

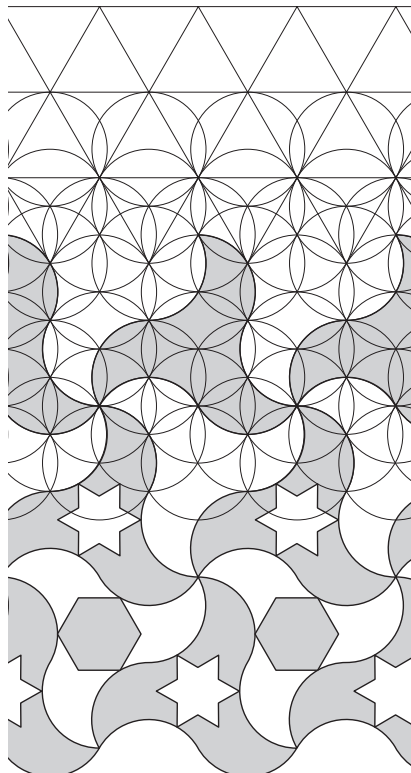
スペインのアルハンブラ宮殿を彩る数々のパターンから、いくつかピックアップしたい。ただしこのピックアップがアルハンブラを代表するものではない。アルハンブラにおいては、どのパターンも人類の創作遺産ともいべき傑作ばかりなので、その中からたまたまルーレットが止まったモノと捉えて欲しい。

そもそもアルハンブラは 1238 年に着工したイスラム教徒の居城で、1492 年にキリスト教徒に明け渡されるまでの間に増改修工事がくり返された宮殿というより城砦都市であった。日本でいえば鎌倉時代に該当する建造物である。そのイスラム教徒が支配した時代は決して平穏ではなく、アベンセラーヘ家とセグリエス家という二大名門貴族が権謀術数をめぐらす油断のおけぬ 250 年間であったようだ。多くの王が暗殺され、玉座も 21 名を数えた。そんな政情不安定ななか、装飾工事が積み重ねられていたのである。

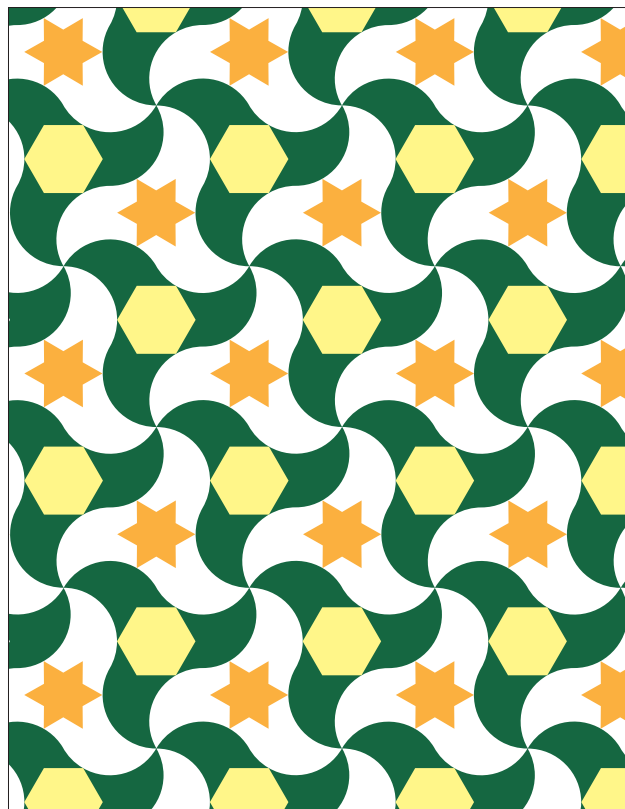
『アルハンブラ物語』を書いたワシントン・アービングは、本のなかで二人の王を称えている。一人はアルハンブラ築城の初代王アルハマル。ナスル朝の貴族出身で、重要な戦を勝利に収めて騎士の名声を高めた後、アルハンブラに王国を作り上げた。国力を高めるためのさまざまな政策を実行したなかで、ここでは「各部門の名工には褒賞を取らせて特権を与えて保護した」という一節を特筆しておく。

そしてもう一人の王はユースフ 1 世。城砦の中核となるコマレス宮殿の装飾工事は、このユースフ 1 世によってはじめられ、息子のムハンマド 5 世に引き継がれて完成した (1333~1391 年)。ユースフ 1 世は美意識に秀でた名君で、「ユースフ治世のグラナダは、エメラルドとヒアシンス石がこぼれでるばかりに盛られた、銀の花梅のよう」と謳われたが、礼拝中に殺害された。

今日、世界遺産にも数え上げられ名所となったアルハンブラの観光ハイライトはコマレス宮を飾る室内装飾であるが、ときの王の文化意識が高く職工をととても大事にしたからこそ築き上げられたものであった。当時は職工たちの名を残す慣習などなかったが、現在であれば名工として称えられるところだ。数々の傑作からまずは一つ、下に掲載する。左図は完成図に至るプロセスを示した。これが当時のものと一致しているがわからないが、三角グリッドとコンパスに基づくことは確かである。月と星を連想させる有名なパターンである。



©Shin Fujita

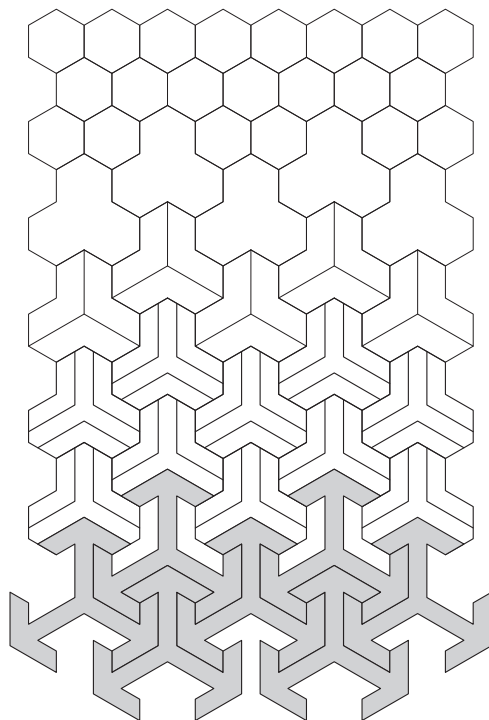


1492年にアルハンブラはカトリック教徒に明け渡され、やがてハプスブルク家のカール5世の支配下に置かれた。それを記してコマレス宮の真横にルネサンス様式の巨大な宮殿が建てられたが、実際にカール5世が住むことなく工事も未完を残したまま残された。このカール5世宮殿については、『アルハンブラ物語』でアービングが「仰々しい、豪勢をてらただけのあざとさが目につき、傲慢で押し付けがましい」と酷評している。

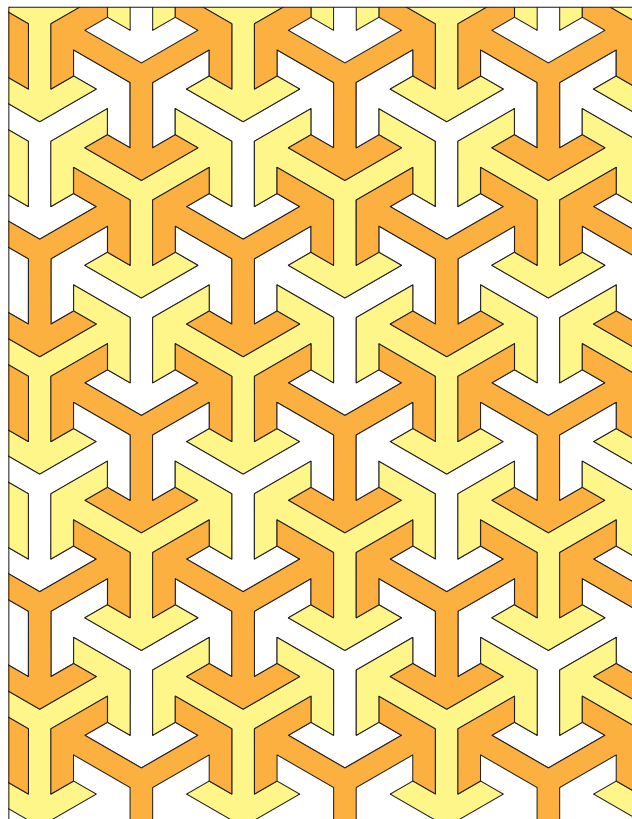
中世においてアルハンブラは荒廃の一途を辿った。18世紀のフランス軍駐屯の際は一部が爆破され、一時は刑務所にも使われ、やがては乞食や浮浪者の巣窟にもなっていた。それでも奇跡的にこの宮殿が残ったのは、荒廃した外観からは想像もつかないような室内装飾の尋常ならざる輝きが、時代の局面に立ち会う人々が負わされた破壊への気持ちにブレーキをかけてきたとしか言いようがない。

1829年、アービングが裁きの門をくぐって宮殿に足を踏み入れた時に出迎えたのは、管理を任されている老婆とその姪の少女だけであった。本格的な修復がはじめられたのは1830年からで、フェルナンド7世より特命を受けたホセ・コントラス技師一家が親子三代に渡る復元工事で今日の姿に蘇ったといわれている。

さてアルハンブラの装飾は大きく3つのパートで構成されている。最も目を奪われるのは天井装飾であろう。預言者ムハンマドが洞窟で身を隠していた時に、つらら、蜘蛛の巣、鳩の巣によって生き延びることができたというエピソードに由来して、イスラム建築ではそれらをムカルナスという鍾乳細工で具現化させている。アルハンブラではそのムカルナスの精緻さが極められ、天井を見上げてその壮麗さに息を飲まない者はいない。そして天井から続くアラベスク文様とカリグラフィーで覆われた壁面が第2パートだとしたら、その第2パートと床面をつなぐ箇所に幾何学的に敷き詰められたタイルで覆われた第3パートがある。第2パートのアラベスク(植物)文様の見事に彫刻は図案より施工に時間がかかるのに対して、第3パートの幾何学タイルは施工よりも図案に時間がかかるという違いがある。そして図案においては、第2パートは絵画的感性が、第3パートは数学的感性が必要とされる。つまり脳内での活動箇所が異なる。下は第3パートにあるタイル模様の傑作だが、このような幾何学的アプローチによる図案創作こそ、イスラム芸術の独壇場なのである。



©Shin Fujita



イスラムでなぜ幾何学パターンが開花したかといえば、ひとえに偶像を排する教義による。イスラム教では、キリスト教における磔刑のイエス象とかマリア像、仏教における仏像や観音像などが存在しない。というより存在してはいけない。そのため寺院を装飾するのはクルアーンのカリグラフィー文字と幾何学模様である。そこに植物のアラベスク文様が混じるのはペルシア文明の名残であろう。

預言者ムハンマド没後、イスラム教が勢力拡張の絶頂期にあった9世紀から10世紀にかけて、世界の中心はバグダードにあり人口100万を超えていた。同時期、人口50万人都市は長安とコルドバを数えるのみであったという。バグダードでは知恵の館という図書館を兼ねた国際センターのような施設が建てられ、医学・天文学・数学・哲学などの文献が集められ、学問が盛んにおこなわれていた。数学においてはアラビア数字が標準化したり、代数の語源がアラビア語のアルジェブラであったり、アルゴリズムの語源が数学者アル=フワーリズミーからきていたり、今でも当時の恩恵が引き継がれているほどにレベルが高かった。そのためバグダードを離れたイスラム社会においても、複雑なパターンを設計できるほどの幾何学的下地は職人レベルでも十分に培養されていたに違いなく、また技芸を競い合わせるほどの数の名工が各地にいたことであろう。

下に載せるパターンは、12回対称と9回対称を組み合わせて出来るパターンである。図1-Aがその下絵に相当するが、12回対称と9回対称がこのようにつながることを発見しただけでも頭が下がる。私には信じられない発想だ。そして図1-Aをもとに図1-Bに至る根気作業にも頭が下がる。これまた私には信じられない創作だ。その結果図2となるのだが、このある意味常軌を逸したパターンが作り出された背景には、職人世界での矜持の凌ぎ合いが推察される。それこそ一身を賭する覚悟がなければ、とてもここまではやらないと思えるのだ…。アルハンブラではこのようなパターンが随所に点在している。

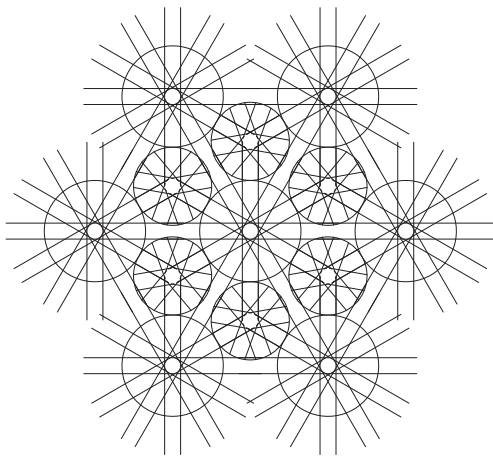


図 1-A ©Shin Fujita

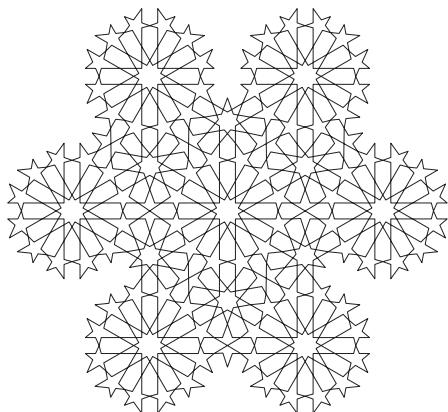


図 1-B ©Shin Fujita

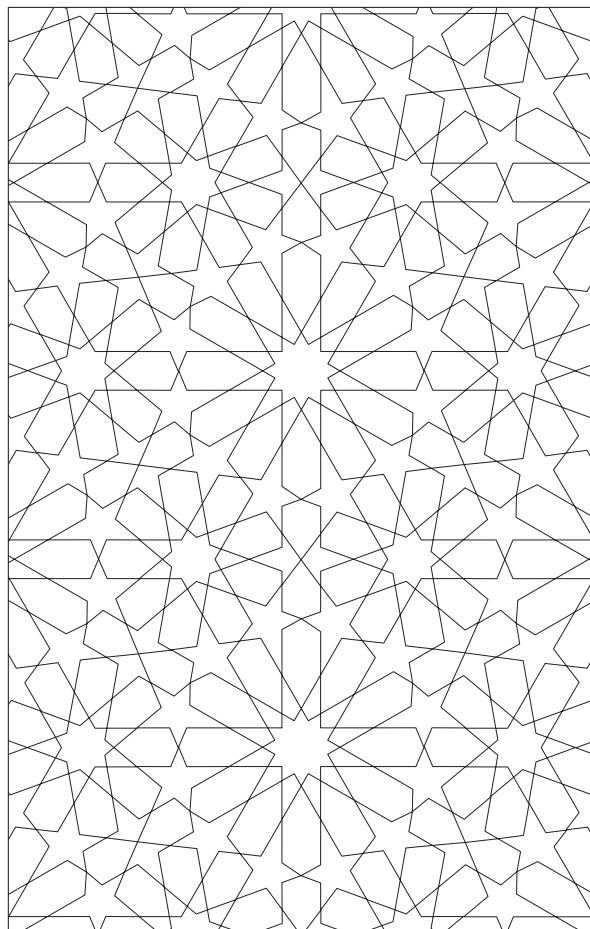


図 2

E.H. ゴンブリッジの『装飾芸術論』という本に、19世期のペルシアの建築家ミルザ・アクバルが所有していた巻物の一部が掲載されている。それはパターンブックと名付けられた皮に包まれた巻物に入っていて、元図をみればコンパスや定規の位置がわかり、アレンジや新規制作にも役立てられるものだ（ヴィクトリア・アンド・アルバート美術館収蔵品）。

古くから建築や工芸は徒弟制度のなかで技術が伝承されてきた。それぞれの工房では当然のことながら歴代の図面を大事に保管していたと思われる。一見しただけでは、どこにコンパスを入れてどこを分割したらいいのかかわからないような模様が数多くあるからだ。そして工房同士は競い合いの関係にあるので、秘蔵のパターンブックを同業者に見せることは決してなかつただろう。

図1はアルハンブラの数あるパターンの一つで、一見したところ、そんなに複雑には見えない。ところがこれをコンパスや定規で再現しようとする、どこからはじめればいいのか、容易に手掛かりが得られない。それなりに場数を踏んでいる私でさえも、途方に暮れてしまうのだ。そこで図1の模様を構成する要素を分解して図2で再構成を試みた（ポイントを黄色で示した）。図2では、ひし形による立方体からはじまり、その面が5分割し（A）、その分割の線分で六芒星を導きだし（B）、分割の一部に折り返しが入り（C）、分割の残りがZにつなげられる（D）。この構成要素がわかってしまえば、もう間違うことなく効率的に再現することが可能になる。

それにしても、こんなにアイデアが組み込まれたパターンであるにもかかわらず、図1はやさしそうで涼しげな表情をしている。個人的には、こういうパターンにもっとも心が惹かれる。

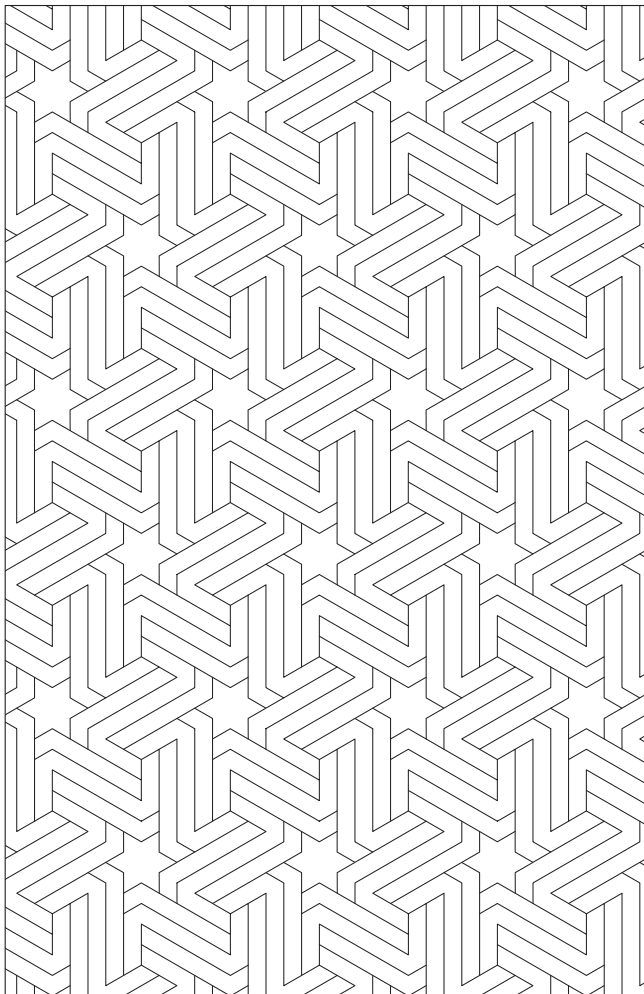


図1

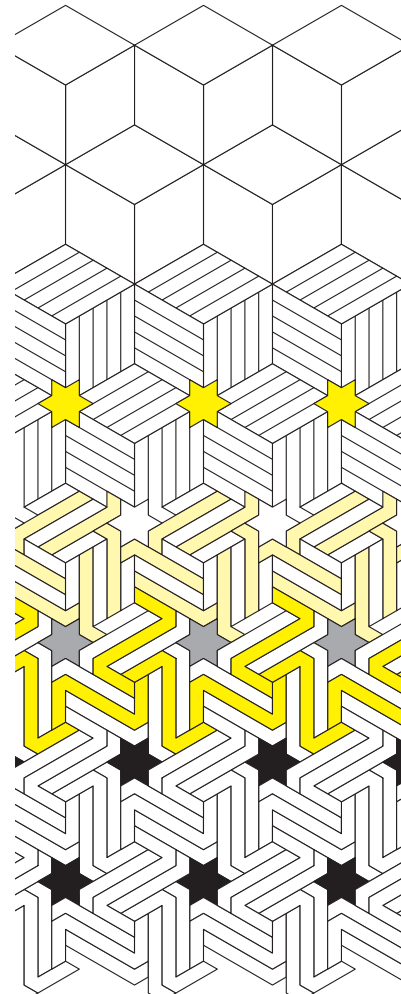


図2 ©Shin Fujita

アルハンブラには図1のような装飾パターンがいくつかある。ラインが交差する箇所ですら上に出たり下にくぐったりするこの種の模様を、組紐模様とかインターレースバンドなどと呼ぶ。アルハンブラ以外のイスラム寺院でもよくみられる。組紐模様といえばケルトが有名だが、他の宗教施設でも随所に用いられている。

図1は一見したところ複雑そうに見えるが、先に紹介したアルハンブラのパターンに比べると作り方としては易しい。まずは正方形グリッド上でユニットを作画して(図2)、それらを合わせて拡張すれば図3が得られる。グリッドに基づいているので、ラインが面白いようにつながり、修正も自在にできる。

ラインの交差は1箇所の上下を決めれば、不思議なことにほぼ自動的に決まってしまう。色づけすると組紐が浮かび上がってくるのでさらに楽しくなってくる。ゲーム感覚で模様を作ることができるので、作り手はさぞかしハマったに違いない。その結果、とんでもなく複雑な組紐模様も出現している。

この組紐模様に関しては、眺めるだけではなく、実際に手を動かしてあれこれやってみることをオススメしたい。

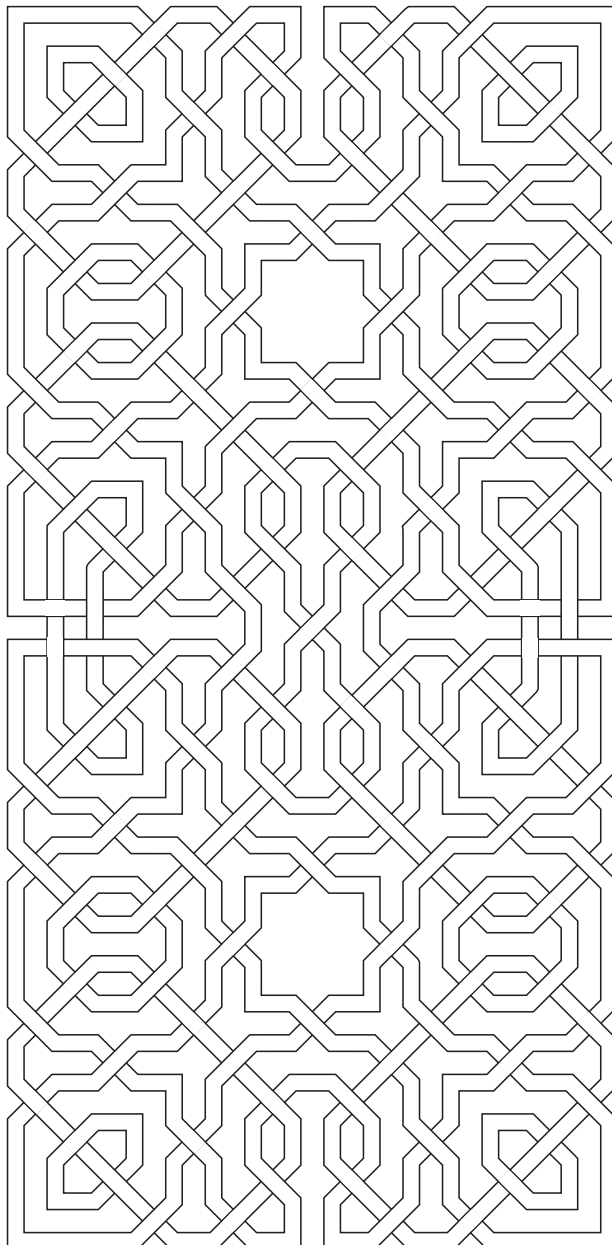


図1 組紐模様

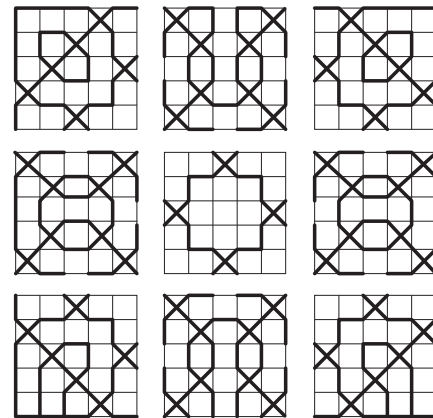


図2 さまざまなユニット ©Shin Fujita

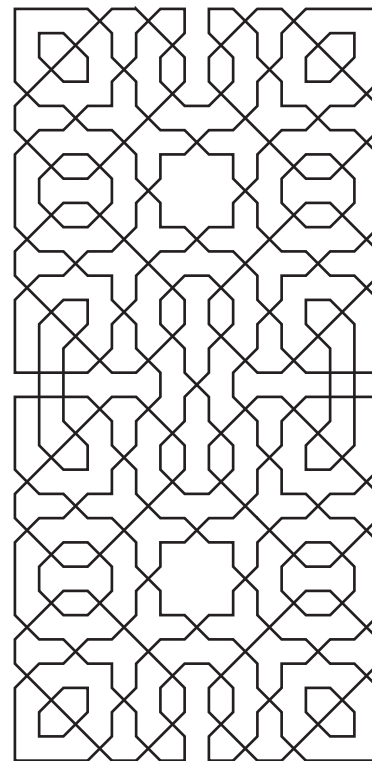


図3 ユニットの組み合わせ ©Shin Fujita