

のは漫画の読者だけ。というのも、画中の文鳥が「本物」なのかそれとも「画中画」に過ぎないのか、読者には見分ける術がないからだ。言い換えるならば、画中で発生している憑依現象—絵画が実物に置き換わる—は、画中という虚構世界でしか成就しない。それも、その画中には入り込めない読者が画面の外に留まるからこそ、この魔術は功を奏する。

西側世界では、虚実の敷居を跨ぐ越境行為は、禁令に触れて悲劇を招く。「似姿」imageは、あくまで似せ物—偽物でしかない。聖画像iconを巡る論争、その背景に伏在するイスラームの似像禁令、その源泉をなす旧約聖書の偶像禁止の系譜が織りなす禁忌である。

それに比べると、とりわけ極東では、虚構世界が現実へと闖入することも、ことさら禁忌とは見做されない。「写し」が現実へと「移る」のは必定、必然。絵画という「うつわ」が「現：うつつ」と「虚ろ」とを繋ぐ「第三項目」、アリストテレス論理学の「排中律」tiers exclusを裏切る「第三項」認可tiers inclusとなる。小泉八雲やユルスナールがこの夢現の両義的結界に狙いを定めたのも、西側世界の禁忌を無効にする魔術の領分をそこに見出したが故だろう。

枠組みの融通無碍に鼓常良はRahmenlosigkeitの名を授けた。「枠なし性」の謂だが、寺山修司の映画では底抜けの額縁が闊歩し、「具体」の村上三郎も額縁だけの作品に「全ての世界」が自在に出入りする虚構空間を捏造した。René Clairの映画*Entre'acte* (1929)では画面を破って人が現実へと闖入する。四次元の虚構は、現実界秩序の安寧を脅かすものなのか？

*Dadu Leca, *The Aesthetics of Animation in Early Modern Japanese Portraiture*, the 164th Nichibunken Lecture, Feb. 13, 2024. 筆者のフロアからの即席の英語コメントに基づく備忘録

連載250

主(ぬし)や誰 見ぬ世の色をうつしおく 筆のすさびに通ふ面影

Virtual Reality全盛、Avatar、跳梁跋扈の今、虚構と現実との「あわい」をいかに跨ぐか

稲賀繁美
京都精華大学教員・
放送大学客員教授

題名に引いたのは藤原定家の和歌。John Carpentierによる英訳も知られるが、「うつし」「おもかげ」といった鍵となる言葉が、容易には英語に置き換えられない。絵に「写し」た面相に生身の感触が「移る」。だが「顔」は「かんぼせ」ではなく「面」(おもて)の「影」にすぎない。とはいえ「かげ」は古語では陰影ではなく、元来「ひかり」の意味も持つ。かぐや姫も「きと影になりぬ」とある。隠身の術か、はたまた「光」と化したのか。近松の浄瑠璃「隅田川」には「お姿にふたつのかげか、ただしは物の魅入れか」と見え、「かげ」が憑依現象を暗示し、現(うつつ)に「うつる」幻との通路(かよひじ)の所在も窺われる。

西洋文学で憑依現象を辿るとどうか。オスカー・ワイルドの『ドリアン・グレイの肖像』はエドガー＝アラン・ポーの短編「楕円形の肖像」を下敷きにするが、先行するバルザックの『知られざる傑作』からエミール・ゾラの『制作』まで、画中の面影に憑依された主人公たちは、ほぼ例外なく悲劇的な結末を迎える。ところが東亜の奇譚は趣を異にする。中国では張僧繇Zhang Sengyouが描いた龍に眼を入れると画面から飛び去り、「画竜点睛」の証拠物件は自動消滅する。同行の逸話は枚挙に暇ない。ユルスナールMarguerite Yourcenarの「Wang Fuは如何に救われたか」(『東方綺譚』所収)。絵師が自らの描いた画中の舟に乗り、画中の湖面奥へと消え去る怪異譚だが、平川祐弘説に従えば、これはどうやら小泉八雲Lafcadio Hearnが石川鴻斎『夜窓鬼談』に取材した「果心居士の話」の焼き直し。四方田犬彦も論ずるとおり、この逸話は司馬遼太郎も脚色し、白土三平が漫画仕立てを試みている。

その四方田氏はつげ義春の「チーコ」を取り上げる。漫画家が自分の写生した文鳥を本物と見間違える。だが現実にはモノクロの素描を実物と勘違いする筈はあるまい。まんまと騙される