

ギリシア美術とプラトン (3)

中山典夫

目次

- 序 美の力 〔『藝叢』第五号（一九八七年）所載〕
- 一 フェイディアスとプラトン 〔『藝叢』第五号（一九八七年）所載〕
- 二 ポリュクレイトスとプラトン 〔『藝叢』第六号（一九八八年）所載〕
- 三 プラトンの美術否定 〔『藝叢』第九号（一九九二年）所載〕
- 四 プラトン以後の美術とプラトン
- 結

三 プラトンの美術否定

画家は、「最も真実であるものに目を向け、それと常に較べながら、

そしてそれを正確に観察しながら、美の法則をうちたて、それらを遵守する」者であり、国家の指導者、すなわち真の哲学者と並列され得る者であるとプラトンはいう（『国家』VI, 489C-D）。しかし同じ対話篇の中で彼は、画家は、「真理と較べれば低劣なものを作り出し、また魂の低劣な部分と関係をもち、最善の部分とは関係をもたない」がゆえに、完全なる国家から追放されねばならないという（X, 605A-B）。画家が作り出す「真理と較べれば低劣なもの」とは、「真実から遠ざかること三番目」（*τρίτος τις ἀπο τῆς ἀληθείας*）の彼の作品のことである（X, 599A）。すなわち、画家が描いたクリーネー（寝椅子、図10参照）は、神が作ったクリーネーのアイデアに倣って建具師が作った実際のクリーネーの模倣なのである。

かくの如き画家は、プラトンにとつてはただソフィストと比べられる存在（『国家』596Dおよび『ソフィステス』233D-235A）であり、いかさま師、物真似師である（『国家』588D）。そしてプラトンは、如何に美術が子供あるいは真の認識の能力に欠ける単純な人間のみに適した慰みに過ぎないものであるか、しかし魅力ある慰みで

あるかを、絵画に則して倦むことなく例証してみせるのである(『ソフィステス』234A-B, 『ポリティコス』288C)。美術は、真理や知識とは何の関係もない、まやかしである。クリーネーを作る建具師は、そのクリーネーを描く画家よりも真理の近くに位置し(『国家』597A-C)、医術、農業、体育は、それらの力の一部をフュシス(自然)から引き出すがゆえに美術より価値をもつ(『法律』X, 889D)。

『国家』以後の対話篇に、プラクシテレス、スコパス、リュシッポスといった、プラトンと同時代に活躍した偉大なる美術家の名前が登場しないのは当然である。

この美術に対する断固たる拒否は、あるいは晩年のプラトンが到達した思索の厳しさ、論理の一貫性で説明され得るかもしれない。しかし美術史の立場から見れば、それは当然の帰結であった。

ミーメシス

この問題を解く鍵は、「ミーメシス」(μίμησις)という言葉にある。ファンタシア(φαντασία)と並んで、古代芸術論の重要な概念を表す言葉として使われたこのミーメシスは、現代語では「表現」と訳するのが最も妥当だと思われる。ただその「表現」が、「表現」として、また人によって、微妙にその内容を変えたのである。

エジプトのオクシュリユンコスに発見されたパピュロスに残るアイスキュロスのサテュロス劇『イストモス巡礼者』の断片の中で、サテュロスたちは、自分たちの「うまく作られた仮面」をはずして互いに見せ合いながら、「こいつは、俺以上に俺に似ている、まさにダイダロスのつくくりもの」(μίμημα)と、ただ声を出さなだけで「

と叫ぶ(POxy2162, 5-7)。もちろんこの科白には、歩き回るので鎖に繋いでおかなければならなかったという神話上の彫刻家ダイダロスの有名な彫像が念頭に置かれている。事実その仮面を見て、サテュロス自身の母親たちは悲鳴をあげて逃げ去るのである。この劇をアイスキュロスは、おそらく紀元前四六〇年頃に作ったであろう。ここでは、「ミーメシス」は単なる美術家の作品制作行為ではなく、その結果である作品(μίμημα)は、それ自体生命をもつもの、魔力をもつものと見なされている。

約三〇年後にヘロドトスは、その著書『歴史』の中でエジプトの風習の一つとして次のようなことを述べている(II, 78)。エジプトの金持ちの宴の際には、食事が終わったところで一人の男が棺の上の木製の死者の像を抱えて持ち歩き、一人一人の会食者の前にそれを差し出して、「これをよく御覧ください。それから楽しくお飲みください。あなたも死ねば、このようになるのですから」と声を掛ける。その死者の像は、全体の長さが一乃至二尺あり、まったく素晴らしい彫りと彩色で「表現されていた」(επιμυμήτων)という。ここで「ミーメシス」が、人間の外形を写実的に再現する意味でなかったことは、紀元前五世紀以前のエジプトの木棺の上の死者像が示すとおりである。またヘロドトスは別のところで、エジプト第二十六王朝の王アマシスの墓について、それは「椰子の樹を表現した円柱」(στύλοισι τῶν φοινίκων τὰ δένδρα μίμησιν ἐνοῦσι)で飾られた大きな石の柱廊であったと述べている(II, 169)。古王国時代から紀元前六世紀のアマシスの時代に至るまでの今日に伝えられる数多くの建築遺品は、エジプトの「パルム柱」が、椰子の樹を写実的に模したのではなく、全く客観的な抽象としてこの樹の本質を「表現」

したものであったことを示している(図1)。

ヘロドトスの『歴史』から二世代を経た紀元前三二〇年頃、「ミーメーシス」という言葉はプラトンの対話篇『国家』に於いて別の意味を持つ。この言葉がはじめて登場する第三巻の詩論の中で「ミーメーシス」は、叙事詩の作者が作中人物の言葉を真似ること、すなわち物語の中の「叙述」に対する「科白」のこと(392D-394D)、役者がある人物を真似る、すなわち演ずること(395A)、観客が登場人物を真似る、すなわちその人物に同化すること(395C-396B)の意味として使われている。「ミーメーシス」は、客観的な描写ではなく主観的な「表出」の意味とされているのである。第十巻冒頭のクリーネー(寝椅子)の比喩(595C-598D)では、神はクリーネーの完全な形(イデア)を作り、建具師はその完全な形に倣って実際のクリーネーを作った。アイスキュロス、ヘロドトス、そして以前のプラト

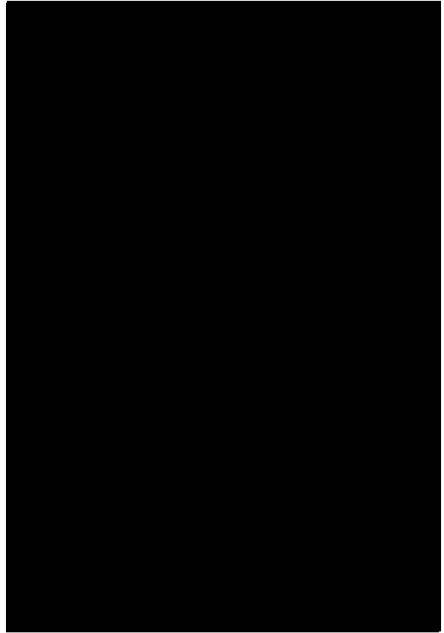


図1 「パラム柱」 古王国時代 カイロ

ン(『国家』VI, 484C-D)にとっては、この神および建具師の制作の行為が「ミーメーシス」であった。しかしここでプラトンは、彼が建具師の下位に置いた画家の制作行為、すなわち建具師が作った実際のクリーネーを描く、しかも在るがままではなく見えるがままに模倣する行為に、ミーメーシスの言葉を当てたのである。たしかにこの変化には、いまや感覚を否定し、真の認識を問題の中心にしようとする哲学者の形而学的意図もあったであろう。しかしそれ以上はこの言葉の意味の変化には、当時の美術、特に絵画の上で起った表現様式の変化が、反映していたのである。絵画は、対象の客観的な概念的表現から主観的な感覚的表現、すなわち「現象の模倣」(παρτάγατος μίμησις『国家』X, 598B)に変ったのである。

ギリシア絵画のイリュージオニスム

二次元の芸術である絵画は、その特性である二次元性を主張するか、あるいは二次元の領域に偽りの三次元空間を構築するか、いずれかの道を探る。前者は、対象を概念的に、すなわち偶然に左右されない不変の象徴として表すことを目指し、後者は、現実の世界を見るがままに捉えることを目標とする。そして後者の場合、本来あり得ないことを成そうとするのであるから、目という人間の感覚器官に起因する錯覚を利用することになる。その錯覚を利用する技術が、二次元の画面に三次元の奥行きを与える遠近法であり、個々の対象に立体感を与える陰影法である。古代の文献によると、ギリシ

アの絵画の歴史は、これらの技術を生み、育て、完成させた歴史であつたという。

前史

プリニウスは、クレオナイ出身の画家キモンが「対象を斜め方向から見て描くことを発明した」(catagrapha inventi, hoc est obliquas imagines)と云う(『博物誌』XXXV, 56)。このキモンが何時頃活躍した画家であつたかは、知られていない。ギリシア美術史に於いては、陶器に描かれた絵が失われた壁画やタブローなどの大画面絵画を補う役割を果たしている。その陶器画の上では、紀元前五三〇頃の作品にすでに、人間や馬など以外の生命のない物象を斜め方向から見た形で描く実験が行われている。陶工エクセキアスによるアマゾネスの女王ペンテシレイアを倒すアレウスを描く一つの酒甕(アンフォラ)の上では、人物像にあつては上半身は正面観、下半身と頭部はプロフィールで表されているのに対し、それぞれが左手にもつ楯は、真横でも真正面でもなく、内側を僅かに見せる斜め方向から見られた形で描かれている(図2)。美術用語でいう前縮法(foreshortening, Verkürzung)、すなわち、対象を縮めて描くことによつて奥行きのある空間を暗示する遠近法の一つが登場しているのである。ギリシアの画家はここに於いて、彼等がオリエントから受け継いだ純粹にシルエットの的な二次元絵画の呪縛から解かれたのである。美術は、客観的な「概念的表現」に対しての最初の拒否を示したのである。

紀元前五〇一年頃、エウテュミデスと彼の仲間の陶器画家たちは、人物像について振れた姿勢を前縮法で描く方法を研究し、人体描写に新しい風を吹き込んだ。三人の酔っぱらいを描くエウテュミデスの酒甕(アンフォラ)の一つの絵では、左右両側のふらつく二人は四分の三正面から見られており、中央の男は右方に歩みながら後ろを振り返り、大胆にも観る者に背中を向けて表されている(図3)。人間は、統一ある生命体として三次元の空間の中を動いているのである。

ローマ時代の紀元後二世紀にデルフォイを訪れた旅行家パウサニアスの記録によると、当地のある建物を飾っていた画家ポリュグノトスの壁画では、個々の人物像あるいは群をつくる人物像は、上下にいろいろだれて配置されていたという(『ギリシア旅行記』X, 25-31)。このことは、ポリュグノトスが、登場人物すべてを同一の地平線上に立たせるといふ、それまでのギリシア絵画の伝統を破棄したことを語っている。ポリュグノトスの絵画の実際を知ることにはできないが、紀元前四六〇年頃に作られた「ニオビデスの画家」の混酒甕(クラテル)の上では、画面の中に上方に向かって蛇行する地形線が描かれ、女神アテナや英雄ヘラクレスなどの登場人物は、それぞれ高さの異なる場所に配置されている(図4)。ポリュグノトスの大画面絵画に影響を受けたであろうこの陶器画家は、豊重する地形を描くということによつて絵画的奥行きの効果が生まれることを知っていたのである。しかしここに、統一ある遠近法的空間が構成されているわけではない。いまや自由に駆使されることができるよう前縮法によつてさまざまな姿勢で描かれている人物像も、それら相互の遠近が透視図法的に秩序づけられているのではなかった。

ローマの建築家ウィトルウィウスは、彼の『建築書』の中で、「最初にアガタルコスがアテナイでアイスキュロスが一つの悲劇を舞台にのせたときにその書割を作り、それについての解説を残した。それに刺激されて、デモクリトスとアナクサゴラスが同じ事柄について論文を書いた」(Namque primum Agatharchus Athenis Aeschylō docente tragoediam scaenam fecit et de ea commentarium reliquit. Ex eo moniti Democritus et Anaxagoras de eam rescriberunt.)と述べている(VII. praef. 11)。アガタルコスは有名な画家であった。プルタルコスによると、アルキビアデスは自分の住まいをこの画家の絵で飾るために彼を屋敷内に閉じ込めたという(『アルキビアス伝』16)。この出来事が、紀元前四五〇年頃に生まれたアルキビアデスの若気のいたりによるものだとしても、紀元前四三〇年以前のことであったとは考えられない。他方、アイスキュロスは紀元前四五六年に死んでいる。この年代的混乱は、次のように説明され得る。古代の多くの記録によると、アイスキュロスの死後アテナイの民会は、アイスキュロスの悲劇を再上演する者は、彼の名のもとでそれを行うように決議したという(A. Rumpf, *Hb. der Arch.* IV, p. 121)。「アイスキュロスが舞台にのせた」(Aeschylō docente)とは、このことであつたらう。従つて、画家アガタルコスがその書割(*scaena*)を作つたのは、紀元前五世紀の末頃のことであつたと考えられる。

ウィトルウィウスの記述から、アガタルコスが舞台書割画を制作した最初の美術家であつたことが知られる。古代人は美術用語とし

ての空間遠近法のことをスケノグラフィア(*skēnographia*)と呼んだが、その起源は、文字通り舞台(*skēnē*)の絵であつた。空間遠近法としてのスケノグラフィアが如何なるものであつたかは、上に引用したウィトルウィウスの記述が、デモクリトスとアナクサゴラスの理論を紹介して詳細に論じている。しかしこの箇所の語句の解釈については、今日なお論議がなされており、古代の遠近法に関してはまだ明快な結論は得られていない(たとえばE. Panofsky, *Die Perspektive als symbolische Form*など参照)。

南イタリアのタレントに出土した、紀元前三五〇年頃に作られた一つの大きな混酒甕(クラテル)の断片に残る絵は、当時の舞台書割としてのスケノグラフィアの実際の様子を伝えていると思われる(図5)。ここでは英雄イアソンの運命を主題にした悲劇が、左右に大きな扉と突出した翼部をもつ玄関間のある細長い柱廊を背景として演じられている(図5では右の玄関間は見えない)。柱廊の前では、長い旅から帰還したイアソンが、叔父である王ペリアスに迎えられている。両玄関のそれぞれの扉からは、王の娘が一人づつ、不幸な結末を暗示するかの如く、不安そうな顔を覗かせている。建物は、透視図法的遠近法で描かれている。奥に向かう縮められた軒縁、菱形に変えられた天井鏡板をもつ玄関間は、見る者を三次元の世界に引き込む。この錯覚は、舞台の上実際にしつらえられていたであろう玄関の斜めに開かれた扉によって、更に強められる。ここでは、人物像を内包する大きな建造物自体が前縮法で描かれ、舞台に(そして画面に)深い奥行きを暗示させている。しかし、斜めに後退する線の延長が一点に集まることはなく、幾何学的な透視図法はまだ

スキアグラフィア

同じく古代の美術用語スキアグラフィア (*oxarypáda*) は、陰影 (*oxia*) を用いて物象に立体感を与え、画面に三次元性を持ち込む技法であった。陶器画の幾つかの例は、物象がその外側に投げ掛ける影を描いてその物象自体を際立たせる描法が、すでに紀元前五世紀の中頃には行われていたことを示している。しかし、スキアグラフィアはこのような物象による外への投影を描くのではなく、個々の物象自体の色の中でその色の明度を段階的に変化させて明部と暗部を作り出し、それによってその物象に立体感を与える「明暗法」、すなわち、近世ヨーロッパ美術のキアロスクーロ (*chiaroscuro*) と同じものを意味していたと思われる。古代の記録は、この技法の発見者はアテナイ出身の画家アポドロロスであり (*Plutarchos, de Glor. Athen. 2*)、それゆえ彼はスキアグラフィオス (*oxarypádos*) と紳名されていた (*「イリアス」X, 265* の古註) という。またプリニウスは、アポドロロスは第九十三回オリュンピアード、すなわち紀元前四〇八年に華々しく登場し、「彼ははじめて『見えるもの』 (*species*) を表現する方法を確立し、はじめて絵筆に『法則]によって、 (*iure*) 名声をもたらした」と伝えている (*「博物誌」XXXV, 60*)。更に続けてプリニウスはいう。「アポドロロスによって美術の門が開かれた後、ヘラクレイア出身のゼウクシスが、第九十五回オリュンピアードの第四年目 (紀元前三九七年) にその門をくぐり、いま

やあらゆることを成し得るようになっていた絵筆を更に大いなる名声へと導いた」 (*「博物誌」XXXV, 61*)。この画家の活躍期は、彼がマケドニアの王アルケラオス (在位紀元前四一三—三九九年) のために制作したという記録からも知られる (*Plinius, ibidem*)。またプリニウスは、「ゼウクシスは、彼の師から技術を盗み、それを身につけて持ち去った」とアポドロロスが嘆いたとも述べている (*「博物誌」XXXV, 62*)。ローマの修辭家クウィンティリアヌスは、ゼウクシスの美術に対する貢献を大いに称え、彼が「光と影の道理を発見した」 (*luminum umbrarumque invenisse rationem*) とも記している (*Institutio Oratoria XII, 10, 4*)。このゼウクシスは、画家として非常な名声と富を得たとみえ、彼が自分の名を金で織り込んだ衣服を身につけてオリュンピアに現れた (*「博物誌」XXXV, 62*) など、その豪華な暮らしぶりを語る多くの逸話が残されている。

このように古代の文献は、紀元前五世紀の最後の四半世紀に、ギリシア絵画に於いて二次元の画面に三次元性を与える革命的な技法が、生まれ、育っていったことを伝えている。しかし、その偉業を遂行した美術家アガタルコス、アポドロロス、ゼウクシスの作品からは、オリジナルはともかくコピーさえも残されていない。だがボンペイに出土した一つの大きなモザイク画は、この絵画の革命が、まさにプラトンの生きた時代に更なる躍進を遂げたことを語っている。それは、マケドニアの王アレクサンドロスとベルシアの王大レイオスの戦いを描いていた。

『アレクサンドロスとダレイオスの戦い』

この記念碑的大モザイク画は、一八三一年十月二十四日、ポンペイ最大の個人邸宅『ファウヌスの家』に発見された(図6)。すでに古代に傷つけられており、画面左半分の大きな部分、右半分の馬車の下方部分、一本の長槍の穂先に吊された小旗の大部分とその周辺など、おそらく紀元後六十二年にカンパニア地方を襲った地震の際に生じたのであろう欠損箇所は、茶色がかった粗い漆喰で填められて七十九年八月二十四日のヴェスヴィオス噴火の日を迎えている。近代の補修はない。モザイク全体は横五・八メートル、縦三・一三メートル、周囲の齒型文装飾部を除く画面自体は、横五・一二メートル、縦二・七メートルである。細工は緻密で、モザイク全体には約百五十万個の小石が使われ、その小石は、一平方センチメートルに約三十個ある。

描かれているのは、紀元前三三三年の初冬、シリアとの国境に近いキリキアの古代都市イッソスの近くで繰り広げられたマケドニア軍とペルシア軍の戦いの劇的な一瞬である。葉を散りつくした木がただ一本、枝を天に伸ばした戦場では、左方からアレクサンドロスが獅子のごとき髪を靡かせ、大きな目を見開き、嵐のように突進し、いまダレイオスの間近に迫った。後方にはマケドニア軍の誇る長槍(*aspata*)が林立し、ペルシア軍が包囲されたことを語っている。王を乗せた四頭立の戦車は向きを変え、画面の奥から右前方に向かって駆け去ろうとする。御者は必死の形相で鞭を振るい、鋌を打った大きな車輪は、味方の兵を轢こうとしている。ダレイオスは振り返り、右手を伸ばして目の前の恐しい光景に呆然としている。この

瞬間、アレクサンドロスの突き出した長槍は、彼と馬車の間に身を投じた一人のペルシアの騎士の身体を貫いたのである。この騎士は、自らの英雄的な死でもって王ダレイオスの命を救おうとしたのであった。

モザイク画の熟慮された構図は、劇的な出来事の経過を見事に秩序づけ、細部もまた緻密に仕上げられている。にもかかわらずこの大画面には、中央部の寸詰まりによる歪みをはじめ、幾つかの箇所不可解な混乱が見られる。それは、このポンペイのモザイク画がギリシアの絵画のコピーであり、混乱は、その原画をモザイクに移す際に生じたものと考えられる。原画は、ペルシア帝国の崩壊後はもはや見ることでできなくなったペルシア風の王や戦士の服装・武器を実際に見ることができた画家によって描かれていた。また、いまだ理想化されていないアレクサンドロスの肖像の様式は、その絵が大王の生存中に制作されたことを語っている。それは、紀元前三二〇年代の前半のことであつたらう。その時、プラトンの没後二十年は経っていたであろうか。

ポンペイのモザイク師は、ギリシアの画家の彩色を忠実に做つたと思われる。使われている小石の色は、古典期ギリシア絵画の伝統に従って白、黄、赤、黒の四色に限られている(そのほか僅かに青、緑が使われている)。しかしそれぞれの色には、約四十の異なるニュアンス(明度)が見られる。それらの石を使ってモザイク師は、所謂点描主義的に、すなわち一つの色石を他の色石の隣に並べて、作画している。しかしそうして出来上がったものは、我々が十九世紀の印象主義の点描画として知るものとはまったく対照的である。こ

ここでは、画面の中のすべての物象はそれぞれが彫塑的に充実し、相互の境界を明確にしている。すなわち、それぞれの物象は、色も明度も同じである小石を連続して並べて作られた線でもって明確に輪郭づけられているのである。背景が暗い場合、特に光が当たらず影になった部分の輪郭線には、黒の小石が使われている。しかし、物象それ自体の色がはっきりしており、またそれが明るい背景から浮かび上がっている場合には、輪郭線もまた、その物象と同じ色の小石で作られている。このようにして描かれた周縁から、それぞれの物象の遠近法的に突出した部分に向かって、光の効果を發揮するよう、段階的に明るい色調の石が並べられているのである。

古代の優れた指揮官が常にそうしたように、アレクサンドロスは太陽を背に戦っている。光の方向は、物象がその右側に投げ掛ける短い影から知られる。その影は明確な形を成さず、この戦場の上にかかるのは、北緯三十七度の弱い初冬の太陽である。しかしその陽の光は、物象に立体感を与えるには十分の強さである。物や人や馬の立体的丸みは、その突出部に明るい光が当てられ、その周囲の窪んでゆく暗い部分から際立って浮き上っている。特に、顔面の上の光の反射は、印象深い効果をつくりだしている。アレクサンドロスにあつては、黒い毛髪はハイライトを受けて黄色の線条を作つて輝き、顔面では、額の茶褐色から、目の周囲の窪みの黄褐色を経て、盛り上がるこめかみや頬、突出する鼻、唇、顎の明るく輝く蔷薇色に至るまで、肉色のあらゆるニュアンスが駆使され、陽に焼けた若い王の特異な容貌を彫塑的に力強く肉づけしている(図7)。他方、陽光を正面から顔面に受けるペルシア軍の側にあつても、その光の

造形は、彼等戦士に精悍なる面魂を与えている。馬の身もまた、光によってその効果的な立体性を得ている。光は、赤毛、青毛、河原毛の艶やかな皮の下で、緊張し、盛り上がる筋肉に、それぞれの色に応じながら、明暗のニュアンスでもって躍動する生命感を与えている。中央右の乗り手のない馬の観る者に向けられた尻には明るい光があたり、そのハイライトの輝く面は、右横腹の黒い影と強い対比を成している(図8)。

小石を並べるのではなく、絵の具と筆を使う原画の色の置き方が、モザイクと同様の点描式であつたとは思えない(そうだとする研究者もいる、E. C. Keuls, *Plato and Greek Painting*, 1978 参照)。しかし、暗いところから明るい部分に向かって同一色価の色を数多くの明度に段階付けて彩色するやり方は、同じであつたらう。その作品は、近くから見れば観る者を混乱させるが、離れて見ればそのイリュージョンの効果は、モザイクによるコピー以上に印象深いものであつたに違いない。

前縮法は、自在に駆使されている。中央右の観る者にその尻を向ける馬は、この前縮による遠近描法の完成度を誇示しているかのようである(図8、この馬の前脚が一本足りない指摘する者もいる)。このようにして、陰影描法と前縮法は、個々の物象に十分な立体性を与えることに成功した。そして個々の形象はその立体性を主張し、人物も馬も、彼等の在る空間をそれぞれの充実した立体性で満たした。前に立つ人物によってほとんど全身を覆い隠されている人物でさえ、大きさ、色彩、意味において、前に立つ人物と同じなのである。ここには、幾何学的に統一された透視図法的遠近法はない。アレクサンドロス大王の時代に生きた画家は、空間の奥行きの錯覚



図3 陶器画（部分） エウテュミデス
紀元前510年頃 ミュンヘン



図2 陶器画（部分） エクセキアス
紀元前530年頃 ロンドン



図5 陶器画（部分） 紀元前350年頃
ヴェルツブルグ

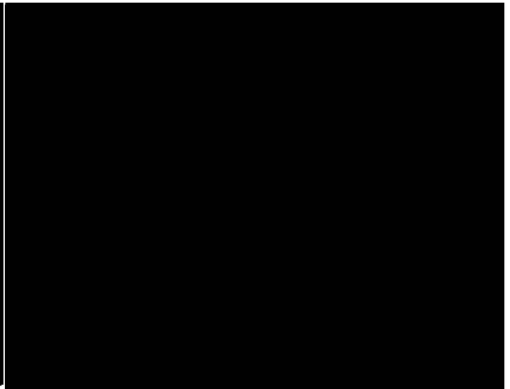


図4 陶器画（部分） 「ニオビデスの画家」
紀元前460年頃 パリ

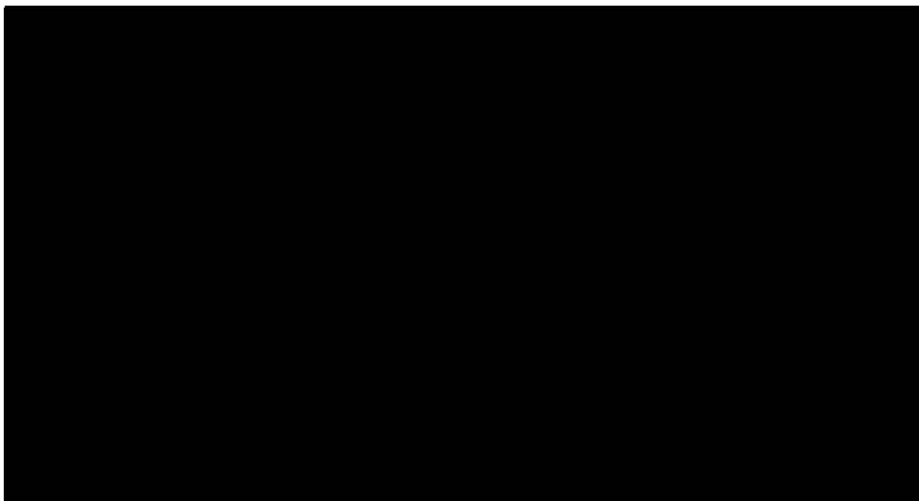


図6 【アレクサンドロスとダレイオスの戦い】 モザイク 紀元前100年頃 ナポリ



図8 図6の部分

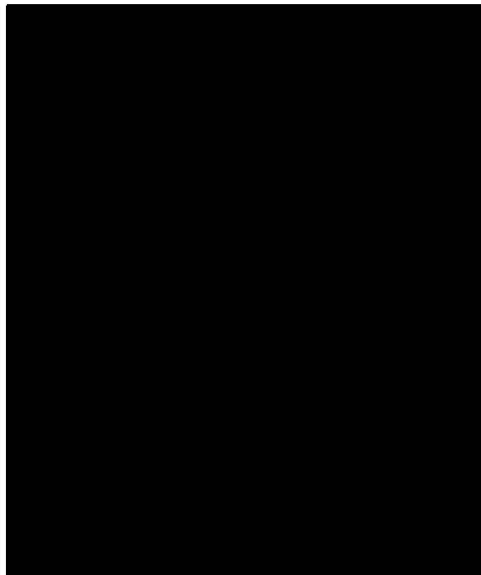


図7 図6の部分

を呼び起こすために、別の手法を使っているのである。薙き合う人物や馬に、それらが占める空間を与えているのは、画面に平行なモチーフとそれと交差するモチーフとによる奥行き構成である。画面に平行に位置するのは、愛馬ブケファロスに跨るアレクサンドロス、戦車の上のダレイオス、ペルシアの騎兵、兜を被るマケドニアの兵士、天に向かって林立する槍であり、それに交差するのは、崩れ落ちる馬の上の槍で突き抜かれたペルシアの英雄、観る者に尻を向けた乗り手のない馬、戦車を索く四頭の馬である。この交差するモチーフが、完成された透視図法ではなく、ただ人物像の充満のみで構築された帯状の空間に、楔を打ち込んでいるのである。

紀元前五世紀の末にアガタルコスによって発明されたスケノグラフィア、アポロドロスによって発明され、ゼウクシスによって発展させられたスキアグラフィアは、紀元前三二〇年代に制作された一つの大画面絵画に於いて、ここまで完成されていたのであった。

プラトンとイリュージョン絵画

以上みてきたように、プラトンの生きた時代は、ギリシア絵画にとってはアガタルコスによってスケノグラフィアが、アポロドロスによってスキアグラフィアが発明され、ゼウクシスによって大いに研究され、そして『アレクサンドロスとダレイオスの戦い』の画家

達によってほぼ完成に導かれた時代であった。この両技法が目指したのは、感覚的現実の印象を可能な限り網膜上の映像に近づけることであった。このことは、それらの図像の形と色が人間の視習慣を、すなわち目という人間の感覚器官が根源的に持つ錯覚（イリュージョン）を利用することによって得られることを意味する。すなわち対象は、見るものの主観へと関連づけられ、以前の絵画の図像がもっていた客観的概念性から解放されるのである。そのようにして生まれた絵画にあっては、観る者は容易に図像空間に引き込まれ、絵の中の世界はより親しいものとなる。プラトンの時代の絵画の革新とは、対象世界の主観化なのであった。従ってこの対象世界は、ただ観る者個人との関わりに於いてのみ存在するのであり、万人に普遍の象徴の世界は、一つの現象世界へと変えられたのであった。

美術、特に絵画に強い関心を寄せ、同世代の画家ゼウクシスの名声を強く意識していたプラトン（『ゴルギアス』503c）は、何時のことか断定できないが、ある時期この新しい絵画の技法を研究し、理解しようと努力したと思われる。中期の対話篇『テアイテトス』の最後のところで、正しい憶測から根拠づけられた知識に至る道程に疑問を投げ掛けたプラトンは、その説明に絵画との比較を援用し、「スキアグラフィアで描かれたもの（σκιαγραφία）のすぐ前に立つと、それについてまったく何もわからない。しかし遠く退つてみると、事柄は一つの意味をもつように見えてくる」と述べている（208c）。スキアグラフィアは、個々の対象の内部でその色の明度を段階付け、それによって明るい部分と暗い部分を作り出し、その

物体に立体感を与える技法であった。従って、このような技法で描かれた対象は、間近で見ればそれが何であるかは判然とせず、画面全体の光と影の関係を把握できるまでに離れて見たとき、個々の対象も理解され得るのである。プラトンは、スキアグラフィアの持つこのような性格について「パルメニデス」(165C)、「国家」(X, 602C-D)、「クリティアス」(107D) に於いても触れている。

しかしプラトンは、スキアグラフィアの肯定的価値を認めることができなかった。否、それに対して強い不信を抱いた。中期以降の対話篇の中で彼は、スキアグラフィアという言葉をあらゆる不正の代名詞として使っている。「スキアグラフィアで描かれた作品」(*σκιεγραφία*)とは、すなわち偽りの知覚を意味し(『国家』523B および『法律』663A-C)、「洞察」(*φρόνησις*)をもたない徳への努力は、一つのスキアグラフィアのようなものであり、それ自体に何ら健康的なもの、真実的なものを有しないのである(『フィドス』109A-B)。そして、「徳のスキアグラフィア」(*σκιεγραφία τῆς ἀρετῆς*)とは、ただ単に「嘘の徳」(『国家』365C)のごとであり、「スキアグラフィアによって描かれた快樂」(*τῆς ἡδονῆς σκιεγραφία*)とは、「浄められていない不純な快樂」(『国家』586B)のごとなのである。

なによえプラトンは、彼の時代の絵画における革新的な傾向に対して、かくまで尖鋭に戦わねばならなかったのだらうか。その答えは、『国家』の第十巻に明確に語られている。視覚に映ずるままに物を見るということは、同じ大きさの物を違った大きさに、突出した物を凹んだように、凹んだ物を突出したように、一本の棒を水の中

に入れたときのように、真つ直ぐな物を曲つたように、曲つた物を真つ直ぐなように見ることである。イリュージョン絵画の技法であるスキアグラフィアは、人間の生理がもつこのような不完全さを利用したものであり、まやかし以外のなにものでもない。それは一種の手法、その他その類の多くのからくりのようなものである。表現する技術として、不実で欺瞞的である。それは我々の内にある下品なもの、不実なものに作用するのであるから、下等なものは下等なものとして下等なものを生むのである。スキアグラフィアによる絵画は、真理それ自体ではなく現象的真理に頼っており、一種のファンタスマなのである(602C-φ603B)。同じ対話篇の同じ巻の例の寝椅子に関する寓話も、同じことを言っていたのである(『国家』598A-B)。

スキアグラフィアと並んで、スケノグラフィアもまたギリシア美術に於けるイリュージョン絵画の代表的技法であった。しかも両者は、相互に作用しあつてはじめてその効果を十分に發揮し得たのである(図8参照)。このことから、九世紀のビザンチンの学者フォティオスが暗示しているように、すでに古代に於いて両技法の概念は混同されて使われていたことも推測される(Pfuhl, Jhrb. d. Kaiserl. arch. Instituts XXV, 1910, p. 15)。しかし、少なくとも紀元前五世紀および四世紀に於いては、両概念が同一視されて使われていた例はない。プラトンはスケノグラフィアという言葉は一度も用いてない。しかし彼が、このことについてもスキアグラフィアと同様に研究していたことは十分考えられる。『ソフィステス』の中でプラトンは、彫像について次のように述べている。すなわち、巨大な立像に

あつては、その像の前に立つ観者は上方の部分に斜め下方から見上げるのであるから、上方の部分は下方の部分に比べてより大きな尺度で形作られねばならない。何故なら、そうすることでもつてはじめて、観者にとっての正常な比例関係が見る像に於いて再現されるからである(235B-236C)。プラトンは、彫刻に於いても物象を正確に表現する技法と現象を捉える技法とを区別するのである。我々は、前者を客観的彫刻、後者を主観的彫刻と呼ぶことができるであろう。主観的彫刻は、イリュージョン絵画と同様、現象的イメージ、ファインタマスの再現であり、それは、真の美に似せるとができる真のプロポーションではなく、歪曲されたプロポーションを作り出すのである。

感覚およびイリュージョン美術の欺瞞に対する対抗手段としてプラトンは、測ること、計算すること、秤にかけることをあげている(『国家』602D-603A)。建築は、本質的に確固たる比例の上に成り立つものであり、また尺度や道具を正確に使うことがそれに特別な精密度を与えているがゆえに、後年のプラトンがなお認めていた芸術(τέχνη)であった(『フィネポス』56B)。

「夢の家」

後期の対話篇「ソフィステス」の中でプラトンは、神と人間の「作る技術」(ποίησις)に於いて次のように述べている(265E-266D)。

神の「実物を作る技術」(αὐτοποίησις)は、実物として人間や動物などの自然物を作り、「幻影を作る技術」(εἰδολοποίησις)は、その実物に伴う幻影(εἰδῶν)として眠る者が夢の中に見る像、光による影の像、鏡に写る像を作るといふ。この神の技術に対比させて、「ところで、我々人間の技術に関してだが、それは家そのものを建築術によつて作るが、絵画術によつてなおもう一つの、あたかも目覚めた者のための人工の夢としての家を作るといえるのではないだろうか」といふ(266C)。「目覚めた者のための人工の夢」(ὄναρ ἢ ὑπόδημιον ἐμπροσθέν)「すなわち表象(Vorstellung)」、それは「プラトンにとつてはソフィストの技術につながる否定的なものであった。

紀元後二世紀のシリア出身の遍歴の修辭学教師ルキアノスは、弟子に、聴衆を引き付けるためには意表を突くテーマで彼等に襲いかかる必要があると説き、例として画家ゼウクシスの一つの作品を引いている(Lukianos, Zeuxis, 3-6)。

「あの最も有名な画家の一人ゼウクシスは、多くの人に知られたありきたりの主題を描くことはなく、半神、神、戦争といったテーマを取り上げることができるだけ避けた。彼は、常に何か新しいことを試み、風変わりなこと、珍奇なことを思いつくと、それを彼の技術に於いて的確に表現した。彼の大胆な発明の中でも特に際立っているのは、二頭の幼い子供に乳を与える女性の半馬人(ケンタウロイ)を描いたことである」と述べ、続けてルキアノスは、その作

品について詳しく記述する。

「緑豊かな草原の上で一頭の女性の半馬人が、馬の姿をした下半身を地に横たえ、後脚を後方へ投げ出して描かれている。人間の女の姿をした上半身は軽く起こされ、両肘で支えられている。前脚は、身を横にしたときさうなるように前方に長々と伸ばされることなく、片脚を、跪くかのようにひづめを内側に向けて折り曲げている。他方の脚は、立ち上がるうとする馬がさうするように、前方に伸ばして大地に踏ん張っている。彼女は、子供の一人を腕に抱え、人間がさうするように胸に抱え、乳を呑ませている。もう一人の子供には、馬がさうするように腹の下の乳房を吸わせている。絵の上の方では、子供達に二種のやり方で乳を与えている女の夫であるう一頭の男性の半馬人が、あたかも見張り台から見下ろすように、笑いながら身を乗り出している。彼は、全身を現すことなく馬の体軀の中間までを見せており、右手にライオンの子を持ち、戯れに子供達を怖がらせるかのようにそれを頭の上で振り回している。」

この絵は、我々素人には完全には理解できないが、それらについて知らねばならぬ専門の画家達には称賛的とされる美術のあらゆる技術、すなわち、極度に正確な線の引き方、絵の具の的確な混合とその適切な配置、必要な箇所への陰影の使用、像の寸法の合理性、全体に対する部分の正確で調和ある関係、などといったものすべてを含んでいる。しかし私が特に称賛したいのは、ゼウクシスが、唯一無二の主題でもって、彼の芸術の最大の長所を多方面にわたって示し得たということである。たとえば、一方で彼は、ただ馬身の部分だけでなく人体部の胸や肩の上の大部分を覆い尽くす粗々しい毛でもって、あるいはまた笑っているにもかかわらず森の住民特有の

犛猛な目を持つ顔でもって、男性の半馬人にぞっとするような恐ろしさや完璧なまでの野生を与えている。しかし他方では、女性の半馬人の馬の部分をいまだ飼い馴らされることなく貞潔なままのテッサリアの牝馬のように美しく描いている。しかもその上半身は、サテュロスのように作られた耳を除いて、まったく美しい人間の女のものである。馬の下半身と人間の上半身の結びつきは、何の粗雑さもなく優しく、その移行はあまりにも滑らかなで、見る者の目は一方から他方へと何の障害もなく導かれてゆく。子供達には、幼さにもかかわらず何か野生といったもの、可愛さの中にも何か恐ろしさを感じさせるものがある。彼等はまったく幼な見らしいやり方で、それぞれが母親にぴったりと身を寄せ、その乳房をしっかりと握っているのだが、彼等がライオンの子を見上げる眼差には、私の心に何か不気味な感じを与えるものがある……」

アリストテレスは、ゼウクシスの作品にはポリュグノトスの絵が持っていたエトスががないという(『詩学』1452a)。プラトンもまた画家ポリュグノトスを高く評価していた(『イオン』530D)。彼は、神話に材を取って、決定的な局面に立たされた人間の運命の重みを表した美術家であった(図4参照)。プラトン以前の時代のギリシア美術は、古い神話に新しい意味と解釈を与えることによって、人間の根源的な思想を表してきたのである。半人半馬の怪物ケンタウロイもまた、異なる系譜と個性を持つケイロンやフォロスを別として、常に猛々しい生き物の姿で、本能のままに行動する野卑の象徴として、たとえばオリュンピアのゼウス神殿の西破風彫刻やバルテノン(南側メトープ)に見られるように、理性の生き物である人間と戦う

ものとされていた。

ゼウクシスが描くのは、静かで平和なケンタウロイの家族である。ルキアノスがこの画家の「芸術の最大の長所」(τὸ μὲν τὸν τῆς τέχνης)としてあげるのは、作品の含む意味ではなく、男性の半馬人の全身を覆う荒々しい毛、笑いと癡猛な眼差が同居する顔、美しい人間の上半身と高貴な馬の下半身への滑らかな移行、幼な子の可憐な仕種と不気味な目つきなど、目に見える現象の表現の巧みさである。女性と乳を吸う子供のケンタウロイは画家ゼウクシスの発明であった、とルキアノスはいう。半人半馬の異形は、確かに神話の世界の生き物であり、現実には棲息しない。しかし彼等は、もはや彼等がかつて置かれていた領域を離れ、如何なる神話上の出来事にも、またその象徴の世界にも関わりをもたない。彼等が生きているのは、感覚で把握され得る表象の世界、「目覚めた者のための人工の夢」の世界である。「夢の家」を「目覚めた者」に如何に効果的に感受させるか、そのためにゼウクシスは、彼が当時身につけることができた絵画的能力のすべてを、すなわち「極度に正確な線の引き方、絵の具の的確な混合とその適切な配置、必要な箇所への陰影の使用(すなわちスキアグラフィア)、像の寸法の合理性(τὸν ἑυθέως τὸν λόγον すなわちスケノグラフィア)、全体に対する部分の正確で調和ある関係」を駆使したのであった。

残念ながら、ゼウクシスの「ケンタウロイ図」からは原作はもちろん、コピーも残されていない。従って、その実際について我々は何も知ることができない。ただ同時代の陶器画から、当時の大画面絵画の様子を窺うだけである。

紀元前四〇〇年頃に作られた大型混酒壺(クラテル)の一つには、幾何学模様で上下を仕切られた胴体部の一側面に、ディオニュソスとアリアドネを囲んで、ある一つのサテュロス劇に関係する人物達の姿が描かれている(図9)。登場する人物の何人かにはその名前が記されており、下段中央で椅子に腰掛け笛を吹くのは、当時笛吹きとして名声を得ていたプロノモス、その左方で仮面をつけて踊るのはニコレオス、更にその左側で手に巻物を持ち、三脚の机に腰を掛けるのは劇の作者デメトリオスである。その他、豎琴演奏者、腰に毛皮を巻いたサテュロスとしての合唱隊員がおり、上段右方では、合唱隊の長であるパツポシレノスが主役のヘラクレスを演じる役者と話を交わしている。その隣で、ディオニュソスとアリアドネと同じクリーネーに腰掛けるのは、もう一人の主役リュディアの王女オシファレを演じる役者である。彼女はしかし、同時に「芝居」の擬人化であるパイディアとしても表されている。このサテュロス劇の主題が、オシファレがヘラクレスと恋に落ちて起こす悶着であることは、その傍らで語り掛けるヒメロス(恋への憧れの神)が示している。神々を挟んで反対側に立つのは、オシファレの父親ヤルダノスの役を演じる役者である。

彼らは、劇が演じられるディオニュソスの聖域に集まっているのである。ディオニュソスとアリアドネは、足台に足を乗せてクリーネーに腰掛け、互いに見つめ合い抱擁し合っている(図10)。周囲の人間達には、この両神は見えない。ただ、神と人間の中間に位置する「芝居」の擬人化パイディアだけが、両神の存在を人間達に伝えている。ディオニュソスは甘く優しい若者として、その膝に乗るア

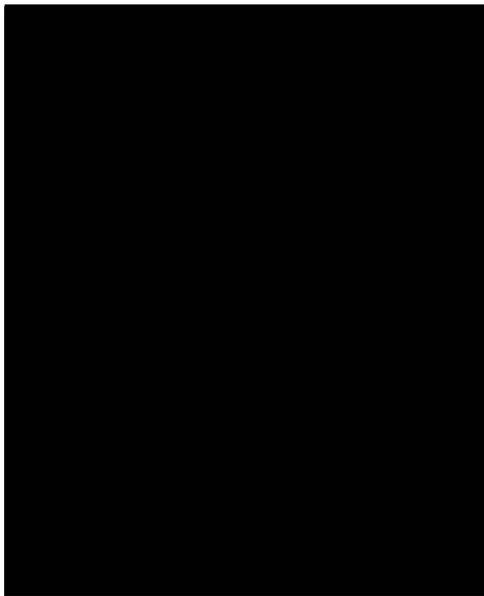


図9 陶器画 紀元前400年頃 ナポリ

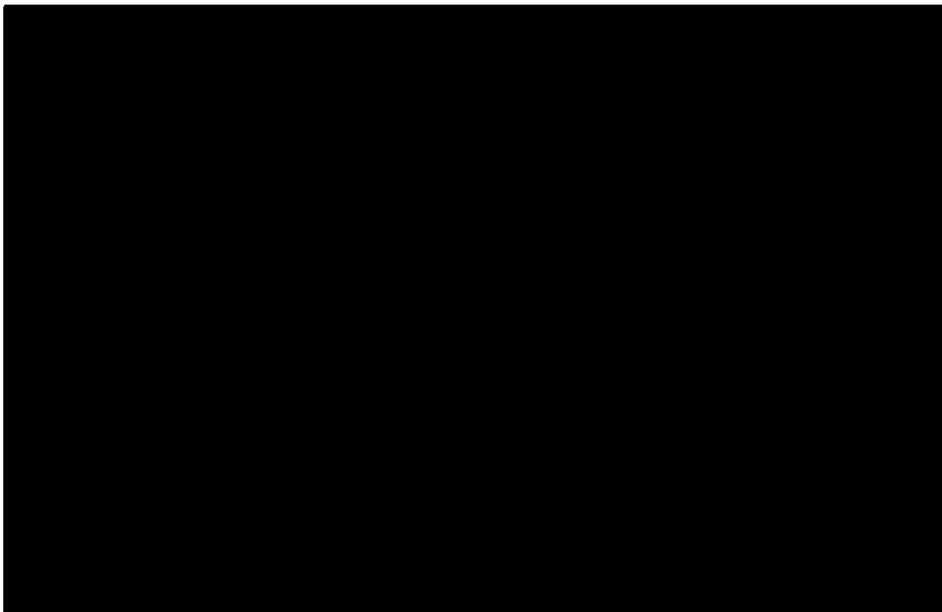


図10 図9の部分

リアドネは白く塗られた豊満な股体を誇る若い女性として描かれており、薄衣の下に透けて見える女神の白い肌は、官能的ですらある。ここには、プラトン以前の時代の、オリュンポスの高みにあつて人間を見下ろす威厳ある神ではない。我々の感覚で把握の可能な、酒と演劇の神、人間を恍惚に誘う神ディオニュソスとその妻アリアドネの「人工の夢」、表象である。足台やクリーネーの遠近法的表現、ディオニュソスの肉体の陰影法的彩色は、両神が現象の世界の存在であることをいっそう強調している。

プラトンの美術からの訣別

クレイニアス「あなたのおっしゃることは、わたしもひとから聞いたことがあつて分かるように思います。もつとも、わたしはその道（絵の道）の修業を積んだことはありませんけれど。」
アテナイ人「そんなことは何のさしつかえありません。」

〔法律〕769B)

「絵画とかかわりをもたなかつたことは、何の損失でもない」。蔽しい断言である。これは決して、単なる後代の哲学者に対する慰めの言葉ではない。しかもこの言葉でもってプラトンが、彼自身の永い年月にわたる経験に終止符を打つたのだと知るとき、それはいつそう蔽しいものに響く。彼は、造形芸術のあらゆる分野に別れを告げたのである。彼自身が属していた時代の絵画に於ける前衛的な改

革は、彼をして疑い深くし、芸術から遠ざけたのであつた。プラトンは、ギリシア美術に於ける最も重要な業績の一つであり、以後永きにわたつて影響を及ぼすことになるこの改革の意義を、その誕生に際して理解できなかつたのである。彼はそこに、ただ損失を見たのである。芸術のあらゆる変革に付随する危険を見たのである。そのようなプラトンが、エジプト美術に思いを寄せたとしても不思議はない（〔法律〕656D-657A）。それはギリシア人の目には、何千年にもわたつて同じであり続けたものであり、革新に逆らつて、古くて尊い聖なるものに縛られた形に固く拘束されたものであつた。彼には、エジプト美術では、聖なる源から離反することのすべての危険が追ひ払われているかに思えたのであつた。

1' Claude Vandersleyen, Das alte Agypten, Propylaen Kunstgeschichte Bd. 17 (1975) Abb. 33a: 2' 3' 4' 5' 10' Erika Simon, Die griechischen Vasen (1981) Bild XXXVI, 113, 191, 229: 5' Denys Haynes, Griechische Kunst und die Entdeckung der Freiheit (1981) Abb. 85: 6' Wilhelm Kraiker, Die Malerei der Griechen (1958) Taf. 64: 7' 8' Bernard Andreae, Das Alexandermosaik (1967) Umschlagbild, Abb. 6

(付記) ギリシア語の片仮名表記の際、幾つかの短い語、たとえばクリネー、ミーメーシス等の例外を除いて、長音は表記しなかった。また、φは、フ音で表記した。

(なかやま のりお)