

## 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 (東北大学)

---

古代ローマ壁画では、ポンペイ第3様式時以降、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、都市や別荘、牧歌的風景などの要素を主たるモチーフとして描いたもので、人物はたとえ描かれている場合でも点景にすぎない。この双方にまたがるジャンルが神話風景画で、画面いっぱいに広がった鳥瞰図の風景の中に、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。

バーグマン(Bergmann, 1997)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、それぞれの主題やモチーフを考慮して、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。だがそれ以外に、プログラムの選択においては、部屋の外の現実世界との対応にも考慮したケースもある。例えば、ボスコトレカーゼのアグリッパ・ポストゥムス荘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光と描かれた影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ことが指摘されている(v.Blانckenhagen, 1962)。ウィトルウィウスは『建築十書』において、ローマの建築家たちが部屋への自然光の入り方を計算していたことを記しており、共同作業であった壁画家の中には光の効果を意識する者もあったのだろう。

発表者はそうしたケースに注目し、壁画家が光のみならず、別荘周囲の実景を風景画に反映させていた可能性を考える。先に挙げたアグリッパ・ポストゥムス荘の「神話の間」には、神話風景画の《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》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点は、背景全体を覆う青緑のグラデーションで海と空を表し、北側には険しく切り立つ山、南側には宮殿や神殿などの建物が描かれている。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、それだけでなく、北側はヴェスヴィオ山、南側はオプロンティス等の別荘地帯という実際の周辺の地理にも対応している。

本発表では、「神話の間」に加えて周辺地域の邸宅壁画における他の神話風景画の作例も検証し、神話画など他ジャンルにおける主題選択と比較することによって、神話風景画において神話世界と現実世界との連続性という目的があった可能性をあぶりだし、壁画装飾プログラムの新たな側面を提示したい。