

現代マンガにおける手書き文字と画中詞の関係

井 面 舞

はじめに

今日、マンガの遠い祖先を絵巻物に見出す説は、日本美術史の分野にもマンガ学の分野に散見される。しかしながら、そこで指摘される両者の共通点は物語の時間経過や場面転換の方法であったり、あるいは《鳥獣人物戯画》甲巻において描かれる猿僧正の読経の音声をあらわす線といったマンガ的記号である場合がほとんどである。もちろんそれらもマンガと絵巻をつなぐ大きな要素であることは間違いがないが、案外忘れられているのが絵と文字の関係性ではなからうか。

一般的な絵巻は、まず物語内容を文字で示した詞書を置き、次いでその詞書の内容を描いた絵画部分が続くという構成を持つ。しかしながら、現存する絵巻の中には詞書とは別に、絵の中に入り込んだ詞を持つものがある。画中詞と呼ばれる文字群である。詞書と画中詞がその性質を決定的に違える点は、前者は基本的に絵と分離しておりそれ単体で物語内容を語るものであるのに対して、後者には独立性はなく、絵から分離すると意味を失ってしまうということに尽きる。このことについては、既にいくつかの先行研究において指摘がなされており、画中詞については「絵と同時に視野に入れられ、絵と一体化して享受される」¹ものとして一般的に認識されている。

絵と一体化して物語世界を表現するのが画中詞であるならば、それはマンガにおける絵と言葉の関係と相当に近いものであろう。マンガもまた絵と言葉（登場人物のセリフやナレーション、オノマトペ）が互いに作用し合って、ひとつの物語世界を形成しているからである。画中詞をともなう絵巻物の数は決して多くはなく、むしろ絵巻全体から見ればほんの一部にすぎない。しかしながら、絵と言葉がともにある状態が当然のこととなっているマンガの表現を考える上で、画中詞の存在はその源流を示す重要なものであると言えよう。本稿では、画中詞の変遷をたどりながら、絵巻において絵と文字がいかなる関係を築いているのかを確認し、その関係

性がマンガにおける絵と文字の関係とどのような差異、あるいは共通点があるものかを明らかにすることとする。

画中詞の種類と展開

画中詞で示される内容は大きく二種類に分けられる。すなわち、描かれた場面の状況や登場人物・場所を説明するものと、登場人物の会話文である。とくに後者のタイプの画中詞は、現代のマンガにおけるセリフの表現との関連性を指摘することができる。画中詞を持つ絵巻の中には、詞書を全く伴わず画中詞と絵のみで構成されるものもあり、絵と登場人物の発語やナレーションにあたる言葉のみで物語世界を表現しているという点において、現代マンガにかなり接近する表現手法であると言える。とは言え、前述の通り画中詞を伴う作品は絵巻全体からするとほんの一部に留まっており、特に室町時代には白描物語絵と御伽草子を主題とする絵巻に限定されている。しかしながら、その数少ない作例の中においても、画中詞が次第に絵の中で存在感を持ち、絵と一体化していく変化の過程が読み取れる。画中詞の変遷については、若杉準治による論考²において詳細な分析がなされているが、ここで改めて画中詞の歴史をたどりながらいかにして文字が絵と一体化しはじめたのかを今一度確認し、後述する現代マンガとの比較対照の助けとしたい。

若杉氏によれば画中詞を持つ絵巻形式は以下の三つに分類される。①独立した詞書を持ち、画中詞は場面の説明、登場人物や場所の指定、会話を示すもの、②独立した詞書を持ち、画中詞は登場人物の指定と会話のみを示すもの、③独立した詞書を持たず、画中詞のみで物語内容と会話を示すもの、である。そしてこれらの三つの形式は、まず第一の形式があり、そこから第二、第三の形式が派生したものであるとの指摘がなされている。

第一の形式にあてはまる作例としては12世紀末の《彦火々出見尊絵巻》や13世紀の《華嚴宗祖師絵伝》などが挙げられる。このうち《彦火々出見尊絵巻》は画中詞を持つ絵巻としては現在確認できる最古の例である³。一段の絵画部分が長大で、複数の場面がそこに描きこまれているがゆえに、画中詞の主たる役割は「何々するところ」といった場面の状況説明や人物、場所の指定をして、鑑賞者の理解を助けるところにある。ただし、小峰和明氏は同じく12世紀の作で絵所での制作と

される《伴大納言絵詞》や《吉備大臣入唐絵巻》が画中詞を持たないことを挙げ、《彦火々出見尊絵巻》だけが画中詞を持たないことの不自然さを指摘し、現存の模本に記される画中詞は、江戸時代の模本作成段階で書きいれられたものと見解を示している⁴。小峰氏の推察には一定の説得力があり、改めて画中詞の形式の変遷を問い直す必要も出てくるが、その検証は別の機会に譲りここではひとまず第一形式の一例として挙げておくこととする。

一方《華嚴宗祖師絵伝》の画中詞は、場面の説明と会話文でほぼ二分されている。興味深いのは、会話文の中に物語の進行とは関わりのないものが存在している点である。「元暁絵」第二巻（図1）には市中の喧騒の様子が詳細に描かれ、そこで日常生活をおくる人びとのセリフが画中詞として書きいれられている。画面上部、魚の売り買いが行われている情景では、以下のような会話が交わされている。「それをば、いくらとのたまうぞ」、「三百ばかりとは思候へども、いくらにもめせかし」。先のセリフは商品を陳列した台の前に立つ客のもので、これに答えて魚を捧げ持つ店主が後のセリフを発している。両者の間にはもう一人男が座っていて、店主の方を見ながら「あゝ」と相槌を打っている。画面左側では「をれに 物のなく ばかさん」と片肌脱ぎの男が道行く他人の胸倉をつかみ、殴りかかっている。掴みかかれた男の方は「あらかなしや。おう／＼」と慌てふためき、その後ろには「あなあさまし、こはいかなる事ぞ」と仲裁に入る男の姿が見える。（上記の画中詞は全て筆者による翻刻であり、私に句読点を補った。）

これらの町人たちは物語の展開に関わる主たる登場人物でない、いわば物語の外縁部に属する人々である。したがって彼らのセリフは物語の進行には影響しないものであるが、しかし町のにぎわいを生き生きと感じさせるための演出なのである。同様の例は「義湘絵」第一巻の港の情景にも見出せる。これらの例は、物語の舞台や状況を効果的に演出しようとする顕著な例であるが、そもそも会話文（セリフ）を直接絵の中に書き込むという行為は多かれ少なかれ、鑑賞者の理解を促す目的よりも、そこに描かれた登場人物の発語としてその場の臨場感を演出したり、あるいはその画面にわずかな時間の流れを感じさせるという目的が勝っていると考えられる。画中詞に会話文が生じるということは、それが単なる画面理解の補助的役割しかもたない、情報としての文字にすぎなかった段階から、絵の一部として鑑賞され

る段階へと大きく変化したことを意味している。

第二の形式の画中詞としては、鎌倉時代後期の《天狗草紙》や《尹大納言絵巻》、《善教房絵巻》が比較的早い例として挙げられる。これらは《華嚴宗祖師絵伝》と比べて、画中詞における会話文の割合が大きくなり、長文のセリフを語らせている場合もある。

特に多くの会話文が確認できるのは《尹大納言絵巻》(図2)と《善教房絵巻》(図3)で、これらは現存しているのが断簡のみであるため詞書の存在は確認できないが、画中詞は会話文が主体となっている。また、発言の順番に従って会話文に番号が付される箇所もあり、同一の場面内である程度の長さの会話のやりとりが繰り返り広げられる。両作品とも絵で物語の展開を表すのではなく、室内で対座する人物の描写に会話文が付されるという形式であるため、絵と画中詞が作用しあって物語の臨場感や展開を演出するというよりは、会話文の挿絵的な印象が強い。たとえば《尹大納言絵巻》の七夕巻では、対座する二人の女房の周囲に画中詞が置かれているが、その構成は少し複雑である。画面右側の女房のまわりには一、三、五、七の番号を付された画中詞が置かれ、これに相対する左の女房のまわりには二、四、六、八の画中詞が置かれている。発話者の周囲にそのセリフを置くことで、誰の発言であるかがわかるように配慮していると見られるが、この情景の臨場感の演出というにはやや物足りない。

臨場感を表すという意味では《天狗草紙》(図4)の画中詞の方が、よりその役割を果たしていると言えるだろう。内容は当時の仏教僧徒の驕慢ぶりを天狗に例えて、批判をするというものである。現状では5巻(延暦寺巻・東寺巻：東京国立博物館、園城寺巻：石川県・個人蔵、三井寺巻A：東京都・個人蔵、三井寺巻B：根津美術館)から成り、それぞれ画中詞の扱い方も一様ではないが、図で示した園城寺巻には興味深い例が見出せる。園城寺金堂前の庭に多数の裏頭の法師が集会している様子が描かれており、金堂の正面には「三院會合僉義」と記されている。これは延暦寺の僧徒が園城寺を見下し、また戒壇の建立に妨害をなしているとして、彼らを糾弾している三院僧徒の様を表す場面である。居並ぶ法師の側には以下のような非難の声明が書き込まれている。

「山門の非修非学の猛悪の凶徒等、山上に登り、我寺を見下ろすの条、下剋上の

至極、狼藉奇怪の所行也。早やかに大岳を蹴崩して湖水に填められよや」

「夫れ、戒壇は一寺の大訴、三院の本望也。奏聞の後、二百余歳の春秋を送る。今、賢王・聖主の御代に相当し、忝くも嚴重の綸旨を下さる。然して山門の非拠の濫妨に依り、官符を召し返さるべきの由浮雲の説これ在り。天子に二言なく、綸言汗の如し。早やかに官符の旨に任せ、三摩耶（戒）を以て得度し諸国の沙弥、一天の安寧を祈精（→請）すべし。僉義（→議）（異）議侍らずば、一同の音を挙げらよや」（『続日本の絵巻 26』（1993年、至文堂）所収の翻刻文に依る）

この他、この過激な批判に呼応した僧徒の「尤」という声が、僧等の頭付近に幾度も書き込まれている。

上記の批判文は誰の発言か特定できるような配置にはなっていないが、そのことが却って、多数の人間が意見を交わす集会の場で不特定多数の人に対して発せられた宣言であることを示している。あたかも現実の世界で目にするような、街頭演説の雰囲気有しているのである。また、この非難に対して応諾の意を表す「尤」が画中のあちこちに配置されている点も、いかにも僧らが口々に共感の声を上げているようで効果的な演出となっている。

このように、《天狗草紙》における画中詞は、《尹大納言絵巻》や《善教房絵巻》と比べると、その情景の雰囲気や臨場感を表出する一助となっていることが確認できる。《尹大納言絵巻》と《善教房絵巻》の画中詞が場面の今一步場面の演出たりえないのは、物語の一瞬を切り取った挿絵的な場面であるにもかかわらず、会話文ではある程度の時間経過が表されているというちぐはぐな状態が生み出すものであろう。

さて、第三の形式ではいよいよ独立した詞書がなくなり、画中詞と絵のみで物語が展開する。ここにおける画中詞の種類は、会話文と、一般的な絵巻では詞書で述べられるような物語の筋を語るものに分けられる。後者の方は、「何々するところ」といった場面説明の画中詞とも性格を異にするもので、いわば詞書を絵の中に書き込んだような状態である。ただし、小峰氏はいかなる文字列を画中詞と呼ぶかについて、「詞書と絵が一体になっていても、それだけで画中詞と呼ぶべきでない。画中詞はあくまで絵に付随し、絵に向かって記される言説に限られる」としている⁵。画中詞については美術史と国文学の分野から論じられるところであるが、

画中詞の定義、概念には各人の定めるところに差がある。本稿では、絵と同時に享受される文字という大きなくくりで画中詞を捉えたほうが、より現代マンガとの比較対照に有効であることから、若杉氏の定義づけである画の中に書き入れられる地の文も含めて画中詞とする。いずれにしても第三の形式は、通常の絵巻の鑑賞方法である、詞書を読んで物語内容を把握した上で絵を見るという作業を完全に打ち壊した、絵巻の新しい表現のあり方であるのは間違いない。絵と文字の共存が、より積極的な形で実現されているのである。

この第三形式に相当する例としては、《福富草紙》が挙げられる。放屁の芸で富を得る老人（高向秀武）と、それを真似ようとして失敗する隣人の爺（福富）の物語である。同主題を扱った絵画は複数現存するが、画中詞を持つものと持たないものに二分される。前者は上下巻から成る二巻本で、後者は物語の後半部分（福富の失敗譚）を中心にした一巻本である。画中詞を伴う二巻本の作例では、春浦院本系、クリーブランド美術館本系に分けられるが⁶、両者の図様や構図はほぼ一致している。制作時期も南北朝時代末から室町時代初期とほぼ同時期のものとされているが⁷、春浦院本には欠落している画中詞がクリーブランド本に確認できる。

上記に示した二巻本《福富草紙》における画中詞は、登場人物の会話文がほとんどを占めるが、独立した詞書をもたないために、画中詞はその場の臨場感を演出するだけでなく、絵と結びついて物語の理解を促す役割が与えられている。この点に関しては、既に吉橋さやか氏による詳細な分析⁸があるので、これを紹介したい。吉橋氏の論考において、今とくに注目したいのは、画中詞が登場人物の身ぶりや結びついて物語内容の理解を補助する仕掛けがあるという指摘である。

春浦院本・クリーブランド本には、場面の切り換えに際して次の場面へと鑑賞者を導くような身ぶり、あるいは次の展開を示唆するような身体の方角性を持つ人物が配される箇所がある。春浦院本上巻で、秀武を中将邸に招待する使者（図5）、同じく下巻で中将邸にやって来た福富を中将に取り次ごうとしている人物（図6）、そしてクリーブランド本において、放屁芸の失敗の罰を受け満身創痍で帰路につく福富を囃したてる人物（図7）である。春浦院本の二例では、前者は「とう参り給へ。とう参れと仰事ありつる物を」というセリフを伴い、後者は「しばしただ居、これ中将殿に申さむ」というセリフを持つ。これらの人物はそれぞれ、指さしのし

ぐさや体の向きによって、次の場面へと鑑賞者の視線・意識を誘っているが、それと同時に彼らのセリフもまた次の場면을予告する内容となっている。前者のセリフは秀武を邸に招き放屁の芸を見せよという中將からの伝言であり、後者のものは続く場面に登場する中將の存在を示唆するものである。吉橋氏はこの人物の身体表現とセリフの言葉としての情報が協働して、次なる展開を鑑賞者に予想させており、場面間の移動をスムーズにしていると指摘している。クリーブランド本の例では、画面左から右に向かって走りながら指で左方を指し示す男は、「とう行きてみよ。今ぞ杖にすがりてよろほひ行くめる」と発言している。これは画面左側に置かれた帰路につく福富を指して、周囲の人物に触れてまわっているのである。言うまでもなく絵巻では右から左へと物語が進んでいくが、この男の仕草とセリフが先行することで、鑑賞者に続く福富の姿を予告していることになる。

以上の指摘からもわかるように、《福富草紙》において画中詞は、画面の中の個々の絵画描写に即座に対応する形で、物語の理解を補助し、物語世界を説明する役割を果たしている。そこにこそ、詞書のような絵とは分離して置かれる形式を棄て、絵の中に入り込んでいった画中詞の醍醐味があるといってもよいだろう。

現代マンガにおけるオノマトペの絵画性

以上に示したように、中世の御伽草子絵巻における画中詞と絵の関係は、現代のマンガの表現と多くの共通点を持つ。ことに《福富草紙》のように場面転換が頻繁に行われるような形式の場合はセリフとなる画中詞と絵の結びつきが強く、フキダシによってどのキャラクターの発言であるのかを明確にするマンガの表現との距離は近いと言えよう。ただし、当然のことながら画中詞と現代マンガの言葉には異なる点も多くある。その決定的な違いこそが、文字の絵画化であろう。

画中詞は確かに絵の中に取り込まれた言葉であり、絵画表現と一体となって物語内容を説明するものであるが、あくまでも画中詞は文字情報であり、絵とは明確に区別される。これが「絵」と完全に区別される「文字」であることは揺るがない事実であり、あくまでも画中詞は絵の中に取り込まれた「文字」なのである。文字は特定の意味内容を示す「記号」であるが、絵は意味を含みつつ、その意味の理解に多様な解釈の可能性を与える形象である。画中詞の言葉は絵の理解を助け、それが

付された場面の臨場感のある程度は演出しているが、文字としての意味内容を伝える以上の役割はほとんど見いだせない。

一方、現代マンガにおける言葉は文字としての機能は残しつつも、それ自体が絵としての役割も持っている。絵巻物をはじめとした日本の伝統的絵画において、絵と文字を同時に享受するというあり方が中世より育まれてきた結果、より文字と絵の境界が曖昧な現代マンガの表現が生み出された、というやや拙速な結論にはなるかもしれないが、両者は無関係ではないのは確かであろう。事実、マンガの中の言葉の役割や絵画性については、すでにマンガ研究の分野から夏目房之介氏による優れた論考がなされており、ことに手書きのオノマトペが絵の一部としてマンガの構成に大きく関わっているということが指摘されている⁹。ここでは、現代マンガにおける言葉の絵画性がいかなるものかをより詳細に分析するために、あらためていくつかの具体例を提示しながらマンガの中の手書きの言葉の特性を検証していくこととする。

漫画における言葉には大きく分けて2種類のものがある。一つは活字で示された言葉で、もう1つは手書きの言葉である。活字で表示される言葉はふきだしつきの登場人物のセリフやナレーションであることが多い。一方手書きのものは、作品によって異なるものの、一般的にはオノマトペが最も多く、次いでセリフ、ナレーションなどがある。これら手書きの言葉は、それがマンガ家（あるいはアシスタント）の手によって形作られたものであるゆえに、言葉としての情報を有しながら、画面の中で絵としての役割も果たしている。

図8（市川春子「ヴァイオライト」）は激しい落雷の様子が描かれた1コマである。やや斜め左上から降りしきる雨の中、画面右上から巨大な稲妻が落下している。あたりを一瞬明るく照らすこの激しい稲光の横には「カッ」という手書きのオノマトペが添えられている。文字の先端は極端に鋭角的で長く引き伸ばされており、その尖った文字の先端が稲妻の落下とともに地面に突き刺さるような印象を与える鋭いデザインである。稲光に白く照らし出された周囲から浮き上がるようにくっきりと施された黒ベタも、この文字の鋭さや固さを助長し稲妻の勢いを演出するものとなっている。仮にこのオノマトペがもっと丸く柔らかな形状であったなら、稲妻の勢いは大きく削がれまったく迫力のない場面になってしまうはずであ

る。つまり、このというオノマトペは稲妻の勢いや光を表す「カッ」という擬態語であると同時に、この場面を演出する絵の一部として機能しているのである。

図9（沙村広明『無限の住人』）の例は、武士が勢いよく馬を走らせる場面である。画面左上に「駆！」という文字が手書きで書き込まれているが、これもオノマトペの一種で、馬の蹄の「カッ」という音を「駆」という字に当てていると思われる。馬の蹄の擬音語と漢字の意味をつなげる遊びが読み取れる、ユニークな例だと言える。このオノマトペは、漢字を用いていることと、物語の舞台設定が江戸時代であることが関係しているのか、筆で勢いよく書いたような形状をもっている。筆を払った痕跡や強弱の差の激しい肥瘦線が文字全体を荒々しく見せており、馬の力強くスピード感のある疾走をよく表している。加えてこのオノマトペの配置にも作者の注意が払われているのが見て取れる。

以上の2例はともに「カッ」という同じ音を持つオノマトペを用いた場面であるが、その音が指し示す意味やそれが置かれる場面に合わせて全く異なる形状を与えられている。すなわち、ここにおけるオノマトペはもはや単なる文字情報というだけでなく、この場面を形づくる絵画表現の一部なのである。手書きの文字という点にのみ注目するならば、画中詞ももちろん手書きの文字ではあるが、両者の決定的な違いはそれが置かれる場面やその言葉が持つ意味内容に合わせた形を与えているか否かにある。作者が表現しようとするマンガ全体の世界観に合わせて自由な形状を持ち得るのが、マンガにおける手書き文字の大きな特徴である。

ただしここで興味深いのは、繰り返しになるが、マンガの手書き文字は絵であると同時に文字でもあるという点である。絵画であるからといって、文字としての役割を失ったわけではないのである。上記の例で言えば稲妻の「カッ」という手書きのオノマトペは、文字である擬態語としての情報と、その擬態語の持つ抽象的イメージを同時に表現していることになる。この両義性こそが、現代マンガの獲得した新しい物語絵画と文字の関係ではなかろうか。

日本語の文字と絵画の融合した芸術は、古くは平安時代の葦手絵から国芳の猫の当て字にいたるまで、さまざまな形で作り出されてきた。しかし、絵巻物や挿絵付の冊子本形式の物語絵など、物語全体の流れを絵と文字で表現している例に絞って概観してみると、文字自体に絵画性が見いだせるものはほとんどない。画中詞のよ

うに文字が絵の中に入り込み、絵と文字を同時に鑑賞するようなものであっても、絵と文字は分断されているのである。こうした物語絵画で文字が絵画性を持ちづらい要因としては、そこに書き込まれる文字の情報量の多さが関係していると考えられる。「あゝ」や「尤」などのごく短いセリフを別にすれば、登場人物の会話文や地の文にはある程度の長さがあり、そのぶん文字情報としては複雑になることは避けられない。そうすると、文字にその意味内容を語らせることで精一杯となり、絵文字や文字絵と呼ばれる作品のように一種の見立てのような形の遊びを加える余地はほとんどなくなってしまいうだろう。しかしながら、現代マンガでは画中詞のこの限界を超えて、文字が一定量の情報を有しながら、それでいて絵画の領域に一步踏み出しているのである。そのことは、先に紹介したオノマトペの例よりも、手書きのセリフやナレーションにおいてよりはっきりと確認できる。

手書きによるセリフやナレーションの絵画性

マンガにおけるオノマトペは他のマンガの中の言葉、すなわちセリフやナレーションなどと比べると絵画化しやすい言葉だと言える。オノマトペはまとまった文章とは違って、文字量が限られているが故に自由な形状を持たせやすい。つまり、伝える文字情報が少ないので、形に変化を加える余地が多いのである。文字と絵画の境界をどこに定めるかは難しい問題であるが、文字がその持つ意味を簡潔に伝える記号であるならば、絵画は意味を含んだ形象である。オノマトペを形づくるに際して、形象に工夫が凝らされているほど、あるいは形象にバリエーションが多彩に与えられているほど、絵画的性格が強いと言えよう。

一方、オノマトペと比して見た時、セリフやナレーションは、圧倒的に情報量が多いのは自明のことである。1コマの中の限られたスペースに、それらのある程度まとまりのある文章を書き込むとなるとあまり自由な形状を持たせる余裕はないはずである。また、1文字ずつの大きさがある程度揃えなくては、文字としては非常に読みづらいものになってしまう。その言葉の意味内容が適切に伝わらなくなってしまうのである。つまり、セリフやナレーションに限って言うと、その形状にはおのずと制限が生じ、オノマトペほどの自由な形を持ちえないのである。実際、ほとんどのマンガで、手書きのセリフやナレーションの形状はオノマトペとのそれと比

べるとバリエーションに乏しく、場面の状況や意味内容に合わせたデザイン上の工夫が存分になされているとは言いがたい。ではオノマトペ以外の手書き文字には、絵画としての役割は見いだせないのかというと、決してそうではない。手書きのセリフやナレーションは、それが手書きであるが故に活字の文字とは一線を画している。

たとえば図10（近藤聡乃『A子さんの恋人』）、図11（吉田秋生『河よりも長くゆるやかに』）は共に手書きのナレーションが書き込まれた場面である。前者は登場人物を矢印で指し示しながら、その人物の状況を説明する言葉を書き添えている。後者は矢印をともなっていないが、同様に登場人物の状況説明の役割を話すナレーションである。ここにおける状況説明は、場面の説明をするタイプの画中詞と似て非なるものである。画中詞の場合は場面をわかりやすく鑑賞者に示すという目的をもつものであるが、マンガにおける手書きのナレーションはそれがなくとも物語の理解には何ら差支えがない場合がほとんどである。加えて重要なのは、手書きのナレーションは、文字として情報だけでなく、物語の外から軽いつっこみや揶揄を入れられているような独特の雰囲気をもった言葉であるという点である。この点は画中詞のみならず、同じ現代マンガの活字によるナレーションとも性質を異にする特徴である。前述の夏目氏の論考においても、手書きのナレーションは「一般にメインの話から少しズレた、やや作者がクダけた発語をしているようなニュアンス」¹⁰を持つとの指摘がなされているが、つまり活字で示されるナレーションが言葉の意味内容のみを伝えているのに対して、手書きのナレーションには言葉そのものの意味以外のものが含まれているということになる。夏目氏の言葉を借りれば、それは「クダけたニュアンス」であるが、これは意味と形が合致していてそれ以上の情報を含まない「文字」には見込まれない機能である。手書きの文字のわずかに歪んだ形、あるいは活字ではありえない微妙な字の配置のズレといったものが、物語の軸から少しずれたようなくだけた感覚を観る者にもたらしめているのだとすれば、そこには単なる文字としての役割に限定されない、絵画的性格が潜んでいると言えるだろう。

次に手書きのセリフの例を見てみよう。図12は島本和彦による『アニメ店長』というギャグマンガの1シーンである。ここでは、座り込んだ女性が涙を流しながら

ら「すみません気がついたら… 次から次へと…… 結局全部見ちゃいましたー……」「だって！見たかったんだもん」と叫んでいる。上記のセリフは全てフキダシに入った彼女のセリフであるが、これとは別に手書きの言葉が彼女の側に書き込まれている。「こっちはあたしの ごめんなさい… 買うつもりのやつ…」というこの言葉もまた彼女のセリフである。

ここにおける活字で示されたセリフと手書きのセリフの違いは、その言葉がストーリー展開に関わる情報であるか否かにある。基本的にマンガにおいて活字で表される言葉は、手書きによる言葉よりもオフィシャルな、すなわち物語の中での正式な言葉として認識される。一方、手書きの言葉は読み飛ばしても構わないような情報であり、ストーリーの外縁部に属する言葉とも言える。一概に決めつけるのは危険だが、手書きのセリフはどちらかと言えば、ふとしたつぶやきのような発言や、独りごと、あるいは雑談などを表す際に用いられることが多い。

上記の例では、アニメグッズ販売店で働く女性が商品であるカレンダーを全て開封し、中身を見てしまったという状況を描いているのだが、活字で示されたセリフは同僚や上司にそのことを説明し謝罪する内容となっている。横に添えられた手書きのセリフは補足的に、自分が欲しくて購入しようとしているカレンダーを分けて置いていることをつぶやきのように語ったものである。あたり一面に広げられた開封済みカレンダーや彼女の涙についての説明は活字によるセリフで事足りるので、手書きのセリフは物語の進行上はなくてもかまわないものである。しかし、この女性がちゃんと自分の分のカレンダーを確保しているという点がこの状況におかしみを与えており、ギャグ漫画であるこの作品全体のスタイルを形成する一要素となっている。またこのギャグ要素は、彼女のこっそりとつぶやいたような告白（手書きで示されたセリフ）によって明かされることでより面白みを帯びる。そしてその小さなほそほそとつぶやくような告白は、それが手書きで示されることによって、それが正式な発語ではない外縁部の言葉であると読者に了解されるのである。手書きの言葉は、活字の言葉との性質の違いを示す手段であり、また同時にその形状の歪みや不揃いによって独特のニュアンスを画面にもたらす要素なのである。そしてこうした手書きのセリフやナレーションの積み重ねによって、物語の持つ雰囲気や性格が形作られていくのである。

手書きのセリフが、物語の中で大きな存在感を持って扱われている例がある。雁須磨子作の『かよちゃんの荷物』である。そもそも同氏の作品には手書きのセリフが比較的多く、それが物語世界の雰囲気演出する傾向が強いのだが、中でもこの作品は手書きのセリフ大量に用いられており、またそれが有効に機能している場面が多く見出せる。

図13の場面では、三人の女性の雑談が繰り広げられている。斜めに断ち切られたこの2コマでは、「でも 出て来なくても」というフキダシのないモノローグの言葉以外は、全て手書きのセリフで会話が進められている。ここで注目すべきは、手書きのセリフの形状に変化が付けられている点である。「う…うそ〜っ」というセリフは筆ペンで引いたようなやや太い線で表され、その他のセリフはこれよりも細いボールペンで引いたような線で表されている。そして細い線で表されたセリフにはフキダシのあるものとなないものがあり、ここでもまた表現に違いが設けられている。

これらのセリフの表現の違いは、声の大きさや声音によって使い分けられていると考えられる。たとえば太い線で示されたセリフは、声の大きいことと、その言葉に込められた発話者の驚きや羨望の感情（この場合は財布を無くした経験のある発話者が、無くしたことがないという友人の発言を聞いて発した言葉なので、驚きや羨望の気持ちが込められていると推測できる。）が表されていると考えられる。一方、細い線で示されたセリフのうちフキダシのないものは、普通の大きさの声であることを表しているものと思われる。これに対してフキダシ付きのセリフは、そのフキダシの形によってその言葉の種類を見分けることができる。すなわち、丸いボールン型のフキダシから小さな丸が三つ出ているものは、このすぐ下に配されている黒髪の女性の内面の言葉であり、破裂したような形のフキダシにくくられているものは、これが叫びに近い大声であることを示している。これは手書き文字そのものの形状というよりは、フキダシの形状による属性の違いということになるが、同じ大声を示すのにフキダシの形状で表す場合と、文字そのもの大きさや形状で表す場合があることが興味深い。つまり、先の「う…うそ〜っ」というセリフも、通常であればマンガのルールに則って破裂型のフキダシでくくれば大声であることが示せるのだが、そこに発話者の微妙な感情を表現したいがためにあえてフキダシをつ

けずに文字の形状を変えて示しているのである。ここにおける手書きのセリフの形状の工夫には、オノマトペの場合とよく似た絵画的性質が見出せる。

また、同作品の別の場面（図14）では、主人公の女性の頭の横から顔にかけて「微妙かもだが 呼んだら きっと おもしろい」という手書きの文字が書き込まれている。この手書きの言葉は女性の内面の声であるが、それが顔の上に大胆にかぶさっている点がユニークかつ効果的である。この場面は、主人公が少し変わり者の男性をクリスマスパーティに誘おうと、タイミングをうかがっているところである。女性は相手が変わり者であるために誘うのを躊躇するが、彼が参加すればおもしろいことになるという好奇心から声をかけようとしている。そんな彼女の本心が顔に透けて出ているというのが、この大胆に顔に書き込まれた手書き言葉の演出なのである。誘われる相手にとっては失礼ともいえる本心を、女性は後ろめたく思いつつも押さえきれずに誘おうとしている。その押さえきれない本心が、貼りついたような彼女の笑顔の上に書き込まれるというところに、この場面の絶妙なおもしろさがあるのである。ここでは、手書きの文字が絵と分かちがたく結びつき、言葉それ自体の持つ意味内容を含みながら、絵の一部として機能している。

記号から絵画的なものへ

以上に挙げた手書きのナレーションやセリフの例は、いずれもオノマトペほど自由な形状を有してはおらず文字としてのわかりやすさを比較的保ってはいるが、それでもそれらが手書きの文字であるという点で、活字の言葉とは異なる役割が与えられていた。それは手書き文字そのものの形状や配置の仕方がもたらす、画面上の効果でありニュアンスといったものである。つまり現代マンガにおける手書きの言葉は、ただ意味だけを伝える記号としての文字から、形象としての絵画の領域へと一歩近づくような変化を起こしていると言えよう。

マンガの中において活字で表される文字は、物語の展開に関わる主たる言葉である。これに対して手書きの文字は物語の筋を語る言葉ではない、外縁部に属する言葉である。しかし、ただ単に主たる言葉と外縁部の言葉を区別するために、活字と手書きが使い分けられているのではない。人の手で書き表される文字だからこそ、その形・構図に記号としての文字情報とは別の新たな意味が生じるのである。もち

ろん、マンガ家はこれを論理的に分析しながら行っているのではなく、直感によって手書きの言葉と活字の言葉を使い分けているのだろう。しかし、その直感によって描き出され、直感によって捉えられる形状の意味こそが、絵画を眺めるときに人が味わう感性の揺らぎの要因ではなかろうか。こうした絵画を絵画たらしめる一つの要素が、限定的ではあるが、マンガの中の手書き文字には備わっていると考えられる。画中詞とマンガの中の手書き文字が、決定的に異なる理由もそこにある。画中詞は確かに絵と一体となって享受されるものであり、物語の理解を促したり、描かれた情景に臨場感を加える役割を果たすが、文字の形状や配置がそれ固有の意味を有する段階には至っていない。画中詞は、それ自体では鑑賞者に直感的な読みを促すものではないのである。絵と言葉がともにある点では共通している両者は、しかし、絵画性の有無という大きな相違点を有しているのである。

おわりに

日本美術史において、文字と絵が共に在って競合している作品は数多く作り出されてきた。その早い例としては、平安期にさかのぼる葦手が挙げられるだろう。より時代を下る例では、伝依屋宗達《鳶の細道図屏風》や、歌川国芳《猫の当て字》をはじめとした歌川派の手による絵文字の浮世絵なども思い出される。あるいは、《金地宝塔曼荼羅》のように文字を寄せ集めて線とし、絵を形づくるようなものもある。中でも《鳶の細道図》は画面の上端から垂れ下がるように書き記された和歌が、横に描かれた鳶の形状と呼応している点で、絵の領域に近い機能を有している。文字自体に強弱の変化をつけているところにも、これを鳶の葉に見立てようとしている意図がうかがえる。ここには歌に詠み込まれた「鳶」というキーワードを、文字が形の上でも体現するような趣向が見られ、文字の意味内容と形をつなげる遊びが行われているのである。文字の持つ記号としての意味内容に加えて、それにリンクするものではあるが、形の持つ意味内容が表されているという点で、これはマンガの中の手書き文字と近い関係にあるとも言える。

画中詞から現代マンガの手書き文字との間には、時代と文化的背景に大きな飛躍があるのは確かであるが、上記の例のような絵と文字を一体として鑑賞する文化が古代から近世にいたるまで様々な形で育まれてきた結果、現代マンガにおける文字

と絵の関係が成り立つことになったというのは、あながち間違いではないだろう。特に、江戸時代の冊子本に見られる文字をともなった物語絵画の表現は、まさに画中詞から現代マンガへの変遷の間をつなぐ例と言えよう。もちろん、近世までの日本の絵画が即座に現代マンガにつながっているということとはできず、その他に欧米のカートゥーンなどコマ割りをもつ漫画の影響があることは言うまでもない。しかし、その素地に日本の伝統的絵画があることは確かと言えるのではなからうか。先に挙げた《鳶の細道図屏風》のように、より絵画的性格を帯びた文字の文化と、画中詞のある絵巻や江戸期の冊子本のように物語の流れを絵とともに語る文字の文化の融合した形が、現代マンガの手書き文字には見つけることができる。いわば、古代から近世までの日本の絵と文字の融合の、一つの集大成が現代マンガの手書き文字なのである。

-
- ¹ 秋山美津子「画中詞の出現と絵巻物の展開—『道成寺縁起絵巻』成立まで—」（『美学・芸術学』第11号、1996年3月、同志社大学文学部）
- ² 若杉準治「絵と詞の饗宴」参照（『絵巻物の鑑賞基礎知識』、若杉準治編、1995年11月20日、至文堂）
- ³ 原本は12世紀末の制作と推測されるが、これは江戸時代初めに幕府に献上されて後、所在不明となっている。現在残るのは献上の際に作られた模本である。
- ⁴ 小峰和明「絵巻の画中詞と言説—絵解きの視野から」（『国文学 解釈と鑑賞』第68巻6号、2003年、至文堂）
- ⁵ 脚注4の論文参照。
- ⁶ 春浦院本系には、妙心寺春浦院蔵本をはじめ宮内庁書陵部本、東京国立博物館本など10点が確認されている。一方、クリーブランド本系では、クリーブランド美術館蔵のものほか、大谷大学本、逸翁美術館本、フランス国立図書館本、東北大学狩野文庫本が、現存している。
- ⁷ 『角川絵巻物総覧』（梅津次郎監修、1995年4月、角川書店）p.451-452 参照。
- ⁸ 吉橋さやか『『福富草紙』の画中詞をめぐる』（『立教大学日本文学』第102号2009年9月、立教大学文学会）
- ⁹ 夏目房之介「オノマトペの効果」参照（『マンガはなぜ面白いのか その表現と文法』1997年、NHK出版）
- ¹⁰ 同前掲 p.109、11-2

<図版>

図1 《華嚴宗祖師絵伝》「元暁絵」第二巻、13世紀、高山寺



図2 《尹大納言絵巻》七夕巻、14世紀、福岡市美術館

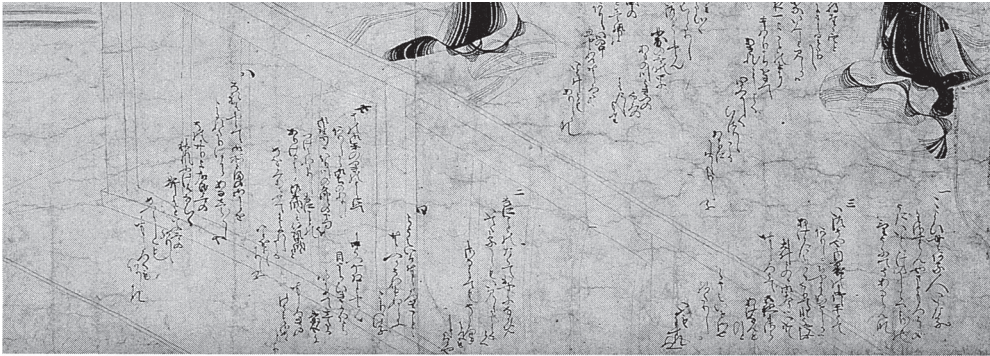


図3 《善教房絵巻》14世紀、サントリー美術館

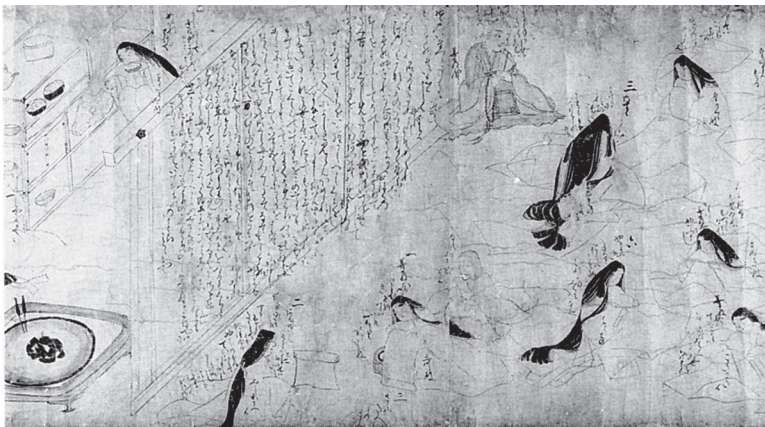


图4 《天狗草紙》園城寺卷、永仁四年（1296）、石川県・個人蔵

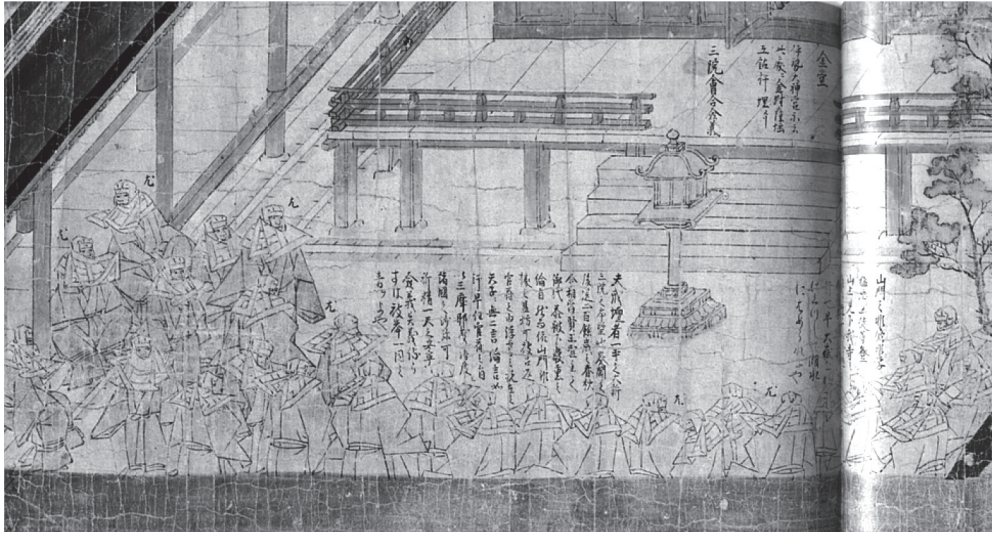


图5 《福富草紙》上卷、14-15世紀、春浦院



図6 《福富草紙》下巻、春浦院



図7 《福富草紙》14-15世紀、クリーブランド美術館



図8 市川春子「ヴァイオライト」(『市川春子作品集 虫と歌』収録) 2009年、講談社

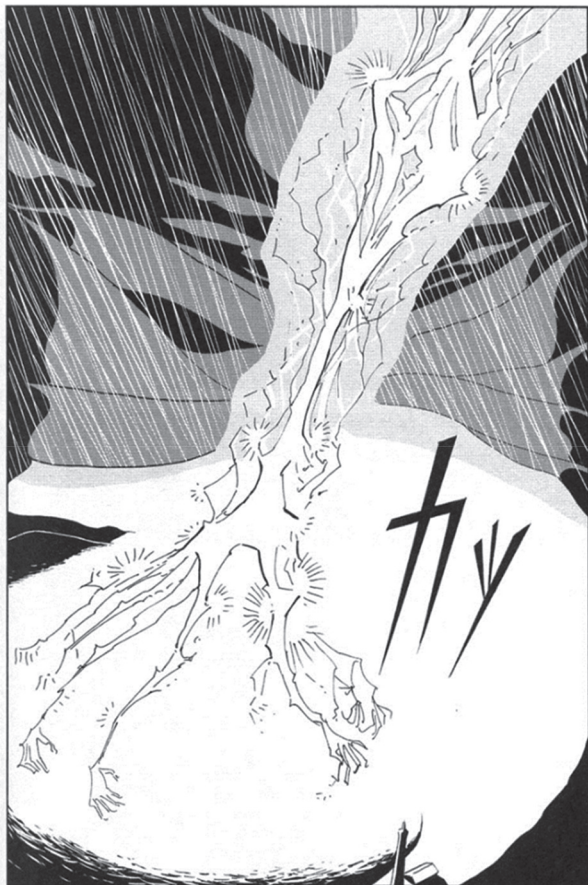


図9 沙村広明『無限の住人』28巻、2011年、講談社



図10 近藤聡乃『A子さんの恋人』1巻、2015年、KADOKAWA

図11 吉田秋生『河よりも長くゆるやかに』1983年、小学館

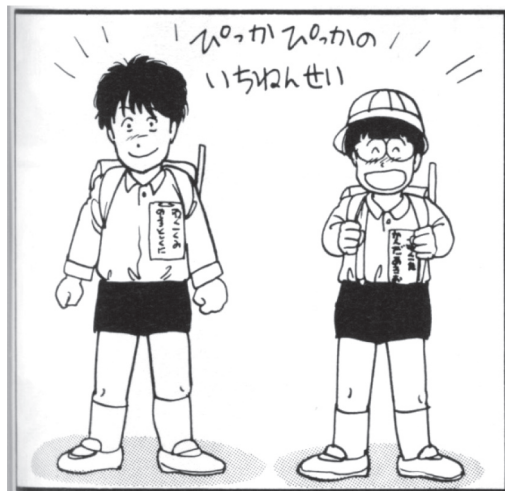
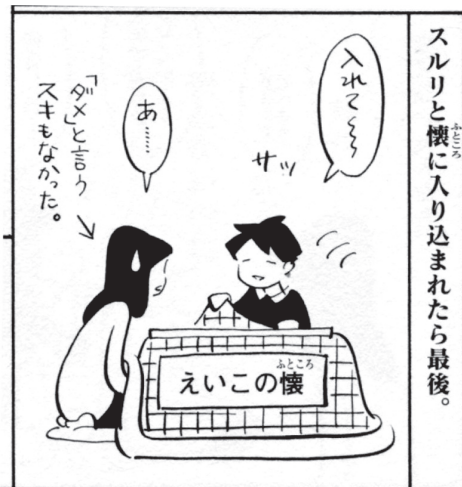


図12 島本和彦『アニメ店長』1巻、2004年、一賽舎



図13 雁須磨子『かよちゃんの荷物』3巻、2011年、竹書房



図14 雁須磨子『かよちゃんの荷物』3巻、2011年、竹書房



<参考文献>

- (1) 佐野みどり「文字と絵と」(『日本の美学 30 絵・文字・ことば』、2000年3月、ペリカン社)
- (2) 三戸信恵「日本美術における絵画と文字の関わりについて」(『鹿島美術研究』年報題17号別冊、2000年11月、鹿島美術財団)
- (3) 細川裕「マンガを読む言語学：文字と絵画の境界線を往く」(『独逸文学』第47号、2003年3月、関西大学独逸文学会)
- (4) 五味文彦「絵巻の詞章と絵」(『国文学 解釈と鑑賞』第74巻5号、2009年5月、至文堂)
- (5) 龍澤彩「絵巻における画中詞の研究—物語絵享受史への一視座として—」(『鹿島美術研究』年報第30号別冊、2013年11月、鹿島美術財団)
- (6) 『文字絵と絵文字の系譜』渋谷区松濤美術館編集・発行、1996年
- (7) 若杉準治『日本の美術 10 絵巻=華厳宗祖師絵伝』413号、2000年10月、至文堂
- (8) 長谷邦夫『漫画の構造学!』2000年11月、インデックス出版
- (9) 竹内オサム『マンガ表現学入門』2005年6月、筑摩書房