

美術フォーラム21

特集：漫画とマンガ、そして芸術

2011 VOL.24



CONTENTS

目次 |

[資料紹介]

- 4 八雲本陣蔵《源平合戦図屏風》について 並木誠士

[作家との対話]

- 12 赤松玉女——思索的動画的な構想画から表現的フォーヴ的な抒情へ、
その暈かされた姿態から滲み出てくる素直な表情はさらに強く人を惹きつけう
るかどうか、油彩・アクリル・水彩・パステル・フレスコと多岐にわたる実技派
..... 原田平作

20 [特集]

- 漫画とマンガ、そして芸術 ジャクリーヌ・ベルント 編集
- 23 「大人げないもの」が発達するとき——相似形としての絵巻とマンガ 山本陽子
- 29 奈良絵本・絵巻と漫画・アニメ 石川 透
- 32 黄表紙——江戸の自己言及的なマンガ アダム・L・カーン(翻訳=土田恵子・西村葵)
- 41 北澤楽天の「漫画」——「旧派」の「旧き江戸趣味」から離れた新しいものを目指す
..... ロナルド・スチュワート
- 50 ジャポニズムとマンガをめぐる一考察 三浦 篤
- 54 杉浦日向子と再-想像された江戸 佐藤守弘
- 60 近代日本美術史における画家・漫画家・挿絵家——浅井忠・柳瀬正夢・真鍋博の場合
..... 原田平作
- 66 児童マンガの盛衰——田河水泡から手塚治虫へ 神林恒道
- 70 私のマンガ論ノート 森村泰昌
- 73 「アニメーション」の名称の変遷と「芸術性」について 佐野明子
- 79 メジャー誌における実験作の見分け方——あるいはマンガ誌の楽しみ方 吉村和真
- 82 楳図マンガとマンガの恐怖——ホラー・マンガのアヴァンギャルド 前川 修

-
- 88 ^{あやかし}妖を描く——美術史からみた少女マンガ…………… 木川弘美
- 96 一九七〇年代の少女マンガにおける芸術性への指向とその目的…………… 竹宮恵子
- 99 一九六〇年代フランスのマンガ文化——第九芸術への道…………… 古永真一
- 104 石子順造の知覚論的転回——マンガ批評を中心に…………… 加治屋健司
- 113 自生する前衛——つけ義春をめぐる…………… 吉岡 洋
- 117 「芸術家マンガ」試論——マンガの自意識と芸術家像の変容…………… 橋本順光
- 123 マンガ展の困難について…………… 高橋瑞木
- 127 美術館での漫画展
——「横山裕一 ネオ漫画の全記録：わたしは時間を描いている」展についてのレポート
…………… 金澤 韻
- 132 「無意味」の「解説」——現代マンガから見た村上隆の絵画…………… ジャクリーヌ・ベルント
-

[書評]

- 137 熊田司・橋爪節也編『森琴石作品集』…………… 佐藤道信
- 139 東京美術倶楽部監修『山口薫全作品集』…………… 山野英嗣
- 142 金英著、神林恒道監訳『韓国近代美術の百年』…………… 高 晟竣
-
- 146 執筆者紹介
- 149 表紙解説〈表〉松岡和佳《キャラたちの驚き》…………… ジャクリーヌ・ベルント
- 150 〈裏〉耳鳥齋『画本古鳥図賀比』…………… 中谷伸生
- 152 英文要約…………… 翻訳＝キャロル・モーランド
-

漫画とマンガ、そして芸術

編者 ジャクリーヌ・ベルント

本特集の目的は、疎遠な関係にある「マンガ」研究と「芸術」研究を交流させることよって、「マンガ」と「芸術」、特に「美術」との関係を多面的・多元的に追究することである。一九八〇年代以降、マンガ研究は「芸術」を参照しなくなってきた。一方、日本美術史と国文学の専門家たちはとせば、近年のマンガ言説に親しんでいないだけでなく、現代的な意味での「マンガ」を認識していないのに、マンガの普及を背景に、「可愛さ」や「キャラ」などの、いわゆるサブカルチャーとつながりやすいことばを自らの研究対象に適用することが、もはや常識の域に入っているようである。本特集においても窺えるように、明治期以前の表象文化に携わる研究者は、雅／俗の二元論と、物語の表現方法、「可笑しさ」や「面白み」といった美的性質、さらに図像の制作・流通・消費などを論じる際に、折に触れて漫画あるいはマンガとの類似性に言及することが近年増えてきた。

その際、マンガ的と称される側面はさまざまである。しかし、「漫画」と「マンガ」といった表記によつて差をつけることは一昔前ほど容易くはない。戦後日本で「漫画」は江戸時代に遡るような日本的な伝統を連想させたのに対し、「マンガ」はモダンで、しかも雑種のなものに映った。本特集から言うと、この「漫画」は原田平作が論じる戯画的・諷刺的肉筆の絵や、北澤楽天が物語的なものに優先した新聞のカートゥーンとコマ漫画などに当てはまるが、ロナルド・スチュワートが明示するよう

に、楽天はこの「漫画」という語に日本を越える普遍性を託したのである。それに対して、「マンガ」は主に手塚治虫以降のストーリーマンガを基準に、複数のページにわたるコマ割によつて物語を展開させていく表現および、肉筆ではなく印刷新聞ではなく雑誌連載とその単行本化という出版形態兼ビジネス・モデルによつて見出された。ところが、二〇〇〇年代以降、「漫画」という表記が復活してきたのである。若い世代が昔の意味をもちや知らないからかもしれないが、日本マンガのグローバル化、また再隆盛するコミック全般におけるその識別とも関連していると思われる。

いずれにせよ、「芸術」研究と「マンガ」研究のような異なる者同士の交流を促すためには、マンガの定義は欠かせないだろう。本特集への寄稿からは、その切り口として複数の定義が推察できる。まず第一に、マンガ家の制作動機や社会的地位に焦点を合わせることが挙げられるが、竹宮恵子や吉岡洋、橋本順光はこの側面を追究する。第二に、マンガの受け手に主眼が置かれる。マンガは子どもや女性、二次創作者などをターゲットとするものとして長年社会的に認められた存在ではなかったが、森村泰昌が興味深く指摘するように、近年、年長者の読み物へと変わりつつある。また、文芸批評家よりもマンガ評論家に着目されるか否かをもつて本格的なマンガかどうかを測る人もいるだろう。第三として、石川透が紹介する冊子型の絵本や版本から、吉村和真が考察するマンガ誌に至るまでの媒

体の役割が留意される。さらに、動線や効果線、吹き出しとオノマトペ、コマ割といった、マンガをマンガとして成り立たせる表現の特徴が分析される。それを手がかりに、山本陽子とアダム・カーンの論文は、中世絵画や江戸文学と、現代マンガとの非連続性を確認する。同様に表現論的関心を示すのは、マンガの「不／可視」に触れながら妖怪マンガを論じる木川弘美、「隙間」が浮上させる恐怖に楳図マンガの特色を見出す前川修、マンガ特有の「動」と「静」から杉浦日向子の作品に接近する佐藤守弘などである。

ところが、現在、求められているのは、定義という行為自体の限界を意識した上での定義ではないだろうか。山本陽子は、「マンガ」を一元的に定義してしまうと、他表現、他メディアとの関係をそぎ落としてしまう、という重要な指摘を行う。また、ロナルド・スチュワートは、「漫画」の言葉遣いや表記がどれほど恣意的であったか、その意味づけがどれほど他用語との関係に依拠したかを意識させることを通して、言説とその歴史の変容を抜きに漫画／マンガを論じられるはずはないという方法論を主張している。それは「芸術」概念にも当てはまることとは言うまでもないだろう。

さて、現代日本でマンガがどのように「芸術」と絡み合っているかに視点を移そう。それぞれ独創的だった自らのマンガ展企画を振り返る高橋瑞木と金澤韻の寄稿は両者が根本的に相容れないことを示唆している。マンガを美術館で取り扱う

ことの難しさは、三浦篤が浮世絵木版画との相違から強調するように、マンガは「作品」というよりは「資料」であるという性質とも関連している。つまり、マンガは、美術市場や蒐集家にとつて常に不可欠である美術品というカテゴリーから外れてしまうものである。しかし、マンガがそのカテゴリーから外れるのは、「美術作品」においてだけでなく、「文学作品」としてでもある。橋本順光がその「芸術家マンガ」論で照らし出すように、近年のもつともポピュラーな『ジャンプ』誌に連載されているものは、手塚治虫などとは異なり、もはや近代小説を意図的に参照しないどころか、その間接的な影響さえ自覚していないほど「自律」してきている。また、このマンガが得意とするところは、自己完結した「作品」よりも、二次創作からコスプレに至るまでの活動を含み読者の能動性を掻立てる「媒体」に宿ることを考慮に入れるべきだろう。

マンガはもはや「芸術」でなくともよい時代が到来している。「芸術」の近代的体裁と権威に頼らずとも、業界として成り立ち、自足するほど文化として機能しているわけである。ここでいう「芸術」とは、吉岡洋の言葉を借りると、「上から目線」と「国のお墨付き」を連想させる正当な芸術を指している。「マンガ非芸術論」を肯定させるのは、この「芸術」が輸入物であるという側面をもっているためでもある。明治期以降、日本の近代化は欧米をモデルに進められ、その一環として日本の土着的で大衆的な「芸能」と性質を異にする「芸術」も定着させられた。竹宮恵子が述べるように、一九七〇年代の少女マンガでは、作者も読者も「芸術」を「ヨーロッパ」という非日常と同一視するさらいがあった。一方、日本のアニメーション言説史を振り返る佐野明子は、二つの相反するかのような事実を紹介している。戦前の日本で千代紙映画と影絵映画が「芸術映画」と称されたのに対し、戦後、「芸術性」を含意するのは、国内の作家にも適用されるようになった「アニメーション」という外来語で

あった。ちなみに、「芸術」の位置づけについては、日本アニメーション学会（一九九八年会設）と日本マンガ学会（二〇〇一年会設）のあり方が大きく異なることを念頭に、アート・アニメーションについての作品論も本特集に載せる予定であったが、残念ながら間に合わなかった。

「芸術性」の主張は、欧米におけるマンガの市民権を獲得する過程において不可欠であった。例えば、フランス語圏のマンガ（バンド・デシネ）は、一九六〇年代以来、「第九芸術」として公認されるようになった。その際、美術館での展覧会は、ミケランジェロの絵画と、バーン・ホガース（Burne Hogarth）作の「ターザン」を対等に並べる企画を含めて、注目を集めた。しかし、古永真一が説明するように、マンガの市民権を主張した人たちは、古美術よりも前衛映画との交流に頼り、さらに、マンガを「口承」文学と関連づけながら「高尚」文学の権威に反発していた。

ほぼ同時にアメリカのアンダーグラウンド・コミックスが登場し、その巨匠ロバート・クラム（Robert Crumb）などの作品は「コミック・アート」を社会的に承認させることに貢献するようになった。本特集にはその作者主義や近年の「グラフィック・ノベル」を含む北米コミック論も望ましかったが、事情により機会を改めなければならない。同様に本特集に取り上げられていないのは、近年、外国人が制作する日本風のマンガである。マンガを描くことによつて生計を立てることができないのに、表現の自由の名においてそれに献身する「アーティスト」が少なくない。また、世界中のマンガ・ファンは、その同人誌系制作をまさに「deviantART」¹（逸脱する芸術）というポータルサイトで発表していることも興味深い。

それとは対照的に、日本では「芸術」ではなく、「文化」の名においてマンガの市民権が主張されてきた。朝日新聞社が一九九九年以来主催している「手塚治虫文化賞」はそれを象徴して

いる。そもそも手塚治虫も偉大な「芸術家」としてではなく、むしろ「表現者」として評価されている。なるほど、「アート」という英語に相当するのは、「芸術」ではなく「表現」という日本語なのかもしれない。この「表現」を手がかりに、一九九〇年代半ば、ストーリーマンガ特有の文法やそのリテラシーの分析を中心に据える新しい研究分野が定着しはじめてきた。ところが、「マンガの読み方」に代表されるような、このマンガ表現論は「マンガ芸術論」の側面ももっている。間白や音諭²など、マンガ研究特有の用語を作り出してマンガをマンガとして論じることを求めてきたマンガ表現論には、18世紀以降、西洋芸術が主張した自律と同様のクレームを見出すことができるのである。一方で、マンガの表現に対する注目は、狭義の意味作用に止まり、形式自体が具体的な作品の読みにもたらしうる大規模な意味合いにまで及ばないことも認めざるを得ない。この点では「芸術論」とは言えないだろう。

では、マンガを正面から「芸術」と称する事例に焦点を当ててみよう。一九九七年以来、文化庁はマンガを「メディア芸術」の一つとして位置づけてきている。「メディア芸術」にはマンガとアニメーションの他に「エンターテインメント」、そして現代美術の一種としての「メディア・アート」の4部門があるが、映画や音楽は含まれていない。この「メディア芸術」という語を外国語訳する場合、漢字表記の「芸術」とカタカナ表記の「アート」との微妙な区別が反映できないことを考慮すると、国内向けに発信されたものと推察できる。実際、それを裏づけたのは、マンガのような大衆文化的表現の普及と電子テクノロジー時代の到来に加え、まさにグローバル化といった動向であった。吉岡洋によると、「大衆芸術」という語をあえて用いない姿勢からは、従来の上下関係を避けて「芸術」の範囲を横並びに拡大しようとする文化庁の努力が窺える。

ところが、今日の文化庁とは異なる「マンガ芸術論」も過去

には存在していた。一九六七年に出版された石子順造の『マンガ芸術論』と鶴見俊輔の『限界芸術論』がその代表である。ただし、石子も鶴見も「芸術」を単に既存の制度としてしか捉えず、それをもってマンガを正当化しようとしなかった。彼らは、定評ある「伝統」や高尚文化に限らず、きわめて現代的な意味で制度的常識を播るが、「非制度的制度」の次元を活かしながら

「社会の自己認識に貢献する『芸術』」に希望を託していた。芸術の名においてマンガを社会と関連づける石子順造の試みは、加治屋健司が論述するように、社会的な関心を引き起こす「読者共同体」よりも、感性論的美学の問題意識を表す「知覚の習い」という容易に変更できない身体化された慣習の探究に向けられていた。このスタンスは、一九七〇年代以降のマンガ論によつて、芸術至上主義や反映論として拒否されてきたが、マンガ研究の社会的存在意義との関係から、今現在、つまり3・11以来の日本において改めて想起すべきものかもしれない。

マンガ業界の成熟と、マンガ世代による批評に伴い、言説の重点は社会全体から読者共同体とその多様化しつつある嗜好へとシフトした。その一環で、石子らのマンガ芸術論が包含したカートゥーンと海外コミックが現代のマンガ論から排除されてしまったことは小田切博が示している通りである。⁽⁴⁾ それらに加え、マンガと近現代芸術の交流もまた隠蔽されてきたという事実を見逃してはいけないだろう。近代社会が本来「芸術」に求めたのは、保証された知識の学習ではなく、常識に挑戦したり新しい視点を取ってみたりすることを通して、個別の利害を超えた形で、文字通りの社会人としての認識を高めるといふ意味での「教養」である。吉岡洋はそれを「自生する前衛」と呼び、前川修は、特定の読者共同体「ジャンルの枠内に止まらず、自明であるかのような見方／読み方を覆す意味での『芸術性』」を楨原かずおの恐怖マンガに見出す。このような

「芸術性」は実験性の高い多義的な図像表現を必ずしも必要としない。その可能性が活かされるか否かは、作家よりも読者次第であることは言うまでもないだろう。

マンガとアートの不釣り合いは制度や言説に限らない。受け手による表現形式に対する態度もそれぞれ根本的に異なる。形式自体に注目しないと得られない意味合いの探究は遅くともモダニズム以降、芸術作品の鑑賞を特徴づけてきたのに対して、マンガの場合、読書の過程において、最初は独特と思われる表現すら、読み進むうちにだんだん意識されなくなっていくのが普通である。マンガらしいマンガは、読者に紙面の物質性に注目させることも、表現形式にメタ的な意味を求めさせることもなく、可能な限りストレートにキャラクターに感情移入させる傾向が著しい。橋本順光はそれを「作画に対する職工的な態度」に還元するが、この「職工性」は作画の洗練ではなく、むしろマンガの特定の読ませ方を指していると思われる。例えば、メディア芸術賞受賞作である岩明均の「ヒストリエ」(『月刊アフタヌーン』二〇〇三年)は、表現形式自体に着目させないばかりでなく、マンガにおける歴史表象自体をテーマにしていないといった点から、(本稿でいう)「芸術」よりも「文化」として分類した方が適切であろう。

デイエリ・グルンステン⁽⁵⁾などの理論家は、近代芸術の言説を背景に、主題に対する表現形式の「妥当性」を評価基準とするきらいがあるが、日本においては、過剰な表現形式をもつマンガが多く、さらに、表現形式の必然性を、物語内容のメタ的な解釈とつなげて図るマンガ論もないに等しい。アダム・カーンはメタの意味合いとその挑発的批評力を「自己言及性」に求めるが、今日の日本マンガによく見られるパロディ的な自己言及性は、必ずしも批評力を発揮させるものではないことも認めざるを得ないだろう。また、マンガの物質性を中心に据えた金澤順の横山裕一展は芸術関係者に歓迎されたものの、マン

ガの物質性への焦点によつて見えてくる意味合いをめぐる考察をもたらしていない。それに比して、佐藤守弘は「物質的」な表現形式の確認からそれに付随する意味合いにまで論を進める。具体的には、浮世絵のようなコマによつてまるで時間が凍結したかのような杉浦日向子の短編に独特な歴史論を見出している。ここで、断片的な静止画の形でしか享受できない「江戸」は、マンガ読者の視線や想像力によつて動かされてはじめて「歴史」として生きるようになるのである。

近現代社会において、こうした表現形式がもたらしうる意味合いを含む「芸術」の使命を再認識しながら、マンガ文化の未来を開いていくことができるはずである。「芸術」研究と「マンガ」研究が二十一世紀に相応しい形で手を組むということは、どういふことか、それによつてどのような可能性が生まれてくるのか。本特集がそれを探究し続ける際の刺激になれば幸いである。

註

(1) <http://www.deviantart.com/>(二〇一一年十月二十五日確認)

(2) 『マンガの読み方』(別冊宝島)宝島社、一九九五年。四方田犬彦「漫画原論」筑摩書房、一九九四年。スコット・マクラウド「マンガ学——マンガによるマンガのためのマンガ理論」岡田斗司夫監訳、美術出版社、一九九八年。伊藤剛「テツカイズ・テッド ひらかれたマンガ表現論へ」NTT出版、二〇〇五年。

(3) 夏目房之介「マンガ表現論の『限界』をめぐる」、J・ヘルント編『マンガ美研 マンガの美／学的な次元への接近』醍醐書房、二〇〇二年、二二二頁を参照。

(4) 小田切博「マンガ」という自明性 ガラパゴス島に棲む日本のマンガ言説、J・ヘルント編『世界のコミックスとコミックスの世界』京都：国際マンガ研究センター、二〇一〇年、六五頁(五三〜六七頁)(無料ダウンロード：<http://imrc.jp/lecture/2009/12/comics-in-the-world.html>)

(5) ティエリ・グルンステン「マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか」野田謙介訳、青土社、二〇〇九年。

絵巻はマンガの源流か

「マンガの原点《鳥獣戯画》」という言い方がある。この言説に対する反応は多様である。

美術史研究者の側からは、恐らく異論は出ないのであろう。「何をいままさら」とすら言われるかもしれない。日本美術史の中でいち早くマンガを取り上げた辻惟雄は、「私はむしろそこに、《鳥獣戯画》を生んだ日本の芸術的伝統の血脈を感じるのだ。」⁽¹⁾と述べるように、平安後期の戯画における動線の表現や声の線に注目してきた人物でもあり、マンガを「大衆性と密着した戯画とその同類、とくに物語をとまなうもの」と定義づける。それまで卑俗視されて来たマンガが日本の現代美術の一分野として受容されるようになった背景には、「当時の《鳥獣戯画》も、このような存在だったであろう」という日本美術研究者の共通認識があると思われる。

しかしマンガ研究者の見解は、二分される。漫画史研究家の清水勲は、『漫画の歴史』以来一貫して『鳥獣戯画』を、「その描写の見事さと諷刺の卓抜さで日本漫画の原点ともいえるべき傑作」と評し、日本漫画史の冒頭に挙げている。

一方、コマのある日本のマンガを明治以降に入った欧米マンガの影響によって成立したものと見る夏目房之介は、「連続コママンガと絵巻物や黄表紙物の表現形式の違いは、無視できるほど小さいものではない」と、「絵巻物や黄表紙などの伝統からそのまま何の断絶もなく明治〜昭和期のマンガが語ら

「大人げないもの」が発達するとき
——相似形としての絵巻とマンガ

れる」ことに異議を唱える。ジャクリーヌ・ベルントも、美術科の学習指導要領が「漫画」を取り上げながらも「日本の伝統的な表現形式の一つと言えらるもの」と規定し、教科書が漫画の起源として『鳥獣戯画』などの絵巻や『北斎漫画』を羅列するに止まり、新たなマンガ研究の成果が無視される傾向を危惧する。⁽²⁾

《鳥獣戯画》をめぐるこの見解の対立は、何をマンガとしかつという各研究者のマンガ観の相違に拠るところが大きい。厳密に言えばシュテファン・ケーンの言うように、「マンガの源流を求めるには、マンガの適切な定義がまずなされなければならぬ」⁽³⁾であろう。しかし、マンガの定義を一元化することは、マンガと近似する周辺の多くのメディアとの関係性をそぎ落とし、マンガを孤立させてしまう危険を孕んでしまう。

そのような中で絵巻とマンガを並べて扱うにあたって、本論の視点を明確にしておきたい。遊戯性や諧謔性、諷刺という性質からではなく、個々の絵画表現から迫った場合、《鳥獣戯画》のような絵巻物とマンガは一貫して継続したものとは言えない。それでも字も十分に読めぬような「女子供のもてあそび」に過ぎないとされた絵巻物と二十世紀後半のマンガが、権威と権力を持った大人たちの批評と支持を得ることによって、新たな表現を生み出し、分化し、洗練されてゆくという発展状況は極めて似ているのだ。そこでまず、絵巻特有の絵画表現とその急速な発達を、相似するものとしてのマンガと対比しながら見たい。

動線の表現と声の線

辻惟雄が注目した絵巻の中の動くものの表現とは、『今昔物語』で義清阿闍梨が描いたという矢の軌跡としての墨線や、『信貴山縁起絵巻』で剣の護法童子が乗る回転する法輪(図1)であり、後者の表現の先例は花山天皇が牛車の輻(スポーク)を薄墨でぼかして描き、車の回転を表現して見せたという「大鏡」の記事⁽⁴⁾によれば平安時代のうちでも十世紀末まで遡ることになる(註2参照)。もつとも動きを強調する空気もしくは流雲の表現は、飛鳥時代の玉虫厨子の投身する太子の周囲にも見出されるので、動線は十世紀の時点で再発見されたというべきであろう。

十二世紀後半の『信貴山縁起絵巻』で表現された動線はこればかりでない。よく見れば飛倉の巻で倉から転がり出てくる鉢や、鉢に持ち上げられて空を飛んでゆく巨大な米倉にも、かすれた墨線による動きの軌跡が描かれている。

一方、『鳥獣戯画』の兎を投げる蛙や猿僧正の口から出るかすれた墨線(図2)は、かつては吐息と解説されていたものを、辻が気合や読経の声としたものである。もつとも、絵巻中の犬の声の墨線表現を指摘したものとしては、星山晋也の「吠えかかる犬——一遍聖絵」中の二つの点景から「⁽⁵⁾」が先行し、『一遍聖絵』のような十三世紀末の高僧伝絵巻から十四〜五世紀の『福富草紙』絵巻に至るまで行われているという。また、このような声の線は動物に限定されず、十二世紀の京都国立博物館



図2 猿僧正の口から出る声の線(《鳥獣戯画》部分)



図1 回転する法輪の表現(《信貴山縁起絵巻》部分)

本《餓鬼草紙》絵巻の門前の乞食坊主や、《信貴山縁起絵巻》の倉を追って走る若い僧などにも見出されることも指摘してきた。¹⁵⁾

これらの表現は、辻とともに「絵巻物―アニメの源流」展¹⁶⁾を企画した高畑勲により、「絵巻に見るマンガ・アニメ的表現¹⁷⁾」として一躍注目を浴び、絵巻をマンガに引き付けて見る原動力となった。

しかし、これらの表現の意味するところは、現在のマンガが意味するものと無条件に同一とは言いつれない。例えば声の線が用いられる場合は、読経と気合と動物の吠え声に限られている。読経も経文に節を付けて唄う声¹⁸⁾明が流行していた時期であるので、いずれも言葉よりも音声的性格の強いものと言えよう。その声明では節回しを一本の墨の曲線で表す「目安博士」という記譜法が行われていた。猿僧正や乞食坊主たちの口から出る曲がりくねった墨線は、この「目安博士」の形状に近い。従ってこれは現代のマンガ表現でいえば、画面に音符を列してそこに音楽や歌声が流れていることを意味する表記に
より近い表現ということになる(註15参照)。

マンガとの関係を見る上でさらに重要なのは、絵巻の中のこれらの表現が、近代マンガの登場する時期までは続かず、消滅してしまうことである。絵巻自体は、江戸時代になって入り版本が出回るようになって、多色刷りの浮世絵が売られるようになって、制作され続けている。しかし、動きを表す線は十四世紀の《石山寺縁起絵巻》の戯れに槍を回して見せる男を最後に、声の線は十四〜五世紀の《福富草紙》絵巻を最後として、近世の絵巻には見出されなくなる。

その消滅より後で登場した現代のマンガに、よく似た動線や声の線が見出されることを、絵巻の伝統が継続されたと言ふことはできない。近似した文化と生活環境の中で、同様の表現が再び獲得されたと見るべきであろう。

マンガのコマと絵巻

マンガを特徴づける要素にコマがある。夏目房之介は、コマを「ページに展開するマンガの時間と空間を表現する根底の形式」と定義し、「物語マンガはコマ割りされてはじめてマンガになる。」¹⁸⁾という。同じく物語性の強い絵巻の中では、なぜコマという形式が発達しなかったのか。

絵巻の物語は極度に横長の巻物という形状の中で、詞書(文章)・絵・詞書(文章)・絵と交互に提示され、右から左へと順序良く読み進められる。しかし、その単純さに飽きたとき、絵巻は一図が一場面ずつに対応することを止める。十二世紀後半の《伴大納言絵巻》冒頭の火事の野次馬の場面や、《信貴山縁起絵巻》飛倉の巻のように、詞書を前後に排除して、一続きの長い画面が時にはまるまる一卷分延々と展開する、連続式絵巻が誕生する。そこでは山や水などの風物や雲や霞が描かれて、さりげなく複数の場面を隔っている。

なかでも霞は、異なる時間や空間を接続したり、区切ったりするための機能に特化して、室内の場面にすら描かれるという点で、マンガのコマとコマを区切る「間白」に近い存在になっている。十六世紀前半の《清涼寺縁起絵巻》¹⁹⁾や《真如堂縁起》²⁰⁾の一場面のように、離れた時空間の出来事を霞で区切る狭い間隔で次々と提示する表現もコマへの接近を思わせる。霞の形状は時代が下るとともに直線的になり、形式化が進む²¹⁾。絵巻にとっては墮落というべき様式化された霞は、マンガの視点で見ればコマが発生する寸前の段階であったかも知れない。

一方、物事の急速な展開を表現する場合には《伴大納言絵巻》の子供の喧嘩の場面(図3)のように、ほんの肩幅ほどの画面に子供同士が喧嘩・飛び出して来る父親・我が子をかばい相手の子を蹴る父親・我が子連れ帰る母親という幾つもの場面を同時に描く、異時同図法²²⁾が用いられた。マンガであれば幾

つものコマに分けて描くであろうこの局面で、絵巻は一つの画面中に各場面の人物を配す。むしろその区切りと順序は、マンガのコマほど明快にはならないが、読者は登場人物の視線や身振りに誘導されつつ、順々にそれぞれの場面をたどって物語の展開を読み解くことができる。

霞の表現、異時同図法とも、マンガのようなコマ表現まであと一步、と思わせる。しかし、それらが絵巻の中でコマへと発展することは、決してなかったのである。

実は当時の日本人も、絵の中で時間と空間を区切るコマの存在を知らなかったわけではない。²⁴大陸から日本にもたらさ



図3 《伴大納言絵巻》の子供の喧嘩の場面(四角い枠は筆者が設置)

れた仏教系の大画面掛幅画には、しばしばコマが使用されている。例えば十二世紀末の『建久御巡礼記』にも載る『当麻曼荼羅』は極楽浄土図を囲み左右と下端にコマ絵が並ぶ構造で、左側のコマには下から上へとこの図の縁起にあたる韋提希夫人の物語が順を追って描かれている。また『華嚴海会善知識曼荼羅図』のように、善財童子が五十三所の賢者を歴参する場面を一図の中にコマ絵を並べて描いたものもあり、後にはそのような中から、コマを進むという遊戯性を持った双六が造りだされる。²⁵一方、仏教的な絵巻の内容を大画面の掛軸にする場合は、横長画面の絵巻を掛軸の幅で切って、上から段々に張り付けたような形式となり、コマを区切る「間白」の役割で各段の上下端に霞が描かれている。

決して当時の絵巻の絵師が、コマというものの存在と、その効果を知らなかったわけではない。しかしその手段をあえて取らずに、横長の画面と異時同図法や霞によって、時間と空間を表現することを選択したのである。

セリフと絵巻

マンガを特徴づけるものとして、コマのほかに「吹き出し」がある。登場人物の口元から出る「吹き出し」のセリフによってマンガの物語は進行し、セリフによる登場人物の掛け合いは、芝居を見るような活き活きした臨場感をマンガにもたらす。

絵巻に「吹き出し」そのものはない。けれど絵巻の絵の中に登場人物のセリフが書きこまれた時代はあった。絵にじかに書き込まれた文章を「画中詞」という。²⁶十二世紀末の海幸山幸の物語『彦火々出見尊絵巻』では、画中詞はまだ「釣針失いて帰るところ」のように、場面の説明に止まっていた。

絵巻の絵に書き込まれたセリフとしての画中詞は、十三世

紀前半の『華嚴宗祖師絵伝(華嚴縁起)』に登場する。女性が恋の告白をする「善妙、大師に会ひ奉りて、自らの執心を説くところ」などの場面説明に交じって、海に身を投げる善妙を見た朋輩の「あな浅ましやあれは如何なる事ぞや」のようなセリフが書きこまれるのである。複数のセリフには一、二のような読む順番の数字さえ振られている(図4)。しかしこの絵巻においてセリフは脇役に限られて、状況の説明を助けるに過ぎず、



図4 会話の順番が振られた画中詞(《華嚴宗祖師絵伝》部分)

主人公達のセリフが書きこまれることはなかった。

十四世紀前半には《善教坊絵巻》のように、詞書の文章がなく、画中詞として書き込まれた主人公たちの対話によって物語が進められてゆく絵巻が登場する。《福富草紙》絵巻をはじめ、この形式のものはいずれも登場人物たちの会話が生き活きと書き進められ、画中詞を「吹き出し」で囲んでしまえば、マンガの物語の進行に極めて近い。

しかしこの後の時代のお伽草子の絵巻では、画中詞に地の文章まで書き込まれるようになり、物語の進行は登場人物の会話を主とするものではなくなる。

男絵・女絵というジャンル

現在の日本のマンガが少年マンガ・少女マンガという区別を以て語られることと同様に、当時の絵巻にも男絵・女絵という差異が存在したが、その定義は江戸時代末には明確ではなくなっている。女絵が何を指すかといえは、「源氏物語」の「総角」に「恋する男のすまゐなど描きませ」とあるので女を題材にしたものとは限らず、「男絵など絵師はつかしう描かせ給う」女性もいたので女が描いたものというわけでもない。この両者の別を、佐野みどりが少女マンガと少年マンガに対比させていることは当を得ていよう。《源氏物語絵巻》のように恋物語を情緒豊かに描いた女絵は少女マンガに、《信貴山縁起絵巻》や《伴大納言絵巻》のように世俗の出来事を迫力と動感たっぷりに生々しく描いた男絵は少年マンガや劇画になぞらえられるのだ。

いま一つの分野が「嗚呼絵」と呼ばれる戯画であり、その例に《鳥獣戯画》の一部が挙げられる。それが十二世紀には独自の分野となっていたことは、『今昔物語』三九六話の「嗚呼絵ハ筆ツキハ（二字不明）二書ケドモ、其レハ皆嗚呼絵ノ気色無シ。

此ノ阿闍梨ノ書タルハ、筆墓無ク立タル様ナレドモ、只一筆ニ書タルニ、心地ノ艶ス見ユルハ、可咲事無限シ」と、現在の嗚呼絵描きと比べてこの義清阿闍梨の絵を絶賛するという批評からも判る。

絵巻特有の様々な表現も、この分化したジャンルからそれぞれ産み出された。女絵から登場した、密室での恋物語を人形の家の屋根を外して覗き込むように描く「吹抜屋台」、男絵や嗚呼絵から出てきた動きの線や異時同図、声の線などが、それである。

「大人げないもの」が発達するとき

このように、絵巻にはマンガと近似する表現は多いが、いずれもマンガの発達する近代までは続かずには消滅してしまふ。従って、絵巻の表現そのものが現代のマンガに直接受け継がれている、と言うことはできない。

それでも絵巻のさまざまな表現が、物語性を持つ絵という以上にマンガとの親近性を感じさせるのは、なぜだろうか。私は、ともに「字の読めないような女子供のための補助手段」として軽視されていた「大人げない」メディアが、それゆえの自由さで自在に実験的な表現を行うことで、権威ある大人たちの支持を得るようになっていったという発達過程を持つものの近似性に拠るのではないかと考える。

日本における物語マンガは、第二次世界大戦前に講談社の幼年向け雑誌等を通じて絶大な人気を得、さらに二十世紀後半には貸本マンガや少年少女向けのマンガ雑誌を通して、爆発的に流行した。大学生がマンガを読むと揶揄されたこの時代、成人の読者に対応して少年雑誌のマンガに社会問題が取り上げられ、主人公や描き方はみるみる大人向けに変貌し、やがて成人を対象としたマンガ雑誌が発行される。少女マ

ンガでは大人の恋愛が描かれるようになり、たとえば性愛や複雑な心理描写を伴うレディースコミックが登場する。ここでは、当初は子供を対象としていたマンガが大人の読者を得ることによって、題材、表現とも成人向けの作品が産み出されるようになったことを確認しておきたい。

絵巻の発達もこれに似ている。中国から入り、八世紀の日本で模写されたと思われる最初期の絵巻物《絵因果経》は、經典に対応した内容が絵巻の上半分に描かれた、漢字の読めない者のための絵解きという役割を持つものである。絵巻が飛躍的に発展する十二世紀においても、「字もろくに読めない女子供」のための娯楽という性格を残していたことは、地方出身の教養のない娘である浮舟を和ませるために絵物語の絵を見せ、傍らの侍女が物語の文を読んでやっていると『源氏物語絵巻』東屋二の画面からも想像できよう。

批評と素人参加

その「女子供のなぐさみもの」の絵巻を、批評の対象として取り上げたのが、紫式部である。批評は『源氏物語』「帚木」の登場人物、左馬守の口を借りて、「人の見及ばぬ蓬萊の山、荒海の怒れる魚のすがた、唐国の烈しき獣のかたち、目に見えぬ鬼の顔など」の仰々しい架空の表現よりも、「世の常の山のたたずまひ、水の流れ、目に近き人の家居のありさま、げにと見えなつかしく柔らいだる形」のような身近なものによってこそ上手下手が判るのだと絵師の優劣を論じる。この批評は中国の画論を読んだ受け売りの可能性があるものの、絵巻に親しんだ者ならではの具体例によって裏付けられている。

さらに『源氏物語』では絵を好む天皇の下で二人の妃が天皇の寵を争うという設定の下で、双方から絵巻を出して比べ、優劣を決めるといふ「絵合」がある。この行事の中で、持ち出され

る様々な題材の絵巻の様相が書かれ、それらに対する判者の評価が述べられる。その約五十年後、架空の「絵合」の影響を受けて、実際に麗景殿女御の絵合が行われている。こちらで比べられたのは歌絵の「冊子」であって絵巻物ではないが、『源氏物語』が現実世界の絵画に与えた影響の大きさがうかがわれる。

貴族たちから支持を得た『源氏物語』の中にも、光源氏や匂宮が戯れに女性に絵を描いて見せる場面や、絵合の場に出された配流先の風景を描いた絵巻が語られているように、当時の貴族の男女は自ら絵を描き、恋文に機知的な絵を添え、愛好する絵に物語を加えていた。実際、牛車の回転を表現して見せた先の花山天皇をはじめ、煙の出ている女の姿を描いて送ったという五条御という女性や、年来物語を多く描き集めていたという藤原齊信女など、多くの事例が挙げられている⁽³⁴⁾。

そこでこのような貴族男女の貴族男女の絵に対する教養が、逆にまた専門画人の作品に対するすぐれた批評や指導のささえともなっており、十二世紀の絵巻のような「新しい物語絵の様式をつくりあげるに際して、大きな創造の要素として働いたことが推測される」という⁽³⁵⁾。この状況は、現代日本のマンガの隆盛における、二十世紀最末期からのマンガ批評家の登場とマンガ研究の進展や、マンガ同人誌即売会のコミックマーケットの盛会に見るようなアマチュア層の厚さとの関連と、相似形を描いているように思われる。

後白河上皇と絵巻

十二世紀の絵巻を飛躍的に発展させた要素として、後白河上皇の存在が挙げられている。貴族から武士の世へという激動期のこの権力者は、当時の民間歌謡である今様を『梁塵秘抄』として編纂し、絵巻物を収集し制作も企画する、非公的文化的の庇護者でもあった。

模本の一部のみしか伝来しないが、後白河自身が企画した六〇巻の大型絵巻であったという『年中行事絵巻』は、宮廷から市井にいたる行事と見物人たちを描いた男絵であり、また一方『未葉露大將絵巻』など女絵の絵巻も企画していたことが知られている⁽³⁶⁾。多くの趣向を凝らした絵巻物が制作され、新旧の名作が後白河上皇のもとに献上され、蓮華王院宝蔵に収められたというが、王権の凋落とともに散逸して今は伝説が残るばかりである。

当時としては貴重な紙に高価な絵具と手間をふんだんにかけて少数の貴族階級を対象に作られた絵巻と、安価な紙に大量に印刷され読み捨てられるマンガ雑誌を、同じ視点で対比する方が無理というものかもしれない。しかし、当時の都の人々の間で、たとえば『鳥獣戯画』は賀茂祭の行列の出し物にされるほど知られていたようである。また現在、大手出版社の発行するマンガ雑誌の一号分に費やされる金額と人員の莫大さは、高価な絵巻以上のものになるであろう。それほどの関心と費用が絵巻とマンガに掛けられているのだ。

いずれも、それまで「大人げないもの」として貶められてきた媒体が、愛好する大人たちの関心と批評にさらされることによって急速に成長したという点において、絵巻とマンガは相似形をなすものとして考えることができるであろう。

〈図版出典〉

- 図1 『日本絵巻大成』4、「信貴山縁起」、中央公論社、一九七七年
- 図2 『日本絵巻大成』6、「鳥獣人物戯画」、中央公論社、一九八四年
- 図3 『日本絵巻大成』2、「伴大納言絵詞」、中央公論社、一九七七年
- 図4 『日本絵巻大成』17、「華嚴宗祖師絵伝(華嚴縁起)」、中央公論社、一九七八年

註

- (1) 辻惟雄「5 遊戯する心」岩波 日本美術の流れ7、(日本美術の見方)、九三頁、岩波書店、一九九二年
- (2) 辻惟雄「をこ絵」の世界―日本絵画の遊戯性に関する一考察―『比較芸術研究II』(芸術と美意識)八九―一八頁、美術出版社、一九七七年
- (3) 辻惟雄「図版解説 表紙」『日本の美術』絵巻Ⅱ鳥獣人物戯画と嗚呼絵 第三〇〇号、八六頁、至文堂、一九九一年
- (4) 辻惟雄「マンガ、アニメの興隆」『日本美術の歴史』四二八―四三二頁、東京大学出版会、二〇〇五年
- (5) 清水勲「はしがき」『漫画の歴史』一頁、岩波新書一九二、一九九一年
- (6) 夏目房之介「仮説 コマの発達史 マンガはいつからマンガになったのか」『別冊宝島EX』マンガの読み方二〇六―二〇九頁、宝島社、一九九五年
- (7) ジャクリース・ベルント「漫画で表す―まんがにふさわしい美学の反面教師としての中学校新美術科」『マンガ研究』第一号、八〇―八五頁、二〇〇二年
- (8) シュテファン・ケーン「江戸文学から見た現代漫画の源流―合巻『鬼見鳥名普仇討』を例に」『マン美研 マンガの美/学的な次元への接近』二三―五二頁、醍醐書房、二〇〇二年
- (9) 差別的な言い方であるが、絵巻が発達した平安時代は、臆面もなく漢文を読み散らす清少納言が小賢しい女と『紫式部日記』で非難されているように、当時の教養人であるはずの宮仕えの女性達も、表向きは漢字など読めない風を装っていたのである。
- (10) 『古今物語集』巻第二十八の「比叡山無動寺義清阿闍梨嗚呼絵語第三十六」
- (11) 『天鏡』中「太政大臣伊尹 謙徳公」
- (12) 村重寧「『信貴山縁起絵巻』解説」『国宝/信貴山縁起絵巻』二頁、岩崎美術社、一九七九年
- (13) 『日本絵巻大成』六「鳥獣人物戯画」三四頁、中央公論社、一九七七年
- (14) 星山晋也「美術史研究」第一九号、一―三頁、早稲田大学美術史学会、一九八二年
- (15) 山本陽子「僧の声を聴く―絵巻の中の声の表現について―」『明星大学研究紀要』(日本文化学部・生活芸術学科)第四号、四三―五一頁、一九九六年
- (16) 『絵巻物』アニメの源流展、千葉市美術館、一九九九年
- (17) 高畑勲「コラム①絵巻に見るマンガ」アニメの表現「声の流線表現について」『十二世紀のアニメーション』五四―五七頁、一三九頁、徳間書店、一九九九年
- (18) 夏目房之介「コマの基本原理を読み解く」『別冊宝島EX』マンガの読み方「第四章」マンガをマンガにしているのは「コマ」である。一六八―一八

三頁、宝島社、一九九五年

(19) 榊原悟「真如堂縁起概説」『続々日本絵巻大成』伝記・縁起篇5、清水寺縁起、真如堂縁起、二四〇～一六五頁、中央公論社、一九九四年

(20) 近藤真子「真如堂縁起絵巻における空間表現の特異性」『早稲田大学文学研究科修士論文』一九九八年

(21) 若杉準治「絵巻の時間表現―ストーリー展開のための工夫―」『絵巻物の鑑賞基礎知識』四四～四八頁、至文堂、一九九五年

(22) 写真の多重露出のようなこの表現も、現在のマンガの主人公の急激な動作を表す場合に、しばしば使われている(四方田犬彦「運動の分割」『漫画原論』筑摩書房、一九九四年)。

(23) 実際、この絵の各場面をコマに入れてレイアウトし、マンガに仕立てる試みが、宮次男監修「劇画 伴大納言絵巻」(アートジャパネスク 日本的美と文化)7、「絵巻と物語」中世ドラマの舞台」講談社、一九八二年)や、

高畑勲「そのコマ割りでマンガができる」(十二世紀のアニメーション」『徳間書店、一九九九年』において行われている。

(24) 山本陽子「マンガ以前の日本絵巻の時間と空間表現―マンガのコマとの

比較において―」『明星大学研究紀要』「日本文化学部 言語文化学科紀要 第一二号、一三三～一三六頁、二〇〇四年

(25) 岩城紀子「双六の歴史」『絵すころく―遊びの中のアコガれ―』七頁、江戸東京博物館、一九九八年

(26) 若杉準治「絵と詞の饗宴」『絵巻物の鑑賞基礎知識』三〇～三五頁、至文堂、一九九五年

(27) 江戸末期の『雅言集覧』では男絵が「男の形をかきたる画なるべし」とされ、すでに錯誤している。

(28) 後冷泉天后后・藤原歆子(栄花物語)「ねあわせ」

(29) 辻惟雄・佐野みどり「対談―絵巻の遊戯性と楽しみ方―」『絵巻物の鑑賞基礎知識』一三三～一四四頁、至文堂、一九九五年

(30) 絵の中に姿は描いても顔は見せないという禁忌についても、同様のことが言える(山本陽子「形象化の宗教的忌避と表現意志との間―現代日本の漫画・アニメーションにおける偶像崇拜禁忌の問題―」『明星大学青梅校舎日本文化学部共同研究論集』第六輯 言語と形象』三五九～三七五頁、二〇〇三年)。

(31) 清水勲「子供漫画の時代」『漫画の歴史』一三三～一四九頁、岩波新書一九二、一九九一年

(32) 河野道房「源氏物語」と中国画論」『人文学論集』二二二号、一七～二五頁、二〇〇四年

(33) 大河内優子「麗景殿女御絵合をめぐる二、三の問題」『美術史』一一五号、一五～二九頁、一九八三年

(34) 家永三郎「平安朝に於ける貴紳の絵画的教養」『上代倭絵全史』三九四～四〇九頁、名著刊行会、一九九八年(初版一九四六年)

(35) 秋山光和「教養としての画技」『王朝絵画の誕生』一五九～一六〇頁、中公新書一七三、一九六八年

(36) 小松茂美「後白河院の絵巻づくりと蓮華王院宝蔵」『日本絵巻大成』八「年中行事絵巻」二五～二〇頁、中央公論社、一九七七年

(37) 『年中行事絵巻』に描かれた賀茂祭の行列の大傘に、『鳥獣戯画』の人物が飾り付けられている(下店静市「高山寺鳥獣戯画巻の再検討」『東洋美術』二〇号、一九三四年)。

奈良絵本・絵巻と漫画・アニメ

はじめに

室町時代後期から江戸時代中期にかけて、美しく彩られた手作りの絵本が多く作られていた。その絵本は、絵入りの冊子本としては、日本の最初の絵本群といってよい存在であった。というのは、室町時代中期までは、絵の入った本は、巻物にしていたのである。これがいわゆる絵巻物であって、日本人であるならば、誰でも知っている『源氏物語絵巻』や『鳥獣戯画』等が存在している。しかし、意外にも、日本の古い冊子型の絵本については、ほとんど誰も知らないはずである。研究者であっても、室町時代中期以前に作られた冊子型の絵本の存在を知っている人は少ないであろう。

一 日本の絵本の歴史

これは単純なことで、古い冊子型の絵本はほぼ存在していないからである。もちろん、一つも作られなかったといっているのではない。いくつかは作られたかもしれないが、基本的には絵の入ったものは、巻物にするという伝統が日本にはあったのである。その理由はさまざま考えられるが、その一つには、日本では、重要な物、秘密性の高い物は、巻物にするという伝統があったからである。いわゆる秘伝・虎の巻に当たるものとは、うぜん、印刷されることはなく、手書きの写本で、その形は巻物にされることが多いのである。絵が入る場合も、これに準

じる存在であったと考えられるであろう。

しかし、これが、室町時代後期になると、突然、冊子型の絵入り写本が多く作られるようになる。たまたまかもしれないが、時代は大航海時代で、日本が西洋と接し始めた頃から、絵入り写本の大量生産が始まるのである。

江戸時代になると、冊子型の絵本には、印刷本(版本)も作られるようになり、基本的には色を付さない絵本が、江戸時代を通じて、大量に作られている。その印刷本の初期の群が作られる以前から、手作りで色を付した冊子型の絵入り写本群があり、江戸時代中期までは作られたが、それ以降はほとんど作られなくなる。その室町時代後期から江戸時代中期にかけて作られた手作りの絵入り写本群は、奈良絵本と呼ばれている。この奈良絵本については、現在でも、辞典類を引くと、奈良で作られたと考えられていたからだという説がでてきているが、実際には、奈良の土産物である奈良絵と似ている絵本であるということ、明治時代に奈良絵本と呼ばれ出したのであろうと、私は考えている。

この奈良絵本については、印刷本のように、奥書が記されることが少ないこともあり、誰がいつ作ったかわかっていなかった。しかし、類似した内容を持つ絵巻物との関係等から、ようやく、その製作時期と制作地がはつきりしてきた。結論からいうと、多くの奈良絵本は、京都において、室町時代後期から江戸時代中期にかけて制作されている。その同時代の絵巻を含んだ奈良絵本・絵巻の研究については、『奈良絵本・絵巻の

生成』(三弥井書店、二〇〇三年八月)、『奈良絵本・絵巻の展開』(三弥井書店、二〇〇九年八月)、『さらには、その図録である『入門 奈良絵本・絵巻』(思文閣出版、二〇一〇年八月)を御参照いただきたい。

本稿では、この室町時代後期から江戸時代中期に流行していた奈良絵本・絵巻と、現代流行している漫画・アニメとが、どのような関係にあるのかを簡単に記してみたいと思う。

二 奈良絵本と童話絵本

近年では、漫画・アニメが広く流行していることから、その源流は何かということがよくいわれるようになった。作品名としてよく出てくるのが、先にあげた『鳥獣戯画』や『信貴山縁起絵巻』等の平安時代後期に作成された、国宝の絵巻群である。これらは、知名度も高いこともあり、日本の漫画の源流として社会的に認知されてきている。しかし、本としての形は、あくまでも巻物であって、絵本という形ではない。絵本という形で見るならば、奈良絵本の方が、現在の漫画の形に近いのである。

また、その奈良絵本の内容は、作品によりさまざまなのであるが、絵自体も現在の漫画風の作品がないわけではない。冊子型の絵本の歴史でいうと、奈良絵本という手作りの作品群が存在し、それに少し遅れて、江戸時代になると絵入りの印刷本(版本)が作られ、江戸時代から明治時代の初期に至るまで、さ

さまざまな形として作られていた。

ちなみに、現代の我々は、漫画を読む前の幼少期には、童話と呼ばれる絵本を読むものであるが、その本としての形は、横に長いものや、正方形に近い形のもが多く存在している。奈良絵本は、普通の縦に長い本も存在するが、同じくらしい割合で、横に長い本が作られている。その本としての大きさは、やはり、現代の童話絵本のように大型のものが多いのである。しかも、現代の童話絵本は印刷本ではあるが、どれもきれいな色彩に彩られている。奈良絵本も、ほとんどはきれいな色彩を伴っているのである。このように、本の形や外面だけを取り上げると、奈良絵本は、今日の童話絵本に近いのである。

そして、肝心な内容であるが、奈良絵本にも、『浦島太郎』や『竹取物語』等の今日の童話に当たるものが多く作られている。その意味でも、奈良絵本は童話絵本に近いのであるが、近年では、奈良絵本として、『平家物語』等の軍記物語、『源氏物語』等の王朝物語、『徒然草』等の随筆、『百人一首』等の和歌も、少なからず制作されていたことが、次々と明らかになってきている。

となると、奈良絵本は、やはり、単なる童話絵本ではなく、本としてあらゆる情報を送り出せる媒体であったことがわかるのである。とすれば、今日の漫画のような役割も担っていたともいえるであろう。

ちなみに、奈良絵本の絵自体は、多くが一頁に独立して描かれている。そして、その前後には、説明に当たる、いわゆる本文が数頁にわたって記されるのである。今日の漫画や童話絵本のように、絵の部分と説明の文章が同じ頁に入るのは少ない。

三 奈良絵本と漫画・アニメ

このように、奈良絵本・絵巻と漫画・アニメは、媒体として基本的に異なっており、古い時代の絵巻物や現代の童話絵本等を含めた、日本の絵入り本の歴史の中で位置付ける必要があるが、ここから、両者の関係について、おおざっぱなことを考えてみよう。

奈良絵本・絵巻は、室町時代後期から江戸時代中期にかけて、主に、大名家や裕福な商人によって、購入されたものと思われる。一方、漫画・アニメは、現代の大衆文化である。享受する人物の階層は違っても、やはり、似たところも存在している。

今日では、漫画やアニメでは、日常的な生活や恋愛、ファンタジーな冒険旅行、怪物たちと人間との戦い、等、さまざまな内容が描かれている。これは、既に、奈良絵本・絵巻の内容がさまざまであると述べたのと、軌を一にする。要は、描かれる題材は、きわめて近いのである。別な言い方をすれば、絵本として喜ばれる題材は、いつの時代でも同じようなものなのである。意外かもしれないが、奈良絵本にも、絵に描かれた竜や化け物は、多く登場する。そして、いわゆるかわいいといわれる者の存在も、奈良絵本・絵巻には、見られるのである。

かわいいとか美しいという感覚は、個別のものであるから、皆が納得するものは存在しないのであるが、少なくとも、多くの現代人が美しいとかかわいいと思う絵は存在している。古い絵巻の中には、例えば、『土蜘蛛草紙』の化け物として登場する大柄の女性は、目が大きく、その絵だけを見るならば、現代的な美人である。しかし、その目が大きいのが美人と思うのは、西洋文化にあこがれる現代の日本的な感覚である。

これも、明治時代以前の描かれた女性を通史的に見れば明らかかなように、日本では美しい女性とされたのは、目の細い人物であった。もし、女性で目が大きければ、『土蜘蛛草紙』のよ

うに、化け物なのである。男性であつても、明治時代以前の絵では、貴族のほとんどは細い目で描かれる。目が大きく描かれるのは、化け物か、力の強い勇者であることが多いのである。

このように、奈良絵本・絵巻と現代の漫画・アニメを比較するときには、社会的な価値観の差があることは否めない。だから、簡単には比較できないのであるが、ここで、一つだけでも、現代の誰もがかわいいと言う、絵を掲げてみたい。

四 かわいい絵と女性作家

図1にあげられているのは、私が所有する奈良絵本『鉢かづき』の一シーンである。『鉢かづき』は、今日でも童話にされることのある作品で、現代ではその舞台とされる寝屋川市が市のイメージキャラクターとして描いている。物語本文を読むと、『鉢かづき』は、鉢をかぶつていたので、顔は見えないはずなのであるが、多くの奈良絵本・絵巻、さらには、現代のイメー



図1 奈良絵本『鉢かづき』

ジキヤラクターに至るまで、顔は丸出しである。もちろん、顔が見えなければ、それこそ絵にならないから仕方ないのであるが、物語本文を尊重するならば、顔が見えては意味をなさないのである。

それはともかく、この奈良絵本の『鉢かづき』は、時代を超えてかわいいと感ずる絵である。これをいつ、誰が描いたのかは、近年までわかっていなかった。奈良絵本・絵巻の制作という点からいうと、それらは、江戸時代の男性職人、絵は絵師、本文は書家が制作に当たったと考えられていた。それを信じるならば、この奈良絵本も男性の手になるということになる。しかし、この奈良絵本は、江戸時代の貞享・元禄年間前後に、居初いまはつな

という女性が、絵も本文も制作していたことが明らかになったのである。居初つなは、今から三百年以上に、往來物等も手がけた女性で、相当数の奈良絵本・絵巻の制作に当たっていたことがわかってきたのである。

時代的な差はあっても、そういわれれば、この絵は、たしかに女性的な絵である。しかも、現代の漫画・アニメにも通用しそうなかわいらしさを持っている。現代では、女性の漫画家の存在は当たり前であるが、三百年以上に、同じようなことを行っていた女性が存在したのは、驚きである。彼女が、現代の漫画家と同じように、アシスタントを雇っていたのかとか、どのように描いたのか、といったことは、今後研究する必要がある

るが、まさに、女性絵本作家、女性漫画家のはしりのような存在とみて間違いないであろう。

おわりに

奈良絵本・絵巻と漫画アニメの関係を考えるには、一点一点の作品を比較しながら、論ずる必要があるのだが、とりあえずは、大まかなことを述べてみた。今後、この分野はさまざまな研究も進むであろう。それを期待して、本稿を閉じたい。

黄表紙

—江戸の自己言及的なマンガ

アダム・L・カーン(翻訳) 土田恵子・西村葵

はじめに

ポストモダンのアートは、アイロニーや表面的引用、自己言及性などによって、私たちの混沌として、断片化した世界を反映しようとしている、とはしばしば言われるところである。これらのことを、十八世紀の江戸のマンガについても言うことは容易い。もちろんだからといって、これらのマンガや、まして江戸時代そのものがポストモダン的であると言っているわけではない。そもそも、この時代にはまだ産業革命も、それと結びついた産業資本主義や近代国民国家というイデオロギもなかったからである。しかしながら、黄表紙という、当時おそらく最も洗練され、広く読まれていたマンガが、ポストモダンと同じような、アイロニーや表面的引用、自己言及性への傾向を示していることに変わりはない。もちろん、逆に西洋のポストモダンニズムのルーツが明治以前の日本にあつたなどと、言おうとしているわけではない。そうではなくて、近世のマンガというジャンルとポストモダンアートが、基本的な相同性を有しているように思われるだけなのである。なぜなら、江戸という中心地セントラルにおける混沌として、断片化した生活経験は、後年の中心地でのそれに先じるものであつたからであり、黄表紙がこうした経験を伝えるのに、画と文を絡み合わせる物語を用い、この物語自体もまた混沌として、断片的なものであつたからである。

このことは、近代以降の日本の漫画が黄表紙と密接なつな

がりを持つように思われるひとつのささやかな理由かもしれない。もちろん、両者の間にはもつと明白な類似性も見られる。そのことは、近代漫画の起源を日本の文化的伝統に還元することによって漫画を擁護しようとする近年の努力にも窺える。ここで言う「伝統」には、『鳥獣人物戯画』や、中世の絵巻物、御伽草子(もとは絵巻の形式であつたが、江戸時代初期には、草紙として刊行されるようになった、浮世絵木版画、そして近代漫画と最も密接な関係にある木版刷りの草双紙が含まれており、黄表紙はおそらくこの草双紙を最もよく代表する事例であろう。

漫画を日本の伝統の中に位置づけようとする試みが前提としているのは、これらの多様なメディアが、歴史的な日本の視覚文化の一部であるがゆえに相互に関係しており、したがって「日本」というコンテクストはこれらのメディアを理解するために最も適しているというだけでなく、そのための「唯一の」コンテクストである、という考え方である。この見解によると、漫画が歴史的に黄表紙に由来するのは、単に漫画と黄表紙とが日本の視覚文化を共有しているからにすぎないことになつてしまふ。しかし、実際のところ、日本漫画の何が「日本らしい」といえるのだろうか。そもそも、近代以降の漫画は、フランス語圏のバンドデシネとまではいかずとも、二十世紀初頭の北米のマンガに多くを負っているのである。また、清水勲やピーター・ドウスらが指摘するように、それらは十九世紀後半に日本で発行された英国の風刺画とコミック・ストリップか



図1 仮名垣魯文、河鍋暁斎画「繪新聞 日本地」第1号、1874年

からも影響を受けている。欧米の政治的カートゥーンの画風と体裁を採用した日本の出版物のはしりとして最もよく知られているのは、本田錦吉郎(一八五一〜一九二二)が洋式漫画を描いた『團圓珍聞』(一八七七年創刊)であろうが、このような出版物で最も古いものは、仮名垣魯文(一八二九〜九四)作、河鍋暁斎(一八三一〜八九)画による『繪新聞 日本地』(一八七四年創刊)とみられる(図1)。タイトルが示すように、『日本地』は地口を多用した「大衆的な読み物(地本)であると同時に、ポンチ絵として知られる欧米のカートゥーンの日本版でもあつた。このポンチ絵とは、英国のジャーナリスト兼風刺画家チャールズ・ワグマン(Charles Wignam, 1832-91)が横浜在住の外国人向けに一八六二年に創刊した『ジャパン・パンチ』などに掲載されたものである。つまり、近代以降の漫画が日本の視覚文化の伝統に加えて

欧米のマンガの伝統をも取り込んで以上、あらゆる面で純粋に日本的であるとは言えないのである。また、漫画は欧米のマンガからよりも多くの恩恵を黄表紙から受けているわけではない。筆者が本論で主張したいのは、マンガはそれ自体の論理に従っているということであり、そうした論理は、そのマンガとしばしば関連づけて論じられる特定の文化からの影響に勝るとは言わないまでも、同等に重要なものだということがある。

1 表面上の類似と創られた伝統

黄表紙には時折、キャラクターのセリフや内声を表現する吹き出しと似たものが登場する。しかしよく見ると、近代以降の吹き出しと違って、黄表紙の典型的な吹き出しは夢の世界のような別の時間や次元をあらわしている。山東京伝(一七六一)〜一八一六の黄表紙『不案配即席料理』(一七八四年)を例にとってみよう。この作品は、『義経記』や竹田出雲(一六九一〜一七五六)の『義経千本桜』(一七四七年)の古典的な世界と、平賀源内(一七二九〜一七九)の『根無草』(一七六三年)などの作品に描かれている当時の江戸の遊郭の世界という、それぞれ別々の時代のもを挑発的に緋い交ぜにしたものである。図2は、主人公の佐藤四郎兵衛忠信が、殺害された恋人の夢をみている場面である。三浦屋高尾という有名な太夫である彼の恋人が、今死者の国から彼の前に姿をあらわしているところである。高尾は一見すると吹き出しのようなものの中に登場しているが、実際にはこれは近代的な意味での吹き出しではない。そうではなく、これは反魂香を描いたものなのである。中国の古い民間信仰では、死者は幻(=香の煙)の中にあられると信じられてきた⁽³⁾。それがこの吹き出しのようなものである。このような近世の吹き出しが、通常、啓示的な夢や

幻を表していることから、これらを「幻」または「夢」枕と呼んでもよいだろう。つまり、漫画における吹き出しが、(あるキャラクターが発し、他のキャラクターにも聞こえる「セリフ」もしくは(あるキャラクターの内面にとどまり、他のキャラクターには聞こえない)「内声・思い」という言語的テキストを表示するのに対して、黄表紙の吹き出しは、(別の次元から発せられ、夢を見ている本人にしか見えない)「夢」もしくは(別の次元から発せられ、おそらく他のキャラクターにも見える)「幻」という視覚的テキストを表示するのである。



図2 山東京伝「不案配即席料理」

なお、上記のような見た目の類似点を調べた結果、これらが偶然によるもの、すなわち、黄表紙と近代の漫画との間に歴史的関連性があると証明するには程遠い単なる相同性であるという結論にいたった⁽⁴⁾。黄表紙を近代の漫画の原点だと位置づけようとする試みは、「創られた伝統」といった類のものを構築することに等しい。つまり、ホブズボームが言うところの、国民国家が国の近代化を可能にするために国家の文化的アイデンティティを捏造するやり方と同じである⁽⁵⁾。いくつかの異なる文化的な実践を選び、それらを、遠い昔から存在して今日まで損なわれることなく継続してきた「伝統」というふれこみで再構成することによって、このような「創られた伝統」は、近代化——そしてグローバル化——の名の下に、ある文化の過去をその歴史と関係なく作り替えてしまうのである。ホブズボームの説にヒントを得たステイブン・ウルストスは、日本における「創られた伝統」が持つ意味について同様の論を展開した⁽⁶⁾。例えば、それぞれ異なる土着の民間信仰と精神修業が、昔には体系づけられていなかったにも拘らず、明治時代になってから統合されてしまったのである。同様に、日本の漫画はこの数十年の間に世界市場に参入していくにあたって、欧米のマンガから多大な影響を受けていることは明白であるにもかかわらず、「伝統的な」日本へと還元されつつ日本独自のアイデンティティを与えられてしまった。

分かりやすく言うと、近代の日本の漫画と黄表紙の間には多くの類似点があり、両者には歴史的な関連性があるように見えるが、これらの類似点はいずれも表面的で、歴史的に見て偶然発生したものである。言い換えれば、漫画と黄表紙が似ているように見えるのは、黄表紙がのちの漫画の登場を決定づけたからではなく、漫画と黄表紙がどちらもマンガだからなのである。

そこで、本論では、筆者が長年抱いていた疑問を追求して

たいと思う。岩崎はる子教授のもとで初めて黄表紙と出会って以来、それを研究する過程で気づいたのは、膨大な数の黄表紙が自己言及的であるということである。つまり、作品自体がその制作行為やその受容を指したり、作中で、黄表紙を読むことや黄表紙の読者に言及したりしているのである。この自己言及性は、ポストモダンの美術や文学だけでなく、近代以降の漫画にも見られる。ということは、マンガそのものが本来自己言及的なのだろうか。

2 マンガ、黄表紙、自己言及性

黄表紙とは、草双紙の一種である。草双紙は、密接に関連した木版の絵入り読み物の諸ジャンルを総称したもので、十八世紀を通じて、十九世紀にいたるまで江戸で幅広い人気を博し、一般的には表紙の色によって、赤本、黒本、青本と呼ばれていた。それらの初期のものは筋書きが比較的単純で分かりやすく、漢字は書かれていたとしてもごくわずかで、画風もまた比較的平明である。したがって、これらを読むのに高度な読み書き能力は画の面でも文の面でも必要とされなかった。め、こうした初期草双紙の読者は、「女中様方御子様方など」とひとまとめで呼ばれることも多かった。しかし、当時の女性や子どもたちの中には、リテラシーが(特に視覚的表現に関して)それほど低くない者もいたと思われ、読者の中の一定数は(作品の絵師や作者をも含む)教養のある男性であったことも確かである。

後期草双紙においては、視覚表現の面でも日本語の面でも、より高度なリテラシーが求められるようになっていった。後期草双紙には、一七七五年から一八〇六年にかけて親しまれていた黄表紙と、その後十九世紀に盛んになった合巻という二つのジャンルが含まれる。黄表紙は、初期草双紙と視覚的・

言語的な様式、体裁、そして内容の面で似ているように思われるかもしれない。しかしよく見ると、このジャンルは意外にも見かけによらず大変洗練されていることがわかる。最も優れた部類の黄表紙に書かれていたのは、日本の文学や美術、演劇、歴史、神話、民話、そして時事的なことばかりではない。これらのすべての分野にとどまらず、当時日本に伝わっていた中国文学の全ての分野をも網羅していた。しかし最も重要な点は、黄表紙の作者や読者に、江戸の文化的生活に精通していることが求められたということである。とりわけ、徳川が支配する社会からの一時的な逃避、つまり浮世の楽しみ(遊郭や見世物、劇場)に対して、造詣が深いことが不可欠であった。簡潔にいうと、黄表紙は視覚表現と言語表現を寄せ集めるなかで、本質的に異なった種類の文化的言説を提示することによって、読者に非常に高い教養を求めただけでなく、断片化された江戸の生活を挑発的に描く典例としても機能したのである。

視覚表現と言語表現を想像豊かに絡み合わせる黄表紙は、他の草双紙と同様、マンガの一種というに相応しい。ここでいうマンガとは、言葉と絵を緊密に混ぜ合わせて物語を提示し、その際、戯画的画風やおもしろおかしい文体を優先するものを指す。こうしたマンガの物語では、画と文を切り離すと全体の意味が失われてしまう。さらに、マンガ特有の物語は、大量生産されるが故に安価で広く流通し、幅広い人気を得られることも見逃してはならない。マンガを特徴づけるのは安っぽい装丁と、コマにより構成される中身である。確かに、草双紙は、近代以降の漫画のように複数のコマを一頁内に配置することが通常なかったが、一頁あるいは見開きが基本的なフレーム・コマとしての役割を果たしたことは認められる。さらに、画中画や、前述のような夢の吹き出しなどのように、基本的なフレームの中により小さなフレーム・コマを配置することもあった。

上記のように広く定義すれば、草双紙が実際にマンガの一種であることは疑いようがない。否、草双紙はおそらく、厳密な意味で日本初のマンガだったのである。あるいは、世界の文学史上でも、幅広い人気を獲得した最初のマンガだった可能性もある。そうすると、黄表紙はそのようなマンガの中でも教養の高い大人の読者にむけた最初のマンガであったかもしれないのである。⁷⁾

また、初期の草双紙にも随所に見られたとはいえ、自己言及性は江戸という中心的大都会を主に扱った黄表紙に顕著な特徴であった。空白を埋め尽くすように文章をぎっしりと書き込むという黄表紙の視覚的な不協和音は、予測できない聴覚的・視覚的な割り込みや分裂に満ちた大都会の様相と一致する。この江戸という大都会では、さまざまな階級・職業・出身の、異なった隠語や方言を話す人々が、不安を起させるほど混沌とした環境に集まっていたからである。黄表紙の画面構成そのものが、当時の江戸での生活体験を的確に表現していた。また、大量印刷技術の登場により日常生活に書物が急激に普及した過程には、このようなさまざまな地域・階級の文化のぶつかり合いと同じめまぐるしさがあつたのである。初期草双紙ではあまり焦点の定まらなかつた自己言及性が、黄表紙において初めて、中心地江戸の諸言説の断片化した層に切り込むという具体的な機能を獲得するようになった。言い換えるなら、黄表紙はまさにその自己言及性によっておそらく世界文学史における最初の成熟したマンガとなりえたのである。

自己言及性について、本論ではここまで、作品の制作や受容行為に注意を向けるものとおおまかに定義してきた。もっとも具体的に言うなら、自己言及性とは、あらゆる文化的産物が持つ人工的な、「お約束」的な性質を意図的に際立たせるものであり、自己自身について考えるというメタ認知の一方法である。

同様に、芸術における自己言及性とは、ある文化がそれ自身について考えるための一方法である。なぜなら、具体的な作品の手法やそれをめぐる慣習について自己言及的に熟考することは、それ自身の文化について熟考することに他ならないからである。したがって、いわゆるメタフィクションあるいはメタ文学の真の主題とは、フィクションや文学がいかに文化を演じるかということだと言えらる。とすると、黄表紙は、近都市としての江戸について考えるメタ認知の機能を果たしており、そして江戸という「中心」を基準に、文化や言語、時代においてそれと異なるさまざまな「周辺」が鑑定され、相互に構成されていたのである。実際、江戸が国全体の政治的中心とともにその文化的中心となった江戸時代中期になってようやく、マンガは、後の「ポストモダン性」を予期させる要素を持ち始めたのである。

ここで述べておきたいのは、自己言及と「自己投影」は、英語では学術的な文書においても互換性のある用語のように扱われることがあるが、実際は若干異なる意味を持つ、ということである。文学を含めた「芸術」において、自己投影がきわめて重要な役割を果たしているのは確かである。日本の私小説の例でいうと、「私」である語り手兼主人公は、作者の分身、あるいは作者による主人公への自己投影である。この作者である「私」は、自省する手段として私小説を用いるのである。読者が作中の語り手を、作外の作者と同一視しているため、私小説における自己投影は自己言及的だと言つてよい。しかし、文学および美術におけるこの種の自己投影が常に自己言及的であるのに対し、その逆、つまり自己言及的なものすべてが自己投影的であるとは必ずしも言えない。自己言及的なものの中には、直接作者を投影しないものもあるからである。

自己言及的ではあるが作者の自己投影ではない例として、山東京伝の黄表紙「盧生夢魂其前日」(二七九一年)の中の場面

をあげることができる(図3)。題名にもなっている登場人物、中国の賢人である盧生が、床に散らばった多くの黄表紙のうちの一冊を読んでいる様子が描かれている。もちろんこれは洒落である。中国にまでファンがいるほど黄表紙というジャンルは魅力的なのだ、とおどけた表現をしているが、実際には黄表紙は外国へは輸出されなかった。黄表紙の中で黄表紙を読むというこの場面は疑いなく自己言及的であり、読者を楽しませると同時にこのジャンルの論理を説明し宣伝する機能を持つているが、自己投影的であるとは言えない。なぜなら、盧生が作者である山東京伝の分身として描かれているわけでは

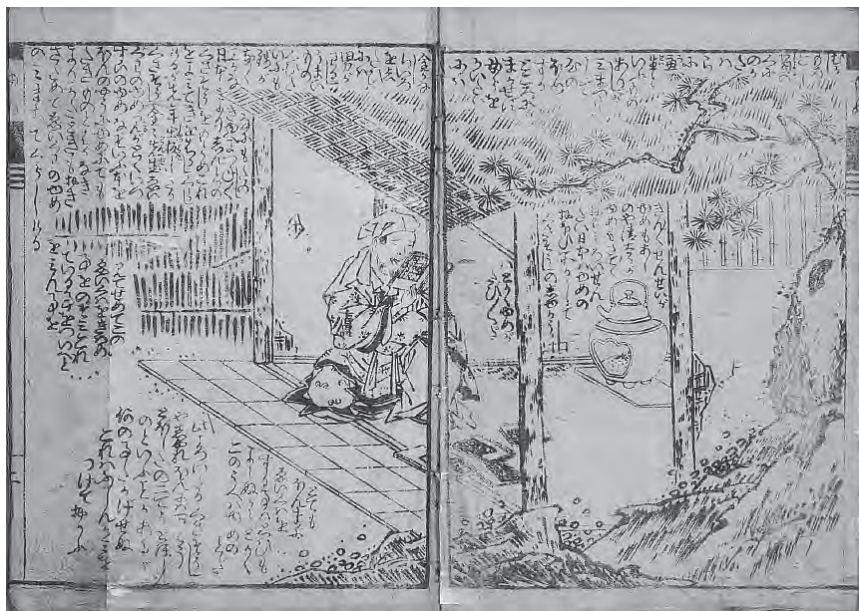


図3 山東京伝「盧生夢魂其前日」

ないからである。

とは言うものの、矛盾するようだが、この場面は黄表紙の作者としての京伝を間接的に反映している。言語学と論理学、哲学などでは、長年にわたつて自己言及性に関心が持たれてきたが、それは同様の矛盾があったからである。「この文章は偽である」というような解決できない発言に見られる、いわゆる「自己言及の逆説」である。龍樹の懐疑的見方を念頭においてのことか、セーレン・キェルケゴール(Søren Kierkegaard)は、思想がそれ自身について考えようとする懐疑に取つて代われ、その懐疑は哲学的言説の目的そのものを損なうと警告している。しかしながら、美術や広告、そして文学においては、自己言及性は逆説として意図的に活用されている。その多くは大きなアイロニーの形をとっており、冗談半分に(娯楽的な難問として)、と同時に半ば真剣に(文化的な生産の約束事に対する反発的行為として)描かれている。自らを偽りと認めるとき、自己言及の逆説は、表面的な虚偽を裏切るという意味で逆説的にその真实性を示す。また、偽りの真实性を証明し、それ以上に、自分が嘘をついていると認める発言者の信頼性を保証するという意味で、その真实性は特権を得る。発言者は、自らの不正直さを認めるといふ高潔さによつて信頼を得るのである。

論理学や言語学、哲学においては自己言及の逆説が論理的に解決できない問題であるのに対して、芸術においては、その解決不可能性こそが重要なのである。黄表紙は、ポストモダンの美術や文学と同じく、自己言及性の逆説の論理に従つて作用している。それは、都会的な生活におけるバラバラで矛盾しているさまざまな要素に切り込み、中心となるメッセージの信憑性あるいは説得力を保証するためのものである。したがつて、マンガが自己言及性を用いるのは作品の持つメッセージの真实性を保証するために他ならない。ただし、この保証は、

決して写実主義ではなく、むしろ、断片化された言説を視覚的・言語的にも断片化して扱い、戯画化するというマンガらしい形をとるのである。

このように保証する機能は、日本のマンガのみに見られるものではない。また日本で自己言及性が見られるのが黄表紙のみというわけでもない。この特徴はあらゆる芸術ジャンルに見つけることができる。例えば、歌舞伎や人形浄瑠璃の舞台でもよく使われていた。観客に対して、今観ているのは自然主義とは異なる演劇であると認めることによって、物語の持つメッセージを保証するためのおもしろおかしいやり方だったのである。自己言及性によって舞台上の役者や人形と、観客との間のギャップが埋まることで、信頼が得られ、このような戯曲の持つ道徳的あるいは思想的メッセージの信憑性を確立することができた。この種の自己言及性が抱えるユーモアは、怒りを鎮めることができ、そしてずうずうしい自己宣伝の鋭さを和らげるのにも効果的な方法である。これは「歳旦をしたり顔なる俳諧師」という与謝蕪村（一七一六〜八三三）の句にも見ることができ、ここでは自己言及性は一種の卑下自慢として使われているのである。

3 黄表紙における自己言及性

黄表紙が非常に自己言及的であることは疑いようがない。すべての作品にあらわれていたわけではないだろうが、多くの作品の特色であり、むしろその方が多数派だったとさえいえるのかもしれない。

その黄表紙において、登場人物は自らの虚構性に読者の注意を向けている。最もよく知られた黄表紙のうちのひとつであり、作者にとってもこのジャンルにとっても最大のヒット作の一つとなった山東京伝作画「江戸生浮気蒲焼」（一七八五

年）は、この本を書いたきっかけを故事附という類の取つてつけたような言葉で説明している。この物語の主人公は、まぬけで滑稽な歌舞伎の熱狂的なファンである艶二郎だが、彼は（偽装心中事件も含む）芝居がかった歌舞伎風の売名行為をすることで名うてのプレイボーイに変身しようとしている。それらの売名行為がごとごとく滑稽な失敗に終わるので、艶二郎は物語の終わりにはついに敗北を認めるとともに、自分の大失敗を他人が繰り返さないよう警告するために、有名な戯作者である山東京伝に、彼の災難をマンガ（草双紙）に書き留めてくれるようにと依頼するのである。そしてその依頼作こそが、読者が今まさに読んでいる本である。もちろんこれは売名行為についてのマンガであるので、ひよつとして作品全体が作者である京伝本人を宣伝するための売名行為ではないのかもしれない。

前述した盧生ほどの熱狂的なファンではないにしろ、黄表紙の読者が登場する黄表紙もあるが、盧生が黄表紙を読んでいる場面の自己言及性は注目に値する。「盧生夢魂其前日」は、主に盧生伝説を題材に先に発表された二冊の大変有名な黄表紙を緬い交ぜにしているからである。まず一冊目は、最初の黄表紙でもある恋川春町（一七七四〜八九）の『金々先生栄華夢』（一七七五年）である。この物語は基本的に、世阿弥（一三六四〜一四四三）の能「邯鄲」などを通して読者にも馴染み深かった盧生伝説を、当時の江戸の文脈に当てはめて新たに作り出したものである。本来の中国の盧生伝説は、盧生がどう生きるべきか探る旅の途中、未来をのぞくことができるという枕で眠りに落ちたところ、中国の宮殿での贅沢な生活が夢にあらわれた、というものである。これに対し春町は、片田舎の侍である金村屋金兵衛が江戸に仕事を求めに行く途中で、やはり眠りに落ち、さまざまな遊郭ですこす享樂の人生を夢に見ると挑発的に滑稽な翻案をしたのである。二つめの作品「朋誠堂

喜三二（一七三五〜一八一三）作画の「見徳一睡夢」（一七八一年）では、『金々先生栄華夢』と『邯鄲』の両方に直接的に言及している。

他に、登場人物が自分はその黄表紙の中でのみ存在する架空のキャラクターにすぎないと自覚しているように思われる黄表紙もある。「盧生夢魂其前日」における脇役の一人は、寝間着姿で描かれたことについて作者への不満を語っている。同様の例として、京伝の『三筋緯客氣植田』（一七八七年）の下巻では、主人公たちが陥つたややこしい事態について、あるキャラクターが作者を責める場面がある。

いくつかの黄表紙には、その存在自体が黄表紙への自己言及的な注意を促しているキャラクターが出てくる。つまり、これらのキャラクターは黄表紙が擬人化されたものなのである。このようなケースは北尾政演（京伝の別名）の『御存商売物』（一八七二年）にみられる。異類合戦をテーマとしているこの黄表紙では、木版の読み物などがそれぞれ擬人化され、ジャンル間の派閥争いを繰り広げる様子が描かれており、主人公は黄表紙である。特に目をひく自己言及的な場面は、擬人化された嘶本、洒落本、柱絵、それから青本（黄表紙）らが、月に一度の読書会に集まるところである。そこで彼らが話題にする青本は、現実世界で政演が執筆もしくは作画した作品や、彼の板元の鶴屋喜右衛門が刊行したものである（図4）。

北尾政演は黄表紙画作者の北尾政演として物語の序文に登場するが、この他に、黄表紙の作者が黄表紙の作者というキャラクターとして黄表紙の物語内に現れる例もある。図5が示す京伝の『盧生実草紙』（一七九七年）の場面において、黄表紙画作者である山東京伝という人物はうたかたの夢を見ながら、読者がちょうど今読んでいる黄表紙を執筆しようとしている。この黄表紙に登場する多様なキャラクターは、彼が見た夢の中でまさに彼の前にあらわれたもので、その様子を夢の



図4 北尾政演(山東京伝)『御存商売物』

吹き出しに登場させる。京伝は『京伝憂世之酔醒』(一七九〇年)の主人公でもある。また朋誠堂喜三二は、自らの名を冠した『喜三二夢物語』(一七七九年)にも登場する。他に、黄表紙というジャンルの歴史や性質を主題としている黄表紙もある。たとえば、『艸雙紙年代記』(一七八三年)は岸田杜芳(?)一七八八)作、北尾政信(京伝)画による黄表紙であるが、艸草紙(草双紙)黄表紙の歴史を、草双紙の形式で提示するものである。年代記というジャンルを茶化しながら、有名な黄表紙の画風と文体までもパロディ化している。その二十年後、式亭三馬

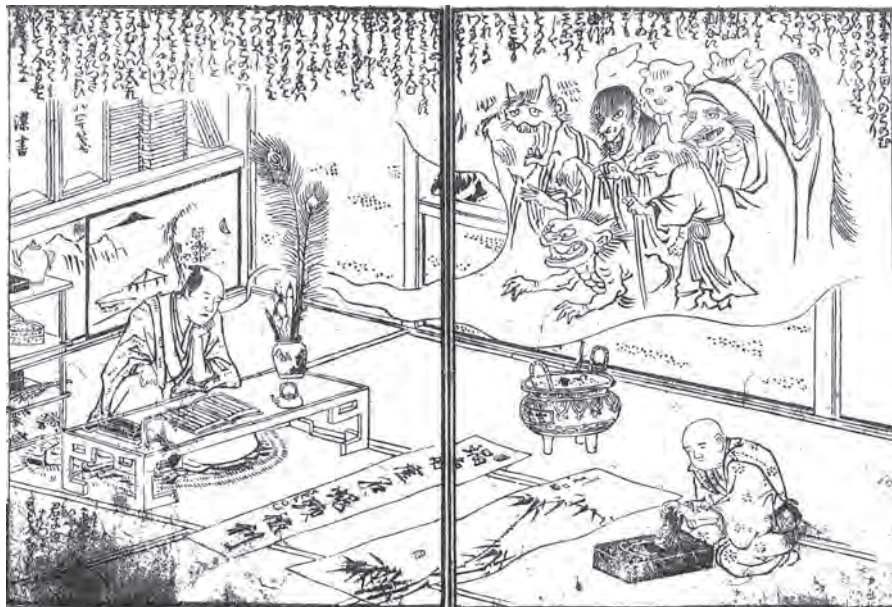


図5 山東京伝『嘘生実草紙』

(一七七六〜一八二二)が同様に『神史億説年代記』(一八〇二年)において、さまざまな神史(草双紙)黄表紙の故事附を披露している。また同年、十返舎一九(一七六五〜一八三二)の刊行した黄表紙『的中地本問屋』では、黄表紙の制作者である作者、筆耕、彫師、画工、そして江戸地本の板元らの世界に焦点をあてている。¹²⁾

ここで確認しておきたいのは、このようにマンガの形式をもって自己言及的にマンガを取り扱うのは、黄表紙だけに限られていないことである。こういった手法は近代以降、欧米の

マンガや日本の漫画にも見られる。例えば、マンガの形式でマンガを取り扱った例としてもっとも有名で、欧米でのマンガ研究に大きな影響を与えたのは、スコット・マクラウド(Scott McCloud)による『マンガ学』¹³⁾などがある。マクラウドによる日本の漫画についての簡潔な言及には、漫画を実際に「読む」よりもむしろ「見て」述べていることが窺えるが、それはさておき、確かなのは、マクラウドが式亭三馬や十返舎一九らによる草双紙を知った上で執筆したわけではないということである。したがって、時代や場所を問わず、マンガがマンガの作中で自己言及的な主題として取り扱われることはマンガという表現媒体自体が持つ論理によるのである。

4 自己言及性の日本的「伝統」

一種のマンガとして黄表紙は自己言及性を、物語の信憑性を保証するために戦略的に用いる。ところで、日本の芸術に自己言及性が広く普及している事実から、黄表紙の自己言及性が、日本的「伝統」の一例にすぎないと安易に結論づけられてしまう場合がある。しかし、自己言及性は、東西を問わず、あらゆる表象に本質的に備わっており、特に言語表現と視覚表現を合わせた表象の中で顕著である。とりわけ、表象の世界と現実世界を区切る枠組みの働きにより、自己言及性は、枠組み装置の用いられるところにはどこにでも現れるのである。

事実、『古事記』(七一年)の冒頭ではきわめて自己言及的な形で枠組みの手法がとられている。つまり、序文には天武天皇(六七三〜六八六)がこの作品をつくることを命じたいきさつと、それを今読者の読んでいるテキストを太安万侶がどのように記録したかが説明されている。もちろん、作品がどのように出来上がったかを序文で説明するのは自然なことだが、書くという行為は不自然なものであり、そしてこの不自然さ



図6 『幸不幸振分双六』

は、特に文書制作の黎明期においては、説明を要する。このような説明は、メタテキスト的解説における自己言及性を通して容易に行うことができる。

また、浮世絵木版画においても自己言及性が顕著である。浮世絵にはだまし絵や紋中紋の例が多数ある。美人が見ている自分自身の鏡像を鑑賞者も眺めているという美人画、今日では春画として知られる笑い絵の中で人間の性行為を真似て交尾する猫を描いたもの、そして絵双六で遊ぶ子どもたちが描かれた絵双六、などである(図6)。

これらすべての形式を使用する黄表紙は他の草双紙と同じく木版産業の製品の一つであった。異なった戯号を用いているが、黄表紙の発行者と作者は、浮世絵を作っていたのと同じ人々なのである。しかし、単純に黄表紙が浮世絵から自己言及の技法を取り入れたと推測するよりは、むしろ浮世絵の方がこれらの技法を、より古い絵本からではなかったにしても

草双紙から取り入れたと考える方が良いかもしれない。というのも、マンガ本という大枠の中に、物語に流れる時間の異なる瞬間を枠にはめた絵としてのコマは、本質的にある種の画面画だからである。自己言及性が木版画とマンガの双方にあらわれるのは、どちらもその写実的でない表現を通して真実を伝えようとするメディアであるからに他ならない。同じ事は欧米のマンガにも当てはまる。

5 近代の漫画と欧米のコミックにおける自己言及性

黄表紙やその他の明治以前の日本の芸術と同様に、近代以降の漫画にも自己言及の例は数えきれないほど多く存在する。劇画では、辰巳ヨシヒロの描く厳しい自己言及が思い浮かぶ。

また、少年漫画では、手塚治虫はしばしば自身の作品の中に手塚治虫という漫画家のキャラクターを登場させた。少女漫画の例でいうと、「美少女戦士セーラームーン」には、武内直子が作者として登場し読者に秘かに語りかけるだけでなく、主人公の月野うさぎがセーラーVになることを夢みる描写もある。

大友克洋の「AKIRA」は、筆者が講談社の『ヤングマガジン』でインターンをしていた頃に出会った作品だが、その中には、金田正太郎と島鉄雄のふたりが、長らく待たれた末の対決の瞬間に、オートバイで互いに向かって突進していくという場面がある。ふたりのキャラクターはそれぞれ見開きページの左右1コマずつを占有しているので、読者が次に何が起きるのかを見ようとページを繰ったときに、彼らがバーチャルな衝突へと突き進むのを効果的に見せられるのである。このように見開きの活用によってマンガが媒体として持つ物質性と戯れることは、自己言及性の中でも特にポストモダンの表現に思われ、草双紙にも同じような例がないか探すのに苦心

しているところである。

同じ『ヤングマガジン』に掲載された土郎正宗の「攻殻機動隊」もまた自己言及的である。主人公の草薙素子は謎の「人形使い」を捜索するが、その捜索は最終的に彼女自身へと帰結する。このように、探していた他者が実は自分自身であったと判明するという展開は、ポストモダンの探偵小説「安倍公房の少年くとも一作を含む」に見られる自己言及である。探していた人物が実は自分自身のことであると判明するというのが、自己言及性がショッキングな結末として用いられた例であるのは確かだが、重要なのは、この仕掛けが読者を楽しませるためだけではなく、アイデンティティについての常識を覆す試みでもあるということである。つまり、次第に断片化が進む私たちの世界においては、個々のアイデンティティの認識も次第に分裂症的になっているからである。

しかし、現代の日本漫画で用いられている自己言及性の中で最も興味深い例は、中沢啓治の「はだしのゲン」の中にあらわれているだろう。中岡元というキャラクターが、フィクションを最小限に加えた中沢啓治自身の分身であることは疑いようがない。したがってこの作品は自己参照的であり、よって自己言及的である。しかし「はだしのゲン」は、原爆について一人称で自己参照的に語ったものを含む他の多くの回顧録とは一線を画している。主題から一定の客観的距離をおくために架空のキャラクターを用いているものの、中沢は、物語やその信憑性のために不可欠なやり方で自己言及性を用いることによって、そのキャラクターを現実の彼自身および自分の描いた漫画と結びつけているからである。

物語中のある長いシーンでは、ゲンが吉田政二という被爆者の姿を見て、画家になろうと触発される経緯が描かれている。このエピソードは、中沢が「はだしのゲン」を描くに至った動機の正当性を確認させるものでもある。中沢がこのマンガ

を描いたのは、ヒロシマでの自らの個人的な経験とともに、そこで死んでしまった人々に声を与えるためであつて、自身の少年時代を実際よりも肯定的に明るく描くためでも、経済的利益を得るためでもない。もしそのような理由で描いたとすれば、「はだしのゲン」がマンガ読者の信頼を損なうだけでなく、被爆者たち自身の苦悩の正当性にも疑問が投げかけられることは避けられなかったであろう。

さらに、中沢の自己言及性は、漫画を美術になぞらえることによって、その地位を上げる働きをもしていたといえるだろう。このように、自己言及性によつては、中沢がこの作品を書いた動機や、人類史上最悪に数えられる出来事についての準フィクションの「真実性」が認証されるだけでなく、このテーマが、高度に商業的で、しかも写実的でないメディアにおいて描かれた理由もまた正当化されるのである。

このような中沢の自己言及的手法は、他のマンガ家にも評価されてきた。その一人は、ホロコーストについてのマンガ『マウス』¹⁶でピューリッツァー賞を受賞したアート・スピーゲルマン(Art Spiegelman)である。ただし、アメリカン・コミックスには自己言及的作品がその他にも数多く存在する。例



図7 ソール・スタインバーグ《無題》1948年 イェール大学蔵

えば、マンガ家の苦闘を描いたハービー・ピーカー(Herby Pecker)の『アメリカン・スプレンドール』¹⁷や、アンダーグラウンド・コミックスの巨匠ロバート・クラム(Robert Crumb)の作品が代表的である。さらに、一コママンガも見逃してはいけない。『ニュー Yorker』誌をかざつた作品で知られるソール・スタインバーグ(Saul Steinberg)は多くの自己言及的なジョークを生み出した。図7の例は、自分を形づくる描線を描いている最中のマンガ家の姿である。

結論

漫画の起源を黄表紙に求めるために自己言及性を用いようとする試みは、現代漫画を日本的「伝統」に還元する試みと同様に、誤りであることは上記から明らかになっただろう。実際、日本の伝統という概念そのものが疑わしいと言える。というのは、このような概念は、創られた伝統に等しく、必然的に、日本伝統の独自性という神話を支持することを通して、過去を歪めるからである。そして、もう一点についても指摘できる。つまり、マンガが特定の時代と場所でその地位を確立するにあたり、その文化固有の要素がひとつの役割を果たしているのは疑いようがないが、同時に、互いの歴史的關係性を証明できないさまざまな時代や場所に共通して存在する普遍的なマンガ表現と言えらるものもあると思われる、ということである。結局、この表現を裏付けるのは、言うまでもなく近代国民国家の資本主義体制の論理なのである。したがって、マンガを再定義すると、中心地における途方もない断片化の感覚について、同様に断片化した視覚的・言語的な物語を用いて語る、大量生産の商業的媒体、ということになる。そしてこのマンガの物語は、自己言及的な傾向があると言える。

マンガが自己言及的な傾向を持つものには二つの主な理由が

ある。一つめは、自己言及性は言説のさまざまなレベルとタイプに切り込み、作品に中心となる信憑性を与えるポテンシャルである。そして二つめは、資本主義体制の中でマンガのような大量生産の商業メディアにみられる「ずうずうしい」自己宣伝を拡散させるために、自己言及性が必要とされることである。自己言及性も自己宣伝も、作品の約束事や物質性を認めざるを得ないとしても、何らかのメッセージを伝えるための信憑性あるいは説得力を得ようと努めるものである。上述した黄表紙における自己言及性の例の大半が、山東京伝の作品からとられているのも当然である。他の作者による黄表紙もまた自己言及性を用いているとはいえ、数少ない町人の黄表紙作家の一人であつた京伝の広告に対する関心と理解は特にかつたからである。¹⁸

とはいうものの、上述した黄表紙と漫画それぞれにおける自己言及性の例は、必ずしも同じ種類のものではないとの異議があるかもしれない。一般的にいうと、黄表紙の自己言及性が主たる制作状況を茶化すものであるのに対して、上記の漫画は、表現媒体の物質性を活かしている。黄表紙と漫画の共通点として自己言及性を主張するのには筆者が提示した作品例の数はいささか少ないかもしれないが、しかしながら、黄表紙と漫画双方とも、マンガという共通の表現をただ独自のやり方で活用しているという可能性は明示できただろう。一方、両者の自己言及性に見られる相違点は、それぞれのマンガが各自の存在した歴史上の時点で上記の普遍的表現に加えた独自の工夫であると言えるだろう。

註

(1) 以下、明治期以降に日本で作られたものを「漫画」、日本の漫画に限らず、それ以外の「絵入り読み物」を総称して「マンガ」と表記する。

(2) 清水勲『漫画の歴史』岩波新書(新赤版)、一七二、岩波書店、一九九一年。

Peter Duus, "Weapons of the Weak, Weapons of the Strong — The Development of the Japanese Political Cartoon," in: *Journal of Asian Studies*, vol. 60, no. 4 (November 2001), pp. 965-997.

(3)この手法と中国との関連性については以下を参照のこと。夏目房之介「黄表紙をマンガからみる」江戸戯作草紙「棚橋正博編」小学館、二〇〇〇年、一九六〜二〇五頁。

(4)Adam L. Kern, *Manga from the Floating World : Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan*, Harvard University Asia Center, 2006.

(5)Eric J. Hobsbawm and Terence O. Ranger, eds, *The Invention of Tradition*, Cambridge UP, 1992.

(6)Stephen Vlastos, ed., *Mirror of Modernity : Invented Traditions of Modern Japan*, University of California Press, 1998.

(7)Adam L. Kern, "The Kibyōshi: Japan's Eighteenth-Century Comicbook for Adults," in: Kern, ed., "Kibyōshi: The World's

First Comicbook? ", *The International Journal of Comic Art*, vol. 9, no. 1 (spring 2007), pp. 3-32.

(8)尾形仍「蕪村全集 第一巻——発句」講談社、一九九二年。

(9)水野稔校注「黄表紙 洒落本集」岩波書店、一九五八年、六九五〜八六頁。

(10)水野稔校注「山東京伝全集 一巻」ペリかん社、一九九二年、三二三〜三三四頁。山東京伝作・北尾政演(京伝の別名)画、板元は葛谷重三郎。

(11)厳密に言えば、作中では主人公は「青本」と呼ばれている。黄表紙とは、青本の表紙が黄色く色あせたものに付けられた名称であるとの説がある。

(12)十返舎一九作画「村田屋治郎兵衛版」二巻ものの黄表紙。Lawrence E. Marceau, "Behind the scenes: narrative and self-referentiality in Edo illustrated popular fiction," in: *Japan Forum*, vol. 21, no. 3 (November 2009), pp. 403-423.

(13)岡田斗司夫訳「マンガ学——マンガによるマンガのためのマンガ理論」美術出版社、一九九八年。

(14)Scott McCloud, *Reinventing Comics : How Imagination and Technology are Revolutionizing an Art Form*, William Morrow

Paperbacks, 2000. Scott McCloud, *Making Comics : Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*, William Morrow Paperbacks, 2006.

(15)〔英語版〕Otomo Katsuhiko, *Akira, Volume 1*, Kodansha Comics, 2009, pp. 296-297.

(16)小野耕世訳「マウス——アウシュヴィッツを生きのびた父親の物語」晶文社、一九九一年。小野耕世訳「マウスII——アウシュヴィッツを生きのびた父親の物語」晶文社、一九九四年。

(17)押野素子訳「アメリカン・スプレンドー」ブルースインターアクションズ、二〇〇四年。

(18)谷峯藏「江戸のコピーライター」(岩崎美術社、一九八六年)には「京伝は日本における広告の大量生産を手掛けた先駆者だったとある。いずれにせよ、彼の黄表紙における自己言及性が主に「京伝」というブランドを宣伝する役割を果たした」ことが認められる。

北澤楽天の「漫画」

—「旧派」の「旧き江戸趣味」から離れた新しいものを目指す—

「そして、合理的な方法で、旧石器時代からピカソまでの、実際の美術史を物語ることはもちろん不可能である。」
(エルキンスズ、二〇〇二年)⁽¹⁾

「漫画と云ふことも決して国民の間に理解されて居ないらしい。」(鳥瞰生、一九〇九年)⁽²⁾

はじめに

二〇一一年七月二十八日から八月二日にかけて日本国際切手展が開催され、イベントのロゴマークとして、国宝である十二世紀絵巻《鳥獣人物戯画》甲巻の一部、ウサギが鹿に乗っているイメージが使われた。また、この展示会を記念する切手シートが七月二十八日に二種類発行されている。一種類目のシートには、上記のロゴマークと葛飾北斎の《富嶽三十六景》木版画十枚が図柄として採用されている。もう一種類のシートは五つのイメージからなっており、北斎の有名な「山下白雨」の富士山の上に鳥獣戯画ロゴがホログラムで印刷されているのだが、その切手の隣に、なんと「ハローキティ」「ピカチュウ」「ドラえもん」と「鉄腕アトム」が並べられている(図1)。なるほど、現代日本の漫画とアニメ文化は平安時代から始まり、江戸時代の北斎の作品を含む滔々と流れてきた伝統を持つと考えたからだろうか。この伝統を他のところで確認してみると、ウィキペディアの「鳥獣人物戯画」の項目に、「現在の漫画に用

いられている効果に類似した手法が見られる」、「日本最古の漫画とも称される」との記述がなされている。あわせて北斎と



図1 「日本国際切手展2011」(シール式)2011年7月28日発行

の関係も確認すると、「浮世絵師葛飾北斎」というウェブサイトに、「北斎漫画」は「現代の漫画、マンガとは少し意味合いが違いますが、おもしろく思わず笑ってしまうような共通の要素もたくさんあります」、「現代の『漫画』という言葉のルーツになったものと考えられます」と書いてある。また、有泉豊明著『北斎漫画を読む』(里文出版、二〇一〇)という本には、「北斎漫画は現代のマンガ(漫画)のルーツです」(一六七頁)、「現代では国際語として通用するマンガ漫画ですが『漫画』という言葉が『北斎漫画』で始めて用いた言葉です」(一六頁)と書いてある。⁽⁵⁾

こうして現代日本漫画と、古い時代に現代とは異なる環境で作られ親しまれた作品を取り上げ、表面的な類似点あるいは「漫画」という言葉のみに焦点を当て簡単に結びつけることが本当にできるのだろうか。しかし、このような平安あるいは江戸時代と現代漫画とをつなごうとする歴史観は、日本だけではなく外国にもよく見られ、大衆メディアから学術論文にまで表れている。近年、漫画史研究者、特に宮本大人による掘り下げた研究において疑問が投げかけられているにもかかわらず、このような歴史観は多くの人にとって魅力的かつ分かりやすいという理由だけで採用されることが多く、この歴史観の広がりが見えない。

宮本によると、このような通史の前身は明治後期に表れたが、細木原青起が書いた一九二四年の『日本漫画史』によって、それ以降通説となり、現在も続いているとのことである(宮本

二〇〇九。例として、鈴木琢二編『日本の笑い マンガ1000年史』(文藝春秋デラックス)、一九七五年)、清水勲『年表 日本漫画史』(臨川書店、二〇〇八年)が挙げられる。外国においても、日本の現代のカリカチュアを、『鳥獣戯画』の作者の一人に擬された鳥羽僧正から始まったとする伝統に倣おうとする動きが一八八〇年代から表れた。⁷⁾一九二二年にキンノスケ・アダチがニューヨークの新聞で北澤楽天の四コマ漫画を紹介し、それを鳥羽僧正から北斎を含む伝統の流れの上に当代のカリカチュアがあると位置づけた。⁸⁾一九八三年に出版されたフレデリック・L・ショット著の日本漫画文化の入門書を初め、日本漫画への関心と受容がどんどん広がると共に、「日本のコミック」を意味する言葉として「manga」が広く浸透した。漫画に関する文章もどんどん増えていったが、その中でも遠く離れた時代の表現、特に『北斎漫画』につながるものが多数を占める。¹⁰⁾

こうした文章の中には、現代と過去をつなぐものとして「漫画」という言葉自体を使うものは少なくないが、その論調には二種類あると思われる。一つは目的論の方法で、「漫画」の簡単な定義を決めてからその語を用い、過去の表現と照らし合わせて系譜を構成していく方法。もう一つは「漫画」という言葉が過去に題として使われただけにもかかわらず、時代を超えてもこの言葉の意味が存続していると考え、過去と現在の「漫画」あるいは「マンガ」「manga」と結びついているという論調である。

本稿の目的は、このようなきれいに流れる通史を問題視する先行研究に声を揃え、現代漫画は江戸あるいはそれ以前の文化に容易に繋げることが出来ないことを強調することである。特に、本稿では今までにあまり注目されていない、明治後期から昭和にかけて日本漫画界の中心的存在であった北澤楽天(一八七六〜一九五五)の「漫画」についての記述、また彼の出版物や手紙における「漫画」という言葉の使い方を考察する。楽天にとつての「漫画」というものは日々伝わってきたものを踏襲したものではなく、むしろ伝統的な視覚文化に対する抵抗のシンボルであることを明らかにする。

通史における問題点

楽天と「漫画」の関係を取り上げる前に、通史の問題について少し考えてみよう。ここで、美術における通史を問題化する美術史家ジェイムズ・エルキンズの著書(Stories of Art)は参考になる。¹¹⁾この本の中でエルキンズは様々な美術の通史の形を分析し、それらの構造を明らかにし、問題点を論じている。美術の通史は約四〇〇年前にヨーロッパで始まったジャンルであるが、時代の流れが一種の物語として分りやすく解説されるので、現在も一般の人々に人気があり、大学の美術史入門講座でもよく取り上げられる。その好例の一つとして、E・H・ゴンブリッチの有名な『美術の物語』(一九五〇年)が挙げられる。ゴンブリッチは有史以前の視覚的な表現から出発し、それ以降の視覚的な表現を系譜的に紹介することにより、一万年以上前から二十世紀までの『西洋美術史』を説得力のある平易な物語として成り立たせた。エルキンズはこのような歴史記述に疑問を投げかける。

平安時代、あるいは江戸時代の『北斎漫画』から現代のマンガに至るまでの漫画史の記述と比べると、エルキンズが考察した歴史書は時間的・地理的・文化的な範囲がより広いが、彼が指摘する美術通史における以下の六つの問題点が日本の漫画通史にも当てはまると考えられる。

(1) 複数の時代にまたがる歴史記述の多くは物語の形を取り、連続性を与えるためにヘーゲル的な歴史観、つまり「進歩」及び「時代精神」に頼る。様々なまったく異なる表現(作品)はそ

れらが作られた時代を反映していると捉え、これらの表現(作品)を並べることによって絶え間なく続く「進歩」の流れを語る。それらの表現(作品)はどのくらい代表的なのか、どのくらい関連しているのかはあまり問われない(エルキンズ、二〇〇二年、五三〜五五頁)。

(2) 進歩(発展)的な物語を語る時に物語の出発点、つまり「起源神話」を作ったがらきらいがある(エルキンズ、二〇〇二年、六四〜六五頁)。日本漫画通史の場合、漫画の定義によって異なるが、八世紀の「大大論」(正倉院文書に記された戯画)、十一世紀の『鳥獣人物戯画』、十八世紀の「鳥羽絵」、あるいは「漫画」という語によって十九世紀の『北斎漫画』などが起源として挙げられた。

(3) 複数の時代に関わる歴史を書く場合、それぞれの時代の人が実際に生きた歴史を抜きにして語られる。つまり、画家と版元の関係及び作品を買って楽しんだ人の日常生活とその複雑さと流動性が失われてしまっている(エルキンズ、二〇〇二年、一一八頁)。漫画通史にも扱われているそれぞれの時代の文化的コンプレキシティにあまり触れない。

(4) このような歴史観をもとにすると表現(作品)と表現(作品)の間のつながりが実際に証明できなくても、年代順および作品を並列することでつながりを作ってしまう(エルキンズ、二〇〇二年、六三、七七、一一八頁)。近年の漫画史研究の一例として、小山リチャールの『One Thousand Years of Manga』(2007)が挙げられる。この本ではこうした年代順に並べることによって連続性を構築し、強化した。また同書では並列も使用され、十七世紀の絵本と一九六四年の『鉄腕アトム』の漫画を並べ、分析もなく表面的な共通点(巨大な蟻の表象)を強調するだけで、強い文化的なつながりがあると論じている(四頁)。これは絵だけに止まらない。同じ言葉を使う作品、例えば『北斎漫画』と他の「マンガ」と題されたコミックを同じ文章

中に並べることで関係は強化される。日本語の場合、漢字と仮名づかいである程度差を付けることができるが、横文字となるとこの差は消えてしまう。

(5)世界美術史および各国の美術通史は自文化中心主義に陥る。著者は自己文化との関連性を強調し、読者にアピールする(エルキンズ、二〇〇二年、六四、八六、九四頁)。主に国内の表現(作品)に注目し、日本には独特な長い伝統が存在することを証明しようとして読者にアピールした通史としては、例えば細木原青起が一九二四年と一九二八年に手がけた日本の漫画史が挙げられる。これらは一種のナショナリズムから切り離せない。その反面、他国で書かれたものは、類似した内容で日本の漫画を自文化と根本的に異なるエキゾチックな文化として強調し読者を魅了しようとするため、一種のオリエンタリズムと切り離せない。

(6)最後に、上記の問題をすべて含む基本的な問題は、このような美術史は歴史を単純化しすぎることにある。近年、大半の美術史研究はより短い期間を対象にし、その時代の複雑さを意識しながら様々な社会学論が生かされている(エルキンズ、二〇〇二年、一三、五七頁)。宮本大人も上記の問題の幾つかに触れながら、これからは生きていく歴史、社会と文化をもっと意識するような総合的な漫画史を進めるべきだと論じている(二〇〇九年)。

漫画と「漫画」という言葉

宮本大人は「ボンチ」というジャンルから「漫画」というジャンルへの変化を幾つかの論文で論じている。宮本によると幕末・明治初期に現れた「ボンチ」の構造は、ある程度新しい印刷技法および画風とテーマにもかかわらず、「江戸の文化圏内にとどまっていたといえる」(二〇〇五年)。まだ戯作文化と同様

に、言葉と音がより大きい役割を果たしていた。文字量が多く、音読で楽しむために七五調の文体や数多くの語呂合わせが使われ、視覚化された駄洒落もよく登場する。明治二十、三十年代は「ボンチ」というジャンルから「漫画」というジャンルへの過渡期になった、と宮本は述べている(二〇〇一、二〇〇五年)。新しいジャンルだとの認識が表れると、異なるジャンルと区別するための新しい名前を付けようとする意志も生まれる(宮本、二〇〇九年、九八頁)。この新しいジャンルは新聞「時事新報」の画家であった今泉一瓢(いっとう)一八六五―一九〇四年)による「漫画」と名付けられ、後に同誌に勤める北澤楽天の「時事漫画」付録によってジャンルの名前として普及していく(宮本、二〇〇五年)。以下、考察する北澤楽天の「漫画」という言葉の使用の中に、宮本が論じたジャンルの変化の認識が確認できる。しかしながら、楽天、また、彼の漫画を掲載した雑誌や新聞社側にとつては彼の漫画を新しいジャンルとして意識はしていたとしても、「漫画」という言葉を使う必然性はなかった。楽天にとつて「漫画」と同義の言葉として「パック」があったからである。それは、彼の「漫画」という名の使用が一九一〇年代後半まで定着しなかったことから確認できる。

新しいジャンル名として、過去にも使われた「漫画」という言葉を借用することには問題もなかった。新しいジャンルの歴史を語る時にその言葉の語源を探ったり、それぞれの文字の意味から本質的な意味を決め付けたりする人が少なくない。この言葉の「北斎漫画」以前の使用例について、一九二八年以降、何回も指摘されているが、北斎がこの言葉を新語として造ったという「定説」(一種の常識)が未だに消えない。そして漢字は、記号論の用語で言えば、ある程度アイコン性を持つていても、実際の使用は恣意的で、言説の中に意味が与えられている。つまり「漫画」のような言葉は本質的な意味がなく、言葉自体は意味の交渉が常に行われる場として存在している。コミ

ユニケーションを成り立たせるために、その意味は安定性を持っているかのようだが流動性もあり、時代、場所、文化、使い手によって意味が少しずつ変化する。「漫画」という言葉の恣意的な面や流動性は、宮本大人による近世から明治中期までの意味の変遷の研究、または瓜生吉則の二十世紀後半のマンガ論における系譜研究によって明らかにされている¹⁵⁾。そのため今泉一瓢を初め、北澤楽天などは、明治後期に使われなくなってきた「漫画」という言葉を、特に北斎などの過去の表現とのつながりがない、新しいジャンルにふさわしい、自由に意味を与えることのできる言葉として使ったと言える。

楽天と「漫画」

北澤楽天が「漫画」という言葉についてどう考えたのかを以下で考察する。楽天は一九〇五年から一九二二年の間に、独自の漫画論を唱える文章、および自分が活躍した漫画界を振り返る回想録を若干執筆している。まず、これらの文章における楽天の「漫画」の見方に注目する¹⁷⁾。その中に楽天の「漫画」に関する考えの変遷はある程度うかがえるが、それよりも彼の「ボンチ」および江戸時代の視覚表現に対する強い抵抗、そして楽天がそれに抵抗するために「漫画」という言葉を使用したという主張にスポットライトを当てたい。これらの文章からは、特に「漫画」が広く日本社会に浸透した一九二〇年代以降、楽天の「漫画」という言葉に対する思いを明快に読み取ることができるとは、一八九〇年代から一九一〇年代にかけて、楽天の手紙、そして彼が所属した新聞および雑誌における「漫画」という言葉の実際の使用はもつと曖昧であるので、最後にこの面も考察し比較する。これにより、楽天の言葉づかいに関してのよりニュアンスのある像が見えてくると思われる。

楽天の文章における「漫画」の意味と使用

楽天が初めて漫画表現について文章を投稿した一九〇五年には「漫画」ではなく、「絵画」の一種として「滑稽諷刺もの」という言葉を使った。「漫画」という言葉が一般的になった一九二〇年代に、楽天は文章の中で「漫画」「漫画家」「漫画向き」という語を使っているが、彼にとって「漫画」はまだユーモアの媒体で、主に諷刺あるいは似顔絵に適した語であった。一九三〇年代末になると、彼にとつての「漫画」の意味が広がった。

「現在では漫画の解釈が複雑になつて、可成り多種多様な要素を含んだ絵を漫画と総称してゐる。」(楽天、一九二八年)。

楽天は一九〇二年に『時事漫画』を担当し始めて以来長い間、彼が言うところの連続漫画を描き続けたが、二〇年代に入つて彼に師事した麻生豊(一八九八〜一九六一年)の四コマ漫画「ノンキトウサン」や他の連続漫画が人気となつたため考え方が代つたのであろう。しかし、漫画の多様性を認めながらも連続漫画を二次的な存在と見なした。漫画の構想を学ぶためには有利な道具にはなるが、「ストーリーを主とするもの」は「漫画の本格的なものではない」(楽天、一九三四年)。それよりも諷刺漫画を重視することが必要で、漫画には政治と経済の問題を取り上げる「大きな使命」があり、そして国境を超える力があると考えた。

「漫画はそれ程の威力のあるものから、現在の日本に対する世界列国の認識不足を訂正するには、漫画が最も有力な役割を務め得るのである。」(楽天、一九三四年)。

楽天が一九二〇年代以降に書いた明治後期の漫画界についての記述より、文字の量が多いだけではなく、言葉づかいが婉曲的である「ボンチ」および江戸時代の視覚表現に抵抗していることがうかがえる。楽天によると文字の少ない漫画が好ま

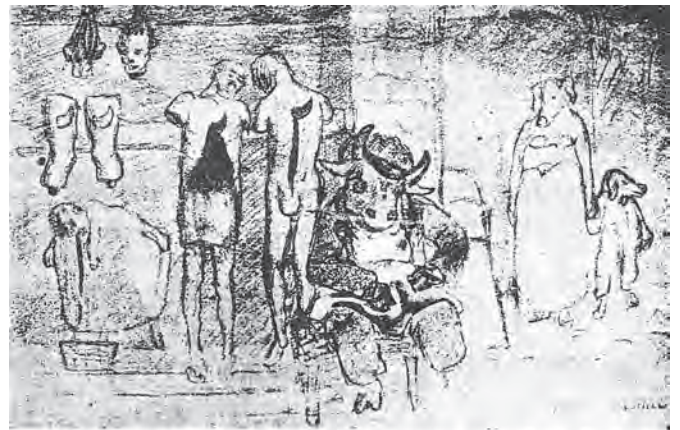


図2 楽天が漫画の見本／好例として挙げたシャバンヌの《肉商売の牛》
(代田収一編『東西漫画集—現代漫画大観6』中央美術社、1928年より転載)

しく、諷刺漫画の場合、「漫画家は、画に物を言わせるという事を心掛けたものである」。そして、連続漫画は「説明なしで、ストーリーを感得させるのが最も善いのである」としている。

楽天にとつて、「漫画」は特に日本の伝統的なものという認識はなく、先行の日本人漫画家・画家から学ぶものであるとは思わなかった。楽天は明治初期とそれ以前の諷刺画家の言葉の上手さをしつぷ認めながらも、明治時代に入ると「出版条例が寛大になつたので、巡りくどく云ふ必要がなくなつたと彼らの「主に洒落で、言葉の裏に」諷刺を込める方法を批判した(楽天、一九二八年)。

漫画を学ぶ時に文字の少ない視覚表現、外国の漫画を手本として做らすべきだと進めた。好例としてフランスの画家シャバンヌ(Pierre Puvis de Chavannes 1824〜1898)とドームエ(Honoré-Victorin Daumier 1808〜1879)、イギリス人漫

画家ストロブ(Sidney Conrad Strube 1891〜1956)、米国人グレイアス・ウイリアム(Guyas William 1888〜1982)を挙げた(楽天、一九三四年¹⁸)。この記述の約三十三年前に今泉一瓢も彼の「一瓢雑話」(誠之堂、一九〇一年)の中で同じように漫画の好例として「西洋漫画」を挙げ、オーストリア人漫画家ハンス・シュリースマン(Hans Schliesmann 1852〜1920)の文字がない四コマ漫画を本の口絵で紹介した。楽天が残した三つの回想録の中には、十代の時に東京にあった絵画研究所大幸館で学んだことや、そして横須賀の浮世絵師のもとで絵を学んだことよりも、彼が外国人の漫画家から学んだことを重視した記述がある。また、漫画家のフランク・ナンキベル(Frank A. Nankivell 1869〜1959 参考文献)に学んだ後、ナンキベルが有力な米国漫画雑誌『バック』の漫画家になつたことを楽天は繰り返して記述し(楽天、一九二八、一九三六、一九五二)、自分の「漫画」という国際共通視覚言語の技法における権威を主張した。楽天にとつては、「漫画」は普遍的なもので、その表現形態が表れることが完全に発達した国の文化の印でもあると考えた。

「どこの国でもユーモア芸術は文化の爛熟期に一番後れて興隆するものであるから、明治の初期よりは中期以後に漫画が勃興し、大正昭和と次第に隆盛を極めて来たのは蓋し自然な帰趨なのである。」(楽天、一九三六年¹⁹)。

楽天が五十代から晩年までに書いた文章の中で、二十世紀初頭の漫画界を振り返る時には必ず、「ボンチ」や江戸時代の表現に抵抗したうえで自分の活躍を熱烈に語っている。上述した文字数と洒落だけではなく、楽天にとつて「ボンチ」の問題の特徴は他に二つあった。一つは漫画のメッセージに必要な表面的な誇張であり、もう一つは「ワイセツ」な堕落した表現が多いことであった。

「私共は既にポンチと云はず、漫畫タ々と云つてゐた。云い出したのは誰れか知れない。私の漫畫はポンチ絵の反対に行きたい、ポンチは形の可笑しみ、パツク——漫畫は内容の可笑しみ(樂天、一九二八年)⁽²⁰⁾。

同じ文章で樂天は、一九〇四年(實際は一九〇七年)に終刊し、三十年間の歴史を終えたユーモア雑誌『團々珍聞』と入れ替わるように、漫畫雑誌『東京パツク』が一九〇五年に創刊された背景について述べている。

「当時私共の描いたのは新派の漫畫であり、團珍は旧派の代表機関だつた。当時の漫畫界には、滑稽とワイセツとを混同してゐる風が著しいのを見て、私は苦々しく思つてゐた。これは滑稽趣味を墮落させるものと思つたので、何とかして漫畫界革新を計り度いものと考へ……」(樂天、一九二八年)。

樂天は江戸時代の文化の表現を陳腐なものとして見ており、「ポンチ」はそれを逸脱した表現ではないと考へた。『東京パツク』を創刊する際、出版社はこの新しい雑誌名を「たぬき」としようとしたが、樂天にとつて「たぬき」には「旧き江戸趣味」の雰囲気があるうえ、「ポンチ」を連想させる名前であつた。「ポンチ」の名称を抹殺しようとする樂天が「たぬき」という雑誌名に強く反対したので、その代わりにアメリカの雑誌「パツク」の名前を流用することになつたのである(樂天、一九二八、一九三六年)。樂天による「ポンチ」という言葉自体を排斥しようとする活動はこれだけにとどまらない。明治末期に「ポンチ」の代わりに「漫画」という語を使う人がどんどん増えていったにもかかわらず、新聞『萬朝報』に掲載された政治諷刺画はまだ「はがきポンチ」と題され続けた。樂天は「ポンチ」の代わりに「漫画」を使うように苦情の手紙を『萬朝報』に送つて(樂天、一九三六年)。

樂天が漫画のルーツを江戸期においたのは一回のみで、一

九五二年に「日本のいまの漫画の、そもそものはじめは江戸時代の鳥羽絵である。」という文章においてだ。しかし、これは彼の他の記述と矛盾している。同じ文章中では「漫画」という言葉が古くからあつたと述べ、「北斎漫画」に言及するが、意味が異なると指摘する(樂天、一九五二年)。

こうして、樂天は特に昭和時代に入つてから、「漫画」という言葉の導入と反「ポンチ」および反江戸時代表現を主張し続けた。しかし、人が回想録および自伝を書く時には、同時代の読者にアピールしたり、自分の業績を浮き彫りにするために強調したりすることもあれば、逆に何も語らず黙秘することもある。また、過去のいくつかの出来事から選択して物語を形成することもある。つまり、一種の「主観的な事実」になつてしまふのである。結論を出す前に、より客観的な視線で一八九〇年代から一九二〇年代にかけての樂天の実際の言葉づかいをあらためて見てみよう。なお、樂天の漫画が掲載された新聞と雑誌に使われている言葉は必ずしも樂天によるものではない。出版社と編集者、漫画家間の関係は不透明であり、樂天の場合、意見が合わないケースが明らかにあつたが、樂天は多くの場合、主筆、担当者あるいは編集者の立場にあつたので、言葉づかいに大きく影響を及ぼした⁽²²⁾。

樂天による「漫画」という言葉のつかい方

樂天は自作品が江戸時代の表現、あるいはそれに類似した表現とは異なることを意識し、区別をするため「漫画」という言葉の使用を進めたと主張したが、この言葉が一般的になつた一九二〇年代まで、彼と彼が属した新聞や雑誌の実際の言葉づかいはどうであつたのか。

樂天が一九九五年に横浜市にあつた英字新聞『ボックス・オ

ブ・キュリオス』に漫画家・イラストレーターとして入社した時、両親宛に葉書や手紙を書いている。その中には「漫画」という言葉を使わず、手紙においては自作品を「画」と呼び、葉書においては自分のデビュー政治漫画を「図」と表記している⁽²³⁾。一九九九年に樂天は『時事新報』新聞社に入社した。カリカチュア技法を学びにアメリカ東海岸に留学した後「米國漫画士」と自称した今泉一瓢が一九九〇年にこの新聞社に入社してから、時折「漫画」という言葉が紙上に表れるようになった。清水勲によると、初見は一九九〇年二月十一日掲載の、「寓意漫画」と題された小林清親による一コマ政治漫画である。次の約十年間、「漫画」という言葉は、ときたま今泉一瓢の漫画と海外の新聞から転載された一コマから四コマ漫画の題名において使用された。病弱だつた今泉一瓢の代わりとして一九九九年に樂天が入社し、漫画を描き始めている。その後の二年半、樂天の漫画やイラストが頻繁に掲載されてはいたが、樂天が担当する日曜版の付録「時事漫画」が始まるまで、「漫画」という呼び方は一回も使われなかつた。一九〇〇年一月一日に樂天は新しい「ポンチ畫家」として読者に紹介されている。しかし、今泉一瓢と同様に西洋漫画に範を取り、文字の少ない絵を中心に、もう一つの西洋漫画の要素であるローマ字のサインもよく使用するなど、故意に日本の視覚的文化の伝統との区別を表現した⁽²⁵⁾。

一九〇二年一月十二日に初めて樂天による一頁全面の日曜版の漫画欄「時事漫画」が掲載された。その後三年間に渡つて描き続けているうちに、様々な形の漫画表現が「時事漫画」欄に掲載された。一コマから十コマ以上のコマ漫画(樂天は当時「統畫」と呼んでいた)、様々な実験的なコマの構成、海外のコマ漫画、そしてたまに政治漫画があつた。さらに「懸賞考物」という題で読者からの投稿コマ漫画、読者の加筆によつて完成させる漫画やパズルもあつた(図3)。



図3 「時事漫画」欄(『時事新報』1903年(明治36年)3月7日号)

ここではじめて楽天は「漫画」という言葉を使い始める。おそらく、楽天はこの言葉を使ったことのある『時事新報』から受け継いだのだろう。「時事漫画」でもその言葉を使ったことについて、楽天は一九三六年の回想録において自分の判断だったと主張するが、彼の一九五二年の回想録には、当時の『時事新報』は「官報のように几帳面すぎる」という定評があり、それを緩らげる為には、アメリカの新聞の日曜日付録のカリカチャーが一番よろしいというので「最初は今泉一瓢がときど

き「社会諷刺画」を描いていたとあり、その後、楽天が選ばれ「アメリカの物語式に、人物に性格を与え、四コマから八コマくらいの、物語風の連続漫画」のある付録をつくり、それを「漫画」と題することは新聞社との相談の上決まったということである。

「これは今までのボンチ絵とは、ぜんぜん趣を異にしているので、編集局で協議の末、時事漫画と名付けた。これが新聞漫画の先駆であった。」(楽天、一九五二年)

このように「時事漫画」を新しいものとして意識しながらも、楽天は「ボンチ」をしばらく使い続けた。第一回目の「時事漫画」に「時事漫画能書」という冗談半分に書かれた宣伝文が載っている。この宣伝文には「漫画」がもたらす良い効果が列挙されている。例えば、漫画は薬のように病を直し、善根を養い、そして、漫画による啓発で漫画を愛する人は出世し、漫画を愛する国は豊かになる。従って、欧米における繁栄した国々では漫画が盛んである。題名の「漫画」という字の上に「まんくわ」というルビが付いているが、それ以外の七回には「漫画」の上に「ボンチ」とある。この後にも時々「時事漫画」の中に「ボンチ寫真」という似顔絵(図4)や、外国の新聞や雑誌から転載された「外国ボンチ」などにも「ボンチ」の文字がある。

『時事新報』で自由に政治漫画を描けない状況に不満を感じた楽天は、一九〇五年に出版者中村有楽とともに漫画雑誌『東京パック』を作り、七年間その主筆を務めた。楽天は以前よりも数多くの政治漫画を描けるようになったが、『東京パック』



PUCKOGRAPHS.-XXV. A MAN WHO HAS BEEN FIGHTING FOR TRACK.

図4 (左)「ボンチ寫真」のモデルとなったと考えられる米国『Puck』誌の「Puckographs」(つまり「パック写真」)似顔絵シリーズの例:Nankivell「Puckographs.-XXV」(ウィルヘルム 2世) (『Puck』1899年11月8日) (右)Y. Kitazawa「ボンチ寫真」(上:歌舞伎俳優の市川團十郎、下:尾上菊五郎) (『時事新報』1902年(明治35年)3月23日号、『時事漫画』欄)





図5 「東洋代表的大漫画雑誌」という宣伝文のある「東京パック」の全面広告（『朝日新聞』（朝刊）1906年（明治39年）3月5日、第一面）

は「コマギヤグ漫画およびコマ漫画も売り物にした多色刷の雑誌で、読者の投稿漫画だけではなく、新しい「漫画師」も養成し始め、「時事漫画」よりも多様性のある漫画表現を発表するようになった。人気を博した『東京パック』を模倣する雑誌も幾つか表れた。

『東京パック』においては漫画の呼び方は統一していなかった。創刊後の最初の一年間、新聞広告の中に「日本一の漫画雑

誌」「日本唯一の漫画雑誌!!」（『朝日新聞』一九〇五年四月十七日）とあるように、「漫画」という言葉が重視されていることがうかがえる。しかし、これは「漫画」が日本特有のものではなく欧米が範を作り国境を超える普遍的なものであることを意味していた。例えば、「世界の一等國には各代表的な漫画雑誌があります。英國には倫敦ボンチ、米國には紐育パック、日本には東京パック出てて日本も愈々世界の一等國となりました」

「東洋代表的大漫画雑誌」（『朝日新聞』一九〇六年三月五日）のような宣伝文があった（図5）。雑誌の二年目に楽天は自分の職業を「漫画師」とし、「漫画」のコンテストも開催した。しかし、実際には全体を通してこの雑誌に「漫画」という言葉はあまり使われていなかった。創刊号の序文に「漫画雑誌」ではなく「絵画雑誌」という表現が使われ、「ボンチ畫」の投稿者を募集している。雑誌の最初の三年間、「字ボンチ」「俳優ボンチ」「ボンチ話」「ボンチ珍談」と題された滑稽話のコラムが頻繁に現れた。一九〇七年に山本鼎はこの雑誌を振り返った批評で、第一号に掲載されていた不要な文字や「劣等なる地口画」を批判し、「俗悪なる舊趣味を脱し難きかと思ひ」と述べたが、山本によるとこのような江戸的な要素はその後の号から少しずつ消えていく。山本が考察した範囲の後の号に「ボンチ」の使用も減っていった。

しかし、一九一四年までに、この雑誌やその後刊行された雑誌で一番重視され、よく使われた言葉は「パック」である。雑誌を代表するキャラクターとしてはパック博士、パック大博士、伯馱子、パック太子と名付けられ、その時々で使い分けられた。また、「パック」には「東京パック」の漫画を意味する場合もあれば、漫画のスタイルを意味する場合もあった。例えば、「パック畫」、「パック的漫畫」、「パック式」。おそらく、この外来語を選んだのは「旧き江戸趣味」と「ボンチ」だけではなく、また「時事漫画」よりも新しいものとして区別したかったからであろう。

一九一二年に『東京パック』の出版権が出版者によって売られてしまったという苦い経験をしたそのすぐ後、楽天は『東京パック』の主筆を辞め、新たに『家庭パック』と『楽天パック』を創刊した。『家庭パック』の創刊号（一九一二年七月一日）に、楽天は当時まで「パック」と同時に「漫画」を発売し広めようとした苦勞について「折角發達しかけたパック道漫畫道の為を思



図6 『時事新報』の広告(部分) (『楽天パック』1914年1月1日号)

わぬ薄情者と唄はるる」語っている。しかし、「ポンチ」はまだ完全に消えていなかった。一九一四年に楽天は再び『時事新報』に勤め始める。同年の『楽天パック』第三巻第一号(一九一四年一月一日)に掲載された『時事新報』の広告(図6)に「面しろいポンチ」「楽天のポンチ畫は判り易くて面白し」と書いてあるが、ここで売り文句にしている「判り易」とは他の「ポンチ」と区別するためである。文字と洒落の多い江戸文化の要素のある従来の「ポンチ」とは異なり、宮本がいう「漫画」と類似したものを意味している。

一九一四年に『家庭パック』と『楽天パック』が廃刊になった。同じ年に、楽天は『時事新報』に戻り、『子供之友』にも勤め始めた。この頃より「パック」という言葉から距離を置くようになる。絵本・絵雑誌の研究者三宅興子によると、当時子ども向けの出版物に「ポンチ」がまだ盛んに載っていたが、北澤楽天が絵画主任になった『子供之友』からは「ポンチ」はほとんど消え

ていったとのことである。⁽²⁸⁾一九一二年から『朝日新聞』で「漫画文」という言葉を使い始めた岡本一平が「漫画」という言葉を広める活動を始め、一九一五年から岡本を中心に始まった「東京漫画会」および「漫画祭」運動に楽天も他の漫画家と一緒に参加するようになる。一〇年代後半から楽天はもっぱら「漫画」を使っていくようである。一九二一年に楽天は『時事新報』で複数頁多色刷の日曜版の付録として「時事漫画」を復活させた。

最後に

実際には、楽天は回想録に記述する程きつぱり「ポンチ」という言葉をやめていなかった。『時事新報』に入る前から江戸の視覚文化の表現を、解りにくさ、必要でない洒落、意味のない誇張、猥褻な表現などの面で否定し、その代わりに、彼が「一等国」の共通した視覚的表現であると考えていた外国の漫画から「漫画」の範を取った。そして「旧派」である「旧き江戸趣味」を背負った「ポンチ」を避ける姿勢はほとんど強まっていた。最初は『時事新報』から受け継いだ「漫画」という言葉を使用していたが、さらに区別を付けるために「パック」という言葉を使用し始めた。しかし、「パック」と題された雑誌から離れ、「漫画」という言葉が社会に浸透し始めると、楽天による「漫画」という言葉の使用も定着した。楽天にとって「漫画」は、「旧き江戸趣味」を感じさせない、新しい表現を意味づけられる言葉であった。冒頭に引用した鳥瞰生が一九〇九年に書いた記事には楽天の『東京パック』の漫画を誉めながらも、楽天はアメリカの漫画雑誌に範を取っただけで、ドイツおよびフランスの漫画雑誌ほど洗練されていないとある。楽天と同じように模範的な漫画は外国のものであると考え、そして国民にとっては「漫画」という言葉がまだ新しく理解されていない

概念だと示唆する。

要するに、楽天は「漫画」という言葉の普及に大きな役割を果たしたが、彼がこの言葉を使用するのは、彼の漫画は江戸の視覚文化との間に何ら連続性がなく、むしろそれとの決別を意味しているからである。これは江戸時代の視覚文化の表現形態が現在のマンガ文化につながっているとする歴史観において見逃してしまう多くの問題の一つである。

註

- (1) Ekins, James. *Stories of Art*. New York: Routledge, 2002.
- (2) 鳥瞰生「当世画論(卅)北澤楽天氏」『読売新聞』一九〇九年一月七日。
- (3) この主張の出典が示されていない。http://ja.wikipedia.org/wiki/鳥瞰人物戯画(参照二〇一一年八月三日)。
- (4) http://www.hokusai.gr.jp(参照二〇一一年八月三日)。
- (5) なお、この本の著者は「北斎漫画」は現代マンガのルーツであると考えられる理由として、「小間(せま)の内に描かれたことや、教養の高い当時の民衆に向けて発せられたことなどを挙げている(六〇七頁)。
- (6) 宮本大人がこの歴史観を問題化する論文とエッセーとしては次のものが挙げられる。宮本「漫画」の起源「不純な領域としての成立」『週刊朝日百科』世界の文学110テーマ編「マンガと文学」二〇〇一年八月、二九二〜二九五頁。宮本「ポンチ」と「マンガ」、その新聞との関わり、ニュースパーク「日本新聞博物館」編「新聞漫画の眼—人、政治、社会、横浜、日本新聞博物館」二〇〇三年、一〇六〜一〇九頁。宮本「ポンチ」から「漫画」へ——ジャーナリズムと「美術」の間で表現を磨く、宮地正人監修「明治時代館」『ビジュアルワイド』、小学館、二〇〇五年、三九〇〜三九二頁。宮本「歴史研究」夏目房之介・竹内オサム編「マンガ学入門」京都、ミネルヴァ書房、二〇〇九年、九六〜一〇一頁がある。他の研究者と研究の例は、呉智英「現代マンガの全体像」情報センター出版局、一九八六年／Berndt, Jaqueline. "Traditions of Contemporary Manga (I) : Relating Comics to Premodern Art." *Signs* (1) 2007. pp. 33-47. <http://www.jstor.org/stable/4020000>.
- (7) "Japanese Art" *The Evening Telegram*—New York, July 5, 1887.
- (8) Adachi Kinomusuke. "The Knack of Making Japanese Laugh." *New York Tribune*, Nov. 6, 1921.
- (9) Schodt, Frederick L. *Manga: The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha International, 1983.

- (10) 近年の例は、ブリジット・リシヤール＝小山(Koyama-Richard, Brigitte)の著書 *One Thousand Years of Manga*. Paris: Flammarion, 2007より社会学者伊藤琴子の論文Ito, Kinko. "Manga in Japanese History." In Williams ed. *Japanese Visual Culture*. Armonk: M. E. Sharpe, 2008, pp. 26-47 があふ。美学者シヤクリーヌ・ベルントは「の問題を、特に『北斎漫画』との関係から批判的に取り上げたことがあふ」(Bernrdt, Jaqueline. "Manga and "Manga": Contemporary Japanese Comics and their Dis/similarities with Hokusai's Manga." Jablonski et. al. eds, *Civilization of Evolution, Civilization of Revolution, Metamorphoses in Japan 1900-2000*. Krakow: manggcha / Museum of Japanese Art and Technology, 2009 pp. 210-222)。
- (11) Elkins, James. *Stories of Art*. New York: Routledge, 2002.
- (12) 細木原青起『日本漫画史』雄山閣、一九二四年。細木原青起・水島爾保布編『日本漫画集 藤原時代—明治時代』、代田取一編『東西漫画集 現代漫画大観6』中央美術社、一九二八年、六五〜一七二頁。
- (13) 細木原青起・水島爾保布編(一九二八年)／清水勲『漫画の歴史』岩波新書、一九九一年などを参照。
- (14) 一つの簡単な例は「手」と「紙」の漢字を並べた「手紙」という熟語であり、日本語では郵送する「てがみ」を意味するが、中国語では「トイレットペーパー」を意味する。
- (15) 宮本大人「漫画」概念の重層化課程——近世から近代における「美術史」

- 第五二巻第二号、二〇〇三年、三一九〜三三四頁。瓜生吉則(マンガ論の系譜学)『東京大学社会情報研究所紀要』第五六号、一九九八年、一三三〜一五三頁。
- (16) 北澤楽天『滑稽と絵端書』葉書世界第六号、一九〇五年十月三日、一〜二頁。北澤楽天(似顔画のしくちり)『日本』第六巻第四号、一九二〇年四月、七三頁。北澤楽天『漫画界昔はなし』中央美術『第十四巻二号、一九二八年二月、一三〇〜一三六頁。北澤楽天全集に就いて』明治大正昭和社會漫畫集—楽天全集—アトリエ社、一九三一年。北澤楽天『漫画を志す人達へ』現代『七月号、一九三四年。北澤楽天『明治時代の漫画—東京パックを中心とせる』東陽』一九三六年十月一日号。北澤楽天『漫画大平記』笑いの泉『白鷗社、一九五二年七月号、九〇〜九九頁。
- (17) 時がたつにつれて楽天の文体も「そろろう文から」である文に「ずいぶん変わっていく。自分について書く時に第三人称を使うこともあった。
- (18) 楽天が紹介する Pierre Puvis de Chavannes 漫画は一九二四年の『シヤヴァンヌ画』、一九二八年の『東西漫画集 現代漫画大観六』に紹介された。また、Guyas William の漫画が一九二八年ごろに頻繁に雑誌『新青年』に掲載された。
- (19) 楽天が手掛けた第一回目の「時事漫画」の宣伝文にも冗談半分で似たようなことが書いてある。漫画子「時事漫画能書『時事新報』最初回「時事漫画」ページ)一九〇二年一月十二日。その後に『東京パック』の宣伝でも同じような主張がうかがえる。
- (20) 楽天は一九五二年の文章にも同じ問題を取り上げる。「当時のボンチ絵は、

- 主にワイセツがねらいであつて、リアルには描けず、形を誇張して描いていた。」
- (21) 楽天と『東京パック』の出版者中村有楽の間に複雑な関係があったことは中村の息子である中村バク三の逸話に示唆されている。中村日出男『流れやめぬ小川のように』大阪、リベロイ社、二〇〇六年参照。
- (22) 例えば、上記の『東京パック』の名前の決断についての記述がある。
- (23) 父親宛の手紙(一八九五年四月十四日)、両親宛の葉書(一八九五年五月一日)。ともに、さいたま市立漫画会館所蔵。
- (24) 清水勲『マンガの源流をたどる』マンガの教科書 臨川書店、二〇〇八年、一〜五九頁。
- (25) 当時、まだ本名である北澤保次を使っていたので、英語順で「あるいは Y. Kitazawa」と表記した。
- (26) この「ボンチ写真」の描き方は米国『パック』誌の似顔絵シリーズ Pucko-baths と非常に似ている。
- (27) 山本鼎『現代の滑稽画及び諷刺画に就いて』方寸』一九〇七年七月号、三〜四頁。
- (28) 三宅興子・香曾我部秀幸編『大正期の絵本—絵雑誌の研究』翰林書房、二〇〇九年。しかし、一般的な用語として「ボンチ」は戦後にかけても使われつづけたが、江戸文化を連想させるものではなく、単に粗い描き方あるいは誇張しすぎた描き方を意味するようになる(例えば、岡本一平『新漫画の描き方』中央美術社、一九二八年、一九〜二二頁を参照)。

ジャポニスムと マンガをめぐる一考察

現在、欧米を中心に世界中で日本のマンガが熱狂的に流行し、高く評価されていることは、いまさら言うまでもないグローバルな文化現象である。その際、比較の対象としてよく引き合いに出されるのが、十九世紀後半の欧米を席卷したジャポニスム（日本趣味）との類似性である。多数の浮世絵版画や工芸品が海を渡り、日本美術愛好という大きな流れを作り出したのであるが、二十世紀の終わり頃から巻き起こった国際的なマンガ・ブームは、はたして新たなジャポニスムと見なされ得るのだろうか。世界を席卷するマンガを第二の浮世絵と見なししてもよいのだろうか。美術史、ジャポニスム研究の立場から、この問題について歴史的、原理的に考察してみたい。

日本の大衆的な画像文化の海外への伝播、流行という点で、浮世絵とマンガ、ジャポニスムとマンガ・ブームは表面的には似ているように見えるかもしれない。しかしながら、百年以上の時代の隔たり、社会的条件の差異、画像の内容や媒体の違い、波及効果のレベル等々を考えるならば、表層的な類似性を安易に口にすることから事の本質を見誤ってしまうおそれがある。私見では、新たな文化的輸出品による日本評価への期待から両者を軽々しく結びつけることを止めて、むしろ両者の距離と差異を冷静に見極める方が得るところが多いと思う。

歴史的な意味におけるジャポニスム現象とは、端的に言えば十九世紀後半から二十世紀初頭の西洋美術に与えた日本美術の影響ということになり、その前提として日本の美術品が

西洋で大量に蒐集されたという事実がある。そのジャポニスムの実態とはいかなるものであったのか。簡約化された形であれその全貌を見わたすには、一九八八年にパリと東京で開催された『ジャポニスム展』展のカタログや、ジャポニスム学会編『ジャポニスム入門』（二〇〇〇年）などがとりあえずの参考になるので、興味のある方は目を通していただきたい。¹⁾

ここでジャポニスムの典型的な例として、フランス絵画における影響を取り上げるならば、いくつかのタイプを見いだすことができる。異文化交流の根底に見知らぬ他文化への憧れがあることは言うまでもないが、その結果生まれる視覚表象物には、サイドの『オリエンタリズム』を引き合いに出すまでもなく、憧れる側の欲望と偏った眼差しが投影されているのは否定できない。そのような異国趣味（エキゾティシズム）としての日本が前面に表れる絵画作品はサロン（官展）に出品されるアカデミスム系の絵画に見いだされ、そこでは主題やモチーフのレベルで日本の女性や珍しい風物に強い関心が向けられているのが分かる（『日本の雑貨屋』『日本の渡し船』『日本の化粧』といった作品²⁾）。また、日本の美術品から造形表現のレベルで刺戟を受けた作例は印象派やポスト印象派の画家たちに多い。例えばモネやゴッホの作品のなかに、構図、形態、色彩等々において浮世絵版画から受けた刺戟を見いだすのは困難ではない。しかも、模写から創造的活用に至るまでさまざまな段階がある。この時期のフランス前衛絵画に典型的に見られる造形要素の自律、平面性や装飾性への志向の

触媒となったという意味で、「浮世絵から印象派へ」という言葉に集約される図式はすでに美術史的な常識に属しているのである。³⁾

ところが、フランス絵画におけるジャポニスムを調べていくと、異国趣味でも造形革新でもないまったく別のタイプがあることが分かって面白い。それは自然主義の影響を受けたアカデミスム系の画家ラファエル・コランの場合で、彼はまず日本の美術品のコレクターであった。⁴⁾ 浮世絵版画のみならず屏風、能面、焼き物、刀の鍔など、多種多様な日本の品物を少なくとも一〇〇〇点以上は所有していたと推定される。そして、ダフニスとクロエの物語に自らの理想を投影するこの画家は年若い少女風の裸婦や女性像を得意とし（図1）、はなはだ興味深いことに、浮世絵師のなかでフランスでも人気のあった北斎、広重、歌麿ではなく、自分に近い女性像を描く春信（図2）を熱愛していたのである。フランスの画家でもきわめて異例なこの少女趣味的な作風は、美意識の本質的な共感に基づくジャポニスムと見なすことができるし、もしかすると現代のマンガまでつながる日本美の系譜の一面を物語っているかもしれない。春信とコランに「萌え」系少女の先駆を見ることのできるであろうか。

それはともかくとして、歴史的なジャポニスム現象を、絵画から美術や文化へと範囲を広げていけば、ジャポニスムには他にも多様な観点が含まれていることがわかる。人間と自然の融和的な関係、装飾的なものの位置づけ、生活と芸術の一体

化など、西洋にとって異質の価値観が流入していったのである。⁽⁵⁾つまり、ジャポニスムは美術現象のみならず、明らかに文化現象でもあった。

ここで話を浮世絵とマンガの問題に戻すならば、前提としてマンガの概念規定をどこまで広げるのかという点はやはり気にかかる。プリジット・小山リリシャル氏ののように、マンガを日本の視覚文化の常数のように見なして、『鳥獣戯画』から浮世絵版画を経て現代マンガまで通観する立場もあるが、⁽⁶⁾



図1 ラファエル・コラン 《ドルコーンの嫉妬(『ダブニスとクロエ』挿絵原画)》 1890年 油彩・カンヴァス トゥールコワン美術館



図2 鈴木春信 《雪中相合傘》 中判錦絵 明和4年(1767)頃

そのような巨視的な視点から見えてくるものと、それでは見失ってしまうものがあるかもしれない。『北斎漫画』ははたしてマンガの範疇に入るのか。歴史と現代の狭間で、日本の画像文化におけるマンガの位置づけについては慎重に論じなければならぬ。⁽⁷⁾

実際、十九世紀後半に浮世絵が西洋にもたらしたものと、現代のマンガが世界にもたらしつつあるものとは、どこまでが共通し、どこが異なっているのかを、冷静に判断していくことが重要であろう。議論の糸口としていくつかの問題提起を行いたい。

先にも指摘したように、江戸時代と現代日本、近代以前と近代以後という時代状況の違いを別にすれば、日本の民衆(大衆)的な画像文化の外国への普及という表層的な類似性を、浮世絵版画とマンガに見ることは可能である。欧米での承認が日本での評価を促すという、日本の歴史上よくある逆輸入の構造という点でも共通していると言ってよい。その後で、輸出品、輸出産業としての可能性が模索されるというのと同様の道筋だ。しかし、ここでは両者の差異を中心に考えてみよう。

(1) 異文化性

「異国趣味」という観点からみると、浮世絵とマンガは日本に對するいかなる興味、関心をかき立てるのか。浮世絵が欧米にもたらしたのが「フジャマ、ゲイシャ」的なエキゾティシズムだとするならば、マンガのそれは何なのか。伝統を保持しつつも、近代西洋化された現代日本がもたらす異文化の誘惑とはどのような性質のものなのか。テクノロジー的な近未来図、オタク的な青少年少女イメージ、文化の雑種の融合形態に魅力を感じるのか。世界に広まりつつある「カワイイ」という美意識についても、歴史をさかのぼって掘り下げる必要があるだろう。また、欧米を中心とした主要なマンガ需要層が、子供のこ

ろに日本製のマンガ・アニメを見ながら成長した経験を土台としているならば、彼らにとってマンガは本来の意味における「異文化」ですらないということになりはしないか。状況は大きく変わっている。⁽⁸⁾

(2) 作品性

浮世絵版画は木版画であり、マンガも印刷物であるから、ともに同一作品が複数制作されている。ただし、物質としての作品の重みは浮世絵版画の方にあるのは否定しがたい。江戸時代にはハイ・カルチャーと見なされていなかったとしても、現代では美術品として認知され、美術館の収蔵品ともなっている。マンガは量産され消費される大衆的文化財のイメージがまだ強く、芸術・アートとしての評価には必ずしも確立されていないのではないか。マンガ関係の図書館、博物館も増えたことは喜ばしいが、それでも作品というよりは資料を収蔵しているという意識であろう。誤解を避けるためにことわっておくと、私は浮世絵と比べてマンガの芸術性が低いと言っているわけではなく、マンガを美術に格上げすればよいと思っただけで、私には比較できないと考えているのだが、浮世絵とマンガの社会的な認知に現時点において落差があることは冷静に認識しておかなければならない。

(3) 触媒性

浮世絵は西洋美術を容れさせる造形革新の触媒となったが、マンガと西洋のハイ・アートの関係はどうか。西洋のサブ・カルチャーへのマンガの影響はあるだろうし、外国人マンガ作家はすでに出現しているが、ハイ・カルチャーにまで浸透し、その在り方に何らかの影響を与えることができるのだら

うか。この点については未だ見えない部分が多いし、「浮世絵」と印象派のような図式が成立する余地は少ないであろう。むしろ日本の現代美術作家(村上隆、奈良美智など)が、自作のなかでポップ・カルチャーとしてのマンガの創造的活用を実践している方が目立っている。ジャポニスムを逆手にとつて戦略的な世界進出を企てる美術家などは、むしろ幕末・明治初期の日本には存在しなかったし、現在の事態はジャポニスム創世記よりもはるかに複雑になっている。

(4) ハイブリッド性

浮世絵よりもマンガの方が、西洋の大衆芸術の影響を色濃く受けた、よりハイブリッドな文化的生産物ではないのか。確かに、浮世絵にも西洋絵画の遠近法の影響が見られる。それは浮世絵という特殊なジャンルを生み出したし、幕末の浮世絵版画に西洋的な空間表現の日本の変容の軌跡を探ることも不可能ではない。しかしながら、浮世絵が西洋絵画の影響を取り込んだとするならば、マンガの場合はやや位相が異なっている。なぜなら、絵画というより、映画や広告など西洋の大衆図像の影響を、それも広範囲に受けているからである。西洋風の体型や顔立ちの人物がマンガに頻出するのがとも見やすい例であるが、明治以来の西洋への憧れの大衆化現象がマンガだという側面はある。マンガのなかには、西洋的な図像を吸収した上で、日本独特の美意識と造形技法を用いることによって作り上げられた部分も少なくない。とすれば、それが西洋で熱狂的に受け入れられるのは、彼らが単純にマンガに「日本的なもの」を見ているからではなく、意識的であれ無意識的であれ「西洋化された要素」を媒介にして受容しているからだとも考えられる。ともあれ、相互的、重層的な影響関係という点で、マンガのハイブリッド性は際立っているのである。

(5) 翻訳必要性

西洋における浮世絵版画の受容において、翻訳はほとんど重要性を持たなかったように思われる。もちろん、浮世絵の鑑賞に一定の文化的な理解は望ましいであろうが、絵を楽しむために必須の条件ではない。ましてや画家として画像自体から刺戟、養分、ヒントを得るのが目的ならば、なおさら必要なかろう。ゴッホが広重の《名所江戸百景》の油彩模写を行い、そこに別の浮世絵版画の文字を付け加えたときも、意味不明の文字と認識しつつあくまでも造形上の一要素として使っている。それに対して、マンガの受容には翻訳が不可欠の作業となる。とりわけストーリーやテーマの理解が前提となるマンガの場合には、翻訳が不可避であるのは論を俟たない。少なくとも文字の読解なくしては、受容のレベルに大きな差がつくのは避けられないであろう。絵と文字の関係を考えると、浮世絵の場合は各々別にアプローチすることが容易だが、マンガにあつては特にセリフという形で絵と文字が密接に結び合わされておき、明らかに文字の占める役割や重要性が高くなっている。この点は両者の大きな違いと言えよう。

(6) 国際性

浮世絵版画が美的衝撃を与えたのは欧米を中心とした西洋文化圏に留まるが、マンガは世界のより広い範囲に伝播しているのも大きな違いである。その意味で、価値観の基軸が欧米にあるとはいえず、現在マンガは浮世絵以上の国際性、普遍性を獲得しつつあると見なすこともできよう。デジタル化とインターネットの進化によって画像情報の伝達も加速度的に速まったという条件もその背景にある。マンガがどこまで世界の視覚文化の共通言語になるのか、その行く末を見守りたい。

このように考察を重ねると、世界的なマンガ・ブームをジャ

ポニスムという言葉で簡単に括つてよしとは言えないことが理解できるであろう。異なる歴史段階には異なる状況や条件があり、マンガと浮世絵をめぐっても、共通点と相違点を見極めつつ各々の特性と波及効果を検証していくことが望まれる。今後はマンガの何が、どのような部分が、世界の人々に興味、感銘、衝撃を与え、その結果として、欧米の画像文化にどのような変化をもたらされたのかを、具体的に解明しなければならぬ。そして、鑑賞者ではなく創作者の立場からすれば、受動的な影響というよりは、自らが欲するもの、必要とする養分を選択的に摂取するわけで――場合によってはアプロプリエーション(私物化、横領)とも形容できるようなやり方で――マンガが外国の地でのような新しい実を結んでいくのか、きわめて興味深い問題である。

今こそジャポニスム研究者とマンガ研究者が本格的に協力することによって、広い視野からジャポニスムとマンガの関係を解明する新たな研究段階にさしかかっているようである。

註

*本稿は、二〇一〇年十二月五日に京都国際マンガニュージアムで行われたジャポニスム学会と国際マンガ研究センターの共催シンポジウム「ジャポニスムとマンガ」二つの日本美学会における発表「ジャポニスムとマンガをめぐる問題提起」に基づき、加筆したものである。

(1) ジャポニスム「展覧会カタログ、パリ、グラン・パレ/東京、国立西洋美術館、一九八八年。ジャポニスム学会編「ジャポニスム入門」思文閣出版、二〇〇〇年。

(2) 三浦篤「サロンにおける日本趣味」一八五〇年〜一八八〇年のパリのサロンに発表された日本を主題とする絵画作品に関する研究「美術史論叢」第六号、一九九〇年、五七〜九三頁。

(3) この問題に関しては以下を参照。「浮世絵と印象派の画家たち」展覧会カタログ、サンシャイン美術館他、一九七九〜八〇年。大島清次「ジャポニスム―印象派と浮世絵の周辺―」講談社学術文庫、一九九二年(初版：美術公論社、一九八〇年)。

(4) ラファエル・コロンについては以下を参照。「ラファエル・コロン展」展覧

会カタログ、福岡市美術館他、一九九九～二〇〇〇年。

(5) 美術中心ではあるが参考になる文献として以下がある。馬淵明子『ジャポニスム―幻想の日本』ブリュッケ、一九九七年。稲賀繁美『絵画の東方―オリエンタリズムからジャポニスムへ』名古屋大学出版会、一九九九年。

(6) Brigitte Koyana-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007.

(7) ちなみに、日本美術史でマンガまで視野に入れた近年の通史としては以下がある。辻惟雄『日本美術の歴史』東京大学出版会、二〇〇五年。

(8) マンガのみならず日本のポップ・カルチャー全体の理解と評価に関するグローバルな現状認識を得るためのヒントとして以下がある。東浩紀編

『日本の想像力の未来 クール・ジャパノロジーの可能性』NHKブックス、二〇一〇年。

(9) この問題に関しては以下の拙論を参照。三浦篤『選択的摂取としての受容』『美術フォーラム21』二〇一一年五月、三六～四一頁。

杉浦日向子と再想像された江戸

はじめに

「時代／歴史もの」は、小説、演劇、映画、テレビなどの諸メディアにおいてだけでなく、マンガにおいても確立したジャンルとして一定の人気を得ている。時代によって流行り廃りはあるものの、古くは福井英一／武内つなよし「赤胴鈴之助」(一九五四～六〇)、劇画においては白土三平「カムイ伝」(一九六四～七二)、小池一夫／小島剛夕「子連れ狼」(一九七〇～七六)、近年では、井上雄彦「バガボンド」(一九九八～)、山田芳裕「へうげもの」(二〇〇五～)等々ヒット作は枚挙にいとまがない。また村上もとか「Z」(二〇〇〇～二〇一〇)などは、映画やテレビドラマの原作となり、諸メディアをまたいだヒットを生み出している。そのように多種多様な時代／歴史マンガのなかでも特異な位置を占めるのが、杉浦日向子(一九五八～二〇〇五)による一連のマンガである。

杉浦日向子は、一九八〇年に『ガロ』にて「虚々実々通言室之梅」でマンガ家としてデビューする。時代考証家の稲垣史生(一九二二～一九六六)に師事して得た知識を基に江戸風俗の研究を進め、江戸時代末期から明治初年に至る時代を舞台にしたマンガで高い評価を得た。九三年にマンガ家としては引退するものの、江戸風俗研究者として、あるいはNHKの「コメディーお江戸でござる」への出演など幅広い活動を続けていたが、二〇〇五年に若くして死去する⁽¹⁾。

杉浦のマンガは、その時代考証の正確さによって評価され

ることが多い。杉浦の描く江戸があまりにもリアルに感じられるという理由からか、「江戸の人」、「江戸から来た人」、「ほんとうに江戸の町で暮らしていた人」などと呼ばれることもあった⁽²⁾。そのマンガを主として評価したのは、「杉浦日向子全集」の各巻の解説を執筆している面々を見れば明らかのように、さまざまな領域に属する人々——「文化人」、「知識人」と呼ばれるような人々で、マンガ批評で知られている人々ではない⁽³⁾——である。その一方で、近年のマンガをめぐる言説における彼女のマンガの位置づけは、明確とは言いがたい。たとえばさまざまな時代・歴史マンガを紹介した『KINO』Vol. 4の特集に杉浦は取り上げられていない⁽⁴⁾。杉浦のマンガは、マンガ界のいわば外縁に位置づけられていたのかとも思えてしまう。実際のところ、杉浦の活動は、マンガ、イラストレーション、エッセイと、メディアの枠を超えて多岐に亘っていて、マンガのみを切り離して論ずることが難しいことは確かであり、病気のためとはいえ深くマンガ家を引退したことから、彼女自身も必ずしもマンガのみに拘っていた訳ではなさそうである。

本稿では、杉浦日向子のマンガおよびテキストがどのような近世／江戸という時間／空間を表象したのかを考察する。数ある江戸表象のなかで彼女が選択し、想像した江戸とはどのようなものか。それは、彼女がマンガ家として活躍していた一九八〇年代東京という時代とどのような関係があったのか。そうした問題を考えてみるのが本稿の目標である。

第一章では、杉浦のマンガ『風流江戸雀』のなかから「古川柳

つま楊枝」という連作短編を採り上げて、その一エピソードを詳細に見ていく。第二章では、「古川柳つま楊枝」の冒頭および結尾のコマに注目して、そこに仕掛けられた「趣向」を読み解く。第三章では、彼女のマンガを当時——一九八〇年代——の都市論ブームのコンテキストに位置づけ、彼女がどのような江戸を「再想像」したのかを考察する。第四章では、杉浦のマンガを想像上の「路上観察」として捉えて、その特性を再考してみた。

第一章 川柳としてのマンガ

——「風流江戸雀」／「古川柳つま楊枝」

「風流江戸雀」は、一九八三年から八七年にかけて、月刊誌『潮』で連載された連作短編マンガをまとめたもので、八八年には第三四回文藝春秋漫画賞を受賞した。「風流江戸雀」の名前で正月から師走までを主題として十二編連載された後、「古川柳つま楊枝」と改題されて三十一編連載された。すべての回は四頁で、冒頭と結尾に古川柳が配されるという定型で構成されている⁽⁵⁾。とくに「古川柳つま楊枝」の題になってからは、一頁目は、タイトルと川柳に挟まれた縦長のコマの下に横長のコマを配する二コマ構成、見開き頁を挟んで最終頁は横長のコマ(二コマに分けられる場合もある)の下に縦長のコマ、その左に結びの川柳を配するという定型を厳密に守っている。

前述の通り、本作は総合誌である『潮』に連載されていた。こ

のようにマンガ専門誌以外での連載が多かったというのは、杉浦の特徴の一つである。杉浦の作歴を見ると、『ガロ』、『漫画サンデー』、『ビッグコミックオリジナル』など専門誌に掲載されたものもあるが、『潮』、『小説新潮』、『サンデー毎日』など一般誌や文芸誌での活動も目立つ。そうした一般の雑誌メディアでの連載において毎回決まった頁数が与えられる例としては、他に毎回八頁で構成された『百物語』（『小説新潮』一九八六〜九三）がある。ただし『百物語』の場合は、八頁という紙幅を守りながらも、自由に描画の様式やコマ割りを変化させているのに対し、『風流江戸雀』、とくに『古川柳つま楊枝』の場合は、紙幅制限だけでなく前述のようなコマ割りのルール、そして二つの古川柳をマンガによってつなぐというストーリー上の制約を自ら課すことによつて、それ自身が川柳のような、いわば定型詩として成立しているように思える。定型詩としての短篇マンガ、これこそが杉浦が狙った趣向なのかもしれない。

「古川柳つま楊枝」において叙述される物語を一例挙げてみよう。連載第七回である（図1）。まずは定型通り、冒頭コマの右に団子とお茶のイラストレーションをあしらった「古川柳つま楊枝」のタイトル、左にはこのエピソードの冒頭句「かかり人何をするにも手くらがり」が掲げられる。その句の内容を図説するかのようには、冒頭コマには、薄暗い納戸で綿入れをかぶり、何やら「ゴソゴソ」と行っている居候の背中が描かれる。下のコマで物語が動き出す。ここでは、視点が逆転し納戸の入り口から「安さん」と居候に柔和な表情で声を掛ける家主の妻と思しき女性と、その声に「どきっ」とする居候の安が描かれる。安の手には筆が握られていて、何か文でも書いていた様子である。

見開き頁に入る。第一コマでは、「——じゃ留守番頼みます」と言う家主の妻をクロース・アップで描き、同サイズの次コマ



図1 杉浦日向子「古川柳つま楊枝」より（『風流江戸雀』潮出版社、1987年、83～86頁）

では、映画という切り返しショットのように「へえ」と応える安の全身を、俯瞰で捉えることによつて両者の力関係を示唆する。その下の大きなコマでは、花見に出かける家主の家族とそれを見送る安の姿が描かれる。家族と家はスクリーン・トンなどで灰色に彩られているのに対して、見送る安は遠景に置かれながらもスポットライトを当てられたように白地にくつきりと描かれ、安が今から一人になることが強調される。散る花の下、「ニヤツ」とほくそ笑む安の姿が縦長のコマでは描写され、見開き左頁へと誘う。

第3頁の第一コマでは、浮かれて家の中に軽く飛び跳ねて入る安の姿。「ぬしを帰したそのあと見ればヨ、フンフン」と都々逸を唸っている。続く二コマで——安の主観ショットからは、鉦で「ぎくぎく」と炭を切り、「カツカツ」と火を起こす様子、第4コマで家主の居室と思しき部屋で寛ぐ安の姿をロング・ショットで描く。火鉢には葉罐に湯が沸き、長火鉢の前で「ふうつ」と煙草をくゆらす。最後のコマは、「——コウ、先生ヨ、肩もんでくんねえな」と俥そうに横目遣いで誰にともなく語りかける安の姿が長火鉢越しのバスト・ショットで描かれる。このセリフの意味は、この時点では読者にとっては、いまだ不明である。

最終頁に入る。横長のコマで「……だとオ！ ざけんじゃねえよッ！！」「ガン」と長火鉢に吸殻を落とす「なァー」がセンセイだ！！ キンショメ！！」と笑い顔の安。ここで、前頁の最終コマでは、安のことを「先生」と揶揄しながら呼び、些細な用事を使う家主の真似をしていたことが読者に明かされる。そして結尾コマでは、定型通り居室で座布団を枕に大の字に寝転ぶ安の姿が吹抜屋台のような俯瞰で捉えられ、その絵は、結びの句「花の留守 大の字になる 居候」という句の図説となる。コマ全体に薄くスクリーン・トンが掛けられ、立つ湯気の外に動くものはない。

第二章 凍りつくタブロー

——〈浮世絵〉としてのマンガ

以上、「古川柳つま楊枝」の一編を詳細に見てきた。杉浦のコマ割自体は、ストーリーを効率的に叙述するための古典的マンガのコードに則った手堅いものと、とりあえずは言っていだらう。ただしフランス文学研究者、中田健太郎の意見は興味深い。彼は、「杉浦の作品は、精緻に整備された日本マンガのコードに則するようにみせかけながら、ときにそのコードをなんとも軽妙に、さっぱりと捨ててしまう。〔中略〕杉浦日向子は、近代的なマンガの規則に声高に反対するようなことはせず、むしろそのコードを利用して風を装いながら、ふいにそれを裏切り、コードを内側から壊乱させてしまう」と述べる。中田は、杉浦の「百日紅」の一編を詳細に読み解いた上で、末尾に置かれた一頁大の力強い大コマにおける描写の力強さが、それまで従ってきた「マンガ的なコードさえも逸脱し」、「物語の流れを絶ち切ってしまう」といって、「そこでは、物語の時間を分節するというマンガの記号的な役割は奪われてしまっている」と指摘する⁽⁶⁾。

「古川柳つま楊枝」の場合は、中田が指摘するようなコマの力強さは顕著ではない。とはいえ、それぞれ川柳を伴った冒頭と結尾の二コマは、他のコマとは性格を異にするように思われる。両コマをつなぐ十二個のコマは、マンガ的コードに則って連続的に時間／空間を分節し、ストーリーを物語っている。そして冒頭と結尾のコマは、ストーリーのシークエンスにそれぞれ接続している。と同時に、その両コマは他の物語から切り離しても、一つのタブローとして成り立つように思える——まるで絵付狂歌本のような詩歌を伴った浮世絵のようすなわち、冒頭のコマは一点の絵画のように静止しているのであり、それが第2コマに接続されることによってはじめて



図2 杉浦日向子「古川柳つま楊枝」より（『風流江戸雀』潮出版社、1987年、101頁）

時間が動き出し、ストーリーを語りだすのである。初期映画の上映形態に関して、映画研究者トム・ガニング（Tom Gunning）は、「最初期のリュミエールの上映において、映画は最初に静止面の動かないイメージ、スチール写真の上映として見せられた。それから、習熟した視覚的興行術をひけらかして、映写機が回り始め、イメージが動いた」と指摘した上で作家マクシム・ゴリキー（Maksim Gorki, 1868-1936）の「絵が生命を得た」という感想を引用する。同じ様に「古川柳つま楊枝」でも、初期映画のように静止した絵が突然動き出すのである。こうして生命を得た絵は、コマのシークエンスによってストーリーを物語った後、結尾のコマにおいて再び静止したタブローとなる。これもある意味で、マンガの標準的なコードに則りながらも、それをずらしながら異化する試みと考えることもできよう。「古川柳つま楊枝」とは、いわば二つの川柳を伴った〈浮世絵〉を、ストーリー・マンガの手法によって動かしてみよう。試みであったと言えるのではないだろうか。

「古川柳つま楊枝」の他のエピソードの冒頭コマを見てみよう。十一回目当たる短編で、句は「相傘の話の切れる 水たまり」である（図2）。相合傘で水たまりを踏み越える男女の様子を描かれている。傘に隠れた二人の顔は見えない。効果線、

視覚的記号やオノマトペも一切書き加えられず、時間が凍結したかのようである。これは、ストーリー・マンガというコンテキストから引き剥がしても、江戸のある空間、ある時間を切り取ってフレーミングした一点のタブローとして成立するであろう。数学者、森毅（一九二八〜二〇一〇）は、「彼女の作品ではときどき、作品のテーマとあまり関係のない情景が現れてくることがある。ときには、そうした情景のイメージがあつて、その連想から物語が生まれているようなときさえある」と指摘している。一点の静止したタブローがやおら動き出し、物語を語った後に、もう一点の凍りついたタブローに収束していく。「古川柳つま楊枝」とは、そうした趣向の実験であったとも考えられるのである。

第三章 再—想像される江戸

——八〇年代東京における杉浦日向子

「古川柳つま楊枝」における冒頭、結尾コマを前章では、隠喩的に〈浮世絵〉と称してみたが、浮世絵から直截に引用したものもある。五回目の冒頭コマで、「夜そば切 ふるへた声の人 だかり」という句とともに描かれた絵は、明らかに歌川広重の「名所江戸百景」〈虎ノ門外あふい坂〉（魚屋栄吉、一八五七）を流用したものである（図3）。このようにマンガの中で浮世絵を引用／流用することは、杉浦の作にはよく見られる。マンガ批評家、永山薫は、マンガにおける浮世絵の引用を一種の「画中画」として、杉浦の引用を、石ノ森章太郎（一九三八〜一九八八）らによるものと比較した上で、杉浦の場合は「画中画」とその他の描画との間に違和感を感じさせないという。それは、単なるリアリティの問題ではなく、「読者が了解可能な現代漫画の文法の枠内で、どれだけ江戸っぽいリアリティを担保できるか」という「問題」である。あくまでも仮構の江戸時代であつて、



図3 右:杉浦日向子「古川柳つま楊枝」より(『風流江戸雀』潮出版社、1987年、75頁)
左:歌川広重「名所江戸百景」《虎の門外あふひ坂》1857年、大判錦絵、ブルックリン美術館蔵(ヘンリー・スミス「広重 名所江戸百景」生活史研究所監訳、岩波書店、1992年、245頁)

現実の江戸を描けるかどうかではない。こうしたイメージ面での技巧は、一次資料に基づく綿密な考証と相まって、「いかにもリアルな江戸世界」を創りだす。それは「杉浦日向子が探求し、学習し、享受した文献、史料、文学、浮世絵から貪欲に摂取し、蓄積したパーツを組み上げた『本当らしい江戸』を、さらに脱構築した脳内楽園としての江戸である」と永山は評するのである。時代考証が正確であればあるほど、虚構が豊かになるというのには、山田風太郎(一九二二〜二〇〇一)の一連の「明治もの」小説にも通ずるところがあるかもしれない。ともあれ、永田の指摘するように、杉浦の表象する「いかにもリアルな」江戸は、考証に基づきながらも、あくまでも彼女によって(想

像)された江戸である。彼女は「江戸の人」ではなく、あくまでも現代の東京の人であり、江戸という過去を現代に引き寄せて語っていたのである。

歴史家キャロルグラック(Carol Gluck)は、近代における(江戸)の表象群を批判的に考察したメタヒストリーの論文「江戸の発明(The Invention of Edo)」において、近代の日本が自らを定義する鏡として江戸という「歴史的理想物」を構築し、再構築していく様子を詳細に追っている。杉浦の江戸表象もまた、ある特定の時代の言説空間の中で発明(あるいは構築、あるいは想像)されたものである。「ある特定の時代」、それは一九八〇年代である。

一九八〇年代とは、グラックが、一八七〇〜九〇年代、一九一〇〜三〇年代とともに江戸が発明された重要なモーメントとして取りあげる時期である。その時期、東京を対象とした都市論が一種のブームとなり、そのなかで、江戸が新たな衣をまとって再想像されていた。先駆けとして、一九七〇年代中盤から八〇年初頭にかけて建築史や文学研究で「都市を記号論的に読む」という新しい傾向を持った都市論があった。代表的な著作としては、長谷川堯「都市廻廊」あるいは建築の中世主義「相模書房、一九七五」や、前田愛「都市空間のなかの文学」(筑摩書房、一九八二)がある。それは、社会学、地理学、歴史学、美術史などの諸領域の研究とともに、八〇年代の中盤には一大都市論ブームを巻き起こしていく。そうした言説の多くは、江戸と東京を切断して考えるのではなく、その連続性を重視していたことから「江戸・東京論」と呼ばれるようになった。陣内秀信「東京の空間人類学」(筑摩書房、一九八五)、田中優子「江戸の想像力」(筑摩書房、一九八六)などが代表的であり、小木新造編「江戸東京学事典」(三省堂、一九八七)がその集大成となる。「江戸・東京論」はアカデミックな言説にはとどまらず、「谷中根津千駄木」(谷根千工房、一九八四年創刊)や「東京人」

(都市出版、一九八六年創刊)など都市自体を対象とした雑誌も登場する。また江戸・東京論を具体化したような施設として、江戸東京博物館が構想されたのも、この時期であった。¹⁴⁾

当時は、東京自体がバブル経済下で大きく姿を変えていた時代でもあった。江戸・東京が文化記号論によって歴史的に分析される一方で、同時代の都市空間自体も記号論的に構築されていく。社会学者、北田暁大は、とくに渋谷パルコ周辺が「商品」記号の組み合わせによって自らのアイデンティティを紡ぎ出す人びとを、外部性なき記号空間(閉鎖的な記号システム)によって包み込む消費社会の空間装置として機能していた」と指摘した上で、それは文化記号論に準拠して設計されたというよりは、「そもそも記号論的・消費社会論的な論理を内在していた」と考えるべきだと述べる。¹⁵⁾ そうした(ポストモダン都市)東京のただ中で想像されたのが、ポストモダンな(江戸)であった。グラックによれば、「今回(一九八〇年代)は、(江戸)は」ポストモダンの自由さ、戯れ、そしてパラエティをもった空間として現れ、それは合理主義的、ロゴス中心主義的な近代を乗り越えるもので「実は日本のプレモダンがすでにポストモダンだったという非歴史性を含んでいた」という。¹⁶⁾ ここで批判されているのは、現代と江戸時代を歴史的、社会的、文化的な差異を捨象して、単純に重ね合わせる態度なのである。

杉浦のマンガが発表され、読まれていたのは、そういった時代であったし、彼女のマンガもまた江戸と現代の東京を重ねあわせていた。テキストを主体とした著書「江戸へようこそ」(筑摩書房、一九八六)で、杉浦は、懐古的な「江戸趣味」を「なにか蟬の抜け殻をいじっているようなもどかしさを感じ」として否定し、さらに「ノスタルジー」も「昔に帰りたいというわけではない」として退け、次のように宣言する。「空気の中にと、体の中に存在している江戸、つまり『過去の発掘』ではなく、

『感性の開発』としてとらえて、『江戸はいまここだ』と言いきることからまずスタートしたいと思います¹⁷。今読んでも小気味のよいマニフェストであるが、一方では江戸を、非歴史的に八〇年代東京と重ね合わせる言説編成の中で発せられた言明であることは忘れてはならないだろう。

第四章 江戸の断片を採集する

路上観察者としての杉浦日向子

前章で採り上げた都市論の一翼を担いながらも、江戸・東京論からは距離を置き、異彩を放っていた集団がある。それは「路上観察学」を標榜していた人々である。路上観察学とは、美術家・赤瀬川原平と建築史家・藤森照信を中心として、南伸坊、林丈二、一木努らが一九八六年に結成した団体である。この「学会」を事実上、企画したのは筑摩書房編集者の松田哲夫であり、彼が担当していた荒俣宏、そして杉浦日向子もその立ち上げに名を連ねた¹⁸。

路上観察学は、マニフェスト「路上観察の旗の下に」において藤森が明言する通り、八〇年代における消費社会を「仮想敵」とし、同時代の都市論の多くが「消費帝国の路上進出作戦にどこか協力的なのがつらい」と批判する¹⁹。また都市論の中でも、前掲の長谷川、前田、陣内らの記号論を応用した研究を「空間派」と呼び、それらに関しては一定の評価を与えながらも、それが「古き良き秩序」への回帰を目指す危険性があると批判する。それに対して「物件派」たる路上観察者は、秩序からはみ出した「物件」の「予定調和的な全体からの逸脱に、最後の自由を掛けている」という²⁰。路上観察学とは、都市論ブームの中に身を置きながら、オルタナティブな都市へのアプローチを指した試みであったと考えられる。杉浦のユニークな点は、一方で江戸・東京論のコンテクストに属しながら、もう一方で

はそれを逸脱する路上観察という目も持ち合わせていたところにある。

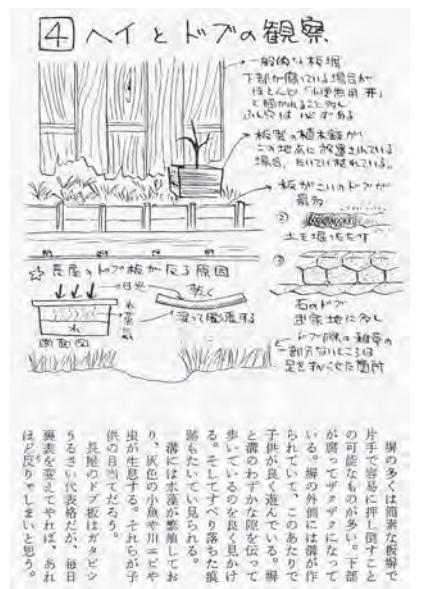


図4 杉浦日向子「或る日の江戸地上約一尺観察」より「ハイとドブの観察」(赤瀬川原平、藤森照信、南伸坊編「路上観察学入門」筑摩書房、1986年、311頁)

「学会」の成果として上梓された『路上観察学入門』に杉浦日向子は、イラストレーションとテキストで構成された「或る日の江戸地上約一尺観察」を寄稿している。たとえば「ハイとドブの観察」(図4)では、腐った板塀の下部、枯れてしまった植木鉢、反ってしまったドブ板とそれが反る理由から、足を滑らせたためにドブ際の雑草がなくなってしまう様子に至るまで、微細な江戸の細部が、まさに「見てきたよう」に活写される。それらは、為政者によって構想され設計された江戸の秩序から逸脱した細部であり、それらを路上観察学の作法で「採集」するというのが、杉浦の採用した趣向であったのだろう。

杉浦自身がどれほど路上観察学に入れ込んでいたのかは分からない。路上観察学会が編んだ書物の数冊には参加しているものの、中心的な人物とはいえず、参謀的な役割であったようである。しかし、彼女の江戸へのアプローチを「路上観察的」なものとして捉えることは可能であろう。すなわち、江戸を秩序だった統一体として捉えるのではなく、その断片を断片のまま享受するというアプローチである。

もう一度、「風流江戸雀」に立ち返ってみよう。この連作短篇

において、あるいは居候の滑稽な生態を描き、あるいは男女の情の機微を描き、あるいは年中行事の「こまを描く。それぞれのエピソードそれぞれにつながりはない。すなわち全ては、江戸の生活の断片であり、それらを総合するような統一視点は見られない。江戸の怪異譚に採集した「百物語」もそうであるし、「お栄」こと葛飾応為(生没年不詳)という実在の人物を主人公にした「百日紅」(『漫画サンデー』、一九八三〜八八)でも、お栄の評伝を描くわけではなく、彼女を取り巻く江戸の断片を描く。ストーリー・マンガだけではない。「江戸アルキ帖」(『サンデー毎日』、一九八五〜八八)では、毎週一日、日曜日だけ江戸にタイム・トラヴェルするという設定で、一二七もの江戸のさまざまな部分をイラストレーションとテキストで描き出すという試みに挑んでいる²²。

江戸という都市を統一された総体として捉えるのではなく、断片のゆるやかな集合体として捉える態度というのは、現代にはじまったことではなく、斎藤月岑(一八〇四〜七八)「江戸名所図会」(一八八四、八六)や歌川広重(一七九七〜一八五八)「名所江戸百景」(一八五六〜五八)など、江戸時代からすでに見られたものであり、杉浦はそれらを十分に意識していたことであろう。ただし、彼女が取り上げる江戸の細部が「名所」であることは少ない。「江戸名所図会」や「名所江戸百景」が、名所という点のネットワークとして江戸を捉えていたとするならば、杉浦は、その点を結ぶ線に注目していたといえようか。杉浦日向子の江戸表象とは、名所の網目をかいくぐり、ネットワークから逸脱した路上に観察のまなざしを向けたものであると考えることも可能であろう。

おわりに

杉浦日向子の描く江戸は、巨視的なまなざしでは捉えられ

ないような些細な細部ばかりである。そこには時代を革新する英雄も、武士と大商人の密謀も、敵をなぎ切る剣豪も、抑圧に抗して立ち上がる農民も登場しない。そこに描かれるのは、無時間的な江戸の街とそこでただ淡々と繰り返される日常生活を生きる人々である。そうした街や人々を、まさに「見てきたよう」に描くのが、杉浦のマンガであった。ただし、講師ではないが、「見てきたよう」の後に続くのは、当然「嘘」——フィクション——である。

『路上観察学入門』に収載された『或る日の江戸地上約一尺観察』のタイトルには「ドキュメントタッチ・フィクション」という言葉が添えられている。⁽²³⁾『路上観察学入門』に収められたテクストの多くが目前の東京を「観察」しているのに対し、杉浦だけ「ドキュメント」風の「フィクション」であるのは、対象が今はない都市・江戸であるだけに当然とも言える。ただし、杉浦のマンガが永山の指摘にあるように綿密な考証に基づく虚構であることを考えると「ドキュメントタッチ・フィクション」とは、杉浦自身のマンガ制作全般に通ずる特徴であるとも考えられるのではないだろうか。

杉浦日向子の描く——再・想像する——江戸とは、江戸時代に關する杉浦の博識に裏打ちされながら、想像力によって創り出された虚構、江戸でありながら江戸ではない何処にもないユートピアとしての（江戸）のトポグラフィなのである。私たちの触れることができる江戸とは、テクストやイメージに残されたスタティックな街の姿である——「古川柳つま楊枝」の冒頭／結尾コマのように。それに生命を与え、動かし、ストーリーを紡ぎださせるのが、杉浦の想像力であろう。豊かな想像力によって構築された虚構の街に杉浦日向子は、「江戸アルキ帖」のタイム・トラベラーのように降りたち、歩きながら街の細部を丹念に観察して採集する。杉浦日向子のマンガを楽しむこととは、その「見てきたような嘘」を楽しむことなの

だろう。

註

(1) 杉浦日向子の経歴、作歴については、末國善巳「杉浦日向子全著作解題」(『ユリイカ』四〇巻二二頁(10月特別増刊号)、総特集「杉浦日向子」)、二〇〇八年十月、青土社、一一五〜二七頁)や狐塚和芥子「江戸から来た人——杉浦日向子ファンサイト」(http://www.geocities.jp/wako_mnm/hinako.html)、二〇一一年九月四日アクセスを参考にした。

(2) 「江戸の人はいしかわじゅん」江戸の人(前掲「ユリイカ」八六〜八九頁、「江戸から来た人」は前掲狐塚ウェブサイトを、ほんとうに江戸の町に暮らしていたひと」は芳賀徹「徳川の平和」をえがく(『風流江戸雀』杉浦日向子全集「第六巻、筑摩書房一九九六年、三五九〜六三頁」による。

(3) 杉浦日向子全集「全六巻」(筑摩書房一九九五〜九六年)の解説は、以下の人々によって書かれている。グラフィックデザイナー・浅葉克己「第一巻、作家・石川英輔(第二巻)、数学者・森毅(第三巻)、写真家・荒木経惟(第四巻)、建築史家・井上章一(第五巻)、比較文学者・芳賀徹(第六巻)、作家・大岡玲(第七巻)、編集者・松岡正剛(第八巻)。

(4) 『ZINVO』「特集」今、時代劇が面白い(京都精華大学情報館二〇〇七年五月)。

(5) 風流江戸雀から「古川柳つま楊枝」と改題されるが、シリーズとして連続していることから、両者をまとめて称する時には「風流江戸雀」とする。本稿では、初版の杉浦日向子「風流江戸雀」(潮出版社、一九八七年)を底本とした。

(6) 最終回のみは、掉尾を飾る意図からか、五・七・五の川柳ではなく、下の句の七・七(湯殿帰りの死でみたがる「むかしの女女ではなし」)が配されている。

(7) 中田健太郎「読めるのに書けず、描けるのに見られないもの」、前掲「ユリイカ」一五六頁。

(8) 同、一六〇頁。

(9) トム・ガニング「驚きの美学——初期映画と軽々しく信じ込むこと」のな観客「濱口幸一訳、岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編「歴史・人種・ジェンダー」(『新映画理論集』)、フィルムアート社、一九九八年、一〇六頁。

(10) 森毅「北斎の娘」、杉浦日向子「百日紅(上)」(杉浦日向子全集「第三巻」筑摩書房、一九九五年、三五四〜五五頁)。

(11) 永山薫「大江戸ワンダーランドとしての「百日紅」」、前掲「ユリイカ」一一五〜一五四頁。田中優子も佐高信との対談で「杉浦日向子がつくり上げた世界と江戸は関係があるのだけれども、彼女が自分のなかで独自につくり

上げていった世界で、もちろん時代考証は確かだけれども、この世のどこにもない世界なんです」と同様の指摘をしている。田中優子「佐高信「杉浦日向子と笑いの様式」七つ森書館、二〇〇九年、二〇頁。

(12) キャロルクラック「江戸の発明」、梅崎徹訳「歴史で考える」岩波書店、一五八〜一六一頁。

(13) 江戸・東京論に関する書誌は、以下を参照した。伊東毅、藤森照信、初田亨、陣内秀信「東京論その後」『建築史学』四七号、建築史学会、二〇〇六年九月、一〇三〜一三五頁。陣内秀信「江戸・東京から見る「都市論」の展開」『City & Site』七四号(特集「都市の言説を巡る旅」10のキーワードから探る都市「論」の現在)、第一住宅建設協会、二〇〇四年十二月、一八〜二二頁。

(14) 江戸東京博物館の実際の開館は一九九三年であるが、東京都江戸東京博物館懇談会が設置されたのは一九八一年のことであり、まさに都市論ブームと時代が重なる。「江戸東京博物館」／「江戸博物館とは——沿革——」(<http://www.edo-tokyo-museum.or.jp/about/history/index.html>)、二〇一一年九月三日アクセス。杉浦日向子も、同博物館開設のためのプロジェクトチームの一員であった。

(15) 北田暁大「増補、広告都市・東京(ちくま学芸文庫)、筑摩書房二〇一一年、八〜八二頁。

(16) グラック前掲論文、一七三〜一七五頁。ここで直接に批判されているのは、柄谷行人「理の批判——日本思想におけるブレモダンとポストモダン」(『現代詩手帖』一九八六年五月、三三六〜四七頁)である。小谷野敦も「序説『江戸幻想』とは何か」(『江戸幻想批判——江戸の性愛・礼讃論を撃つ』新曜社、一九九九年、七〜一六頁)において、田中優子に主導され杉浦日向子も展開を促進した「江戸ブーム」が「八〇年代東京と近世の江戸と重ね合わせる形で登場し」、江戸時代における暗い側面を無視して「江戸は明るかった」という印象を植えつけたと批判している。

(17) 杉浦日向子「江戸へようこそ」(ちくま文庫、筑摩書房、一九八九年、一〇〜一一頁)。

(18) 路上観察学会結成の経緯に關しては、以下を参照のこと。松田哲夫「編集狂時代」(『新潮文庫』、新潮社、二〇〇四年、三三〇〜三四四頁)。

(19) 藤森照信「路上観察の旗の下に」、赤瀬川原平、藤森照信、南伸坊編「路上観察学入門」(筑摩書房、一九八六年、九〜一〇頁)。

(20) 同、一五〜二二頁。

(21) 杉浦日向子「或る日の江戸地上約一尺観察」、同路上観察学入門、三〇八〜三二三頁。

(22) 杉浦日向子「江戸アルキ帖」(『新潮文庫』、新潮社、一九八九年)。

(23) 前掲「或る日の江戸地上約一尺観察」三〇八頁。

近代日本美術史における画家・漫画家・挿絵家
——浅井忠・柳瀬正夢・真鍋博の場合

対比によって時代を際立たせ、ハイカラを温かく見守った浅井忠の『當世風俗五十番歌合』

書籍である本作は和綴上下二巻からなる木版本(原画は水彩)であり、絵の作者が浅井忠(一八五六〜一九〇七)で、歌と文は浅井のパリ時代からの親友だった池辺義象が読み、浄書は永井素岳(一八四九〜一九一五)の手になるものである。池辺の『目跋』によると、明治三十八年十月十二日のこと、京都・太秦広隆寺の牛祭りを浅井と見に行った際に神のお告げによって本構想は得られ、永井の浄書によって制作されたものというが、その神は同時に浅井にもこれを告げていて、浅井は早々と描き上げ、その絵を見て池辺は作歌したとも言っている。絵が先にできたのではないかと考えられる。このことは今は後究を待つというほかはないが、いずれにしてもその職業の採択や取り合わせなどには、浅井の意思がかなり色

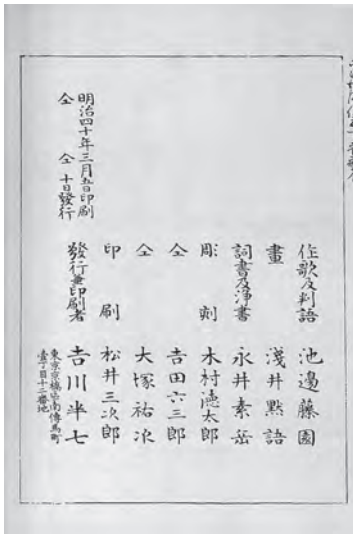


図1 『當世風俗五十番歌合』奥付け(カラー木版紙、25×18cm、二巻、1907年)



図2 『當世風俗五十番歌合』「十三番 館屋・音楽師」

濃く反映しているものと考えてよいのではないかと思う。奥付けによると発行日は浅井在世中の明治四十年三月十日で、発行兼印刷者は東京橋区の吉川半七、彫刻は木村徳太郎・吉田六三郎・大塚祐次となる(図1)。

具体的にもう少し作品を見てみよう。左ページに絵と台詞、右ページに歌といった具合に、対にされた五〇例からなるが、そのうちの例えば十三番の「館屋・音楽師」を取り上げてみると、左館屋の歌は「世のひとのあまきにつとふことわりをあめ



図3 『當世風俗五十番歌合』「三十九番 女教師・新聞記者」

による子の上にしるかな、右音楽師のは「ヴィヲランのかたき心としりつ、もひかてやむへき君かそでかは」、判は「ヴィヲランの肩より堅きにかげ弾くより袖ひくにかけてたるは巧みともいふへけれと調べと、のはす館に悟りをひらきたる心の床しきに劣れり」とあり、台詞はそれぞれ「はたを添へてもまうけは充分じや」(館屋)、「慈善会の口ハつとめは閉口だ」(音楽師)とある(図2)。

これを見てすぐに感じられることは、館屋と音楽師とでは一見合わないように感じられること、にもかかわらずラツパ



図5 浅井忠 《グレーの柳》 麻布・油彩 1901年 京都市美術館蔵 (原田平作責任編集『浅井忠画集』京都新聞社、昭和61年より転載)



図4 浅井忠 《武士の山狩(東宮御所壁飾下絵)》 油彩・麻布 1905年 京都工芸繊維大学蔵 (原田平作責任編集『浅井忠画集』京都新聞社、昭和61年より転載)

を吹いて子供を集める館屋も一種の音楽を奏しているのだから、同列に並んでもおかしくはないということであるが、このように一見並べられないようなものもあえて並べて際立たせつとめて面白みを出そうとするアプローチ、これは本作全体を通じての特色の一つにもなっていると云ってよいものであり、浅井の全貌からすると、独立した作品として制作され発表された油彩画や水彩画にはこうしたアプローチはほとんどないけれど、本作のような一部の水彩画や工芸図案・日本画には、まま見られるものであるということになる。

言い換えれば浅井にとって美術とは、最晩年の大作《武士の山狩》(一九〇五〜〇六(図4))が示すように現実を描写したものでありながら、それを見る人の心のようなものも正面切つて表現したものであったのであるが、現実を直視し食い込もうとすればするほど、刺激的な表現や下世話な感情を無視できないようになった。その一端が現れたのが本作ではないかと思われてくるのであるけれど、どうであろうか。

そしてもしこのような作品を漫画と言うならば、漫画はやはり浅井にとつて脇役になるのかなと思われてもくるが、これを広くその後の日本美術の展開に鑑みて考察してみると、これは浅井にとつてそうであつただけで、おしなべての理屈にはならないような気がしてくる。このあと柳瀬正夢(一九〇〇〜四五)や真鍋博(一九三二〜二〇〇〇)を取り上げてみるのは、この点を考察してみようと思うからである。

しかしそれにしても自身が西洋画家であることを意識しながら(図5)、舶来のハイカラに注目してその時代風俗を遺憾なく見せつけてくれるその巧みさは、まことに面白いと言わざるをえない。

これはこの種の先行作とみられる鍬形蕙斎(一七六四〜一八二四)の《近世職人畫繪詞》(図6)に比較すると、一層はつきりすると思うが、鍬形作について近藤市太郎氏は「職人やその

生活を描くことは室町時代以来の好画題で、特に桃山期に隆盛を見たが本図巻のように、皮肉でしかも愛情のある目でなめた作品はない。……筆法またきわめて軽妙で、作者の皮肉で洒脱な観察眼とともに、見るものは思わず笑いを禁じえない。今日のいわゆる漫画の先駆的作品といえよう。」と述べている(図説日本文化史大系 第10巻・江戸時代(下)「小学館、昭和42年、解説参照)。「皮肉でしかも愛情のある目」という点は、浅井にも通じようし、「漫画の先駆的作品」と云っている点に興味をひく。

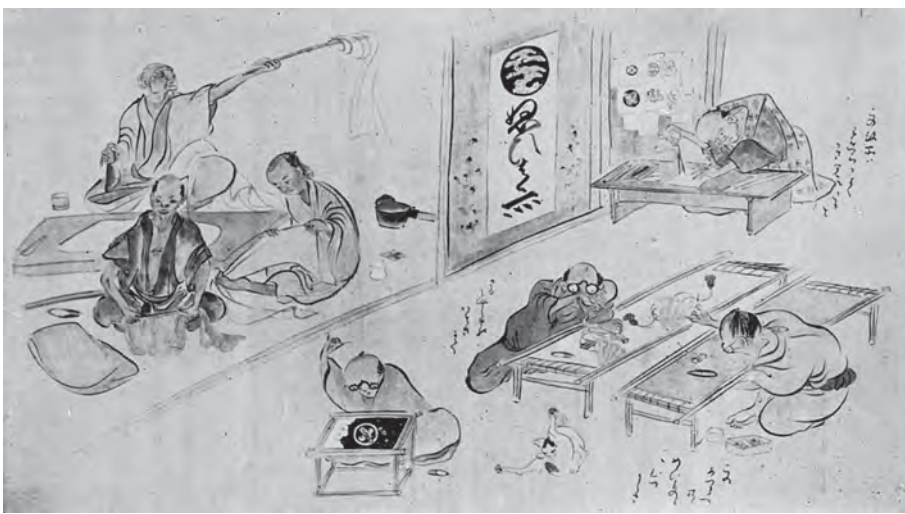


図6 鍬形蕙斎 《近世職人畫繪詞》 紙本着色 3巻 1805年 東京国立博物館蔵 (『図説日本文化史大系・第10巻・江戸時代(下)』小学館、昭和42年、144頁より転載)

なおこの種の考察は池辺義象自身も「自跋」で行っていて、昔建保の時代（一二二四年）に《東北院職人盡歌合》二巻、東京国立博物館蔵が出来てよりあれこれ出来てきたが、「これらはいずれも皆、殿上人たちが下々の様子を思いやつて、戯れに読んだり描いたりしたものであるが、これに対して文化の頃、歛形蕙齋の「手になる作品は、「上の方々にならって下々なりに、同じ風流事をおこなった最初のものといえましよう」と述べていることが、歴史の変遷を考える上では特に注目されることも、この際記しておきたいと思うが、もつと細かくその歴史を考察しようするに当たっては、石田尚豊編『職人尽絵』（日本の美術一三二、至文堂、昭和五十二年）が参考になることをここに添えておこう。

それから本作についてもつと細かく詳細を知るに当たっては、憚りながら河北倫明序・原田平作解説『當世風俗五十番歌合』（芸艸堂、昭和五十八年）があること、そして本作以後これに匹敵するようなこの種の職人尽絵は美術史に表れなかったことも記しておこう。

鋭く金満家を攻撃しながらも、どこか人間性を漂わせていて面白い柳瀬正夢の《運藤為太一家の迎春》

「運藤為太」は「うんと貯めた」、即ち「沢山儲けた」の意で、図は海老が載った鏡餅を上にした巨大な金庫を背に、小太りの小さな為太が「今年俺の年ぢや、ガムシヤラに儲けるゾ」と羊に言わせて中央に立ち、左に妻・示代（締め代）、右に長男・震尔、次女・テル子、長女・カル子、「愛婿」・大学教授梧葉務（御用務）、次男・主人、金角寺獨占和尚等々がずらりと並ぶ。そして金庫の周囲に執事の三田勇吉とワアシヨ団長の真貝門多などが処をえて散らばっている（図7）。

これが本作の全容であるが、為太が小さく、震えている長男が大きいこと、為太を含めて登場人物にいやみがないこと、金庫を斜めに奥行き深く現わしていること、伝統的な鏡餅が見られて雰囲気を感じられること等々、全体にわたって面白みが先行し、鋭く金満家を攻撃していながらすべてにわたってどこか人間性を漂わせている感じであり、筆者としてはこ

れを含めた柳瀬の漫画を柳瀬正夢（一九〇〇〜四五）の全画業のうちで最高、少なくとも初期の前衛的仕事に劣らざるものとして位置づけたいと考えるのであるが、どうであろうか。

顧みると柳瀬の仕事は絵画、デザイン（ポスターや本の挿図装丁など）、漫画、写真、劇関係、小説、記事と多様に及び、視覚関係の材質も油彩、水彩、ペン、色鉛筆、鉛筆、墨、写真と多様にわたるようであるが、これらを整理してまとめられたと思われる企画、例えば二〇〇〇年から二〇〇一年にかけて愛媛県美術館・福岡県立美術館・宮城県美術館で催された柳瀬正夢展の構想をみると、第一章「画家・柳瀬正夢の誕生」（一九一四年に上京し、一九一八年に自画自装の《邯鄲夢枕》を制作する頃まで）、第二章「大正期振興美術運動の中の柳瀬」（一九一五年



図7 柳瀬正夢 《運藤為太一家の迎春》 ペン・水彩・紙 28.7×21.7 cm 武蔵野美術大学美術資料図書館蔵（『読売サンデー』1931年1月1日掲載）
* 図7～10は『生誕100年記念 柳瀬正夢展』図録、愛媛県美術館、2000年より転載

に小倉で開催された洋画展会場で出会った松本文雄などの影響をうけて社会主義思想に傾き、一九二〇年の未来派美術協会結成や一九二三年のマヴォ結成に参加した時代。一九二五年の『マヴォ』第五号までがたどれる）、第三章「ジャーナリズムと柳瀬正夢」（柳瀬のジャーナリズムとの関係は一九一六年十六歳で『美術週報』に漫画が掲載されたことに始まるが、その本格的な関係は一九二〇年に長谷川如是閑の『我等』に関係し、読売新聞社と関係するようになってからと考えられ、例外はあるけれどそれは一九三三年の治安維持法違反容疑による逮捕と妻梅子の死頃まで続く）（図8・図9）、第四章「演劇との関わり」（一九二二年に佐々木孝丸と知り合って舞台装置を手がけることになったのが始まりで、一九二五年に築地小劇場



図10 柳瀬正夢 《老農夫》 油彩・キャンバス 1937年 愛媛県美術館蔵



図9 柳瀬正夢 《読メ! 無産者新聞》 1927年 武蔵野美術大学美術資料図書館

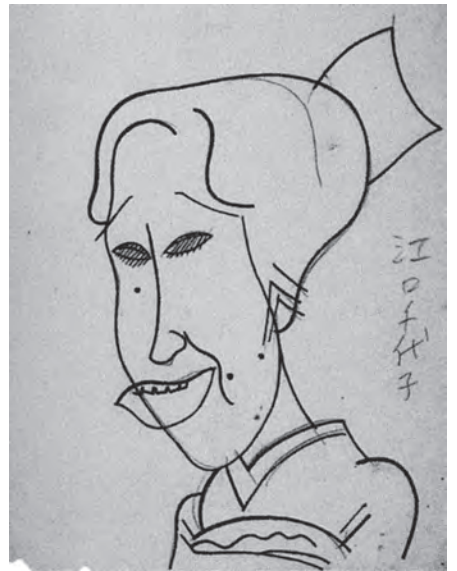


図8 柳瀬正夢 「似顔絵」 鉛筆・ペン・インク・紙 1923年 東京都現代美術館蔵

で行われたパフォーマンス「劇場の三科」の「十一十一十一×
 十一休日」などが注目される。第V章「写真への取り組み」(柳瀬が何時から写真を使うようになったのかはわからないが、初めにそれが発表されたのは一九四〇年の『中央公論』新年特大号で、「雲岡石仏」と「北京、生活の観照」であった。カメラはドイツ製イカベベというアトム判(六×四・五cm)サイズのものであったという。第VI章「子供たちへのまなざし」(一九二五年の作品を初めとする子供に関する作品。三〇年代以降、特に三三年以後の作品が多いので、次の第VII章と一緒に扱ってもよいものだろう。第VII章「洋画家としての再起」(一九三三年の一時拘留解除と妻の死以後、友人たちにすすめられて描いた油彩・デッサン・水彩などの作品群。柳瀬は大正期末以来油絵は全く描いていなかったという)となつている(図10)(括弧内の解説は同展目録を読んで筆者が記したものの)。

これでもその中心的なものが漫画であることはわかるかもしれないが、ここではさらに同展目録に記された井出孫六氏の次の言葉を引用させていただくことにしよう。「……中村屋相馬愛蔵に支えられて手がけた土蔵劇場の舞台装置も柳瀬にとっては余技ではなく、共同印刷争議にはトランク劇場というユニークな運動となつて演劇史に語り伝えられていくのだが、油彩の絵筆をすてた柳瀬の本業はなんといっても漫画にあつたといつてよいだろう。グロツスの影響のもと、柳瀬の漫画は諷刺性をまし、やがてそれは『無産者新聞』の顔ともなつて、プロレタリア漫画の頂点に向かって結実していく。治安維持法の猛威が吹きまくるなかで、柳瀬はねじ釘の頭と称する独特の赤いサイン●をあみだして、自ら描く諷刺画をはじめ装幀、ポスター、自著にも必ずこのマークを挿入した」と井出氏は語っている。

それではここはこの柳瀬の漫画というものを、このようにことさらに取り上げてみたいと思うわけであるが、それに

いてここで重視したいと思つていることは、柳瀬の場合は前記浅井とはまるで逆で、数多くの表現を試みはしたが結局は漫画が中心になつたという点で、一九〇七年(明治四十)に浅井がなくなつて二十年が経つた時点でこのような作家が生まれたということ、美術の歴史を考えるうえで無視できないのではないかとことである。

というところからどうなんだとすぐに言われようが、これについては今はこれ以上のことは言えない。けれどもその時十四年先輩の岡本一平(二八八六〜一九四八)はすでに活躍しており、彼は一九二二年に東京朝日新聞社に入社して漫画記者として「カットや漫文」(眞智英「岡本一平」現代日本朝日人物事典朝日新聞社、一九九〇年)を書いていた。柳瀬が読売新聞に関係したことは、これと無関係ではないと思うが、この事実をもとにいずれはもつと深く考察してみたいと思つている。

未来は文明が発達して幸せになれると信じて、繊細な線と新鮮な色とで構想を盛り上げた真鍋博のほのぼのとした『ピクニック・サイクル』

「自転車讃歌」を謳つた真鍋博(一九三二〜二〇〇〇)の代表的な作品(図11)。三輪車に乗って親子三人が田園でのサイクリングを楽しんでいる。真鍋の特色と言える、余分なものは一切ない簡潔な線描と、多色でありながら濁りのない鮮やかな色彩も楽しめる。車がますます増えた今日でもユックリズム(ゆっくりやろう)を基調とするこの精神は生きていけるだろう。

さてこれが美術史をどのように豊かにするものなのかどうかは別として、これを漫画と言つてよいものかどうかであるけれど、馴れというかコミカル(comical)というか、若干の諷刺性をもっていることは否めないだろう。親子三人の顔の表



図11 真鍋博 《ピクニック・サイクル》 カラーインク・カラートーン・ポスターカラー・ケント紙 17.3×24.1cm 1973年

* 図11～16は「真鍋博回顧展——イマジネーションの散歩道」図録、愛媛県美術館、2001年より転載

情や汽車・鳥・太陽・建物・花・地面等々の表現からして、全体的にマンガチックと言ってもよいのではないだろうか。

そして一方これについて真鍋自身はどう考えていたかというところ、一九六〇年（真鍋二十八歳）以降やがて印刷メディア中心にこのような世界を築いてきた真鍋は、「タブローではないいたいこともいえない」というのは本当です。諷刺性がないからもう一つ印刷によるまんがなどの大衆性もタブローはもっていない。でもぼくはタブローをやめたわけじゃありません。可能性こそ信じてないが、自分の心象追求の場としてつづけてゆきたい」（顔、1960、画家真鍋博氏「中国新聞」一九六〇年

十二月一日）と一九六〇年に述べ、さらに一九六四年には「さし絵は文章の内容に、漫画は笑いという目的にそれぞれ従属している。だがイラストレーションは、視覚を通してそれ独自の伝達機能を発揮する。イラストレーターは本質的に創造者である。」（イラストレーションの世界「愛媛新聞」一九六四年八月二十二日）と述べているのもまた事実である。つまり真鍋は自分はイラストレーターと想っていたようで、この間に真鍋は初め一九五二年（二十歳）より二紀会展などに油彩画を出品し（図12）、一九六〇年まで同展に出品するかたわら、一九五七年には漫画集『食民地ニッポン』（図13）を昭森社から、さらに五八年に第2漫画集『寝台と十字架』（図14）を書肆ユリイカから発刊しており、一九六〇年頃から六四年頃まではアニメーションや舞台美術も手掛けていた。

それでこうしたことを背景としてここで何を指摘してみたのかというと、一九六〇年以降の真鍋の仕事はイラストレーションと呼ぶのが相応しいかどうかはこれまた別として、真鍋は自分の仕事を油彩画や漫画を超えたものと考え、それに向かってまっしぐらに進んで行った、その意識の内容を考察してみると、それは総じて何ものにも囚われない自由な視覚創造の表現とみられ、視覚世界の自立性を自覚した活動ではなかったかとすら考えられるということであるが、そうすると真鍋にとつてそれが漫画と呼ばれようとイラストレーションと呼ばれようと、はたまた絵画と呼ばれようと、どうでもよかったのではないかということである。

そしてその真鍋を支えていたものは、真鍋の近未来的都市的人間肯定的思考であり、それは時代が必要とした思索的方向ではなかったかということであるけれど、逆に言えば真鍋がつてこうしてみると真鍋の仕事は、イラストレーションというよりはヴィジュアルアート（視覚芸術）、せめてグラフィ



図12 真鍋博 《都会主義者》 油彩・板 1955年 「今日の新人・1955年展」出品 神奈川県立近代美術館蔵

ックアートと呼んだ方が解り易いことを、ここに付言しておきたいと思う。因みに一般にグラフィック・デザインの説明は「多量の印刷複製を手段とするデザインの一分野。欧米ではほぼ第一次大戦後、日本では第二次大戦後、それまでの装飾美術・商業美術という語にかわって用いられるようになる。」（新潮世界美術辞典「新潮社、一九八五年」となる）この辺のことに ついては、拙筆「真鍋博のヴィジュアル・アートの展開——愛媛から東京へ、そして世界へ」真鍋博回顧展、イマジネーションの散歩道」愛媛県美術館、二〇〇一年、を参照していただき

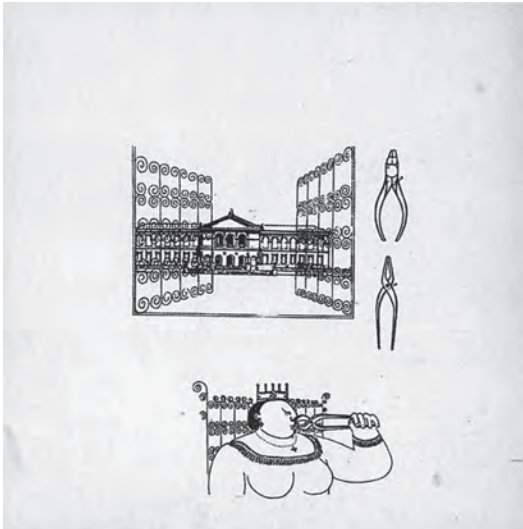


図14 真鍋博 《三等女王》『寝台と十字架』 書肆ユリイカ 1958年4月

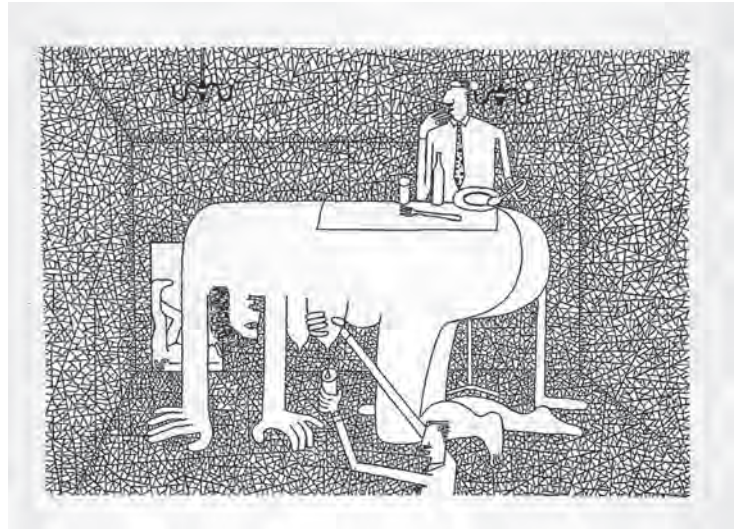


図13 真鍋博 《女に食わせてもらう時代》『食民地ニッポン』 昭森社 1957年6月



図16 真鍋博 《50年後の暮らし、2045年》『朝日新聞』夕刊「ウィークエンド経済」イラスト マット水彩・ケント紙 1994年



図15 真鍋博 『ミステリマガジン』1966年7月号表紙 ポスターカラー・印画紙

たい。

それから今ここで問題にしている漫画との関連でいうと、現代は諷刺性や笑いを求めてはいるけれど、それだけでは満足しない作家がいたということになり、真鍋は自己の仕事に漫画のもつ風刺性や笑いをそこはかとなく滲み込ませながら更に自由に羽ばたいてゆこうとしたのだ、ということになる。言い換えれば真鍋にとって漫画とは、浅井忠（一八五六〜一九〇七）とは逆な意味で脇役だったと言えるような気がしてくる。

これは所謂漫画というものを考察するに当たって軽視できない問題になると思うのであるが、これまでのことを総じて言うと、タブローを中心にしてしようとしながらもそれを超えて漫画にも走った浅井と、タブローに戻ろうとしながらも知らず知らずのうちに漫画が中心になった柳瀬正夢（一九〇〇〜四五）、そして意識的に漫画を超えようとした真鍋博ということになって、面白いということになる。

なおここで取り上げた三作は初めコラムとして思いつきで取り上げたもので、近代日本美術史に現れてくる漫画的なものの総合的な考察の上に立って選んだのではないこと、そしてそれ故に所謂絵画といわれているもの（本画）と漫画、挿絵、デザイン等々の本格的な考察の上に立っていないことを、最後に付け加えておきたい。繰り返しになるけれどこれらのことは後日あらためて考えてみたいと思っている。

児童マンガの盛衰

——田河水泡から手塚治虫へ

マンガというと、手塚治虫をご本尊に祭り上げた、赤塚不二夫、石ノ森章太郎、藤子不二雄らのトキワ荘神話がつとに有名だが、その本地仏とも言えるのが田河水泡である。手塚マンガがディズニーのアニメのダイナミックな映像表現の影響を受けているという話はすでに常識だが、それは『白雪姫』を初めとするカラー長編アニメが公開されるようになった戦後のことであり、少年時代の手塚にとつてのマンガの神様は疑いなく田河水泡だった。手塚の代表作は『鉄腕アトム』(図1)であり、田河の代表作は『のらくろ』(図2)である。この主人公はよく見ると相似形である。共通する大きな目玉、アトムの先がとんがった髪型は『のらくろ』の耳のかたちのヴァージョンのように見える。まずあの特徴的な大目玉だが、日本のカリカチュアの歴史を探ってみても、そのモデルは見当たらない。『のらくろ』というキャラクターは実は、アメリカのマンガ、黒猫の『フェリックス』がヒントになっていると、晩年の田河は述懐している。

『信貴山縁起絵巻』や『鳥獣戯画卷』、『北斎漫画』などを挙げ、今日のマンガ大国、日本の原点はここにありと、主張するものが多いが、今日の四コマ漫画やストーリー・マンガの原型は欧米のコミック・ストリップにある。主人公もまた、あちらの人気キャラクターを焼き直したものが多く見られた。かつて一世を風靡した『のんきな父さん』は、洋服を和服に着替えた『親爺教育』の『ジグス』であり、戦後、国民的マンガとなった『サザエさん』もそのアイデアは、かつてアメリカの庶民生活



図2 田河水泡『のらくろ』(『のらくろ伍長』復刻版、昭和44年、講談社)



図1 手塚治虫『鉄腕アトム』(『アトム誕生の巻』『鉄腕アトム 1』講談社、2002年、26頁より転載) ©手塚プロダクション

を憧れの眼差しで眺めていた「ブロンディ」一家にあつたように思える。

田河水泡の本名は高見沢伸太郎、東京の本所深川生まれ、祖父は直参旗本の次男坊、根っからの江戸っ子である。最初、従兄弟の浮世絵研究家、高見沢遠治のところに寄宿して浮世絵頒布会を手伝っていた。徴兵検査で甲種合格となるが、軍隊は大嫌い。だがこの軍隊生活の体験が、後年の『のらくろ』の執筆に役立った。日本美術学校図案科に入学し、杉浦非水に師事するが、在学中に村山知義、柳瀬正夢らが率いる「未来派美術協会」の「三科インデペンデント」展に出品、翌年、前衛集団「マヴォ(MAVO)」に参加し有力メンバーとなる。そのおり高見沢路直と改名している。前衛アーティストでは食えないので文筆業を志し、新作落語の作家となる。ペンネームは高見沢路亭、講談社に直に作品を売り込み、採用され『少年倶楽部』に連載が決まる。一年後に編集者に勧められて漫画を描くようになった。そこで一ひねりしたペンネームが田河水泡である。これは本名の「高見沢」をもじって、「タカミズ・アワ(Takamiz-awa)」と読ませて、ペンネームにするつもりだったが、いつの間にか「タガワスイホウ」と呼ばれるようになったという。「水泡」は、いつ消えるか知れない泡沫作家という洒落にも通じる。詳しくは自叙伝『のらくろ一代記』(講談社、一九九一)に記されている。共著者の高見沢潤子夫人は、評論家、小林秀雄の妹にあたる。

代表作「のらくろ」は、野良犬の黒吉、つまり「のらくろ」が猛犬連隊に入隊し、愉快な失敗を繰り返しながら手柄を立て、一兵卒から下士官、将校へと出世していく物語であり、当時の少国民たちに熱狂的な支持を受けた漫画である。裸の大將、山下清が徳川夢声との対談で「兵隊の位でいうと」と質問し、これが流行語になったが、世代からして山下清も「のらくろ」の愛読者だったようだ。この当時、つまり昭和十年代において「少年倶楽部」は七五万部という圧倒的な発行部数を誇っていた。その牽引車となったのが、大佛次郎、吉川英治、江戸川乱歩といった人気作家の小説であり、この漫画「のらくろ」だった。「のらくろ」と人気を二分したといわれる漫画がある。島田啓三の「冒険ダン吉」(図3)である。ある日ボートで釣りに出かけた少年が、漂流して南洋のとある島に流れ着き、知恵と勇気で周囲の島々を支配する王様になるといってお話である。お供にネズミのカリ公を従え、裸に腰蓑をつけ頭に王冠をのせたイメージで描かれている。腕時計は文明の象徴だろうか。第一次大戦後、日本はかつてドイツ領だった南洋諸島を委任統治し、そこを拠点に南方進出をうかがっていた。「のらくろ」にしる、「ダン吉」にしる、その漫画の背景には明らかに、日中戦争から始まって大東亜共栄圏をスローガンに無謀な太平洋戦



図3 島田啓三「冒険ダン吉」
〔『冒険ダン吉漫画全集』復刻版、昭和50年、講談社〕

争へと突入していった、当時の時局が反映されている。

この二つの漫画はまた、その頃の児童漫画の二つのスタイルを代表している。そこで注目したいのが、漫画にせりふを書き込む「吹き出し(バルーン)」の使用である。もともと欧米の漫画から始まったバルーンを最初に採り入れたのは、大正期の織田小星・権島勝一²⁾合作の「正チャンの冒険」だった。だがこれが定着するのは「のらくろ」の大ヒット以降のことではなからうか。「冒険ダン吉」の方は、絵様は漫画だが基本的に「絵物語」である。こちらは週れば、江戸期の絵本、絵双紙の流れを汲むものであり、もともと物語が主でそこに添えられた絵から発展したものだともいえる。バルーンを使用する漫画は、説明文がない分、連続するイメージの流れでストーリーの展開を追う必要がある。絵双紙との対比でいうならば、その表現には伝統的な絵巻物に似たところがあると言えらる³⁾。

絵物語風漫画では、ほぼ同時代に牧野大誓・井元水明合作の「長靴の三銃士」があるが、もうひとつ前の世代に宮尾しげ作の「団子串助漫遊記」がある。アメリカ生まれの「フェリックス」をモデルにした「のらくろ」の生みの親である田河が、時代の先端をゆく前衛画家だったのに対して、宮尾が描く漫画のキャラクターには、日本の浮世絵の戯画や鳥羽絵を思わせる古格がある。しかしまた田河とも共通するところがある。いずれも江戸の粋や洒脱に通暁した人物だったことだ。ことに宮尾は漫画のほかに民俗学研究、江戸文化研究について数多くの著作を残している。田河が新作落語の作家だったことは先に触れたが、ほかにも「滑稽の構造」(講談社、一九八一年)など、笑いを分析した著述がある。

さて講談社のモットーは「面白くてためになる」というものだった。その意味では、講談社の児童漫画には一定の教育的な配慮があったといえる。昭和の初期、絵物語は街頭パフォーマンスとなっていた。いわゆる紙芝居である。こちらは筋書きの

どぎつさとおどろおどろしい表現、けばけばしい色彩が売りである。これと連動していったのが、いわゆる資本文化である。水木しげるの鬼太郎マンガの原点がここにある。この紙芝居の世界での大ヒット作が、永松健夫の「黄金バット」である。主人公はされこうべのような顔の怪人、三銃士のダルタニアンのような格好をしている。敵役の名前がナゾー、ドブクロスキ―博士、モモンガのお熊というのだから恐れ入る。戦後、絵物語化され「冒険活劇文庫(後の『少年画報』)」に連載された。これに対抗するかのようにして「少年少女冒険王」が出版され、そこに掲載されてヒットした新作が福島鐵次の「砂漠の魔王」である。こちらはアラビアンナイトに登場する魔神がモデルのようだ。このはちゃめちゃなジャンルに目を付けて、今日の大をなしたのが秋田書店である。

戦後直後の混乱期の児童マンガには、戦前からの健全な児童マンガの路線を継承する講談社系マンガと、俗悪結構、売らんかなの反講談社系マンガの流れがあった⁴⁾。その間に生まれたのが山川惣治による「少年王者」であり、小松崎茂の「大平原児」だった。いずれも集英社の「おもしろブック」に連載されたシリーズものである。これらの作品はいうまでもなく、戦後の娯楽に乏しい時期に子どもたちを惹きつけた、ワイズミューターのターザン映画やクーパーやジョン・ウェインの西部劇の影響によるものである。それとともに絵物語はより映画のイメージと重なるリアルな絵柄による「絵物語」へと変化していった。

さて「のらくろ」の軍歴は大尉とまりで、その後、のらくろは満蒙開拓で大陸に出かけるが、昭和十六年、情報局から執筆禁止令が出され、十一年に及んだこの長期連載漫画は突如打ち切りとなる。戦後はヒーローから一転して一庶民としての暮らしを楽しむのだが、かつてのような爆発的な人気は帰ってこなかった。「冒険ダン吉」の方は、脇役のカリ公がミッキーマ



図4 横山隆一「フクちゃん」
 (『フクちゃん』1976年、講談社漫画文庫)

ウス然として再登場するが、こちらも打ち止めという感があつた。本人の思いとは別に、国策漫画という印象が拭いきれなかつたからだろうか。

そこで戦前から戦後を通じて生き抜いた、児童漫画の主人公に目を向けてみたい。横山隆一の「フクちゃん」(図4)である。こちらは『東京朝日新聞』の連載コマ漫画(戦後は『毎日新聞』)であり、「サザエさん」と同じく家庭漫画と呼ぶのが良いのかも知れない。もともと「江戸ッ子健ちゃん」の脇役だったが、人気が出てきて主人公に昇格したキャラクターであり、ちようどトム・ソーヤのハックルベリーのような存在である。白いエプロンに座布団型の大学帽、紺飛白かすりにゲタ履きの可愛いイメージは、早稲田大学のマスコット・キャラクターとして愛されてきた。戦時中、戦争協力映画「フクちゃんの潜水艦」などもあったが、おとがめなし。逆に米軍が投下した宣伝ビラに「フクちゃん」が使用されたとして、終戦後、米国大使館に使用料を支払わせたという愉快なエピソードがある。

講談社の独擅場だった少年少女雑誌「少年倶楽部」と「少女倶楽部」に、戦後これと拮抗する雑誌が登場する。光文社の「少年」と「少女」である。この雑誌「少年」の躍進の原動力になった

のが、江戸川乱歩が「怪人二十面相」の続編として書いた「青銅の魔人」であり、まだ無名に等しかった手塚治虫による、ロボットを主人公とした空想科学マンガ「鉄腕アトム」だった。これに続いたのが横山光輝の「鉄人28号」だが、両者のロボット観はまるで違う。「心やさしい」アトムに対して、鉄人の方は、善悪双方の人間に操られる機械にすぎない。

戦後の再出発にあたって「少女クラブ(倶楽部)」は戦前の人気抒情画家、落谷虹児を起用するなど、センチメンタルな夢見る少女のイメージにこだわり続けた。これに対して「少女」は、戦後の世相を映し出す生き生きとしたアイデアで、たちまち「少女クラブ」を抜き去った。この世代交替を象徴したのが、倉金章介(良行)のマンガ「あんみつ姫」である。甘辛城城主、栗の団子守のお転婆な一人娘、「あんみつ姫」が主人公の物語である。登場人物は腰元のあんこに、しるこに、きなこ、奴のせん平、小姓の甘栗之助と茶坊主のまんじゅう、甘い物に飢えていた子どもたちが舌なめずりするようなお菓子にちなんだネーミングである。秀逸だったのは、英語の家庭教師としてカステラ夫人が登場する。これはGHQの指導で現天皇の家庭教師として米国から招かれた、ヴァイニング夫人になぞらえたものだ。大人気のこのマンガは、人気少女歌手だった雪村いずみの主演で映画化もされている。

すっかり神格化された手塚治虫の「鉄腕アトム」だが、必ずしもすべてが手塚の独創から生まれたものではない。少年倶楽部が少年「クラブ」に改称して間もなく連載が始まった、横井福次郎の先駆的な空想科学漫画「冒険児ブッチャー」に原型がある。横井は三十数歳で夭折したが、同時期に連載されていた海野十三の空想科学小説「月世界探検」とともにわくわくしながら、当時のマンガ少年は頁をめくった記憶がある。ただし横井の作品は絵物語の形式によるものだった。横井の死を受けて物語を続けたのが小川哲男だったが、とたんに興ざめし

てしまった。横井の斬新なスピリットを受け継ぐことが出来たのは、やはり手塚治虫しかいなかったのだ。手塚の経歴や作品については、私なりの思い入れもあるが、すでに言い尽くされた感があるので詳しくは述べない。

ただ田河水泡との関連で若干触れておきたい。田河は戦後、漫画人生の緩徐章といふべき生活を送るが、その弟子で活躍した漫画家が多い。「あんみつ姫」の倉金章介、「サザエさん」の長谷川町子、下町の人情物を得意とした滝田ゆう、奇想天外でシュールな作風で一部の読者に絶大な人気がある杉浦茂、最晩年の弟子に山根青鬼、赤鬼兄弟がいる。ずいぶん面倒見のよかつた人ようだ。しかもそれぞれに個性のある作家たちを育てている。下町人情派の田河に対して、阪大医学部出身で都会派の手塚はどこまでもクールである。プロダクションは作つたが弟子はとらない。ただ自分を慕ってくる後輩たちについては、それなりの面倒はみたようである。また好みも違う。子供の頃から寄席に通っていた、田河の滑稽は江戸の笑いと洒脱に源がある。手塚は生家が近かつたせいもあり、宝塚少女歌劇のファンだったという。そこから生まれたのが、代表作のひとつ「リボンの騎士」である。

ある意味では対照的な二人だが、手塚が田河を自らのマンガ道につながる、大先輩として尊敬していたのは間違いない。手塚は自作のマンガにヒッチコックよろしく、団子鼻に眼鏡、ベレー帽をかぶつたカリカチュアではしばしば登場するが、この先例はすでに田河の作品に見いだせる。こちらはロイド眼鏡にヘア・キャップである。また田河はオタマジャクシをサイン代わりにしていた。手塚治虫の「虫」のマークも、何となくこれと重なり合つて見える。手塚はこんなことを言っている。「田河先生の門をたたいて漫画家になつたのではないが、先生は私の心の師匠だ」と。

- (1)「児童マンガ」というが、その定義はむずかしい。大正期に鈴木三重吉らによる『赤い鳥』の児童文学運動が起こるが、そのモットーは童心主義というものだった。漫画も含めて、講談社の児童向け出版は、この運動につながるものではなかっただろうか。その本家を自任する講談社は一九五九年に創立五十周年を記念して「講談社児童まんが賞」を設立している。
- (2)権島勝一については、漫画家というより、講談社の少年向け軍事冒険小説の細密な挿絵や口絵画家という印象が強い。後に権島とこの分野で競合したのが、後述の小松崎茂である。
- (3)絵双紙ではクライマックス・シーンが強調して描かれる場合が多い。江戸期の作品で、曲亭馬琴と葛飾北斎の合作による『新編水滸画伝』があるが、

北斎が独創性を発揮しすぎて仲違いして、版元が大困りした話は有名だ。絵巻物には詞書が添えられるが簡略なもので、なかには全くこれを欠いたものもある。絵巻物のポイントには絵を読むことにある。

- (4)集英社はもともと、「小学一年生」などの学習雑誌で名をなした小学館の娯楽出版部門から独立した出版社である。戦後のマンガ・ブームの先頭を切ったのが「少年」「少女」の光文社だが、これは戦争責任を追及されていた講談社が万一の避難所として設立した会社である。事実「少年倶楽部」の名編集長として知られた加藤謙一が公職追放にあっている。その加藤が新たに起こした雑誌『漫画少年』はトキワ荘伝説の若い漫画家たちの登竜門となった。手塚治虫の『ジャングル大帝』の連載はこの雑誌から始まった。これらの出版社が、健全な良心的児童マンガ路線だったと言える。当時の少年雑誌は部数拡大に狂奔し、他社に先駆けて、たとえば八月に十

月号を出版束にした別冊マンガを付録につけていた。第一期のマンガ全盛時代の到来である。健全も俗悪もない。手塚を筆頭にマンガ家は描きまくったのである。その間に、児童マンガの協調路線というべきものが始まる。「少年画報」に連載された福井英一原作、その急逝の後を引き継いだ武内つなよし作『赤胴鈴之助』である。

- マンガ・ブームは、もはや月刊誌の出版では追いつかなくなってきた。そこで昭和三十四年、マンガ週刊誌が発行される。「少年マガジン」(講談社)、「少年サンデー」(小学館)である。しばらくして『少年ジャンプ』(集英社)、「少年チャンピオン」(秋田書店)が続いた。この第二期のブームでは、人気作家の奪い合いという仁義なき戦いが繰り広げられた。
- (5)この絵柄の変化が、その後の劇画さいうたかお作「ゴルゴ13」、小池一夫作「小島剛夕画子連れ狼」などにつながっているように思う。

私のマンガ論ノート

今もし私が十代、あるいは二十代の若者であったら、おそらくは、いや確実にアニメにはまっていただろう。自分の内向的性格を思い浮かべつつ、そんなふうを考える。

しかしもちろん私は今の若者ではない。なんとというか、アニメという言葉より、マンガという言葉のほうに、親密感がある世代である。そしてマンガとアニメはまったく異なる文化領域だとも思う。そんなわけで、ここではアニメ文化については語らず、私のマンガについてのささやかな想い出話を、覚え書きとして記すにとどめたい。

私の世代は「黄金バット」より新しく、しかし「機動戦士ガンダム」より古い部類に属する。具体的には、「鉄腕アトム」と「鉄人28号」の世代なのであるが、しかし当時は、もっといろいろなマンガがあった。マイナーで誰ももう知らないし、それゆえ論じられることもない多くのマンガがあった。たとえば、「シルバークロス」はどうだろう。私と同じ世代のひとつでも知らないかもしれないが、私はコレにはまっていた。白い宇宙的なスーツを来た少年がシルバークロスで、ちょっとおとなのベテラン戦士はブラッククロスである。そして敵方の強靭な戦士はアイアンマンといった。まだ子供であった私はシルバークロスに自分自身を重ねあわせ、大人のシルバークロスに憧れ、しかし敵方のアイアンマンこそが、一番自分がなりたいたキャラクターであった。

こういう構図は、後の「スターウォーズ」にもあてはまる。ア



図1 中学生の頃に描いたマンガ(部分) 1960年代 ノートにペン画 © 森村泰昌



図2 《なにもなかへのレクイエム(創造の劇場/手塚治虫としての私)》 2010年 セラチンシルバークロス © 森村泰昌/手塚プロダクション

イアンマンはダースベエダだと思っていただければいい。記憶では、実際、黒い甲冑に身を固めた両者(アイアンマンとダースベエダ)の姿は酷似している。そんなわけで、私は、「シルバークロス」の焼き直しとしか思えない「スターウォーズ」には、結局まったく反応できなかった。

「シルバークロス」のような、今ではもう誰も取り沙汰しないマンガがあつて、それに少なからず影響を受けておとなになり、そのおとなが、美術にたずさわっているという事実は、

自分自身のことながら、興味深い。マイナーな世界は、意外と根深く文化に作用するのである。

さて、そんなふうには「シルバークロス」に強く惹かれた私が、自分でもマンガを描いてみようと思いついたことがある。その十代半ばに描いたノートが残っている。しかしながらそれは、「アトム」と「鉄人」のふたつをあわせて二で割ったようなロボット物であった(図1)。やはりこのふたつの人気マンガが当時の子供に与えた影響は甚大なのであろう。



図3 《「傷ましき腕」のために》(参考図版) 2011年 © 森村泰昌

手塚治虫は、アニメの先駆者として、現在、その功罪を問われる人であるが、私にとっての手塚はアニメではなく、マンガの人である。手塚の世界の発端は、その「治虫」というペンネームにもあるように、小さな虫の観察という、微細で孤独な美の原体験にある。製作に大量の人間と莫大な資金と巨大なスポンサーが必須のアニメではなく、たったひとりペンを走らせて、ある時代を生きたひとりの「漫画家」としての手塚治虫が、私は好きなのだ(図2)。

同じ事の別の言い方になるかもしれないが、私には手塚治虫と岡本太郎は、まるで双子のように感じられる。手塚治虫の世界には、明と暗がある。明るい未来が夢として語られるいっ

ぽう、人間の中にある暗い側面も強調される。「鉄腕アトム」は基本的に明るい世界だが、いつもどこか物悲しいし、「ブラックジャック」は、不法医師の暗い世界だが、治癒、救済という希望がいつもある。それは、岡本太郎の「太陽の塔」が、前面に赤い太陽を持ちながら、背面には黒い太陽を隠し持つのと同じ、明暗表裏の感受性である。加えていうなら、両者ともにリボンのイメージにとらわれた表現者であった。いうまでもなく、手塚には「リボンの騎士」という重要な作品があり、岡本太郎のばあいは、初期作品の《傷ましき腕》に描かれた大きなリボンのモチーフが、その後繰り返し、形を変えて登場することになる。このリボンに象徴される、今時の言い方をすれば、「ガリリ」で「カワイイ」傾向は、明と暗の共在に加味された、両者に共通の重要な趣味であろう(図3)。

私のマンガ体験にもどるが、多くの男の子が、「少年サンデー」や「少年ジャンプ」にはまっていたのとは逆に、私はそれらのマンガ雑誌が発刊される頃から、マンガに興味を失っていた。「サンデー」創刊は一九五九年である。当時八歳であった私には、「サンデー」はおとなびた雑誌に感じられた。「ジャンプ」は一八六八年創刊で、当時十七歳だった私はおとなになるうと背伸びしていて、ジャンプは子供の本に見えた。

こうして、次第にマンガから離れて行ったのだが、一九八〇年代のはじめ、ふたたびマンガを読み始めるようになった。その頃、創作絵本のブームがあり、絵本作家になりたいと思うようになっていた私は、絵本、童話、児童文学などを読みあさり、その流れでマンガも読むことになったのだ。竹宮恵子や萩尾望都、大島弓子などを読むいっぽうで、「ハレンチ学園」や「ガキデカ」も読んだし、「ドラエもん」も全巻買った。

その頃の私には、「マンガ絵本」と私が勝手に呼んでいた

くつかの習作がある。私は、大阪文学学校の奥田嗣夫教室に、一生徒として通っていた。同人誌に発表したり、奥田継夫氏にお願いして、絵本原画を児童文学の出版社に持って行ってもらったりしていた。

結果は惨憺たる有様だった。「走れサムライ」は、そういった私のマンガ絵本のひとつである。持ち込んだ出版社から、その原画は戻されず、(ゼロックスによる)コピーだけが今かろうじて、手元に残っている(図4)。

アニメについては語らないと冒頭に書いたが、やはり最後に、アニメについての私見をすこしばかり述べておこう。

アニメとはなにか。一言で言うなら、それは、「歳をとらないアイドル」ではないかと思う。かつての映画俳優はそうではなかった。どんな女優でも十代の頃のようにはいられない。はどうするかといえば、原節子のように、最も華のある時期に引退して姿を見せない道を選ぶか、森光子のように、演技を磨いて、九十歳近くになっても十代の女性を演じ切るか、いずれにしても、肉体という自然を持ち、それゆえに歳をとることが運命づけられた人間存在として、その一度きり人生を賭けなければ、人は大女優にはなれなかったのである(図5)。



図4 マンガ絵本原画(部分) 1970年後半から1980年代始めの頃、紙にゼロックスによる複写版(原画は紙にマーカー、黒インク) © 森村泰昌



図5 《セルフポートレート／ハラ・セツコとしての私・4》 1996年 カラー写真
© 森村泰昌

アニメは真逆である。電子書籍が紙製の書籍とは違って、いつまでも古びることがないように、あるいはコンピュータによって保存されたデジタル画像が、銀塩写真のように劣化せず、いつまでも鮮やかな色彩を保てるように、アニメは、永遠に輝かしい子供の世界であり続けることができる。アイドルはアニメと化すことで、不死を手に入れたのだと言えるだろう。

アニメ世界は、人類にとつての見果てぬ夢であった不老不死が、近々実現することを予言しているのかもしれない。その是非について今は問わない。ただひとつだけ言えることがある。それは、このアニメがもたらす不老不死と、歳をとる（言いかえれば、やがて死に至る）存在としての「私」を基礎に置く「自画像」とは、対極に位置するという点である。

「自画像」をテーマとして作品を作り続けてきた私には、これはかなり深刻な問いとなる。アニメという不老不死の時代に、はたして「自画像」というテーマは成立するのだろうか。アニメという世界中の多くの人々を魅了するまでに成長した、

経済と精神の強大な世界に、私は、大きな組織力をあてにせず、たつたひとりの表現者として立ち向かうことになるのだろうか。それとも、アニメの中にこそ、「私」なる存在を解く新手段が見いだせるのだろうか。

いずれにせよ、アニメは原子力に匹敵する、魅惑と危険を含み持つているという点を肝に銘じて、とりあえず、このノートを終えることにしよう。私自身は、アニメに愛憎半ばしつつ、「自画像」というテーマに、まだしばらくは固執してみたいと思っている。

「アニメーション」の名称の変遷と「芸術性」について

はじめに

「アニメーション」という言葉を聞いて、人は何を思い浮かべるだろうか。『サザエさん』のようなTVで放映されている漫画アニメーションや、「ニヤッキ!」のようなおもに粘土で作られているクレイ・アニメーション、砂を素材にした砂アニメーションなど、人によってさまざまだろう。さらには「アート・アニメーション」という、芸術的なアニメーションと非芸術的なそれとを区別し、何らかのアニメーションとの差異化をはかる用語が現れてもいる¹⁾。

ただしこのような例は、「見た目」や素材を基準として名指されているものだ。しかしアニメーションは「見た目」以外にも、技術用語として用いられる場合も少なくない。たとえば、おかだえみこは、アニメーションを「少しずつ変化させて描いた絵、または少しずつポーズを変えられる人形を、ひとコマひとコマ撮影し、これを映写して見た時、本来動いてはいない絵の人物や人形が、生命を得て自力で動いたように見える、一種のトリック映像²⁾」と定義している。

こうした「コマ撮り」はCGにも通じるため、CGは俳優の演じる実写映像と区別され、アニメーションの一種とみなされている。CGもアニメーションの一種ととらえる³⁾と、多くの映画が、実写とアニメーションから構成されていることにならざるを得ない。

しかし映画批評や映画理論は実写映像を主流としてきてお

り、「アニメーションが像を動かす技術という点では実写映画とは変わらないにもかかわらず、映画批評、映画理論においてつねに軽視されてきた³⁾」といえるのではないだろうか。

本稿は、おかだが定義するようにアニメーションを実写映像から派生した「一種のトリック映像⁴⁾」ととらえる。アニメーションは原理的には映画前史から存在していたという説もあるが、本稿では今日の上映形式、つまりひとつの映像を多くの人目で見るという、リュミエール兄弟が一八九五年にフランスで発明したシネマトグラフを起源とみなす。

結論を先に言えば、およそ一〇〇年のアニメーション史のなかで、アニメーションの名称や形式が直線的に変化するのではなく、並行したり交錯したりして変遷してきた。そのなかで、「芸術性」の言説は一定して認められる。こうしたことをふまえたうえで、日本における「アニメーション」の名称の変遷と「芸術性」について考えていきたい。

1 初期のアニメーション

世界初のアニメーションは、一九〇六年にアメリカで制作された『愉快な百面相』Humorous Phases of Funny Phases(ジェイムズ・スチュアート・ブラックトン James Stuart Blackton)とみなされている(図1)。この作品の概要は以下の通りになる。まず黒板に、絵を描く人の手が出てきて、正面向きの男の顔をチョークで描く。そして次に、コマ撮りア

ニメーションによる女の正面向きの顔が現れる。このように実写とコマ撮りアニメーションを両方とも使いながら、ピエロや紳士のキャラクターが次々に登場していく。そして絵を描く人が現れて、ある男の顔の似顔絵を、実写とアニメーションを交えて描く。絵を描く登場人物はさらに、観客に向かってにつこりと笑ってもみせる。したがって『愉快な百面相』は、トム・ガニングが指摘する「アトラクションの映画」と一致している。アトラクションの映画とは、映画初期に制作された、カメラに向かつてにやにや笑うコメディアンから奇術映画で繰

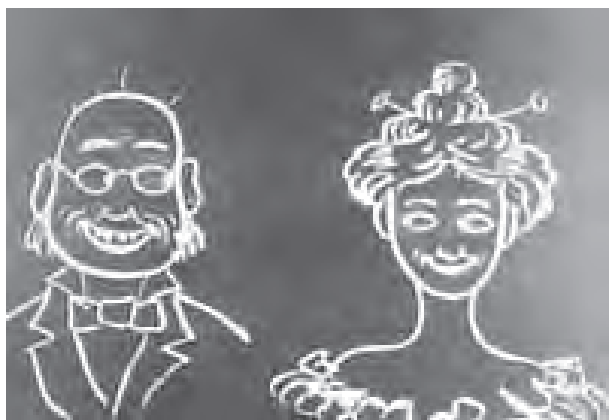


図1 ジェイムズ・スチュアート・ブラックトン『愉快な百面相』(1906年)より

り返しお辞儀やジェスチャーをする奇術師まで、観客の注意を得る機会があれば進んで自己完結的なフィクションの世界に裂け目を入れようとし、その可視性を見せびらかす映画を指す。アトラクションの映画は、舞台芸から映像への継承とみなせるのである。

『愉快な百面相』はまた、『ライトニング・スケッチ』という舞台芸に似ている。ライトニング・スケッチとは、絵を素早く描きつつ漫談を交えるという舞台芸で、十九世紀末にボードヴィル劇場などで見られた。このように映画はそもそも初期においては舞台芸のひとつとして人々に消費されており、『愉快な百面相』という世界初のアニメーションとみなされている作品も同様に、舞台芸として登場していたのである。

渡辺泰によると、『愉快な百面相』は日本に輸入された可能性が高い。ただしタイトルは『ニッパールの変形』だったという。⁽¹⁾『ニッパールの変形』というタイトルは、ジャンルとしてのアニメーションの用語が含まれていない。しかし一九一〇年から公開された、フランスのエミール・コール(Emile Cohl)による『ファントージュ(Fantoches)』というシリーズものアニメーション作品に『凸坊新画帳』の名称が与えられた。⁽⁸⁾この時代の作品は、絵が平面的で興行が乏しいものが多い。それゆえ『画帳』という平面的な紙を指す名称がアニメーションとして名指されたと考えられるだろう。

このように実写の人間が登場し、コマ撮りで絵を描くような作品は、アメリカ以外でも制作されている。たとえばノルウェーで一九一三年に制作されており、北欧全体では一九一〇年頃には一般的な作風となっていた。⁽⁹⁾また、筆者によるスウェーデン国立音楽・映像アーカイブにおける調査では、ポール・ミレン(Paul Myren)による風刺的な作品が多く見られた。ミレンの作品では、おそらくミレン自身が登場してコマ撮りで絵を描いている(手のみが登場する場合もある)。そして

興味深いのは、ミレンが観客をにらみつけるようにして退場して終了する場合があることだ。この点では『愉快な百面相』とは異なる。たしかに映画初期の『アトラクションの映画』の作風ではあるが、アニメーション映像だけでなく、ミレンの観客をにらみつけるような身振りは、内容の風刺性をより強調しているともなせる。

このように初期のアニメーションは実写とともに構成されており、現在のCGと実写を併用する多くの映画に共通している。しかし、アメリカでアール・ハード(Earl Hard)が一九一四年にセルアニメーション、すなわちキャラクターを透明なセルロイドに描き、背景画の上にのせるとい手法を開発すると、アニメーションの形式が大きく変容する。アニメーションから実写映像が消えてゆき、絵やキャラクターのみで構成される形式の、漫画アニメーションが主流となっていくのである。

2 「漫画映画」と「動画」

続いて『漫画映画』という用語が中心になっていく。日本では最初に劇場公開用として制作されたアニメーションは一九一七年の『芋川椋三玄関番の巻』(下川凹天)である。下川凹天は漫画家であり、この作品に実写映像は無く、絵のみで構成され、興行に乏しい。しかし一九三〇年頃のアニメーションには、たとえば『動絵狐狸達引』(大石郁雄、一九三三年(図2)のように、遠近法が採りいられ、立体的な空間の中でキャラクターが縦横無尽に駆け巡るようになる。したがって『漫画映画』とは、漫画的なキャラクターと映画的背景との合併が見られることから名指された名称と考えられるだろう。雑誌『映画評論』では一九三二年八月号と一九三四年七月号、『映画教育』では一九三三年八月号において『漫画映画特集』を掲載するほ



図2 大石郁雄『動絵狐狸達引』(1933年)より

ど、漫画映画という名称は定着していった。なお、漫画映画を短縮して『漫画』と呼ばれることもあった。たとえば『漫画大会』という、短編漫画映画数本と劇映画を同時上映するプログラムが登場し、一九三〇年代前半に流行がみられた。⁽¹⁰⁾

カラーのアニメーションに対しては、『色彩映画』や『色彩漫画』⁽¹¹⁾という言葉が登場する。たとえば兼子慶雄は『春は色彩映画から』と題して、W・ディズニー(W. Disney)のカラーアニメーション『シリー・シンフォニー(Silly Symphonies)』シリーズに対し『最高の芸術』⁽¹²⁾「今更ながら其の素晴らしさに打たれる」と賞賛した。なお兼子のように、同時代の批評はディズニーのカラーアニメーションに対して日本の白黒アニメーションよりも上位に位置づける傾向にあった。しかしそれはあくまで当時の技術発達主義を反映したものとも受け止められるのであり、白黒特有の美もあるのではないだろうか。白黒アニメーションはそもそも白と黒だけではなく、灰色も併用

されている。岡田温司は灰色について以下のように述べている。

灰色、あるいはグレイという色について、わたしたちの誰もがごく普通に抱いているにちがいない感覚は、おそらくどこからかという否定的なものであろう。白でも黒でもない、かぎりなくフアジーな領域。……しかしながら、見方を変えれば、だからこそ逆に無限のニュアンスに開かれた色でもある。灰色は。微妙な濃淡の変化、微妙な濃淡の変化、光と影の戯れ、明暗の繊細な機微、灰色はそういったものを表現できる秘めた色でもある¹³。

『動絵狐狸達引』や『茶釜音頭』（政岡憲三、一九三三年）のように、キャラクターはおもに白黒で、背景は灰色の濃淡を駆使してアニメーションの物語世界を構築するような作品は、現



図3 政岡憲三「くもとちゅうりつぷ」(1943年)より



図4 藪下泰司「白蛇伝」(1958年)より

在の私たちの視点からみると、けつして品質が劣るとはみなせないだろう。とくに『茶釜音頭』の政岡憲三は「日本アニメーションの父」と呼ばれており、一九四三年の『くもとちゅうりつぷ』(図3)では同時代の批評で「漫画映画の佳品」とよばれ、上海、香港、インドネシアでも上映された¹⁴。

そして、漫画映画のみがアニメーションを指す用語ではなく、「動画」という名称も使われていた。一九三〇年代後半以降には「日本動画研究所」¹⁶ないし「松竹動画研究所」¹⁷が設立されていた。一九五六年には「東映動画」という、日本初のカラー長編『白蛇伝』(藪下泰司、一九五八年)(図4)を世に出した大規模な製作会社が設立された。しかし「漫画の歴史と動画芸術」という言説がみられるように、漫画映画や動画の用語が必ずしも分別して使用されていかなかった。現在も実写とアニメーションを問わず映像全般を「動画」と称する傾向がみられるが、「動画」は長らく用いられ続けてきた名称なのである。

その他、「影絵映画」「人形映画」「千代紙映画」など、作品の素材で名付けられた名称もあり、それらの「芸術性」を説く言説もみられる。

たとえば、森岩雄は影絵映画や千代紙映画を「芸術映画」とみなしている。フランスの人形アニメーション『魔法の時計 (Les contes de l'horloge magique)』(ラティスラス・スタレヴィッチ Wladyslaw Starewicz、一九二八年)に対しては「これぞ映画芸術の前衛

第一線に燦として輝く太陽篇!!」²¹と宣伝された。

また「線映画ないし「線画」という名称もあり、それらはたとえば、地図で場所を示すための矢印や、映画のタイトルなどであった。当時、線画は重視されており、一九四一年には「漫画線の映画統一機関として日本線画協会(仮称)が近く誕生する」と報じられた²²。

3 「アニメーション」の登場

「アニメーション」の名称が言説に増えてきたのは、一九六〇年に「アニメーション三人の会」が結成されてからだ。アニメーション三人の会は、久里洋二、柳原良平、真鍋博が立ち上げ、デイズニーなどこれまでの漫画映画とは異なる形式の映像作品をつくることを目指した。久里はマンガ、柳原良平と真鍋博はイラストをおもに制作してきており、登場人物の平面性や動きの少なさ、実写との併用など、実験的な作風の特徴がある。それらの作品は草月アートセンターという、前衛的な音楽や映画を上演する場で上映された。第一回目の上映会は以下のような²³。

○三人のアニメーション(一九六〇年十一月二十六日、十二月三日・十日・十七日)
上映作品:「切手の幻想」(久里洋二)、「二匹のサンマ」(久里洋二)(図5)、「海戦」(柳原良平)、「マリリン・スノウ」(真鍋博)

このように三人で立ち上げられたアニメーションの上映会は、横尾忠則や和田誠など、アニメーション以外の分野で活躍してきたアーティストたちによる作品や、海外の作品の上映の場ともなり、規模が拡大されていった。四回目的フェスティバルのプログラムの一部を以下に示す²⁴。



図5 久里洋二『三匹のサンマ』(1960年)より



図6 アレクサンドル・アレクセイエフ『秃山の一夜』(1933年)より

○アニメーション・フェスティバル(一九六四年九月二十一日
〜二十六日)

上映作品『ザ・ボタン』(久里洋二)、『男と女と犬』(久里洋二)、
『リング・リング・ボーイ』(久里洋二)、『アオス』(久里洋二)、
『女―世の介異聞』(柳原良平)、『月のはなし』(柳原良平)、『潜
水艦カシオペア』(真鍋博)、『殺人 MURDER』(和田誠)、『ア
ンソロジー No.1』(横尾忠則)、『KISS KISS KISS』(横尾忠
則)、『白い祭り』(宇野重喜良)、『メモリー』(手塚治虫)、『人魚
(虫プロ演出部)、『ZURAW』(古川肇郁)、『BON PON BON』
(林政道)、『秃山の一夜』(アレクサンドル・アレクセイエフ
Alexander Alexeïff) (図9)

こうしたアニメーション作品のなかには国際映画祭で受賞
するものもあり、マスコミではしばしば注目された。たとえば
『読売新聞』では一九六二年七月七日の朝刊に、久里洋二の「人

間動物園』(一九六二年)がベネチア国際記録短編映画祭の短編アニメーション部門の二位を受賞した旨が報道された。このような普遍性よりも実験性を重視する「アニメーション」の取り組みは、一九八五年から始まる広島国際アニメーションフェスティバルに継承されていく。

4 動画、まんが、アニメ、アニメーション

一九六〇年代にもうひとつ大きな展開がみられたのは、TVアニメーションのシリーズの登場である。一九六三年から六九年の七年間では六二シリーズ、一九七〇年から七六年の七年間では一〇九シリーズと、六〇年代から七〇年代にかけて増加している(TVアニメーションのシリーズは一九六三年からスタートしたため、七年間の本数で比較した)。しかし一九六〇年代から七〇年代にかけても、漫画映画、動画、アニメーション、アニメ、まんがなど、さらに複数の名称が現れ、混在するようになる。たとえば、森卓也著の『アニメーション入門』(美術出版社、一九六六年)の紹介記事では「動画の聖書的役割」というタイトルで以下のように書かれている。

本書は動画が日本に入ってからすでに五十年、いまや二

メという簡略日本語をうみ……この本の功績はソール・バスで代表される映画タイトルやテレビCF、劇場用アニメ、教育医学用動画フィルムなどに、最近登場いちじるしい漫画性の全くないデザイナー的な動画をグラフィック・アニメーションなる新語でまとめ、動画と人形にわけられた従来のアニメーションの慣習的分类を、漫画映画(カートーン・フィルム)とグラフィック・アニメの広義に分類させ、発展させ方向づけたことである。⁽²⁶⁾

以上のように、アニメーション、動画、アニメ、漫画映画という四種類の用語が用いられ、「漫画性」のある動画と「デザイナー的な動画」を区別することの重要性が示されている。そして、「いまやアニメという簡略日本語をうみ」と述べられているように、一九七〇年代から「アニメ」の名称が定着していくさまがたしかに認められるが、それでもなお、さまざまな名称が併用されるのはなぜだろうか。

理由のひとつには、東映動画という大手の製作会社がアニメーションの用語として「動画」や「まんが」を長期にわたって使い続けたことが考えられる。東映動画による劇場用のアニメーションの特集は、まず一九六四年に、「まんが大行進」など前身を含めて、「東映まんがまつり」としてスタートした。その名称は一九八九年まで、およそ二十五年にわたって用いられ、一九九〇年春によく「東映アニメまつり」、一九九〇年夏から二〇〇二年夏にかけて「東映アニメフェア」と変更された。⁽²⁷⁾そして東映動画という会社の名称が「東映アニメーション」に変更されたのは一九九八年のことであった。⁽²⁸⁾なお、一九七一年の時点で、佐藤忠夫は劇場用の長編アニメーションに対して「何本かの佳作を生んで、ひとつの伝統をつくりあげてきた」と評価している。⁽²⁹⁾

そして、短命に終わったアニメーションの名称もある。ひと

つは「アニメラマ」であり、虫プロダクション製作の劇場用長編アニメーション『千夜一夜物語』(一九六九年)、『クレオパトラ』(一九七〇年)、『哀しみのペラドンナ』(一九七三年)〔図7〕を指す。谷川俊太郎や横尾忠則ら芸術家による賞賛の声を宣伝し、大人の観客層を狙ったが、興行成績がふるわず、三部作で終了した。

もうひとつは「ジャパニメーション」がある。Japanとanimationを合わせた日本製のアニメーションの総称であり、押井守の『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』(一九九五年)や庵野秀明の『新世紀エヴァンゲリオン』(一九九五年)のような独特な展開をみせた作品群をさす。山口康男はジャパニメーションを、おもに一九七四年からTV放映された『宇宙戦艦ヤマト』以降の作品に対して位置づけており、とくに『AKIRA』(大友克洋、一九八八年)〔図8〕に対して「アートの力も感じさせた」と述べている。いっぽう、大塚英志はジャパ



図7 山本瑛一『哀しみのペラドンナ』(1973年)より

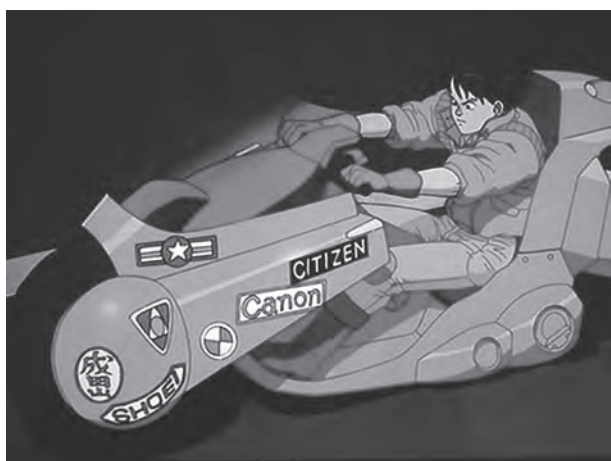


図8 大友克洋『AKIRA』(1988年)より

ニメーションが「海外で通用する産業」とみなされ、「不況下の迷走の産物」の状況にあると指摘している。このようにアニメーションの注目度の上昇とともに、その「芸術性」の是非の言説が分かれている。ただし、ジャパニメーションの用語は近年でもしばしば見られるものの、アメリカにおいて日本製のアニメーションは「ANIME」と呼ばれているように、現在はメジャーな用語とは言いがたい。

5 結びにかえて

本稿ではアニメーションの名称が形式と連動して交錯しながら変遷し、アニメーションの「芸術性」が言説に登場するさまを概観した。

それにしても、今回の特集のメインはマンガであるにもかかわらず、なぜ本稿のようなアニメーションの記事が要請さ

れたのだろうか。アニメーションがマンガの隣接ジャンルという理由のほかにも、アニメーションがクローズアップされている現在の状況ゆえでもあるだろう。たとえば「アニメ文化外交」日本はアニメで再興する」など、アニメーションの文化のおよび経済的価値を強調する言説が散見される。また、二〇〇八年には、外務省の「アニメ文化大使」として「ドラえもん」が就任

した。高村正彦外務大臣は、「ドラえもんにはアニメ文化大使」として、世界各地を飛び回り、日本がどんなところなのかを紹介していただきたい」旨を述べている。

しかし逆に、アニメーションの未来をあまり楽観的に見ないような意見にも耳を傾ける必要があるのではないだろうか。今でこそ映画の書籍にはアニメーションに関する論考が含まれる傾向にあるが、こうした状況はいつまで続くのだろうか。梅棹忠夫によると、情報産業の価値決定には、計測不可能な部分が存在する。情報の価値はつねに複素数的構造をもち、a+biで表され、任意の二つの実数a bの値によって変動する。したがって、アニメーションの価値が大幅に上がった今だからこそ、アニメーション研究が一時のブームではなく、継続されていくことを期待したい。

〔図版出典〕

- 図1 加藤幹郎編『映画学的想像力 シネマ・スタディーズの冒険』人文書院、二〇〇六年、一〇一頁
- 図2 DVD『日本アートアニメーション映画選集4 戦前傑作選』
- 図3 VHS『桃太郎 海の神兵』
- 図4 『東映アニメーション50年史』三三頁
- 図5 DVD『久里洋二作品集』
- 図6 DVD『アレクサンドル・アレクセイエフ作品集』
- 図7 DVD『哀しみのペラドンナ』
- 図8 DVD『AKIRA』

註

(1)たとえばDVD『日本アートアニメーション映画選集』(紀伊國屋書店、二〇〇四年)や、遠山純生編『アートアニメーションの素晴しき世界』(エスクアイアマガジンジャパン、二〇〇二年)『COMIC BOX 責任編集』(アートアニメーションって何?—アートアニメーションのちいさな学校三年間の記録—ふゅーじょんぶろだくと、二〇一〇年)などがある。

(2)おかだえみこ『人形アニメーションの魅力—ただ一つの運命』河出書房新社、二〇〇三年、一四頁。

- (3) 石田美紀「新しい身体と場所——映画史における「ロード・オブ・ザ・リング」三部作」、藤井仁子編『入門・現代ハリウッド映画講義』人文書院、二〇〇八年、一〇一頁。
- (4) おかた、一四頁。
- (5) Tom Gunning, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde," in Thomas Elsaesser ed., *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, BFI, 1990, p. 57.
- (6) Donald Crafton, *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*, The MIT Press, p. 48.
- (7) 渡辺泰「日本で世界初のアニメーションが公開された可能性についての考察」『アニメーション研究』Vol. 3, No. 1A, 二〇〇一年、一七〜二四頁。
- (8) 山口且訓「渡辺泰 日本アニメーション映画史」(有文社、一九七七年)、8頁。
- (9) Gunnar Ström, "Caricatures, Cartoons and Advertisements: The Pioneers of Nordic Animation," in John Fullerton and Jan Olsson eds., *Nordic Explorations: Film Before 1930*, John Libbey & Company Pty Ltd, 1999, p. 115.
- (10) 「映画館景況調査」『キネマ旬報』一九三三年十月二十一日号、三三頁。
- (11) 「一九三七—三八年年度 ユナイテッド・アーチスト」『キネマ旬報』一九三七年八月十一日号、五一頁。
- (12) 兼子慶雄「春は色彩映画から」『キネマ旬報』一九三五年五月十一日号、六四頁。
- (13) 岡田温司『半透明の美学』岩波書店、二〇一〇年、八〇〜八一頁。
- (14) 「興行展望」『映画旬報』一九四三年五月十一日号、三二頁。

- (15) 笠見恒夫「上海映画近情」『映画評論』一九四四年五月号、一四〜一八頁。「南方諸地域映画事情」『日本映画』一九四四年四月一日号、二九〜三二頁。「共栄圏映画情報」『日本映画』一九四四年六月一日号、三二〜三三頁。
- (16) 日本映画協会「日本映画研究所 政岡憲三」『文化映画』一九三九年二巻三号、頁数無し。
- (17) 松竹動画研究所「製作活発化」『映画旬報』一九四三年五月十一日号、五頁。
- (18) 「読売新聞」一九六〇年四月三十日朝刊。
- (19) ニコニコ動画 [http://www.nicovideo.jp/\(110111年六月四日\)](http://www.nicovideo.jp/(110111年六月四日))、様々な動画もハードディスクに保存してテレビで楽しむ本(アスペクト、二〇一一年)などがある。
- (20) 森岩雄『映画劇』に非ざる芸術映画の製作『映画芸術』春秋社、一九三〇年、一三二〜一三九頁。
- (21) 「映画教育」一九三〇年六月号、頁数無し。
- (22) 「漫画映画の統一機関生る」『映画旬報』一九四一年二月一日号、五六頁。
- (23) 草月アートセンターの記録「刊行委員会」『輝け60年代——草月アートセンターの全記録』フィルムアート社、二〇〇二年、三二八頁。
- (24) 同上、三三五〜三三六頁。
- (25) 山口・渡辺、三五四〜三五七頁。
- (26) 「読売新聞」一九六六年十月六日夕刊。
- (27) 50周年実行委員会「50周年事務局・50年史編纂チーム編」『東映アニメーション50年史 1956—2006——走りだす夢の先に』東映アニメーション、二〇〇六年、二八頁。
- (28) 同上、九〇頁。

- (29) 佐藤忠夫「劇場用長篇動画とTV用短篇動画の問題——『東映まんがまつり』と『東宝チャンピオンまつり』を見て」『キネマ旬報』一九七一年五月上旬号、一〇九頁。
- (30) 「読売新聞」一九六九年六月十二日夕刊。
- (31) 山口康男編『日本のアニメ全史——世界を制した日本アニメの奇跡』テック・ブックス、二〇〇四年、一二四頁。
- (32) 大塚英志・大澤信亮「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』角川書店、二〇〇五年、九頁。
- (33) 同上、一〇頁。
- (34) 「ジャパニメーションからファシズムへ」『新現実』二〇〇七年Vol. 4、一二頁など。
- (35) 現代美術用語辞典 http://www.artgene.net/dictionary/cat14/post_354.html (二〇一一年八月六日)
- (36) 櫻井孝昌「アニメ文化外交」筑摩書房、二〇〇九年。
- (37) 櫻井孝昌「日本はアニメで再興する—クルマと家電が外貨を稼ぐ時代は終わった」『アスキー・メディアワークス』、二〇一〇年。
- (38) 外務省HP http://www.mofa.go.jp/mofaj/press/release/h20/3/15_0319e.html (二〇一一年八月六日)
- (39) 大塚・大澤「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか。
- (40) たとえば以下の書籍がある。奥村賢編『映画と戦争——撮る欲望／見る欲望』森話社、二〇〇九年。ミツヨウタ・マルシアアノ『デジタル時代の日本映画——新しい映画のために』名古屋大学出版会、二〇一〇年。
- (41) 梅棹忠夫『情報の文明学』中央公論新社、一九九九年、九〇〜九二頁。

メジャー誌における実験作の見分け方

—あるいはマンガ誌の楽しみ方

私に課せられたテーマは「メジャー（マンガ）誌の中にある実験作を見分ける方法」である。

ここには一つの前提がある。「実験作は往々にしてマイナー誌の方に存在し、メジャー誌にはさほど見当たらないはず」という前提が。

私としてもこの見方を殊更否定するつもりはない。「実験作」とは、文字通り実験だけに基本的には先行例の少ない素材や手法を用いるわけで、さまざまなトライやチャレンジが可能となる「自由な環境」に偏在しやすくなる。その意味で、より制約が少ないと思われがちな、マイナーな媒体の方が実験の場に相応しいと思われるのは無理もないからだ。

だが、もちろんマイナー誌にもジャンルやポリシーなどによってさまざまな制約があるし、むしろメジャー誌より濃い場合もある。何より、いずれも資本主義社会における出版活動なのだから、売れるに越したことはないのはメジャー誌だろうがマイナー誌だろうが同じだ。ただ、「お金」よりも大切にしたい表現や理念があり、それでもできれば出版を継続できるぐらいの売り上げはほしいという、いわば「清貧なマイナー誌」が存在することも事実である。

その意味では、個別の実験作というより、かつての「メジャーマイナー誌」の代表格である『ガロ』『青林堂』やそれを引き継ぐ『アックス』（青林工藝舎）、あるいは「コミックは未だ黎明期である」をスローガンに掲げる『I K K I』（小学館）や、見た目は雑誌だがバックナンバーを購入できるなど戦略的に書籍

コードを取得した『follows』（エンターブレイン）、さらに近年ではBしどころか「新世紀オトコの娘マガジン」と銘打って「女装男子」をテーマとする『わあい!』（迅社）など、雑誌自体が意欲的な実験を試みている事例を紹介する方が手っ取り早いかもしれない。

しかしなお、ではそうした前衛的なマンガ誌の掲載作品ばかりに実験作が集中するかというと、最初から「そんな作品」を期待しているコアな読者にしてみれば、むしろ想定の内にも感じるかもしれないし、軒並み実験作ばかりだと結果的に抜群の作品が見えにくくなり、個別の衝撃度は抑制されるケースもある。つまり、マンガだろうが何だろうが、作品の評価は掲載誌メディアの事情や他誌との関係によって少なからず変動するという、当然といえば当然の要因にも配慮しておく必要があるのだ。

そう考えると、かえってメジャー誌の方が、そこに並んだ作品の異質さが際立つために実験作の存在に気付きやすいとも考えられる。しかし、そんな指摘だけでは今回のテーマに十分応えたことにはならないはずなので、別の観点から考察を続けてみたい。それは、マンガ誌において「メジャー」と「マイナー」を区分する基準とは何か、もっと言えば、「実験作の見分け方」を含め、各誌の特徴や市場の全体像、読者の傾向などを考えるうえで、そもそも「メジャー」と「マイナー」を線引きすることにはどのような意義があるのか、という観点である。

実のところ、私は少なくともこの五年間、そのことを問い続

けてきた。と書くとは、何だか偉そうに聞こえるが、まったくそんなことはなく、単に大学の授業を通じてそのことを考える必要に迫られてきたのである。

その授業では、一セメスター一五回のうち二回ほどがグループ発表で構成されており、一回の発表につき最低二誌のマンガ誌を考察する（一部重複もある）ため、半年で約二〇誌に目を通すことになる。受講者の数によっては一回につき二グループ発表と倍増する場合もあるので、多い年度には半年で約四〇誌、都合年間約八〇誌という概算だ。増刊や不定期刊を含め現在日本で流通しているマンガ誌は三〇〇誌を超えるので、この数はそれでも全体の四分の一以下となる。また、受講者の特性としては、私が勤務する京都精華大学には現在のところ国内唯一のマンガ学部があり、漫画家志望者を中心に、編集者や原作者、アニメーターやイラストレーターなど、マンガやその周辺への就職希望者が多いことから、一般的な学生に比べてマンガへの親和性が高いと言える。

その授業を通じて、例えば、近年の学生に支持されているのはやはり圧倒的に『ジャンプ』であるとか、マンガ誌を定期購読もしくは立ち読みしている学生の数は年を追うごとに減っている（大半が単行本派になってきた）とか、普段からマンガ誌を手にかけている少数派の学生の中には「親が読んでいたから」とか「付録や懸賞があるから」といった作品とは直接関係のない理由が比較的目立つなど、市場自体が右肩下がりであるマンガ誌業界の動向を裏付けるような結果が得られた。

もちろんその一方で、新たな知見も加わった。各誌から見る個別作品の内容やジャンルの傾向は当然として、読者欄や編集者の声、広告やアンケート用紙などにもそのマンガ誌の読者層やポリシーはよく表れているし、値段と頁数と紙質のバランス、綴じ方(平綴じか中綴じか)と読者の世代・性別との関係、表紙イメージの差(マンガのキャラクターが多いかアイドルのグラビアが多いかなど)が購買意欲に与える影響、タイトルロゴや装丁デザインに見る出版戦略と成果など、メディアとしてのマンガ誌の特性にもさまざまな発見を蓄積することができた。

そして、その過程において浮上してきたのが、先に述べた「メジャー」と「マイナー」を区分する基準の問題なのである。

というのは、この授業では数年来、前半はメジャー誌、後半はマイナー誌と、半分ずつ考察対象を選ばせてきたのだが、その選択の結果が受講者と私とのあいだで年々「ズレて」いるのに気付いたのだ。具体的に挙げると、少年誌の『ジャンプ』『マガジン』『サンデー』『コロコロ』、少女誌の『ちゃお』『りぼん』『なかよし』、およびそれだけが受講者と私とのあいだで一致するメジャー誌であり、あとは「メジャー」か「マイナー」かを巡ってしばしば意見が割れるようになったのである(最近では『りぼん』『なかよし』もきわどいが)。

それはなぜか。あるいは、そんな状況の中で、はたしてわざわざマンガ誌を「メジャー」「マイナー」で区分する意義はあるのか。

結論を先回りすれば、それは端的に受講者と私とで区分基準が違うからであるが、実はその違いにこそ、「メジャー誌における実験作の見分け方」あるいは「マンガ誌の楽しみ方」のヒントが隠れていると私は考えている。

では、その基準の違いとは何か。もともと「メジャー」と「マイナー」とは、多数派と少数派すなわち量的基準と、一流と二

流すなわち質的基準の、二重の意味による区分を指す。これをマンガ誌にあてはめるならば、前者は発行部数や販売金額など、後者は掲載作品・作家の傾向や文化的・社会的ポジションなどに相当しよう。そして、それらの総合的評価や知名度がその区分に繋がるわけである。

しかし多くの受講者にとつて、発行部数や販売金額すなわち量的基準の影響力は強く、何がどれだけ売れているかに関心が偏りがちで、その観点からの発表が多く見られた。例えば、発行部数に差のある二誌を比較して、どうすれば売り上げが低い方を高い方並みに伸ばせるかをテーマとする発表がそうだった。かりにその二誌が『ジャンプ』と『サンデー』だった場合、これは現実に近年『サンデー』の売り上げが落ちてきているのだから適切なテーマと言える。だが、これが『ジャンプ』と『アックス』だった場合、はたして同じテーマは有効だろうか。出版元の青林工藝舎には大変失礼な表現だが、『アックス』が三〇〇万部発行される社会とはいかがなものか想像してほしい(もちろん私は愛読者だが)。

そう、「メジャー誌」には「メジャー誌」なりの、「マイナー誌」には「マイナー誌」なりの、部数や金額には換算できない質的な役割や存在理由があるのだ。

すなわち「メジャー誌」と「マイナー誌」とは、単線的な「上下」の物差しで測れるような関係ではなく、むしろドーナツ型に図形化した「中心と周縁」の関係に近く、それぞれのマンガ誌の役割に応じてそのポジションに留まる(もしくは留められる)ことによつて、結果的に「相互補助」や「共生」を実現できている関係にあると把握した方が生産的ではないかと私は考えている。

またそうした把握の仕方によつて、質・量ともに世界に類を見ない「共存と乱立」状態を持続する日本のマンガ誌市場が、どれだけ奇跡的な存在であるかも理解しやすくなる。一九九



図1 どこどこでもあるコンビニエンスストアの雑誌コーナー。「週刊少年ジャンプ」の誤字が微笑ましい。

五年以降、読者のマンガ誌離れが止まらないのは事実だが、それでもおよそ三〇〇万部から一百万部までの量的幅を持ちながら、休刊と創刊を繰り返し、臨機応変にニッチなニーズを埋め尽くすように、軽く一〇〇万部を超えるタイトルをしぶとく維持する日本のマンガ誌市場は、私にはあたかも「種の保存」を目的とする一種の生態系のようにすら思われる。

実際、マンガ誌は文化産業を支えるうえでも不可欠で、日本のマンガ市場の特徴として「ワンコンテンツ・マルチユース型」のメディアミックスを指摘する声も多いが、今もその起点としての役割を少なからず担っている。例えば今年四月に創刊された『コミックアース・スター』のキャッチフレーズも「漫画から始まるメディアミックス」だが、単行本はもとより、テレビや映画の原作、キャラクターグッズの著作権料などの収益を見越して、雑誌の発行部数自体は低くてもトータルで黒字収支を実現するケースもある。

加えて、掲載作品の試し読みやブログコーナーなどWebとの連動企画を推進するもの、ライトノベルやゲームのコミカライズをテーマとするもの、パチンコ・パチスロの遊技台に使用するキャラクターの開発と販促を兼ねるものなど、マンガ誌の役割は従来の単行本との関係に留まらない展開を見せられている。あるいは、そうしたメディアミックスの深化と拡大に伴って、かつてのように最新の情報源としてのマンガ誌の役割が減退してしまい、ために読者離れが進んだと見なすこともできよう。

このように「メジャー」と「マイナー」を区分する基準と意義を考え、日本のマンガ誌市場の全体像や各誌の事情に言及してみると、本来のテーマである「実験作」の見分け方とは、いわば「マンガ誌の森」への分け入り方に近いものであることがわかってくる。ただ、かなり深い森なので、個人の方向感覚や口コミだけを信じて突き進むのはなかなか険しい。したがって、例えば、中野晴行『マンガ産業論』『マンガ進化論』で日本のマンガ市場そのものについて予習し、毎年刊行される日本雑誌協会編『マガジンデータ』や創出版『創』のマンガ特集、さらには『このマンガがすごい！』『このマンガを読め！』や『ダ・ヴィンチ』などをナビゲーターに、あとは気になるマンガ誌の関連情報を「コミックナタリー」といったウェブサイトも含めて適宜参照する、というあたりが実践的な方法であろう。

それでも、わざわざ参考文献をあたるのが手間だとか、そもそも「気になるマンガ誌」が何なのかはつきりしないという方

もいるだろう。そんな人には、僭越ながら、私がかたみに使う方法を紹介したい。

それは自分のマンガリテラシーを逆手に取ることである。具体的に言えば、マンガ誌が置いてある場所(個人的にはコンビニがお薦め)に行き、普段は視野に入っていないエリアに目を配り、そこにどんなタイトルやジャンルのマンガ誌が並んでいるか、さらに、なぜこれまでそこに目を向けてこなかったかを、しばし考えてみるのだ。実に簡単だが、これが意外と効果的なのだ。つまり「意識的に避ける」のではなく「ほぼ無意識にスルー」してきたマンガ誌の存在をあえて視野に入れることで、自分の選択基準や好みを相対化し、マンガ読者としての「偏食」具合を自己診断するという方法である。

それを「食べない」のは、ほかに好きなものがあるからなのか、経験上まづかったからなのか、単なる食わず嫌いなのか、それとも存在自体を知らなかったのか。その違いは大きい。したがって、まずはその「読まない理由」を客観的に分析し、自分の好みを冷静に把握することにより、栄養バランスや食わず嫌いを直したり、その領域の奥深さを知るきっかけを作ったりすることが、結果的に数あるマンガ誌の中にある「実験作」を見分ける方法に役立つはずである。もちろん、これはマンガ誌以外にも応用できる。ちょっと屁理屈のようだが、よかつたら試してほしい。

以上、私なりの「実験作の見分け方」または「マンガ誌の楽しみ方」を述べてきた。では最後に、当の本人がお気に入りの方



図2 『Panick 7 Gôldo』2011年6月号、白夜書房、370円、B5版、中綴じ、226頁 © 白夜書房

ンガ誌は何かと問われれば、もちろんたくさんあるのだが、この数年毎号欠かさず購入しているものとして『Panick 7』『別冊Panick 7』『Panick 7 Gôldo』(いずれも白夜書房) (図2)を挙げておきたい。この三誌は、十日ごとに発刊され、個別作品はもちろんファンとの交流にも実験的な試みを通じて、雑誌と単行本の間にも戦略的かつ刺激的な出版活動を仕掛けていくのだが、パチスロを知らない人にはほとんど読まれることはなく、しかし月に三誌で約一〇〇万部発行するという、質・量ともに大変興味深いマンガ誌である。私に言わせれば、これも一種の「クール・ジャパン」なのだが、その魅力や研究意義を詳述するには紙面も準備も足りないなので、別の機会に委ねることにしたい。

はじめに

「楳図絵」なる言葉がある。それは、楳図の読者の誰もが思い起す、あの恐怖の表情を描いた絵のことである。大きく開けた目と口、歪んだ眉、皺の寄った眉間、口の両脇に入った深い皺、細かに斜線を描きこまれた輪郭、この顔に鋸歯状の悴線の吹き出しが重なり、そこに「ギャーツ」や「あつ」の文字がつけられる(図1)。執拗に繰り返されるこうした濃密な絵を楳図絵と呼ぶ。

だが、楳図絵の濃密さは恐怖の表情描写にとどまらない。人物がベタフラッシュや動線に囲まれ、背景も均質な線でリアルに描きこまれ、複数のコマにわたってこの濃度は徹底されている。背景も人物も、恐怖の対象もそれに脅えるひとびとも等しく稠密に描かれるのである。また、人形のように強張った四肢や、変化に乏しい表情の反復も楳図絵の顕著な要素だろう。

さらに言えば、各コマが枠によって狭く囲い込まれ、等間隔の間白で結びつけられて格子柄の頁を形成するのも独特な点である。均等に並ぶ小さなコマの緊密な連鎖のなかで、人物の表情や動作が細かに分割されたり断続的に反復、静止させられたりする。こうした過剰なコマのたたみかけと合間の断絶、この楳図絵の特徴は、「おろち」や「漂流教室」、「神の左手悪魔の右手」や「わたしは真悟」、「まことちゃん」や「14歳」にも共通する。効率的に語り進むマンガとは異質な、過剰な反復と切断、

楳図マンガとマンガの恐怖

—ホラー・マンガのアヴァンギャルド

それが楳図マンガの核なのである。

それにしてもなぜ、ホラー・マンガのアヴァンギャルドというテーマのもとで、楳図を論じるのか。むしろ絵自体がスタイリッシュで、人物、背景、吹き出し、オノマトペ、ナレーション、コマが多義的であり、読みにくく「ポリフォニック」な作品を



図1 楳図かずお『神の左手悪魔の右手』第二巻 小学館 1997年 92~93頁

論じたほうがよいのではないか。つまり、既存の諸記号が補充しあい、同一の感情や意味へと収斂する「ユニゾンの」マンガに対する、実験的でオルタナティブな、いかにも「芸術」的なマンガ——たとえば丸尾末広や花輪和一など——を論じたほうがよいのではないか。だが、楳図マンガは、マンガ史における既存の系譜、たとえば手塚的系譜からも劇画的文脈からも、さらにこうしたオルタナティブな系譜からも外れているのである。⁽³⁾

1 「恐怖マンガ」という視点

まず、楳図と恐怖マンガの結びつきの由来を明らかにしておきたい。恐怖マンガは日本でいつ始まったのか。その萌芽は一九五〇年代後半、資本マンガ最盛期の「怪奇マンガ」にある。楳図もここを出発点にしている。⁽⁴⁾ 怪奇マンガとは当初、怪談を範としたものを指していた。それは、資本マンガ特有のものであり、その衰退期、消滅期においても確固としたジャンルであった。⁽⁵⁾

受容の観点から考えれば、資本マンガという流通経路は興味深い。資本マンガは、高級文化にたいする大衆文化であり、さらに大衆文化のなかでも低次のものとみなされていた。その読者には、(小)中高生だけでなく、十七、十八歳までの工場労働者「非学生ハイティーン」も多く含まれる。読者は、学校や工場の帰りに資本を手に取り、俗悪本として資本を忌避する

大人の目を忍んでひっそりと個別にマンガを受容していた。こうした受容はおそらく、貸本屋を通じての、互いに相手の見えないある種の「回し読み」だったのであろう。時に読者通信欄で確認される見知らぬ他者の存在との体験の間接的な分有、それが貸本という複製的事物への直接的接触を通じて促されていた。貸本怪奇マンガの恐怖は、隔絶された個別の受容によって増幅される。しかもその恐怖は、たとえ貸本自体を返却した後でも、仕事場や学校でのふとした会話や先の通信欄のコメントを通じて静かに伝播していた。ただし、その受容者たちは、ホラー・マニアのような限定的嗜好をもつ狭いコミュニティを形成したのではない。むしろ複数の階層のひとつとの日常のなかにもっと希薄に拡散したかたちで、恐怖は反復されてその強度を保っていた。

また、貸本劇画の読者が主に男性のハイティーンであったのに比べ、怪奇マンガの読者は女性だった。少年少女向けの区別があった貸本マンガのなかで、怪奇マンガは少女向け雑誌に掲載された。たとえば、五〇年代末の月刊短編誌ブームの頃に刊行された怪奇マンガ短編誌(つばめ出版の『怪談』やひばり書房の『オール怪談』)の主な読者は女性である。怪奇マンガは貸本マンガであり、少女マンガだった。楳図の、とくに初期恐怖マンガはこうした受容と無関係ではない。もちろん、楳図の恐怖マンガは怪奇マンガと一線を画している。後に彼は『少女フレンド』での「口が耳までさける時」掲載の際、自身のマンガを「恐怖マンガ」と名付けている。

「それまでは、恐怖マンガという呼び方はなかった。普通怪奇マンガという言い方をしていたね。僕は「怪奇」というのになんと抵抗があつて、怪奇という目を見た目が怪奇というわけですね。中身も怪奇でしょうけれど、外見的にグロテスクをだいたい意味する。そうじゃなくて、見えなくても、なんかゾッとするような話という感じがあ

るはずだから、怪奇というのはすごく抵抗あると思って、それで「恐怖マンガ」と銘打ってこの話をお送りしますと書いた⁸⁾。

この区別は、楳図の貸本少女マンガにもあてはまる。「恐怖マンガ」は、怪奇マンガで主流の、見た目のグロテスクなものとは区別される⁹⁾。楳図の場合、貸本少女マンガの主流であった「母子もの」や「学園ロマン」、つまり、貧困や病にあえぐ清廉な少女が学校や家庭を舞台にけなげに幸福を求めるストーリーを枠組みとしながら、そこに得体のしれない恐怖を介入させている。たとえばこの時期の「あなたの青い火がきえる」や「偶然」という名のツミキ¹⁰⁾がそうした例である。もちろん同様の設定は、同じ貸本時代の、一見するとグロテスクな「口が耳までさける時」や「へびおばさん」、「少女フレンド」の「ママがこわい」や「へび少女」にもある。こうした作品は、既存ジャンルの枠組みを下敷きにしなが、その内部から突如立ち起きる恐怖によってこれを揺さぶり、従来の恐怖とは異なるある種の怖さのリアリティを生じさせている。

この、母娘や姉妹などで醸成される恐怖は、後の「洗礼」や「おろち」でも反復される。もちろん、このように少女マンガという恐怖マンガの出発点を強調したのは、少女マンガというフレームが反省的に扱われていることを確認するためである。楳図作品が当初、女性読者に限定されていたとか、それらが彼の少年誌での男性主人公の作品と区別されるべきとかと主張するためではない。むしろ初期から後期まで楳図作品全体を読めばわかるように、ここでは男性読者も女性主人公に容易に同一化することができ、複数の女性登場人物にも、場合によっては異形の者にも同一化することができる。それは後で確認するように、楳図作品ではある種の「傍観者の視点」や視点の切り替えが構造化されているからである。先取りして言えば、先の少女マンガという既存のジャンルのフレームだけで

はなく、この視点「フレーム」が時に揺り動かされるところに楳図の恐怖の源泉はあると思われるのである。

楳図の貸本マンガ以降の時期に関して、主観的視点から客観的視点への推移と呼ぶことができる変化があるとよく言われる。それは、主人公の主観的視点に依拠した恐怖から、恐怖に慄く者と恐怖の対象の關係に一定の時間的・空間的距離を保ちつつ見守る客観的視点の導入のことである(「おろち」がその典型例であろう)。しかし貸本マンガ時代から、登場人物が過去の恐怖の出来事を語るナレーションというかたちで、こうした視点はすでに作品に織り込まれ、半は外から半は内からの視点は存在していた(「口が耳までさける時」「へびおばさん」など)。それは、恐怖との距離を保証する安全装置であった。つまり楳図の視点の移行は、変化というよりも、こうした客観的視点がいかに全面化したと捉えたほうがよい——しかもこの視点がコマの構図においても顕著になる。コマひとつひとつが小さく区切られ、極端なクロスアップが少なく、斜め上から俯瞰した背景が多い「傍観者の」視点が增加する¹¹⁾。

しかし、恐怖との距離を保証する視点「フレーム」は、恐怖を隔てるどころか、恐怖を増幅させる装置にもなる。「おろち」に典型的なように、客観的視点を担う登場人物のフレームは時



図2 楳図かずお 『おろち』第六巻 秋田書店 1971年 114頁

に機能不全になる。たとえば、連作のひとつ「血」では、主人公は眠りに落ち、その間に自身と瓜二つの少女に転移するが、当初彼女自身は語ることも動くこともできない制限された主観的視点の内に置かれる(図2)。読者が依拠する、一定の距離を保証するフレームが、物語世界の只中にある自由の利かない主観的フレームにはめ込まれ、かえって恐怖は強められる。この恐怖は次の「内側」の恐怖とも緊密に結びついている。

2 内側の恐怖

フレームの内側の恐怖という問題は、楳図自身の口から別の観点で語られてもいる。自身のマンガと既存の怪奇マンガの差異は、「因果応報」、「内側」と「外側」という言葉で述べられるのである。

「日本の恐怖には、お化けのように因果応報みたいなものがある。現在のホラー・ブームの恐怖のそこにはそういうのはあまりない。いわゆるナンセンスな恐怖。「へび少女」などをかいていた頃というのは、幽霊とか出てきても、必ずなんかの報いとか、理由がある恐怖だった。「中略」もっと広い国の話って、そういう因果とは関係なく、出しぬけにボーンとこしらえたりとか、だしぬけに関係ないものが家を根こそぎ、理由もなしに焼き打ちにかけたりとかということだつてあるかもしれない。「中略」恐怖の源泉つて、外からくるのではなくて内側からなんだ。「中略」結局、一つの枠の外側じゃなく、枠の内側に起きないとは本当は怖くない」¹²⁾

「外」的で「因果応報」的な、幽霊を作用項とする「怪談」の恐怖に対して、楳図は「内側」から突然生じる恐怖を区別する。彼の作品には怪奇マンガでは一般的であった怪談ものや幽霊ものは非常に少ない。あるいは、因果的ということに関して言え

ば、なぜ人間が蛇や蜘蛛に変容するのか、因果的理由が不明で唐突であることも多い。とはいえ、ここでまずは「内側」の意味をいくつか区別し、これに関連して楳図自身が区別するいくつかの恐怖も検討しておきたい。

よく言われるように、楳図の恐怖マンガは、異形の恐怖の描写から心理的恐怖の描写へ力点を移したとされる。多くの楳図論はそうした主張をし、その際、彼の言葉を参照して作品の変化を「生理的恐怖」から「心理的恐怖」を経て「社会的恐怖」さらには「恐怖を感じる者の内に内在する」恐怖への強調点の推移として語る。第一の恐怖には「へびおばさん」や「へび少女」を、第二のそれに「イアラ」を、第三には「漂流教室」を、第四には「神の左手悪魔の右手」を当てはめるのが通例である。つまり、この区別を背景にすれば、先の「内側」からの恐怖は、第一と第二(ないし第四の)の恐怖に該当することになる。

だが、よく考えれば、この区別は本人が語るほど明瞭ではない。むしろ諸々の恐怖は互いに錯綜し、ねじれた関係にある。たとえば、「へびおばさん」に見られる身体の生理的恐怖は、少女と継母の内面的葛藤から生じた心理的恐怖を經由し、「洗礼」の一見すると身体の改造という生理的恐怖は、娘の母への心理的恐怖ときわめてねじれたかたちで繋がっている。また、「神の左手悪魔の右手」の「錆びたハサミ」の凄惨な場面は、身体「内」から異物が次々と排出されるという身体「内部」からの恐怖に思えるが、それには、「内的」視点が大きくかかわっている。つまり後述するように、内的枠組みが突如外側のフレームに重なり合い、入れ子状になってどちらが現実か夢かが判然としにくい、そうした錯綜をしているのである。¹³⁾

いずれにせよ、いくつかの恐怖は相互に重ねあわせられている。ただし、以上の説明にしたがえば、結局あらゆる恐怖は心理的内面の内的因果性に収斂してしまう、つまり「外」側の恐怖は「内側」の恐怖にすっかり回収されてしまう。ここで、以

上のように重層した恐怖を分離してはつなぎ合わせるもうひとつの恐怖も説明する必要がある。各恐怖の視点≡フレーム内の因果性が破断させられ、それが別のフレームと突如繋がりがあってしまう、そのような各フレーム間の関係に、彼の言う恐怖はあるのではないか。

3 マンガの恐怖、ホラーの再解釈

その前に「神の左手悪魔の右手」等を具体例にし、なおかつホラー映画言説への参照を通じて、「マンガの恐怖」を考えてみたい。¹⁴⁾なぜホラー映画なのか。この作品は楳図恐怖マンガの集大成とも呼べるものであると同時に、楳図の言葉からも分かるように、明らかに当時のスラッシュャー／スプラッター映画を参照項にしているからである。ただし、こうしたホラー映画との差異において彼独特の「内側」の恐怖の構築は行われている。

ここで言うホラー映画とは、早くは六〇年代末に由来する、従来の同ジャンルとは明瞭に差異を持つ映画群を指す。「ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド」(ジョージ・ロメロ、一九六八)、「悪魔のいけにえ」(トビー・フーパー、一九七四)、「ハロウィン」(ジョン・カーペンター、一九七八)、「エルム街の悪夢」(ウエス・クレイヴン、一九八四)など、いわゆるポストモダンのホラーと呼ばれる映画のことである。そこでは、既存のホラーにあつた明確な境界線、たとえば善と悪、人間と非人間、幻覚と現実の区別が曖昧になり、恐怖は通常の日常世界の只中に置き据えられる。また、従来のホラーのように合理的、科学的説明を引き受ける男性登場人物は比較的影が薄く、女性犠牲者を苛む残忍なシーンが引き延ばされて描写される。

古典的ホラーが身体に及ぼされる破壊を言葉による「語り」によって示していたとすれば、ポストモダンのホラーにおい

ては、破壊される身体の冷やかでグラフィックな提示が核となる。また、その物語構造はオープン・エンドにとどまるこ
とが多く、怪物が勝利を収めたり、一時的にのみ制圧されたり
怪物が打ち負かされたか否かが不明瞭であったりする。また、
映像文法のレベルにおいても、ポストモダンのホラーは従来
の境界を不明確なものにする。主観的、客観的ショットの区別
は曖昧になり、時として幻覚と現実が入れ子状になり、未決定
のまま宙づりにされてしまう。因果的論理も時間的論理も脱
臼させられたまま、時に誰が怪物かは同定できぬまま、恐怖は
パラノイアックに感染し、人々は相互に不信のまま、崩壊する
日常世界を甘受せざるをえなくなる。簡潔にまとめれば、この
ようになるだろう。¹⁷⁾

「神の左手悪魔の右手」の連作は、スラッシュャー／スプラッ
ター映画と外見上の共通性を帯びているように見える。たと
えば「錆びたハサミ」、「黒い絵本」は連続殺人鬼を中心に、日
常のなかで唐突に始まる身体への暴力をグラフィックに示す
「消えた消しゴム」、「影亡者」、「女王蜘蛛の舌」は、たしかに都
市伝説、背後霊、蜘蛛女を恐怖の背景にしているが、詳細に描
出されるのは身体の破壊や変容である。しかもその多くは女
性の身体である。また、殺人鬼の背後から、その身体の一部を
フレームに入れたスラッシュャー映画的なコマも多く、これに
呼応して恐怖におびえる犠牲者の反応を描出したコマも多い。
さらには、秩序や均衡を取り戻したかに見える物語の結末に
は不確定要素が散見される——「影亡者」では消滅したはずの
霊が実験動物にとりつき、「女王蜘蛛の舌」でも死んだはずの
蜘蛛がクラスメートにとりつき、「消えた消しゴム」では話は
無限ループのように振り出しに戻る。オープン・エンドだと言
われれば、そう言えなくもない。

しかし、よく読めば分かるように、ポストモダンのホラーに
はお決まりのファイナル・ガール(殺人鬼を一時的に打ち倒し

て最後に生き残る女性主人公)的な登場人物はいない。また各
物語は、主人公が変容した神と悪魔双方の力をそなえるクリ
ーチャーによって解決され、夢から覚めた主人公の引きのコ
マで最後は終わることが多い。作品はその途中過程で何度と
なく非連続や転換を経るわりに、その結末は完結性を帯びて
いる。その他、スラッシュャー／スプラッターとの差異はこの
ほか多い。むしろこうした映画との直截な突き合わせで見失
われるのは、媒図が既存のホラー映画の枠を咀嚼しながら、そ
の枠組みをずらすべく、先に述べかけた内的フレームの内破
と相互の連結の問題をマンガというメディアの可能性におい
て試みているということではないだろうか。この点を詳しく
見ていこう。

第一に、この連作では、従来頻繁に使用されていたナレーシ
ョンが後景へ退いている。その代わり、物語の進行を担うのは
主人公の主観的視点である。とはいえ、覚醒時の彼は自身に突
如発現した幻視的能力にひたすらうろたえ、恐怖に苛まれる
だけであり、肝心の危機には意図せず眠り込み、夢のなかでク
リーチャーに変容して事件を解決してしまう。それは彼の意
志による幻視や変身ではない。したがって登場人物の視点に
同一化した読者は、ふたつの視点ないしレイヤーに引き裂か
れることになる。しかも、現実と夢というレイヤーから成る各
連作は必ずしも「夢落ち」ではない複雑さをもつ。現実と夢(あ
るいは幻想や妄想)との切り替えはそれとなく頻繁に起き、夢
(幻想)を図、現実を地とした安定した物語に行きつくことは
ない。複数の階層の現実／夢というレイヤーの間を縫うよう
にしてコマの連鎖が断絶と跳躍を繰り返すのである。

こうした中断と跳躍の例のひとつが「黒い絵本」の連続する
二頁を示した図である(図3)。ここでは各頁を構成する各コ
マ連鎖は、非連続な二つの空間を示しているが、主人公の幻視
をきっかけにこの非連続性が跳び越えられる。主観的視点

フレームは、彼の幻視的能力によって頻繁に中断され、因果的
に結び付けられていた元の時空間を分裂的にしてしまう。連
作最終話「影亡者」では、視点IIフレームの切り替えはさらに
断続的で複雑になる。この物語では、前半は少年が発現した霊
視能力をベースに、霊を見ることのできる少年と見ることで
できない姉の視点の切り替えて物語はパラノイアックに進行
していく。しかし後半では、少年は元々女性登場人物(みよ子)
に憑いていた守護霊にとりつかれて完全に意識を失い、半ば
で物語から外されてしまう。その代わり、少年の姉が物語を進
行させ、この姉が(少年が昏睡状態のなかで変容した)クリー
チャーに突如変容して事件を解決してしまう。

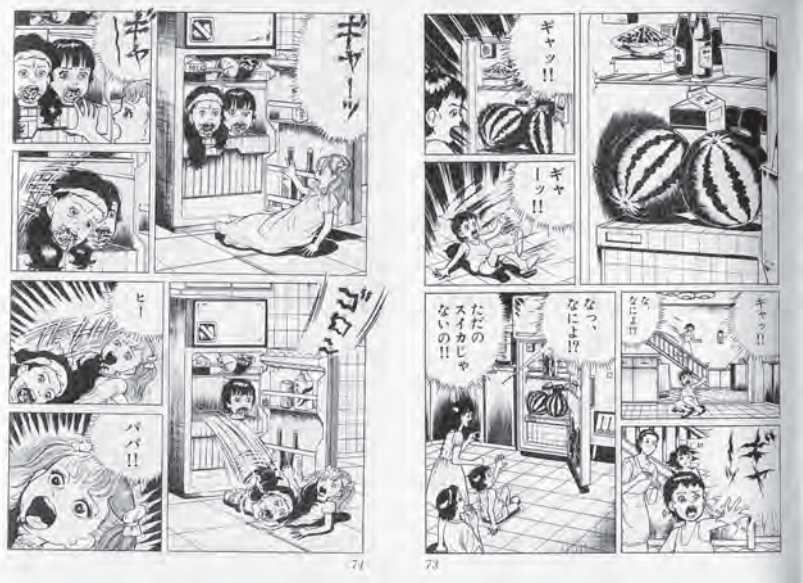


図3 椋岡かずお『神の左手悪魔の右手』第三巻 小学館 1997年 73~74頁

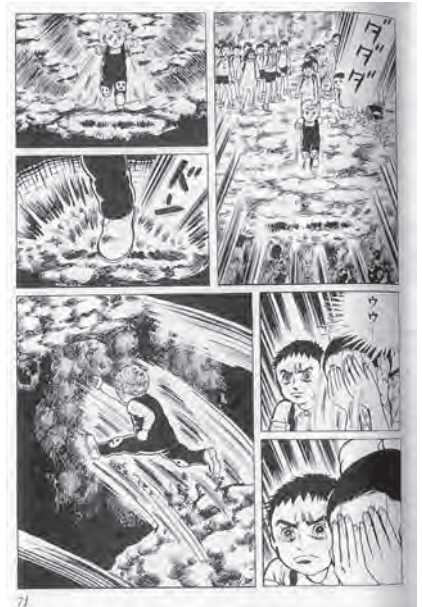


図4 構図かすお 『漂流教室』第六巻 小学館 1998年 71頁

以上のように、フレームとフレーム、視点と視点、現実と夢（幻想）、地と図が交替を繰り返す。重要なのは、それら視点とフレームの間に口を開けた隙間を読者が跳び越える際に恐怖が醸成されるということである。フレームの隙間に恐怖はあり。それは、フレームとフレームが突如ショートするように内破し接続される瞬間の直後に起きるのである。

冒頭で言及した構図絵の特性もここに結びつく。構図はあるところでコマのフレームを映画やTVやビデオのフレームになぞらえている。⁽¹⁸⁾その発言の意図は、相前後するコマのフレームひとつひとつを緊密に繋いでいくことによってコマの展開の連続性／非連続性を読者に与えるということである。冒頭で述べた、タイトに囲まれた均質なコマの連続や反復の過剰もそのためにある。だから効率的なコマの省略も、見開き全体の芸術的なレイアウトもここにはない。むしろ、タイトな枠線に分割されたタイトな連続性を追うことで、非連続性はあらわになる。「漂流教室」(図4)や「わたしは真悟」のあのパラノイックにたたみかけるコマの連鎖と破断は、もしかするとそもそもマンガを読むこと、つまりコマとコマの間を超えるという何気ない行為がいかにある種の跳躍に近いものなのかを体感させているのかもしれない。そしてそれが彼の考え

るマンガの「内側」の恐怖なのではないだろうか。

おわりに

構図の恐怖マンガは、マンガ表現論にも、マンガのフレーム論やキャラ／キャラクター論にもなじむことはおそらくない。⁽¹⁹⁾前者に見られる、あまりに一義的な枠組みは構図の特性を捉えきれない。この観点からすれば、構図のフレームは一見して均質でなおかつ冗長でしかない。しかし実は、こうした緊密なコマの連鎖の間に走る罅、視点の切り替えによる中断や転換のギクシャクとしたリズムが彼のマンガの核にはある。また後者の観点については、まずフレームの重層性をめぐる議論に適合しないのは明らかであるし、キャラ／キャラクター論についても、「まことちゃん」以外の「キャラ」が彼の作品から遊離しえないことから一目瞭然だろう。⁽²⁰⁾あるいは構図作品には、芸術的な多声的構造もなければ、複数の記号がひとつの意味や感情へと迅速に収斂するユニゾンの同期化もここには乏しい。一方で構図作品を成す諸記号はアイコンのように反復的で、その意味は容易に読みとれそうである。しかし他方で、その諸記号の読み取りには予想外に時間がかかる。その理由は、それぞれ固有の時間的モードをもつ各コマ連鎖を注意深く辿り、その連鎖の間の断絶にたまずきつつ、それを跳び越えることが彼のマンガを読むことであるからだ。

構図の恐怖マンガに見られるマンガの恐怖、それは高級モダニズム的なものとしてではなく、むしろヴァナキユラー・モダニズム的なものとして考察されるべきである。ヴァナキユラー・モダニズムとは、芸術を優に超えたモダニティという生活世界を包含する広範な領域のなかへと拡散する、複製的で反復的な技術が、その都度の歴史的な受容と結びつくことによって、横断や移動や変性を繰り返し、自身の近代的メディア

のドミナントな在り方とは別の可能性を垣間見させるような文化現象のモードをとらえる観点のことである。ヴァナキユラーな受容において恐怖マンガは、恐怖という伝播性の高い感情を増幅させながら、マンガの技術や形式構造に本来含まれていた複製性や反復性を前景化してしまう。それは、ジャンルというフレーム、マンガ受容というフレーム、コマのフレームを内側から掘り崩すことでかえってマンガの恐怖をふたたび浮上させるような力学になるのではないか。本論ではこの力学を構図のテキスト受容構造に焦点化して議論したが、この力学はさらに恐怖マンガの受容プロセスに拡張していくことができるだろう。しかも付け加えておけば、以上述べたような恐怖マンガにおけるフレームの内破と接続は、位相は異なるが、昨今のJホラーやホラー映像にも並行して見うけられる構造や力学なのである。⁽²¹⁾

註

(1) 構図絵という表現は恐怖マンガ家児島都による言葉である。以下を参照。児島都「構図マンガの異形ワールド」『別冊宝島 構図かすお大研究』宝島社、二〇〇二年(以下「大研究」と略記)、九〇～一〇〇頁。構図絵の定義は一九六〇年代後半の「猫目小僧」連載期頃からのようである。

(2) 以下を参照。齋藤環「戦闘美少女の精神分析」『ちくま文庫』二七七～二七九頁。

(3) 構図マンガの形式をめぐる議論を展開した論は少ない。数少ない例外が以下。高橋明彦「構図のコマ割り理論」『金沢美術工芸大学紀要』四八号、二〇〇四年、五〇～一〇〇頁。川崎公平「構図かすおの恐怖マンガにおける「出会い」——神の左手悪魔の右手」『日本近代文学会北海道支部会報』八号、二〇〇五年、一六～四〇頁。石岡良治「ユメの実在、恐怖のシークエンス——構図かすお読解」『ユリイカ』第三六巻第七号、青土社、二〇〇四年、一〇八～一二五頁。

(4) 以下を参照。想田四「構図かすおの資本時代」『文藝別冊 構図かすお』河出書房新社、五九～七五頁。また構図の活動の各時期を区別しておく。第一期は資本マンガ時代、第二期は一九六五年以降の「少女フレンド」や「少年マガジン」など大手出版社の雑誌で活動した時期(「ママがこわい」)

ひ少女「へおばさん」まだらの少女「うろこの顔」猫目小僧「イアラ」おろち、第三期は一九七〇年以降の小学館時代「洗礼」まことちゃん「漂流教室」神の左手悪魔の右手「わたしは真悟」14歳、第四期は休筆以後の時期とした。

(5) 資本マンガについては以下を参照。資本マンガ史研究会編「著」資本マンガ RETURNS「ポプラ社、二〇〇六年。

(6) もちろん、楳図が爆発的人気を得るのは「少女フレンド」誌での活動以降である。大手出版社雑誌の場合、受容はおそらく個別的かつ複数的であろう。学校の休み時間に複数の女子が雑誌を前に集まり、固唾をのんで楳図作品を読んでいた様が想像される。楳図作品掲載ページは、その恐怖過剰なページゆえに忌避されてもいた。ふとした拍子に開いてしまわぬように、ホッチキスで留められ、その閉じた隙間から覗き見られもしていた。

男子はこうしたホラー共同体に、覗き見やまた借りて関与していた。以下を参照。江下雅之「私の『洗礼』——楳図マンガ恐怖体験集」『大研究』一七七〜一八一頁。

(7) たとえば小島剛夕の怪談について、その読者層の八〇九割が女性だという証言もある。以下を参照。資本マンガ史研究会編「著」資本マンガ RETURNS「ポプラ社、二〇〇六年。

(8) 楳図かずお「恐怖への招待」河出文庫、一九九六年、一九三〜一九四頁。

(9) ただし、六〇年代半ばの短編誌では怪談ものではない怪奇ものも多くある。当時の怪奇マンガについても以下を参照。「資本マンガ RETURNS」ポプラ社、二〇〇六年。

(10) 前者は人の背後にその生命力を示す青い火が見えてしまう主人公の話、後者は出鱈目に宛てたはずが偶然届いてしまった手紙が事件を引き起こ

してしまう話である。

(11) 以下を参照。すがやみつる「楳図マンガの恐怖技法」『大研究』二一六〜二一九頁。

(12) 楳図かずお「恐怖への招待」河出文庫、一九九六年、四〇〜四二頁。

(13) 次のインタヴューを参照。楳図かずお「愛という名のイデオロギー」に抗して「ユリイカ」一九九七年四月号。

(14) あるいは、「漂流教室」の社会的恐怖には、身体変容の恐怖や、妄想の実在化である大怪虫の恐怖が重なり合っているし、最終的に未来と現在をつなぐ役割は常日頃別世界への妄想をしがちな女の子の無意識に託されているし、さらにここに、未来に頭部と手のみを残してしまった男のいかにもグロテスクな恐怖が突然混入している。

(15) ちなみに同じ理由から楳図マンガは妖怪マンガではない。「猫目小僧」は異形のものかもしれないが、そこに登場する妖怪は必ずしもあの世のものや異界のものではない。楳図は妖怪を人間が人間ならざるものへ変性した結果、あるいは人間の妄想の実体化の結果として描く。心理的内面や身体内から生じたもの、それが妖怪なのである。ここには当時流行していた妖怪マンガの明確な二項対立(あの世とこの世)に対する楳図の距離感がある。

(16) この作品についての優れた論考として註3の川崎論文がある。恐怖マンガの頁のめくりの問題、読者の受容とフレームの問題など興味深い議論が散見される。また、同著者による以下も参照。川崎公平「口のマンガ——楳図かずお「おろち」試論」『研究論集』第6号、北海道大学大学院文学研究科、二〇〇六年、一七〜三四頁。

(17) 以下を参照のり。Andrew Tudor, *Monsters and Mad Scientists* :

A Cultural History of the Horror Movie, Basil Blackwell 1989, Isabel Christian Pinedo, *Recreational Horror*, State University of New York, 1997.

(18) 高橋明彦氏のホームページ(半魚文庫)の「2002楳図かずお講演会全記録 ウメズのメ! ウメズのズ!」を参照(<http://www.kanazawa-bldai.ac.jp/~hangyo/hobby/ten/ten2.htm>)。

(19) 次の二つの著作のこと。夏目房之介「マンガはなぜ面白いのか」NHKブックス、一九九七年。伊藤剛「テツカ・イズ・アット ひらかれたマンガ表現論」『NTT出版』二〇〇五年。

(20) そもそも楳図作品の登場人物は、描線の稠密さのわりにその顔の諸記号(目、鼻、口)がそれほど複雑ではない。その記号の用法は複数の作品の複数の登場人物において反復され、またリアルな描線も相まって、模倣して描くことが難しい。休筆以後の楳図は自己キャラ化を続けているが、それはさておき、もつともキャラ化されたのが作中人物の「顔」というよりは、誰に所属するのかわからない「手」(グワシハンドやサバラハンド)であるというのも、楳図らしいキャラ化を外れたキャラである。楳図の手、そして目というアイコンのもつ問題については別の機会に論じたい。

(21) 以下の拙論を参照のこと。前川修「ヴァナキュラー写真論の可能性」『美学芸術学論集』三号、神戸大学芸術学研究室紀要、二〇〇七年、一〜一七頁。前川修「映画に憑く写真、TVに憑く写真——心霊写真の現在形——」、『柳廣孝・吉田司雄編「ナイトメア叢書」』霊はどこに居るのか「青弓社、二〇〇七年、七四〜九一頁。

妖あやかしを描く

—美術史からみた少女マンガ

西洋美術の妖(?)と妖怪マンガ

西洋美術史の視点からマンガを語るという命題を前に、改めてマンガに対するアプローチについて考えてみた。西洋美術史を専攻している人びとは、比較的マンガをよく読んでいる。私自身、世代的にも幼少時から様々なマンガが世に出ていたこともあり、マンガと縁が深い。かつてはマンガ雑誌を発売日に近所の本屋に買いに行き、なおかつ気に入ったマンガのコミックスが出れば書棚に並べる、といった日常を過ごしていた。美術史関係の書籍は背丈も大きく幅広であるため、現在でも本棚の中途半端なスペースにはコミックスが前後二重に並べられている。これまでマンガは文学に近いとみなされ、物語の展開を論じることも少なくない¹⁾。さらにコマ割りや線描技法など、マンガ独自の表現論についても、様々な試みが行われてきた²⁾。そこで普段マンガを専門に研究していない人間が何をいうことができるかと考えたとき、頭に浮かんだのが「妖あやかしのかたち」であった。普通の人間にはみえないが、何かがあるか。そんな存在をマンガではどのように描いているのか。みえる妖とみえない妖、そして妖がみえる者とみえない者、それぞれの「みえかた」を画面でどのように表現しているのか。ここではマンガに登場する妖の描かれ方について、特に少女マンガの領域に注目し、現在連載中の三つの作品「陰陽師」と「百鬼夜行抄」、「夏目友人帳」を取り上げて私論を述べてみたい。



図1 ヒエロニムス・ボス 《パトモス島の聖ヨハネ》
1505年頃 ベルリン国立絵画館

なぜ「美術史で「妖」なのか」というと、昔からずつと気になっている作品から端を発する。ヒエロニムス・ボス(Hieronymus Bosch, ca. 1450-1516)の《パトモス島の聖ヨハネ》(ベルリン国立絵画館、図1)である。北方ルネサンスを代表する画家であるボスは、西洋美術史上誰もが認める怪物絵描きで、ピーテル・ブリューゲルをはじめ後代の画家たちの怪物図像に多大な影響を与えている。地獄の風景にその本領が発揮され、人間を誘惑し墮落させ懲罰を与えるという存在として怪物達が登場することが多いのだが、怪物を描く必要がない場面にもおかしなものを描き込むことがある。

本来、西欧世界では「妖」が存在しにくい。そもそも妖とは人智の範囲を超えた存在であるが、人びとの信仰を集める神と

は異なる。妖怪研究の第一人者である小松和彦は、妖怪というものについて、アニミズムの観念をもとにし、「人間が制御していない、それゆえに人間にとつて好ましくない、しかも変身する能力を持っている霊的存在」と定義づけている³⁾。このような異界に住む存在は、原始宗教においては世界中どの地域にもみられるものだが、西欧世界では「妖怪」というより「怪物」と呼ぶほうがふさわしいだろう。キリスト教が文化の中心となつてから、かつての神話的怪物は悪魔と同一化される傾向があり、現実世界と不可思議な世界の境界線がくつきりつつ⁴⁾、必要とされない。しかしボス作品中には、悪魔というよりも「妖」と呼ぶのがふさわしいと思うような怪物がみられるのである。

この作品は、ローマ皇帝によってエーゲ海のパトモス島へ追放された福音書記者ヨハネが、後に新約聖書の巻末を飾ることになる「黙示録」を執筆している姿を描いたものである。主題そのものは珍しいものではないが、一見してすぐに目に入ってくる奇つ怪なモチーフがある。画面右下で頭の上に燃えさかる鍋のせ、金属の球体を胴体に持ち、腕の割に細い足をしたこの生き物(図2)は、ここで何をしているのだろうか。この怪物の役割について、マレイニツセンはヨハネの足元に投げ出されたインク壺に注目し、聖務日課書の挿図「パトモス島の聖ヨハネ」でインク壺を盗もうとする悪魔が描かれていることから、ボスの怪物もヨハネの執筆を邪魔するものと解

釈した⁽⁶⁾。聖務日課書に描かれた悪魔が明確にインク壺へと手を伸ばしているのに対し、ボスの怪物はいやに消極的である。青白い顔に眼鏡をかけたその顔はなかなかの知性を感じさせる。肩からよつきりと出ている手はクマかヒヒのようにごついが、まるで降参しているかのように挙げている。その視線の先では、ヨハネのアトリビュートである鷲が怪物をにらみつけ威嚇している。四人の福音記者を表す生き物のひとつである鷲もまた、実際の大きさよりも縮小され、あまり聖性や威厳は感じられない。いずれの生き物も「キャラ」的存在のようである。神の御使いとか、誘惑する悪魔とか、そういった何か重大な意味や役割を背負っているようには感じられない。この世のものではないが、ただそこにいるもの、普通は人の目には映らないもの、つまり妖に近い存在のようにみえてくる。キリスト教の観点からいえば、信仰心によって悪しきものを蹴散らすことができようが、そもそもヨハネの目には怪物がみえているのか。眼鏡の妖は実体化しているのか、その存在は神、ヨハネ(あるいはアトリビュートとしての鷲)、我々のような一般の人びとのいずれのレベルで視覚的に認識できるのか。ボスの「妖」から想起される可視・不可視性を念頭に、マンガの世界で描かれる妖の図像表現について、いくつか取り上げていく。



図2 図1部分

ごく当たり前の日常の世界が揺らぎ、その隙間から異界の生き物が現世に姿を見せる。このような異世界との接触によって生じる不可思議な出来事は、日本でも古くから語られ、図像化されてきた。香川雅信は江戸時代に制作された『百鬼夜行絵巻』や鳥山石燕の『画図百鬼夜行』をあげ、「視覚化された妖怪」は、まさに日本のマンガ文化の源流であり、またキャラクター文化の源流であった⁽⁹⁾としている。このように、マンガという表現形式が定着していく中で、妖はひとつのジャンルとしてだけでなく、その発生においても密接な関わりを持ちながら展開してきたといえよう。

マンガの世界で具体的に「妖」と言えば、昨今再び注目を集めている、水木しげるの『ゲゲゲの鬼太郎』がその起源とされる。その後、手塚治虫の『百鬼丸』をはじめ、妖怪を主題としたマンガは数多く描かれ、現在でもひとつのジャンルとして定着している。妖怪マンガはかつて少年・青年マンガで人気を博していた。マンガに限らず妖怪ものというのは、それを退治する側との戦いが、物語の中心となっているためであろう。荻野真の『孔雀王』(ヤングジャンプ)一九八五〜八九年、集英社)や藤田和日郎の『うしおととら』(少年サンデー)一九九〇〜九六年、小学館)、『地獄先生ぬ〜べ〜』(真倉翔作・岡野剛画『少年ジャンプ』一九九三〜九九年、集英社)なども、基本的には妖と対決し調伏することが目的になっているが、主人公を助ける妖もおり、必ずしも人間対妖怪という図式で単純に描かれるわけではないことが指摘できる。「主人公が戦いを繰り返し成長する姿」を描くのは少年マンガの物語の特徴でもあるのだが、もともと怪異現象を描く伝統において、江戸時代に制作された浮世絵草紙などで「妖退治」が好まれたという背景も、「妖怪対決マンガ」が多いことの要因のひとつであろう⁽¹⁰⁾。

少女マンガの妖——「陰陽師」の場合

一方少女マンガにおいて妖の姿はどのように描かれたのだろうか。かつて妖怪マンガは、怪奇・ホラーマンガとの境界線が曖昧で、独立したジャンルとして成立しにくい面があった。二十四年組にはホラー的要素を持つ作品が少なくない。例えば山岸涼子は「わたしの人形は良い人形」(ASUKA)角川書店、一九八六年)や「鬼」(コミックトム)潮出版社、一九九五〜九六年)など、短・中編において異界との接触を描いた優れた作品を残している。その後岡野玲子の「陰陽師」(夢枕獏原作「コミックバーガー」)「コミックバース」(メロディ)一九九三〜二〇〇五年、スコラ/白泉社。二〇一〇年十二月より白泉社「メロディ」にて続編「陰陽師 玉手匣」(連載中)によって妖怪マンガは新たな局面を迎えることになる。

「陰陽師」では、人と妖の関係が何らかの目的を持つ冒険によって成立するのではなく、日常生活のなかで存在するものとして語られる。従来の妖怪マンガと同様に、「巻物」のようなキャラ化する妖も登場するし、安倍晴明が魔術師である以上、時に化物を退治する物語が展開されることもあるが、ここで執筆者が指摘したいのは、妖の可視・不可視を巧妙に表現している点である。

作品の舞台は平安時代で、妖の存在は一般的に認識されており、たとえ見鬼の能力がない人間でも、妖の所業に恐れを抱いていた。普通の人びとには必ずしも妖がみえるわけではない。そのことを岡野は、源博雅の目を通し我々に示している。例えば「玄象といふ琵琶 鬼のために盗らるること」⁽¹¹⁾では、桜の花びらの精を、はじめに見開きで横たわる十二単の女性として桜の花びらと共に描いた(図3)。この時点で読者はこの女性が何者かはわからない。ページをめくった最初のコマでは、座る晴明の眼前に一枚の花びらが舞っていて、下のコマで



図3 岡野玲子 『陰陽師 1: 騰地』[「玄象といふ琵琶 鬼のために盗らるること」] 白泉社 1994年 70~71頁 © 岡野玲子・夢枕獺/白泉社

はそれが小さい女人へと姿を変える。続くページでもこの女性性は小さく描かれ、人間ではないことがわかるのだが、博雅の顔の造作の悪口を晴明にとがめられて扇であおられると、突然拡大し、普通の人間の大きさとなつて博雅と晴明の間に横たわる。読者には花の精が実体化したかのごとく感じられるのだが、博雅の言葉によつて彼には妖の姿は見えていないことが示され、続くコマで再び花びらとして描かれる。博雅が異界と接触するのは、機嫌を損ねた桜の精が一瞬見せる桜の幻影だけであり、それすらも博雅にとっては「気のせい」として処理される。しかし全く博雅の目に見えないわけではない。続けて晴明は蚊の精を式として酌をさせるのだが、博雅ははじめ気づかず一匹たきつぶしてしまう。晴明の命によつて蚊は「ふみむし」という女性に姿を変え酒を運び、博雅の首元に顔を寄せるが、先ほどと同様に晴明が扇によつて払いのけると、再び蚊の姿に戻る。術師による式神として、普通の人

間にも認識できる状態になつており、一連の頁では博雅の視点で描かれていることにな

このように錯綜する視線、視点の表現は、マンガのコマならではのものであるといえよう。映像でカメラワークの切り替えによつて妖の姿を変化させることもできるだろうが、一続きの時間の中で、晴明の視点と博雅の視点を交互に表現しても、思うような効果は生み出せないし、コマとは違つて常に同じ大きさ、比率の四角い枠の中で構図をとる必要がある。その点マンガは紙の上の範囲内では自由により大きさが決められる。コマに引かれた枠線は、コマとコマの間に時間を挿入させることもできるため、コマごとに視点が変つてもめまぐるしく感じることはない。読者はコマとコマの間に時の移り変わりを自然に感じることができ

妖の中でも人と交わることを目的とするものならば、人の目に映るものとして表現される。例えば「黒川主」¹²⁾では、獺が人に姿を変えて女の元を訪れるのだが、これは女の祖父にもその姿が「人」としてみえている。しかし妖であることを示すため、太い尾がつけられ、膝から下は獣の足をしている。この姿は方士に捉えられても変わらず、晴明によつて日照り責めにあい本性を現す。しかし獺の姿はただの「獺」であり、巨大でも奇つ怪でもなく、それそのものが妖ではない。晴明は黒川主を調伏することなく、綾子の出産場面では再び尾を持つ人の姿に戻っている。黒川主が本性に戻るのには、綾子の所から姿を消す最後の場面であり、別れを告げるかのように元の姿をみせている。この場合は「みえる者」だけに認識される妖ではなく、狸や狐、猪といった古来から「人を化かす」とされる獣の化生であるため、例外的な表現であるといえよう。



図4 岡野玲子 『陰陽師 3: 六合』[「鬼やらい」] 白泉社 1999年 217頁 © 岡野玲子・夢枕獺/白泉社

物語が一人称で進むのではない以上、妖がみえているのかいないのかを読者が判断することは難しい。その他に博雅の目に映るのは、鬼と化した怨霊¹³⁾である。実際の史実と絡め、菅原道真とのやりとりが眷属と共に表される。本来妖怪とは人間が姿を変えたものではないのだが、「陰陽師」の世界では、人と妖の境界が現代よりも更に曖昧になつているといえるだろう。「鬼やらい」¹⁴⁾では、怨霊と化した祐姫が東宮を襲う場面、命婦に憑依した祐姫は実体化しているのだが、高子によつて祓かれた後は、眷属も含め他の人びとの目に映っているかどうか不明である。民部卿元方の姿は、直接的な恨みの対象である藤壺には認識されているものの、鬼やらいの行列をなす人びとにはみえていない。たとえば儀式に疑いを持ち「ばかばかり」と述べた左衛門督は、一本角の子鬼に足をすくわれ転ぶことになる。博雅にはなぜか祐姫がみえることになつているが、それは特例であることが物語の後半に示されている。「追儺」での陰陽師のつとめは…(中略)…悪鬼悪霊をだな／たき出すことさ」とい言葉とともに晴明が地面を踏みつけると、子鬼が飛び出し逃げていくのだが、下のコマでは博雅に

それがみえていないことがクエスチョンマークによって明らかにされている(図4)。さらに「ほう 祐姫は見えるのか」という清明の言葉から、博雅には本来みえうる(あるいはみえるべき)ものではないということが示唆される。

このように岡野は妖が「みえる」「みえない」を実に丁寧に描いていることがわかる。それはひとつに平安というこの物語の時代には、妖と人びとの距離が今よりも近く、しかしそれでも全ての人の目に妖がうつるわけではないという状況を表現する必要があったためであろう。

みえるものとみえないもの——「百鬼夜行抄」と「夏目友人帳」

現在連載中の少女マンガで妖を描くものは少なくないが、ここでは「陰陽師」のように過去の話ではなく、現在の日常を物語の舞台として描いている少女マンガの中で、二つの作品を取り上げて「みえるもの」「みえないもの」の表現について検証していきたい。対決して退治するといった関係ではなく、ただいるものとしての妖。ひとはそれを見ることができないのだが、何かぞつと背筋が寒くなるような体験。ホラーと異なっているのは、妖によって災難が降りかかってくる物語の展開であったとしても、それは「人智を越える恐ろしいこと」ではなく、むしろ「降りかかった災難に妖という理屈をつけて納得する」という、本来の妖怪の役割を描いており、科学の力が発達した近現代を舞台にした作品の特徴として読み解くことができよう。

『ネムキ』誌(朝日新聞社)には、全編にわたり異界との関わりを主題に持つ作品が掲載されている。その中のひとつに今市子の「百鬼夜行抄」(一九九四年)がある。現在コミックスが二〇巻を超え長期連載が続いているが、ここに描かれてい

る妖の姿も「陰陽師」に通じるところがある。「陰陽師」の舞台は平安時代であるため、妖をみる能力がなくても存在は肯定されていた。「百鬼夜行抄」で作品の舞台は昭和末期から平成の様相を呈している。小説家である主人公の祖父が常に和服を着用し、母親も和装が多いことから、祖父は明治・大正の間ではなかるうか。「鬼の居所」¹⁵では、祖父は明治・大正の人間で語られるが、登場人物たちの服装や持ち物から判断するならば、時代を下ったとしても昭和初期であろう。学生服はあるが帰宅すれば和服に着替えるという生活習慣は、戦後とは考えにくい。時代設定としては数十年前の時代が、主人公の生活する場になっていいると思われる。このような時代設定では、妖を「実際に存在するもの」として扱うことはできない。むしろその世界にも清明のように妖をみることである人びとが存在するわけであるが、その能力は秘すべきものである。それは後述する「夏目友人帳」には更に顕著に表現される。

今市子の描く妖は、怪奇小説家であり「特に河童・鬼・天狗などといった妖怪変化を好んで描いた」という祖父蝸牛の目を通じて視覚化され、そのため伝統的な日本の妖怪の形を継承している。「精進落としの客」¹⁷では、かつて蝸牛が式として使っていた妖が描かれているが、外見は江戸時代の読み本や、『百鬼夜行絵巻』に登場する怪物たちを想起させる。頭が異常に膨張しているもの、蛙や獣がひとがたをとったものが読者に提示されているが、律の目にはどのように映っているのであろうか。招待客がやってきたのを蔵にいる律はみるのだが、このとき既に異形のものとして妖たちは表現されている。次の瞬間空間はねじれ、蔵に閉じ込められていたはずの律は家の中に入り、大伯母が妖を迎え入れた下のコマで、妖た

ちはのつべらぼうとして表現され、次のコマでは人に姿を変えている。このコマでは左下に律の横顔が描かれ、妖たちが廊下を歩いている所を律がみていることが示されているのだが、この状況は何を示すのか(図5)。これは第三者の目を通じたもので、妖をみることはできない一般人が、その場に居合わせた時にみえる状況を示し、律には本来の妖の姿が映っているのか。それとも大伯母に迎えられたため人に姿を変えているのか。それならば三コマ目で彼らが顔を失っていることにも説明が付くだろう。初七日にやってきた妖たちは、人間と接触するために外見を変え、家へと入り込んでいるのである。食事をする間は人型を保ち、家人を喰らうと決めると元の姿に戻っている。つまり「律の目」にはマンガの中で描かれるとおりにみえているのだが、人の姿をしていても妖ならわかる、という原則が物語の中に敷かれている。そもそも妖が姿を見せるのはそれが必要になるときのみであり、ここでは客を案内する大伯母、そして宴会の善を運んでくるはずの家人のためだけに姿を保っているのであって、やはり本来ならば姿形はみえないはずである。そのことは最後の頁で「お客さん?」:



図5 今市子『百鬼夜行抄1』「精進落としの客」朝日ソノラマ 2000年 9頁 ©今市子/朝日新聞社

誰も来やしませんよ／あれは形だけの／仕度なんだから」という律の母の言葉によって明らかにされる。「手伝いに来ていた／大伯母が／確かに客を七人／案内したと／言いはったが誰も取り合わ／なかった」というモノローグが妖の可視化の状況を明確に説明している。

一方緑川ゆきの『夏目友人帳』(『ata』二〇〇五年)、白泉社)では、伝統にとらわれない自由な姿の妖を描き出している。主人公夏目の生活圏は、現代のようであっても、実際の所は「どこにもない場所」である。夏目の祖母レイコの姿が、この世界の特定を難しくさせている。「第一話 ニヤンコ先生 登場」で、当初レイコはシルエットのみで登場している¹⁸。この部分だけみれば古い時代の洋装の女性と考えることもできるが、「ひしがき」という妖がもつレイコの記憶では、セミロングの髪を結わすにおろし、セーラー服を着た姿で描かれるため、いつの時代を示しているのかわかりにくい。画中のレイコはまるで現代の女子高生生のようなのである。レイコもその娘である夏目の母も若いときに亡くなっていることが物語中に示唆されている²⁰。とはいえ、祖母の世代がこの姿ならば、物語の舞台は近未来ということになるかもしれない。

緑川は自身の描く妖について、「伝聞・空想つぼさで描きたいと思っているので、既存の妖怪はあまり調べない」と語っている²¹。しかし登場するキャラクターたちが様々なジャンルの「人ならぬもの」から影響を受けて図像化されていることは確かであろう。ニヤンコ先生の本性である斑の巨大な毛むくじやらの姿は、映画版『ネバーエンディング・ストーリー』(ウォルフガング・ペーターゼン監督、一九八四年、西ドイツ・アメリカ)のファルコンを思い起こさせる。第九話「先生、黒色になる?」で、「主様」と呼ばれる有翼の妖リオウの姿は、日本の伝統的な妖とは異なり、西洋で描かれる天使の図像に酷似する²³。

こういった先行するイメージが直接的な図像源というより、緑川の個人的な体験の蓄積によって導き出されていると解釈すべきであろう。第三十六話「東方の森」²⁴では、最後のシーンで見開き二頁を使った妖と夏目の帰還が描かれている(図6)。右から左へと進む妖たちの姿は、絵巻物の百鬼夜行がその背景にあるように思われる。

可視・不可視の表現では、妖の存在が否定されている世界に生きる夏目の心情を示すために様々な方法がとられている。ひとつのパターンとしては、夏目の回想として妖に絡まれる自分、妖が見えないがゆえに気味悪がる周囲の人びとという図式がある。ここでは夏目の視線で世界は描かれるため、妖自身の姿も輪郭がはっきりしているし、「百鬼夜行抄」でも同様の形式が多々見られる。そのパターンが崩されるのが、友人と関わる場面である。「みえる者」として常に孤独だった夏目が、他の人びとと関わり、自ら「みえる者」であることを知られていく際に、その表現法は特筆すべきものがある。名取や的場一門の被い人たちのような「みえる者」と共に行動する際は、ある種少年マンガによくみられるような冒険ものの要素が強くなるのだが、普通の人びとや、わずかに妖を知覚し、夏目の特殊な能力に気がついた人びとの交流のなかでは、細やかな表現様式が提示される。

「夏目観察帳」²⁵で語られる、わずかな「みえる」力を持つ田沼の独白は印象的である。田沼の部屋の天井に現れる池と魚の幻影を前にし、障子を開けて外を示せばそこには何も無い(図7)。この見開き頁に描かれている情景は、完全に田沼の視点からのものである。普通の「みえない者」とっては池の揺



図6 緑川ゆき『夏目友人帳9』『東方の森』白泉社 2010年 160~161頁 ©緑川ゆき/白泉社

らぎも目にもうつらないことが、田沼の「おれ達にしか…」という台詞で示唆される。しかし次のコマに描かれた夏目の表情から、彼の目にはまた別の情景：おそらくは水をたたえた池…がうつっていることを読者に想像させる。ここで緑川は「妖をみることでできる者でも、そのみえている光景は同じではない」ことを表現しているのである。

このような「みえかたの違い」は「百鬼夜行抄」でも表現されている。「言霊の木」の冒頭部分で司が「自分にはみえるけど他



図7 緑川ゆき『夏目友人帳5』『夏目観察帳③』白泉社 2008年 180~181頁 ©緑川ゆき/白泉社

怪異に属するものを此岸の物体で隠蔽することはやや矛盾しており、ゆえに本性は押し入れから出てきて浮遊する。いずれにせよ丸太にとりついていた女の霊は昇華し、和服の妖は襖から生え出でて丸太を持ち帰る。少なくともこの段階では丸太はすでに実体ではなく、タイトル通り何らかの霊体であったとみることも可能であろう。

「みえる者」に「みえない者」による丸太の存在の肯定が画中行われていない。家に帰った律が家族の目から丸太を隠す様子は、妖から手渡された瞬間にその場で丸太が可視化されているようにも感じられるのだが、口うるさい妖や、司や晶のように「みえる者」が頻繁に出入りする家では、「みえるもの」と「みえないもの」の境界線があやふやなために、律は押し入れに隠し、他のものの目に触れないようにするのであろう。



図8 今市子『百鬼夜行抄2』『言霊の木』朝日ソノラマ 2001年 188~189頁 ©今市子/朝日新聞社

の人にはみえないもの」の対応に困り律に引き渡すものの、司には妖の本当の姿をみえていない。彼女にとつて「おかしい」のは「フランスパンの包みを抱えた若奥様」という姿形ではなく、「気がついたら昨日からずっとついて来てる」ことに「人ならぬ者」の気配を感じている(図8)。しかし律にみえるのは、和服姿ではあるが、異形の妖であり、妖そのものも司が自分の姿をまともにみえていないことがわかっている。「…あの娘は物

を／はつきり見極めるのが／恐ろしいのでしよう／自分が見慣れた／物の形を見て／安心したいのですよ」という妖の言葉は、司が「みえているもの」の形を異なる次元で解釈し認識していることを示している。見開き頁の右側では司の視点で、左側では律の視点で物語が進み、妖が律に手渡す丸太さえ実体化(普通の人間にみえる状態)しているのか、物語の最後まで明かされない。つまり「みえない者」による丸太の存在の肯定が画

中で行われていない。家に帰った律が家族の目から丸太を隠す様子は、妖から手渡された瞬間にその場で丸太が可視化されているようにも感じられるのだが、口うるさい妖や、司や晶のように「みえる者」が頻繁に出入りする家では、「みえるもの」と「みえないもの」の境界線があやふやなために、律は押し入れに隠し、他のものの目に触れないようにするのであろう。



図9 『百鬼夜行抄2』『雪路』 朝日ソノラマ 2001年 233頁



図10 緑川ゆき 『夏目友人帳5』『夏目観察帳③』 白泉社 2008年 185頁 © 緑川ゆき/白泉社

その状況は同じで、前述した田辺との対話の中で、花火を山の上からみているも、夏目のみえる光景には花火を隠すように巨大な妖が立ちふさがっている(図10)。上段のコマでは巨大な入道が花火を見とれている情景が示され、夏目の視点で描写されているのに対し、三段目では花火をバックに二人の後姿があり、妖の姿は描かれておらず、「みえる者」から「みえ

る」が、「みえる者(もの)」と「みえない者(もの)」の描写について、三作品には共通するものが感じられた。調伏や退治を主たる目的とする少年マンガ誌上の妖怪マンガとは異なり、日常生活のなかに混じり込む妖の姿は、常に「みえるもの」として描かれるわけではなく、登場人物の視線を反映して実体化・不可視化される。通常は実体化した形で妖が描かれ、それに対し

ない者への視点の移動が確認できる。二つのコマを挟んだ段に、田辺の目をクローズアップで描いているのは象徴的であろう。つまり「みえる者」として「みえないもの」がないわけではない、ということが示されている。彼らには普通の人間が目にするのではない情景が広がっているのだが、それによって「普通の人間がみえているもの」がみえなくなるのである。

おわりに

本稿では妖を扱った代表的な少女マンガ三作品を取り上げ、そこに妖の姿を可視・不可視という視点からどのように描かれているのかを論じた。妖という本来は「みえないもの」をマンガの中で表現する際、「描く」という行為によってはじめて実体化する。実体化した妖は、コマの中に存在する以上、第三者の視点で、それも妖をみることでできる者の視点で扱われることになる。これらの作品では可視・不可視の領域が曖昧に描かれる。

「美術史から見たマンガ」ということで、視覚芸術としての表現形式に注目し論じてきた

「みえない者」は無関心だが「みえる者」が何らかの反応をする、という形式がとられるのだが、何れの作者も物語上でポイントとなる場面においては、視覚的效果を高めるようなコマ割り、視点替えがおこなわれている。

それぞれの作品の物語性からいうならば、コンセプトも展開方法も共通するところは少ない。「陰陽師」は歴史上実在した人物を主人公に、現代とは異なる妖へのアプローチがみられる。「百鬼夜行抄」と「夏目友人帳」は、祖父母が妖に対し強い能力を持っていたこと、「みえる者」としては未熟な主人公の護衛として、本人が操る式ではない強力な妖がいる、という点で登場人物の設定に重なる部分はあるのだが、原則として一話完結型で、家族そして一族の繋がりとというバックボーンを持つ「百鬼夜行抄」と、一話あるいは数話のエピソードを重ねながら、孤独だった主人公の心の成長を描いていく「夏目友人帳」を、物語として比較するならば、その方向性は全く異なるといつてよいだろう。しかし、妖の可視・不可視に関しては、表現形式にある種の共通性を感じられる。「みえる」「みえない」を描写する技法は、物語をすすめる上で実に効果的に使用されており、妖怪マンガの中で確立されたひとつの図像表現として定着しているといえるだろう。

註

(1) 例えば、『文學界』六二巻一〇号(二〇〇八年)では「マンガをブンガクとする」という特集が組まれた。その他、いくつかの論考を挙げておく。中条省平「マンガの教養」『幻冬舎新書』二〇一〇年、山田利博「文学としてのマンガ」『文学の新しい定義について』『研究論文集』教育系文系の九州地区国立大学間連携論文集「三二」号、二〇一〇年、一〇一頁。

(2) 本稿を執筆するにあたって主に参考としたのは、以下の二点の文献である。伊藤剛「テスカ イス デッド」『NTT出版』二〇〇五年、竹内オサム「マンガ表現学入門」『筑摩書房』二〇〇五年。昨今ではマンガ学科以外の大学紀要などにも、マンガに関する論考が掲載されるようになってき

た。参考：高月義照「マンガにおける表現技法の進化——何がマンガを文芸に成長させたのか」『東海大学紀要 開苑工学部』二〇号二〇一一年、五三〜七五頁。

(3) 小松和彦「妖怪文化入門」せりか書房、二〇〇六年、一二頁。

(4) 例えばかつて水と関連づけられて神格化されていた竜は、キリスト教ではサタンの象徴となった。キリスト教世界で、彼岸と此岸の間を往き来する存在は、悪霊や亡霊とされてきた。オスカー・グラーフとツェツィーリ・エンラーフ＝プファルトツの『日本の妖怪』(一九二五年)では、日本の妖怪がこういった亡霊や幽霊(Gespenster)と混同されていたことがわかる。安松みゆき「オスカー・グラーフ ツェツィーリ・エンラーフ・プファルトツ編著『日本の妖怪』シュトゥットガルト、一九二五年(1)翻訳『別府大学大学院紀要』一〇二〇八年、一三三〜一四一頁。

(5) *Saint John on Patmos. Miniature from an Utrecht Lectionary*, 1433, fol. 188 r., the Hague, Royal Library, Ms. 69 B. 10.

(9) Marjnisssen, Roger Henri & Ruyffelaere, Peter, *Hieronymus Bosch: The Complete Works*, Antwerp, 1995, p. 285.

(7) 『黄金伝説』によれば、福音書記者ヨハネは山鴉を愛でたことから、ここに描かれている鳥が鴉ではなく山鴉であるととする説もある。ヤコブス・テ・ウオラギネ、前田敬作他訳『黄金伝説』人文書院、一九七九年、一四三頁。

(8) 伊藤剛はマンガ表現の「キャラ」について「多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指し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」としての存在を感じさせるもの」と定義づけている(伊藤剛「テズカ イズ デッド」『N.T.T出版』二〇〇五年、九五頁)。実際にボスの作品に描かれた怪物などのモチーフは、作品から切り離されて「キャラ」化し、フィギュアやピンバッジなどのグッズとして販売されている。《パトモス島の聖ヨハネ》

の怪物もフィギュアとして製品化されている。Cf. Talaria Enterprises Online Shop. http://www.talariaenterprises.com/product_lists/parastone/products_large/jb8-bosch-choir-devil-jo.html (二〇一一年九月現在)

(9) 香川雅信「マンガの源流としての妖怪画」、兵庫県立歴史博物館／京都国際マンガミュージアム編『妖怪画の系譜』河出書房新社、二〇〇九年、六〜一頁。

(10) 妖怪マンガの歴史的な流れについては以下の文献を参照。兵庫県立歴史博物館／京都国際マンガミュージアム編『妖怪画の系譜』(河出書房新社、二〇〇九年)、飯倉義之『妖怪マンガは世につれ 世は妖怪マンガにつれ』妖怪マンガの変遷とその時代(『子どもの文化』四七三号、子どもの文化研究所、二〇一〇年、一〜一九頁)。

(11) 岡野玲子『陰陽師Ⅰ 騰馳』SC DeLux パーガー版スコラ、一九九四年、三七〜一三六頁。今回執筆者は、1、5〜8巻はスコラ版を、2〜4、9〜13巻は白泉社版を参照した。

(12) 『陰陽師3』六合『白泉社』一九九九年、五〜一四六頁。

(13) 幽霊と妖の違いについてここで述べることは趣旨から外れるため割愛するが、渡辺は妖怪マンガというジャンルの中で幽霊と妖怪が同一レベルで語られていることを指摘している。「鬼となる人」が妖とみなされるのか、という問題は、妖怪少女マンガにも共通する点ではある。渡辺正人「妖怪マンガと現代」『聖学院大学論叢』二二号、二〇〇九年、二四九〜二六〇頁。

(14) 『陰陽師3』六合『白泉社』一九九九年、五〜一四六頁。

(15) 今市子『百鬼夜行抄4』ソノラマコミック文庫版、朝日ソノラマ、二〇〇一年、一〇九〜一四八頁。「雨夜の衝立」(『百鬼夜行抄1』ソノラマコミック文庫版、朝日ソノラマ、二〇〇〇年、三四一〜三七二頁)でもすでに若き蝸

牛が登場するが、異世界での物語のため、時代背景までははっきりとわからない。なお、今回筆者が参照したコミックス版は、1〜11巻がソノラマコミック文庫版、18〜20巻はソノラマコミックス版(朝日新聞社)である。

(16) 『百鬼夜行抄1』ソノラマコミック文庫版、二六頁。

(17) 前掲書、五〜二〇頁。

(18) 緑川ゆき『夏目友人帳1』花とゆめコミックス版、白泉社、二〇〇五年、二四頁。

(19) 前掲書、四四頁。レイコの姿は、妖だけでなく、夏目の養父である藤原滋の回想シーンでも同じ姿で描かれるため、「妖からみたレイコではない」とがわかる。「第十九話 飯家」『夏目友人帳5』花とゆめコミックス版、白泉社、二〇〇八年、二一〇〜二一九頁。

(20) 『第一話 ニヤンコ先生登場!』『夏目友人帳1』花とゆめコミックス版、白泉社、二〇〇五年、三二頁。

(21) 緑川ゆき『夏目友人帳公式ファンブック』夏目と友人たち『白泉社』、二〇〇九年、一五四〜一五五頁。

(22) 『夏目友人帳3』花とゆめコミックス版、白泉社、二〇〇七年、五〜四四頁。

(23) 前掲書、三七頁。

(24) 『夏目友人帳9』花とゆめコミックス版、白泉社、二〇一〇年、一三五〜一六五頁。

(25) 『夏目友人帳5』花とゆめコミックス版、白泉社、二〇〇八年、一七一〜一八八頁。

(26) 今市子『百鬼夜行抄2』ソノラマコミック文庫版、朝日ソノラマ、二〇〇一年、一八三〜二二六頁。

一九七〇年代の少女マンガにおける 芸術性への指向とその目的

「マンガは世につれ歌につれ」。

マンガは必ず時代を映す。ターゲットが常に大衆である（多売せねばならない）が故に、大衆の興味の動向（より少し先端の）をしっかりと捉え、作品に反映していくことが要求されるからだ。そしてマンガの読者は、大衆の中でも決して時代の最先端を見つめるグループではない。どちらかと言えば、最先端を感じるセンチメンタルはあっても、即座にリアルで取り入れようとはしない、ややオクテな「興味津々人間」といったところだろうか。だとすれば、マンガの作者は「バーチャルで読者に最先端を試させること」を意識するのが当たり前である。

マンガの読者と作者の関係がそのような構造になっていることを踏まえた上で、七〇年代の少女マンガにおける芸術性への指向について考察してみたい。ただし筆者本人は、七〇年代少女マンガの描き手でもあったため、この考察はあくまでも、筆者本人から見た考察となるであろうことを断っておきたい。

よく言われるように七〇年代の少女マンガは確かに芸術性への指向が強かった。その後の少女マンガを牽引した少女マンガ作品には必ずと言っていいほど表われている欧州指向も、その芸術性指向のうちに入るといって良い。欧州はその当時、アメリカナイズされてゆく日本とは違い、確固たる古さを保ちつつ、スピードとは無縁の優雅な時間を過ごしているように見えた（それはその後、八〇年から九〇年代の欧州における



図1 (左) [non-no]創刊号表紙、1971年、集英社 (右) [an-an]創刊号表紙、1970年、平凡出版(現・マガジンハウス)

アメリカ文化浸透によって、やや誤解だったと理解したが)。欧州文化に傾倒していくグループを当時少女マンガや女性誌に構築させたのは、おそらく、それまでのアメリカ文化への同調に無理を感じて、自分たちの身の丈に合った方向を探り、舵を切ろうとする日本女性たちの本能的な選択だったのかもしれない。少なくとも雑誌上では欧州文化が絢爛と花開き、情報があふれた。

映画で言えば『男と女』（一九六六年）、『シエルブルーの雨傘』（一九六四年）などのしつとりとした物語と情感に触れて、時代の忙しさにしばし忘れていた日本人的な情緒をかき起こされ、女性たちは戦後、ずっとアメリカ的な方向ばかりを見ていたことにふと気づく。『風と共に去りぬ』もその一助になったかもしれない。そこには巨大なアメリカが憧れる、ヨーロッパ（旧時代）が見えたからだ。確かに炊飯器（もしくはテレビ）、洗濯機、冷蔵庫の三種の神器は素晴らしいし、どれほど多くの時間を家事の苦痛から女性を解放してくれたかわからない。でも、時間ができると今度は心が満たされない。ソープドラマもファミリィコメディもいけれど、何だかどれもこれも雑駁で、日本人の私たちには合わない大味なものしかない……。そう思い始めたのが女性ファッション情報誌の創刊が相次いだ七〇年代のことなのである（『an-an』一九七〇年創刊、『non-no』一九七一年創刊、図1）。

「わが意を得たり」と大多数が感じた女性誌の創刊は、たちまちにして時代の思考を創り始めた。その時代にはまだ欧州

は遠く、経済的事情から、それまで香港、ハワイしかリアルな海外旅行のターゲットは存在し得なかったが、女性たちは実は大正時代から現実とは違うところで欧州を見ていた。叙情画を手段として大正モダンの中で路谷虹児が、中原淳一が女性たちの意識にパリを持ち込み、内藤ルネ・藤田ミラノ(図2)がそれに続いて欧州への想いを育てていった。藤田ミラノは七〇年代にパリへ移住、マンガが少女誌をリードするようになると、高橋真琴へとそのバトンが渡されていく。

女性誌では、毎号のように欧州特集が生まれ、美術館や石畳の路地、ツアーでは行けないような小さなレースの店などが紹介された。そこで育まれる夢は、右肩上がりの好景気であったが故に、実現可能な希望に繋がっていく。また、それを敏感に感じないようでは、次の世代に何も語ることが出来ない。時代の匂いをまとい、次の方向を指し示すこと。それは読者に新しい知識を提供すべき立場の漫画家にとって、必須の条件だった。それができなければ、自分の言葉を読者に聞いてもらうことは出来ないのだ。それほどの強い必然性があつたと言つてよい。

つまり、七〇年代の少女マンガ家たちは戦略として時代の匂いをまとい、自分の言葉を聞いてもらうために欧州を、大



図2 藤田ミラノ「quinze ans」ソシエテ・パリジェンヌ・エディション、1974年9月(中村圭子編『藤田ミラノ——ヨーロッパに花開いた日本の抒情』河出書房新社、2011年、69頁より転載)

数に求められる「欧州」の芸術性を、表現スタイルの中に取り入れていったのだ。日本人のことで言えば、デビュー当初の作風は日本的な生活マンガだったが、七二年に入ると欧州の生活感を表すために努力している。元々の質とは違うのが明らかである(図3)。

欧州を描くことは、即ち芸術性を醸すことに繋がる。当時の欧州は生活の中に芸術がそのまま存在する場所(建物、自然生活具、美術館が渾然一体)であり、そこそが欧州の無形文化財であると私たちは感じていた。まだ自分の足では欧州に行けない読者(少女誌は中学生対象)のために、できる限りリアルなヨーロッパを届けたくて、自分たちでアテンドする一ヶ月半の欧州滞在を敢行し、壁の厚さやドアの大きさ、住居構造まで確かめて欧州の生活感を描くことに努力した(その後、欧州からのマンガ学部研究科留学生によって、「全く違和感がないヨーロッパ」と評価される)。

芸術は、戦後復興に忙しい時代には大衆のものではなかった。「ハイソな人々の趣味」でしかなく、大衆にとっては年に一度、日展や二科展で拝見するだけの高尚なものだったが、七〇年代あたりから「芸術とは何か」「パトロンと芸術家の関係とは?」「芸術の生まれた経緯」「芸術家の人物像」……というような方向にまで大衆の興味は拡がり始め、情報誌は次々にそれに答えていった。充分に与えられた誌面は、「大衆向け」を超えた真面目な記事にするだけの余裕があつた。そのことも少女マンガにおける芸術性指向に、大きな力を与えたと考えられる。まず大衆が関心を持つていなければ、それを指向することはなかつたはずだからである。

そんな傾向につれて、少女マンガにおいても、画面を欧州的(「芸術的」)に飾ることだけでなく、登場人物の心理表現の芸術性に関しても、深く踏み込んでいったと言えるだろう。それ

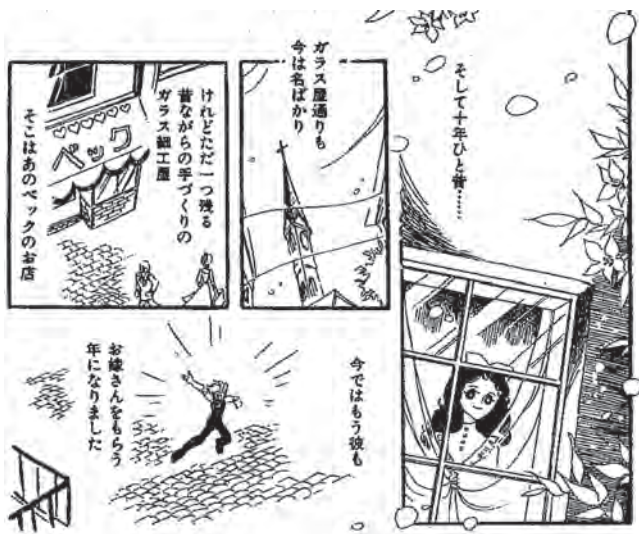


図3 (左)竹宮恵子「ガラス屋通りで」1973年、別冊少女コミック5月号増刊「ちゃお」、小学館 (右)竹宮恵子「トゥ・リップルくん」1971年、『週刊少女コミック』夏の増刊号、小学館



図4 (左) 名香智子「シャルトル公爵の愉しみ」1985~2000年、『プチフラワー』、小学館 (右) 萩尾望都「トーマの心臓」1974年、『週刊少女コミック』、小学館

は文字表現における詩文やレトリック、コマ絵における心理表現、描き文字やレイアウト、効果線表現に至るまで、可能な限り「競争的に」ティペロップメントされていた(図4)。

どこをどう工夫すれば、受け入れやすくて新しく、人が驚くような表現ができるか。それは表現者であれば誰でもが考える、基本的な情動である。当時少女マンガの業界は、幸か不幸か、少年マンガに比して一〇分の一のシェアしかなかった。そのため、経済活動が表現に對してさほど優先されることがなかったのは、少女マンガの芸術性にとって幸運だったかもしれない。七〇年代、少女マンガでは思う存分に実験的な新しさを追求でき、自由な表現の開拓が出来た。芸術性への指向は、少女マンガにおいて最初は戦略だったけれども、後にはそれが目的・自標になっていったと言える。それは職人の芸術への指向性ともよく似ている。決して芸術を自ら求めるのではないけれども、自分の仕事に必要性があるのなら、熱意のある職人はそれを追求することに全力を惜しまない。結果その仕事は芸術的なもの

となり、評価を受ける。しかし、求めたものはあくまでも大衆が望むものであるから、芸術性を云々されるとやや戸惑ってしまう……そのような構造なのではないだろうか。

マンガは芸術であるとは言えない。それは漫画家がもともと芸術活動をするつもりがないからである。マンガが芸術的であるとすれば、読者と作者の間に理想的な「世界の共有」が生まれ、伝達が完了したときに「芸術的だ」と言うことができる。少なくとも私はそのように考えており、マンガが今後芸術の一部に入るとするならば、新たな価値観で芸術を見渡す必要も出てくると思われるほどに、表現のベクトルがこれまでの芸術とは違うものである。七〇年代少女マンガに芸術への指向性があったとしても、芸術であろうとしたわけではなく表現者としての基本的情動がそうさせた「結果」であるとするれば、もしかしたらそれは、原初的な芸術なのだと言えないか。そもそも芸術とはそのようにして生まれ得るべきものではないのか。だとしたら、マンガの芸術性はどうか観賞すべきなのか？

——様々の思いが湧いてくる。

一九六〇年代フランスのマンガ文化 ——第九芸術への道¹⁾

バンドデシネ・クラブの結成

「フランスではB D^{バンドデシネ}フランス語圏のマンガ」は第九芸術として認められている」などと、芸術の国フランスでは昔からマンガがアートとして評価されてきたように錯覚するかもしれない。しかし第九芸術という名称が使われ始めたのは、たかだか半世紀前に過ぎず、この名称の普及に尽力したのは美術の評論家や研究者といったいわゆる専門家ではなく、さまざまなマンガ愛好家の集まりだったということはあまり知られていない。一般的に言ってマンガという自由闊達で複雑な表現は、各国のお国柄を反映しながら独自の発展を遂げてきたが、フランスの場合はどうだったのだろうか。マンガを芸術として評価するという状況はどのように構築されたのだろうか。

本稿では一九六〇年代に結成されたバンドデシネ・クラブ [Club des bandes dessinées 略してC B D] の活動に着目する。最初の国際的なマンガ博覧会を企画し、本格的なマンガ研究誌を立ち上げたと自認する彼らの活動は、世界マンガの観点からも、あるいは六〇年代という激動の時代を考察するときにも、もつと注目されて然るべきである。いったいマンガという表現がアートとしてフランス社会で一定の認知を獲得するプロセスにおいて、どのような人たちがいかなる集団を組織し、どんなメッセージを発しようとしたのだろうか。そのさいにいかなる価値観がマンガの認知に寄与し、いかなる偏見がたちふさがったかを概観してみたい。

読んで楽しむだけならマンガが芸術として社会的に認知されることはない。気晴らしとして消費されるか、密かに読者の心の糧となるだけである。社会で認知されるためには何か積極的なアクションが必要だ。B Dの場合、一九六二年三月二十九日に結成されたバンドデシネ・クラブ「C B D」がその先駆けとなった。C B Dは単なる愛好会ではなく、B Dという表現手段の真価を訴えるために結成された最初の本格的な研究会である。機関誌『Général』には「B Dとその反響を研究して世間に知らしめること。B Dの普及を促進すること。絶版となっているB Dの古典作品の傑作を再版すること」という三つの結成目的が掲げられている²⁾。創設メンバーには映画や大衆文学に造詣の深いフランシス・ニカサン、マンガ好きで知られる映画監督アラン・レネ、後にセクシーなヒロインの活躍するSFマンガ『バーバレーラ』で知られるマンガ家ジャン・クロード・フォレスト、気鋭の社会学者エヴリン・シユルロがいた。その他、ウンベルト・エーコやレーモン・クノー、社会学者エドガール・モラン、国立図書館の版画部門の責任者を長らく務めた美術批評家ジャン・アデマール、イタリア・ルネッサンスやドイツ・ロマン派の研究で知られるマルセル・ブリヨン、『フランス・ソワール』紙の編集に敏腕を振るったピエール・ラザレフ、数々の賞を受賞した有能なテレビ番組プロデューサーのジャン・クリストフ・アヴェルティ、脚本家で映画評論家のレモ・

フォルラーニ、アラン・レネ監督作品『去年マリエンバート』に出演した女優デルフィーヌ・セリグらが会の趣旨に賛同した。まさに多士済々といった面々だが、映画やテレビといった映像メディアや新聞や雑誌といった活字メディアの業界人が目立っている。アカデミズムの権威とでも呼べそうな人物は、一九六四年にアカデミー・フランセーズの会員に選出されたマルセル・ブリヨンだろうか。といってもブリヨンは美術の専門家の枠を超えた書き手であり、日本でも美術論や小説やさまざまな著作が翻訳されている。ブリヨンはいち早く『猫のフェリックスあるいは創造的ポエジー』(一九二八)と題した論文を書き、「バンドデシネ・クラブの創始者は私です」とラカサンに語っていたという³⁾。

フランスワ・ラカサンの「いかにしてバンドデシネ・クラブはC. E. L. E. C. ⁴⁾ になったか」によれば、C B Dは以下のような経緯で結成された。一九六一年五月、ジャン・クロード・ロメール——後に俳優や映画研究者として活躍することになる——の書いた「一九四〇年以前の絵入り雑誌研究」⁵⁾が、フランスのSF雑誌『フィクション』第90号に掲載される。その二ヶ月後、その記事に応える形でスイスのジャーナリスト、ピエール・ストリナツティの「バンドデシネとSF: フランスの黄金時代(1874-1940)」という記事が同誌に掲載されて大きな反響を呼ぶ。そこでアラン・レネがフランス・ニカサンに『フィクション』誌の編集部とコンタクトをとることを勧め、編集長アラン・ドレミューは、ジャン・クロード・フォレストを連

れて、ラカサンの家を訪問することになった。途中で出くわした映画監督クリス・マルケルも同席した。「フィクシオン」を機縁に結ばれた人たちが、雑誌記事の反応からマンガに対する関心の高まりを敏感に察知して動いたことがわかる。ちなみにラカサンの『第九の芸術「バンドデシネ」のために』では、結成の理由として、マンガに対して批判的な教育者、青少年クラブの指導者、社会学者、批評家たちに立ち向かうために「かつて子供だった自分たちが立ち上がったと述べられている。当時のフランスでは、一九四九年に制定された検閲法を後ろ盾にとつた管理委員会が青少年向けの雑誌やマンガを取り締まっていた。出版社は出版前に委員会に見本を提出して判断を仰がねばならなかった。ラカサンの自伝には、ターザンのふりあげる短剣がしばしば攻撃的だと批判されたことや、ターザンのコスチュームを露出の少ないバミューダ・パンツに変更するように指摘され、ターザンが子供向けの雑誌に居場所を失ってしまった内情が明かされている⁽⁶⁾。

かくして一九六一年十二月にC B Dの結成が決定され翌年一月『フィクシオン』にその旨が告知された。アラン・レネの主張により、単なる懐古趣味ではなく新たなヨーロッパの漫画表現の展開を模索するという方針が決められた(とはいえずティエリ・グルンステンのような後進の研究者からいわゆる「アメコミ」⁽⁷⁾に偏った懐古趣味が批判されるのだが⁽⁸⁾)。機関誌『Gift With』の発行が決定され、この珍妙なタイトルは、ハロルド・クネルのマンガ『Pim, Pam, Poun!』(The Katzenjammer Kidsの仏語タイトル)に登場するキャラクターにちなんでフォレストが命名した。真珠を食べる「半魚・半ヒーバー」の姿をしたこの動物は雑誌の表紙にも描かれているが、シリアスな内容とのギャップを意図的に狙ったのだという。六五年二月五日には、イタリアのボルデイゲラで(ラカサンによれば)マンガに関する最初の国際会議が開催される。『Gift With』に掲載された壇上の写真には、ラカサンと一緒にボルデイゲラの市長の姿も見える。ローマ大学社会学部も協力したようだ。図版の拡大コピーが展示され、ヨーロッパとアメリカのマンガ家が講演してファンと交流を深めた。六七年三月から六八年十月までマンガの歴史やキャラクターを紹介するテレビ番組が放映され、ラカサンの他、フランソワ・カラデック、ルネ・ゴシニエらが出演した。またマンガの影響を受けた映画を表彰するGift With賞が設けられ、クリス・マルケルのSF映画『ラ・ジュテ』やヌーヴェル・ヴァーグの旗手として知られるピエール・カストの短篇『灼熱の太陽』(La brûlure de mille soleils)が受賞している。たしかにスチル写真を使った非連続的なモンタージュによる『ラ・ジュテ』は、マンガの影響が感じられなくもない。ちなみにマルケルは、カストの短篇の編集やアラン・レネの『夜と霧』の助監督も務めている。マンガに関しては懐古趣味という批判を浴びたC B Dだが、映画に關しては同時代の先鋭的な作品を積極的に評価していたことがわかる。また映画との類縁や差異や影響関係を研究することが、第九芸術としてのB Dの認知を促進し関心を高めると考えていたことを表している⁽⁹⁾。

第九芸術の功労者 フランシス・ラカサン

C B Dの活動の中心にいたのは、映画や大衆小説といったフィールドで旺盛な執筆活動を展開していた会長のフランシス・ラカサン(Francis Lacassin, 1931-2008)である。無類の映画好きでもあったラカサンは、パリのシネクラブでさまざまな映画を紹介し、映画に関する著作を執筆している⁽¹⁰⁾。特筆すべきは、長い編集活動のなかで五〇〇もの序文を書き、大衆文学の認知に大きな貢献を果たしたことである。ラカサンがジヨルジュ・シムノン、ジャック・ロンドン、ギュスターヴ・ル

ージュといった作家を発掘した本の目利きであり、出版界に一定の影響力を持っていたということは、B Dの認知に少なからず貢献したと思われる。

「第九芸術」という名称は、一九六四年に映画評論家クロード・ベイリーが最初に使い、同年モリスらもコラムのタイトル(『第九の芸術——バンドデシネ美術館』)に採用したが、名称の普及に一役買ったのはラカサンの著書『第九の芸術「バンドデシネ」のために』(一九七二)であろう。この本は、『Gift With』、『ラルース大百科事典』、『マガジン・リテラール』、『レットル・フランセーズ』、『シネマ』など六〇年代に各種媒体に発表されたテクストがまとめられ、巻末の世界マンガ史の年表——日本マンガの記述がないので正確に言えば欧米のマンガ史——を加えると五〇〇ページを超える、いわばラカサンのB D論の集大成のような本だ。四部構成24章からなるその内容は、先史芸術に始まるイメージの歴史、マンガの古典作品の解説、マンガ作品論、マンガと映画の關係論に大別できる。日本では『劇画の歴史』(河出書房新社、一九七四)というタイトルで邦訳で知られている同時期に出たジェラルド・ブランシャールの『バンドデシネ——先史時代から現代までのイメージの歴史』(一九六九)と同様に、有史以前のイメージから筆を起こしつつ、テプフェールをジャンルの始祖とする認識は共通している。ただ献辞に「マンガを第九芸術たらしめるのに貢献したバーン・ホガースへ。私が第九芸術の歴史家になることに貢献したアラン・レネへ」とあるように、「第九芸術」という名称を自覚的に何度も使いながら、敬愛するマンガ家と親しい映画監督にオマージュが捧げられている。当時ラカサンはターザンのマンガや映画について熱心に書いており、ハル・フォスターから引き継いでターザンを描いたバーン・ホガースをひじょうに高く評価していた。『第九の芸術「バンドデシネ」のために』でも、ラカサンはバーン・ホガースを卓越した人体描

写からミケランジェロになぞらえ、ホガースが映画的手法を駆使してフォスターよりもドラマティックにターザンを描いたことがマンガの芸術性を高めたと主張している。マンガの線画に備わる美的価値を美術史に結びつけるのはなかなか注意を要する作業だが、念のために付記しておく。美術理論家で教育者でもあるホガースには人体解剖学に関する著作もあり、ミケランジェロとの比較は唐突なものではない。

ラカサンの著書で注目されるのは、マンガと映画の相互の影響関係について紙片が割かれていることである。ラカサン自身が映画に詳しいということもあるが、牽強付会ぎみに美術史に関係づけるよりも「かみあわせ」がいいと判断したのだろうか。例えばフェリーニやアラン・レネといった映画監督とマンガの関係にそれぞれ一章もうけられている。実際、アラン・レネはミルトン・カニフのコミック・ストリップ『テリーと海賊たち』を読まなかったなら、『ヒロシマ、モナムール』は作れなかっただろうとラカサンに語っていた¹²。ラカサンはデッサンの技量と、映画的なテクニクを駆使したコマ割りにマンガの芸術性と可能性をみようとする。大衆文学の泰斗であるラカサンならば、マンガの文学性に着目するという観点もありえたはずだが、当時はそのような切り口は難しかったと想像される。

というのも、そうした状況をうかがわせる書物があるのだ。『第九の芸術「バンドデシネ」のために』の前年に出版された『周辺文学をめぐる対話』(一九七〇)という本だ¹³。一九六七年九月一日から十日までフランスのスリジー・ラ・サル国際文化センターで行われたセミナーの記録である。メロドラマ、大衆小説、フォト・ロマン、推理小説、マンガ、小説の挿絵……といったテーマを周辺文学として捉え、参加者の発表と質疑応答が詳細に綴られている。ラカサンの他には、詩人ジャン・トルテル、C B D副会長エヴリン・シュルロ、OULIPO(潜在文

学工房)のメンバーだったフランソワ・リヨネやノエル・アルノーやフランソワ・カラデックらが参加している。

ラカサンはジョルジュ・シムノンに関する発表と「大衆文学とマンガの原型に関する比較研究」——テクストは『第九の芸術』にも収録されている——と題する発表をしている。本書で問題となるのはマンガに関する発表だが、内容を要約すると、大衆社会の分析においては「時代の証言」たるマンガが重要であること、マンガも大衆小説も映画も口承文学を引き継ぐジャンルであることが力説され、ヨーロッパ、特にフランスにおいては書き言葉が重視されるあまりに大人向けのマンガも子供向けの週刊誌にしか居場所がないことが批判されている。発表後の質疑応答がなかなか辛辣で、マンガの文章というものはいくつかの特権的なイメージを表すために物語的な時間の厚みを犠牲にした要約的な記号に過ぎず、ある種の「反読書」を勧めているとしか思えないとジャン・トルテルが批判している¹⁴。それに対してラカサンはマンガには省略の美学があると反論する。マンガに対する偏見にとらわれることなく余白や省略を読まねばならないと主張する。マンガを読むためには、文体の叙情的な流れに身を任せるだけの大衆小説を読むむとときは違った意識的に考える努力を必要とし、マンガは「反読書」へと促すのではなく新たな知覚のモードを提示しているのだと応じている。マンガのコマに描かれた特権的なイメージから漏れた物語的要素はいったいどうなるのだという作家の懸念に対して、ラカサンは行間——マンガ用語でいえば「間白」——を想像して読み取ることも知的な読解なのだとして力説する。総じてアメリカや日本に比べて書き言葉を重んじるフランス文化の壁を象徴するようなやりとりになっており、周辺文学というフィールドにおいてもマンガの認知に苦闘している様子が感じられる。

マンガ批評の先駆者 エヴリン・シュルロ

このような率直な意見交換のあったセミナーで積極的に発言していたのがエヴリン・シュルロ(Evelyn Sullerot, 1924-)である。彼女は女性向けのフォト・ロマン——ロマン・フォトとも呼ばれる写真マンガで、実際には男性の読者が多いことが発表では示されている——について発表もしている。C B Dの副会長だったシュルロは、今ではフェミニズムの社会学者として知られている(『女性とは何か』や『変革期の女性』といった邦訳もある)。C B Dにはおおむね厳しい評価をくだしているティエリ・グルンステンも、シュルロに関してはフランスにおけるB Dの理論的研究の萌芽が感じられると肯定的に触れている¹⁵。

ラカサンによると、四人の子供の母であるシュルロは、子供たちがお気に入りのマンガのオノマトペを真似するのに腹を立て、マンガを批判するために読み始めたが、読み耽るうちに逆にマンガの価値を認識するようになったのだという。例えば『スマーフ物語』に出てくるスマーフ語は、人間社会の優れた風刺になっていると感じたという¹⁶。シュルロはボルテイグーラのマンガ国際シンポジウムにも参加し、このときの発表は好評を博したようだ。発表原稿をもとにイタリアの雑誌社の協力を得て『マンガと文化』という書名で出版されているからだ¹⁷。五六ページの薄い本ながらも、B Dの学術的な研究書としては、ラカサンやブランシャールよりも早い。

この本のなかでシュルロは、傑作と駄作を見極めるためのマンガ批評が今こそ必要であること、大衆文化を研究するうえでマンガがもっと注目されるべきだと主張している。というのも現代文学や現代アートは、類型的なキャラクター表現やウエルメイドな物語やなんらかの教訓をもたらず展開を忌避する傾向があるために、大衆社会の実像を捉え損なってい

るからだという。文学的には凡庸な物語だと揶揄される原因になりやすい神話化と類型化について、社会学という別の角度から評価しているという立場が打ち出されている。時代的にテレビや映画が今ほど発展していないので、その面でマンガを過大評価している印象はあるものの、シュルロはマンガを大衆社会の病理の現れとして一方的に断ずるのではなく、マンガ表現そのものの可能性を論じるという当時のフランスでは勇気のあるアプローチを試みている。たしかにマンガは、時代の感性やメンタリティを捉えようとするときの貴重な資料となるだろう。社会学とマンガといえば、CBDを支持していた社会学者エドガール・モランの『時代精神』(一九六二)にも同様の見解がみられ、ラカサンの『第九の芸術』の巻末のマンガ史の年表にはわざわざそのことが記されている。ただしシュルロは社会的な資料としてだけでなく、マンガ表現そのものを評価している。マンガで用いられる話し言葉の様式化は、レーモン・クノーのような文学者に影響を与え、吹き出しや描線の形状で喜怒哀楽から自然描写まで可能にするマンガの効率的な記号表現は、ポップアートの出現を促したと指摘している。文化の発達に「省略」によって示されるとすれば、マンガとはまさに省略の美学を特徴とする。映画でも文学でも、教養がなければ「省略」の美学を理解することができない。「マンガと文化」では冗長なものは未発達な性質を表す徴だとされている。非連続性に裏打ちされた省略の美学には独特の「詩的」なスタイルがあり、例として「ピーナッツ」が引き合いに出されている。こうした省略の美学というマンガ表現の評価は、ラカサンとも共通する。

『マンガと文化』にはフェミニストらしい見解も提示されている。マンガの主人公は、ほとんどが男のキャラクターで占められ、女のキャラクターは機械的・付随的な役割に甘んじていると述べられている。もっとも女性のキャラクターを多様に、複雑化させ、目立つようにすれば、女性の読者は増え、男女の文化を隔離した十九世紀とは異なり、男も女も共有できる趣味の領域を拡大できるだろうと記されている。また子供と大人の文化についても、レーモン・クノーの小説『地下鉄のザジ』やシュルツのマンガ『ピーナッツ』のように、大人の思考が子供のキャラクターを通じて表現される傾向があるが、これはまさに現代性を示す徴であり、現代が「大人化された子供文化の時代、子供っぽい大人文化の時代、女性化された男性文化の時代、男性化された女性文化の時代」¹⁸に向かっていることを示唆している。もしもシュルロがこの時期に日本の少女マンガを読むことができたなら、もっとマンガ研究に力を注ぎ、BD研究に新風を吹きこんだかもしれない。シュルロはこの小著を残してマンガ以外のフィールドに活動拠点を移すのだが、彼女がCBDで果たした貢献は看過できないものがある。

機関誌と編集人脈

一九六二年七月、CBDの機関誌『*Che Wif*』が創刊される。ネット上で公開されている創刊号の画像をみると、雑誌というよりもタイプ打ちされた小冊子という感じだ。¹⁹このままの形態であればここでわざわざ取り上げる必要はなかっただろう。注目すべきはポウヴェール社から出ることになった第二十号(一九六六年五月)からである。発行部数や販路の拡大はもちろんだが、カラーの表紙の立派な雑誌の発行は、会の活動をアピールする絶好の機会となったと考えられる。子供向けの娯楽という偏見や検閲の圧力のなかでBDが発展を遂げるにあたって、このような編集者たちの暗中飛躍があったことは銘記しておくべきであろう。

ジャン・ジャック・ポウヴェールは、サドやバタイユやブルトン、ポーリーヌ・レアージュの『O嬢の物語』などの出版で

知られるフランスの有名な編集者である。ラカサンは、ポウヴェールがエリック・ロスフェルドから引き継いだ雑誌『*Beaune*』に協力したことがあった。同誌は、ラカサンが再評価したガストン・ルーやCBDにも協力したレーモン・クノーを特集している。シュルレアリスム関係の出版で知られるエリック・ロスフェルドも敏腕の編集者だが、BD史においても重要な役割を果たしている。ジャン・クロード・フォレストの『バーベラ』、ギー・ペラートの『ブラウダ』、ニコラ・デピルの『Saga de Xami』、フィリップ・ドリュイエの『ローン・スロイン』といった大人向けのBDをいち早く出版したのはロスフェルドであった。

このようにポウヴェールの協力を得た『*Che Wif*』は、同人誌のように質素な創刊号とは大違いで立派な雑誌に仕上がっている。四色刷のカラージュを駆使した斬新な表紙をデザインしたのはロジェ・コルナイユ、『*Bizarre*』にも参加し、パリの書店の常連たちの間ではよく知られた人物だった。マンガの図版を再録しやすいようにイタリア型と呼ばれる横長の長方形の装丁が採用され、批評や紹介文だけでなくマンガ作品の収録に紙片をさいている。『*Che Wif*』(一九六六年五月第20号)には、「ポップアートとコミック・ブック」と題したロイ・リキテンスタインのインタビューが掲載されている。リキテンスタインはマンガを芸術とは認めていないが、可能性を秘めた表現であるがゆえに興味があると述べている。このインタビューには、一九六四年の第三回ヴェネチア・ビエンナーレにおいてロバート・ラウシェンバーグが絵画部門のグランプリを受賞し、芸術創作の威厳に対する冒瀆「グロテスクなビエンナーレ」文化の全面的・全般的敗北」と反響を巻き起こした当時の状況もアラン・テルシネ(フランスではジャズ評論家として知られる)によって解説されている。全体としては、今見ると雑誌として見劣りする面があるのは事実だが、論考

だけでなくアメコミの翻訳(ジョージ・マクマナスの『親父教育』やチェスター・グールドの『ディック・トレイシー』)といったマンガ作品やマンガと隣接するジャンルにも目配りした構成は、マンガ研究誌として参考になる面もあるのではないだろうか。

本稿ではフランスのマンガが第九芸術として社会的に認知される発火点となったCBDの活動に絞って論じた。その舞台となった六〇年代は、日本のマンガ文化を考えるさいにもひじょうに興味深い年代ではあるが、日仏のマンガ文化の違いをわかりやすく単純化することは避けるためにあえて触れなかった。ひとつ言えることは、フランスのマンガ文化を例えれば日本人が日本人なりに解釈して伝えようとする⁽⁸⁾ことが、日本のマンガ文化のクオリティの向上や広がりを促すのではないかということだ。本稿で取り上げた周辺文学⁽⁹⁾のセミナーがそうだったように、マンガ嫌いも含めたさまざまな人たちが侃々諤々の議論を繰り広げ、自説をいろいろなメディアを通じてぶつけあうことで、マンガも美術も文学も知的な刺激を生み出すことができるはずである。

註

- (1) 本稿は平成三三年度の科学研究費補助金奨励研究を得て作成された。
- (2) *Cifj Wifj*, no23, 1967. 裏表紙に図像表現文学研究センター パンドテシネクラブの結成目的として掲げられている。このように両者は併記されることがあり、本稿では後者を示すCBDに統一した。
- (3) Francis LACASSIN, *Pour 9^e art, la bande dessinée*, Union générale d'éditions, 1971, p. 342.
- (4) CELEG は 'Centre d'études des littératures d'expression graphique [図像表現文学研究センター] の略称。一九六六年、パンドテシネクラブから脱退したクロード・モリテニやピエール・クプリらが結成した Société civile d'étude et de recherche des littératures dessinées (SOCERLID) [リテラチュール・テシネ研究協会] に対抗して結成された。SOCERLID は機関誌『Phenix』を発行し、CELEG は『Cifj Wifj』を発行した。
- (5) Francis LACASSIN, *op. cit.*, p. 7.
- (6) Francis LACASSIN, *Mémoires, sur les chemins qui marchent*, Editions Rocher, 2006, p. 89.
- (7) 本稿ではアメリカ産のマンガの総称として用いている。新聞連載のコミック・ストリップやパルプ雑誌のコミック・ブックといった「アメコミ」関連の用語や制度的背景については、以下の書物を参照されたい。小田切博『戦争はいかに「マンガ」を変えたか——アメリカン・コミックスの変貌』NTT出版、二〇〇七年。
- (8) Thierry GROENSTEEN, *Un objet culturel non identifié*, Editions de l'An 2, 2006, p. 112. この本には、CBDの活動がノスタルジーに強く彩られていたこと、アメリカ産のコミックスが連載されていた『ジュルナル・ド・ミッキー』のようなフランスの古い絵入り雑誌に偏っていたこと、つまり「マンドレイク」や「スーパーマン」といった古典的な

作品に限られていたこと、さらにはフランスのユーモアマンガはそのなかにはほとんど含まれていなかったことや、購読者のうち最初に申し込んだ三〇〇人の大半が、一九二六年から一九三四年の間に生まれた人たちだったという事実が記されている。

- (9) BDとウィジュアル・アートとの関係性については、CBDから脱退したメンバーが結成したSOCERLIDが一九六七年にパリの装飾美術館で開催した「パンドテシネと物語的具象派」展⁽¹⁰⁾が大成功をおさめたことが注目される。この点については拙著『BD——第九の芸術』未知谷、二〇一〇年)を参照されたい。
- (10) ラカサンは亡くなる二年前に自伝を出版しており、長年にわたる編集生活が詳しく記されている。Francis LACASSIN, *Mémoires, sur les chemins qui marchent*. この本には「CBDにこころづけば自伝の第二巻であらためて取り上げたい」という注記が八七ページに記されているが、残念ながら本人が亡くなってしまったために未だに出版されていない。
- (11) ナカネは *Pour une contre histoire du cinéma*, Union générale d'éditions, 1972.
- (12) Francis LACASSIN, *Entretiens sur la paralittérature*, Plon, 1970, p. 431.
- (13) *Ibid.*
- (14) *Ibid.*, p. 223.
- (15) Thierry GROENSTEEN, *Un objet culturel non identifié*, p. 117.
- (16) Francis LACASSIN, *Pour 9^e art, la bande dessinée*, p. 333.
- (17) Evelyne SULLEROT, *Bandes dessinées et culture*, Opera Mundi, 1966.
- (18) *Ibid.*, p. 55.
- (19) <http://anafod.free.fr/gif.htm> (フランス第九芸術協会[ANAF]のホームページ)

石子順造の知覚論的転回 ——マンガ批評を中心に

はじめに

本稿は、石子順造（一九二八〜七七年）のマンガ批評に生じた転回を考察するものである。これまで石子のマンガ批評は、マンガをマンガとして論じようとしながらも、芸術至上主義や反映論といった知識人的な思考方法にとらわれていたと考えられてきた¹⁾。近年では、石子の関心は、マンガ表現の意味よりも、マンガが生み出すコミュニケーションの様式にあったとして、鶴見俊輔らによる大衆文化としてのマンガ論と、一九七〇年代末に登場した私的なマンガ論を架橋する存在であったと捉える研究もある²⁾。たしかに、マンガ表現論が定着した現在の視点から見ると、石子のマンガ批評は、前世代の解釈図式を引きずり、マンガ表現に目をとめなかったように見えてしまう³⁾。しかし、石子が多様な媒体に発表した数多くの作品論を読むと、石子が抱いた「マンガに対するリアリティ」とは、コミュニケーションの様式だけでなく、マンガ表現自体にも向けられていたと考えるべきではないかと思う。石子のマンガに対する関心の内実を精査するために、本稿は、石子の近くにあったマンガ批評家たちが石子の「キーワード」として言及している「知覚の習い」に注目する⁴⁾。「知覚の習い」という概念は、現在の石子論では見えなくなっているが、この言葉で石子は何を言おうとしたのか、そして、それはどのような歴史的・社会的文脈の中で生じたのかを、本稿は検討する。そのために、この考えが登場する前、石子が批評家として活動し始めた時期ま

でさかのぼって、石子が抱いた「マンガに対するリアリティ」を検討していきたい。ここで注意したいのは、石子は、マンガに限らず、美術、演劇、映画、大衆文化など多分野で活動した批評家であったことである。石子は、そうした他の分野の議論も吸収しながら、自らのマンガ論を練り上げていった。なかでも美術は、石子が批評活動を始めた分野であり、石子にとって重要な知的源泉であり続けた。石子がマンガに言及した文章を発表順に検討しつつ、美術批評などの他の分野で書いた批評を適宜参照することで、石子の「知覚の習い」論の成立を、彼のマンガ批評、そして批評活動全体の中で位置づけることが本稿の目標である⁵⁾。

1 絵画と重なり合うマンガとしての「評画」

石子は批評活動の最初期からマンガを論じている。一九二八年に東京に生まれた石子は、東京大学経済学部を卒業し大学院などで学んだ後、一九五六年に静岡県清水市（現静岡市清水区）の鈴与倉庫株式会社に就職した⁶⁾。一九五八年には地元的美術家とともに「グループ白」を結成し、日本アンデパンダン静岡展の開催に尽力する一方で、グループ白の機関誌などに文章を寄せ、清水市をベースに執筆活動を始めた⁷⁾。一九六〇年に静岡大学の教育誌『文化と教育』にマンガ論を連載した後⁸⁾、石子は、地元の画家である鈴木慶則と伊藤隆史と三人で『フェニックス』と題された『評画集』を刊行した。

「評画」とは、石子が作った造語で、「事実における記録性ということを軸として書く新しい漫画」であり、「クリティカル・アート」のルビが付され、「記録漫画」とも言い換えられている⁹⁾。ジャンルに関する固定的な個別概念こそが、創作の場での致命的な枷になつてきているのだ¹⁰⁾と指摘する石子は、絵画とマンガが重複する部分で「評画」という新しいジャンルを創出することを目指した。

石子の造語「評画」は、一九五七年に松本正彦が提唱した「駒画」や辰巳ヨシヒロが用いた「劇画」を踏まえた名称であると考えられるが、マンガに代わる表現を提唱するというよりは、マンガや絵画といったジャンルの区分の弊害を打破する意図が込められていた。当時は、社会的な現実を描くルポルタージュ絵画が盛んであり、池田龍雄の代表作である《網元》（一九五三年）のように、ペン画として描かれた作品も少なからずあった。他方、マンガにおいても、風刺マンガなど、社会的な関心を扱うものが一定の人気を得ていた。両者は、発表媒体の性質上の違いはあれ形式的にも内容的にも共通する部分があった。それにもかかわらず、それらがジャンルの違いによって別々に扱われていることに、石子は不満を抱いたのである。

このような不満は、石子一人のものではなかった。美術批評家の瀧口修造は、一九五六年に、現代の人間が置かれた過酷な状況を風刺的に描く絵画の傾向に注目して、それを「黒い漫画」と呼び、従来のマンガである「白い漫画」と対照させた¹¹⁾。瀧口もまた、絵画とマンガに共通する風刺性に関心を寄せて、両

者をとくに論じる視点を提唱しようとしたのである。美術団体がマンガを扱っていたことも同様の文脈で理解することができる。二科会には一九五一年から一九五八年まで漫画部があり、一九五六年に開かれた日本美術会主催の第九回日本アソデパンドン展には、「日本近代漫画史」と題された特別陳列があった。しかし、石子のマンガの捉え方が瀧口や美術団体のそれと異なるのは、瀧口のように絵画をマンガの中に入れたり（これはこれで興味深い試みではあるが）、美術団体のようにマンガを美術の一ジャンルとしたりするのではなく、両者を横断する新しいジャンルを創出しようとしたところにある。

石子が「評画」を提唱した背景には、絵画を大衆化することに対する関心の高まりとその現実的な難しさがあった。芸術至上主義を排した芸術の大衆化は、安部公房や花田清輝などが結成した記録芸術の会が提唱しており、美術界でも少なからず支持されていた。とは言え、当時は小さな画廊で展示するのが一般的だった新作絵画は少数の来場者の目にしか触れなため、大衆化を目指す美術家は、絵画以外の形式を模索した。一九五九年、作家自身が複数点の本物をつくるという「印刷絵画」を河原温が提唱したのも、こうした状況を背景としている。石子は、河原の「印刷絵画」を意識しつつ、「評画」もまた印刷されて大量生産することができるため、こうした大衆化の要望に応えることができると考えたのである。

だが、評画集『フェニックス』は長く続かなかった。石子と鈴木が一九六一年に同様の体裁で二号を刊行し、オートスライド作品として三号を制作して終わったと、石子は後年述べている。その後石子は鈴木を退社して、一九六五年から「現代美術」誌で「クリティカル・アーティスト」と題した作家論の連載を始める。「評画」のルビであった「クリティカル・アート」という言葉を用いて、このジャンルを改めて提唱したのである。石子は、「クリティカル・アート」とは、字義通り、クリティカルな

イメージを、作品として再組織し、具体化したアートであつて、印刷されていようがいまいが、画像であれ、彫像、映像などであれ、もつといえ、小説、戯曲などもふくむいい方なのである」と述べ、その適用範囲の拡張を図ったが、井上洋介、中村宏高松次郎といった作家を「クリティカル・アーティスト」として論じたものの、途中でシリーズ名を外して、現代美術の作家論にしてしまう。石子は批評活動の初期においてマンガをインターメディア的な視点から考察しようとしたが、「評画」も「クリティカル・アート」も、瀧口の「黒い漫画」と同様に、ジャンルとして定着することはなかったのである。

2 ジャンルとしてのマンガ

——『マンガ芸術論』と芸術の包括的な概念

「クリティカル・アート」の看板を下ろした後、一九六七年、石子はジャンルとしてのマンガを論じた本を刊行する。「マンガ芸術論 現代日本人のセンスとユーモアの功罪」である。

もちろん、それ以前からマンガを論じたものは多数存在していた。須山計一らのマンガの歴史記述¹⁸、教育的な観点から書かれたマンガ論¹⁹、「思想の科学」の寄稿者らによる大衆文化論・社会批評としてのマンガ論²⁰などが知られていた。石子のマンガ論は、それらの議論を部分的に取り入れて、マンガの歴史、機能と効用、社会的位置づけにも触れながら、ジャンルとしてのマンガを、批評として本格的に論じた最初の単行本であった。

『マンガ芸術論』は、留保を付けながらも、題名が示す通り、マンガを芸術とみなした本である。石子は、「マンガを芸術でないというのは、すでに近代主義的な芸術観というほかない」と述べて、「マンガは芸術でない」という考えを明確に批判している。

「マンガは芸術でない」という考えには、相反する二つの立場がある。一つは「マンガはそもそも低級、卑俗なものであつて、おとなの真剣な討論の対象ではない」とみなすマンガに否定的な立場、もう一つは、マンガを論じるのに「芸術をひきあいに出す必要はまったくない」と考えるマンガに肯定的な立場で、石子は、ともに、狭い芸術の定義に基づく「近代主義的な芸術観」だとして退ける。

だが石子は、マンガを高尚な芸術に格上げしようとしたわけではない。石子は「芸術であるといきるつもりではないが（今日の表現創造は、芸術とは何かという、概念的な問いをこえつつあるのだから）」という留保を付けている。どういことだろうか。

ここで石子が暗に参照しているのは、美術批評家宮川淳の議論である。宮川は、美術出版社の第四回芸術評論募集第一席となった「アンフォルメル以後」（一九六三年）で、近代という価値が問われる中で芸術の表現内容ではなく表現概念自体が変質しつつあると説くと同時に、近代芸術を支えてきた「芸術とは何か」という問いがアクチュアリティを失いつつあることを指摘した。反芸術全盛の時期に発表された宮川の論考は、反芸術が前提とする排他的な芸術概念（高尚な芸術）を批判して、芸術概念の「現象学的括弧入れ」を主張するものであり、この主張は、後に『鏡・空間・イメージ』（一九六七年）での芸術の消滅不可能性の議論に発展していった。石子は、こうした宮川の議論を踏まえながら、芸術概念を狭く捉えることで表現の可能性を狭めてしまうことを避けて、むしろそれを包括的に捉えた上で、マンガの多様なあり方を論じようとしたのである。

同書で石子は、一九五四年に美術家の間で行われた有名な座談会『事』ではなく『物』を描くということ²¹を参照して、マンガを「事を描いた、わかる絵」と定義する。『事』ではなく

『物』を描く』とは、座談会での鶴岡政男の主張で、作家の主観性から離れて対象の物質性に注目するべきだという花田清輝的な考えを表明したものである。石子は、この座談会の議論を解釈する際、石子自身がよく参照した言い回しを使えば、「誤解する権利」を行使したと思われる。⁽³⁰⁾「事」とは、自己完結した「物」と異なり、受け手が能動的に参加するものと石子は考えたのである。これは、後に見るように、作者の意図よりも読者の理解を重視した鶴見俊輔のマンガ論と並行している。しかし、メディアの特性からではなく、絵画と比較された表現内容から、受け手の能動的な参加という視点を導き出したところに石子の主張の特徴があると言える。

『マンガ芸術論』は、ジャンルとしてのマンガを概説する著作であったため、個別の作品分析はほとんど行われなかった。図版とともに言及されている作品も多数あるが、それらは、マンガの諸特徴を説明するために参照されているにすぎない。石子は、『マンガ芸術論』の刊行とほぼ時を同じくして創刊されたマンガ批評誌『漫画主義』で、個々のマンガ作品の分析に乗り出すことになる。

3 マンガ表現の分析から「知覚の習い」論へ

——『漫画主義』と同時代の他の批評

石子が、菊池浅次郎(山根貞男)、権藤晋(高野慎三)、梶井純とともに『漫画主義』を創刊したのは、『マンガ芸術論』が出版されたのと同じ一九六七年三月のことであった。つまり石子は、『現代美術』誌で現代美術を論じ、『マンガ芸術論』でマンガ概論に取り組みながら、『漫画主義』で個別のマンガの分析を始めたのである。日本初のマンガ批評誌であった『漫画主義』は、『ガロ』に掲載されたマンガを中心に、数多くの作家論や作品論を掲載したことで知られる。⁽³¹⁾

石子の作家論・作品論はどのようなものだったのか。創刊号の水木しげる論で、石子は、水木を白土三平や手塚治虫と比較し、テーマやプロットだけでなく、劇性、線描、コマ構成、台詞の点で、水木を特徴づけようとする。だが、石子は、最終的に、「水木は、生活の現象的な表層をかくぐつて、人間社会の幻想性が自然への夢想性と融合する水準にまで下降する」と述べて、⁽³²⁾水木の特徴をテーマに還元してしまう。2号の白土三平論では、前号の自分の議論を反省するかのようになり、「テーマやプロット、登場人物の性格分析に終始した論」を批判して、「作画的具体的な事例」を分析しようとする。そして、白土の「写実主義的描法」、「動感を表す三角形型」の構図、さらに、手塚と対照的な「吹き出しの処理」⁽³⁴⁾を考察するが、水木の場合と同様に、最後は白土の情念や自然観といった問題に戻ってしまう。石子は、個別の作家や作品を論じるとき、マンガ表現の各形式に注目しはするものの、その考察は主題論的なものにとどまってしまうのである。

それでもなお石子は、「マンガという絵画の特性」⁽³⁵⁾、「マンガのマンガであること」⁽³⁶⁾を考察しようとしてフォーマルな分析を試みる。3号と4号の「サイレント・マンガ」論では、つけ義春の「山椒魚」におけるコマ構成の特徴を分析し、⁽³⁷⁾5号でマンガに特徴的な記号である「吹き出し」を取り上げ、吹き出しを(パース記号論の用語で言えば)シンボルであると同時にアイコンである記号(石子の表現では「図形でありながら図象でありうるイメージ」とみなして、東海林さだおやつのだじろうの事例を検討する。⁽³⁸⁾この時期、石子の方法論はフォーマルなものに近づいていくのである。

特定ジャンルにおける表現の約束事に対する関心は、同時代の美術批評にも見られる。この時期、石子はグループ「幻触」を高く評価し、一九六八年に中原佑介と企画した「トリック・ス・アンド・ヴィジョン展」(東京画廊、村松画廊)に「幻触」の作

家を推挙している。⁽³⁹⁾同展のパンフレットに寄せた文章で、石子は、出品作品が「すぐれた絵画的な、視線にかんする原理への問い」を行っていると述べ、「絵画論としての絵画」、すなわち絵画の約束事を考察する絵画に大きな関心を向けている。⁽⁴⁰⁾文章の中で石子が言及する鈴木慶則や高松次郎は、それぞれ絵画の支持体と影「幻影」を主題とした作品を出品しており、まさに絵画の約束事を問題にする作家であった。この時期石子は、絵画論とマンガ論の双方でジャンルの約束事に対する関心を高めていったのである。

だが、一九六九年に入ると、石子の論調は変化していく。マンガのナンセンスを論じた6号の文章で、石子は、つけ義春の作品世界は「ぼくらの日常的な知覚や認識が、そのままストリートで入り込もうとして入り込めない」ものであるとする。⁽⁴¹⁾「見るとは、ついに見えないものを見ざるをえないという衝迫のこと」であると述べ、つけが「日常性を日常性として成立させている、その背中というか、真裏というか、そこにそれとしてある生」を捉えていると論じる。石子は「見えないもの」や日常性の「背中」にあるものに惹かれていくのである。見えないものを見るとはどういうことだろうか。次の発言は理解の手がかりになるだろう。

「ぼくらがマンガにある実体的なイメージしか読まず、そこで面白いとかつまらないとか言い争っているだけなら、マンガ・ブームもまた多くの消費ゲームと同様に、巧妙に仕込まれ押しつけられる流行現象の一種で終るしかないだろう。「…」ただそうした流行現象を現象化しているものの中に、当然ながらぼくらのものではないといえるような、ぼくらの日常感の屈折を構造的に写し見る(そこに写し出されているから見るというのではなく)ことはできるはずである」⁽⁴²⁾

ここで石子は、マンガ表現に対するフォーマルなアプロー

チを批判する一方で、マンガ表現を成立させる条件（ぼくらの日常感の屈折）を構造主義的に考察する（「構造的に写し見る」ことを主張している。次の7号での議論を参照すると、その主張はより明確になる。「ぼくは、マンガを作品として、表現されたものの内容にそくしてのみ、作者の意図や方法を推論して論じることには不満を覚えている。作者は、作品という「言葉」の外に、多くのものを落として来てしまつていよう」）。石子が「作者の意図や方法」に基づく読解を批判して、「作品という『言葉』の外」に目を向けるとき、そこにロラン・バルト的なテクスト概念に近い発想を見ることが出来る。

主題論からフォーリズム、そして構造主義に至る、こうした方法論の変化は、分析対象の変化も伴つていた。石子の関心は、マンガ表現の形式から、それを支える条件へと移つていくのである。

「マンガは時代を呼吸し、歴史を現象のうつろいやすきにおいてドキュメント（証言）する。それはつねに非制度的で、自在な生活的知覚や認識の断面であり、手ぎわよく整序され、完結的に対象化されたものではなく、その限りでは創造的でも、芸術的ともいえない。」⁴⁶

ここで石子は、マンガが証言するものは「創造的でも、芸術的」でもないとする。だとしたら、マンガの作者は、そこにどのように関わるのだろうか。石子は劇画論の中で次のように述べている。

「辰巳ヨシヒロら劇画の作家は」自分のなかの怨念とか私憤とかを、そのものとして何かを借りて対象化するのではなく、描いたものが商品にならなければならぬとする意識の牽制と衝動とのあやういバランスが、笑いを触発するといった主体の位置からはずれたとき、知覚の習いに基づいて、そのような（古い）約束事を「肉化」しようとしたと思える。」⁴⁷

「知覚の習い」とは、作家が制作するときに感じる情動や意識よりも古層にあるものであり、マンガ家は、マンガを描くときにこうした「知覚の習い」を作動させているというのだ。「知覚の習い」は「芸術」と呼ばれるように身体化されたものでありながら、「約束事」と呼ばれるように構造化されたものであるため、石子はそれを「非制度的制度」と呼んでいる。石子は「習い」に「コンベンション」というルビを振つて、それが歴史的・社会的に編制されたものであることを強調している。「知覚の習い」は、特定分野の約束事ではなく、美術、マンガ、演劇、映画など、各芸術分野を横断して、作り手と受け手が共有する「生活的知覚や認識」において身体的に作動しているものである。

石子の「知覚の習い」論は、どのような理論的源泉をもつか。当時盛んに紹介されたつあつた構造主義、とりわけ構造主義人類学もさることながら、ヴァルター・ベンヤミンの名前を挙げておくべきだろう。石子は、ある演劇論で、役者の身体性の制度を論じるときに「知覚のレベルをしきりに気にしている」ベンヤミンを参照する。⁴⁸そして、一九六五年に翻訳されたベンヤミンの「複製技術時代の芸術作品」にしばしば言及し、「芸術作品についての知覚の応答に関するその所説に感心している。」⁴⁹折しも、一九六九年は、ベンヤミン著作集の邦訳の刊行が始まった年でもあつた。一九六九年から一九七〇年にかけて知覚の約束事に注目し始めた石子のマンガ批評は、こうした文脈の中で捉えることができる。⁵⁰

ここで注意しておきたいのは、知覚の歴史性や社会性に注目したのは、石子だけではなくたことである。美術批評家の宮川淳もまた、別の経路から、ほぼ同様の議論にたどり着いていた。先述したように、『鏡・空間・イメージ』で芸術の消滅不可可能性を指摘した宮川は、一九六九年に書いた「批評の変貌」で、現在、芸術は「もはや個々の作品のうちに完結的に存在す

るのではなく、むしろひとつの情況として成立している」と述べ、作品を見ることは、「日常の視覚の上にある厚みを形成すること」であり、芸術とは「この《見る》ことの厚みの中で成立するひとつの幻想」であると論じている。⁵¹完結した作品ではなく、それを含んだ情況における「見ることの厚み」に注目した宮川は、その後、ミシェル・フーコーを参照しながら、「見ることの厚み」を「ディスクール」として捉え直し、見るものが歴史的・社会的に編制されていると論じた。宮川の議論が石子の「知覚の習い」論と対応しているのは明らかであろう。キツチユの庶民的感性を好んだ石子順造と、美術の現場からも距離を置こうとした宮川淳という、資質の全く異なる二人の批評家が、ほぼ同時期に同様の結論に至ったことは興味深い。⁵²

4 反映論を超えて

『現代マンガの思想』と読者重視のコミュニケーションとしてのマンガ

石子の批評における「知覚の習い」の前景化を「知覚論的回」と呼ぶことにすれば、転回後に書かれたのが『現代マンガの思想』である。この本は、『マンガ芸術論』の改訂版とでも言うべき本であるが、大きく言つて二つの点で主張が異なっている。

まず石子は、前者の『マンガ芸術論』で、「世の中が騒々しくなると、マンガ家は青い目を（批評の目）を開く」としてマンガに批評の機能を見出していたが、新著では「マンガを批評の武器と考えるのも、ぼくにはおかしいと思える」と述べ、「風刺や批評をマンガの起動力と前提とするかぎり、マンガは表現として情況のただなかで生きることを失う」とまで言い放ち、マンガの批評的機能に対して否定的な見解を示す。⁵³

次に石子は、前者で展開できなかったマンガ表現の分析を、

「知覚の習い」論として行う。「マンガ表現の論理と構造」という章で、石子は、「視座とモチーフ」「描線とキャラクター」「コマと劇展開」「ことばとイメージ」「メディアとメッセージ」「表現と思想」といった項目を立てる。だが、転回後の石子にとって、それがフォーマルな分析になることはない。「視座とモチーフ」で石子が論じるのは、かもよしひさの「野次馬の視覚」であり、「描線とキャラクター」では、「滝田ゆうの線は「…」庶民の生活的知覚をのせている」と述べ、「コマと劇展開」では、マンガにおいては「劇の構造化が、映画よりいっそう受け手の側の知覚・認識との照応に基づくものである」ため、読者である「子どもと民衆」の参加が重要だと論じる。石子は、マンガ表現の各形式を取り上げながら、それがいかに知覚の約束事と関わっているかを示そうとするのである。

たしかに石子は、特定の表現に特定の意味を見出すことを放棄しているように見える。しかし、「受け手は、自分の知覚・認識のありよう、その運動力によってマンガを受け取る」「マンガは、作家の主張が適切に伝達されにくい」と述べているように、石子が放棄しているのは、送り手と受け手のあいだで意味が正確に伝達されるというコミュニケーションの図式であって、表現が伝える意味それ自体ではない。上に述べたように、石子はそれぞれの表現に何らかの意味を見出している。石子は、コミュニケーションにおいて、送り手の意図よりも、受け手の理解を重視する立場に立つて、意味論的な読解を行っているのである。

マンガの分析において、作者の意図よりも読者の理解を重視する考えは、鶴見俊輔のマンガ論にも見出されるものである。鶴見は『漫画の戦後思想』の冒頭で次のように書く。

「漫画の」意味の推定は、漫画をいとうちとして、ひとりの読み手である私は、こう考えたという記録としてしか書くことはできない。私が戦後思想史についてもつてい

る意見をこれらの漫画に読みこむことになるだろう。その読みこみは、漫画の作者から、不自然に感じられるかもしれない。「…」もともと、漫画の作品の底に、あたえられたものとして、万人にとつての一つの意味があるという考え方は、なりたたない。漫画は、作者と読者のあいだに、同時代の状況の制約をうけつつ、さまざまの読み方を許すひらかれた作品として、おかれている。」⁽⁶⁴⁾

ここで鶴見は自分の戦後思想史の意見をマンガに「読みこむ」とまで言っている。つまり、鶴見にとつて、マンガ表現の各形式がもつ「意味」とは、作者の意図ではなく、読者が理解する意味なのである。

このような石子と鶴見の議論を見ると、彼らの読解は、時代や社会、大衆の意識を映し出す反映論にすぎないのではないかと考えられるかもしれない。しかし、反映論が問題含みに見えるのは、作者の意図は正確に読者に伝達されると考える立場に立つて見るからではないだろうか。読者の理解を重視する立場すなわち、同一の意味の伝達を前提としない立場に立てば、作品に時代や社会、大衆の意識を見出すことは権利上可能である。例えば、鶴見は、漫画作品を「記号(1)」、その作品をその作家がかく状況を「記号(2)」とした場合、記号(2)の資格において漫画がおかしいことがありうる、つまり、作品自体ではなく、作品が置かれたコンテクストが意味を生み出すことがあると述べている。鶴見が「記号(2)」に見出したコンテクストユアルな読解は、必ずしも作者の意図の正確な伝達を前提としない。本人が意図しなかったことが傍から見てもおかしいことは十分にありうるのだ。したがって問題は、反映論かどうかではなく、その読解がマンガ作品に関して妥当かどうか、あったかということにあるのではないだろうか。マンガ表現論が現在の私たちにリアルに感じられるのと同様に、石子や

鶴見の読解が当時の読者にリアルティを与えていたとするならば、現在の視点から彼らの不十分さを批判することよりも、その時代と社会における言説の配置を考察することの方が、現在の認識枠組を相対化すると同時に、マンガの解釈自体を豊かにする点で有益だろう。

石子と鶴見の比較に戻れば、両者が決定的に異なるのは、読者がマンガに見出すものの性質である。よく知られているように、鶴見はマンガを「精神の屈伸体操」と呼び、「自分の好きな漫画家とは、自分の精神に生じるこわばりを、その漫画家にしかできない仕方でもやわらげる人だ」と述べる。⁽⁶⁷⁾ 読者は、マンガが「その社会のまんなかにある権威を、いつまでもかわらずにそこにあるものとして見ないで、風船のようにかるがるとそれを持ちあげてみせる」のを見ることで、自らの精神のこわばりをやわらげるのである。⁽⁶⁸⁾

他方、石子がマンガに見出す「知覚の習い」とはどのようなものか。石子は「現代マンガの思想」のあとがきで次のように書く。

「ぼくにとつて歴史とは「」ぼくの、いまここに生きている身体に、見えないけれど抜きがたく刺青され、また徐徐に描きかえられているはずの身体性ともいうべき知覚のあつみと、それと不可分に連動している想像力や概念のはばであり、その限界である。ぼくが歴史からどのようなにも自由でありえないのは、それゆえだろう。想像力をいくら作動させたとしても、想像する力そのものが、ぼくの知覚をもつてする生活と環境の關係から抜きだせない歴史性・社会性を背負っているからには、ぼくはみずから想像力の貧困さすらを、歴史の重みにおいて引き受けるしかない。」⁽⁶⁹⁾

鶴見も石子もともに、マンガの中に意味の秩序を見出す。だが、鶴見にとつて、それは「風船」のように軽々と持ちあげられ

るものだったのに対し、石子がマンガに見出す「知覚のあつみ」とは、「抜きがたく刺青」されているもので、私たちの概念や想像力を規定しているものだった。マンガが描き出す歴史・社会的秩序とは、鶴見にとつては「風船」だったが、石子においては「刺青」だった。石子は、容易に変更できない身体化されたものとして、知覚の習いを考えていた。マンガ論を含む鶴見の大衆芸術論が、現在の社会や政治を変えたり、見直したりする動機を含むものとしたら、石子の主張は、そのような現実的な動機によって支えられているわけではなかった。石子はむしろ、マンガを通して、知覚やそれによって規定される思考や想像力の動きを見据えることで、歴史と社会を捉え直すうとしていたのである。

おわりに

『現代マンガの思想』を出版した後も、石子はマンガについて書き続けた。『週刊読書人』でマンガ批評欄を担当する一方、『ガロ』に「白土三平論」を連載した⁷¹。一九七三年には、菊池と権藤とともに『劇画の思想』を著した後、『思想の科学』で戦後マンガ史の連載を始め、一九七五年に単行本にまとめた。その間も、そしてその後も、『随筆サンケイ』、『太陽』、『COM』、『黒の手帖』、『現代の眼』、『月刊ペン』、『中央公論』など多様な媒体で、石子はマンガを論じ続けた⁷²。

こうした数々の論考で、石子は、マンガ表現のふもとに広がる知覚の習いについて考察を重ねた。自然論と英雄論の二部構成をとる白土三平論で、石子は、白土のマンガが、自然を「人間の知覚、想像力、概念」を条件づけていくものと捉えて、「自然と人間の交流関係」の展開を描いたとする自然論を展開する一方、英雄論としては、「それまでの少年マンガにおける英雄像の通念を、はつきり時代・社会状況との対応あるいは生活

の地平で具体化することによって超える」ことを白土のマンガは目指していると主張した⁷⁶。『戦後マンガ史ノート』では、マンガの「アクチュアリティ」を可能にする「生活実感」を絶えず参照しながら、「ヤネウラ3ちゃん」から「仮面ライダー」まで、戦後日本のマンガを縦横無尽に論じた。石子は、マンガ表現をそれが登場した時代の中で語ることを通じて、マンガに對するコンテクスチュアルな読解を提示し続けたのである。

知覚の習いという視点は、マンガ批評だけで用いられたものではなかった。石子が、美術を視覚の約束事つまり「目ざわりの制度」、音楽を「耳ざわりの制度」と述べたとき、その身体的で歴史・社会的な美術観・音楽観は、知覚の習いと同一の関心の地平にあったと言えるだろう。石子は、映画や演劇にも知覚の習いを見出し、さらに、銭湯のペンキ絵などのキッチュも同様の視点から論じるようになった。初期の「評画」論で芽生えていた石子のインターメディア的な関心は、知覚の習いの議論に結実したのである。

だが、最も明確に石子の批評の軌跡を刻んだのは、マンガ批評だった。石子は、知覚の習いに興味を持つようになって、芸術からキッチュへと関心を移した。そのため、知覚の習いについて触れた芸術論は少なく、知覚の習い以前の視点からキッチュを論じたものもほとんどなかった。マンガ批評は、「知覚の習い」論の成立の前後を通して書き続けられたものだったため、石子の関心の推移を示す重要な言説であった。本稿が石子のマンガ批評を中心に考察したのもそのためである。

では、石子は「知覚の習い」論を通して最終的に何を考えようとしていたのか。

「ぼくの課題は、美術の近代、それも日本の場合の、ぼくへの理解にある。いや、このさい、視覚の日本的な近代、と、いいかえておいたほうがいいかもしれない。美術といつても、学校で教えられ、価値の約束事としての美術ではな

い。むしろ、そのような美術を美術たらしめてきた、視覚の社会的・歴史的な構造、その美的な運動過程である。」

石子は、美術やマンガだけでなくキッチュも含んで、さらにそれらの区別を無化するような視覚の日本的な近代、「視覚の社会的・歴史的な構造」を考えようとしていた。早世したこともあつて体系的にまとめられることはなかったが、視覚文化論が理論的に整備されるはるか前の一九七〇年代の日本で、こうした構想をもっていたことは高く評価されるべきであろう。

最後に、「知覚の習い」論の限界に触れて本稿を終えたい。まず、石子の「知覚の習い」論は、同時期に視覚文化を論じた日向あき子⁷⁷と同じく、膨大な大衆文化の海の中で多様な対象に魅せられるあまり、それらに耽溺しすぎるくらいがあつた。論理的というよりは共感的と言えその語り口は、しばしば知覚から情感へと論点をスライドさせてしまった。そして、石子の関心の対象は、芸術であれキッチュであれ、ほとんど近代のものに限定されていた。さかのぼっても近世どまりだった。もちろん、石子は近代を問題にしていたから、近代の事物に関心を寄せたのは当然だったが、それらを歴史的な視点で捉えて近代的知覚の編制を相対化する作業を行うことはほとんどなかった。つまり、知覚の習いという魅力的な論点を提示したものの、圧倒的な大衆文化の中で採まれて、自らを条件づける構造を明らかにするには至らなかったのである。

しかし、石子はその最晩年に、近代や近世よりもはるかに古く、シンプルなあまり共感を寄せ付けないあるものに関心を向け始めていた。それは丸石神である。信仰の対象であつたこの球体の天然石について、中沢新一は、石子と同じ「知覚の習い」という言葉を用いて、それは「知覚の習いをぐらつかせるような異化効果をもっている」だけでなく、「逆に知覚を純化し優しくつつみこんでしまうような抱擁力さえあ」として、

意味の構造をすり抜けるその捉えがたさを記している。⁽⁸²⁾丸石神との出会いは、石子が格闘していた近代の枠組をすり抜けて、石子の思考を大きく変えてしまう可能性があったが、石子は丸石神について本格的な考察を行う前に亡くなってしまったのである。⁽⁸³⁾

註

- (1) 権藤晋は、石子の「反マンガ論」に潜む「芸術至上主義」を批判し、進歩派知識人のマンガ観とさほどかけ離れてあるものではない」と述べる。権藤「マンガ文化の風化と奈落」『現代の眼』一九七〇年二月一四二〜一四四頁。呉智英は、石子が「正統的な知的訓練を受けた知識人であることが災いして……」インテリ臭い「評論になりがちであった」とする。呉「現代マンガの全体像」一九八六年「双葉文庫」一九九七年二四頁。竹内オサムは「石子の批評の「語り口は、大衆の理解をおおきく逸脱」するもので、「インテリの、というよりも、石子の学んだ美学、哲学的方法的乖離を示しているとする。竹内「マンガ批評の現在。新しき科学主義への綱わり」『マンガ批評宣言』(亜紀書房、一九八七年)七二頁。夏目房之介は、石子はマンガをマンガとして評価しようとしながらも、「肝心のところへくると『民衆』だとか『近代代』とかいう言葉によりかかってしまい、結局のところ理念の表明と素描だけであつたように思えた」と述べる。夏目「手塚治虫はどこにいる」『ちくま文庫』一九九五年一五頁。その後、夏目は石子に触れつつ反映論的マンガ論の問題を考察する。夏目「マンガ表現論の「限界」をめぐる」、『ジャクリーヌ・ベルント編「マンガ美研」マンガの美ノ学的な次元への接近』醍醐書房、二〇〇二年、二〇二頁。
- (2) 瓜生吉則「マンガ論」の系譜学『東京大学社会情報研究所紀要』56(一九九八年)一三五〜一五三頁。
- (3) 瓜生「マンガ論」の系譜学一三七頁。
- (4) 山根貞男・菊池浅次郎「生活と表現とキツチュのあいだ」石子順造論へむけての回想的ノート『夜行』7『漫画主義』13(一九七八年六月)七三頁。梶井純「悪戦苦闘の批評世界」『石子順造著作集3 コミック論』(嘲庵舎、一九八八年)四一五頁。
- (5) 権藤晋は、「石子順造の(転換)とはなにか」と題する文章『夜行』7『漫画主義』13(一九七八年六月)九八〜一〇一頁で、ある論者が「67年から70年にかけての石子の政治主義から反政治主義への転換」の原因を『漫画主義』とりわけ権藤との批評的交流と論じたのを批判して、転換の契機を千円札裁判(公判の中心は一九六六年)とつげ義春作品との接触に見出して

いる。本稿はそれよりも後に転換を見出そうとするものである。
(6) 石子の初期の経歴については、本阿弥清氏にご教示いただいた。生年を一九二九年、鈴与倉庫入社を一九五八年とする資料もあるが、それぞれ一九二八年、一九五六年が正しい。

(7) 『幻触』(鎌倉画廊、二〇〇五年)によれば、グループ白の機関誌「グループ白」は3号まで刊行された。筆者が実見した第3号(一九五九年三月発行)には、鈴木卓の名義で書かれた石子の文章が掲載されていた。日本アンデパンダン静岡展は一九五八年九月一日から十四日まで開催された。主催はグループ白と清水絵の会、後援は日本美術会と清水市教育委員会である。石子は同展のパンフレットにも木村卓名義で開催の発意を起草している。

(8) 石子順造「マンガの功罪」1〜3『文化と教育』(一九六〇年二月、四月、六月)二二〇、二二五、二六六、二七三頁。

(9) 石子順造・伊藤隆史・鈴木慶則「評画あるいは「記録漫画」の提唱」その前書き『フエニックス』(一九六〇年)三頁。三人の連名の文章だが、その後も石子が主張している内容であることから、ここでは石子の考えとみなす。

(10) 石子順造・伊藤隆史・鈴木慶則「評画あるいは「記録漫画」の提唱」その後書き『フエニックス』(一九六〇年)二四頁。

(11) 瀧口修造「白い漫画 黒い漫画」現代絵画と風刺性『読売新聞』一九五六年二月二十日朝刊、八面「白い漫画、黒い漫画」コレクション瀧口修造10『みすず書房』一九九一年六〇〜六二頁。

(12) 河原温「印刷絵画」I:発想と提案 II:技術「絵画の技法と絵画のゆくえ」『美術手帖』臨時増刊155(一九五九年三月)八二〜一二六頁。

(13) 石子順造「マンガ芸術論」現代日本人のセンスとユーモアの功罪(富士新書、一九六七年)一九二〜一九四頁。ただし筆者は3号を実見していない。鈴木慶則は、3号はアニメーション・シナリオ「ザ・パーマン」だったと述べている。鈴木「追憶の海」清水時代の石子順造氏『夜行』7『漫画主義』13(一九七八年六月)八九頁。

(14) 石子順造「クリティカルアーティスト論」現代美術』4(一九六五年四月)六三頁。

(15) 石子順造「井上洋介論」現代美術』5(一九六五年五月)四〇〜四五頁。「中村宏論」6(一九六五年六月)一七〜二八頁。「高松次郎論」8(一九六六年二月)一六〜二七頁。

(16) 石子順造「鶴岡政男論」現代美術』9(一九六六年五月)五二〜六〇頁と「小島信明論」現代美術』10(一九六七年五月)一五〜二三頁には「クリティカルアーティスト」のシリーズ名は掲載されていない。

(17) 石子のインテリアメディアの関心は、一九六七年に石崎浩一郎や金坂健二らとともに企画した「インテリア展(ルナミ画廊)」として実現する

ことになる。
(18) 須山計「漫画の歴史」(美術出版社、一九五六年)、同「漫画100年」(錦書房、一九五六年)。

(19) 「児童心理」(一九六四年三月)の特集「漫画と子ども」など。

(20) 例えば、鶴見俊輔「忍術漫画論」『日本読書新聞』一九五八年七月二十一日。同「ガロ」の世界「展望」(一九六六年一月)九八〜一〇一頁(鶴見俊輔集7 漫画の読者として)『筑摩書房』一九九一年)五六〜六三、六三〜六九頁に再録。藤川治水「忍者残酷物語」『忍者武芸帖論』『思想の科学』(一九六三年七月)五八〜六三頁。同「鉄腕アトム論」『思想の科学』(一九六三年十月)七四〜九二頁など。

(21) 石子順造「マンガ芸術論」現代日本人のセンスとユーモアの功罪(富士新書、一九六七年)二二頁。

(22) 石子「マンガ芸術論」一八頁。

(23) 石子「マンガ芸術論」二二六頁。

(24) 石子「マンガ芸術論」二二頁。

(25) 宮川淳「アンフォルメル以後」『美術手帖』(一九六三年五月)八六〜九六頁『宮川淳著作集』2(美術出版社、一九八〇年)一六〜三二頁。

(26) 宮川「アンフォルメル以後」八七頁『宮川淳著作集』2、一七頁。

(27) 宮川淳「鏡について」『鏡・空間・イメージ』(美術出版社、一九六七年)『宮川淳著作集』1(美術出版社、一九八〇年)五九〜六〇頁。

(28) 鶴見俊輔もまた、「マンガ芸術論」の七ヶ月後に刊行された『限界芸術論』で、同じような芸術概念の拡張を主張している。鶴見「限界芸術論(ちくま学芸文庫、一九九九年)一三〜一四頁。鶴見が明確に示しているように、これは日本語の「芸術」概念に生じている問題である。石子や鶴見が主張している包括的な芸術概念は、英語の「art」に近い用法であった(この点については稿を改めたい)。「COM」(一九六八年三月)の「特集 まんがは芸術か!」における意見の錯綜や、天沢退二「漫画主義」寄稿者菊池浅次郎、谷川晃一の対立の要因は、こうした概念の曖昧さにある。特集 まんがは芸術か!「COM」(一九六八年三月)七五〜八六頁。天沢退二「つげ義春覚え書」『ねじ式』(一九六八年三月)七五〜八六頁。一九六九年二月一七七〜一八三頁。谷川晃一「不随意のイメージ」『ねじ式』(漫画主義)7(一九六九年八月)二五〜二八頁。菊池浅次郎「つげ義春あるいは沈黙の四状態」五六〜六三頁。ただし、石子は、後にこうした考えを放棄して、排他的な芸術概念に戻ってしまう。石子「再び狂い咲きの季節を前にして」『キツチュ論』(石子順造・上杉義隆・松岡正剛編)『キツチュまがいもの時代』(アイヤモンド社、一九七一年)三二〜三三頁。

(29) 小山田二郎・駒井哲郎・斎藤義重・鶴岡政男・杉全直(座談会)「事」ではなく「物」を描くということ『美術批評』(一九五四年二月)一三〜二四頁。

(30) これは、鶴見俊輔「誤解する権利」日本映画を見る『筑摩書房』一九五九

年)にちなんだ表現である。

- (31)『漫画主義』は12号(一九七四年四月)まで刊行された後、石子の死後に、13号(夜行)7(一九七八年六月)に収録と14号(夜行)8(一九七九年五月)に収録)が刊行された。石子は、1、5、8、10号に執筆している。なお、この四名で『現代漫画論集』(青林堂、一九六九年)も刊行している。『漫画主義』での石子の活動については、以下を参照。権藤晋「ガロを築いた人々 マンガ30年私史」(ほるぷ出版、一九九三年)一五四〜一六〇頁。高野慎三「つげ義春(98)ちくま文庫、二〇〇二年」二〇九〜二一三〇頁。
- (32)石子順造「水木しげる論 その庶民的知覚を中心に」『漫画主義』1(一九六七年三月)九頁。
- (33)石子順造「白土三平の絵画性と劇性」『漫画主義』2(一九六七年六月)四一、四三頁。

- (34)石子「白土三平の絵画性と劇性」四五頁。
- (35)石子順造「サイレント・マンガの可能性 その1」『漫画主義』3(一九六七年十月)三頁。
- (36)石子順造「ナンセンス・ギャグ・マンガ論のために① 吹き出しについて」『漫画主義』5(一九六八年七月十日)二二頁。

- (37)石子順造「サイレント・マンガの可能性 その1」二二頁。同「サイレント・マンガの可能性②」『漫画主義』4(一九六八年一月)一八〜二七頁。
- (38)石子「ナンセンス・ギャグ・マンガ論のために①」二二〜二六頁。ただし吹き出しはマンガ固有の記号ではなく、美術の歴史の中でもしばしば使われてきた。日本近世絵画における吹き出しの成立については、以下の拙稿を参照。Kenji Kaiya, "Remagining the Imagined: Depictions of Dreams and Ghosts in the Early Edo Period." *Impressions*, no. 23 (2001): 86-108.

- (39)ただし石子と中原がそれぞれの作家を推挙したかの記録はないので、上記はあくまでも推定である。成相肇「トリックス・アンド・ウィジョン展——盗まれた眼」について 最近の調査から」『府中市美術館研究紀要』15(二〇一一年三月)二六頁。
- (40)石子順造「絵画論としての絵画」『Tricks and Vision 展』(出版者不明、一九六八)一〜六頁。
- (41)石子順造「ナンセンス・ギャグ・マンガ論のために② あほらしき、情況への痛覚 なぜナンセンスなのか」『漫画主義』6(一九六九年三月)三九頁。
- (42)石子「ナンセンス・ギャグ・マンガ論のために②」四〇頁。
- (43)石子「ナンセンス・ギャグ・マンガ論のために②」四三頁。
- (44)石子の構造主義的な視点については、吉見俊哉も指摘している。吉見「コミュニケーションとしての大衆文化」『新聞学評論』39(一九九〇年)八九頁。夏目房之介も、石子のマンガ論を「表現構造論と呼んでいる。夏目「マンガ表現論の「限界」をめぐって」前掲書、一三頁。

- (45)石子順造「エロスと暴力を超えて」『漫画主義』7(一九六九年八月)二二頁(「コミック論」二二四頁)。
- (46)石子順造「戦後情況とマンガ文化」『エコノミスト』(一九七〇年一月十三日)六九頁。
- (47)石子順造「劇画論 または生活」『表現』文化論「SD」65(一九七〇年三月)八五頁。
- (48)石子「劇画論」八三頁。

- (49)石子順造「表現における近代の呪縛」川島書店、一九七〇年)二〇六頁。
- (50)石子順造「性の暴力性と映画の近代」『シネマ70』5(一九七〇年六月)一八頁。同論文は、「コミック論」に再録されているが、引用部分は註1にあり、割愛されている。
- (51)W・ベンヤミン「複製技術時代の芸術」川村二郎・高木久雄・高原宏平・野村修訳(紀伊國屋書店、一九六五年)。石子順造「国家と芸術の陥穽 千円札裁判の結審にふれて」『現代の眼』一九七〇年六月、二四七頁。
- (52)他にも、石子はマールシャル・マクルーハンに度々言及している。グーテンベルクの銀河系「高儀進訳(竹内書店、一九六八年)の議論との並行関係も見出せるが、本稿では検証する余裕がない。

- (53)宮川淳「批評の変貌」『三彩』(一九六九年一月)(宮川淳著作集2)『美術出版社、一九八〇年)二四五頁。
- (54)宮川淳「ミシェル・フーコーの余白に」『紙片と眼差とのあいだに』(小沢書店、一九七四年)六一頁(宮川淳著作集1)『美術出版社、一九八〇年)二四七頁。
- (55)建畠哲「ボエジの明晰さ」『宮川淳 絵画とその影』(みすず書房、二〇〇七年)二五四頁。

- (56)石子は、赤瀬川原平論で「生活の地平における知覚の制度」を考える際、宮川の論考は「重大な示唆を与え、ぼくの批評態度を大きく変えるきっかけとなった」と述べている。『表現における近代の呪縛』七〇頁。両者は、影論争の中で、絵画の制度や知覚の約束事について論じている。影論争については光田由里「高松次郎 言葉ともの」『水声社』二〇一一年)第5章(二二〜一五五頁)を参照。石子と宮川の主張の違いについては以下の中原佑介の発言を参照。東野芳明・中原佑介・針生一郎・彦坂尚嘉(座談会)「戦後美術批評の成立と展開」『美術手帖』(一九七二年一月、八九頁。
- (57)石子「マンガ芸術論」二〇頁。
- (58)石子「現代マンガの思想」四九頁。この見解は「戦後マンガ史ノート」にも受け継がれる。石子順造「戦後マンガ史ノート」(紀伊國屋書店、一九七五年)八〜一〇頁。
- (59)石子「現代マンガの思想」五八頁。
- (60)石子「現代マンガの思想」六六頁。
- (61)石子「現代マンガの思想」七一頁。

- (62)瓜生(マンガ論)の系譜学一四三頁。
- (63)石子「現代マンガの思想」七一頁。
- (64)鶴見俊輔「漫画の戦後思想」(文藝春秋、一九七三年)(鶴見俊輔集7)一一二頁。

- (65)詳述する余裕はないが、ここでの議論は、ニクラス・ルーマンのコミュニケーション概念を参考にしている。ルーマン「社会システム理論 上」佐藤勉訳(恒星社厚生閣、一九九三年)二二四〜二七八頁。
- (66)鶴見「漫画の戦後思想」(鶴見俊輔集7)二〇八頁。
- (67)鶴見「漫画の戦後思想」(鶴見俊輔集7)二〇三頁。
- (68)鶴見「漫画の戦後思想」(鶴見俊輔集7)二〇八頁。
- (69)石子「現代マンガの思想」二七四頁。傍点は石子。
- (70)石子のマンガ批評は、「週刊読書人」一九六八年四月一日号から一九七二年九月十八日号まで二八回にわたって連載された。
- (71)石子の「白土三平論」は、「ガロ」一九七一年九月号から一九七二年十二月号まで二四回にわたって連載された(一九七二年四月号と同六月号は休載)。

- (72)石子順造「菊池浅次郎・権藤晋「劇画の思想」(太平出版社、一九七三年)。
- (73)石子順造「戦後マンガ史ノート」(紀伊國屋書店、一九七五年)。
- (74)石子順造「現代マンガ論ノート」『太陽』(一九七一年三月)四九〜五二頁。「再び狂い咲きの季節を前にして」『COM』(一九七一年四月)一三四〜一三五頁。「危機としてのキツチュ」『愛と誠考』『現代の眼』(一九七四年九月)五二〜六一頁。「正統から異端へ 戦後マンガにおける悪(アンチ・ヒーロー)の系譜」『月刊ペン』(一九七六年一月)一四八〜一六三頁。「ヘルばら」と「小さな恋のものがたり」の世界」『中央公論』91(8)(一九七六年八月)三二八〜三三五頁。他にも、『随筆サンケイ』(一九七〇年一月から六月)や『黒の手帖』(一九七一年五月から一九七二年二月)の連載でマンガを論じ、石子順造編「マンガ家・イラストレーターになるには」(ペリカン社、一九七二年)を刊行した。
- (75)石子順造「白土三平論 自然論(四)」『ガロ』(一九七一年十二月)一一〇、一一二頁。
- (76)石子順造「白土三平論⑤ 英雄論(一) 老雄の場合」『ガロ』(一九七二年一月)一〇六頁。
- (77)石子「戦後マンガ史ノート」一六〇頁。
- (78)石子順造「国家と芸術の陥穽 千円札事件の結審にふれて」『現代の眼』(一九七〇年六月)二四〇頁(官許のデザインと芸術の陥穽)『石子順造著作集2 イメージ論』(朝日新聞社、一九八七年)一一六〜一一七頁。
- (79)註50の文献、及び、石子順造「性と暴力」の思想と制度」『SD』64(一九七〇年二月)一〇一頁。寺山修司・木村恒久・山本明・安永寿延・石子順造座談会「品位 このよそよそしき幻想 キツチュな時代とその表現」石子

順造・上杉義隆・松岡正剛編『キッチン まがいのもの時代』(ダイヤモンド社、一九七一年)一八頁。

(80) 石子順造『自明性の魔について あとがきにかえて』『キッチン』の聖と俗 続・日本の庶民の美意識(太平出版社、一九七四年)二二二頁。

(81) 例えば、日向あき子『視覚文化 メディア論のために』(紀伊國屋書店、一九七八年)。

(82) 中沢新一『丸石の教え』『子ベットのモーツァルト』(せりか書房、一九八三年)二五七〜二五八頁。

(83) 丸石神について、石子は『丸石神』に短い文章を二つ寄せているだけである。石子『神宿る卵形の星』(石を選ぶ直観)丸石神調査グループ編『丸石神 庶民の中に生きる神のかたち』(木耳社、一九八〇年)六九〜七四、一九九〜二〇四頁。

自生する前衛

—つげ義春をめぐる—

ひょんなことから昨年(二〇一〇年)秋以来、「メディア芸術」に関係した仕事に関わることになった。¹「メディア芸術」——耳慣れない言葉だと感じる読者の方もいるだろう。あるいは耳にしたことはあってもさして興味をひかれない、何となく中身のとぼしい言葉だと思っている人もいるかもしれない。「メディア芸術」というのは、文化庁が一九九七年以来毎年開催している「メディア芸術祭」という事業の名前として使用されてきた概念であり、「メディア芸術祭」は今回(二〇一二年二月)ですでに一五回目を迎えるフェスティバルである。すでにそんなに続いてきたのだから、「メディア芸術」という概念についてもすでにある程度の共通理解があってもよさそうなものだが、聞いてみると実はそうではなかったのだ。た。「メディア芸術祭」は続いてきたけれども「メディア芸術」が何かということとは、これまでまともに議論されたことがなかったという。「メディア芸術」にはマンガ、アニメ、ゲーム、そしてメディアアートが含まれるのだが、それらをまとめて「メディア芸術」と呼びうる根拠について考えてみてほしいというのが、わたしに委ねられた仕事である。

なぜそんな仕事を(何の義理もないのに)わたしは引き受けたのだろうか？ わたし自身もかつては「メディア芸術」などと妙なことを言い出したな、²と横目で見ていた一人だった。まあしよせん「お上」(文化庁)のやることだから、などとも思っていた。わたしの漠然とした理解では「メディア芸術」という言葉は、この数十年間日本という国にとって無視できない形

で発展してきた新しいタイプの文化——従来の「芸術」という概念をそのままでは適用しにくいのが、やはり何らかの意味で「芸術」と名付けざるをえないような文化——を総称するために作り出された、いわば苦肉の策ともいうべき呼称である。端的に「芸術」ではなく「メディア芸術」とされたのは、それらが何らかの仕方で「メディア」(マスメディア、デジタルメディア)を成立条件としているからだだが、それだけではない。おそらくそこでは「メディア」という語がいわば文字通り、新たな創作的ジャンルを芸術へと媒介するもの³として用いられているように思える。二〇一〇年に施行された「文化芸術振興基本法」においては、「メディア芸術」は「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」と規定されている。つまり「メディア芸術」とは、これまでは「大衆文化」「サブカルチャー」等々と呼ばれて野生状態に置かれていたそれらの文化現象を、国として価値あるものと認め、制度的な育成や保護の対象とするために造り出された概念なのである。

このように「メディア芸術」という言葉は、マンガやアニメなどが近年「クールジャパン」などともてはやされて海外から高い評価を受け、国としても何らかの対応を迫られたため、あわてて拵えられた概念であることは確かなのだ。それが分かっているのに、なぜそんなものに関わる気になったのだろうか？ それは、こうした言葉が作られた経緯の背後に、日本という国家が過去約二、三〇年間にわたる近代化の過程で経験し

てきた、「芸術」に関する一般的な問題が伏在していると感じられたからである。だがその問題をどのように定式化するのがよいのかは、正直なところまだ模索中である。⁴とにかく「メディア芸術」という言葉に、わたしは何かモヤモヤした引っかかりを感じたということだ。

この小論もまた、そうした引っかかりを言葉にするための模索のひとつである。ここでは、マンガと芸術という特集テーマに沿ってそれを試みてみたいと思う。「マンガ」と「芸術」——このふたつを並べてみると、誰でも「マンガは芸術か？」という問いをとりあえず思いつくのではないだろうか。そこでひとつのマンガ作品を参照しながら、この問いを吟味することから出発してみたいと思う。

つげ義春の「義男の青春」は、作者自身のマンガ家としての自伝的過去をもっとも強く思わせる物語である(他の多くの作品と同様、この作家は単純な意味で「自伝」を描くことはない。にもかかわらず本作がとりわけそう思えるのは、題名に作家自身の名前が隠れているせいかもしれない)。時代背景はおそらく昭和三十年前後であろう。売れない漫画家である上スランプに陥っている若い主人公義男は、出版社で知り合った田山先生のアシスタントをすることになる。この「先生」は、漫画家として一応名の通った人らしいのだが、実は出版社にもあまり信用されておらず、相応しい加減な人物である。また、かなり俗物的でもある。自分が漫画家であることに少しも誇りを持っていないようなことを言いながら、その実いっぱし

の「文士」気取りなのだ。少なくとも、自分を無頼派の小説家たちと同等くらいには思っている。生活は楽ではなさそうだが書生を置いており、仕事にかこつけて温泉地を遊び歩いているようだ。今回も執筆に集中するという名目で主人公を湯河原温泉に誘った先生は、喫茶店で珈琲を飲みながら、マンガに夢を抱いているこの若い後輩に向かって言う。「まあなんだねいい年をして漫画なんてやっているのも、きまりが悪いやね。」

しかしそれは漫画を軽蔑しているというより、世間一般から軽んじられている漫画のようなものを生業としたり、さらには春画の模倣などをしている自分の境遇の背後に、ある種の誇り、矜持とでもいべきものを隠しているようにも聞こえる。なぜだろうか？ それは漫画家であることが、かつて小説が世間から高い評価を受けていなかった時代に小説家たちが置かれていた境遇に似ているからである。小説が「芸術」の域へと昇格した後では、漫画がいうなれば、かつて小説が置かれていた位置を占めるようになったかのようなのである。だからこの「先生」はもちろん、漫画が芸術だなどとは言わないし、いつかそうなるとも思っていない。漫画が芸術でないことは、彼の自己アイデンティティを支える基本条件だからである。まるで、自分がやっていることなど芸術ではないと言い切ることで、不世出の芸術家としての自己を担保しているかのようである。そのように漫画など「消耗品」だと言い捨てる先生に對して「でも芸術的な漫画が出てくれれば」と若い主人公が控えめな抵抗をすると、先生は答える。「そうはいっても『漫』の字がついただけで、もう芸術にはしてもらえんだよ。」

この「先生」の言うことは、いくつかの点できわめて示唆的である。ここでまず注意すべきことは、問題になっているのが「マンガ」ではなく「漫画」であるということだ。「漫画」とは本来、「まっとうな画」に對して、ふざけたイタズラ描きや盗作な

ども許容する、気ままな創作のことである。ポーランドのクラフには「日本美術・技術センター Manga-ha」なる有名な施設があるが、この名前になった「Manga-ha」とは今私たちに馴染みのある日本マンガのことではなく、「北斎漫画」のことなのである。⁵⁾葛飾北斎の「漫画」は、漫然と、気の向くままに描かれた戯れ画というふうに見える。そんな昔のことが今のマンガと何の関係があるかと言う人もいるだろうが、この理解は現代のマンガについて考える時にも、きわめて重要であるとわたしは考えている。マンガ(漫画)をその表現形式からではなく、その制作動機から定義する時、それは「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だと考えれば、比較的すつきりと理解できる。そこからすれば漫画が芸術でないのは、その定義からして論理的に自明なのだ。「漫」の字がついただけで芸術にはしてもらえないと「先生」が言っているのは、そういう意味である。

漫画だけでは生活が苦しい「先生」は、歌麿などの春画を写した安っぽい絵をみずから温泉旅館に持ち込んで販売し、糊口を凌いでいる(おそらくこちらの方が確実な収入源になっていると思われる)。それは身過ぎ世過ぎのための副職と思えるかもしれないが、実は「先生」はそのことをあまり恥じている様子は見えない。彼は、本当は漫画だけで生活したいとも、自分で絵やストーリーを考える漫画の方が既存のものを模倣するよりも立派な創作活動である(つまりそれだけ「芸術」に近い)とも思っていない。彼にとつて、春画の模倣は漫画を描くことと、それほど隔たっているわけではないのである。模倣や盗用は、本来漫画という活動の本質的な一部分だからだ。このことは、漫画を含むあらゆる創作活動が「文化」や「芸術」というフォーマットで理解され、オリジナリティやオーサリシップが創作物の価値を保証する(そして、そうなったことが

「進歩」である)という偏見によつてがんじがらめになっている現代人の多くにとつて、受け入れがたいことかもしれない。けれども過去を正當に理解するためには、そうした偏見から距離をとる必要がある。

現代的な偏見をカッコに入れてはじめて、この「先生」の「漫画なんてしよせん」といった自虐的な言い方の背後にある、一種の秘められた矜持が理解できる。これを理解しなければ、漫画という活動の根底にある最も重要な動機を見誤るのではないだろうか、とわたしは考えている。それは、たんに昔を知るためだけでなく、今を理解するためにも重要なのである。たとえばわたしは近年、男性同士の「恋愛」をテーマにした「BL(ボーイズラブ)」と呼ばれるジャンルが(自分には理解できないのに)気になっている。BLの起源のひとつは一九九〇年代に同人誌上で二次創作を行う(主として)女性作者たちの間で広がった「やおい」という言葉に代表される創作意識に求めることができる。「やおい」とは「ヤマなし、オチなし、イミなし」の頭の文字をとつた隠語であり、この言葉が表明しているのは、そうした二次創作のオリジナルとなつているマンガ(すでに「作品」として成立しているマンガ)が「山場」や「オチ」や「意味」がなければならぬという規範に縛られているのに對し、それらをネタにしてひたすら男性間の性と恋愛を描く自分たちの逸脱的創作行為は、そうした規範からは自由であるということなのである。

わたしの理解によれば「やおい」というのは、いわば「作品」化され「芸術」化されてしまったプロの作家によるマンガを尊敬はしつつ、それを再び「漫然と、気の向くままに」戯れ絵を描くという活動に引き戻すこと、言い換えれば、カタカナ書きされることで新たなジャンルとして認知された「マンガ」にも一度「漫」の字を付けることを意味しているのである。たしかに「やおい」や「BL」を、ジェンダーやセクシュアリティと

いう観点から論じることは可能だが、それだけでは説明できないことが多すぎる。「漫画」の系譜、それも事実的な系譜ではなくて内面的な系譜という観点からみると、それは漫画という活動がみずからの生命力を取り戻そうとする大きな運動の現れとしても理解できる。「やおい」や「腐女子」と呼ばれる女性たちが一般に、「B」なんてしょせん……といった自虐的な言い方をしながら、「ノーマル」な一般人には理解できない自分たちだけの欲望の世界があることに一種の矜持を抱いているのを見ると、わたしは彼女らがあの「先生」の心的な子孫たちではないかと疑わずにはいられないのである。

さて「先生」の話はこれくらいにして、ここで青年主人公の方に眼を移してみることにしてしよう。つまり義男の言う「芸術的な漫画」とは何かについて考えてみたいのである。「芸術的な漫画が出てくれば」という発言は先ほどの「先生」の言葉によって遮られてしまうのだが、おそらく彼はその後次のような意味のことを続けたかったのだろう。「…漫画は『消耗品』ではなくなるし、年をとっても描き続けるに足るものになるのではないか。」さて、つげ義春の作品に対してこれまで積み重ねられてきた夥しい讃辞の多くは、それがもはや漫画を越え「文学」「芸術」の域に達している、といったレトリックの上に成り立っている。もしも「義男の青春」の主人公が若き日のつげ義春であるなら、彼の夢は叶えられたというべきなのだろうか？ 「芸術的な漫画」とは「芸術作品のような漫画」のことなのだろうか？ わたしははけつしてそうは思わない。マンガは昔はたんなる「消耗品」として軽んじられていたが、才能に溢れたパイオニアたち（手塚治虫やつげ義春）の努力によって、今では立派な芸術となった、というような物語——わたしはこうした物語をけつして信用しない。「芸術」に到達するのが目的なら、なぜ「先生」や義男はそもそも漫画など描いているのか分からないからである。

「今では立派な芸術」といった言い方は救いがたく「上から目線」である。フランスではマンガが「第九芸術」として認定されたらしいが、「建築」「文芸」「音楽」「絵画」等の立派なお歴々が居並ぶ「芸術」の殿堂に、「映画」や「テレビ」に続いて「マンガ」にも参入する栄誉を授けるといふこのフランスらしい趣向は、二十一世紀の現在ではそれ自体が「マンガ的」とも言えるような出来事である。半分冗談である限りにおいては悪くない。けれどもクソ真面目な日本において、「マンガも今や芸術」からユーモアが失われ、文化施策や予算配分の決定根拠として「シリウス」な意味で使われ始めた瞬間、この言葉は何かしら聴くに堪えないものになるのではないだろうか。なぜならそこではマンガの中に含まれていた、「芸術」それ自体に対する問いが隠蔽されてしまうからである。今や「マンガ」をもみずからの一部に受け入れられるほどに寛容となった「芸術」——しかしその「芸術」とはそもそも何であるのか。「マンガは芸術か？」という問いかけの中には、そうしたラディカルな問いへの通路が存在していたはずなのに、「よしよし、芸術として認めてあげよう」と言われることで、この通路は断たれてしまうのである。

「芸術」という言葉の中には「その価値について国のお墨付きがある」という意味が潜在している。とりわけ日本語の「芸術」という語には、この意味が強い。こうした、究極的には国家が保証する制度としての「芸術」に対して、あくまで「芸術とはそもそも何か？」と問い続けるのが広義における「前衛性」ということである。マンガの中には、そうした前衛性へ向かう契機があるが、マンガはそれを「前衛」という語によって意識することはない。マンガにとつてはダダやシュルレアリスムも欧米的な規範を通じて学ばれるもの、つまり国のお墨付きの「芸術」に見えるからである。マンガの前衛性はむしろ、それら前衛芸術にも「漫」の字を付けること、つまりその規範性を脱

落させてしまう点にある。

つげ義春は、そうした意味でのマンガの前衛性をもっとも明確に実現した作家の一人だと思ふ。それは、彼の作品がすでに存在する「前衛芸術」に似ているという意味ではない。貧しい生活の細部を執拗に描き込むから「リアリズム」であるとか、夢を材料にしたリ不条理な現実描写を行うから「シュルレアリスム」であるというような意味ではないのだ。つげ義春が前衛的であるのは、むしろそうした既存の「芸術」を一切参照することなく、マンガ的な表現をひたすら掘り下げて、いつの間にか「芸術」を相対化するような地点に抜け出てしまったからである。彼の名を一躍有名にし、インテリたちが彼の作品を絶賛するきっかけとなった「ねじ式」（一九六八年）について、つげは次のように回想している。この作品は締切が迫ってきたのに描くことがなくて困っている時、下宿していたラーメン屋の二階でうたた寝をしていて見た夢をヤケクソで描いたものである。「なのに、そんな作品がひとたび芸術というヒーローをとつてしまうと、いかにも芸術らしくみえるのだから、ホントーに夢みたいな話だ。」

「マンガは芸術か？」などという問いに作者がまったく興味を持っていないことは明らかである。これはつげ義春ばかりではなく、多くのマンガ家に共通する点だと思ふ。これが、マンガ家と芸術関係者との間でコミュニケーションが成り立たない主な理由のひとつである。「マンガは芸術か？」という問いに多少とも興味を持っているのは、わたし自身をも含めた、ある程度「芸術」という制度の中にいる人々（アーティスト、芸術研究者、『美術フォーラム21』の読者だ。つまり、多かれ少なかれ近代主義的な芸術規範を内面化し、「前衛」に関してもヨーロッパ的なモデルを参照しながら考えている人々である。わたしはそうした人々にマンガを語る資格がないなどと言いたいのではない。マンガと芸術を関係づけることは無意味

であるどころか極めて重要であると思っっている。けれどもそこで障害になるのが、芸術界の人々が無意識的に行使してしまふ「上から目線」である。つまり西洋近代的な「芸術」規範を温存したままその中にマンガを組み入れようとしても、少なくとも日本のマンガの場合には、けっしてうまく行かないのである。なぜならマンガの中にはこの世界にある何もかもがあり、「芸術」すらもマンガの中に、あるからである。それはちょうど十九世紀のロマン主義者たちが、歴史も政治も宗教も、世界のすべてが芸術の中にあると強く確信していたのと同じである。芸術界の人々はそのことを知っているはずなのに、現在マンガがそうした状態にあることを理解していない。マンガの前衛性はマンガの中に求められるべきであつて、前衛芸術に似ている点にあるのではないのだ。だから「マンガは芸術か？」という問いの前に立ち止まるのではなく、むしろマンガについて考えることを通して、既存の「前衛」や「芸術」の理解を組み替えてゆく可能性を探るべきなのである。

「自生する前衛」——それが、つげ義春をはじめとする、日本マンガの中の実験的・挑戦的な伝統に対して、わたしがとりあえず与えてみたい呼び名である。「自生」というのは、それが欧米における前衛文化の規範から知的・概念的に移植されたものではないという意味だが、さらに進んで、前衛とはそもそも自生のものである、という意味を含んでいる。かつて日本の漫画のようなものは特殊で世界に通用しない、ガラパゴスの生物のようなものだと思われていた。現在それがもてはやされているのは、その稀少価値や美しさが理解されたからだと考えられる人もいるが、もしかするとグローバル化の果てに世界が「ガラパゴス化」しはじめたからかもしれない。前衛とは、二十世紀以降人類が経験している世界の根本的な変化——世界戦争による大規模な破壊、科学技術の浸透、巨大化する産業と消費社会、都市化と人口爆発、*etc.*——に応答するものとして、

様々な場所で自生的に発生する美的実験のことなのである。ヨーロッパ的な前衛は、市民社会的な価値規範からの離脱や官僚制と資本主義への敵対といった政治的モデルが中心となつており、日本における芸術的前衛もそうしたモデルに決定的な影響を受けてきた。つげ義春のマンガ作品を通して理解される前衛性は、それとはかなり異なったモデルを提供することになるだろう。

最後に確認したい。いったいなぜ「マンガと芸術」「つげ義春と前衛」といった問題を立てる必要があるのか？ マンガはマンガ、つげ義春はつげ義春でいいではないか？ そうした疑問には次のように答えておきたい。地球的な文化は、エキゾチックな他者との「対話」という段階から、あきらかに「共有」という段階へと移行しつつある。本論でわたしが用いてきた「芸術」も「前衛」も、どこから学ぶべき本質的概念などではなく、異なった文化の間で何が共有できるかを見出すために導入されるメディアウムにほかならないのである。

註

- (1) 二〇〇九年十一月、京都哲学学会において「メディア芸術とは何か？」という発表をし、その原稿が『哲学研究』第五八九号(二〇一〇年)に掲載された。そこでは「メディア芸術」という言葉に対し、はっきりと批判的な立場をとった。この文章が文化庁内で閲覧され、それなら何か考えてくれという依頼が来た。だから本当は「ひよんなこと」ではなく、身から出た錆と言ふべきだろう。
- (2) この事業に関わるようにわたしを強く誘ったメディアアーティストの藤幡正樹氏から教えてもらったところによると、「メディア芸術」はすでに評論家の加藤秀俊氏によって映画やテレビを中心に考えた別な定義が与えられていた(『戦後日本の芸術文化史—芸術祭五十年—文化庁監修、ぎょうせい、一九九六年、八頁)。
- (3) これら四つの分野の中で「メディアアート」だけが明らかに他とは位置付けが異なる。「メディアアート」は従来からすでに「前衛芸術」のひとつとみなされており、その意味で大衆文化やサブカルチャーとは最初から区別されている。穿って考えるなら、「メディア芸術」の中に「メディアア

ト」が含まれている意味は、「メディア」という概念を敷衍することによって、他の諸領域を「芸術」という言葉に馴染みややすくするような媒介的役割であると考えることができるだろう。

- (4) そうした模索のひとつとして、二〇一一年二月「世界メディア芸術コンベンション2011」という国際会議の座長をつとめ「メディア芸術」の地域性と普遍性——「クールジャパン」を越えて」というテーマで議論を行った。あえて「メディアアート」ではなく「メディア芸術」という日本語を用い、それに関わる諸問題がどの程度まで世界的に共有可能かを探ろうとしたのである。その報告書(日・英語の全文が、以下のURLで公開されている。http://plaza.bunka.go.jp/festival/about/international.pdf)
- (5) この施設のコレクションの元になっているのは、十九世紀末にパリで日本文化に出会ったポーランド人フェリクス・ヤシエンスキの収集したコレクションである。中でも特に「北斎漫画」を好み、「マンガ」という語をみずからのミドルネームとしていた(Feliks "Manga" Jasiencki)ことから、一九九四年に建造されたこの館の名前になった。
- (6) 著作権法との関係から「二次創作」とも術語化されると何か特殊な現象のように響くかもしれないが、オリジナルに何らかの改変を加えて新たな制作物を生み出すことは、原理的には芸術活動一般の本質的な一側面である。もし「二次創作」と呼ばれるものに何らかの特殊性を見出すとすれば、そこではオリジナルから性的な要素だけを抽出・強調するなどの操作を通じて、オリジナルが「作品」として持っている規範を脱落させるという明確な意図があるという点だろう。
- (7) これは現実のホモセクシュアリズムにもゲイ文化にもまったく関係がない。B.L.における男性同士の恋愛とは何かについては、「何でもないこと」の「幸せ」というエッセイの冒頭に簡潔に書いたので参照されたい。http://www.iamas.ac.jp/yoshioka/SCS/e-text/
- (8) 実際にはフランスで「第九芸術」と呼ばれているのは「バンド・デシネ(Dande dessinée)」のことであつて、日本の一般的なマンガとは、その内容も、制作や受容の社会的文脈もかなり異なったものである。
- (9) 芸術系ではない一般の大学で「芸術論—現代芸術論」のような科目をこれまで何度か担当してきたが、初回の講義で「芸術」に関する素朴な疑問を尋ねると必ず出てくるのが「ある作品を誰が芸術と認めるのか？」というものだ。芸術家が宣言すればいいのか？ 評論家や研究者のような専門家が保証すればいいのか？ それとも多くの人が芸術と認めれば芸術になるのか？ やつてみるとそうした議論には際限がないことが分かる。その結果「芸術」であることを保証する主体の候補として、最終的には二つの選択肢だけが残る。ひとつはA.ダンターの「アートワールド」のような仮想の共同体、もうひとつは「国家」である。
- (10) つげ義春「ねじ式」あとがき(小学館文庫、一九七六年)。

芸術家小説と芸術家マンガ

手塚治虫が『新宝島』を刊行した翌一九四八年、太宰治の『人間失格』が出版されている。この小説は画家になることを期待されつつも、「粗悪な雑誌の、無名の下手な漫画家」にしかたななかった男の手記という体裁である。その男は、「デッサンが、ちつともなつてやしないんだから」と、手塚もまたしばしば投げかけられることになる批判を受け、「彼」もまた「彼」で、酒代がほしいばかりに「キンタさんとオタさんの冒険」や「ノンキ和尚」に「セツカチピンチャン」といった垂流マンガを描いているうちに、故郷が思い出されてあまりのわびしさに涙することになる。この『人間失格』のように、芸術家を志した青年が都会と市場に翻弄されて挫折し苦悩する、あるいは周囲の無理解をもとめせず芸術に身を捧げて殉死するといった両極を定型とする物語は芸術家小説と呼ばれる。十九世紀になつてロマン主義が隆盛して以降、自己実現と社会との葛藤という教養小説の主題を展開する際に、芸術家小説は格好の題材であった。表現したい自己¹作品と社会からの要求との齟齬、それゆえの苦悩と融和、シニシズムや諦観は、商業化によつてあらゆるものが需要と供給の力学に翻弄されるようになって近代にあつて、広く読者に共感されたのである。

こうした芸術家像はまた、新興ジャンルである小説の地位向上とも密接な関係がある。いわば小説の作者(author)こそが、芸術家の内面を描く権威(authority)であり、正統性(authenticity)を有するという前提である。ロマン・ロランの『ペ

「芸術家マンガ」試論
——マンガの自意識と芸術家像の変容

ートーヴェンの生涯(一九〇三)や、ゴーギャンをモデルにしたモームの『月と六ペンス』(一九一九)などがその好例であり、ゴッホ神話のような屋根裏部屋の不遇な天才といった主題も同じ範疇に属するといつてよいだろう。画家や作曲家など姉妹芸術を援用することで、理想的な小説家の似姿を描くと同時に、芸術家の内面や葛藤の物語という深層こそ、絵画や音楽という表層に優越するかのよう描くことができるからである。それ以外にも、架空の小説家や詩人を主人公とした小説とその「傑作」を説得力のある形で引用することは難しいが、

絵画や音楽ならば間接的な描写で十分な効果を得られるため、隠喩や神話として物語化しやすいつい理由もあるだろう。そしてそのヴァリエーションとなる群像劇においては、貧乏芸術家集団がおおむね中心となる。その原型はオペラ『ラ・ボエーム』(一八九六)やその原作であるアンリ・ミュルジエールの『ボヘミアン生活の情景』(一八四九)であり、この強い磁力を持つ物語は現実においても模倣され反復されてきた。こうした群像劇からはさらに、たとえばジョージ・ギッティングの『三文文士』(一八九一)のように市場におもねざるをえない群像をシニカルに描く業界小説という亜種を生むことにもなった。もちろん自伝的作品によつて、積極的に自己表象や自己演出の戦略をとることもまた珍しいことではない。ワーズワース、シェリー、バイロン、キーツと、十九世紀英国ロマン派を代表する詩人たちは、自己の投影である詩人を主人公にした自

伝的詩を書いたが、これもまた詩の特権性と正統性を強調している点で、芸術家小説の一種として分類することが可能であり、その一つの帰結としてジョイスの『若い芸術家の肖像』(一九一六)を挙げることもできるだろう。³

こうした『人間失格』の淵源にある芸術家小説は、『新宝島』以降に叢生したマンガにもつばら継承されることになった。姉妹芸術を扱った芸術家小説、ボヘミアン群像小説、ジャーナリズム業界を描く暴露小説、そして小説家小説、これら不揃いの作品群は、しかし、小説と小説家の地位の特権化する点では共に貢献したわけだが、このことはマンガにもあてはまる。たとえば上京したミュージシャン志望の若者を描くマンガ、トキワ荘物、半自伝マンガ、そしてマンガ家マンガなど、こうした多様なマンガ群を「芸術家マンガ」としてとらえることで、⁴ひいてはマンガ(芸術)論を活性化できるのではないか。なぜなら、従来の芸術家像をマンガがどのように流用したのか、そしてマンガはそれらの諸芸術をどのように描くのか、さらにもどのようなマンガこそが「マンガ」なのかという自意識をたどることが可能になるかもしれないからである。その膨大で複雑な系譜をたどることはもとより不可能であるが、ここではその原型の確立と変容とを素描してみたい。

若い漫画家の肖像——手塚治虫

十九世紀に誕生したロマン主義的な芸術家小説をマンガへ

と意識的に接続し、独自の形で継承した第一人者は、手塚治虫といつてよい。たとえば「ハイリゲンシュタットの遺書」という章題をもつ「フィルムは生きている」(一九五八〜五九年に連載)など、その最たる例である。これはアニメーション制作に身をささげる作家たちのマンガだが、失明の危機に陥り自殺を試みようとする主人公は「ペーターヴェンの生涯」を手にとり、その有名な遺書を読んで自殺を思いとどまるのである。そして聴覚をほとんど失ったペーターヴェンが、「私は死のうとした…だが芸術が…私をひきとめてくれた…ああ…私は死ぬない 私にあたえられた仕事をたさないうちは」という一節とともに、嵐のなかを歩む姿が描かれる。作家名は記載されていないが、これは一九三八年の刊行以降、岩波文庫で長く版を重ねた片山敏彦訳、ロマン・ロランの『ペーターヴェンの生涯』をおそらく参考にしたのではないか。同書には、ロランが抄訳した遺書が収められており、そこには「自分の生命を絶つまでにはほんの少しのところであつた。——私を引き留めたものは唯『芸術』である。自分が使命を自覚している仕事を仕遂げないで此の世を見捨ててはならないように想われたのだ」とあり、手塚は掲載雑誌『中学一年生』の読者にわかりやすいようパラフレーズしたことがわかる。ロマン・ロランはペーターヴェンを繰り返しとりあげ、それをモデルにして芸術家小説の典型ともいえる『ジャン・クリストフ』(一九一二)を書いており、手塚が直接に参照したかどうかはともかく、ロマン・ロランが流布させた楽聖ペーターヴェン像をほぼそのまま応用したことは確かだろう。

手塚の手塚たる点は、こうしたペーターヴェン像を吉川英治以降の宮本武蔵物と組み合わせたところにある。このあたり、あたかも落語の浜野矩随(のりゆき)や左甚五郎伝説を継承するかのよう巧みに職工物へと鑄込んだ露伴や、芸道物を切り開いた村松梢風や川口松太郎を思わせよう。ただ想定読者が幼いせいでもあるだろう、「フィルムは生きている」はそこまで両者を統合できず、残念ながら中途半端な妥協の産物で終わっている。宮本武蔵と佐々木小次郎がアニメーション作品で勝負をするという設定は、「赤胴鈴之助」や「イガグリくん」といった剣道柔道マンガに対する対抗であろうし、男闘士のライバルが火花を散らすような手塚が苦手とする物語を、芸術家小説を利用して取り込んだのは巧みといえは巧みである。視覚を失う運命に絶望した武蔵が、師と仰ぐ壇末磨の遺書によつて、「ペーターヴェンの生涯」を手に取り、立ち直るところは、あたかも秘伝書から極意を悟るようでもある。ほかにツバメの動きを見て、小次郎が筆ほどもある巨大なペンでその一瞬の姿をとらまえ、武蔵は二本の鉛筆で描くといったように、有名な逸話も援用されているが、こうした設定は以後生かされることがない。一乗寺や巖流島での決闘もなぞられているが、それとて成功しているとはいえない。「漫画大学」(一九五〇年刊行)や「漫画教室」(一九五二〜五四年連載)で自らのマンガをお手本として劇中劇のような形で挿入し、後者では「イガグリくん」を悪い例として言及して謝罪することになった手塚だが、フィルムが「生きている」かどうかという動きに主眼を置いていたためでもあるだろう、制作しているアニメーションはほとんど描かれない。人気投票を競う試写会の作品は二つともあらずじでさえ紹介されないうままである。とはいえ、作中で肯定的に描かれる作家がみな、手塚の自画像のようにベレー帽をかぶり、自己表現にもっとも重きを置く芸術家であることは興味深い。武蔵の師匠ともいえる壇末磨は納得がいくまで何度も撮りなおすため、会社から首を切られて自殺未遂を起こし、失意のうちに逝去する。武蔵と小次郎の二人にしても、資金がかなり多くの人をまとめあげなくてはならないアニメーションよりも、手取り早く仕事が見つかるマンガの連載に途中で安住してしまうのだが、それは

自己への裏切りとして描かれている。武蔵は「少年バック」で人気マンガ家となるものの、先輩マンガ家その名も戸部梅軒から、「なぜじぶんの道をまっすぐゆかん?」と迷いを見抜かれ、二百万の読者が待つ連載を切つてほしいと自ら編集長に直談判するのである。そして理解ある編集長によつて武蔵は連載をやめてアニメーションに専念し、小次郎の方も連載の多さを誇っていた自分を恥じて、武蔵との勝負に挑むことになる。そして初日の投票では、武蔵が勝利するが、すでに彼は失明しており、それを知った小次郎は二日目以降の結果はみるまでもないとして早々に敗北宣言を行う。武蔵が映画館に現れて、目に見えなくとも映画自体は頭に浮かぶということだ。なお連載中の一九五八年十月には、日本で初めてのゴッホの大規模な展覧会が東京国立博物館で開かれている。木下長宏の『思想史としてのゴッホ——複製受容と想像力』(學藝書林、一九九二年)が詳述するように、芸術のために身を捧げ、殉ずることも厭わない求道的な芸術家はゴッホの名と共に日本に根付いたが、一九一一年に白樺派が紹介してから始まる神話の一つの円環が展覧会の開催によつて閉じた年に、手塚はそれを継承するようなマンガを執筆したのである。「フィルムが生きている」の宮本武蔵が生活のため街で似顔絵描きをして食いつなぎ、「マンガはもつとドタバタをいれるんや」という無理解な編集者に激昂する場面などは、不遇な屋根裏の天才という画家の神話をほぼそのまま踏襲している。

フーテン生活の情景——永島慎二

手塚が移植しようとした芸術家小説を、読者にふさわしい青年を対象にして洗練させたのが永島慎二といえるだろう。「フィルムは生きている」の二年後に始まった「漫画家残酷物



図1 永島慎二『フーテン』1988年、筑摩書房、63頁



図2 手塚治虫「がちゃばい一代記」『ゴッドファーザーの息子』2010年、143頁 ©手塚プロダクション



図3 手塚治虫「がちゃばい一代記」『ゴッドファーザーの息子』2010年、144頁 ©手塚プロダクション

「語」の連作（一九六一〜六三年連載）がそれである。第一作「傷害保険」の第一ページは、太宰治の『人間失格』に言及して、マンガ家を悲劇的存在というがむしろ大喜劇ではないかという反論から始まる。いわばそのナレーションを枠にして、物語は川上というマンガ家に焦点をあてて、行きつけの喫茶店でのマンガ家たちとあるべきマンガとマンガ家像へと移るのだが、そこで川上はそもそもマンガが嫌いであって「食えねえから描いているんだ」と述べる。あくまでマンガは糊口のために過ぎないという人物造形は『人間失格』の「私」そのものだが、物語は、腕を傷つけることで保険金を手にしようとした川上が、マンガに熱意をもったとたんに実際に事故にあい右腕を失うという皮肉な結末を迎える。そして最後のコマでは、マンガは芸術だと持論を述べる友人のマンガ家と、川上の事故を聞いて連載を今月で終えてよかったとほくそえむ編集者が並べられ、書生談義と現実の制度との落差が巧みに対比されることになる。以降の連作でも、良心や熱意の一方で、それとは無縁かつ無情に動いていく運命や商業主義との間に翻弄され、時には狂気に陥るマンガ家が次々に描かれてゆく。『人間失格』への反論から始まる第一話、文学青年に代わって現在は漫

画青年が登場したという「うすのろ」（初出一九六二）、ロマン・ロランが称賛した倉田百三「出家とその弟子」（一九一七）をもじった「漫画家とその弟子」（初出一九六二）と、教養小説としての芸術家小説を永島が意図的に継承したのは明らかだろう。そして、そんな理想と現実の板挟みにあつてマンガが書けなくなつたと思しい長暇貧治を主人公とする半自伝的マンガが「フーテン」（一九六七〜七〇年連載）である。これは脱落し消えてゆくボヘミアンたちの悲哀を描く点で、ミュルジェールよりむしろフランシス・カルコの『巴里芸術家放浪記』（一九二六）と比較すべき作品であろう。講談社学術文庫に寄せられた鹿島茂の秀逸な解説に従えば、綺羅星のような天才たちが駆け抜けていったあと、「二流の人のポジション」から見たその波に乗りきれず翻弄された群小の人々の記録である。「フーテン」は虚無感と挫折を抱えた現代のボヘミアンたちの生活が描かれた作品だが、新宿でたむろする彼らのうち（自称）マンガ家は長暇だけであり、設定からして、市場や競争に参入することへのためらいとむなしさがマンガ家以外に広く読者に共有されたことがうかがえる。そしてそんなフーテンの彼らが、ちよつとした事件を解決し、ふと朝焼けを見上げて、ロー

アングルのコマの連続から一ページいっぱい広がる大ゴマが図1である。「フーテン」は、手塚のおひぎ元である虫プロ商事発行の『COM』に掲載されたが、フーテンの疎外感と連帯とを巧みに表現した有名なこの大ゴマを、図2のように、手塚は半自伝的な「がちゃばい一代記」（初出一九七五）でほぼ同じ手法で二ページに渡る大ゴマで転用している。「フィルムは生きて」の二年後の一九六一年、がちゃばいこと手塚は虫プロダクションを設立してアニメーション制作に本格的に乗り出す。多忙なマンガ執筆の合間をぬって辛うじて上映にこぎつけたあと、宮本武蔵よろしく観客に囲まれて賞賛された手塚が、夕方の新宿へ打ち上げに繰り出す姿である。狂言回しのマンガの神様が登場し、手塚マンガの主人公たちが祝福してくれると聞いて、アトムやレオなどに囲まれた手塚は上機嫌だが、次のページの図3では、手塚が一人で浮かれる姿が描かれる。マンガやアニメのキャラクターは他人には見えず、手塚はおよそ奇妙な酔っぱらいにしかみえないというわけである。自分たちとは無縁に動き出す社会の始まりを告げる朝焼けと、社会から疎外されているからこそみられることのできるフーテンの

仲間たち、一方、達成感に満ち満ちて夕焼けを迎え、一人ではあっても常人には見えないキャラクターに囲まれて上機嫌な手塚と、ここでは両者の相違が明白に对照されている。描く作品が不振というスランプはあっても、描けなくなるという苦悩とはおよそ無縁であり、アニメーションという共同作業にもかかわらず、それを作家主義の延長としかみなしていないか。手塚の孤独と孤高の態度もまたうかがえよう。実際、「がちゃぼい一代記」には、出版社に原稿を持ち込むも「いくらキヤリアがあつたかて売れんもんはいりまへん」と邪険に扱われる手塚そっくりの老作家が登場し、そうした過酷な競争は、三十三歳にして古臭くなつてしまつた人気漫画家の自殺を描く「漫画家残酷物語」のおそらく太宰の短編名にちなむ「哀蚊」(初出一九六二)とも共通している。マンガ産業自体が発展途上ということもあるが、永島と手塚の両作品では、おおむね編集者は取り立て屋が無理解な俗物として描かれ、アシスタントの介入は作品||作者の夾雑物としかみなされない。永島の描くマンガ家にはアシスタントはほとんど登場せず、「がちゃぼい一代記」でも、売れっ子になつた手塚が、石森章太郎や藤子不二雄に手伝つてもらつていると、マンガの神様に「ひとに手伝つてもらつとは何事だい」としかりつけられる。その点で、両者ともに芸術家小説の特徴である作家主義を忠実に継承しているが、「がちゃぼい一代記」では、自分の描いたものが受けないという不安は描かれても、「フーテン」で描いたようなゆるやかな共同体や、社会や商業主義からの疎外感とは描かれることがないのである。

一方、手塚は、永島のような半自伝的マンガに加えて、同時に掲載されていた「フーテン」に対抗するようにして、芸術家マンガの代表作ともいふべき「火の鳥 鳳凰編」(連載一九六九〜七〇)と「ぼるぼら」(連載一九七三〜七四)を発表している。前者は奈良時代の仏師、後者は現代の小説家という設定だが、「フィルムは生きている」の壇末磨や宮本武蔵以来の芸術家像、つまり金銭や名声にとらわれず、自分が納得できる作品を時に命を削つても制作する芸術家が描かれている点で一貫している。「火の鳥」では、高位にあぐらをかき、名声に目が眩んで失墜してしまふ茜丸と、ヴィヨンのように不幸な境遇から凶悪な犯罪を繰り返した末、その怒りと苦悩を彫刻に昇華させる我王との交錯が描かれる。手塚は登場人物が称賛する絵画や彫刻をともに描くことが珍しく、そうした場面ではヒョウタンツギのような落書きで照れ隠しをすることが多いのだが、鳳凰編では手塚自身の描く鬼瓦の「傑作」にその登場人物たちが感嘆の声をあげる。そして「ぼるぼら」といえば、上田敏訳と永井荷風訳のヴェルレーヌの一節をそらんじてみせる場面から始まるように、破壊型の詩人伝説をあからさまに踏襲した物語である。ここでも多分に永島「フーテン」を意識して、きまぐれなミュージズことぼるぼらを新宿のフーテンとして造形し、彼女に見放された作家美倉は作品が書けなくなつてしまふのだが、やはり最後は、死を意識した美倉がこれまでの経緯を「傑作」として執筆するところで物語は閉じられる。

そして手塚は、こうした商業主義と器用に折り合うことができない芸術家の物語を、以降も舞台を変えつつ娯楽作品に仕上げてゆく。ブラック・ジャックの「絵が死んでいる!」(初出一九七五)は、その名もゴ・キャンという画家が核実験の惨劇の絵を瀕死の状態で作成させる話であるが、放射線障害という痛みが再発してから納得のゆく絵が描けたというあたり、苦痛と苦悩が同一視されていることがうかがえよう。同じく「ブラック・ジャック」の例では、「フィルムが生きている」を二番煎じにした「動けソロモン」(初出一九七八)、わずかな余命を手術で手に入れてシリーズを完結させた作家にまつわる「しめくくり」(初出一九七八)などの例が挙げられよう。ほかにも「七色いんこ」(連載一九八一〜八二年)は、代役専門の俳優についての大枠の物語自体が芸道物の傑作であるだけでなく、古今東西の演劇にちなんだ各話に登場する人物もまた芸術家小説のヴァリアントとなつている。たとえば芥川の「地獄変」(一九一八)とは対照的に、瀕死の娘をも芸の肥やしにしてしまふ岡本綺堂の「修禪寺物語」(一九一一)そのままに臨終の娘を演技の参考にと差し出す画家、落魄すること「どん底」での演技にみがかがかる俳優、そして重傷をおして「シラノ・ド・ベルジュラック」(一九九七)の主役を演じ、舞台で死を迎える往年の名優胡月真鷲などがそれである。とりわけシラノを演じる胡月が、役柄上当然とはいえ、巨大な鼻をもつ我王と同じキャラクターというのは、それらの芸術家像が自画像へと重なつていった軌跡、あるいはペレー帽の画家としての自画像にみられるように、自らを重ねようとした軌跡を思い起こさせよう。手塚の絶筆の一つは、ペーターヴェンの伝記漫画である「ルドウィヒ・B」(連載一九八七〜八九)だが、これは映画「アマデウス」(一九八四)に触発されて、「フィルムは生きている」でなぞるだけだったロマン・ローランのペーターヴェン伝に対し、これまでの芸術家マンガの蓄積から満を持して手塚はリライイトに挑もうとしたのではなかったか。

いが、新たに書き下ろされたのが、この第七話である。死神が訪れたのは絵がまったく売れない貧乏な画家で、自分の絵をがらくた呼ばわりする家主に怒りつつ、ゴッホやモディリアーニのようにむしろ自分が死んでから評価されるのではと、三十年後を見せてもらうことを条件に彼は死を迎える。しかし未来においても案に相違して彼の名は完全に忘れ去られており(作中でも彼の名は与えられていない)、才能のなさを思い知らされることになるのだが、美術館で天才画家として記者会見が開かれている若者が、実はその無理解な家主の息子であり、下手ではあったものの彼の絵に触発されて絵を描くようになったと述べ、彼を師として尊敬するという言葉を聞くとに及んで、満足して昇天してゆくのである。「ダスト8」は、狂言廻しをかねる主人公の男女の死神が、一話では青年かと思えば別の一話では少年に変わるなど、手塚自身の少年マンガに対する迷いと遅れで絵と物語が揺らいでおり、改稿ののちにもそのあたりは統一されないままである。そして、この第七話を執筆した一九八一年は「七色いんこ」を執筆中であつたが、奇しくも以降の手塚は少年マンガでなかなか人気をとれなくなつてゆく。たとえそれ自体が失敗作であつても、その偉大な失敗(英語でいう Brilliant failure)が捨て石になることで偉大な成功の基礎が築かれるという本作品は、手塚自身の感慨にも近いものがあつたのではないか。実際、手塚のマンガが直接の影響を与えたのかどうかはともかく、同様の試みが後に傑作マンガで反復されるという事例は多い。事実、死神が訪れることで残されたわずかな時間をどのように過ごすのかという、いわば死に、がい、を描く「ダスト8」の設定は、間瀬元朗の「イキガミ」(二〇〇五)を思い起こさせよう。

美術マンガから「マンガ家」マンガへ

このように芸術家マンガは、手塚と永島が芸術家小説を継承して原型を形成した。それはとりもなおさず、ベレー帽の手塚像に象徴されるような芸術家像に二人は自身の似姿を重ねており、マンガの地位向上の意識的な実践でもあつた。そして、ちょうど「ダスト8」の第七話のように、たとえそこにすべてを帰せられなくとも、今ある多様な芸術家マンガは、そこから偏差として位置づけられるはずである。音楽の例でいえば、二ノ宮知子の「のだめカンタービレ」(二〇〇一)と矢沢あい「NANA」(二〇〇〇)は、ボヘミアン群像劇から先祖返りともいふべき伝統的な教養小説を踏襲しており、浅野いにお「ソラニン」(二〇〇五)は、永島の「漫画家残酷物語」に出てきてもおかしくないような軌跡をたどる。

こうした芸術家マンガの詳細な系譜はおくとして、ここで一つの転換点として注目したいのが美術マンガの存在である。先に記したように、手塚は「火の鳥 鳳凰編」で鬼瓦の傑作を傑作として描いた。照れ隠しもあつてだろう、名画をあえて落書きのように描くことで記号として表現することの多かつた手塚が、である。記号という約束事ではなく、自らの描いた造形を、文字通り芸術ないし高価な美術品としてみなす態度は、マンガないしマンガ家の自意識の変化とみなしてよいだろう。その点で、北条司の「キャッツ・アイ」(一九八一)「八咫」は過渡的な作品といえる。怪盗の三人がねらう絵画は、彼女らの父の手になるものであり、緻密に描かれてはいるが、それが価値を持つのはあくまで画家の娘という縁あつてのものだからだ。一方、佐伯かよの「燐姫」(一九八四)「九一」では、名画は身の回りの事物と人々の延長で描かれる。そして、地味な女子高校生を装いつつ、実は世界に名をとどろかすギャラリーオーナーという燐姫は、そのナルシスティックな設定とも呼応して、

自画像のような「名画」に見とれるのである。こうした美術マンガは、一九九〇年代に多くが刊行された。豊富な資金力を背景に海外の多くの美術品が日本へやってきた事情を背景にしたことである。それはまた、日本のマンガがそうした美術品市場の中心である欧米で評価され始めた時期と重なっている。そしてそんなマンガの作画への自意識の変化を示す最適な例が細野不二彦の「ギャラリーフェイク」(一九九二)「二〇〇五」といえる。西洋かぶれの美術評論家が、高村光太郎よろしく英国で高く評価されている根付を知らず、悪趣味な東洋趣味と一蹴して恥をかく「イングランドの根付」(一九九五)。そしてそれと対になるように、携帯電話ストラップの工房制作者が根付を教えられて衝撃をうけ、独立して「ケータイキヤラクターアーチスト」としてニューヨークで個展を開く「キヤラ立ちぬ」(一九九九)。ここでは、西洋中心の芸術とは異なる自国の美を、しかし西洋によつて発見するジャポニスム内面化の軌跡が、新作根付の「傑作」とともに描かれている。「カリスマ真贋」(二〇〇一)では村上隆を思わせるアーティストがサブカルチャーの「パクリ屋」として描かれるものの、両者は実のところジャポニスムに自覚的かどうかの違いでしかない。芸術家マンガとしての「ギャラリーフェイク」は、アーティストよりむしろ昔気質の職人こそ真の芸術家だとする実には「日本的伝統」である職工観を継承している。そして重要なのは、本物を複製してしまうというマンガそのものの行為を体現する「ゼロ」(愛英史作・里見桂画、一九九〇)同様、古今東西の美術を虚実含めて、違和感なくその作画で表現してみせたことだろう。ただ、「ギャラリーフェイク」という題名が示唆するように、複製だけではなく、その虚実皮膜の境界をめぐる物語に重きをおいたのは「ギャラリーフェイク」がその作画に対して里見とは対象的に職工的な態度をとっていることと無縁ではないだろう。

こうした九〇年代の美術マンガの洗練を経て、マンガが美術か芸術かどうかはともかく、その作品内において造形芸術が、「傑作」や「名画」として描かれることはさして珍しいことではなくなった。これはまた作画が極限といえるまで進化し、デフォルメがあつても、手塚が照れ隠しでヒョウタンツギを描いたような戯画的な要素が入り込まなくなったということでもあるだろう。そしてマンガのなかで自己言及的な「名画」が、記号ではなく「名画」として描かれるようになったマンガの成熟期にふさわしく、新たな芸術家マンガが近年、誕生している。一つは唐沢なをきの「まんが極道」(二〇〇七)であり、もう一つが大場つぐみ作・小畑健画「バクマン」(二〇〇八)である。前者は、永島慎二の「漫画家残酷物語」を踏襲しつつ、永島が前提とする内面作品という作家主義から遠く離れて、独自に進化した「マンガ家」という新たな概念に翻弄される人々を見事に戯画化してみせる。ここでは小説家の延長でしかなかったマンガ家像とは異なった、現今のマンガ産業における多様なマンガ家像が総覧され、ここで芸術家マンガは真の意味での「マンガ家」マンガになったといえるだろう。

一方、「バクマン」にも同様のことがあてはまる。人気マンガを連載し、原作と作画をそれぞれ担当する二人の少年は、アニメ化という市場での成功にこそ力を注ぎ、最初から芸術にも文学にも内面すらにも関心がない。この点で、村上隆が「芸術闘争論(幻冬舎、二〇一〇)で、自身の戦略と「バクマン」との共通点を指摘したのは極めて示唆に富む。村上も「バクマン」の二人も、作品内面ととらえずマーケティングを蔑視せず、編集者や画商たちと共同して戦略をたてるが、かといってギッシンが自画像として描いたシニカルな「三文小説家」とはまったく異なっている。「バクマン」は芸術に対する劣等感も反感もなく、参照されるロールモデルもベートーヴェンではなく「あしたのジョー」である。そして周辺人物によって、

過去の芸術家マンガの定型が次々と覆されてゆく。旧来の芸術家像にとらわれそれゆえマンガ家になれない、あるいは似顔絵描きで日銭をかせぐはめになるアシスタントたち、マンガ原作者へと鞍替えする小説家、期待される画家の道を捨ててマンガ家になるアシスタント、そしてこのように丁寧に描きこまれるアシスタントとの関係自体、これまでの作家主義と比べると大きく変貌を遂げている。

「バクマン」の小畑健・大場つぐみの二人は、「DEATH NOTE」(二〇〇三)で一躍名を馳せたが、この作品もマンガと芸術や文芸との関係の変容にとって記念すべき作品である。これは死神との契約によって自由に人を殺せることになった少年とそれを阻止する頭脳戦の物語であり、少年誌らしからぬ設定ゆえ、必要以上の注目を集めたが、主人公がその人並みはずれた頭脳ゆえに、殺人を正当化する一種の超人思想と、対照的に描かれる聖母のような少女による救済という点で、ドストエフスキーの『罪と罰』(一八六六)を連想させずにはおかない。かといって、『罪と罰』を下敷きにしていうわけではない。重要なのは、おそらくドストエフスキーを参照することも意識することもなかった点である。手塚が西欧文学を原作とし、悪魔との契約や超人思想を意識的に盛り込んだ「ファウスト」(一九五〇)や『罪と罰』(一九五三)からほぼ半世紀後に、ドストエフスキーが描いたのと同じ主題が、少年マンガというマンガの王道において、その伝統を発展させる形で描かれたからである。そして作画担当の小畑健は、二〇〇七年に『人間失格』(集英社文庫)の表紙を描いて話題をよぶことになる。ここで円環は閉じられたといえるだろうか。マンガが芸術になったかどうかはともかく、われわれが今日にしているのは、マンガがマンガとして成熟し、その一つの到達点として芸術家マンガが真にマンガ家マンガとなった地点なのかもしれないのである。

註

- (1) こうしたホヘミアンの表象とそれを補充するパリ神話については今橋映子『異都憧憬 日本人のパリ』(柏書房、一九九三)を参照。
- (2) それ自体むろん近代に限った話ではないが、十九世紀の絵画と文学との間で相乗して起きた影響の大きさは特記すべきだろう。たとえば絵画については、三浦篤『近代芸術家の表象——マネ、ファンタン、ラトゥール 1860年代のフランス絵画』(東京大学出版会、二〇〇六)を参照。
- (3) Darby Lewes (ed.), *Auto-poetica: Representations of the Creative Process in Nineteenth-century British and American Fiction* (Lanham, Md.: Lexington Books, 2006), p. xi, p. xvi.
- (4) この点で、ジャクリヌ・ベルント編『世界のコミックスとコミックスの世界』(京都精華大学国際マンガ研究センター、二〇一〇)所収の雑賀忠宏「マンガを描くこと」をマンガ家たちはいかに描いたのか」とは、方法を異にしつつも、論点を多く共有している。なお、この論文はベルント氏よりご教示いただいた。記して謝したい。
- (5) ほかに「女と犬」の冒頭で効果的に引用されている詩は、それとは言及されていないが、西條八十訳によるW. B. イエイツの「A Drinking Song」(1916)である。
- (6) たとえば新宝島(一九四七)や「ロストワールド」(一九四八)に感激し、手塚はベートーヴェンみたいな顔なのではないかと推測する場面のある藤子不二雄(ア)の「まんが道」(一九七〇)のように、手塚の自己劇化と芸術家マンガとは相呼応して手塚神話を形成したといえよう。
- (7) シューマン夫妻を中心に晩年のベートーヴェンも少し登場する『野ばらよいつ歌う』(一九六〇)〜六一年連載が中座した悔しさも手伝っていたかもしれない。二階堂黎人の「僕らが愛した手塚治虫」(小学館、二〇〇六)が指摘したように、手塚は「虹のプレリウド」のあとがきでそれを雑誌の廃刊を理由にしているものの、実は廃刊の前にわずかに連載五回で打ち切られている。
- (8) 「七色いんこ」は、当初「ぼるぼら」の美倉同様、目がサングラスで隠されていたが、途中でそのうえから瞳が描かれるようになり、物語でも「ホンネ」の登場による自己言及や戯画的要素が頻出するなど、一時期かなりの迷走がみられた。ただそうした迷走すらも、安部公房の不条理劇「棒になった男」(一九六九)やピランデルロのメタフィクション「作者を探す六人の登場人物」(一九二二)などを参照することで駄作なりに取り繕ってしまえるところが、教養人手塚の強みであり弱みであるのだろう。

マンガ展の困難について

筆者は通常、現代美術を扱う学芸員として活動をしているが、平成二十二年の夏にマンガの展覧会「新次元——マンガ表現の現在」(英文タイトルは Manga Realities : Exploring the Art of Manga Today、以下「新次元」と略す)の企画と制作を担当する機会に恵まれた。本稿では、この「新次元」の制作過程を通して感じたマンガ展をつくることの困難——主に作品の選定と展示の方法——について述べてみたい。

1 企画コンセプト

「新次元——マンガ表現の現在」展は、外務省所管の独立行政法人国際交流基金から依頼を受けた展覧会で、日本国外に巡回する前提で制作された。つまり、当初から日本のマンガを海外に紹介する、という目的が本展には課せられていた。

本展はまず筆者が勤務する水戸芸術館現代美術ギャラリーで平成二十二年八月十四日から約一ヶ月間開催され、その後ソウルのアートソングセンター、ハノイのベトナム国立美術館、そしてマニラにあるアヤラ美術館に巡回した。アジア諸国を中心とする巡回だったのは、主催者である国際交流基金の意向による。

「新次元」の企画コンセプトの策定に際しては、まず過去に開催されたマンガ展を参照、分析した。それらの内容の傾向を見てみると、一九九八年から一九九九年にかけて東京都現代美術館と広島市現代美術館で開催された「マンガの時代」展の

ように、(i)戦後のマンガを回顧・総覧させるような展覧会、(ii)ある特定の土地に由来するもの——例えば秋田県や沖縄県出身、あるいは在住のマンガ家の展覧会、(iii)少女マンガや短編マンガ、オルタナティブコミックスといったジャンルや形式で分類するもの、(iv)個展が挙げられる。

国際交流基金によるマンガ展の企画依頼は二〇〇〇年以降のマンガのグローバル化を背景にしていること、そして戦後から一九九〇年代までは前述の「マンガの時代」展ですでに扱われていたため、「新次元」では二〇〇〇年以降に注目されたマンガに焦点を絞ることとした。そしてその中でも翻訳されている作品をなるべく多く選んだ。それは、海外の観客に未知のマンガを紹介するのではなく、日本国内外双方の観客が共有するマンガの知識を前提にし、後に「新次元」に対して発生した各国の反応を比較対照することができれば、と考えたからである。

そのため、「新次元」では、二〇〇〇年以降のマンガがどのような方法や表現で人々を作品世界に引き込み、リアリティを感じさせるものとなっているか、そして私たちが生きる現実の世界(リアル)と往還しているか、という、開催国の観客と共有可能なテーマを取上げて掲げた。また、マンガの魅力の大きな要素は、幅広い読者層に対応している多様性であるため、一家の個展とはせずに複数の作品を紹介することとした。加えて、近年顕著な傾向であるマンガのメディアミックス化、発表形態の変化、様式の複雑化、過去のマンガの参照や引用、オタ

ク文化との関係、現代の日本の若者の表象、といった分類を例証するようなマンガを選択した。

2 展示方法と作品の選択

上記の企画コンセプトをうけて結果的に展覧会で紹介した作品は、松本大洋氏の「ナンバー・ファイブ」、若木民喜氏の「神のみぞ知るセカイ」、五十嵐大介氏の「海獣の子供」、安野モヨコ氏の「シユガシユガール」、ハロルド作石氏の「BECK」、二ノ宮知子氏の「のだめカンタービレ」、浅野いにお氏の「ソラニン」、今日マチ子氏の「センネン画報」、くらもちふさこ氏の「駅から5分(図1)、以上の九作品である。

「新次元」に関して最も多く寄せられた質問や疑問は、この九作品の選択基準だが、それに関しては展示方法と密接に関係している。

展覧会をつくるときにまずに考えるのは当然ながらコンセプトだが、それと並んで重要なのは、「どのような空間で、いかにして見せるか」ということである。展示がうまくいかなければ、せっかくのコンセプトや作品の魅力が伝わらないからだ。マンガ展をつくる際には、最初にこのハードルに突き当たる。美術館やギャラリーとは、美術作品を見せるために特化された空間であり、その中でも水戸芸術館現代美術ギャラリーは模範的なホワイトキューブだ。それが美術作家からは「使いやすい」、「作品が美しく見える」と好評であり、彼らにとって



図1 くらもちふさこ「駅から5分」展示風景 ©くらもちふさこ/集英社
(写真提供:水戸芸術館現代美術センター/撮影:加藤健)

は発想の源ともなりうる。事実、展示プランをつくり、展示作業に積極的に関わる現代美術作家は少なくない。なぜなら彼らにとつては「展示すること」が作品の完成の大きな部分を占めるからだ。しかし、マンガ家はそうではない。前述のように、多くのマンガ家にとつての作品の完成は、自分が描いたマンガが出版されることなのである。ゆえに、展覧会会場における最終形である「展示」をどうするかは、おおむね展示を企画する側に委ねられる。

その結果、マンガ展の多くは依然として額装した原画や、マンガのページを引きのぼしてパネルにした展示形式を採用することになるのだが、マンガの魅力を伝えるためにこうした展示がベストな方法ではないことは、すでにマンガ展の企画者も、また鑑賞者も感じていることだろう。確かに原画は展覧会ならではの貴重な展示物となりうるが、マンガとは本来複製芸術であり、完成品としての「作品」は、雑誌に掲載されてい

題に対してのひとつの解であらう。

「新次元」の場合も、テキスト、複製パネルと原画の展示では、マンガにおけるリアリティと現実世界との接点というテーマを伝えるためには十分だとは思われなかった。リアリティをテーマにするのであれば、人がマンガを読んでいる時のように、鑑賞者にそれぞれのマンガ世界を体験するような展示が必要だった。しかし、あまりに体験を重視してしまうと、ディズニードのアトラクションのように単なる絵本の立体版になってしまう。それらと区別をするために「新次元」では、コマの視覚操作性やオノマトペ表現や余白の使い方といった、各マンガ家が作品世界に読者を引き込むためにおこなっている表現上の工夫を分析的に示すことが必要とされた。

本展では、数々の展覧会デザインに携わった経験がある豊嶋秀樹氏に展示デザインを依頼し、それぞれのマンガの特徴や魅力をテーマに沿いながらどうやって見せて伝えるか、と

るものや、書店にならぶ単行本である。複製パネルの展示は、確かに作品の見どころをわかりやすく提示できるが、鑑賞者にじっくりとマンガのコマに描かれた絵の内容を見てもらうならば、それこそ手元で見ることができるカタログや書籍の形態のほうがふさわしい。空間を使ってマンガを展示することに積極的に関わった井上雄彦氏の「最後のマンガ展」や、横山裕一氏の「ネオ漫画の全記録」展などは、こうしたマンガ展が抱える問題

に対しての腐心した。ここで「見せる」という言葉を使ったことに注目してもらいたい。マンガは本来「読む」ものだが、展覧会とは主に「見せる」場である。ゆえに、本展の作業の大きな部分は、書籍の形態が完成形のマンガを、ギャラリー空間で見せるモノとして翻訳することであった。そして、その翻訳に適さないマンガというのも存在する。例えば、萌え4コマやエッセイマンガ、BL^{ホイスラ}などは二〇〇〇年以降、多くの読者に支持されているジャンルだが、展示に落とし込むのは難しいマンガだと思われた。

こうして試行錯誤しながら、筆者は、この翻訳作業はマンガの単行本をつくる作業と非常に似ているのではないかと感じた。私たちが普段手にするマンガ単行本の多くは、作者が描いた原画や作画データ(その原画が描かれる以前に編集者が大きく関わっていることは周知のことである)を元に、デザイナーや印刷会社が手を入れて本として仕立てているが、「新次元」の場合は学芸員やデザイナーが展示として仕立てたというわけだ。とはいえ、その展示に仕立てる段階で、作者の意向や希望は可能な限り取り入れようと努めた。つまり、作者に現代美術の作家のように展覧会への積極的な参画を依頼したということである。実は本展の制作においては、その依頼に了解をとることが非常に難しかった。人気マンガ家であれば、毎週の締め切りを守るのに忙しく、とても展覧会のための打ち合わせに割く時間はない。また、すでに世界で数百万の読者から支持を受けているマンガ家や彼らを抱える出版社は、販促イベントで無い限り展覧会の意義を見いだすににくい。つまり、数百万部というマンガ単行本の売り上げは、わざわざ美術館で改めて展示されなくても、すでに一定の公共性を有している、とも考えられるのである。また、美術館という特権的な場所や展覧会というメディアにそもそも魅力を感じていない場合もあるだろう。こうした理由により、展覧会への参加依頼が見送

られたケースもあった。逆に言えば、本展はこうした企画側の依頼に対して協力的だった出版社や作者によって成立したものだ。それでも参加マンガ家のうち二人には多忙を理由に会うことができなかった。展示は、原画があるものはそれらを展示しながら、各マンガの特徴や作家が特に工夫したと考えられる表現上の特徴を空間上に表すインスタレーションによって構成された。



図2 ハロルド作石「BECK」展示風景 ©ハロルド作石/講談社
(写真提供:水戸芸術館現代美術センター/撮影:加藤健)

3 展示をつくる

展覧会制作手順を具体的に紹介しよう。まず参加依頼をすするマンガ家、あるいはそのマンガ作品の担当編集者に会いにいき、展覧会の主旨の説明を行った。マンガ家や、マンガ家と会えない場合は担当編集者にヒアリングをしながら展覧会制作サイドが展示のアイデアを出し、マンガ家サイドの理解をとった。例えば、ハロルド作石氏の「BECK」の展示に関しては、音が出ないマンガというメディアにもかかわらず、音やライブ会場の雰囲気を読者に感じさせる作中の表現に学芸員、デザイナーが注目した。それを担当編集者に伝えたところ、「本当はライブシーンだけで1冊の本を作ってみたかったが、それだと販売が見込めないの、販売を気にしなくてよい展覧会という場では、マンガでできなかったことにチャレンジしてみた」という意見ももらった。展覧会制作サイドがそれを受けて「BECK」全巻の画像データから演奏、ライブシーンを取り出し、映像作家に依頼してオノマトペ表現をアニメーション加工し、その映像をライブ会場に見立てた空間に上映した。映像は展示前に数回編集者とマンガ家のチェックを受け、細かな修正も行った(図2)。

展示について具体的にイメージを持っているマンガ家は、詳細なアイデアを出し、実際に展示デザインや展示物まで複数回にわたってチェックを行った。安野モヨコ氏は展覧会会場の背景のための風景ドローイングを書き下ろし、展示用の装飾デザインも自らプランを出した(図3)。今日マチ子氏も展覧会の前に展覧会会場の下見を訪れ、壁に貼るドローイングを新たに書き下ろした(図4)。

それでもなお、展覧会ではマンガの内容や表現の見どころを紹介することがパネル以外の方法では難しい。この問題をクリアするために、マンガ家の谷田知彦氏に依頼し、本展のた

めの「ガイドマンガ」を執筆してもらった(図5)。これを会場入り口で配布することで、鑑賞者は展示されているマンガについてのマンガを読みながら、マンガの世界を体験するというしくみになった。

4 マンガ展を終えて

果たして、本展は日本のアートファンや美術の専門家からは評価が低いか無視された。それは、アートファンは自分が



図3 安野モヨコ「シュガシュガールン」展示風景 ©安野モヨコ/講談社
(写真提供:水戸芸術館現代美術センター/撮影:加藤健)



図5 「マンガでわかる新次元ガイドブック」表紙 ©谷田知彦、水戸芸術館現代美術センター、国際交流基金 (写真提供:水戸芸術館現代美術センター/撮影:加藤健)



図4 今日マチ子「センネン画報」展示風景 ©今日マチ子/太田出版 (写真提供:水戸芸術館現代美術センター/撮影:加藤健)

「アート」と想定するカテゴリーの中ですでに認知されている、あるいはそれに近接するマンガを見たいのであり、一般的に認識されている典型的な「マンガ」を取って美術館で見る必要は無いと感じているからだと推測される。

しかし、しりあがり寿氏や横山裕一氏のように、すでにギャラリーや美術館で展示をおこなっているマンガ家の展覧会を開催しても、それは「マンガ」の展覧会としてではなく「マンガも描いている現代美術作家」の展覧会として一般的に認知されるだろう。日本国外ではなおさらだ。なぜなら彼らの作品はオルタナティブコミックの系譜であり、商業マンガのように広い読者を対象に流通しているものではないからだ。あるいは、マンガを現代美術と並べて「アート」として展示をすれば、マンガファンは自分たちの文化がハイカルチャーを扱う一部のエリートたちに搾取されたと感じるだろう。このことは文化庁がマンガを「アート」として世界に紹介しようとしていたり、村上隆氏がアートとマンガ、アニメを接続した日本美術の文脈を構築しても、それは日本の外部にのみ説得力を持ち、日本国内のアート界では拒絶されるというパラドキシカルな現象と軌を一にしている。

アートファンに無視されたこととは対称的に、「新次元」はマンガファンやマンガの専門家からは、予想通りマンガの選抜に若干の批判はあったものの、概ね好意的な感想が寄せられた。「ぽふ」やコミックマーケットのカタログには詳細なレビューやインタビューが掲載された。入場者の数は通常の現代美術の展覧会と比べて倍近かったが、それは現代美術展の入場者の多くが成人で、一人か二人で来場するのに対し、マンガ展は家族で来館する例が多いためであろう。

マンガ展は誰が必要としているのか、展覧会というメディアを通してのみ伝えられることは何か(これはパソコンでのマンガの作画が増え、原画というものが急激に減ると予測さ

れる今後、より深刻な問題となるだろう)。「新次元」の企画、制作は、改めて筆者にマンガ展の意味や可能性、そして人々がマンガ展に何を期待しているのか、ということを考えさせることとなった。

誤解を恐れずに言うならば、ファンのみならず、制作者や研究者も含めたマンガ支持層の多くには展覧会やアートに関する興味やリテラシーが欠けており、アートの支持層には「美術館では美術を展示すればよい」という保守的な理想主義が根強く横たわっている。この二極の間に集客やコンテンツとしてのマンガの普及を期待する展覧会の主催や運営者の思惑が介入する。

マンガが多くの人に支持されているのはその「面白さ」、言い換えれば娯楽性だ。一方で分析と学術性を保とうとする「真面目な」展覧会は、このマンガの娯楽性に引き裂かれる。例えば、美術館や展覧会におけるチラシやパンフレットの惹句としてよく使われる「質の高い」というフレーズは、マンガに対してはどのように適用されるのだろうか。絵が上手いことか、物語が面白いことか、それともその両方を満たしていることか、しかし、絵が下手でもマンガとしての面白さが十分にあり、人気を博しているマンガも多い。それとも人気はなくても従来のマンガ表現の規範を更新するような実験的な表現を試みているものを「質が高い」と言うのか。ある一定の高セールスをあげている作品は「質が高い」のか否か――。

マンガ展を作るといことは、このような複数の問題から生じる分裂の狭間をひとつひとつ埋めようとする作業である。しかし、マンガ展の歴史はまだ浅く、それを評価するための相対的な視点や言説もまだ生まれてきていない。マンガ展の法論は今後もトライ・アンド・エラーを繰り返しながら模索が続いていくと思われるが、実験的なことが試みられるためには、それらを評価する議論ならびに蓄積が必要とされているのは言うまでもないだろう。

美術館での漫画展

「横山裕一 ネオ漫画の全記録…わたしは時間を描いている」展についてのレポート

はじめに

「美術館で漫画!」という驚きとともに、国や地方自治体の美術館での漫画展にたくさんのお客が詰めかけたのは主に一九九〇年代だった。⁽¹⁾その頃、美術史では美術概念輸入の歴史を検証する研究が盛んになり、工芸や日本画など、西洋美術中心の美術観から押し出されていた表現に光が当てられていた。⁽²⁾美術館では教育普及に力点が置かれ、それまでほとんど無視されていた「鑑賞者」が主体になるべきものとして見いだされる。⁽³⁾そのような状況の中で、漫画は美術の文脈において再発見された。日本の漫画は、すでに世界にも類を見ないほど大きなマーケットを持ち、実に多くの人々に心から親しまれる表現となっていた。「美術館で漫画」という驚きと喜びは、明治時代から長きに渡り西洋美術中心であった美術、美術館の世界が、ついに自分たち自身のものになるというメンタリティと関連があった。

私の勤務する川崎市市民ミュージアムは、漫画を総合的に扱う全国初の公共美術館として、一九八八年に開館した。日本の漫画史を通観できるような古今東西の資料を収集し、「日本の漫画300年」展、「現代マンガのパイオニア——岡本一平展」、「明治の面影・フランス人画家ビゴの世界展」など、漫画史を検証する重要な展覧会を行ってきた。一方で、どちらかと言えば漫画史の検証よりも集客に主眼を置くような人気漫画家、人気作品の展覧会も開催してきた。市民の興味に応え

るという点ではそれなりに意味のある催しであったと思う。しかし二〇〇〇年代も後半に入ると、全国に漫画展は数多く開催されて珍しくなくなり、また漫画という媒体そのものが、全くといっていいほど展覧会に向かないことが、改めて認識されるようになってきた。⁽⁴⁾それを反映してか、当館の漫画展の入場者数は減少傾向にある。⁽⁵⁾九〇年代から続く漫画展ブーム、というものがあつたとしたら、その退潮を感じる中で企画された展覧会が「横山裕一 ネオ漫画の全記録…わたしは時間を描いている」である。入場者数については約六〇〇〇人で、ほとんど取れなかつた準備期間や宣伝費を考えるとまずまずといったところであったが、パブリシティに関しては一〇〇を超えるメディアでの報道があり、当館の他の展覧会と比較した時に、大きな成功を収めたと言える。

横山裕一の芸術

横山裕一は二〇〇一年、雑誌『COMIC CUE』に発表した「ニュー土木」によって、突然私たちの前に登場した。実際にはいくつかの仕事がそれまでもあつたが、シンプルな描線で端的に描かれた、壮大な土木工事の風景こそが、彼の芸術を私たちの心に刻み付けることになったのである。その後出版された短編集『ニュー土木』（イースト・プレス、二〇〇四年）で、横山は漫画家としての経歴を本格的にスタートさせた。⁽⁶⁾

横山裕一は一九六七年生まれの美術家で、はじめ、武蔵野美

術大学で油彩を学び、絵画表現を模索しているうちに、時間を描くことのできる表現として漫画を選び取るようになった。彼のこの漫画制作に至った過程を私は重要と考えている。なぜなら、漫画を漫画として描くのではなく、実直に一つの表現として捉えている作家であることが分かるからである。ここにこそ、漫画という芸術の可能領域を探るとき、横山裕一が最も見るべき作家であるという理由がある。

彼が描くのは、例えば電車の旅であり（『トラベル』）、庭の散策である（『庭』）が、そのシンプルな筋立てに反比例するかのように、奇抜な視覚要素に彩られた景色である。

たとえば『トラベル』を見てみよう。この作品は三人の男が電車の駅とおぼしき場所へ到達し、切符を購入し、駅構内に入っていくところから始まる。その駅は厚みのない建築物で、壁も床もガラス張りになっている。そこに入ってくる電車は、エッジの立った四角い箱のような形のものだ。電車の操縦室には三人の男が座っている。彼らは笠のようなものを被り、首までぴたりとした、矢印模様のスーツを着ている。すべて、私たちが通常目にする光景とは異なった駅の風景だ。電車に乗り込んだ男達の頭上には、まるで宇宙のような情景が広がっていて、私たちには一瞬、そこがどこなのか分からなくなる。移動する間にすれ違う人々も、顔だけが黒かったり、頭に月代があったり、バツハが被っているカツラのようなヘアスタイルだったり、見慣れない風貌が続く。髪型や顔、服装、また車内の様子、そして車窓から見える風景はすべてシンプルな線

で描かれているため、体の一部なのか装っているのか、あるいは単なる線なのか本当にそこにあるのかなど、それらの具体的な状態を知る事は難しい。電車の旅をしていることは理解できるが、そこにあるのはめぐるめく光景、そのみであり、一切の説明は排除されている。

この、時も場所も目的も不明な、不思議な光景が、私たちにすんなり読めてしまうのは、彼が、コマや動きを表す記号など、漫画の文法に極めて忠実であるということから来る。漫画の文法は、時間の動きをつかさどるコマを中心に、描かれたものを時間軸に沿って読むためのさまざまな約束が集積したもので、漫画表現を支える基礎である。横山裕一は日本の漫画の文法を忠実に学んだ上で作品を作っている、日本の漫画に親しんでいる人々は苦勞することなくその世界に没入することになる。⁽⁷⁾この文法の修得には相応のセンス、または労力が必要とされる。美術を志す者の多くが、試みに漫画を描くことはあっても、なかなか「読める」漫画作品を仕上げることができないのは、この文法の修得が容易ではないためであろう。横山裕一が他と違った点は、最初にこのルールを覚えてしまったことであり、以降も誠実にそのルールにのっとって作品を作り続けていることだ。そして私たちは、その漫画の文法が可能にする表現領域がいかに奇抜であるか、遠大であるかを、彼の作品において確認することになる。

作品収蔵、そして展覧会開催

上記の理由から、筆者は横山裕一作品を漫画芸術の最先端をゆく表現の一つ、また美術の領域と漫画の領域を正當的にカバーするものと考え、川崎市市民ミュージアムへの収蔵を計画した。結果的に、二〇〇八年、「ニュー土木」ネオ体育「ゼラニウム」①②、「ニュー土木」所収の合計二八ページを購入

し、また同時に初期代表作である三冊の単行本、「ニュー土木」「トラベル」「NWA」に収録された残りの漫画原画の寄託を受けることになった。

漫画作品を収蔵しようとするとき、いったい何が「漫画」なのか、という問題が常につきまとうが、横山裕一作品の場合、原画のクオリティが高いため、ドロージングと同様の価値が見いだせるものとして原画を収蔵することに迷いはなかった。この作品が川崎市市民ミュージアムにあることによって、館は「漫画芸術」のルーツをたどる、あるいは現代漫画の現象を追認するのみでなく、現代における最先端の展開をも視野に含むことができるようになった。

そのような漫画芸術の先端を示す展覧会として、横山裕一展を最初に構想したのが二〇〇八年であった。しかし館では、無難に入場者数を確保できる企画として、いわゆる漫画としてすでに人気の高い作品を紹介するような展覧会を推進する考えていた。そのため、横山裕一展が実現に向けて発進するまでには二年の歳月を費やすことになる。二〇一〇年一月、予期せぬ理由からあるアニメに関する展覧会が中止になった段階で、ピンチヒッターとしての横山裕一展開催が決まった。オーブンまで実に三ヶ月という時点であった。また予算も当初見積もりに対して八七%となり、図録の制作、そして広告を諦めることになった。⁽⁸⁾

私は常々、漫画というプリント、あるいはプリントの元となるような小さな作品群を展示するためには展示デザイナーの助けが必要であると感じていた。本展では、何人かの候補の中から若手建築家ユニット、トラフ建築事務所⁽⁹⁾を考えた。彼らは以前、サンフランシスコにある「New People」というショップの内装を手がけた際、横山裕一作品をフアンチユアの造作に起用している。横山の絵を立体や空間に置き換えるという思考の経験が、意味を持つはずと考えた。

内容については、今回の展覧会では、横山裕一が絵画と漫画の両方を手がける広い射程を持っている作家であることを示し、また漫画表現へたどりついたという過程が大切でありそれを示すこと、そのため初期の絵画作品を極力すべて、また漫画原画も極力すべてを展示するという方針を立てた。⁽¹⁰⁾

漫画が展覧会という形式に向かないものであることは、以前から多くの論者によって指摘され、また近年は主催者と来場者によっても認識されてきた。まず展覧会場で多くの人々と一緒に鑑賞するには、漫画の絵や原稿はサイズが小さいし、本、雑誌、あるいは原画など、どのような展示物を見せればその作品や作家の核心を提示することになるのかも難しい問題である。また、そもそも一度本として出版されたものを、わざわざ展示して鑑賞する必要があるのかどうかという疑問も永久に消えないだろう。しかしながら一方で、美術館の展示室に適するものばかりが展示すべきもの(芸術、美術)であるという考えもまた、私たちの視野を狭めるものとして注意すべきであろうし、近年、漫画が美術の側から「発見」された意義を考えるなら、あえて取まりの悪い展示室で何が提示できるかに挑戦するのも無意味なことではない。『マンガとミュージアムが出会うとき』に書いた筆者の現時点での答えは、「様々な展示物の『互わせ技』である。原画や貴重資料を展示する事でアラを付与し、単行本など手にとつて読めるものを用意する事で漫画芸術を通常の形で提示し、映像、立体造作、解説パネルなどで見るべき箇所を強調する」というものであった。横山裕一展においても、絵画、漫画の原画に加え、四つの映像(画像のスライドショー)を作成して投影し、また作家像を掴んでもらうために作家の関連資料を展示した。それらをただ並べるという気持ちを持たず、展示デザインによってすべての展示物を有意義に結びつけるよう試みた。

横山裕一展で行ったことと、メディアの反応

段階を追って見てみたい。今回は横山裕一の全原画を展示するという目的を設定したため、おびただしい量の原画をなんとか展覧会場に収めることがまず大きな課題だった。その方策として、壁を絵画のために使用し、テーブルを作ることでフロアを原画のために使用したいと考えた。長いテーブルは、右上から左下へ、そしてページからページへと連続して鑑賞する漫画作品のために必要な形態でもあった。また、漫画作品を一コマずつプロジェクトンすることを試みた。これは、横

山がいかに一コマ一コマを構図から入念に練り上げているかに注目してもらうためであった。ここからトラフ建築設計事務所へプランを預ける。

トラフ建築設計事務所との打ち合わせは、彼らが制作した模型を前にして進んだ。一回のミーティングに二時間から五時間。それを九回行っている。彼らは、最初、直線的なテーブルを組み合わせるプランを提案した。その配置と大きさを、作家も含め、時間をかけて検討していった。何度目かの打ち合わせで丸いテーブルが出現した。その段階では正円であったが、次の打ち合わせには短い直線のテーブルが何列かある外側を、川崎市市民ミュージアム展示室のカーブに合わせて、楕円形のテーブルがぐるっと囲む形が浮かび上がってきたのだ。その後、検討を重ねた結果、二列の楕円がトラックのように会場を走る形へと収斂していった。

この楕円形のテーブルが見えたときに、展覧会場は単なる作品を置く場所から、新たに作品を体験する場所へと姿を変えた。実際にこの展示で、来場者は自らの足でテーブルの周りを歩きながら、横山裕一の漫画作品の登場人物たちが次々と

新しい光景に出会って行くのと歩を合わせ、移り変わるシーンを体感していくことになった(図1)。漫画作品は右から左へと流れるように読むことができ(図2)、またその旅の途中で目を上げると、周囲には横山のペインティングが配置され、その風景の移り変わりも眺めることができた。足下には横山の好きな人工芝が敷き詰められた。歩くたびにサクサクと音を立てる人工芝は、鑑賞者自身に会場を歩き体験していると

会場の中央に立てた二枚の壁には、『ニュー土木』トラベル『NWA』三冊から一コマずつ切り出した画像のスライドショーが映し出された(図3)。それは三〇〇コマにもおよ



図1 横山裕一展 会場風景 川崎市市民ミュージアム



図2 横山裕一展 会場風景 川崎市市民ミュージアム

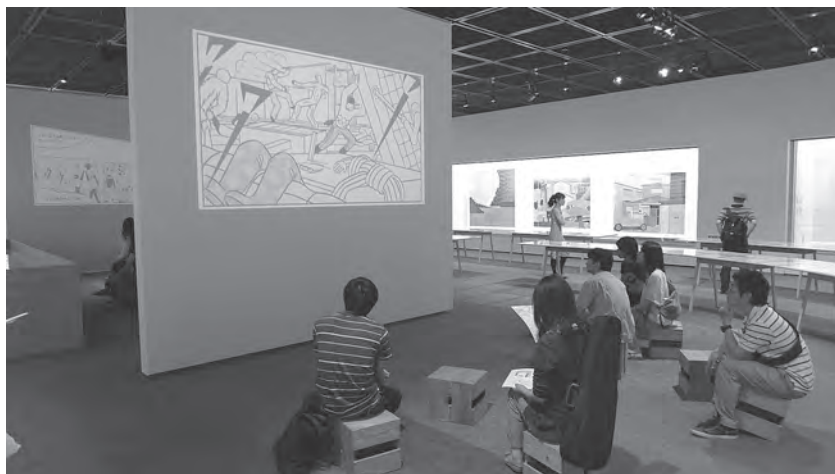


図3 横山裕一展 会場風景 川崎市市民ミュージアム

び、すべてを鑑賞しようとすると四時間以上かかる大掛かりな映像となった。そのスライドショーが見せる一つ一つの画像の緊密で斬新なビジュアルは、それ自身が絵画作品として成り立つ密度を持っていた。鑑賞者はそのコマが集まった一ページとしての漫画原画と、その漫画原画が数百枚も集まったものとしての漫画単行本の、宇宙のような壮大さを感じることになる。その概念的な壮大さは、まさに眼前に繰り広げられている展示会場の中に、物質としても存在していたのである。

この展示会では予算不足から、あらゆる広告を断念せざるを得なかった(後日Tokyo Art Beatの発行するTokyo Art Mapに小さい広告を掲載。これが唯一の広告となった)。その一方で、横山裕一への注目、そしてトラフ建築設計事務所というやはり注目されている若手建築家とのコラボレーションという話題性が手伝い、開催前からいくつかのメディアに取り上げられた。オープン後には更に多くのメディアがレビューを掲載し、ツイッターやブログなどの個人メディアにも本展の話題が頻出するようになる。会期後半から入場者数は急激に増えており、口コミ効果が高かったことが窺える。

『ブルータス』、『ブレン』、『CINRA NET』、『エキサイトイズム』等、クリエイティブ全般をフォローするメディアからの取材が多かったほか、『イラストレーション』、『カーサブルータス』、『装苑』等、デザイン、イラスト、ファッションに関する媒体が多かったことも特徴的であった。また『美術手帖』、『ARTIT』などいわゆる現代美術にフォーカスした媒体にもよく取り上げられ、更には、『いけ花龍生』、『商店建築』などの専門誌にも掲載されるに至った¹⁴。これらは、私が担当した他の漫画展では見られなかった現象であり、本展が美術の領域から評価を受けたこと、そして隣接する他の領域にもアピールする内容であったことを物語っている。その内容は、横山裕一

の独創的な芸術への賞賛¹⁵はもちろん、作品についての評論¹⁶、そして展示デザインに対する賛辞と、多くの書き手がこの展示会について熱心に語り、高い評価を下した。

最後に——漫画と展示会、現代美術

もともと本の形で読まれる漫画を、美術館の展示会場に置くことには、どのような意味があるのか振り返ってみたい。まず漫画の側から言えば、歴史化であり、公共化である。それは漫画を個人的に楽しんでいる人々からすれば、さほど意味がないかもしれない。しかし芸術は生来的に個人的な愉しみを超えて機能するものである。一方、美術館の側から言えば、それは一つのインスタレーション作品のような、視覚的美を体験する場所と機会であると考ええる。横山裕一展がトラフ建築設計事務所とのコラボレーションによって、本を読むのとはまったく別の体験に置き換えられたように。私にとつては、漫画原画を額に入れてただ壁にかけるような展示は、そこに漫画側の理由(歴史化、公共化)しかないため、あまり意味がないように感じられる。

さてそこまで考えた後に、最近感じたことを付け加えさせていただければと思う。私は二〇一一年一月から七月にかけて、文化庁の研修生として民間非営利団体ジャパン・ソサエティ・ニューヨークにて研修を行い、『バイバイキティ!!!』という日本の現代美術展に立ち会った。この展示会は初代森美術館館長のデイヴィッド・エリオットをゲストキュレーターに迎え、『日本国外の評論家たちは、引き継がれてきた歴史や伝統の重要性には目を向けず、ポップカルチャー、マンガ、アニメの影響や、その皮相さ、幼稚性といった面のみを取り上げて論じるばかり』という問題意識に立ち、『作家自身と社会に對する見解が描写された、単純ではない彼らの作品を通じて、

西洋で持たれている典型的なイメージではなく、日本のダイナミックかつ思索的で自己批判的な面を、アメリカの人々に紹介¹⁸する展示会だった。二〇〇四年に同じ場所で開催された「リトル・ボーイ」展の影響を踏まえ、「それだけではない」日本現代美術を見せたいという思いには共感するところがある。また会田誠、塩田千春、名和晃平をはじめとする中堅若手作家それぞれの作品に一定の強度があったことは言うまでもない。「ニューヨーク・タイムズ」をはじめとする各メディアの反応も上々で、この展示会自体は成功したと言えるだろう。

その中で、私が感じたのは次のようなことであった。私はこの展示会コンセプトを読んだ時に、漫画、アニメと「かわいい」文化が同列に語られているということに違和感を覚えた。「かわいい」文化はファッションに関係する位相のもので、質の高低はあっても、「作品」として存在する漫画、アニメとは一緒に語ることができないのだが、つまり、このような表面的な理解こそが、今、日本文化に対する理解の程度なのである。すべてはアートに関係するキーワードでしかないような、そんな状況の中では、漫画を漫画として取り上げる意義、影響力は薄い。共通の思考の土台に乗っていないのだ。私は、仕事の上で、現代の表現、現代美術と分けることなく漫画を扱っていくことを重んじてきたが、たとえば、漫画文化を消化し、自らのものとした上で、美術に取り組んでいる現代美術作家について、彼らの表現の何に漫画という芸術が織り込まれているかを海外に向けて説く仕事などのほうが、国内外、あるいは異なった表現同士を橋渡しする上では急務なのではないだろうか？

今後、あえて漫画の展示会を(意義のあるものとして)行うとすれば、それは横山裕一展のような、もう一つ新しい作品を作るような作業になるだろう。そしてその前に、大きく広がっている表現の世界を平たく見詰め返す作業が必要だということとを、今、改めて感じるのである。

- (1) 美術館初の本格的漫画展と言われる「手塚治虫展」(東京国立近代美術館ほか、朝日新聞社主催)が一九九〇年、現代美術の文脈で漫画を捉えた東京都現代美術館の「マンガの時代」展が一九九八年に開催されている。一九九三年の「鳥山明の世界展」(川崎市市民ミュージアムほか、読売新聞社主催)は川崎市市民ミュージアムの最高入場者記録を現在も保持している。
- (2) 例えば、北澤憲昭『眼の神殿』美術受容史ノート』美術出版社、一九八九年。
- (3) 例えばアメリカ・アレナスの提唱した鑑賞者主体の美術鑑賞がブームを巻き起こした。(アメリカ・アレナス・川村記念美術館監修 福のり子訳)なぜこれがアートなの?』淡交社、一九九八年)
- (4) 例えば、次のような言説に漫画展が難しいという認識を見ることができ。『それにしても、美術館でストーリーマンガの展覧会を開催する、というこの難しさと空しさを、あらためて感じた。端的な読 結局、原画や複製の数コマを並べる以外に、展示の方法がないのである。ストーリーをほとんど伝えることなく、ストーリーマンガを提示する、というなんとも矛盾に満ちた方法をとらざるをえないのである。』(山下裕二「マンガ・美術・批評をめぐる透視図」『美術手帖』No. 764 特集「マンガ・二次元の総合芸術」美術出版社、一九九八年十二月号)
- (5) ターゲットの違いから一概に比較できるものではないが、例えば、いわゆる人気のある現代マンガを展示する展覧会の、ここ五年間の動向を見ると次の通りである。(CLAMP 四展二〇〇五年、一万八八三八人)、「みんなのドラえもん展二〇〇七年、一万九六二七人」/「安彦良和原画展二〇〇七年、一万九八八人」/「少女マンガパワー」展、二〇〇八年、一万一四三八人) / 「サンデー・マガジンのDNA 週刊少年漫画誌の50年展二〇〇九年、六八四〇人。筆者が川崎市市民ミュージアムへ赴任した二〇〇六年当時は、館内では「漫画展には集客が望める」という言葉がよく飛び交っていたが、現在、そのような状況はない。
- (6) 実際はフランスの出版社エディション・マティエール社より出された『Trawoux Publics』が先であるが、本稿では日本の状況に話を絞る。

- (7) 横山がテキストとしたのは「テクノ まんがの描き方 入門編」(一九九四年、株式会社テクノ)という本である。この本は画材店などで販売されていたもので、漫画を描こうとする初心者疑問に答える内容となっている。絵柄は少女漫画である。目次は次の通り。まんがの描き方のキソのキソ、道具の使い方選び方、効果、まんがを描く前に知っておくこと、道具の買い方」
- (8) ただし図録に関しては展示する原画のほとんどが単行本として出版され、またペインティングもブルーマークから画集が出版されている状況であったため、あえて再録する意義が薄いという理由からも制作を見合わせることもあった。その代わりに、本展が建築家とのコラボレーションである旨を鑑み、展示風景を中心に収録した記録集を作ることとなった。この記録集には作家のバイオグラフィも掲載した。
- (9) トラフ建築設計事務所(鈴野浩一)と禿真哉により二〇〇四年に設立。建築の設計のほか、インテリア、プロダクト、空間デザインなどその活動は多岐に渡り、若手で最も注目を集めている建築事務所の一つ。代表者の一人、鈴野浩一は普段からよく漫画を好んで読み、また横山裕一のファンでもあると自ら語る。そのような建築家の熱意により作品内容がよく消化された見事な展示デザインが出来上がったことを記しておきたい。
- (10) 初期の絵画作品としては、ブルーマークの画集に収録された作品群のほかに、布に描いた作品があり、横山の「平面性への傾倒を示す例として貴重な展示物となった。また会場には作家の作業スペースを設けるとともに、子供時代の作品と、パーソナリティを示す資料として友人との会話を録音した大量のカセットテープや、日記、作品の下書きなどを展示し、作家の全体像を浮き上がらせることに注力した。
- (11) 金澤韻「マンガ×美術館」マンガとミュージアムが出会うとき』臨川書店、二〇〇九年、一〇七頁。
- (12) 会場全域を占める大きな楕円状の台には漫画原稿が並んでいた。漫画に没頭するうちに楕円に沿って移動していることを忘れ、我に戻った瞬間自分の居場所を錯覚する。その錯覚が、漫画の中にいるもう一人の自分と同期するのが楽しい。「都築潤「私は何を描いているのか」『美術手帖』二〇一〇年七月号)
- (13) テーブルの内側と外側に人が群がり、互いに違う方向にぐるぐる周りを

- から作品を読む。人工芝の上をサクサク歩いている人たちの姿は、「ザツザツザツザツ」という漫画の効果音が聞こえてきそうな感じだった。」(上條桂子「横山裕一」『ネオ漫画の世界にどっぷり浸かる』『エキサイティングズム』(http://www.excite.co.jp/ism/condenager/rid_17056)_二〇一〇年六月八日)
- (14) その他の媒体として、『GURU』(シュプール)、「フィガロロジャポン」、『真夜中』、『中央公論』、『美術の窓』、『SPY』、『ウェブデザイン』、『デザイン』の現場「『Time Out Tokyo』、『QUOTATION』、『Landscape』、『mono-ground』などがある。
- (15) 時間の経過とともに刻々と移り変わる風景を丁寧に描き、文章で理解させるのではなく、絵で想像させる。中略「一瞬の動きをデフォルメし、単純化した形態で描き、躍動感に満ちている。まったく新しい漫画といつていいだろう。」(渋谷和彦「わたしは時間を描いている」『産経新聞』二〇一〇年五月十二日)
- (16) 例えば、「物語に込められているメッセージなどに関わり合うことなく、紙の上を自分の視線がただ動き回ることが快楽になっていくような不思議な感覚。これはもしかしたら運動に近い。運動は経験的なものだが、それを視覚表現によって体験させるような試みではないか。」(住友文彦「視線と意識が動き回る時間」『中央公論』二〇一〇年六月)
- (17) 例えば、「床に敷きつめられた人工芝の、なかでも人工的な人工芝。歩くたびに生じる、そのカサツカサツという音。サーキットかトラックを連想させる、大きくカーブして周回する展示台。中央仮設壁に投げかけられたプロジェクトの強い光による大きな矩形。壁ひとつ隔てて鎮座します。虚無感ただよう事務机。これらを開いて、既設の展示ケースのなかに封じ込められた、横山裕一のピンク、グリーン、イエロー、オレンジといったカラフルな作品たち。展示空間全体は、横山裕一ならではの世界になっている。中略「この展示でなければ、(中略)私たちは、横山の『鍵刺激』の感性の可能性を見落としてしまうかもしれないので、(青木淳)家村珠代「ネオ漫画の全記録」わたしは時間を描いて」(『ARTIT』(http://www.art-it.asia/uv/reviewd1/hoshir-TragQdAsiZwQv3?))二〇一〇年六月九日)
- (18) 「バイバイキティ!!!」展序文より。

はじめに

一九九〇年代半ば以降、現代美術のキュレーターと評論家が日本マンガに注目するようになってきたが、美術とマンガとの関係を村上隆の活動に代表させて論じている場合が多い¹⁾ところが、村上隆の過半数は、マンガ論を考慮に入れず、主に制度と言説としての美術、あるいは作品から読み取れる「日本」や「オタク」といった表象文化論に集中してきたと言える。その際、「マンガ」を「アニメ」や「サブカルチャー」と同化してしまうことも珍しくない。例えば、「村上は、彼の『日本画』の遺産を意識的に再流用し、日本の近代化制作のなかで、周縁に追いやられてきたアニメや前近代の美を再び中心に据えることでポストコロニアルの節合を実践²⁾してきた」という二〇〇一年の評価がその典型的なものである。二〇〇七年にロサンゼルス現代美術館から始まった「©Murakami」展の企画者ポール・シンメルも、村上は自作の「技法的な側面より、その文化的な環境を注目させることに成功している」と見定めている³⁾。

本稿では、読者の立場を重視してきた日本のマンガ研究を念頭に、村上の「マンガ」的な絵画をめぐる、いわば脱制度論的脱表象論的な問題提起を試みる。まず、村上の絵画および発言にはどのような「マンガ」観が登場しているかを問う。次に、村上が専攻した「日本画」の側面から、その一九九〇年代後半以降の「マンガ」的な絵画を考察する。具体的には、村上の絵画のモチーフを文化論的に解読することから、「解読」行為自体へ

「無意味」の「解読」

—現代マンガから見た村上隆の絵画

と焦点を移すこととする⁴⁾。まさに視覚表現を「解読」の対象とすることで、近年、グローバルな規模で最も普及しているタイプのマンガ⁵⁾との接点を見出すことができるからである。そして、村上が「マンガ」的な絵画を発表し始めたことが、彼の「日本画への回帰」と時を同じくしているという現象を手がかりに、果たしてどのような日本画を「意識的に再流用」したかを感性論的にも美術史的にも追求する。その結果、「記号性の高い」日本画とその共感的な「解読」に辿り着けるだろう。最後に、村上の「マンガ」的な絵画のインパクトが国内と国外においてどのように異なるかに言及しておく。

1 村上隆の「マンガ」

村上隆の活動は、美術とマンガといった領域を横断するというよりは、前者に止まってしまいう傾向が目立つ。「日本のマンガ言説には、マンガを『たかがマンガ』と位置づけることに『マンガの文化的価値を見出し、権力に対するポピュラー文化の自律性を主張しようとする欲望が、すくなくから含まれている』⁷⁾という現状を自覚せず、村上は二〇一〇年七月十日に京都国際マンガミュージアムで開催されたBOMEX⁸⁾とのトークショーで、マンガの存在意義を強調したため、聴衆者との間で食い違いを生じさせてしまった。これほどマンガを取り巻く状況に馴染んでいないことを暴露した村上は、そもそもマンガ界ではあまり評価されていない。それは細野不二彦のマ

ンガ「ギャラリーフェイク」(『ピック・コミック・スピリッツ』初出)からも窺える。22巻4章(二〇一〇一年発行)の「カリスマ真贋」では、村上隆と思わせるような「今年のピエンナレの新星」と「アニメやゲームに登場するロボットや、宇宙船や兵器やら……」のメカ・デザイナーとの対立を描いている(図1)。贋作・レプリカ専門ギャラリーのオーナーである主人公の藤田玲司は、メカ・デザイナーの熱意を込めた制作やそれへの純粋な献身を本格的なアートと見なす一方、⁹⁾流用をコンセプトとする美術を「盗作にすぎない」と否定する。近代主義的な芸術概念の延長線上にある「真贋」に固執し、それを新しい対象に単に適用してしまうことは、芸術的な「真贋」の彼方に位置しているはずのマンガの主張としては相応しいとは思えないが、マンガ家ではなくメカ・デザイナーを現代美術家の

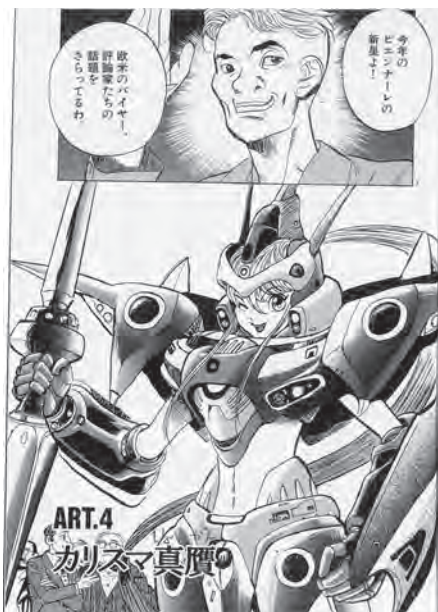


図1 細野不二彦「ギャラリーフェイク」(『ピック・コミック・スピリッツ』22巻、小学館、2001年、4章)

対極に据えたのは、村上自身の活動と一致している。彼にとってマンガは必ずしも必然的な要素ではないからである。

例えば、村上がキュレーターとなった「リトル・ボーイ：爆発する日本のサブカルチャー・アート」展⁹⁾の図録を見てみよう。そこに松本零土のアニメ「宇宙戦艦ヤマト」は、「メカ」に注目してしまおうオタクというファン層¹⁰⁾に焦点を当てるために取り上げられている。さらに、水木しげる「ゲゲゲの鬼太郎」と藤子・F・不二雄「ドラえもん」、鳥山明「ドラゴンボール」といったマンガ作品について言及し、二〇〇七年には相原コージ、吉田戦車、朝倉世界一、いがらし・みきおを加える。しかし、例に挙げられるマンガは画風的にも物語的にも村上の絵画と直接関係なく、それを文化論的に裏付けるような役割しか果たしていないのではないかと疑問がわいてくる。マンガ読者としての村上は、大友克洋「AKIRA」(週刊ヤングマガジン)一九八二〜九〇年)や宮崎駿「風の谷のナウシカ」(アニメ「ジュ」一九八二〜九四年)に最も深く影響されたというが¹¹⁾画家としての村上は、作者性の高いこの二作とは対照的に、視覚表現の面でも物語の社会的規模の面でも「スーパーフラット」な、キャラ萌え系のマンガを対象としている。

ところで、キャラ萌え系とは実際、マンガ作品自体より、キャラクター(キャラ)に対する視点を指しているのである。この視点からは、物語の独創性と奥行き、また、コマ構成などのマンガ特有の表現ではなく、二次創作からコスプレに至るまで読者(ユーザー)を能動的に参加させ、そして、同じ趣向を共有できる関係を持たせるキャラの存在がその作品の最も重要な評価基準になる。読者と作品の関係から、読者とキャラ、そして読者と読者の共感的な関係を移したマンガはもはやキャラが戯れるプラットフォームの一つでしかなく、読者にとってその線描や問白¹²⁾などの特徴は重要性を失ってしまおうとさえされている¹³⁾。

しかし、この深読みの相対化は必ずしも「解読」という行為自体を相対化するわけではない。視覚表現は相変わらず(「ギャラリーフェイク」などの場合と同様に)その形態自体において鑑賞されるのではなく、意味の乗る記号として受け入れられる。また、きわめて狭義であるこの意味作用は、紙面上に「読者」の視線を走らせ続けながら、その諸要素、そして紙面内外の諸要素、さらに言うと、マンガとアニメやゲームなどの他メディアを絡み合わせる「関係」を促しているのである。この関係作りにおけるマンガの「物質性」は、作品の表現形態自体や受け手の触覚ではなく、むしろキャラの視覚優先的反復に見出せる。変身においても再認識可能なキャラの顔を繰り返し繰り返し紙面に登場させることによって、単なる線画ではないキャラは、存在感という物質性を獲得するようになる。

村上はそのDOB君をめぐる諸作品をはじめとして、きわめて早い時期から、キャラ表現であるが故に「無意味」に見えるやすいマンガ、換言すると、さまざまな関係性を媒介する点において新たな意味合いを獲得するマンガに注目してきた。従って、村上の絵画はマンガと全く関係ないとは言えないが、特定の時代において特定のファン層に支えられる種類のマンガを選定していることが認識できる。「ONE PIECE」(週刊少年ジャンプ)一九九七年〜)と「NARUTO」(週刊少年ジャンプ)一九九九年〜)、「鋼の錬金術師」(月刊少年ガンガン)二〇〇一〜一〇年)などのこの種類の代表作を一切言及していない事実は、村上が具体的なマンガ文化に対しておいて距離を改めて意識させる。同様に近年人気の高い「花より男子」(「マーガレット」一九九二〜二〇〇四年)や「フルーツバスケット」(「花とゆめ」一九九八〜二〇〇六年)などの少女マンガが視野に入らないことは、以前から少年・青年マンガを優先してきた村上としては別に驚くべきことではないだろう。

2 村上隆の「日本画」

村上隆は、周知の通り、東京芸術大学で十一年間、日本画を専攻し、一九九三年に博士後期課程を修了した¹⁴⁾。「日本画」領域においては初の博士号取得者だった。しかし、今日の作品歴に日本画は一切登場しない。現代美術家としてデビューした「TAKASHI」(「FAMILY」展(一九九一年)では、タミヤ社のシンボルマークとそれに含まれるアメリカ国旗、さらに米軍兵隊のフィギアを採用した《サインボードTAMIYA》シリーズが中心になっていた。「日本的」なモチーフや優れた職人芸を通して鑑賞者を感動させるような日本画とは明らかに一線を画すものであった。鑑賞者に共感してもらおうよりも、その批評力を掻立て現代社会や現代美術に疑問をもたらしたのは《ランドセルプロジェクト》(一九九一年)や《シーブリーズ》(一九九二年)などのインスタレーションについても同様に言えることである。

しかし、村上が現代美術という領域で活動すると同時に日本画を制作・展示し続けたという事実は、現在ほとんど知られなくなっている。近年、その存在の確認さえ難しいが、五〇頁弱の博士論文「美術における「意味の無意味の意味」をめぐる」の第3章で、前述のインスタレーションと並んで、大きな粒子径の顔料を用いながら絵具の物質性を目立たせる大規模で抽象めいた自作の《カラース/Colors》シリーズ(一九九〇〜九三年)¹⁵⁾を五頁にもわたって解説し、イヴ・クラインの、特にブルーのモノクローム絵画や、東山魁夷の唐招提寺障壁画における群青色、さらに徳岡神泉の《富士山》(一九六五年)、未完)と関連づけている。後者にマーク・ロスコに対するアイロニーを見出していることはさておき、巨大なサイズとともに、表象を曖昧にする色使いで絵画という美術ジャンルの「無意味性」を示唆しようとする意図は注目し値する。村上自身はそ

の意図を以下のように述べている。

「私はその実験として、超大作的サイズに、日本画の必要最大メガトン高級アイテムII群青+日本人の「泣き」+日本画壇に対するアイロニー(高額な絵の具は高い価値を生み出す)を加え、受験の問題をふまえた画面構成方に基づく作品を制作し、その作品が日本人にとってアウラの所在地となれるか否かにトライした。」⁽¹⁷⁾

なるほど、素直な日本画制作よりも、日本画のパロディを志していたようである。パロディは、一九九〇年末以降、同人誌文化の飛躍が示すように、日本マンガにおいて主役的な役割を果たし、マンガ研究においても評価されてきたが、美術史家の北沢憲昭は、パロディとしての村上作に可能性を見出さず、それを日本画という領域を脱出しない「しごと」としている。

「東京都美術館の『現代絵画の一断面』展(一九九三年)に「中略」出品している村上隆の巨大画面『カラーズ』も、顔料の輝きによって成り立つしごとだが、しかし、これは日本画の常套手段と化した分厚い重ね塗りのパロディと見るべきものであって、「中略」シニカルな『日本画』論的日本画の企てというべきであり、内的攪乱でこそあれ、転位の可能性のはるか手前にあるというほかない。」⁽¹⁸⁾

博士課程修了の直後(一九九四/九五年)、村上はアメリカに留学し、そこで二〇〇〇年以降の「スーパーフラット」論につながる外的な視点を獲得するようになる。ところが、日本画、そして日本の現代美術界に対するこの外部からの視点は、村上を、一見して「日本美」を感じさせないインスタレーションの制作から、絵画、否、日本画のような絵画へと回帰させた



図2 村上隆 《727》 1996年 300×450 cm 3枚パネル、アクリル、キャンヴァス・板(『村上隆 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか』展図録(和英)、カイカイキキ・東京都現代美術館、38~39頁より転載)

思われる。一九九六年以降に発表したアクリル絵具の絵画は、その題材や手法における文化的雑種性に加え、その裝飾的魅力によって十分「日本画への回帰」という印象を与えるが、鑑賞者に挑戦するよりも共感させる点において一層「日本画」的に映る。

共感をもたらす方法の一つは、受け手の「リテラシー」に訴えかけながら、幅広く共有される記号を採用することである。近代(特に戦時中の)日本画における富士山と桜の花、旭日でも、村上の絵画におけるキャラ、なかでもキャラ化したお花な

どもでもそれを確認することができる。そして、このような記号の「解説」を通して共感をもたらすためには、画肌から筆の跡に至るまで絵画の「物質性」を隠蔽させることが有効である。

一九九八年に開催された「マンガの時代」展は、「第26章 アートとマンガとの間」をその最終セクションとしていたが、そこに出品された村上隆の《727》(「セブン・ツー・セブン」一九九六年、三〇〇×四五〇cm、図2)をその具体例として挙げよう。このアクリル絵具の絵画には、様式化(あるいは記号化)された波の上に乗る村上のキャラDOB君が登場している。所蔵先のニューヨーク近代美術館が葛飾北斎の《神奈川沖波裏》との類似性を指摘しているのに対し、村上は、《信貴山縁起絵巻》の第二巻「延喜加持の巻」に登場する剣鎧護法童子やその足下をめぐる動線めいた雲を参照したと述べている。ただし、この事実よりも本論にとって重要なのは「本作は別に何も表象しない」という村上の発言である。つまり、《727》を、大阪の化粧品ブランド「2」⁽²²⁾ともオタクのキャラ萌えとも、近代日本における日本画とも日本における美術大学の入試とも関連づけず、鑑賞者がそれらを深読みすることを求めていない。博士論文の題名における「無意味」によって示されていたのは、まさに表象とその深読みなのである。「サブカルチャー——スタイルが意味するもの」⁽²³⁾の著者として知られているディック・ヘンデルも、《2》を「内容を欠いている」絵と見なしている。そして、「無内容」であるからこそ「記号の物質性」に注目させられるとしている。それは、前述した「物質性の隠蔽」と矛盾するかのような主張である。ただし、ヘンデルのいう「物質性」は、「意味作用」の対極にすぎない。確かに、村上の「無意味」は、表象的な意味作用「意味づけを目的としてはいるが、それに限らない意味・意味合いまでには及ばない」⁽²⁵⁾。つまり、《727》のような絵画は、鑑賞者同士の共通体験あるいは関係性をめぐる意味合い、また、それと密接に結びついている情動的な意味合

いを喚起させるのである。

鑑賞者が、波の装飾的な線を追って画面上に視線を走らせるながら、DOB君とともに感性的に面白い動きに浸ってしまうが、このことに特に意味作用を持たせようとしていない。この「意味志向」から外れる動きは、記号の配置の他に、「超なめらかな仕上げ塗装」²⁶によって成り立つ。《27》は、キャンパスにアクリル絵具を何層も塗り重ねてから、何回もヤスリをかけた研削した上に描いて出来上がっている。結果的にそのすべすべした表層は、画家のぬくもりを感じさせず、肉筆画というよりも複製技術によるものに見える。この作品は作家の個性を主張するものではなく、鑑賞者の視線を動かしながら、画面上にさまざまな「関係」、つまり画面上の諸要素の関係、画面と鑑賞者との関係を作らせることが中心に据えられている。その際、鑑賞者の五感のうち、視覚を優先させるが故に、《27》はスーパーフラットだけでなく、スーパースムーズあるいはスーパークリーンとも呼ぶことができる。そして、この感性的次元に日本画との類似性が見出せる。とは言え、それはどのような日本画なのか。

二〇〇〇年の「スーパーフラット」展の図録²⁷に、村上は、東山魁夷と土田麦僊、前田青邨、横山大観といった日本画家を取り上げている。つまり、戦後日本画において、「政治の耽美主義化」²⁸と決別しようとして、「象徴主義」から厚塗りなどに代表される「マチエール」へと移行した作家は、村上の「日本画」論に一切登場しない。戦時中の日本画は、例えば、皇室技芸員であった横山大観の《山に因む十題》（一九四〇年）のように、直接「戦争画」と見なされはしなかったが、その「解読」しやすいシンボリックな記号を通して戦意高揚的な思想と関わっていた。一九五〇年代の戦後民主主義の真つただ中で大観が描き続ける霊峰の絵は戦時中とは異なる解読の対象となつただろうが、大野御嵩や杉山寧^{ひでたかやすし}などは、なめらかな画面よりも大きな

粒子径の顔料を採用し、視覚優先的記号性を触覚的物質性に入れ替えながら、抽象絵画またはモノとしての絵画を追求するようになる。その一環で、素材や技法を制御しようとする職人芸的な志向に対して懐疑を示し、偶然の役割を重視していたことを見逃してはならないだろう。

村上の絵画は、マチエール中心の戦後以降の日本画に対して明らかに距離をおいてきた。それを認めた上、上記から少なくとも二つの結論を引き出せるはずである。まず、村上の「マンガ」的な絵画を、絵画とマンガ（あるいはアニメ）との関係だけでなく、日本画領域内の異なる立場へと還元する必要もあると思われる。また、戦後日本で東山魁夷や、博士課程で村上を指導した加山又造などを代表に、「記号性中心」の日本画は確かに存続していたが、「マチエール中心」の日本画への抵抗から生まれてきたかのような村上の絵画は、戦時中の日本画とは思想的な接点がなくとも、手法的・感性的な類似性がある。それを手がかりに、オタク文化の起源を、戦時中のマンガへと還元する大塚英志の論考を想起するのは筆者のみなのだろうか。²⁹

おわりに——インパクト

村上は、ベネツィア・ビエンナーレの日本館において日本を代表する作家に選ばれたことはないが、五十回目のビエンナーレ開催に当たる二〇〇三年に、コッレール美術館での「ピトウーラ／ペインティング ラウシェンバークから村上まで」展には、唯一の非西洋人画家として登場した。展覧会の入口で、ルイヴィトンのために制作した短編アニメ「スーパーフラット・モノグラム」が上映され、一番最後に絵画《Supperhat Jailfish Eyes 1 & 2》（二〇〇三年、各二〇〇×三九七cm）が展示された。キュレーターのフランチェスコ・ボナミによるこの

出品選択は、日本国内と国外において村上作品の受容がどのように異なるかを示唆する。この相違にはいくつかの側面があるが、以下では、二点のみに触れて本稿を締めくくろう。

第一点としては、村上作品が必ずしも、（古美術であれオタク文化であれ「日本美」への東洋趣味的な固執に限って受容されるわけではないということが挙げられる。ゼロ年代に出品した他の展覧会から見取れるように、文化論よりイメージ論との関係から注目される場合が多い。つまり、デジタル化が進む中で、絵画あるいは広義の視覚表現にどのような「リアル」を求めればよいかの問題視されてきた。ここでは、表象の深読みから外れる「イメージ」とそれがユーザーの生活的・社会的現実にもたらすインパクトに焦点が当てられるのである。それは第二に、村上の作品（絵画に限らず）を表象物と把握して、それに「意味」を求めることが妥当であるか、それとも、その作品によるインパクトに焦点を当てた方がよいかという問題につながる。村上の「マンガ」的なアートは、日本国内では日常的に氾濫する経済主義への賛美と批評拒否を単に反復するかのように映りがちである。しかし、芸術作品と消費物、大人に相応しい振る舞いと幼稚性、意味の深さと浅さなどを丁寧に区別し続ける文化人が多く存在する海外、特に欧米では、村上のアートが日本国内で予測できないような挑発的なインパクトを獲得し得る。例えば、①Murakami展はロサンゼルスとフランクフルトでその「露骨な商業主義」のために美術評論家の反発を買ひ、二〇一〇年の「ムラカミ・ベルサイユ」展はフランスの文化遺産保護者による抗議を呼び起こした。その際、村上のアートは、反面教師のように、批判の前提となった芸術概念の保守的自明性を意識させるといった点において批評力を発揮することができた。ただし、このような批評力に気づくために、「無意味」の力に馴染んでいるマンガ読者の感受性が必要であることは言うまでもないだろう。

- (1) 村上隆らのインターネットを含む『ARTi』S『MangaArt』特集(二〇〇四年夏・秋号)参照。
- (2) 松井みどり「日本絵画の新たな出発:『マナー』の三つの相」『ユリイカ』二〇〇一年十月、一五五頁。
- (3) Paul Schimmel: Making Murakami, in: ©Murakami, The Museum of Contemporary Art, LA, and Takashi Murakami / Kaikai Kiki Co. Ltd., eds, NY: Rizzoli 2007, p. 72.
- (4) 村上隆らのごくごの拙稿より、J. Berndt: "Beweglich, flüchtig, glatt: 'Japan' und 'Manga' in den Arbeiten des Künstlers Murakami Takashi" (in: Stephan Köhn & Martina Schönbein, eds, *Faetien der japanischen Populärkultur 1*, Wiesbaden 2005, pp. 5-38) があるが、本稿は、『©Murakami』開催中の二〇〇八年十一月一日に「フランクフルト市MMK Museum」で行った講演に基づいて書かれた。
- (5) J. ヘルント「グローバル化するマンガとその諸種類と感性文化」大城房美他編『マンガは越境する』世界思想社、二〇一〇年、一九〜三九頁を参照。
- (6) 手塚治虫論のキャッチフレーズとして知られる「記号性が高い」(この句は、本稿においては、写実絵画などの対極に位置づけ、言語としてこの絵つまり鑑賞ではなく解説を求める視覚表現を指し、もう一方で、神尾達之がその「終焉の記号、記号の終焉」(『マンガ研究』日本マンガ学会編、九号、二〇〇六年四月、一二五〜一三八頁)において「記号化を徹底することで記号による意味作用を裏切ってきたマンガ」と呼んだ近年の現象を指す。後者は、後述する村上隆の「無意味」に近い。
- (7) 山中千恵「誰のためのマンガ? シュアムッ?」ダウンロード可: <http://imrc.jp/lecture/2011/10/3.html> (最終確認: 二〇一一年十月十三日)
- (8) BOME: ポーメ。海洋堂社員。原型師としてフィギュアを発表。また、村上隆の「コラボレーション」によって現代美術界でも評価されている。
- (9) Murakami Takashi, ed., *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, Japan Society, Yale UP 2005.
- (10) このファン層が、戦艦大和をめぐる歴史にもアニメーション特有の表現

にも関心を寄せなかったことについては、佐野明子「戦艦大和イメージの転回」(奥村賢編『映画と戦争 撮る欲望／見る欲望』日本映画史叢書10、森話社、二〇〇九年、特に二八九〜二九七頁を参照)。

- (11) 『ARTi』二〇〇四年夏・秋号(前掲書)三六六頁以下。
- (12) 間白とこう造語は「音喰」などと同様に「マンガの読み方」(宝島社、一九九五年; 夏目房之介、竹熊健太郎他著)に由来する。マンガ表現論の基礎文献である本書は、文字通りの「表現」よりも「文法」に焦点を当て、「マンガ」を「解説可能な記号からなる言語」として分析している。
- (13) 伊藤剛「テツカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論」(NTT出版、二〇〇五年を参照)。
- (14) 博美第三三三号「論文」『美術における「意味の無意味の意味」をめぐって: アウラの捏造を考察する』十一作目。論文に基づく作品『カリエス』『ポリリズム』(R. P.)『日本画カリエス』他 (<http://www.lib.geidai.ac.jp/APHD/ARTPHD.html>) (最終確認: 二〇一一年十月六日)。一九九九年六月九月「意味の無意味の意味」と題する個展も開催した (Center for Curatorial Studies Museum, Bard College, Annandale-on-Hudson, New York)。それに関連した出版物は次の通り。Amanda Cruz, Matsui Midori & Dana Frits Hansen, eds, *Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of Meaning*, New York: Harry N. Abrams 2000.
- (15) それは「マタマタ」と題する絵画にも当てはまる。NHK教育「土曜の美の朝シリーズ」気鋭のアーティスト アニメ世代の冒険 村上隆(一九九七年七月五日六時三〇分〜六時五二分放映)に登場したが、他の資料では確認ができなかった。
- (16) 三〇〇×七二〇cm。現代絵画の一断面「日本画」を超えて『展図録、東京都美術館、一九九三年、三四〜三五頁に図版がある。』(colors)と題される作品のうち一点は丸沼芸術の森で所蔵されている。<http://marunuma-artpark.co.jp/collection/0912.html> (最終確認: 二〇一一年十月三日)
- (17) 村上隆「美術における「意味の無意味の意味」をめぐって: アウラの捏造を考察する」東京芸術大学「博美」第三三三号「一九九三年」ページ番号なし。
- (18) 北沢憲昭「日本画」の転位『ブリュック』二〇〇三年、一九三頁。
- (19) 「マンガの時代: 手塚治虫からエヴァンゲリオンまで」展、東京都現代美術館、広島市現代美術館、一九九八年。

- (20) ニューヨーク近代美術館蔵、http://www.moma.org/collection/browse?results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A8480&page_number=1&template_id=1&sort_order=1 (最終確認: 二〇一一年十月十日)
- (21) NHK教育、一九九七年、前掲。高畑勲「十二世紀のアニメーション 絵巻物に見る映画的アニメ的なるもの」徳間書店、一九九九年、三六〜三七頁を参照。
- (22) ニューヨーク近代美術館、前掲。
- (23) 一九七九年、英語版初出: 未來社、一九八六年。
- (24) Hebdige, Dick: Flat Boy vs. Skinny: Takashi Murakami and the Battle for "Japan", in: The Museum of Contemporary Art, LA, and Takashi Murakami / Kaikai Kiki Co. Ltd., eds, ©Murakami, New York: Rizzoli 2007, p. 18.
- (25) 村上が一切言及しない「はだしのケン」を具体例に「意味作用を考察する」次の論文を参照。トマス・ラメール「マンガの爆弾」「はだしのケン」の行間「大崎晴美訳、J. ヘルント編『世界のコミックスとコミックスの世界』京都: 国際マンガ研究センター、二〇一〇年、一五九〜二一七頁、特に二七一〜二八六頁 (無料ダウンロード: <http://imrc.jp/lecture/2009/12/comics-in-the-world.html>)
- (26) "super-clean finish", Hebdige 2007, op. cit., p. 48.
- (27) 村上隆編『スーパーフラット』展図録、マドラ出版、二〇〇〇年。
- (28) ワルター・ペンヤミン「複製技術時代における芸術作品」(一九三六年)を参照。
- (29) 大塚英志「大澤信亮「ジャパニメーション」はなぜ敗れるのか」角川書店、二〇〇五年。
- (30) My Reality: Contemporary Art and Culture of Japanese Animation (Des Moines Art Center, 2001), *Painting Pictures: Painting and Media in the Digital Age* (Art Museum Wolfsburg, 2003).