

# 『鳥獣人物戯画』甲巻

(美術理論・美術史研究室) 稲次保夫

はじめに、二つの絵巻を見てみよう。図1は、『信貴山縁起絵巻』第一巻の一場面で、米俵が空を飛ぶという不思議な出来事が描かれている。画面右端に、物語の主人公である命蓮の姿が見え、彼を囲んで数人の人物が集まっている。彼らの傍らには、大きな倉が描かれており、倉の扉からは米俵が転がり出ている。転がり出た米俵は、倉の屋根を斜めにかすめながら左上方へと舞い上がり、一気に上空へと昇ってゆく。画面の上端近くまでくると、米俵はその上昇の傾きを緩め、少しずつ小さくなりながら画面左方へと飛んでゆく。画面左方、飛行する米俵の下方には、断崖のある山並がやや俯瞰的に描かれており、数頭の鹿が上空の米俵を見上げている。絵巻を観る者の視線は、上昇し飛行する米俵の動きを追いながら、絵巻の画面を右から左へと移動することになる。画面を右から左へと見てゆくと、右方に集まる人物たちはほぼ水平視されているのに対し、中央の倉は屋根を大きく見せて斜め上からの視点で描かれており、左方の山並は遠くから見下ろすかのように描かれている。すなわち、この絵巻では、右から左へと飛行する米俵の動きとともに、視点が近くになったり遠くになったり、また低くなったり高くなったりしており、人物・倉・山並を捉える視点とその角度がつきつきと変化しているのである。『信貴山縁起絵巻』の画面に

は、それゆえ、遠近の距離が自在に伸縮しながら一種奇妙なねじれを含むダイナミックな空間が生じている(注1)。

図2は、歎喜光寺蔵『一遍聖絵』の中の一場面、諸国を遊行する一遍たちの一行が、下野国の小野寺という所でにわか雨にあう場面である。図には、おりからの雨にけむる遠くの間々や建物などが見られ、一遍たちの一行は、その眺望の中に小さく描き出されている。画面を右から左へと見てゆく点では『信貴山縁起絵巻』の場合と変わりがなく、観る者は、雨の中を歩く一行の姿を右から左へと追うことになる。しかしながら『一遍聖絵』では、『信貴山縁起絵巻』の場合のように、描かれる対象に応じて観者の視点が近くなったり遠くになったり、またその角度が低くなったり高くなったりするようなことはない。『一遍聖絵』では、人物も建物も山々も、やや遠くから俯瞰する同じ視点から捉えられており、その視点は絵巻の画面にそって、ただ右から左へと平行移動するだけである。『一遍聖絵』ではこのように、人物・建物・山々など画面に描かれるすべてのものが一つのパースペクティブのうちに捉えられており、『信貴山縁起絵巻』に見られるような、ねじれたり伸縮したりする空間は見られない。

さて、『信貴山縁起絵巻』と『一遍聖絵』、両者は絵巻として同じく横に長く

連続する画面形式をとりながら、両者の画面に見られる空間には大きな違いがあるように思われる。両者に見られるこのような違いは、一方が、米俵が空を飛ぶという不思議な出来事を興味本位に描くものであり、他方が、一遍の念仏布教のありさまを忠実に伝える目的で描かれたものであるという、絵の内容や制作の意図の違いからくるものであろうか。二つの絵巻に認められる空間の違いは、単にそのようなことだけでは説明がつかないように思われる。その違いは、むしろ、それぞれの絵巻が作られた時代におけるものの見方の違い、表現の仕方の違いと考えた方がいいように思われる。『信貴山縁起絵巻』の制作年代は、平安時代の十二世紀後半と考えて間違いないものと思われ、『一遍聖絵』は鎌倉時代の正安元年(239年)に作られたことがその奥書によって知られる。両者のあいだには僅か百年有余の隔たりしかない。しかしながら、平安時代から鎌倉時代へと移り変わるこの時期は、ちょうど古代から中世への転換期でもある。二つの絵巻に見られる空間表現の違いは、平安時代から鎌倉時代へ、すなわち古代から中世へかけての、その転換期におけるものの見方の変化と関係することではなからうか。

ところで、ちょうどこの時期に作られたものに『鳥獣人物戯画』がある。『鳥獣人物戯画』は、文字通り戯れに描かれた絵であり、『信貴山縁起絵巻』のように寺院の由来を描いたものでも、『一遍聖絵』のように高僧の伝記を描いたものでもない。『信貴山縁起絵巻』や『一遍聖絵』が、寺院縁起としてあるいは高僧伝として、注文主や鑑賞者の意向を意識しながら丹念に描いたものであるのに対し、『鳥獣人物戯画』は、そのようないわば外的な制約を受けることなく、自発的にかつ自由に描かれたものである。しかしながら『鳥獣人物戯画』は、単なる落書画とも異なる。落書画とは、作品としての統一性をもちえないものであり、同類のものはいつの時代にも描かれるものであろう。種々な制約のもとに描かれた絵とも、また単なる落書画とも異なる、自由に描かれた一つ

の世界。それだけに『鳥獣人物戯画』には、それが作られた時代のものの見方や表現の仕方といったものが、他のどの絵よりも、より純粹なかたちで現れているのではないだろうか。本稿では以下、この『鳥獣人物戯画』を取り上げ、そこに見られる動物の形、その墨線、画面の構図などを分析することによって、平安時代から鎌倉時代にかけて生じたものの見方、表現の仕方における変化がどのようなものであったかを明らかにしてゆきたい。

—

『鳥獣人物戯画』は、現在四巻から成り、それぞれ甲乙丙丁の名で呼ばれている。これら四巻は、当初から一具のものとして作られたのではない。平安時代末期から鎌倉時代初期にかけて作られた幾つかの白描画巻が、のちに寄せ集められたものである。そのうち甲巻には、猿・兎・蛙など擬人化された動物たちが、谷川で水遊びをしたり、蓮の葉を的にして弓の競技をしたり、また相撲を楽しんだりする光景が描かれている。「鳥獣戯画」の名で私たちがまず思い浮かべるのは、この甲巻の一場面であり、そこに登場する猿や兎や蛙たちの姿である。乙巻には、馬・牛・犬・鶏などの動物たちが写生風に描かれており、また麒麟・獅子・龍など日常は目にするような動物も描かれている。丙巻は、もともと別々のものであった前半部と後半部が一卷に仕立てられたものである。前半部には人物が描かれており、双六・首引き・にらめっこ・闘鶏など種々の勝負事に興ずる人々の様子が面白おかしく描かれている。後半部には、甲巻と同じく、猿や兎や蛙などの動物たちが擬人化されて描かれている。丁巻は人物を描くもので、大きな丸柱を運ぶ人々などが略画風の軽妙なタッチで描かれている。これら『鳥獣人物戯画』四巻のうち、本稿では、猿や兎や蛙などの動物たちを描く甲巻と丙巻後半部を取り上げ、両者を比較しながら考察

することにする(注2)。

図3は、甲巻の中の一場面である。見返りながら逃げて来る猿、すすきをかざして追う兎、菖蒲を手にして蛙が続き、また続く。彼ら動物たちの形、その明快でいきいきとした形が印象的である。図4は、丙巻後半の一場面である。猿や蛙や狐たちが、木の葉や扇、鳴物などを手にして踊ったり、大きく口を開いて囃し立てたりしている。同じく動物たちを描くものでありながら、丙巻後半に見る動物たちの形は、甲巻の動物たちの形と比べると、一見、なにか不安定で力の弱いものとして映る。しかしながら、丙巻後半の動物たちをじつと眺めていると、そこには甲巻のそれとは違った一種の生動性を感じられてくる。そして、彼らの形にそうした生動性を見た眼で、改めて甲巻を見てみると、甲巻の動物たちの形は、その肢体の活発な動きにもかかわらず、むしろ一種の型にはまった形のように感じられてくるのである。『鳥獣人物戯画』甲巻と丙巻後半、両者の間には、動物たちの形のとらえ方において根本的な違いがあるように思われる。

『鳥獣人物戯画』甲巻の画面を見ると、私たちの眼に最初に訴えかけてくるのは、動物たち一体一体の明快な形である(図3)。それら動物たちの形は、猿も兎も蛙も、それぞれ一つの個体として描かれているが、同時にその類全体を代表するような一つの類型としての形でもある。逃げる猿も、追う兎や蛙も、そのような類型としての形を不分明にするような激しい動作を見せることはない。そのいわば限定された動作に適応しながら、彼らの身体の各部分も、胴体と四肢そして関節といった有機体としての構造も、極めて自然に捉えられており極めて明瞭に見て取ることができる。猿・兎・蛙、彼らはいずれも身体を前方に傾かせた姿勢で描かれているが、その前傾の形は、各々が手にする小枝・すすき・菖蒲を大きく描いてそれに対置させることによって、それぞれ巧みに均斉が保たれている。彼ら動物たちは、その肢体のどの部分においても明

瞭にかたどられており、また一体ごとにそれぞれ均斉を保っている。彼らの形は、周囲のものに依存することのない自己完結的なものとなっている。したがってたとえば、どれか一体の動物の形を画面全体の関連から切り離して眺めても、それ自身で独立したしかも統一のとれた形となる。甲巻における動物たちは、このように、その一体一体が明瞭にかたどられ、かつそれぞれが自己完結的な形として描かれているのである。

それに対し、丙巻後半に見られる動物たちの形はどうであろうか(図4)。丙巻後半の猿・蛙・狐は、その類の全体を代表するようなものとして描かれているのではない。甲巻の画面に見られる二体の蛙が、ほぼ同じような類型的な形として描かれているのに対し、丙巻後半の画面に見られる三体の蛙は、その一体一体が他の個体とは異なるものとして描かれている。画面中央から右方にかけて見られる三体の蛙、その身体に施された墨の斑点や斑条は、三体それぞれに異なった描き方がされており、それぞれに蛙の身体表面にみられる独特の光沢や感触を表現している。丙巻後半の動物たちは、一つの類型的な形として描かれるのではなく、むしろそれぞれが特殊かつ現象的な形として、できるだけ眼に映ずるがままに描き出されるのである。丙巻後半に描かれた猿や蛙は、甲巻の猿や蛙とは異なり、目がぎらりと光り、鼻はびくつき、口はうごめいている。また、彼らの動作を見ると、片足で立って上体を強く振じったり、やはり片足立ちをして両手を大きく広げたりするなど、甲巻には見られないような誇張された激しい動きが目立つ。その激しい動きのなかで、彼ら丙巻後半の動物たちの形は、形としての明瞭さと自己完結性を失ってゆく。丙巻後半の画面を見るとき、私たちの眼に最初に訴えかけてくるのは動物たち一体一体の形ではない。一体一体の形ではなく、それらの形が相互に関係しあうことによって生ずるところの画面全体の諧調であり気分である。さまざまな方向性をもった個々の動物たちの形、それらの形が互いに交錯しながら、踊りかつ囃し立てる

動物たちの、その場の高揚した気分を効果的に表現している。

ところで、丙巻後半の動物たちの形は一見、それぞれあらゆる方向性をもつて無秩序に動いているかのように見える。しかしながら、彼ら動物たちは画面の中央やや下方寄りに集められている。しかも彼らは、顔を振り、手を振り上げるなどの動作で互いに緊密に呼応し合うことによって、そこにはつきりと全体的に響き合う深まりを生み出している。丙巻後半に描かれた猿や狐をよく見ると、彼らの体毛の毛先は、彼らを取り囲むその場の空気の中でこきざみに揺れ動いている。そして蛙の目はざらりと光り、その身体表面もぬらりと光沢を帯びているのである。ここには、甲巻には見られない空気があり光がある。丙巻後半に見られる動物たちは、空気と光が漂う、その広がりや深みの中で呼吸し動いているかのように感じられるのである。

## 二

『鳥獣人物戯画』四巻はいずれも、墨線のみによって描かれた絵画である。しかも、そこに見られる墨線が、いずれも運筆の変化を意識しながら引かれた肥瘦抑揚のある墨線である点でも、四巻は共通している。しかしながら、いま甲巻と丙巻後半の動物たちをかたどる墨線を注意深く眺めると、双方の墨線には著しい違いがあることに気づくのである。

甲巻の動物たちをかたどる墨線を見てみよう(図3)。甲巻の猿・兎・蛙をかたどる墨線は、いずれも、のびやかな運筆から成る墨線であり、しかも独自の筆力をもった墨線である。たとえば兎の背の部分には、肩のあたりから始まり上下へと分けて引かれた墨線が見られる。その墨線の肥瘦抑揚をたどつてみると、はじめの打込みの筆圧が徐々に緩められ、その間、息を抜いたかみえり筆圧を失わず、やがて直ぐにまた力が込められ、そしてまた緩められるといっ

た一種のリズムがあることが分かる。甲巻における墨線の肥瘦抑揚は、決して恣意的なものではなく、一定の持続的なリズムに決定的に規定されている。それゆえ、どの墨線もほぼ一定の速度で引かれ、しかも最後の筆ばなれに至るまで筆圧を失うことがない。筆ばなれにおいては、心持わずかな止めをみせて力を含ませるか、あるいはそのまま筆が運ばれる場合でも、速度を落として動物たちの形を確実にかたどつてゆく。形をかたどることに関与しない無意味な筆の動きはなく、形の明確さを妨げるような極端な彎曲、急激な屈折、筆ばなれにおける強い撥ねなど、誇張的な運筆もまったく見られない。このように、甲巻における墨線は、動物たちの形と緊密に結びついており、彼ら動物たちの形を、そのどの部分においても同等の強さと明瞭さでもつてかたどつてゆくのである。

さて一方、丙巻後半の動物たちを描く墨線はどのようなものであろうか(図4)。打込みがあり肥瘦抑揚の変化をみせるその墨線は、一見したところ、甲巻にみる墨線と似ているように見える。しかしながら、丙巻後半にみられる墨線の性質や機能は、甲巻にみる墨線のそれとはまったく異なるものである。丙巻後半の墨線は、甲巻のそれのように、動物たちの形をそのどの部分においても同等の強さと明瞭さでもつてかたどるような墨線ではない。丙巻後半の墨線は、甲巻のそれと比べて運筆の速度が増しており、動物たちの形を確実にかたどるといふよりも、彼らの動きの印象を誇張的に表現することになる。たとえば画面左方に見える猿・狐・猿、彼らの脚や胸の部分に見られる濃墨の墨線は、彼らの形をかたどるといふよりも、その墨線の動きや肥瘦の変化そのものが、いわば彼らの形をどび越して、観る者の眼に直接的に飛びこんでくる。これらの墨線は、動物たちの特徴的な動きを描き出す墨線であり、動物たちの動きを巧みに誇張しながら運筆の激しい勢いを示している。しかしながら、その運筆の筆力そのものは弱い。打込みの強い力は直ぐに抜き去られ、打込みの後には

筆圧がほとんど感じられない。最初の打込みの勢いと速度でもってそのまま末端まで流し去ってしまったり、あるいは、そのままの速度でもって急激な彎曲をみせたりする。筆ばなれにおいても、止めをみせることもなく最初の勢いにまかせて撥ねるように引かれている。このように、丙巻後半の動物たちを描く墨線は、運筆の勢いや肥瘦の激しい変化を示すにもかかわらず、墨線自体がもつ抑揚のリズムは単調である。丙巻後半の墨線には、甲巻の墨線の肥瘦抑揚を規定していたような持続的なリズムは感じられないのである。

### 三

もう一度甲巻を見てみよう(図3)。逃げる猿、追う兎、それに続く二体の蛙。これら四体の動物たちは、横に長く続く画面の中央部、交互に上下しながら右から左へとほぼ等間隔に配置されている。彼ら動物たちの、そのリズムカ的な配置に呼应しながら、画面下方には土坡が描かれており、大きくうねる墨線がゆるやかな曲線を見せている。土坡を描くこの墨線は、四体の動物たちの配置と画面下縁とに呼应しながら、いわばそれらに平行するように引かれており、構図を平面的に整える機能が強いものである。すなわち、土坡と動物たちとの間に、両者を奥行方向へと結びつける三次元の深まりがほとんど感じられない。土坡と動物たちとの間の白地の部分に、彼ら動物たちが立つ地面が感じられず、逃げる猿も追う兎も、あたかも足が宙に浮いているかのような印象を与える。

ところで、猿と兎のあとに続く二体の蛙の身体には、丙巻後半の蛙に見たのと同じような斑点や斑条が見られる。しかしながら甲巻と丙巻後半、両者の蛙に見られる斑点や斑条は、まったく性格の異なるものである。先に見た丙巻後半のそれが、蛙の身体表面の光沢や感触を表現していたのに対し、甲巻それは、

もつばら蛙の形をかたどるモデリングとしての働きをもつ。甲巻の蛙に見られる斑点や斑条はすべて、蛙をかたどる墨線の動きにそって施されており、いわば蛙の形にびったりと密着して施されている。それゆえ、甲巻の蛙の身体表面は、なだらかな起伏と膨らみをもち、しかも平滑で稠密なものとなっている。そこには、その起伏や膨らみを眼でなぞることによって、あたかも蛙の身体表面を手で確かめることができるかのような可触的な確かさが生まれている。甲巻における動物たちの形は、丙巻後半のそれのようにただ眼に映ずる視覚印象として描かれているのではない。甲巻に描かれた動物たちの形は、眼でその輪郭やモデリングをなぞることによって触覚的にも確かめられるような形であり、その意味では客観的な形として捉えられているのである。

甲巻の二体の蛙を、もう少し眺めてみよう。蛙の身体表面には、斑点や斑条によるモデリングが施されている。しかし、斑点や斑条によるそのモデリングは、この場合、蛙の形を手前方向すなわち観者の方向への膨らみや起伏でもって浮き出させはするものの、奥行方向へと向かう丸みを感じさせることは殆んどない。ここに見られる蛙の身体表面の起伏や膨らみは、三次元の深みの中で捉えられているのではなく、限られた浅い奥行の中で捉えられているに過ぎない。甲巻に描かれた蛙の形は、彫刻にたとえて言うなら、丸彫ではなく浮彫である。甲巻の蛙を見る者は、あたかも、羽子板に貼り付けられた押絵の蛙を見るような印象を受けるのではないだろうか。蛙の形の周囲に、浮彫的な膨らみをもつその形を支える浮彫の地のような平面があつて、蛙の形がもつ三次元的な丸みは、その平面の背後に切り捨てられているかのようなのである。甲巻の二体の蛙に見られるこうした特徴は、逃げる猿と追う兎の形にも認められる。猿と兎いずれの描写においても、その頭部・胴部・両腕・両脚など身体各部の関係は、奥行方向への関係をできるだけ避けて、上下左右への平面的な広がりの中に描かれており、それら各部の重なりあいも、限られた浅い奥行のなかでの重

なりとして描かれている。また、猿が首に吊るす菅笠や右手に持つ小枝、兎の頭上のすすきなどの形も、上下左右の平面方向へ広がりの中で均斉が保たれている。甲巻における猿・兎・蛙、彼ら動物たちの形は、このように、いわば上下左右へと広がる浮彫の地のような平面の上に描かれるのであって、その平面をこえて奥行方向へと深まることはない。この平面、彼らの形が描かれるその基盤となっている平面を、以下便宜的に基面と呼ぶことにする。

丙巻後半に眼を移そう(図4)。この場面のちょうど中央部、両手を大きく広げて片足立ちをする蛙が描かれている。その蛙の背の部分に施された短い墨線を見ると、最初の強い打込みから筆ばなれの細い撥ねまで、墨線は極めて速い速度で引かれている。この墨線が、蛙の背をかたどるために引かれた墨線であることは言うまでもない。しかしながら、この墨線の両端は、蛙をかたどる他の墨線とつながっておらず、その間に、形の輪郭づけのない部分が生じている。蛙の背をかたどるこの短い墨線は、蛙の形を明確に輪郭づけ平面的に限定して捉えるのではなく、むしろ、蛙の形を奥行方向への深さを含む広がりの中に捉える性質の墨線なのである。丙巻後半の動物たちの形は、このような墨線がかたどられることによって、その周囲に、奥行方向への深まりを生み出しているものであり、ひいては彼ら動物たちが立つ地面が設定されることも可能となっているのである。この場面の中央部、両手を広げて片足立ちをする蛙と、その前方に描かれた頭上に曲げ物を載せる猿、両者のあいだには何も描かれないう白地の部分が見られる。その白地の部分に、観者は画面の地の平面を見たりはしない。観者がそこに見るのは、彼ら動物たちが立つ地面であり、彼らがその中で呼吸し動いている空間である。

#### 四

『鳥獣人物戯画』甲巻には猿・兎・蛙などの動物たちが描かれるだけでなく、巻頭から巻末まで画面の随所に、岩山や樹木、土坡、草花などが描かれている。図3の場面でも、画面の中央部に配された四体の動物たちの下方には土坡が描かれ、土坡のそこには草花が描き添えられている。猿・兎・蛙・蛙のリズミカルな配置、その同じリズムにのっとりながら、土坡が描かれ、草花が添えられるのである。その場合、土坡を描く墨線は、構図を平面的に整える機能が強いものであって、画面に奥行方向への深まりを生み出すものではないことは先述のとおりであるが、土坡と草花との関係においても、観る者は、それら相互の重なり合いによって手前と奥との関係を知るのであって、そこに両者を媒介し結びつける深まりが生まれているわけではない。甲巻においては、猿・兎・蛙・土坡・草花、それら画面に描かれたもの相互の関係を、一つの深みのうちかのように順序づけるような空間はない。猿・兎・蛙それら相互の奥行方向への関係、彼ら動物たちと土坡との関係、そして土坡と草花との関係、それら各々の奥行方向への関係は、一つの深みのうちに捉えられているのではなく、いわば幾つかの平面層の重なり合いとして捉えられている。すなわち、猿・兎・蛙・土坡・草花、それら個々のものが生みだすところのごく浅く限定された奥行をもつ幾つかの平面層、その幾つかの平面層を、奥から手前へあるいは手前から奥へと重ね合わせることにによって個々のものの奥行関係が捉えられているのである。甲巻においては、一体一体の動物たちの形が浮彫的に捉えられているだけではない。猿・兎・蛙・土坡・草花、それら個々のものを画面全体の中に配置し統一するその仕方も、やはりまた、いわば浮彫的なのである。動物たち個々の形にあつては、その形の周囲に広がる地の平面が基面となるのに対し、個々の形の配置にあつては、画面全体に広がる地の平面が基面となる。甲巻の画面において、個々のものの奥行方向への関係を秩序づけ統一するもの、それは空間ではなく画面に広がる地の平面なのである。猿・兎・蛙・土坡・草花など、画面

に見られるこれら個々のものは、画面の地の平面を基盤として配列され整えられているのである。それゆえ、甲巻における構図のとり方は、画面の地の平面に、それら個々のものを如何に配置し填充するかというところにあると言ってもよい。

一方、丙巻後半の画面には、動物たち以外のものはほとんど何も描かれていない。丙巻後半の全体を通して見ても、わずかに樹木が数本描かれているだけである。図4の場面でも、猿・蛙・狐の動物たちだけが描かれており、甲巻に見るような土坡や草花などは描かれていない。丙巻後半においては、動物たちを描くだけで十分なのであり、土坡や草花を描き加える必要などないのである。そのようなものが描き加えられなくとも、独自の墨線によってかたどられた動物たちの形が互いに緊密に呼応することによって、画面はそれだけで視覚的に統一のあるものとなっている。丙巻後半に描かれた猿・蛙・狐たちの形は、画面の地の平面、すなわち基面上に配列され整えられているのではない。彼らの形は一つの空間の中に秩序づけられている。

ところで、『鳥獣人物戯画』甲巻と丙巻後半はいずれも絵巻の形をとるものであり、観者は手で画面を動かしながら、横に長く続く画面を右から左へと見てゆくことになる。甲巻の図3の場面を、画面を動かしながら見てみると、逃げてくる猿がまず現れ、そして追う兎が現れ、すぐに蛙が、そしてまた蛙が現れる。観者の視線は、絵巻としての画面形式に従って右から左へと進み、次々と登場する動物たちの形から形へとリズムカルに移ってゆく。これら動物たちの形は、ごく限られた浅い奥行のなかに捉えられており、そしてそれらの形はすべて、画面の地の平面を基盤として配列されている。それゆえ、ここでの右から左への視線の移動は、たとえて言えば、同じ平面上に並べられた幾つかの点を次々にたどって進むような、奥行方向への振幅の少ない視線の移動なのである。甲巻に見る動物たちの形の配置に、絵巻としての画面形式に強く結びつ

いたりリズムが感じられるのもそのためであろう。

丙巻後半も絵巻である以上、そこに登場する動物たちの形は当然、絵巻としての画面形式と密接に関連しながら配置される。図4の場面でも、動物たちの形の配置は、画面上下の縁と、画面を右から左へと進む視線の動きによって規定されている。しかしながら丙巻後半の場合、動物たちの形をたどる観者の視線は、甲巻の場合のように、画面の地の平面上に配された動物たちの形を次々とたどるような、いわば平面的なリズムをもって右から左へと進むのではない。丙巻後半での観者の視線は、一つの空間のなかに複雑に配置された動物たちの形を、手前から奥へ、そして奥から手前へたどるといった、奥行の方向への振幅の大きい移動をふくみながら右から左へと進むのである。丙巻後半の動物たちの配置は、甲巻のそれに比べ、画面上下の縁に規制されることが少ないし、右から左へと進む観者の視線の動きによって決定的に規定されているわけでもない。丙巻後半では、絵巻としての画面形式のもつ諸要素は、甲巻におけるほど決定的な意味を持たないのである。恐らくは、そのためであろう。丙巻後半の画面からは、甲巻に見たような、絵巻としての画面形式に結びついた平面的でのびやかなリズムが、もはや感じられなくなるのである。

以上、『鳥獣人物戯画』の甲巻と丙巻後半とを取り上げ、そこに見られる動物たちの形、その墨線、構図のとり方などについて比較分析を試みた。これらの分析を通して、『鳥獣人物戯画』甲巻と丙巻後半、両者におけるもの見方の違い、表現の仕方の違いが多少なりとも明らかになってきたのではないだろうか。『鳥獣人物戯画』甲巻では、動物たちの形を描く際にも、それを画面に配置する際にも、つねに画面の地の平面を基本とするのに対し、丙巻後半では、彼らの形は一つの深みのなかで関係づけられている。端的に言えば、『鳥獣人

物戯画』甲巻の作者が画面に基面を見ているのに対し、丙巻後半の作者は画面に空間を見ている。甲巻と丙巻後半、両者の制作年代については、前者を十二世紀中頃の制作、後者を十二世紀末ないしは十三世紀初頭の制作とする点で、多くの論者が一致している。丙巻が制作されたこの時期は、ちょうど平安時代から鎌倉時代へと移り変わる時期であり、大きく見れば、古代から中世への転換期である。

ところで、はじめに見たように、『信貴山縁起絵巻』においては、上昇し飛行する米俵の動きとともに、人物・倉・山並を捉える視点が近くになったり遠くになったり、また低くなったり高くなったりしており、対象を捉える視点やその視線の角度がつきつきと変化していた。そして画面には、一種のねじれを含むダイナミックな空間が生まれていた。『鳥獣人物戯画』甲巻や丙巻後半においては、視点が対象に近づいたり遠のいたりすることはなく、視線の角度が対象によって変化するというようなこともない。したがって、甲巻にも丙巻後半にも、『信貴山縁起絵巻』に見られるような空間は見られない。甲巻のように形を基面の上に捉える限り、また丙巻後半のように形を一つの深みの中に捉える限り、『信貴山縁起絵巻』に見られるような空間は生じないのである。『信貴山縁起絵巻』に見られるような空間は、形を基面の上に捉えようとする見方と、形を一つの深みの中に捉えようとする見方、これら二つの見方が一つの画面の中で互いに拮抗することから生じているのではないだろうか。『信貴山縁起絵巻』が作られたのは十二世紀の後半、ちょうど『鳥獣人物戯画』甲巻と丙巻後半、両者が制作されたあいだの時期にあたる。

『一遍聖絵』においては、小野寺の里の自然景が画面全体に広がり、その眺望の中に一遍たちの一行が小さく描き出されていた。彼らの姿は、やや遠い視点から俯瞰する一つのパースペクティブのうちに捉えられ、画面には彼らを包む驟雨にけむる空間が広がっていた。そこには、『鳥獣人物戯画』甲巻に見た

ような絵巻としての画面形式に結びついたのびやかなリズムも、『信貴山縁起絵巻』に見たような奇妙なねじれを含むダイナミックな空間も見られない。それというの『一遍聖絵』では、人物・建物・山々など画面に描かれるすべてのものが一つの自律的な空間によって秩序づけられており、『鳥獣人物戯画』甲巻や『信貴山縁起絵巻』の場合のように、画面の地の平面がそれらの形を支える基面として機能することがないからである。

## 注

(1) 稲次保夫「信貴山縁起絵巻第一巻―その時間表現に関する一考察―」(『愛媛大学教育学部紀要』第52巻第1号、2005年)

(2) 筆者は、「鳥獣戯画丙巻」(『美学』105号、1976年)において『鳥獣人物戯画』丙巻後半について考察したことがある。本稿は、『同』甲巻を中心に改めて考察を試みたものである。

なお、図版(1)(3)(4)は『絵巻物シリーズ縮小版』(便利堂)に、図版(2)は『日本の美術』56号(至文堂)に拠った。



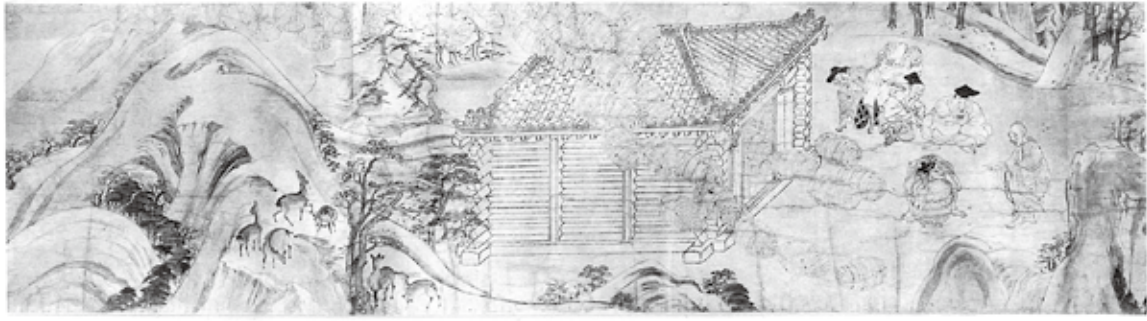


图1 『信貴山縁起絵巻』第一卷



图2 『一遍聖絵』第五卷



图3 『鳥獸人物戯画』甲卷



图4 『鳥獸人物戯画』丙卷後半