

<一冊の本シリーズ 6 >

二枚の絵

農学研究科教授 松村 康生

幼い頃から、からっきし絵心というものがなかったにもかかわらず、長ずるに連れて絵画鑑賞を楽しみとするようになった。海外に出かけても、たとえばロンドンで出発便まで数時間がある場合には、テートギャラリーやナショナルギャラリーに駆けつけるなど、なるべく本物の名画に出会いたいと考えている。しかし、普段の生活においては、京都は各種展覧会が多く開催されるにもかかわらず、そのような催し物に出かけてゆく余裕がほとんどない。せっかく前売り券を買っていても、展覧会が終わった後で行っていないことに気づいたり、最終日直前になって日程のやり繰りがつかず、誰かに前売り券をあげてしまうといったことになりがちである。そのような私にとって、1995年4月から1998年3月まで、毎日新聞日曜版で連載された「二枚の絵」シリーズは、家庭に居ながら名画の世界に遊ぶことのできる、貴重な時間を与えてくれる好企画であった。連載は150回に及んだが、その中からとりあえず三分の一に当たる50組が選出され編集作業の後、2000年5月に毎日新聞社から「二枚の絵」として出版された。

「二枚の絵」は、様々な選者に、古今東西の絵画の中から2点を選び出してもらい、それを並べて論じてもらうという企画である。選者は比較的美術関係者が多いものの、それ以外の職業・専門の人達も選ばれており(特に紙上連載時には、美術関係者以外の割合が高かったような記憶がある)、二枚の絵を選ぶ基準や論点にも特に制約は加えられていなかったようである。構成としては、まず選者の文章

があり、その後に二枚の絵が見開き両ページ左右に見事なカラー印刷で掲載されている。その次のページに、それぞれの絵についての美術館・博物館のスタッフや大学教員などの専門家による解説が続き、一組の企画が完成されるという構成になっている。

ただ一枚の絵をぼんやりと眺めていても、それなりの興味は湧くものであるが、関連する二枚の絵を並べてみると、それらの絵画に対する理解や思いが、より重層的・多面的となる。例えば、イラストレーターの和田誠氏が選んだ、歌川国芳の「としよりのよふな若い人だ」(1847年頃)とジュゼッペ・アルチンボルドの「四季：夏」(1563年)という二枚をとりあげて見る。国芳の絵は、裸の男達の体を何人も合成して女の顔や手を描き出すという奇妙なものであり、国芳にはこの種の絵が何枚もあるらしい。一方、アルチンボルドの絵では、女性の顔のパーツや髪、衣服、飾り物など全てが夏の植物で構成されている(例えば茄子のような植物で鼻が、またチェリーで眼球が表現されている)。文章では十分表現できないので、是非とも図録や全集などで見ていただきたいと思うが、両方の絵とも一見して、その奇想天外さにあきれてしまう。実は国芳は西洋画をよく見ていたらしく、アルチンボルドの絵にヒントを得た可能性も否定できない。その真偽はともかくとして、人の顔の中に人体や物を見出し、それを見事な技術で造形してしまうという「けったいな」感性と奇妙な情熱を持った二人の芸術家が、時間と地域を隔てて出現した事実、人間や芸

術というものの不思議さ、おもしろさを感じてしまう。

この例のように、時空や様式を越えて、類似した感性を持つ異才が出現するという発見も「二枚の絵」の楽しみであるが、同様の題材を扱いながら東西の様式や芸術感の違いを際立たせるという、より正統的な二枚の絵の組合せ方も、大いに興味をそそるものである。例えば、高階秀爾氏によって行われた、二枚の宮中画、ベラスケス「女官たち(ラス・メニーナス)」(1656年頃)と「源氏物語絵巻：宿木一」(12世紀前半)の比較はその最たるものであろう。前者が、遠近法や明暗法に基づいた三次元世界の完璧な幻影化であり、画家が不動の視点を獲得していなければならないのに対し、後者では画家の視点は一箇所に固定されることがない。すなわち、宮中の室内を上から見下ろすような視点で描きながら、登場人物の間近にせまったり、碁石入れを真横から眺めたりする。このような比較によって、私達は西洋画と日本画(あるいは東洋画)の技法や世界観の違いを、より明確に理解することができるのである。

そのほか、二枚の絵の比較から東西交流という側面を指摘したり、同じ画家の時代による画風の変遷を検討したり、師匠と弟子の関連性を追求したりなど、興味深い様々なアプローチを、この1冊の本で楽しむことができる。また、「このような選者が、なぜこのような絵を」と考えてみるのもおもしろく、例えば現代社会の地獄を描き続けている作家の高村薫氏が、入江波光の「彼岸」(1920年)とヒエロニムス・ボス「快樂の園(祭壇画の中央パネル)」(1503-4年)を取り上げて、「両方の絵ともなんと楽しげだ」と語っているのは、どういう心境からだろうと考えてしまう。

以上のように二枚の絵が並べられ比較されることによって、私達の思考は様々な地域や時代へと一気に広がり、想像力や知識欲を大いに刺激されることになる。このようないわゆる‘知的な遊び’をすることは、単に趣味の幅を広げるだけでなく、物事を広い視点から柔軟な態度で眺めることのできる、豊かな精神を涵養する上で大いにプラスになると思うのであるが、いかがであろうか?このような‘知的な遊び’はもちろん美術に限ったことではない。例えば文学では、若い人達を中心に人気を集めている村上春樹氏の「海辺のカフカ」を考えてみると、主人公のカフカ少年の置かれた境遇は、まさにギリシャ悲劇のオイディプス王のそれであり、村上氏がなぜこの古典の設定を自分の小説に持ち込んだのか、あれこれ想像してみることは楽しい。そもそもなぜ主人公の名前がカフカなのか、同名の作家の作品の不条理な世界を思い浮かべることにも必要かもしれない。読者はこのように一つの小説から、時空を越えて過去の文学世界へ誘われることによって、その精神世界をより豊かなものにすることができるのである。

最近大学では学生も教員スタッフも、目の前にあることばかりに捕われがちで、‘知的な遊び’を楽しむ余裕がないように見受けられる。しかし、広い視点を身につけ、柔軟な精神を養うことは、研究面でも、教育面でも、また社会との関わりという側面においても、決して無駄にはならないと思う。幸い、京都大学には、数多くの古典から現代資料に至るまで知的遺産が豊富に存在し、学識溢れる先生方も多数おられる。その気になりさえすれば、様々な‘知的な遊び’を楽しむ機会は私達の前にいつも開かれているのである。

(まつむら やすき)