

古代ローマ壁画における神話風景画

——アグリッパ・ポストゥムス荘「神話の間」を中心に——

武関彩瑛

1. はじめに

古代ローマ壁画では、ポンペイ第3様式以降、壁面の中央のあたかもタブロー画のように区切られた空間に神話画や風景画などが描かれた。神話画とは、数人の神話の登場人物を前面に大きく描いたもので、通常背景はほとんどない。一方風景画とは、都市や海辺の別荘や港湾など、実際の風景をモデルに描いたものや、ウェルギリウスの詠う牧歌的風景を思い起こさせる「牧歌的神域風景画」などであり、人物は点景で描かれている。人物の描かれていない純粋な風景画というものは、ほとんどない。そしてこの双方にまたがるジャンルが神話風景画であり、鳥瞰図で描かれた風景の中に、複数の神話の登場人物が小さく描き込まれているのを特徴とする。このような神話風景画、神話画という区分は、現代の研究者によって提示されたものであり、古代の壁画画家たちがこれらのジャンルの区分を厳格に設けていたことを示すものではない。しかし、以下に述べるように、ジャンルごとに主題を描き分けていることから、彼らがそれぞれのジャンルを少なからず意識しながら制作にあたっていたことは明らかであろう。

バーグマンは、ひとつの部屋の四方の壁面にタブロー画のように描かれた神話画や神話風景画が無作為に選ばれたわけではなく、それぞれの主題や視覚的要素を考慮して、部屋全体の装飾プログラムが形成されていることを明らかにした⁽¹⁾。ここではそのうちの一例として、ポンペイにあるウィルニウス・モデストゥスの家があげられている。この邸宅のふたつの部屋で発見された絵画には、夜に関係する主題や近い構図を用いるなど、装飾においてある共通するテーマがあったと考えられる。また同時

に、部屋に差し込む光や、室内でともされる灯りなども、壁面の色や主題選択に関わる要素として指摘している。

同様にそのような外的要素からの影響を示す例として、ポンペイの北、ヴェスヴィオ山の南側の裾野に位置するボスコトレカーゼのアグリッパ・ポストゥムス荘が挙げられる。これは皇帝アウグストゥスの孫にあたる人物であるアグリッパ・ポストゥムスが相続したが、事実上その母親、つまりアウグストゥスの娘のユリアの財産となり、夏用の別荘として使用されていたものである。この建物のふたつのクビクルムに描かれた風景画については、部屋に差し込む実際の太陽光と画中に描かれた影の位置が対応していることから、外界とのつながりが意識されているとの指摘がある⁽²⁾。ふたつのクビクルムのうちの一方は、壁面が赤一色で塗られていることから「赤の間」と呼ばれている。それぞれ四方の壁は、第3様式に特徴的な細く伸びた柱によって3つのパネルのように区切られている。その中央に描かれているのが、白地の背景に描かれた牧歌的神域風景画である。この画中において、光は実際の部屋の採光口である部屋の入口側から差し込むかのように計算されており、手前から奥に行くほど暗く、影を落とした風景になっているのである。

このように、先行研究では太陽や月の光、室内の灯りなど、直接室内に入り込み、壁画になんらかの効果をもたらすものとの関係が語られてきた。この議論は、ウィトルウィウスが『建築十書』において、建築家が部屋への光の入り方を計算して設計を行っていたという記述を残していることを主な根拠とするものであった⁽³⁾。しかし、壁画それ自体に直接効果をもたらすことはないものの、住んでいる者にとって日常的関わりが深かった壁の向こう側、つまり邸宅の周辺に広がる実際の風景との関係については、今まであまり議論されてこなかった。

そこで、このふたつのクビクルムのもう一方である「神話の間」に着目する。この内部には、《ペルセウスとアンドロメダ》と《ポリュフェモスとガラテア》を描いた神話風景画が東壁及び西壁に向かい合うように描かれている。この2点の神話風景画もまた、上述した「赤の間」と同様に、部屋の入口側から入る光を計算したうえで、全体的に奥に行くほど暗く描かれている。しかしここで、この背景の個々の要素に目をうつしてみる。背景全体を覆う青緑のグラデーションは海と空を表し、南側には宮

殿や神殿などの建物、北側には険しく切り立つ山が描かれている。この青緑色の背景は、以前からナポリ湾との対応関係が指摘されてきたが⁽⁴⁾、それだけではなく、北側に切り立つ山はヴェスヴィオ山、南側に見受けられる建築物はオプロンティス等の別荘地帯という、実際のボスコトレカーゼ周辺の地理にも対応していると考えられるのではないだろうか。本稿では、このような実景と描かれたものとの関連がどのような場合に適応されるのかを、その他の作例と照らし合わせることで明らかにしていく。

2. 神話画と神話風景画

神話風景画を考察するにあたり、まずは同じく神話を描いたジャンルである「神話画」との違いを明らかにしたい。これら「神話画」「神話風景画」は同時代に並行して描かれ続けていたが、それらはどのように使い分けられていたのだろうか。いくつかの主題を例に考えてみる⁽⁵⁾。

まず、自ら設計したクレタ島の迷宮の脱出を試みたイカロスとダイダロスを取り上げた絵画では、「イカロスの墜落」は神話風景画、「イカロスに蠟の翼をつけるダイダロス」では神話画、とはっきり場面によって使い分けがされている。また同様に、英雄ペルセウスを取り上げる絵画においても明確な違いが浮かび上がる。「岸壁に縛り付けられたアンドロメダを発見するペルセウス」や「アンドロメダに襲いかかる海獣と戦闘するペルセウス」では神話風景画、「アンドロメダを岩壁から下ろすペルセウス」、「ゴルゴネイオンを水面に映して眺めるペルセウスとアンドロメダ」は神話画で描かれている。

このように場面によって明確にジャンルが描き分けられる主題がある一方で、このような分類ができない主題もある。そのひとつが、ディルケを主題とするものである。描かれる場面は「ディルケの処罰」のみであるが、そのうち2つは神話画、6つは神話風景画として描かれている。同様に、「ディアナの水浴をのぞき見するアクタイオン」を描いたものは、神話画が5つ、神話風景画が4つ、「ポリュフェモスとガラテア」

を描いたものは、神話画が5つ、神話風景画が6つ確認されている。

以上のように、イカロスとダイダロス、ペルセウスとアンドロメダのように場面による神話画・神話風景画の使い分けがなされているものがある一方、ディルケ、ディアナとアクタイオン、ポリュフェモスとガラテアのように同一の場面であっても神話画と神話風景画が混在しているものもあるのである。

それでは、このような主題によらない神話画と神話風景画の使い分けは、どのような基準によってなされているのだろうか。ここで注目したいのが、それぞれの壁画の分布である。ここでは、作例の多さから、まずは都市の中という狭い範囲に限って考察する。都市の構造もほぼ明らかになっているポンペイにおける出土状況について考えてみると、神話風景画は第IX地区付近に集中していることがわかる。この地区は、南を大通りであるアボンダンツァ通り、北をノーラ通り、西をスタビア通りといった主要な大通りに囲まれていることから、ポンペイの中心地区となっている⁽⁶⁾。また、第VII地区のノーラ通り沿いや、第I地区のアボンダンツァ通り沿いに並ぶ住宅からも複数の神話風景画が発見されている。一方、神話画が集中しているのはポンペイの北西の地区である。特に第VI地区からは多くの壁画が発見されているにもかかわらず、上にあげた主題については、神話画のみが発見されているという点が注目に値する。ポンペイの地区ごとにおける神話風景画と神話画の分布についてはおおよそ明らかになったが、さらにポンペイの地区を隔てる通りを中心に分布を考えてみる。すると、第IX、I、VII地区で確認された神話風景画は、そのほとんどが、街を東西に走る大通り、アボンダンツァ通りとノーラ通り沿いに見られることが分かる。以上の結果をまとめると、ポンペイにおける神話風景画と神話画は、その壁画が描かれた家の立地によってある程度の住み分けがなされていたと考えることができる。ポンペイの街であれば、第I地区や第IX地区などに位置する、街を横切る開放的な大通りに面する住宅では特に神話風景画が好まれ、一方で神話画は、第VI地区などの周囲が入り組んだ住宅において多くみられるのである。

3. 神話風景画と実景

ここで、ボスコトレカーゼの事例に戻る。非常にレベルの高い神話風景画の発見されたボスコトレカーゼのアグリッパ・ポストゥムス荘についても、周囲に比べて高い位置に建てられており、ナポリ湾など周囲を見渡せる開放的な景観を有していた。それは描かれた背景に対応するにふさわしい景観であったことだろう。しかし、前述のようなポンペイの大通り付近という、開けた場所に建つ邸宅に描かれた神話風景画すべてにこの対応関係が確認できるわけではない。そこで次に着目するのは、その壁画の描かれている部屋の機能という問題である。

アグリッパ・ポストゥムス荘について言えば、神話風景画の描かれた部屋はクビクルムという個人の寝室である。そしてポンペイにおいて、絵画の背景に描かれた風景と海や山などの周囲の実景との対応関係が確認できるのは、船乗りの家 (VII 15,2) のクビクルム、そしてインペリアーレ荘のオエクスである。これらの部屋は、ともに家の所有者家族のプライベートな空間として利用されていた。

一方、見事な神話風景画が残されていないながら、実景と対応していないのは、ポンペイではアマンドゥスの家 (I 7,7)、果樹園の家 (I 9,5) のトリクリニウムや第IX地区の名前の付けられていない家 (IX 7,12) のエクセドラなどである。これらの部屋は、前述のクビクルムやオエクスといったプライベートな空間とは異なり、客人を招いて宴会を催したり歓談に興じたりする、オープンな空間であった。

このような差異がでてしまう原因は、アグリッパ・ポストゥムス荘とアマンドゥスの家を比較することにより理解される。このふたつの部屋の壁画は、主題・構図ともに非常に酷似していることから、明らかに筆致の荒いアマンドゥスの家の壁画は、丁寧に細かく描きこまれているアグリッパ・ポストゥムス荘の壁画のコピー作品であるという議論が一般的である⁽⁷⁾。つまり、アグリッパ・ポストゥムス荘のように、皇帝一族のような非常に位の高い人物の所有する豪華な邸宅において、神話風景画は個人の寝室や居間として使われたクビクルムやオエクスに描かれていた。その際、周囲の風景に神話世界を溶け込ませるかのごとく表現した、実景を反映した背景が好まれ

たと考えられる。

一方、そのような豪華な神話風景画に憧れをもった人々は、自宅の中で最も多くの人が出入りし、多くの人の目に触れる場所、つまりトリクリニウムやエクセドラなどのオープンな空間にその絵を真似て描かせたと考えられる。実際に、壁画のモデルブックが存在したことは以前から指摘されている⁽⁸⁾。その際、所有者の好みによって主題が選択されたため、緻密に考えられていた実景との対応関係は無視されてしまったのであろうと推察される。

4. まとめ

以上の考察から、以下のような結論が導かれる。神話風景画は、ポンペイなどの都市においては大通り沿いや海辺の邸宅、または高台に作られた郊外の大邸宅を中心に描かれていた。なかでもとりわけ身分が高く、豪華な装飾が施されるような邸宅では、個人のプライベートな空間でさえも惜しむことなく豪華な神話風景画を配置した。これらの神話風景画は、個人の部屋からも外に広がる雄大な自然や町並みを楽しむことができるよう、背景は周囲の実景と重ね合わせるようにして描かれた。神話世界として描かれた風景画と周囲の風景とがそのようなかたちでシンクロすることにより、ローマ人たちは、遠く離れたギリシャやアフリカのものとして語られていた神話世界を、身近に感じようとしたのではないだろうか。一方、そのような緻密に計算された豪華な装飾トリックに憧れをもつ人々は、自分たちの邸宅の壁にも同じような神話風景画を描かせた。しかしそれが描かれたのは、来客など多くの人の目につく、家の中でもオープンな空間であった。もはやそこで求められたのは個人の部屋において望まれるような、贅沢にもひとり静かに楽しむための美しい眺めではなく、家を訪れた外部の人間に誇示できるほどの見事な装飾としての神話風景画であった。そこで主題は、実景との対応関係は無視して注文者の好みによって選ばれたのである。

もちろん当時において、風景はこのような絵画のみならず、実際の風景を見ることによっても楽しまれていた。ローマ人たちの海外侵略の後、ヘレニズムの贅沢品が到

来した時代には、カンパニアやラティウムの沿岸のパノラマを楽しむため、富裕階層の人々は競うように海側にテラスや大きな窓が設けられた豪華な邸宅を建てた。その最たる例と言えるものが、アウグストゥスとティベリウスの時代にナポリ湾に浮かぶカプリ島の海辺や高台に建てられた、複数の皇帝別荘や邸宅群である。これらは、海岸線に沿って長い柱廊をもつ作りであったり、窓を額縁として、景色を絵画のように切り取り「ピクチャー・ウィンドウ」としての役割をもった窓を備えていたり、皇帝たちが十分に景色を楽しむことのできるつくりであった⁽⁹⁾。また、キケロが友人であるマルクス・マリウスに宛てた書簡においては、別荘で療養中の友人に対し、その部屋から海を眺めることがどれほど気分を良くさせるか、について語っている文章も見受けられる⁽¹⁰⁾。

このようにして、周囲の景色、特に海の景色をながめることは、海辺の高台に建てることのできる富裕な者たちの特権であり、日常の一部となっていた。神話風景画において、その背景と実景を対応させ、現実世界と神話世界とを重ね合わせるようなトリックを用いたのも、このように個人の居室の窓から風景を楽しむ富裕なローマ人ならではの楽しみ方だったのではないだろうか。

註

(1) Bergmann, B., "Rhythms of Recognition : Mythological Encounters in Roman Landscape Painting", *Im Spiegel des Mythos*, In de F. Angelis and S. Muth (eds.) , Wiesbaden, 1999, pp. 81-107.

(2) v. Blankenhagen, P. H., and C. Alexander, *The Paintings from Boscotrecase*, Heidelberg, 1962, p. 13; Ling, R., *Roman Painting*, Cambridge, 1991, p. 114.

(3) ウィトルウィウス『建築十書』第7書第6章には以下のような記述がある。「すべての室は光がよくはいるように配慮されなければならないが、田舎の住家に属する室は、どの隣家の壁も（光を）遮ることができないから、それが比較的容易であると思われる。しかし、都市では共同壁の高さあるいは敷地の狭さが邪魔をして暗いところができる。そこで、このことに関して次のことが試みられるべきである。そこから光を取らなければならぬ部分において、じゃまをしていると思われる壁の頂から（光線が）はいらなければならぬ場所に線が張られる。そして、もしこの線から（壁の）頂を見通した時に純天空の十分な広さを見ることができれば、この場所には妨げなく光が入るであろう。」（ウィトルウィウス『建築書』森田慶一訳註、東海大学出版会、

古代ローマ壁画における神話風景画

1979年、164-165頁より引用)。

(4) Beard は、アグリッパ・ポストゥムス荘の「神話の間」は海に面したショールームのような役割をもち、そのために背景はナポリ湾と同化するような青緑色で統一され、夢想的な雰囲気を作り出していると指摘する。Beard, M., and J. Henderson, *Classical Art from Greece to Rome*, Oxford, 2001, p. 52.

(5) ここでは、以下を参照し出土場所である住宅、そしてその画像を確認できたものに限って取り上げた。Carratelli, G. P. (ed.) , *Pompeii: Pitture e Mosaici*, 10 voll., Roma, 1990-2003.

(6) ロジャー・リング『ポンペイの歴史と社会』堀賀貴訳、同成社、2007年、11-34頁。

(7) Blankenhagen and Alexander, *op. cit.*, p. 50.

(8) Ling, R., *op. cit.*, pp. 212-220.

(9) McKay, A. G., *Houses, Villas, and Palaces in the Roman World*, London, 1975, pp. 115-118.

(10) 「実際、この実りを君は驚くほどに享受できた。あのような楽園の地に、君はほとんど一人で残されたのだから。とはいえ、君があので寝室にいて、そこに孔を穿って開いたスタビアエ湾の眺めを見ながら、その日々のあいだずっと朝の時間をベッドの上で過ごしたことを私は疑わない。」(Cic. *Fam.* 7.1.1、高橋宏幸訳。キケロ『キケロ選集 15』高橋宏幸、五之治昌比呂、大西英文訳、岩波書店、2002年、85頁より引用)。