

# 現代マンガ・アニメ論 漫画創世記

Present age comics anime theory. Book of Genesis

なかはらかぜ

分野：漫画論

キーワード：子どもの文化と社会、漫画、アニメーション、想像力と感性、世界観、歴史

日本の漫画の始まりを考える時に、その役割を注視することが必要なのは言うまでもありません。すでに多くの漫画に関する評論が世の中には既出していて、多方面から日本の漫画がサブカルチャーとしての役割を、どのようにして担ってきて、成長してきたかを、我々は読むことが出来ます。そして加えれば、日本の歴史、社会的背景を伴って、漫画が国民の間に深く浸透してきたかは、高校や大学の講義としても取り上げられる時代となりました。徳山大学でもわたしの担当する講義には多くの学生たちが興味を持って参加をしてくれています。生まれたときには身の回りにすでに漫画が溢れていた世代の学生たちです。今や漫画を知らない日本人はいないでしょう。

しかしながら、漫画黎明期の作家たちはどのような想いで漫画を描き、発表し、何を社会や読者に伝えようとしていたのでしょうか？そこには作家としてのスタンス、ジャーナリストとしての目、出版者としてのマーケティング計画、たぶん多くの想いが交錯していたに違いありません。漫画創世記としてまずは黎明期の作家たちに、作家としての立場も加えて目を向けてみたいと思うのです。

一般に漫画やアニメのルーツと評される平安末期に描かれたと言われる、鳥羽僧正覚猷（とばそうじょうかくゆう 1053-1140）作「鳥獸人物戯画」について考えてみます。漫画としての要件としての「ストーリー性がある」「キャ

ラクターデザインがされている」などを満たしていることで、多くの漫画家や評論家にとって漫画のルーツと評論されることが多い作品です。

もちろん鳥羽僧正がそのような「漫画的」なコンセプトで描いていたのではないことは明白です。一般に言われていることは、当時の世相を擬人化して描いたものであること。現に全四巻のなかには人物で描かれたものもあることから、素直に当時の庶民の生活を描き残そうとしたものではないだろうかということです。我々はだからこそ当時の世相をビジュアルで見ることが出来るわけで、文書で伝えることに比べれば、画像の持つ情報量の多さは周知のとおりです。

しかし、最近の研究によって描かれた年代が平安末期から鎌倉初期とかなりの幅があるということや、ひとりの作家によって描かれたのではなく、何人かの僧侶などが書き綴ってきた作品を、ある時期まとめたものであるということがわかってきました。また、鳥羽僧正が実際に筆を執ったかも確証はないようです。

時代背景がちょうど平安時代から鎌倉時代への過渡期であることは見逃せない気がします。平清盛による平氏政権は武家政権のひな形であることから、平安末期が戦乱の時代であったことは間違いありません。鎌倉幕府にとってかわるまでの乱世を思うと、鳥獣人物戯画が単なる庶民の生活を描いたピースの集合体であると単純に言えるでしょうか。鳥羽僧正単独説をやめて、描き方知れずの人々による合作であるとすれば、ほのぼのとした生活感をこのような時代に表現するでしょうか？

作家の立場からその時代を想像すると、そこには芸術性や絵物語性よりも、むしろその時代の庶民が抱いていた不安、とくに貴族や寺社層からの不満が多かったという記録を読むに、この作家たちはそれらの人たちの代弁者であった可能性が高いとも考えられるのです。実際にその渦中にあった僧侶が描いたという説もあるわけですから、むしろまだ報道・ジャーナリズムが確立されていなかった時代に、不思議にも風刺漫画に近い性格を持って描かれた可能性も否定できなくなりました。

実際に漫画がジャーナリズムと融合して、その報道手法のひとつとしての「風刺漫画」が出現するのは明治まで待たなければなりません。西洋には早くから、「風刺漫画」が日本の明治維新よりは30年近く前にすでにフランスやイギリスで登場していることを考えると、もし鳥獣人物戯画が風刺漫画の一躍を担っていたと考えれば、歴史的に日本のジャーナリズムの進化にも影響を与え、その歴史を見直さなければならないでしょう。およそ800年前に、すでに日本には風刺漫画が誕生していたと言えるのです。

平安時代末期、まさに納税に苦しむ庶民がいて、武家が台頭し始めたときに、多くの不満が蓄積した結果、それのはげ口となる手法が模索されたとしてもおかしくはありません。平仮名や片仮名が使われるようになり「枕草子」や「源氏物語」登場したとはいえ、庶民の識字率が高いはずはありません。絵物語が風刺の性格を持ち始めても不思議ではないでしょう。

そんな折に、庶民の悩みや不満をいち早く知ることの出来る僧侶たちは、また掛け軸や屏風絵の水墨画などに精通した僧侶たちであれば、風刺画というかたちでそれらを具現化してみせることは可能だったと思えるのです。ただし、いつの時代の風刺画もそこに直接的に表現することで、大きな圧力を受けることは必至です。矛先を上手にかわすには明治時代の風刺画と同じようにオブラートさせることが必要となります。それが「擬人化」です。

わたしが当時の作家であったとすれば、同じように考えたでしょう。時代の中で鬱積していった不安や不満は、急激に広がり始めた武家政権の中で、一般庶民にはただ身を寄せ、耐えしのぶほかなかったのでしょうか。そんな時に「みなを代弁者としての救世主になろう」と終末的時代のメシアではありませんが、もし僧侶としての立場であれば、庶民のそばにいてその苦しみを分かち合おうとするでしょう。そして、もし少しでも絵心があれば、なんとか活かせないだろうか、わたしは考えるでしょう。一番簡単なのはその現状をダイレクトに表現することでしょうが、政権に対して反逆的なことは出

来ないでしょうし、僧侶であったとすれば過激すぎる抵抗となることでしょう。穏やかに、それでいて庶民の慰めとなる手法を模索していくと、たぶん動物たちに置き換えて今の庶民の生活を描くことが得策では、そこにたどり着いたのだと思えるのです。

では擬人化する動物たちをどのようにチョイスしていけばよいでしょうか？ 比較的当時の身の回りにいる動物であるほうが伝わりやすいでしょう。それと、その動物たちも持っている性格（習性）がキャラクターとして納得できるものでなくてはならないでしょう。登場動物を見ていくと、サル、ウサギ、カエル、ネコ、キジ、キツネ、ネズミ、などです。擬人化されたうえに身分や職種がわかるように着衣のものも描いてあります。また、シカ、イノシシ、フクロウなど、この中でも家畜や野生動物として擬人化されないまま描かれている動物もいるのが驚きです。

作品の中でキャラクターを差別化や階層化するのには、その絵の中にコントラストをつけるための簡単な方法です。コントラストは物語作りにおいて、とても重要な要素であることは常識です。たとえば、男×女、美しい×醜い、大柄×小柄、強い×弱い、富豪×貧乏、並べ始めると切りがありません。キャラクター同士のライバル化とでも言いましょうか、現在でも多くの物語づくりの基本となっているのがコントラストです。漫才コンビでみられるように、昔から言われている凸凹コンビというのもコントラストの作り方です。擬人化されたものと、されてないもの、シカやイノシシのおかげで、サルやウサギたちが、より人間に近い存在感を生み出すコントラストになっていると思います。鳥獣人物戯画の仕掛けのひとつです。

つぎにキャラクター設定です。人の良いウサギとカエル。すこしずるようなサル。しかし重要な役職もサルが担っているように思われます。確かに権力をもっているものは、少々悪徳な匂いがしなくもないですから、これも重要なキャラクター設定でもあるでしょう。事実、当時の貴族・僧侶が武家に対しての危機感を持っていた背景を考えると、庶民の立場のみならず、描き

手に僧侶がいた場合、台頭してきた武家社会に追い詰められた自分たちの状況がぶせて描かれているとも言えるでしょう。

学生たちに講義の中で鳥獣人物戯画を解説させると、いろいろな状況を考えてくれます。結婚式の場面やお葬式の場面、運動会のようにあり、はたまた殺人事件のような大きな出来事の場面、有名な相撲をとっている遊びの場面にもユニークな説が次々と出てきます。多くの設定が学生たちの想像力から生み出されますが、それだけ実は自由に発想できるということは、むしろ風刺漫画としての、あるいはジャーナリズムとしての要素を含んでいると証明されたとも言えます。別の言い方をすれば、実に巧みに風刺として描かれた作品であり、まさにオブラート効果の高い作品である証拠ともいえないでしょうか。そして、もし仮にこの作品が多く作者によって描かれ、誰かによって編纂されたものだと考えると、非常に高い編集能力も当時の人たちには持ち合わせていた証明ともなります。

作家としてのわたしから見れば、鳥獣人物戯画という作品が、時代背景を考え、世相不安を払拭し精神の安定を求める庶民たちへの、あるいはおびやかされつつある貴族・僧侶の立場を擁護するものとして、そのひとつのかたちである僧侶たちが個々に描いてきた表現手法の「戯画」というものを、ここまでよくまとめて編集をして、ひとつの擬人化された壮大な巻物として体系化したものだと感動するのです。「ほのぼのとした庶民の生活」をあたかも切り取ったもののようにみせかけ、実はジャーナリズム的風刺精神で革新的なアプローチを試みた作品であると考えた方が、とても納得できるのです。

その他の3巻についても制作年代、作家など統一性はなく関連が見られないことから、長年にわたり時代とともに編集が加えられてきたことは確かなようで、原本としての当時の様子は想像するしかありません。

ですが、漫画の原点である、ルーツであるという根拠が、前に説明した「ストーリー性がある」「キャラクター制度を持ち込んでいる」と言った漫画

づくりの基本的なセオリーに準拠しているということより、むしろ明治以降の「風刺漫画」のメッセージ性が強い内容であることに近いと考えるほうが、説明しやすくはないでしょうか。これは鳥獣人物戯画を理解するうえでの新しい一面だと思います。

日本の漫画創世記として、次に思い起こされるのが葛飾北斎という人物です。富士山を描いたあまりにも有名な大判錦絵「富嶽三十六景」、スケッチ集である「富嶽百景」で国内外で有名な浮世絵師ではありますが、「北斎漫画」の作者としても漫画家のルーツであると言われている人物です。北斎にとっての漫画の意味は「気が向くままに漫然と描いた画」という意味だといいます。まさに「漫画」という言葉が使われているのですが、本来「漫画」が正式に使われ始めたのは明治になって外国から入ってきた絵を使った読み物を「Cartoon」と言っており、それを明治から昭和にかけてジャーナリズムの中にCartoonを持ち込んだ「北澤楽天」らによってそれを「漫画」と翻訳したことに由来しています。しかし、命名の仕方の意図は違ってはいるもの漫画という言葉をあてはめた北斎のセンスは驚嘆に値すると思うのです。漫然と描いた絵というのは「落書き」と同意語でもあります。発想の原点に「落書き的嗜好」があるのは実に愉快です。もしかすると富嶽シリーズなどの浮世絵制作のストレスから、少し気分転換の意味も含めて漫然と描いた作品、肩に力が入らない落書きだという意味があったのではないのでしょうか。

では完成度の低いものであるのかといえば、むしろ最強の落書きとも言える作品集です。北斎漫画は画集であり、スケッチやクロッキー集であり、レクチャー本であったと言われているので、これも現代の漫画が担当する多岐にわたる分野に類似しているところではあります。現代の漫画が本来の漫画本としての読み物だけではなく、シームレスに絵本と融合したり、画集のようにイラスト化してみたり、レクチャー本や解説本に多用されたり、教科書にまで採用されていることを考えれば、北斎漫画の先進性が見えてくる気がします。

「富嶽シリーズ」などの浮世絵がアートとして成立していたと考えれば、

北斎漫画はサブカルチャーとしての役割があっても不思議ではないからです。当時のコンテンツのひとつと言えるでしょう。そしてスケッチやクロッキーから始まり、庶民の生活・風俗を描き、架空の動物・妖怪まで空想の翼を広げて描くやり方は、現代の漫画教本にたいへん似ています。また、わたしの講義する「イメージ表現」というカリキュラムはまさに同じ進行で、描くことの基礎を学んでいくプログラムとなっているのです。これは偶然ではないと思います。江戸時代の絵師が、漫然と画を描く生活の中で、本当に絵師（作家）として伝えなければならないものが何なのかを考えたときに、北斎が現代の作家と同じ事を考えていたとしても不思議ではないからです。

では、そのような北斎漫画が本当に漫然として描かれていたのかといえば、そのようなはずがありません。徳山大学図書館にも北斎漫画に関する資料がたくさんあります。それを眺めているとその画力のすごさと、教本としての情報量の多さに驚かされます。言いかえれば今でも教科書として使えると言うことです。北斎漫画には鳥獣人物戯画のように風刺的な隠れ要素や、ジャーナリズム的な世相表現は希薄です。まったくないとは思いませんが、今で言うと、教本などが写真を利用して具体的にわかりやすく状況を伝えようとするのですが、写真などない当時は丹念に描写することによって詳しく表現しようとしたのだと考えます。北斎のなかに後世に伝えるためにという発想があったかどうかはわかりませんが、わたしにはジャーナリズム的なものは見えてきません。また風刺漫画にみられる裏設定のような仕掛けも希薄であると思えます。絵の好きな人物が漫然と描いたというところに立ち戻るのですが、現代の設定資料集的な意味合いもあったのかもしれませんが。まさにアートに取りかかる前のウォーミングアップのための資料集めであり、エスキースであるわけです。

実際の漫画やイラスト制作と比べて考えてみることにします。まずわたしたちのような漫画家はなにから始めるかという、当然のことながら表現するためのテーマ、伝えようとするメッセージを何にするのか、そのもつとも

重要な作品のフレームから考えなければなりません。

古典芸能にみられる題材を考えてみると多くの場合が、身近に生活する人々であり暮らしの様子であることに気がつきます。狂言や落語、講談などはその良い例と言えるでしょう。絵師北斎がその時代、愛すべき身近な庶民に興味を持ったとしても不思議ではありません。テーマを探す作業の中には、身の回りの等身大の人々に題材をとる、または完全創作としての世界観を想像の中で組み立てる、のどちらかであることはご存じの通りです。北斎は作家として完全創作も試みていますが、元来浮世絵師としての才覚として、身近なところに題材を見つけ、それを丁寧にスケッチする習慣がついていたと思われる。わたしもそうですが、人物や風景をいつも創作のフィルターで見ってしまう癖が備わっていると言えるでしょう。職業病だと言う人もいましたが・・・。

ともあれ、題材に事欠かない江戸時代の庶民の中にテーマを見つけ、それをフレームとしてこの愉快な人々を描こうとしたのではないのでしょうか。そして、次にそのテーマを表現するための膨大なスケッチが始まると思われる。

今では、写真やビデオによってモチーフを記録し、後日編集し描き起こすことが可能ですが、この時代は自分の腕で記録していくしか方法がありません。ルネサンス時代のレオナルド・ダ・ビンチたちが、当時作品を創り上げるのに膨大なスケッチと素描を描きためていることは有名です。徳山大学の図書館書庫にも貴重なレオナルド・ダ・ビンチの素描集がありますが、驚嘆に値する素晴らしさです。これらの多さが作品の完成度に影響するわけですから、北斎も多くのスケッチやクロッキーによって観察をくりかえしたと思われる。

北斎漫画における庶民の生活のスケッチは、それ故に多岐にわたっています。日々の生活の中にある衣食住を表したささやかな一場面、晴れの日や雨の日の様子を描いたもの、またいろいろな職業を観察し描いたもの、当時の習慣などまで細かく見て取ることが出来るほどスケッチされています。まさ



に古典落語を聞いているような臨場感のある作品ばかりです。つまり、落語のように物語やオチのある斬ではありませんが、共通して言えることは漫画の要素として、鳥獣人物戯画のところでも取り上げました「ストーリー性」と「キャラクター設定」がされているということです。それらの漫画に不可欠なものが北斎漫画にもあるということです。漫然して描いた画ということでつけられたタイトルではあるものの、結果として現代の漫画としての要素をすでに北斎は自分の作品の中に表現しており、日本の漫画文化の先駆けになったのは間違いないでしょう。

また教本としての役割を担っていたとも言われていますが、まさに「漫画の描き方本」であったわけです。自分が習得した浮世絵も含めて、絵の描き方をまとめたものであった北斎漫画が、後に続く作家たちに影響を与えたのも確かです。わたしが子どもの頃に手にすることが出来たのは手塚治虫の「漫画の描き方」本でした。今読み返してみると、あまりにもハードルが高く、小学生レベルで理解出来るとは思えない難しさです。理解出来たとしても画力がついていかないと思いました。現代はもっとわかりやすく入門編としてレベルを下げた教本がたくさん出版されていますが、どれも逆に目新しさがなく参考になるかどうかは個人によって違うだろうとは思いますが、むしろ誰もが簡単に入れて、ある程度の作品を作ることが出来るとしたら、それはそれで物足りなさを感じたのかも知れません。北斎漫画の教本的な役割は、手塚治虫の教本に似て、いきなり到達点を示唆することによって、いわゆるプロとしてのレベルの高さを最初に認識させる役割を持っていたと言えます。絵手紙のように高齢の方でも趣味の範囲で楽しんで上達できるものであれば良いのですが、北斎漫画や手塚治虫が提案したのは絵師としてのレベル、プロ漫画家としてのレベルをまずは認識しろということであって、読者に「それでもその域まで到達してみせるという闘志があればついてこい」といった厳しい教本であったわけです。むしろ言い換えれば、それを見た作家予備軍が奮闘し「きっとこのような絵師になってみせる」と決起するか、「所詮こ

のような作品はじぶんには無理だ」と意気消沈するか、そこで判断させるためには、まずは到達点の目標を真摯に提示してみせることが必要であったのでしょう。

北斎は努力の人だと思われませんが、その北斎が漫然と描くと表現した裏側には、それだけの経験値と観察眼からくる自信が感じられるのです。まさにプロフェッショナルとしてのスタンスではないでしょうか。作家としてのわたしから見て、北斎漫画から感じられるのは漫画家の職業意識に近い北斎の絵に対する取り組み方であるのです。そう言う意味でも、ただ北斎漫画というタイトルに漫画という言葉が使っているということではなく、北斎自身が現代の漫画家に近い、テーマやメッセージの選択、制作過程へのこだわり、後から続く後輩たちへのレクチャーの仕方など、それらがサブカルチャーとしての現代の漫画と相通じるところがあるからです。

西洋から写真技術が導入されるまでは、ビジュアルで表現するには絵を描く手段の他にはなかったわけですから、地味ではありますが絵で表現することは重要なメディアとなっていたことでしょう。ましてや読み書きが出来る人たちが限られていた時代に、絵で情報伝達をすることは重宝がられていたはずです。浮世絵にみられる木版画を利用した印刷、木版凸版印刷などがある程度の大量印刷を可能にしたものの、作業工程を考えると作家としての立場から疑問が浮かんできます。つまり、絵師は元絵となる作品を描き上げますが、それが現代のように寸分違わずオフセット印刷されるわけではありません。浮世絵をご存じの方はおわかりだと思いますが、絵師の描いた作品を彫師が版木に彫り、刷師が紙に転写させるわけです。絵師の描いた元絵が忠実に複製されるわけではない工程上の仕組みから、そこに刷り上がりの完成作品とのギャップがあるわけで、作家はそれを承知の上での100%自分の作品ではないというリスクを妥協して負わなければならないこととなります。

わたしも何度も自分の作品をチェックするために印刷所へ足を運び、デザ

イン・レイアウトのチェックや色校正などをします。今の時代の印刷技術でも完璧に納得できる仕上がりは難しいでしょうし、どこで妥協して自分の作品として認めるかが重要となります。印刷物として出まわってしまえば、それは「なかはらかぜ作品」であり、「〇〇印刷所作品」として見られることはないからです。極端な例を除けば、作品の良し悪しは作家の責任と受け取られるのが普通でしょう。北斎の時代は作品のクオリティよりも、多色刷りの作品が発行されるといった「出版」といった新しい販売システムが画期的であっただけに、北斎はそこにこだわらなかったのでしょうか。55歳の時に初版が刊行されて、北斎が死去した後も刊行され続けたベストセラーであった北斎漫画は、多くの人たちに影響与えたはずですが、印刷の質にこだわるよりは、より多く印刷出版され、たくさんの人々の目に触れ、手に渡ることが望ましかったのかもしれません。北斎漫画は量産本としての価値をも持っていたと判断できます。

ただし「富嶽三十六景」のような大判の浮世絵に関しては、彫師に彫り直しや、刷師に刷り直しを要求したことがうかがえますが、彫師に対してのクレームは細かい修正でない限り、北斎としてももう一度元絵を描かなければならず、簡単なことではなかったと思われます。技術的に信頼がおける彫師にまかせていたのでしょうか。刷師については容易に刷り直しを指示することが可能だったと思われます。ただ、原則これらの修正を最終的に判断していたのは版元であったのでしょうか。北斎の場合「西村屋与八」という版元が出版していたそうなので、作品に対しての絶対的な権限を版元がもっていたとも考えられます。その場合、作家は版元への絶対的信頼で作品をゆだねることになり、当時の浮世絵ビジネスのそれが一般的な仕組みであったのかもしれない。

今はどうでしょうか？漫画を例にとると、作家は同じようにテーマを考えて、それを絵として表現します。鉛筆描きの段階で版元（編集部）と丹念に打ち合わせを繰り返します。ほとんどの場合、一発オーケーはありません。

何度もなんども修正・加筆を加えながら、編集部意向に近づける努力を作家はするのです。イニシアチブをとるのは版元であることに違いはありません。

北斎の時代がそうであったかは定かではありませんが、ビジネスとして考えれば、マーケティングとして庶民がどのような浮世絵を望んでいるのかを丹念に調べ、リサーチの結果を作家にフィードバックすることで、その作家の作品がより売り上げを伸ばすことにつながり、版元にも作家にも利益をもたらす構造は、今も昔も違いはないように思われます。つまり北斎漫画は、作家と編集部との構造的関係においても現代の漫画と類似点が多いということになります。やはり北斎漫画は漫画のルーツと言えるのです。

時代は大きく変わり明治時代をむかえます。江戸時代に木版画を使った大量印刷が浮世絵や錦絵を庶民に浸透させ、北斎漫画のようなベストセラーも生まれたわけですが、森羅万象・花鳥風月いろいろなものをあつかったイラスト集、レクチャー本に近く、趣味趣向的な性格のものであったことはすでに説明したとおりです。また浮世絵にいたってはかなりの資産家でなくては購入できなかつたであろうし、地方の元地主であった農家の所有する大きな蔵から、近年貴重な浮世絵が見つまっていることから、一般の庶民はそれらの富裕層のコレクションを垣間見る程度であったと思われる。

幕藩体制から、近代国家へと武士による支配から西洋を真似た近代政治へと移り変わったときに、絵師たちはどうしたのでしょうか？一般に江戸時代の御用絵師と言われる人たち、狩野派や土佐派に代表される絵師、または丸山派のような町絵師と言われる流れの絵師たちも、その後は日本画の分野などへ移っていったと聞いています。近代絵画のなかでも日本画に関しては、明治になっても芸術活動は盛んであり、その流れは今でも高く評価され、西洋絵画の変遷に比べれば地味ではありますが、確実にその基盤を固めてきたと言えるでしょう。

さらにもう一方で着目しなければならないのは、近代政治国家として歩き始めた日本において、当然のことながらわき起こってきたジャーナリズムの活動です。大きな力で統一を図る幕藩体制と違い、国家という近代政治の名の下にその生活をまもらなければならない時に、そのチェック機構としてのジャーナリズムが目を見せざるを得ない必要がありました。現実、明治前期の薩摩・長州独り占めによる藩閥政治に声をあげ、その時国民を擁護する立場にありながら暴走する傾向にあった政府に対して、抵抗し始めた国民運動「自由民権運動」は、けっして板垣退助など一部の政治家と士族、地主、商工業者だけの運動ではなく、ジャーナリズムがそのを一躍を担っていることは確かです。近代政治はジャーナリズムを通して語られるべきですが、その時に活躍したのは記者ばかりではなく、絵師たちであったことを忘れてはなりません。近代国家においてもっとも発達しなければならないのは、もちろん政府であるわけですが、国民の生活をより良くしていくために、西洋に真似た民主主義運動をすすめたのは庶民たちの運動でもありました。むしろ愛国運動に近いところに出発点があったように言われていますが、自由民権運動がまさにそうであるわけです。国会の開催、憲法の発布と国家としてのかたちを整えていく過程で迷走する政府に、当然ジャーナリズムの進化も同時に必要になってきたのでしょう。

明治になりそのような政治的背景とジャーナリズムの起こりにあわせて、活躍の場所を得たのが絵師たちでした。自由民権運動は漫画の歴史を加速させたと言っても間違いではありません。芸術・娯楽の色濃かった絵師たちが、漫画家として（まだそのような呼び方はありませんでしたが）発表の場を得たのは、けっして偶然ではなく、必然として生まれてきたそれが報道手法であったからです。「風刺漫画」の誕生です。

実はこの風刺漫画に至る流れは、はっきりとした理由があり、ひな形がありました。広島出身の士族であった「野村文夫」（1836-1891）は幕末期にイギリスに留学しており、その時に週刊されていたイギリスの風刺雑誌

「PANCH」に影響を受けて、明治維新後にわき起こってきた自由民権運動が引き金となり、日本初の風刺雑誌「團團珍聞（まるまるちんぶん）」を明治10年に発刊しています。

もちろんそれを後押ししたのは、大量印刷を可能とした印刷技術の発達があります。浮世絵の木版印刷から始まった日本の凸版印刷の技術は、亜鉛凸版印刷でもおおいにいかされ、新聞・雑誌発刊の追い風となりました。凸版印刷は印刷にかかるコストを安く抑えることも出来、単色刷であればレスポンスの面からも新聞・雑誌にふさわしい印刷方法といえます。まさに現在でも漫画印刷の本文部分に関しては、いまだに単色刷の凸版印刷が利用されており、日本の漫画文化の発展にこの印刷技術のある意味ローテクさが大きく後押ししたとも言われているからです。

野村文夫は風刺雑誌の中にイギリスで見してきた「PANCH」の誌面構成から、必ず挿絵が必要になると確信していたと思われます。情報伝達についてはビジュアルによる表現が、文章よりも多大な情報量を持っていることは説明しましたが、風刺漫画に分野においてはもっとも有効であると野村は知っていたと思うのです。識字率の低い時代においても漫画は多くの人たちの共感を得るに違いないと確信していたことでしょう。また、国会もなく面だつて直接政治に対して国民が談判できない時代背景もあり、團團珍聞は明治10年に「風刺漫画雑誌」として創刊されることになったのです。歴史的にジャーナリズムに漫画が登場した瞬間です。時に自由民権運動の嵐の吹き荒れる中、それらの人々の支持を予想通りにうけて團團珍聞は評判の雑誌として成功します。

さて、そこで風刺漫画の描ける絵師が必要となってきます。作家の立場から言わせてもらおうと、絵が描ける人間といっても、どのような絵を描くのかそれぞれ作家によってタイプが違うのは当然です。誰もが絵心さえがあれば風刺漫画が描けるかと言えば、そのように簡単なことではありません。たとえば、油絵の画家が日本画に挑戦するのは努力はいるでしょうけど、それな

りのかたちにはなるでしょう。画材に慣れることでクリアできる程度の違いならさほど無理なくこなせる気がします。

しかし、わたしの場合、写実的ほのほの系の絵柄と世界観がわたしの持ち味だとすれば、わたしには過激な絵やイラスト、劇画のようなアクションのある漫画、動きのあるスポーツの世界などは、たぶん無理でしょう。頑張っても出来上がりは付け焼き刃的な説得力のないものになると思われれます。その作家にあったスタイルやタイプというものは無視できないのです。むしろそういう意味からは器用でないと云わざるを得ません。

誰でも絵の描ける人間を調達してくれば、即風刺画が描けるというわけにはいかないのです。加えて風刺画にはもう一面たいへんな部分があります。それは直接テーマを描けなと言うことです。政治腐敗、国民の不満や要求を直接言える現代とは違い、まだまだ国家に逆らう者は危険分子と見なされて捕まり投獄される危険性のある時代です。テーマはそうですが、それをうまく川柳のように受け流し、でも裏側にはしっかりとしたペーソスあふれる風刺のきいた絵が描けなければなりません。もちろん出版者の野村文夫が全権を握っているのですから、いわゆる編集会議で風刺画の内容も議論され決まっていたのかも知れませんが、それを実際に風刺画として描き込んでいくには、たとえその絵師が美術展に出展している画力や才能をもっていても、それとは別の手腕が問われるのだということです。複雑で危険な情報を、さらりとおかしくペーソスのある漫画に受け流して描くには、もっと別の才能や構成力（アイデア）が必要だと思います。

確かに画力や観察力は絵画を学べば身につくでしょう。自分の好きなテーマを見つけ、それを絵にして発表することも簡単です。そして、そのテーマを理解してくれるファンが賞賛してくれば、芸術作品として高い評価を得ることも可能です。つまり、自分の作品を理解し評価してくれる人たちにに向けて創作することで芸術家は自己表現ができるからです。わたしたち漫画家は根本的に違います。漫画家は芸術家ではなく風俗一般・趣味嗜好品を提供する仕事です。理解してくれる一部のファンに向けて発進するのではなく、

少しでも多くの読者、不特定多数の老弱男女にむけて発信できなければなりません。なぜならばそこには編集者が存在し、編集社に所属しているからです。たくさんの人たちが共感し読んでくれて、購買数が増えなければ会社として編集社は成り立たないでしょう。そのためには漫画家は多くの人に読んでもらえる作品づくりを心がけます。また、どうすれば多くの読者を虜に出来るかも考えます。もちろんそれは編集者の仕事でもあります。

葛飾北斎に版元があったように、野村文夫も團團珍聞をより多く売る為には、自由民権運動の中で大きな共感を得る事の出来る風刺画が描ける漫画家を探す必要があったことでしょう。そのあたりにごろごろと漫画家が転がっている時代ではなく、漫画家という職種も呼び方もない時代ですから、絵師をさがすと言うことになります。そこで登場してくるのが「本多錦吉郎」と「小林清親」のふたりの絵師です。

「本多錦吉郎」(1850-1921)は元々は洋画家であり、同じ広島出身という同郷でもあったことから、イギリス帰りの野村文夫に英語を学んだようです。絵画に関してはイギリス人教師に絵の才能を認められ、その後画家としての道を歩き始めたようですが、当時の西洋絵画に大きな影響を受けていたと思われる写実的な画風が特徴です。西洋の天使や女神の絵を、日本的な女神に昇華させている「羽衣天女」などが有名ですが、自分なりの独自のモチーフを模索していた時期に團團珍聞に参加したとすれば、新しいスタイルを今で言うイラストや挿絵に求めてみたいと決意したことは容易に想像できます。

わたしたちも、ひとつの決められた仕事をしていると、方向性に疑問を持ち始め、変化のない作画活動にモチベーションが下がることがあります。作家は必ずそのような壁に直面をして、それを乗り越えるために自分を無理矢理変えるのではなく、新しいプラットフォームを見つけて、そこで自分がどのように変わっていくかに身をゆだねることがあります。本多錦吉郎が西洋絵画のグループと研究会をおこなっていたのも、その理由のひとつと思うのです。その時に野村文夫から声をかけられ、表紙絵や戯画(イラストや漫画)



に興味を持ったのはごく自然なことだったのでしょ。画塾に学んだこともあったようですが、ほとんどを独学で絵を学んだという経歴をもっていた本多錦吉郎の本領が、その時に発揮されたと思われます。團團珍聞が庶民にとっての風刺漫画雑誌であることは、前に書いたように一部の愛好家のための芸術絵画ではなく、発行と同時にダイレクトに読者からの反応が作家や編集者にビシビシと叩きつけられてくるということです。その反応・反響を本多錦吉郎はどう感じていたのでしょうか？わたしたちも漫画作品を発表すると読者からの反応がかえってきます。それをデータしたものを編集者から送られてくるのですが、怖くはありますが客観的に自分の作品の現状を把握できるため、今後の作品づくりにとても参考になるわけです。おもしろい、おもしろくない、とはっきり評価の出てくる仕事にきつとやりがいを感じていたのではないのでしょうか。それによって作家も大きく成長していかなければならないのです。

「小林清親」は絵描きとしてはやくから木版画や錦絵といった江戸時代から続く技法を使い活動していた経験もあり、実力のある絵師だと言えます。また称されて「最後の浮世絵師」と呼ばれることもあり、本多錦吉郎と対照的な出発点の違いが興味をひきます。西洋画を外人教師に習ったこともあるようですが、まったく馬が合わず決裂したとも記録にあります。結局は日本画へと立ち戻り、むしろ西洋絵画にみられる遠近感や光の陰影を日本画の中に取り入れることによって西洋絵画をも凌駕しようという思いがあったのかもしれません。江戸時代から続いてきた浮世絵を新しい明治の時代に、画期的な手法やモチーフで次の時代へ橋渡しした功績は大きいと言えるでしょう。圧倒的な画力でもって團團珍聞に参加することにより、風刺画という新しい発表の場を手に入れたのは本多錦吉郎と同様で、そこで違う側面の才能を開花させたとも言えます。

ジャーナリズムの世界に、この時代を代表する絵師ふたりを引き入れた野

村文夫の見識も素晴らしいものがあります。絵師くずれ（今で言うと芸術家くずれ）のような者もたくさんいたであろう中から、このふたりを選び、また風刺漫画というジャンルを確立させることによって、風刺漫画雑誌という新しいメディアを世に送り出そうとした企画力は、やはりイギリスで学んできた野村文夫でなければ成し遂げられなかったことでしょう。

そして、このふたりを巻き込んだもうひとつの理由は、やはり團團珍聞が自由民権運動の追い風に乗って、大きく飛躍をしていったというところにあり、新政府を叩くことで読者をつかみ、その時代を反映させていたからです。そのためには風刺漫画には辛辣なスパイスがある作品が求められるわけですが、本多錦吉郎と小林清親がもともと幕臣の家系の出であることも大きな理由となっています。幕府を転覆させ、新しい政府が政治をおこなっても、遅々として良くなならない国家というものに対して、もっとも憤りを感じるはずであるふたりの系図が、團團珍聞にとって大きな武器になることは想像できたでしょう。

まさにこの時代のジャーナリズムの中で先駆者的な役割も担って風刺画家として登場してきたのです。しばらくの間、風刺漫画はこのようなジャーナリズムを舞台として進化を続け、新しい作家を輩出していくことになります。まだ職業的な呼び名はありませんでしたが、まさに「漫画家」の誕生、ジェネシスであったのです。

おわり