

マンガ以前の日本絵画の時間と空間表現

—マンガのコマとの対比において—

山本陽子*

二十世紀後半の爆発的な発展によって、マンガは⁽¹⁾日本文化史の上にも確固たる地位を占め、美術の教科書にも取り上げられるようになった。そこでしばしば問題となるのが、日本におけるマンガの始点をいつと見るかである。⁽²⁾

日本の戯画—鳥獣戯画のような絵巻物から黄表紙や浮世絵の戯画の延長線上に置く考え方⁽³⁾に対して、明治期に輸入された外国のマンガによって触発された新たなものとする見方⁽⁴⁾が提示されて、マンガ研究家の間でも説は分かれている。

けれどもそこに、マンガ研究家以外の視点が投入されることは少ない。現在、マンガが日本文化史の上でも無視できないほどの巨大な存在となっている以上は、絵画史や明治美術史、東西文化史の側からも、それまでの文化との関連性の有無、西洋文化の影響の大きさなどを含めて、あらためて論ずることが必要ではないだろうか。

そこで本論では美術史の立場から、マンガの特質の一つとされるコマの歴史を取り上げ、近代マンガ以前の日本美術における時空間の表現と「コマ」との関係を見、江戸時代の浮世絵や版本においてコマが使われなかった理由を考察して見たい。

一 明治期のコマの受容

マンガを特徴づける要素がコマである。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。」⁽⁵⁾という。さらに夏目はマンガ作者の立場からも、最初のメモ段階ではヒントとなる言葉やイメージの羅列であったものが、コマが与えられることによって「アイデアやイメージは時間・空間的な輪郭を得て、途端にマンガらしく見えてくる」と裏付け、「描くものの実感としても、表現の段階としても、コマによってマンガという表現がはじめて成り立つ」とする。

そこで夏目は、日本におけるマンガの始点を「日本にマンガのコマというものが入ってくる」明治時代に置く。「新聞の一コマ漫画や、欧米人のつくったマンガ雑誌の数コマ物という形で入って」、「さらに連続コマ物は大雑把には大正、昭和にやはり欧米マンガの模倣のような形で定着していった」と考えるゆえである。⁽⁶⁾

欧米でコママンガが創作されたのは十九世紀前半、スイス人のロドルフ・トプファーとされる⁽⁷⁾⁽⁸⁾。「新しい表現方法を開拓している」ことを意識した(註8参照)トプファーは、一九三七年、「(文と絵との)全体が一緒になって一種の小説を、目に直接語りかけることによって、物語によらず絵画表現によって説明される書物を構成する」もので



1 ロドルフ・トプファー「ジャボ氏」



2 本多錦吉郎「藪をつついて大蛇を出せし図」

形成しているおそらく日本で最初の漫画」と考えられている。

二 マンガ以前のコマの未発達について

あると告知(註7参照)する。このように連続した場面を表す絵の各コマを横並べして物語に仕立てた書物は、彼自身に

ってゆく絵巻物と比較し、絵巻物の展開が巻物を繰り広げるといふ手の動作と速度に左右されることを挙げ、そこに時間分節の機能がなにか、或いは曖昧であることを指摘する。

よって「イストワール・アン・エスタンプ(複数の版画による物語)」と名付けられた。⁽⁸⁾
そのコママンガが日本で描かれるのは、約半世紀後になる。清水勲は「コマ漫画・ストーリー漫画の歴史」において「日本人で近代漫画としてのコマ漫画を最初に描いた」のが本多錦吉郎であると推測する。

一方コマによって「長い話を語るといふ、絵巻物と同じ機能をもった」マンガは、絵物語の文章中の時間的要素を「例えば「走る」という言葉を動線に置き換えるように」絵によって表現するようになったと考へる。やがて説明の文章が消え、「このときコマの中の絵は、文章から受け継いだ時間を、セリフ、ナレーションをはじめ、音喩、形喩などさまざまなマンガの要素に転化しおわった」と考へる。その上で夏目は、

『団々珍聞』を創刊した野村文雄は幕末にイギリスに脱走し、現地でイギリスジャーナリズムに関心を示し、漫画資料なども持ち帰り、「その時、ヨーロッパのコマ漫画も目にしていたであろう。」⁽⁹⁾といい、その野村が「明治十年、「団々珍聞」を創刊するにあたり、それらの資料を同県人の洋画家本多に見せ漫画の執筆を依頼した」ことが始まりとなる。その本多によって明治十四年、団々社の『驢尾団子』に掲載された「藪をつついて大蛇を出せし図」(図版2)は、「一応コマ漫画のスタイルを

日本の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れることが多いが、表現論としてみれば奇妙な話である。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からだ。むしろ日本の伝統的な表現は明治期に一度断絶し、欧米近代マンガという異質

な表現と衝突して吸収されたと考えた方がわかりやすい気がする。やがて欧米新聞マンガなどの連続するコマ（いいかえれば時間の継起単位ごとの分節機能）というモダンな形式が輸入されるに至って、その中に絵巻物的な伝統がまったく違う形で蘇生したのかもしれない。

と、「絵巻物や黄表紙などの伝統」と、近代マンガとの間に断絶を見る。

たしかに夏目のいう、コマの受容によって説明的文章がさまざまのマンガ的要素に転化する過程は納得できる。けれども私が不思議に思うのは、これらのマンガ的要素が、絵巻物の発達の過程でも、一旦はほとんど出揃っていることである。夏目も紹介するように『石山寺縁起絵巻』の男が振り回す槍に見られるような動線、『鳥獣戯画』の猿僧正の口から出る「声の線」、ナレーションとしての絵に書き込まれた画中詞⁽¹¹⁾やセリフとしての画中詞、果ては『福富草紙』のように解説がなく全巻が各登場人物のセリフのみによって進行する絵巻物など、コマがないことを除けば、その表現はほとんどマンガに近い。

絵巻物はここまでマンガに近づきながら、なぜマンガへと展開しなかったのだろうか。例えば『伴大納言絵詞』は、画面をコマに切り取って並べることによって、劇画として成立し得るほどである⁽¹²⁾。マンガ以前の日本美術は、他のさまざま要素を案出しながら、なぜコマという技法だけを発明することがなかったのか。

夏目は日本の絵巻物や黄表紙の言葉と絵、時間の分割が、マンガよりもはるかに曖昧なことを指摘していた（註4参照）。その要因を、現在の日本の少女マンガのコマ構成が、特記されるほどに複雑で重層的であることも含めて、漢字に音と訓を持つ日本語の「音と絵の交差する性格、

時間と空間をすぐに交換できる性格」によって解釈を試みる。前者においてはコマの獲得に不利と見られたこの性格は、後者ではコマを自在に扱うために有利に働いたことになる。しかし絵巻物の時間表現には、動線や、多重露出のような「異時同図法」など、コマ以外では「絵巻の時間表現の可能性のすべてを出し尽くした」ほど多様な手段が用いられ（後出註15参照）、決して曖昧と片付けられるものでもない。

夏目はまたコマの効果として、石ノ森章太郎のマンガに見るような大小のコマの配置による読者の心理を誘導する効果（図版4）^(註5参照)や、手塚治虫のようにコマの間の「間白」を遊びなどの効果に使う例⁽¹³⁾（図版5）、最近の少女マンガのようにコマを複雑に重層的に用いて登場人物の心理描写に用いる例⁽¹⁴⁾（図版6）などを挙げていた。このような日本におけるコマによる表現方法は、その源流とされる欧米のマンガに比べてもはるかに豊かで巧みであり、日本のマンガの特色の一つとなるものであろう。一旦獲得した後は、これほど自在にコマを使いこなすことのできる日本人が、欧米のマンガに出会うまでは、なぜコマという表現に到達することがなかったのだろうか。

三 絵巻における時間と空間の表現

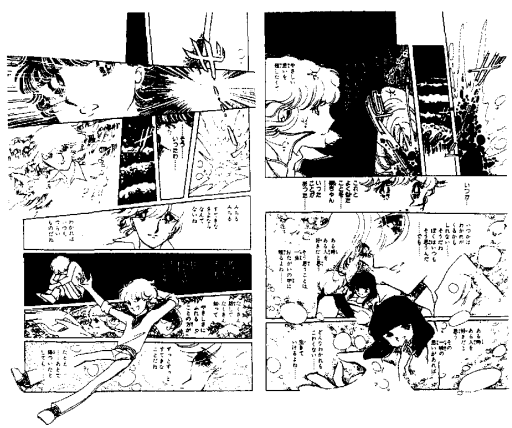
マンガも含めて、絵によって物語を説く説話画では、絵の中に物語にしたがって進行する時間と、場所が変わる場合は移動する空間とを描き込まなければならぬ。夏目がマンガとの比較において取り上げた絵巻物は、横長の料紙に詞と絵が交互に描かれ、絵巻物を繰り広げる事によって物語の時間が進む、という方式のものであった。ただし絵巻物に限っても、『信貴山縁起絵巻』のように詞と絵が交互ではなく、時には数



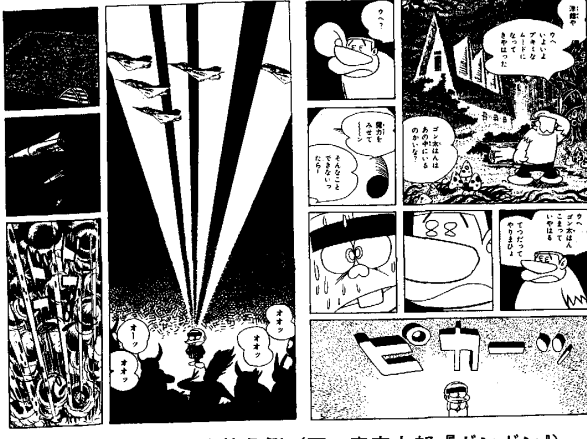
5 コマで遊ぶ例 (手塚治虫『冒険狂時代』)



3 劇画として再構成された『伴大納言絵詞』(註12参照)



6 少女マンガの重層的なコマの例 (太刀掛秀子『雨の降る日はそばにいて』)

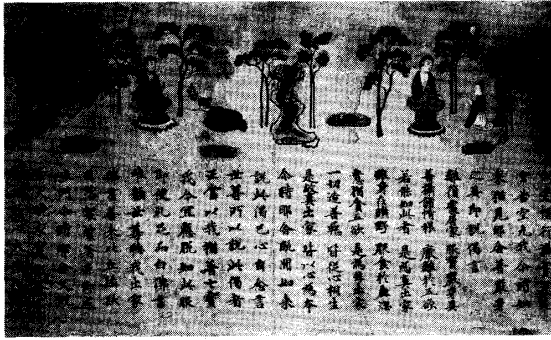


4 効果的にコマを使う例 (石ノ森章太郎『ボンボン』)

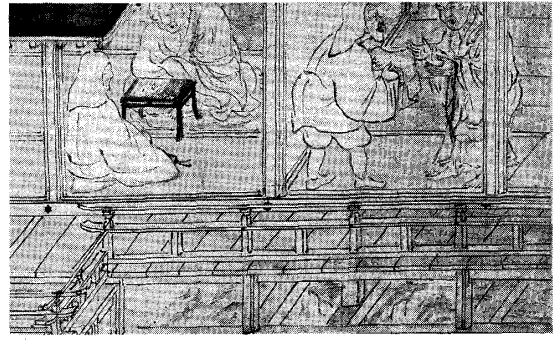
メートルに及ぶ一続きの画面に複数の場面が描かれる連続式絵巻の場合、詞書以外にも時間や場所の転換のための様々な工夫が試みられていた。

若杉準治は『信貴山縁起絵巻』を例にとって、以下のような技法を指摘する⁽¹⁵⁾。人物が移動する場合は背景の変化で時間の推移を表したり、マンガのコマのごとく「部屋を区切る」(図版7)、写真の多重露出のように、一つの背景に同じ人物を幾度も描いて時間の経過、物語の展開を示す「異時同図」(図版8)。この他にも『伴大納言絵詞』の画面の奥に向かって走る人々を繰り返して描くことによって自らも走っているかのような時間経過を感じさせるもの、『絵因果経』のように樹木や山塊を配して区切る原始的なもの(図版9)、『粉河寺縁起』のように同じ背景の画面を繰り返し登場させて時間経過を表すもの、区切りの手段として霞を使うものなどが挙げられている。

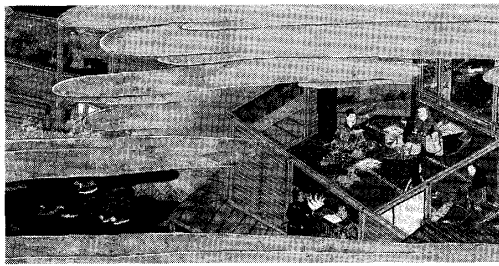
特に霞は、異なる時間や空間を接続したり、区切ったりするための機能に特化して、室内の場面においてすら描かれるという点で、マンガのコマとコマを区切る「間白」に近くなっている。若杉は『信貴山縁起絵



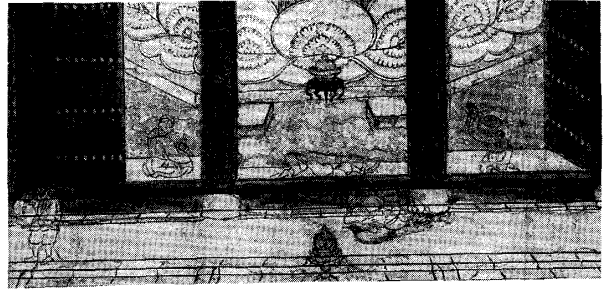
9 『絵因果経』「樹木や山塊で区切る」



7 『信貴山縁起絵巻』「部屋で区切る」



10 『真如堂縁起』「霞で区切る」



8 『信貴山縁起絵巻』「異時同図」

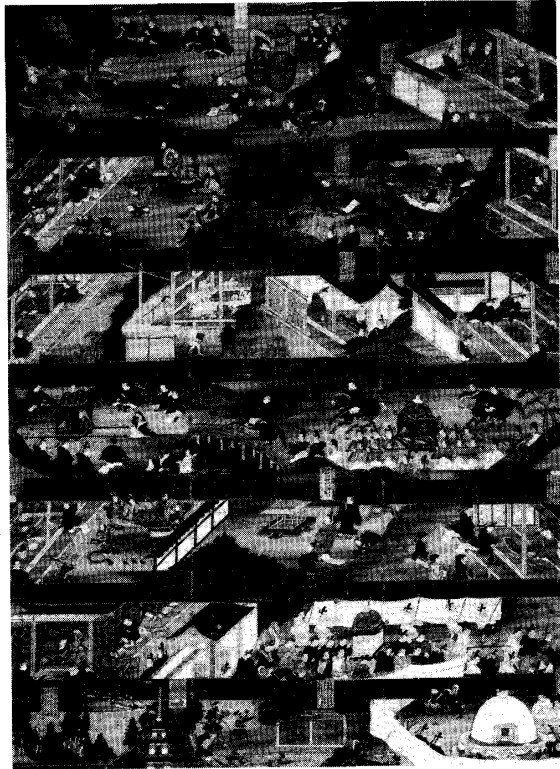
「巻」で場面転換の途中、霞の前に歩き続ける尼公のみを描く表現に、舞台幕間に幕の前で次の場面へのつなぎの演技をする効果を見る。また近藤真子が指摘する『真如堂縁起』の一場面（図版10）のように、離れた時空間の出来事を霞による狭い間隔で次々と提示する表現もコマへの接近を思わせる。時代が下るとともに霞の使い方は形式的になり、「特に目的が感じられず」に画面の上下に描かれさえする（註15参照）。しかし絵巻にとっては墮落というべき形式化された霞は、マンガから見ればコマが発生する寸前の段階でもあった。

やがて絵巻物の一部は、より多くの民衆の前での絵解きのために、掛幅形式の祖師絵伝や寺社縁起絵などの大画面説話画（図版11）へと発展する。それら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で、（向かって）左側へ、下の段へ、（向かって）左側へ、下の段へと稲妻状に物語が進行する。一つの画面に横に数場面、それが縦に幾段か重なった、この形状の時間の流れはマンガのコマ割りと同じと等しい。ここで各場面を区切るものが霞である。「画面を直線的に区切ることのできる霞は（中略）縦に重なった異空間を隔てる手法としては有効で多くの作品に用いられ」（註15参照）ることになる。各場面の上下左右を機械的に区切る霞は、さらにコマを区切るマンガの「間白」に近づいている。

時間と空間を分節した画面としてはほとんど等しいこれらの掛幅画は、マンガとどこが異なるのか。寸法の問題、宗教性、風刺の有無、しかしその最大の相違点は、大画面説話画が絵解きの対象となることを前提として作られていることにある。マンガが個人が対象とし、本人が絵とともに画中の文や吹き出しのセリフを読むことで進行するのに対し、これらの掛幅画は多くの参詣者を対象として、絵解き法師が指し示す部分の



12 巡回布教師の彩色木版画「ソロモンの雅歌」



11 密照寺本『聖徳太子絵伝』

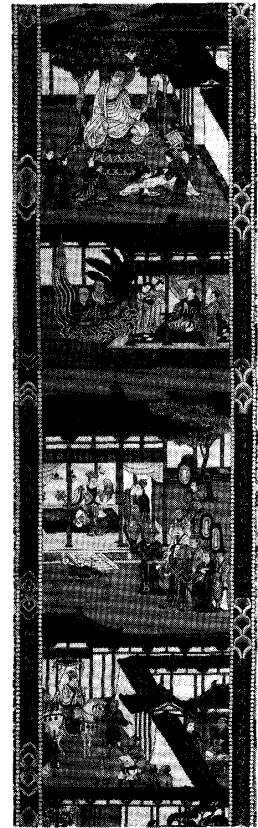
絵とともに、口頭で語られる言葉によって物語が進められる。⁽¹⁷⁾ マンガの鑑賞時間が読み手に委ねられているのに反し、絵解きを前提とした掛幅画は、説教師の語り口が、視聴時間を左右する。

同様に聖書の物語や聖人の生涯などが升目や円形内に時間を追って並べられる形式は、西洋にもなかったわけではない。ジェラルド・ブランシャールは『劇画の歴史』の中でマンガの前史として、中世における聖書の挿絵装飾や、教会のステンドグラス、携帯用の聖画、巡回布教師の彩色木版画などを挙げている。⁽¹⁸⁾ そこにはコマ状の時間区分だけではなく、登場人物のセリフまでが、マンガの吹き出しよろしくフィラクトールと呼ばれる巻紙状の空間に記され、それぞれの人物に寄り添う。しかし、フィラクトールに記された文字は「聖書からの引用句であり、それを誦んじ、自分の好きなように補足できる解説係りのための備忘録」に過ぎなかったといい、ブランシャールは「われわれはこれを現代の劇画と比較対照し、内容全体が口頭で説明されるという相違を明示することができるといふ」。

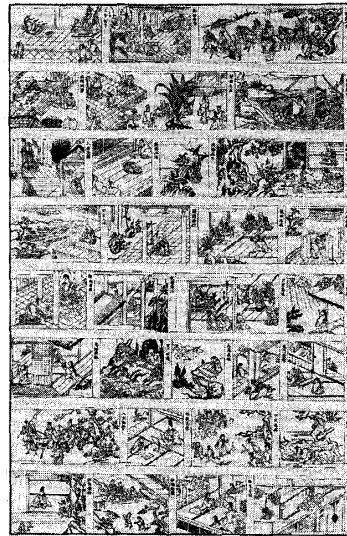
この相違は、そのまま日本の大画面説話画にも当てはまる。これらの掛幅画の時間・空間表現はマンガと近似しながらも、それらが当初、音声による絵解きを前提としていた点で、マンガにはなり得なかったのである。

四 マンガ以前のコマの使用

夏目は「それ（明治）以前は近代マンガのコマという形式は日本に存在しなかった。」（註4参照）という。ただし、日本人がコマという手段を全く知らなかったわけではない。隣り合う四角の中に絵を並べて描き、



13 貞享本当麻曼茶羅図 (部分)



14 木版「弘法大師行状曼茶羅」 明治 22 年

画や掛幅画にも見ることができ。順序も四コママンガのように上から下へ進むもの、右から左へ、下の段へ、右から左へ、下の段へと現在のマンガと同じ進み方のものも登場する。さらに当麻曼茶羅図や弘法大師行状絵などは、縮小版が木版で複製され、頒布さえされる(図版14)。作品が複製芸術として直に大衆の個々の手に渡っている点でも、さらに近代マンガに近い。

物語の時間や状態の変化を表すというコマ表現自体は、中国や日本においても、古くから様々に用いられている。

例えば、奈良時代に日本にもたらされ

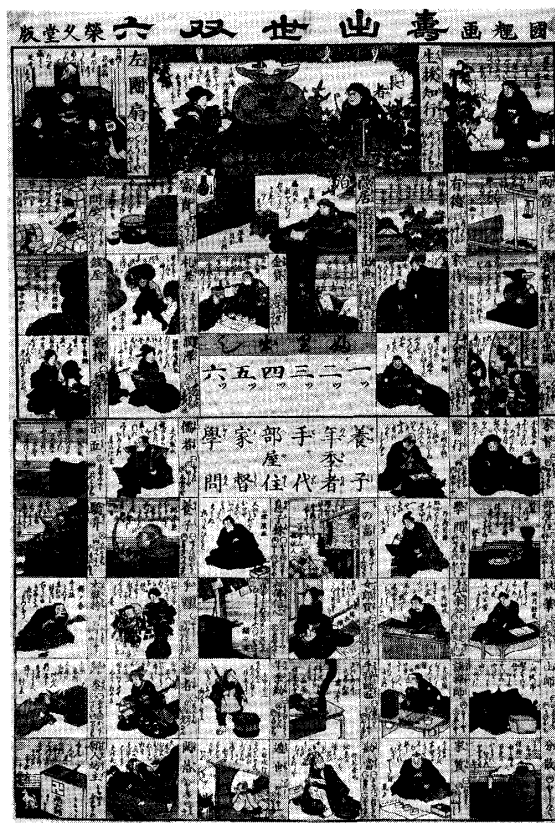
た感無量寿経变相図(当麻曼茶羅)の図柄は、西方極楽浄土を囲む三方の縁がコマ仕立ての絵となっている。ことに左縁は韋提希夫人の物語で、息子の阿闍世に夫王を幽閉され、夫を救おうとした自身も息子に殺されかかるという阿弥陀仏への帰依の経緯が、下から上へ十一のコマに時間の経過と共に描かれ、絵の縁には内容を要約した各場面の題名が付される(図版13)。コマの展開の方向こそ逆とはいえ、関連する場面を描いたものを並べて一つの物語を形成するところは、さきの霞で区切られた大画面説話と等しく、画面を無機的な四角形のコマに区切った点では、よりマンガに近い。

このようなコマ表現は、釈迦の生涯を表した仏伝図や、涅槃図の周囲にその死にまつわる物語を描いた八相涅槃図、祖師絵伝などの大画面壁

しかし、これらも先の絵巻から発展した大画面説話画と同じく、説教僧によって絵解きされることを前提としたものであるゆえに、コマは使われていてもマンガとは言えない。題字までが複製された頒布用の縮小版面にしても、画面の文字は各場面につけられた題名に過ぎず、絵解きされた言葉を想起することなしに、絵のみによって物語の進展を理解できるものではない点で、大画面のコマ絵と同様、マンガにはなり得ない。

一方、時間と空間を区切るものとしての、より小規模で身近なコマとして、絵双六がある。当初は、自らの往生先を競い合う仏教起源の遊戯として、すでに室町時代には絵入りの浄土双六が用いられていたとい、その各升目には、天や地獄などの諸世界や、修行の段階が描かれている。江戸時代には仏教的主題から離れて、現世における社会的地位の向上を競う出世双六(図版15)や、東海道など旅の過程を描いた道中双六などと応用されて木版面に刷ったものが市販され、大いに流行した。

これらの各升目も、出世に伴う人生の時間の経過や、街道の宿場という空間を、一つ一つ描き込んだものであることには違いない。使用者は升目の絵から絵へと移動することによって、仮想の人生の各段階や、旅の道程を疑似体験できる。その意味で双六の升目はマンガのコマに近い。しかしその進行を支配するのは双六の賽であって、作者でも使用者でもない。この絵双六の時間の流れは、鑑賞者自らが並んだコマの絵と文字



15 歌川国輝『寿出世双六』

を見ることによって、作者の提示した物語を享受するマンガとは異なる。

五 江戸時代の版画とコマ

江戸時代は、大衆が手に入れることができる安価な版本を出版することが可能になったことと、それらを通じて遊戯性、風刺性の高い絵入りの版本や、絵画性に富んだ一枚刷りの錦絵が盛んに作られたことから、漫画の始まりとして位置付ける見解もある。⁽²⁰⁾⁽²¹⁾しかしそこでコマ表現が活かされることは、ほとんどなかった。

清水勲は『江戸のまんが』において、大衆が個人で所有できる最初の「小説物語の木版刷り絵入り本」として、慶長十三年（一六〇八）の『嵯峨本伊勢物語』を挙げる。こうした冊子形式の絵入り版本に、絵巻

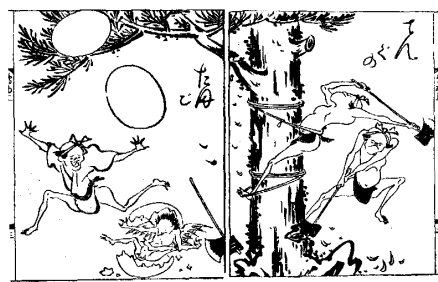


16 山東京伝『御存商売物』

台の障子や壁を用いて数場面に区切り、それぞれの内に物語の展開の各段階を描いた試みは、マンガのコマに近い。ただしこの表現は、後に版形が縦長になるに従って失われたという。また、田中優子が挙げる江戸の黄表紙の吹抜屋台（図版16）にも、同様のコマの役割が見いだされる。清水は「漫画」を遊戯性や風刺性を持つ絵画と定義づけ、遊戯性を持つ版本の始まりとして十七世紀初頭、動的な人物表現と、滑稽な内容を持つ「鳥羽絵」の版行に注目する。簡略化された顔で手足が異常に長い、という剽軽な人物表現を特徴とするこの様式は、浮世絵版画の一分野として内容の遊戯性と共に定着し、幕末の葛飾北斎や、歌川広重に至るま

において育まれた擬人化表現や、動的表現、生き生きとした人物表現などが継承され、その上に簡略表現、表情の複雑化などが加わり、より洗練されてゆくと説く（註20参照）。しかしこれら版本の物語では、一頁に一図、或いは見開き頁に一図が描かれるのみで、頁がコマに分割されることはない。ただ、植松有希が紹介する⁽²²⁾ように、元禄期の京都の八文字屋本浮世草紙の横長の一頁を、歌舞伎の回り舞台の装置のように吹抜屋

マンガ以前の日本絵画の時間と空間表現 山本陽子

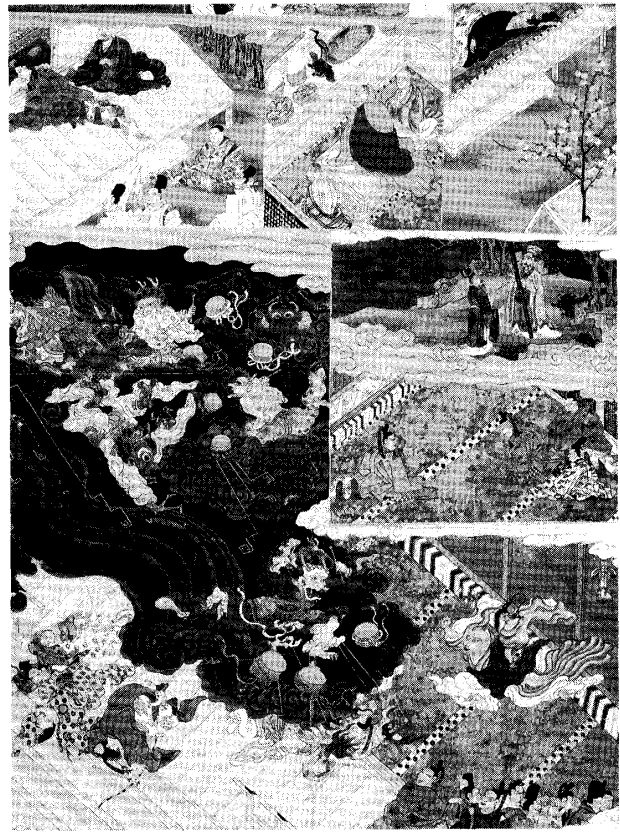


17 竹原春潮斎『鳥羽絵欠び止』
「てんぐのたまご」

遊戯の意識は現代と近くても、現在に比べれば紙価は遥かに高かったはずの江戸の出版文化の中で、現在のマンガに見るような、コマ割りという手段がほとんど行われなかったのはなぜなのか。刷りが木版であったことは、ほとんど理由にならない。当時の技術は、振り仮名の小さな文字や、女性のまつげや後れ毛の一本ずつまでも明快に彫ることができるほど高い。現に子供の玩具の絵双六や、当麻曼茶羅図中の小さなコマの図様も明確に彫られているのである。紙の節約のためか、たとえ一

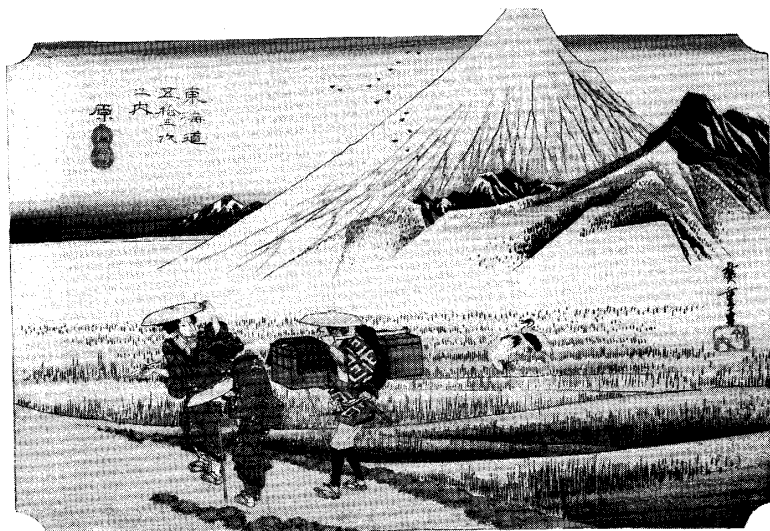
で受け継がれたという(註20参照)。しかし「鳥羽絵」では「てんぐのたまご」(図版17)のように、頁を見開きいっぱい用いて、木を切る人物と枝から落ちて割れた卵から天狗の子が生まれるまでを異時同図的に描いても、一頁の内の数場面をコマによって分割することはない。一方、一枚刷りの版画では、例えば歌川国芳により、様々な戯画が試みられたことが知られている(註20参照)。役者絵の禁止に抗して、芝居する役者の似顔を猫や魚や亀として表したものの、狸や猫や金魚、果ては酸漿や独楽などありえぬものまでを擬人化してもっともらしい場面設定の下に描いたもの、「金魚とひごいっ子」と「陰囊で狺師を押し潰す狸」のように影絵と影の元になる実態との落差を面白がる趣向、人々の様々な表情の誇張した描写によって笑わせる百面相、多くの人物を組み合わせて作り上げた顔に、しかつめらしい言葉を語らせる寄せ絵などである。これらの絵も趣向も、内容はそのままマンガとして今に通用し得るが、そこにコマ表現は見られない。

一枚の紙を多くの升目に分割して「百面相」を描いたり、「ほうづきづくし」のように一枚の紙に二つの趣向を描くことはあっても、同じ紙に隣り合ったそれらの絵の内容が関わりあうことはない。しかし、浮世絵師たちがコマ表現という手段を知らなかったわけではない。当時はすでに、コマ割りされた様々の大画面説話画が知られていた。それらの中でも新たな試みは行われ、例えば満盛院本『天満宮縁起絵』(図版18)では、コマの大きさを自在に変えて、劇的な場面を演出している。また、玩具の絵双六も絵草紙屋で浮世絵と所を同じくして売られ、現に絵師の幾人かはその原画を引き受けていた。それどころか浮世絵には、一枚の紙の中をコマに分けることの面白さを用いた作例がある。歌川広重が貼交屏風から考案したという「貼交



18 満盛院本『天満宮縁起絵』

を



20 歌川広重 保永堂版『東海道五十三次』「原」

から絵をはみ出させることの効果も知っていた。その出世作となる保永堂版『東海道五十三次』の「原」(図版20)では、「富士山の高さを表現するため、輪郭線を突き破って山頂を描いている⁽²⁷⁾。本作のすぐ前には、葛飾北斎が『富嶽三十六景』で評判を取っているので、広重はこの「最も富士が身近に眺



19 歌川広重「貼交絵」

「絵」(図版19)は、「一枚の紙面を大小異なる形で区切り、各々に別の絵を描いて組み合わせた⁽²⁶⁾」版画で、それぞれのコマの中には、あたたかも違棚に微妙に趣の異なる茶道具を飾って楽しむように、形も作風も変化に

富んだ浮世絵が取り合せて描かれている。

さらに広重は、コマ

から絵をはみ出させる

ことの効果も知っていた。

その出世作となる

保永堂版『東海道五十三次』の「原」(図版

20)では、「富士山の

高さを表現するため、

輪郭線を突き破って山

頂を描いている⁽²⁷⁾。本

作のすぐ前には、葛飾

北斎が『富嶽三十六

景』で評判を取って

るので、広重はこの

「最も富士が身近に眺



21 玉蘭斎貞秀「異人之小兒遊案之図」(二つの見開き頁で連続した出来事を描いた例)

められる地点」の富士を、北斎に見劣りしない新たな趣向で描こうとしたのである。広重はこの効果を気に入ったと見え、『五十三次』でもさらに、「掛川」

の高く上がった風や、「関」の立札などに用いている。北斎が直後の『富嶽百景⁽²⁸⁾』において、冒頭の「孝霊五年不二峯出現」で富士の山頂を枠からはみ出させて描いているのも、恐らくこの影響ではないか。

六 江戸末期のコマ絵

実は、この広重の時代から幕末にかけて、コマを用いた物語的な版画が散発的に見いだされる。夏目も明治以前に描かれた例外的な作例として「異人之小兒遊樂之圖」(図版21)を挙げる(註4参照)。見開きの頁で綱渡りなどで遊ぶ異人の小兒たちが、次の見開きでは綱から落ちたことを発端にした騒ぎとなっている趣向は、「ある事件の瞬間的な連続をページのめぐりという形で分節しているわけで、(中略)感覚としては今のマンガのコマに近い」(註6参照)が、「見開き一つが現在でいうコマにあたる」ので「現在のコマとはかなり違う。」という(註4参照)。一方、清水はページをコマに分けたものとして、これより溯る天保五年(一八三四)の『一休骸骨』(図版22)を紹介する(註20巻末年表)。一頁を上下二段、見開きの四コマで、骸骨の出家から隠遁、葬式、火葬

を描いたものであり、各コマ間に流れる時の長さを問わなければ四コママンガとも言い得るものである。ただし強いて言えば、これらは「異人の小児」を主題とすること、西洋の解剖学を思わせる骸骨を主人公とする点では、西洋からの輸入本の影響を受けた可能性もないとはいえない



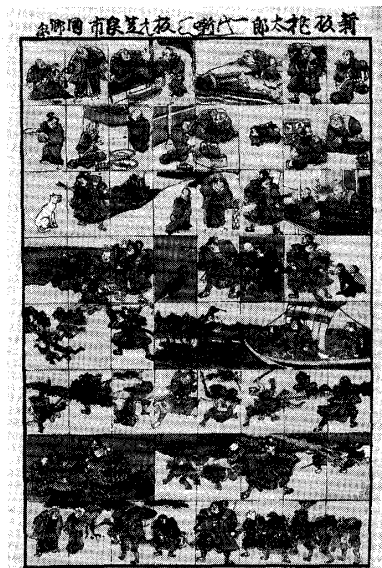
25 歌川芳機『鼠ノよめ入』



22 『一休骸骨』天保五年



23 『ぶんぶく茶釜の伝』



24 歌川国郷『新板桃太郎一代嘸し』

かも知れない。また浮世絵の側から湯浅淑子も、セリフが入った戯画や、画面がコマに分けられた浮世絵の存在(図版23)を挙げ、「こういったスタイルは、ふき出しやコマ割りのある今のマンガに近い」ことを指摘した上で、それらにストーリーがないことを現代マンガとの違いと見る²⁹⁾。ところが、洋書の影響が想定できない、子供向けの一枚刷りの物語の筋を追った「おもちゃ絵」にも、一枚の紙をコマに分割して完結した絵物語が見いだされる³⁰⁾。歌川国郷の『新板桃太郎一代嘸し』(図版24)は、画面を縦横各八つのマス目に分け、横のマス目を随意の個数つなげてコマとし、右上から左、下の段の右から左へと、物語が進む。発端の爺婆が出掛ける場面は一マスずつ、次第にマス目を多く取って、最後の鬼が島からの帰還では一段八マスを使って凱旋の行列を描く。ただしこれには言葉が全く書かれないので、大人が子供に絵解きをするためとして設定されたものの可能性はある。同じく安政五年(一八五八)、歌川芳幾の『鼠ノよめ入』(図版25)も、上下を四段に、一段を三つほどの大小のコマに分けたところへ、右上か

ら左側へ、下の段の右から左というように、擬人化された鼠の見合いから結婚、出産、子孫長久までを描き、各コマには吹き出しをそないもの、それぞれの鼠のセリフが記される。隣り合うコマ同士の連携によって動きが表されたり、物語が急速に展開したりすることはなく、物語を説明する挿絵の域を出ないとはいえ、コマを意識し内容によって各コマの大きさを変えている点では、ほとんどマンガのコマとなり得ている。

しかしこうしたコマ絵による物語は、トプファーのコママンガのような評価は受けたり、流行したりすることはなく、子供のための「おもちゃ絵」のうちに埋没してしまう。ことに後者の作者、落合芳幾は「明治に入ってから「芳年、国周と共に明治浮世絵界の三傑と呼ばれるほどの大きな人気を博し」た絵師であり、「新聞錦絵」と呼ばれる新しい様式の報道絵を案出し³⁾ている。しかし「新聞錦絵」は、事件の内容を劇的な一面に凝縮して描くことを特色としたもので、芳幾がこのようなコマ表現を再び用いることはなかった。

七 江戸の版本と浮世絵におけるコマの不活発の理由

このように日本における物語の絵画表現を通見すると、必ずしも夏目の言うように明治以前は「近代マンガのコマという形式は日本に存在しなかった」(註4参照)とは言い切れない。従来からマンガの源流に挙げられる(註3参照)鳥獣戯画から版本の黄表紙へと至るような、風刺的ではあるがコマを使わない絵画の流れが確立している一方で、コマによる表現形式も奈良時代に中国から伝来して大画面説話画として存在し続け、子供向けの「おもちゃ絵」に用いられるほどに日常的であったことがわかる。それではなぜ江戸時代の大衆的な出版文化の中で、浮世絵

師たちはコマという技法もその面白さも十分に知りながら、風刺画や物語絵の中で積極的に用いようとしなかったのだろうか。

まず考えられることは、コマを用いた大画面説話画にまつわる宗教性の強さである。当麻曼茶羅や寺社の縁起絵、祖師の絵伝などは全て布教の媒体として作られ、絵解きに用いられた。その目的は教化にあって、そこに遊戯性や風刺の入り込む余地はなかった。このような出自を持つ物語絵のコマ表現は、個人向けの版本や版画においても、江戸時代の檀家制度の下では「強制的な宗教性」と「説教臭」の印象から逃れ得ず、戯画の手段としては敬遠されたのではないか。

それゆえ、大人を対象とした版画の中で唯一、コマの面白さが活かされたのは、貼交絵や風景版画のような宗教性から最もかけ離れた分野であった。コマ絵の『一休骸骨』も、あえてその「抹香臭さ」を逆手に取った説話画のもじりとして解すことができる。明治時代にコママンガが輸入されるに至って、はじめて大人のための風刺マンガにコマが使われるようになったのも、欧米というフィルターを通すことによって、コマ絵の持っていた宗教的印象が軽減されたことが一因であろう。

いまひとつの理由は、コマ表現が無学の者や小児のためのものとして、一段低いものに見られていたことにある。大画面説話画のコマは、無学の者に縁起や祖師の物語絵を順序だてて理解させるための手段として生まれ、発展した。これらにおけるコマは、一図に完結した絵画からでは、その内に表現された時間の流れを読み取ることができない者のための補助手段に過ぎなかった。また、コマを用いた絵双六も、一枚刷りの物語の「おもちゃ絵」も、子供を対象としたものであった。

見巧者によって支えられ、表現が洗練されていった江戸の出版文化と浮世絵界において、幕府の出版統制の下でひねりを利かせ、隠喩や暗喩

マンガ以前の日本絵画の時間と空間表現 山本陽子



26 歌川国芳「金魚づくし 百物語」

を潜めた紙面から作者の意図をいかに解読できるかが醍醐味となっている中で、戯画の軽妙な場面展開を理解してもらおうための説明としてコマ表現を使うなどというのは、どう見ても粋ではない。
例えば、擬人化された金魚が猫に覗き込まれて慌てふためく国芳の「百物語」(図版26)のように、現在ならば静寂から驚愕への各段階を数コマに分けて楽しむところも、あえて一図の内に収め切ってしまう、題名と少し掛け離れた金魚にとっての恐怖という内容との繋がりの発見を、読者自身に委ねる。そのような高度な鑑賞法が求められる時点で、説明的なコマ表現は野暮と見なされて、避けられることになったと考えられる。

コマという表現は、日本絵画の中にたしかに存在しながらも、江戸の挿絵本や戯画の中ではあえて用いられなかった。このことをどのように

解釈するかが、マンガの始点を何時と見るかに関わることになる。コマという技法を知りながらも意図的に使わないという点で、江戸の戯画が一コママンガと同質であると考えれば、清水が書くように(註20参照)マンガの始まりは江戸時代かそれ以前に溯ることになる。しかし江戸期以来のあえてコマを使わない戯画の状況が、西洋マンガの輸入によって打破されたとし、そこに文化の断絶を見れば、夏目の言うように(註4参照)日本のマンガは明治が始点ということになる。
問題は両説のいずれが正しいかと決着をつけることにはない。マンガの起源をどこに置くかは、日本文化の中でマンガとは何か、マンガにとってコマとは何かをいかに定義するかによって変わってくるものである。⁽³³⁾そこであらためて、マンガ研究家と、それ以前の文化史やそれ以外の分野の視点をも加えて、論議を重ねてゆくことが、まず必要なのである。

註

- (1) 現在「マンガ」「漫画」両者の表記が行われているが、本論では『北斎漫画』等に用いられ語意に微妙な違いのある江戸期の「漫画」との混同を避けるために、片仮名の「マンガ」表記に拠る。
- (2) ジャクリーマ・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 平成十四年
- (3) 例えば石子順『日本漫画史』(大月書店 昭和五十四年)、清水勲『漫画の歴史』(岩波書店 平成三年)など。鳥獣戯画を日本のマンガの起源とする発想は、明治期にマンガの代名詞となっていたトバエという言葉のもととなる、江戸初期から描かれ続けた剽軽な画風の絵入り冊子『鳥羽絵』の語源が、鳥獣戯画の作者とされた鳥羽僧正の名に基づくことによる(清水勲「はしがき」『漫画の歴史』)といわれる。一旦は排除されていた江戸時代の黄表紙や戯画といった作例が、清水らによって再びマンガ史に加えられるようになったのも、比較的近年のことである。
- (4) 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」第四章「マンガをマンガにしているのは「コマ」であ

- る」宝島社 平成七年（図版22は本書より転載）
- (5) 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」宝島社 平成七年（図版4・5・6は本書より転載）
- (6) 夏目房之介「日本マンガの特徴」『マンガはなぜ面白いのか』NHK人間大学テキスト 日本放送出版協会 平成八年
- (7) ジェラルド・ブランシャール「テプフェールが近代漫画を発明する」『劇画の歴史』河出書房新社 昭和四十九年（図版1は本書より転載）
- (8) 貴田奈津子「バンド・デシネ」その誕生と変遷」『フランスコミック・アート展』川崎市民ミュージアム 平成十五年
- (9) 清水勲「コマ漫画・ストーリー漫画の歴史」『明治まんが遊覧船』文藝春秋 昭和五十五年（図版2は本書より転載）
- (10) 星山晋也「吠えかかる犬」「一遍聖絵」中の二つの点景から」『美術史研究』十九号 昭和五十七年、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 平成八年
- (11) 梅津次郎「絵と絵詞」『文学』四十二・三三号 昭和四十九年、秋山美津子「画中詞の出現と絵巻物の展開——道成寺縁起成立まで——」『美学・藝術学』第十一号 平成七年、山本陽子「「と」ところ」という言葉」『明星大学研究紀要』【日本文化学部・生活芸術学科】第五号 平成九年
- (12) 宮次男監修「劇画 伴大納言絵巻」『アートジャパネスク 日本の美と文化』7「絵巻と物語」中世ドラマの舞台」講談社 昭和五十七年（図版3は本書より転載）
- (13) 夏目房之介「問白」という主張する無」『別冊宝島EX』「マンガの読み方」宝島社 平成七年
- (14) 註5第九節、夏目房之介「少女マンガのコマ構成」『マンガはなぜ面白いのか』NHK人間大学テキスト 日本放送出版協会 平成八年など。
- (15) 若杉准治「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』至文堂 平成七年
- (16) 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 平成十年
- (17) 画中の色紙型などに場面名や短い文章が書き込まれる場合もあるが、後出のヨーロッパの場合と同様、内容の伝達は絵解きを主とし、文字はその折の目印に過ぎない。
- (18) ジェラルド・ブランシャール「ゴシックの企画」『比喩的に表現された「言葉」』「携帯用聖画」『巡回布教師の小型映画』『劇画の歴史』河出書房新社 昭和四十九年（図版11は本書より転載）、なお布施英利も「マンガは「脳そのもの」——コマ割りをめ

- ぐって」『漫画解剖室』『論座』八十号（二〇〇二年）で、ジオットのキリストの生涯の連作壁画を「マンガの原型」と見ている。
- (19) 岩城紀子「双六の歴史」『絵すころく展——遊びの中のアコガれ——』江戸東京博物館 平成十年（図版15は本書より転載）
- (20) 清水勲「江戸のまんが」講談社学術文庫一六〇三 平成十五年（図版17・23は本書より転載）
- (21) 湯本豪一編『江戸漫画本の世界』日外アソシエーツ
- (22) 植松有希「八文字屋本」における吹抜屋台の再発見——出版文化の中で起こった物語絵画の手法——第五十六回美術史学会全国大会発表レジュメ 平成十五年
- (23) 田中優子「黄表紙と漫画」『日本の美学』三十号 平成十二年（図版16は本書より転載）
- (24) 稲垣進一・恵俊彦編著『国芳の狂画』東京書籍 平成三年
- (25) 『天神さまの美術』東京国立博物館・福岡市博物館・大阪市立美術館 平成十三年
- (26) 稲垣進一編『浮世絵いろいろ』『図説浮世絵入門』河出書房新社 平成二年（図版19は本書より転載）
- (27) 『広重画東海道五十三次』解説 便利堂（図版20は本書より転載）
- (28) 『葛飾北斎 富嶽百景』岩崎美術社 昭和六十一年
- (29) 湯浅淑子「江戸の漫画と今のマンガ、全く違うもの？」『こんなに楽しい江戸の浮世絵』東京美術 平成十一年（図版23は本書より転載）
- (30) 『浮世絵の子どもたち』東武美術館 平成六年（図版24・25は本書より転載）
- (31) 高橋克彦「芳幾」『浮世絵鑑賞事典』講談社文庫 昭和六十二年
- (32) 一コママンガをマンガの範疇に入れるか否かの定義も人によって異なるであろう。
- (33) 清水は始点を木版印刷ができ大衆の手に入る江戸時代と設定したが、平安時代の戯画が車輪の動く表現を描いたという花山天皇から下級貴族、工人にいたるまでが自ら手で描いて交流の手段とした（辻惟雄「をこ絵の世界」——日本絵画の遊戯性に関する一考察——『比較芸術学研究』二）ことと、現代の素人マンガの裾野の広さとを結び付ければ、起源はさらに溯ることになる。また現代と言う意味では大人の鑑賞の対象となり得るマンガの始点を、第二次世界大戦後、手塚以降、一九七〇年代以降に置く考え方もありえよう。