

## 大画面説話画の物語る構造

—在地性を巡って—

佐野みどり

大画面説話画とは、一望の視野に物語を描出したものを指す。そこには、しばしば実在の土地が描かれている。それを説話画における在地性と呼ぶことにしよう。

ところで、物語は筋と語りによって成り立っている。より詳しく述べるならば、筋を構成するのは、出来事の因果律と出来事生起の時間と場である。出来事の時間と場をいかに描出するのかが、物語の絵画における最初の関門であっただろう。もちろん、外在する〈語り〉の助けを得て、混乱した時間と場を結びつける—つまり物語の描出を語りに委ねる—ことも可能であった。多くの場合、大画面説話画に於いては、〈絵解き〉によって筋の伝達が完成されることが多い。とはいえ、古代中世の物語絵画の描き手は、出来事の時間と場の結びつきと転移の描出に工夫をこらし、物語の筋を絵が語ることに注力した。絵巻物の場合は出来事の時間原理に寄り添い、大画面説話画の場合は出来事の場の組み立てに腐心したのである。

出来事の布置による筋の構築と有機的な（統一的な）景観の創出という相反するベクトルを大画面説話画はどのように超克したのか。実在の土地を描く意味を問いたい。大画面説話画に於ける記憶の共振という在地性の機能を見ていきたい。