

# 銅鐸と弥生土器の図像表現は 視覚化された「神話」か？

桑原 久男

## はじめに

銅鐸と弥生土器に表現されたシカや人物などの図像は、「絵画」と呼ばれ、背後に存在すると想定される物語について、さまざまな解釈がされてきた。近年では、図像群の構造分析が試みられ、背後の物語を「神話」と見る見解が示されるようになってきている。そこで、本報告では、近年の研究を踏まえ、銅鐸と弥生土器の図像群について、果たしてそれらが視覚化された「神話」と言えるのかどうか、多少の検討を行うこととする。

## 1. 銅鐸絵画の構造と世界観

これまで見つかっている約 600 点の銅鐸のうち、52 点（同范を含めると 67 点）の銅鐸に何らかの図像表現が認められ、そのモチーフになっているのは、鹿、人物、高床式建物、魚、鳥、カエル、ヘビ、アメンボ、イモリなど、弥生人の生活世界において身近に存在したであろう事物である。なかには、ひとつの銅鐸の中で複数の図像が組み合わさって場面を構成しているものがある。

とくに有名な連作四銅鐸、すなわち、①兵庫県桜ヶ丘銅鐸 4 号銅鐸、②同 5 号銅鐸、③旧谷文晁蔵銅鐸、④伝香川県出土銅鐸の 4 銅鐸は、図像を配置するスペースを 4 つの区画（コマ）に区切るもの（①～③）、6 つのコマに区切るもの（④）があるが、図像の表現には強い類似性が見られ、同一工人による連作の可能性が高いと考えられている（図 1）。これらの銅鐸の図像群については、1）個々の図像表象が何を表現し、何を意味するのか、2）各図像の組み合わせり方にパターンがあるのか、という二つの方向性から研究が進められてきた。それぞれ研究の蓄積があるものの、2）の方向性の研究、すなわち、図像表象相互の組み合わせ・位置関係に関する体系的な分析は、少数の先駆的な研究以外はあまりなされず、安藤広道氏によって構造分析的な研究の端緒が開かれた（安藤 2006）。安藤氏は、連作四銅鐸をはじめとした銅鐸「絵画」の図像群の分析を行い、図像の組み合わせり方に、次のようなパターンが見られることを指摘したのである。

- ①各コマに見られるモチーフ間の関係は、並列関係、捕食関係、衝突関係の三つに整理できる。
- ②並列関係を構成するモチーフ（動物・昆虫群）は、一コマに単独で描かれることがある。
- ③ミズトリ・カメ・トンボなどの水あるいは水田と関係する生物（a 群動物）がシカ・イノシシ（b 群動物）と組み合わせることはない。よって、b 群動物は、水と関係しない野山、大地を象徴する。
- ④サカナを除く水・水田と関係する生物群（a 群動物）は人間と組み合わせられない。
- ⑤大空に羽ばたくツル／サギは、水辺と台地、天と地、あの世とこの世といった二元的な世界を結ぶメッセンジャー的な存在と考えられる。
- ⑥衝突関係に分類されるモチーフは武器を持ち優位に立つ側が単独で描かれることがない。

- ⑦シカ・イノシシ (b群動物) は、弓を持った人間 (男) に射かけられていたり、手で押さえられていたり、人間 (男) に打ち負かされる存在として描かれている。
- ⑧連作銅鐸すべてに表現される弓を持つヒトとシカの関係が全体の構成の中で特に重要な意味を持った可能性が高い。

以上の安藤氏の分析結果 (①～⑧) を筆者の理解を加えて表すと図2のようになる (安藤 2006)。安藤氏が銅鐸絵画の構造分析から結論として導き出した世界観は、人間と「自然」の対立的関係を基軸とするもので、人間以外の生物界 (自然) には、水と地や山との対立があり、人間 (男) は地や山の生物であるシカ・イノシシと対立し、それらを打ち負かす存在として描かれているというものであった。

## 2. 銅鐸の図像群と「神話」

これに対して、溝口孝司氏は、連作四銅鐸の図像表象群が構成する体系の背後にある「物語的ななにか」について、クロード・レヴィ＝ストロース氏による「神話」の定義に基づいて、同氏 (神話分析) の手法を用いた分析を試みた。溝口氏によれば、レヴィ＝ストロース氏の「神話」の定義属性、すなわち、「二項対立」、「媒介」、「変換」のうち、「二項対立」と「媒介」の存在は、すでに安藤氏が「構造分析的」アプローチにおいて指摘しているので、「変換」が銅鐸の表象群に現れているかどうかの問題となる。「神話」とは、世界の調和的現状とリアリティを合理的に説明するもので、日常生活において身近にその生態を観察でき、生活世界を構成する諸圏域、もしくはそれらを横断する領域を生息域とする生物たちが、物語の主要な登場キャラクター、すなわち「生物素」として動員される。

銅鐸の図像群に登場する「生物素」は、昆虫、魚類、両生類、は虫類、鳥類、ほ乳類 (ヒトを含む) が見られ、単独もしくは組み合わせで、個々の区画 (コマ) に配置される。個々の銅鐸には、両面にそれぞれ、左右二列の区画 (コマ) を上下2段、もしくは3段に並べ、ちょうど、コマ割りの漫画のように、視線の動きに方向性を与えている。図像配置には、このように、単位制、線状性、方向性が認められることから、その背後に「物語」の存在が想定され、「弱肉強食の現実」、「農耕讃歌」、「人間と自然の対立」などといった解釈がなされてきたのである。しかし溝口氏は、図像配置に見られる線状的系列性を、単純な食物連鎖や捕食関係として理解することは不可能で、図像どうしの「相互の通時的共時的関係」によって意味をなすと考える。溝口氏は、体躯の脆弱感の観点から「生物素」を配列し、2軸において相互の共存関係／相関を検討するが、その結果は、安藤氏の分析をほぼ追認する形となっている (図3)。とはいえ、溝口氏と安藤氏では、クラスターの区分が少し異なり、安藤氏の「a群動物」を溝口氏は、「第1群」(クモ／アメンボ・カマキリ・トンボ・ヘビ・カエル)、「第2群」(スッポン・トリ) に分け、イモリを「第1群」「第2群」双方の過渡的な位置に置く。また、安藤氏の「b群動物」と「人間」を合わせ、「生物素第3群」とする。溝口氏によれば、生物素第1群・第2群のすべてと第3群のイノシシ、シカは、共通して、「二項対立」的關係にある複数の生活圏域の中間域に生息し、「媒介者」としての意味を担っていた可能性があるという。

全体としてみると、連作四銅鐸の図像群は、銅鐸の左上から右下へ、そして、片面から別の片面へと流れるように、図像群が線状的、系列的に配置され、生物素の階層をのぼりながら、「二項対立」と「媒介」の連鎖が繰り返され、最後に、ヒト (女性、男性) が整序を行い、対立を解消して、均衡を獲得するのである。それらのエピソードで構成される物語の総体は、まさに「神話」と呼ぶにふさわしい複雑さと体系を備えている、と考える溝口氏の所説には一定の説得力があると思われる。ただし、図像配置

の比較から、たとえば、クモ／アメンボとイモリ、トリとトンボがそれぞれ「変換」関係にあると考える溝口氏の解釈が当を得ているかどうかについては、なかなか判断が難しい。仮に銅鐸の図像群に、何らかの「変換」関係が存在するのだとしても、それを導き出す図像配置の比較については、他の可能性も考えられ、さらなる検討を行う必要があるだろう。

### 3. 戦士とシカの絵画土器－「神話」のクライマックス

安藤氏の分析によれば、銅鐸の図像群から抽出される構造は、人間と自然の対立関係が基盤として存在し、二項対立関係の連鎖の中で、人間とその他の生物が整序され、位置づけられる。人間のカテゴリについても、男性／女性の二項対立があり、男性が優位に立つ。溝口氏が論じるように、銅鐸の図像群を可視化された神話的諸エピソードと見てよいとするならば、そのクライマックスとなる線状配置の終端あるいは、終端－1（マイナス・ワン）エピソードに決まって登場するのが、溝口氏が区分する「生物素第3群」（イノシシ・シカ・ヒト）であることは、弥生土器の「絵画」を考える上で重要である。

弥生人による図像表現には、銅鐸「絵画」のほかに、弥生土器の器面に線刻された「絵画」がある。しかしながら、弥生土器の「絵画」の場合、遺跡から出土するのは破片のことが多く、残念ながら、個別の図像の認定はできても、その図像が他の図像とどのように組み合って場面を構成していたかがわかる場合が非常に少ない。重要なのは、かねて指摘されているように、弥生土器の「絵画」と銅鐸「絵画」には、モチーフに違いがあることである。すなわち、日本列島で最も多く弥生時代の「絵画」土器が出土している奈良県唐古・鍵遺跡、清水風遺跡の状況を見ると、安藤氏の「a群動物」、溝口氏の「生物素第1群」、「生物素第2群」は「絵画」土器の図像として登場することが減多になく、表現された図像のほとんどは、「生物素第3群」（なかでもシカ・ヒト）とクラヤフネなどの人工物に集中するのである。

その典型例のひとつが、奈良県田原本町清水風遺跡第2次調査（1996年）で弥生時代中期後半の河川から出土した大型壺である（図4）。この土器は、頸部を失っているものの、肩部に線刻表現で多数の図像が描かれていて、各図像が組み合った場面構成を読み取ることが可能である。かつて筆者は、この図像群について、水田の脇の柵を挟んでオスジカと武器を持った人間が対峙するというモチーフを抽出し、それを、銅鐸絵画や『豊後国風土記』や『常陸国風土記』の説話に見られるモチーフと重ね合わせる試みを行った（桑原1997・2015a）。その結果、絵画土器、銅鐸絵画、風土記の説話に共通すると筆者が考えたのは、自然と人間、荒ぶる神と討伐する人間（神）、まつられるものとまつるもの、という関係において、戦いののちに後者が前者を服従させて優位に立つ対立的関係の構図であった。清水風遺跡の絵画土器から筆者が導き出した「人間と自然の対立的関係」という基本的な構図は、安藤氏が銅鐸「絵画」の分析から導き出した弥生絵画の構造、世界観と矛盾なく重ね合わせることが可能であり、銅鐸の「絵画」と土器の「絵画」から別々に出発した研究の双方が、ほぼ同様の理解に到達していることはたいへん興味深い。

溝口氏の論じるように、銅鐸に表現された図像群を「神話」が視覚化されたものと見てよいとするならば、弥生土器の「絵画」は、そのクライマックスとなる終端のエピソードを切り取ったものと考えられることができる。安藤氏によれば、弥生時代「絵画」の描く世界においては、自然の超克を意識した世界観が見られる一方で、共同体から遊離した個人の存在が見られず、「絵画」の背景に何らかの物語が存在したとしても、それは「記紀」のごとき英雄の叙事詩というかたちを取っていなかった可能性があるという。しかし、こうしてみると、クライマックスとなる「シカとの対戦」エピソードに登場する人物などは、神話的性格を備えた英雄だったと考えることも十分できるのではないだろうか。

参考文献

安藤広道 2006 「弥生絵画の構造」『原始絵画の研究』六一書房

奈良県立橿原考古学研究所附属博物館編 2017 『新作発見！ 弥生絵画一人・動物・風景－』平成29年度春期特別展 唐古・鍵遺跡発掘80周年記念

桑原久男 1997 「戦士と鹿―清水風遺跡の絵画土器を読む」『宗教と考古学』金関恕先生の古稀をお祝いする会編、勉誠社

桑原久男 2015a 「弥生絵画を絵解きする」『モノと図像から探る怪異妖怪の世界』勉誠出版

桑原久男 2015b 「角のあるシカ―絵画土器と銅鐸絵画にみるシカ図像の頭部表現」『弥生研究の交差点』大和弥生文化の会

国立歴史民俗博物館（編）1997 『歴博フォーラム 銅鐸の絵を読み解く』小学館

佐原真 1982 「三十四のキャンパス 連作四銅鐸の会議の「文法」」『考古学論考』小林行雄博士古稀記念論文集、平凡社

溝口孝司 2018 「弥生時代の〈神話〉」『考古学研究』第64巻第4号

銅鐸と弥生土器の図像表現は視覚化された「神話」か？（桑原）

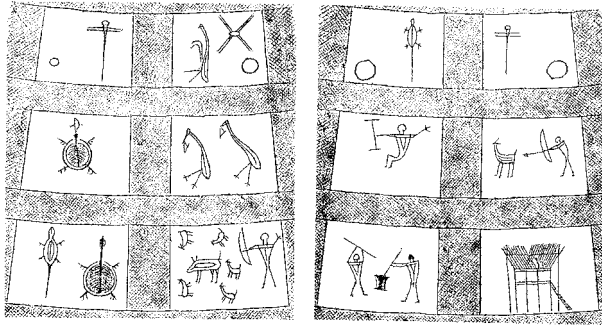


図1 伝香川県出土銅鐸に表現された図像群

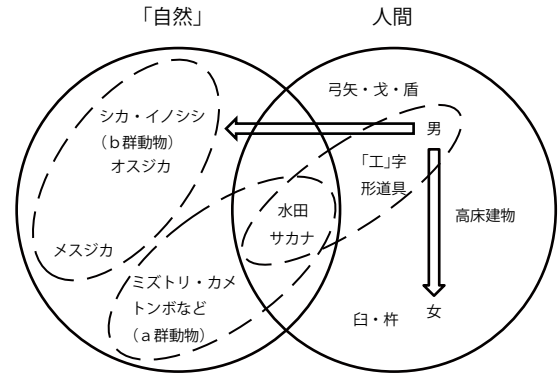


図2 銅鐸絵画の世界観（安藤 2006 を参考に作成）

安藤分類	自然										文化				
	a 群動物					b 群動物					人間				
溝口分類	生物素第1群					生物素第2群					生物素第3群				
	トンボ	アメンボ / クモ	カマキリ	カエル	ヘビ	イモリ	スッポン	トリ	サカナ	イノシシ	シカ	ヒト(女)	ヒト(男)	クラ	フネ
トンボ		△ S5				△ S5									
アメンボ / クモ	△ S5		△ S5												
カマキリ		△ S5		△ S5											
カエル			△ S5		■ S5										
ヘビ				□ S5									● S5		
イモリ	△ S5						△ K								
スッポン						△ K									
トリ							△ S5		□ K						
サカナ							■ S4, K		□ S4, K						
イノシシ															
シカ															
ヒト (女)															
ヒト (男)					○ S5				△ S5	○ K	○ S5, S4, K, BT	○ K			
クラ															
フネ															

△並列、□優位（捕食）、■劣位（捕食）、○優位（衝突）、●劣位（衝突）  
 溝口氏に於いて、神戸市桜ヶ丘4号銅鐸をS4、同5号銅鐸をS5、伝香川県出土銅鐸をK、旧谷文晁蔵銅鐸をBT、と表記する。

図3 連作四銅鐸のモチーフ組み合わせ（安藤 2006、溝口 2018 を参考に作成）

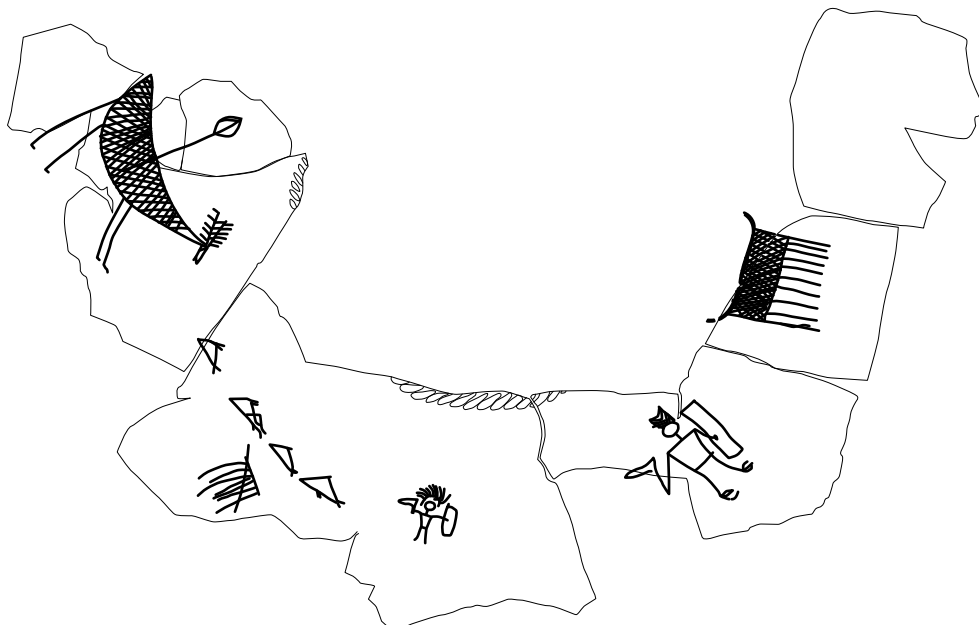


図4 戦士とシカの絵画土器（奈良県清水風遺跡）