

## 偽史としてのフィギュア×スケープ

### 副田一穂

マックス・エルンストは、シュルレアリスムを代表する画家のひとりとして、日本でもかなり早い時期から紹介され、展覧会も度々開催されてきている。また、シュルレアリスムの美術という境界線がひどく曖昧な領域内部でのエルンストの位置づけや、エルンストが用いた個々の技法の美術史上の役割といった問題は、これまで様々な角度から論じられてきた。戦後、アヴァンギャルドの重心が欧州からアメリカへと移ってゆくなかで、シュルレアリスムという運動体そのものは求心力を失ったかに思われたが、エルンストは抽象表現主義の誕生に大きく貢献した先達としての比較的高い評価を受けた。また、モダニズムを問いなおす批評的機運のなかでシュルレアリスムが再評価される際にも、依然としてその代表的な画家として、批評の俎上にあり続けている。さらに、ヴェルナー・シュピーースやユルゲン・ベッチといったエルンスト研究者が積み上げてきた個別の作品についての膨大な情報の蓄積は、エルンストを語る上で大変示唆に富むコンテキストを提供している。しかし一方で、次々と制作のスタイルを変化させながら、油彩、コラージュ、彫刻、写真、版画それぞれの領域を自らの活躍の場としたエルンストの芸術の全体像について、一貫した言葉で語ることの難しさは、依然としてわれわれにつきまとい続けている。

### ――

まず、本展覧会のコンセプトを簡潔にまとめておこう。ここでは、エルンストの作品に登場する様々な人物、鳥、「貝の花」や「飛行機捕草」のような不思議な植物、鳥と人が融合した怪物のような存在など、どこか人格のようなものを備え、意志を持って物語を紡いでいるように感じられるものたちを総称して、「フィギュア (figure)」という語で呼んでいる。なぜ、モチーフでも主人公でもなく「フィギュア」なのか?それは、単に作品の題材として偶然選ばれたものというには過剰なまでに繰り返し登場し、物語を進行させるにはあまりに曖昧な身振りで、画家の手によって予めデザインされた記号というには姿が一定していない、そのような極めて微妙な存在を名指すのに、ニュートラルで語義が広範囲に及ぶ「フィギュア」という語が最もふさわしいと考えたためである。辞書を引けば明らかのように、figure という語は人の姿や物の姿、体つき、数や価格、計算、図や挿絵、形態、像、表象など幅広い語義を持っており、転じてアニメのキャラクターのフィギュアのように立体的な人形をも指す。この語義の多様さは、裏を返せば、文脈を指定しなければいずれの意味で用いられているのか分からなくなってしまう曖昧さを孕んでいるわけだが、この曖昧さこそが、エルンストの画面に巢食う存在たちの、複雑なありようと共鳴するのではないだろうか。

エルンストのフィギュアの姿形は、それらが置かれる背景の、物理的な成り立ちに負うところが大きい。この点についての詳細は、本カタログ所収の中村尚明氏のエッセイ (pp. 6-13) に詳しいが、改めて簡潔に述べておこう。コラージュ、フロッターージュ、グラッターージュ、デカルコマニーやオッシレーションといった様々な技法を通じて画面に偶然生じる模様や形を、複数組み合わせたり、あるいは部分的に補筆・消去したりするといった何らかの操作を加えることによって、エルンストはフィギュアを成形している。したがって、その起源からしてフィギュアの姿形には偶然という要素が多分に織り込まれており、また、原理的にひとつとして同じ姿形のフィギュアは存在しない。そして、それぞれのフィギュアは、自らの出自である背景を自らの活躍する空間へと再構成する。パノフスキーの言ういわゆる「象徴形式としての遠近法」の空間とは異なる論理を持つこのような空間とフィギュアとの関係を、本展覧会では「(風)景」を指す接尾辞“-scape”を付して、「フィギュア×スケープ」という造語で表した。

本稿では、シュルレアリスムの理論と作品との整合性や、モダニズムの抑圧に対する抵抗や逸脱としての作品解釈という議論の枠組から少し離れて、本展覧会の構成の基調をなすこの「フィギュア×スケープ」という関係性に注目しながら、われわれに与えられたエルンストの作品の全体像について、おぼろげながらもその輪郭をなぞってみたい。議論の補助線となるのは、マンガやアニメ、ゲームやライトノベルなど、現代のわれわれを

取りまく様々なサブカルチャーに見られる「キャラクター」の表現と、その受容のされ方についての考察である。このような視点からのアプローチは、近年すでに国内の複数のシュルレアリスム研究者によって試みられており<sup>1</sup>、本稿もこれらの先行研究に多くを負っている。

### ――

さて、私は、エルンストの作品に登場するこれらのフィギュアたちにはどこか人格のようなものを感じさせるところがあると述べた。「鳥類の王ロブロブ」がその典型例であるが、固有の名を与えられ、複数の作品に繰り返し登場するフィギュアにとりわけ顕著に見られる現象である。このように、フィギュアが人格的なものを備えてしまう事態を、フィギュアの「キャラクター化」と言い換えておこう。

これらのフィギュアたちは、姿形がそれぞれに全く異なっているにもかかわらず同一の存在であるという設定のもと、複数のタブローの間を越境して登場する。このとき、フィギュアの自己同一性を担保するものとそのフィギュアが生成される原理、つまり背景の成り立ちや、姿形を構成する要素とは無関係であるように見える。例えば、同じロブロブというフィギュアが登場する二つの作品、『百頭女』(cat.no.26)のようなコラージュ・ロマンという舞台と、《ロブロブ、鳥類の王 [雪の鳥]》[図1] のようなグラッターージュによる背景との間に、空間の表象を支えている共通の構造を求めることは困難である。また、ロブロブの姿形も豊かなヴァリエーションを見せている。『百頭女』という一冊の小説のなかでさえも、《バリ盆地では、鳥類の王ロブロブが、街灯たちに夜の食事を運んでくる。》(cat.no.26-4) でオレンジの皮の写真を元にした<sup>2</sup> 奇妙な姿で登場したかと思えば、《ロブロブと美しい庭師。》(cat.no.26-7) に孔雀の姿に変容し、《ロブロブ、燕よ、通れ。》ではごく一般的な燕の姿で描かれている。このようなヴァリエーションの豊かさは、他の作品に活躍の場を移せばなおさらである。1930 年から 1932 年頃にかけて集中的に制作された、いわゆる「ロブロブが(〇〇を)紹介する」というコラージュのシリーズ [図2] の系譜に連なるルネ・シャルとエルンストの共作詩画集『素早い歯』のための挿絵 (cat.no.111) では、ロブロブの姿は頭部と胴部とを別々の区画に切り分けられており、簡略化された輪郭線で示される脚部がその外側に位置しているもの (cat.nos.111-4,111-8) と、内側に位置しているもの (cat.no.111-7) とに分かれている。エルンスト研究の泰斗ユルゲン・ベッチが指摘するように、まさに「生み出されたロブロブ像の自己同一性は、それを構成する各部分には限定されず自由である<sup>3</sup>」。それはロブロブに限ったことではなく、「マルスリーヌ＝マリー」や「美しき女庭師」、「オイディプス」、「風の花嫁」、「家の天使」など、作品タイトルなどを通して固有の名が示されているフィギュア全般についても同様である。

だが、これらのフィギュアの自己同一性の抛り所となっているのは、タイトルや付随するテキストに記載された固有名でしかないのだろうか? アメリカン・コミックスの研究家でフリーライターの小田切博は、19 世紀の挿絵入り小説や諷刺版画からマンガまで、広く画像イメージと結びついたキャラクターという概念の起源や性質に触れながら、次のように述べている。「キャラクターは絵柄としての外見、物語を通じて形成される性格、象徴としての記号的な意味性の三点のどこを起点に発想し、つくられてもいいし、三要素すべてが揃ってなくてもキャラクターそのものは成立し得る。しかも、名前と構成要素の一部で同一性が担保されていれば拡張や変形がいくらでも可能だという特性を持っている<sup>4</sup>」。また、小田切はここで、



図1) 《ロブロブ、鳥類の王 [雪の鳥]》1928年、油彩、キャンバス、個人蔵



図2) 《ロブロブが紹介する》1931年、コラージュ・ペン・グアッシュ、厚紙、個人蔵

## 「カイエ・ダール」の「分身」あるいは「幽霊」

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

武論尊・原哲夫『北斗の拳』やスーパーマリオブラザーズのシリーズを例に挙げ、複数のメディアミックス作品やシリーズ作品のそれぞれにおいてキャラクターデザインが異なるにもかかわらず、われわれは同一のキャラクターの物語として享受していることを挙げ、その同一性はキャラクターの「内面」と「意味」において担保されていると指摘している。

小田切の議論の主たる対象は、あくまではっきりとしたストーリーや世界観が提示されているマンガやゲームについてのものであり、エルンストはそのような仕方で個々の作品において具体的なストーリーを提示しているわけではない。したがって、このキャラクター概念の枠組を、エルンストの作品解釈にそのまま適用することには充分慎重である必要がある。だが、例えばロブロブにエルンストの絵画内での代理人としての象徴的な意味を担わせ、マルスリーヌ＝マリーにマリー＝ベルト・オーレンシュの影を、嘴のカップルにエルンストとドロテア・タニングの睦まじい姿を見出すとき、われわれは姿形の差異を捨象して、それをあるキャラクターとして語りはじめているのではないだろうか。もちろん重要な前提として、フィギュアに与えられた名前は同一性にとっての決定的な基盤を提供している。しかし、これらのフィギュアがエルンストの作品と現実との関係のなかで、何らかの象徴的な意味を獲得したとき、われわれはこれらのフィギュアに人格、あるいは内面のようなものを想像し、生き生きとしたキャラクターとして認識することが可能になるのではないか。つまり、そこに描かれているのがたまたま選ばれたモチーフではなく、エルンストにとって重要な何かを象徴する存在であることを予感させることこそが、その解釈の妥当性がどうであれ、フィギュアのキャラクター化の鍵となるのである。

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

私はここまで一貫して、エルンストのフィギュアは「人格のようなもの」を持つという曖昧な言い方をしてきた。エルンストの作品やテキストにおいて、フィギュアそのものの内面が直接的に描かれたり語られたりするのではないからだ。それにもかかわらず、われわれがフィギュアの内面を何らかのかたちで想像し得るのだとすれば、それはフィギュアたちがひとつのタブローのなかで完結した存在ではなく、複数の作品に繰り返し登場することに依るところが大きい。

マンガ研究者の伊藤剛は、身体や内面のようなものをかすかに感じさせるものの、成長したり怪我をしたり絶望したりはしない、生活感に欠けた人物像や擬人化された像というキャラクターの特徴を、簡潔に「比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって（あるいは、それを期待させることによって）、『人格・のようなもの』としての存在感を感じさせるもの<sup>5)</sup>」と述べている（伊藤は一般にキャラクターと言われる概念を細分化し、人格を持った身体表象としてテキストの背後に人生や生活を想像させるキャラクターと、その基礎を為すキャラという概念に分離しており、ここに引用した文章は後者についてのものだが、本稿ではそのような細分化の必要がないため一括してキャラクターとして扱う）。そして、このようなキャラクターが成立するための条件として、伊藤は時間的継起性とテキストからの遊離可能性を挙げる。つまり、複数の異なる絵を同一の存在として認識するために、マンガの領域で言えば、コマの並びという非連続なものを連続したものと見なす作用と、二次創作やメディアミックスを通じた複数のテキストを横断する作用が必要となるのである。伊藤の言葉を引けば「コマとコマの間隙をつなぐ要請から、キャラの存在感は立ち上がってくる<sup>6)</sup>」ということになる。

再度、エルンストの作品に戻って考えてみよう。ロブロブは、エルンストにとって「分身」あるいは「幽霊」のような存在として語られる。

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

1930年、それは私のロマン『百頭女』を、熱心にまた几帳面に制作したのちのこと、私はほとんど毎日のように、「ロブロブ」という名の「鳥類の王」の訪問をうけた。彼こそは私個人を忠実にかたどった分身、私の人格に密着した幽霊なのだ<sup>7)</sup>

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

こちらの都合を考えずにほとんど毎日のように訪ねてくる厄介な訪問者を思わせるエピソードは、『百頭女』以後もロブロブが繰り返しエルンストの作品に登場しているという事実と符合する。そして、この連続性を通じて、ロブロブが絵画内の世界に対する外部、タブローとタブローとの間隙にも存在しているのではないかということが、生々しく想像されるのである。

マンガが読者にコマとコマとの間隙をつないで読むように要請するのと同様に、エルンストの作品は、タイトルやエッセイなどのタブロー外のテキストを補助的に読み込ませることで、タブローとタブローとの間隙をつないで見ることを要請しているのではないだろうか。

この作品相互のネットワークのなかでキャラクターとして遊離したフィギュアは、同じシーンのヴァリエーションとして単に反復されるのではなく、個々のタブローにおいてそれぞれに物語のようなものを付与され、次第にキャラクターとしての強度を増してゆく。このように複数の画面を連続的に読んでゆくような作品との向き合い方は、小説として発表された三冊のコラージュ・ロマンでは、その作品の形式からして当然想定されている鑑賞方法だろう。だが、ひとつのシリーズや、絵画と彫刻といった媒体を越えてまでそこに連続性を見出そうとするのは、エルンストが想定していないあまりに恣意的な見方だろうか？ おそらくそうではない。タブロー同士の連続性のネットワークのなかで、おぼろげな物語を獲得してゆくエルンストのフィギュアは複数存在しているが、彼らはそれぞれに独立した世界を生きているわけではない。むしろ、ひとつのフィギュアが複数のキャラクターに分裂したり、逆に複数のキャラクターがひとつのフィギュアへと統合されたりしながら、物語は複雑に交錯している。『絵画の彼岸』のなかでエルンストは、コラージュやフロッタージュの理論的背景や意義を強調しながら、それと並行してこれまでに制作してきた作品のタイトルを滔々と列挙する。ロブロブの到来を告げる先に引いた文章の前には、このような一節が書かれている。

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

私はそのとき、自分が《ひとりの少女に、私の父の顔を示している》のを見た。地面は柔らかくゆらいだにすぎなかった。私は《鳥たちへの記念碑》を建てようと決意した。《美しい季節》であった。それは《蛇たち》の、《地中の虫けら》の、《羽根の花》の、《鱗の花》の、《管の花》の時であった。《森が飛び立ち、花々が水底で唾み合う》時であった。《ねじれた水母》の時であった<sup>8)</sup>

## 「分身」あるいは「幽霊」の存在としての語り

『絵画の彼岸』のテキストは、とかくコラージュやフロッタージュの技法解説として読まれる傾向にあるが、同書所収の「ある博物誌の来歴」のなかで2回、「ウイスキー海底での進水」でさらにもう1回、このような作品のリストをエルンストが長々と開陳していることについて、もう少し注意を払ってみる必要はあるだろう。ここで言及されているそれぞれの作品では、登場するフィギュアも背景となる風景も多種多様であるにもかかわらず、エルンストはそんなことは意にも介さないかのように、ひとつの物語としてこれらの作品を連結してゆく。ただし物語といっても、一人の主人公が朝起きて着替えて歯磨きをして…といった明確なストーリー展開があるわけではなく、あくまで曖昧なかたちで様々なフィギュアと風景が変容してゆく物語の存在が仄めかされているに過ぎない。

ひとつのフィギュアが複数のキャラクターに分裂する例は、例えば『革命に奉仕するシュルレアリスム』誌<sup>9)</sup>に掲載され、『カイエ・ダール』<sup>10)</sup>の表紙にも再利用された《オイディプス》[図3]に見ることができる。このフィギュアは、その数年後に《スフィンクス》(cat. no.51)として再来する。難問を投げかけてテバイの民を恐怖に陥れた、乙女の顔と鷲の



図3)『カイエ・ダール』第11巻第6-7号、1936年

翼を持つ獅子スピックスと、その謎に挑むオイディプスとが、ここでは一体のフィギュアとして描かれている。「一つの声をもち、二つ足にしてまた四つ足にしてまた三つ足なるものが地上にいる。地を這い空を飛び海を泳ぐものどものうちこれほど姿・背丈を変えるものはいない […]」<sup>12</sup>。よく知られたこのスピックスの問いの答えは、もちろん「人間」であったが、この変容する身体を持つ人間というイメージは、エルンストのフィギュア観とまさに呼応している。オイディプスとスピックスのように男性像と女性像とが融合した両性具有的なフィギュアは、《ユークリッド》(cat.no.54)にも登場する。『原論』で知られるアレクサンドリアのエウクレイデス、すなわちユークリッドの姿は、花飾りを付けた女性像として描かれている。それは、しばしばユークリッドと混同された同名の哲学者、メガラのエウクレイデスの女装というエピソード<sup>13</sup>の混入を示唆している。つまり、ここでは逆に、二つのキャラクターがひとつのフィギュアへと統合されたかたちで描き出されている。

――

こうしてタブローとタブローとの間が架橋され、エルンストのフィギュアがキャラクターとしての存在感を獲得するとき、それぞれのフィギュア×スケープは、単独で自律した、完結した世界であることから解放される。われわれがそれをキャラクターとして認識した途端に、フィギュアとスケープとの不離一体の性質が解除され、フィギュアは別のスケープへと回遊をはじめるのである。そしてそれは、前節で見たように、あるまとまったシリーズの内部にとどまらず、大きく隔たった時期や全く異なるメディアにおいても発生し得る。『慈善週間または七大元素』で鳥頭の人間として描き出されたオイディプス (cat.nos.39-8 ~ 39-13) は、あたかもキャラクターのグッズとして商品化された「フィギュア」のように、植木鉢を組み合わせて成形された彫刻 (cat.nos.43,44) へと作り替えられている。このように円錐台を組み合わせた人体は、帽子のカatalogに補筆したコラージュ作品《帽子が人間を作る》[図4]において、遠く予告されているだろう。いささか強引に言えば、1922年の《オイディプス王》[図5]におけるオイディプスらしきフィギュアの不在のなかに、すでに別の風景へと旅立ってしまったオイディプスの姿を逆説的に見出すことさえ可能になる。

背景を生産する技術上の制約によって、そのつど新たに作り直されるフィギュアの姿形には、原型にあたるものが存在しないため、同一のキャラクターとして描写される複数のフィギュアには何の共通点もないように見える。ルネサンスにおける理想像のような、規範としての身体からの逸脱したものを怪物と呼ぶならば、エルンストのフィギュアたちはすべて怪物的な様相を呈しているが、そもそもエルンストが自らの作品において逸脱の判断基準となる正常な形態をまず措置していない以上、それは怪物とさえ言えないのかもしれない。原型という核を持たない身体は、ヴァリエーションのヴァリエーションのヴァリエーション…として延々と反復し続けている。そして、身体を構成するさまざまな器官は、その反復のなかで徐々に置き換えられてゆく。《聖対話》(cat.no.3)では、手前の女性の右膝は4つ穴のボタンに、陰部は鳩に、肺は可変翼の実験航空機に取って代わる<sup>14</sup>。もう一人の女性は右上半身全体が鳩に変容しているが、《美しい女庭師の帰還》(cat.no.120)では体中に模様が刻まれた線描の像として帰ってきている。あるいは、白馬の胴部を構成していた嘴のカップルは、その後とある人物の顔へと移動し、その一部へと変容する (cat.nos.72,73)。器官は、まるで擬態行動のように、自らを取りまく環境に合わせて形態や機能を変化させているのだ。

エルンストの作品が現代美術に与えたインパクトを強調する美術史研究者ペペ・カルメルは、キキ・スミスやダミアン・ハーストの作品とエルンストの作品とに共通する身体内部の器

官のイメージを取り上げながら、文芸批評家ミハイル・バフチンのラブレール論<sup>15</sup>を引いて、その身体観を中世のグロテスクな身体像へと接続している。

「[訳注:ルネサンスにおける]新しい身体イメージや新しい所作の規範は、「他の身体や世界に溶け込まない、閉じられた**個体性**というルネサンスの理想像を示している。芸術と作法は、まとまりがなく浸透性のある一般大衆の身体的特徴とは大きく隔たった貴族的な自己を、共同して特徴付けている。だが、この新たな社会的格差の定義付けは、社会批判としてのユーモアの新しい可能性をも切り拓いている。喜劇における身体のユーモアは、身体の上下という階層関係を反転させることを通じて、社会的階級のカーニヴァレスクな転倒を見せるのである」<sup>16</sup>

「グロテスクな身体とは、生成のさなかにある身体である。それは決して終わらず、決して完成しない。継続的に組み立てられ、生産され続け、そしてまた別の身体を組み立て、生産する」<sup>17</sup>というバフチンが抽出した中世の身体観を、エルンストはタブローの環境に合わせたフィギュアの自発的、即興的な生成原理として継承している。《鷲》(cat.no.83)と《青い森》(cat.no.84)との関係は、混濁した環境のなかからフィギュアと風景とがどのように生成されているのかを伺い知るための好例だろう。鷲の頭部を形作るフロッタージュの素材が両作品に使用されているが、後者には勾玉のような形象がさらにオーバーラップしており、より錯綜した画面となっている。この線の錯綜状態をエルンストは「森」という風景として記述しているが、身体と世界との境界としての輪郭線は、錯綜する画面のなかに溶け出してしまうているかのようだ。このように、フィギュアが地のなかに溶出する、あるいは地からフィギュアが凝固する作用の拮抗した関係は、《少女が見た湖の夢》(cat.no.47)のようにデカルコマニーが用いられた作品ではさらに強調されている。エルンストにとって、いくつもの技法を駆使して得られる様々な肌理を持った下地は、身体と世界との境界を成す輪郭線を生成するエネルギーを潜在的かつ過剰に孕んだ領野であり、それによって無数のフィギュアと風景が半ば自発的に次々と顕在化しはじめる場面に、エルンストは「鑑者であるかのように […] 立ち会う」<sup>18</sup>のである。

――

ここまで、マンガ研究や文芸批評を参照しながら、エルンストのフィギュアのキャラクター化という現象と、フィギュアと風景とを生成するための下地について考察してきた。フィギュアが何らかの象徴的な意味を担うとき、そこに内面のようなものが生じ、われわれはフィギュアをキャラクターとして認識することが可能になった。さらに、タブローとタブローとを連続した物語としてみることで、キャラクターとしての人格や内面がさらに強度を増してゆくことを確認した。一方で、諸々の技法を駆使して得られた、フィギュアと風景とが分化する以前の渾然とした下地が、無数のフィギュアと風景とを生成するための潜在的なエネルギーを孕んでいることを指摘し、それが自発的かつ継続的な生成と変化とを求める開かれた身体というエルンスト独自の身体観を裏付けていることを見た。

このキャラクター化という現象は、固有名の設定を基盤として推し進められるが、エルンストによる自らの作品についての言及に見たように、その推進力に対してタブローの外部のテキストが補助的に機能していた。この推進力が、さらに生成変化の可能性を孕んだ下地と相補的に働くことで、個々のフィギュア×スケープは、何らかのそれ以前と以後のストーリーを持った断片化された物語の一部として活性化され、その背後にエルンストの作品全体を束ねるひとつの物語空間が立ち上がってくる。

ただし、この物語空間とは、繰り返し述べてきたように、具体的なキャラクター設定や特定のプロットを持つ物語の舞台を指しているわけではない。例えば、すべてのフィギュアをロブロボの変化した姿と見なし、エルンストの代理として彼の人生をなぞっているという解釈は、あまりに素朴な現実の反映でしかなく、説得力を持たないだろう。しかし一方で、この物語空間はエルンストのバイオグラフィから完全に独立しているというわけでもない。

エルンストは自伝的なテキストを頻繁に書き残した作家である。本稿でも幾度も引用してきた、1936年に『カ



図4)《帽子が人間をつくる》1920年、グアッシュ・鉛筆・油彩・インク、印刷された紙のコラージュ、ニューヨーク近代美術館

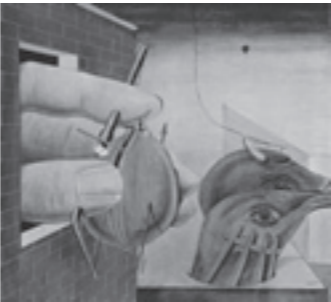


図5)《オイディプス王》1922年、油彩、キャンバス、個人蔵

官のイメージを取り上げながら、文芸批評家ミハイル・バフチンのラブレール論<sup>15</sup>を引いて、その身体観を中世のグロテスクな身体像へと接続している。

「[訳注:ルネサンスにおける]新しい身体イメージや新しい所作の規範は、「他の身体や世界に溶け込まない、閉じられた**個体性**というルネサンスの理想像を示している。芸術と作法は、まとまりがなく浸透性のある一般大衆の身体的特徴とは大きく隔たった貴族的な自己を、共同して特徴付けている。だが、この新たな社会的格差の定義付けは、社会批判としてのユーモアの新しい可能性をも切り拓いている。喜劇における身体のユーモアは、身体の上下という階層関係を反転させることを通じて、社会的階級のカーニヴァレスクな転倒を見せるのである」<sup>16</sup>

「グロテスクな身体とは、生成のさなかにある身体である。それは決して終わらず、決して完成しない。継続的に組み立てられ、生産され続け、そしてまた別の身体を組み立て、生産する」<sup>17</sup>というバフチンが抽出した中世の身体観を、エルンストはタブローの環境に合わせたフィギュアの自発的、即興的な生成原理として継承している。《鷲》(cat.no.83)と《青い森》(cat.no.84)との関係は、混濁した環境のなかからフィギュアと風景とがどのように生成されているのかを伺い知るための好例だろう。鷲の頭部を形作るフロッタージュの素材が両作品に使用されているが、後者には勾玉のような形象がさらにオーバーラップしており、より錯綜した画面となっている。この線の錯綜状態をエルンストは「森」という風景として記述しているが、身体と世界との境界としての輪郭線は、錯綜する画面のなかに溶け出してしまうているかのようだ。このように、フィギュアが地のなかに溶出する、あるいは地からフィギュアが凝固する作用の拮抗した関係は、《少女が見た湖の夢》(cat.no.47)のようにデカルコマニーが用いられた作品ではさらに強調されている。エルンストにとって、いくつもの技法を駆使して得られる様々な肌理を持った下地は、身体と世界との境界を成す輪郭線を生成するエネルギーを潜在的かつ過剰に孕んだ領野であり、それによって無数のフィギュアと風景が半ば自発的に次々と顕在化しはじめる場面に、エルンストは「鑑者であるかのように […] 立ち会う」<sup>18</sup>のである。

――

ここまで、マンガ研究や文芸批評を参照しながら、エルンストのフィギュアのキャラクター化という現象と、フィギュアと風景とを生成するための下地について考察してきた。フィギュアが何らかの象徴的な意味を担うとき、そこに内面のようなものが生じ、われわれはフィギュアをキャラクターとして認識することが可能になった。さらに、タブローとタブローとを連続した物語としてみることで、キャラクターとしての人格や内面がさらに強度を増してゆくことを確認した。一方で、諸々の技法を駆使して得られた、フィギュアと風景とが分化する以前の渾然とした下地が、無数のフィギュアと風景とを生成するための潜在的なエネルギーを孕んでいることを指摘し、それが自発的かつ継続的な生成と変化とを求める開かれた身体というエルンスト独自の身体観を裏付けていることを見た。

このキャラクター化という現象は、固有名の設定を基盤として推し進められるが、エルンストによる自らの作品についての言及に見たように、その推進力に対してタブローの外部のテキストが補助的に機能していた。この推進力が、さらに生成変化の可能性を孕んだ下地と相補的に働くことで、個々のフィギュア×スケープは、何らかのそれ以前と以後のストーリーを持った断片化された物語の一部として活性化され、その背後にエルンストの作品全体を束ねるひとつの物語空間が立ち上がってくる。

ただし、この物語空間とは、繰り返し述べてきたように、具体的なキャラクター設定や特定のプロットを持つ物語の舞台を指しているわけではない。例えば、すべてのフィギュアをロブロボの変化した姿と見なし、エルンストの代理として彼の人生をなぞっているという解釈は、あまりに素朴な現実の反映でしかなく、説得力を持たないだろう。しかし一方で、この物語空間はエルンストのバイオグラフィから完全に独立しているというわけでもない。

エルンストは自伝的なテキストを頻繁に書き残した作家である。本稿でも幾度も引用してきた、1936年に『カ

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

『**イエ・ダール**』誌に掲載された「マックス・エルンスト: 絵画の彼岸<sup>19)</sup>」は、そのうち最もよく知られたテキストで、幼少期から思春期を経てフロッタージュの技法の発見とそれ以降の活動について、時系列順に自らの体験を一人称で語っている。しかし、1942年に『ヴェー』誌に掲載された「自らが語る、M. E. の青春についての若干のデータ<sup>20)</sup>」と、1961年のMoMAでの個展に際しての「若い友人たちに自らが語る M. E. の日常生活<sup>21)</sup>」では、語りが三人称に変わり、それぞれの出来事が起こった年号が付されている。また、1959年の「伝記メモ<sup>22)</sup>」は、年々情報をアップデートしながら1963年の「伝記メモ（真実と虚構の織物）<sup>23)</sup>」、1970年のテキスト集『エクリチュール』所収の「ある伝記のためのメモ<sup>24)</sup>」と繰り返し複数の媒体に掲載されているが、いずれも三人称で語られ、更に年号は細分化されており、多くの個展のカタログ末尾に付される（本カタログにも付されている）作家のバイオグラフィの形式をなぞっている。1963年版のテキストのタイトルが明示しているように、このバイオグラフィは大半が事実に基づいて書かれているものの、ところどころに虚構のエピソードや作品のなかでの出来事が挿入されており、一種のバイオグラフィのパロディとして読むことができる。

ダダの研究者ウィリアム・キャンフィールドは、これらのテキストがとりわけ精神分析的な解釈を誘う魅力を備えていることを指摘しつつ、「われわれは軽率にもこれらのテキストの文字通りの「真実」に期待してしまうが、このような幼少期の報告の中に架空の「真実」がかなり含まれていることを考慮しないのは滑稽に思われる<sup>25)</sup>」と、これらの偽史的テキストの慎重な取扱への注意喚起をしており、その主張は至極妥当なものである。しかし、この拡大解釈を誘う偽史的テキストをエルンストがあえて繰り返し利用してきたことによって、その受け手であるわれわれの側に喚起される想像力を、より積極的に評価することはできないだろうか。

ここで、ロブロブが毎日のように訪問してくるというエピソードを再度振り返ってみよう。注意しなければならないのは、エルンストとロブロブとは決して等号で結ぶことのできないズレが存在していることだ。ロブロブはあくまで私を「かたどった」ものであり、私を訪問し私の人格に「密着」する幽霊のような何者かである。常に私に寄り添いながらも、私自身でも単なる自画像でもなく、どこか別の人格であるかのような微妙な存在であることが、エルンストの言葉からはっきりと読み取れる。このロブロブは、エルンストの作品のなかで何かを「紹介する」フィギュアとして登場したのであった。エルンストの偽史的テキストは、一人称から三人称の語りへと変化することによって、マックス・エルンスト自身をロブロブによって紹介される側へと移動させている。現実が虚構によって浸食され、ロブロブが自らの起源として語る、オウムのホルネボムの死と妹ロニの誕生との魔術的な結合<sup>26)</sup>は、現実のものとなる。

あるいは逆に、史実や伝承から借用されたキャラクターが、エルンスト自らの物語として語り直される。『マクシミリアーナ、あるいは天文学の非合法的行使』（cat.no.109）のエルンスト・テンベルや、『大アルベルトゥス』（cat.no.66）のアルベルトゥス・マグヌスといった歴史上の人物のエピソードに、エルンストは自己を重ね合わせての自らの物語として語ってしまう。史実に虚構が入り込み、エウクレイデスが非ユークリッド幾何学の誕生に困惑する（cat.no.54）ように、歴史は大胆に書き換えられてゆく。エルンストが作品と作品との背後に提示している物語とは、このような現実と虚構とを取り違えて語られる自分史なのである。

このように複数の作品を通して体系づけられる偽史の存在自体は、サブカルチャーにおいてはそれほど珍しいものではない。アメリカの小説家 H・P・ラヴクラフトが展開した小説世界を他の複数の作家たちがひとつの神話体系として発展させた「クトゥルフ神話」や、イギリスの小説家 J・R・R・トールキンが複数の作品の舞台として緻密に描き出した「中つ国」のような架空の世界はよく知られているだろう。また、日本においては、評論家の大塚英志が指摘するように、消費社会化と連動する形でとりわけ 80 年代以降、富野由悠季による『機動戦士ガンダム』の世界のように、虚構の中に膨大な歴史を暗示するファンタジーが数多く産み出されている<sup>27)</sup>。一人の作家によるものにせよ複数の作家によるものにせよ、これらの偽史を前にして、受け手であるわれわれは、作中には明示されていない事柄についてもその世界観と照らし合わせながら思い描くことができるような想像力を要求されている。チョコレート菓子のオマケとして封入されたシールというかたちで、1985年に発売され社会現象となったビックリマンシリーズの 10 作目「悪魔 VS 天使シール」は、そのような虚構世界と受け手との関係を最も象徴的に示している。シールの裏面に記載された、ひとつひとつでは意味不明なテキストの

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

微細な断片を集積することで、その断片化された情報同士の間を消費者の想像力で補わせ、おぼろげな物語の全体像を想像させるといふ、大塚が「物語消費<sup>28)</sup>」として提示した消費の形式は、われわれがエルンストの作品に対峙するときのそれに極めてよく似ている。

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

しかし、われわれはエルンストの提示する錯綜した物語に迷い込み、些か遠くに着地してしまったようだ。私はここで、エルンストが 80 年代以降の日本の消費社会を予見していたなどと主張するつもりは毛頭ない。そうではなく、今なお様々なキャラクター商品が日常的に氾濫する社会に生きるわれわれにとって、没後 36 年を経たこの芸術家の作品がどのように映り、またそこからどのような豊かな鑑賞体験を引き出せるか、その可能性の一端について多少なりとも示すことができたのならば幸いである。エルンストの偽史が、作品を通じて壮大な年代記や神話を紡ぐのではなく、古代ギリシアから現代に至るまで幅広い歴史の断片を取り込みながらも、あくまでそれが個人史として提示されているということを再度確認しておこう。虚構が現実に引き寄せられ、現実は虚構に引き寄せられる。そもそも超現実とは、現実とは全く別の夢や無意識下の世界ではなく、虚構が次々と入り込んでインフレーションを起こす過剰な現実ではなかったか? そしてそれは、受け手であるわれわれと共有可能なシェアード・ワールドに成り損ねた、ごく個人的な体験として到来するのではないか?エルンストは幾度も自らを歴史化して語ろうとしたが、いくら反復しようとも、真のバイオグラフィなどというものに到達することはないだろう。しかし、キャラクターと現実の身体との間の葛藤状態のなかに、エルンストは自らの同一性を追い求めたのである。

「同一性は痙攣的なものだろう。さもなくば存在しないだろう<sup>29)</sup>」。

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

エルンストの自画像（1963年）

<sup>[1]</sup> とりわけ「水声通信」では「キャラクター」という視点を導入した論考が積極的に紹介されている。例えば、齊藤哲也「窓／壁／輪郭—シュルレアリスム、あるいは「時宜をえない」もの」『水声通信』no. 27, 2008, pp. 23-35. 鈴木雅雄「ロブロブは何を紹介するの—シュルレアリスムと「キャラクター」の問題」Ibid., pp. 36-45, など。

<sup>[2]</sup> Werner Spies, Max Ernst – Collagen: Inventar und Widerspruch, 1974, D. 601.

<sup>[3]</sup> Jürgen Pech, "Loplop, the Presentational Figure," Max Ernst: Dream and Revolution, 2008, p. 146.

<sup>[4]</sup> 小田切博「キャラクターとは何か」2010, p. 125.

<sup>[5]</sup> 伊藤剛「テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ」2005, p. 95.

<sup>[6]</sup> Ibid., p. 116.

<sup>[7]</sup> Max Ernst, "Au dela la peinture," Cahiers d'Art, vol. 11, no. 6-7, 1936. 邦訳は、マックス・エルンスト『絵画の彼岸』巖谷國士訳, 1975, p. 20を参照した。以下、本書からの引用は同様に全て巖谷訳を参照している。

<sup>[8]</sup> エルンスト, Ibid., p. 20.

<sup>[9]</sup> Le Surréalisme au service de la Révolution, nr. 5, 1933. このコラージュは 1931 年の《視覚の内部へ》というコラージュ連作のうち的一点である。

<sup>[10]</sup> Cahiers d'Art, 11. Jg., H. 6-7, 1936.

<sup>[11]</sup> エルゲン・ベッヒ「作品解説」『マックス・エルンスト 驚異と魅惑の幻想宇宙』（展覧会カタログ）, 2001, p. 205.

<sup>[12]</sup> ソボクレス「オイディプス王」 藤沢令夫訳, 1967, p. 145.

<sup>[13]</sup> 『アッティカの夜』が伝えるところによれば、エウクレイデスは、メガラと敵対関係にあった都市アテネのソクラテスを訪ねるために、女装してメガラを抜け出す。 Aulus Gellius, The Attic Nights, vol. II, trans. W. Beloe, 1795, p. 26.

<sup>[14]</sup> William A. Camfield, Max Ernst: Dada and the Dawn of Surrealism, 1993 (exhib. cat.), pp. 94, 341n.

<sup>[15]</sup> Mikhail Bakhtin, Rabelais and His World, trans. Hélène Iswolsky, 1984 (邦訳書はミハイル・バフチン『フランソワ・ラブレールの作品と中世・ルネッサンスの民衆文化』川端香男里訳, せりか書房, 1988).

<sup>[16]</sup> Pepe Karmel, "Max Ernst and Contemporary Art," in Retrospective, ed. Werner Spies, Sabine Rewald, 2005, p. 89.

<sup>[17]</sup> Bakhtin, op. cit., p. 317.

<sup>[18]</sup> エルンスト, op. cit., p. 19.

<sup>[19]</sup> Max Ernst, op. cit. このテキストは、後にロバート・マザウェルがディレクターを務める『モダン・アートのドキュメント』という論集シリーズの第7巻、Beyond Painting and Other Writings by the Artist and his Friends, ed. Robert Motherwell, 1948に、ドロテア・タニングによる英訳版として再録された。なお、次の註に挙げる「自らが語る、M. E. の青春についての若干のデータ」も同書に収録されている。

<sup>[20]</sup> Max Ernst, "Some Data on the Youth of M. E., as told by himself," View, 2nd series, no. 1, 1942.

<sup>[21]</sup> Max Ernst, "An Informal Life of M. E. as told by himself to a young friend," Max Ernst, 1961 (exhib. cat.).

<sup>[22]</sup> Max Ernst, "Notice biographique," Max Ernst, Musée National d'Art Moderne, 1959 (exhib. cat.).

<sup>[23]</sup> Max Ernst, "Biographische Notizen (Wahrheitgewebe und Lügengewebe)," Max Ernst, 1963 (exhib. cat.).

<sup>[24]</sup> Max Ernst, "Notes pour une biographie," Ecritures, 1970.

<sup>[25]</sup> Camfield, op. cit., p. 33.

<sup>[26]</sup> ローター・フィッシャーによれば、実際にはオウムは妹ロニの生後もしばらくの間生きていた。ローター・フィッシャー『バルコ美術新書 マックス・エルンスト』宮下誠訳, 1995, p. 16.

<sup>[27]</sup> 大塚英志『「おたく」の精神史 — 1980年代論 —』, 2004, p. 216.

<sup>[28]</sup> 大塚英志『定本 物語消費論』2001.

<sup>[29]</sup> エルンスト, op. cit., p. 40.