

飾りと汚れを整序するアート

——「付加と削除の相克」仮説について

水谷史男

はじめに

- 1 繁殖する「装飾過多」と削ぎ落とす「シンプル」の興亡
- 2 工芸のこだわり：簡素な偶然性 陶器・漆器・書
- 3 自然の加工と模造：庭園と二〇世紀機能主義建築
- 4 彫刻：人体を模造するのは危険なのか
おわりに

はじめに

アートは具体的な作品として人々の前に提示されます。そこになにか人の感覚に訴える、しかし普通の商品や道具のようなはつきりした使用価値、あるいはわかりやすい値段がついているわけではありません。たとえば、料理のことを考えてみましょうか。

飾りと汚れを整序するアート

人間は毎日お腹がすくので、食品を買ってキッチンで調理したり、飲食店でおいしそうな料理を食べています。料理も、一流のシェフが作ればアートかもしれないませんが、普通は食べてしまえば消えてしまうもので、食べなければ腐り捨てられ、レシピは記録されるとしてもそれをアート作品とは普通考えません。それでも、そこに美的な配慮がなされていれば、味、匂い、食材の色彩の組み合わせを含め、アートに近い感動を与える料理はありうるでしょう。料理にはさらに皿や食器、あるいは食卓を飾るテーブルクロスとか、花瓶とか、照明とか、レストランの雰囲気までが巧みにデザインされていればお客に大きな満足を与えるかもしれません。つまり、以前にも述べたように、美術館や劇場やコンサートホールにあるものだけがアートではなく、人の生活のあらゆる場面でアートは出現するといえるのですが、とりあえず具体的なモノを作る必要があるわけです。では、広い意味の「ものづくり」こそアートなのでしょう。ここではそのことを考えてみましょう。

たとえば、自動車なんかはどうでしょうか。自動車はまさに近代的工業製品で、優秀なエンジニアたちが設計し工場で数多くの精密な部品を組み合わせてできた作品です。ただエンジンがありタイヤがありボディを乗せてハンドルで動かす基本的な構造はみんな同じで、大量に作られますから、これをアート作品だと思ふ人はまずいないでしょう。もちろん、車好きのカーマニアなら細かい違いを問題にするでしょうし、進化した電気自動車や自動運転車ができれば、新しい形の自動車が登場するでしょうが、やっぱりモノとして自動車それ自体がアート作品になるとはちょっと思えません。あえて考えれば、基本的な構造は同じでも見た目のデザインについては、確かに美的なセンスを持った工業デザイナーがいるはずですが、それは普通アーティストとは呼びません。「デザイン」という言葉が登場したのも、近代の美術が工業化と結びついた段階ですが、早くは建物や織物や日

用家具などの職人がやっていた「ものづくり」の中で、装飾を創意工夫することでできてきたと思われます。そう考えると、じつはデザインという言葉がなかったときでも、「工芸」の多様な職人技には長い歴史があるといえます。代表的なのは、食器や花器などの陶芸、焼き物、それに織物です。そしてもうひとつは建築の中での石や木を彫刻した装飾です。これらはルネサンス以来の個人の名前が残る有名な作品とは違って、多くは名もない職人の仕事です。アーティストではなく、欧州で「アルチザン」と呼ばれた技師わざしは、まず人々が日常生活で使うことを前提に、師匠から弟子へと伝わる実技として、その知識と技術を伝承していたものです。

今こそ陶芸家とかデザイナーは、個人の名前で高価な作品を世に出し人間国宝になる人もいるわけですが、昔は作品が残っても作者個人の名前は忘れられています。それは工房の職人チームが共同作業で作ることでもあります。単品ではなくたくさん作って多くのお客に買ってもらう商品だったからです。この世にひとつしかないから価値のでる近代のアート作品ではなく、同じものがいっぱいある。これは二十世紀の工業化された商品ではさらに大量生産品になるので、デザイナーはデザインだけして作るのは専門メーカーに任せるわけです。でも、料理の場合と同じく、そこに洗練された美的な何かがあれば、もしかするとアートとしてみてもよいかもしれません。

ということで、本稿ではおもに工芸と建築、そして彫刻について考えてみますが、またひとつ仮説を出しましょう。それを「付加と削除の相克」仮説と呼んでみました。装飾というのは、そのモノの本来の機能、使用価値とは別のある意味では余計なものです。服飾デザイナーがやっているのは、人間が寒さをしのいだり身体を保護したりするための衣服の原初的機能ではなく、余計な飾りや模様で見た目の面白さをつくりだすことで、人には見

せない下着にまで装飾をつけます。インテリア・デザイナーがすることも、建物の構造はそのまま内部をいかに美しく飾るかということです。いわば、装飾とはそれがなくても基本的機能には困るものではないけれど、美しく見えるように丁寧加工し付け加えるものだといえるでしょう。当然、そこには利用者の趣味や流行が反映されます。

1 繁殖する「装飾過多」と削ぎ落とす「シンプル」の興亡

「付加と削除の相克」仮説は、この装飾のアートとしての側面に注目するとき、それぞれの時代に対応した素材と加工技術の水準が可能にすることと、そこに投影される大衆的な趣味、流行を反映した変化のある表現になっていることから、その変遷には相反するふたつの流れに向かう工夫があると考えます。つまり装飾がどんどん追加され複雑化して繁殖する傾向と、反対にそこからいろんな要素を削除してシンプルにしようとする傾向がせめぎあうという仮説です。これで見ると、さまざまなアート分野に、そうした傾向が見出せますが、たとえば絵画の場合で考えれば、こういうことです。

十五世紀のルネサンス以来、絵画の基本要素である形態、色彩、輝度明度、主題や画面の大きさや構成などを、画材や絵具の発達改良に伴ってどんどん複雑化し装飾化する方向に進む画家がいる一方で、作品からある要素だけを抽出し他を排除し、単純化を進めることである感覚や印象を強調する方向を追求する画家も出てきました。前者の例としては、盛期ルネサンスのミケランジェロ（一四七五―一五六四）の「天地創造」はバチカンのシス

ティナ礼拝堂に天井画として描かれた壮大な絵画ですが、あらゆる形態、色彩、構図、そして神が支配する世界の全体を聖なる礼拝堂の装飾として、当時のできるかぎりの技を駆使して描き出したものです。あるいは、十九世紀初めのフランスのJ・ルイ・ダヴィッド（一七四八―一八二五）の「ナポレオン戴冠式」は、六・二一×九・七九mという大画面に皇帝とその妻の戴冠式の光景を描き、歴史の記録画としても、現在はルーブル美術館の目玉のひとつになっている絵ですが、絵画として使える技術を総動員して権力者の絶頂を観る者に刻みつけます。

他方で、ルネサンスが終わる頃、イタリアに現われたM・M・カラヴァッジオ（一五七一―一六一〇）は、強烈な暗い闇と一方向から射し込む光に浮き上がる人間の表情だけに画面を絞り込んで、その後の絵画の指針を決めました。このへんから後者の方向が出てきます。それは、主題の上でも伝統的キリスト教の制約に縛られた宗教画や王侯貴族の肖像画から離れ、風景画や静物画、市井の人物を描く風俗画へと人々の視線を変えていきました。ゴッホやセザンヌなど印象派やナビ派などの画家がやったことは、絵画のもつ表現要素のどれかに力点を置いて分析的にそこを集中的に追求することでした。モネは光の散乱を、セザンヌは形態を、ゴッホは色彩を独自の方法をあみ出し絞り込んで追求しました。

二〇世紀になると、この複雑化する装飾過多と、どんどん余計なものを捨てて単純化する傾向はどちらも過激化してきます。形態を分解して再構成するP・ピカソ（一八八―一九七三）やG・ブラック（一八八二―一九六三）のキュビズム、色彩の対決を極限まで強調しつつ遠近法を否定したH・マティス（一八六九―一九五四）やM・ブラマンク（一八七六―一九五八）のフォービズムは、新しい前衛美術のホープとして世界に知られます。そして、極めつきは完全な幾何学図形の縦横四角に色を塗っただけのピエト・モンドリアン（一八七二―一九四四）のシ

ンブル画面。オランダ生まれのモンドリアンはアメリカに渡って抽象絵画のヒーローになります。他方で、戦後アメリカの前衛美術の若き英雄になったのは、ヤンキーで行動的なジャクソン・ポロック（一九一二―一九五六）でした。彼の絵画は、それまでのキャンバスを立てて絵具を筆で塗るものではなく、床に大きなキャンバスを置いて、その上に立ってバケツに入れたいんな絵具をぶちまける。彼が飛び散らせた絵具の乱舞がそのまま絵画作品だというものでした。ここには色の散乱があるだけで、形もなければ主題もない抽象表現主義と呼ばれました。

知的で冷静なモンドリアンの絵と、激情がむやみにほとばしるポロックの絵とは、二十世紀絵画の両極にあると同時に、その後の世界を結びつける、ややこしい過去の伝統と現在のアートをつなぐヒントを秘めていたと思います。

その後の二〇世紀絵画は、ピカソみたいに次々表現の技法とスタイルを変えていく画家もいましたが、多くの前衛画家は自分の追求するスタイルを決めて作品を発表していきました。大きな画面いっぱいにつか二つの色だけを塗るM・ロスコ（一九〇三―一九七〇）などのカラー・フィールド・ペインティングにせよ、一九六〇年代後半から出てくる光学的な視覚効果だけを図像的に見せるB・ライリー（一九三一―）などのオップ・アートにせよ、ミニマル・アート、キネティック・アートにせよ、絵画が持つさまざまな要素のうち、なにか一つだけに特化して表現することで視覚の実験を繰り返しました。同時期に注目を浴びたA・ウォーホル（一九二八―一九八七）やJ・ジョーンズ（一九三〇―）などのポップ・アートは、当時の大衆商品や雑誌・映画・テレビの映像など、人々がよく知っているアイテムを片っ端から取り込んで並べてみせる試みで、ある意味では雑多な装飾

の複雑化と同時にそれらにある平面上に単純化してみせる裏技をやっていたとも思えます。

でも、以下ではそういうメジャーな二〇世紀美術史が語るアートのお話ではなく、前衛アートなんか興味のない、ごく平凡普通の穏やかな日常生活を送っている中流市民の感覚をできるだけ尊重しつつ、人々の人生を豊富にする一種の危険で規範逸脱的な、ヤバイ領域も、忍びこませるアートの特性として避けずに考えていきたいのです。

装飾品が華美になり繊細になっていく傾向は、たとえば宝石をみるとわかります。宝石は希少な原石を磨いたり削ったりしてキラキラさせると同時に金属や布や革を加工して仕上げる工芸職人の仕事です。これが発達するのは西洋では、ルネサンス期に王侯貴族の宮殿で買い上げられる贅沢品になったからです。最盛期のフランス・ブルボン絶対王政のヴェルサイユ宮殿には、衣裳、宝石、香水など身につける装飾品だけでなく家具調度、柱、天井、階段などいたるところに華麗な装飾が施されています。ところどころには色彩が塗られ、とくに金色に輝くのは金属や金箔が使われているからです。まさに「金ぴか」です。

視覚の美術という面では、装飾は「かたち」と「いろ」で表現されますから、古代から人間が手で造る土器や金属器にもすでに模様が描かれていました。壁に描く絵は平面ですが、立体の器に飾りをつけるとすると縄文土器のような炎とか動物をかたどった形が現れ、それは円や四角のような幾何学的な形態へ進む方向と、人間や動物のかたちを模倣する方向とに別れます。日々の水や食べ物を乗せる土器では、余計な装飾はとりあえずなくとも構いませんが、甕や壺、花瓶や神器となると、飾って眺める「モノ」なので、立派な飾りが欲しくなるでしょう。そこに宗教的な意味も加わってくると、「かたち」の象徴的な効果が重視されます。

「十字架」という「かたち」は、キリスト教のもっともシンプルな象徴です。十字架を首にかけ祈るという姿は、敬虔な信徒の具体的な形象ですが、西欧では時代がロマネスク、ルネサンス、バロックと下ってくると、十字架の表現はイエスと聖人の図像と合わせて複雑に装飾されてきます。七世紀に成立したイスラム教では、キリスト教とは反対に人間や動物の具象的な図像を拒否して、純粹な幾何学的抽象的図形だけがモスクを飾る装飾になります。装飾とは本質的に人間の生きるための必要性とは無縁な贅沢、物質的豊かさのもたらすものと考えられます。ということとは、念入りに加工された装飾こそ社会を支配する権力者の威信を示す具体的なシンボルとして作られ、珍重されたことになります。

衣裳を飾るためには、糸を編む織物で複雑化するか、布に色を塗って染める技術が発達しなければなりません。絹織物が西洋に商品として伝わったのは七世紀シルクロード以降だとしても、上流階級のための豪華な高級衣料が出回るのにはそれを可能にする技術が確立した十四世紀ぐらいからだと推定されます。いわば服装というものが端的に着る人の地位と権威を表わすものになったのは、やはりルネサンスからだといえるかもしれません。

服装の歴史も世界各地で多様な発展をするわけですが、大きく見れば麻や木綿などの植物繊維を糸にして編む衣系と、毛皮をなめしたり動物の毛を糸にして服にする動物系があるわけです。衣系に色で装飾するには、布に染料で色付けするか、色糸を組み合わせて編む高度な技術が出てこない、派手な衣装はできない。この衣裳への情熱というものは、現代の華麗なファッション業界にまでつながる「人間の贅沢」への原点なのかもしれません。いったんその技術ができると、王侯貴族の趣味はエスカレートして、どんどん豪華絢爛を求めます。服装だけでなく、その欲望は服飾品、靴、帽子、装身具、家具、室内装飾、ついに庭園から宮殿建築全体へと波及して

いきました。

人間の美への欲望というものは、ここで極限の域、ある意味では病的な執着に達したわけです。社会学的には、それは地球上の三分の二を植民地支配した西欧帝国主義国家の収奪にいたる、ある段階の悪酔いのような花火でした。このごてごての装飾過多の美意識は、十九世紀に最高潮に達しますが、やがて限界にも直面するのです。やりすぎると人間というものは必ず「飽き」がくるのです。

装飾の要素でよく使われるのは植物の形象です。唐草模様とか花卉の散りばめは、室内装飾の定番です。モダン・デザインの父と呼ばれるイギリスのウィリアム・モリス（一八三四―一八九六）、詩人でありマルクス主義者にして工芸デザインの職人、ステンドグラスや壁紙で人々の生活を変えようとしたモリスの試みの成果は記憶されるべきです。この過剰に複雑化する装飾と、同時にどんどんシンプルに純粋化するデザインの傾向は、とても興味深いのです。工芸と建築という分野では、十九世紀まで装飾過多は当然のように進みました。しかし、世紀末あたりからこの装飾を削ぎ落とす、余計なものを捨てていくという大転換が秘かに進行していたのです。それは「私たち」と「いろ」の両面で進行していました。「かたち」では単純な幾何学模型に還元すること、「いろ」では多彩な複雑さではなく単色に支配される造形に力をもたせる試みでしよう。

資本主義的近代のもつ基本的な嗜好は、流行商品への欲望を掻き立てて大衆にあぶくのような無駄なことを煽り、そこに大金を投じるように誘いながら、同時に余計なものを削ぎ落としてダイエットに励むのが理想的な生き方だと扇動する動きに、誰もが疑いをもたないようにすることです。それは二十世紀のヴィジュアルなたちとしては、クールな建築家・代表選手のル・コルビジエという名前になりますが、ここではそこにいく前に、目の

前の具体物という三次元の量塊 (mass) というアートを考えてみましょう。

2 工芸のこだわり : 簡素な偶然性 陶器・漆器・書

まずは二次元から考えてみると、日本でも紋章というものが古くから使われました。平安末期の源氏と平氏という二大勢力のときは、紅白の旗でお互いを示しましたが、南北朝の戦では軍勢は紋章で識別されました。敵味方の軍勢を識別するという実際的な必要があったからです。戦国時代を収束させ、江戸幕府を開いた徳川政権の象徴は三葉葵の紋所です。水戸黄門の印籠に記された三葉葵も、將軍宗家と御三家と親藩松平家とは図像の細かい点で差をつけていました。卍 (まんじ) という形も、十字の変形から紋章になり、地図記号として寺院を表したりするように、仏教とかわかりがありますが、これを四五度回転したハーケンクロイツ (鉄十字) は、ヒトラーのナチスのシンボルになりました。特定の「かたち」を記号として使い、そこに特定の意味を表象させれば社会性が投影されます。

しかし、三次元の立体になると具体的な「モノ」として人の前に提示されます。人類は昔、生活の必要から石や木材を削っているような道具を作りました。そして粘土をこねて食器や壺を作り、やがてそれを火で焼いて土器や陶器にして使ってきました。発生の順序からすれば、土器 (低温で焼くのもろく水漏れするやきもの)、炆器 (せつき・釉薬を使わず焼成温度が一一〇〇度から一二五〇度と高いので水漏れしないやきもの)、陶器 (釉薬を使って高温で焼いたやきもの)、そして最後に磁器 (陶器のような粘土ではなく白磁の石を砕いて焼成する

やきもの）ができあがりました。中国、朝鮮、日本とやきものの技術が伝わり、高級な工芸品として一七世紀以降ヨーロッパなどに輸出されたことから、英語では磁器はチャイナ、漆器はジャパンと呼ばれるのもその産地に由来するわけです。

陶磁器は、素材の土や石が採れる土地に工房が作られ、陶工たちが窯を構えて成形した器に釉薬をかけ高温で焼くことでできあがるのですが、最終的にどのような色あいや艶が出てくるかは、焼いてみないとわからないという微妙な偶然性を持った工芸品です。日用品として使うだけなら、丈夫であれば製品にはなりますが、美術工芸品としての価値を持つには、試行錯誤の経験と独自の個性が要求されます。またそれを評価鑑定する目利きもいます。陶磁器産地として有名な瀬戸、京（清水焼）、美濃、信楽をはじめ常滑、九谷など、関東では益子、笠間、九州では伊万里・有田、唐津など全国各地にブランドとして知られています。

ちなみに、陶磁器と並んで世界に知られる漆器というものもあります。木工製品に漆を塗り重ねて作り上げる工芸品の漆器は、東アジア、東南アジアで古くから作られていましたが、これが特に日本独自の伝統工芸になったのは、平安時代以降に蒔絵の技法が編み出され、貴族や上流階級の装飾品として螺鈿、象嵌、沈金、平文などの装飾技法が発達したからです。

西洋人が渡来した安土桃山時代に、漆器は南蛮貿易の人気商品になり、多く輸出されるようになりました。そして、江戸時代になると屏風絵などのデザインが漆器に応用されたり、武家や富裕な商人などをお客として漆で装飾された印籠、刀剣の鞘、日用家具などが漆職人の技で美術的価値を高めます。また漆器には所有者の家紋もよく使われています。こうした漆技術が各地に広がり、輪島、木曽、会津、津軽など今も続く漆器産地となって伝承さ

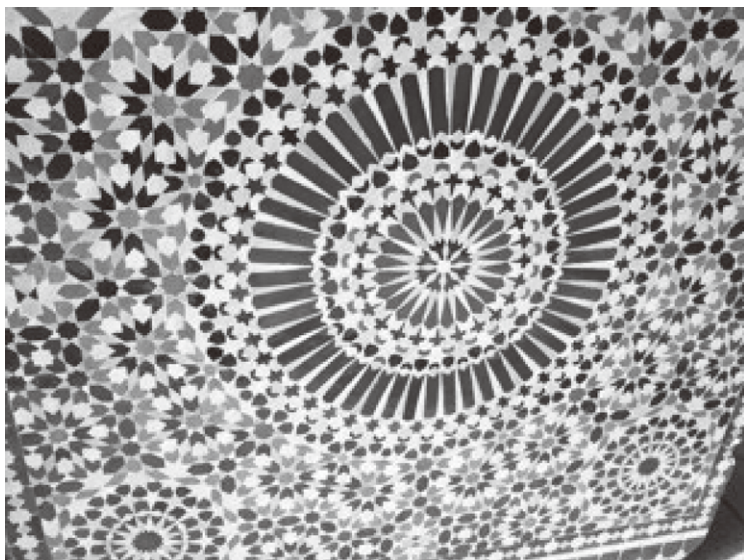
飾りと汚れを整序するアート

れました。⁽¹⁾

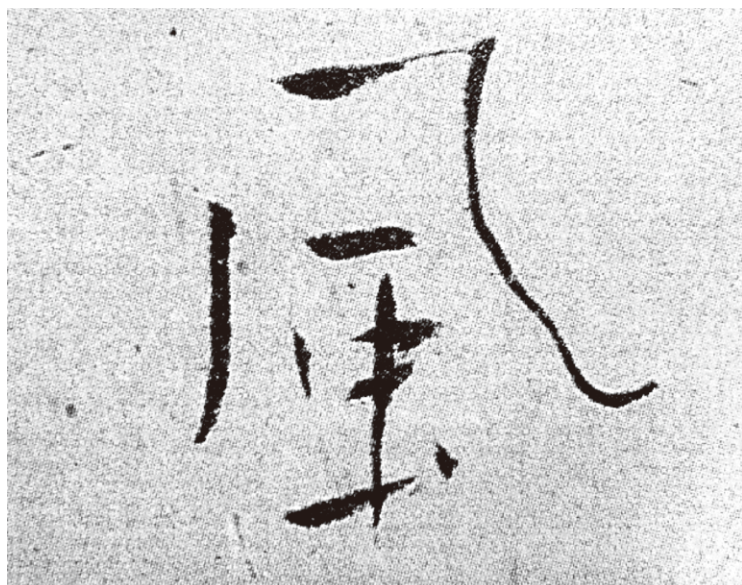
やきものや工芸品は、当初は食器や花器はじめ日用品として普及していましたが、やがてそこにも装飾がほしくなり、牛や馬、鳥などの身近な動物をなぞったり、花や草の形を装飾に採り入れました。木を削るのも土を捏ねるのも手の業です。絵画は二次元で一方から眺めるのですが、器や壺などの容器は、前から後ろから上から眺めると広がりとお行き、ある空間を占めている量塊 (mass) としてのモノが人に感じられます。手にとれば重みや色艶が実感できます。彫刻作品はいろんな角度から見ても、できれば手で触つてみるとこの量塊が存在感を訴えてきます。

改めて「付加と削除の相克仮説」からこの工芸品の装飾というものを考えてみると、たとえば、偶像崇拜を禁じ、宗教芸術において人や動物を表現することが神への冒瀆とみなされる一神教のイスラム教では、植物、幾何学、アラビア文字をモチーフとした高度な装飾が生みだされていきました。モスクの壁や天井にタイルでくまなく装飾された画像には、数学によって導かれた無限に続くデザインが描かれています。これはアッラーが創造した完璧な世界を表し、蔓草の優美な曲線や想像上の花々はイスラムの樂園信仰に根ざしているのですが、人や動物のような具体物は排除して幾何学的図形の組み合わせでできています。

これに対して、アート作品からあらゆる装飾的要素を消していくと最後に何が残るでしょうか。たとえば現代音楽では、「無調」からついに「無音」にまで達してしまい、J・ケージ（一九二一―一九九二）や武満徹（一九三〇―一九九六）がやったように楽器や声で音を出さない究極の音楽になってしまっています。視覚アートの美術に限ってみれば、キャンバスにただ白一色だけを塗ったカラー・フィールド・ペインティングか、逆説的ですが溪



Mosquée de Parisの天井



良寛の書「風」

谷に巨大なカーテンをかけたクリスト（一九三五―二〇二〇）の環境アートのような作品になるかもしれません。でも、私は、そんな大げさなことをしなくてももっと日常的な手わざ、たとえば「書」のもっともシンプルな文字、江戸時代の良寛の「風」などを思い浮かべます。

古代中国に発する墨硯筆による「書」は、淡彩画である「水墨」と並んで日本にも伝わり、文字による表現ですから書物を読み書きできる文人官人から広まったわけですが、漢詩など文章の内容とは別に、書体や筆跡の美しさを味わう文化も獲得しました。四世紀の六朝時代の王羲之や八世紀に唐で活躍した顔真卿の書は、日本でも最高の書のお手本とされました。とくに顔真卿の書体は、現在の明朝体のフォントのもとになっています。楷書、行書、隸書など書体のスタイルは、紙に書く場合だけでなく、木や石に彫る文字として確立され、日本では漢字のほかにカナ文字も作られましたから、書のバリエーションは多様化し、とくに和歌や俳句に使われる草書は原型の漢字からどんどん変形され単純化されました。

良寛の「風」は、そのような書のアート表現の極致だと言ってもよいかと私は思います。顔真卿の墨痕を力強く縦横に太く訴えかける書とは正反対の、軽やかに緩やかに細く、まさに風にのって筆が踊っているような文字。ここには装飾どころか、無駄なものは一切ありません。それで子どもが読んでもちゃんと「風」と読めます。

この余計な装飾を排した簡素なシンブルを好むのは、鎌倉時代に普及した禅などと結びつけて、茶道の「侘び寂び」や茶室などを例に日本文化に特徴的なものとする論が、昔からありますが、果たして日本だけにしかないものかどうか。比較文化論的探求が必要です。

3 自然の加工と模造…庭園と二〇世紀機能主義建築

本来は日々の生活の中で、便利な道具である器とか家具、あるいは衣服というものは、先にも見たように人の衣食住の必要から生まれたもので、とくに装飾がないと困るほどのものではありません。でも古代の遺跡から出土した器や壺などには手の込んだ装飾を施されたものがあります。それらは貴重な美術品として今は博物館などに展示されています。それが財宝として珍重されたのは、国王や貴族が自分の権力を誇示するためや、宗教的な儀式に用いられたからだと考えられます。ということは、庶民がふだん使う道具ではなく、それは権力のある者が富の象徴として飾って眺める宝物だっただろうと思われます。

秦の始皇帝の墳墓や日本でも天皇の古墳と思われる墓からは、多くの土偶や装身具などが出てきます。それらを作った工芸職人がどのような人だったのか、正確なことはわかりませんが、かなり早い時期から東洋では土を焼いて陶器などが作られ、それに色彩のある絵や模様を施した皿や器がありました。それらは宮殿などに納められました。

西洋でも中世までは金属器や木製品が主な工芸品でしたが、十七世紀絶対王政の時代は、大航海時代の植民地拡大の世界でしたから、世界中から新しいモノが入ってきました。アジアからの絹、紅茶、煙草、陶器や磁器、南北アメリカから毛皮、コーヒーや香辛料や食品も伝わりました。それらを真つ先に欲しがったのは、王侯貴族の上流階級でした。彼らの生活は珍しいモノで溢れていきます。そうしたモノを身につけていることが「よい趣味」を持つ貴人の証しになったのです。彼らをお得意様とする商人、職人たちはそれをお好みの工芸品に仕上げ

て財を蓄えていきます。今日ヨーロッパの高級ブランド品になっているマイセンの磁器、ルイ・ヴィトンの皮革鞆、パリの高級服（オートクチュール）、宝石や香水、それらの多くは、ここに源流があります。絵画の場合にみたように、それを作っていたのは、徒弟をかかえた親方職人の工房でした。それらは今もあちこちに残っています。

しかし、「近代化」の流れの中でのアートという問題を工芸に求めると、多くは近代以前にできあがった技術、つまり職人の手作業でひとつひとつ丁寧に作られた少量単品生産の作品で、「近代的」なものとはみなされません。そういう意味ではルネサンスの彫刻や建築も制作工程は職人工房で伝統的な形のままです。ただ、それを作った職人は教会や王様のご注文に応じて制作しながら、新しい何かをそこに付け加え、ただの工芸品以上のもの、作家の個人名で長く記憶されるアート作品を生み出しました。その作品は「モノ」として「道具」としての実用性を離れ、観る者の美的感覚を覚醒させるような表現になっているからこそ、この世にただ一つしかない宝物として珍重されたわけです。

ただ、工芸のそもそものはじまりを想像してみると、人間は自然の中で暮らし、生き続けるために自然のなかから必要なものを取り出し、衣食住の糧にし、それを道具を作って加工してきたわけです。その技術を職人たちが伝承し工夫して各種の工芸品になりました。そのとき、これも西洋と東洋を対比させる議論でしばしば語られるのは、西洋では人間が手を加えない自然、森や川や海、野生の植物や動物に対して人間は別格の存在、神に選ばれた特別な存在（もつといえはそこで人間と言っているのは、実は西洋白人男性だったりするわけですが）と考え、人間に都合のよい形に自然を自由にいじくることが進歩であり、「自然の征服」だと考えるようになった。

たしかに自然には凶暴な側面もあり、災害や疫病などに見舞われた人間はそれと戦ってきた歴史もあります。

これに対し、東洋の自然観（といっても主に儒教や仏教の文化圏をイメージするわけですが）は、人間と自然は調和的秩序の中にあり、たしかに人間が自然を利用する側面もあるけれど、ときに凶暴になる自然も含め、西洋のように自然を力でねじ伏せるような形ではなく、畏敬をもって甘受するという態度に落ち着いてきたのだ、と論じるわけです。それを、一神教と多神教、あるいは白色人種と黄色人種、多民族社会と単一民族社会、大陸国家と海洋国家などの大雑把な二項対立で説明してしまうのは、かなり乱暴な議論だと思いますが、いずれにしても近代以前の社会では、西洋でも東洋でも人間の肉体で発揮できる力などしよせん自然を大きく変えるほどの破壊力はなかったので、あくまで宗教的背景からくる自然観、人間観というレベルの話でした。

ですが、産業革命が実現した西洋近代の人間中心主義と科学技術の力が飛躍的な進歩をもたらすという思想は、二〇世紀に資本主義の担い手である私企業の営利追及によって、世界中の化石燃料や天然資源、稀少鉱物、食糧、そしてそれを掘り出す現地労働者の搾取、地球の資源を使い尽くす経済の肥大化の方向に猛スピードですすみ、それが二酸化炭素を莫大に排出する現在の地球温暖化という環境危機をもたらしっているわけです。これは、十九世紀までの低エネルギー消費と工芸職人的技術の世界では、考えもよらなかったことです。

そこでここでは、アートとしての建築と庭園を題材に考えてみたいと思います。

人が住む住宅建築は、まさに自然との関係を考えなければしっかりした家は建ちません。気候風土と建築は密接に対応します。冬に零下になるような寒冷地帯の家と、一年中暖かく裸同然で暮らせる熱帯では、当然建物自体大きく異なります。また地震が起こる地帯、崖崩れや川の氾濫が起こる山沿いや河沿いと、津波や高波が襲う

可能性がある海岸では、家の周辺環境も考えて作る必要があるわけです。

日本にいる私たちはなんとなく、西洋の昔の建物はみんな石で造られていると思うでしょうが、公共の大建築、教会や宮殿や城は石を積みますが全部が石ではなく屋根や天井・床には木材が使われています。一般の民衆の家は木造も多く、土台は石でも壁は木か煉瓦です。石も木も切りそろえて加工して積むのですが、ルネサンス期までは、建物の装飾は壁や屋根の妻に彫る簡素なものでした。それがだんだん建物全体に彫刻やレリーフを施すようになるのは、十二世紀頃のロマネスクからゴシックへと移行する大規模な教会堂建築からです。神の偉大さを示すためにそこには何十メートルもある高い塔が聳え立ち、縦の線が強調され、屋根の上まで聖人や天使の彫刻が立っていて人々を見おろしています。

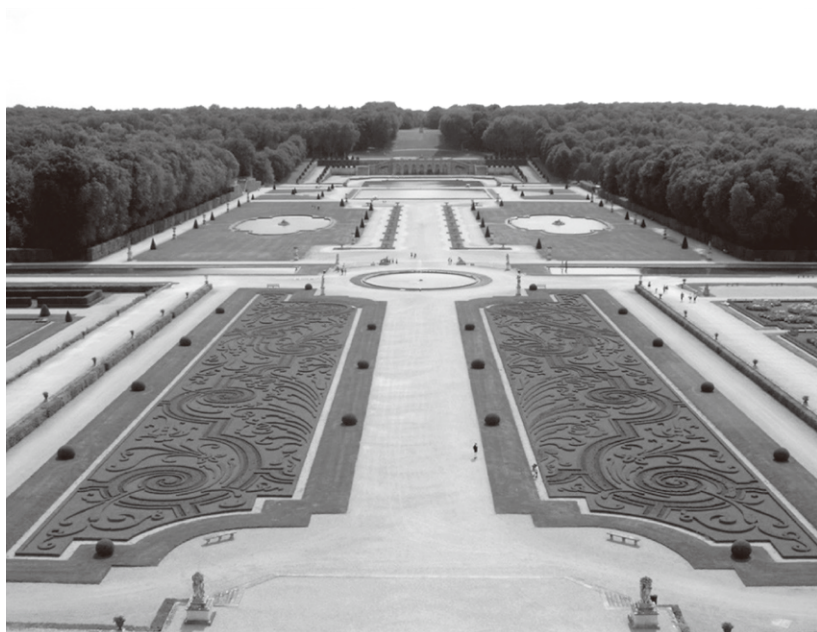
壁を石で厚く高く積むと、採光のための窓はあまり広く採れません。そこで鉛の枠に板ガラスを嵌める窓が普及し、ゴシック教会堂になると色ガラスで画像を嵌めこんだステンドグラスの技法が発達します。ガラスは紀元前のメソポタミアからあったようですが、古代のローマ帝国に普及した「宙吹き」技法で、ガラス食器などが作られ、その後東ローマ帝国や中東で板ガラスによるステンドグラスが作られました。これが西ヨーロッパに伝えられ、カラフルなゴシック教会堂の窓に使われたわけです。ただ古代のガラスは黒曜石などを高熱で焼成する必要がある、その後も原料の砂、珪石、ソーダ灰、石灰などの原料を摂氏一二〇〇度以上の高温で溶融し、冷却・固化するというプロセスで製造されてきました。陶器などと同様、ガラス製造には大量の燃料が必要のため、大量生産は難しく高価なものでした。十三世紀には、良質の原料を輸入できたヴェネチアが、ステンドグラスのガラス技術で知られる産地になります。

ゴシック教会堂は何十年もかけて、ときには百年以上かけて完成されました。祭壇にはたくさん装飾を施し、会堂内にある名士の墓も豪華になっていきました。このような教会建築の発達とともに、ルネサンスの絵画や彫刻もそこに置いて信徒に見せるものとして、登場してくるわけです。

しかし、十五世紀の宗教改革でローマ教会を否定したプロテスタントの教会は、偶像崇拜を認めないので、余計な飾りは最小限でした。王侯貴族の邸宅もしだいに華麗な装飾を取り入れますが、一般民衆の家屋は豪華な装飾をする余裕はなく、おおむね粗末な造りでした。

教会以外の施設、とくに大規模な宮殿が建てられるのは、十七世紀の絶対王政の時代。パリ近郊に一六八二年に建てられたルイ十四世のヴェルサイユ宮殿、ウィーンにあるハプスブルク家のシェーンブルン宮殿（現在の形で完成したのは一七五〇年頃のマリア・テレジア時代）などが代表的なものです。大理石の大広間には大ぶりのシャンデリアが下がり（当時は蠟燭を灯す照明ですから、夜間照明にはたくさん灯りが必要でした）、壁には絵画や彫刻が並び、訪れる客の眼を驚かせる金ピカ装飾過多の王の權威のアピールでした。世界遺産にもなっているこれらの豪華な大宮殿は、石造の建物だけではなくその敷地は広大な庭園になっていて、樹木を刈り込み、噴水のある池や小川を作り、宮殿から一望できるように設計されています。

この時代の王侯貴族の庭園というのは、整然とした幾何学的な模様に沿って樹木や花壇が作られるこの形式はフランス式庭園と呼ばれています。これに対し、西洋でもイギリス式庭園と呼ばれるものは、もっと自然の景観美を追求した、樹木の繁る苑池から構成されるものです。しかし、それもただありのままの自然を庭園にしたわけではなく、一定の設計のもとに美的景観を人に見せる効果を計算しています。



ヴォー＝ル＝ヴィコント城庭園(仏)



竜安寺石庭(京都)

ここで、私たちが対比的に思い浮かべるのは、日本庭園の竜安寺石庭です。これも世界遺産になっていますが、誰がいつ頃作ったかははっきりしていません。応仁の乱で寺が焼けたあと、細川政元が再建したときに石庭もできたとすると十五世紀末と推定されます。これは方丈という建物と塀に囲まれた幅二五メートル、奥行き一〇メートルの空間に、白砂を敷きつめ大小一五の石を配置しただけの庭で、池の水や樹木がなくても砂紋によって波打つ雄大な潮流が表現される「枯山水」庭園といわれ、どの位置から見ても必ず石の一つが隠れて見えないように置かれています。

さてこれは、西洋の宮殿のフランス式庭園とは正反対のものと思えますが、これも作者が周到に設計して石と砂を慎重に選び作り上げた庭園という意味では、非常に作為的なものです。「付加と削除の相克」仮説からこれを見ると、フランス式庭園は広大な敷地と樹木や池を徹底的に作者の理想とする幾何学的秩序に嵌め込んで、装飾として完璧に造形しようとする。自然の複雑性を観る者の一望監視的美意識に従わせようとしたものと考えられます。これに対して「竜安寺石庭」は、砂と石というきわめてシンプルな素材以外のものを排して、装飾という邪魔な要素を取り除き、抽象的ともいえる美的空間を作ろうという意志が感じられます。これが日本のかどうかは別として、造園の作為の方向は違っても、自然をそのまま採り込む日本の池泉回遊式庭園や西洋のイングリッシュ・ガーデンとも異なる、非常に知的なアートであるといえます。

また、ちょっと余談ではありますが、日本でユニークな園芸の一種に「盆栽」というものがあり、庭園という文脈で考えると面白いのですが、近年は西洋人で「盆栽」をアートとして興味を持つ人も出てきたようです。

さて、西洋の建築の進化に話を戻すと、重厚で堅牢な石造建築の伝統が、十九世紀後半に鉄骨とガラスを組み

合わせる軽快なアール・ヌーボー建築が出現流行したことで、新しい建築として注目され、さらに二〇世紀になって鉄骨とコンクリートによって自由な造形が可能になって、建築は大きな変化を遂げます。つまり、建物は高層化と暖冷房や広い窓の開放性と快適性を獲得します。それでも、二〇世紀半ばまでは従来の建築モードが生きていて、公共的建築の装飾的意匠はギリシャ的円柱や窓枠にヴェランダに手摺りという伝統的装飾が続いていました。これを、一新したのが機能主義的モダニズム建築と呼ばれたもので、その代表選手が一九三〇年代から先駆的な建築を発表したル・コルビジエ（一八八七―一九六五）とミース・ファンデルローエ（一八八六―一九六九）などの建築家です。コルビジエが一九三一年に設計・建設した住宅「サヴォア邸」はモダニズム建築の典型で、一切の装飾を取り去った白い箱に足がついて浮いているという、従来の建築概念を根底から変えるものでした。

こうしたモダニズムの美意識は、一九一九年にドイツ・ヴァイマルに作られた「バウハウス」という近代の工芸・写真・デザインの源流ともいえる美術学校の教育と深く関わっていました。ナチスの台頭で閉校とされ、わずか一四年間しか存在しなかった学校ですが、校長の建築家W・グロピウス（一八八三―一九六九）をはじめP・クレー（一八七九―一九四〇）など先端的な美術家がこの地で若者を教えました。モダニズム美術の中心的コンセンサスは、十九世紀以来の新古典派的な規範的美学を前提とした装飾や美術教育を批判し、二〇世紀の工業化されたテクノロジと第一次世界大戦とロシア革命後の新しい社会に対応した、クールでスマートな美的表現を具体化した作品を示そうとしたものだったのです。それは当然、建築に複雑な装飾を増やして行くのではなく、無駄なものを一切取り去って、効率よく仕事をし、機能的で快適な空間を作り出す建築を目指したのです。さらにコルビジエは、建物だけではなく、ある都市全体の設計をこのモダニズムの徹底した環境として実現しようと、世

界各地で都市計画案を作っていました。

第二次大戦後、世界の建築界はこぞつてモダニズム建築をモデルとして追従し、膨張する人口と経済成長に対応する交通と都市計画にも応用していきました。現在私たちが当たり前に見ている大都市の箱型ビルディング、あるいは2LDK、3LDKの同じ構造の部屋がたくさん積み木のように並ぶ団地型集合住宅や大型マンションの原型は、やはりコルビジエが最初に作りだしたものでした。そこにはヴェランダも階段もエレベーターにも無駄な装飾は一切排除（色彩は考慮されていますが）され、人々はもうそれを味気ないとか物足りないとか感じることもないほど、モダニズム建築は浸透しました。

しかし、一九七〇年代に入って、あまりに機能的効率的で無駄のないモダニズム建築に対する疑問や批判が、若い建築家の中から「ポストモダン建築」の主張として出てきます。これは、モダニズム建築が批判し捨ててきた余計な装飾、一見無駄とも思える違和感を与える意匠を、機能的でスマートな建築の中に、潜り込ませる。それによって、そこに暮らしたり利用する人々に、生活と意識の更新と刺激を与えるような建築を構想することが必要だというわけです。それは、過去の伝統に帰ることではなく、現代社会に浸透し切ったモダンな人間生活の効率や快適さを損なうことなく、さらに潤いのある愉快な空間を建築が演出する、という「ポストモダン」の提案だったのです。

ラスベガスのカジノの俗悪な装飾を評価したロバート・ベンチュリ（一九二五―二〇一八）をはじめ、ニューヨークの超高層ビルA T & Tビルの屋上付近に古代ギリシアの神殿建築に由来するペディメント（三角破風）を付けたP・ジョンソン（一九〇六―二〇〇五）が注目され、日本でも、一九八〇年代に磯崎新、安藤忠雄、隈研

吾などの作品が、ポストモダンの傑作として話題になりました。一九九〇年、かつてコルビジェに学び、日本のモダニズム建築を牽引した丹下健三（一九一三―二〇〇五）が、その代表作丸の内の東京都庁舎の建て替えて新たに新宿に建設される新庁舎のコンペに、ゴシック教会を彷彿とさせるポストモダンの設計案で勝利し、これを実現させたのは世界を驚かせました。

この建築から出てきた「ポストモダン」論は、やがてもっと広く、二〇世紀末の大衆消費社会への批判や、高度化した金融資本主義への疑問と結びついて八〇年代に一種の流行語になってしまいました。ただそれは、日本が好景気に沸いたバブル時代の浮ついた風潮がはじけて、巨額の予算をかける公共建築がどんどん大規模化した時代が終わるとともに、明るく愉快な「ポストモダン論」もしぼんでいったようです。日本に関するかぎり、一九六四年の東京オリンピックは、戦後のモダニズム建築にとって飛躍と実験のステップボードであり、丹下健三の代々木体育館はその輝く象徴でした。その五七年後の二回目の東京オリンピックとパラリンピックの主会場・国立競技場の設計は、当初一位となった脱構築主義の女性建築家で「曲線の女王」と呼ばれたザハ・ハディッド（一九五〇―二〇一六）の案を、奇抜で予算がかかりすぎると批判が続出し、代わりに日本の建築家、隈研吾の木材を多用した作品で完成しました。しかし、新型コロナウイルス蔓延の中、一年延期で開かれたオリンピックは、無観客で観客席には空しく虚偽の装飾しかなかったことは記憶に新しい。

この例からも、現代の建築には、大規模化し巨額の予算をかけるものが注目され、国家と強く結びついたモニュメンタルな公共建築の政治的意味合いがまわりついています。アーティストとしてそこに関わる建築家には、画家や音楽家やダンサー以上に、社会に対する冷静な見識とメッセージが要求されると思います。

4 彫刻……人体を模造することは危険なのか

次に彫刻の話に行こうと思いますが、英語やフランス語では彫刻のことをsculptureといいますが、これはラテン語のsculpoからきている「彫る」という意味です。でもドイツ語やイタリア語ではPlastikとかplasticaといつてギリシア語のプラスエ、「形成する」という言葉に由来しています。手で形ある「モノ」を造形するには、その素材と方法が正反対の二つの道があるのです。大理石や木像は「彫り」ますし、粘土は捏ね「成形し」て作ります。石から彫り出す石像は要らない部分を削って作りますが、ブロンズ像や石膏像はまず粘土で形を作ってそれを石膏の型にとり、型に青銅などを流し込んで作ります。ですから石像は中が詰まっっていて重いのですが、ブロンズ像や石膏像は中は空洞で石像より軽いのです。

今はいちおう前者を「彫刻（カービング）」、後者を「塑造（モデリング）」と呼ぶことになっています。これらふたつのプロセスで造形された彫刻作品を、合わせて日本では「彫塑（ちようそ）」⁽⁴⁾とも言います。近代のモダニズム以降は、彫刻の素材もプロセスもほぼ完全に自由になりました。石や木など多種多様な素材が刀や鑿などで彫り込み加工される場合もあれば、溶接や射出や鑄造などで成形加工される場合もあります。石の彫刻は、時間の経過で劣化し朽ち果てやすい他のアート作品よりも、数百年を経ても良好な状態で残っています。対照的に、木材彫刻は保存次第で破損や火災で消失の可能性もあり、現在残っているものは、きわめて貴重だといえるでしょう。また、古代彫刻の大部分は彩色が施されていたものの、絵具は摩耗して失われています。

彫刻は古代以来多くの文化で人々が礼拝する神仏の形象化として、信仰の中核となってきました。日本人は仏

像を拝むことを、当然のように考えていますし、人の形をした彫刻が大量に現存する文化としては、古代地中海、インド、中国、それから中南米やアフリカ諸国にもあります。しかし、ユダヤ・キリスト教、そしてイスラーム教などの一神教には、人や動物の姿を描いてそれを拝むことを禁止する偶像否定の思想、*aniconism*があります。人間が作った偶像など真の神ではない偽物であり、これを拝むことを禁じるというアニコニズムは、彫刻の場合、制作すること自体を難しくします。キリスト教の教会にはイエスやマリアの聖像や聖人の絵があるではないかというかもしれませんが、カソリックは厳格なアニコニズムではなく、信仰の普及宣伝に絵や彫刻を活用してもよいと考えたようですが、プロテスタントやビザンチンの教会は聖像には否定的です。ユダヤ教などは十九世紀まで具象彫刻を厳格に受け入れませんでした。

西洋彫刻の伝統は古代ギリシアで始まり、古代ローマ時代まで偉大な傑作を生み出したと思われませんが、ヨーロッパ中世は彫刻の冬の時代となり、信仰の苦悩と受難を表現する陰鬱なゴシック建築の飾りとしてかろうじて生き残っていましたが、やがてローマ教会が世俗化していく中で、聖像とは別の需要を開拓することになります。そして、次のルネサンスにおけるギリシャ彫刻の復活は、力強い人体のリアルな作品を生み出しました。

彫刻家もルネサンス以前は、一般的に工房の一熟練職人の立場でした。フィディアスなどの彫刻家が知られていた古代ギリシアでも（彼らは他の工匠と同程度の社会的地位を持っていたようですが）、一部の作品に署名があるとはいえ、彫刻家はさほど大きな報酬を得ていなかったと考えられています。中世も後期になると、十二世紀にイタリアの諸都市で教会建築が盛んになるとともに、その建築に付随する人物や記念碑の彫刻職人も、自分の作品に署名し、A・カンビオ、ニコラ・ピサーノと息子ジョヴァンニ・ピサーノ（一二五〇頃―一三二五）な

どの署名立像が人気を得ていたことが知られています。建築家をはじめ金細工師や宝石商などは、職業ギルドを作って力を増し都市内でしかるべき地位を得る者でもでした。また多くの彫刻家は、少年期から工房に弟子入りして、絵画や工芸など他の分野も合わせ修練を積んだようです。ダ・ヴィンチの師であった彫刻家アンドレア・デル・ヴェロッキオ（一四三五頃―一四八八）も絵を描き、ジョヴァンニ・ピサーノ、ミケランジェロ、ヤコポ・サンソヴィーノ（一四八六―一五七〇）などの彫刻家は、同時に建築家でもありました。ある意味で彼らの工房は弟子を養成し、ご注文に応じてなんでも作る総合工務店だったわけです。

ミケランジェロなど盛期ルネサンスの天才が出て、その作品が高い名声を得たことで、次のバロック期には絵画と彫刻の地位が高まり、裕福になって人々に尊敬され、宮廷や大教会のお抱え芸術家になる者も出てきます。教会など公共建造物につける装飾彫刻家の多くは職人のままでしたが、注文を受けて個々の作品を生み出す彫刻家は、画家と同等のアーティストとして認識されるようになり、一八世紀以降は、王侯貴族の宮殿に飾られるだけでなく、ブルジョア市民の要望に応じて公共広場などに彫像を置くような仕事が増えます。持ち運べる絵画よりも普及は遅かったにしろ、名士の銅像などがあちこちに建てられるようになります。でも、女性の彫刻家は稀で、二〇世紀まで表には出ませんでした。

先のアニコニズムによって絵画以上に西洋の彫刻は、宗教的理由で排斥される歴史がありました。仏教では仏像を安置して拝むことは初期から伝統のようになっていますが、聖像を拝むことだけでなく、具象的な彫像を認めない、ただの人体や動物の彫刻もけしからんと考える宗教もあります。イスラーム教もアルハンブラ宮殿の噴水を支える有名なライオンみたいな有効機能を果たす一部の動物像を除き、ほぼ全ての具象彫刻を一貫して拒絶

しています。二〇〇一年のアフガニスタンで、タリバンによるバーミヤーン仏像遺跡の爆破破壊のように、多くの彫刻は宗教的理由から聖像破壊に遭遇してきました。

こういう対立がなぜ起こるかは、霊的な神を具象化する彫刻の聖性をどうイメージするかに関係します。これを本稿の「付加と削除の相克」仮説を持ち込んで考えると、物理的にいえばただの人が作ったモノにすぎない神仏像を、人が礼拝し尊崇する行為は、まやかしだという立場がありうるし、それは宗教的に純粹化していく精神のベクトルでは、唯一の真理に帰依していく排他削除シンプルの道です。ということは、多神教の仏教や道教、アニミズム、ヒンドゥー教の世界のように、あらゆる人間の欲望や嗜好をそのまま吞み込んで許容する猥雑な世界、多様化し増殖する観念を包摂する世界の表現が、彫刻という美術においてもどこかにあつていい、ということになります。

実は十五世紀イタリアのルネサンスの中には、いろんな要素をこった煮的に融合させ、エネルギーに造形化した彫刻家もいたのかもしれませんが。それはキリストや聖人の像ではなく、神話の英雄や当時戦争で活躍した将軍などの記念碑的彫像は、彫刻家の腕を見せる格好の題材でした。初期ルネサンスの彫刻家ドナテッロ（一三八六―一四六六）は、大理石（二四〇八―一四〇九）と青銅（一四四〇年代）のダヴィデ像、ガッタメラータ将軍騎馬像、ほかレリーフを含む精巧な彫像で頭角を現しました。彼に続く彫刻の第一人者が先にも触れたアンドレア・デル・ヴェロッキオで、彼はヴェネツィアにあるバルトロメオ・コッレオーニ騎馬像で最もよく知られています。彼の弟子レオナルド・ダ・ヴィンチ（一四五二―一五一九）はミラノのためにグラン・カヴァッロという巨大な馬の彫刻を設計しましたが、これは七・三メートルの粘土模型の作成に成功しただけで彫刻計画は頓

挫し、結局、ダ・ヴィンチは彫刻でこれといった作品は残せませんでした。

公共芸術では国家による支援そして邸宅では富裕層による彫刻の支援の大幅な増加が特徴です。特にイタリアでは、公共のモニュメント彫刻が都市中心部の景観に不可欠な要素になり、大教会の彫刻は、その多くが屋内に移動しました。肖像彫刻は一般的に胸像で一四五〇年頃からイタリアで普及するようになります。

次のバロック様式は彫刻が宮殿や広場の装飾として定着した時代で、サン・ピエトロ広場を設計し、ローマを美の都にしたと言われたジャン・ロレンツ・ベルニーニ（一五九八―一六八〇）がこの時代を代表する彫刻家であり建築家でした。バロック彫刻の大部分は彫刻とは別の要素（たとえば、間接照明、噴水、建造物と融合した彫刻など）を追加しており、見る者に壮大な空間体験を創出しました。つまり、その作品は古代ヘレニズム彫刻やローマ彫刻を参照し、模倣するとみせて、それ以上に余計なものをいろいろ付加していったのです。

ローマカトリックの世界とは対照的に、宗教改革が宗教的彫刻のほぼ完全停止をもたらした北欧プロテスタント圏の大部分では、世俗的な彫刻（特に肖像の胸像や墓の慰霊碑など）はつくり続けられました。彫刻は重要なアートとはみられませんでした。

十八世紀には、支配者や貴族の像がますます制作され、大半の彫刻がバロック彫刻の延長上でマンネリ化していきます。続くロココ様式は小型の作品に縮小化して、彫刻というより磁器の工芸品を珍重する方向に行き、住宅の内装の一部であったり、木造や石膏製の内装装飾へと小規模化します。

フランス革命後の十九世紀の新古典主義は、国家指導者の威信を公共彫刻によって示そうとし、その原型としての「古典」とは、ヘレニズムのローマ時代の彫刻の模刻が主流でした。

美術アカデミーの制度化は絵画と並んで、彫刻も人体の模写、實在のモデルの観察と、ルネサンス以降の名作の学習研究が基本的な教育でした。やがて十九世紀を代表する彫刻家になるオーギュスト・ロダン（一八四〇―一九一七）は若いとき、そのような新古典派教育を規範にしたパリの美術学校（エコール・ボザール）に入学志願しましたが、何度挑戦しても入学できず、貧しい装飾職人として働きながら独自に腕を磨きました。一八七五年にイタリア旅行に行き、そこでドナテッロとミケランジェロの作品を見て、衝撃を受けます。結局彼が彫刻家として認められるのは四十歳過ぎでしたが、逆に彼が美術学校で正規の彫刻を学んでいたら、凡庸な彫刻家で終わっていたでしょう。

ロダンは、十九世紀のうちは新古典派アカデミーに挑戦した「印象派」の彫刻家とみなされ、人間の感情や苦悩を彫刻に表現しようとしていました。カミーユ・クロード（一八六四―一九四三）やヒューゴ・ラインホルドなどの弟子たちも、新古典派の類型的彫刻を否定する師にならって、普通の生活の中の人のちょっとした瞬間を作品にしようとしていました。それは近代彫刻の大きな革新でしたが、物語の主題や肉体の解剖学、衣装の細部といったものには、さほど注意が払われなくなります。肉体の写実主義よりも心理的效果に大きな注意が払われたわけです。これはこれで、一種の純粹化、単純化かもしれません。

二十世紀前半までに活躍した彫刻家のうち、ロダンに続く人として、アリスティド・マイヨール（一八六一―一九四四）、アントワーヌ・ブールデル（一八六一―一九二九）が巨匠として知られています。さらに、コンスタンティン・ブランクーシ（一八七六―一九五九）などが続きます。彼らの作品はロダンが試みた力強い人間の存在感を、さらに強調し人体だけでなくより抽象的な形態へと進めることになります。しかし、近代古典主義の伝統は、皮

肉にもナチス・ドイツとソビエト・ロシアという欧州全体主義帝国の国民的様式として採用されていくことになりました。とくにソ連の絵画や彫刻は、国家体制に保護され奉仕するアートとして養成され、その理念は社会主義リアリズムと呼ばれ、二十世紀には亡びたはずのメロドラマと自然主義の強調に回帰してしまっています。

第二次大戦後の欧米では、抽象表現主義が躍り出て、彫刻も人体彫刻を離れ一九五〇年代後半から一九六〇年代にかけて、従来の石膏やブロンズだけでなく金属や紙、コンクリートなど新素材による作品を作る試みを始めます。幾何学的抽象化とミニマリズム（これは彫刻を最も本質的かつ基本的な特徴にまでそぎ落とす）が一世を風靡します。この時代には、アメリカのデイビッド・スミス（一九〇六―一九六五）のCUBI作品群、イギリスのアンソニー・カロ（一九二四―二〇一三）の溶接銅作品、ほか多種多様な彫刻家による溶接彫刻、アメリカのジョン・チェンバレン（一九二七―二〇一一）の金属廃棄物を組み合わせた大型作品、上海生まれのユダヤ系イタリア人のマーク・ディ・スヴェロ（一九三三―）による鉄骨の環境インスタレーションの作品など、もはや彫刻という概念を超えた作品が続々と出ました。ロサンゼルス生まれの日系アメリカ人イサム・ノグチ（一九〇四―一九八八）も、彫刻家として世界に知られる人ですが、陶芸や造園にも強い関心を持って制作しました。

一九七〇年代以後は、抽象表現主義の枠を超え、絵画も彫刻も境界はなく、多様なアーティストが、ビデオ・アート、環境アート、光の彫刻、インスタレーションなどの新たな手法を介して抽象化、図像化および実像化を模索する「なんでもあり」の時代になりました。それは本稿の「付加と削除の相克」仮説からみると、どういう位置付けになるでしょうか。

「なんでもあり」ならば、さまざまな美術の要素をどんどん彫刻（のようなもの……）に取り込んで付加し複

雑化させるように思いますが、実際に作品として表現されたのはむしろ反対の方向、つまり立体のオブジェとして人の目の前に具体物として提示する作品が表現するのは、あるシンプルなコンセプトであり、それ以外の要素は邪魔な装飾として削除しているのです。

たとえば「コンセプチュアル・アート」と呼ばれるのは、作品において従来の美的関心や素材よりも、作者の考える概念や思想が優先されるアートだと主張します。作品として、アメリカのジョセフ・コース（一九四五―）による一九六五年の『一つおよび三つの椅子(One and Three Chairs)』では、ひとつの椅子の現物、椅子の写真、「椅子」という単語の拡大辞書の定義という三つが並んで構成されたものです。あるいはドイツのヨーゼフ・ボイス（一九二一―一九八六）の社会彫刻と呼ぶ作品は、いろいろなものを脂肪やフェルトで包んだものです。これらの作品は、観客に美的経験や感情を与えるのではなく、これが何を意味するかを熟考させようとしています。「これはなんなの？」と考えても簡単にはわからない。つまり、彫刻が長い間苦労してきた人体や量塊のフォルムや色艶や背景の神話物語などではなく、これが全体として主張しているひとつのコンセプト、それを注視し考え気づいてほしいというシンプルな作品なのです。

しかしこれはもう、彫刻でも絵画でもありませんね。

おわりに

本稿では、これまでのアートの社会学的考察の第三の展開として、陶磁器などの工芸と西洋の建築・庭園と彫

刻をとりあげ、「付加と削除の相克」仮説という命題を立てて考察してみました。この試みが必ずしもうまくいったとは思いませんが、二十一世紀のアートの可能性という問題にとって、伝統と革新、西洋と東洋、モダンとポストモダン、といった従来のステレオタイプな構図に、再考を試みる挑戦に多少は貢献したかと思います。ただ、西洋近代に焦点を絞ったことで、たとえば東洋の建築や彫刻、日本や中国の都市や城塞の高度な建築の文化的意義や、木彫を中心とした日本の鎌倉期の仏像彫刻の達成などにはほとんど触れていません。それは別の機会にするほかありませんが、最後にここで提示した「付加と削除の相克」仮説を、人間の基本的な生活の要素としての衣食住について、図のような整理をしてみました。

飾りと汚れを整理するアート

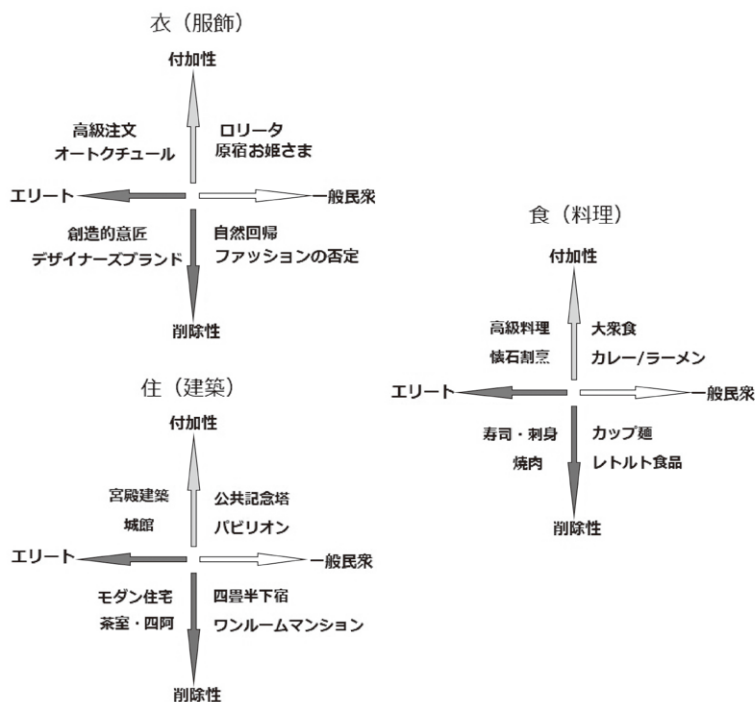


図 付加-削除(縦軸)と享受者・需要者(横軸)の四象限

ちよつと強引な図式ではありますが、説明させていただきます。

まず、付加性と削除性という表現の多様・複雑を追求する方向と、逆に純粋・単純を追求する方向の軸をタテにとります。そして横軸に、その作品を受容し消費するお客が社会の富裕な上流階級エリートなのか、名もなき貧しい一般大衆なのかを設定すると、この交差上に四象限が描けます。そこで、「衣」の服飾ファッションについて見ると、左上のエリート・付加性には高級オートクチュール、右上にはめいっばい着飾ったロリータお姫様ファッションがきます。下の削除性には、先進的アートにつながるデザインーズブランドがきますが、これは高価な商品化になれば、金のない一般大衆はファッション自体を拒否する乞食ヒッピーになります。次に「食(料理)」についてこの図式をあてはめると、左上の付加性・エリートには豪華な高級懷石料理、一般大衆には安価で美味なカレーやラーメンのバラエティある大衆食堂がきます。削除性については、素材と調理がシンプルでしかも高価で質の高い鮨や刺身・焼肉料理がエリート好み、贅沢はできない大衆は廉価で安易なレトルト食品、カップ麺で満足する、ということになります。そして「住(建築)」の問題では、付加性の典型は絶対主義帝王の宮殿あるいは権力者の住む城館、ただ近代の市民社会では王侯貴族ではなく大衆にも足を踏み入れることのできるエッフェル塔や美術館などの公共記念塔。そして下の削除性でエリート層の好みは、スマートな高級モダン住宅、あるいは広大な庭園に設けられる自然と調和した四阿(あずまや)や日本の侘び寂びの空間である究極の簡素で洗練された茶室。一般大衆の削除性には西洋から「ネズミ小屋」といわれた日本の四畳半下宿木賃アパートや、狭い空間で最低限の生活ができるように設計されたワンルーム・マンションがくるわけです。

このようなやや戯画的な分類が、どこまでアートの機能的価値を説明できるか、あくまで試行的な図式でしか

ありません。ですが、ここで私が言いたかったことは、人間は自分についても他者についても常に自分を綺麗に美しくみせようとする装飾の欲求が、本質と表層に二分化され、衣食住という基本的な場面で富裕なエリート階級は、どんどん豪華に派手に傲慢に自分を着飾ろうとしてしまう。それは高価な美術品を所有し見せびらかすことで、他者から優位に立つ手段にしている。これに反して、経済的に余裕のない一般大衆は、高級な美術品に手が出せない自分を文化的に守るために、自分の欲求をしよせんは別世界のこととして、もっと現実的な満足に縮小して安定しようとしています。

社会的に恵まれたエリートと、そこには無縁な一般大衆が、まったく違った文化と情報の環境に生きているかどうかは、時代によっても違います。しかし、その時代の先端的アートにじかに触れて、リアルな意味を感じずる人間は、おそらく全国民の五パーセントくらいだろうと思います。でも、その五パーセントが時代の切実な課題をアート作品から、理屈ではなく感性と知性で受けとるなら、未来への可能性を切り拓くことは、人類の歴史をみれば明らかだと思います。

註

(1) 特に明治の新政府が、殖産興業の一環として高度な工芸品を輸出産業の柱にして漆芸家たちに国際博覧会に出品するよう奨励すると、国の威信をかけて製作された漆器の品質は最高度に達し、大量の漆器が外国に輸出された。

(2) 良寛(一七五八―一八三二)は、越後出雲崎に生まれた江戸時代後期の曹洞宗の僧侶。歌人、漢詩人、書家。号は大愚。名は栄蔵。諸国をめぐり多くの和歌や漢詩の書を残した。草庵に住んで、子どもたちにせがまれて風に書いた「天上大風」は有名。

(3) 「盆栽」は、卓上の鉢に木、草、苔を植えて、枝ぶり、葉姿、幹の肌、そして鉢全体を鑑賞するもので、自然の風景をミニチュアとして育てる趣味的アート。中国で唐代に始まったものが平安時代に日本に入り、鎌倉時代に武士階級の趣味として広まった

飾りと汚れを整序するアート

飾りと汚れを整序するアート

という。江戸時代に園芸のひとつとして盛んになり、小さく形を整えるために木に剪定や拘束などを加え現在も続く。培養管理、育成には日頃の水やりなど手間や長期の手入れが必要なので、高齢者の趣味とみられていた。

- (4) 日本の明治初期、一八七三年のウィーン万国博覧会に彫りものを出品する際に、この区別を理解しておらず、全部 sculpture を「彫刻」と訳して、のちに改めて「彫塑」としたが、一般には「彫刻」が定着したという。

参考文献

- 岩切正介『ヨーロッパの庭園 美の楽園を巡る旅』中公新書、二〇〇八年。
- 海野博『ヨーロッパの装飾と文様』パイインターナショナル、二〇一三年。
- 小川国夫『スタンドグラス なだれる虹燃えるいばら』平凡社、一九七七年。
- 小野謙吉『日本庭園の歴史と文化』吉川弘文館、二〇一五年。
- 柏木博・今井美樹・奥定泰之・井上雅人・樋田豊郎・橋本優子・田中純『近代デザイン史』武蔵野美術大学出版部、二〇〇六年。
- 川端康雄『ウィリアム・モリスの遺したもの デザイン・社会主義・手しごと・文学』岩波書店、二〇一六年。
- 陣内秀信・太記祐一・中島智章『図説 西洋建築史』彰国社、二〇〇五年。
- 高階秀爾『バロックの光と闇』講談社学術文庫、二〇一七年。
- 遠山茂樹『森と庭園の英国史』文春新書、二〇〇二年。
- アントニー・ゴームリー&マーティン・ゲイフォード『彫刻の歴史 先史時代から現代まで』石崎尚・林卓行訳、東京書籍、二〇一一年。
- ブランシュ・ペイン『ファッシヨンの歴史 西洋中世から19世紀まで』古賀敬子訳、八坂書房、二〇一三年。