

「曾我物語図屏風」に表されたイメージの構造

三戸信恵（山種美術館）

建久4年（1193）、源頼朝が富士の裾野で催した巻狩に乗り、曾我十郎・五郎兄弟が父の仇討を果たした。この出来事が語り継がれ、中・近世を通じ、文学や芸能の主題として展開する一方、屏風や絵巻、版本など諸媒体によってイメージ化されてきたことは夙に知られる。それらのうち、美術史の研究対象として最も関心を集めてきたのが屏風である。現在約40点もの作例が確認されるが、主題としては「富士巻狩」と「夜討」の2つにほぼ限られており、両者を左右隻に振り分けるのが基本となっている。この構成に関して近年では典拠の検討が進展をみせ、『曾我物語』よりも「夜討曾我」「十番切」といった幸若舞曲との関連性が重視されている。

幸若舞曲の曾我物では、『曾我物語』に比べ曾我兄弟のプロットが増幅・拡大しており、曾我兄弟という主要キャラクターの更なる前景化が認められる。屏風の図様においても、曾我兄弟は装束の文様（十郎＝千鳥、五郎＝蝶）で容易に識別でき、登場回数も2人が突出しているなど、主人公としての視覚的な要件は備えていると言えよう。しかし、比較的早期の作例を通覧すると、「富士巻狩」「夜討」双方の構図において最も求心力を有するのは、曾我兄弟ではなくむしろ源頼朝の方ではないかと思われるのである。本発表では、幸若舞曲が織りなすプロットの集積を支える核としての頼朝の存在に力点を置いた上で、「曾我物語図屏風」の基本図様におけるイメージ構造の分析を試みたい。

また、前述の諸例を比較すると、モチーフの定型化、構図の近似といった諸本間での共通性が認められる一方で、例えば巻狩の場面における狩猟の形態は各々で差異がみられるなど、図様に関して一定の自由度が許容されていたのではないかと考えられる。このことから、「曾我物語図屏風」は享受者に応じてカスタマイズできる側面を持っており、それが本主題の流行を促す原動力の一つになった可能性を指摘できる。

さらに、同時代における別主題の屏風との関連性にも着目したい。長編の軍記『平家物語』を題材とする屏風のうち特に流行した「一の谷・屋島合戦図」では、源義経が求心力を有しているとみなせるが、幸若舞曲においても義経はエピソード数の多いキャラクターとして曾我兄弟と双璧をなしており、両者は主題において相似形をなす関係にあると考えられる。また、軍記以外の主題ジャンルでは、「韃靼人狩猟図」と「富士巻狩図」との関連性が既に指摘されているが、紋入りの幕が並ぶ画面構成には「野外遊楽図」

「四条河原遊楽図」などの遊楽図屏風との親近性が認められ、互いに影響を与える、あるいは曾我物の基本構成が影響を及ぼした可能性が想定されよう。他主題の屏風との関わりは多岐にわたっており、そのマトリックスの断片に光をあてることで、中世～近世前期における物語絵および風俗図屏風の流行における「曾我物語図屏風」の位置づけを試みてみたい。