



阿修羅像をめぐる教養

「阿修羅像」は知っているだろう。この像に関連して、評論家であり、またマンガ「多重人格探偵サイコ」などの原作でも知られる大塚英志氏(国際日本文化研究センター教授)の文章を紹介しよう。

*

興福寺の阿修羅像の「三面六臂」の姿を見た時、その形象から、これは六本の手と三つの顔を持つ異形の外見をこの神の外形だと単純に理解していいのか。阿修羅像の「三面六臂」の三面は、唇を噛みしめ自身の来歴を後悔する左の顔、自らを懺悔する右の顔、仏に帰依した喜びの中央の顔と順にその成長を表現していると修学旅行生などには大抵教師から説明されるはずだ。つまり、一人の人物の成熟の局面を表現したのである。だから萩尾望都は光瀬龍の小説を原作とする「百億の昼と千億の夜」のなかで、阿修羅を「一面」で、手は一組の少年として、当たり前のように描写したのである。

その一方で、一面二臂から三面六臂までヒンドゥー教やチベット仏教の「神」の顔や手足の数は常に過剰気味であり、日本の事例でも日文研の妖怪データベースにも「三面六臂」の「荒神」が収録されている。それらは自明の如く、過剰な数の顔や手足を持つ文字通り異形の物として受け止められるだろう。だが、彼らが本当に複数の顔を持ち、過剰な数の腕を生やした怪物なのだろうか。誰もが見たことのあるはずの、顔の右半分が正面、左半分が横側のピカソの人物画の奇妙な肖像画は、このような異形の顔の人物を描いたものではなく、複数の視点から対象を捉え、それら各々の視点を断片として平面構成するキュビズ

ム的手法である、ということは高校の美術の時間に習う説明である。このように、視点の変化、時間の変化を一つの静止画に描こうとしたとき、それは、作り手の方法論を知らないと、異形の怪物に見えてしまう。そこに描かれた図像が、静止画でなく複数の視点ないしは時間を内在した絵であるかもしれないという可能性が暗黙のうちに排除されていまいることが起こりうるのである。そもそも人はスペインのアルタミラ洞窟の旧石器時代の壁画に描かれた牛の足が六本であったり、イタリアの未来派の画家ジャコモ・バウラビ「鎖につながれた犬のダイナミズム」(1912)の何本もの描かれた犬の足を見ても、それが過剰な数の足を持つ牛や犬を描いた「妖怪画」とは思わない。これらの過剰な数の足はアニメーションによって表現される「動き」と同一であり、いわば複数枚の動画を重ね撮りしたかの如き表現であるという解釈が成立しているからである。無論、ぼくはここで例えば阿修羅像の三組の手がアニメーションの中割りである、とまで主張するつもりはない。だが、絵画資料を静止画ともみなすことで、「動き」や「変化」といった絵のなかの流動性への想像力が抜け落ちる危険性は充分にある。

(小松和彦編『進化する妖怪文化研究』せりか書房、2017)

*

造形資料との関わり方に注意を喚起する文章なのだが、日本史や世界史・倫理の授業で習う知識、美術の知識などが背景にあると、この文章の面白さがより理解できそうだと感じられるに違いない。これが教養である。