

神戸大学文学部・大学院人文学研究科 70 周年記念事業キックオフシンポジウム

# 「MANGA」

## ——人文学研究の新展開——

(2 日目)

日時：2019 年 3 月 3 日（日） 10:00 ～ 16:30

場所：神戸大学大学院人文学研究科 1 階

神戸大学文学部・大学院人文学研究科



【午前の部】 10:00～12:30

**セッション1** (B135 教室) 日本美術史の中のマンガ・アニメ (司会…宮下規久朗)

苫名 悠「中世絵巻と「漫画」——制作動機の観点から——」

宮崎晴子「日本近現代における仏伝図」

太田梨紗子「日本漫画映画の生成を担ったもの

——政岡憲三と京都における近代絵画の観点から——」

**セッション2** (B132 教室) 戦後日本のマンガ・アニメにおけるアジア表象 (司会…梶尾文武)

秦 剛「東映映画の『西遊記』がどんな孫悟空を作ったか」

徐 翌「モリ・ミノル『大地底海』を読む——脱落した「アジア的」要素を考える——」

松田 樹「大東亜共栄圏」と「サブカルチャー」への欲望

——中上健次後期作品・『異族』『南回帰船』をめぐる——」

【午後の部】 14:00～16:30

**セッション3** (B135 教室) マンガとしての映像／映像としてのマンガ (司会…前川修)

三輪健太郎「断片化と物質性——マンガとメディアをめぐる——」

大崎智史「マンガのゴースト——マンガの新しい生態系をめぐる——」

渡邊大輔「可塑的視覚メディアとしてのマンガと映画」

**セッション4** (B132 教室) 機能マンガの可能性

: 日本とイタリアのアスベストマンガから考える (司会…松田毅)

竹宮恵子「「機能マンガ」を社会に拓げるには」

Nicolino Pondrano・Assunta Prato (通訳…田中真一)

「New forms of language to involve young people in the struggle of a community」

榎 朗兆「機能マンガ作画における姿勢と制約」

八幡さくら「アスベストマンガにおける記憶と記録の問題」

雑賀忠宏「ジャーナリズム、それともナラティブ？」

——『石の綿』とマンガ的叙述の主観性／客観性——」

すがやみつる「機能マンガとジャーナリズム」

住田哲郎「日本語教育におけるマンガの機能性」

【ご注意】

学内の食堂は閉店していますので、昼食は工学研究科(工学部)敷地内のコンビニエンスストア(会場から徒歩約10分)でお求めください。



## セクション1 (B135 教室) 日本美術史の中のマンガ・アニメ

日本絵画とマンガ・アニメとの共通点はどこにあるのだろうか？差異はどこにあるのだろうか？絵巻物の制作意図にみられるマンガ的なもの、近代絵画とマンガが共有する主題である「仏伝」、京都における日本画教育とマンガ映画制作、日本美術史研究者が提示する三つの観点からこの問題を考えてみたい。(美術史学 増記隆介)

### 中世絵巻と「漫画」——制作動機の観点から——

苫名 悠 (大阪大谷大学文学部歴史文化学科専任講師)

本報告では、制作動機という観点から見た時に、中世絵巻のうちいかなる作例が「漫画」的といえるか、吉岡洋氏による「漫画」の定義に依拠して考察する。

吉岡氏は、制作動機の観点から「漫画」を「(「漫」の字がつかない) 正統的な「画」(=芸術) から距離を置き、正統的な絵のルールを逸脱させる活動」と定義するが、この解釈を敷衍すると、社会的に正統と認められた主題・様式を有する先行作例の存在を前提として、敢えてそこから逸脱することを意図して制作された作例を、「漫画」的な動機から制作された中世絵巻とみなし得るだろう。

上記の条件に当てはまる作例として、まず『看聞日記』中に見られる《源氏おそくづの絵》(『源氏物語』を題材とした春画) を挙げ、さらに蓮華王院伝来の《六道絵》が同様の作例として位置付けられる可能性を検討する。

以上の考察をもって、表現形式のみならず制作動機等複数の観点から中世絵巻と「漫画」との関係について考察するための足掛かりとしたい。

### 日本近現代における仏伝図

宮崎 晴子 (神戸大学大学院人文学研究科博士課程後期課程2年)

釈迦の生涯における事蹟を主題とする仏伝図は、涅槃図を除いては日本ではあまり普及しなかったと言われている。しかし近代に入ってから、特に下村観山や菱田春草らに代表される日本画家たちの間で、仏伝を主題とする作品が多く描かれるようになる。それは彼らが西洋美術に見られる歴史画のような絵画を日本においても制作しようとしたとき、キリスト教主題や神話主題に代わるものとして仏伝に目を向けたからであると考えられる。やがて大正期に入ると、秦テルヲなど、個人的な信仰心から仏伝中の主題を好んで描く画家たちが現れ始める。そして現代では、手塚治虫が釈迦の生涯を少年漫画雑誌に10年に渡る連載で描いた『ブッダ』において、従来には見られなかった様々な手法を試み、漫画の表現における可能性を広げることに成功した。仏伝というひとつの普遍的なストーリーが日本近現代の画家たちによって多様に捉えられ、描かれてきた様相を考察する。

日本漫画映画の生成を担ったもの——政岡憲三と京都における近代絵画の観点から——

太田 梨紗子（神戸大学大学院人文学研究科博士課程前期課程2年）

「日本漫画映画の父」と称される政岡憲三（1898—1988）は、いち早く当時のアニメーションにセル画を導入し、海外から最先端の技術を取り入れて日本アニメの土台を築いたことで知られている。政岡はその青年期において京都市立美術工芸学校、京都市立絵画専門学校で絵画技術を学んでおり、この経験がアニメ制作に反映されていることはかねてから指摘されてきたものの、十全な研究がされているとは言いがたい。この時期の絵画教育は近代化によって試行錯誤が重ねられていた時であり、近世からの流れを汲む学習法と、学校教育によって刷新されたものが両立していた。発表者は、近世京都での絵画学習を踏まえた上で、政岡が美術学校でどのような絵画学習を受容したのか、また、その学習が政岡作品にどのように反映されているかを考察する。この考察によって、分断して考えられることの多い日本画といった美術と漫画の関係に再考を促すことを試みる。

## セクション2 (B132 教室) 戦後日本のマンガ・アニメにおけるアジア表象

戦後日本のマンガとアニメは、アジアという空間、そしてそこに生きるキャラクターをどのように描出したか。このセクションでは、マンガとアニメにおけるアジア的なものの表象の分析を通して、戦後日本におけるアジアへの眼差しのありようを捉え直したい。(国文学 梶尾文武)

### 東映動画の『西遊記』がどんな孫悟空を作ったか

秦 剛 (北京外国語大学北京日本学研究中心教授)

東映動画株式会社が制作した第三作目の長編アニメーション『西遊記』(1960)は、手塚治虫の漫画『ぼくの孫悟空』を原作として改編したもので、手塚治虫が自ら構成と原案を担当した作品でもある。この作品の構成やストーリーからは、中国初の長編アニメーション『鉄扇公主』(1941)との関連性がたやすく見られる。それは、手塚治虫が萬氏兄弟演出の『鉄扇公主』から多大な影響を受けたからである。

本発表は、中日アニメーションの歴史的な流れの中で、『西遊記』の物語改編や制作手法などを検証してみたい。それにあたって、問題の焦点となるのは、やはり孫悟空というキャラクターの作り方である。

### モリ・ミノル『大地底海』を読む——脱落した「アジア的」要素を考える——

徐 翌 (神戸大学大学院人文学研究科博士課程後期課程1年)

戦後は、手塚治虫の『新宝島』(1947年)がベストセラーになったのをきっかけに、日本中で赤本マンガブームが巻き起こった。その中で小松左京は、SF作家としてデビューを果たす前に、モリ・ミノル名義で赤本マンガの創作活動を続け、影のベストセラーになっていた。

本発表は、彼のマンガ作品『大地底海』(1951年)を議論の対象に取り上げる。日本人だと思われるキシベ博士、キシベイチロウを主人公とする本作は、日本およびアジアに関する描写がほぼ皆無に近く、アメリカとアフリカ、それにその間に存在する植民地的状況へのクローズアップが目立つ点が興味深い。本発表は、黙示録的な危機を迎えた人類を描くこの物語が、アフリカに代表される「第三世界」に注目することによって、日本・東アジアを世界地図にどのように位置づけ直しているかについて考察してみたい。

### 「大東亜共栄圏」と「サブカルチャー」への欲望 ——中上健次後期作品・『異族』『南回帰船』をめぐって——

松田 樹 (神戸大学大学院人文学研究科博士課程後期課程2年)

中上健次の『異族』(1993年)と『南回帰船』(2005年)は、いずれも未完のまま作家の没後に刊行された彼の晩年を代表する作品である。八〇年代中盤以降、中上は故郷の紀州を離れてアジアの国々に自

作の舞台を求め始める。両作はともに後期作品に見られるアジアへの志向を顕著に示す一方で、「大東亜共栄圏」の復興という政治的主題を正面から扱っている所から中上の作品史においては傍系として位置付けられてきた。

着目したいのは、その内の一作が劇画の原作として執筆されている点である。大塚英志は、中上の劇画原作の試みを「文学とマンガの越境」と呼び、そこに「文学のサブカルチャー化」という文学史の転換を読み取っていた。ところが、『異族』や『南回帰船』では大塚の言うように歴史が「偽史」として扱われているだけでなく、その歴史性は舞台となるアジアの国々の実情に結び付いている。本発表では、二作に見られる「大東亜共栄圏」の主題を作家のアジアをめぐる言説や表現形式の観点から検討することで、晩年に劇画原作など新たな表現の可能性を模索した作家の問題意識を中上の執筆活動から内在的に捉え直すことを試みる。



## セクション3 (B135 教室) マンガとしての映像／映像としてのマンガ

マンガは、映像（映画やアニメーション）と同様に近代に生み出された視覚的技術であるとされる。それぞれのジャンルはそれぞれのメディア（マンガ＝紙／映画＝フィルム／アニメーション＝セル）を使用し、時に並行した展開をしつつも、時には交錯しながら参照関係を取り結んでいた。しかし、それぞれがデジタル化されつつある現在、三者は別の関係を取り結ぼうとしている。それは生産、流通、受容いずれの側面においても生じている。マンガは映像化（実写化）されれば、デバイスのインターフェース上でスクロールしながら閲覧される。そうして従来には明瞭だったマンガと映像の境界を超えて染み出し、それが逆に従来のマンガにも作用を及ぼしつつあるのではないか。このセクションではこうした問いについて考えてみたい。（芸術学 前川修）

### 断片化と物質性——マンガとメディアをめぐって——

三輪 健太郎（日本学術振興会特別研究員PD）

現代におけるメディア環境の変化が、映像のみならずマンガにも及ぼしつつある影響——制作・流通の両面におけるデジタル化、SNS等を介して加速されるイメージの脱文脈的な拡散、フレームの機能の変容——は、混沌としたポストメディウムの状況の中で、従来の「マンガ」のあり方を変えつつある。とはいえ、マンガは19世紀以来、(伝統的な絵画とは異なり)イメージの断片化や時間の分割に象徴される近代メディアであり、常に同時代文化としての映画やアニメとの相互関係の中にあっただとすれば、現代における変化もまた、その元来の特性の自然な帰結というべきかもしれない。だが、たとえば20世紀後半の日本マンガの産業的発展が「雑誌」という媒体を抜きにして考えられないように、マンガは具体的な物質性を条件とすることで可能性を引き出してきた歴史をも持つ。本発表では、こうした具体的な物質性とメディア環境との関係について考察する。

### マンガのゴースト——マンガの新しい生態系をめぐって——

大崎 智史（神戸大学大学院人文学研究科博士後期課程3年）

情報技術の発展にともなうマンガのデジタル化は、従来とは異なる作品の発表経路を生みだし、マンガを取り巻く環境に大きな変化を及ぼした。また近年におけるスマートフォンやタブレット端末の急速な普及は、スクリーンの遍在化という事態を加速させ、スクリーン上でマンガを読むことはもはや珍しくないといえる。こうした状況のなかで、紙の媒体がもつ制約から逃れうるウェブマンガでは、従来のマンガには見られない「新たな」表現手法が生まれつつある。動画やバイブレーション機能を含みもつことで、アニメーションやビデオゲームに近づくマンガに接するとき、わたしたちのメディア経験はいかに変化するだろうか。本発表では、ウェブトゥーンやGIF漫画など、多様化するマンガの流通と表現をとりあげ、触覚、インターフェース、フローという観点から、従来のメディアが新たなメディアに取り憑き変容させる事態について考察したい。

## 可塑的視覚メディアとしてのマンガと映画

渡邊 大輔（跡見学園女子大学文学部現代文化表現学科講師）

デジタルデバイスやウェブプラットフォームの広範な浸透によって、マンガも映画もまた、ポストメディア的な再編を日々、迫られている。例えば、メディア収束により、ウェブトゥーンやNetflix映画ではそのスタイルや表現に共通した変化を認めることができるだろうし、また他方で、マンガは（「実写とアニメの融合」とも連動する形で）国内外を問わず今や映画にとって最も重要な文化資源になりつつある（「マンガ原作実写映画」や「マーベル映画」）。そして、以上の視点は例えば岩井俊二や庵野秀明といったマンガに影響を受けた映画作家の作品を軸に、日本映画史の枠組みに対する再考も促すことになるだろう。本発表では、デジタル時代におけるマンガと映画の間の新たなメディア的相互参照性や差異の様態を、「可塑性」「インターフェイス性」といった用語を用いて検討し、そこから私たちの各メディアに対する受容の変化や従来の映画史的な見取り図に与える影響関係について考えてみたい。

## セクション4 (B132 教室) 機能マンガの可能性 :

### 日本とイタリアのアスベストマンガから考える

神戸大学と京都精華大学はアスベストによる健康被害とその予防を焦点にした『石の綿』などのマンガを共同制作した。同趣の試みはイタリアにも見られる。日伊の作品と制作コンセプトの比較検討を手始めに、表現媒体としてのマンガの歴史も踏まえつつ、その可能性と課題を制作、人文学的研究、教育的活用の観点から論じる。(哲学 松田毅)

「機能マンガ」を社会に広げるには

竹宮 恵子 (京都精華大学元学長・国際マンガ研究センター長、マンガ家)

「機能マンガ」は新しく呼び習わすために作られた造語である。これまであった学習マンガや実用マンガとは違って、社会的義務を負うマンガとして認識してもらいたいために、この名前を考案した。英語では Sociability practice Manga と提案されたが、まだ定着には至っていない。社会問題のような難しいテーマを扱うには、クリアな説明だけを役目とするのではなく、描き手が描こうとする問題に対してどのようなスタンスを取るのか、公平な視点をどう持つのが重要である。ここでは神戸大学人文学研究科と京都精華大学マンガ研究科との共同作業によって作られた『石の綿～マンガで読むアスベスト問題』における経験から、機能マンガにはどのような態度で臨むべきなのかを理解できたと考える。「マンガの機能」はどのようにマンガ史の中で発達してきたのか。それを説明するのはまた別の機会に置くとして、その機能を駆使して描くことに関しては、一般のマンガも実用マンガも、機能マンガも変わらない。駆使する目的と態度がそれぞれ違うだけである。ならば、「目的と態度」をいかに構築するかが、機能マンガの成功不成功を握る鍵だと言える。

### New forms of language to involve young people in the struggle of a community

Assunta Prato (マンガ Eternit. Dissolvenza in bianco. 2012 作者)

Nicolino Pondrano (AfeVa アスベスト被害者・家族の会)

(通訳…田中真一)

For the last 30 years, Casale Monferrato has been asking for justice, reclamation of sites with asbestos and scientific research for the treatment of mesothelioma. In this scenario, another of AFeVA (Association of Family members and Victims of Asbestos) main goals has been to sensitize the new generations on environment and health. I decided to write a comic book about the history of Eternit in Casale Monferrato, when I realized that there were no other suitable ways to tell such a dramatic story to a young audience: images would have cushioned the impact of the tragedy.

"Eternit, dissolvenza in bianco" tells the story of the Eternit factory in Italy and the fights that follow until the

beginning of the trial in 2009. The story is told with the utmost adherence to reality and characters have the appearance of the actual people that live the story: I thought it was important to base my tale as much as possible on the truth. Whilst comics language is particularly effective for an audience that is over ten-year old, for a younger public I thought that a fairy tale would have been more appropriate and I wrote "Attenti al Polverino". The fairy tale ends with a request. Children have to choose to become protagonists of the story: would they rather be engaged in the struggle for justice, in the asbestos removing activity or in the scientific research field?

For the past 26 years we have been organizing a competition for all Casale local schools: the "Competition Guglielmo Cavalli (a trade unionist who died of mesothelioma), Health and Environment", where students are asked to investigate the consequences of asbestos and work on projects of their choice for a more sustainable future. In 2019, 150 classes take part in the competition. In 2014 we created an interactive and multimedia classroom in one of Casale's high schools and we called it "Asbestos: the courage to know, the need to go further". In this room the topic of the fight against asbestos is showed through an innovative and engaging language.

From the experience with the students of our city we have learned that it is possible to significantly involve young people by using an approach that combines knowledge, emotional involvement and active personal participation. Thanks to our commitment, local students have become a true example of active citizenship.

### 機能マンガ作画における姿勢と制約

榎 朗兆 (マンガ家)

私は商業に限らないマンガの可能性に魅力を感じ、大学在学中より機能マンガの制作に携わっている。中でも『石の綿』など、アスベスト問題をテーマとした機能マンガ制作は3度に渡り、それぞれ想定する読者や制作条件が異なったため、情報伝達を考慮し様々な表現を試みた。表現の違いは他の描き手にも言えるが、それが成立するのはマンガ文化が培ってきた表現の多様性の賜物であり、その意味でイタリアのエタニットマンガも大きな差異は無いと考える。一連のアスベストマンガ制作を通じて、機能マンガとして必要なのは中立性・公平性だと実感する。それは実用マンガとの大きな違いである。しかし加害・被害の構図が存在することの多い社会問題を取り扱う際、その姿勢の維持は難しい。問題への向き合い方が機能マンガの出来を大きく左右することは、描き手として永遠の課題である。ニュートラルな視点を維持するためにも、情報収集のネットワークや制作期間の確保など、いかに環境を充実できるかを模索していかなければならない。

### アスベストマンガにおける記憶と記録の問題

八幡 さくら (東京大学東アジアリベラルアーツイニシアティブ特任助教)

マンガ『石の綿』を制作するにあたって問題となったことの一つに、記憶と記録の問題がある。人々が日常的に被害にあっていた工場内の様子や町並みについての写真などの資料がほとんどなく、聞き取り調査などを通して人々の記憶を掘り起こす必要があった。記録が常に正しいとは限らないが、記憶は人

によって微妙に異なりを見せ、時と共に変化していく。人々の記憶の中から真実を発見し、マンガを通してそれを伝達することがアスベストマンガに求められていた。マンガは再現性が高く、感情に直接訴えかける優れた表現媒体であるがゆえに、それによって人々の記憶が書き換えられるという危険性もある。本発表では、記憶と記録の間をマンガという媒体がいかにして繋ぎうるのか、この点について『石の綿』の中からいくつかの事例を取り上げて分析する。

### ジャーナリズム、それともナラティブ？ ——『石の綿』とマンガ的叙述の主観性／客観性——

雑賀 忠宏（京都精華大学国際マンガ研究センター研究員）

コミックス研究において、コミックス（ここではマンガを含む）という表現の含む主観／客観の両義性がしばしば論点となる。例えば自伝コミックスにおいては、〈私〉という主体の経験を語るなかで、しかし客体としての図像化された〈私〉をページ上に描かれなければならないという点に、「自伝」という形式に対する批評的契機が見出される。一方、コミック・ジャーナリズムにおいては、映像等による伝統的なジャーナリズムに対して、コミックスはより出来事の主観的側面を描き出し、より経験の個人性へと寄り添うことができるとされる。このような両義性を持ったコミックス／マンガ表現は、社会的事件でもあり個人史のなかの出来事でもある事柄をめぐって、客観的な記録の再現と主観的な記憶の再生、そのどちらを志向するのか。また、読者や社会はそれをどのように受け取るのか。本報告では、コミックスやマンガによる社会的事件／出来事の叙述例をいくつか検討しつつ、その先に『石の綿』の試みを位置づけたい。

### 機能マンガとジャーナリズム

すがやみつる（京都精華大学マンガ学部教授）

私はマンガ家として数多くの実用マンガを手がけてきたが、機能マンガという言葉は京都精華大学に着任してから初めて知った。『石の綿』などの成果を読んで強く感じたのは、作者に求められる中立性・公正性についてであった。つまり機能マンガの作り手には、ジャーナリストと同じ倫理観が要求されるということである。ワシントンポストのスタイルブック（記者ハンドブック）には、いかにして中立な記事を書くかが明記されている。機能マンガ作りに参加する学生は、このようなジャーナリズムの姿勢についても学ぶ必要があるのではなかろうか。また、機能マンガをつくる際には「視点」の取り方が重要になる。福島第一原発の復旧工事に参加した体験持つ作者が描いて話題になった『いちえふ』というマンガや1980年代に隆盛を見たニュージャーナリズムなどを参照しながら、機能マンガの「視点」についても考えてみたい。

## 日本語教育におけるマンガの機能性

住田 哲郎（京都精華大学マンガ学部講師）

日本が誇るサブカルチャー「マンガ（漫画）」は世界各地で翻訳され、多くの人々に親しまれている。日本語教育の分野でも、マンガが学習者が日本語に興味を持つきっかけとなるケースは多い。特に近年は、例えば『マンガで学ぶ日本語会話術』（2006、アルク）や『ドラえものどこでも日本語』（2009、小学館）といったマンガを活用した教材が多数出版されており、また国際交流基金関西国際センターでは「アニメ・マンガの日本語」という E ラーニングサイト (<http://anime-manga.jp>) が開発されている。その他にも国内外を問わず、マンガ版の文学教材を使用したという報告や、マンガを通して丁寧体と普通体の使い分けの様相を観察するなど、徐々にではあるが、マンガを活用した取り組みが世界的にも広がりを見せている。本発表では、そのような様々なマンガの活用例を紹介しつつ、日本語教育におけるマンガの機能性と今後の展開について考察する。



