

絵巻の文法序説

『後三年合戦絵詞』を手掛かりに――

楊 暁 捷

- 一、媒体——巻物という形態
- 二、構文——絵画表現の基礎
 - 1、絵画の叙述（絵画の人称／行動とその結末）
 - 2、時間の構成（動きの一瞬／異時同図／複眼の視点）
 - 3、空間の様相（饒舌な空間／空白の空間）
 - 4、絵画時空の完成（同図多義／異次元の時空）
- 三、語彙——繰り返し応用される構成要素
 - 1、雲や木の役割
 - 2、服装と仕種
 - 3、画中の視線
 - 4、指差しのポーズ
 - 5、声高の会話
- 四、文型——物語を演出するモチーフ
 - 1、饗宴
 - 2、対面
 - 3、処刑
- 五、反則——規則があれば変化が起こる
- 六、越境——絵と文字と声の往還

絵巻は絵と文章（詞書）によって構成され、物語を伝える^①。絵巻の絵には、絵ならではの規則があり、作者の意図を汲み取る読み方がある。その規則と読み方とは、どのようなものであり、どのように析出すべきだろうか。これは絵巻の解読にかかわる基礎課題である。ここに、絵巻の表現を規定するものを仮に「絵巻の文法」と呼ぶ^②。すなわち言語のあり方を捉える文法の概念を援用しつつ、絵巻の絵と詞書がどのように物語を伝えるのか、その基本を見出そうとする。

絵画表現を具体的に説明するために、鎌倉時代に成立した『後三年合戦絵詞』（東京国立博物館蔵、以下「後三年」と記す）を用いる。この絵巻は、成立の時期（一三四七年）、制作の場（比叡山）、作者（詞は玄慧、絵は飛驒守惟久）、伝来と享受^③が分かるものとして、中世絵巻の基準作と見なされる。全三巻、十五段の詞書と絵は、豊富な

実例を提供し、しかも電子アクセスを含む出版、公開の環境は画像の詳しい検証を可能にしている。

この論考は、絵巻の表現原則を説き明かすことを通じて、絵巻の文法の枠組みを提示し、さらなる論究のための出発点を描くことを目標とする。

一、媒体——巻物という形態

本論に入る前に、まず絵巻が依り立つ巻物という媒体の形態を確かめておきたい。

言語にとつての媒体は、さしずめ文字と音声、この二つに尽きる。記録手段の制限により、近代以前の言語には、いまは文字でしか接することができない。

これに倣つて絵巻を観察すれば、それが依り立つ媒体は、巻き上げられ、鑑賞のために左へと披かれてゆく巻物である。それは、紙あるいは絹を用いて、一紙ずつ貼り繋いで仕立てられる。操作や保存の物理的な制限を巻を変えることによって乗り越えれば、絵巻はおよそ無限の広がりを持つ。一卷の絵巻には、文字と絵が共存する。両者は一般的に詞書、同じ内容を持つ絵、さらに新しい内容の詞書、それに対応する絵という順番に展開する。詞書に用いられる文字は仮名が主体で、高度な漢文知識などを持たなくても、あるいはそれを応用しなくても容易く読める。

絵巻の典型的な構成を「後三年」によって具体的に見てみよう。

この絵巻は、三巻に分かれ、それぞれ五段の詞書と絵を持つ。絵巻のサイズは、縦約四十六センチ、料紙一紙の横約七十二センチで、一紙の横縦比率は約一・五倍強である。三巻の詞書と絵はあわせて七十七紙、うち詞書は二十九紙、絵は四十八紙、これも絵と詞書との比率はちょうど一・五倍強である。ただ全十五段においてすべて詞書の部が絵より短いわけではなく、両者がほぼ同じ、あるいは絵より詞書のほうが長い段（中巻第四段）もある。なお、詞書は、三巻合わせて三百九十三行を数える。

「後三年」が示しているように、絵巻において詞書と絵とは平等な関係にある。さらに言えば、絵巻に描かれた物語は、新出の、オリジナルなものよりも、むしろ在来の、熟知され、あるいは著者によって収集され、編集されたものが圧倒的に多数を占める。そのため、読者は簡単明瞭な詞書を読んで、既知の物語を思い出し、その上で巻物を披いてそこに描かれた絵を熟視し、視覚の、時には衝撃的な新情報に接するのである。

二、構文——絵画表現の基礎

この章では、絵巻の絵画表現を構成するもつとも基本的な内容を述べる。それは、表現の対象、絵における時間と空間、そして操作され、期待される読者の視線である。

1、絵巻の叙述

絵巻の人称

言葉を構成する中心的な内容は、主語である。人間の行動を叙述するには、「だれ」がその行動を取るのか、ということがつねに必須内容であり、あまりに明白なため字面において省略されることもあるが、それを含めて主語は叙述成立の前提である。

絵巻における「主語」とは、物語の中心人物である。物語の展開にしたがって主人公は繰り返し登場し、数々の局面において主導権を握り、決定的な役割を果たす。

「後三年」の主人公は、將軍源義家である。詞書は、この主人公のことを「義家」と呼び、あるいはただ「將軍」と呼ぶ。全十五段のうち、主人公義家が詞書と絵の両方に登場するのは九段十一回、詞書には記されないで絵に登場するのは二回（中巻第二、五段）、あわせて十一段に十三回その姿を見せている。そのいずれの場合においても、彼の立ち居振る舞い、服装、周りにいる人間との位置関係などから、それが義家だと簡単に判断がつく。

言語の文法に倣って言えば、義家についての描き方は、さしずめ「第三人称」と捉えることが可能だろう。絵巻においては、この第三人称という描き方が一番多い。これに対して、たとえば同じく絵巻の代表作である『蒙古襲来絵詞』は、きわめて私的な視点を前面

に押し出しており、第一人称の作品と言えよう。繰り返し登場する物語の主人公の存在を絵巻の「主語」とすれば、一方では、そのような主語の不在、あるいは人称不明の作品も指摘できる。代表的なのは、社寺縁起の作品群だろう。並行する複数の靈験談によって神仏の利益を語ることは、それらの作品に共通する構造である。言語の文法に倣えば、省略された主語と捉えることができるだろう。姿を見せなくても、あらゆるところに存在する神、仏こそ超然的な視点にある叙述の主語なのである。

ちなみに「後三年」の序文では、この絵巻の制作理由について、「源氏の威光、山王の擁護なり」と述べられ、比叡信仰を物語るものとされる。しかしながら、数々の社寺縁起をテーマとする絵巻と比較すれば、「後三年」をめぐるこの創作の意図は機能しなかったと言わざるを得ない。

行動とその結末

言語において、主語に対するのは述語である。主語が人間であれば、述語はその人間の取る行動を記述し、あるいはその人の様子を描写する。

絵巻における主人公は、その登場において、つねに行動を伴う。それは主人公その人ひとりの動きであり、あるいはその人が関わった事件、その人の目に止まった出来事、はたまた周りの人々を巻き

込んだ展開である。

「後三年」に登場する義家の姿はまさにその通りである。地方豪族の清原家衡、武衡との間に繰り広げられた一連の合戦の中で、義家はつねに彼自身の存在を鮮明に訴えている。絵巻を披いてゆくに従い、義家は陣中にやってきた弟義光と対面し、家族や年老いた家来と別れて出陣し、奇襲への対応を指揮し、武士の死闘を眺望し、身を庇う仮屋を焼き払って捨て身の城攻めを命令し、宿敵を尋問し、殊勲を立てた無名の武士を賞揚する。彼は、ある時は行動の渦中に身を置き、ある時は遠くから物事の展開を見守り、情勢に変化を与え、物語全体の流れを推し進める。たとえ場面にその姿が登場しなくても、そこに義家はしっかりと影を落としている。

言葉の叙述は、単純な行動に止まらない。それと同じく、絵巻の画面からは、豊富な「修飾語」を読み取ることができる。それは一つの行動にかかわる時と場と人間であり、あるいは人間と人間、事件と事件との相互関係である。主述の関係は明快だったり、入り組んでいたたりして、一つの行動を取り巻く要素は、限りなく広がっている。

2、時間の構成

絵巻における絵画表現の精髓は、その時間表現にある。一つの表現媒体としての最大の特徴、絵巻が絵巻であるゆえんは、すべてそ

れが如何にして時間を表すかに集約される。時が流れる物語を伝えることは絵巻の原点である。しかしながら絵巻の絵は、あくまでも限られた空間に描かれた静止の画像である。動的な時間と静的な画面との両者は根本的な矛盾を孕んでおり、その超越こそが、絵巻の表現としての指標なのだ。

動きの一瞬

絵が静止する媒体である以上、絵に描かれた人間の行動は、つねにある一瞬の動きでしかない。行動の内容により、それは緩い動作、ひいては静止したポーズの中の一瞬であり、あるいは激しく動きまわり、瞬時に変化する行動の中の一瞬である。

「後三年」において、前者の、静止の中の一瞬を描く実例は見つけ出すことが難しいくらい少ない。敢えて挙げるとすれば、戦場へ赴く義家を見送る家族（上巻第三段）、激闘の前に睨み合う武士（中巻第五段）などが挙げられよう。一方では、後者の、激しい動きの中の一瞬という構図ははるかに多い。人が走ったり、飛び跳ねたり、馬を馳せたりするような行動をはじめ、太刀が振り落とされて血が噴き出し、矢に当たり馬から落ちかかるといったような場面は枚挙に遑がない。そのどれもがそれ以上続くはずはなく、一目でそれが激しい動きの中の一瞬だと分かるような、きわめて強調された構図で描



図1 『後三年合戦絵詞』中巻第二段より

かれ、注意深く表現されている。

絵画において、連続する動作の中から特定の一瞬を切り取り、行動する人間の力や思いを凝縮した形で描き出す。それは見る人の感性に訴え、表現として力強く印象深い。そればかりではない。一瞬を切り取った構図は、物語の時間を表現するうえで一番有効である。

末割惟弘の死の場面をあらためて見てみよう(図1)。惟弘の体はいつの間にか仰向けにひっくり返って後ろに向き、頭が馬のそれと並行し、左足が天へと差し伸べられてすでに鞍を越えようとして

いる。この姿勢はつぎの瞬間まで続くはずはない。したがって読者はこの瞬間を起点として、その前後の様子を想像で補う。後ろ向きの体は、すでに鞍の上で半転したところにはかならず、力を失った左足は、すでに一度鞍の上を越えていなければならぬ。つぎの瞬間には、体全体が馬から離れ、地面に叩きつけら

れ、馬は前方へ走りさる。すなわち瞬間の描写は読者の想像を刺激し、それが強烈なほど、その前後の時間の経過が読者の意識の中で想像される。静止の画面を用いて時間の展開を表現するという絵巻の根本的な命題に、この構図は一つの答えを出している。瞬間を切り取ることは、まさに最少の絵画の空間において、最長の時間の経過を読者に植え付ける方法なのである。

異時同図

絵巻にはもう一つ、上記の瞬間表現の原理に立脚しつつ、効果的な時間表現をする特殊な構図法がある。これを「異時同図」と呼ぶ。それは一つの背景において、同じ人間の動きを数回に分けて描きこむものである。その一つひとつの姿は、一連の行動における特定の時間に対応し、固定した背景に対する異なる姿は、そのまま時間の展開を具体的に伝える。一つの背景に同じ人間の姿が繰り返し静止した形で存在することは、現実の世界ではありえず、この構図はあくまでもユニークで特異なものである。ただ表現の原理を知れば、物語時間の追体験は可能で、分かりやすい。

「後三年」において、異時同図の構図は四例ほど確認できる。その一番目を詳しく見てみよう。それは中巻第二段に描かれた、亀次と鬼武が演じた死闘の結末の場面である。事の経緯は、その前の段の詞書において詳しく記されている。それによれば、「亀次が投刀



図2 『後三年合戦絵詞』 中巻第二段より

のさき、しきりにあがるやうに見ゆるほどに、亀次が頭、青きながら、鬼武がなぎなたのさきにかゝりておちぬ」と、亀次の死によって勝負がついた。絵を見ると、人物の服装などから鬼武の姿は簡単に確かめられ、それが二度現れている(図2)。兜が無造作に捨てられて、首のない亀

次の死体からすこし離れたところに、両手で討ち取った首を抱え、嬉々とした顔つきで走り去る鬼武の姿が描かれている。彼はきつと兜ごと切り取った亀次の首を手早く取り上げ、兜を解いて地面に捨てたに違いない。鬼武が走り去る先に、すでに馬に乗った鬼武の姿があり、鷹揚とした姿勢で掲げた長刀には、討ち取った首がしっかりと掛けられている。繰り返して登場する鬼武の様子は、彼の一連の行動を鮮やかに活写している。

この画面の他に、武衡の陣中では、降伏を断る季方の姿を退出と対面との二つの状況に分けて並べ(中巻第四段、武衡の最期の場面では、尋問と連れ出しと斬首の三つの動きに分けて配置し、千仞折檻の場面では、舌を切るところと、木の枝に吊るすところを連続し

て描いている(ともに下巻第三段)など、いずれも典型的な異時同図の構図を用いている。

「異時同図」は、絵巻表現をめぐるこれまでの論考の中でもっとも多く考察されてきた概念の一つである。この構図についての考察は、およそ絵巻が研究の対象となった当初から行われ、さらにその論点をより深めて、背景と複数に描き分けられた人物(前者を「景」、後者を「場面」と呼ぶ)を分離して、構成要素と両者の相互関係をより詳しく捉える試みも行われた^⑤。しかもそれが絵巻の特徴的な表現であるとして、中国の絵巻を考察する時においてさえ、一つの物差しとして応用された^⑦。

構図法としての「異時同図」は、絵画の瞬間表現を極端なまでに応用した手法と言えよう。物語を伝えるために、この構図法は効果的で、読者に伝わりやすい。ただし、「異時同図」はあくまでも絵画表現の一つであり、それは特徴的ではあっても、実際の使用例はむしろ数少ないことを指摘しておきたい。

複眼の視点

「異時同図」が絵巻の瞬間描写をめぐる極端な応用であるとするば、同じく限られた空間における時間表現を目標として、瞬間描写への反省、ひいては反動に由来する複眼視点の構図がある。その構成の原理は、「単一固定視点」の不在、あるいは意図的な排除であ

り、絵巻構図の一つの基本的な特徴だと指摘されている⁸⁾。すなわち、一つの画面を構成する人物などは具体的な行動の瞬間にいるが、しかしそのような瞬間の集積によって構成された画面全体は一つの特定の瞬間に対応しない。複数の時間が集められ、慎重に組み合わせられる中で、絵は物語時間の展開を表現する。言うまでもなく「異時同図」の構図は、一般論としてすべて違う瞬間をよせ集めたもので、複数の視点を鑑賞の前提とする。だが、同じ人間の反復出現ではなく、複数人物による違う行動の複合となれば、構図にはおのずから違う意味合いが生まれてくる。

一つの具体例を武衡落城前夜の画面から見てみよう（下巻第一段）。城を囲む兵士たちの力が尽きようとした夜、義家は寒さを凌ぐ飯屋を焼き払う命令を出した。詞書はその様子を「人あやしくおもへども、將軍のをきてのまゝに、かりやどもに火をつけて、おのゝ手をあぶる（略）」と記す。これを伝えて、絵は三つの行動を一つの画面に描きこんでいる。指差しの身振りで義家の指示を伝える人、力づくで飯屋を壊す人、そして火を囲んで暖を取る大勢の人々である。三つの行動はそれぞれ違う内容と時間の流れを持ち、明らかに同じ瞬間に存在するものではない。一つの特定の時間を表現するものでないこの画面は、その全体をもって激戦前夜という、緊張の中でひたひたと流れる時間を物語っている。

単一固定視点を志向せず、複眼の視点を求めようとする絵巻のこ

の構図は、影を描かないことを特徴とする東洋の絵画と根底において相通じるところがある。両者はともに、超越した鑑賞の視線を見る人が会得していることを前提とするものである。したがって複眼の視点についての論考は、西洋の絵画や写真などになれ親しんだ現代の鑑賞者のために必要な解説であると付け加えたい。

3、空間の様相

叙事する絵は、空間描写から出発しなければならない。物事や事件を表現しようとするれば、その周りの描写はまず避けられない。言葉で記されたものに較べて、描かれた空間ははるかに即物的で、言葉では及ばない、あるいは文章では一々書き込むことのできないものを含み、情報量が多い。その見地から、絵巻における空間描写はおよそ二つの極端な様相を呈する。

饒舌な空間

一枚の絵に描かれた物理的な空間は、多くの場合、言葉では十分に伝えきれない。言い換えれば、言葉と画像という記録媒体は、互いに置き換えられない要素を本質的に持つ。これに加えて、絵巻に描かれた空間は時に物語から溢れ、詞書が伝えるもの以上に、饒舌なほどに物語の世界を膨らませている。

「後三年」にみるその一番明らかな例は、上巻第三段だろう。こ

の段は義家の武衡征討への出陣を描く。詞書は事の経緯を述べて、とりわけ義家と年老いた光任との別れを伝える。しかしながらこの段の絵は、右からほぼ半分のスペースを割いて、詞書が一言も触れていない国府にある義家の棲家の様子を描く。棲家の描写の半分は広大な庭である。滝水が広々とした池に注ぎ、水辺には青々とした葦が生え、岸には雉や鴛鴦が長閑に休息し、岸辺には無人の小舟まで停泊している。優雅な回廊はさらに贅を尽くした建物の中へと続く。ここに描かれている空間は物語の展開と関係なく、その内容にも叙述的な必然性が認められない。しかしながらその描写はきわめて具体的で、空間は異様なぐらい充滿し、強く存在を主張している。

文字によって語られた物語から溢れ出た空間が、絵巻の表現をより豊かなものになっている。

空白の空間

右記とは逆に、空間の物理的な要素をいっさい描かない構図もある。いわば空間描写の放棄である。そのような空間の不在、あるいは抽象化され、人意的に作り出された空っぽの空間は、もう一つの極端な表現の様相を見せる。

「後三年」でのその画像例は、先に触れた下巻第三段、武衡の処刑の場面に求めることができよう。落城の後、武衡は生け捕られ



図3 『後三年合戦絵詞』下巻第三段より

て、義家の前に引き連れ出される。詞書は義家の尋問、武衡の求命、それに同情する義光への義家の説教、そして武衡の処刑を記す。以上の展開に対して、絵は跪く武衡、引つ張られる武衡、そして正座して首を斬られる武衡を、「異時同図」で描く。しかしながら、ここには常識的に期待されるような背景は何も描かれていない(図3)。樹木も山道もなければ、壊された城もない。あるのはただ義家を中心とする颯爽とした一群の武士だけである。彼らは馬に乗ったまま精神を高揚させ、巧みに描き分けられたそれぞれの視線はそれぞれ別の姿勢の武衡に注がれている。ここでは、武士の群像がりっぱな風景となり、この場の空間を形成している。

ここまで演出された景観空間の空白は、いうまでもなく絵画表現における意図的な演出である。あるべきものをほぼゼロまで削った結果、それが逆に言葉による説明を誘う。試しに言葉をもってこの空間を埋めていけば、いくらでも説明が可能である。饒舌と空白は、絵巻の空間において表裏一体のものである。

4、絵画時空の完成

絵巻の絵には、さまざまな仕掛けが用意されている。その中で一番大事なのは、読者との交流であり、さらに言えば絵を観る者の視線の誘導である。巧みに操られた観者の参加により、絵画の時空が統一され、表現が完成される。

同図多義

絵巻に描かれた行動は、必ずしも一つの特定の時間に対応しない。その場合、絵師はその姿が特定の、排他的な時間に対応しないように注意深く仕掛けを仕込む。これを絵巻の表現原理の一つとして、仮に「同図多義」と呼ぶ。観者は仕掛けられた視線の軌道に沿って一つの内容を眺めて次へと視線を移動させ、再び前の内容に戻ってくる。その度ごとに、同じ絵が違う意味合いを見せるのである。

「後三年」下巻第四段を例に具体的に説明してみよう。次任とい

う下級武士が落城から逃げ出した家衡を射殺し、その首を刎ねた。この段の詞書は以上の経緯を簡潔に記したうえ、家衡の首を献上した次任と義家の会話をテンポ良い文章で活写している。声高な名告り、義家の質問、次任の家人の応酬、そして家人が用いる方言の解りなど、豊かな声飛び交い、こだまする空間は、そのまま舞台劇の一コマである。この段の絵は家衡の首を掲げた家人、次任、義家を右から左へ横一列に描く(図4)。観者は詞書に記された会話の掛け合いを想起しながら、その発話者の姿を眺めていく。どの人物



図4 『後三年合戦絵詞』下巻第四段より

についても観者の視線の移動は一度では済まない。一番左にいる義家を見れば、彼の姿勢や表情に導かれて、自然に視線を右に戻し、次任と家人を見比べる。そして会話を反芻しながら視線を運ぶ都度、人物はまるで違う表情を見せる。義家は、詞書に書かれているように、耳を疑うほどに驚き、武士の名前を繰り返して訊ねるほどに喜び、最上の褒賞を与えて満悦を表現し、敵の首を見つめて勝利を実感する。対して次任は、畏敬と

誇りと自負と、さまざまな感情を全身に滲ませる。

次任褒賞の段において絵師がとりわけ注意深く描いたのは、三人の主人公それぞれの豊かで多重に読み取れる顔の表情である。この他に、「同図多義」の構図では誤解を恐れない曖昧なアイテム、矛盾した状況設定などもよく描かれている。そのような計算し尽くされた構図は読者の視線を操作し、物語を体験させる。「同図多義」の構図は、一つの画像を特定の排他的な時間ではなく、むしろ複数の時間に対応させることによつて、豊かな絵画表現を実現させていると言えよう。

異次元の時空

絵巻の絵は、まずはもちろん物語を伝えるために構想される。ただ、一部の絵は、現在進行の物語を表すと同時に、物語の内容とは関係のない別個の情報傳達することがある。

その具体例を、「後三年」中巻第五段に見てみよう。終わりの見えない城攻めは、義家の軍勢にとつても苦しい試練だった。冬の到来を目前にして、戦場の武士たちは国府に残した家族のことを心配し、手紙を送る。この段の絵はゆつたりとしたスペースに、武士たちが手紙を書き、それを差し出す様子を描いている(図5)。正面を向いた武士は、目の前に紙と封と硯と墨を整然と揃えて、左手で紙を持ち上げ、右手で勢いよく筆を走らせている。さらに、彼の向か



図5 『後三年合戦絵詞』中巻第五段より

いに座る別の一群の武士たちは、それぞれすこしずつ異なる行動を取っている。あるいは封を付け、あるいは文を書き、あるいは手紙を差し出している。配達を受け持つ男は乗り馬をすぐそばに立たせている。一人ひとりの武士たちはあくまでも手紙を書くという同じ行為に取り掛かっているのである。

一方では、丁寧にこの絵を読めば、物語の内容である「武士が家族に手紙を出す」ということ以外に、手紙を書くという行動をめぐる集合的な情報が伝えられていることに気付く。すなわち中世の「書札札」である。手紙というものはどういふものなのか、それはどのように作成され、どのような形に纏められ、だれに託されるのかという、手紙に関わる社会生活の具体像がここでは丁寧に絵画化されているのである。⁹⁾

おなじような構図の原理で説明できるものに、上巻第二段の「料理の作り方」がある。そこでは刺身料理を出すまでの過程、魚や雉を下ろし、盛り付けをし、座敷に出すという一連の行為が順番に描き出されている。

物語の進行と並行して、別の隠されたテーマを持ち込み、ある特定の行動のプロセスを一続きに絵画化して描く。ここに物語の展開とは関係しないもう一つの時間軸が敷かれ、まさに異次元の空間が展開されているのである。

三、語彙——繰り返し応用される構成要素

言語の文法が取り扱う最少の単位は単語語彙である。それに倣って、ここでは絵巻における「語彙」について考える。絵巻における語彙は、繰り返し応用される構成要素であり、その一つひとつは物語の内容に限定された関係をもつだけではなく、必要に応じて選ばれ、表現の原理に沿って応用され、組み合わせられて物語伝達に寄与する¹⁰⁾。

絵巻の語彙を集めれば膨大なリストになるが、ここではわずか数例の代表的なものを取り上げるに止まる。

1、雲や木の役割

物語には、雲や樹木や山が存在する。だが絵巻におけるそれらは、具体的な物語を表すと同時に、画面を分割したり画像配置のスペースを調整したりする絵画的な役割を持つ。

「後三年」全十五段の絵は、単独の場面のみを描いたものではなく、すべて複数の場面より構成されている。ただそのほとんどの場

合、複数場面が連続的に描かれている。中には、たとえば下巻第四段では、家衡射殺と家衡の首献上の場面の間に、次任主従が道中を急ぐ場面を織り交ぜて、場面を巧みに転換する工夫も見られる。

それに対して、雲や樹木を画面分割に用いた例もある。ただそのような用例は限られていて、いつそう意図的な創作に見える。上巻第二段では、激戦の地を挟んで義家と武衡のそれぞれの陣中が描かれているが、三つの場面を分けるために、前者には山、後者には雲を用いている。同じく下巻第五段に見る室内と野外という二つの場面は、雲と山によって繋がられている。

巻物という物理的な制限も関係するだろうが、絵巻の場面分割は左右の展開に止まる。神仏の来迎（「後三年」にはない）を場面上部の祥雲の中に描くような特別な構図を除いて、画面を小さく複数に分けることはほとんど見られない。

2、服装と仕種

絵巻に描かれた人物が身に纏う服装とその仕種は、その人物を特定するのに大事な要素であり、他の人物と区別するために、まず頼るべきものである。一つの作品において、特定の人物につねに同じ服装を身に着けさせて描くというよく見られる手法も、同じ理由による。

「後三年」において、服装の描写でひと際異彩を放っているの

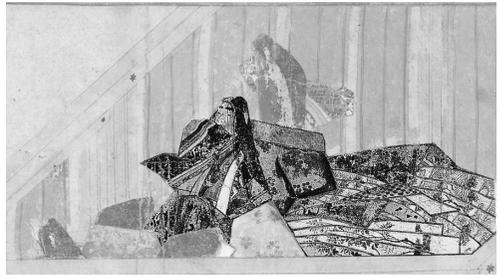


図6 『後三年合戦絵詞』上巻第三段より

である(図6)。

絵巻に描かれる人物の身なりは、その人の社会的地位や身分を表すことを優先し、簡単に識別できることを最大の目標とする。そのため、服装は「ステレオタイプ」の平均化されたものになる傾向が避けられない。それが時には極端で、たとえ物語の状況にそぐわないとしても構わない。観る人に、登場人物に関する情報を分かりやすく伝えようとしているものである。

3、画中の視線

物語の中心を占める人物たちは、互いにやりとりをし、目を合わ

は、義家の出陣を見送る貴女の姿である。それは、鎧兜で身を固めた男たちの姿や血が飛び散る戦場の場面が圧倒的に多いこの絵巻の中で、とりわけ目立つ。室内に止まり咽び入る声を袖で押さえる女性は、贅を尽くした十二単の晴れ衣裳を身に纏っている。地方の將軍の妻としての身分、あるいは夫の出陣を送別するという設定に果たして相応しいかどうかは、さほど考慮されていない構図

せる。またその周辺においても、登場人物は視線を交差させたり、遠くへ目を向けたりする。とりわけ場面転換において、人物の視線は次なる展開に投げかけられる。登場人物の視線は、物語を構成しながら、観る人の鑑賞を次へ連れて行ったり、もとへ引き戻したりして巧みに操る。

「後三年」の中で、そのように慎重に描かれた視線は数えきれない。亀次と鬼武の死闘の場では、武衛軍勢の中の最後の一人は、大きく目を見開いて反対側に位置する武士を睨んでいる(中巻第一段)。手紙を書く場面では、左端に座る武士だけがその場の共通した行動に参加しないで目を遠くへ投げかけており、その視線の先には、武士が逃げ出す女性や子供を惨殺する場面が広がっている(中巻第五段)。そして絵巻全巻の最後にあたる場面の群集の中では、一人だけが身を捻って視線を反対側に送り、観る人を再び画面の中へと連れ戻している(下巻第五段)。

絵巻の中で交差する視線は、つねに明瞭な意図を含んでいる。したがって画中の視線は、絵師の構想を探るための明白な手がかりとなる。

4、指差しのポーズ

人物の視線よりさらに力強い表現は、指差しのポーズである。絵の中の人物は、物語のハイライトを体全体で指示し、観る人の視線



図7 『後三年合戦絵詞』中巻第二段より

を引導する¹¹⁾。

「後三年」にみる指差しのポーズでは、次の三例が特筆すべきである。食事もそこに走り出し、そのまま戦場に斃れた惟弘を馬上から惜しむ義家（中巻第二段、図7）、城から逃げ出した女性・子供を斬殺するように命じる秀武（中巻第五段）、落城前夜に飯屋を焼き払うという將軍の命令を伝える資道（下巻第一段）である。いずれも右手をまっすぐ水平に伸ばし、これ以上はないような精一杯の姿勢である。指を差す先には、武士の落馬、女性の惨死、あるいは壊された飯屋がある。

こうした構図は、観る人の視線を操る役目を果たすが、もし指差しのポーズが物語の内容から浮いていれば、絵に破綻をもたらす。

したがって指差しする人物の周りにはたいいてい他の人物が配置される。先の三例においても、三人とも口を大きく開けて声を発し、周りの人々と盛んにやりとりしている。

5、声高の会話

絵巻の中で人物たちはしきりに語り合っている。それらの会話は物語の中心になり、あるいは本筋の物語展開とは無関係に繰り広げ

られる。とりわけ後者において、会話の描写がいつそう目立つ。

「後三年」から二例挙げたい。義家が陣中にやってきた義光を迎えて宴会を催す。陪席する横一線に並んだ五人の武士のうち、二人が熱心に話し合っている（上巻第二段）。招かれて敵陣に入った季方は、退出するにあたり、自分を殺せと挑発する。彼を囲む武士の数の人は、これまた別の会話に夢中になっている（中巻第四段）。いずれの場合も物語の本筋は中心人物の会話を対象としているが、絵においてはそれを囲む人々が、まるでそれを上回るかのような勢いで会話を交わしている。しかもそれが間違いなく大きな声で行われていることを強調するかのように、そばの数人はそのような会話に注目し、聞き耳を立てている。

静止しているはずの画面から声が聞こえる。観る人はそれを黙らせたくなったり、もっと聞き取りたくなったりして、心がくすぐられる。

四、文型——物語を演出するモチーフ

言葉には繰り返し使用される定型の表現がある。単語に分解してより詳しく構成を説明することも十分に可能だが、応用の実態に合わせて文型という集合体として考察することが多い。

絵巻においても、集合体としての絵画表現が多い。言語における文型に倣って、物語における絵画モチーフと捉えることができるだ

ろう。次に三つのモチーフを取り上げて、それぞれの構成要素や表現の特徴を考える。

1、饗宴

絵巻にみる饗宴の場面は、主に食べ物、目の前に並べられたそれらを食べる人、その場を切り盛りする人、それに外部から遮断された宴会の空間といった要素を含む。規模のより大きい宴会なら、食事の場の外にさらに台所の様子まで描きこまれる。

「後三年」では宴会の場面が二回描かれ、ともに上巻第二段にある。激戦の修羅場を挟んで、義家と武衡の陣中でそれぞれ宴会が繰り上げられる。さらに上巻第一段では、家衡が武衡の来訪をもてなすが、酒や食べ物などが縁側を伝って運ばれてきたところまで描かれているにもかかわらず、酒宴の様子は描かれず、幻の饗宴に終わっている。ちなみにこの三つのケースとも、それぞれの段の詞書はいずれも宴会のことにはまったく触れていない。

饗宴は絵巻に頻繁に登場するモチーフである。一方では、「後三年」での使用例が示しているように、その表現内容は単なる日常生活ではなく、それより重要な意味合いをもつ社会活動なのである。

2、対面

絵巻には主客対面の場面が多数描かれる。その典型的な構図は、



図8 『後三年合戦絵詞』中巻第四段より

対面する二人が密室に閉じこもり、互いに見詰め合って会話するものである。さらにそのような対面の場はたいがい長い構図の一番後ろに位置し、そこにたどり着くまでには、門前、庭と長い空間を通り抜けなければならず、しかも多くの場合、門の外あるいは庭には、二、三人の男が主人の退出を待つており、中には居眠りしている者もいる。

以上のような対面の場の典型的な要素をすべて含む実例は「後三年」では見つからない。一番近いのは、季方と武衡との対面の場面である（中巻第四段、図8）。緊迫した状況に相応しく、対面の終了を待つ人はいないが、代わりに会話の話題になっている黄金や矢などが描きこまれている。一方、対面の終了を待つ従者の姿は、武衡・家衡の対面の場面（上巻第一段）に認められる。

絵巻の対面の場面では、たいがい会話の内容がクローズアップされ、その詳細を詞書で詳しく伝えている。「後三年」における季方と武衡との会話も、その段の詞書において冗長なほど詳しく記され

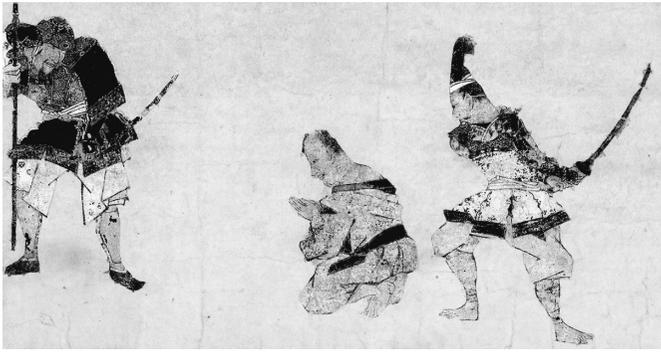


図9 『後三年合戦絵詞』 下巻第三段より

多くの処刑の場面では、見物人の中に罪人の従者や親族が登場し、生死の瀬戸際に涙を流す。「後三年」は武衡の死をこのような構図で描いている（下巻第三段、図9）。太刀取りや見守る武士たちの姿はいずれも力強く逞しい。一方で武衡は静かに地面に座って合掌している。これは詞書が伝えてくる直前までの助命嘆願の様子と不可解な対照を成している。

如何なる物語においても、

ている。

3、処刑

首斬りの処刑は一種儀式的な様相を帯びる。絵巻に描かれたそれは、多く共通した要素を持つ。人物構成は正座した罪人、太刀を振り上げる太刀取り、そしてそれを取り巻く兵士や見物人である¹²。ま

斬首の刑はつねに重大な結末を意味し、したがって絵巻においても、それは自然にインパクトを持ったハイライトを成す。

五、反則——規則があれば変化が起こる

言語における文法は、言葉に関する一番基本となるルールである。しかしながら、規則があれば、それをはみ出す表現が必ず生まれる。絵画表現においてもまったく同じことが指摘できる。

そのような実例を「後三年」の内に見出すことができる。それは義家と義光が対面する饗宴の場面においてである。饗宴の場のすぐ傍に台所が設けられ（図10）、その台所は宴会の場と空間的に直結している。料理人の一人はしっかりと酒宴の席を見据え、その視線は二つの空間を一つに繋げている。料理人たちはそれぞれ分厚いまな板を手元に据え、両手には見事な包丁や箸を握り、熟練の手捌きで調理に腕を振るっている。出来上がった料理はつきつきと盛り付けられ、運ばれていく。しかしながら、この台所は一風変わったものと言わざるを得ない。それは室外に設けられ、しかも料理人たちはいずれも鎧をまとい、矢や弦巻などの武具を装備し、そばには大き

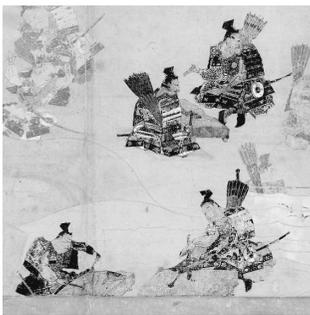


図10 『後三年合戦絵詞』 上巻第二段より

き

な楯を立てている。戦場で練り広げられるこの異様な空間は、常識で思い描く台所の要素をすべて備えながらも、一々それをはみ出し、あくまでも特殊で、愉快でさえある。¹³⁾

この「戦場の台所」からは、構図の反則原理を見出すことができるだろう。すなわち、それはまず一つの枠組みを取り入れることから始まり、表現の基礎や情報の前提はそれによって保証される。その上で、構成要素が組み変えられる。言い換えれば、枠組みの存在は内容の理解を可能にし、計算された形でそのような枠組みに反することによって、表現の新意や面白みを生み出しているのである。

「後三年」は、反則の実例を多くは提供していない。ここに述べたモチーフに関連して他の絵巻や絵本に目を転じて見るならば、たとえば対面の場面でありながら、貴人ゆえに顔あるいは全身を隠していたり、¹⁴⁾処刑の場面でありながら、首斬りのための太刀が描かれなかつたりするような例が指摘できる。¹⁵⁾

言語表現において、文法への反則には限界がある。言わば一線を越えてしまえば、表現そのものが通じなくなり、言葉は意味を持たなくなる。絵においてもそのような最低限の基準が存在する。一つの画面に描かれた人物たちが意味もなく違うところに視線を向けているような構図はまず想像できない。そのような構図が描かれれば、絵そのものがたちまち空中分解し、表現としてはおよそ成り立たないのである。

六、越境——絵と文字と声の往還

絵巻には詞書がある。そのため、絵巻の文法はけつして絵のみを対象とするものではない。ここに絵と文字の相互関係のあり方に注目し、とりわけ詞書自体が提示する文字と音声という二つの特性を取り上げたい。

詞書は文字によって物語を伝える。その文章は、絵に描かれることを前提に組み立てられ、練り上げられる。一方で、文章に絵が続くということは、絵が描く内容だけを文章の対象にすることをけつして意味しない。絵では描ききれない、絵を理解するために必要なものを如何に文章に取り入れるかが、詞書の完成度を左右する。

そこで「後三年」解読のために、次のような基礎作業を試みた。作品全巻を対象に、詞書と絵に共通する項目（人物、品物、動作を含む）を特定し、ミニ・データベースに取り入れた。その結果、共通する項目は併せて百五十四語（個）と数えられた。十語以上の共通項目をもつ段は六段、全巻通して見れば一段につき平均十語強、とくに多い段は三十語（上巻第二段）、少ない段は二語（上巻第五段）という結果が得られた。平均して一段の詞書は三十行弱、一段の絵は三メートル程度で二十人前後の人物を含むことと考え合わせれば、この数字はけつして多いとは言えない。すなわち文字と絵とが互いに補いあっている関係がここに象徴的に現れているのである。

詞書の文字は、そのまま「声」という要素を強く指向している。

絵巻を鑑賞するためには、つねに文字と絵との間を行き来しなければならぬ。鑑賞者が一人で文章を読んでから絵に目を移すにしても、はたまた別の人に文章を読み上げてもらうにしても、文字によって記されたものを一旦記憶し、画像に合わせて再現するというプロセスが必須で、声が必ず絵巻鑑賞に関わり、それに寄与する。とりわけ詞書に用いる文字は、主に漢文ではなくて仮名の文章である。いうまでもなく仮名は表音文字である。すなわち文字がそのまま音声に置き換えられるということは、詞書が一種の究極のボイスレコーダにほかならないことを意味すると指摘しておきたい。

「後三年」には、玄慧による序文がともに伝わる。その中で、この絵巻制作の目的を述べて、玄慧は「狂言戯論の端といふことなかれ」、「嘲風暁月の吟詠にまじへんとなり」と記している。創作者が期待していたのは、まさにこの一巻の絵巻が賑やかな「狂言」、「戯論」、「吟詠」といった活動の中で、高らかな声を伴って愉しまれることであった。「後三年」の享受を伝える中世の資料はけっして多くとは言えないが、絵巻作者のこの意図は確かに理解されていたと考えるべきであろう。¹⁶⁾

終わりに——再び「文法」をめぐる

この小論では、言語における文法のアプローチを用いて、絵巻の

表現原理を述べ、言語の文法を説く用語を最小限に借用し、絵巻の表現に即した記述を試みた。絵巻の表現を理解するための全体的な枠組みを提示しながら、これまでさまざまな立場から論じられてきた諸説をトータルに捉えなおし、新たな位置づけを与え、これを通じてさらなる考察が可能になる環境作りに努めた。

個々の説明には、「後三年」という一篇の作品に限定してきた。喩えて言えば、言語の文法を一冊の小説のみに実例を求めたようなものである。そのため、論じる対象には自ずと厳しい限界があった。ただし、絵巻の文法の全体像を俯瞰的に論じることがいまだ行われていない中であって、このような試みも一つの問題提起となるだろう。文法の枠組みは、再現や再検証を要求する。一篇の作品のみを実例にしたこのアプローチは、そのような作業にむしろ直結するものと考えたい。

言語における文法と同じく、絵巻の文法は、観る人の手によって作り出されるものではない。文法という名の表現規則は、絵巻の中に厳然と存在している。それに対して研究者にできることは、規則を見出し、記述し、伝えることである。正確な絵巻の文法は、絵巻を分析し、解説するための有力な道具になるだろう。その意味では、文法の発見と整理は、絵巻理解の到達の度合を示すものと言えよう。

絵巻の文法をめぐるこの初歩的なスケッチがさらに精密なものとなり、絵巻を理解する良き手がかりになることを切に願う。

注

- (1) 物語を内容としない絵巻も存在するため、ここで対象とするものを「説話画」、「説話集絵巻」、「物語絵画」と、より限定した用語で捉えることも提唱されている。梅津次郎「日本の説話画」〔絵巻物叢考〕中央公論美術出版、一九六八年)、小峯和明「説話と絵画」〔国文学 解釈と鑑賞〕至文堂、一九八六年六月)、池田忍「平安時代物語絵画の方法」〔中野政樹ほか編『日本美術全集』8、講談社、一九九〇年)。
- (2) 佐野みどり「説話画の文法」(山根有三先生古稀記念会編『日本絵画史の研究』吉川弘文館、一九八九年)、宮腰直人「物語絵画の《文法》を探る——『福富草紙』小考——」(高橋亨編『王朝文学と物語絵』竹林舎、二〇一〇年)。
- (3) 楊曉捷「中原康富・嘉吉二年十二月——ある絵巻享受の場合——」〔立教大学日本学研究所年報〕第七号、二〇〇八年)。
- (4) 『後三年合戦絵詞』(小松茂美編『日本絵巻大成』十五、中央公論社、一九七七年)、野中哲照「奥州後三年記 注釈」(一)〜(七)〔古典遺産〕四十五―五十一号、一九九四年十月―二〇〇一年七月)、高岸輝「後三年合戦絵巻」の絵画をめぐる諸問題」〔軍記と語り物〕第四十七号、二〇一一年)。なお、この絵巻全巻の高精度デジタル画像は「e 国宝」で公開されている。
- (5) 上野直昭「絵巻物について」〔思想〕十九号、岩波書店、一九二三年)、福井利吉郎「絵巻物概説」(岩波講座日本文学〕第十二、岩波書店、一九三三年)、奥平英雄「絵巻物再見」(角川書店、一九八七年)。
- (6) 滝尾貴美子「絵巻における「場面」と「景」」〔美術史〕三十一巻一
号、一九八一年十一月)。
- (7) 古原宏伸「中国画巻の研究」(中央公論美術出版、二〇〇五年)。
- (8) 千野香織「日本の絵を読む——単一固定視点をめぐって」〔物語研究〕新時代社、一九八八年)。
- (9) 楊曉捷「戦場の便り——『後三年合戦絵詞』の一場面をめぐって——」〔国文学研究資料館編『手紙と日記——対話する私／私との対話——』国文学研究資料館、二〇〇八年)。
- (10) 漫画の絵を対象とするが、ここで試みようとする絵画表現における「語彙」について精密な論考がある。四方田犬彦「漫画原論」(筑摩学芸文庫、一九九九年)。
- (11) 宮腰直人「中世絵巻研究序説——絵の中で指を差す人々」〔立教大学日本文学〕八十四号、二〇〇〇年七月)。
- (12) 久保勇「軍記と絵巻と寺院——〈初期軍記〉における「斬首」の表現をめぐって」(池田忍編『中世仏教文化の形成と受容の諸相』千葉大学大学院人文社会科学部研究科、二〇〇七年)。
- (13) 楊曉捷「戦場の饗宴——食の現場を絵巻に見る——」〔国文学 解釈と鑑賞別冊〕至文堂、二〇〇八年)。
- (14) 『春日権現験記絵』(十三巻第五段、『石山寺縁起』(七巻第四段)。
- (15) 『六代』(慶応義塾大学蔵) 上巻第一図)。
- (16) 楊曉捷「後三年の合戦を絵に聞く——メディア的アプローチの試み——」〔文学〕第十巻第五号、岩波書店、二〇〇九年九月)。
- (文中の図版は、筆者が電子処理を加えて制作したものである)。