

髑髏と骸骨が持つ意味の変遷

—古代の美術、工芸から現代日本のアクセサリ・デザインまで—

Short History of the Skull and Skelton Motif:
From Old Arts and Crafts To Jewelry Design in Contemporary Japan

小林 愛

Kobayashi Megumi

文化マネジメントコース

はじめに

髑髏や骸骨をモチーフとした美術品や工芸品は、紀元前から世界の各地で作られてきた。また、現代の日本では老若男女問わず、多くの人が髑髏モチーフの品を身につけている。髑髏というと、「死」が連想されるため嫌う人も多いが、若者の中には身につけることに違和感を持っていない者もいる。このような人は年々増え、既に若者に限定されなくなってきた。それは、何故なのだろうか。この問を解き明かすため、先ず本論文では、美術品や工芸品のなかの髑髏や骸骨がどのような意味を持ち、歴史的にどう変遷したのかを検討し、併せて、死生観の変化や社会の出来事についても考察していく。そのうえで、現代日本でのこのモチーフの流行とどうつながるのかを論じていくこととする。

美術品、工芸品の中の髑髏が持つ意味

髑髏や骸骨をモチーフとした最も古い美術品は、古代ローマ時代に見られる。例えば、彫玉や銀製のコップ、模型などが残されている。これらは全て、「死んだ後にはなんの楽しみもないのだから、生きているうちは飲み食い、楽しもう」という「現世快樂主義」の考え方に基いて生み出されている。宴を、つまり生をより楽しむためには、死がより虚しいものでなければならない。死を深く見つめるために骸骨が用いられたのだと考えられる。死の虚しさを再確認するためには髑髏や骸骨が必要だったのである。

それから十数世紀後、中世ヨーロッパでは1347年のペストの流行をきっかけに、多くの「死の美術」が生みだされた。例えば、15世紀に盛んに描かれた「死の舞踏」(ダンス・マカーブル、Dance



図1：《死の舞踏》(部分)、1485～90頃、北イタリア、クリュゾーネ、サンタ・マリア・アスンタ聖堂、ティシブリーニ礼拝堂、東側外壁

Macabre) と呼ばれるものである(図1)。これらの画面には、様々な階級の者が死者と二人一組になって踊り歩く様子が描かれており、年齢、性別、階級に関係なく全ての人が死に襲われる運命にあるのだから、「メメント・モリ」つまり、「死を想え」、「死を忘れるな」という教訓を表している。

これと同じような教訓を表したものが南宋時代(1127～1279)の中国にもある。李嵩が描いた《骷髏幻戯図》という扇画である。これは、中国版「死の舞踏」とも言われている。乳呑み児を連れた旅芸人の夫婦が五里塚の下で休んでいる。夫婦のうち、男のほうは骸骨の姿で描かれており、骸骨の傀儡を操っている。そして、傀儡に近づこうとする赤ん坊とそれを制するもう一人の女がいる。ヨーロッパの「死の舞踏」と異なる点は、骸骨姿の男は死者ではなく、生きた者として描かれていることである。死に襲われるのではなく、死とは常にそこにあるものだという考えがうかがえる。

同様の教訓は日本で鎌倉時代中期につくられた「九相詩絵巻」にも表れている。「九相詩絵巻」とは「人の屍が土灰に帰するまでに変わっていく九つの姿」を描いたものである。その中の「第七 骨連相」には「かは(皮)にこそ男をんなの色もあれ 骨にはかはる人形もなし」という和歌が添えられている。やはり、どんな者にも死が訪れることを説いており、また、肉体の不浄さと生のはかなさを訴えていることが理解される。

ヨーロッパでは17世紀になると「虚栄」(ヴァニタス、vanitas)という図像が盛んに描かれるようになった。多くの場合、「虚栄」を意味する砂時計や蝋燭などと共に、一つの髑髏が描かれている。この図像でもまた、「生のはかなさ」を訴えているが、その対象は社会全体ではなく、あくまでも個人であった。この図像は2世紀近くに渡って描き続けられたが、次第にその意味は失われ、単に様式と化してしまった。

日本では古い時代には、密教図や千手観音像に髑髏が見られる。その意味は宗教的な性格が色濃い。工芸品や副装品の中には髑髏や骸骨の形はほとんど見られないことから、古代の日本ではやはり髑髏、骸骨は嫌悪されていたのだと考えられる。しかし、江戸時代に入ると、浮世絵や日本絵画、根付などにそれらの形象が見られるようになる。それは、蘭学を研究することで、医学や、身体の構造などの自然科学に対する研究が進み、髑髏や骸骨に関する嫌悪感が小さくなったからだと考えられる。

近代に入ると、ジャンルを問わず様々な絵画の中に髑髏、骸骨が描かれ、その意味も変わってくる。世界規模で戦争が起きると髑髏、骸骨には反戦の意味が込められ、ペストに変わりエイズなどの流行病が起きると、その悲しみや防止を政府や人々に訴える作品にもこれらのモチーフが用いられる。しかし、髑髏、骸骨が「死」を意味するときの多くの場合は作家自身、もしくはその近い人の「死」についてである。「死の舞踏」や「虚栄」のように社会に広く訴えかける力は持っていないのである。

死生観の変遷

以上に見てきたように、近世に入る前の髑髏や骸骨は「死」という意味を色濃く表していた。なぜなら、「死」は常に自分の身近なところに存在したからである。戦争が起き、疫病が流行る度に死は猛威を奮い、人々はそれに抗う術を持たなかった。特にヨーロッパの人々にとって、死は恐ろしいものであり、忌み嫌われていた。しかし、近世に入り、医学や科学が進歩してくると、死の正体が明らかになり、対抗する術も生まれた。また、大規模な戦争が起きる機会は減り、さらに死の存在は希薄になった。それでは、現代の日本ではどうだろうか。死の存在が遠のいたとは言いつても死が身近に訪れていることに変わりはない。しかし、そのほとんどが当事者以外には見過ごされてしまっている。なぜなら、訪れた死は手早く、簡単に、機械的に処理されてしまうからである。最近では、死生観について大学や専門学校で教えるべきだという声があがっている。このことから、現代の若者が確立した死生観を持っていないことがわかる。

現代日本の髑髏、骸骨

先述したように、江戸時代には浮世絵を代表とする様々な美術工芸作品のなかに髑髏や骸骨が登場していた。明治時代に入っても着物や根付に髑髏、骸骨のモチーフが用いられていたことが知られている。しかし、文明開化が進み他国との戦争が始まると、そうした近世的な怪奇趣味も見られなくなってきたと、一般には考えられている。だが、完全になくなったわけではなく、黒岩涙香の小説などに受け継がれていった。そして、1931（昭和6）年、『黄金バット』という紙芝居が一世を風靡する。1960年代に入ると、手塚治虫や水木しげるが活躍し始め、また、テレビアニメの放送が一つの契機となって、様々な漫画やアニメの中に髑髏や骸骨が登場することになる。

では、装飾品のなかにそれらが多く現れるようになったのはいつ頃なのだろうか。きっかけは、1990年代初めにアメリカのマリブを中心にジュエリー・ブームが起こったことだと考えられる。1970年頃から現在、老舗と言われているシルバーアクセサリーのブランドが立ち上がり始めた。例えば、「レザーズ&トレジャーズ」などがそうである。これらのブランドが生みだす品を概観してみると、髑髏や骸骨を主のモチーフに入れているブランドが少なくないのである。何れのブランドも最初はミュージシャンやバイカーなど、前衛的な人に注目されるのみだった。しかし、次第にその幅を広げ、多くの人に支持されるようになったことで、特筆すべきジュエリー・ブームが起きたといえる。そして、現代ではシルバーアクセサリー

に限らず、様々な副装品の中に髑髏、骸骨が見られるようになった。

それらを身につける者は髑髏や骸骨にどういう印象を持っているのだろうか。いくつかの雑誌を概観してみると、若い男女にとっては、「インパクト大」であり「ハード」で「ロック」なイメージを纏いたときに用いられていることがわかる。また女子に向けたものの中にはその形状によって「かわいい」と捉えられるものもあるようだ。そして、紳士と言われる年代の男性にとって髑髏、骸骨は「遊び心」であり、「内に秘めたおしゃれ」であると考えられている。

それでは、これらのブランドが生みだす髑髏や骸骨にはどういう意味が込められているのだろうか。実は一概には言えず、ブランドの数だけ、そして、デザイナーの数だけその意味も多様なのである。例えば、「ラットレース」はロックやバイクといった不良的カルチャーをバックボーンに持ちながら、アールヌーヴォーなどの芸術様式を取り入れている（図2、右）。しかし、若手のデザイナーやブランドの中には、髑髏モチーフを扱えば売れるから、などの理由だけで、無自覚に扱っていることもあるだろう。また、大手のメーカー、ブランドで新しく髑髏を扱うことにした場合も、そうである可能性が高い。この場合、髑髏や骸骨は何の意味も持たないか、もしくは後付けされた、空虚な見せかけの意味を付与されているだけなのである。

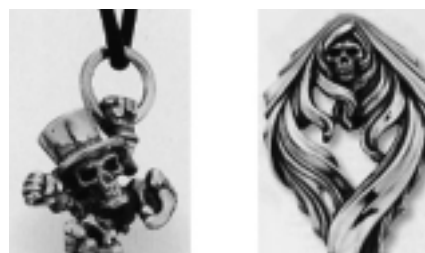


図2：右、「ラットレース」
左、ロックロールを背景としている「クレイジービッグ」

むすび

髑髏や骸骨が以前色濃く持っていた「死」という意味は、現代では「カッコイイ」といった別種概念に取って代わられている。または何も意味を持っていない場合もある。しかし、髑髏が死後の姿である以上、そこに「死」を重ねるものが全くなくなることは無いことも確かであろう。

【主要参考文献】

- 小池寿子『死者たちの回廊 よみがえる「死の舞踏」』福武書店、1990
- 『美術フォーラム 21 第8号』醍醐書房、2003
- 飯塚智子編『インデックス MOOK BiDaN 特別編集 ストリートアクセ NEXT FILE 18』インデックス・コミュニケーションズ、2009