

日本絵画における写実と空間の問題

佐々木 丞 平

はじめに

日本の絵画、例えば水墨による山水画、金箔地の花鳥画、あるいは浮世絵等々、といった古典作品を考える時に、写実性や三次元空間表現を問題にすること自体に疑問を抱く人も多いことであろう。しかし、純粹抽象表現でもない限り、少なくとも外界の三次元の世界を何らかの形で二次元の絵画平面上に描くということをしなくてはならず、日本画においても、この二次元平面化の過程で、画家はいやでもこの写実や三次元空間の問題とかわらざるを得ないのである。この基本的問題は、それが具象画である以上、三次元空間への認識の仕方や表現方法の問題として日本絵画史においても常に根底に存在し続れているのである。そしてそれは時代と共に大きく推移し変化してきている。

この論においては、この写実と空間の問題が、日本における絵画作品の千年余りの時の経過の中で、どのように捉えられ、表現されてきたのか、そして、どの時点において大きく変化することになるのか、江戸中期の画家円山応挙に焦点をあてて考察してみようとするものである。

その際、読者に注意をしておいていただきたいのは、空間表現がなされているからその作品が良いとか、写実性に欠け、平面的、装飾的表現であるからその作品の価値が低いということでは決してない。絵画における空間の表現と、

作品の価値評価とは全く別のものであることを認識しておいていただきたいのである。

本論で考察していきたい第一のものは、西洋における陰影法、透視図法といった考え方に對し、日本においては果たしてどのような形で独自に空間への解釈がなされ、又、それをどのような形でもって表現しようと試みてきたのか、芸術表現の根底に隠された基本理解をつかもうとするものである。

一 日本絵画史における空間の問題

まず、日本絵画史における「空間」の問題であるが、彫刻ではなく、絵画、つまり平面作品において問題にされる「空間」には二種類ある。一つは絵画平面上に構成された空間、いわゆる余白 (space) のようなもので、平面上の、面積のことである。書道で言えば、墨で書かれた文字と文字との間の残された白い紙の部分に当たるもので(図1)、日本絵画史の研究に於いて、作家研究、流派研究等、この平面空間の持つバランスには重要な意味がある。もう一つの空間とは、例えば図2のように、絵画の中に描き出される空間のことで、二次元の平面である絵画の画面の中に、あたかも三次元であるかのように施された奥行き表現のことである。今ここで問題にしようとしているのは、この、画面の中に描き出された空間の方であるが、日本の絵画において常に制作者が留意してきたのはむしろ前者の、平面空間の方であって、三次元表現としての空間の問題は近世に至るまであまり発達を見ずに来た。西洋の絵画——例えばラスコーの洞窟壁画(図3)——も、日本の絵画——例えば古墳壁画(図4)——も、そのスタートの地点においては両者共に素朴な平面的描写で始まっているが、それが長い年月の間に、西洋の油絵(例えば図5)の方は總体的に極めて立体的な表現となり、三次元を認識した空間描写が具体的な形でなされるように発達して行く。一方、日本の絵画においては(例えば図6)、スタイルは色々と変化するものの、西洋の絵画に比べると、具体的な三次元表現とは言えない状態に永く留まっている。

西洋の油絵と日本画との一番大きな、決定的な違いが、この西洋の絵画の立体描写、空間表現、に対する日本画の平面性である。と一般的に考えられている。確かに、油絵の表現に比べれば、この平面性が日本画というものを決定的に特徴付ける要素の一つである訳であるから、日本画における空間処理の問題を解き明かすことにより、日本画の本質の一端がつかめることにもつながって行こう。

この、日本画を日本画たらしめ、特徴付けている空間処理（即ち平面性）の問題を解き明かす際、まず第一に考える必要があるのは、油絵と日本画の素材（材料）の違いである。日本画の平面性は、日本画に使われる特殊な素材による材料上の制約という点もある程度考えられる。油絵具はオイルを定着剤としている為、絵具の伸びも良く、色（顔料）の粒子が定着剤の中で安定している為に、色を混ぜることも容易で、微妙な色味の変化やぼかし、グラデーションを付けることも、又、幾重にも塗り重ねることも可能である。こうした油絵具の特殊性は、なだらかな明度の変化を必要とする立体描写や空間表現に正に適した素材であると言える。

これに対して、日本画は膠を定着剤とし、天然の岩石を砕いて砂状の微粒子とした岩絵具や、あるいは、灰や泥を主体とした水干絵具が補助的に使われた。岩絵具は堅牢で、年月を経ても退色したり変色することの少ない良質の絵具ではあるが、天然の岩石を使用している為に色数も非常に限られ、主に使われるものは十色にも満たない訳である。又、それぞれの色の素になる岩石の比重が異なる為に、異なる色を混ぜ合わせても、比重の重い色の方が、水分が蒸発する前に下に沈んでしまい、乾燥し、定着した時には、軽い粒子の色の方しか表面に現われない（図7）。従って、二つの色味が混じり合った状態での混色は極めて困難な訳である。油絵具であれば、化学変化を起こすもの以外はパレットの上で少しづつ他の色と混ぜ合わせることができ、無限の段階での調合が可能であるが、このように、岩絵具は限られた色数である上、しかも混色が不可能に近く、単色でその色毎に絵皿にとり、描くその都度、膠とねり合わせるという面倒な作業を伴うのである。このように、単色毎の作業であり、しかも砂状のものを散らす訳であるから、

ぼかしを入れることも高度の技術を要し、容易なことではない。三次元的空間描写には、微妙な明度の変化や彩度の変化を必要とするし、中でも、特に立体表現には「面的描写」(図8)が必要である為、微妙なグラデーションを出しにくい岩絵具は不向きな材料と言えるのである。油絵は一般的にこの「面的描写」で描かれることが多く、物を立体として、一つ一つの立体面を意識しながら描いている。こうした面的表現も、幾重にも塗り重ねる事のできる油絵具であるからこそ可能な訳であり、日本画は単色づつ、その色毎に膠とねり合わせる為、塗り重ねる際に、上の層の膠の濃度が下の層の膠の濃度より濃くなってしまえば絵具は剝落してしまふ。厚く塗り重ねるには、前もって綿密な計算が必要であつた為、一般的に多重層になることは避けられていたのである。

こうした材料上の不自由さから、立体感を伴ふ空間表現に向く面的描法より、日本画の素材の特性に向く、輪郭線で描き、中を平塗りにする、いわゆる物をシルエットの輪郭で表わす「線的描法」(図9)が結果的に選ばれてきたということはあり得ることである。この二つの材料の特性を分かり易く例えるならば、油絵具は、例えば壁にペンキを塗ると同じように立てて塗ることができ、グラデーションを付けることも容易であるが、日本画の絵具は、砂を箒で掃いて均一にならずように平塗で砂状の粒子を散らす訳である。又、日本画の絵具は、膠でねった後、水を加えて描く為に、描いている時は画面を立てると絵具が流れてしまうことになり、従つて、寝かせた状態でしか描けないという制約がある。そうなると、画面中に具体的に三次元空間を描こうとすれば、画面全体を見渡せること、つまり、一視点(視点が一つ)であることが必要であるのに、それが不可能であるという、制作上の制約も受けることになる。このように寝かせて描くことは、特に大画面になると、画面から自分の座高の分しか視点距離が離せない為(図10)、描く部分部分を見る、多視点描写にならざるを得ず、具体的な三次元描写には不利な条件が増えるのである。確かに、こうした平塗り——つまり、砂を箒で掃いて均一にならずような——平塗り、しかも一色一色扱わなければならないという単色使い、更に線的描写という、材料の制約からくる描法が、日本画というと、平面的描写であるというイメージ

ージを作り上げてしまっているということはあり得ることである。この、材料上の制約ということも一つには考えなくてはならない重要な問題であると言えよう。

しかし、陰影法をはじめ、数々の技法が、立体感や遠近感を表わす為に編み出され、発達してきた西洋の絵画の流れと比較してみると、日本画の平面性は必ずしも材料上の問題だけとは言い切れないものがある。もし仮りに、三次元的空間描写を試みたとしたら強い欲求や必要性が早くから制作者側にあったならば、長い年月の間には、そうした欲求に答えられる絵具や材料の発達が見られたはずであるし、又、日本画の材料を使うという不自由さの中にも、そうした表現の試みが繰り返されて来たに違いない。

このような点を考えてみると、次のような疑問が起きてくる。第一には、日本においては、絵画に三次元性をあまり求めなかったのか。第二には、あるいは三次元という認識そのものが現在のような形でなされるまでに非常に時間がかかったのか。第三には、あるいは西洋における陰影法や遠近法といった合理的な描法でない方法で三次元空間を表現している為に、現代の我々の目にそのように写らないのか、といったようなことが考えられる訳である。

日本画という平面的描写の作品群に対し、何故に、それほどまでに三次元性の問題にこだわるのか、といささか疑念を抱かれる向きがあるかも知れない。しかし、本当に日本画のそれが平面的描写であるのかどうか。又、確かに、油絵の表現に比べれば、立体表現は稀薄ではあるが、それが日本画を特徴付ける要素の一つでもある訳であるから、三次元性の問題と微妙に絡み合っているその平面性の実態を解き明かすことで、日本画の本質の一端がつかめるのではないか。そういった観点から、この、日本画における三次元空間の問題に関心をもったのである。

そこでまず、時代別に作品を通して、先に触れた三次元の認識がどうであるのか、又、西洋画法以外の方法での三次元表現がなされているかどうかを考察してみたい。

時代の古い物から順に追ってみると、まず、上下関係、左右関係に気付いて、それを描き始める。この段階では、

前後関係、遠近関係という点に関しては未だ曖昧で、遠い物も近い物もほぼ同じ大きさで画面上に並置して描くということが一般的であった(図12)。画中に三次元空間を描き出そうという試みも全く感じられず、三次元そのものさえ未だ意識していなかったことが分かる。例をあげれば、七世紀の法隆寺蔵玉虫厨子の扉に描かれた捨身飼虎図(図11)であるが、ここには異時同図法が用いられてはいるものの、物同志の位置関係も不明瞭で、人体や岩壁等にも立体性は表わされておらず、空間の基軸となる底面(地面)への意識等は未だ存在していない。

このように、三次元を認識する以前の段階で、絵画平面上には描く対象を上下、左右といった位置関係で処理し、並置するという初期の描法から、次には、物の前後関係も表わされるようになってくる。例えば、法隆寺金堂壁画の釈迦浄土図(図13)のように、釈迦三尊を中心に背後に十大弟子を従え、天蓋の左右には飛天も見られる。ここでは、上下左右関係の他に、僅かに物と物との「重なり」(図14)によってその前後の位置関係を知ることができる。しかし、これは、奥行きとか遠近とかといった意識があったというよりは、むしろ「順番」——つまり、ある物の次に何がある——という認識の仕方であったと見るべきであるが、一応この段階で「重なりによる遠近法」が登場する。

次に八世紀初頭と考えられる高松塚古墳壁画(図15)を見てみよう。この作品になると、そろそろ絵画の中に底面(地面)を意識し始める。ここでは、人物は「重なり」によるだけでなく、地面との接点、つまり、立っている所の位置関係からも、どちらが前であり、どちらが後であるかということを理解することが可能である(図16)。しかし、人物の描写においては、遠い人物と近くの人物との間に、大きさの差や強弱といった何らかの描写の差が施されている訳ではない。このように、視覚的には平面的に見えながらも、「重なり」等の要素があって、それぞれの位置関係を一応理解できるものを「説明的遠近法」と呼ぶことにしておこう。この「説明的遠近法」は日本の絵画において広く使用されている。こうした「説明的遠近法」の早い時期においては、立体表現、遠近表現共に未だごく初歩のレベルに留まっているが、しかしながら、この後に続く時代のような作画的描写による混乱もなく、三次元への意識が薄

い、素朴な表現と言える。

これに続いて現われる時代は、段々と三次元空間への意識が芽生えるにつれ、いかにしてそれを表わすかという工夫を شدたす訳であるが、そうした試みが初めから必ずしも成功する訳ではなく、時には却って現実の空間と異なる状態を描き出してしまうことにもなりかねない。しかし、こうした混乱、あるいは不統一は三次元を意識し始めたことを裏付けるものであり、空間表現への試行錯誤の過程から生まれた産物と言える。

当時、絵画はただ鑑賞するものというだけでなく、宗教的な目的で使用されたり、又、物語の絵画化、そして時には地理的説明図等といった要素を持たされていた。こうしたことから、目の前の景物を画布に写すというのではなく、ある目的の為に制作者の頭の中で構成された想像画であった為に、三次元空間に気付き始め、又、描き表わしたく、あるいは、この気持を持ちながらも、却って不合理な、不可思議な空間が出現してしまうことにもなった訳である。特に宗教画に於いては、現代の我々の目から見れば厳密な意味では不合理な空間構成がなされているものもある。図17は平安時代後期の作で東寺蔵五大尊像の内の大威徳明王像であるが、明王、牛、渦巻火炎共に平面的描写であるにもかかわらず、台座のみが立体的に描かれている。しかし、厳密な意味での透視図法にのっとった描写である訳ではない。

同じく平安時代後期の作例である「宝楼閣曼荼羅」(図18)では、底面(地面)への意識は芽生え初めて画中に取り入れられてはいるが、水平視して描かれた建物の正面の描写に対し、建物の底面は俯瞰的に捉えられているが、画面の下半分を占める石畳に施こされている切金の地模様は画面の手前も、宝楼閣の後ろに到る面も、全て同じ大きさであって平面化してしまい、「大小差遠近法」に留意していないことが分かる(図19)。こうした三次元表現としての不徹底さは、画中の高床式の土台の面の方向性と、方形の小蓮池の面の方向性が一致せず(図20)、画面内底面の統一が未だ計られてはおらず、透視図法の正確な原理が理解できていなかったことなどにもよく表われている。

しかし、こうした表現は、合理的な透視図法とは言えないものの、画中に空間を生じさせ、こうした多重空間と言う

か、多層空間と言うか、一種の入り組んだ不可思議な空間構成が却って宗教画としての神秘性を高める効果を果たしていることは事実である。当麻曼荼羅図(図21)等もそうした類の例であって、宗教画という目的に沿って合理的三次元空間構成では表わせないものを実に巧みに表現していると言えよう。

合理的三次元空間表現、つまり現代の透視図法から見れば、不統一と映るこのような表現は、日本においては永い期間に渡って数多くの作品に見られる。図22は平安時代後期の山水屏風であるが、ここでも画面手前から奥の池へと続く底面は、草庵の描かれている所の底面とは方向性が一致していない。このように一ブロック毎に底面の方向性が違っていたり、高さが異なるものが一画面中に幾つか組み合わさって描かれている例はその他の時代にも見られる。

これは、一つには、仏画にしろ、こうした山水屏風にしろ、外界の景物を見えたままに描くというのではなく、あくまでも想像画であり、構成画であった事がその原因の一つであったと考えられる。例えば、仏画において、多面多臂(図23)、つまり複数の顔と複数の手を持つ仏が現実には存在する訳ではないから、観察し、写生するということが不可能であり、又、絵巻物において、物語の内容を分かり易く説明するという必要性から、写実を離れてしまうということも考えられる。それにしても、この時点では、日本においては未だ三次元の原理への理解はなされておらず、外界をそうした認識を持って観察することも、厳密な意味での写実意識も未だ発達しているとは言えない。いわゆる逆遠近法の問題も、こうした想像画であるが為に起る独特の空間構成と言えよう。

図24は鎌倉時代の「山越阿弥陀図」であるが、合理的な遠近法から言うと、画面手前の近くにあるべき、「大小差遠近法」で言えば大きく描かれるべき所が、却って小さく遠のいて描かれている(図25)。これは宗教画という特殊なものである為に、絵画化された仏(ほとけ)そのものが、絵画化された時点からほとけとして作用し、そのほとけより見た世界として描かれているからであり、現代では考えられないことであるが、絵の前に居る者が「絵を見てい

る」のではなく、絵の中のほとけに「見られている」のだ、という理解によって制作されているからである。現代で

あれば当然の理解として、画面外にある観照者の視点を規準にして絵というものは成り立っている訳であるが、この「見る絵」に対して「見られる絵」、つまり、視点が画中に有り、その画中からの視線に合わせた世界を表現するということがあったことには注意を払っておく必要がある。絵巻物の世界でも、図26のように、画面の中の中央に居る二人の人物から見た世界が同じ画面の右下部に描かれていたり、又、絵地図にしても、図27のようにそれぞれの地点に立ってそこから見えるものを描いていくという考え方があった。又、この逆遠近法は一種の俯瞰法である為に、深さとしての奥行き表現をする時にも用いられており、図28のように吹抜屋台から中を見降ろすという形をとっている絵巻物に、俯瞰法（深遠法）として使用され、床面までの深さの表現として使われている。

このように、現代の我々の目で見ると不可思議な三次元構成も、当時の日本に於ける理解としては自然なものであった訳である。

今触れた深遠法、これは上から下を見おろす俯瞰法のことであるが、これ以外にも中国から、三遠の法によって描かれた作品が室町時代になると日本に相当入ってくる。それに伴って、外界への視線角度の問題が、以後は描法として、形式化して伝わって行くことになるのである。

三遠法というのは、北宋の時代から中国で使われていたもので、高遠法、平遠法、深遠法の三つから成っている。

高遠法とは仰角視によって描かれた画面で（図29）、聳える山を見上げるような状態のことである（図32の作図では上方部）。平遠法は水平視（図30）で、つまり平野に立って広々と見はるかす状態（図32の作図では中間部）、深遠法は俯瞰視（図31）で、深い谷底を見おろすという深さの表現である（図32の作図では下方部）。日本の山水画の原点として大きな影響を与えた中国画においては、画面が日本のものより遙かに大きな縦型の中に描かれることが多く、その大きな縦長の画面を一視点から見た風景で埋めるには無理がある為、聳える山を見上げ、深い谷底を見おろす、といった上下幾つかの視線角度によってとらえられた風景を一つの画面の中に収めてしまう画面内空間の処理がなされてい

た(図32・33)。しかしこの三遠法にしても、理論としてではなく、日本に入ってから来た中国絵画の描法としてまねるという形で試行錯誤を繰り返しながら吸収されて行くことになる。

それでは、日本の山水画を類似した特徴ごとにグループ分けして考察してみよう。⁽¹⁾

まず第一は原本となる中国画の三遠法型であるが、作図(図32)でも分かるように、三遠法の内、二つ乃至三つを同一画面の中に使用すると、異なる上下の視線角度から見た景物をつなげていくこととなり、結果的に底面の傾斜が画面の部分により変化してしまうことになる。深遠法の部分には、落ち込むような視覚的不安定感が伴うが、一目で見える画面の中に、一目では見えない広い視野のものが描ける訳である。外界の観察による記憶をもとにしたものであって、観察したものをそのまま写しとる「写生画」とは言えないが、創作の中に観察するということの占めるウエイトは大きい訳である。主に中国画で見ることのできるこの型から、日本の室町期の水墨画では次の二つの変化が多く見られる。一つは「水平面垂直面接合型」、今一つは「水平視景物積み上げ型」である。

図34、図35は「水平面垂直面接合型」の作図と作例であるが、画面の中に、水平の底面を感じさせる開けた部分(水平面)と、描法的には誠に扁平な、そそり立つ山(垂直面)との組み合わせがあって、三遠法の内、平遠と高遠のみの組み合わせである。近景に水面や地面、低い山等の開かれた底面が描かれ、遠景で突然ボール紙でも立てたように巨山が現われる型と、これとは逆の方向から描かれたもの、つまり、近景にそそり立つ山があり、その稜線ごとに、大小差を利用した遠近法を使って遠景まで続く開けた底面が見える型とに分かれる。この時期に於ける、形式化した山水の表現法の一つである。

図36、図37は「水平視景物積み上げ型」の作図と作例である。三遠法の内、平遠法に近くはあるが、平遠法が水平視と言っても、やや手前上方からの俯瞰視であるのに対し、全く水平視した横からのシルエットの景物を遠景になるほど画面上方に配置する型で、大和絵的思考との混合である。中国画の「観察画」である平遠法に対して、室町期の山

水画が「観念画・想像画」であることの証明でもある。

こうして徐々に日本化して行く過程は次の幾つかの型で理解できる。図38、図39は「無限定空間表現型」の作図と作例である。見せ場となるような、ポイントとなる景物のみを、画面面上の配置を優先して描き、霧や霏で地形としての不都合を隠し、又、深い山の情感を出している。漠とした、規定できない空間の広がりを表わしてはいるが、構造的には曖昧で、装飾的要素が強くなっている。

図40、図41は「重なりによる遠近表現法型」の作図と作例である。雪舟の作品等に見られるように、景物を次々と鱗状に重ねていくことによって深さを表現しようとする型であり、開けた底面は見られず、そのことにより、三次元上の底面の規定は曖昧になる。他の作品が、ある程度広い範囲を外から見晴らしているのに対し、部分に焦点を合わせ、クローズアップしたもので、観照者がその風景の中にいる感じを伴うものである。

図42、図43は「両端近景・中央遠景型」の作図及び作例である。日本の室町期において形式化した山水図の一つであって、両端に近景の景物を大きく描き、中央を遠景として曖昧にぬいてしまいう型で、なだらかに近景から遠景へと接続することなく、近視的に近景のみをしつかりと描き込んでいる。花鳥や人物と組み合わせるなど、近景が主となる構成で、遠景は暗示的にしか描かれず、余白的な要素が強い訳である。

図44、図45は「底面設定型」の作図と作例である。いわゆる画面平面への意識が優先していた山水図に、外界の三次元性へ注意が注がれるようになり、写実的な考えが入ってきたことを示すものであって、水平面の規定がなされ、その上に島や山等が点々と置かれているような表現をとっている。ここでは、水平面への意識はあるものの、遠近表現には未だ曖昧さが残り、山の上の松の表現等に遠近を無視して同じ大きさが使われたり、大きさが逆転するなど、不統一な点もあり、理論としての遠近表現にまでつなげていないことが分かる。

図46は「真景図型」の例である。今までに述べてきた山水図が、地形としては創作であるのに対し、「現にこの世

に存在するある地点を描いたもの」であるのが真景図である。雪舟の「天橋立図」にしても、能阿弥の筆と伝えられる「三保松原図」にしても、日本のその地点にそうした地形の土地が存在する、という事実があることが真景図であることの第一条件である。真景図は「その土地」を見た記憶、あるいは記録をもとにして描いたもので、厳密な意味での写生図とは必ずしも言えない。想像上の地形ではなく、「真にその景が存在する」図というのが真景図である。絵画的な要素の強いもの、又、画家が実際には見ることができないような視角から描かれているものも含まれるが、ここで問題としたいのは、他の類型のように画家が全くの想像で作り上げた架空の地形を描くのではなく、あくまでもその土地の姿を伝えたいという目的を持って描かれるということである。この「真景図型」は、形式としては先の「底面設定型」(図44)をとる場合が多いのである。

さて、こうして、山水図をざっと通して見てきた訳であるが、中国画は、厳密な意味での写生画ではないが、外界の風景を注視し、観察した上で再構成された、言うならば「観察画」であった。しかし、その模倣から出発した日本の室町期山水画は、「観察画」ではなく、「想像画」であった訳である。地形としての構造を考えるよりも、その奇妙な岩の形体や、画面平面上の方向性、あるいは筆のタッチそのものを見せる絵となった訳で、画面内の三次元空間ではなく、画面上の二次元平面上での描写に注意が注がれるようになったのである。

こうしたことから見ても、日本では外界の景物そのものを観察し、描き写すという写実の考えよりも、以前に描かれた作品を観察し、手本とし、書法を習うのと同じように完成画から描法を学ぶという姿勢であったことがよく分かる。それは何よりも、山水画というものが、外界を写した、つまり現にこの世のどこかに実在する風景を写生した風景画であるのではなく、箱庭を作ると同じように制作者が空想し作り上げた、日本では見られない非日常的世界の表出であったからである。制作者が描き写すのは、「彼の頭の中の世界」であって、「彼の目の前にある世界」ではなかった訳である。

このように見てくると、日本絵画史における三次元空間の問題に関しては、三次元への意識、理解そのものが極めてゆるやかにしか発達しなかったこと、そして、特異な視点問題等で合理性を欠いていたり、又、絵手本の描法を学ぶという制作姿勢によって、外界への観察が不徹底であったことが挙げられる。

それでは、外界への観察、又、観察したものをその通りの形で受け止め、描いてみようという試みはいつ頃から日本でなされるようになったのか、そうした点を次に探ってみたいと思う。

二 日本絵画史における写実の問題

それでは、いつ頃から、どのような形で写実の意識が芽生え、どのような形で展開していったのかを考察してみることにはしたい。

ここでも我々は様々な問題にぶつかる。その一つの問題は、あるモチーフが描かれている時に、その描かれた絵とモチーフ自体の形体とが一致せず、狂いを生じている場合に、それが写実の不徹底、幼稚さの故であるのか、あるいは当時そうしたモチーフとなった物を見る機会がなくて、話を頼りに想像で描いている為の不正確さであるのか、といった点を見窮めなくてはならない点である。例えば、虎(図48―左)という動物は現在ではいつでも動物園で見られる生き物であるが、当時は勿論、見る事は極めて困難であった訳で、虎が輸入されていない時代の作品に対し、「写実の不徹底」と考えることは誤りとなろう。又、動物に関しては、この世に存在する物と、全くの空想上の生き物、例えば龍や鳳凰のようなものが意識の上で明確に区別されていなかったことにも注意を払う必要がある。悪夢を食うという猿、龍、鳳凰、耳の生えている鳥等、といった架空の生き物も、象や虎という、実在しているが、なかなか見られない生き物も、彼等にとってはほとんど同じ、半分架空、半分実在といった認識のもとに、一緒にたにされていた。現代の我々の目からは、象や虎はその形体を知っているだけに、デッサンの狂い等があれば写実の不徹

底、あるいは、写実としてのレベルの低さ、と写ってしまいい勝ちであるが、一方、龍(図48―右)や鳳凰(図47)等は、こういったものであるという観念が既に出来上っているだけに、却って不自然に見えない、ということが起こり得るのである。日本絵画史の永い流れの中で写実という問題を検討するに当って、まずこうした我々の目、認識が、現代の目であることにも注意を払いながら考察を進めて行かなくてはならない。又、描かれた絵の目的を考え、例えば、装飾を目的としてデフォルメされたモチーフに対し、デッサンの狂い、三次元性への理解の欠如といった解釈を安易にしないよう注意を払う必要も出てくる。そもそも、日本においての絵画への認識は、「絵」というものは「絵」「絵空ごと」であるから「絵」なのだ」という考えで、絵画は常に「作り絵」であった。制作者は頭の中の構想に従って、モチーフを組み立てていく訳で、たとえ参考にしているにしても、それは以前の作品の描法であり、ある自然空間をそのままお手本にするという写生の習慣はほとんどなかったと言ってもよい。つまり、制作者の意図の方が主であって、自然の中から制作者が選んだモチーフのみが、アレンジされ、自然物を素材にはしていても、生け花のように、制作者のイメージに従って整えられ、再構成された、アーティフィシャルなもの、人工的なものであった訳である。

日本の絵画史の中でも、例えば平安時代から江戸時代に至るまでを通過しても分かるように、単体のモチーフであれば、その表面の文様等は割合に細かく写されている(図49―図54)。そして先に見たような、三次元空間の問題での画面全体の統一が計られていないことから比べると、狂いが少ないと言える。このように、表面の細部の文様等には注意が注がれ、日頃の観察も感じられるのであるが、どうも全体としての把握、構造への理解が薄かったことに気付くのである。

それでは人物図を例にとつて、この構造への意識と理解がいつ頃芽生え、どのような形で発達して行くのかを見てみよう。

人物図を通して三次元表現、あるいは構造への認識という点に注意しながら見て行くと、それが幾つかのグループ

に分かれることに気付く。ここでは分かり易くする為に、その表現形式をコップを例にして表わしてみよう(図55)⁽²⁾。まず線描による作品群がある。図55の作図では一番左(1)の例で、モチーフに対し、立体としての構造への意識よりも、画面平面上の筆使いへの意識が優先している例である。このタイプのは色彩は施こされていても淡く、筆の抑揚を見せようという書法に近いような筆さばきの巧みさがある。平安時代後期の絵巻物を代表する幾つかの作品、鳥獣戯画(図56)、信貴山縁起絵巻(図57)、餓飢草紙(図58)等もその例で、軽々とスピーディーな筆使いは現在でいうクロッキーに近いもので、又、描写にしてもクロッキーと同じように体の動きや、動きの方向性、表情の表現といったものを、動勢のある線描によって表わそうということではある。味わいのある線ではあるが、人体をじっくり観察し、骨組みやプロポーション等を確認しつつ描くということではない為、勢いに乗って、デッサンには不正確になることも有り得るのである。立体描写を目的として描かれていないので、平面的ではあるが、動きや表情のある作品群である。

次には、同じ線描でも、図55の(2)に図示したように、どこも同じ強さ、同じ太さ、同じスピードで描かれている為にシルエット化してしまいう例で、平安時代後期の扇面法華経冊子(図59)などはこの特色をもったものであるが、この部類に属するものの中には、江戸時代の寛文美人図(図60・61)や肉筆浮世絵(図62)のように、形としてはある程度立体の形にそっているのに、施された着衣の文様等が、人体の立体性を全く無視して描かれている為に平面化してしまふという例もある。装飾的な作品に多く、先の線描画より動きの感じられない、画面に張り付いたような印象のものが多くなる。先の作品群は、絵巻物としてのストーリーの説明展開が必要であったものが多かったのに対し、この作品群は装飾を目的としており、その目的の違いによる描法の変化とも考えられる。色彩も平塗りの濃いものとなっている。いずれも平面的描写で、着衣の文様は人体の立体性を無視しているものが目立つ。又、プロポーションの狂いや、顔の表現の形式化した、どの人物を見ても同じように見える描写も特徴の一つである(図63)。つまり、こ

においては、人物の一人一人の観察、あるいは表現ということよりも、人物というモチーフで画面を飾るという考え方であって、人体の構造への意識も薄かったことが分かる。

こうした画一的な人物表現に対し、鎌倉時代には肖像画が描かれるようになり、實在の人物を描くということが起こる(図64・65)。この肖像画は「似絵」と呼ばれ、「真景図」と同じように「真に存在する人物に似せた絵」という意味で、わざわざ、「真景図」「似絵」という言い方をして分けていたところを見ると、他の大半の作品は想像画であった訳である。この「似絵」は實在の人に似せるという目的のもとに描かれるから、勿論、観察し、写そうという意図のもとに制作される。しかしながら、作者が写そうとするものは、人体としての基本構造でも三次元性でもなく、その人物の特徴となる細部——例えば目や鼻の形——である訳である。「観察」ということが構造への理解までをも含めた「写実」になかなか至らなかったことが分かる。

さて、作図(図55)中の真中のコップ(3)であるが、線が立体としての形にそって、正確に整ったプロポジションで捉えられており、又、その立体性をそこねないように、あるいはより立体的に表現できるよう配慮しながら線の強弱が付けられている。この作例としては、円山応挙の作品が挙げられる。

図66は応挙筆の「江口君図」であるが、人体の厚み、プロポジション、又、斜めを向いている方向性、上半身と腰にかけている部分との三次元空間上での位置関係など、いずれも不自然な所がなく、的確に表現されている。応挙は常々その制作の過程で、まず人体を裸体線で描いて、各部分の形体や位置関係、動き等をチェックして残った下図から確認できる(図67)。こうした制作プロセスは反対に完成画からも掘り起こすことができ、完成画の着衣の皺の線を手掛りとして、衣と裸体の接する点を取り出し、その点をたどることによって、衣の中に隠されていた裸体を機械的に描き起こすことができる(図68)。応挙が人体の立体としての構造にどの位注意を払っていたのかを次に図解してチェックしてみよう(図69)。まず、顔から身体部まで通して全体を正中線がしっかりと通っているのが読

みとれることに気付く。正中線とは、人体の方向性を知るのに最も良い手掛りとなる補助線で、裸体図の中にこの正中線がきちんと読みとれるということは、即ち、身体の向きがはっきりと規定されて描かれているということである。更に裸体線図の中に読みとれる身体の正面部、側面部という意識は、応挙が人体を立体として捉え、人体の構造の基本となる立体形体の厚み、方向、三次元上の位置関係等に注意を払っていたことが分かる。右に、あるいは左に傾くという三次元上の方向性ではなく、身体の各部分が示す方向性が、三次元を意識したものであることに注目する必要がある。応挙のこうした立体構造への意識は、コップの図解(図55)の(4)で示したように、表面の文様を立体面に沿って施すことにより、立体としての形体をより明確に表現したり、あるいは又、輪郭線の内部や外側に隈を施すことによって、西洋の陰影法と異なるが、明度差による立体感や遠近感を表現している所にも窺える。更に、立体感をより強調し、立体としての形体を二次元上の的確に表現し易い視角を選んでいる。図解(図55)の(5)に見る倒したコップの作図のように、人体を自由な方向から描こうという試みがあった訳である。応挙のパトロンであった円満院門主祐常が自ら書き残した記録『万誌』の中にも、応挙の言葉として「石ニ三面ヲ見ル事、上一面、左右二面、合三面」とあり、応挙が石を立体として、立体的把握をしていたこと、つまり応挙の三次元への認識を裏付ける記述が見られる。作図(図70)の左は応挙がモチーフを扱う場合の角度、右は従来の水平視的平面描写によるとこのようになることを図示したものである。

こうした立体把握と共に、祐常門主の記録の中には、応挙の言葉として次のような一節がある。「猿へ多(ク)人ニテ書、不宜、犬ニテ可画云々」猿がなかなか見られなければ、当時の人々は一見猿の姿に一番近そうな人間の姿を見て、それを参考に描くというのがごく普通のことであった。しかし、応挙は、猿を描くには人ではなく、犬を見よ、と言っているのである。作図(図71)でも分かるように、立体としてのプロポジションは、猿は犬により近く、首の付き方と傾斜、又、耳の位置等、基本立体構造がほぼ同じである。これに対し、人間というのは、目鼻などの雰囲気

が一見猿と近く、似ているように見えても、この立体としての基本構造、プロポーションが実は全く異なるのである。猿と犬という、雰囲気は極めて異なるように見える動物同士の基本形の一致を見抜いていた応挙こそ、三次元を認識した、日本における最初の画家であると言えよう。それは、「似せる」という細部への関心から、「基本構造を把握する」という三次元的写実表現へ大きく踏み出した第一歩であった訳で、近代的写実表現への幕開けは、こうして応挙によって始まったと言えよう。

それでは、応挙は何故このように三次元への扉を開けることができたのか。応挙の制作活動に影響を与え、刺激した事柄にも触れながら、三次元表現への制作姿勢をもう少し見てみたいと思う。先にも触れた応挙のパトロン、祐常門主の記録である『万誌』の「秘聞録」中には、猿の基本フォルムへの注意と共に、「鹿ハ馬ニテ画故不宜、羊（やぎ）ニテ可画云々」ともある。ここでも応挙は似ているという表面上の雰囲気ではなく、基本となる立体形体のフォルム、プロポーションに注意せよ、鹿が見られない時は一見似ていそうな馬を見て描くのではなく、胴体と胸部のプロポーション等の基本形体の類似する羊（やぎ）を参考にせよ、と言っている。又、同じ『万誌』の中に、「動物難写、人物鳥獸等、宜細工之人形等画本ニ用ユベシ」ともある。つまり、写生をすることの困難な動物等を描く時には、それらの出来の良い人形を参考にせよ、と云うのである。応挙は写生派の祖として知られるように、数々の写生をし、残された資料からもその徹底振りが分かるが、「生ヲ見図写シ置ベシ」（『万誌』）と云うように、実際の物を見て直接写生することの重要さを、又、その写生を常に資料として制作の参考にするこの大切さを語っている。このように、見ること、写生することの重要性を認識していた応挙は、その時、見ることでできない動物等に対しても、それらを型どった人形を参考にし、単なる想像で描くのではなく、人形を「見て描け」と主張しているのである。まず実際の物を見て写生せよ、もし実際の物がなかなか見られなかったなら、それに近い基本立体形体を持つ、フォルム、プロポーションが類似している物を参考にし、写生せよ、それもだめである時は、その人形を見て、描け、という様に、

応挙の制作姿勢は想像にまかせて描くのではなく、常に「現実の物を見る」というところにあった訳である。特に、この最後の「人形を見よ」という考え方で、応挙が注意していたのが、物の表面の状態ではなく、あくまでも、その三次元的立体構造の基本となるフォルムやプロポーション、三次元上の部分どうしの位置関係であったことが分かる。この人形に関しては、『万誌』の中に、応挙が語った人形の極めて詳しい作り方の記述があり、又、応挙の画歴に關しても、「浮江も同人也、十六七ノ頃画」(『万誌』)とある事から、応挙は若い頃、玩具屋に勤めていて、人形の制作や浮絵の制作に當っていたことが分かる。絵画という平面作品の制作に本格的に取り組む以前に、応挙は、人形——これは当時かなり精巧で、単に玩具というより芸術作品的な物であったが(図72・73)——そうした立体作品の制作に携っていた。人形というのは、ただ正面から見たシルエットが良ければよいと言う物ではなく、横から、斜めから、後から、上から、どの方向から見ても不合理でない形体になっていなくてはならない。当然、常に三次元上のそれぞれの部分の位置関係のチェックや、人形の元となる基本形体への注意が払われる。こうした立体制作の折りの経験が、平面作品を手掛けるようになっても生かされ、応挙十代の玩具屋時代に培われた、この「物を見る目」、三次元への意識、が以後の制作活動を方向付ける強力な要因となったのである。他の作家達が初めから平面作品に取り組んでいたのに対し、この立体制作の経験というものが、応挙の絵画思想に影響を与え、三次元表現への開拓へとつながって行ったのである。

二次元という平面の中に三次元を描き出す。あるいは三次元の景物を二次元に処理して描く。どちらにしても、二次元から三次元、三次元から二次元という難しい問題を含んでいるのが絵画の宿命である。この応挙の三次元表現への試みは、明和二年(一七六五)に描かれた「雪中松図」(図74)においても認められる。ここでは、松は単に輪郭線で扁平に形どられているのではなく、両端には隈が施され、立体として丸い幹のヴォリュームを持つと共に、松の太い幹は画面奥へと傾いて描かれている。分かり易いように松の幹に施された陰影や筆致を追って、傾きに対して直角

に幹を輪切りにしてみる(図75)。地面と垂直な面を仮定し、松のこの面に接している点をPとすれば、輪切りにして出来た円の傾きから、幹の上部ではP'点まで奥に傾いていることが確認できる。つまりP'点からP'点までの巾分、松は奥に傾いて描かれているのである。応挙以前の作品と比較しても明らかのように、松はそれまでは、傾くとすれば右か左かという、画面平面上での左右の傾斜でしかなく、画面奥に向って傾き三次元空間を作り出すということはなかったのである(図76・77)。

若い頃の人形制作を通しての、景物の立体としての把握や三次元への意識の芽生えと共に、この玩具屋時代の応挙が強い影響を受けたものに「浮絵」がある。浮絵とは当時流行した視機械(図78・79)を使い、レンズを通して見る絵画のことで、透視図法や陰影法を使ったエッチングの作品がオランダから入ってきたり、あるいは一度中国で輸入され、その影響を受けた中国製のものが入ってきていたりしていた。それまでの日本の浮世絵版画と比べ、こうした絵の持つ空間構成は、絵が立体的に見える、浮いて見える、ということから「浮絵」と呼ばれ、その日本版も制作されて大いに流行していた。十代後半に応挙もこの「浮絵」——「眼鏡絵」とも言うが——の制作を手掛け、三次元表現への関心は、更に、透視図法や、モチーフの回りを取り囲む空間、ごとの把握へと広がって行く(図80・81)。応挙がこの時点で透視図法を理論として理解していたのかどうかは明らかではないが、後の作品には、はっきりと一点透視図法(図82)、二点透視図法(図83)の原理が認められる。ここでは透視図法という画面構成への留意だけでなく、遠近表現として有効な、大小差遠近法(図84)、明度差遠近法(図85)、鮮明度遠近法(図86)を注意深く正確に使っていることも確認できる。

我々は外界の物を見る時、百メートル先に生えている松でも数センチの大きさとは決して思っていない。経験上、それが数メートルの大きさであって、距離が離れているから小さく見えるということを知っている。つまり、我々の観念の中にある松は常に同じ数メートルである訳である。想像画においては、画家は白い画面平面へ、ここには何が

あつて、ここはどうであるか、この觀念のみで描いてしまふことが多い訳で、画中の景物の大きさが、現実空間の大きさと食い違い、画家の意識の注がれたものが大きくなつていたり、遠近があるのに大きさが等しかったり、絵地図のように現実の視覚とは異なる状態に描かれたりする。既に触れたように、大和絵の山水図も、室町期の水墨山水図も、ほぼこの觀念画に属してしまふ。しかし応挙は画中の景物の大小差を、遠近に即してほぼ正確に表わしており、常に外界を觀察した、觀念画に対する觀察画であることが分かるのである。

人間の視覚というのは曖昧なものであり、この現実の遠近による大きさの比較というのはなかなかむづかしいものである。遠くにいる人物の大きさは、目の前の人物の手の平の長さしかなくても、人間の大きさという觀念に引きづられて、ついつい大きく描いてしまうものである(図87)。油絵を描く時に手を伸ばし、片目を閉じて筆の軸に対象となるモチーフの大きさを計り、比較すべきモチーフの大きさとチェックを繰り返すのは、この人間の曖昧な視覚をカバーする為である。視点を一ヶ所に固定したままで同時に比較するものを見ないことには、この画面平面上の大きさの関係は計れない。つまり、その景物が遠近に即して画面上に占めるべき大きさの正確な決定はなし得ないのである。応挙の絵が一点透視図法あるいは二点透視図法となつてゐるのは、しっかりと視点を固定していたことを証明するものであり、又、外界をそのように觀察していた証拠でもある。

このように、視点を一点に固定することが三次元空間把握のまず第一の基本条件であり、画面の中に統一した空間描写を行なう元となるものである。応挙は若くして、立体制作の経験から、モチーフを見る時、その形体を決定している基本構造をつかむという姿勢を身につけて、立体としての把握をするようになり、更に「浮絵」に携わる内に透視図法に触れ、それまで多視点で描かれることの多かつた絵画に對して、一つに固定した視点(一固定視点)からの三次元描写に目覚める。又、中国画等から立体表現に適した隈の入れ方を熱心に研究し、ほとんど油絵の描法に近いような面取り描写や、墨を重ねてグラデーションを作る、立体的なヴォリューム表現へと進んで行く(図88)。こうし

た、触覚的とも言える臨場感のある描写は、次には、室内空間——つまり現実の三次元空間と画面平面の中に描かれた空間との融合という大きな挑戦へと応挙を駆立てて行く。

図89は応挙の筆になる金刀比羅宮表書院の襖絵であるが、コーナーには巧みな構成が見られ、実際には直角に交っている二つの平面であるにもかかわらず、仮りに柱や畳の面がなかったとしたら、図90の上下二本の線を引いた内側だけを見ても分かる様に、同一空間と見違う程に計算され尽した、統一ある三次元空間の表現となっている。この直角に交わる二つの襖面は、単に絵づらが続くというだけでなく、描かれている風景の地形としての構造や三次元性への配慮が見られ(図91)、基準となる画の中の底面の傾斜角度の統一など、一方の襖面とそれに対し直角に交るもう一方の襖面、この二つの襖面の画中空間を一つに規定した空間表現がとられている。応挙の若い頃の襖絵にも既にそうした試みがなされていたが(図92)、晩年のこの金刀比羅宮表書院の襖絵では更に高度な域に達していると言える。どの方向もまるでガラス張りの部屋から外界を見るように、襖平面として、見る者の視線を遮蔽することなく、無理のない連続した地形として観照者をその中に取り込んでいる。絵の中の底面が観照者の居る畳面——つまり現実の底面——へとつながり、画面内空間と現実空間が一体となって、観照者は狭い室内空間の中に居るのではなく、描かれている画面内空間に接続している空間に位置し、又、その室内空間が次の画面内空間への接続点となっている。こうして観照者は自分を取り囲む広い画中の風景の一部に居ることになる訳である。

応挙の人物図に於いては、線描という二次元描法を主体とした中での無理のない三次元性の主張が為され、二次元という平面に張り付けられることなく、自由な方向性を持ちながらも、三次元として二次元の絵画平面を打ち破ってしまうことのないように処理が為されていた。二次元でありながら三次元性を持ち、三次元性を持ちながら二次元性を破壊しないという微妙なバランスを保っていた人物図から、応挙は最後には、この金刀比羅宮表書院山水図のように、画面平面という物で遮断されることのない、現実空間との融合空間を生み出すまでに至ったのである。三次元を

二次元に処理する——つまり、現実の立体物、空間を平面上に描く、ということから、全く発想を転換し、二次元、三次元を生み出す——つまり画面平面の中に三次元空間を出現させてしまおうという事への、応答の三次元追求の長い旅がここに完結するのである。

三 絵画表現の背景

さて、日本絵画史における三次元表現の推移を、全体を通してみてみると、どの時代もほとんど同じ絵具を使用し、似かよったモチーフを使うという、ほぼ同じ条件でありながら、三次元表現という点に関しては、幾つかの大きな展開があったことに気付く。三次元という認識の未だ生まれていなかった素朴な表現(図4)、視点が画中にある構成(図24)、宗教画に見る神秘的な多重空間(図21)、線描という二次元性の強い描法の中の動き(図56)、装飾性の強い張りついたような平面的表現(図60)、逆遠近法(図28)、中国の三遠法の使用等による独特の空間構成(図35)、写実意識の芽生え、そして現実空間との融合(図89)。こうした幾つもの絵画の流れと展開はどうして起ってくるのであろうか。

今回は三次元表現という点から見てきたが、これは、装飾性という観点から見ても必ず幾つかのグループに分かれる。どの時代も、ほぼ同じ顔料を使用しているので、油絵具と日本画の絵具の違い等という材料上の特性の差異の為に、こうした表現の違いがでてくるとは考えられない。これらの表現の違いの一つの理由として考えられるのは、作品の目的の違いである。つまり、それが宗教画であるのか、室内装飾を目的としたものであるのか、肖像画という、似せることに注意を注いだものなのか、あるいは「眼鏡絵」という特殊な用途の為であるのか——という、こうした作品の使われる目的の違いによっても表現は異なってくる。しかし、同じ「襖絵」、即ち室内空間を間仕切る、建築物の一部という目的で作られた作品だけを見ても、金箔地に濃彩を施した平面的装飾性の強いもの(図93)から、無

限定空間表現によるもの(図94)、あるいは現実空間との融合を目ざした応挙の作品(図89)に至るまで、実にさまざまである。琳派の秋草の襖(図95)と、例えば使用目的の違う着物に施された秋草文様(図96)とには作風の共通性があり、このような例が他にも数々あることを考えると(図97・98)、使用目的の違いは、大きさや形体、形式など、作品制作にある制約を与えはしても、作品表現までを規定するものではないということが言える。今ここに掲げた襖や着物、屏風や硯箱も同じ江戸時代の琳派の作品であるが、それでは時代というものが、絵画表現をある形に形成する最も大きな要因であろうか。

確かに、今回のように作品全体を各時代を通して見てくると、時代による大きな流れと展開があることが分かる。日本絵画史においては、それは一つの流派あるいは流行という形を取って栄え、又、衰退して行くが、このように一定期間、類似した表現が続くという現象をどのように考えたらよいのであろうか。この流派形成に当っては、その初期の段階に必ず一、二の力ある作家の登場があつて、その作家の完成した作品表現を、「作風を習う」、つまり作品表現の形式を、書法を習うようにまねる、という形で受けついで行くということが認められる。初期において確立された一つの表現への試みは、その展開は様々で色々なケースがあるにしろ、次の新しい表現形式にとって代わるまで、その時代の流行として継続する。それでは、ある形での作品表現を一定期間持続させ、流行させるその原動力となるものは何であるのか。例えば、豪華な障壁画(図99)について考えると、それが描かれた時代、その障壁画が施された城や寺院、邸宅を所有していた武士は、政治力、財力の全てを手中に収めており、そうした権力を誇示したいという欲求を持っていた。こうした欲求、依頼者側のニーズが、この豪華な絵画表現形式を支える力になったと考えられる。ここでたとえ制作者側が淡く枯れた表現(図100)にしたい、と考えても、城郭の謁見の間にそうした表現をこの時代の必然的ニーズが許さなかったであろう。その時代に力を持っているものが武士であれば武士の、町人であれば町人の、その価値感や好み、欲求に適合した表現が必然的に流行すると考えて良からう。応挙の登場する江戸時代中期は、

享保の改革の後を受けた、田沼意次の時代であった。政治経済政策的には幕藩体制内部からの痛烈な批判に揺れた時代であったが、ある意味では、元禄時代とは比べ物にならない程に活気にあふれ、町人がその力を増してきた時代であった。唐船、あるいはオランダ船との交易を通して海外からの文物も豊富に持ち来たらされ、刺激にあふれ、大衆もやっと生活に余裕がでてきたところであった。こうした時代の流れが、人々に新しい知識へと目を向けさせ、そうしたものを受け入れようという姿勢を作り出していた。応挙の新しい三次元表現への試みや写実表現が受け入れられたのも、社会の、新しい刺激を求める体制があったればこそのことであろう。ある表現が認められ、発展するには、それを受け入れる社会の基盤がある、ということが必要条件である。

それでは、この江戸時代中期の自由な、知識欲旺盛で活気に満ちた時代に、どのような絵画表現が受け入れられたのか、一、三見てみることにしよう。

図101は曾我蕭白の作品である。応挙の絵画表現に反発し、「図が欲しければ応挙に頼め、絵がほしければ自分の所へ来い」と豪語した人物であるが、平明で品の良い応挙作品に対し、アクの強い、個性的な筆法で画面狭しと暴れ回っている。

図102は伊藤若沖の作品であるが、こちらも写生派の祖といわれる応挙の写実主義に対し、主感的な装飾性の強い独創的な表現となっている。

図103は池大雅の襖絵の一部である。透視図法を用いて画面内に三次元空間の出現をねらった応挙とは、風景への取り組み方そのものが違っている。

これらそれぞれが、「新しい刺激」を持っているということでは江戸中期の社会のニーズに適合し、受け入れられた表現形式でありながら、このように同じ時代に活躍した画家の作品を取り出してみると、意外にも絵画表現に何らの共通性も感じられないのである。海外からの新しい三次元空間の知識、一点透視図法が入ってきていても、彼等にと

つては眼中にも入らぬ問題外のことであるようである。モチーフの基本立体構造等おかまいなしの蕭白、鶏の形体を写し、⁽³⁾ゐるのではなく、自分の好みに鶏の方を変えてしまふ若冲。同じ時代に活躍していても写実という考え方は、応挙にしか芽生えなかつたのであろうか。

ここに一つの応挙の作品がある(図104)。その触覚的とも言える量感ある岩塊の表現、三次元的空間表現の巧みさは、臨場感にあふれている。次に蕪村の作品(図105)であるが、両者を比較すれば分かるように、全く同一の構図、モチーフの作品で、両者は同じ中国画を、このようにそれぞれ模写した訳である。⁽³⁾つまり、目にしたのは全く同一の作品でありながら、応挙の目を通すと右(図104)のようになり、蕪村の目を通すと左(図105)のようになる訳である。このように、全く同一のものを見ているにもかかわらず、異なつた作品となつてしまふのは、三次元的表現に関心を注いでいる応挙は、中国画の中のそういった部分を見逃すことなく拾ひ、筆法に関心のある蕪村は、三次元性やグラデーションには注意を払わず、ひたすら筆致を追つたからであらう。このように、たとえ同一のものに接しても、その中から拾ひ出すものは、画家によつて異なる。それは画家が作品に何を表現しようと考えているのか、制作に関しどういう事を目指し、どのようにアプローチするかという、画家の絵画に対する思想が大きく作用するからである。例えば、応挙が三次元表現に挑戦したこの同じ時代に、得ようと思えば得られるにもかかわらず、絵画に三次元表現の必要性を感じていない蕭白であれば、そうした知識は得る必要もないこと、無益なことに過ぎないであらう。彼の絵画に対する思想とは、「絵画とはあくまで絵であり、大胆な筆さばきを見せること」であつた訳である。

このように、ある絵画表現が出現する背景には、まず画家の強い絵画思想がある。そうして出来上つた作品がその時代の社会のニーズに適合した時、その表現はサポートされ、発展し、一つの流行となるのである。もし、江戸中期という時代が、あのように活気にあふれ、自由な、新しい知識に満ちた時代でなかつたならば、円山応挙は生まれなかつたであらう。又、もし応挙が絵画制作の姿勢として三次元性の追求、写実主義という思想を持っていなかつたな

らば、日本画の近代化はなされなかったであろう。新しい海外からの知識を得ながらも、一方で日本画の伝統を守り通し、その絶妙なバランスを保った応挙の絵画表現に出合うことで、この、日本絵画史における写真と空間の問題、即ち、三次元表現の追求も、一応のピリオドを打つことができよう。

(了)

〔筆者後記〕本稿における作図、図解、並びに技法分析は、本田正子（日本美術院研究会員）が担当した。

なほ、本稿は昭和六十一年十一月三日、京都哲学会公開講演会における講演内容をまとめたものである。

また本論で使用した挿図は全て既存の出版物より複写したものである。多数に及んだため、いちいちその書名を断らなかったが関係図書並びに関係者に対し謝意を表する次第である。

注

(1) 拙稿「円山応挙の山水画について」『美術史』、第百二十冊) 参照。

(2) 拙稿「円山応挙の人物図に関する一考察——その制作過程を中心として——」(京都大学文学部美術史学研究室『研究紀要』、第六号) 参照。

(3) 拙稿「応挙と蕪村の交友」(京都大学文学部美学美術史学研究室『研究紀要』、第九号) 参照。

(筆者 ささき・じょうへい、京都大学文学部「美学美術史学」助教授)



図2 三賢者の礼拝ポッチチェリ Uffizi, Firenze

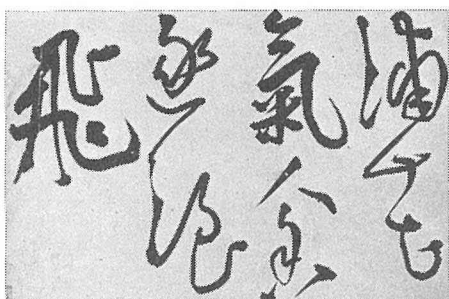


図1 草書荷花蕩六絶句巻 王寵筆



図4 竹原古墳壁画

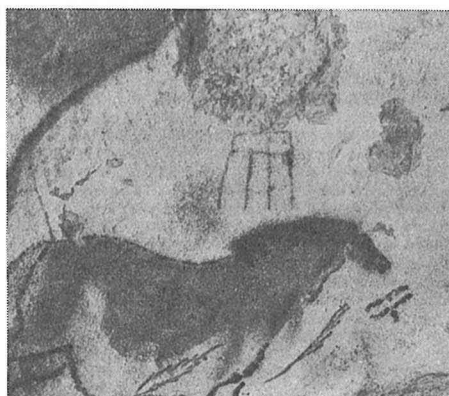


図3 ラスコウ洞窟壁画

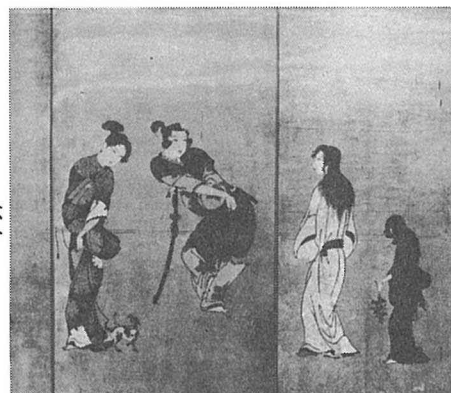


図6 彦根屏風 井伊家資料保存会



図5 聖告 アンヂェリコ Muse del Convento di San Marco, Firenze

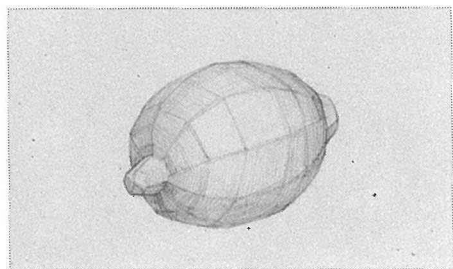


図8 面取描法 (作例レモン)

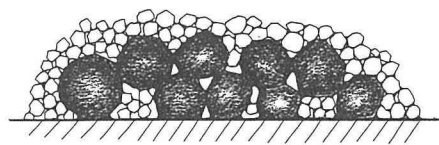


図7 岩絵具定着断面図：重い粒子が下に沈む

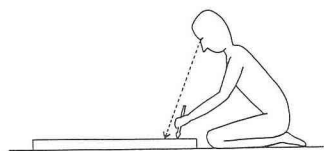


図10 日本画制作状態 (作画姿勢)



図9 日本画に多い線の描法

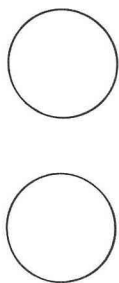


図12 遠近の非認識による並置描法型

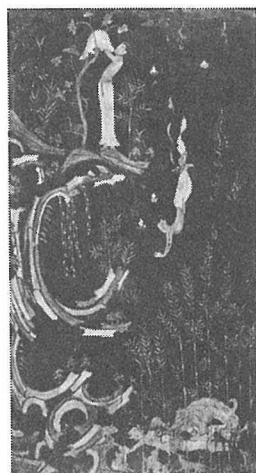


図11 玉虫厨子屏絵 (捨身飼虎図) 法隆寺

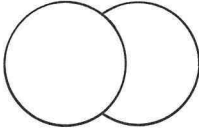


図14 重なりによる遠近表現要素の図解

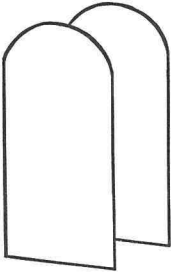


図16 底面認識による表現要素の図解



図18 宝楼閣曼荼羅図 フリア美術館



図13 法隆寺金堂壁画 (釈迦浄土図)



図15 高松塚古墳壁画



図17 大威徳明王像 (五大尊像の内) 教王護国寺

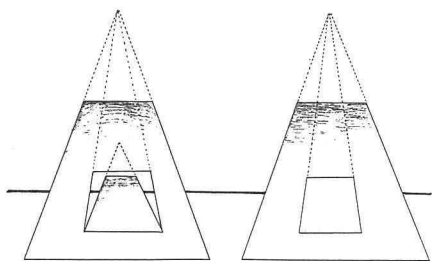


図20 (右) 底面の統一がある場合
(左) 床面と蓮池の底面が不統一な場合

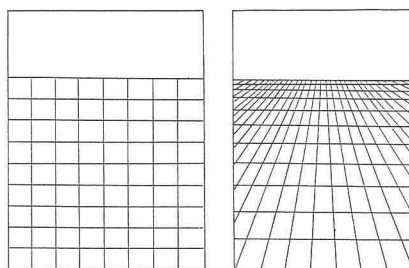


図19 大小差遠近法：(右) 使用している場合
(左) 使用していない場合

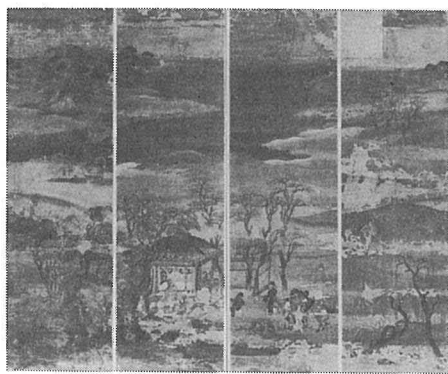


図22 山水屏風 京都国立博物館

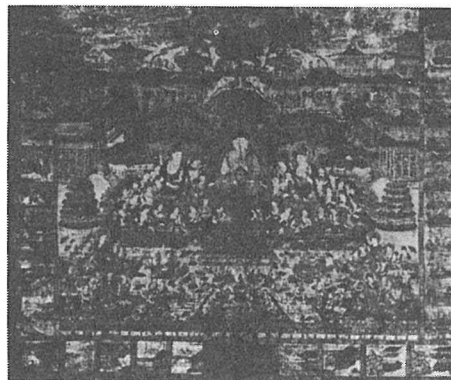


図21 当麻曼荼羅図 禅林寺



図24 山越阿弥陀図 禅林寺



図23 馬頭観音像
ホストン美術館



图26 信貴山縁起絵卷 (第2卷部分) 朝護孫子寺



图28 源氏物語絵卷 (桐木) 徳川黎明会



图25 逆遠近法型

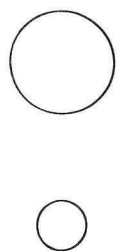


图27 称名寺絵図

称名寺

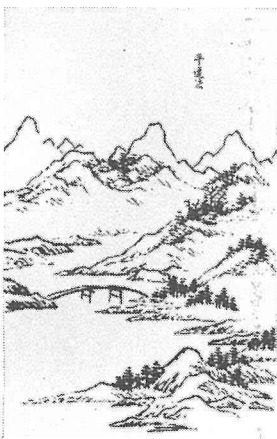


图30 平遠法 (芥子園画伝)

六五



图29 高遠法 (芥子園画伝)



図 31 深遠法 (芥子園画伝)



図 33 雪景图 伝范寛筆 ネルソンギャラリー

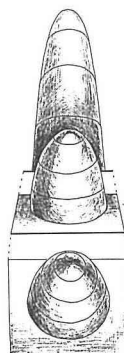


図 32 作図 三遠法型



図 35 山水图

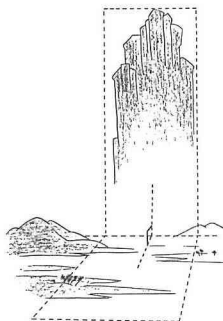


図 34 作図 水平面・垂直面接合型

図36 作図 水平視景物積上げ型

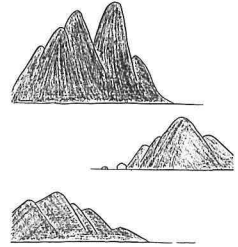


図37 湖山小景図(部分) 松谿筆



図38 作図 無限定空間表現型

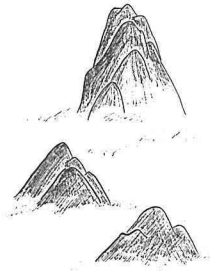


図39 蜀山図(部分) 静嘉堂



図40 作図 重なりによる遠近表現法型



図41 秋冬山水図(冬) (部分) 雪舟筆 東京国立博物館

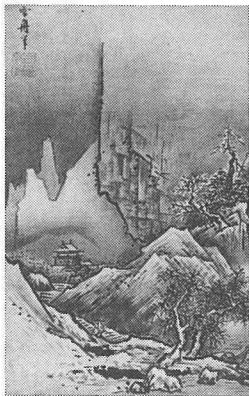




図43 四季花鳥図 狩野元信筆

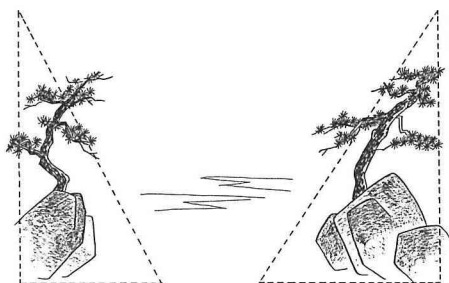


図42 作図 両端近景中央遠景型

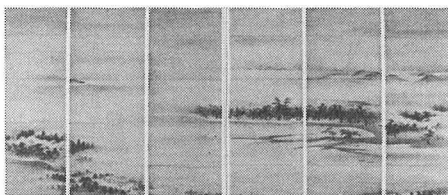


図45 三保松原図 伝能阿弥筆 颯川美術館

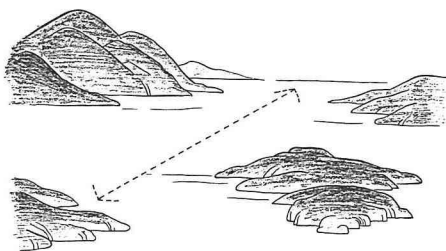


図44 作図 底面設定型

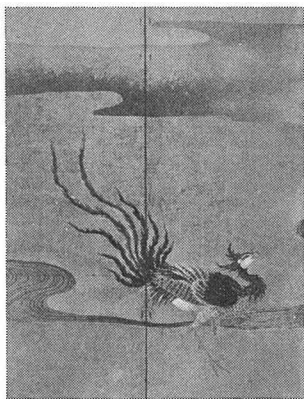


図47 桐鳳凰図 (部分) 狩野探幽筆



図46 天橋立図 雪舟筆 京都国立博物館



図48 竜虎図

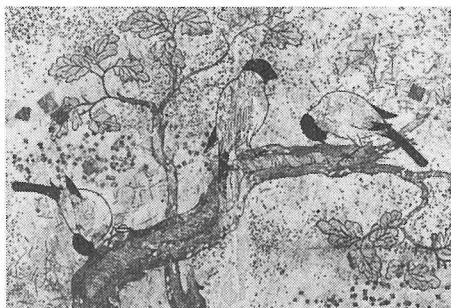


図50 柏に鶯図(扇面法華経冊子部分) 藤田美術館

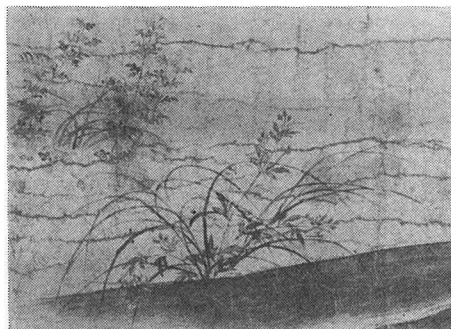


図49 草花図(稚児観音縁起部分) 香雪美術館

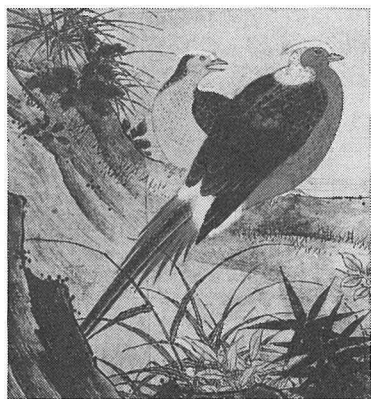


図52 金鶏(四季花鳥図部分) 狩野元信筆
大仙院



図51 牡丹(板絵神像部分) 薬師寺



図54 銀桂に山鵲四十雀（四季花鳥図部分）
伝土佐広周筆 サントリー美術館



図53 菊に鶉（花鳥図部分）元賀筆
フリア美術館

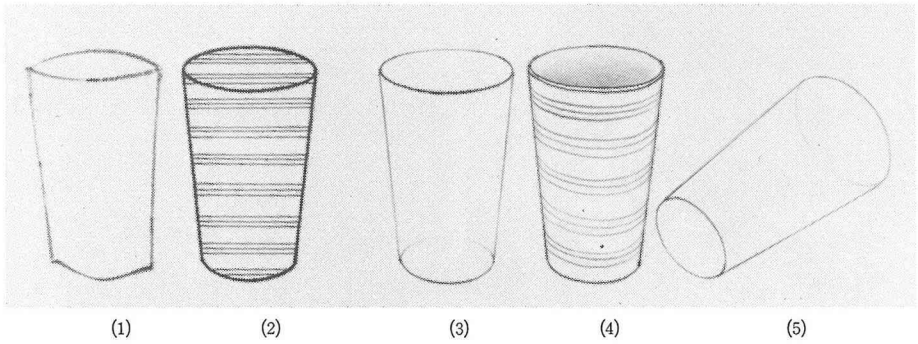


図55 三次元的表現の基本要素図解 (1)(2): 従来のもので、(3)(4)(5): 応挙に見られる三次元的表現要素

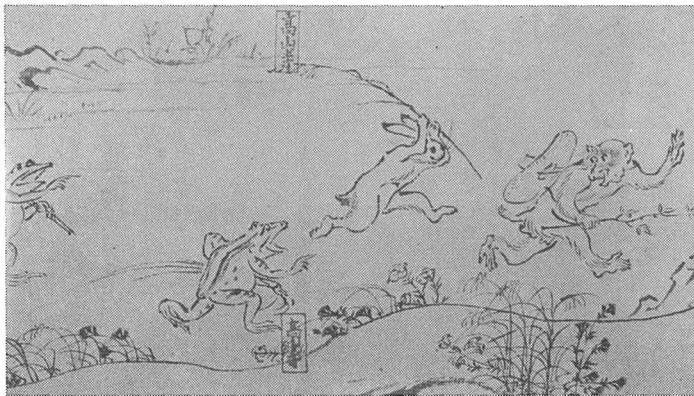


図56 鳥獸戯画（部分） 高山寺

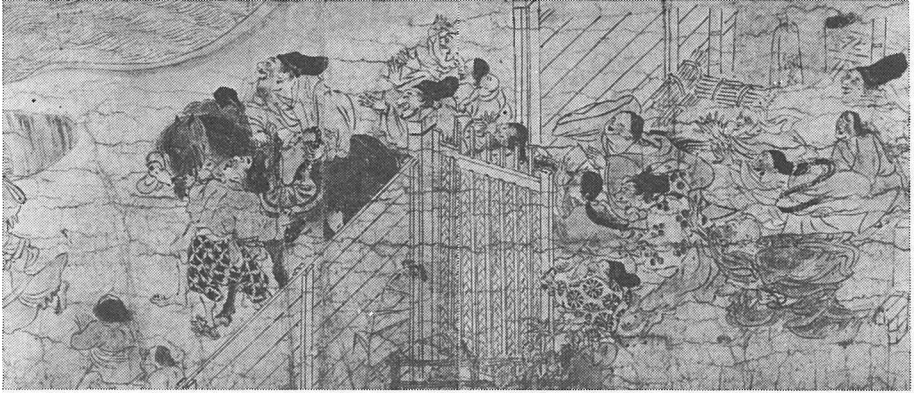


図57 信貴山縁起絵巻 (部分)

朝護孫子寺



図58 餓飢草紙 (部分)

京都国立博物館



図59 扇面法華經冊子

四天王寺

図60
美人図



図62
美人図
懐月堂安度筆



図61
美人図



図63
桜狩遊楽図
ブルックリン美術館



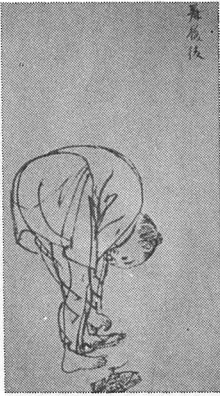
図64
源頼朝像
神護寺



七二



図65 花園天皇像 (部分) 豪信筆 長福寺



鳥居後
 図67 人物描写図法(版本) 円山応挙筆
 京都国立博物館



図66 江口君図 円山応挙筆 静嘉堂

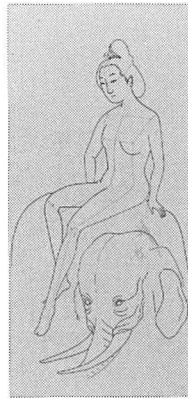


図69 江口君図図解

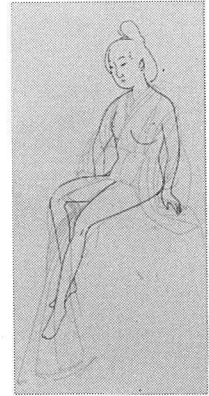
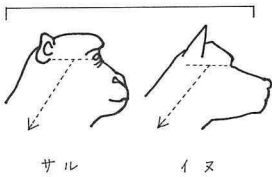


図68 江口君図図解



サル

イヌ



ヒト

七三 図71 頭部の構造図解(目と耳の位置関係・首の付き方)

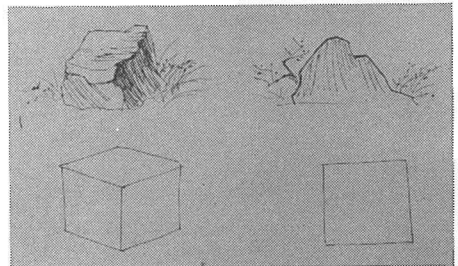


図70 図解(左)石に三面を見る場合
 (右)従来の水平視的平面描写

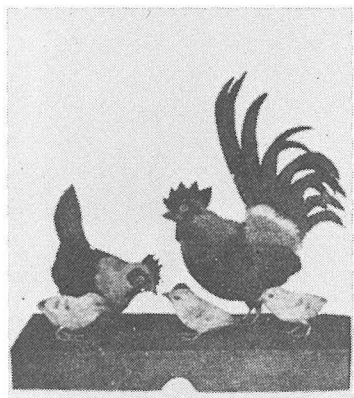


图73
鶏置物



图72
婦女立姿人形
東京国立博物館

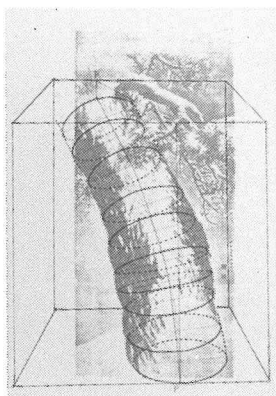


图75
雪中松図図解



图74
雪中松図
円山応挙筆
東京国立博物館



图77 四季花鳥図(部分) 伝狩野永徳筆



图76 妙法院支閼障壁画 狩野派

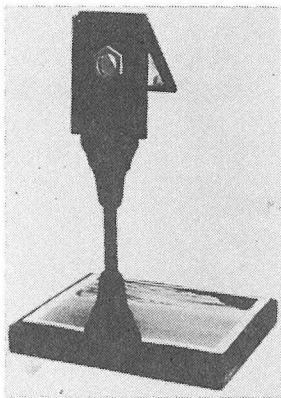


図79 覗からくり

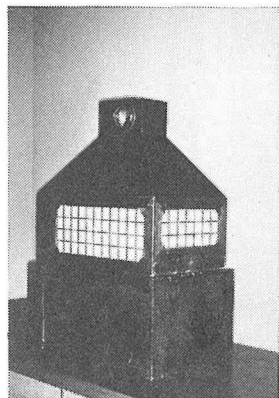


図78 覗からくり

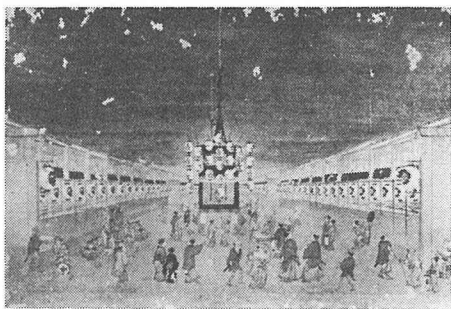


図81 浮絵（眼鏡絵）山鉾

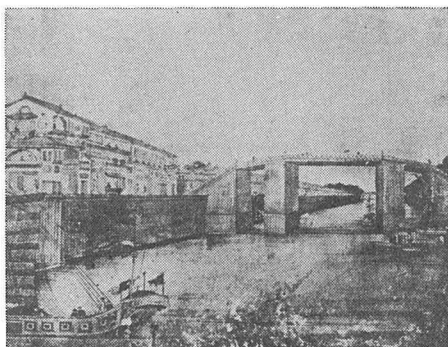
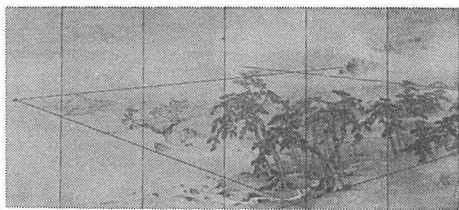


図80 浮絵（眼鏡絵）支那風景



七五 図83 山水図 円山応挙筆

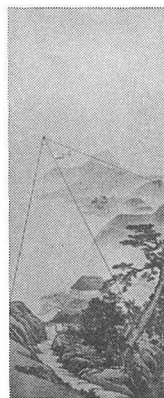


図82 山水図 円山応挙筆

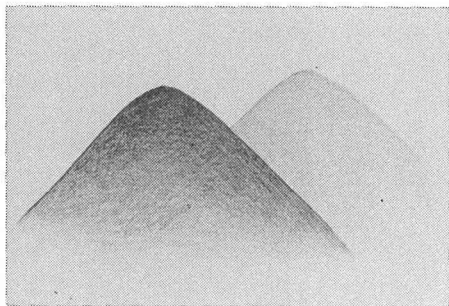


図85 作図 明度差遠近法

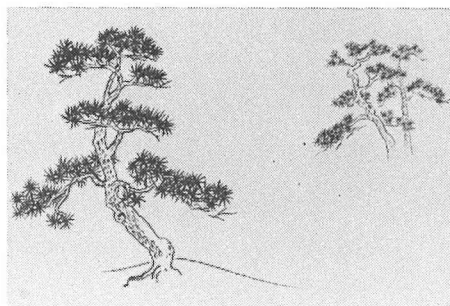


図84 作図 大小差遠近法

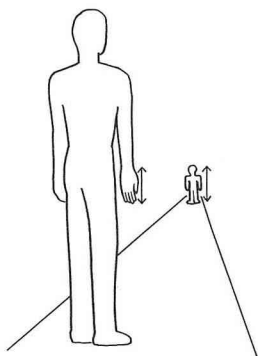


図 87
遠近による景物の画面上の大きさ



図86 作図 鮮明度遠近法



図 88
山水人物図
円山応挙筆

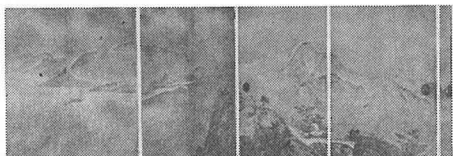


图90 同右



图89 山水图 円山応挙筆 金刀比羅宮

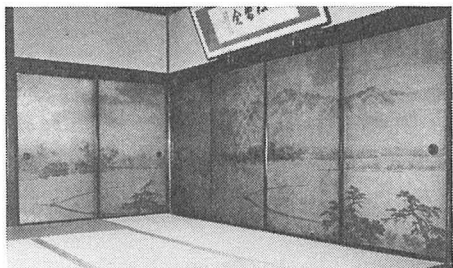


图92 琵琶湖比叡山图 円山応挙筆 三時知恩寺

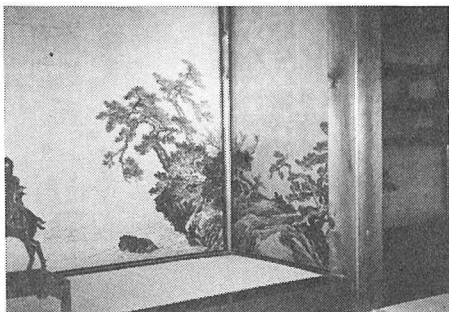


图91 山水图 円山応挙筆 大乘寺



图94 大徳寺方丈襖絵 狩野探幽筆

七
七

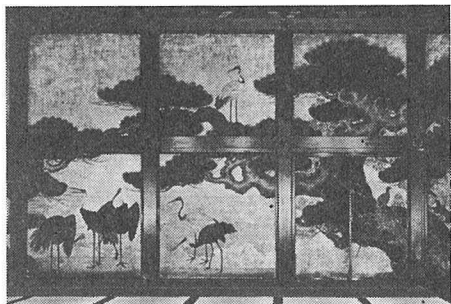


图93 西本願寺対面所障壁画

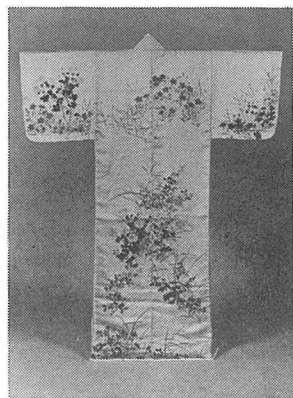


図96 白地秋草模様小袖 東京国立博物館

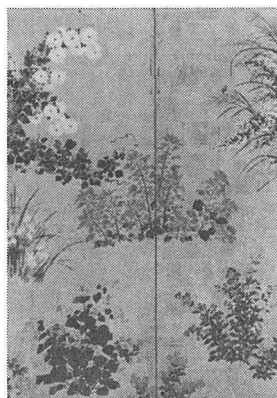


図95 四季草花図屏風(部分)

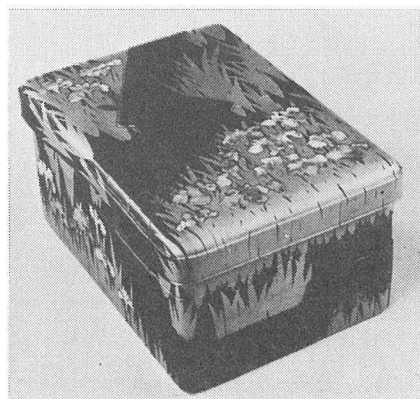


図98 ハッ橋時絵硯箱 尾形光琳作 東京国立博物館

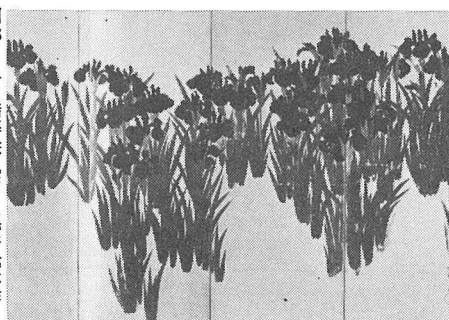


図97 燕子花図屏風(部分) 尾形光琳筆 根津美術館

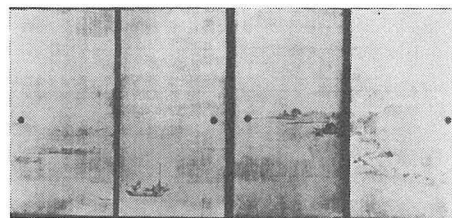


図100 大徳寺方丈障壁画 狩野探幽筆



図99 二条城二の九御殿大広間上段之間障壁画



图101 寒山拾得图 曾我蕭白筆 興聖寺

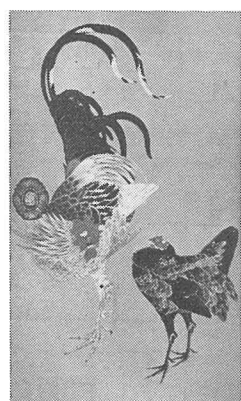
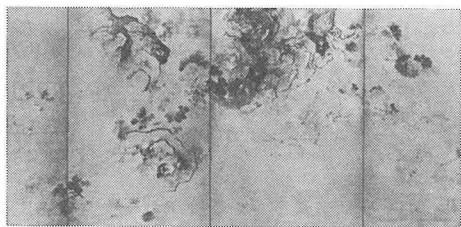


图102 群鶏图(部分) 伊藤若冲筆 西福寺

图103 山水图 池大雅筆 万福寺



图105 山水人物图 与謝蕪村筆



图104 山水人物图 円山応挙筆

The Problem of Space and Realism in Japanese Painting

by Johei Sasaki
Associate Professor of
Aesthetics and Art History,
Faculty of Letters,
Kyoto University

In Western painting the conception and technique for the expression of space and the description of solid form developed early. During the Renaissance, works which gave the effect of realism appeared. However, if one traces the origins of painting and juxtaposes the same motifs from Western and Japanese cave paintings, it will be found that both began from flat images. How is it that such differences arose that resulted in flat images in Japanese painting and spatial expressions in Western painting?

First, there are the differences of materials. In Western painting, binding agents such as oil were very good for the manipulation of pigments, allowing colors to be easily mixed. They were therefore good materials to render the expression of space and solid form. In Japanese painting, on the other hand, where finely ground mineral pigments were applied by brush, and ink was absorbed into paper, the materials lent themselves to flat expressions.

However, more than this disparity of materials, there was a basic difference in the conception of space between Japan and the West. In contrast to the rational Western conception of space as represented by one-point perspective, an original conception of space arose in Japan. Though it may seem strange to the modern eye, inverse perspective and the

multiple perspective of Buddhist painting were used.

In this paper, I will trace the evidence of the expression of space and realism through the history of Japanese painting to the mid-Edo period painter Maruyama Okyo. It was through his successful rendering of modern space, derived from his revival of sketching from life, that the curtain of Japanese art was opened to great developments.

La théorie du jugement chez Descartes

— Sur le jugement de l'entendement dans "Regulae" —

par Takashi Kurata,
étudiant en recherches
à l'Université de Kyoto

Il y a une indéniable différence entre la théorie du jugement que Descartes développe dans "Regulae" et celle dans "Meditationes" et "Principia". Dans "Meditationes" et "Principia", le jugement, qui consiste à affirmer ou nier ce que l'entendement présente, est un acte de la volonté. Mais dans "Regulae," il est attribué à l'entendement qui a une autre faculté de connaissance. Qu'est-ce qui a causé cette différence? Certes, "Regulae" a été écrit par le jeune Descartes qui n'a pas encore approfondi sa propre philosophie, mais cela ne répond pas suffisamment à cette question. Dans ce traité, je voudrais trouver une des réponses à cette question en faisant ressortir ce qui suggère dans "Regulae" le passage du jugement de l'entendement à celui de la volonté.

D'abord, j'examine comment l'entendement connaît la vérité. Selon Descartes, l'entendement connaît, par l'intuition distincte et indubitable, les natures simples, c'est-à-dire les éléments minimums qu'on peut