的回顧に加え、その未来に向けた批判的位置づけも必要であり、本論の中に出ている「グローバル」、「グローバル」などの概念を生かすことによって「OEL Manga」を超えるような視点を提示するように求められた。なお、「問題」に対する部分的な解答は本文中に垣間みられたが、問題設定と明確に結びつく「結論」が見えにくいので、その部分を補給することを条件に合格を認めるとされた。

2014年3月末に提出された本論文の改訂版はその条件を満たしている。したがって本論文は芸術研究科マンガ専攻の理念にふさわしい内容を備えたものと言える。よって本論文は博士（芸術）の学位論文として価値のあるものと認める。