

特集 「絵画における視覚表現」

浮絵の表現におけるリアリティ

Realty of Representation in *Ukie*

面出 和子 Kazuko Mende

女子美術大学

Joshi University of Art and Design

1. 「見える」と「わかる」

古代ギリシアの高名な画家、ゼウクシスとパラシオスにまつわる伝説がある。ある時二人はその技を競うことになり、それぞれの作品を持ち寄った。ゼウクシスの絵は葡萄の絵で、写実的に巧みに描かれていたので、小鳥がそれをついばみに来たという。つぎにゼウクシスがパラシオスの作品をみようとして画面を覆う布を取り去ろうとしたら、実はその布自体が描かれたものだったという。ゼウクシスは鳥の眼を欺いたに過ぎないが、パラシオスは画家の眼を欺くほどだったということで、パラシオスの方がすぐれているということになった。このパラシオスの布を描いた絵が、だまし絵のもっとも古い例と言われている。だまし絵、trompe l'oeil、すなわち眼をだます絵である。騙すためには、精妙な技術が駆使される必要がある。このパラシオスの描いたとされる布の絵は奥行きがそれほどなかったと思われるから、遠近法的な技術は必要なかったかも知れないが、描写はきわめて巧みであったのではないだろうか。そして、この伝説のように、写実的な描写技術の巧みさによって絵画作品の価値が定まっていた時代が長く続いた。

本物のように見える世界を描き出す絵画は、「見えた」世界の再現、つまりイリュージョンをうみだすようなリアリティを目指した。しかし絵画は、現実の「見えた」世界を描き出すリアリティだけを目指していたのではないのではないのか。“see”は「見る」と同時に「わかる」ことでもある。眼前の世界がわかることは、必ずしも見えたままのものではなく、どのように理解、認識できるかということでもある。西欧の中世の表現または東洋の表現の多くは、そのものの理解の上に、つまりものの形の認識にしたがった「わかる」表現であった。その後、15世紀イタリアルネサンスで、線遠近法が発見され、画家は見たような奥行きのある空間を描きだせるようになった。そのような絵画表現の中で、「見える」と「わかる」のリアリティとはどんなこと

なのだろうか。

本論では、18世紀中頃に日本で制作された「浮絵」と呼ばれる奇妙な作品群に注目したい。それらの作品は伝統的な日本の絵画表現と比較すれば、自然の視覚に近い絵画空間を描きだしている。浮絵は西洋の空間表現である線遠近法の技法を巧みに取り入れて、奥行きのある空間をあらわしているが、けして整然とした描写ではないものが多い。しかしそれらの表現には、完成された西洋の表現とは異なった、ある種のリアリティを感じさせる。ここでは、それらの作品群の中から、奥村政信による《芝居狂言浮絵根元》の表現について、図学的な視点を通して考察する。《芝居狂言浮絵根元》には、当時の歌舞伎の芝居小屋で繰り広げられた庶民の生活の一コマが描かれており、活気ある情景の描写にリアリティを感じさせる。

2. 浮絵について

日本へ西洋の絵画がもたらされたのは、ポルトガルやスペインから南蛮文化とともに16世紀中頃であった。その後鎖国のために途絶えたが、キリスト教関係以外の書物の輸入緩和（1739年）以降に、再びオランダを中心に西洋の文物の輸入も盛んになった。また蘇州版画のような中国製の西洋風の絵画なども輸入された¹⁾。このとき作品とともに、西洋風の描写方法である遠近法や陰影法の技法書も伝えられている²⁾。

日本の絵画の伝統的描写様式では、対象を俯瞰的に描いていた。それらの空間表現は、軸測投象や斜投象

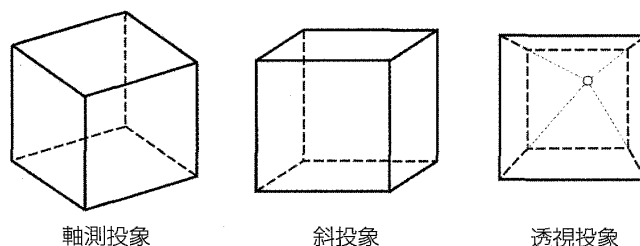


図1 立方体の表示

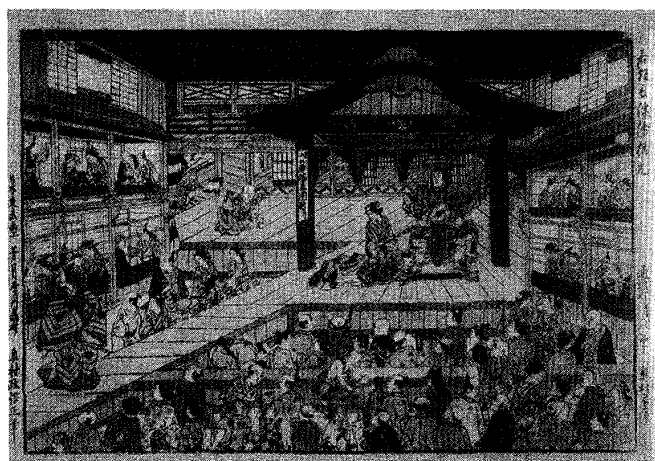


図2 奥村政信《芝居狂言浮絵根元》
大判紅絵, 32.4cm × 45.9cm, 寛保3年(1743),
ベルリン東洋美術館蔵

的である(図1)。この図法によると、平行な線の関係は平行に、遠くの対象が小さく表現されることもない。すなわち実際の対象の認識に一致して詳細も描き込めて、対象を説明するには都合がよい。しかし、室内を描こうとすれば、軸測投象や斜投象では内側が見えないから、「吹抜屋台」の手法が用いられる。それは、建物の屋根や天井にあたる上面と壁面を取り除くことにより、内部の様子を描き出す。ただ、この方法では、俯瞰視覚であるために人が普段見ているような視線にはならない。一方、西洋風の方法は、床も天井も描き

ながら深い空間を表現することができる。西洋画と言われた西洋の影響を受けた絵画は、線遠近法すなわち透視投象によって、画面の奥行きや距離感を表わす手法を持ち込んだ。そしてこの図法によって、自然の視覚に近い情景を描くことが可能になった。

西洋風の手法で描かれた絵画は、奥深い空間に前景の事物が「浮いて」見えることから「浮絵」と言われ、「のぞきからくり」のための眼鏡絵にも採用された。つまり「浮絵」は西洋の線遠近法によって画面構成された絵画である。浮絵による作品は、幾何学的要素をもつ建築物を構図の主体にし、一点透視図的な構図が特徴である。ただし、陰影の表現が弱く、線画のみに頼る遠近表現であり、西洋画の理論を十分に理解したとは言いがたい。とりわけ初期の浮絵に、蘇州版画を真似たと思われる作品³⁾がある。これは室内の空間は一見すると描けていそうだが、窓から見えている外の風景が俯瞰的な視線である。しかし、当時の人々にとって、見えるように描かれた街並みや室内の情景は、新鮮な視覚の発見であったと思われる。

3. 《芝居狂言浮絵根元》の表現

3.1. 絵画空間の描写について

《芝居狂言浮絵根元》⁴⁾(図2)は、浮絵による歌舞伎の芝居絵としてもっとも古い浮世絵⁵⁾である。政信は、絵の枠外に、わざわざ「根元」と記し、浮絵の元祖と言っ

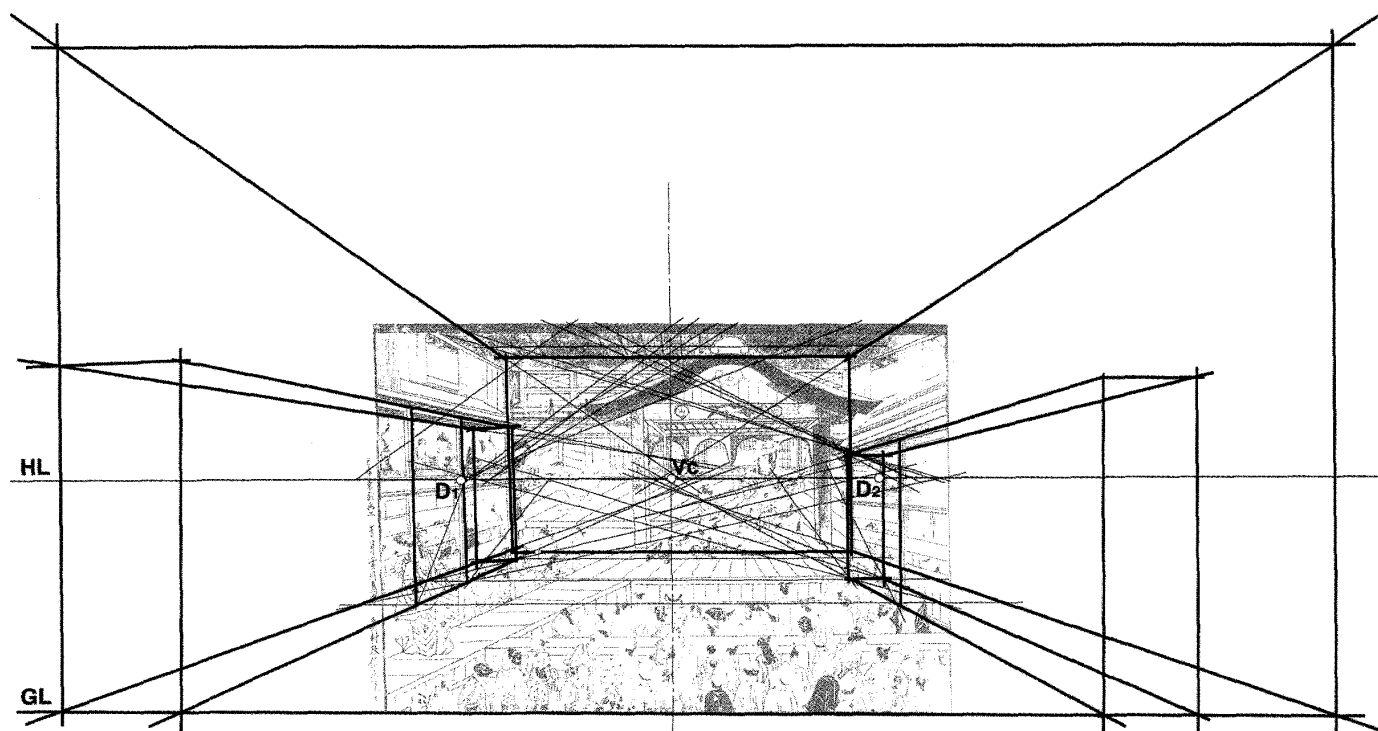


図3 室内観客席の分析図

ている。この種の線遠近法を用いた絵画が、政信以外にもこの時期に相次いで出版され始めていたと思われる。また政信が元祖を誇示するのは、それ以前に浮絵がなかったことにもなる⁶⁾。その意味で、政信による《芝居狂言浮絵根元》は、浮絵の記念碑的作品と言える。

《芝居狂言浮絵根元》の画面には、芝居小屋の室内に観客席と舞台が描かれている。画面に描かれた内部空間は、今にもはちきれそうな濃密な空気が閉じ込められたように感じられる。そして舞台上の役者は、遠いにも関わらず、見えを切っている様子が見て取れる。

図法的な分析は、幾何学的構成を持つ構築物、たとえば柱や梁などを手がかりに、奥行き方向を示す線を延長して行う。その結果を次に記す。

【観客席】(図3)

- ・室内の天井及び左右の棧敷を含む側面を形成する線は一点に収斂しない。
- ・観客席は、本舞台手前の下がり壁の位置から手前に広がっている。
- ・天井からの下がり壁の両側の柱と棧敷の柱は続いているように見える。
- ・右棧敷の後ろには通路のような空間ができる。左棧敷の後ろは小屋の壁面に接している。
- ・棧敷の柱の線と床の線とを交差させると、左棧敷と橋掛りの間に隙間ができる。
- ・右棧敷と付舞台の間には隙間があるようだが不明確である。
- ・左右の棧敷の間口の幅はほぼ同じである。
- ・左右の棧敷の開かれた間口に対して、左右の棧敷で奥行きは異なる。
- ・左右の二層の棧敷の高さが異なる。

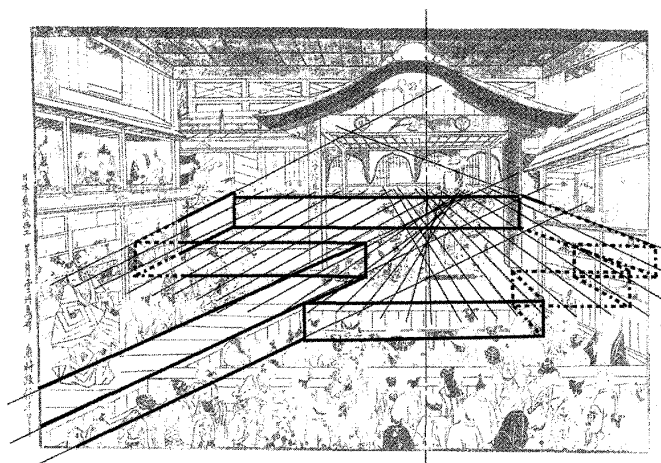


図4 舞台の分析図

【舞台】(図4)

- ・舞台上に描かれた板目は、一点に収斂しない。
- ・板目は付け舞台の中程に中心線をひけばほぼ対称である。
- ・舞台が斜投象的描写とすれば、奥行き方向の線は傾角を示す。舞台奥の奥行き方向の線の角度は、左側が右上がり度27.5°, 右側が左上がり度20.5°である。
- ・右側の棧敷に隠れた舞台ソデの状況は不明であるが、棧敷との関係から考えて創作が可能である。

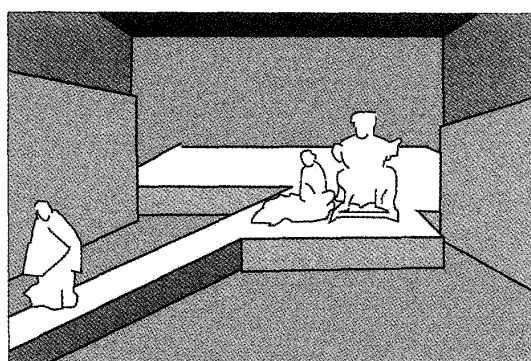
図3から、室内の観客席は一点透視図と考えられる。しかし客席の土間の広さに対して、観客が画面から遠い舞台上でもほぼ同じ大きさに描かれているのは不合理である。図4から、舞台は透視図的ではなく左右合成の斜投象と考えられる。つまり、一つの画面に2つの図法が混在している。

図5のA図は元の図、B図はA図を補正してノイズを除いた図、C図は室内と舞台が同一空間にあるとして一点透視図で作図した。C図では奥へ窪んでいく様子が滑らかになった。しかし視距離が短いために形の歪みが大きく、誇張された空間になっている。B図では、手前と奥の役者の大きさが変わらず、舞台上の役者は大きすぎる。C図では、舞台の役者の大きさが距離に比例して縮小されているから、より自然な視覚になった。しかし役者の割に舞台が広くなり、役者の細部も見えにくくなって、迫力が減少したようにも思う。

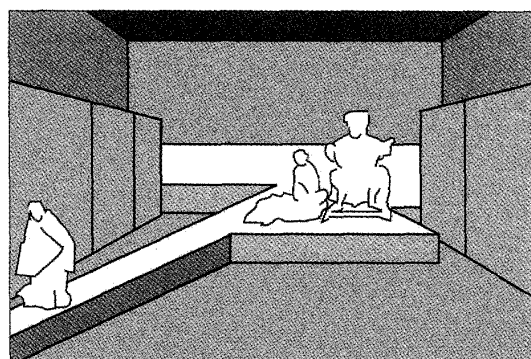
3.2. 表現と意味について

《芝居狂言浮絵根元》を図法的にみると、以下のような特徴がある。第一に、一つの画面上に、透視図法的な表現の部分と、左右合成した斜投象的な表現が混在している。第二に、透視図法的な空間表現は不正確である。第三に、視距離が短いから、視野の範囲も小さく、形の歪みが大きい。第四に、人物の表現は、距離にしたがった大きさの差が見られない。とくに舞台上の役者は大きく描かれている。これらは、透視図法についての理論に不理解のために、単に表現が稚拙になってしまった結果とも言えるが、これらの表現こそが特徴でもある。とくに左右合成の斜投象的描写は、日本の中世の曼陀羅などの建物描写にも見られる伝統を受け継いでいる⁷⁾。そこで二つの図法が混在する表現技法からこの作品について考えてみる。

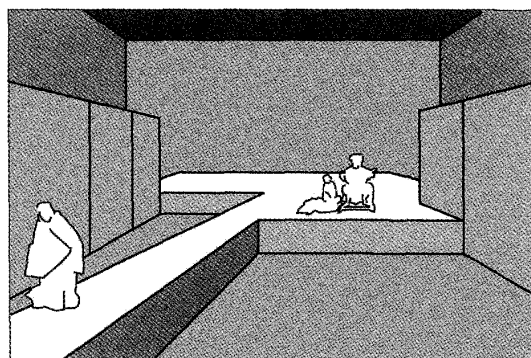
この作品は、観客を含めた室内の描写と役者を描いた舞台に、それぞれの意図が読みとれる。まず室内の



A



B



C

図5 比較図

(A元の図 B修正した図 C一点透視図法による図)

透視図的な空間表現によって、絵師は芝居小屋を見たことのない人に、江戸の大きな芝居小屋の内側を理解させたかったのではないだろうか。また見物人の楽しそうな表情を丹念に描き込んでいるのは、芝居見物という風俗を伝えたかったのではないか。芝居小屋とそこで繰り広げられる歌舞伎芝居は、中世以前にはハレの日だけに行われた芸能の性格を受けついでいるから、見物人は知性的に冷めた鑑賞者とはちがひ、演技者と共同して創り出す空間の演出者でもあった⁸⁾。芝居見物は、非日常の喜びの時間であり、この画面はそんな情景をよく表現している。そのためには、自然の視覚に近く臨場感が現れる透視図法が有効であった。そしてもう一つの図法で描かれた舞台は、この芝居の演目がしっかりと解ることを意図したのではないか。

そのため、舞台の柱に演題がつけられ、見せ場の場面で大見得を切る役者は大きく描写されている。ここでは、遠くの対象が小さく見えては意味がないのである。そのためには斜投象的な表現は効果的である。斜投象で表現することは、奥行きの距離によってかたちの変形や大きさの変化がないからである。

この画面は二つの図法を混在させているから、空間のぎくしゃくした印象は当然である。しかし動きのある人物描写と相まって、芝居小屋に空気が閉じこめられているような緊張感を感じさせる。緊張感のある描写は、画面上の絵画空間に漂う空気と時間の表現に関わっているのではないかと考える。これは日本独特な概念である「間」という概念に結びつくかもしれない。「間」は、空間と時間とを合わせ持った曖昧な語である⁹⁾。

4. 空間と時間

絵画表現は、三次元の空間を二次元の平面に変換することで成立するが、その画面に、もう一つの時間という次元をも封じ込めようとしてはこなかつたろうか。そうであるとすれば、その画面上には四次元を表現することになる。しかし西洋的感覚の時間と日本的なそれとは、異なっているように思われる。

ルネサンス後の西洋の絵画空間は、整然と描かれおり、空気が流れているようである。そしてそこに込められた時間は、坦々と直線的に進むように感じる。西洋的合理性のもとでは、三次元の空間に時間の次元を加算して絵画は描かれ、均質な空間表現を求めてきた。例えば、フェルメールの絵の中の空気は、窓の外にもまた壁の向こう側にも続いて広がっているようだ。そして坦々と流れる時間が瞬時に凍りついてしまったような印象を受ける。

しかし伝統的大和絵の時間は、画面上に停滞しているようである。大和絵では、俯瞰して全体を説明する遠望の視点と個々の状況を説明する近接的視点が同時に存在する。観賞者自身の視線が、画面を移動しながら時間を意識し感じとるのである¹⁰⁾。建築家磯崎新は、「西洋では空間は三次元であり、それに時間の要素を付加することが四次元の世界である。ところが日本では、空間は二つの平面的次元で構成される。奥行きは、二次元の組合せによりなる。時間はそれら面の間の空間にある。換言すれば、日本の四次元空間は、二つの二次元平面と二つの時間の動きの組合せで視覚化される。『間』という言葉の基本的概念は、空間と時間の表現であって、平面と時間の相互作用によってつ



図6 奥村政信《中村座芝居図屏風》
紙本著色，六曲一隻，54.0×166.0cm，
享保16年(1731)，出光美術館蔵

くられる要素として空間が理解される」¹¹⁾と述べている。例えばここで取り上げた作品と同じ奥村政信による《中村座芝居図屏風》(図6)や《洛中洛外図》は、斜投影象的に描かれており、画面上には空気が感じられない。それぞれの状況が細部にわたって均一に描かれているが、画面はあくまでも平面的である。二次元であるからその画面そのものには時間はない。確かに、日本人の奥へ向かっていく深さの感覚は稀薄であるかもしれない。しかし観る者が視線を動かすことで画面上に奥行きと時間を感じとるから、時間は画面上に層を成して漂うようにある。

《芝居狂言浮絵根元》に見る時間は止まっている。しかし、突然に時計が動き出すかのような緊張を感じる。またこの場の空気は、この芝居小屋の中だけに圧縮され、今にもはちきれそうである。この画面は、西洋の透視投影象と日本の斜投影象を混在させて描かれたものであるから、大和絵とは違った「間」をもっているはずである。それはちょうど日本の伝統音楽の間のようである。一般的なりズムは規則的に刻んでいくが、日本のリズムは伸び縮みする。西洋音楽は音が限りなく繋がっていくことで、緊張感も繋がるが、邦楽はそうではない。間をとって音を切っていくことによって緊張感を盛り上げる。同じことが連続していたら、むしろ退屈になってしまう。不連続であることが、次への驚きと期待の緊張感を盛り上げていく。つまり連続しないで、切った瞬間に緊張感を凝縮していくことではないか¹²⁾。西洋音楽の均質な実線的な感覚と違い、日本の音は不規則な破線のようなものである。まさにそんな緊張感をもった時間の感覚が、この芝居絵に込められていて、画面の空間に活気を感じさせているようである。

5. 絵画表現とリアリティ

《芝居狂言浮絵根元》の以降にも、同じ形式の多くの「芝居絵」が制作された。たとえば、北斎の《浮絵元祖東都歌舞伎大芝居之図》(図7)などがあげられる。それ

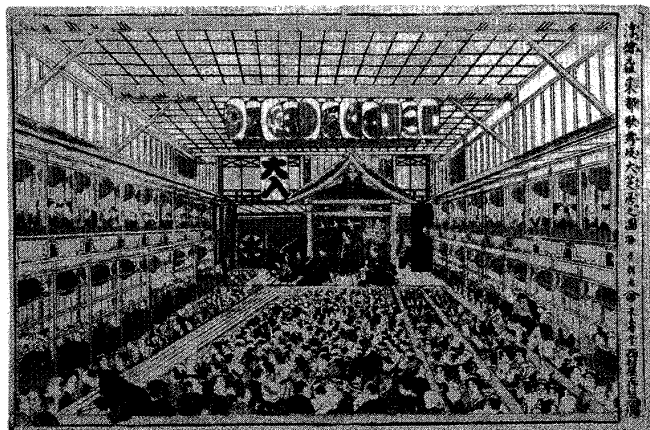


図7 勝春朗(葛飾北斎)《浮絵元祖東都歌舞伎大芝居之図》
横大判錦絵，25.5×38.3cm，天明7年(1787)，
大田記念美術館蔵

らは、一点透視図法による室内の歪みは減少し、より大きな空間を描いて自然の視覚に近くなっていく。しかし舞台の表現は斜投影象の合成のままである。また見物人の描写は、奥へ行くにしたがって小さく描かれるようになるが、舞台上の役者はそれにしたがった大きさではない。北斎の表現は、政信より図法的には洗練されてきたが、政信の歪みを伴った画面の方がよりリアリティを感じてしまう。このリアリティのある空間は、二次元上の平面に表現されたにすぎないが、ここに描かれた歪みは静寂感よりざわざわとした雰囲気を感じさせているのではないだろうか。

浮絵の流行は一時的なものであったが、後の浮世絵の構図に大きな影響を与えた¹³⁾。そしてこの西洋風の表現に影響を受けた浮世絵が、ヨーロッパに逆輸入されてジャポニスムの風潮を生み出す刺激となったことはよく知られている。

アルベルティが「視覚のピラミッドの断截面」や「開かれた窓」と喩えた遠近法は、三次元の形や空間を二次元の平面上にイリュージョンとして描いてきた。しかしこの遠近法による無限で連続する均質な空間を描く表現は、固定された視点からの幾何学的作図によるものであった。

ルネサンス期に成立した一点透視図法、つまり幾何学的遠近法は、客観的な空間表現ではなく、一つの「ものの見方」にすぎなかった。パノフスキーは、遠近法が「象徴形式」とであるといい、個々の芸術上それが時代や地域にとって本質的な重要性を持つと述べた¹⁴⁾。絵画は単に三次元のものや空間を描きだすのみならず、多次元の表現を可能にする。そこには、時間や音も描きだすことができる。それによって、リアリティを感じ

じさせるイリュージョンが生まれるのではないか。

註

- 1) 岡泰正「眼鏡絵から広重の風景版画まで—浮世絵に浸透した西洋の画法—」, pp84 ~ 85
- 2) 岡泰正(『めがね絵新考』56p ~ 57p)は、ライレッセ『大画法書』(1707年)が、この時代の浮世絵師達にも影響を与えたのではないかという。佐竹曙山は『大画法書』を元にして、『画法綱領』をあらわした。また中国で、アンドレーア・ポッツォ著『画家と建築家のための遠近法(Perspectiva Pictorum et Architectorum)』を、年希堯が1735年『視学』として翻訳刊行しており、これも曙山は参考にした。
- 3) 岡泰正は、奥村政信《無題(唐人館之図)》(横大判紅絵, 寛保3年(1743), ボストン美術館蔵)が蘇州版画《池亭遊戯図(無題)》(王舎城美術寶物館蔵)と構図が似ていると指摘している。ただし蘇州版画は室内の消失点はほぼ一点に収斂するが、《唐人館之図》の部屋の消失点は曖昧である。構図は模倣したが、空間描写の図法や理論は理解していなかったと思われる。
- 4) 多くの作品は、芝居の演目が舞台の柱に記されていることから、制作年代、劇場名などを特定できる。この場面は、中村座の顔見世狂言「義貢太平記」一番目大詰「篠塚五関破」の様子を描いている。
- 5) 浮世絵は、江戸時代の庶民階層を基盤に発達した風俗画である。遊里と芝居町すなわち「浮世」を主題にして、美人、遊女、役者などを中心に、時代風俗をいきいきと描いている。木版画によって量産されたものは、街中で簡単に手にいれることができたから、庶民にも気軽に美術鑑賞の楽しさを与えることができた。またニュース性を加味した時事的な情報を伝達するメディアとしての役割も果たしたと思われる。
- 6) 岡泰正『めがね絵新考』p60
- 7) 浄土曼荼羅では、浄土空間の建物が一点透視図法で描かれた図と似ているが、左右の合成による斜投影的描法で整然と描かれている。このような様式化した表現法が舞台表現に用いられたと考える。
- 8) 服部幸雄「江戸の芝居小屋」, p11
- 9) 岩波古語辞典(1982)によると「間」とは、「連続して存在する物と物との間に当然存在する感覚の意。転じて、物と物との中間の空隙・すきま。後には、柱や屏風などにかこまれている空間の意か

ら、部屋、時間に用いれば、雨マ・風マなど、連続して生起する現象に当然存在する休止の時間・間隔。また、現象・行為の持続する時間の意。」

- 10) 飯野正仁「東・西の遠近表現」, p260
- 11) Arata Isozaki, "Space-Time in Japan-MA", MA, Space / Time in Japan at the Cooper-Hewitt Museum, the Smithsonian Institution's National Museum of Design, (1979)
- 12) 栗田勇「〈間〉ということ」, pp75 ~ 77
- 13) よく知られている広重の『富嶽三十六景』など、距離感を出すために、画面下方に大きく対象物を配置した大胆な構図は、浮絵の影響と考えられる。これらは作図によって構成されたものではなく、遠近感だすために浮絵で試みられていた表現を参考にして、経験的に描かれてきた。
- 14) E. パノフスキー『〈象徴形式〉としての遠近法』, p27

参考文献

- [1] L・B・アルベルティ／三輪福松訳、『絵画論』, 中央公論美術出版社, 1988
- [2] E. パノフスキー／木田元監訳、『〈象徴形式〉としての遠近法』, 哲学書房, 1993
- [3] ヘルマン・ゴッホフスキ編、『知の遠近法』, 講談社, 2007
- [4] 飯野正仁, 「東・西の遠近表現」『中国の洋風画展図録』, 町田市立国際版画美術館, 1995
- [5] 内田淳一, 『江戸の好奇心 美術と科学の出会い』, 講談社, 1996
- [6] 岡泰正, 『めがね絵新考』, 筑摩書房, 1992
- [7] 岡泰正「眼鏡絵から広重の風景版画まで—浮世絵に浸透した西洋の画法—」『眼鏡絵と東海道五拾三次展図録』, 神戸市立博物館, 1984
- [8] 岸文和, 『江戸の遠近法 浮絵の視覚』, 勁草書房, 1994
- [9] 栗田勇, 「〈間〉ということ」『日本文化のキーワード』, 祥伝社, 1995
- [10] 小山清男, 『幻影としての空間 図学からみた東西の絵画』, 東信堂, 1996
- [11] 服部幸雄, 「江戸の芝居小屋」『劇場をめぐる旅／芝居小屋建築考』, INAX, 1994