



# 江戸東京の妖怪アート

—文化遺産としての位置づけと活用のあり方—

岡村民夫・横山泰子編

Edited by OKAMURA Tamio and YOKOYAMA Yasuko



EToS

江戸東京研究センター  
Hosei University Research Center for  
Edo-Tokyo Studies

〈表表紙画像〉

『東京日々新聞 445号』には、表紙の絵とともに以下の物語が掲載されている。

東京元柳原町に住居する梅村豊太郎といへる者。  
明治六年八月。四日午後二時ともおぼしき頃。  
地震に目覚て熟眠れぬ折しも傍に臥たりし。  
小児の物に魘れけん泣き入る声に驚きて視る枕邊に怪しき哉。  
卓然と立たる三眼の妖僧。  
見る見る頭は天井を突抜くばかりに伸揚るを。  
頗る胆ある豊太郎。憤然と身を踊らして変化の裾を引掴み力を極めて打倒すに。  
是なん歳経し老狸なりしと

転々堂鈍々誌

出典：一ケイ斎芳幾（落合芳幾）〔画〕・転々堂鈍々（高島藍泉）〔文〕「三目の妖僧に化けた古狸を退治」『東京日々新聞 445号』1874年9月、具足屋、国立国会図書館デジタルコレクション <https://dl.ndl.go.jp/pid/1302907>（参照 2023-01-13）

〈裏表紙画像〉

金ヶ崎町の重要伝統的建造物群保存地区で開催された「金ヶ崎要害鬼祭」（2021年）の様子

画像提供：市川寛也（群馬大学共同教育学部准教授）



# 江戸東京研究センター・シンポジウム 江戸東京の妖怪アート

—文化遺産としての位置づけと活用のあり方—

江戸後期において娯楽の対象となった妖怪は、様々な絵画や文学に描かれました。当時作られた妖怪イメージは近現代にも継承され、現代のマンガやアニメに影響を与えるだけでなく、妖怪をテーマとした地域のまちづくりにも利用されています。本シンポジウムでは、妖怪関連の資料の歴史的・芸術的価値について考察することからスタートし、現代の妖怪マンガの解釈を試みるとともに、妖怪アートをまちづくり・まちおこしに活用した事例研究をとりあげます。

〈発表1〉

**湯本豪一**（妖怪研究者）

「江戸・東京の妖怪情報—作品と記録の混在と融合」

コメント 横山泰子（法政大学理工学部教授）

〈発表2〉

**岡村民夫**（法政大学国際文化学部教授）

「杉浦日向子 江戸／東京の怪」

コメント 神谷博（法政大学江戸東京研究センター客員研究員）

〈発表3〉

**市川寛也**（群馬大学共同教育学部准教授）

「まちを楽しむ方法としての妖怪アート」

コメント 山道拓人（法政大学デザイン工学部専任講師/ツバメアーキテクト代表）



2022年 **11月12日**（土）14時～18時

法政大学市ヶ谷キャンパス・外濠校舎4階S405教室



参加無料・対面開催のみ

- ・事前申込が必要です
- ・オンライン配信は行いません

事前申込:<https://forms.gle/YiP1sWcA3CKYE54M7>

EToS

江戸東京研究センター  
Hosei University Research Center for  
Edo-Tokyo Studies

 **法政大学**  
HOSEI University

法政大学江戸東京研究センター  
102-8160 東京都千代田区富士見2-17-1  
Email: edotokyo-jimu@ml.hosei.ac.jp

# 目 次

シンポジウムプログラム .....	1
-------------------	---

## 講 演

江戸・東京の妖怪情報—作品と記録の混在と融合—.....	湯本 豪一	7
杉浦日向子 江戸/東京の怪 .....	岡村 民夫	15
まちを楽しむ方法としての妖怪アート .....	市川 寛也	27

## パネリスト・コメント

コメント1 気軽に身近な妖怪アート .....	横山 泰子	41
コメント2 江戸東京と妖怪 .....	神谷 博	43
コメント3 「あいだ」の妖怪 .....	山道 拓人	47

# 講演

# 江戸・東京の妖怪情報

## —作品と記録の混在と融合—

湯 本 豪 一

### 1 江戸時代における妖怪文化への流れ

江戸時代は木版印刷技術発展の恩恵を受けるなど妖怪文化が飛躍的に広がった時代でした。錦絵や版本などに幾多の妖怪作品が登場して人気を博し、さらには百鬼夜行、酒吞童子といった中世から連綿と描き継がれた絵巻に加えて江戸時代に新しく制作された神農化物退治絵巻などのさまざまな肉筆作品も大きな広がりを見せました。

近年は夏を中心に各地で妖怪の展覧会が開催されていますが、そこで紹介されるものの多くは江戸時代を中心とした作品です。また、妖怪文化の歩みを紹介するときには必ずといってよいほど、室町時代につくられた大徳寺真珠庵の百鬼夜行絵巻が代表的作品として言及されます。同時代の作品として酒吞童子絵巻をはじめ、何点かが確認されていますが、いずれも妖怪を退治するなど人間との関わりのなかで妖怪が登場しています。

それに対して百鬼夜行絵巻は妖怪だけが描かれているという特徴を持っているだけでなく、後世の妖怪絵に大きな影響を与えていることから妖怪絵の原点的位置づけをされているからと考えられます。ところが、その百鬼夜行絵巻はすでに作品として完成した妖怪絵の趣があり、土佐光信の作と伝えられているのも頷けます。すなわち、現在の私たちが確認できる妖怪絵の源流はすでに作品として確立された状態のものなのです。しかし、作品として確立されるまでにはいくつもの過程があったと思われます。伝承や噂、書き留められた記録といったものから絵として表現され、いくつもの絵から淘汰、集約され確

立されて描き継がれるという経過を経てつくられたものが今日まで伝えられていると思われませんが、そこに至るまでの更なる上流を辿ることは資料が発見されていないので残念ながら無理なのが現状です。前の時代から江戸時代に伝えられた妖怪絵はこのような事情を内包した作品群なのです。それを受けて江戸時代における妖怪絵の動向について見ていきたいと思います。

## 2 江戸時代における妖怪絵の動向

前の時代から受け継がれた妖怪絵情報は江戸時代に大きな影響を与えています。百鬼夜行絵巻、酒吞童子絵巻、土蜘蛛絵巻といった江戸時代の作品が数多く残されていることからそれを知ることができます。百鬼夜行絵巻に描かれた妖怪は他の妖怪絵巻や妖怪をテーマとした錦絵や版本などにも取り入れられて多くの人たちに知られるようになりました。それによって作品としての百鬼夜行は更なる広がりを持つこととなりますが、加えて絵師たちは多種多様な妖怪絵を創作して木版印刷による出版文化の発展を背景に妖怪文化の発展に大きな役割を果たすようになります。作品としての妖怪絵情報が人々に浸透して、妖怪名からイメージする妖怪像が近似するという情報の統一性も生じてきます。このように江戸時代の妖怪絵は作品として描かれたものが席卷する時代だったともいえると思います。

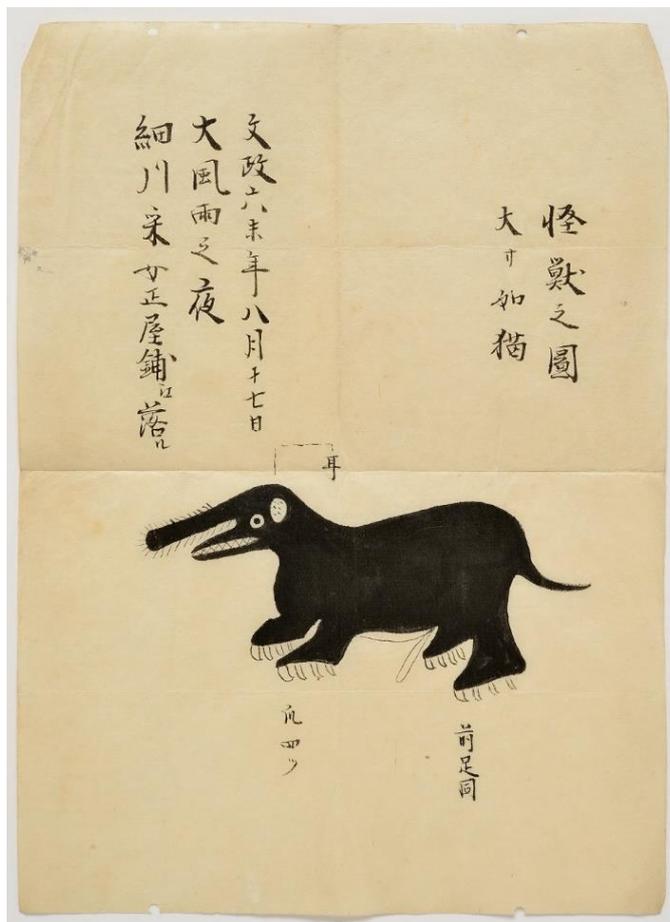
いっぽうで、別の妖怪絵の存在にも目を向ける必要があります。それは記録として描かれた妖怪絵です。妖怪に遭遇したり、その噂を聞いたりした情報を記録するといったことが行われ、現存する写本も散見されますが、そのなかには文字情報だけではなくて絵も描いてある場合があるばかりか、絵を主体にして文字情報を添えるといったことも珍しくありません。こうした記録絵は同じ情報をもとに描かれているにもかかわらず、同一の姿で描かれていないケースが多くみられます。それも全く違った姿ではなく、明らかに同じ情報から絵を制作していることはみてとれるのですが、細かな特徴や形が異なり、全体として異なった姿となっているのです。しかし、これは描いた人の責任ではなく、聞いた話や文字情報から制作した絵には、それぞれの違いが生じて当然といえるでしょう。幸いにも、こうした事例の江戸時代のさまざまな記録絵が

少なからず現存しています。前述のように今に伝えられる中世の妖怪絵はすでに作品として確立したもので、そこに至るまでのプロセスを確認する資料は確認できない現状です。こうしたなかで、江戸時代の記録絵資料の存在は、作品としての妖怪絵がいかにして確立していったかを知る上で大きな示唆を与えてくれるものと思われ、そうした側面からの位置づけと考察が深められる必要があると思われれます。

このように、江戸時代には肉筆の絵巻や木版印刷の錦絵や版本で広く流布した作品としての妖怪絵という存在と、記録としての妖怪絵が混在していたのです。しかし、両者は混在していた状態に留まらず、やがて融合という新しい状況も生み出すこととなります。それが顕在化するのには幕末から明治初期にかけてでした。

### 3 作品としての妖怪絵と記録としての妖怪絵の融合

記録としての妖怪絵の事例として「怪獣之図」(〔図 1])という資料を紹介したいと思います。ここに描かれているのは、実際には存在しないものの、“いる”と信じられていた、いわゆる幻獣といわれるもので、文政6(1823)年に江戸の築地にあった細川采女正屋敷に落ちてきたものです。横からの姿が描かれ、猫くらいの大きさであることが記され、角のように長い箇所が耳であることや前足の爪が4つであること、後足も前足と同じであることなどがそれぞれの箇所に書かれているなど、記録として描かれた絵で



〔図 1〕 「怪獣之図」

あることがみてとれます。この幻獣の情報は他にも複数残されていますが、そこに描かれた絵は同一ではなく、添えられた説明文も過多があって、一つの情報から少しずつ異なった姿で描かれていったことが窺われ、まさに情報をもとに記録された絵ということが出来ます。こうしたニュース性のある事象を単なる情報ではなく、作品として描いた事例として慶応4(1868)年の錦絵「髪切の奇談」(〔図2])を紹介しようと思います。

ここで取り上げられた事件は江戸の番町の某屋敷で、女中が夜中に厠に行こうとしたときに真っ黒な異形なものが現れて女中の髪を切り取ったというもので、同じような事件は同時期に他所でも発生していることが当時の新聞にも報道されています。こうした話題性のもとで「髪切の奇談」は描かれたもので、錦絵の作者は歌川芳藤です。芳藤は歌川国芳門下の人気のあった浮世絵師で多くの作品を残しており、絵師としての作品に事件の詳細情報を添えたスタイルで、作品とニュースがドッキングしたものといえましょう。こうした傾向は明治時代に入るとさらに強くなります。その象徴的事例は新聞錦絵です。



〔図2〕 「髪切の奇談」



〔図 3〕 『東京日日新聞』 445 号（明治 7（1874）年 9 月）

新聞錦絵とは新聞ニュースの内容を記事も添えて錦絵化した、明治という新しい時代のユニークな錦絵で、まだ新聞に慣れていない人たちも錦絵という馴染み深い刷物によってニュースに接することのできるもので、人気を博しました。東京や大阪を中心に各種出されましたが、東京では『東京日々新聞』の記事を錦絵として描いた落合芳幾と、『郵便報知新聞』の記事を錦絵化した月岡芳年が双璧として競い合って、新聞錦絵の人気を支えていました。新聞錦絵『東京日々新聞』445号（[図 3]）では三つ目の大入道に化けた老狸が退治されたニュースを錦絵として描いたものですが、中央に新聞記事も紹介されていることがわかります。

このように、新聞錦絵のなかで、作品とニュース記録が融合し、新たな妖怪絵の世界が展開していったことがみてとれます。しかし、新聞錦絵は新聞が普及して人々が新聞に慣れてくる明治10年代半ばには廃れていきます。いっぽうで、その新聞そのものの中には作品とニュース記録とが融合した妖怪絵がしっかりと根付いていきました。新聞は読者に興味を持ってもらえるように記事に挿絵を入れるということをしばしば行いましたが、これらの挿絵を担当したのが江戸時代に錦絵や版本の挿絵などを描いていた絵師たちでした。新しい時代のなかで自分たちの仕事が漸減し、糊口を新聞挿絵の仕事に求めたのです。そうした人物が描いた新聞挿絵は多数確認できますが、明治9（1876）年10月19日の『仮名読新聞』（[図 4]）もその一つです。この記事はアメリカの砂漠で巨大なトカゲのような異形の幻獣に襲われた旅人の事件を扱った



[図 4] 「アメリカの砂漠の怪物」 『仮名読新聞』（明治9（1876）年10月19日）

もので、旅人が乗っていた馬が食い殺されて呑み込まれてしまったという内容です。

この絵には逃げる旅人の姿も描かれていますが、その特徴は手長足長の典型的な鳥羽絵スタイルといえるものです。鳥羽絵は江戸時代に最も流行った描き方で、絵師の多くは鳥羽絵風の絵を描いていました。絵師たちが新聞の挿絵にもこれを持ち込んで制作していたのです。妖怪絵にもその影響は多々みることができ、ニュース記録と融合して違和感のない妖怪絵を作り上げていったのです。新聞における挿絵は写真の発達とともに次第に姿を消すこととなりますが、情報社会である現代に直結する文明開化期の情報発信の中心であった新聞のなかで妖怪絵は新たな展開をしていたのです。

江戸・東京という出版、情報の中心地において近世から近代へと激変するなかでの妖怪絵の特徴や動向は、単に一地域における妖怪絵の展開ではなく、時代という大きな流れのなかでの妖怪文化の変遷という重要な問題を内包しているといえることができます。

## 杉浦日向子 江戸/東京の怪

岡 村 民 夫

今年（2022年）は水木しげる生誕100年ですが、「江戸/東京」の妖怪の漫画という地平では、真打ちはやはり杉浦日向子でしょう。彼女は正真正銘の東京人です。1958年、京橋の呉服屋の娘として芝に生まれ、新宿の長屋で育ちました。1977年に日本大学芸術学部美術科を中退して以降、江戸時代考証家・稲垣史生しせいに師事し、江戸の風俗を研究しました。1980年『月刊漫画ガロ』誌上の「通言室之梅」つうげんむろのうめで漫画家デビューし、江戸を題材とした漫画を精力的に描きました。持病の悪化によって1993年に漫画家引退宣言をし、95年からNHK「コメディお江戸でござる」の解説コーナー担当者として広く知られるようになりましたが、2005年、惜しくも46歳にして癌で亡くなりました。

漫画家として活動した13年間は、興味深いことに妖怪研究の新展開とも、江戸東京研究の興隆とも重なっています。小松和彦の『憑霊信仰論 妖怪研究への試み』は82年に、宮田登の『妖怪の民俗学 日本が見えない空間』は85年に刊行されていますし、江戸東京研究センターの研究員でもある陣内秀信先生の『東京の空間人類学』は85年、田中優子先生の『江戸の想像力 18世紀のメディアと表徴』は86年に刊行されています。田中先生は杉浦日向子と直接の交流がありました。

杉浦日向子の江戸漫画の稀有な特質は、「江戸」（江戸時代の江戸）を単純に現代化せず、かといってノスタルジーの対象にもせず、「東京」との距離を慎重に測りつつ、いまなお感じられる潜在的な「江戸」をみずみずしく描いたことです。彼女の江戸漫画は時代考証によって裏打ちされながらも、根本的に

は感性的ヴィジョンに根ざしていたといえるでしょう。そしてそこには不思議なほどよく「怪」（妖怪、鬼神、幽霊、怪異現象）が出没します。

短い漫画家活動だったにもかかわらず、段階的な進展・深化が認められます。本日は、以前私が同人誌に書いた杉浦日向子論<sup>(1)</sup>をもとにその経緯を確認しながら、彼女における「江戸」と「怪」の結びつきを考えてみたいと思います。

## 1 江戸/東京の〈原野〉

「通言室之梅」をはじめとして、杉浦の初期作品の多くは廓ものです。さすがにこのデビュー作は描線がぎこちなく、無駄な描きこみが目立ちますが、1981年に連作され『二つ枕』（86年）に集められた廓ものを見ると、早くも非常に独創的なスタイルに達していることがわかります。洗練された線で登場人物が浮世絵風に描かれており、しかもそれが作品ごとに春信風、歌麿風、英泉風……という具合に描き分けられている。けれども、浮世絵そのものではありません。場面を切り取ったようなフレーミングや、白黒の配分、見開きのレイアウトなど、漫画ならではの表現が工夫されています。ただし、顔の表情まで浮世絵的類型に収めたことによって、「キャラクター」のドラマを表情豊かに描くという漫画の常道からいきなり逸脱してもいます。

82年から83年にかけて、杉浦は単純に「江戸」を描くのではなく「江戸」の始まりや終わりを描いた作品を次つぎ発表しています。初の長編『合葬』（82～83年）では、上野戦争における彰義隊の青年たちの死や挫折が描かれています。生き残った一人が会津を目指して歩きますが、疲労困憊のあまり田のなかの道で行き倒れになってしまう。最後のコマは、通りかかった旅人に背負われていく後ろ姿のロングショットで、そこに「かくて/江戸は過ぎ/遠のいて行く」という詞書が記されています。また「駆け抜ける」（執筆年不詳、作品集『忽ひもせず』83年に初出）では、庶民の視点から維新史を描こうとしている青年文士が、好好爺然とした老人に思い出話を披露してくれるよう頼みます。老人は、まだ青年だった明治元年、東京の裏通りで酔って歩いていた官軍

---

(1) 岡村民夫「百の顔 杉浦日向子」『仮題 [M]』1号、1998年11月。同「HINAKO 東京」『詩学』2000年12月号。

の男を、悪態をついているわけでもないのにいきなり斬り殺したという話を語ります。江戸の始まりが扱われたものとしては、「崖」（執筆年不詳、『忽ひもせず』に初出）があります。合戦の陣で若い大将が、化粧をした女性的な美しい若者の首の検分をし、その夜、悪夢を見ます。首のない屍を背負って山を登り、首を見つけてそれを胴体に糸で縫いつけようと悪戦苦闘する。という話を、彼の息子の妻が幼い息子（彼の孫）に寝物語として語っている場面が最後に示されます。

杉浦は、江戸的なものの始まりと終わりを、「死」を通して見定めようとしているわけです。またその際、過去を物語る行為そのものに焦点を当てているのです。現在とは異質な過去をいかに物語るかという問題意識が感じられます。

その延長上で、杉浦は「絵師」を焦点とした連載漫画を描き始めたのでしょう。第一弾が、83年から88年まで続いた『百日紅』<sup>さるすべり</sup>です。主人公は葛飾北斎の娘で女性浮世絵師だったお栄、すなわち葛飾応為。時代は文化年間で、彼女は北斎と長屋暮らしをしている。おもしろいことに、この漫画は絵師人生の物語であるとともに怪異譚でもあって、北斎やお栄がさまざまな「怪」に出会うことになる。私は1983年が漫画家・杉浦日向子の節目になっているとみています。「ぼうずのざんげ」や「鏡斎まいる」などの怪異譚も同じ年に描かれています。「江戸/東京」の距離を見定めること、絵師漫画の執筆、怪談漫画の執筆の三面は、彼女のなかで緊密に相関していたと思われるのです。

『百日紅』連載途中の85年から86年にかけて、杉浦は明治の浮世絵師を描いた『YASUJI 東京』（87年単行本化、連載時のタイトルは「影」）の連載も手がけています。しばしば北斎の代筆をしているお栄は、杉浦自身の分身という性格を帯びているはずですが、お栄と北斎の関係に似て、『YASUJI 東京』の安治は清親の画稿をなぞっています。けれども、ところどころ清親が描いているものを描かず、同じものを描いてもよりシンプルで乾いた、あっけらかんとした調子になっているとされている。つまり、安治の東京画の本質はどこにあるのだろうかを探求している女子大生が杉浦と重なるだけでなく、清親のあとを追っている安治もある程度、杉浦と重なるという仕組みです。

『YASUJI 東京』では、主人公が生きる「東京」と彼らが描いた明治の「東京」、さらには彼らが生まれた「江戸」をどう位置づけるかが問われています。そして最終話（「影・12/12」）で、杉浦は漫画家としての「江戸/東京」認識を力強く表明するにいたります。

抽象的に碁盤目のように描かれた窓の群れに向かいあって立つ主人公の大コマ。そこに「雲ひとつない快晴の空が/大気の向う側の宇宙の闇を/感じさせるように/安治の残した百数十枚の/〈透明な窓〉から/東京の向う側が見えて来る」という彼女の独白（『杉浦日向子全集』筑摩書房、2巻317頁、以下巻数頁数の指示は同全集全8巻に拠る）。頁をめくると、川が蛇行して流れる葦原と彼方の丘陵の景が見開きが現れ、そこにこう記されています——「見渡す限りの葦の原。/耕作に適さない辺境の地。//武蔵野は/月の入るべき/山もなし/草より出でて/草にこそ入れ//この原野の上に/今現在展開されている/〈東京〉という現象は/人々の想念のカタマリだ。/人々もまたこの地の〈意〉に/よって吹き寄せられた/〈動く土〉で、家並やビル群は/生い茂る〈葦〉だ。//原野が私達に/夢を見つづけさせる」。そのあと、コートを着た彼女が街灯に照らされた裏通りを歩いている場面に、「踏みしめる/アスファルトの下の/〈原野〉を想う時/嬉しくて嬉しくて/身ぶるいがする。//そしてこれは/生まれてからずっと/感じたかったことの/ような気がする」という独白。彼女は同じくコートを着た彼氏とビルの屋上で満月を目にし、彼氏は天体望遠鏡で虚しくハレー彗星を探す。最終頁は屋上から俯瞰した夜景で、その夜空に「私達はこの地と交感し合っている。/いつか……宇宙で子供が生まれる時、/その子等は真空の〈気〉と交感し合い/私達が原野に夢を見るように/果てしない暗黒宇宙に夢を見るのだろう」という白抜き文字が。

安治が描いた東京画が「東京の向う側」を透視させる〈透明な窓〉として位置づけられているわけですが、その射程は「江戸」に届いているだけでなく、江戸以前の武蔵野や江戸湾岸の〈原野〉にまで届いていると見なされています。しかもこの〈原野〉は、彼女にとってたんなる過去ではなく、足裏の感覚のように今現在も生きいきと感じられる潜在的持続です。「江戸」をこうした〈原野〉から捉えなおしている点が重要です。かつて「江戸」を現象させた〈原野〉が現在も実感できるということが、「江戸」へのアクセスを可能にし

ているわけです。この〈原野〉とは地面に限られたものではなく、東京の「雲ひとつない快晴の空」も含んでいるのでしょう<sup>(2)</sup>。おそらく『YASUJI 東京』以降、杉浦日向子は、「江戸」への〈透明な窓〉、「東京/江戸」のスラッシュのようなものとして江戸漫画を描こうと覚悟したに違いありません<sup>(3)</sup>。

ちなみに初夏(2022年5月7日)に私がコーディネートした「東京(Tokei)ー東京(Tokyo) 原風景の光景」という江戸東京研究センター主催の研究会で、風景写真家の中里和人なかざとかつひとさんに東京を撮った長年の仕事を紹介していただきましたが、彼の第一写真集は『湾岸原野』(91年)です。バブル期の東京湾岸再開発であちこちに生まれた埋立造成地を86年から89年にかけて精力的にまわって撮った写真の集成で、放置されて生まれた葦原、まだ建物が全く建っていない土地に整然と造られた街路、あるいはそこに集まる若者たちなどが記録されています。そうした仮初の漠然とした光景に、中里さんは江戸草創期の「原野」を幻視し、タイトルを決めたそうです。彼は56年生まれなので、杉浦日向子と同世代の人物による同時代的表現といえるでしょう。

## 2 脱人称化・脱ドラマ化された現象としての「怪」

先ほど述べたように83年以降「怪」の表現が杉浦漫画に顕著に見られるようになるのですが、その「怪」は過去や自然に深く結びつきながら、登場人物の現在と共存する潜在的な持続として表現されています。ここには「東京/江戸」の関係や「江戸/原野」の関係と同型な関係が認められます。つまるところ、彼女が描く怪異は、江戸の基層である潜在的原野から立ち昇る〈気〉か草のようなものではないのか。83年から『百日紅』を連載していたことが、

---

(2) 『合葬』で柩之助が行き倒れになる前に見る凄い空もこの類だろう(2巻174~175頁見開き)。杉浦はまた、司馬江漢の銅版画『両国橋図』を見たとき「江戸はこういう都市なんだと、一番はっと感じた」、その「とても空が広くて青くて、湿り気がない広々とした空間」は「晴れた日の首都高速道路の上からの眺めた東京の姿にピッタリと重なります」とも書いている(「前口上——江戸へようこそ」『江戸へようこそ』筑摩書房、1998年)。

(3) 初出不詳のエッセイ「安治 生まれる前の記憶」(『お江戸暮らし』ちくま文庫、2022年)のなかで、杉浦は「安治によって、江戸と、自分の住むこの街は、完璧につながった。平凡な日々は途切れる事なく、この地に積み重って、今日がある。江戸を手繰り寄せるのは、訳ない。安治の目を通して、「ある日の景色」を眺めていると、そんな自身が、身の奥からふつつ湧いて来るのを感じる」と書いている。

『YASUJI 東京』の最終話のヴィジョンにつながったのでしょう。『百日紅』では、「怪」と「描く行為」との結びつきが繰り返し意味深長に表現されています。

たとえば「其の二 ほうき」（84年1月）。息を引き取った経師屋の倅から父の遺影を描いてほしいと頼まれた北斎が、枕元でその顔を写生していると、不意に遺体が上半身を起こす。「死人に魔がさして/動き出すのを/「<sup>そうし</sup>走屍」という//逃げれば/必ず追って来るといわれている」。ギョッとしながらも筆を動かしつつける北斎。しかし、「見つめれば/見つめかえし/こちらが動くとおりに/あちらも動く」とコメントされているとおり、北斎が死人を描いているのか死人が北斎を描いているのか区別がつかないような事態になってしまい、流石の北斎も辛抱できずに、長屋にいたお栄を呼ぶ。かけつけたお栄が箒で走屍を打ち据えると、糸が切れたように倒れて元の遺体に戻る<sup>(4)</sup>。遺体が起き上がった瞬間のコマの背景は、格子が強調された障子窓のシルエットのみで、『YASUJI 東京』最終回の窓と似ています。

あるいは「其の五 龍」（84年6月）。身分の高い侍からの注文で北斎が龍の大きな肉筆画を描きます。銘を入れている場面で、お栄が誤ってキセルの灰を落とし、絵に焦げ目が付いてしまう。北斎が「おれァ/描かねえよ」というので、深夜、お栄が代筆をしていると突風が部屋に吹き込み、反故紙が舞う。次の頁は荒天の下町の夜景1コマですが、低く立ち込めた黒雲から片脚だけが突き出ている。お栄は龍が訪れていることを知らず、龍も雲に紛れて一部分しか見えないという点がすばらしい。かえってリアリティを感じさせます。

『百日紅』に現れる「怪」がしばしば無表情で、出現の意図や理由が不明な点にも私は妙なリアリティを感じます。

86年3月に『YASUJI 東京』の連載が終わるや、翌4月から長期連載になる連作短編『百物語』が始まります。当然ながらすべての回が怪異譚で、体験したり聞いたりした「怪」をさまざまな人物がご隠居に語るという結構です。場所は江戸の各所や近郊（番町、本所、四谷、神田、芝、向島、板橋……）だけでなく諸国（松本、諏訪、奥州、石見、阿波、京、備前……）に及びます。100

(4) 岡本綺堂『支那怪奇小説集』（1935年）中の子細「<sup>キョウシ</sup>僵尸を画く」が元ネタではないだろうか。

話語ってしまうと本物の怪異が現れるという伝承を踏まえ、あえて杉浦は『小説新潮』93年2月号に掲載された「其ノ九十九 奎兵衛の孫の話」をもって『百物語』を終えるとともに、漫画の筆を折りました。

『百物語』は、『百日紅』『YASUJI 東京』からさらなる高みに登った漫画にほかなりません。「怪」はますます意思や表情を失って非人称化され、意思疎通不可能なモノになっています。因果応報のロジックやドラマチックなサスペンが一掃され、物語は非説明的・断片的になり、いきなり始まって、あっけなく終わってしまう。また「怪」に遭遇した人たちは、戸惑いこそすれ、驚愕のリアクションを示すことも「怪」の存在を疑うこともなく、もはや折り合いをつけようとするだけになります。

こうした脱人称化・脱ドラマ化と対応し、漫画表現は冴えわたっていきます。見開きのレイアウト、場面のフレーミングやフレーム内のフレーム（しばしば顔、手足等の身体の部位を際立たせる）、大胆な余白（なしい余黒）、白黒のレイアウト、偏心的構図、類似した構図や姿勢の反復、ロングとクローズの転換、多様な線、等々の冴え。エピソードごとに線のタッチや筆記具が変えられ、ときには同一エピソード内にもそうした変化が見られます。

「其ノ二 障子の顔の話」（86年5月）は、全コマが障子の絵です。「その頃は/何、とも思わぬものの/今振り返ってみると/不思議な気がする」。「子供の頃/夜中に目をさますと/土間へ続く障子に必ず/小さな顔のようなものが/浮かびあがっている」。「それは子供のコブシ/ほどの大きさと/マス目はいつも/決まっていた」。「朝になると/跡形もなく/年の暮に/紙を貼り替えても/また同じように/あらわれ」。「そして/何年も/過ぎて行き/ぞっとするほどの/ことは何もない」。「ある夜/ふとたわむれを/思い付き」「顔の上を/墨でなぞった」。「翌日/そのマス目は/切り取られ/新しい紙が/貼られた」。「なぜだろうか/その日以来/顔は消えてしまった」<sup>(5)</sup>。これだけの話ですが、フレーム内のフレームである障子のマス目が「向う側」への窓になっているとともに、漫画のコマに類似したものになっています。ぼやっと浮かび上がった顔

(5) 香川雅信が『江戸の妖怪革命』（角川ソフィア文庫、70頁）で紹介している「障子にあまた顔を生ずるの術」という妖怪手品を想わせる。あらかじめお歯黒と明礬の混合液で障子のマス目に顔を描いておき、裏から水しぶきを当てて顔を浮かび上がらせるという。あるいはこの妖怪手品の元になった怪談があって、杉浦はそれを参照にしているのだろうか。

の線を墨でなぞるといのは、漫画家が鉛筆の下絵をペンでなぞるかのようです。杉浦にとって怪異を描くという行為がどのようなことなのかが、ここに露呈しているように思います。

「其ノ四十七 枕に棲むものの話」(89年9月)も子供時代の不思議な回想になっています。語り手が少女だった頃、自分の枕に耳を当てたら風や波のざわめきや神楽の音が聞こえた。そのうちそれが「きゅうべえ/ちゅうべえ」「ため/くま」等の名前を呼ぶ声に変じた。そこで彼女は「ぶんきち、文吉」と、生まれたばかりの弟の名を呟いてみた。すると枕の声も「ぶんきち、ぶんきち」と呟いた。ある夜、枕のなかから急に歓声が沸き起こったので、目覚めると「隣に眠る/弟の/臉の上で、」「小さい/ものが/踊っていた」というのですが、その絵(7巻325頁)が凄い。一頁の大コマいっぱい赤ん坊の顔が、仏画めいた見事なペンタッチで描かれていて、その両臉のうえで踊っている「もの」は、捉えようもない不定形で流動的な姿をしている。

「其ノ五十三 <sup>ににん</sup>二人女房の話」(90年3月)は、信州諏訪の広造という古着商の体験を誰かが物語るかたちをとっています。ある春の夕、広造が用事から帰ると、何のきっかけもなく「女房が二人になっていた」。女房の親兄弟に見せたり、僧侶や八卦見に相談しても埒が明かない。ただ二人ともまったく同じ記憶を持っていて、互いに仲も良いので、何の支障もない。そこでそのまま睦まじく暮らし、「やがて、双方、三人ずつ/女子を成した」。「広造の/六人の娘は、/皆同じ顔をしている」というのがオチです。二人女房の顔が無表情であるだけでなく、彼女たちの顔と並べて描かれた広造の顔も無表情で、まるで彼自身も怪異であるかのようです。

なお、これらの三つの怪談には、顔の反復なしい転写といったロジックを指摘することができますが、これは『百物語』の多くの話にも認められるロジックです。

### 3 漫画史における杉浦漫画の位置づけ

最後に、杉浦日向子の妖怪漫画を漫画史のなかで捉えなおしてみましよう。

数学者・エッセイストで親交のあった森毅は、『杉浦日向子全集』第3巻のあとがき「北斎の娘」で、「杉浦の作品で、登場人物の個性がまぎらわしいのに困ることがある。(……)というのは、近代小説みたいに人間に思いいれをすることが少ないからだろう」と述べています。近代的主体が絡み合うドラマの地平から杉浦江戸漫画が逸脱しているという側面を鋭く指摘した言葉でしょう。ただし、こうした識別しがたさは、キャラクター性もストーリー性も非常に希薄な彼女の幽霊や妖怪にいつそうよく当てはまるといえます。

日本の戦後漫画史において、手塚治虫は登場人物に内面や自意識を初めて与えたとみなされています。そうした手塚評価に対する批評として、2005年に漫画研究家の伊藤剛が『テヅカ・イズ・デッド』という挑発的なタイトルの本を出し、「キャラクター」と「キャラ」という二分法を提示しました。「キャラクター」というのは、ストーリーと有機的に絡まって意義を帯びる人物像を意味しています。それに対してストーリーから離れ、ただデザインの魅力によって流通する人物像が「キャラ」と呼ばれています。たとえばロゴのように制作される人物像や、二次創作に利用される人物像は「キャラ」に分類されます。従来、手塚漫画に代表される「キャラクター」が特権視されてきたが、現実には「キャラクター」と「キャラ」が戦後漫画の二極をなしており、特に現在では「キャラ」の社会的機能が大きくなっていると伊藤氏はいうのです。この見取り図によれば、原理的にすべての漫画を「キャラクター」と「キャラ」のあいだに分類できることになります。

けれども杉浦日向子の「怪」の場合はどうなるでしょうか。「キャラクター」性が希薄なだけでなく、「キャラ」性も明らかに希薄だということに気づきます。広く読まれているのに杉浦漫画がほとんど漫画評論家によって論じられてこなかった要因のひとつは、分類を拒むこうした特異性でしょう。商業的な角度からいえば、これは彼女の「怪」がアニメシリーズ化に向いてもいないし、グッズ化やまちおこしキャラにも向いていない、ということです。原恵一によるアニメーション『百日紅～Miss HOKUSAI～』（2015年）があるのではないかとこの指摘もあるでしょう。確かにそれは愛読者による優れたアニメーションですが、杉浦漫画のなかでは比較的「キャラクター」性がある漫画を翻案し

たものですし、原作よりお栄を美人にし、ストーリー性も強めています。またテレビシリーズではなく一回だけの映画です。

一般に認知されている妖怪漫画の巨匠は、もちろん水木しげるです。そこにも緻密な背景画にみなぎる霊気や、意味の曖昧な細部というかたちで「キャラクター」や「キャラ」から逸脱している要素が認められるでしょうが、競争の激しい週刊少年漫画誌やテレビアニメの時代を生き抜いてきた漫画家だけあって、ストーリー性や、図鑑化されるような妖怪のキャラデザインを自分の妖怪漫画にしっかり導入しています<sup>(6)</sup>。

水木は妖怪漫画を少年漫画誌に描き始めた頃、鳥山石燕<sup>せきえん</sup>の『画図百鬼夜行』(1776〔安永5〕年)の和綴本を購入し大きな影響を受けていますが<sup>(7)</sup>、これはまさに種々の妖怪を図録化、キャラ化した先駆的なもので、その後の浮世絵の妖怪画にも影響を与えています。ところが、『百日紅』や『百物語』には石燕の影響が見られません。それどころか北斎や国芳の妖怪画さえほとんど引用されていません。妖怪と言うと私たちがすぐに連想するような定番の図像を、意図的に避けたとしか思えません。

こうした特徴は、私たちが『YASUJI 東京』で確認した彼女の「江戸」のヴィジョン、典型的な江戸の光景にとどまらず、そこに潜む〈原野〉にまで遡行するような眼差しとも関係しているでしょう。湯本先生は、江戸時代の妖怪画ブーム以前に、絵図化されがたい発生状態の怪異譚があったことや、実在が信じられていた「幻獣」の図像を紹介されました。『百物語』で杉浦日向子は、すでに妖怪のキャラ化・虚構化・娯楽化が進んでいた江戸後期を舞台に選び、偽物であることがあからさまな絵師の絵を介して本物の怪異が現れるという

---

(6) 杉浦は水木しげるの妖怪漫画に関して「私は好きなんですけれど」と断りながら、「形がきちんとしすぎて、また、全部名前がついてるんですね」と評し、自分のスタンスをこう述べている——「私が粘菌とか菌類が好きなのは、訳がわからないじゃないですか、あいつら(笑)。うにやうにや変わるし、無数に種類が増えるし、すぐに合体して変なものになるし(笑)。分類に納まりきらない。菌類みたいな存在をちゃんと認識して、あいつらはあいつらでいいんだという捉え方。それは妖怪との関係にも言える気がします」(杉浦日向子・中沢新一「怪談都市、江戸。」『ユリイカ臨時増刊号総特集=怪談』青土社、1998年8月)。

(7) 水木しげる『水木しげるの妖怪談義』ソフトガレージ、2000年、97頁。

ねじれたかたちで発生状態の妖怪への遡行を試みて、『百物語』に至ったように思われます<sup>(8)</sup>。

かくして彼女の描いた「怪」は、私の知るかぎりまちおこしにまったく貢献していません。しかし私は、特定に場所に自然現象のように現れるその「怪」にこそ、「キャラクター」化された妖怪や、「キャラ」化された妖怪には感じないリアリティというか、不気味さや懐かしさを感じ、東京もまんざら捨てたものじゃない、とってしまうのです。つまり、彼女の漫画自体が日本の漫画史のなかで奇跡的に出現した「怪」なのではないでしょうか。

かつて田中優子先生は佐高信に対し、『ユリイカ臨時増刊号 総特集=杉浦日向子』を読んだ感想として「足りないのは、きちんとした漫画論。つまり杉浦日向子の作品論です」と述べていました。状況は、いまだに変わっていません。本日、私は少しはこうした状況を改善しようともくろんだわけです。繰り返しますが、彼女の漫画は端的に漫画表現としてユニークかつ優れています。そしてそのことは、彼女が「江戸/東京」のあり方を深く考えながら、誠実にそれを漫画として表現したことに由来するという次第になります。

つい先日、国際的に知られた漫画家・松本大洋の新刊『東京ヒゴロ』第2巻(2022年10月)を読みました。漫画に対するしっかりした鑑識眼を持っている元漫画誌編集者・塩沢が主人公です。自分の理想とする布陣による漫画誌を創刊したところ、商業的に成り立たずに廃刊に追い込まれてしまい、漫画編集からの引退を決意します。そして家に溜め込んでいた漫画本一切を古書店に売却しようとしてマンションの廊下に山積みにするのですが、土壇場になって翻意します。その本の山のいちばんうえに『百日紅』がさりげなく描かれています。その後、塩沢はいろいろな漫画家に声をかけて新たな漫画誌を自費出版する企てに取り組みます。その一人が彼のアパートにやってきて酔い潰れて寝てしまうと、塩沢はその傍らで漫画を読みはじめます。それが『百日紅』なんです。松本大洋が漫画家としての杉浦日向子を最大級にリスペクトしていることが感じられ、とても感動しました。

---

(8) 前掲した『江戸の妖怪革命』によれば、『画図百鬼夜行』や『雨月物語』が刊行された1760年代以降、妖怪画や妖怪物語は「遊び」や「楽しみ」のために創作された虚構に変質するが、それ以前にブームとなった怪談集としての「百物語」は、「民間で語り伝えられていた伝説・世間話の類を採集し収録した、一種の民俗誌」(同書、28頁)であった。

# まちを楽しむ方法としての妖怪アート

市川寛也

今日は「江戸東京の妖怪アート」というお題をいただきましたが、私としては後半の「アート」の部分に注目して話題を提供できればと思います。そもそも「妖怪アート」と呼ぶ時のアートとは何か、という問いから始まり、最近各地で展開されている「地域アート」を参照しつつ、妖怪との接点を探っていきます。とりわけ、現代において妖怪はどうやってつくられていくのか、先ほど湯本先生のご講演でも妖怪が最初に生まれたところはなかなか残りにくいというご指摘がありました。それを現代に置き換えた時にどんな風に考えられるのか、といったところを話していきます。

## 1 展覧会から見る妖怪とアートの関係性

まず、妖怪をアートとして捉えていく観点として、私が実際に現地で見て手元にカタログがあった展覧会をふりかえってみます。今回は2009年以降の事例を挙げていますが、その多くは妖怪の歴史を辿る展覧会であり、各地で開催されてきました。この中でも、美術（アート）との関わりという観点から特徴的な事例に着目しますと、広島市現代美術館で2009年に開催された「どろどろ、どろん」、そして2015年に青森県立美術館で開催された「化け物展」は独自路線の展覧会であったと思います。そこで、これらの展覧会にどのような作品が展示されていたかを紹介するところから始めます。

はじめに「化け物」展について見ていきます。この展覧会のチラシの冒頭には、寺田寅彦による「人間文化の進歩の過程において発明され創作されたいろいろの作品の中でも“化け物”などは最もすぐれた傑作と言わなければなる

まい」という言葉が掲げられていました<sup>(1)</sup>。ここから発想を広げて、河鍋暁斎の時代から現代美術に至るまでを並べて展示するという試みでした。ここでの「化け物」の提示のされ方について図録を読んでもみますと、「この世界に存在する(であろう)あらゆるものを全て等価に見るための概念」と位置づけ、さらにそこから「人間が本来持っている想像力をちょっぴりでも刺激できれば、という試み」であると記されています<sup>(2)</sup>。明確に定義されているわけではないんですね。先ほど、岡村先生のご発表の中でも、杉浦日向子の漫画に登場する臉の上で踊る化け物を紹介されていらっしゃいましたが、名付けられる以前の曖昧な存在として「化け物」を捉えているのかなと解釈しました。

具体的な出展作品を見ていきます。例えば、フランス出身の写真家であるシャルル・フレジェの『WILDER MANN (ワイルドマン)』(2013年)に収められている写真が展示されていました。シャルル・フレジェは、日本各地の郷土芸能に登場する異形のものたちのポートレートを撮影し『YOKAI NO SHIMA』(2016年)として出版したことも知られますが、ここでは日本の郷土芸能と同様に、ブルガリアの「バブゲリ」やルーマニアの「カプラ」など、海外の行事に登場する化け物のようなものが撮影対象となっています。

あるいは、武井武雄の絵本を化け物という文脈で取り上げた展示もありました。例えば、『しものこびと』(1956年)の場合、霜ができる様子を「こびと」の仕業として擬人化している様子が化け物とつなげられています。かと思えば、現代の作家である島本了多による《知らない言葉の百鬼夜行》(2011年)は、「エスニシティ」や「オルタナティブ」などのカタカナ言葉に化け物のような形を与え、絵巻形式に作品化したものでした。言わば、事物を捉える一つの視点として「化け物」が位置づけられているとも考えられます。

そして、広島市現代美術館の「どろどろ、どろん」では、妖怪や化け物といったものが直接的に語られるというよりもそれらを取り巻く「異界」に焦点が当てられていました。副題として「異界をめぐるアジアの現代美術」とあるように、アジア圏の現代作家も取り上げられています。展示方法としては、民俗資料と現代美術の作品を並べている点などは、先の「化け物」展との共通性が

---

(1) 寺田寅彦「化け物の進化」1929年(本稿では、「化け物」展のチラシ裏面より引用した)。

(2) 工藤健志、板倉容子(編)『化け物 想像力が生み出す異世界の住人』青幻舎、2015年、p. 6.

見出されます。さらに、広島ということで「稲生物怪録」も一緒に展示されていました。図録には、展覧会の趣旨として「身の回りを取り囲む不安、不可思議な出来事、常識を超えるものにかきたてられた想像力の現れを、現代の美術に繋げ、探究したもの」と記されています。さらに、ここでの現代美術と異形のものをつなぐ観点として「日常を揺るがす不条理なものや感覚に臨む想像力」が挙げられています<sup>(3)</sup>。具体的に妖怪や化け物などがキャラクターとして登場するより前の部分というか、日常の中の不可思議なものを捉える視点として、異界に対峙する眼差しが提示されていたのだと考えます。

具体的な出展作品の一例として、アピチャップン・ウィーラセタクンの《ヴァンパイア》（2007年）が挙げられます。この作品は、山の中に潜む吸血鬼—これは鬼か動物か不思議な生き物かわかりませんが、それを探しに行く様子をドキュメンタリー風に撮影した映像です。これがフィクションかノンフィクションかは作中では示されていません。何か不思議な鳴き声のようなものが聞こえてはくるのですが、最終的にこれが捕まえられたのか、あるいは見つかったのかもわかりません。具体的な怪異が起こったり異形のも物が登場したりというよりも、それらに遭遇するかもかもしれない感覚が映像を通して表象されていたように思います。

あるいは、中原広大による写真作品《Swallows》（2005年）も出展されていましたが、これは夕暮れ時や朝方に鳥の大群が空を飛んでいる様子を撮影したものです。被写体そのものはもちろん怪異ではないわけですが、日常の中で遭遇した不思議な感覚をきっかけに撮影していったシリーズでして、それを「異界」という切り口で取り上げている点にキュレーションの妙を感じた次第です。この光景は京都の川原で撮影されたものですが、図録では「現代の都会の中に日常に垣間見た、ある種の不条理な風景であった」と評されています<sup>(4)</sup>。具体的に妖怪のキャラクターが形になっているものもアートだとは思いますが、一方で身の回りの不思議に対する感覚から異界が立ち現れてくる瞬間も「妖怪アート」の範疇として語ることはできるのではなかろうかと考え

---

(3) 小橋祥子、松岡剛（編）『どろどろ、どろん—異界をめぐるアジアの現代美術』広島市現代美術館、2009年、pp. 6-10.

(4) 同上、p. 10.

ます。今回のテーマを聞いた時にこういった展覧会が頭をよぎりましたので、入り口として紹介いたしました。

## 2 妖怪アートにおける「アート」の位置づけ

ここで改めて「妖怪アートにおけるアートとは」という最初の問いに立ち返ってみます。まずは、今回のテーマに合わせて東京の事例も取り上げておきます。今、スライドに写している画像なのですが、皆さんどこかでご覧になったことはありますでしょうか。ちょっと左上の方に鳥のようなものが飛んでいる姿が小さく見えているんですけども、これは一時期新聞などで「フライングヒューマノイド」として話題になりましたので、お聞きになったことのある方もいらっしゃるかもしれません。当時の新聞記事には、「世界初の鮮明写真」とか「本物断定」とか書かれているんですけども、実はこれ 2010 年に太田祐司によって発表された《ニュースをつくる》という作品だったんですね。

ご本人の Web サイトから引用しますと、「2010 年のある日、私は 1 枚の写真を捏造した。それは東京の街並を捉えた風景写真で、よく見ると空を飛ぶ小さな人間のようなものが写っている」と。で、それを「捏造したことを偽り、その空に写った何かの第一発見者として新聞記者の取材を受けた」とあります。そして、その記者はそこに写ったものを「フライングヒューマノイド」と名付けたわけですが、この情報が拡散していくわけですね。そうして「一旦メディアにのったニュースは、私がコントロールできない所まで広がっていった」とあります。最後にこの作品のねらいとして「一見意味の無い写真を社会に拡散し消費させることによって、実体の伴わない純粋な情報消費を批評的に見せること」と書かれています<sup>(5)</sup>。

では、ここでいう「作品」とは一体何なのかと考えてみますと、もちろん先ほどの捏造（創作）された写真も作品と呼べるとは思いますが、むしろそれを取り巻く状況や情報が広がっていくプロセスも含めて作品になっていると考えるべきでしょう。湯本先生のご発表の中にも、新聞記事に書かれたできごと

---

(5) 太田祐司 Web サイト ([http://yujiota.com/works/2010\\_2.html](http://yujiota.com/works/2010_2.html) を参照。2023 年 1 月 18 日確認)。

が嘘か本当かといった話題もございましたが、創作と伝承の境界というか、その出発点をアートの文脈から考えていく上で興味ある事例だなと思います。

創作と伝承というテーマについて、江戸東京研究センターとも密接に結びついてくるであろう「四谷怪談」にも触れておきます。現在、新宿の四谷には於岩稲荷田宮神社[図 1]があるわけですが、鶴屋南北の『東海道四谷怪談』では、舞台が別の場所に置き換えられています。同じ四谷でも雑司ヶ谷の四家一同音を持った土地に置き換えて創作していくわけですね。この話がもともと怪談だったのかというと、必ずしもそうではないわけですが、こうして物語の舞台を移すことで、脚色されています。さらに、ここで舞台とされた雑司ヶ谷は、近世においては江戸の境目というか、かつての辺境の地であって、こうした地域性が作品にも取り込まれているのではないかと考えられます。

塩見鮮一郎は『四谷怪談地誌』において、この劇が江戸という土地に密着しているとした上で、「爛熟した特異な大都市がこの物語を排出した」ことによって江戸と物語が見事に一体化していると指摘しています<sup>(6)</sup>。その際、当時の江戸の状況や地域



[図 1] 於岩稲荷田宮神社  
(2013年11月14日『四谷雑談集』にて)

(6) 塩見鮮一郎『四谷怪談地誌』河出書房新社、2008年、p. 8.

に対するイメージを踏まえた上で、雑司ヶ谷あたりが一つの舞台として選ばれているというのは興味深いことだと思います。こうした手法を踏まえて、2013年に開催された演劇やパフォーマンスの祭典である「フェスティバル／トーキョー」では、つくりかたファンクバンドによって『四谷雑談集』と『四家の怪談』という演目が演じられました。

まず、『四谷雑談集』は、実際に四谷怪談の元ネタになった場所を巡っていくツアー型のパフォーマンスでした。一方の『四家の怪談』は、足立区にも四家という地名があることから、そこを舞台に現代の『四家の怪談』を創作し、観客はその本を持って歩くというものでした。「フェスティバル／トーキョー2013」のテーマは「物語を旅する」でしたので、まさにそれに見合った形で展開されていました。ちなみに、新しくつくられた『四家の怪談』についてですが、何かしらの怪異が起こるような物語ではありませんでした。ただ、物語の構造を現代に解釈して地域に落とし込んでいく手法はとても興味深いものでしたので、今回のテーマとリンクさせるためにお示ししました。

### 3 地域アートと妖怪アートの接点

「フェスティバル／トーキョー」も一つの「地域アート」と言えますが、この言葉には必ずしも明確な定義があるわけではありません。ここでは、特定の地域と結びつきながら展開されていく芸術活動をざっくり「地域アート」と呼ぶこととします。例えば、2008年に金沢21世紀美術館によって「金沢アートプラットフォーム 2008」という企画展が開催されました。そこで、アーティストの小沢剛が《金沢七不思議》という作品を発表しています。これは、金沢の不思議なものを調べて、それをもとにインスタレーションを展開するというものでした。ここには「飴買い幽霊」や「天狗伝説」も入っているのですが、いわゆる怪談だけを取り上げているわけではなく、例えば「半トンライス」といったB級グルメ—金沢に来たらこれを食べた方がいいぞ、みたいなものも含めて選ばれており、非常に地域アートの的だと思います。こういった作品を通して地域の物語が再生されていくような実践も見られます。

あるいは、千葉県市原市で行われた「中房総国際芸術祭いちほらアート×ミックス 2014」には、大成哲雄による《内田百鬼夜行》という作品が出展されていました。内田はこの地区の名前ですが、この界限で使われなくなったものを集めて、それを写真に撮ってコラージュして妖怪にしていくというものでした。先ほどの《知らない言葉の百鬼夜行》と近いところもありますが、こちらは地域と結びついた形で展開されています。もちろん、実際に伝わっている妖怪ではなく、具体的なアイテムからつくられたものですが、これらが元ネタになったものと合わせて展示されていました。さらに、冊子もつくってありまして、一体ずつ名前も付けられています。レシートをもとにした妖怪とか面白いなと思います。

妖怪を活用したまちづくりは様々な展開の可能性が考えられますが、その上位概念として文化芸術によるまちづくりが大きな括りとしてあって、その中に妖怪によるまちづくりも入ってくるのだと思います。そもそも、地域開発は基本的に行政主導のもとに展開されてきたわけですが、一方で2000年代以降には住民が主体的に地域づくりに関わる場が意図的に構築されていくような事例も見られるようになります。多様な住民参加を実現する手法として、地域アートやアートプロジェクトが各地で始まりだしたのもこの時期です。

穿った見方をすると、行政サイドから見れば、文化や芸術を民主化する証拠づくりのためにわかりやすい形で使われているところもあるのかもしれませんが、ただ、いわゆる「地域アート」を通して、地域の外側の視点を介した資源の掘り起こしがなされたり、アートを媒介に地域性が表象されたりすることもあり、ここに新しい「妖怪アート」の一端を垣間見することもできます。潜在的な地域文化の活用による地域振興など、地域アートの効果が提示されることもありますが、こうした視点を「妖怪アート」に結びつけることによって、妖怪をアートとして見ていく際のとっかかりの一つになるんじゃないかなと思います。

まちづくりという観点からすると、兵庫県福崎町による「全国妖怪造形コンテスト」や香川県小豆島で行われている「妖怪造形大賞」などは、具体的に妖怪を形にしていく取り組みとして位置づけられます。柳田國男とのゆかりも深い福崎町では、行政主導のもとに事業が推進され、各回題材となる妖怪も設

定されています。一方で、小豆島はアートプロジェクトを展開する MeiPAM による取り組みであり、伝承のみならず、創作もかなりの数含まれています。「ゴセンボウ」などの地元の伝承をもとに造形された方もいらっしゃいますし、自分が日常的に感じることから妖怪をつくる方もいらっしゃいます。これらは、目に見える形で「妖怪アート」と「地域アート」がつながってきている事例かと思えます。

両者の接点をまた別の視点から、東京都北区王子での大晦日のイベントも紹介しておきます。歌川広重の「王子装束ゑの木大晦日の狐火」ですが、これは『名所江戸百景』の中では珍しく、現実の風景に幻想の風景を重ねている絵です。大晦日に王子稻荷にキツネが集まってくるという伝承をもとにしていますが、これをまさに大晦日に再現しようということで、20 年以上前から取り組まれています。私も何度か王子で年を越したことがあります。これは地域アートというよりも地域イベントと呼ぶべきなのかもしれませんが、装束をつくってある状況をつくり上げて、今はなかなか密集が難しい時代ではありますけども、かなりたくさんの方が大晦日の夜にもかかわらず集まるという、そんな求心力になるような実践ということで、東京都内の事例として取り上げてみました。

先ほどの岡村先生の話ともつながってきますが、まちづくりの一環で妖怪を活用する時には、基本的にはキャラクター、あるいはキャラと言うべきなのかもしれませんが、キャラクターとしての側面が前面に出される傾向があります。例えば、ご当地キャラクターのようなものをつくったり、お土産を開発したり、モニュメントをつくったり、具体的なモチーフとして妖怪を使っていく事例が多く見られます。ただ、この背後にはキャラクター化される以前の妖怪みたいなものもあったと思うんですね。妖怪がつくられる状況として、その両面から捉えていく、というのが私自身にとっての一つのテーマになっています。

ここで妖怪によるまちづくりの事例を選んで、戦後の文化動向や政策とつなげて比較してみます。例えば、岩手県遠野市の場合、1970 年代のディスカバージャパン・キャンペーンとも関連しながら意識的に「民話のふるさと」を観光地化してきました。あるいは、ふるさと創生の時代に鬼や天狗をモチーフ

にした事業を興した自治体もあります。鳥取県境港市の水木しげるロードも、ある側面においてふるさと創生をひとつのきっかけとするものですが、それに加えて1980年代の野外彫刻ブームもその背景に見え隠れしています。

そして、2000年前後に住民主導の取り組みが同時多発的に起こっているのも興味深い動きです。どっちが先かという話でもないですけれども、その時期に先ほどの地域アートあるいはアートプロジェクトも流行し始めるんですね。住民が地域の文化芸術活動に直接参加できるような取り組みが2000年代に全国的に始まり、それと同調するように、行政主導によるふるさとコンテンツの活用をしていた時代から、住民主導による妖怪文化の活用へとその手法が拡張するようになってきました。もちろん、こんなに単純に分けられるものでもないですが、一つの傾向としては見えてくるのかなと思います。

## 4 妖怪をつくるのは誰か

続いて、現代において妖怪をつくるのは誰かというテーマに話を進めていくわけですが、ここでは私が10年くらい前から関わり続けている岩手県金ケ崎町の事例を挙げていきます。今回のテーマである「江戸東京の妖怪アート」は場所としての「江戸／東京」でもあるわけですが、この地域は時代区分としての江戸時代に仙台藩の要害が置かれていた場所でした。そして、現在も当時の町割りが良好に保存されているというか、結果的に残ってしまったとも言えるエリアです。2001年には国の重要伝統的建造物群保存地区にも選定されています。

選定後、江戸の文化ってなんだろうと地元の方が話していく中で、その一つとして幽霊とか化け物とか妖怪が挙げられるんじゃないか、という一つのテーマが浮かび上がってきます。そして、地元の方が自分たちで幽霊や化け物や妖怪を描き、それを江戸時代の古民家などで展示するという企画[図2]が2006年から取り組まれています。現在は新型コロナウイルスの影響で休止状態ですが、そもそも妖怪をテーマにしたまちづくりは細々とやってるところも多く、ちょっとしたきっかけで終わってしまいかねないところもあります。



[図2] 幽霊・化け物・妖怪画展 (2017年8月5日)

実際に展示されていた作品を見ると、具体的な妖怪キャラクターと分かるもの、先ほどの湯本先生のご講演でも模写に関するご指摘もありましたが、周知の妖怪を写したような描き方をされる方もいらっしゃいます。あるいは、地域の伝承をもとに描かれたものもあります。これは、それこそ水木しげるが柳田国男の文章をもとに描いたのと近いと思います。さらに、小さい頃に体験をしたことを思い出したり、誰かに話を聞いたりしたことを描いている方もいらっしゃいました。これらはおそらくこういう機会がないと掘り起こされなかった話だと思うんですね。妖怪をつくるという時に、もちろん過去のキャラクターを模して、自分なりに解釈していくことも一つの表現ですが、それまで誰にも知られることのなかったものを形にしていくことも重要な妖怪アートのあり方なのかなと思います。

ここ数年は、私もしばしば行き来しつつ、新たな取り組みにも着手しました。皆様のお手元にチラシをお配りした「金ヶ崎要害鬼祭」もその一環です。この企画は、私がかつて東北芸術工科大学に勤務していた頃に学生と一緒に勝手に立ち上げた「東北妖怪文化研究センター」によるものでした。ここでは、妖



〔図3〕 金ヶ崎要害鬼祭（2021年1月30日）

怪文化の活用方法などについて話し合いながら、ワークショップを開発するなどしていたのですが、その延長線上で実施されたものです。

例えば、2月の節分の季節になると鬼のお面をつくるワークショップがたくさん開催されるわけですが、どうしても鬼のイメージが固まってしまいうちにモヤモヤしていた部分もあり、もっと自由な鬼のようなものの表現はできないものだろうかということ構想したものです。あえて不定型な張り子のお面を色々なパターンでつくっておいて、自由に色を付けたり素材を貼ったりして表現してもらおう活動でした〔図3〕。岩手県には来訪神行事の「スネカ」もあり、これも妖怪アートではありませんが、その集落の方が怖い存在を想像して、まさに化け物のような形で作られたものですね。これも具体的なイメージがあるかっていうとそうでもなく、イメージの多様性が見られます。先に紹介したシャルル・フレジェの『YOKAI NO SHIMA』にも岩手県大船渡の「スネカ」が登場します。これらが「妖怪」かどうかという議論はさておき、自由なあり方みたいなことも考えていく必要があるのかもしれない。

こうした流れで、まとめに変えて「妖怪採集」というワークショップ〔図4〕についても簡単に取り上げておきます。これは、まちを歩きながら妖怪がいそ



[図4] 妖怪採集の様子 (2021年11月13日、南千住にて)

うな場所を探しだし、そこから新しい物語をつくっていこうという活動です。以前に隅田川界隈で実施した際には、文献や地図などを使い、昔の川の流れや旧道などを確認したり、かつての刑場があった場所などを共有したりしました。続いて、実際に現地を歩きながら、現代の状況と照らし合わせたり、路上観察をしたりしていきます。そして、過去と現在を自分の中でミックスしながら自分なりの物語をつくっていきます。

冒頭に取り上げた「どろろん、どろん」の展覧会でも、異界を見る眼差しみたいなものがひとつのテーマになっていましたけれども、日常を過ごす中で何か不思議だなと思う感覚とか、まちを見るもうひとつの眼差しとして妖怪という考え方を活用してみることも、ひとつの「妖怪アート」なんじゃないか、という話題を提示して発表を終えたいと思います。

# パネリスト・コメント

〈コメント 1〉

## 気軽で身近な妖怪アート

横山 泰子

1980年頃から、妖怪を描いた絵画資料が人々の目に触れる機会が増えた。90年代になると妖怪画への関心はさらに高まり、数多くの妖怪漫画やアニメの影響もあり、私たち現代人は妖怪を姿形のあるキャラクターのようなものとして認識するに至った。妖怪情報を視覚化し、時には怖く、時には面白く表現する人々の多様な芸術的営みを妖怪アートの活動として位置づけ、分野横断的な議論ができないかと思い、本シンポジウムを企画した。

元来、妖怪とは絵に描かれるものではない。誰かが経験した不思議な体験（不気味な現象を目撃した、不思議な生物を発見した等）が噂になり、言い伝えとして情報が拡散されていく。その情報をもとに、誰かがビジュアル・イメージを付すことで、妖怪画が完成する。妖怪を視覚的に表現して楽しむ文化は、多くの人が集まる都市、しかも出版文化の中心地となった大都会、すなわち江戸東京で花開いた。湯本豪一氏の紹介による新聞等に載せられた数々の妖怪画、岡村民夫氏の高く評価する杉浦日向子の漫画は、江戸東京の過去の不思議な情報に基づいている。一枚の妖怪画の背景に、より多くの「記録されなかった妖怪の情報」や「失われた妖怪の記憶」があることを考えさせられた。市川寛也氏の報告からは、一般人が妖怪画や漫画などの出来合いの作品を鑑賞して楽しむという、いわば受け身の姿勢にとどまらず、自らが新たな妖怪アートを作ることでもできることが様々な事例によって示された。

江戸東京には日本国内の妖怪情報が集積され、外国の妖怪情報も多く集められたがゆえに、多くの表現者たちが時代に即した方法や媒体を使って、妖怪を素材とした作品を発表していく場所であったことがあらためてわかった。

日本には長い妖怪文化の歴史があるが、江戸東京は江戸時代から現代までの日本の妖怪文化の発信源として位置づけられるのではないだろうか。

民俗学・人類学の小松和彦氏は、「人文科学、社会科学、そして自然科学の諸分野に属する妖怪研究者が、それぞれの立場から妖怪を研究すればいい」としながら、「その成果を共有し総合していくための場として『妖怪学』の必要を提唱」したのであった（『妖怪学新考』小学館、1994）。そして、小松氏は実際に妖怪学を牽引されてきたのだが、こんにちの妖怪学は文系の研究者の参加が多く、理系の人材は少ないように思われる。本シンポジウムでは、建築畑の神谷博氏と山道拓人氏にご参加をお願いし、日本史の湯本氏、芸術学の市川氏、表象文化論の岡村氏とともに、自由な議論を展開していただいた。

妖怪とアートとまちづくり、一見全く別の物事のように見えるが、意外な接点があると気づくことができた。本来、妖怪とは文理を問わずアプローチ可能な研究対象である。色々な分野の多様な視点による自由な意見交換が今後はより必要になってくるだろう。

妖怪画や怪奇漫画を鑑賞し、自分の周囲の妖怪伝説を調べてまちあるきをし、新たな妖怪イメージを自作することは、極度の恐がりでない限り誰にでもできる。身近で気軽な「妖怪アート」は、「怖い妖怪」や「難しい芸術」というイメージを壊す可能性を持っており、そこから東京の過去やまちづくりのヒントを得ることもできる。「妖怪アート」を切り口に、今後も研究者それぞれの立場から妖怪を研究し、その成果を共有していきたい。

（横山泰子・日本近世文学）

〈コメント 2〉

## 江戸東京と妖怪

神谷 博

私は横山先生からのお声がけがあり、岡村先生の講演「杉浦日向子 江戸／東京の怪」についてのコメントという立場で参加した。2022年の夏に「渋谷川モンスターを探せ」というイベントを実施し、横山先生、岡村先生にもコメントを頂いたというご縁があったからである。とはいえ、杉浦日向子論を語れるほど詳しいわけではなく、建築家として江戸東京研究センターに身を置く立場とアニメファンとして語らせていただいた。

岡村先生の杉浦日向子論を聞いて、私が先ず感じたことは彼女の「怪」との距離感であった。身近であり、怖くない、当たり前のもので怪を身にまとう、手なずけるといった感覚を感じた。江戸時代の根付に妖怪キャラを用いることもあったようだが、現代も同様にポケモンなどのストラップやお守りを気軽に身に着けている。しかし、杉浦日向子の作品から感じる距離感はそのままで馴れ馴れしいものではなく冷静な位置を保っているように思える。

次に「江戸」との距離感についても同様にかなり近いという印象を持った。私も東京の生まれ育ちであり、先の戦争といえば上野のお山のことというのが当たり前という感覚がある。それは明治という新しい時代への移行というよりは江戸が薩長に滅ぼされたという怨念や命を散らした若者たちへの哀悼の意が大きく、それが江戸東京人のアイデンティティという事だろう。そして江戸の原風景としての武蔵野という視線を持っていたことについては、江戸の繁栄の背景にある先住文化への眼差しが感じられる。江戸礼讃のように見えて、更に遠くを見通し、失われたものへのノスタルジーも秘めていたように思える。

杉浦日向子を単に漫画作家と呼ぶのは相応しくないと思うが、表現手段としての漫画の関わり方にも独自の感性が感じられる。今日の商業漫画やアニメの多くが時間に追われてステレオタイプ化したキャラクターを量産する状況にあるのに対して、彼女の作品は一カットごとに1枚の絵として念入りにつくり込まれている。美男美女ではなく老人やどこにでもいる人をきちんと描き分けている。漫画やアニメは、あらゆるものを自由に描けるし、見えないもの、失われたものを再現し視覚化できる。タブーをカムフラージュして表現することもできる。全てのを冷静に観察してあるがままに表現している。彼女には何が見えていたのだろうか。

「妖怪」というテーマに戻ると、杉浦日向子の描く妖怪は確かに水木しげるの妖怪とは異なる独自性が感じられる。何かを模したというよりは創作の面が強いように思われる。ここから先は私の想像にすぎないが、彼女は「見える人」だったのではないかと思う。身近にそうした人がいることを多くの人は承知していると思うが、通常それを口にするのではない。私の姉も見える人だったが、私は一緒に居ながら残念ながら見ることはできない。かろうじて気配を感じることはできる程度である。そうした能力は限られた人に限られた期間だけ発現するようだ。通常そうした力がなくとも、私でも小さい頃に高熱で何日もうなされ目に映る天井の木目にはさまざまに恐ろしげなものを目にした経験がある。恐怖や極限の状況に追い込まれたとき、人はこの世に在らざるものを目にする。水木しげるの戦争体験はよく知られているが、生まれつきの能力ではなくとも「怪」に出会うことはあり得る。杉浦日向子は若くして惜しまれながら逝った。いつから病に気づいたか、その苦しみがあったのか、立ち入るべきことではないが、冷静な死生観を持っていたのではないかと思う。

杉浦日向子の世界を見る際の距離感は、「人」や「人に在らざるもの」との距離感が均等であったり、今生きる時代と江戸の時代との距離感が一体的であったり、世界を超越的に俯瞰するような生き様だったのではないかと思う。

「渋谷川モンスター」は、ドイツやフランスの若者が都市東京を研究する際に生み出した言葉であるが、東京に住む私たちには地底に埋められてしまった渋谷川の息遣いにそう言いわれるまで気が付くことはなかった。川を本来の生き物として感じ取る感性がこれからの時代に大事であることは言うまでも

ない。目の前にありながら見えないモンスター化した渋谷川とは何を意味するのか、モンスターという「怪物」の意味するところを超越的な距離感で俯瞰することの重要性をこのシンポジウムで教えていただいた。



路上イベント「渋谷川モンスターを探せ」  
(2022年8月7日渋谷区立宮下公園遊歩道にて実施)  
この地点の地下で暗渠となった渋谷川と宇田川が合流している。  
(神谷博・建築生態学)

〈コメント 3〉

## 「あいだ」の妖怪

山 道 拓 人

本シンポジウムを通して、私の専門外ながら妖怪について聞き、考えを巡らせることが出来た。建築の専門家である私が最も関心を持ったのは、空間的にいえば空間の「あいだ」、つまり境界面に描写される妖怪である。岡村民夫氏が発表された杉浦日向子の漫画でも窓、障子などの境界面に描写される。

考えてみれば日本の昔話の妖怪は、ウチとソトのあいだ、室と室のあいだ、などの境界面に出現する。記憶だったり感情だったり何かと何かのあいだを埋め合わせするようなものかもしれない。逆に言えば、何らかの形で妖怪(的なもの)を作り出せれば空間と人の関係の「枠組み」を揺さぶることができるのかもしれないと思いを巡らせながら話を聞いた。

シンポジウムの最後にはダイダラボッチの事例が議論された。世田谷代田駅前空間に、大きな足跡が出現する。やや装飾的な作りだが、その存在に気付いた人にとっては、それまで日常目にしてきた駅前空間の向こう側にかつての自然地形や歴史、あるいは空想の風景を見ることになる。

まちづくりに人間以外の要素を動員する手法はよく見られる。消火訓練や避難訓練などを行うと思想によらず地域が連帯をする、などの手法である。昨年のEToSのシンポジウムでは、石神隆氏が「龍」(この場合、火や地震)と呼んでいて、コモンズと龍の関係性について述べられていた。これもある意味で妖怪的なものの可能性と言えるかもしれない。

(山道拓人・建築学)

## 執筆者一覧

湯本 豪一	妖怪研究者 湯本豪一記念日本妖怪博物館（三次もののけミュージアム） 名誉館長
岡村 民夫	法政大学江戸東京研究センター研究プロジェクトリーダー 法政大学国際文化学部教授
市川寛也	群馬大学共同教育学部准教授
横山 泰子	法政大学国際日本学研究所長 法政大学江戸東京研究センター兼任研究員 法政大学理工学部教授
神谷 博	法政大学江戸東京研究センター客員研究員 法政大学エコ地域デザイン研究センター客員研究員 特定非営利活動法人雨水まちづくりサポート理事長
山道 拓人	法政大学江戸東京研究センター研究プロジェクトリーダー 法政大学デザイン工学部専任講師 ツバメアーキテクト代表

- ・ 執筆者は初出順
- ・ 所属および役職名はシンポジウム開催当時のもの

法政大学江戸東京研究センター  
岡村民夫・横山泰子編

EToS 報告書 13

## 江戸東京の妖怪アート

「表象文化と近未来デザイン」プロジェクトチーム

---

2023年3月17日発行

編集・発行 : 法政大学江戸東京研究センター

〒102-8160 東京都千代田区富士見 2-17-1

TEL : 03-3264-9682 FAX : 03-3264-9884

Mail : edotokyo-jimu@ml.hosei.ac.jp

URL : <https://edotokyo.hosei.ac.jp/>

印刷・製本 : 株式会社デジブリ

---



EToS