



芸術学事始め



宇宙を招くもの

小林 道憲

芸術学事始め―宇宙を招くもの―

プロローグ 幼児画からの出発

I 芸術は祝祭から — 芸術の起源 —

- 1 芸術の始まり
呪術と儀礼 芸術作品の中の宇宙
- 2 ギリシア悲劇
ギリシア悲劇の成り立ち 祝祭から始まったギリシア悲劇 芸術は祝祭から
- 3 仮想空間
日本芸能の祝祭空間 仮想空間と祝祭
- 4 変身
祝祭と変身 仮面の役割 模倣の意味 狂気と遊び
- 5 カタルシス
演劇のカタルシス カタルシスと芸術

II 芸術は生命の表現 — 芸術の真実 —

- 1 抽象と象徴
物そのものの表現 抽象 象徴
- 2 生命の表現
セザンヌとゴッホ 雪舟と若冲 熊谷守一と田中一村 能と歌舞伎
- 3 表現される宇宙
ポロブドゥール遺跡 龍安寺の石庭 茶道と華道 宿業としての表現

III 芸術制作の現場から — 創作者の立場 —

- 1 創作とは何か
素材と形 出来事としての創造 創作とは何か
- 2 表現する身体
現場での制作 作りつつ見る 色と形 奥行きと遠近の表現 時間と運

3 能動と受動
動の表現

能動的受動 へものあはれと芸術の感動 見る自己と見られる自己
行為による認識

IV 参加する芸術 — 鑑賞者の視点 —

1 鑑賞者の参加

あらゆるものの参加 出来事としての芸術作品 鑑賞者の参加 芸術のバ
ーспекテイヴィズム 演劇の構造 観客と場所 主客は分離できない

2 評価と解釈

評価と評価変え 解釈と理解 歴史的に生成する芸術

V 現代芸術の行方 — 何が失われたのか —

1 神なき時代の芸術

世界像の喪失 崩壊した世界像の表現 神なき時代の芸術

2 キュービズムと抽象主義

対象の解体と再構成—ピカソ 形と色と線によるコンポジション—カン
ディンスキーとクレー 抽象絵画の世界像

3 シュールリアリズムと反芸術

神なき地下世界の表現—ダリ オブジェの成立—デュシャン

4 アクション・ペインティングと偶然性の芸術

行為としての芸術—ポロック 芸術と偶然性 偶然性の音楽—ケージ
芸術の終焉

5 現代芸術の行方

様式の崩壊とポストモダニズム 失われた場所 変質した祝祭 失われ
た世界像を求めて

エピローグ 造形の根源を求めて

註

あとがき

プロローグ 幼児画からの出発

身体運動としての表現

グレッツィンゲルの『なぐり描きの発達過程』は発達心理学に属する著作だが、そこでは、幼児のなぐり描きの発達過程が観察に基づいて記述されている。それだけでなく、その意味と本質も見事に言い当てられている。とともに、人間の芸術行為がどこからくるのかについても深く考えさせる。

一、二歳の幼児のなぐり描きの発達過程を観察していると、偶然のなぐり描きから始まって、右手や左手を使つたぎこちない円弧状のなぐり描き、渦巻き、ジグザグ線、直線、直線と直線が交差した十字形、そこから、やがて三角形や四角形、円に手足のついた人形や家型などに発達していくのが見られる。しかし、この幼児のなぐり描きは、最初から何かある対象を描こうとしているのではなく、もつと、それ以前の身体運動そのものと直結している。

例えば、幼児は円を繰り返し繰り返し描き、まるで宇宙の始まりを思わせるような渦巻きを描くことがしばしばあるが、これは幼児の手の回転運動そのものである。幼児は、手を回転させながら空間をまさぐり、空間を知覚する。それは、幼児の身体内部から湧き出てくる呼吸や脈拍などと協働した律動体験であり、その軌跡が円環や渦巻きとして表現される。このとき、子供は、空間を回転的なものとして体験している。

また、幼児は直線やジグザグ線なども好んで描くが、これらも運動そのものの表現である。直線は進行方向を表わし、鋭く折れ曲がるジグザグ線は、障害物などによって進行方向が妨げられ、角度を変えねばならない体験を反映している。これらも、幼児の身体内部からくるリズムの表現なのである。直線と直線が組み合わされると交差線ができ、それが上下の垂直線と左右の水平線として交わり十字形になるが、これも、身体の運動感覚と深く結びついている。垂直線は、幼児が直立したときの天地をつなぐ線であり、水平線は、幼児が直立したとき見える大地の線である。

幼児のなぐり描きは、対象の再現ではなく、行動の再現なのである。子供は、這い、立ち、歩き、走り、跳ぶ。その身体運動から、子供は根源的な空間をつかむ。この運動やリズムを紙の上に刻印する表現活動が、子供の線描なのである。

幼児の描く線は、視覚によってとらえられたものではなく、運動感覚を含む触覚によってとらえられたものと言わねばならない。子供は、全身をもって世界をまさぐ

る。そして、この運動する身体を通して、触覚的に空間を認識していく。その表現が、幼児の描く線画なのである。幼児は、両手で物をはじめつかんだときの感覚を体で記憶している。柔らかなものや固いもの、すべすべしたものやザラザラしたもの、温かいものや冷たいものなどを、つかんだり、投げたり、持ち上げたりして認識している。障害物があったり、絶壁があったり、行き当たったり、曲がっていたりする空間を、這ったり、立ったり、歩いたりして認識している。この身体で触れたときの感覚で、子供は描画するのである。子供の描画は視覚対象ではない。特に、幼児期の造形表現はもともと原初的に形成されたものであり、目の働きだけを考えていては理解できない。

五才ぐらいに成長した子供でも、家族がテーブルを囲んで食事をしている風景を、外から眺めているように描かない。テーブルを回転するように、何人かの人物を下左右を無視して描き、テーブルの上の皿なども、真上から直接テーブルの上に身を投げ込んで見たような描き方をする。このような描き方も、子供の運動的・触覚的な対象認識からくるのである。

子供は、身体ごと世界の中に身を投げ、押し寄せる光の洪水の中から空間を認識する。それは、運動する身体が物体に接触する感覚からとらえられた触覚空間である。大人の空間認識は視覚中心であり、主観と客観が分かれた対象意識的空間認識である。それに対して、子供は、身体によって経験される触覚空間を認識している。そのような原初的な身体空間の表現、それが子供の描画である。幼児はなぐり描きをすることによって、空間を創造しながら、それを把握しようとしているのである。

子供の描画の渦巻きや円形は、子供の身体の回転と深くつながっており、その垂直線や水平線は、子供の起立や歩行と深くつながっている。これらの渦巻きや円形と直線が組み合わせられると、結果として人物像の原型に至りつく。円の中に渦巻きで目鼻をつけ、その外に直線で手足をつけたきこちない人物像は、円運動と直線との組み合わせによってできている。子供は、このような図を描くという身体運動を通して、外界の対象に手さぐりを入れているのである。

また、水平線や垂直線など触知線のみで組み合わせをしていくと三角形や四角形ができ、それが人物の胴体になっていったり、家型になっていく。しかし、それらの組み合わせ図が何を意味するかは、子供にとっては後づけ的な解釈にすぎない。子供は、まもなく人物や家を対象として描こうとしていたわけではない。何よりも運動が無意識のうちに手を導いて、円や渦、線などとして描かれるのであって、子供は、何かを対象として描こうとしていたわけではないのである。その意味では、表現衝動は無

対象的な抽象から始まって、結果として、具象的な対象に辿り着くのだということになる。

子供の外界認識は行動による認識であり、その表現は行動による創造である。子供がある対象を認識し、それを描く場合でも、子供は身体全体でその対象と同化し、それを全身で行動的に再現する。幼児が円の周りに線を描き、それを手足だと説明している場合でも、子供は円と一つになっており、その円は自分と同じく手足をもって動くのでなければならず、全身で感覚しているのである。子供が牛を描いても、牛の頭のところに自分の顔に似た牛の顔が描かれたりするのも、子供が牛と一体になっているからである。木の葉を描く場合でも、子供は木の葉に全身でもって変身し、木の葉のリズムを行動的に再現しようとする。芸術は模倣（ミメーシス）から始まるといわれるが、模倣の深い意味がそこにある。模倣とは、共鳴であり、共振であり、一体感なのである。

生命のリズム

幼児のなぐり描きは、本来、名前の付けられる以前の運動のリズムであり、生命のリズムである。幼児は全身で呼吸し、脈打ち、転がり、飛び跳ね、歩き、走る。その運動のリズムが線による表現となったものが、幼児のなぐり描きである。それは生命の深いリズムに起源しており、いわば宇宙の根源にまで根を張っている。子供は、母親の胎内にいたとき以来、宇宙的な空間からこの世の三次元的空間へと、全身の運動を通して這い出るのである。

なるほど、気の向くままに描かれた屈託のない楽しそうな児童画は、子供にとつては、何よりも目的手段を越えた遊びである。それは、子供にとつては、跳んだり、跳ねたり、踊ったり、歌ったりすることと同じである。しかし、その遊びのリズムは、深く生命のリズム、宇宙のリズムと共鳴している。

われわれを取り巻く現代世界は、科学技術に支配された機械的均質空間によって、合理的に設計されている。現代の抽象画家が、しばしば児童画にインスピレーションを得て、遠近法を無視してリズムカルな曲線や渦巻きなど、混沌とした原初的な形を好んで表現するのは、現代人が失った生命的な非均質空間を求めてのことであろう。子供の絵は、大人がすでに失った生きた浮遊空間によって彩られている。

子供の動きは宇宙の動きと直結している。子供の戯れの中には宇宙の命が宿っている。そして、そこに芸術の原点がある。宇宙創造のより近くに住もうとしている芸術家が子供の表現に親近感を持つのは、子供が宇宙創造のより近くに住んでいるからで

あるう。

常に活動している宇宙も、また、渦巻く銀河、物質の結晶、川の蛇行、花の造形や動物の形態などとして、無限の表現を試みている。自然は造形を好む。それは自然の遊びでもある。芸術とは何か、芸術衝動はどこからくるのか。表現とは何か、表現意欲はどこからくるのか。人はなぜ表現するのか。旧石器人から幼児まで、芸術表現の根源を考えるには、宇宙的な生命の根源から考えねばならない。

I
芸術は祝祭から
— 芸術の起源 —

1 芸術の始まり

呪術と儀礼

一八七九年にピレネー山脈のスペイン側の斜面で発見されたアルタミラの洞窟壁画や、一九四〇年に西南フランスのモンテニャック村で発見されたラスコーの洞窟壁画など、ヨーロッパで続々と発見された洞窟壁画は、後期旧石器時代に制作された絵画である。そこには、トナカイや馬、牛、鹿、ビゾン、山羊などが、黒や赤、褐色や黄色で生き生きと描かれ、懐中電灯の光を当てると、まるで生きているかのように息づき、動くようにさえ見える。先史人は、これらの洞窟の奥の闇の中で、石製の手燭に獣脂を灯して、揺らめく光のもとで、ゴツゴツとした石の壁に動物の絵を描いたのである。それはすでにすぐれた芸術活動だと言ってもよいが、この人類初期の芸術活動は一体何に由来するのであろうか。

旧石器人の最大の関心事は、自分たちの命を維持するための野獣の捕獲と繁殖であった。そのため、旧石器人は洞窟の壁に動物たちを描き、それらに働きかけることによって、動物の捕獲と繁殖が豊かであることを願ったのである。つまり、洞窟に生き生きと描かれた絵画は、旧石器人がその生活を依存していた動物に働きかけるための呪術であった。その呪術は、おそらく、フレイザーの言う共感呪術、なかでも、類が類を呼ぶと信じる類感呪術だったであろう。洞窟の奥深くで豊富な動物の絵を描いたり、その絵に槍を突き刺すという行為は、その動物の繁殖や捕獲を確実にすると信じられていたのである。

旧石器時代の洞窟壁画が狩猟呪術や繁殖呪術に由来するということは、何より、描かれた絵の大部分が食糧とされた動物像であること、しばしば豊満で妊娠した動物や雌雄一対の動物が好んで描かれていること、逆に、矢や槍を身に受けた動物像が描かれていること、その動物の絵が洞窟の奥深くに重ね書きされていることから推察される。ここでは、動物の彩画や刻画を描く行為そのものが、共感呪術的儀礼だったのである。さらに、罾と思われる図形が描かれていたり、動物の毛皮を被った呪術師と思われる人物像が描かれていたりするところを見れば、この旧石器時代の洞窟壁画が呪術に由来するということは確実である。

しかし、呪術は、単なる呪術にとまらない。そこには、動物のうちに潜む限りない命への信仰があった。動物を捕獲して、その肉を人間が食うということは、人間がその偉大な生命力に与るということを意味していた。狩猟の成功を祈って洞窟の奥深

くに生き生きと描かれた動物像の描写には、人間生活と動物の命が一体化した呪術的な力が宿っていると信じられていたのである。そこには、動物の生命力と人間の生命力の共鳴があり、それを可能にする大きな宇宙的生命力への期待があった。

実際、旧石器人は、何百万年もの間、狩りをして生きてきた。彼らは、見渡す限りの草原や氷土を、石の槍や弓矢をもって、獣を追いながら生きていくということを繰り返しているうちに、その脳裏には動物の姿形が染み込み、トナカイや野牛のどんなに早い動きでもとらえることができるようになった。野獣との日々の対決が、対象に対する直接知を養ったのである。そして、呪術は、この人間と動物の生死をかけた営みを仲立ちする行為であった。それは、厳しい自然の中で人々が生きていくための切実な行為だったのである。旧石器人が動物の特徴をよくとらえ、生き生きとした絵を描きえたのはそのことによる。そこには、生きていくための切実な欲求があり、生きようとする意志があった。芸術は、この生きるということから出発した。芸術は、人間の生の営みであり、生の要求であり、体験であり、行為である。しかも、それは、保留された経験であり、行為である。

だから、旧石器時代の洞窟絵画は写生画ではない。そこには、疾走する野牛や鹿、跳ねる馬や尾を翻すピョンが描かれているが、それは、どこまでも、狩猟という行為によって抽出されてきた動物の像であった。それは、確かに写実的ではあるが、しかし、それでも、そこには抽象がある。先史時代でさえ、すでに、絵画は事物の単なる模写ではなくなっているのである。

そのもっとも代表的なものは、 \langle 歪曲遠近法 \rangle による描写であろう。旧石器時代の動物壁画には、動物の身体は側面から描かれているのに、角や蹄は正面から見た形で表わされているものがある。それは、狩猟では、動物を捕獲するのに矢や槍を腹に刺すのに対して、動物が襲ってくるときには、正面から角や蹄を突き出して迫ってくるからであろう。結果として、現代のキュービズムの描き方のように、多視点からの描写法になる。しかし、それは、キュービズムのような実験的なものではなく、どこまでも、狩猟という生きるための行為から起きてくることなのである。こうして、旧石器時代の絵画は、動物の形態を凝縮し、単純化して描き、旧石器時代美術の様式を創り出した。

この様式の成立に、儀礼化した呪術の果たした役割は大きい。呪術的行為はやがて儀礼化し、祭祀となっていく。現に、洞窟の奥深くでは、成年式が行なわれていたであろうといわれる。成年式は、少年が一人前の大人になる儀式であり、少年から子供の霊を除去して、大人の霊を宿らせる儀式である。しかも、狩猟時代には、少年を一

人前の狩人にしなければならぬから、少年に動物の霊力を吹き込む必要があった。そうして、はじめて、少年は大人になりえた。動物画は、そのために描かれたのである。洞窟の奥深くは聖所であり、一種の祭壇であった。獣の毛皮で身を包んだ呪術師は、そこで狩猟の踊りを踊り、動物そのものになりきって、成年を迎える少年たちに動物の霊を吹き込んだと思われる。洞窟の奥深くの聖なる場所で、呪術師と参加者は一つになり、聖なる儀礼が行なわれていたのである。そして、そのような儀礼から祖霊や精霊の観念が成立し、祖霊と動物霊を同一視するトーテム信仰も成立したと思われる。

宗教は聖なるものに対する信念であり、大いなるものへの帰一の感情であるが、芸術も、また、このような呪術と儀礼に起源をもつ。舞踊や演劇は、呪術的儀礼での狩りの所作の再現から生まれ、そこから原初期の音楽や絵画も生まれた。呪術的儀礼の興奮状態こそ、日常的な生からの超越であり、芸術が生まれ出る場であった。今日芸術的行為とされている舞踊、演劇、音楽、絵画、彫刻、詩などの源流を尋ねていけば、原初の呪術と儀礼に至る。逆に言えば、今日の芸術にも、一種の呪術的性格が残っているのである。芸術の歴史は、人類の歴史とともに古い。

芸術作品の中の宇宙

旧石器時代から中石器時代を経て新石器時代へと進むに従い、芸術作品はより抽象化してくる。むしろ、抽象化は、動物の繁殖を祈る記号など、すでに旧石器時代から現われているが、これが、中石器時代から新石器時代にかけてより発達する。

例えば、中石器時代に属するイベリア半島東部のレバント岩面画でも、はじめのうちは動物像などが比較的写實的に描かれているが、やがて、時代を追うにしたがって細部が省略され、影絵ふうになっていく。それとともに人物像も増え、それが次第に様式化され、表現主義的になっていく。レバント絵画の人物像の足が極端に長く描かれ、デフォルメされているのは、おそらく人物の姿態そのものではなく、狩りという行為そのものに注意が向けられ、誇張されたためであろう。ここでは、人間と動物の戦闘の様子が抽象画ふうに描かれ、構図化と物語化が進んでいる。レバント岩面画では、狩猟のほか、舞踊や戦闘、採集や牧畜の様子も描かれ、時代が進むにしたがって、絵画は記録性を強くしてくる。

新石器時代に属するわが国の縄文時代の芸術、例えば、縄文土器に描かれた紋様も抽象性の高いものであった。新潟県十日町市笹山遺跡出土の火輪型土器などに表わされているように、粘土を紐にして土器の外側に貼りつけて描かれた紋様は、纏れては

解け、重なり合い、縦横に躍動しながら、旋回している。その隆起した不均衡な紋様は、怪異で不思議な雰囲気醸し出す。それらは実用に用いられたものではなく、豊饒儀礼などに用いられたものである。ここでは、すでに、芸術作品はシンボル化し、象徴的な意味をもつようになっていく。シンボルは、その形象そのものを通して、神秘的な力につながる。縄文土器に表わされた波形紋様や渦巻紋様や交差紋様は、そういう超自然的な力を表現している。この時代には、すでに、草や木、動物、岩や山など、すべてのものに霊力が宿っているという靈魂信仰が成立していたと思われる。わが国で、水の神や山の神を表わす最基層の言葉、ミヅチとかヤマツミというときのチヤミに当たる霊力への信仰である。

無数に出土してくるわが国の縄文時代の土偶の背景にも、そのような霊力信仰、精霊信仰があった。縄文時代の土偶に、しばしば目や鼻、口はもとより顔面すらないものが少なくないのは、そのためである。例えば、山形県舟形町西ノ前遺跡出土の土偶は堂々としたものだが、顔の表情がない。これも何かの精霊を表わしていたのである。縄文人にも、その姿形をまだ具体的に表わしえなかったのである。また、縄文時代の土偶には、故意に破損されているものが多い。人々は、壊した土偶を畑などに埋め、穀物の豊饒を祈ったのであろう。さらに、人形ヒナガタのようにも用い、人の代用品として、病気の治癒祈願などのために使ったのかもしれない。土偶の背景には、豊饒儀礼や葬送儀礼、治癒儀礼などがあつたと思われる。

形象化とシンボル化の進んだ縄文時代の土器や土偶は、曲線的で力強いエネルギーを感じさせるが、それは、霊力信仰に基づく宇宙的生命力への畏怖の感情なくしては表現しえなかったものなのである。

旧石器時代から新石器時代にかけて、ユーラシア大陸の各地で出土するヴィーナス像も、胸部や腹部や臀部を誇張した豊満な女性裸像で、そのデフォルメは著しく、もはや実用や装飾を越えている。これは女性の産出力信仰に基づくもので、やがて大地の豊饒への信仰へとつながり、地母神像となっていく。そこには、大地と女性の生命力への信仰があった。多産や豊饒を祈る儀礼が盛んに行なわれていたのであろう。そして、そこから、万物は母なる大地から生まれそこへと帰るといふ観念が生まれてくる。大地は生きとし生けるものを生み出し養う偉大な母であり、生きとし生けるものはまたそこへと回帰していく。そのような観念が、あのような豊満なヴィーナス像を生み出したのであろう。

木の実や穀物を入れる土器も、万物を育む母なる大地の子宮のようなものとしてイメージされていた。例えば、山梨県北杜市（津金御所前遺跡）出土の顔面把手付き深

鉢は、容器全体が妊娠した母の形をしており、赤子が生まれつつある様子を造形した祭器で、縁には、把手として、地母と思われる女神像が付けられている。大地の恵みである木の実や穀物を入れ、それを地母神に捧げる豊饒儀礼が行なわれていたのである。大地の豊饒への信仰なくして、このような造形は不可能だった。

旧石器時代や新石器時代の造形芸術も、何の意味もなしにつくられているものではない。縄文時代の土偶一つ、背後に大きな宇宙観をもっており、それなくして生み出されはしなかった。人々は、人の力を超えた大いなるものへの畏怖と帰一の感情をもち、その表現が芸術作品となって創造されたのである。

先史時代の人々にとって、天には、地上の昼を明るくする日の神や夜を照らす月の神が住み、崇高さと認識を象徴していた。雷や稲妻や雨は天と地をつなぎ、地上の豊饒を約束するものであった。また、地下は死者の休らうところであり、大地の母の子宮と観念されていた。洞窟は、この大地の子宮への入り口であった。そして、人々は、山上や洞窟など、地上の聖なる空間を通して、天上地下の神々の世界につながっていた。そこには、素朴ながら壮大な宇宙観があったのである。それなくして、いかなる造形芸術も創造されはしなかった。

時間もまた、絶えず原初の混沌に帰って、そこから秩序を形成し、それを繰り返すものと考えられ、それが儀礼となって表現された。例えば、冬至、太陽の力が最も弱まり、太陽が西の地平線に沈んで、地下の死の世界に帰っていったとき、その太陽の力の再生を祈って、盛んな歌舞音曲を交えた儀礼が執り行なわれた。そのような儀礼から、舞踊や演劇や詩歌が生まれたのである。

ヨーロッパの先史文化、新石器時代の巨石建造物も宇宙論的意味をもっていた。巨大な立石によって作られたストーンヘンジ（環状列石）の石と石穴の配列は、夏至や冬至の日の出や日没、月の出や月の入りの方向とほぼ一致する。このストーンヘンジは、祖先を葬る埋葬地から次第に神殿の意味をもつようになったものである。これらの巨石のまわりでは、季節ごとに歌舞音曲を交えた祭祀が行なわれていたと思われる。メンヒル（立石）にしても、ドルメン（支石）にしても、巨石は生命の永遠を意味し、太陽や月の再生への信仰と深くつながっていた。

先史時代の芸術作品は、どれも象徴的な意味をもち、大きな宇宙観の表現であった。しかも、そのシンボルは特別な力をもち、宇宙生命への直接の通路と考えられていた。わが国の縄文芸術やヨーロッパの新石器文化などに見られる同心円紋様や連続渦巻模様も、生命の永遠回帰を象徴し、先史時代の宇宙観を表現するものである。旧石器時代や新石器時代の造形芸術は、大宇宙を象徴する小宇宙だったのである。

2 ギリシア悲劇

ギリシア悲劇の成り立ち

ソフォクレスの『アンティゴネ』は、ギリシア悲劇の代表作としてよく知られている。内乱後に王位についたクレオンは、先王の息子ポリュネイクスの遺体を逆逆者の廉で、国法によって、埋葬することを禁じる。しかし、その妹アンティゴネは、家族の情止みがたく、その決定に背き、ただひとり兄の埋葬を執行し、死を覚悟してクレオンと対決する。予言者アイレシアスの言を聞き入れて、クレオンは考えを改めたが、アンティゴネは自害、アンティゴネと恋仲にあったクレオンの息子も自殺してしまう。

この悲劇は、ヘーゲルが解釈しているように、〈家族〉と〈国家〉の対立の悲劇と言える。国法の定めによって厳しく違法者を処罰するクレオンは、国家の法を代表し、兄妹の止みがたき感情から兄の埋葬を執行するアンティゴネは、家族の血の原理を代表している。この理性と感情、人為と自然の対立が悲劇的な行為を生み出し、登場人物たちの苦悩と死を招く。その矛盾を宥和するものは、ただ神の定めた運命のみである。クレオンは人の法を代表し、アンティゴネは地の法を代表しているが、その葛藤は、運命という天の法によってしか宥和することができない。ソフォクレスが、人の法を代表する登場人物に男を当て、地の法を代表する登場人物に女を当てたのも、そのことによる。男は主に人の法に基づき、女は主に地の法に基づいているからである。

同じソフォクレスの『オイディプス王』も、ギリシア悲劇のもう一つの代表作である。オイディプス王は、スフィンクスの謎を解いて、テーバイの国を苦難から解放した偉大な王であったが、そのテーバイの国を疫病が襲う。この災厄を鎮めるには、「先の王を殺した犯人を追放せよ」というのがアポロンの神託であった。その犯人こそオイディプス自身であったということ、オイディプス自身が発見するという悲劇が、この『オイディプス王』という悲劇である。オイディプス王は、はじめ神託を信じなかったが、先王の殺害犯人を追及する過程で次々に出てくる証言から、遂に真実を悟る。しかも、オイディプス王は先王の実子であり、先王の妃つまり自分の実の母親を妃にしまっていた。

「おおすべては明らかとなったようだな。おお、光よ、これがお前の見おさめだ。生まれるべきでない人から生まれ、交わってはならぬ人と枕を交わし、害すべきでない人の血を流したこのおれの！」

というオイディプスの嘆きの言葉は悲痛である。そして、その苦悩の中、オイディプ

スは自ら両の目を抉^きって、国外追放を願^{ねが}い出、流浪の旅に出ることになる。

この悲劇は、実の父親を殺し、実の母親を娶ったのが自分自身であるということ、自ら発見するという、いわば自己言及の悲劇である。オイディプスは、実の父親を殺し実の母親を娶るといふ行為を意図して行なつたわけではないのだから、それは過失であり、過誤である。しかし、この意図せずして犯した罪は、人倫の法に反する恐ろしい罪であった。それには、自らの罪を承認し、自己自身を責め、共同体から追放されるという悲劇的な解決しかなかった。オイディプスがどんなに偉大な英雄であろうとも、犯した罪過は、自らの没落によつてしか償^かいえないのである。ソフォクレスの『オイディプス王』は、偉大な英雄の栄光と悲慘、偉大な英雄が陥らねばならなかった戦慄すべき運命を物語つてあますところがない。

ソフォクレスの『アンティゴネ』や『オイディプス王』にも現われているように、ギリシア悲劇の本質は、理と情、無知と真実などの矛盾から人間が陥らざるをえない運命の世界を露顕させるところにある。人間を超える運命の力の前では、どんなに偉大な王でも、没落していかねばならないし、どんなに正しい人であっても、絶望の淵に転落していかねばならない。神が定めた過酷な運命の前では、偉大な人でも正しい人でも、否、そうであればなおのこと、言い知れぬ苦悩に陥り、受難と忍苦の淵に立たされる。故無くこの世に投げ出されている人間は、どうにもならぬ運命の前では無力であり、この人生の真実の前に誰もが屈伏せざるを得ない。しかし、人間は、この自己自身に背負わされた運命を自分自身の持ち分として生きていかねばならないという事、それが、多くのギリシア悲劇の語っていることである。

人間は無慈悲な運命に支配されているという過酷な現実を、ギリシア悲劇は、登場人物たちの悲劇を通して、観客の前に露呈する。しかも、観客もまた、登場人物とともに、この過酷な運命の中に引き込まれ、人生の真実を知る。アリストテレスは、『詩学』の中で、ソフォクレスの『オイディプス王』を念頭に置いて、崇高な人物の罪過と苦悩に悲劇の本質を見、しかも、幸福から不幸へその運命が急転するところに、悲劇の一般的構造があると見た。このアリストテレスの見方は、ギリシア悲劇の真実をよく見たものと言えよう。

祝祭から始まったギリシア悲劇

ギリシア悲劇の上演で、人間が陥らねばならない運命と人の世のはかなさを諷^ふいあげるのは、歌舞団（コロス）であった。歌舞団は、ギリシア悲劇の誕生の母体である。もとは歌舞団だけが存在し、この歌舞団の合唱や舞踊の間に所作が挿入されることで、

劇の形態が生まれた。ソフォクレスの時代になると、所作の方が優先し、所作と所作の間に歌舞団の合唱や舞踊を挿入して悲劇を構成するようになったが、歌舞団の役割は、この時代でも大きな役割を果たしている。歌舞団はもと神の語り部であり、神の体現者であり、神への転身者であった。歌舞団が、神の定めた運命に支配されている人間の過酷な現実を諷いあげるのは、そのことに起源している。なるほど、悲劇の観客は、自分自身を歌舞団の合唱や舞踊の表現の中に再発見するが、歌舞団は必ずしも観客代表ではない。むしろ、神降しの役割を果たす神官、祭祀者の役割を果たすのが歌舞団だったのである。

今日残されているギリシア悲劇の作品群は、もともと、アテナイの国家的祝祭行事であった大ディオニュソス祭で上演された台本であった。大ディオニュソス祭は、三月末、春になって新しい生命が再生するのを祝う祭である。この祭では、まず、開演に先立つ供儀の後、松明に照らされた長い行列に守られて、ディオニュソスの神像が神殿から劇場内に運ばれ、神像への献酒が行なわれた。そして、数日に及ぶ悲劇の競演が行なわれたのである。これらの悲劇の上演で歌舞団が活躍し、音楽や舞踊の要素が無視することのできない重要性をもっていたのは、悲劇の上演が春の到来を祝う祝祭に起源をもっていたからである。この春に行なわれる祭式をディテラムボスというが、元来、それは激しい踊りを意味していた。人々は、激しい音楽と踊りと陶酔の中で、ディオニュソス神の復活を祝ったのである。

ディオニュソス神は、ギリシア人にとっては異邦の神で、葡萄ぶどうの栽培や酒の製法を教えながら、旅する先々で迫害され殺されるが、その度ごとに奇跡的に蘇って、旅を続けたという。この神話に基づく合唱と円舞が演劇を生み出したのである。ギリシア悲劇の中で、登場人物が運命の定めに従って死んだり流浪したりするのは、ディオニュソス神の物語の再現だったと言える。

ハリソンも、『古代藝術と祭式』の中で、演劇芸術はまず例外なく祭式の段階を通過しなければならぬと考え、ギリシア悲劇もディオニュソス祭のディテラムボスから生まれたと言っている。ディテラムボスの歌や踊りを演じるのは、ギリシア悲劇では歌舞団（コロス）であるが、このコロスは、最初は畑を耕すだけの男や少年で、種蒔きや耕作の合間に踊ったのだという。ここでは、俳優と観客の区別はなく、全員が俳優であり観客であった。しかし、そこへ、ホメロスの叙事詩の英雄伝説を題材にした演劇が加わることによって、歌舞団と俳優と観客が分かれ出る。こうして、ギリシア悲劇の演劇形式は成立したのだという。

ニーチェも、『悲劇の誕生』の中で、ギリシア悲劇はディオニュソス祭の歌と踊り

に起源をもち、歌舞団（コロス）から成立したと言っている。よく知られているように、ニーチェは、ギリシアの二柱の芸術神、アポロンとディオニュソスの相剋の上にギリシア悲劇は成立すると考えた。ディオニュソスの音楽的芸術を基礎としながら、それを美しくアポロ的に造形化したところに、ギリシア悲劇は成立したというのである。ディオニュソスのものは、節度を越えた過剰な生の豊かさを象徴し、永遠の生命の脈動の内に自己自身を滅却する歓喜に満ちた恍惚状態を意味する。それに対して、アポロ的なものとは、輝くもの、節度と限度、美を象徴する。このアポロ的なものとディオニュソスのものとの統合に、ギリシア芸術の発展がある。特に、ギリシア悲劇は、このディオニュソスの衝動的な衝動のアポロ的な感性化に、その最高度の達成を見たという。

逆に言えば、ギリシア悲劇は、美しく輝くアポロ的な美の根底に隠れている恐ろしい深み、悲劇的真相を抉り出し、人々の目をディオニュソスのものに向け変えさせようとする。人間は苦難と苦悩に面し、分裂と矛盾に引き裂かれ、恐ろしい深淵に差しかけられている。その真実を欺瞞なく凝視するところにギリシア悲劇の本質があるというのが、ニーチェの考えであった。

確かに、ソフォクレスの『アンティゴネ』や『オイディプス王』に代表されるように、人間は無慈悲な運命に支配され、その運命の前では無力であり、受難と忍苦のうちに喘いでいかねばならないことを、ギリシア悲劇は凝視している。しかし、それを凝視し、人々の目が人間を超える運命の世界に開かれるには、われわれが陥っている日常の退屈な反復と虚飾の世界を破る必要がある。ある意味で、節度と正気を越えた過剰な世界に自己自身を滅却する必要がある。そして、人間を超えた大きな世界に開かれ、大いなるものに帰一しなければならないのである。一般に、古典的演劇芸術が、音楽と踊りの陶酔の中で神の到来を祝う祝祭に起源をもつのもそのことによる。

芸術は祝祭から

原始人も、狩猟や戦闘から帰ると、篝火を炊きながら、女や子供達の前で、勇ましい狩りの様子や戦士の有様を再現して見せた。そこから、狩りや戦士の踊りも生まれたのである。この所作が定式化すると、儀礼になった。

また、未開社会の人々も、早魃で穀物が枯れてしまいそうときには、大きな器に水を満たして、これを振り撒き、雨の踊りを踊って、水の神に祈る。逆に、日照りの欲しいときには、太陽の踊りを踊って、日の神に祈る。そこから、雨乞いの踊りやサンダンスが生まれてくることは確かである。

古代エジプトでも、オシリスの祭のときには、はじめ耕作と種蒔きの儀礼が行なわれ、次いで、オシリスの受苦と復活を再現する儀礼が、毎年、奇蹟劇として演じられた。オシリス神は、もと死んで再生する穀霊神であり、オシリスの祭は、小麦の豊饒を祈る予祝行事であった。そして、ここでも、オシリス神話は演劇として演じられていたのである。

ハリソンの言うように、演劇は祭式から生まれる。祭式における行為（所作）をドローモンと言うが、そのドローモンからドラマが生まれたのだと、ハリソンは言う。行為の再現が定式化され周期的に繰り返されれば、祭式となり、そこから舞台芸術も生まれた。祝祭には誰もが参加し、ここでは、誰もが演技者であるとともに観客でもある。それどころか、この祝祭には、死んだ祖霊も参加し、神々も参加する。祝祭で演じられる舞踊や演劇の中で、人も踊り、祖霊も踊り、神も踊る。これがやがて、演ずる者とそれを見る者が分離することによって、演劇や音楽や絵画など、芸術が成立する。原始的祝祭の踊りは再現的な踊りだが、そこから、ドラマも生まれてくるのである。

芸術は、神々を祀る祭祀から始まり、祝祭から生み出されてくるのである。古代にしても、中世にしても、絵画や彫刻など、芸術作品そのものがこのような祭式から生み出されるとともに、その芸術作品自身が、神々への奉納品として、祝祭の意味をもっていた。行為が再現され、祭式化されることによって、演劇も生まれてくる。その意味では、模倣とその反復は創造である。儀礼は、身体行為を介して神々に近づく仕組みであり、それはいつも演劇的構造をもっている。神々の世界へ演劇的行為によって接近することが、祝祭の本質である。

祝祭そのものが、激しい音楽と舞や踊りの陶酔の中で神々の到来を祝う芸術作品である。そこには、演じられる舞や踊り、奏でられる音楽とともに、神々が呼び出され、祖霊が迎えられる。そこで舞や踊りを演じる者は神や祖霊の化身でもあり、演者には神々や祖霊が憑依する。多くの場合、演者が仮面をつけて登場するのはそのことによる。そこから、演者とそれを見る観客とが分かれてくると、それは、やがて、到来した神々や精霊に向かつて奉獻される芸能という意味をもつようになる。それどころか、この祝祭の聖なる空間には怨霊や鬼なども訪れ、これらの退散の踊りが演じられる。祝祭とは、天や地、他界や異界から来訪して来た神々や精霊や悪霊とともに遊び狂う行事なのである。祝祭空間は、常に、神々や悪霊の住む他界とのつながりをもっている。舞台芸術は、何より、この神々や悪霊の示現として成立したのである。

例えば、インドネシアのバリ島の寺院の割り門の前でガムラン音楽とともに演じら

れる芸能、パロン劇も、神と悪魔の戦いを演じる仮面劇である。そこでは、悪魔を退治する男達の勇壮な踊りや、神々を招く女達の流麗な踊りを交えながら、善なる怪物パロンとその仲間の猿、魔女ランダとその手下の小悪魔たちなどが登場し、延々と続く終わりなき戦いを演じる。それは、災いや飢饉をもたらす悪霊と偉大な神々の戦いを演じながら、神と悪魔と人とが交流する祝祭なのである。舞台芸術は、このような空間から創造されてくる。

祝祭は、われわれを日常性から解放してくれる。辛い労働から人々を解放し、日常生活から離脱させてくれるのが、祝祭空間である。そこでは、奉獻、供儀、舞踊、演劇、競技などが挙行され、人々は、この特別な聖なる時間と空間の中へ、我を忘れて没入する。この忘我の場で、人々は祖先の霊につながり、天神地祇と交わる。

祝祭の中でしばしば行なわれる無制限な浪費や底抜け騒ぎを伴うオルギーは、天地創造の再現である。原初の混沌に回帰して再生してくるためには、上下、表裏、男女などの日常の秩序が逆転されねばならなかったのである。と同時に、その祝祭の乱雑気騒ぎは、社会全体の生命力の回復と共同体の力の再結合を可能にする。神々に奉獻する演舞やオルギーの中で、人々が喜びに沸き遊び狂う中で、祝祭のリズムは共同体の隅々にまで波及し、人々は再集合し、社会は再び一つになる。祝祭は、共同体が作り出すものであるとともに、共同体を作り出す。この祝祭から芸術が発生してくとすれば、芸術もまた日常性からの離脱を可能にし、人々を結び付ける社会的な意味をもっているのだと言わねばならない。

そのように共同体が共同体を超える神秘的ものに支えられているのは、祝祭の中に大きな宇宙観があるからである。祝祭は、例えば、春の到来を祝う祭りに見られるように、その挙行によって、古い年が追い払われ、新しい年を迎えられる。とともに、古い年の災いが駆逐され、新しい年の力が再生してくる。祝祭は、この時間の更新を通して原初へ回帰し、そこから宇宙の新しい生命を呼び出してくる。それとともに、人間とその共同体も再生してくるのである。

共同体は、人々がそこから生まれそこへ死す大地に支えられている。そして、そのもとで催される祝祭は、生命の復活を象徴する儀礼を通して、大いなるものとのつながりを確認する。舞踊、演劇、音楽、絵画、彫刻、どれも、芸術作品はその象徴的表現である。だから、芸術作品は、少なくとも、それが古典的なものであるかぎり、いつも、それを超える大いなるものに支えられている。人間が支配されている運命の世界を振り出すギリシア悲劇の世界の偉大さも、祝祭に宿る大いなるものに源泉をもっている。現代芸術とは違って、古典的な芸術作品に偉大なものが感じられるのは、そ

れが本来祝祭空間に囲まれていたからであり、その祝祭空間が人間を超えたより大きな世界に開かれていたからである。

3 仮想空間

日本芸能の祝祭空間

芸術が祝祭から始まるということは、日本の芸能史を見ても言えることである。わが国の中世芸能の始原は、古代の神楽にあるといわれる。神々を招き、その前で舞われる古代の祭の舞は、中世芸能の素型となった。実際、能楽の一つの起源、申楽は、滑稽な物真似を伴う芸能であったが、その源泉は神楽にある。能を完成した観阿弥・世阿弥父子も、もとは、大和の春日大社の神事に奉仕していた申楽四座のうち、結崎座の出身であった。世阿弥も、『花伝書』の中で、申楽はもともと神楽よりつくられた芸だと言っている。

能楽のもう一つの源泉、田楽も、わが国古来の神事、田遊びの芸能であった。田植への前に、力強い太鼓の音と掛け声と歌で、田植への所作など、田楽舞を舞った。申楽も田楽も、祝言や予祝を本質とし、五穀豊穡、天下太平、無病息災、寿命長遠、家内安全などを神々に祈る行事であった。人々は、舞い踊り、歌い囃しながら神々を迎え、土地の悪霊を退散させ、その年の豊作を祈ったのである。

本来の芸能は、神々を招き、神々を喜ばせるために、神々に捧げられた演技であった。そこでは、演技者も観客も神々に向かっており、両者の区別もなかった。そこから、やがて、観客と演技者が分かれ、その演技に劇的なものが付け加えられ、芸能化していった。そして、神事や祭が芸能化してくるにつれて、それを専門に担当する芸能専門業者が現われ、その芸能は次第に演劇的なスタイルをもつようになっていった。演劇は祝祭から生まれ、神事から始まったのである。

中世の芸能者は疎外され、社会的には低い地位に付けられていたが、それは、この芸能者が、逆に日常の社会を超えて神々を迎え、神々を演じる異能者だったからである。彼らは、祭の日に招かれ、神々の祝福の言葉を伝え、民衆を喜びに導く神秘的な行事に携わっていた。彼らは、異界から来た客人として畏敬された呪術者だったのである。この遊芸者たちが畏れられるとともに卑しめられたのは、そのことによる。この点では、わが国も西洋も変わりはなかった。

申楽や田楽の神事的要素を引き継ぐ能の根本も、神事にある。能もまた、多くの場合、神社の神楽殿や寺院の拝殿で行なわれ、その上演形態は深く信仰と結びついてい

た。世阿弥も、『花伝書』の中で、

「抑、芸能とは、諸人の心を和らげて、上下の感をなさむ事、寿福増長の基、
遐齡延年の法なるべし」

と言っている。能舞台の背景に描かれている松の木も神の依代であり、神々の世界と人間の世界をつなぐ橋渡しの役割を果たしている。

数多くの能楽の曲の中でも別格として扱われる『翁』も神事の時に行なわれ、その上演自身神事であった。『翁』は、能楽の成立以前の様式を伝える豊穡と長寿を祝う祝祭劇である。『翁』の上演に当たっては、演者達は厳しく精進潔斎し、その上演に先立っても、鏡の間で尉面を祭壇に飾って酒を酌む行事がある。尉面を付けて登場する翁はただの老人ではなく神であり、その文句も、まるで神の言葉伝えるかのような詩句で飾られている。

能楽の多くの曲の中でも、初番目物に位置づけられる脇能物も神の能であり、幕開けに相応しい祝言の能である。例えば、『高砂』は、高砂と住之江の相生の松のように、所を隔てても互に通い合う夫婦愛と長寿を賛美する演目である。後ジテは住吉の明神として登場し、住吉の神の不可思議を語り、祝言とともに爽やかに舞い納められる。能楽も、神事として成立し、祝祭から起きてきたのである。

能楽に登場してくる主人公（シテ）は、多くの場合、神、亡霊、鬼、精霊など、他界からの来訪者である。例えば、『紅葉狩』『土蜘蛛』『黒塚』など、切能物では、前ジテは、鬼女、僧侶、老女といった世俗の形で現われるが、後ジテは、その本性を現わし、荒々しく足を踏みながら悪霊となって登場し、舞台は乱拍子とともに急展開する。他方、諸国一見の僧などワキは、他界から神や霊を呼び出し、悪霊を鎮める司祭の役割を果たしている。ワキは、あの世とこの世、見所（観客）とシテ（神や霊）の仲介者であり、演能の重要な要をなしている。

このような能楽の様式は、ギリシア悲劇同様、祭式なくして成立しなかったであろう。神や祖霊を迎え送るとともに、怨霊を鎮めるわが国古来の神事が、能楽の原型としてあり、その祝祭空間の中で、神と霊と人の交歓が、芸能という形で可能になったのである。わが国の芸能は、あの世とこの世の間、そこから命が生まれてくる以前の世界と、そこへと命が終わる死後の世界の架け橋のところに成り立つ祭式なのである。

能楽は、一般に序破急のリズムによって構成されているが、これも、祝祭のリズムに起因するものであろう。世阿弥も、能は序破急の心得で演ずべきことを主張し、特に、演能の魂は破と急の間に成立すると言う。そうしてはじめて、能は成就する、つまり完結性をもつというのである。そればかりか、世阿弥は、序破急のリズムを、一

曲の構成だけでなく、一日の演能の配列にも拡大適用した。能の曲目、神、男、女、狂、鬼を、序一曲、破三曲、急一曲に配置すべきことを説く。それどころか、宇宙のあらゆる現象が序破急の発展秩序を備えているとまで言う。この序破急の理論は、雅楽の構成理論に由来するといわれる。だが、それは、さらに遠く、祭の用意から、次第に祝祭的雰囲気醸し出され、神人入れ乱れての乱舞に終わる祝祭のリズムからくるのである。

アリストテレスも、ギリシア悲劇を念頭に、その構成は、始めと中間と終わりという構成をもち、それによって、統一的で完結した全体として行為と出来事が組み立てられねばならないという意味のことを言っている¹⁾。これも、ギリシア悲劇の祝祭的起源からくるのであろう。

ギリシア悲劇に欠かせない歌舞団（コロス）の歌や踊りが農作業の合間の歌や踊りから始まったとも言われているところをみれば、ギリシア悲劇も田楽のようなものから始まったことになる。ギリシア悲劇の登場人物も、能と同じく、もとは主人公と脇役の二人だったし、能と同じく仮面を用いた。歌舞団（コロス）は、能の地謡に当たる。ギリシア悲劇では、この歌舞団が俳優と問答したり、人間が従わねばならない運命を述べたりするが、能でも、ワキがシテと対話したり、筋書きを語ったり、人の苦悩について語る。このようなギリシア悲劇と能の共通点は、両方とも祝祭に起源をもち、そこに演劇的要素が加わっていったことによるのであろう。

仮想空間と祝祭

芸術は、一般に、現実にはないものを表わし出し、虚の世界を創造して、鑑賞者を現実の地盤から引き離す。芸術がつくり出す空間はフィクションの空間であり、仮想空間である。舞台芸術でも、狭い舞台が、天上の世界にも地獄の世界にもなりうる。上演される時間も、再現される時間とは等しくなく、極端に短縮されている。ほんの一瞬のうちに、数十年が過ぎていくこともある。舞台芸術の創造する空間と時間は、現実の時間と空間に縛られず、虚の空間と時間を創造する。

世阿弥が創造した夢幻能が描き出す世界も、虚の世界である。そこでの空間と時間も、虚の空間であり、虚の時間である。諸国一見の僧が、ある物語のゆかりの地へやって来る。そこへ里の女が現われて昔を語り、やがて女は、その主人公自身であることを告げて消え失せる。旅僧の夢の中に在りし日の装いで現われた女は、思い出を語り、昔を懐かしんで舞を舞うというのが、世阿弥の夢幻能の基本型である¹⁾。

例えば、世阿弥の『井筒』では、秋の夜、廃墟の在原寺に立ち寄った僧の前に現わ

れて昔を語った女は、やがて兼平の衣装を身にまとい現われ、たけくらべの井戸のすすきを押し分けて、水鏡に恋人の面影を忍ぶ。月下の男装の美女の凄艶な舞姿は、世阿弥の幽玄能の傑作である。ここでは、廃墟の在原寺も実際には存在せず、月下の男装の美女も亡霊であって、現実には存在しない。『井筒』が表現する空間は、虚の空間である。それどころか、死者が現世へ舞い戻り、過去の物語を語るのだから、時間もまったくの虚の時間である。死者が登場し、過去を現在に甦らせるという時間の流れの逆転を、世阿弥は創造した。空間も時間も、位相が変わるのである。

しかし、そういう虚の空間と時間が真の實在感をもたらす。芸術は仮想世界を創り出す。その仮想世界は実在以上に実在的である。あり得ないことが本当にあり得るものとして感じられるのが、芸術の創り出す實在感である。ヴァーチャルなものこそ、リアリティを創り出す。この点でも、芸術の創り出す時空は、祝祭の創り出す時空と同じである。

人形浄瑠璃作家の最高峰に位置する近松門左衛門も、その「虚実皮膜論」で、芸というものは実と虚との皮膜の間にあると言ひ、虚にして虚にあらず、実にして実にあらず、この間にこそ慰みがあると云う。慰みとはカタルシス（浄化）のことであろう。浄瑠璃の文句は、皆、実事をありのままに写すことが大事だが、それは単なる模写、再現ではなく、実際にはあり得ないことのうちに、事実ではつかみきれない真実の思い、実情を表わすのでなければならぬ。この近松の虚実皮膜論は、よく芸術の本質を突いている。現実をそのままに写す写実主義では、芸術にならない。虚を語って、それが実以上に実を写しているのでなければならぬのである。

4 変身

祝祭と変身

舞台芸術は、単に現実を写したり再現したりするのではなく、現実にもありえないものを表現することによって、現実以上の真実を表現する。だからこそ、俳優は、何より変身の術を駆使しなければならない。俳優の変身は、舞台上の世界を異次元の世界へと移行させ、新しい仮想空間を創り出す。

わが国の伝統芸能、能、人形浄瑠璃、歌舞伎も、様々の手法で変身の術を編み出した。例えば、能、特に複式夢幻能は、一般に前ジテと後ジテで主人公が変身し、舞台空間の次元を一変させる詩劇である。『高砂』では、前ジテの尉むらとは後ジテの住吉明神に変身し、『道成寺』の前ジテの白拍子は後ジテでは蛇体に変身し、『江口』

では、前ジテの舟遊びの遊女は、後ジテの普賢菩薩に幻じて西の空へと去る。複式夢幻能では、前ジテとして登場してきた何気ない里の娘や老人でも、後ジテでは貴婦人の亡霊にでも、神霊にでも、鬼や修羅にでも変身しうるのである。それは、能で用いられる独特の仮面によって可能になる。

他方、人形浄瑠璃は、能の仮面の代わりに人形をもってする演劇である。人形が人間に変身したり、神や精霊に変身するところに、人形浄瑠璃の面白さがある。また、人形浄瑠璃には、貴人のために下賤な兄弟姉妹が身代わりになり、犠牲になるというような設定が多い。それは、あの世に生まれ変わって、この世での下賤の身分を越えることができるという転生の喜びを語っている。〈身代わり〉も一種の変身である。

歌舞伎の女形も、変身の最たるものである。男優が化粧や衣装によって女になるのだが、これは芸や型によって創り出される女である。この芸によって創り出される女性美は、単なる写真によつては表わしえない真実を表現する。歌舞伎の女形が実際の女以上に女に見えるのは、女性の典型を抽象して、型として表現するからである。能でも、男性の役者が、仮面を用いた型の演技を通して、女性の悲しみや嫉妬や恨みなど女性美を表現する。ヨーロッパのシェークスピア劇でも、少年俳優が女性の役割を演じ、ギリシア悲劇でも、すべて男性が女性の役割を演じ、中国の京舞でも同様であるところをみれば、男女異装は、むしろ、古典劇の標準だったのである。

俳優は、自己の身体を、自己とは違う何者かの身体に変化させる。変身するということだが、役者の本質である。このとき、自己の身体はいわば道具にすぎず、その道具を用いて、現実にはありえないものを表現するのが役者である。役者は、自分の身体を美的虚構として創り上げるのである。衣装や化粧はそのためになされる。そのようにして創り出された身体は、それ自身、虚構の別空間を創り出す。しかも、その虚構の空間が現実以上に真実を表現するというのが、演劇の本質なのである。

俳優は、衣装や化粧によって、別の人間や精霊などに変身する。だから、このとき、役者は自らの自意識を捨て去る必要がある。おのれを忘れ、その役そのものに成りきる必要がいわれるのは、そのためである。演劇の生命は、役者が一つの姿から他の姿に変わるとき、変身するときこそ高揚する。真実は虚実の皮膜にある。その意味で、近代の自然主義的写実劇は、この演劇の本質を見失っている。

〈役者〉という言葉は、もとは、神社の祭祀において、一定の役割を引き受けて儀式に参加する者の意味であった。彼らは、日常では普通の市井の人にすぎないのだが、祭祀空間に入ることによって、日常から離脱し、一定の役を務める。役を務める者が役者である。とすれば、役者には、役の霊が取り憑いてくるのだと言わねばならない。

演技は、役者の内面の表現ではなく、むしろ、外から霊が憑依（ひょうい）してくる現象に近いと言わねばならない。その意味では、先史時代のシャーマンは、人類史最初の俳優であった。シャーマンには神や動物や精霊の霊魂が取り憑いて、彼自身、そういう異類に变身して踊った。今日の俳優の技能にも、そのような一種の呪術がある。变身も、また、祝祭的起源をもっているのである。男女異装も、祝祭的起源をもつと考えてよいであろう。祝祭のオルギーでは、男が女に変装し女が男に変装する乱痴気騒ぎがあった。そのような秩序の逆転によって、原始の混沌を呼び出そうとしたのである。新しい秩序は、この原始の混沌から再生してくる。それが祝祭の機能であった。

仮面の役割

舞台芸術が俳優の变身による異次元空間の創造だとすれば、そこでしばしば使われてきた仮面の役割は無視できない。ディオニソスの祭りに起源をもつギリシア悲劇でも仮面が重要な役割を果たしていたが、わが国の能楽も仮面劇を高度に発達させた。能面は、能の核である。演能者は、仮面をつけることによって、神にもなり、亡霊にもなり、老人にもなり、勇壮な荒武者にも、優美な女性にも变身しうる。演能者の生の人間としての感情の表出は能面によって遮断され、能面と演技によって、より高次の情念がそこに結晶してくる。

人形浄瑠璃や歌舞伎は、これを人形や化粧によって表現する。歌舞伎役者の化粧した顔は、能の仮面や人形浄瑠璃の人形と同じく、抽象化され典型化された人物や情念を表わすだけで、役者の内面の表現では必ずしもない。だから、歌舞伎役者は、自分の顔を、現代の写実劇の俳優のように扱わず、その顔を、むしろ仮面や人形のように扱っている。

面をつけることは、そのまま变身することである。同一人でも、仮面を変えることによって別人格に成りうる。仮面は脱我の道具であり、それを被（か）った人間はもはやその人自身ではない。演者は、面を被ることによって、それと一体となり、そのものに成りきる。仮面着用者は、むしろ、仮面によって表わされる神や亡霊や精霊に乗り移られるのだと言ふべきだろう。仮面は、はかり知れない呪力をもっている。

この仮面劇の源泉は、遠く後期旧石器時代にまで遡ることができる。後期旧石器時代の洞窟壁面に描かれた呪術師らしい像は、動物の毛皮や仮面を被って、動物の霊そのものに成りきったシャーマンの姿であろう。シャーマンは動物の仮面を被り、大自らの恵みでもあった動物の多産を祈ったのである。新石器時代の、例えば、わが国の縄文時代後期の土偶の顔にも奇怪な表情をもつものが多いが、その中には、動物や女

性の仮面を被っている状態のものがある。大地の恵みである動物や植物の豊穡を祈る祭が行なわれていたのであろう。

農耕社会では、多くの場合、祭の折、仮面舞踏が演じられるが、その仮面は、死んだ祖先の霊、祖霊を表わすことが多い。村人は仮面をつけることによって、祖霊そのものになり、生者の生活を励ました。村人は、他界から訪れた祖霊と交流し、その年の五穀豊穡を祈ったのである。

ヨーロッパでも、聖ニコラウスの日や冬至、大晦日や謝肉祭など、しばしば、人々が仮面をつけて仮装し踊り明かす祭が行なわれている。それは、まるで仮面や仮装の競技のようにさえ見える行事である。これは、もとはケルトやゲルマンの儀礼だったものが、キリスト教の伝来とともに、キリスト教の暦に吸収されていったものである。特に、ヨーロッパの冬に行なわれる謝肉祭は、日本の小正月に行なわれていた田遊びに当たる。春を迎えるに当たり、その年の豊作を祈る予祝行事である。だから、そこでは、冬の神が追放され、春の神の訪れが祝われる。冬の神は恐ろしい仮面をつけた村人によって演じられる。これが、明るい仮面をつけた春の神によって追放されるのである。それは、悪霊を追い払って、人々に恵みをもたらす精霊を迎え、豊作と多産を祈る祭であった。これらの祭で、冬の神や春の神、善霊や悪霊、神や悪魔の仮面が果たす役割は大きい。人々は、これらの仮面をつけることによって、善霊や悪霊そのものに変身し、春の訪れを祝う祝祭空間を創り出したのである。

仮面は人を自由にする。祭の日、人は、仮面を被り踊ることによって異次元の空間へと超越する。と同時に、神々や精霊もこの世に来訪し、人々と交わる。仮面は、この世とあの世の交流の手だてである。演劇の源泉もここにある。たとえ仮面を用いない演劇であっても、役者は一時的に自分自身を失い、演じている役に成りきって、この世の空間と時間を超越し、観客を別世界へと誘う。そのような日常世界から離脱した次元を創り出すのが演劇であり、祝祭なのである。

模倣の意味

芸術は単なる模倣ではない。しかし、芸術を一種の祝祭として理解するなら、そこには模倣の要素が多分に含まれている。わが国の能楽の大成者である世阿弥も、『花伝書』の中で、申楽能の根本を「物真似」に見ている。女、老人、物狂い、鬼など、上手く真似るほど、その芸は面白くなり、おのずと優雅になる。おおよそ、あらゆるものを隅々まで真似ることが、申楽能の本意である。そして、物真似を極め、その物に成りきってしまうと、もう似せようという心などないから、物真似の極は「似せない」

という位だとさえ言う。ここで言う物真似とは差し当たり模倣ということであろうが、しかし、これは単なる模倣ではなく、再現によってそのものの本質を表わし出すという意味だったのである。模倣とは、単に写真的に模写したり、複製することではなく、再現することによって、ものに表現を与えることなのである。

再現には共鳴ということが含まれる。例えば、歌舞伎の変化舞踊では、その名人ともなると、花を見ている役者が花と一体化し、腰や肩、扇を持つ手、すべてがひとりでに動いて花の感じを見事に表現し、花の精そのものになる。そこには、花と役者が同じ呼吸によって支配され、同調し、共鳴するということがなければならぬ。模倣とは共感であり、共鳴なのである。そうして、はじめて、それを見ている観客も、その役者の身体の動きに共鳴し、吸い込まれるように陶醉感に陥っていく。そこに舞踊の祝祭性がある。模倣には深い意味があると云わねばならない。

ハリソンの言っているように、原始時代にも、シャーマンは毛皮や鳥の羽で仮装し、化身する動物たちの動作や叫びを真似て踊った。その踊りが過去の狩猟や戦闘を再現する踊りである場合でも、これからの戦闘や狩猟における成功を祈っての踊りの場合でも、どちらにも模倣という要素が見られる。しかも、そこには、再び提示するにしても、前もって提示するにしても、再現という現象がある。模倣とは再現であり、再現なのである。

人間は、模倣されたものを見て喜ぶ。観客は、巧みに模倣されたものを舞台の上に見て楽しむ。わが国の古典芸能、人形浄瑠璃でも、人形が人間のしぐさを巧みに真似すると、観客は感動する。本物だけでは誰も褒めはしないが、本物をいかにも本物らしく真似ると褒められる。再現することは本質を表現することであり、そこにいわば「もののあはれ」がある。

ミメーシス（模倣）には、ガダマーの言うように、再認識という機能がある。親しく良く知っているものが再認識され、改めて光を当てられると、事柄の本質が輝き出ることのように立ち現われてくる。そして、ミメーシスによって提示されたものが、一層本来的に現存するに至る。ミメーシスとは、何かをそこに現前させることであり、何かをそこにありありと出現させる働きなのである。いわば、事柄の本質に絵を与えることがミメーシスということである。そのとき、われわれは、事柄の本質を把握し再認識する。芸術は再現前化による認識である。真似ぶこそこそ、真実を学ぶことなのである。

アリストテレスも、『詩学』の中で、芸術の本質にミメーシスを見ているが、それは本質提示という意味をもっていた。『詩学』は、ギリシア劇をモデルにして芸術の

本質を考察したのだが、アリストテレスは、そこで、演劇の本質に行為のミメシスを見、行為の模倣がドラマになると言っている。よりよい人物を模倣するのが悲劇で、より劣った人物を模倣するのが喜劇だ¹⁾という。そこには、ミメシスが、ほかならぬ本質提示だという意味があると言えよう。

プラトンも、芸術の源泉と本質にミメシスを見た。プラトンによれば、目に見える現象の世界はイデアの模倣であるが、その模倣を模倣すること、写すことが芸術なのだ²⁾と言う。ここには、確かに芸術を低く見ている面があるが、しかし、裏を返せば、芸術家は、目に見える現象界を模倣することによって、より高度な実在を模倣していることにもなる。ここから、模倣が本質の表現にはかならないという考えを読み取ることもできる。実際、プラトンは、芸術家はいわば神々の通訳者だとも言っている³⁾。普通の人間には聞くことのできない神の言葉を聞いて、それを人間の言葉に再現する者が芸術家であり、再現の対象となるものは、もとは神的なものだったということになる。その意味では、芸術家は一種の神懸りなのである。今日でも、芸術家は、凡人の見えないものを見、聞こえないものを聞き、それを呼び出してくる。芸術家は、いわば巫女の役割を果たしているのである。

狂気と遊び

その意味では、芸術には一種の狂気が宿っている。芸術家は、神聖な感情にとらえられ、我を忘れて、何ものかに取り憑かれるように創作し、表現する。そのようにして創作された作品こそ、人々を恍惚の境地に引きずり込み、永遠を垣間見させる。感動的な芸術作品には、一種の狂気が宿っているものである。

プラトンも、『パイドロス』の中で、詩人に取り憑く狂気こそ神々の賜物であり、詩人は、ミューズの女神に取り憑かれて、創作をするのだ⁴⁾と言う。芸術家が入神の境に達し、神靈に心を奪われている状態こそ、傑作が生まれる。芸術の傑作と称せられるものには、常にそのような神秘性が漂っている。

創造的天才は、そういう入神の域に達した人という。創造的天才は、一種の狂気を宿している。そして、そのような神々にとらえられた創造的天才こそ、新しいものを創造し、未知の地平を開いていく。天才が登場することによって、芸術の様式も一変する。それは、すでに、単なる模倣を超えた神秘的技法である。

別の言葉で言えば、芸術は、神々の世界に遊び、神々と交わることなのだと言えよう。わが国の芸能の始原にも神楽があり、これをヘカムアソビ⁵⁾と言った。神々と一つになって遊び、また、神々を遊ばせることが、歌や踊りの原初形態だったのである。

ホイジンガの言うように、祭祀は、聖なるものとして、極めて質の高い神秘さと真剣さによって営まれる反面、それは常に遊びである。ここでは、遊びと真面目の対立は消え去る。聖なるものと遊戯が一つになっているのが祭祀であり、祝祭であった。祝祭の場では、世界は神々のうちに場を占め、神々しい世界と化す。日頃のありふれたものも新しい意味をもち、光を当てられる。祝祭空間の中で、人々は、歌い、踊り、仮装し、遊び狂う。そして、人々は非日常的な世界へと脱出し、我を忘れる。このように、實際生活の合理性を超えて、人々を別の世界へと解き放ち、本来の人間存在へと回帰させるのが、祝祭空間であり、遊びの空間であり、芸術空間なのである。

それは、確かに、日常の現実生活からみれば仮想の空間であり、虚構の世界である。しかし、人間は、そのような幻想の空間、虚構の世界なくして生きていけない。人間は幻想なくして生きていけない動物なのである。しかも、その幻想、虚構が現実以上に実在的だということに、芸術の真実がある。虚こそ実を表わすのである。

5 カタルシス

演劇のカタルシス

わが国の能楽では、あたかも別世界から響いてくるかのような能管の音色とともに、舞台には、神霊や修羅、亡霊や鬼の化身が老人や狂女や里の女などとなって、橋懸りを通り登場してくる。能舞台は、神々や祖先霊や死者の霊があこの世からこの世へと出現し、舞い遊ぶ聖なる空間である。とともに、その霊は、後ジテでその本性を顕し、神霊や修羅、亡霊や鬼の舞を舞って、再び橋懸りを通して退場する。能舞台の橋懸りは、いわばこの世とあの世を結ぶ通路であり、神迎えと神送りの道中である。神霊や亡霊は、あの世からこの世へ、この世からあの世へ、自由に行き来する。能舞台は、異界や他界、この世とは別の世界と、われわれとが交流する空間である。能楽は、古代の魂迎えと魂送り、鎮魂（タマフリ）に起源を持つ。能の舞台は、単にそれだけの空間にとどまらず、そこには、それを取り囲むもっと大きな世界がある。そういう宇宙観が、能の世界を大きくしているのである。

人形浄瑠璃や歌舞伎の舞台は、この能の世界をより現世化している。そこに近世の演劇の成立もあるのだが、しかし、それでも、その舞台には、その舞台の空間を超えより大きな世界がある。

例えば、近松門左衛門の『曾根崎心中』や『心中天網島』など心中物では、相愛の男女が、この世のしがらみでどうにもならなくなり、心中を決心する。そして、道行

となる。道行の場で花道に立った男女は、すでにあの世へ旅立つ晴れ着を着ており、叙情的な美しい語りと音曲に乗り、あの世へと旅立つ。歌舞伎の花道は、この道行でのあの世への旅立ちを可能にする。花道も単なる通路ではなく、この世からあの世への架け橋なのである。

ドナルド・キーンが言っていることだが、心中してあの世で恋を遂げる決心をした男女は、この世の舞台では弱々しく惨めな男女にすぎないのだが、いざ道行となると、途端に立派な悲劇的人物になる。惨めだったこの世の魂は、道行を通して栄光へと変わる。死は救いなのである。死の国へと旅立つ決断をした男女は、道行の所作を通して、立派に変身を遂げる。道行には、転生の願いが込められている。道行の道は、甦りの道である。死は転生の最後の手段なのである。

「此の世のなごり、夜もなごり、死に行く身をたとふれば、あだしが原の道の霜、一足づつに消えて行く、夢の夢こそあはれなれ」

という『曾根崎心中』の道行の語りは、考えてみれば、わが国独自の悲劇の極北だったのである。

しかし、近松の『曾根崎心中』や『心中天網島』の主人公のモデルになった男女はすでに死んでいるのだから、その物語が脚色されて舞台にかかるということは、いわば死者の霊の魂迎えであり、鎮魂の儀礼でもあったことになる。舞台で心中を決心しなければならなくなる男女は、いわば、他界から帰ってきて自分たちの物語を演じているのだから、舞台上で登場してきた当初からすでにこの世の人ではない心根で演じる必要がある。現に、心中物の主人公は、花道を最初から夢うつつのような状態で登場してくる。

道行は、もとは、神霊がこの世に來臨し、その靈力を顕すとともに、再びあの世に帰る道中のことであった。人形浄瑠璃や歌舞伎ではこれが世俗化し、現世の人間がこれを演じる。この道行を、人形浄瑠璃では、舞によって、歌舞伎では、花道や舞台での所作によって表現する。

能や人形浄瑠璃や歌舞伎など、わが国の古典演劇の舞台は、元来、神招きや魂振りや魂送りのための祝祭空間であった。その舞台は小さな空間にすぎないのだが、そこで一旦演技が開始されると、そこには、それを囲む大きな仮想空間、大きな世界が現われ出る。少なくとも古典演劇は、時間的にも空間的にも、そのような宇宙観をもっている。

一般に、わが国でも、ヨーロッパでも、演劇は宗教的起源をもつものが多い。神や仏の愛や慈悲を説く宗教伝説の地盤から、舞台芸術が生まれてくる。わが国の人形浄

瑠璃も、本地靈験物を起源としている。神仏の加護による蘇生譚や神仏の身代わり譚を主題にした説経節が人形芝居に仕立てられ、それが神社や寺院の祭礼などで演じられた。

芸術作品を、美しいもの、偉大なもの、荘重なもの、崇高なものにするのは、その背景にある宗教性である。そのような芸術作品は、神仏との交渉の中で、神仏の前での人間の卑小さ、人間的悲しみを語り、常に人間を超えた大きな世界を見ている。そういう宇宙的広がりがあるが、芸術作品を偉大なものとしているのである。

芸術作品は祭祀に起源をもつ。宇宙的出来事を再現し、目に見えない世界を目に見える世界に表現するのが祭祀であり、芸術である。芸術作品を祝祭空間が取り囲み、その祝祭空間はより大きな宇宙観に支えられている。どんな芸術作品も、人間を超える偉大なものに支持されていなければ、卑小なものになってしまう。大いなるものは、われわれの住む世界に意味を与える。芸術作品は大いなるものの象徴であり、大いなるものの顕現である。われわれは、それを通して大いなるものとながり、大いなるものに帰一する。芸術作品は宇宙的なものの表現であり、宇宙的なものの顕現でなければならぬ。われわれは、それを通して宇宙創世の力に与り、宇宙万物と一つになる。一つの芸術作品は、マクロコスモスを映すミクロコスモスなのである。

カタルシスと芸術

古典的な偉大な芸術作品がわれわれの心を浄化する大きな働きをもっているのも、それらが、その作品以上の大きな世界をもっているからである。

例えば、世阿弥が完成した複式夢幻能では、諸国一見の僧の前に一人の里人として現われた亡霊がある物語をした後、自分がその物語の主人公であることを打ち明ける。その後、亡霊は生前の姿で現われ、当時の事件にまつわる思い出や葛藤を語る。そこで語られるものは、消えることのない怨恨や後悔、無念や嫉妬など、激しい情念である。しかし、それもやがて旅僧の回向によって浄化され、亡霊は成仏し、他界へと消え去っていく。

実際、修羅物に属する『実盛』でも、白髪を黒く染め歳を隠して出陣した老実盛の霊が、武運拙く討ち死にしたその無念を語り、成仏できずに修羅道に迷っている様を演じるが、それも、やがて旅僧の祈りによって成仏する。観客も、宿命的な戦いで滅びゆく武人の悲壮さのなかに、世の無常と悲哀の感に打たれるが、実盛の霊が救われ、再び静寂な世界へ退いていったとき、救われた気持ちになる。ワキの僧が水晶の数珠を手に静かに合掌するとき、亡霊の妄執と迷いは浄化され、いかにも成仏したように

感じられるのである。

そこにはカタルシス（浄化）がある。カタルシスがあるのは、そこに、単に舞台上で演じられている世界だけでなく、それを超えた他界や冥界など、別次元の世界があるからである。死者の亡霊はこの別次元の宇宙的静寂から来訪し、そこへと救われていく。演能の始まる前の能舞台の静けさは、生以前の静寂であり、演能の終わった後の静けさは、死以後の静寂である。能舞台で演じられる物語は、この未劫の沈黙の世界に囲まれている。能そのものが祈りの芸術であり、鎮魂の芸術なのである。

一般に、悲劇は、人間存在の深層に巣くう暗黒な面を抉り出しながら、それを超えるより大きな世界へと、人を救済する。苦悩する魂の鎮魂、それが悲劇であり、そこにカタルシスがある。カタルシスは、死して再生し、宇宙的な生命に帰一することである。情念の浄化も、そこからくる。カタルシスには、永遠の生命へと転生し、甦るということがなければならぬ。そうでなければ、生は惨めである。人間がそこへと帰っていかねばならない永遠なものに気づくとき、救いがある。古典的な芸術作品が常に新鮮な意味をもつのは、それが、この人間の本質に通じたカタルシスの効果をもつからである。悲劇は人生のメタファ（隠喩）である。観客は、舞台上演じられる悲劇的出来事の中に自己自身を再発見し、人生の普遍的眞実を学ぶ。そのとき、観客は救われた思いになる。救いがなければ、芸術は死んでしまう。

アリストテレスが、『詩学』の中で、観客の恐怖と同情を喚起しつつそのような感情を浄化するところに、ギリシア悲劇の本質を見たのも、悲劇の眞実をよく言い当てている。恐れや哀みの感情の浄化（カタルシス）こそ、悲劇という演劇の本質である。ソフォクレスの『オイディプス王』などに表現されているように、英雄が運命との戦いを通して没落していくのを見て、観客もまた英雄の苦しみと悲しみに同情する。とともに、自らもその運命に支配されているという恐れを抱く。しかし、同時に、没落していく英雄が、激しい苦悩と葛藤の末、その運命を従容として受け入れていくのを見て、観客もまた、苦悩や悲哀や恐怖から解放され、洗い浄められていく。生の深層を垣間見るとき、人は、人間の力を超える大きな世界に帰入する。偉大な悲劇には、そのような宇宙観がある。だから、カタルシスがある。

ギリシア悲劇は、古き年の死と新しき年の再生を祝う春の祭、大ディオニソス祭に起源をもっていた。この祝祭で演じられた悲劇における英雄の苦悩と滅び、そのあとの静寂には、英雄の魂の再生と甦りが期されていたのであろう。だからこそ、人は、悲劇の観劇という行為を通して救われた気持ちになりえたのである。

Ⅱ 芸術は生命の表現
— 芸術の真実 —

1 抽象と象徴

物そのものの表現

一八九〇年から一八九四年の間の作と思われるセザンヌの『リンゴの皿のある静物』は、伝統的な遠近法を無視して描かれた部屋の中のテーブルの上に、皿に載せられたいくつかのリンゴとコーヒーカップなどが描かれた単純な静物画である。しかしよく見ると、テーブルの後ろの方が競り上がっており、コーヒー皿もいくらか歪み、リンゴを載せた皿も後ろの方が前に競り出しているようにも見え、複雑な構成をもっていることが分かる。テーブルやリンゴやコーヒーカップの色は強烈で、それらが、リンゴの存在を確固として定着させている。このセザンヌの円熟期の独特の作品は、事物の厳しい堅固さとともに、それを囲む部屋の静寂さまで表現してあますところがない。一般に、セザンヌの静物画は、正面から対象に迫り、物そのものに直接肉薄して、事物の本質を把握しようとする画家独自の眼に支えられており、それが、描かれた対象の高度な実在感を与えている。

このようなセザンヌの〈物そのもの〉に迫る厳しい手法は、すでに、当時の印象派を遙かに乗り越えてしまっている。印象派は、輪郭をもたない光とその印象によって物を表現しようとしたために、線の存在を否定し、形も極限まで分解し、色そのものも解体してしまった。そのため、印象派においては、物が埋没し、物の固有の重さが失われてしまった。物の存在は、逆に、われわれ主視の側で再構成してはじめて現われるというようなものとなってしまったのである。確かに、セザンヌは、若い時に印象派の画家たちと交わり、その影響を受けはしたが、物そのものに迫ろうとしていたセザンヌにとって、印象派のような間接的でアトム論的な物の表現法は我慢ができなかった。画布の上で色調をバラバラにしておいて、網膜の上でこれを取り集めるような印象主義のやり方は、セザンヌにとっては克服しなければならないものだったのである。

セザンヌは、物そのものを直接把握するために、まず、一面を多数の小さな切り子に分割し、その切り子にそれぞれが担う色彩を当て、その色と色の関係および色と線との緊張から、印象派によって解体された物そのものの形を直接回復しようとした。そのことによつて、セザンヌは、物の形態を再建するとともに、その本質をつかもうとしたのである。セザンヌにおいては、色や形や線は、相戦いながら存在の全体を甦らせている。静物画は、セザンヌの構成原理を示す代表的なものだが、そこでの果物や

ガラスの杯や水差しが、それ自身の生命をもったものとしてわれわれの目に迫ってくるのは、セザンヌのこのような表現法によるのである。

セザンヌの作品のように、芸術が物そのものの本質を表現しようとするものだとすれば、芸術は単なる感情の表現ではないことになる。芸術作品は、必ずしも、喜びや悲しみ、感動や苦悩といった個人的な情感の表現ではないし、そういう個人的な情感を他人に伝達しようとするものでもない。絵画でも、音楽でも、それらは、芸術家自身の想像や内面の表現では必ずしもない。また、対象に感情を移入することでもない。要するに、芸術は主観の表現ではないのである。

芸術は、むしろ、物の真理の表現であり、認識でなければならない。表現そのものうちに主観を越えた真理が現れ出ているもの、それが偉大な芸術である。だから、芸術が真に芸術になるには、内側から感じている自己は乗り越えられねばならない。もしも、芸術を自我の表現と考え、それをよく表現しているものを偉大な作品とするなら、芸術は、単なるナルシズムに陥ってしまう。ナルシズムに陥った芸術には、カタルシスがなく、あっても、それは程度の低いものである。芸術作品を芸術家の魂に由来するものと考え、芸術家の内的世界の表現としてのみ説明しようとする、芸術はただの自己表現にすぎなくなってしまう。

芸術を内なるものの外化と見るようになったのは、比較的近代になってからのことであろう。近代の主観主義的美学は、心の諸力に芸術の成立根拠を求め、美の判断基準を、主観的な感情や趣味と結び付けた。このような考えは、カントから始まる。カントは、『判断力批判』の中で、自然美にしても、芸術美にしても、美は感性的な理念を表現するものと考え、芸術作品を感性的な認知の対象としてとらえた。そこから、芸術の本質を説明しようとしたのである。かくて、カントは、対象や素材に感性的な主観の作用が加わることによって芸術は成り立ち、美的なものの判定や構成を行なうのは感性的主観だとしたのである。そして、何よりも、制作や観照など、芸術的活動に働いている構想力、つまり統合する力を重んじたのである。

しかし、このようなカントの美学理論には、物と心の二元論が前提されている。そのため、芸術は対象を心によってとらえ、その美を判定するものは、主観における快の感情だとされたのである。しかし、美の成立根拠をわれわれの心の働きという主観にのみ求める美学は乗り越えられねばならない。芸術は、必ずしも、感じるわれの表現ではない。主観でも客観でもない真理の表現、それが芸術である。芸術家は、この真理を表現しようとしている。セザンヌの静物画は、そのことを何よりも物語っている。

抽象

芸術が物の本質、物の真理の表現だとすれば、芸術家は対象をよく写生しなければならぬ。実際、画家は、洋の東西を問わず、自然を忍耐強く観察し、物をよく凝視し、それを写してきた。しかし、写生とは、物の単なる模写でも、模造でも、まして複製などではない。写生とは、ただひたすら物を見ることによって、物の真実、物の生命を把握することではなければならない。

写生とは、物の命を見抜くことなのである。画家は、あらゆる方向から花を凝視し、花の命、花の本質を会得する。写生に成功した花の絵は生き生きとしている。芸術家は、その時、花の命をとらえているからである。セザンヌも、何でもないリンゴや机や水差しを真正面からとらえようとしていた。写実主義とか写実的な表現という場合でも、それは、そういう命の描写でなければならない。

写生とか写実は再現であり、再提示であり、再現前化である。再現することによって、物の本質は眼前に現れ出てくる。再現前化による真実の表現と認識、それが芸術である。そこには当然素材の選択と本質の抽出という作業があるから、再現された作品は元の与えられたものそのままではない。真に迫る巧みな描写とは、物がその本質において抽出されているものをいう。

現に、どんなに具象的な絵画であっても、あるがままのものを描いてはいない。表面的な模写は、かえって対象の生命をとらえることができない。対象の生命をとらえるには、抽象が必要である。抽象のない芸術はない。写実的絵画とか抽象的絵画と言われるが、それは程度の差にすぎない。写実の中にも抽象はある。写実的傾向の強いものから抽象性の高いものに至るまで、絵画は、どれも、抽象化された線や面、色や形の中に、対象の生命を表現しようとしている。

実際、幅も大きさもない線は存在しない。存在するのは物と物との境界であって、これは、むしろ色や形によって表わされる。形を作り出す線は、いわば存在の抽象である。しかし、その線なくして、存在を表現することができない。写実性を犠牲にした特徴的なものを抜き出し単純化しなければ、存在を甦らせることはできないのである。だから、出来上がった作品は、対象の実態とは別のものであり、しばしばデフォルメがなされている。しかし、そうでなければ芸術作品にはならない。

もともと、われわれの認識は抽象することによって成り立っている。われわれ人間や動物は、自然を見るのに、自分にとって必要なものを抽出して見ている。抽象は、ある特徴を引き出すことであるが、同時に、それは、それ以外のものを省略すること

でもある。省略することなくして、本質は表現されない。

日本の芸能、能楽を例にとっても、例えば、世阿弥は、老人の役柄は、心を閑とまにもち、目は遠くを見ることによって、老人らしさを出さねばならないと言っている。このことから分かるように、役柄の核心部分を一息にただ一点でとらえ、役柄の全体を単純な姿勢の中に表わそうとするのが芸である。世阿弥も、対象の真実を学ぶためには、本質の抽出と非本質的なものの省略が必要であることをすでに述べていたのである。それがいわば世阿弥の写実主義であった。

美術史家のヴォリンガーは、『抽象と感情移入』の中で、人類の芸術は抽象衝動から始まったとし、芸術の様式と一体をなす抽象作用の概念を美の原理の一つに数え、抽象的・幾何学的様式が人類史上最初の芸術様式であったと考えた。現に、ヴォリンガーの念頭にあったように、古代エジプトや古代メソポタミアにおいては、四角錐によって造られたピラミッドをはじめとして、数多くの植物、太陽や月、稲妻、魂さえ、幾何学的・抽象的形態によって表現されている。

しかし、このような抽象による事象の表現は、実際には、もともと古くから始まっている。後期旧石器時代の洞窟壁画には、なるほど写実的な動物の描写も見られるが、それでも、それは、実際の動物からその特徴を抽出したものである。この抽象的表現は、時代の経過とともに発達する。ここでは、動物の形態の中から最も意味なものを選び、それを強調し、細部の表現を極力抑えて、線描画によって単純化、対象の本質を表わそうとしている。後期旧石器時代から新石器時代にかけては、さらにこの抽象化が進み、直線や曲線、円や同心円、十字形や方形などで、樹木や魂、渦や混沌などを表現するに至る。神や精霊なども、人間の顔の細部の表現を省略し、単純化して表現している。幾何学化と様式化の発達した抽象芸術は、原始時代の芸術や未開民族の芸術には至って豊富なのである。抽象による物そのものの表現は、人類が大地に立ち、世界を自覚した時から始まったのだと言わねばならない。芸術は世界の自覚なのである。

セザンヌも、主観の表現は極力抑え、執拗な自然観察をその極限まで押し進めて、独特の様式を作り出していった。彼は、複雑な題材から少数の形と色を抽出し、それを幾何学的に構成し、そのことによって、持続する事物の厳肅さに迫ろうとした。自然を単純化された色と形に還元し、その色と形の客観的關係を再組織化することによって、物の真実を表現しようとしたのである。しかし、この抽象化は、物の徹底した凝視の末に起きたことであり、恣意的な実験でも、デフォルメでもない。セザンヌは、徹底して写実主義的な抽象家だったのである。セザンヌの表現には、存在そのものへ

の驚きに根差した視覚の原初的な無垢があり、それは遠く芸術の始原を想起させる。旧石器人が洞窟の中で動物の絵を描いたその時の情念が、セザンヌの静物画や風景画には脈々と生きている。

象徴

すべての非本質的なものを棄てて、最も大切な一点のみを残し、抽象に抽象を重ねていくとき、それは象徴となる。芸術家は、形象を単純化し、線や点、形や色などを象徴的に扱う。そして、一つの形象に意味を潜ませる。そのとき、一つの形象は、単なる形象にとどまらず、全体を一挙に示す象徴となる。現に、人類は、先史時代の洞窟壁画や土偶、メンヒルやドルメン、古代のピラミッドや神殿など、生命と宇宙、天と地を象徴するものをつくってきた。

芸術の営みは、象徴となる形象の中に無限なものを表現することである。シンボルを創造できれば、象徴的手法による認識は、製作者を越えて、それ以上のものを表現することができる。目に見える一つの形象に、目に見えないものを表わし出すことができるのである。目に見えないものをシンボルを通して知覚できるものにするのと、それが象徴的手法の役割である。それは、具体物を示して、その奥にあるものを示す暗示的表現だとも言える。人間は、象徴によって表現する動物であり、芸術創造は、この人間の本性に基づいている。象徴は、人間が事物の本性と世界を理解し伝達する手段なのであり、だからこそ、人間にとって芸術は必要なのである。

わが国の能楽の表現は、象徴的表現の一つの極であろう。能の舞台は徹底的に簡素化され、演者の動作も極端に制限されている。しかし、その極く簡素な動作に最も本質的な形が残され、観客を引きつけていく。例えば、能における泣く表現は、能面を俯^{うつむ}け、手の指を伸ばして揃えたまま涙を抑えるように、顔の前に出す。これだけで悲しみを表わし、その伏目がちの姿が美しく見える。慟哭を表現する場合には、俯けた面の前に両手を出すか、さらに激しい慟哭の場合には、両膝を崩す。怒りの表現は、能面を鋭角的にしかも瞬時に向きを変えるところによって表わし、喜びの表現は、面をわずかに仰向け、面を照らすことによって表現する。能では、演者が数歩歩くだけで何里もの旅をしたことにもなり、演者が面を少し上げ遠くを眺めただけで、千里も離れた都が思い出される。能の表現は、演者の身体のみならずか動きにすべてを象徴させ、暗示する。

実際、世阿弥作の『葵上』^{あいのうゑ}でも、病臥する葵の上を表わすのに、縫箔の小袖を舞台正面先に置くというだけのまったく象徴的な表現を用いる。光源氏の前の愛人だっ

た六條御息所の生霊の嫉妬に狂う様は、鱗模様の装束に般若の面をつけたシテの姿に象徴される。また、横川の小聖の念仏に祈り伏せられ橋懸りを去る姿に、愛欲の業の浅ましさに泣く女性の切々たる悲哀が象徴される。さらに、同じ世阿弥作の『野宮』でも、六條御息所が野宮の鳥居のもとで片足を差し出しながら再び足を戻すという微妙な動作によって、光源氏との別れを決意しつつも最後の恋に身を焦がす悲しい瞬間を象徴的に表現する。能では、このような抑制された表現の中に無限の情念が結晶化され、かえって豊かな表現力が得られる。能は、象徴的手法を駆使して、観客の限りない想像力を引き出す高度な象徴詩劇なのである。

象徴するためには抽象し、抽象するためには否定が必要である。本質を表現するには、否定しなければならぬ。本質的でないものを削り捨て、削りに削って、最後に残ったものを取り出さねばならない。能は、そのような否定の芸術の極であろう。能は、無駄や誇張を一切捨てて、ひたすら内奥にあるものを暗示しようとする。実際、能舞台では、小道具はまったくないか、あるいは簡単な作り物など、ささやかなものに限られ、舞台はシテの動作の一点に凝縮する。そのシテの動きも、人間の自然な身体の動きをことごとく否定し、典型化した動作に集約し、そこに逆に、自然な運動の生命を鋭く表現しようとする。それはちやうど、水墨画で、色彩を否定し、ただ墨の濃淡のみで万物を表現しようとするのと同じである。能では、最後は、演者の動作が何を象徴するのかさえ忘れられ、ちよつとした動作自体が巨大な実在として迫ってくるようにならねばならない。

それどころか、能楽の完成者である世阿弥は、『花鏡』の中で、

「さびさびとしたる中に、何とやらん感心のある所あり。是を、冷えたる曲とも申す也⁴」

と言ひ、冷えた芸を能の最高の境地とした。事実、今日でも滅多と演じられない『関寺小町』では、二時間にも及ぶ演能の初めの一時間半は、ただ、シテが藁葺きの家をかたどった簡素な舞台装置の中で動くこともなく座り続ける。しかも、この能の焦点は、この動きのない一時間半の中にある。ここでは、演能者は、個人的感情はもちろん、何かを表現しようとする心も殺し、動かずに心のみ舞うことによつて、観客の心を一点に凝縮させ、深い感銘を与える。同じ『花鏡』の中で、世阿弥は、

「無心の位にて、我心をわれにも隠す安心にて、せぬひまの前後をつなぐべし。是則、万能を一心にしてつなぐ感力也⁵」

と言ひ、「せぬ所が面白き」と言っている。これは、否定の美、否定の芸術の最高の境地を語つたものと言えよう。否定を通してのみ、真理はまざまざと現われ出てくる

のである。

芸術制作は、一つの表現活動である。それは、主観的な感性の外化でもなく、客観的な対象の模写でもない。それは、存在の本質の再現であり、現前化であり、自覚である。芸術は、物のリアリティを形や像として表わし、存在の真実を表現する。色や形に表現された真実、それが美である。表現するとは、存在の真理をあらわにすることであり、明るみに出すことである。そのとき、存在の真理が生起し姿を現わす。真理の表現とは、真理を表現することであるとともに、真理が表現することでもある。真理が表現者の中に到来することによって、対象に宿る真理もあらさまになる。そして、そのとき、真理は再認識され、自覚される。物が物となり、世界が世界となる。宗教も哲学もそこから出てくる存在の根源、それが芸術の根源でもある。

2 生命の表現

セザンヌとゴッホ

一八七二年作の有名なモネの作品「印象、日の出」にも現われているように、印象派のモネの作品は光の印象を徹底的に追っていたために、対象の姿が消えてしまい、そこに残ったものは光の流動だけになってしまった。それに対して、セザンヌは、光の波とともに浮動する印象派の風景を固定させようとした。セザンヌがつかみかかったのは、自然の瞬間的印象ではなく、自然そのものの存在であった。かくて、セザンヌは、光の流動や推移を固定するために、色彩や形を構成して、建築的に物を秩序立てていった。

自然はみな動いている。自然は生成変化して止まない。絵画は、もともと、この動いて止まないものを止めて見ようとするが、セザンヌはこれを徹底した。動を静に還元し、物の真実を、静によって表現しようとしたのである。そのため、セザンヌの作品では、風景も、静物も、人間も、一様に静止した視覚像として表わされている。セザンヌは、自然の無限の変化の中からたった一つだけの像を選び、そこへ自然の全体を集約しようとした。そのようにして、物の本質、物の生命をつかまえようとしたのである。そこには、一切を忘れて自然に直接見入る芸術家の感覚の深さがあつた。

他方、セザンヌ同様、印象派から影響を受けながらも、印象派を克服しようとしたゴッホは、セザンヌとは逆に、静の中に動を、動的なものを動的に描こうとした。ゴッホの絵は、躍動的、情熱的で、生命の燃焼そのものを描いている。

ゴッホは、特にアルル時代以後、光と色彩の画家として、何ものかに取り憑かれた

ように描き出している。一八八八年の「種蒔く人」などに代表されるように、焼けつくような太陽や黄金色の麦、糸杉やひまわりを、まるで自然を食べ尽くすように描いたのである。渦巻くタッチで描かれた一八九〇年の「糸杉と星のある道」も、ヨーロッパ新石器時代やケルト時代の渦巻紋を思い起こさせるほどである。ゴッホの描く自然は、畑や大地、月や星を描いても、常に轟き、喘ぎ、まるで宇宙の渦の中に引き込まれていくかのようなものである。ゴッホの描く炎と渦巻きは、生命の激烈な象徴である。ゴッホは、それを色彩の渦として性急に描き、そのため、純粹な強い色、特に黄色を好んだ。ゴッホの黄色の色調は、渦巻く生命を表現している。

狂気と自死にしか脱出口を見出すことのできなかつたゴッホの孤独な短い生涯は、苦痛と不安の連続であったが、それとの戦いを通して、ゴッホが追求し表現しようとしていたものは、生命の燃焼であり、大地への信頼であり、無限なものへの渴望であった。自然の生命力に対する信頼を失った十九世紀末にあつて、ゴッホが求めていたものは、命の安らぎと救済であつた。それは、鮮やかな色彩で描かれた一八八八年の「アルルの寝室」にも表現されている。

芸術は、物のリアリティの表現であり、物の生命の表現である。万物は移ろい行き、同じ所に止まらない。生成変化であり、流動である。それを、絵画では、点や線、面や色彩によって表現しようとする。絵画の点は広がりをもつ点であり、線は働きとしての線であり、命の籠もつたものである。面や色彩も、生命の自己表現である。芸術は、生命を、空間的・時間的構成の中に投影しようとするものなのである。

この、物のリアリティ、物の生命の表現に、骨と肉、抽象的・象徴的表現と躍動的・情熱的表現の二種の方法がある。抽象的・象徴的表現は、どちらかと言うと動を静として、躍動的・情熱的表現は、静を動として描こうとする。セザンヌはどちらかと言えば前者で、ゴッホは後者ということになるが、どちらも、生命そのものを表現しようとしていることに変わりはない。

物は、実際には、片時も止まることなく、過ぎ去って行く。物の生命を表現するためには、過ぎ去っていく一瞬間を選ばねばならない。その寸前は、すべての組み合わせは今の状態にはなく、その一瞬が過ぎれば、すべての組み合わせは変わる。絵画は空間芸術であつて、一般に、時間の否定の上に成り立つ。絵画は一瞬をとらえる。運動や変化の瞬間をとらえる。この一瞬の中に永遠なものを表現しようとして、静と動、二つの表現方法が分かれ出てくる。そして、この二つの表現方法が絡み合つて、絵画の豊かな展開がなされる。

雪舟と若冲

二つの芸術の傾向は、わが国の美術史でも見られる。

例えば、雪舟の山水画は抽象的・象徴的表現の典型であろう。有名な「山水長巻」も、確かに、それは厳しい自然観察と写生に基づいたものである。しかし、それは、色彩を否定し、白と黒の墨の濃淡のみで簡素化、的確で厳しい線による立体的構成を通して、静逸な情景の中に、動的なものを見事に表現している。岩や山、樹木や川、城壁や楼閣、人物など、すべてが単純で自然な線で表わされ、生きている。春の港の風景でも、柳の若い枝のひそやかな動きに、早春の瑞々しい生命感が感じられる。単純に墨を注いだだけで、どの巻も、季節や時刻や情緒の微妙な変化さえ表わされている。「秋冬山水図」（冬景）でも、岸壁が延びて天を切り裂くように描かれた垂直線が、宇宙的な生命の実在感をよく表現している。その垂直線を延長した真下には簡略化して描かれた一人の人物の姿が見える。そして、この雪舟自身であろう人物に、全宇宙が集約して現わされているように見える。一つ一つの事物に、生命のダイナミックスな緊張が象徴されているのである。

雪舟の「山水長巻」は、一四八六年、雪舟六七歳の時の作であり、一つの山水画の完成形態であったが、それから約十年後の一四九五年、雪舟七六歳のときの作品に「破墨山水図」がある。これは、山水画の抽象化と象徴化の極を示すものである。まったくの墨の濃淡だけで、前景に山水の骨組みのみをサラリと表現し、それだけで現実の山水を象徴的に表わしている。遠景に淡く描かれた屹立する岩は、天の高さを表現するとともに、前景との無限の距離感を表わしている。極端に単純化されて描かれた家や岩、草木は、やがて来る風雨の予感さえ漂わせている。

わが国の芸術表現に、抽象化と象徴化を徹底して、簡素で単純な表現の中に全宇宙の運動と生命を集約して表現しようとする傾向が、一方の極としてあることは確かである。

それに対して、わが国の芸術表現にも、細部を丹念に描き、躍動的・情熱的表現の中に、生命の横溢を表現しようとするもう一方の傾向があることも確かである。

例えば、江戸中期の京都の異能の画家、伊藤若冲は、その独特の動植綵絵（うごくせいさいえ）の中で、異常な感覚と特異な視覚と独創的な構成員で、花や草、鳥や獣、虫や貝などを一つ一つ非常に緻密さで描き、執拗なまでに同じ形状と色彩を繰り返して、画面の隅々まで埋めつくして描いた。そのため、その動植綵絵は、画面に濃密な生氣が充滿し、見る目を圧倒する。有名な話だが、若冲は家に鶏を数十羽も飼い、よく観察して、群鶏を描いた。その「群鶏図」は、羽毛も隅々まで描かれ、渦巻きのように広がり、それぞ

れの鶏がそれぞれに自分の存在を主張し、叫んでいるようにも見える。同じ動植絵の「池辺群虫図」でも、沢山の蛙やオタマジャクシとともに、トンボ、蟬、蛇、蜥蜴、蜘蛛などを配し、瓢箪と瓢箪の葉も画面一杯に描いている。どれが主役というわけもなく、どこに中心があるというわけでもなく、それぞれの個体個体がそれぞれに中心となり、自分の生命を主張している。若冲は、そのような手法で、生命の躍動とエネルギーを息苦しいまでに表現したのである。

熊谷守一と田中一村

物の生命の表現の相対する二つの傾向は、現代日本の芸術にも見ることが出来る。

そのうち、抽象的・象徴的表現の典型は、熊谷守一が晩年になって獲得した様式であろう。守一は、身近な生き物や自然を取り上げ、それを簡潔な輪郭線によって区切り、対象の形を抽出するとともに、それに単純な色を平塗りで彩色し、その色と形の組み合わせから、物そのもののリアリティを表現した。線と色彩と形は、それぞれがそれぞれを決定するように描かれ、それ以上の表現はないかのように、作品は決定付けられている。その手法は、すでにセザンヌを超えている。

例えば、一九六一年の「雨滴」では、水や雨にそのような輪郭線があるわけではないのだが、厳しい輪郭線によって区切られた雨滴や波紋は、そのことによって、それ自体の姿がまざまざと表わし出されている。しかも、雨滴一つ一つが、まるで宇宙の生命を宿して思っているかのようなのである。そこには、森羅万象を一点でとらえきる画家の透徹した眼がある。

しかし、守一の作品は、決して単なる抽象画ではない。それは、写実と具象を徹底していった極での抽象であり、単純化であった。技巧を極限まで抑制した抽象化と単純化であったために、ただならない物のリアリティが表わし出されたのである。守一の作品は、この宇宙にその物は一つとしてしか現われなかったというかのように、対象の核心に迫っている。それは、無駄なものはずべて削ぎ取って、物の生命そのものをとらえている。守一の作品は、命の形であり、本来、形も色もない命を、目に見える形に表現したものである。そこには、自然をよく見、徹底的に物を見抜き、その中に息づく小さな命あるものを見つめる画家独特の眼玉がある。一九七一年作の「赤蟻」なども、一面の黄土色の地面の上を何匹かの蟻が這っている単純な絵だが、そこには、身近な小さな物の中に命を見出し、命あるものの一瞬の動きをとらえようとする画家の眼差しがあり、それが不思議で透明な生命感を醸し出している。

だが、命を見つめ、命を表現する守一の作品の背景には、常に死を見つめてきた画

家の眼があったことも忘れてはならない。一九四八年作の「仏前」は、第二次大戦後肺結核で死んだ娘、萬の死の翌年に描かれたもので、黒く塗られた盆と、白く塗られた卵三つと、茶色の花筒と、蠟燭立てだけの単純な構成だが、ただそれだけに限り、他をすべて省略したために、盆の黒と卵の白のコントラストの中で、かえって深い悲しみが作品全体にみなぎっている。不思議と吸い込まれるような静けさをもった作品である。死を深く見つめる者こそ、よく生を見抜くことができたのである。

他方、物の生命の躍動的・情熱的表現の例を現代日本の絵画に見出すとすれば、孤高な生涯を終えた画家・田中一村を挙げることができるであろう。田中一村は、一九五八年に、すべてを捨て去って奄美大島に移住、奄美の亜熱帯の動植物を描きつづけた。その対象を凝視する眼は鋭く、抑えた表現の中にも、豊かな色彩で、南国の風土が醸し出す生命感を描き上げた。

一九七五年前後に描かれたと思われる「クワズイモとソテツ」は、一村の代表作である。それは、朝の陽光の中に、クワズイモの緑の葉にソテツの雄花と雌花を大胆に配し、その葉の隙間を通して空と海が透かすように見え、水平線の手前に、その地で「立神」と言われる岩礁を象徴的に描いたものである。画面一杯に描かれた葉や花、海や岩は、それぞれがその個性を主張し、それぞれが見事に息づき、一つ一つに命が与えられている。静まり返った画面の中からも、息苦しいくらいの生気が伝わる異様な迫力をもった作品である。そのむせかえるような生命の緊張感を見る人の心を打つ。「クワズイモとソテツ」とともに、一九七五年頃に描かれたと思われる一村のもう一つの代表作「アダンの木」は、正面に大きなアダンの木とその実を描き、そのアダンの木の枝から覗くように水平線が見える独特の構図によって描かれている。前景のアダンの木は、刺のある強い葉とその実が南の島の生命力を感じさせ、見るものに追ってくる。浜辺を埋める小石の群、静かに寄せるさざ波、海岸辺に立つ岩などは、一つ一つが克明に描かれ、それぞれが命の輝きを見せている。遠くに見える水平線は、海の彼方の楽土を思わせ、無限の思いを懐かせる。しかし、同時に、この作品では、水平線上に巨大な雷雲が描かれ、なぜか不安をも醸し出している。画面全体には重厚な静けさが漂うとともに、生命の高揚感を感じさせる不思議な作品である。

能と歌舞伎

このような芸術表現の相対比される二つの傾向を日本の演劇史の中に見出すとすれば、能と歌舞伎の違いとなつて現われていると言えるであろう。

そのうち、能は、徹底した抽象と象徴化によって情念そのものの抽出を行ない、そ

れを形にし、その極限された形の中に限りないものを表現しようとしている。能では、一瞬のポーズの中に充実した生命を感じ取られる。この生命の発現を、世阿弥は「花」と言った。能の命は花にある。世阿弥は、演技の美しさを花にたとえ、花を知ることが能楽の奥義であると言う。観客の視線の前に一輪の美しい花と化すことこそ、能の目指すところである。

よく知られているように、この「花」を、世阿弥は、『風姿花伝』の中で、「時分の花」と「真の花」に分けた。「時分の花」とは、少年の自然な美しさを言い、人の目にもよく見え、年齢や肉体の好条件によって観客を魅了することができる演技の優美さを言う。しかし、「時分の花」は衰え滅びる。それに対して、「真の花」は、「時分の花」が失われた後に回復される老年期の美で、これは芸によって表わされる。老いてもなお失われない花、どこが優れているのか分からないような能でも、実はそこに何とも言えない深さのある芸の優美さ、それが、「真の花」である。肉体が衰えていけばいくほど、むしろ、その芸は瑞々しくなっていくかねばならない。しかし、「真の花」を老境においてさえ失わないためには、芸位をよく自覚し、上れるところまで上りきって、最後に無心にならねばならないと、世阿弥は言う。花とは面白さであり、珍しさである。

「花は、見る人の心に珍しきが花なり」と、世阿弥は言う。年々咲く花は同じ色と形をした花だが、年々に珍しい。同じ花でも、季節が巡れば咲きでる花のように、観客に常に新鮮な感動を与える芸でなければならぬ。そういう創造的演技を、世阿弥は「花」と言ったのである。しかし、それは、決して珍奇な芸を見せることでも、奇をてらった表現をすることでもない。それは、常に物数を尽くして工夫を凝らし、技を磨き、その技を種として花咲かせるような新鮮さでなければならぬのである。

だが、同じ花が珍しいのは、その花が散り失せていくからである。花は、散るからこそ、咲きいでた時が面白い。

「抑、花とは、咲くによりて面白く、散るによりてめづらしき也」

と、世阿弥は『拾玉得花』でも言っている。花は、散ってこそ、咲きいでた一瞬が美しいのである。世阿弥の言う「花」は永遠ではなく、移ろいやすいものと見られていたのである。何事も、片時も一つに止まってはいない。花の命も短い。しかし、この住するところなきを、世阿弥は「花」としたのである。そこには、はかなさの中に美を見出し、朽ちることへの哀惜に美を見出したわが国の伝統的美意識があったと言えよう。

雪中に咲く梅花のように、花は、本来何もないところから、時来りなばまさまさと現われ出る。世阿弥の言う「花」は一瞬の中に現われ出る命を言い、命の生き生きとし

たあり方、生命の発現としての表現の魅力のことを言っていたのである。

他方、歌舞伎は、能とは違って、舞よりも踊りを重視し、大きな立ち回りや仕掛けの面白さも加えて、豊富な音感と視覚に訴える鮮やかな色彩感覚のもと、場面の目まぐるしい変化を伴うスペクタクルの要素を強めていった。かくて、歌舞伎は、変幻自在に即興性に富んだ演技をも交えて、その装飾的・絵画的な舞台の上で、人生の生々流転の相を表わし、宇宙の変転の中で人間の運命を描く。ことのほか演劇性に富んだ芸術を生み出したのである。それは、躍動的で情熱的な方向での生命の表現であった。その点では、同じ生命の表現でも、能とはまったく逆の方向を向いていたのである。歌舞伎は、ディオニュソスの・パロック的性格をもった演劇だったのである。わが国の芸術表現ばかりでなく、どの文化圏でも、どの時代でも、芸術表現には、抽象的・象徴的表現と躍動的・情熱的表現の対比される二方向があるが、両者は、相呼応し相交わって、芸術を豊かにしてきた。芸術は、物のリアリティ、物の生命の表現なのである。芸術の意義はそこにある。

3 表現される宇宙

ボロブドゥール遺跡

インドネシアのジャワ島中部のケドゥ盆地に所在する大規模な仏教遺跡、ボロブドゥール寺院は、八世紀末のシャイレンドラ朝に建造されたもので、一番下が方形の基壇、その上に五段の方形壇、その上に三層の円形壇があり、全体で九層の階段ピラミッド構造になっている。方形壇の各層には、仏教説話に基づいた多くのレリーフが時計回りに続き、円形壇上には多くの仏像とストゥーパ（仏塔）があり、仏像の一部は釣り鐘状のストゥーパの内部に収められている。そして、この寺院の中心には、天地をつなぐ大ストゥーパがあり、その中は空洞になっている。

ボロブドゥール寺院の三層構造は、仏教の三界（欲界、色界、無色界）を表わし、最上階に至って、すべてを超越した悟りの世界に至り着くという構造になっている。この石造建築は、人間界と仏界を結ぶ通路なのである。人は、回廊を廻りながら、登っていくにしたがって罪汚れを払い落とし、悟りの世界に入る。レリーフも、仏陀の前世の物語や『華嚴経入法界品』の善財童子の巡礼の旅などに基づき、菩薩の修行過程を表わしている。

この石造建築は、密教の系統を引く仏教的宇宙観を象徴する巨大な立体曼荼羅になっており、一即一切、一切即一の思想を表現するものであろう。宇宙の真生命は、こ

の世界のすべての生きとし生けるものとして表現され、そのすべての生きとし生けるものの中に仏性は宿っている。この寺院は、寺院全体が仏の法身であり、特に円形壇上は法（ダルマ）の具現であり、その中心のストゥーパの空洞は、大乘仏教の空の思想を表わしている。ポロブドゥール寺院は、宇宙の象徴的表現なのである。石造建築全体が、大宇宙を映す小宇宙なのである。この寺院建築は、そのようなシンボリズムに基づいている。

この石造建築に施された無数のレリーフは、巧みな構図と洗練された技法によって細部まで優雅に表現されており、生命感の溢れるものである。だから、この寺院全体を偉大な芸術作品として見ることもできるが、その芸術作品の偉大さは、それ以上の宇宙観に基づいている。偉大な芸術は、いつも宇宙的なものを表現している。

寺院や神殿など、聖なる建築物は宇宙の象徴である。その聖なる空間は宇宙の中心にあり、中心から広がる円形や方形の建造物は宇宙の似姿である。その建立は宇宙創世を象徴し、永遠の宇宙を象徴する。聖なる建築物の芸術性もそこに起源をもつ。

龍安寺の石庭

芸術が宇宙的なものの表現であるということは、わが国の仏教寺院やその庭園などにも見られる。

特に、京都の龍安寺の石庭はよく知られている。龍安寺の石庭に入っていくと、まず目につくのが、漠々たる白砂地に点々と配置されている大小の自然石である。この大小様々な十五個の石は、ゆるい不規則な弧を成している。何気なく置かれているように見える石だが、微妙に配置されているために、一つ一つが生きているように見える。石と石は、働き合い、馴染み、調和し、響き合って、各々の石の良さが浮き彫りにされているのである。十五個の石が形成する不完全な弧の中心は、方丈の入り口よりも少し先あたりになり、わざと中心をぼかして、それが見る者の心中に浮かび出てくるように設えられている。

石は、大海や大河に浮かぶ岩のようでもあり、島のようでもある。庭一面に敷きつめられた眩しいほどの白砂には鮮やかな箒目が立てられ、海面に輝くさざ波のようでもあり、波立つ大海のようでもある。白砂の波は大小の石と共鳴し、波の碎ける荒磯の光景のようにも見えてくる。

龍安寺の石庭ばかりでなく、わが国の室町時代に造られた枯山水の庭園は、その表現手段を石や砂、水や低木に限定し、省略に省略を重ね、抽象化を徹底させているために、かえって、目に映る光景以上のイメージを鑑賞者に与える。龍安寺の石庭では、

水や木さえも省略されている。それは抽象化の極限である。抽象化が徹底しているために、逆に何もかを象徴的に表わし、その表現が強く迫ってくるのである。

この土壁で囲まれている石庭の緊張した空間の背景は、松の木などの樹木や雲や空につながり、閉鎖されてはいない。石の配置も、東西南北はもちろん、昼の太陽、夜の月や星の動きともつながられている。だから、石庭は季節毎に千変万化する。それは、時間的にも、空間的にも、生成変化を許す流動的な光景なのである。

龍安寺の石庭は、室町時代の相阿弥の作と言われているが、確かではない。その後、何度か改変されているから、われわれの見る石庭は制作当時のままではない。遠近法が取り入れられているとも言われているから、安土桃山以後の手も加わっているであろう。また、寛政年間の火災でもかなり改作されたと言われる。とすれば、今日の龍安寺の石庭の構図も、ある意味で歴史の偶然によって構成されたとも言える。しかし、それが、芸術の生成というものである。

龍安寺の石庭の前に立つと、何か謎をかけられたような気持ちになり、今まで知らなかった世界が心の中に浮かび出してくる。白砂の中の石組みという客体が何らかの意味を主張しているというよりも、そこに身をもって参入した主体に応じてさまざまなイメージがつけられるように、この石庭は出来ている。いわば主体と客体が出会ったところで出てくるイメージ、そこに芸術の生成を任せているのが、龍安寺の石庭の謎の所以なのである。したがって、主体の受け取り方次第で、この石庭はどのようなようにも解釈できる。方丈を背にして石庭を前にと、様々な思いが押し寄せてくるが、その解釈は受け取り手に任されているのである。

わが国の庭園は、海や川、山や島など、大自然を縮約して、そのミニチュアを造ることから始まった。そこには、庭という狭い空間に大宇宙を集約するという宇宙意識が働いていた。龍安寺の石庭の石と白砂も、生成する宇宙を表現するものなのである。波打つ白砂は、宇宙の無限の流動と生成を象徴し、石は、宇宙の流動から生まれ出てくる山川草木をはじめ、星や惑星や銀河さえ象徴しているのかもしれない。

しかし、宇宙の波動から生成してくるものは、ある意味で煩惱の塊でもある。銀河も星も、山も木も、石もわれわれも、みな、煩惱生死に悩んでいる。だが、煩惱がなければ生成はありえない。煩惱がなければ生死はない。煩惱が渦巻いて、この現実世界が生起してくるのである。しかも、大小の石が波打つ白砂の渦の中に埋もれていくように、煩惱の塊も宇宙の流動の中に帰っていく。

この石庭は、確かに、宇宙論的なものを表現している。龍安寺の庫裡から方丈に入る途中に「無常迅速生死事大」と書かれた額があるが、この石庭は、煩惱即菩提、生

死即涅槃という仏教の真理を象徴的に表現したものではなかったか。ポロブドゥールの石造建築の一番下の方形基壇が仏教で言う欲界を表わすように、煩惱なくして悟りはなく、煩惱こそ悟りを支えているのだと言わねばならない。

茶道と華道

わが国の特に室町時代から戦国時代にかけて完成された芸道には、一般に、極限された一点に全宇宙の働きを凝縮し、そこに美の表現を見ようとする傾向がある。茶道も、その一つである。特に、わび茶は、それまでの異国趣味を廃し、座敷飾りも最小限に圧縮し、格式も簡素化し、清貧の美を求めていった。茶室も、村田珠光、武野紹鷗、千利久へと降るに従って、ますます狭くし、四畳半から二畳にまで縮めた。

そのため、茶室の空間は緊張し、清潔・静寂な空間を濃密な気がはしり、逆に無限の広がりをもつようになった。

主人が茶を立てて、仏に供え、客に勧る。その一連の行ないそのものの中に仏の心を表わすというのが、わび茶の心であった。狭い茶室での茶の湯の作法そのものが仏法の修行過程なのだというのが、利久の考えであった。そこには、行為しているわれわれの中に宇宙の真理の顕現を見、宇宙の偉大なリズムとの調和の中に生きる自己を見出すという思想がある。

雪間に生え出る草に春が宿るように、無一物の中に無尽蔵を表わし、最も大切な一点のみを残してそれに無限感を集約するという表現法は、日本芸道の一つの神髄である。それは、わび茶の伝統にも、そのまま表わされている。それは、省略に省略を重ね、否定に否定を重ね、その極に宇宙の命を象徴しようとする象徴主義の極限だと言えよう。

茶道と同じように、室町時代から戦国時代にかけて完成された華道も、同じ原理に立っている。特に、立花は、もと仏前に花を飾ることから始まった。仏前に立てられた花は天地をつなぎ、そこに仏が宿る依代でもあった。花を立てることで仏が迎えられ、立てられた花の中で人と仏が一つになる。

立花は、花の美しさを生けるものではない。花の本質は、咲き誇る華やかさにあるのではなく、大自然の中に生きる生命にある。その大自然の中に生きている命を形の中に表現するのが、立花である。立花は、花の命を生けるのでなければならぬ。立花を通して、大自然、大宇宙が浮かんでくるのでなければならぬ。このことを、華道の完成者であった池坊専応は「風興」と言った。立花は、立てられた花の中に宇宙の造化の妙を表現し、宇宙の真生命を表現しようとする象徴主義なのである。

そのためには、ここでも、無駄を削りに削り、凝縮に凝縮を重ね、抽象化しなければならぬ。江戸時代後期になってからのことであるが、池坊専定は、椿の一輪生けを六枚半の葉に限定した。しかし、それを継いだ池坊専明は、さらにそれを切り落とすにいき、最後に三枚半の一輪生けを完成させた。専明の椿の一輪生けの絵を見ると、確かに、椿の命が見事に凝縮されている。ここにも、純粹な形を求めて、一点に宇宙を集約し、究極の到達点に至ろうとする日本芸道の変わらない本質が働き出していると見える。

宿業としての表現

日本の芸道は、野に咲く小さな花にも大自然の生命を直観し、一滴の露の中にも全宇宙を見つめてきた。花が咲いて春は到来し、花の中に春が咲く。松を吹く風の音も、溪谷を流れる水の音も、空を飛ぶ鳥の声も、地を這う虫の声も、自然万物は宇宙の真生命の表現である。万物は宇宙の中に働き出していると、宇宙は万物の中に働き出ている。万物は宇宙生命の現われであり、ありのままの真理を現わし出している。

確かに、この世界に現われるものは生成消滅を繰り返す。しかし、その生成消滅それ自身が宇宙の命の働きである。春、花が咲き、秋、木の葉が散ること、そのことが、そのまま真理の現われである。芸術は、この存在の真理を表現しようとするものである。

しかも、その表現行為そのものが、宇宙の命の顕現でもある。行為することなくして、宇宙の真生命は働き出でこない。行為は宇宙の働きであり、宇宙の働きは、行為を通して現われる。芸術という表現行為それ自身が、すでに宇宙の真理の中で行なわれている。一輪の花も、一羽の鳥も、みな、その特有のあり方をして表現され、芸術はその表現を表現するが、その表現という行為それ自身が宇宙の命の現われなのである。

しかし、同時に、表現行為はひとつの宿業でもある。自然の造形にしても、芸術の造形にしても、一種の苦悩である。美しい紫の雲も暗澹たる嵐を含んでいるように、自然界にしても、人間界にしても、表現されてくる世界は、ある意味で、欲望と戦い、恐怖と憎悪を含む苦悩の世界である。われわれは煩悩に迷う存在であり、苦しみや悩みや矛盾に満ちた存在である。だが、このような魂の戦いがなかったなら、救いはないであろう。煩悩なくして救いもなければ、カタルシスもない。煩悩渦巻く世界にこそ、宇宙の真生命は働き出ているのである。人はなぜ芸術するのか。人間の芸術表現の衝動も、このことから考えねばならない。

Ⅲ 芸術制作の現場から
— 創作者の立場 —

1 創作とは何か

素材と形

画家にしても、彫刻家にしても、芸術家は、対象をよく見て、自分の感性でそれを構成し、作品を作っていく。しかし、必ずしも、自分の構想通りに作品を作り上げられるわけではない。

陶芸は、その最も適切な例であろう。もともと、陶芸家は、単に自分だけの構想力と力量だけで作品を作ろうとは思っていない。どのような作品が出来上がるかは、かなりの程度、素材や条件に支配される部分が大変大きい。粘土の組成や性質、火の温度の加減、湿度など、その時、その場の気候、風土など、自然に任せねばならない部分が大変大きいのである。陶芸は、ある意味で、大地自然の創造力に身を任せる芸術である。素晴らしい陶芸作品は、土の声を聞き、火に従い、自然に随順になったとき生み出される。陶芸は、地水火風、天地人すべてが協働して創造されてくる芸術なのである。その意味では、陶芸の場合、人為では制御しきれない面、偶然に任せねばならない面がある。どのような味わい深い色が出てくるかは、炎や窯の偶然を当てにしなければならぬのである。むしろ、そういう偶然の効果や成果を喜ぶのが陶芸でもある。陶芸は、自然の中にみずからの行為を参入させて、自然の方から作品を作り出す芸術だとも言える。

通常、芸術作品は、経験的な素材に主観の想像力が加えられることよって成立すると考えられている。しかし、芸術制作に働く想像力は無制限ではない。単なる想像力だけなら、夢想にすぎない。また、芸術家は、自分の頭だけで考えたイメージや計画を、そのまま腕づくで素材に強制するわけでもない。制作の現場では、芸術家は常に素材から制限されている。しかも、素材に制限されてこそ、造形芸術は成り立つ。素材は、芸術の形成作用に対して抵抗もするが、形作りを助けてくれる。素材は、素材ですでに形作られており、石にしても、土にしても、木にしても、布にしても、ゴツゴツしていたり、粒だっていたり、ざらついたり、節が多かったり、それ自身の性質をもっている。だから、画家にしても、彫刻家にしても、素晴らしい作品を作るには、材料の個性に精通していなければならない。

芸術の制作や表現は素材なくしてはありえない。素材に制約されなければ、形はできなない。芸術家が材料の中に身をもって働きかけるとき、材料そのものが応答してくる。この能動と受動的相互作用から、創造的形は生まれてくる。形は、素材との出会

いから生み出されてくるものなのである。

制作の現場は、素材との対話である。確かに、形も素材に働きかけ、素材を変貌させるが、同時に、素材の方も形に抵抗し、形を覚えていく。芸術家の素材への働きかけと素材からの応答が芸術家の経験となり、その経験から新しいものが生み出される。しかし、素材との出会いの中から何が生み出されるかは、必ずしも、芸術家自身にまえてもって分かっているわけではなく、出来上がるまでは分からない部分がある。むしろ、素材の中から創造的形を引き出し、芸術家の役割なのである。

素材と形は際然と分けることができない。特に、素晴らしい芸術は、素材と形とが見事に一つになっている。芸術作品は、形成された素材なのである。だから、芸術家は、素材をよく知らねばならない。彫刻家も、石材や木材の性質を熟知する必要がある。むしろ、石材や木材の中に、作られつつある像が見えてくるようであればならない。江戸時代前期、全国各地に独特の粗削りの木彫仏像を残した円空は、木を見た途端、木の中から仏像が現われ出てくるように見えてきたという。円空にとつて、樹木は単なる材料ではなく、それ自身生きた命であり、そこから生きた仏（はつ）が生まれ出てくる源泉だったのである。

芸術作品を、すでに形作られたもの、完成形としての眺めてはいけない。むしろ、芸術作品が作られつつある過程を見なければならぬ。制作過程の中から刻々と姿を現わし出してくるもの、それが芸術作品である。鑿を手にしたミケランジェロは、大理石の石塊の飛び散る火花の中から、おのずとダビデ像を生み出していったのである。そこには、まえもつてのアイデアなど忘れ去った芸術家の行為があり、その行為の中で素材と形は一つになり、新しいものが生み出されていく。

その意味でも、芸術は技術である。大概の芸術家は、自分の仕事を職人的手仕事（メチエ）と考え、そのような態度で物とかかわっている。芸術家は、石や土や顔料の特質を熟知し、それに密着しながら形を創造していく。この素材と形を媒介するのは、芸術家の手であり、その延長としての道具であり、技術である。アーティストはアルチザンであり、アートはテクニクである。それなくして、ポイエーシス（制作）はありえない。芸術と技術が分かれてきたのは、むしろ近代になってからのことであろう。近代以前の偉大な芸術は、ほとんど名前さえ知られていない職人芸から生み出されてきた。

芸術は、素材としての自然を改変して、美しく快い作品にまで仕上げる技術である。技術は自然の加工を伴う。自然に助けられながら、自然を改変し、自然の上に形を刻む。そういう行為が芸術である。人間は、技術によって自然の創造を学ぶ。芸術家は、

そのような自然との対話を通して、自分自身が描こうとしている物を自覚していく。すぐれた画家でさえ、否、すぐれていればなおのこと、描きながらその物を見、発見していく。画家は、制作活動の中で物の本質を会得すると同時に、その過程を通して、人為ではとらえきれない自然の深みを発見していく。

と同時に、自然そのものは、探求すればするほど、その奥行きを増していく。セザンヌが、同じ静物や同じサント・ヴィクトワール山を執拗に何度も描き、しかも、その作品がどれも未完成に終わっていたのはそのことによる。芸術は未完成である。未完成だからこそ、また次の作品が生み出されてくるのである。自然も、芸術も、創造はそういう未完成を含む。人生には終わりがあがるが、芸術には終わりはない。

出来事としての創造

芸術の創造性は、芸術家の意図だけでは決まらない。芸術家も、創作活動に先んじて、あらかじめ精密な計画を立て、完成作を先取りしているわけでもない。制作の進行する過程で、最初の意図や計画が変わることも大いにある。創作過程を通して、新しい着想が生まれたりもする。制作途中での人生経験さえ、創作に影響してくることもある。例えば、作曲途上で友人の子の死に遭い、その曲が急に葬送行進曲風の曲調に変わってしまうようなことさえある。芸術作品の制作過程には、予知することのできない部分が付け加わるのである。

芸術的創造の秘密は、創作活動とその過程のうちにあると言わねばならない。作品がどのようなものとして出来上がってくるかは、芸術家が実際に素材と取り組み、創作努力をしていく過程の中からしか把握することができない。その意味では、絵画の場合でも、画家が一筆ずつ画布に絵の具を塗り付けていく制作過程の各々の瞬間ごとに、新たな創造が行なわれているということになる。芸術作品の制作過程は探究の過程であり、その過程には、創造に伴う産みの苦しみがある。また、そのような探究過程を通して、芸術家自身も成長していく。成長していくためには、芸術家は、単に自分の力量にのみ頼るのではなく、大きく言えば、大自然の創造力に助けられる必要がある。芸術的創造は、自然や人間の歴史の創造過程と変わらないのである。芸術活動自身が世界の創造過程の一つだからである。

芸術作品の創造は出来事である。創作された芸術作品の中には、その素材はもちろんだこと、芸術家の人生、歴史、すべての出来事が含まれている。一つの作品の中には、直接そこには表現されていない他のあらゆる出来事が集約されているのである。

例えば、

箱根路をわが越えくれば伊豆の海や沖の小島に波のよるみゆ

というよく知られた源実朝の歌は、一見、単純な叙景歌のようにみえる。しかし、そこには、お供を連れて箱根越えをし、急に開かれてきた伊豆の海の沖を眺めた実朝のそれまでの来歴すべてが含まれているのである。しかも、その来歴には、絶えず不穏な動きをしていた臣下の北条氏の動き、若くして將軍になったがゆえの不安、動揺、何も出来ない無力感、そういう孤独を歌にしか託すことのできなかった実朝の心情、すべてが含まれている。その不安は、沖の小島に寄せてはくだけの白波の様子にも表現されている。そこには、耳には聞こえない白波の音を凝らして見ている孤独な実朝がいるのである。

あらゆる出来事の結節点のところに創発してくるものが、創作と言われるものである。その創発の瞬間は、過去のあらゆる出来事を含んでいるとともに、次の新しい創発を含んでいる。芸術作品の創作は、あらゆる出来事の出会いから現われ出てくる一回限りの歴史なのである。

その点から言えば、芸術における偶然のもつ意味は深い。実際、ふと出てきた歌のように、あるいは、陶芸における窯変や水墨画における滲み（じみ）のように、偶然の効果が重大な役割を演じる場合がある。芸術の創造には偶然が多分に含まれており、人為を越える。むしろ、人間の意図や能力を越えた造化の妙に身を任せた方が、より創造的なものが出来る。それどころか、陶芸のように、偶然を取り入れることによって、かえって、芸術に積極的な意味を見出すこともできるのである。芸術も、生命も、絶え間ない創造であり、創造には偶然が入り込む。

創作とは何か

芸術制作というこの人間の行為は一体何なのだろうか。人はなぜ芸術するのか。芸術衝動はどこからくるのか。

後期旧石器時代の狩猟民も、狩猟という生きるための行為そのものから、やむにやまれず、洞窟や岩の表面に野牛や猪の図像を描いた。アルルで精神的に傷つきサン＝レミの療養院に移ったゴッホも、近くの灰色に見える小さな山を、風のひどい日でも、画板を風にさらわれないように石の間に楔で打ち込んで、何ものかに取り憑かれたように描いた。旧石器人の洞窟絵画からゴッホの風景画まで、その作品の新鮮さと鑑賞者に伝える衝撃は、芸術家の創造そのものへの衝動に根差している。この何ものかを描こうとする衝動は、行為そのものである。もはや単なる主観ではない。この創作行為には、単なる芸術家の意思や意図を越えた大きな力が加わっていると言わねばなら

ない。芸術家は、いわば宇宙の創造力に駆り立てられるように創作しているのである。芸術の根底にあつて、それを推進し動かしているのは、むしろ、大自然の創造意欲なのではないか。

芸術家は世界の中に身を置き、その身体行為を通して制作し、表現する。芸術創作という行為自身が、世界の中にある。制作し表現すること、それ自体が、すでに宇宙の真理の中で行なわれていることなのである。芸術家は、宇宙の大きな流れの中にみずからの制作という行為を投げ出して、その行為の投入そのものから、おのずと現われてくる真理を表現するのである。生きるということは、世界の中で生き、表現しつつ生きるということなのである。

芸術でも、技術でも、物をつくるということは、それ自身が世界の自己形成の働きである。芸術的創作それ自身が、世界の形成作用の一環の中にある。芸術作品を制作する芸術家自身が、自己自身を形成する世界の働きから出てきているのである。芸術家自身が、いわば世界の再創造に参与している。芸術家は、世界の中で世界を再現する。世界は、芸術家の制作行為を通して再創造され、再現される。世界は、芸術家という役者によって絶えず再創造され、再現されている劇である。芸術家は、世界の中にあつて世界を映す世界の鏡なのである。

2 表現する身体

現場での制作

千葉の家を売払って奄美に住み、奄美の自然を描き続けた画家、田中一村は、紬織り染色工の仕事で暮らしを立てながら、六九歳で亡くなるまで、大島で十九年の画家生活を送った。それは、中央画壇から遠く離れた鬼気迫る孤獨な人生であった。

しかし、一村が画業完成のために住み着いた奄美には、青い海と空、白い砂浜が広がり、パイヤヤピロウ、ゴムの木や蘇鉄が生え、ガジュマルの気根が根を張り、アダンアダンの黄色い大きな実がなり、ダチュラやクワズイモの花が咲き、アカヒゲやアカンヨウビン、ルリカケスやコノハヅクなど、色とりどりの鳥たちが姿を見せる生命感のみなざる自然があつた。一村は、この奄美の自然の中に体ごと投げ入れ、それを描き続けたのである。それは、草陰に潜むハブの恐怖も忘れ、黒々と繁る南国の植物のただなかに身を置いている画業であつた。

「旅行して視察写生して画室に帰って描くのに比すれば材題の中で生活して居るとは実に幸福です。」

と、一村は手紙でも書いている。一村の芸術は、奄美の風土の中に沁み込み、大自然と自分の呼吸が共鳴するところから生まれてきた芸術であった。

現に、奄美に住み込み、亜熱帯特有の植物や鳥を描くようになってから、一村の作品構成は一変する。近景の植物を凝視するように描き、遠景の水平線や岩を遠望するように描く独特の画面構成は、奄美に住み込んでから生まれた斬新な構図であった。一村の芸術制作は、天地自然の営みに溶け込み、動植物の言葉を聞き、いわば宇宙との交感のもとで行なわれたのである。

画家は、単に、対象をただで見ているのではない。画家は身体を備えている。画家は、現実の身体を現場に投げ出して、そこからおのずと現われてくるものを描く。しかも、描きながら見、見ながら描く。画家は、石や岩の形、樹木の竹たけまいなど、対象を自分の目で見、凝視に凝視を重ねて、その本質を表現する。その背後には、自然の中で働き肌で感じている身体がなければならぬ。メルローポンティの言うように、「画家はその身体を世界に貸すことによって、世界を絵に変える」のである。そこには、身体を通して制作し、制作しつつ物を見ている画家自身がいる。

作りつつ見る

セザンヌも、四十歳過ぎからは故郷のプロヴァンスに隠棲し、ただひたすらプロヴァンスの風景を描いた。繰り返し何度も描かれたサント・ヴィクトワール山の風景は、セザンヌの出現までは、そのように描かれたことはなかった。セザンヌの絵によってサント・ヴィクトワール山は再現前化したのである。それは、セザンヌが現場に身を投じ、そこに住み込み、自然の中に身体ごと入っていったからである。セザンヌの一笔のタツチの中には、題材はもちろんのこと、プロヴァンスの大気や光も入り込んでいる。そこには、現場に身を投じ、自然の中に体ごと没入した者にのみ見えるものが描かれている。

セザンヌの視覚は、身体行為であった。セザンヌは、目だけで物を見たのではなく、手で物を見た。セザンヌは、晩年、静物画も好んで描いたが、彼は、あたかも盲人が物を触るかのように、リングや水差しやコーヒーカップやテーブルを描いた。セザンヌの静物画には、対象の手触りや固さ、柔らかさや匂いまでも描かれている。色彩さえ、単に目で見たときのものを再現するのではなく、手探りで、指と絵筆に感じた色彩を描いた。彼の静物画の即物性はそこからくる。物そのものに直接迫る、その存在の確実さと堅固さを、彼は行為しつつ描き上げたのである。

確かに、風景画にしても、静物画にしても、対象は、セザンヌ自身の手で新しく構

成され変調されている。しかし、それは、セザンヌの手と筆の運動の内的発展として出てきたことであり、人為的な再構成ではない。それは、手と筆を通して描きながら物を凝視し、それを写そうとして、その極で起きてきた再構成だったのである。セザンヌの視覚は行為的視覚であって、手と筆からおのずと見えてくるものを、彼は描いたのである。しかも、セザンヌは、そのように物そのものが見えてくるためには、描いている私というものが干渉すると台無しになってしまうと思っていた。画家自身が持っている識見とか反省を克服し、物そのものに向かわねばならないと、彼は考えていたのである。

画家は、描きながら見、見ながら描く。画家は、むしろ、絵筆をもつ手によって見る。身体行為を通して見るのである。作ることが見ることである。制作しつつ現われてくるもの、それを画家は描くのである。制作することによって、物が迫ってくる。そのような画家の能動的視覚に現われた物が描かれるのである。だから、画家が描いたり書いたりしているうちに、はじめには思いもかけなかったものが現われてくることもある。制作とは、そのように、活動の過程から現われ出てくる物の本質を表現することなのである。はじめに行為がある。

フィードラーは、『芸術活動の根源』の中で、このことについて次のように言っている。

「手はけつして、眼がすでになし終えたことをやっているわけではない。そこにはむしろ何か新しいものが生じるのであって、手は、眼自身が活動を終えるにいたったまさにその地点で、眼の行なうことを引き継いで発展させ、さらに先へとそれを押し進めるのである。」

フィードラーは、芸術活動の中に、単なる視覚ではなく、身体性と一つになった視覚を復権させた。われわれの視覚は、もともと、身体の働きを含んだ能動的な行為である。作りつつ見えてくるものを、画家は表現するのである。

画家の仕事は、全身的な働きである。画家の手と筆の先に集中している視覚には、触覚や運動感覚など、すべての感覚が集約されている。画家は、描きながら対象と格闘しているのである。画家の身体全体が対象に向かって働きかけるとき、物が新しく見えてくる。画家は身体を通して見ているのである。見えることの背後には、身体がある。

表現も身体行為を出発点にしている。どんな芸術でも、制作しなければ表現はありえない。そして、制作には身体を必要とする。身体を通して表現すること、それが芸術である。芸術家は、自分自身の表現を、頭からではなしに、身体から絞り出してく

るのである。そして、芸術家がみずからの技を尽くすところに、世界のリアリティは現われてくる。

旧石器時代の狩猟民が洞窟の壁や岩を引っ掻いて表現した動物の像も、狩猟という生きるための身体行為から抽出されてきたものである。その運動を含んだ身体行為のなぞりが、あの原初の芸術表現だったのである。その意味では、表現において、模倣（ミメーシス）は重要な意味をもっている。物や人をよく観察して、それを眼球の動きや手の動きなどでなぞり、その形を抽出してことから、原初の表現形式は生まれる。そのとき、人間の身体は、手や目だけではなく、身体全体で対象と同調し共鳴している。それがなければ、見事な表現というものは出てこない。

このことは絵画についても言えるが、最も適切な事例は、演劇における俳優の演技であろう。俳優は身体そのものによって表現する。そして、俳優が役柄に成りきるためには、見事な行動のなぞり、つまり模倣がなければならない。俳優は、必ずしも、心理を表現するのではない。むしろ、身体の動きを写し取ることが先であって、心の方は身体に即して現われ、感情や心理は後でついてくる。

二十世紀ロシアの名俳優でもあり演出家でもあったスタニスラフスキーは、このことを「身体的行動の方式」と言った。人間の行為は、働きかけるとい意味での身体的なアクションである。そこから表現形式が生まれる。演技というものが本当に創造的であるには、感情や心理を描写するのではなく、この「身体的行動の方式」を創造しなければならぬ。

わが国の世阿弥も、名優であり名演出家であったが、能は、老体、女体、軍体の形の稽古から技を上達させることの大切さを強調している。実際、能楽では、両手を面の前に当て膝を屈するという型、身体的行動方式が「慟哭」つまり深い悲しみを表わすのであって、その逆ではないのである。

色と形

絵画に描かれる色や形も、それを描く画家やそれを見る鑑賞者の身体を度外視して考えることはできないであろう。

例えば、遠くの山の色も、太陽の光の当たり具合によって朝昼夕と千変万化する上に、その描き方も画家によって様々である。とすれば、この場合、描かれる山の色は、山を照らす光やそれがつくり出す陰影、隣接する空の色、気象条件、さらに、それを知覚している画家自身の身体、すべてを含んだ連関性の中から生起してくるものだと言わねばならない。色彩という現象そのものが、もともと知覚する者と知覚される物、

さらに、それらを取り囲む環境までも含む一定の連関なのである。

さらに、この連関性から生起してくる絵画の色彩に、鑑賞者の視覚や身体の果たす役割も考慮しなければならない。例えば、印象派のモネは、画布の上に基本色の斑点を点描して、ある距離を置いて画面を眺めるとき、その反射光が網膜の中で統合され、混色と同じ効果を出す技法を発展させた。モネの日の出や睡蓮の絵は、そのようにして出来ている。このとき、その技法の最終的な完成は、鑑賞者自身の視覚と身体に依存していることになる。

色彩は、客観的に対象そのものに属している性質でもなく、単に主観的にそのように見えるだけの生理的な性質でもない。色彩は、知覚する者とされる物の相関のところで現われる出来事なのである。そして、絵画の場合、この知覚する者には、制作者や鑑賞者の視覚や身体も含まれているのである。

絵画に描かれる物の形も、画家と物、鑑賞者と物との関係によって決まる。画家と物、鑑賞者と物との連関から産出されてくるもの、それが形なのである。画家や鑑賞者も、物そのものや描かれた物の形をその眼差しの動きで追い、身体とその動作によって辿っている。このとき、画面の背景に働いている画家や鑑賞者の身体を抜かしては考えられない。

存在するものは色と形をもって現われるが、その色と形は事物に固有のものではない。われわれが見る以前に、色と形が客観的に存在するわけではない。色と形は、画家と対象の出会い、鑑賞者と画面の出会いによって決まる。したがって、その背景にある画家と鑑賞者の身体経験を掘り起こしてみなければならぬ。画家によって常に異なる絵が描かれ、また、同じ絵が鑑賞者によって多様に理解されるのも、画家と鑑賞者の身体経験の違いを考慮しなければならない。

形は線と面から出来ているが、しかし、線も本来事物に固有のものではない。線は、光を受けることによって見える物と空間の区切りにすぎず、異なった色彩の境界にすぎない。しかし、それにもかかわらず、画家は線によって物の本質を抽象し、そのリアリティを表わし出すことができる。描かれる線は単なる物からの模写ではないのだが、それでいて、物の立体性や量現性さえ表現することができる。東洋の水墨画が、墨一色の簡潔な筆線とその濃淡によってのみ何事も表現することができるのは、このことによる。

しかし、その背後には、ここでも、身体の運動性がなければならないであろう。画家は、対象を目でなぞり、筆でなぞる。対象の認識には、身体の運動行為が必要なのである。存在感をもって描かれたセザンヌのリンゴの輪郭も、そこに在るのではなく、

それを凝視している画家の視覚のうちにある。しかも、その視覚は、眼球の動きや頭の動き、身体の動きすべてと運動している。物の輪郭を、画家は筆をもつ手の運動によって描いているのだから、画家は、身体運動によって物を見ていることになる。画家が画布に描く線は、幼児画同様、身体運動の軌跡なのである。

直線、曲線、螺旋、蛇行線、どれも、背景に身体運動を含んでいる。画布に描かれた屹立する垂直線が高さや崇高さ、ときには緊張を表現するのは、その背後に、直立二足歩行をし、天を仰ぐ人間がいることを忘れてはならない。画布に描かれた地平線が平穏や安静、ときには無限を表現するのも、その背後に、直立二足歩行を行なっている人間を考えねばならない。直立二足歩行をする人間にとって、大地は身体の安定を意味しているからである。

一面も本来存在しない。面は線や輪郭があつてはじめて現われるものであつて、それだけでは存在しない。画面を青一色で塗つても、それだけでは、必ずしも空を表わしたことはない。すべては関係によって生じるのだから、白い雲や緑の山を描き、色彩と色彩の境界をつくつて、はじめて空は現われてくる。だからこそ、セザンヌの静物画は、色と色、面と面の関係から物を表現しようとしたのである。セザンヌの円熟期の静物画では、明暗法も遠近法も使わずに、色と面の関係から、物の量感や形態、立体性や存在感などを表わしている。セザンヌの絵画の立体性とか造形性とか建築性といわれるものは、驚くほど複雑な色と面の構成によって表わされているのである。

東洋の水墨画では、これらのうち色さえも否定している。しかし、それでも、物の正面と左右の両側面、合わせて三面から物を見て、それを一挙に両面に描き、物の立体性や遠近、高さや深さを表わし出すことができる。雪舟の山水画では、三面ばかりでなく、上面や下面も同時に描くことによって、巨大な岩の量塊性を表現している。

だが、このように、面の構成によって物の存在やその関係を二次元世界に見事に表現できるとしても、そこには、その背景に働いている運動する身体がなければならない。物の立体性や遠近、高さや深さは、身体の運動性から認識される。面の意味も、運動する身体から考えねばならない。地面や水面が落ち着きや安定を表現し、広がりがある余裕を表わし、屹立する面が物の堅固さや存在感を表わすことの背景には、身体がある。二次元の世界に三次元を描こうとする絵画の種々の手法は、制作者や鑑賞者の身体の運動性を前提しているのである。

奥行きと遠近の表現

絵画の奥行きの背景にも、もちろん、身体の運動性がなければならぬ。物を重ね

て描き、一つの物体がもう一つの物体によって隠されているように描く描き方が、奥行きを表現する最も原始的な表現法である。しかし、それが物体の前後として理解され、そこに奥行きが知覚されるには、それを見ている鑑賞者の運動感覚と身体経験がなければならぬ。もともと、空間知覚は、視覚だけでなく、触覚を含む運動感覚の助けを得て成り立っているものである。われわれは、目ばかりでなく、手足の経験によっても距離を測っている。奥行きの知覚でも、視覚ばかりでなく、触覚や運動感覚など多くの感覚が参加している。奥行きは身体経験なのである。身体を通した生きることはできないであろう。奥行きは、それを生きている制作者や鑑賞者の体験なのであって、視覚や網膜など、眼の構造だけで説明できるものではない。

絵画の画面は、われわれの身体経験の投影である。この身体経験によって、単に色と形の連関にすぎないものが、距離や遠近として知覚されるのである。画家は、色彩や輪郭線を駆使して、このようなわれわれの身体経験を呼び出す。物理的には厚みのない画布の表面にすぎないものの中に遠近に富んだ風景が現われるのは、絵の中にわれわれの身体経験や運動経験が参加しているからである。逆に言えば、まだ歩行経験のない赤子には、遙か遠くの満月でも手の届く距離にある玩具のようにしか見えないほどだから、どんなに精密な透視画法で描いた絵画でも、十分遠近感のあるものとは受け取ることができないであろう。

画家が遠近を表現するには、鑑賞者の身体経験に訴えねばならない。逆に、身体経験に訴えさえすればよいのだから、遠近の表現には、いろいろな方法があるということになる。

透視画法はその代表である。透視画法は、二次元の画面の上に三次元を描く工夫から生まれたものだが、これには消失点が不可欠である。透視画法では、この消失点の方向へ物が逃走していくように見える。この画面上の消失点と画面の外の画家の視点が対応している。しかし、透視画法の欠点は、制作中、画面の外の視点を、ある決まった一つの点に固定しなければならないことである。視点が少しでも移動したら、透視画法の世界は崩壊する。しかも、画家の視点は画面の外にあり、消失点は画面の中にあるため、透視画法は、見る者と見られる物の分離を前提しなければならない。事実、透視画法は、十五世紀初めから十七世紀初めにかけて、主客を分離する西洋近代の科学的思考とともに発達した。

透視画法だけが、遠近を表わす唯一の絵画的空間構成の方法ではない。透視画法の諸法則を否定しても、遠近や空間は自由に描くことができる。

東洋の山水画で用いられる三遠法も、その一つである。そのうち、平遠法は、透視画法のように消失点を設定せず、近い山から遙々と遠い山を望むように描き、大自然のパノラマ的広がりや無限の奥行きを表現する。他方、深遠法は、前の山から山の奥深い後ろを窺つように描き、雲霧に閉ざされて見ることのできない大自然の深さを表現する。さらに、高遠法は、山の下から聳え立つ山頂を仰ぎ見るように描き、山の高さや量塊性を表現する手法である。これら平・深・高の三遠法は、それぞれ視点と視角が違うが、東洋の山水画では、この互いに違う視点や視角を一幅の絵に一挙に描く。それでいて、キュービズムのような対象の破壊には至らず、むしろ、その崇高さや深遠さを表現することができる。三遠法は、視点の多元化とその自由な組み合わせによって画面を構成する。日常自由に動き回り、多元的な視点と視角から物を眺めているわれわれから見れば、このような視点を移動させながら描く表現法が現実即しているとも言える。

遠近の表現法には、様々の手法がある。山水画の傑作の一つ、長谷川等伯の「松林図屏風」では、墨の濃淡や疎密を利用して霧に霞む松を重ね書きすることによって、遠近ばかりでなく、空間の深さ、湿った大気が存在や光まで表現している。また、近景の大きな波の間から遠景の富士山を覗くように描いている葛飾北斎の浮世絵、有名な「神奈川沖浪裏」に表現されているように、近景を大きく描き、中景を省いて遠景を小さく描くことによっても、遠近や量感や無限感を表わすことができる。田中一村の奄美の絵も、この手法を用いている。

それどころか、物そのものを描くには、遠近法を完全に無視してしまった方がよい場合がある。例えば、セザンヌは、透視画法の消失点や消失線を否定し、色彩と面相互の関係から生じる独特の空間構成によって、静物やサント・ヴィクトワール山など、物そのものを目前に迫ってくるように描くことができた。晩年の熊谷守一の平塗りによる蟻や玉子や雨滴の表現なども、遠近法を完全に無視し、輪郭線と色彩の組み合わせのみで平面的に描くことによって、物そのものの命を見事に描いている。

これら透視画法を克服した遠近や物そのものの描き方の背景にも、制作者や鑑賞者の触覚を含む運動感覚など、身体経験が前提されていることは言うまでもない。

どのような芸術も、手段が限定されている。限定されなければ、芸術は成立しない。絵画は二次元世界に限定されているために、三次元の対象を二次元の画布上に描く工夫をしなければならぬ。幅や高さや奥行き、広がりや大きさ、嵩や深さ、立体性や量塊性や遠近など、三次元世界の属性をどのようにして二次元世界に表現するか。この問題を、画家は、背景に働いている鑑賞者の身体の助けを得て表現する。絵画は、

単に、面布だけの世界で閉じてはいない。それを制作する制作者、それを鑑賞する鑑賞者、それが置かれる場所、すべてが画布上に集約されて、はじめて絵画の空間表現は成り立つ。単に絵の具や墨で塗られた布や紙にすぎないものが、なぜ、深遠な空間的意味をもって、われわれの前に立ち現われてくるのか。このことを解くには、そのような図に対する地を考慮に入れなければならないであろう。画家は、いわば、画面の背景に働いているわれわれの身体の運動性を利用して、二次元世界に三次元世界の幻を創り出す魔術師なのである。

時間と運動の表現

絵画は、三次元の世界を描くのに限界があるばかりか、時間的変化を描くのにも大きな限界がある。絵画は、時を追って動く現象のある一瞬の光景しか描けないからである。

しかし、それでも、絵画の世界に時間の流れを表現することは、必ずしも困難なことではなかった。わが国の絵巻物などは、瞬間の光景を併存的に描写していくことによつて、大胆にも時間を描いてきた。「源氏物語絵詞」や「枕草子絵詞」、「法然上人絵伝」などでは、風景の移動など自由な描写によつて、時間の表現を可能にした。雪舟の「山水長巻」は、その完成形であろう。「山水長巻」では、同一人物が長巻の進むに従つて何人も現われてくる。そして、見る人は、画中の人物とともに旅をし、人生を経験することができる。もともと、仏教やキリスト教の聖者の事績を描いたレリーフなど、絵巻物的表現による時間の表現は、伝統的には広く行なわれていたことである。もちろん、これらの場合も、ボロボドール寺院の回廊を回る参拝者のように、鑑賞者の身体と視点の運動は必要である。

絵画は、運動を表現するのにも適していない。絵画は、生きた運動を一瞬間の静止の形でしかとらえることができないからである。しかし、生命の本質は絶え間ない運動である。この矛盾を克服しようとして、印象派のドガは、セザンヌとは逆に、物の動きを二次元空間に表現する努力をした。実際、ドガのデッサンの線は動いている。ドガは、動くものの一瞬を止めて見るカメラとは違って、物の動きを目で追い、その目の動きを鉛筆を握った手で追って、物を描いた。ドガが、踊り子などを好んで題材とし、風景や静物には興味を示さなかったのはそのことによる。ドガには、人間の動きや肢体が魅力だったのである。ドガは、運動を表現するために、対象のデフォルメも辞さなかった。もちろん、この場合も、ドガの踊り子が動いているように見えるには、鑑賞者の運動経験が必要なことは言うまでもない。

わが国の茶室建築にも、歪み柱といわれる歪んだ自然の丸太を使ったものがあるが、この破調が、静まり返った茶室に動きを与えている。柱の歪みによって、部屋の面や線に動きが出てくる。わが国の芸術には不均衡や非対称、未完成を好む傾向があるが、それらはおのずと動きを生じさせる。もちろん、これらの物の動きを表現しようとする試みの背景にも、それを動きとしてとらえるわれわれの身体の動きがなければならぬであろう。身体は、動くとき、いつも傾いているのである。

逆に言えば、絵画とは違って、演劇など、人間の動きそのものを通して表現しようとする芸術では、空間や時間の表現は至って自由になる。

わが国の能楽の空間表現の自由さは、その典型であろう。一辺三間の正方形の能舞台は、それだけでは、まったくの空虚な空間にすぎないが、それが劇の展開によって、海辺にもなれば、山奥にもなり、都大路にも、舟中にもなる。また、簡単な作り物を置くだけで、寺院の境内にもなり、貴人の間にもなり、荒涼たる野原や勇士が激闘する戦場にもなる。現に、能楽「邯鄲」では、同じ作り物で象徴される空間が、旅の宿にもなり、広大な王宮にもなり、それとともに、その作り物は、宿の寝台にもなり、王宮の玉座にもなる。そのような融通無碍な空間処理によって、能の「邯鄲」は、一睡の夢と化した五十年の栄華を描く。能楽では、場所の見立ての転換によって、場面の移動や距離の移動も自由に行なわれるのである。

また、夢幻能に現われているように、能楽では時間の表現も自由である。演じられる舞台は、過去にもなり、現在にもなり、あの世にもなれば、この世にもなる。能楽では、現実の物理的時間を乗り越えて、時間の極端な圧縮も可能である。

合理性や写実を越えた能楽では、見立ての変換可能性を駆使することによって、时空の移動伸縮を自由にしたのである。それは、時間・空間の位相変換であり、象徴的时空への超出であった。能の舞台では、最初の無の空間から最後の無の空間に至るまでの間に、そのような象徴的时空が自由に演出される。

しかし、これら演劇の創り出す世界は仮想の世界であり、虚の世界である。その虚の世界が実を表わすところに、芸術が成り立つ。絵画も、二次元世界に三次元空間や時間や運動を表現しようとするが、これも、結局、鑑賞者の身体経験を背景にして、虚の空間を作っていることになる。絵画には二次元という制約があるが、その制約のもとで虚の世界を創り出し、芸術を成り立たせているのである。その創り出されるイメージは、主視でも客視でもない。両者の一致点に生じるイメージ、それが虚の世界であり、芸術を可能にする世界なのである。

3 能動と受動

能動的受動

わが国の戦国時代の茶の湯の愛好者は、個性的な生き生きとした力感の溢れた陶磁器を愛した。彼らは、規格的で精巧なものを嫌い、不均衡、不完全など、特に破調を好んだ。庶民の雑器に過ぎなかった粗陶さえ取り上げ、そこに美を発見したのである。

この陶磁器の美は、触覚の美に支えられている。陶磁器は、単に眺めるだけでなしに、それを手に取って、その形を味わい、その手触りを感じるものが欠かせない。陶磁器の制作はもちろん、鑑賞でも、触覚が重要な役割を果たしているのである。物は、触らなければ、その本当のリアリティは生まれてこない。

触覚は、受動的感覺ではなく、能動的感覺である。表現とは、差し当たり形を作ることなのだが、その形は、最初、能動的觸覚から得られる。觸覚は最も身体的直接的で、そこでは、知覚する者と知覚される物の距離がゼロになる。觸覚は身体的感覺の先端であり、あらゆる感覺の出発点である。視覚や聽覚にも、觸れる感覺が必要である。絵画の場合でも、画家は、物の形を目でなぞっている。いわば目で觸っている。視覚にも、觸覚的・運動的働きが隠されている。また、實際の制作に当たっても、画家は繪筆を手で握り、物をなぞるように描いている。いわば、繪筆で觸っているのである。画家は手で描き、手で見える。

画家が世界の中に身を置き、その眼差しによって物に近づくと、物の方も画家に身を開いてくる。そのとき、画家の独特の目には、普通の人間には見えない物の姿も見えてくる。そのようにして見えてくる物を描くのが画家の仕事である。見るということは、私の身体全体が対象に向かって働きかけることである。見るから見えるのであって、見なければ見えてこない。見ることがあってはじめて、物は見えてくる。触れることによって触れられた物を知ることができるように、われわれは、見ることによって見られる物を知る。

画家の見るものは、例えば色であり線であるが、それらは、それ自体として物に付属しているわけではない。しかし、画家は、そこに色や形や線を見て、それによって物を描く。見ることは、単なる受容ではなく、創造である。しかも、画家は描きながら見る。画家が描くという行為は完全に没入しているとき、物は見えてくる。しかも、描くという行為は身体を通しての行為である。彫刻家が物に触れながら作品を作るように、あるいは、盲人が塑像に手で触れてその美しさを感じるように、われわれは対象に向かい、それをなぞるという能動的行為によって、対象を知ることができる。

る。

自然の中に自分を身体ごと投げ出すと、自然の方から語りかけてくるものがある。画家が木を見るとき、木も画家を見る。この能動と受動の一致したところに、創造性の源泉はある。

セザンヌは絵のモチーフを探しにプロヴァンスの野外を歩き回ったが、だからといって、何かある先入観をもって出掛けたわけではない。むしろ、いかなる先入観ももたずに自然と出会う。その出会いの瞬間、自然を見るというよりも、むしろ自然に見られるという感覚を得たとき、はじめて、セザンヌは絵のモチーフを見出すことができたのである。見る者と見られる物の出会い、感じる者と感じられる物の一致点に、芸術の創造性はある。セザンヌは、自然とは「感覚」だと言っていたが、その「感覚」とは、能動と受動の一致したところに成り立つ直接経験だったのである。能動あつての受動である。旧石器時代の狩人のように、身体を通じた能動的行為が、対象の中の命を引き出す。引き出す。

「ものあはれ」と芸術の感動

何かを美しいと感じて、その感動を表現するのが芸術であるが、しかし、その感動は、単に主観的なものではない。感情は、対象の触発によって惹起される主観的情緒と考えられているが、その背景には、活動する身体と能動的行為がなければならぬ。パトス（情念）は、身体性を帯びた一種の受苦であるが、これも単なる受動ではなく、能動である。制作者と対象、作品と鑑賞者の間で起きてくる共感も、活動する身体において生起してくる共通感覚であって、そこには生きられる身体がなければならぬ。感動すること、それは、能動と受動の呼応するところに生起してくる出来事なのである。

本居宣長は、『源氏物語』を解釈して、この文学作品の本質を「ものあはれ」の表現とみた。源氏物語を理解するとは、「ものあはれ」を知ることである。「ものあはれ」を知るとは、

「感ずべき事にあたりて、感ずべきことをしりて、感ずる。」

ことである。悲しいことに限らず、嬉しいことにも、面白いことにも、楽しいことにも、可笑しいことにも、すべて、心の感動を通して知るが「ものあはれ」を知るということである。言葉では表わすことのできない深い感動から、物語や歌は生まれる。

しかし、この深い感動は、単に主観的な感情ではない。「ものあはれ」の「もの」は、物でもあり、心（霊）でもある。対象でもあり、心象でもある。主観でもあり、客観

でもある。直接的なものである。しかも、「事に触れる」という能動性がなければ、この感情は生まれてこない。

「事にふれてそのうれしくかなしき事の心をわきまへしるを、物のあはれをしろといふ也」

という宣長の説は、そのことをよく表わしている。

「あはれ」とは、本来、感動詞である「あゝ」と「はれ」の結合したもので、物事に触れて感動し、思わず口にする叫びである。「見るもの大きく物ふるる事に、心の感じて出る、嘆息の声」が「あはれ」である。この感動詞は、単なる主観でも客観でもなく、能動と受動が呼応する直接経験から出てきているものだと言わねばならない。私と事象との接触において成立する世界感情、それが「あはれ」なのである。そういう能動でもあり受動でもある直接経験から感動は生まれ、その感動から表現が生まれ、表現があつて認識が成り立つ。そういう芸術の構造を一言で表現したのが、宣長の「あはれ」論だと言えよう。

『古今和歌集』のよく知られた序文も、自然や人生の出来事に作者の心が触発されて、そこからのおのずと言葉として表現されたもの、それが和歌だと主張している。そこでも言われているように、天地をも動かす、目に見えぬ鬼神をも「あはれ」と思わせ、感動させるような歌は、なるほど、見るもの聞くものにつけて表現されたものなのだが、この見るもの聞くものに触発されるためには、「見る／＼聞く」という能動的行为がなければならない。表現の源泉である深い感動は、それ自身は主観でも客観でもない根源、能動的で同時に受動的な直接経験からわき出てくるものなのである。

見る自己と見られる自己

人物画を描く場合、当然、画家は対象の人物を凝視し、それを描くのだが、そのとき、同時に、画家自身も対象のモデルから見られている。見ることは見られることであり、対象を見ることは自己を見ることでもある。能動は受動であり、その受動は自己自身を照らす。私が物を描こうとするとき、物も私に迫ってきて、私自身を射抜く。芸術は、物の表現と一つになった自己の表現である。自己と物の映し合い、それが芸術である。だから、表現とは、まえもつて心の内にある何物かを外に表わし出す行為ではなく、表現することによって、逆に、自己を発見する行為である。芸術の制作経験は自己自身を知ることでもあり、制作ごとに自己自身を乗り越えていくことである。したがって、画家が描く対象には、画家自身の個性が現われる。対象とともに、その対象をどのように見ているかという自己をも、画家は同時に表現していることになる。

触れることによって、触れている自己を知ることができるように、われわれは、行為することによって自己自身を知る。

画家が描く自画像は、このことを最もよく表わしている。鏡を見ようとして鏡を見ると自分が見えるように、自画像の描写では、見られる物と見る者が一つである。セザンヌも、生涯にわたって何度も自画像を描いた。そこでは、セザンヌを描いているのはセザンヌであり、その描かれるセザンヌもセザンヌを描いている。セザンヌは、鏡の中のセザンヌを見てセザンヌを描いているのだが、鏡の中のセザンヌも、セザンヌを見てセザンヌを描いている。見る者が見られる物によって見られることによって、見る者は見る者を知る。視覚は決して一方通行ではない。視覚は常にとぐるを巻き、自分自身の尻尾を食うウロボロスのように、自己自身に帰ってくる。

その背景には、身体そのものの再帰性がある。メルローポンティの言うように、私の身体は、見ている自分を見、触っている自分に触る。私の身体は、見る者であると同時に見える物である。見る者と見える物の転換の事実、主体としての身体がいつでも客体としての身体になりうる（身体の再帰性）、そこに芸術の最も深い構造をみなければならぬ。

世阿弥が『花鏡』で主張している（離見の見）も、見ることと見られること、表現することと自己を知ることの相互の映し合いから芸術が生まれてくることを見事に言い当てている。世阿弥によれば、演者自身の目のみで演じている自分の姿は（我見）にすぎず、そこには、必ず観客によって見られる演者の姿、つまり（離見）がなければならぬ。そして、その観客の眼差しを我がものとして、そこに映る自分の姿を見、（我見）の及ばない身体の間々々までを見極めて演じなければならぬ。そういう演技の境地を、（離見の見）と世阿弥は言う。観客の眼差しを我がものとして見、観客の目に映った自分を見ながら演じることができるなら、演者は、ただ主観にしたがって演じるのではなく、観客と同じ心を共有して演じることができる。舞は、自分で自分の姿が見えて舞うのではないと、優美な舞にはならないというのである。

しかも、そういう舞には（目前心後）という心得が必要だという。（目前心後）とは、目で前を見ながら、さらに、心の目を自分の背後に置くことである。自分の舞姿をあらゆる角度から客観的に見つめるもう一つの心の目をもてということである。そうするなら、わざとらしい技巧もせずに、風体についての心配りもしないで、手足は自然の流れに乗って融通無碍に演じることができる。そのとき、はじめて、演者と観客が共感し合い渾然と融合した境地、（見所同心）の境地も得られるというのである。

この長い実践から絞り出されてきた世阿弥の（離見の見）の見解は、見る者と見られ

る者、表現する自己と表現される自己の共鳴からすぐれた芸術が生まれることを語ってあますところがない。見せることは、見られることである。そして、演者は、見られることによって、自己を見ることが出来る。そういう自己を見ている自己の立場に立ったとき、自己は自己を脱し、より深い境地に立つことができる。しかも、その演技を見ている観客もまた、演技を見ることによって自己が照らされ、見ている自己を見る立場に立つことができる。そういう意味では、観客も、見ることによって、より高い境地つまり「離見の見」に至るとも言える。そういう見る者と見られる者、見る自己と見られる自己の相互の映し合いから、主観と客観、能動と受動が一つになる心境、つまり「離見の見」は得られる。

行為による認識

世阿弥は、『花伝書』の中で、「一筋に稽古を尽くすことの大切さを繰り返し強調している¹⁾。芸術の基礎は稽古である。芸術の神髄は、稽古あるいは修業によって完成される道程にある。稽古をしてこそ、芸の花が咲く。そこには、芸術の営みが身体行為による自己実現の過程だというわが国芸道の伝統的考えがある。芸術は、身体行為を通しての自己認識である。身をもって知ることである。そうしてこそ、芸術を通して自己を高めることができる。

と同時に、そのことによって、われわれは事物の直接的認識に至る。芸術は、趣味でもなければ、快不快の感情でもなく、認識である。それは、表現を通しての認識である。認識するから表現するのではなく、表現するから認識するのである。身体を通して制作するということ、対象と格闘し、素材の制限を受けつつ創作することによって、認識は得られる。能動的受動のみが、世界と自己の認識を高める。制作しつつ物を見る、作りつつ見ることこそ、芸術の本質なのである。

わが国の哲学者、西田幾多郎は、この作りつつ見る芸術の本質を「行為的直観」と言った。われわれの自己は、世界によって形成されるとともに、世界を形成する。しかも、身体を通して形成する。われわれの身体は、世界によって作られたものであると同時に、世界を作る。芸術的創造も、身体を通して世界に働きかけ、世界を表現する創造的働きである。物は、身体を通して働くということによって、はじめて見えてくる。このように、身体的行為を通して見られることを、西田は「行為的直観」と言い、そこから芸術の創作活動をとらえたのである。行為することは見ることであり、見ることは行為することである。われわれは、作ることによって見、見ることによって作る。働くことによって見、見ることによって働く。物となって働き、物となって見る。し

かも、そのとき、見ている自己も見えてくる。このことを、西田は、「物来つて我を照らす」と言う。物と我を同時に把握する働き、それが「行為的直観」であり、それが芸術の原点である。¹⁾

芸術家が、作ることによって見、描くことよって見るものは、直接の経験である。芸術家が具体的に形を与えようと努力するものは、現前する経験である。印象派の画家にとつては、光を満身に浴びて見る輝く色彩の印象、絶え間なく移ろい行く印象が、目に見える風景の最も直接的な姿であり、直接の経験である。画家が画布の上に固定するものは、今この瞬間に、もはや再び現われることのないものとして見た直接の経験である。われわれが何を見るかは、それを見る前には知ることができない。無私な目で、突然そこに見出したもの、その瞬間われわれは感動を覚える。その感動の瞬間、いわばものあはれを感じた一瞬、そこから歌が生まれ、絵が生まれ、音楽が生まれてくる。それが直接経験である。芸術は、そういう直接経験の表現なのである。このことは、旧石器時代から現代まで変わらない。

このような直接経験のもとでは、主観的なものと客観的なものとの区別はなく、対象と自己は隔てられていない。「ああ美しい」と思う詠嘆や感動も、主客の出会いから生まれてくる出来事であつて、単なる主観でも、単なる客観でもない。芸術的靈感（インスピレーション）の源泉も、主客の出会いの中にある。物のイメージも、普通、主観的なもの、感性的なものと考えられているが、これも身体性を媒介すれば、単なる主観ではないことが分かる。色や形も、芸術家と対象の出会いから生じる出来事である。芸術制作という行為も、身体を通して主観と客観を一つにする実践である。芸術家が、身体とその延長である道具を通して、対象の中に自分自身を投げ込むとき、対象の方からも応答してくる。この能動的受動、主観的なものと客観的なものと呼ぶのところに、表現は成立する。芸術は、主客が分かれなるところから生まれてくるのだから、芸術は、主観主義からも客観主義からもとらえることはできない。

とすれば、近代の主観主義的芸術観がとつてきたように、芸術を感性的受容の対象とみ、単なる想像力の産物、あるいは感情移入だと見ることはできない。カントは、美は、外にある事物の性質ではなく、物を見る人間の精神態度の中から生じてくる感性だと考え、想像力と悟性が自由に働くとき、人間の目には美しいものが見えるのだと考えた。²⁾ このカントの主観主義的美学は批判されねばならない。感性的なものも、想像力も、必ずしも、われわれの単なる主観ではないのである。主観と客観の出会いのところにこそ、生命の根源はある。その生命の営みが芸術なのである。

IV 参加する芸術
—鑑賞者の視点—

1 鑑賞者の参加

あらゆるものの参加

明確な形をもった古代ギリシアの塑像と、霧のたなびく山々を描いたわが国の水墨画を比べてみるなら、一つの芸術作品の中に、その芸術作品が生み出されてくる風土そのものが参加しているということがよく分かる。ギリシア芸術の明確さは、澄みきった青い海や空を背景にくっきりと浮かんで見える岩山など、地中海の風土を抜きにしては考えられないし、朦朧としたわが国の水墨画は、水蒸気の多いわが国の湿潤な風土を抜きにしては考えられない。ギリシアにしても、わが国にしても、その造形芸術は、それだけで成り立っているのではなく、その背景に風土的な蓄積をもっている。むしろ、その土地の風土が芸術作品を通して現われ出るとき、作品の迫力は増す。芸術の造形は自然の造形の一部であり、地水火風すべてが作品の中に参加しているとき、その造形はすぐれたものになる。

また、造形芸術には、当然のことながら、素材が深く参加している。美しい風景画も、物質としての画布の上に顔料が塗られ、その上に風景が重ね合わせられたものである。だから、画布や絵の具など、素材に馴染み、素材に親しまねば、素晴らしい作品はできない。デッサンと紙、版画と版木、木彫と木材、陶芸と土は別々のものではなく、一つである。素材と一体化し、材質を尊び、自然に従う心がなければ、良い作品はできない。造形芸術は、触ろうと思えば触れる目に見える素材の上に目に見えるような形象が折り重なり、一つになったものである。作品は、物に表現された形である。素材は形を支え、形を孕む。

芸術作品には、また、その作品が置かれる場所も参加している。例えば、平安中期の造園論、『作庭記』では、庭を作る場合にも、地形や池の姿によって、それぞれの場所に合う趣を考案し、自然の山や水の姿に思いを馳せながら石を立てるべきであると言っている¹。

仏像も、仁王門や本堂、法堂や金堂が、仏教の世界観に基づいて配置され、その空間に置かれて、はじめて仏になる。たとえば、そのような大伽藍をもたず、道端に苔むして座している小さな石仏でも、そこにはまわりの自然が住み込んでいる。だからこそ、見方によっては、それは、素晴らしい野外芸術ともなっているのである。芸術作品は、場に合わせて創作されねばならないし、配置されねばならない。芸術作品は場から切り離すことができない。

芸術作品には、余白の空間も参加している。例えば、わが国の水墨画は空白に大きな意味を持たせ、霧や水も直接は描かず、しばしば余白によって表現する。そのため、かえって、画面に描かれた巨岩や山は、その存在感をまざまざと表わす。と同時に、その巨岩や山が、描かれない余白の霧や水、季節や時間をも暗示する。空白は、物がそこから現われ出る場所である。絵画には、描かれない空白も参加しているのだと言わねばならない。

芸術には、また、空白の時間も参加している。時間の芸術に（間）の感覚が必要なのは、そのことによる。例えば、能の鼓の音も沈黙を区切るという働きをもち、それによって時間の流れが生きてくる。能の真の音は、一つ一つの打音の間、音のない部分にある。演技においても、「せぬ暇を心でつなく」と世阿弥が言っているように、舞を舞いやめた間隙、謡を謡いやめた間隙、台詞や仕種など一切の技芸の休止部に配慮し、緊張を持続する必要がある。へせぬ暇は、芸と芸を油断なくつなぐ心の最も深い部分である。その意味では、能舞台全体と言っても、まだ囃子方や地謡方やシテが登場していない空白の静寂、また、それらが去ってしまった空白の静寂は大事である。能舞台は、その舞台だけの時空では終わってはいないのである。ここにも、空白の美学がある。

出来事としての芸術作品

一つの芸術作品は、気候や風土や素材など自然の条件、季節や時刻や置かれる場所など時間・空間、それ以前の古典的作品や古代から現代までのあらゆる地域の文化など、多くの出来事の参加によって出現してくる出来事であり、その中には世界の生成過程そのものが集約されている。一つの芸術作品は、それだけで独立して存在するのではなく、それ以前のすべての出来事、さらに現在のすべての出来事の諸連関の結節点に生起してくる出来事なのである。表現とは、そういう生起をいう。それは、単なる仮象ではなく、万物のつながりの中から現われ出るリアリティである。その意味で、一つの芸術作品にはあらゆるものが参加している。一の中に一切が集約されて生起してくるもの、それが芸術作品である。画家が描き、彫刻家が彫り、音楽家が演奏し、役者が演技する、その姿の中に一切の姿が映し出される。諸出来事を結合して一つの作品に表わし出すこと、それが芸術である。芸術的天才は、そういう宇宙の出来事を自分の中に集め、それを表現する。

芸術制作は、そのような宇宙的・歴史的・社会的生成過程の流れの中に制作という行為を投入して、それに参加することである。そして、そこからおのずと現われ出る

ものを表現する世界内行為、それが表現という行為である。存在は所有ではなく、参加である。存在は、参加することによって生成して行く。

言い換えれば、芸術制作は出会いである。素材との出会い、題材との出会い、自然との出会い、人生や歴史との出会い、そこから生起する事件が芸術である。したがって、芸術作品の生成は一回きりの出来事である。たとえ繰り返し印刷や模写、繰り返し演じられたり演奏が可能であっても、それは本質的に一回限りである。芸術制作に偶然が参加するのも、そのためである。どのような作品が出来上がるかは、季節や時間、空間や場所、製作者の気分や経験、すべてが関係する出来事なのだから、創造性は予測することができない。芸術制作の努力は、むしろ、この偶然の創造性をつかむためになされるのである。

鑑賞者の参加

芸術作品の成立には、鑑賞者も参加している。例えば、音楽は、作曲家が作曲しただけでは作品にならない。それが演奏され、鑑賞されなければ、作品にならない。しかも、その演奏と鑑賞の段階で、作曲された曲は多様な解釈を受ける。音楽の場合、作品が完成するのは、作曲家が曲を書き終えた時ではなく、実際に演奏され鑑賞された時だということになる。演劇も同様である。

絵画の場合でも、画家が孤独なアトリエで作品を作り上げただけでは、まだ作品とはならない。それが展覧会などで公開され、鑑賞者の地平に取り込まれて、はじめて作品となる。芸術作品は、芸術家の制作と鑑賞者の鑑賞という行為が重なったとき生み出されるのである。

芸術作品は、作者と鑑賞者の相関係の中から生起してくる出来事である。その意味では、芸術作品は、作者のみによって作られるものではなく、鑑賞者の作るものもある。芸術作品は、見たり、聞いたりすることによっても作られていく。芸術作品の価値が鑑賞者の違いによって様々に変化するのも、このことによる。鑑賞者の鑑賞という働きは、新たに意味を作り出す創造的な活動である。鑑賞は一つの行為であり、作品への積極的参加である。

現象の認識の中には、知覚者自身との関係が含まれている。知覚は単なる受動ではなく能動であり、知覚者はいつも出来事に積極的に参加している。現代物理学でも、観測されるものと観測するものは分離することができず、観測されるものの中に観測するもの自身が含まれる。観測という行為は一つの世界内行為であって、観測するものは観測されるものに深く関与する。われわれは、世界の単なる観客ではなく、共演

者なのである。芸術においても、観測するもの、つまり鑑賞者は芸術作品の生成に積極的に参加している。

それどころか、造形芸術の中には、観賞者の動きを積極的に取り入れたものがある。例えば、鎌倉の覚園寺にまつられている薬師三尊像も、その例である。ここでは、須弥壇の高さも、蓮台の高さも、われわれの背丈よりも高く、その上にまつられている仏像は、普通の人体の釣り合いからすれば、座高が低く、胴が短く、頭部も大きい。ところが、この仏像を頭地礼拝して合掌しながら眺め、少しずつ自分の体を起こして見上げていくと、次第に仏像の頭から肩や胸、お腹や膝が見え出し、仏像が蓮台から出現してくるようになる。こうして、修行者の方から仏の方に働きかけるという行為を通して、はじめて、仏の方も蓮華藏世界から出現して応えてくれるという信仰を、この造形は表現しえたのである。これは、礼拝者が体を動かし拝むということを造形の中に読み込んだ作品であり、真の写実だと言える。この仏像彫刻にも現われているように、鑑賞者の動きは作品に積極的に参加している。知覚の可能性の地平に応じて、作品は次々と新しい意味をもってくるのである。

芸術のパースペクティヴィズム

音楽では、一つの曲を多様に演奏でき、演劇でも、同じ作品を様々なしかたで上演することができる。作品の演奏や上演は唯一ではなく、多くの可能性をもっている。演奏や上演は、それ自身が新しい解釈のもとでの創造である。演奏や上演によって作品は更新され、長く生き続ける。鑑賞も多様である。鑑賞者はそれぞれ独自の感受性を持ち、背景に別々の文化や慣習をもっている。そのため、同じ一つの芸術作品も、その視野の違いによって別様に理解されていく。その意味では、どんなに偉大な作品でも、演奏者や上演者や鑑賞者にとっては相対的である。作品解釈は多元的にならざるをえない。偉大な作品は多様な解釈の可能性を持ち、むしろ、そのことによって、その生命を保つ。

同じ作品でも、それを演じる演奏者や上演者、それを見る鑑賞者の視点の違いによって、異なる相で立ち現われてくる。演奏者や上演者や鑑賞者が受け取っている作品は、それぞれの視点から映し取られたかぎりでの作品だから、作品は、それらのパースペクティブによって、違ったしかたで現われるのである。また、一人の受容者に限っても、探究すればするほど視野が変わっていくから、作品は、それに応じた多様な様相を見せる。一つの作品は、無数の異なる視点から眺められることによって、無数の見えが現われてくる。そのため、同じ作品でも、各々の異なったパースペクテ

イヴの数だけ作品があるように見える。一は多として現われ、多によって映されるのである。

一つの作品は、エッシャーの多義図形のように、様々な解釈の重ね合わせの状態にあるとも言える。芸術作品は多值的である。だから、解釈は、それだけで唯一というものではなく、互いに相補的である。作品がこうであると確定的に述べることはできず、作品の唯一の意味というものは存在しない。むしろ、多様な解釈を可能にするシンボルが芸術作品なのである。

芸術における一と多の相即をよく表現している芸術として、わが国の能をあげることもできる。能は、シテの表現を、観客のスクリーンに映して演じる演劇であり、鑑賞者の想像力によって多様な理解が可能になる演劇である。と同時に、無数の花の美をただ一輪に凝縮するように、能は、その観客の多様な想像力をシテ一人に集約して表現する演劇でもある。特に、能の「居くせ」といわれる舞台の一点で動かずにいる芸では、シテは物語を進行させる地謡と囃子の圧力にジツと耐え、心の働きだけで劇的表現の軸となる。激しく回転する独楽が静止しているように見えるように、ここでは、動かずにいることが最も強い表現となる。能の演技は、こうして一切を一に集中し、多くの鑑賞者の想像力の象徴と化す。表現とは、多において一を映すことであり、一において多を映すことなのである。

演劇の構造

鑑賞者が参加してはじめて芸術作品が成り立つということは、役者と観客の共感によってつくられる劇場空間を考えてみればよく分かる。

例えば、ギリシア古典劇やシェークスピア劇では、写実的な舞台装置も、背景もなく、観客に取り囲まれたオープンステージで、役者は、しばしば観客に直接語りかけるような独白や傍白をする場面がある。独白や傍白は、写実的に考えれば、横にいる他の登場人物にも聞こえてしまうのだから、いかにも不自然なのだが、古典劇では、それは聞こえていないという約束になっている。そういう約束のもと、むしろ、観客との縦の関係を活かす非写実的な演出が独白や傍白である。古典劇では、このような写実主義を乗り越えた演出によって、演劇のダイナミズムが舞台から直接観客席へ及ぼされ、観客は演劇の中へと巻き込まれていく。

すぐれた演劇には、役者と観客の共感がある。演劇は、役者と観客の共鳴なのである。特に、名優は、自身の演技に観客の呼吸を引き寄せ、観客の身体を同調させて、観客を演劇の参与者に変える術を心得ている。その観客との共鳴をつくりえた劇場空

間の臨場感は、外から撮った写真や映像では伝えることができない。

観客は参加者であり、その反応によって役者の演じ方も変わっていく。観客は、劇場空間の中に身体ごと自己を投げ込み、見るという行為を通して、劇の形成に参加している。そういう参加者の多様な眼差しの焦点として、役者の演技は成立している。劇場は世界であり、世界は劇場である。ここでは、鑑賞者が劇の生成に参加し、観測者が世界の生成に参加している。

江戸時代の成熟期の歌舞伎小屋も、シェークスピア劇の劇場同様オーブンステージで、客席に開かれていた。そして、ここでも独白や傍白は盛んに使われ、観客との関係が重んじられた。現代の歌舞伎劇場でも、役者の屋号など、掛け声が観客から掛けられ、役者と観客の一体感がつくられる。なるほど、観客は舞台で演じられる劇や舞踊に吸い込まれ、夢中になっているのだが、それでいて、舞台の役をどの俳優が演じているかという認識を忘れることはない。歌舞伎の面白さは、この虚実の微妙な交差にある。

さらに、歌舞伎の花道は、観客の参加性を高める上で、大きな役割を果たしている。花道とそこでの演技によって、現実にはそこにはないはずの遠方の場所が望まれたり、遠い昔や他界の出来事が時間の隔たりを越えて一挙に迫ってくる。花道は、舞台空間の拡大をもたらし、合理的な時間・空間を越えて、舞台を立体化する働きをもっているのである。ときには、『妹背山女庭訓』の「吉野川」の段のように、両花道が作られ、両花道が両岸に、客席が川に見立てられ、観客は川の直中からドラマを見ているという設定になることもある。また、『伊賀越道中双六』の「沼津」のように、へ歩み板が設けられ、役者達が舞台から降りてきて、客席を通過して観客と交歓しながら、再び本花道から登場してくることもある。こうして、観客はドラマの中に引き込まれ、劇場全体が劇展開の場と化す。花道はダイナミックな客席への働きかけを可能にし、観客と俳優の共感、臨場感と一体感をもたらすのである。演劇に観客も参加しているということ、歌舞伎の花道は如実に示している。これは、額縁式の写実劇では表わすことのできないすぐれた演出である。

歌舞伎は、単に一つの劇という作品を見せるだけの演劇ではなく、観客や劇場も含めて、そこで劇が演じられているということをも読み込んだ演劇である。ここでの観客は、単に、舞台上で演じられている作品を鑑賞しているだけの単なる観客ではなく、劇の進行に関与している共演者なのである。

観客と場所

わが国の能楽は厳肅簡素な芸で、歌舞伎とはまったく正反対の演出のように見えるが、向かう所は同じである。世阿弥も、〈衆人愛敬〉をモットーに、観衆との通じ合いを重んじ、観客との一体化を芸の極致として求めた。世阿弥ほど、演技の深化に、見所（観客）との関係を問題にした実践家兼理論家もない。観客の目に映じてはじめて舞台は成立する。世阿弥は、観客との一体感（見所同心）と言ひ、舞台と客席が溶け合つて、演者と観客が内的に感応し合つた状態を重視した。それは、観客の注目をシテ一人の表現の中へ引き込むことに成功した瞬間であり、思わず客席の感応が起こつてくる瞬間である。能という一つの交響詩劇の世界の中で、演者と観客が共鳴し、そこに引き込まれていく。そこには分別の入り込む余地はなく、主客未分の境域が達成される。世阿弥は、そういう状態をつくることに心を砕いたのである。

だから、世阿弥の演技論は観客論と場所論に占められている。どんなに稽古に励み、技能を磨いても、いざ舞台に出ると、場合によつて、成功することも成功しないこともあるのは、観客の心理を把握しているかないか、場所に応じているかないかによる。能楽には、天地を支配する時の調子というものがあり、季節、天候、時刻、場所の雰囲気など、様々な条件に合わせて演じなければならない。観客も、貴賤、多少、様々であり、演ずる場所も、貴所・山寺・田舎・遠国・諸社の大札など様々で、どのような場でも、その場に合せて演技を工夫しなければならない。〈時〉にはよい時もあれば悪い時もあるが、陰には陽、陽には陰を合わせ、陰陽を調和させねばならない。したがつて、演能は一回一回が真剣勝負であり、一期一会であり、ある意味で偶然と出会ひで決まるとも言える。そういう偶然を読み込みながら、創造的演技に心掛けねばならないのである。

世阿弥の言う「離見の見」も、そういう創造的演技を可能にするための心構えであった。演者自身が意識する自己の姿は我見にすぎず、離見の見つまり観客の目になつて演技するとき、演者は観客と同心になりうる。こうして、あらゆる位置からわが姿を把握し見極めることができるようになれば、そこに芸の完成がある。そこでは、シテは、いわば動く彫刻のように、どの角度から見ても演技の焦点たりえ、万能を一心につなぐことができる。世阿弥が理想とした心中に「一物もない〈安き位〉に立つ無心の芸は、このような状態で成就する。

二十世紀も後半、芸術論は観客論や読者論が盛んになったが、表現に観客が参加していることを極限まで追求したのは、六百年前の世阿弥であった。

主客は分離できない

演劇では、観客は単なる傍観者ではなく、参加者である。われわれは、そこに直接参加することによって、演じられる劇を直接経験する。演劇がつくりだす虚像は、鑑賞者が身体を通して感じる像であって、そこには鑑賞者の体験が参加している。見られる物の中には、いつも見る者自身が含まれる。客観には主観が参加している。演劇においてつくりだされる虚像の中には、表現者も鑑賞者も同時に入り込み、一つになっているのである。ここでは主客は分離できない。表現者と鑑賞者の直接経験が一致するところに出現する出来事、それが演劇の虚像である。

これに対して、西洋近代の自然主義的写実劇では、見るものと見られるもの、演者と観客、舞台と客席が分離している。ここでは、舞台上の登場人物たちは、ほとんど観客を意識せずに、日常の生活をありのままに再現することが要求される。そのようにして、人生の断片を写實的に表現し、観客に「人生とは何か」「社会とは何か」を考えさせようとする。このような西洋近代の写実劇の致命傷は、観客の積極的参加がないことである。そこには舞台から客席へ、客席から舞台への縦の関係がなく、臨場感が伝わらない。

だが、役者と観客がともに動的に相互作用しながら展開されるところに、演劇の本質はある。そこでは、演じる者と見る者とは分離することができない。演劇の最も望ましい瞬間は、演者と観客が共鳴し合い、その場全体が渾然と融合した瞬間である。そこでは、自己と他者との間の壁は瓦解し、他者との合一が可能になる。それは、神と人、人と人が共感し合い、興奮の増幅に巻き込まれていく祝祭の気分の再現である。演劇ばかりでなく、芸術作品においては、一般に、見られるものと見るものは分離することができない。芸術作品は、表現者をも鑑賞者をも映し出す鏡なのである。表現者も鑑賞者も、作品という鏡に自己を映し出して、自己自身を知る。見るものも見られるものもそこに参加し、互いが自己を発見する鏡、それが芸術作品なのである。芸術の意味はそこにある。

2 評価と解釈

評価と評価変え

シルクロードの諸都市の石窟寺院の仏像は、それが置かれている風土や宗教的雰囲気、空気を抜きにしては考えられない。もともと、造形芸術は、寺院や教会、神殿や宮殿などの特定の場所と結びつき、宗教的・社会的機能を果たしていた。ところが、石窟寺院の仏像を寺院から引き離して、現代日本の美術館にもってきて展示すると、それは

信仰の対象ではなく、単なる美術品か、骨董品になってしまう。寺院での礼拝の空間が失われ、鑑賞者もはや礼拝者ではなくなってしまうからである。

芸術作品は、それが置かれる場所によって意味付けられるから、置かれる場所が異なると、その意味も異なり、鑑賞者もその性格を異にする。作品が置かれるトポス（場所）を考えねばならない。作品の価値は場によって変わり、作品の意味や性格も、場が変わることによって変わるのである。

聴衆や観客や読者、つまり鑑賞者も場を形成している。芸術活動は一定の場所に表現行為を投げ出すことである。だから、作品は発表され、鑑賞されねばならない。その意味で、鑑賞者も作品形成に参加している。鑑賞者の積極的な役割を評価しなければならぬ。

受容美学の先駆者、ヤウスの言うように、享受こそ芸術に生命を与え、その存立を可能にする。そして、作品を受け入れ判断を下す人々の経験を媒介として、芸術は一つの歴史過程となる。作品を意味あるものとするのは期待の地平である。しかし、期待の地平は時代とともに変更されるから、新たな期待の地平の形成とともに、作品の評価変えが起きる。同時代に評価されなかった作品が後の時代に評価されることがあるのも、そのためである。地平の変更の軌跡は歴史を形づくる。とすれば、作品を受容し、選択し、分析し、反省し、評価する批評家や鑑賞者など、受容者の積極的役割に注目しなければならない。受容者は作品の意味形成に能動的に関与し、芸術の過去と現在を仲介して、歴史形成のエネルギーとなっている。

表現行為は相互連関性の場に投げ出されるものであるから、その評価は、作者の意図するところとは違ったものになる。芸術作品は、作者の手元を離れた後は鑑賞者の自由な解釈に委ねられ、独立して歩み出す。作者の意図がどの程度鑑賞者に伝えられたかも、作者には分からない。受容は一つの出来事であり、意味を生起させる出来事である。作品と鑑賞者の出会いによって、意味が創造される。鑑賞者は、作品を評価することによって、一種の創造を行なっていることになる。作品は鑑賞者に開かれているのである。

そのため、作品は、鑑賞者の視野によって、それぞれ異なったしかたで映し取られていく。一人の鑑賞者の中でも、人生経験の深まりや成長とともに、作品理解が深められていく。鑑賞者の変容とともに、作品も変容するのである。われわれがその解明を試みる度に作品が異なった相貌を見せるのも、そのためである。それどころか、作品の受容の背景には文化的・社会的文脈があるから、鑑賞者は、作者が意図しなかったものささつかみだしてくる。作品の意味は絶えず変奏され、鑑賞者を通すことによ

つて屈折していくのである。

芸術作品は一つの象徴であって、それがすぐれたものであればあるほど、様々に理解される。特に古典的作品は長い風雪に絶えてきたから、鑑賞する度に新たな理解が可能である。作品それ自体は絶えざる解釈を許すものであり、未完成の存在である。作品は鑑賞者から鑑賞者へと受け継がれ、その度ごとに理解を喚起する。こうして、鑑賞者が選択し、評価し、記述することによって、芸術の歴史は形成される。芸術史も、鑑賞者が積極的に参加する一種の劇場なのである。芸術は歴史的形成的なものであり、創造は鑑賞の中でさえ完結しない。

もつとも、偉大な芸術は、偉大であればあるほど時代を越えようとしているから、同時代では理解されないことがしばしばある。時代に先駆ける天才的芸術家と、その時代の間には、修復しがい対立がある。例えば、ゴッホやセザンヌは時代に先駆けた天才であったが、それゆえにこそ、その時代には評価されなかった。ゴッホは、生前にはまったく無視されていたし、セザンヌに対する評価もあまりにも遅すぎた。ゴッホやセザンヌは、絵画において、ほとんど信仰にも近い形で徹底的に「生命」や「形」を追究していったが、しかし、それは少しも時代と調和しなかった。芸術作品とその時代との食い違いは、この天才たちにおいては凄まじいものがあった。

ところが、彼らの作品は、時代が変わることによって急に評価されるようになる。時代の体験がようやく彼らについてきたとも言える。あるいは、時代の体験が、失ったものによりやく気づいたのだとも言える。そして、その失ったものを、その時代よりも以前に表現していた天才がいたことに、時代はようやく理解するようになる。かくて、同時代には評価されなかった作品が、独自のなものとして蘇る。

まったく見向きもされなかった作品が、時代が変わることによって評価され、作品が再生してくる。縄文時代には単なる生活の道具や祭器であった土器が、現代になって急に素晴らしい芸術として評価されるようになる。縄文時代の呪術的世界とそれを失った現代の文脈とは違うのだが、違うからこそ、逆に芸術として評価されるのである。場が変化するからである。とすれば、芸術作品は評価によって誕生するとも言える。批評家や鑑賞者が評価して、はじめて、一つの芸術作品は確立する。作品を解釈し評価しながらこれを形成する力として、批評家や鑑賞者を位置づけねばならない。時代時代に応じて評価変えされていくことによって、作品は永続した価値と意味をもつのである。

作品そのものは、それだけで意味をもつのではなく、それが置かれる文脈によって理解される。文脈が変わると、作品の見えは変わり、意味も評価も違って現われてく

る。わが国の江戸時代では単なる世俗的・商業的ポップアートにすぎなかった浮世絵が、その後、アメリカやヨーロッパで高度な芸術として評価されたように、同じ一つの作品も、別の文脈に置かれると意味が変わる。作品は、それぞれの文脈から物語られるのである。芸術作品が、それが成立した文脈を越えて長く生き長らえるのは、後の時代に常に評価変えされていくからである。

作品の意味や価値はそれ自身によって決まるのではなく、それが置かれる諸関係、時や所、機会や鑑賞者によって規定される。作品の意味や価値は、場の変化とともに変化するから、一義的には決まらない。作品がどのように評価されるかは出会いにより、偶然性を免れない。一つの芸術作品が成功するかどうか、制作者の主観的な意図や信念では決まらない。作品の置かれる場や連関、文脈や時代が、むしろ意味や価値の源泉なのである。

解釈と理解

旧石器時代の洞窟壁画にすでに現われているように、芸術作品は体験の表現であり、表現は生命の根源的な働きである。しかし、表現を理解するには、われわれの側の体験がなければならぬ。われわれは、体験することによって理解する。深い体験をもつた者は、作品の深い意味を理解する。カントが『判断力批判』の中で強調していた構想力の源泉にも、体験がなければならぬ。しかも、一つの作品が理解されるには、共通体験がなければならぬであろう。例えば、わが国の水墨画にしても、俳句にしても、それは一つの象徴であり、その象徴が理解されるには、その背景にわが国の気候風土に根差した共通体験がなければならぬ。

しかし、それだけでも、理解は不十分である。特に、過去の作品と現在とでは時代の隔たりがあり、理解はしばしば困難である。縄文土器の作者の当時の体験と現代人の体験は、その条件において大きな乖離がある。その乖離を埋め合わせるのは、それほど容易ではない。過去の体験と現在の体験、理解されるべき物と理解する者の間には、抜きがたい差異がある。過去の作者の体験をそのまま追体験することも不可能である。体験の普遍性もない。

だが、共通体験とか、追体験といっても、同じ体験である必要はない。むしろ、時代の隔たりがあり、体験間に断層があるからこそ、理解は必要なのである。理解するためには、ある程度距離がなければならぬとも言える。体験と体験が表現を通して共鳴することが理解ということであるが、作者の体験と鑑賞者の体験が同一であることはできない。体験と体験の間にはズレがあるのだが、それにもかかわらず、体験と

体験が共鳴するところに解釈は生まれる。すぐれた芸術作品に出会ったとき、水を打ったように沈黙を強いられる時があるが、このとき、作者の体験と鑑賞者の体験は、違いながらも火花を散らしている。そこから体験の重ね合わせができ、作品の体験と自己の体験が共鳴するとき、作品の解釈が誕生する。解釈が成り立ったとき、体験それ自身のより深い自覚がもたらされる。

鑑賞者が、その置かれている自己の体験から問いを立てる。その問いに対する答えが作品の中に表現されているとき、それを、鑑賞者は自己の体験から解釈する。そのとき、過去の作品は蘇り、過去と現在が結びつく。それは、現在から過去を照射することでもある。

作品は、過去の作者から現在の鑑賞者へと架けられた橋である。それが、相互理解のシンボルになるには、過去の作者と現在の鑑賞者との映し映されの関係がなければならぬ。こうして、過去の作者と現在の鑑賞者の出会いから、作品は絶えず新たに理解され、解釈の歴史が生み出される。その解釈は、時代の体験の変化とともに変化し、完結することはない。

理解とは出会いである。理解は鑑賞者と作者との出会いであり、それ自身出来事である。このとき、自己と他者の両方の理解が可能になる。私自身の体験から作品がよりよく理解でき、逆に、作品をよりよく理解できて、私自身がよく理解できる。私は、作品に出会うことによって自己に出会う。私は、作品を通して自己を再発見する。自己理解は他者理解であり、他者理解は自己理解である。芸術作品はそのためにある。

鑑賞者自身歴史的風土的に条件づけられているから、鑑賞者は、それを背景に作品を理解する。理解は、解釈者が立っている歴史的風土的視野と、作品が背景にもつ歴史的風土的視野が重なるところに成り立つ。しかも、解釈者の視野は多様だから、その重なりも多様である。

したがって、一つの作品は多くの視野から眺められ、そのパースペクティヴの違いによって、様々な解釈が可能であり、統一的合意は成立しない。どんな作品も、限りなく多様な鑑賞が可能であり、唯一絶対の美は存在しない。理解とはある視野からの解釈であり、視野の変化にしたがって、作品の見えも変わる。時代の移り変わりとともに視野も移動するから、その視野の違いに応じて作品解釈も変わる。時代の変化はパースペクティヴの変化をもたらし、解釈の変化となる。ひび割れたかけらのようなものでも、愛好のしかたによって立派な茶器になるように、視野の変化によって、芸術作品も成立するのである。

ガダマーの言うように、自己の地平から解釈することが理解であり、理解とは、作

品の地平と解釈者の地平とを融合することである。地平とは、ある地点から見えるすべてのものを包み込む視界であり、その視界は解釈者とともに動く。そして、地平の移動とともに、作品解釈も変化する。

作品の意味と価値は、それ自身の中に客観的に内在しているのではない。作品に内在する作者の意図の再認が理解でもない。作品の意味と価値は、作者と鑑賞者の出会いによって生じる出来事であり、主観的でも、客観的でもない。作品が多様な意味と価値をもつのも、そのことによる。もしも、一つの作品が一つの解釈しか許さないとしたら、その作品はそれだけ偉大ではない。偉大な作品は多義的である。作品は多くの鑑賞者によって映し取られ、多様に理解され、その解釈はその都度新しくなる。解釈は一種の翻訳であり、作品の蘇生なのである。

音楽の演奏も一種の解釈であり、常に新しい演奏によって、演奏家は自分自身のモーツァルト像やベートーベン像をつくる。演劇の上演も一種の解釈であり、俳優はその演技によって、自分自身のシェークスピア像や近松像を創造していく。そのような演奏や上演がなければ、音楽や演劇は作品にならない。作品は、演奏や上演によって蘇るのである。しかも、多様な演奏や上演が可能である。演奏や上演は再創造的解釈なのである。同じようなことは、文学作品や絵画にも言える。同じ文学作品でも、種々の翻訳が可能であり、同じ絵画作品も種々の批評が可能である。翻訳や批評は、翻訳者や批評家がオリジナルな作品の中に見出す独自の解釈であり、再創造なのである。

作品の普遍的な意味は、必ずしも、それ自身の内部にあるわけではない。演奏家や俳優、翻訳家や批評家、鑑賞者が、そこから新しい意味を引き出してこなければ、作品として成立しない。特に、古典的な作品は何度も再創造されていく。時代は変わっていくから、常に新たな理解がなされることによって、その時代と古典の間の緊張関係が埋め合わされていく。現在の経験に向かって意味を解き明かすためには、解釈と理解という再創造的作業が必要なのである。芸術作品は後の時代に開かれており、その成立には、後の人々も参加しているのである。また、一つの作品を異なった文化圏の文脈の中へ移し入れるためにも、新しい解釈が必要である。演奏や上演、翻訳や批評は、そういう別の時や場所に作品を置き換える働きである。そこには解釈変えがあり、意味変換作業があり、再創造がある。

歴史的に生成する芸術

芸術史は評価と解釈の歴史であり、芸術作品の評価や解釈は歴史を形づくる。特に、

古典的作品は、時代とともに新たな理解がなされ、時代を越えて動いていく。解釈なくして歴史はない。

この芸術史の成立に、鑑賞者が果たす役割は大きい。芸術史は、単に作者と作品の歴史のことではない。絵画も演劇も音楽も、観客や鑑賞者の参加なくして創造されなかった。鑑賞することは参加することであり、歴史をつくることである。一時は流行した文学作品も、時代の変化とともに潮が引くように読まれなくなり、その代わり、今まで無視されていた文学作品が評価されたりする。ここにも、批評家や鑑賞者の介在がある。鑑賞者は芸術史の傍観者ではなく、芸術史に身をもって参画している行為者なのである。鑑賞者は、時代ごとに固有の視点を持ち、それぞれの視点から芸術作品を多様に理解しながら、芸術史を形成する。鑑賞者も芸術史の動因である。芸術の歴史を、創作ばかりでなく、鑑賞の過程としてもとらえねばならない。

芸術は、すぐれて社会的行為である。芸術作品は、制作されただけでは作品とはならず、社会に向かって発表され、展覧され、演奏され、上演され、鑑賞されねばならない。芸術は、その起源においても、その機能においても、社会的なものである。芸術が時代と社会の体験を表現するの、そのことによる。芸術は、時代と社会のイメージをつくりだし、これを象徴する。なるほど、ゴッホのように、その時代にはまったく理解されず、無視され続けた芸術家もいる。しかし、それが後になって評価され、逆に時代を象徴する。作品は、作者の意図を超えて、時代と社会のシンボルとなる。社会は、シンボルによる伝達という機能をもつが、芸術の役割もそこにある。だからこそ、芸術は必要なのである。

現在からの問いかけは絶えず変わり、それに応じて、過去の作品に新しく光が当てられる。そのため、作者にさえ意識されていなかった作品の意味が、後の時代に露あらわにされることもある。われわれが新しいものを経験すると、作品解釈それ自身が変容する。こうして、芸術史は現在からつくられていく。芸術は、作品の創造と受容の相互作用である。その相互作用の中から、芸術史は、作品の新しい内容と意味を産出し続ける。芸術は歴史的なものである。

芸術は、歴史的に多様な変化を見せる。演劇も絶えず改変され、音楽も繰り返し別様に演奏される。鑑賞者の趣味も変化し、次々と新しい作風の作品が創造され、様式は変転していく。それどころか、インドのアジャンタやエローラの石窟寺院、ヨーロッパ中世の大聖堂、ガウディのサグラダ・ファミリア教会のように、完成までに何百年もかかり、次の世代に伝えられていくような作品もある。これは、創造に後の時代の人々の参加を前提とした作品である。

さらに、風雪に耐えながら古色化して独自の味わいを出してくる寺院建築のように、自然も芸術の創造に参加している。自然の過酷な力に巻き込まれ、樹木に覆われた廃墟さえ美しい。芸術は、もともと単なる個人の作品ではなかったのである。芸術は世界に開かれている。芸術作品は、本来、生成途上にあり、未完成である。芸術は不断の活動であり、刻々と流転してやまない世界を象徴している。芸術もまた生成変化の中にあると言わねばならない。

V 現代芸術の行方
—何が失われたのか—

1 神なき時代の芸術

世界像の喪失

ヨーロッパ各地に遺されている新石器時代の巨石建造物は、そこで祖霊を祀り死者の鎮魂の儀礼を行なった聖なる建造物であった。それらが広大な大地に根差し、天に向かつて建てられているのも、そのような宗教的意味がある。それが、われわれ現代人から見ると偉大な野外芸術にさえ見えるのも、その背景に、コスミックな宗教的世界観があったからである。

古代エジプトやメソポタミアの壮大な神殿の偉大さも、その神殿が天上・地下の神々と深くつながっていることからくる。古代の神殿は、天と地と冥界の交差する聖なる場所であった。人々は、神殿という聖なる空間で、天上・地下の神々に思いを寄せ、神々と交歓したのである。神殿を支える高く大きな柱は、天上と地上と地下を貫く柱であり、宇宙を支える宇宙樹の象徴である。それを通して、神々は降臨してくる。その柱の回りを廻って舞い、神々を迎える儀礼が、舞踊の起源となった。芸術は、神々を祀る儀礼や祝祭から生まれたのである。

このことは、中世の寺院や教会建築でも同様である。天を臨んで高く聳え立つヨーロッパのゴシック様式の大聖堂も、天なる神と地上の人間、そして地下に眠る死者とを結びつける聖なる空間であった。

古来、天は崇高、無限、至上、永遠の象徴であり、大地は、永遠の生命、死と再生、豊穡の象徴であった。天と地は相合して万物を生み出し、その天地未分の宇宙の根源的力に与って、人は永遠の生命を得ることができると考えられていた。人々は、人間の力を越えた偉大な宇宙の力への畏怖の念をもち、その大いなるものへの畏怖の感情から、巨石を建て、神殿を造り、教会や寺院を建立し、神像や聖画を描き、塑像を彫った。芸術作品は、それを通して、われわれが永遠の深みへと導き入れられる象徴であり、大いなるもののシンボルであった。有限なものの中に無限なものを表現し、目に見えるものの中に目に見えないものを表現することが、芸術という人間の営みにほかならなかった。すぐれた芸術作品が生み出されるには、そういう世界像がなければならぬ。

ところが、現代芸術、特に二十世紀の芸術には、原始から古代、中世にかけて、そして近世にもあった世界像が失われる。ここでは、天上、地上、地下につながる神話的世界が崩壊し、そこからの離脱が奔流のごとく起きてきた。もともと、そのような

神話的秩序の崩壊は十九世紀のロマン主義芸術から始まり、印象派もそれをくぐり抜けねばならなかった。だが、二十世紀の芸術は、この世界像の喪失を度外れなしかたで表現した。世界像を喪失し、有機的世界を失った現代人の精神的状況を表現したのが、二十世紀の芸術ではなかったか。だからこそ、世界像を失った現代芸術は、次々と新しい実験的試みを繰り返しながら、その果てに、単なるパフォーマンスかオブリジェに墮してしまっただけである。

なるほど、現代芸術のすぐれたものには、失われた神話的秩序を追求しようとしているものもないわけではない。しかし、すでに、それを囲む文明そのものが有機的な世界を失っていた。第一次大戦や第二次大戦の空恐ろしい破壊が象徴したように、現代世界は、その奥底に常に無政府的な崩壊作用を内包していた。いつの時代も、芸術は時代の象徴であるが、二十世紀の芸術は、現代という崩壊した世界の象徴として出現したのである。そして、それは、二十一世紀初頭の今日の芸術の混迷ともなつて現われている。

崩壊した世界の表現

現代芸術が世界像の喪失を表現し出したのは、二十世紀初頭、第一次大戦勃発前に起きてきたイタリア未来派の運動あたりからであろう。イタリア未来派は、現代の機械文明と都市文明を礼賛、現代の科学技術が追究しているスピードとダイナミズムを追い求め、美の理想を、急速に変える物の動きに見た。そして、走る馬の足は四本ではなく二十本あると主張し、同一の画面に、動く対象の各瞬間を重ねて描いたのである。こうして、イタリア未来派は伝統や過去からの決別を宣言し、無政府主義的な破壊を賛美、新しい現実を創造する芸術を目指した。

しかし、科学技術を駆使した第一次大戦の惨状は、近代ヨーロッパが築き上げてきた繁栄を一挙に破壊し、その時代が内包していた不安と不条理をあからさまにした。そして、第一次大戦中に登場してきたダダイズムの運動は、芸術において、この破壊を実行した。その表現は、意味のない詩句を叫び、殴り合い、ガラスを割り、騒音をたて、躍り狂う支離滅裂なパフォーマンスなどによって構成されていた。それは、過去の文明を否定し破壊する運動であり、伝統への反抗であり、今までの芸術がもつてきた価値体系を全面的に否定する偶像破壊運動であった。ダダイズムの運動はいわば芸術界に起きた第一次大戦であったが、このダダイズムの粗暴な破壊活動が、未来派とともに、二十世紀の前衛芸術の出発点となったのである。

だが、これら二十世紀初頭に踵を接して現われた新しい芸術運動は、文字通り、崩

壊した世界の表現にすぎなかった。それらは、過去の偉大なものを単に破壊しさえすれば十分だとする「破壊のための破壊」であり、すでに破壊されたものをさらに破壊するようなものであった。なるほど、ダダイズムには、現代の文明世界への批判も含まれてはいたが、それ自身また、現代を反映して破壊的に表現された。ここでは、対象は解体され、存在は断片化し、連関性を失った。それは、持続を失った支離滅裂な時代の表現だったのである。ダダイズムの創案によるオートマティスム（自動記述）は、言葉や物の断片の偶然的結合によって新しいものを創造しようとする表現法であったが、しかし、これも結局無連関なものの再結合にすぎず、むしろ、連関なき雑多なもので満たされている現代人の魂をそのまま表現するものであった。

神なき時代の芸術

未来派やダダイズムなど、二十世紀初頭の新しい芸術運動から出発した現代芸術は、一般に、統一と秩序を失い世界像を失った現代人の精神を象徴するものだったと言えよう。それは、第一次大戦や第二次大戦によって露呈された精神的散乱の表現であった。芸術ばかりでなく、それを囲む時代がすでに病んでいた。十九世紀後半以来のことであったが、真に芸術を求める者は、まずこの無秩序と戦わねばならなかった。

確かに、二十世紀の芸術は現代人の精神の散乱を表現していた。無数のイズムが乱立し、統一ある様式をもたず、分裂と混乱を重ねたのが、二十世紀の造形芸術であった。キュビズムや新造形主義、構成主義や絶対主義は、主観を交えない純客観的な「構成」に走り、表現主義やシュールリアリズムは、純粹主観の「表出」に走った。現代芸術では、主観と客観も分裂し、両極化してしまっただけである。

現代芸術では、多種多様な方向への実験化と原理主義化が進み、統一が失われたと言える。十九世紀末の印象派芸術ではまだ統一や総合が成り立っていたのだが、そこに含まれていた様々な原理が、二十世紀の始まりとともにそれぞれ独立し、その原理に従って、芸術家たちは表現法を徹底化していった。そのため芸術の分裂は深まり、分裂症化した世界の底知れない不気味さを露呈したのである。

これら、現代芸術に共通して言えることは、対象から断絶し、対象の解体と変形に向かったことであろう。現に、キュビズムにしても、抽象主義にしても、シュールリアリズムにしても、ここでは、外的世界の現実が分解され、内的世界の自我も解体されて、ともに芸術を生かす場所との連関性を失った。芸術が、かつてはあった自然や宗教、社会や生活との連関から遊離し、「芸術のための芸術」へと孤立化していったのが現代芸術の特徴である。世界像を見失い、人間存在の確かさを見失った現代とい

う時代の疾患を、現代芸術も象徴的に表現したのである。

神なき時代の芸術、それが現代の芸術ではなかったか。現代人は神を見失ったために、人間にそのあるべき場所を与えていた価値秩序を見失い、そのために人間像そのものが解体してしまった。天と地と人とのつながりを失うとき、人間はその根拠を失い没落する。根拠が失われるとき、信頼される世界は失われ、人間像は解体され動揺する。そのような現代の不安は、すでに、十九世紀末のゴッホが、麦畑や糸杉や自画像を描くことによって表現していたものであり、ムンクが、「叫び」の中で、みずからの孤独と苦悩を通して表現していたことであった。その現代の不安を現実にあからさまにしたのは、二十世紀の第一次大戦や第二次大戦であったが、二十世紀の芸術の諸派も、そういう有機的世界を失った現代人の不安を表現したのである。

このような統一と秩序を失った現代芸術の相貌を、ゼーデルマイヤーは「中心の喪失」という概念でとらえた。ゼーデルマイヤーによれば、芸術は神と人を結びつける仲介者の役割を果たしていたが、この神と人の間が引き裂かれたために、両者を結びつけていた芸術も中心から逸脱し、それぞれが自律性と純粋性を追究し出した。各種の芸術相互の関係においても、各芸術の理念や主題においても、現代芸術は、それぞれが極端に相反する方向に逸脱し、共通の中心から離反する。共通の中心から離反し内的連関をもたなくなった芸術は、人間像の全体を表現できなくなる。むしろ、現代芸術は、歪曲され、破碎され、混乱した人間像を描くことによって、人間自身を中心を失ったことを表現したのである。

2 キュービズムと抽象主義

対象の解体と再構成 — ピカソ

一九〇七年から一九一〇年にかけて、ピカソやブラックによって始められたキュービズム運動は分析的キュービズムから総合的キュービズムへと発展していったが、これも、世界像の崩壊と人間像の解体という現代の精神状況を表現するものであった。キュービズムは、まず対象を部分に分解し、それを最も単純な幾何学的形に還元、これらを二次元の画面上で再構成して、新しい造形を行なった。ちょうど、そのころ登場してきた映画の手法のように、対象をパラパラのコマ数に分解し、かくて後それを組み立て直す手法が、キュービズムの手法であった。この「対象の解体と再構成」という手法によって、キュービズムにおいては、人物像も、まるで屍体を解剖するように解体され、再構成されていた。その結果、画面上には、複雑な多面体の集合のよう

な人物像が登場したのである。

例えば、一九〇七年のピカソの代表作「アヴィニヨンの娘たち」でも、人間の身体は、女も男も、粗削りの木の人形のように単純化された組み合わせによって構成され、画面は、厚みも丸みもない互いに食い込んだ奇怪な五つの肉体で埋められた。ここでは、個性的な特徴や心理的表現は無視され、人物像は幾何学的断片の集積と化した。ピカソの実験は、対象をどこまで粉砕できるか、そして、どこまで再構成し変形できるかという実験であった。

ピカソは、また、この実験で、視点を自由に移動し、多くの視点から対象を眺めて、それをそのまま二次元に並列した。この多視点からの対象の再構成によって、対象の多くの面が同一の二次元の画面に同時に描かれることになった。一つの視点から対象を眺め、そのことによって距離感を表わす遠近法はルネサンス以来の空間表現であったが、これが放棄されたのである。さらに、明暗法による立体の表現も拒否、伝統的絵画空間は崩壊した。距離や明暗が無視されたキュビズムの画面は平面化され、色彩も均一化されて、形態は極端なデフォルメがなされている。キュビズムは理知によるフォルムの解体と再構成という実験であり、操作だったのである。キュビズムの考え方は、そういう主知主義に基づいている。

ピカソにとって、絵は破壊の総計であった。キュビズムは破壊することによって作り上げていく芸術であり、何よりもまず対象のラジカルな解体から始まる。よく知られている一九三七年の大作「ゲルニカ」の習作といわれている「泣く女」も、極度の悲しみに沈んで泣く女の悲痛な感情が伝わってくるようにも見えるが、形象は完全に破壊されている。キュビズムは自然な線や形を否定し、空間そのものを破壊することから出発したのである。その意味で、キュビズムは自然の否定であり、自然との断絶であり、視覚を自然から解放することを芸術の目標としたと言える。

なるほど、キュビストの出発点は、「自然は、円筒、球体、円錐をつかって処理すること」というセザンヌの原理にあったと言われるし、キュビスト自身、自分たちの方法論をこのセザンヌの原理に求めた。しかし、セザンヌにおいては、芸術は自然そのものの研究であり、物そのものに迫ることであった。それに対して、キュビストはセザンヌの方法論のみを引き継ぎ、それを徹底し、自然の解体と再構成に向かったのである。

キュビストの代表をピカソに求めるなら、変貌に変貌を重ねて変幻極まりない様々な実験を繰り返したピカソの芸術を、手短かに一言で総括することは不可能である。ピカソは、その長い芸術活動の生涯の中で、感傷性を平気で剥き出しにするかと思

と、主観性をまったく排除した幾何学的構成に没頭し、古典主義的な情趣豊かな表現に転じたかと思うと、急に政治や社会の批判的な表現に転じ、実に多くの造形的冒険を繰り返して、世間を常にアツと驚かしてきた。その性格はエキセントリックで、その表現もケレン味たっぷりの風変わりなものであった。ピカソは、現代という内的連関性を失った分裂症的時代の代表でもあったと言えよう。

形と色と線によるコンポジション——カンディンスキーとクレー

一方、キュビズムとほとんど同時期にカンディンスキーやクレーによって創始された抽象絵画は、表現の抽象化を徹底し、対象から切り離された空間の造形を試みた。従来の絵画が一定の対象を表現していたのに対して、この無対象芸術は対象から自由になり、自然の再現を拒否し、非再現的造形へと進んでいった。したがって、彼らにとっては、何が描かれているかは重要ではなく、形や色や線がどのような比率で結びつけられて、どのような新しい秩序が造形されたかが重要であった。抽象絵画は形と色と線によるコンポジションであり、それ自身が新しい創造であり、造形なのである。

現に、カンディンスキーは、一九一〇年代に初めて抽象絵画を発表し、バウハウスを中心に、この抽象造形運動の立役者となった。そして、その造形に当たっては、自然の再現から完全に離脱し、抽象芸術そのものの自律を主張した。そして、点、直線、曲線、円、三角形、方形など幾何学的形と、赤黄青など原色に近い色彩を内的必然性によって構成し、色と形の複合体を造形した。カンディンスキーによれば、色と形は、それ自身の表現力によって内なるものを表現する。絵画は、内面の響きとその生命、つまり精神的なものの表現でなければならない。目に見えないものを目で見える形と色で表わし、世界の内奥を突き止めようとしたのが、カンディンスキーの純粹抽象絵画だったのである。

カンディンスキーとともにバウハウスで新しい造形運動とその教育に当たっていたパウル・クレーも、絵画の写実性や主題性を乗り越え、目に見える自然的形象を突破して、抽象的表現へと向かった。そして、カンディンスキー同様、それ自身自由な生命をもっている線や形や色彩を厳しい抽象的法則のもとに組み合わせ、超自然的内容を表現した多くの抽象的作品を残した。クレーによれば、絵画とは目に見えるものの再現ではなく、目に見えないものの表現であり、内面的魂の世界からのみ見える実在の表現である。

クレーの芸術は、いわば線や形や色彩による詩であった。クレーは、まるで生まれわたりの赤ん坊のように世界を眺め、無意識の次元からおのずと生まれ出てくる形と色

によって、独特の幻想的世界を描いた。クレーの芸術の理想は、神が新しいものを創造するように、芸術作品を創造することであった。クレーの作品にはそれほど大作と言えないものはないが、小さな画面に次々と生み出されていった作品は、それぞれが無限に変化する一つの小宇宙だったのである。

カンディンスキーやクレーの抽象絵画は、人工言語の創造のように、独自の文法に基づいて点や線、色彩や形を構成し、そのことによって、目に見えないものを目に見える形にする造形活動である。それは、ちょうど、音楽が、対位法や和声の法則に従って音を配置し、独自の感情や情景を表現することができるのに似ている。抽象絵画は、点や線、形や色彩の構成による一種の音楽である。線や点はリズムであり、形や色彩はメロディである。抽象絵画は、様々な造形的要素がそれ自身の法則に従って互いに響き合う交響楽なのである。

さらに、また、抽象絵画が抽象を徹底し、カンディンスキーやクレーの(熱い抽象)にはまだ残っていた主情性や叙情性を完全に捨象して純粋化すると、幾何学的な形の単純なコンポジションになる。新造形主義や絶対主義など、(冷たい抽象)といわれる純粋絵画がそれである。純粋を求めて、芸術は幾何学になり、空間の抽象的分割に至りつく。

新造形主義を唱えたモンドリアンも、対象性や主題性を否定、主観的表現も排除し、抽象的構成主義を徹底していった。そして、その極、水平線と垂直線によって区切られた方形を単純な原色または白黒で均一に塗り固め、その直線と色面の組み合わせから純粋な関係を作り出して、明快な画面を構成した。そのシンメトリーを破ったコンポジションは動的な緊張を孕み、その中で、それぞれの面が然るべき位置を与えられて平衡を保っている。モンドリアンの厳しい構成によって成り立つ幾何学的抽象は、線や色や形そのものの連関性によって成り立つ純粋形式美であった。モンドリアンによれば、造形芸術の活動は空間表現ではなくて、空間決定である。そして、そのことによって、純粋で客観的なリアリティを創り出し、存在の普遍的な形相を直接生み出すことが新しいリアリズムの課題だと、モンドリアンは考えた。

絶対主義を提唱したロシアのマレーヴィッチも、一切の自然的要素や主題、色彩や情緒を排除し、芸術の純粋化を目指して、最も単純な形態による純粋に知的な幾何学的構成に到達した。白地に黒の正方形を描いた作品や、白地の上に白の正方形を描いた作品がその到達点である。抽象絵画を零地点にまで押し進めたこの絶対絵画は、芸術がもはや芸術ではなくなる限界点を示すものだったと言えよう。

抽象絵画の世界像

確かに、どのような絵画も抽象なくしてはありえない。現に、ヴォリンガーは、芸術に感情移入型芸術と抽象型芸術の二つの方向があることを指摘した。感情移入型美術からは、ギリシア美術やルネサンス美術のような自然主義的・写実主義的芸術が生み出され、抽象型美術からは、エジプト美術やビザンチン美術のような抽象的・幾何学的な美術が生まれる。しかも、古代エジプトのピラミッドなどに代表される幾何学的造形は世界感情の深さと救済への欲求を表わしているという。古来、人類の美術史は、写実と抽象の両極の間を常に動揺していたのである。

事実、抽象的芸術は、人類の美術史の最初から現われている。後期旧石器時代や新石器時代のヴィーナス像も、大地の産出力の象徴的表現として、抽象的に造形されている。未開社会の芸術や古代ケルトや古代オリエントの芸術、イスラムのアラベスクなど、抽象芸術は人類の伝統の中にすべてある。立体性と空間性から脱却し抽象を徹底していった現代芸術も、二十世紀になって急に生まれてきたものではなく、もともと、人間そのものに備わっている抽象衝動に根差しているのである。しかも、原始から古代・中世にかけての抽象芸術には、天神地祇を祀りそれに祈る祝祭空間があった。現代においても、それに類した空間がないわけではない。例えば、カンディンスキ

ーも、大いなる抽象においてこそ神秘的・超越的なものが表現できると信じ、その強烈鮮明な色彩とリズムミカルな線によって、宇宙の生成のダイナミズムを表現した。カンディンスキーが、その色彩と線の交響楽によって表現しようとしたものは、カオスからコスモスへの宇宙生成の神秘であった。

また、パウル・クレーも、その対象描写から解放された造形手段によって、純粹な色彩を音楽的に布置し、秩序だった線と無秩序な線を交錯させ、地上的なものと宇宙的なもの、静と動、カオスとコスモスを統合し、その抽象的表現の中に、生きている全宇宙を凝縮しようとした。

さらにまた、モンドリアンも、その直線と色面の抽象的・幾何学的な構成によって、存在の純粹なリアリティを表現しようとした。その天地を結ぶ垂直線と遠い大地や海の線を思わせる水平線は世界全体を貫通する二つの力であり、その交錯するところは、そこから存在者一般の分極性が出てくる根源を象徴している。二つの直線によって作られ、少数の原色によって彩色された方形のコンポジションは、対立の中の調和と動的均衡を表現しており、広大な宇宙論的意味をもっている。

このように、現代の抽象絵画にも、深い世界観がないわけではないのだが、しかし、現代では、その世界観が制作者と鑑賞者とともに貫通していないから、この抽象絵画

の作者の思い入れが鑑賞者に伝わっているとは限らない。現に、カンディンスキーは、色や形に内在する固有の意味を規定しようとしたが、これは画家によっても違おうし、鑑賞者によっても違って現われる。色と形のコンポジションと言われても、人工言語の文法のようなもので、その文法を、われわれは十分に理解しているわけではないのである。抽象画の場合、描かれている表現の意味は多義的で、不確定である。

確かに、どのような絵画も鑑賞者の解釈や参加があつて成立するものであり、理解は鑑賞者の経験によつて異なる。しかし、抽象絵画は創作者の主観によるところが多く、表現されたものの中に埋め込まれた目に見えない意味を取り出してくることは、鑑賞者にとつて極めて困難である。そのため、作者は何を描いたのか、作品と同じくらしいの理論書や宣伝文を書かねばならなくなる。共通した神話的世界が失われているために、まず、芸術家が表現しようとした神話そのものを、芸術家がみずから語らねばならなくなるのである。共通した神話空間が失われているということは、鑑賞者と作者の間の共通した世界像が失われているということである。世界像が失われたところでは、現実の生との絆を失った単なる記号としての絵画ばかりが氾濫することにもなる。

3 シュールリアリズムと反芸術

神なき地下世界の表現 ― ダリ

表現主義とダダイズムに源泉をもつシュールリアリズムも、想像力を全面的に解放し、主観的な架空の世界を再構成して、造形上の実験を繰り返した。その表現法は、脈絡のないものの思いがけない視点からのとらえなおし、逆転や錯覚、形象の大胆な変形や歪曲、不調和な彩色などを特徴とする。シュールリアリズムは、そのようにして、無意識の世界に創作の源泉を求めて、対象の流動化と無定形化を図り、奇抜な効果を狙ったのである。

例えば、シュールリアリズムの代表的作家、ダリは、一つの対象が二重にも三重にも異なったイメージで見えるグロテスクな表現によつて、二十世紀の美術界を挑発した。よく知られた『記憶の固執』と題した不気味な戯画でも、固い時計が軟体動物のようだったらりと木の枝から下がり、硬直した時計には、アリが密集して宝石のように輝いている。その描くところは、現実の世界の裏側に広がっている非現実の世界であり、無意識状態における幻覚であり、奇怪な白昼夢の世界である。ダリ自身、自分の表現方法を「偏執狂的批判方法」と称し、好んでパラノイアの異常な視覚や恐ろしい幻

想を描いた。ダリの世界は、何もかもが腐食し溶解してしまう非合理な世界であり、天的なものを失った地下の妄想である。これは、二十世紀の芸術界でのセンセーショナルなスキャンダルの一つであり、時代の病の表現でもあった。

シュールリアリズムが賛美したものは、矛盾・屈辱・喧騒・暗黒・冷血・腐敗・野蛮・悪徳・錯乱などで、およそ地上の正常な秩序を破壊するようなものであった。シュールリアリズムの生まれ出てくる源泉は創造なきカオスであり、無秩序であり、狂気であった。芸術を拒絶したこの芸術は、現代の合理主義的な世界に対して極端な非合理主義的世界を対置し、反抗しようとするものであった。その描くところは、神なき悪魔の世界であり、悪魔的なもの地上化である。

なるほど、伝統的世界でも、おどろおどろしい地獄絵や誘惑図は常に描かれてきたが、その背景には、いつも天的なものや地上の秩序があった。ダリのシュールリアリズムにはその背景がなく、神々は不在のままである。キュービズムが、地上世界で対象を解体し再構成しようとしたのに対して、シュールリアリズムは、それを地下世界で行ない、神的世界の拒否を表現したのだと言えよう。当然、ここでは人間も解体され、溶解してしまっている。それは、世界像を喪失した現代人の不安の反映でもあったのである。

オブジェの成立——デュシャン

現代芸術が、人工物や無機物のオブジェを意図的に提示し、それを芸術とみなすようになったのも、一九一〇年代、第一次大戦頃から起こされたダダイズムの反芸術運動からであった。そこには、合理主義や上品ぶった芸術趣味への反抗、社会や文化に対する反対姿勢などが含まれていた。この芸術文化運動の出発点に、芸術は物に転化し、作品そのものが物体化していった。しかも、そこに、何らかの記号論的な意味機能をもたせたものが、現代芸術独特のオブジェとしての芸術である。

物そのものを芸術作品として前面に押し出し、オブジェとしての芸術を創始したのは、マルセル・デュシャンであろう。彼は、一九一〇年代から、チョコレート粉砕機、帽子掛け、瓶乾燥機、自転車の車輪と腰掛けなど、レディメイド（既製品）を出品し続けた。デュシャンがニューヨークに渡り、一九一七年に便器を「泉」と題して偽名で出品、展覧を拒否され、大きなスキャンダルを巻き起こしたのはよく知られている。

物は、置かれる場所が変えられることによって意味が変わる。文脈の変化による物の意味の変化と、そのことによって生じる鑑賞者の戸惑いから、人々が芸術に抱く先入見を動揺させること、それがデュシャンの意図したところである。この行為によっ

て、既成の美学は否定され、趣味の限界が示された。

また、そのことよって、同じ人工物である既製品と芸術作品の区別がどこにあるか、美術が既製品同様商品化されていることがよいことなのかどうか、獨創性に関して芸術品と既製品との間にどれほどの違いがあるのかなどが問われた。さらに、芸術作品は作者自身が作らなくても、物を選択してくるだけでもよいのではないか、もともと、美術館とか展覧会に芸術作品を出品するということはどういふことなのかなども問われた。そもそも、芸術とは何なのか。何をもって美とし、何をもって美としないのか。芸術の限界を、通常美的なものとは考えられない物の出品によって逆照射し、芸術的価値の転倒を企てたのがデュシャンの行為であった。そのことは、排泄器を吸水器のごとく「泉」と称したことにも現われているであろう。

さらにまた、そこには、アメリカという機械文明の国が唯一芸術作品として作り出せるものは、公衆衛生に関する器具と桶だけではないかというような皮肉も含まれていた。この機械文明への批判的態度は、裸体を移動機械の連続分解写真の映像のように描いた未來派的な初期の作品「階段を降りる裸体」や、晩年の作品「彼女の独身者たち」よって裸にされた花嫁、さえも、通称「大ガラス」にも現われている。デュシャンのこれらの芸術活動は、スキヤングラスな事件を作為的に起こすことによつて、調和を求める芸術を破壊し、芸術そのものを問う「反芸術」運動だったのである。

彼は、現代芸術において、科学哲学のゲーデルのような役割を果たしている。ゲーデルは、その不完全性定理によつて、数学や論理学の体系の無矛盾性はそれ自身の体系によつては証明できないということを証明し、数学や論理学の根拠づけの限界を示した。ちょうどそれと同じように、デュシャンは、芸術そのものが自己矛盾を含み、自己破壊的な無限背進に陥ることを、その行為によつて示したのである。このことによつて、逆に、芸術の限界は無限に広がり、結局、芸術は定義することができないことになった。芸術は、人が芸術と思う限りにおいて芸術であるにすぎないことになる。したがつて、このことは、デュシャンの作品そのものが芸術かどうかと同時に問われているのだと言わねばならない。

オブジェ芸術を創始したのは、デュシャンだけではない。同じダダの流れを汲むドイツのシュヴァイツァースも、二十世紀前半、ガラクタばかりで作られたヘルツ・パウを制作、廃棄物によつて支えられている現代の消費社会を象徴的に表現した。これは、無関連なものが寄せ集められた現代文明を逆提示する芸術であり、現代のジャンク・アート（廃棄物芸術）の始まりだったと言える。

デュシャンやシュヴァイツァースが創始したオブジェ芸術は、芸術そのものを否定す

る芸術であった。彼らは物そのものを提示することによって、芸術の成立根拠を掘り崩し、芸術自体を問うたのである。素材を構成してタブロー上にイリュージョンを作り、何かを物語ることが果たして芸術なのかどうか。このことを、イリュージョンなしのオブジェの提示によって示そうとしたのである。それは芸術がもはや芸術でなくなる境界点を示し、芸術の限界を認識させる。

また、彼らには、物そのものの提示によって、芸術とともに、社会をも批判しようとする意図があった。確かに、デュシャンのレディ・メイドやシュヴィッタースの廃棄物芸術には、われわれ現代人が生きている産業技術文明への批判があり、それは第二次大戦後のコンセプチュアル・アートにも引き継がれている。これらのオブジェ芸術は、現代のありのままの姿をアイロニーを含めて象徴的に表現し、合理化され尽くした現代人の生活を批判的に表現する。

しかし、現代文明を戯画化して表現するとしても、そのオブジェ芸術そのものが人為的・無機的に提示され、それ自身現代的病を患っているという点は見逃せない。それは、ちょうど、都会のスズメが針金やプラスチック材などで巣を造るようなもので、現代のオブジェ芸術も、そのような意味で現代の反映なのである。第二次大戦後のアメリカで、アクション・ペインティングなどが極限に達したとき、ネオ・ダダの名のもとに、新しいオブジェ派が大挙して登場してきたが、これらも結局、デュシャンやシュヴィッタースに源泉をもつものだったのである。

もっとも、伝統芸術の中にも、オブジェ芸術がなかったわけではない。例えば、わが国の庭園芸術でも、自然石を取り入れ、これを庭石として配置、大山に見立てたり時には須弥山に見立てたりして鑑賞した。これも一種のオブジェ芸術だったのだが、そこには、その対象によって象徴されている山水つまり天地自然とのつながりがあり、このことを直視的にわれわれは理解している。そういう宇宙観があるから、石は芸術になるのである。

ところが、現代のオブジェ芸術には、そういう共通の世界像がない。作者と作品と鑑賞者に共通する世界像の喪失、それが現代芸術一般に言える疾患である。共通の世界像を失ったところでは、芸術作品そのものの理解の文脈が失われ、むしろ芸術の限界が問われることになる。現代のオブジェ芸術に対して大方の人々が感じる違和感は、それを包むそれ以上の神話空間が失われているからである。現代のオブジェ芸術は神なき時代の芸術なのと言わねばならない。逆に言えば、ヨーロッパ新石器時代の巨石芸術のように、たとえ大きな神話的世界をもつていても、現代のように、その神話的世界が理解されていないところにもつてくれば、それらも、草原に屹立しているだ

けの単なるオブジェか観光資源になってしまうのである。

共通の神話空間がないときは、その神話を言葉によって説明しなければならなくなる。現代芸術の作家が、作品以上に、千言万言を尽くして自己の作品を説明しようとするのはそのためであろう。これほど、絵画やオブジェについて莫大な説明や解釈や理論が語られたのも、二十世紀になってからのことであろう。理解のための共通コードが失われてしまったために、過剰なまでに説明しなければならなくなったのである。かくて、芸術は言葉による謎解きと化す。現代芸術が難解になり、鑑賞者の理解を拒否しがちなのは、作者と鑑賞者の間に共通するコードが失われ、鑑賞者はその意味を共有することができないからである。共通コードを欠いたものは、単にそこにある物、文字通りのオブジェにすぎないものになってしまう。

もちろん、現代のオブジェ芸術は、芸術そのものの限界を示そうとしているのだとも言えるし、物がそこにあるということだけを示そうとしているのだとも言える。だが、そのような芸術家の独り善がりな思い入れは、作者個人かあるいは仲間だけにしか理解されないであろう。作者や仲間だけにしか理解されない芸術は、従来の芸術以上に主観的な芸術となってしまう、芸術はほとんど秘教と化す。

現代のオブジェ芸術と比べるなら、われわれが日常使っている茶器などがよほど芸術性をもっている。伝統的にも、陶芸は、そういうわれわれの生活と大自然とのつながりの中で成り立つ芸術であった。われわれが物を美しいと感じるのは、それがへきるんということと連続し、さらに大自然との結びつきがあるときである。ところが、現代のオブジェ芸術は、そのような生きられる現実から遊離してしまった。美術館や展覧会場に出品されているオブジェが、手近な道具のようにには役に立たず、それでいて美しい絵画のようにカタルシスを与えてくれるわけではないという奇妙さ、それは、われわれの生を囲む世界との喪失というところからきているのである。

4 アクシヨン・ペインティングと偶然性の芸術

行為としての芸術 — ポロック

キュービズムにしても、抽象主義にしても、シュールリアリズムにしても、オブジェ派にしても、造形主義であることに変わりはない。それに対して、第二次大戦後アメリカで出現した抽象表現主義は、造形そのものを否定する。抽象表現主義は、線や形や色を組み合わせて意識的な造形することに反対し、知性によるいかなるコントロールも、いかなる美的先入見もなしに、画面そのものに立ち向かう。

例えば、アクション・ペインティングを創始したポロックは、大きなキャンバスに絵の具や塗料を滴り落とし、叩きつけたり、撥ね散らしたりして、画面全体を隅々まで等価値に埋め尽くし、偶然にできる画面を作り出した。ポロックは構図や造形を否定、自己を身体ごと作品の中に投げ込み、無意識の世界を探ったのである。どのような作品が出来るかは、ポロック自身にも分からない。焦点がどこにもないあるいはどこにもある画面、《オールオーバー》は、こうして作られた。ポロックの作り出した画面は、遠近法はもちろん、対象の再現性もなく、一見支離滅裂のように見える。しかし、顔料の偶然の飛沫によって表わされる画面は、まるで宇宙生成直後のカオスを思い起こさせる。

ポロックの芸術は、身体全体のアクションによって表現する（行為の芸術）である。ポロックにとつて、画面は投影された身体であり、行為の場である。したがって、キャンバス上に出現しているものは絵ではなく、行為の瞬間に生起してくる出来事である。そこには、前もつての観念や構想はなく、自己を表現しようとする意識もない。ポロックにおいては、絵画は主観の表現でもなく、客観の表現でもないのである。主観も客観もアクションの中で一つになったところからほとぼり出てくる生命の流れの表現、それがポロックのアクション・ペインティングであった。

ポロックは、何かを表現しようとするのではない。幼児のなぐり描きのように、ポロックに造形性や作為性はない。制作者が素材と一つになり、マティエールそのものから生み出される造形に身を任せるのが、アクション・ペインティングである。アクション・ペインティングは、自分の行為を、生成する宇宙の自由な造形の中に投げ込み、そこからおのずと立ち現われてくる創造的世界を表現する。それは、鳥が巣を作るように、外界に働きかけることによつておのずと生まれてくる経験である。芸術も、そういう経験から生まれてくる。

自然は、結晶や生物のような定形的造形に至る前に、混沌とした複雑な造形をする。岩石や鉱物の組成などに見られるように、自然の中には無限の不規則な形がある。第二次大戦後、アクション・ペインティングをはじめ抽象表現主義は、この自然の非定型を追究したと言える。

しかし、地球誕生以来四十億年にもなる岩石や鉱物の造形を超える芸術はない。また、芸術が行為であり経験であるということは、従来の絵画制作でも変わりはない。伝統的にも、行為を重視し、その行為の中に宇宙を集約する芸術は、わが国の茶道などにも脈々と生き続けている。ここでも、作者と鑑賞者の行為が世界そのものに投げ込まれることによつて、目に見えない宇宙の生成の軌跡が現われ出てくる。

芸術と偶然性

ポロックらのアクション・ペインティングは偶然による造形である。それは、偶然によって表現されたカオスの空間によって、生成する宇宙を象徴する。ここでは、芸術は、作者の意図や構想から離れて、偶然の運動と化す。偶然とは、一定の法則や計画に基づいて起きるものではなく、突然思いがけなく起きるものであり、その生起を根拠づけることができないものである。だから、偶然は、宇宙の変転や生成消滅と深く関係している。芸術はもともとテクネー（技術）であり、そのテクネーによって意図や構想を想像力によって実現することだったのだが、アクション・ペインティングは、このテクネーを越えてデュケー（偶然）に依存しようとする。

偶然性を利用する芸術は、ダダイズムのオートマティスムに源泉をもっている。オートマティスムは、手当たり次第に、紙の切れ端、ポスターや写真の断片、布切れなどを貼りつけて、無意識を解放、思いがけない造形を試みた。このコラージュに代表される偶然の創造力に依存する芸術手法は、第二次大戦後も、砂、泥、小石、タールなどを混ぜ合わせた厚塗りの絵画を創始したデュビュッフェなどにも引き継がれている。デュビュッフェは、この方法で物の地肌を表わし、混沌とした砂漠の大地を暗示しようとしたのである。このような偶然が生み出す造形を尊重する芸術は、錯綜する生の流れを混沌とした画面に定着しようとしたアンフォルメル派や、染みや汚点によって画面を作ったタシストなどにも見られる。偶然性の芸術は、芸術制作を偶然の法則に任せ、偶然が作り出す美を創造する。それは鉱物的自然と等価なものであり、偶然によって生成する自然の美に等しい。ここでは、芸術創造の過程が自然の産出の過程と一つになっているのである。

とは言え、このような偶然性の芸術が伝統芸術にもなかったわけではない。例えば、陶芸では、陶芸家は、自分の造形力だけで思うような作品を削り出すのではない。釉薬の滴り具合にせよ、焼き上がりの具合にせよ、陶芸家の技だけではどうにもならない面があり、それはただ自然の恩寵によって与えられる以外にない。陶芸は、自然の大きな力の場にみずからの身体を参入させ、その創造力に身を任せる偶然性の芸術だったとも言える。

偶然性の音楽 — ケージ

偶然性の芸術を現代音楽において徹底的に追究したのは、ジョン・ケージであった。

西洋古典主義音楽は、作曲家自身が決めた形式法則に則って曲を作り、それを演奏者

にも強制するものであったが、ケージはこれを否定し、さらに、この古典主義音楽の規範主義をまだなお引き継いでいたシェーンベルクなどの構成主義にも反対した。そのため、ケージにおいては、作曲における作曲家の作為は放棄され、音と音との間の内在的な関係や音の生じる時間的順序は、作曲家の意図から離れた偶発性に任された。

ケージは、この偶発性を生じさせるために、魔法陣や易の卦を用いてアトランダムに音高や音価を決定する作曲法を開発した。チャンス・オペレーションである。また、ピアノの弦にボルトや消しゴムを挟め、どんな音が出るかが作曲家にも演奏家にも分からないようにした「フリベアード・ピアノ」も開発した。こうして、雑音や騒音をも積極的に取り入れ、偶然の確率に依存する複雑な音によって生み出される「曲」をつくり出したのである。ここでは、諸分節の選択と結合は演奏家の自由に任せられたために、楽譜も判じ物のような図形楽譜が用いられるようになっていった。

ケージの「音楽」は事実上即興に委ねられており、演奏の度ごとに違う一度限りのものである。ケージは、これを「不確定性の音楽」と名付けた。不確定性の音楽は、作曲家にも演奏家にも何が生じるか分からない可変的で流動的な「音楽」である。ケージは、このような偶然性の音楽を作り出すことによって、極端な統制主義に陥った西洋音楽の行き詰まりを打開しようとしたのである。

さらに、ケージの「傑作」は、一九五二年初演のよく知られた「四分三十三秒」である。この曲は全休符、終始無音で、演奏家は四分三十三秒間何もしないでいる「沈黙」の音楽である。しかし、沈黙に支配されているために、会場の外の木々を渡る風の音、屋根を打つ雨の音、会場内の聴衆のざわめきなど、意図されない音響が聞こえてくる。だから、この「曲」は、聴衆にとって、演奏の度ごとに異なった体験をすることができ「曲」である。

ケージが四分三十三秒の沈黙の時間で照らし出したことは、何より、音楽作品での鑑賞者の果たす役割であろう。音楽作品が作品となるには、作曲家や演奏家だけでなく、鑑賞者も参加している。さらに、芸術表現には、演奏会場というように閉じた世界だけでなく、風の音や雨の音など自然まで参加している。ケージは、音を否定することによって、無音の中に含まれているまわりの世界を聴衆に意識させたのである。

音は形成されたものではなく、それ自体生起してくる出来事である。それは、作曲家にも演奏家にも予想することはできず、ただ、鑑賞者が聞いた瞬間に生まれ出てくる一回的なものである。音が今ここに生起しているという音の唯一性、それがケージの表わそうとしたことなのである。

われわれが子供のころ鳴きしきる蜂の声を聞いたときに、音を聞くということとは、音の中に身を入れるということであり、聞き入ることである。われわれは世界の外にいない以前の原初的な世界を現実化することが、「四分三十三秒」の表わそうとしたことであつた。そのためには、作曲家も、演奏家も、みずからの行為の痕跡を消し去る必要があつたのである。

通常の音楽会では、演奏とその鑑賞という事態が、どうしても演奏する者とそれを聞く者とに分かれてしまう。このことを克服して、音楽における鑑賞者や環境の参加、即興性や一回性を、偶然性と沈黙の音楽で照射し、西洋の近世から現代までを支配した規範主義的な造形主義を破壊しようとしたのが、ケージの芸術行為であつた。

しかし、芸術が偶然性に依存し、不確定で、鑑賞者も参加する一つの出来事であるということは、なにもケージに教えられるまでもない。ケージが照射したような芸術の本質は、実のところ、伝統芸術にはすべてある。伝統的な音楽は、演奏者の自由な解釈や鑑賞者の参加、そして自然の参加さえ前提としていた。しかも、それが、ケージのような破壊的でないしかたで実現されていた。

例えば、わが国の能なども、謡がどの高さで入るかはその時その場の気候や雰囲気などによって変わり、大鼓や小鼓もその時その場の呼吸によって打たれ、決して五線譜に確定的に採譜できるようなものではない。能楽の演奏は不確定に満ち、即興性に富んでいる。さらに、会場の雰囲気つまり鑑賞者も参加していることは、もともとの前提である。また、野外能などでは、まわりの風の音や鐘の音、波の音なども聞こえ、それも演能の一部になっている。さらにまた、能の動かぬ芸は、ケージの沈黙の音楽以上に、無の中に有のすべてをのみこむ至芸である。演能は一回切りの出来事なのである。このことを考えれば、ケージが示そうとしたことは、すでに、伝統芸術の中に存在していたのだと言わねばならない。

法則定立的で規範的な西洋近代音楽を批判し、芸術の偶然性と不確定性を示すにしても、ケージのように作作的でスキャンダラスな方法をとる必要はない。ケージの音楽も、デュシャンのオブジェ同様、創作者と鑑賞者の間に共通のコードがないために、理解が極めて困難である。共通の手掛かりを与えられていない聴衆はいきおい無力感に閉じ込められ、後には苦渋と不快だけが残ることもなる。

芸術の終焉

一般に、現代芸術は奇抜さと珍奇なものを求めて、次から次へと新しい表現方法を

競ってきた。しかし、それも単なる意匠の目まぐるしい交代に終わり、新しさの探究も枯渇し、あとには飽き飽きするほどの退屈だけが残ったというのが、現代芸術の結果ではなかったか。現代芸術は、前のものを否定し次のものに否定されるようなことを繰り返しているうちに、創造性を失ってしまった。現代芸術はすでに終焉していると言わねばならない。

なるほど、ケージやポロックやデュシャンには、芸術は出来事の創造であり、行為による表現だという考えがあった。しかし、この行為としての出来事が、その後のアメリカ芸術のハプニングやパフォーマンスになると、一種のイベントと化していく。ハプニングは、観衆の直接的な参加を求めて予期せぬ偶発事を期待していたし、パフォーマンスも、行動による表現のイベントであった。さらに、これがマス・メディアを動員したイベントとなると、野外のビルや島一つを包む梱包芸術など、インスタレーションになる。これは巨大なパフォーマンスではあるが、パフォーマンスは、所詮、パフォーマンスにすぎない。

他方、一九六〇年代以後の現代芸術は、芸術作品を物として表現する新しいリアリズムの追究にも向かっていった。アメリカの現代芸術を代表したポップアートは、ネオ・ダダとともに、この芸術の物象化の象徴でもあった。ポップアートは、アメリカの国旗を正確に描いて提示したり、マリリン・モンローの写真にけばけばしい色を塗って提示したり、新聞の写真の切り抜きを所狭しと貼りつけたり、現代アメリカの都市生活の現実をそのまま表わす（絵画）を発明した。それは、現代の大衆消費社会の生活を批判するでもなく、礼讃するでもなく、そのまま物として表わすものであった。ポップアートは現代の都市生活の現実の叙述であり、芸術というよりも、むしろ一つの時代の標本にすぎなかった。この即物的芸術は、作者の主観も最小限に止め、作品がもっている諸関係とも切り離し、作品を物そのものとしてのみ示す芸術であった。この絵画の物象化は、絵画の終着あるいは滅びを表わすものだったと言えよう。

しかし、芸術そのものが終焉したわけではない。現代の前衛芸術が終焉しただけである。終わりを告げたのは、絶えず新奇性を競ってきた前衛芸術であった。前衛芸術の失墜が言われたのは一九八〇年代であった。しかし、その創造性の枯渇と形骸化は、ネオ・ダダやポップアートが登場してきた一九六〇年代から始まっていたと言わねばならない。そのころから、前衛芸術は新しさによる衝撃力を次第に失い、限界に達していたのである。

様式の崩壊とポストモダニズム

共通した様式の崩壊、これが現代芸術一般に言える特徴であろう。

様式とは個人を越えて内容に形式を与える普遍的型のことであり、それは、その土地の自然・風土・歴史・文化などを背景として成立する。古代エジプト芸術の単純で力強い様式が長い間一貫して継続されていたように、各文化圏・各時代の芸術は、大概、様式的統一を備えている。もちろん、様式には変遷があり、絶えず新しい様式が古い様式を捨てて登場してくる。それはちやうど、生物の種が個別的には多様でありながら、同時に共通した形態をもち、それとともに進化していくのに似ている。

ところが、現代芸術は、麻薬患者のように次々と新しい刺激を求め、強烈で衝撃的な表現形式を追究してきた。現代芸術は自分より一つ前の表現形式を破壊し、破壊に次ぐ破壊を繰り返しながら、その様式を目まぐるしく変化させてきたのである。種々雑多な表現形式が現われては消え、過剰なほどに生産され消費されていったために、まるでファッションの流行のように、表現形式に持続というものもが失われた。様式の成立にはある程度の持続が必要なのだが、現代ではその様式の持続と統一が壊され、ただ多様な表現形式が混在するだけである。ウェイドレの言うように、現代芸術は様式を失って自己喪失に陥ったと言わねばならない⁴。

もつとも、例えば建築芸術で言うなら、ニューヨークの摩天楼や国連ビルなど、鉄とコンクリートとガラスで出来た高層建築は、二十世紀が作った様式と言えるかもしれない。このル・コルビュジェやグロピウスによって創始された近代建築様式は、無駄な装飾を徹底的に排除し規格統一された機能主義的建築様式であり、徹底的な合理主義に基づいている。幾何学的に構成された無機的な均質空間を形成し、建築としての純粹性を追究した近代建築様式は、産業主義の発展によって形成された機械的組織化の時代の反映であった。

このような合理主義的で幾何学的な構築性は、二十世紀の絵画では、対象の解体と再構築を行なったキュービズムや厳格な幾何学的抽象を行なった新造形主義などにも見られる。これらも、機械を組み立てるかのよう⁵に形態と色彩を組織化して、二十世紀という機能主義的時代を象徴したのである。

ところが、この合理主義的な近代建築様式に対しても、一九七〇年代以後、ポストモダニズムという形で轟然とした抗議が勃興、機能主義や幾何学的抽象への批判が起きてきた。近代建築様式は何より過去の歴史や伝統を断ち切り、その冷たい均質空間によって人間まで均質化、人間の生きる空間を無視してきたとポストモダニズムは主

張し、むしろ伝統的様式を復活させてきたのである。とは言え、このポストモダンイズムでさえ、古典的様式や歴史的様式の単なる混在、模倣、折衷、引用、パロディに終始し、様式と言えには程遠いと言わねばならない。

一九一〇年代以来二十世紀初頭の今日に至るまで、現代芸術は実に多くの表現形式を試みてきたにもかかわらず、統一ある様式をもたなかったと言うべきであろう。

失われた場所

芸術がへ生きられる場所から遊離してしまったことも、現代芸術の無視できない特徴である。

かつて、伝統的な芸術では、芸術作品が寺院や教会、神殿や宮殿の装飾と結びつき、それが置かれる場所から分離されていなかった。また、陶芸や服飾などにも見られるように、芸術が生活の場と調和して成り立っていった。絵画も、それが置かれる場所とのつながりによって活かされていた。

ところが、近代では、芸術作品がそういう非均質な場所から切り離され、独立した芸術作品とみなされるようになる。そのため、現代芸術は孤立化、外界とのつながりを失い、へ生きられる場所から遊離してしまった。機能的に構築された均質空間をつくり出した近代建築も、外部空間の場所性を排除してきた。現代芸術は、一般に、生きるということとのつながりを失ってきたのである。

そもそも、西洋近代の産物である美術館に芸術作品が移されるようになってからというもの、芸術作品は、否応なしにそれが置かれていた場所を失い、世界から孤立してしまった。芸術作品を囲んでいた有機的世界が剝奪され、作品と美術館との関係に必然性がなくなってしまったのである。そのため、近代の美術館では、原始美術であろうが、仏教美術であろうが、教会芸術であろうが、現代芸術であろうが、どんな対象でも単なる美術品か文化遺産になってしまふ。現代芸術の一部に美術館を脱出する傾向さえ見られるのは、美術館が芸術作品の墓場と化してしまつたからである。

それどころか、二十世紀の複製技術や再生技術、マス・メディアなどの発達によって、現代では、特別の会場や場所さえ省略され、芸術作品の複製が大量の人々に提供されるようになった。美術館は省略されて、絵画は複製画や美術全集となって普及し、音楽は、演奏会も省略されて、レコードやCDなどの複製品によって広まった。写真や映画、ビデオなどは、作品形態そのものもともと複製でしかない。さらに、それがラジオやテレビなど放送メディアを通して大量の視聴者に届けられたのが、二十世紀であった。実際、われわれは、常日頃、テレビでドラマを見、CDで音楽を聞

き、複製や印刷で美術作品を見ている。二十一世紀初頭の今日では、それさえ省略され、インターネットでそれらが配信され、毎分ごと、個々別々に簡単にダウンロードできるようになっていいる。情報の大量生産と大量消費は、ここに極まったのである。

しかし、このような形で芸術の普及は、身体ごと参加することによって得られる本来の芸術体験を阻害し、芸術の安易な受容態度を助長してしまう。ベンヤミンは、すでに一九三六年に、複製技術の発達によって芸術作品の一回性と唯一性が失われ、それがもつていたアウラが失われると警告していた。しかし、複製技術や再生技術の極度に発達した現代では、芸術作品はことごとく情報化され、ベンヤミンの時代以上に、そのオリジナルな価値はなくなっている。このような複製技術が氾濫するところでは、芸術作品を包むそれ以上の余剰の世界は失われる。

変質した祝祭

現代では、芸術の本来の場所であった祝祭も大きく変質する。

芸術作品が美術館や博物館、演奏会場や劇場に移されるようになったのは近代になってからであるが、これらは、かつての聖空間の代用物である。これらの空間も一種の祝祭空間ではあるが、そこには聖なるものに通ずる場所がなく、芸術作品は孤立している。

現代の祝祭空間は、むしろスポーツ競技場や娯楽施設、イベント会場や博覧会などに見られるが、ここにも、かつて祝祭がもつていた聖なる世界がない。それどころか、国威発揚のために大がかりに企画されたオリンピックや万博、商業活動に組み込まれた巨大な遊園施設や百貨店のイベントなど、現代では、祝祭が巨大な産業技術文明に組み込まれてしまっている。

さらに、ラジオやテレビなど、現代のマス・メディアの発達によって、身体を運ばなくても、これらが映像や音声を通してリアルタイムで送られてくる。現代の祝祭空間は、このマス・メディアを通して巨大な広がりを見せるのだが、毎時間、そのような劇場空間を居ながらにして見せられていると、祝祭はその意味を失う。マス・メディアによる神聖さを失った祝祭空間、それが現代の祝祭空間である。ここでは、労働の時間と祝祭の時間、ケの時間とハレの時間の区別がなくなり、労働と祝祭の両方の意味が失われる。

芸術作品の中で何が価値あるかも、マス・メディアが決める。いきおい、芸術においても、マス・メディアの恩恵を受けたタレントまがいの「アーティスト」が横行することにもなる。マス・メディアの異常に発達した現代では、別の基準によって選

ばれた大衆の偶像が新しい神となって祭り上げられるのである。それどころか、二十世紀初頭の今日では、ラジオやテレビなどのマス・メディアさえ省略され、映像や音声はインターネットで一瞬のうちに全世界に配信され、まったく別の礼拝空間をくりだした。

確かに、このような現代の祝祭空間にも日常性からの離脱があり、抑圧された気分からの浄化（カタルシス）がないわけではない。だが、現代の間延びた祝祭空間では、そのカタルシスも単なる気晴らし、レクレーション、慰労休暇のようになってしまふ。帝政期の古代ローマのように、祝祭は娯楽化、スベクタクル化し、芸術は刹那化、頹廃していく。そこには根源的生命への一体感がない。

しかし、このように、大衆の好奇心を満たす情報や映像を次々と発信し、地球全体を劇場化するマス・メディアやインターネットは、その恐ろしい程の増幅力によって、別種のオーラを発信するようになる。それらがつくりだす仮想現実の世界が逆に恐るべき実在性をもち、幻影と実在の区別がつかなくなる。ここでは、鑑賞者の能動的参加さえ可能になり、その虚構体験は強烈なリアリティを主張する。現代では、すでに、複製と現実の区別はない。なるほど、芸術はもともと虚実の皮膜において成り立つ虚構体験には違いない。だが、このようなメディアがつくりだす情報の大量消費社会では、真の芸術家には孤独しか残されていないであろう。

失われた世界像を求めて

現代芸術は、様式を失い、生きた場所を失い、聖なる祝祭から遠ざかってきた。見るものも見られるものも共にそこに住み込む神話的世界を失ったのである。現代芸術が現代人の孤立を表現し、果てしない彷徨を繰り返さざるをえなかったのも、人々が神話的世界から切り離され、大いなるものへの所属の感情を失ったからである。

もちろん、現代芸術にも、このような神話的世界を再び見出し、こうとする芸術がなかったわけではない。例えば、表現主義の流れを汲むルオーも、激しい表現力で暴力と憎しみの支配した現代に生きる人間の醜悪さを描きながら、次第に、その人間の背負う深い悲哀を哀れみと救いの中に包んでいった。それは、初期の苦悩するイエス像から、晩年の荘重で静かなイエス像への変化となって現われている。そこには、コスミックな背景をもった聖なるものの深い表現があった。

シュールリアリズムの一つの源泉ともなったシャガールも、その豊かな想像力と色彩感覚によって、表象を自由に変容しながら、ロシアの故郷の町の思い出やユダヤ教の伝説、聖書に基づく象徴などを描き、魔術のように幻想的な夢の世界を展開した。

ここにも、自然の神秘と聖なるものへの思慕があり、深い神話的世界の記憶がある。シャガールの描く世界は、過去と現在、あの世とこの世、自然と超自然が同時存在する現実を超えた詩的世界であり、ユダヤ神秘主義に基づく旧約聖書の世界、新約聖書の世界、ロシア正教の世界を見事に総合している。シャガールが生きた二十世紀という時代は、ユダヤ民族にとって苦難と悲哀に満ちた時代であったから、その表現の中には、時代の不安と秘められた嘆きが象徴されているが、しかし、それを超自然的な夢の世界に包み、魂の故郷へと浄化しようとしたのがシャガールの芸術であった。

現代は聖なるものを失い、根源的なものを忘却した時代であった。しかし、現代は、それゆえにこそ、この失われた世界像を求めていこうとした時代でもあったのである。そのことは芸術の世界にも反映している。

芸術はまた祈りなのである。

エピソード 造形の根源を求めて

創造的宇宙と芸術

この宇宙は、誕生以来、大河のような超銀河構造、渦巻く銀河、無数の星の集まった星団、光り輝く恒星、大小の惑星など、様々な形の天体を形成してきた。同時に、物質世界でも、雲の集まりのような原子、次第に明確になってくる分子構造、幾何学的な結晶へと、種々の形態をつくってきた。そして、このような宇宙のマイクロ進化とマイクロ進化がドッキングするところで、例えば地球のような惑星には、藍藻やアメーバのように、高度な機能を果たす生命の原型を生み出し、それが進化して、植物の葉や花卉、動物の鱗や内臓、角や骨格など、多様な生命の形を生み出してきた。この宇宙は、天体としても、物質としても、生命としても、形を創造し、形として発現してきたのである。

そればかりか、この宇宙は、天体にしても、物質にしても、生命にしても、運動するものとして、その軌跡という形でも無限の動く形を生み出し、さらに、成長し発展し進化するものとしても、無数の変容する形を生み出してきた。しかも、その形は、それ自身つくられながら同時につくるものとして、常に変化する形態として、自己を表現してきた。この宇宙は形を生み出す力であり、形を創り出し続ける創造的宇宙である。この地上に一瞬咲き出した一輪の名もなき小さな花の形も、創造的宇宙の働きの中からふと現れ出てきた一つの出来事なのである。

人間の営む芸術も、確かにそれは人為的な創作ではあるが、これも宇宙的創造の延長なのではないか。芸術家は、素材に形を与え、物質を変貌させて、新しい形を作り出す。この面から言えば、芸術は技術である。土器や茶器にも見られるように、技術と芸術の間ほとんど断絶はない。生物も、物質を素材として自らの形態を創造し続けてきたが、人間の技術や芸術も、その延長上での働きであろう。芸術家も、それ自身、その創作活動を通して、大きく言えば、宇宙の創造に参加しているのである。芸術家が作品を創作するということは、新しい形を生み出すことであり、創造するということなのである。

創作には、芸術家の意思や意図を超えた力が加わっている。芸術家は、いわば宇宙の創造力に助けられて創作している。宇宙的力が芸術家を通して作品を作らせているとも言える。その意味では、芸術家の創作それ自身が、宇宙の形成作用の一環の中に

ある。植物や動物の形がそうであるように、芸術家の生み出す形も宇宙の命の表現なのである。逆に言えば、次々と新しい形態を創り出してきた宇宙自身、自己自身を形として生み出す偉大な芸術家だとも言える。

自然は産み出す自然であり、休むことなく新しい形を創り出す能産的自然である。土や岩、山や川、草や木、鳥や獣、虫や魚など、自然は多種多様な形態を創造する。被子植物は、十字形や五角形、六角形やロゼット型の色とりどりの花を咲かせ、ハタオリドリは見事な編み物のような巣を作り、ニワシドリは色鮮やかな東屋を作る。自然の営みは素晴らしい造形に満ちている。造化の妙といわれるように、自然は偉大な芸術作品なのである。

人間の芸術も、自然同様、創造的営みである。人間は、芸術を通して、自然によってすでに造形されたものをさらに造形する。その造形が、具象的なものであっても、抽象的なものであっても、それは新しい世界を創出することである。芸術作品の創作は、その各々の瞬間が新たな創造なのである。

画家は、小さなキャンバスに山や木、水や石、動物や人を描くことによって、いわば新しい天地創造に臨んでいる。芸術作品の創造は、一つ一つが新たな出来事なのである。どんなに模倣的な作品であっても、そこには素材の選択と再構成、変形と組み立てがある。たとえ平凡な風景画家でも、風景を再構成している。芸術は世界の再創造なのである。仮に、芸術を自然の模倣と定義できたとしても、その模倣は必ずしも自然の正確な再現ではない。そこには再創造がある。芸術家の創造の喜びは再創造の喜びである。人が芸術を好むのも、そこからくる。

芸術は、創られたものからさらに新しいものを創り出していく自然と共通している。自然の造形力と芸術の造形力は一つなのである。その点から言えば、自然と人工をそれほど明確に対立させるべきではない。芸術を創造する人間自身が、自然に属している。連続と続く自然の営みの一環として、芸術創造をとらえねばならない。芸術は、自然同様、創造的である。いわば、自然が、芸術家を通して、もう一つの世界を創造するのである。自然の創造性と芸術の創造性は連続している。

自然は自己自身の彫刻家である。自然は、長い進化の過程で、長大な時間と巨大な力を通して絶えず形を創ってきた。自然の創り出す形は無限である。結晶、岩石、山並み、川の流れや海の波、草の葉や花、貝殻、そして、雲や銀河の渦など、流動的形から有機的形、幾何学的形まで、宇宙、物質、生命すべてに様々な形が見出される。自然は形として発現する。自然の創り出す形の美しさや豊かさに、われわれは圧倒される。

芸術は、この自然が創り出す形を再現化する。先史時代から厳然として存在していた人間の芸術活動は、自然の形の形象化であった。洞窟には野牛が描かれ、土器には蛇の造形が施され、織物には植物の連続模様が編まれ、人々は造形する喜びを得てきた。芸術は作品となつて現われ、自然そのものを一層明瞭化し、自然の本質を開示する。芸術の生み出す形は、人類が長い時間をかけて自然の形態から学んだものである。芸術の造形は、自然の創り出す形の中に見出すことができる。自然は、人間の創造活動の原点であり、形を生み出す原型である。自然も芸術も自己形成者である。自然はメタモルフォーゼを繰り返し、芸術はデフォルメを繰り返す。

自然美と芸術美

われわれは、紅葉に染える山が湖水に映る風景に感動し、野原に咲く一輪の花を美しいと思う。しかし、その自然に対する感情は、単なる主観的な感情ではない。それは、自然の見事な形に対する共感である。われわれは、そこに、宇宙の造形の巧妙さを見る。自然に勝る芸術はない。自然の美は、その創造性にあり、自然はまさまじと現われ出ている。その形成の美、それが自然美というものである。だからこそ、人々は、古来、自然の中に命を見、その中に神聖なものを見てきたのである。そして、われわれの祖先は、原始以来、この自然の造形を観察し、その形を表現してきた。人間にとつて、自然は芸術を生み出す教師である。

山や川、花や草木など、自然は昔から存在していたのだが、しかし、これを風景画や静物画に再現し、その美を再現化するのには芸術である。芸術は、自然の創造活動を象徴的に表現し、それを典型化する。自然美は、芸術によって再創造されるのである。それどころか、夕焼け空の美しさをまるでターナーの絵のようだと言ふことができるように、自然の美しさを評価するにも、しばしば芸術体験を通してなされる。それだけに、すぐれた絵画は、自然美の本質を自然から抽出しているのである。自然は、芸術のように見えるとき美しく、芸術は、自然のように見えるとき美しい。たとえ、その表現の対象が山や川、草や木でなく、人間の身体であつたとしても、それ自身自然の造形である。自然美と芸術美は連続している。

もちろん、自然は単に美しいだけではない。なるほど、同じ形の花びらと雄しべが中心の雌しべに集められている花の姿は優美であり、生命感情を掻き立てる。しかし、自然は、そのような調和や優美だけでは成り立っていない。自然は強さと激しさをもっている。カントが『判断力批判』の崇高論で展開しているように、自然は偉大であり、威力をもって人間に迫ってくる。威嚇するような岩石、大空に湧きあがる雷雲、

破壊的威力をもった火山、荒廃を残して去る暴風、怒濤逆巻く大洋、水流高い大瀑布など、自然の威力に、われわれは、突き放されるとともに引きつけられる。このような自然の大きさや威力は、それを見る人間の能力を圧倒する絶大な偉大さを持ち、人間の力の卑小さを感じさせる。そこに、われわれは、自然のもつ崇高さを感じるのがある。自然美は、むしろ、この自然の崇高感から始まったと言えよう。思わず筆を執ってしまふ芸術の表現衝動も、この自然の偉大な力に駆り立てられて起きてきたのである。芸術する心の源泉もそこにある。

表現と抽象

この世界は表現世界である。宇宙は銀河や星雲や星として、物質は流体や結晶として、生命は多種多様な形をした動植物として表現されている。動物の外観や体表の模様なども、その彩色や形態は、単に自己保存や種族保存という機能だけからは解くことができず、それ以上のほとんど遊びと言ってもよいような装飾や形態に満ちている。二枚貝や巻き貝の複雑微妙な模様、熱帯魚の鮮やかな色彩、鳥類の美しい羽模様などを見れば、そこには、単なる目的論を越えた生命の無限の自己表現意欲が見られる。生命は、長い進化の過程で、多種多様な形態を創り出してきたのである。銀河も星も、雲や川の流れも、結晶も、花も木も、魚や鳥も、みな、それぞれに特有の形態をもち、美しい。自然は自由闊達な造形に満ち、その表現は、芸術以上の芸術だとも言える。自然は、無限に自己自身を表現していこうとする宇宙の命を宿している。万物は宇宙の命の表現なのである。

芸術もまた表現である。芸術は存在の再現であり、再現前化である。子供が蝶々の真似をして踊る。それは蝶の飛翔の模倣なのだが、しかし、子供は、そのことによって蝶の飛翔を再現し、蝶の飛翔という出来事に現れ出ている宇宙の命を再現前化し、再創造している。そして、そこから、舞踊という芸術行為が始まる。芸術家の表現衝動の根源には、宇宙の表現意欲がある。芸術の表現行為によつて、森羅万象は再び意味をもってくるのである。造形という行為を行なつてこそ、宇宙の働きは現れ出してくる。芸術とは、そういう行為なのである。芸術の創造と宇宙の創造はつながっている。

自分の絵画を自然の研究だと考えていたセザンヌが描こうとしたものも、彼の全存在で受け止めた自然の感覚であった。セザンヌは、自然の中から特に形と色彩を抽出し、これを分割された色と輪郭で再構成しようとした。セザンヌは、造形芸術を、自然の模倣から自然の再創造へと転換していったのである。

芸術が自然の再現であり、再現前化だとしても、芸術は単なる模倣ではない。芸術は、どんな芸術でも抽象である。芸術は、自然の造形から偶有的なものを省き、類似や関係、均衡や調和、リズムや運動を抽出し、それを線や色や音の構成にして造形する。自然も多くの形を創るが、芸術家はそこからさらに本質的なものを取り出し、自然を形象化する。芸術は抽象とともに始まる。

本質の抽出は、多くの場合、形の抽出によってなされる。形こそ、目に見える現実の本質である。輪郭はその形を作る。輪郭は、事物をそのまわりの世界から切り取り、明確化する。原初の芸術も、幼児の画も、輪郭を描くことから始まっている。しかも、物の輪郭は、線を描くことによって作り出される。線は、自然界の最も単純な要素の活動と軌跡から生まれ出てくるものである。線は存在を限定し、分割する。だから、絵画では、線は対象の描写の要約に使われる。線は自然の速記なのである。こうして、複雑な自然は単純化される。

とは言え、あまりにも明確な幾何学的直線は、事物の多様性や運動性をかえって隠蔽してしまう。線は点の軌跡であるが、そうである以上、線は点の移動を表現し、運動を表現している。直線も曲線も、運動を表現する。しかも、われわれが線を運動の表現ととらえる背景には、身体の運動性がある。

特に、曲がりくねった曲線は、旋回や波動、律動など、流動性を表現する。この曲線の曲がりくねりやうねり、ねじれなどによって、自然の中から運動するものを抽出し、物の動きを象徴することができる。自然は不動なものではなく、連続性とともに、飛躍するダイナミズムをもっている。曲線は、この自然のダイナミズムを抽出して行く。

芸術は、昔から、単なる自然の再現ではなく、自然の造形から動と静あらゆる形を、その本質として抽象してきた。抽象がなければ、芸術は成立しない。

出会いと共鳴

自然や芸術において形を生み出す力は出会いである。出会いは生きて働く力である。二つの川の流れが出会うところに渦が生じるように、自然も、芸術も、出会いから造形される。出会いからの創造こそ、力の源泉である。

宇宙も物質も生命も、多くの異なった要素の出会いから、新しい構造や秩序を創発していく。森羅万象は相互に関連しているから、その連関の中から限定された諸関係が選ばれ、形はできる。相互に関連する多様な要素の牽引と反発の力の微妙なバランスから、種々の結合が可能になり、形の多様性が生まれる。出会いのあるところに物

事は生成し、出会いのしかたによって形も変わる。形は、出会いという形なきものから生成するのである。しかも、出会いのしかたは無限にあるから、生成する形は、それぞれが唯一無二である。

造形芸術も、出会いから形成される。自然そのものが出会いから造形されるものだが、芸術家はさらにその自然の造形に参加し、新しい造形を行なう。どのような造形になるかは、芸術家とモチーフとの出会いによる。素晴らしい芸術作品は、題材との出会いから創造されるのである。例えば、ゴッホにとって、その独特の様式が創造されるには、陽光眩い南フランスのアルルの風景との出会いがなければならなかった。それがあつたからこそ、黄色を中心とした明るい色彩によって、物の命を表現しえたのである。作品の形とその完成は、芸術家の人生のすべての出来事の出会いは生まれ出てくるのだと言わねばならない。だから、同じ一つのモチーフでも、芸術家が違えば別の描き方になり、異なった造形になる。その造形は新たなコンポジションであり、創作であり、創造である。

芸術家が題材から独特の形を見出すとともに、芸術家も題材に見出されて、新しい造形は可能になる。芸術家が題材に出会うとともに、題材も芸術家に出会うのである。したがって、芸術作品の創作過程では、芸術家は、作品を作りながら、当の作品によって自分自身も形成されていく。

出会いの現場では、偶然の果たす役割が大きい。岩石に現われた模様、雲の形、枝分かれた川など、自然のすべては多様な要素の出会いから生じた結果であり、そこには予測できない偶然が作用している。それと同じく、芸術家と題材との出会いも偶然である。だから、個々の芸術作品は、自然同様唯一無二である。

自然においても、芸術においても、形を創り出すへ出会いにはまた共鳴でもある。形の形成の背後には、共振とか共鳴と言われる現象がある。自然においても、月の満ち欠け、潮の満干、昼と夜の交代、季節の移り変わりなど、自然はリズムに満ちている。そして、この自然のリズムが、多くの弦が振動し合うように共鳴し合って、様々な形態を形作っている。地水火風の自然のリズムは、互いに響き合って新しい秩序を形成していく。ミクロの物質世界でも、粒子と粒子はエネルギーをもった場の振動として記述され、それらが共振し合ってパターンをつくりだす。原子や分子も、共振しながら相互に結合し、そこから結晶も生じる。共振現象が形の根源にはある。

芸術作品も、自然、題材、素材、芸術家自身、鑑賞者、社会環境など、あらゆる要素の共鳴から生み出される。なかでも、自然との共鳴は、芸術にとってなくてはならないものである。芸術家の造形衝動そのものが自然の造形衝動の中から出てきている

とも言えるのだから、自然との共鳴は、その芸術に生き生きとした命を与える。芸術の造形は、自然の造形の一部なのである。

「画家は、「これだ」と思う共鳴の中から、モチーフを見出しってくる。しかし、何が出来上がり、どのような形になるかは、芸術家自身にも分からない。なるほど、前もつての概略の構想はどの画家にもあるのだが、作品がその通りに出来るとは限らない。作品は、その時々々の題材や素材、気候や風土、あらゆるものの共鳴から閃光のように現われてくるものなのである。その点では、作品がどのような形になるかは非決定的である。そして、非決定的なものを創造的である。

だが、形はまた生成するものである。形は、一瞬たりとも一つの形に止まることはできない。自然の形を見るとき、恒常的なもの、静止したままのものはどこにもない。形を静態的に把握してはならない。形はまた崩れ、磨滅する。衰亡し、死する姿は無残であるが、形には死がある。形あるものは形なきものから生じているのだから、形はまた、次々と消滅する。砂山を作っては壊して遊ぶ子供のように、自然は、創造と破壊、成長と衰退、生と死、生成消滅を繰り返す過程である。

しかし、形として現われ出、そして滅ぶものこそ美しい。形は変化する。刻一刻として同じ形であるものはない。常に変化する形、それが命である。月は満ち欠け、雲も岩も絶えず変化し、季節は移り変わる。形態は変化する。すべては、流れゆく水のように、無限な流動から新しい形を創り、また別の形に変わっていく。世界は、調和と比例、秩序と規則性だけではない。世界は、流動的なものである。形は、この流動する世界の一瞬のパターンや軌跡である。形は生命である。生み出されつつ生み出すもの、それが形である。形は、時々刻々生成変化する生命の流れの断面なのである。形が変化することから、時間も生成する。形の中には生成と消滅が同時に含まれている。この生成する形の一瞬をとらえて、これを形象化すること、それが造形芸術のなそうとするところである。

自然からの離反

自然は無限の形成力であり、その創造力は極まりなく、宇宙誕生以来のあらゆる造形の試みがなされている。そして、それを、芸術家は、時間的にも空間的にも形として再現前化してきた。われわれが芸術作品の中に見る様々な形は、どんな形でも自然のどこかにある。芸術の造形の源泉も、芸術家の創造力の源泉も、自然の中にある。

自然も、芸術も、みずから創造されるとともに創造し、形成されるとともに形成する。世界の内にもう一つの世界を創造する力、それが芸術である。

これに対して、現代芸術が、自然からの抽象を推し進めるあまり、自然から離れすぎてきたことは否定できない。自然の再現を否定してきた現代芸術は、自然の創造者に代わって、自らが創造者たろうとしたが、これは不遜というものである。現代芸術の造形主義や構成主義、抽象主義や表現主義には限界がある。自然から遠く離れた芸術は、芸術自身からも遠く離れることになるであろう。

確かに、現代芸術は、再現主義から脱却しようとして、自然から疎遠になってきた。キュービズムは自然の解体と再構成に向かい、構成主義や新造形主義は題材から遊離して、独自の抽象法則によって画面を幾何学的に構築してきた。機能主義的に構築されてきた近代建築も、自然征服の象徴のように大都市に聳え立っている。現代芸術の人為性や故意性は、オブジェ派やポップ・アート、ネオ・ダダや偶然性の音楽にも見られる。現代芸術は、一般に、自然から離脱することによって、芸術としての純粹性を保とうとしてきたのである。

しかし、自然の造形は偉大であって、人間の造形を遙かに超える。自然は芸術家の造形以上に自己形成的で、それは人為の及ぶところではない。朝日に輝く樹氷にしても、その樹氷をつくる氷の結晶にしても、どんな画家や彫刻家の造形にも及ばない美しさをもっている。この旧石器時代以来あつた（自然とのつながり）を十分見出せなかったところに、現代芸術の彷徨の遠い原因があつたように思われる。それだけに、また現代芸術は、この失われたものを求め続けてもきたのであり、今も求め続けているのである。

註

プロローグ

1 グレツインゲル『なぐり描きの発達過程』鬼丸吉弘訳 黎明書房 一九八七年

I

- 1 木村重信『美術の始源』新潮社 一九七一年 第二章 第二節
- 2 Hegel, Platonenologie des Geistes, Ph. B. Felix meiner, 1952, S. 318ff. (『精神現象学』櫻山欽四郎訳 世界の大思想 12 河出書房 一九六六年 二五八頁以下)
- 3 Aristoteles, Poetica, 1453a (『詩学』今道友信訳 アリストテレス全集 17 岩波書店 一九八九年 第二章)
- 4 ハリソン『古代藝術と祭式』喜志哲雄訳 世界の名著・続 15 『近代の藝術論』 中央公論社 一九七四年 二一九頁、二三〇～二三二頁、二四七頁
- 5 Nietzsche, Die Geburt der Tragödie, Kröner, 1964, S. 76 (『悲劇の誕生』浅井真男訳 ニーチェ全集Ⅰ(第一期) 白水社 一九七九年 五八頁)
- 6 ハリソン 前掲書 第五章
- 7 世阿弥『風姿花伝』第四 日本古典文学大系 65 『歌論集 能楽論集』西尾実校注 岩波書店 一九七一年 三七〇頁
- 8 同書 第五 三七六頁
- 9 世阿弥『拾玉得花』日本古典文学大系 65 『歌論集 能楽論集』西尾実校注 岩波書店 一九七一年 四六一～四六三頁
- 10 Aristoteles, op. cit. 1456 (前掲書 第七章 三四～三六頁)
- 11 増田正道『能への招待』日本の名著 10 『世阿弥』中央公論社 一九六九年 四二六頁
- 12 同書 四二七頁
- 13 穂積以貫『難波みかげ』日本古典文学大系 50 『近松浄瑠璃集』下 守随賢治・大久保忠國校注 岩波書店 一九七一年 三五八～三五九頁
- 14 世阿弥『風姿花伝』第二、第七 日本古典文学大系 65 『歌論集 能楽論集』西尾実校注 岩波書店 一九七一年 三四九頁、三九〇頁
- 15 ハリソン 前掲書 一九四～一九七頁
- 16 Gadamer, Wahrheit und Methode, J. C. B. Mohr, 1972, S. 108～S. 110 (『真理と方法』I 梶田収ほか訳 法政大学出版局 一九八六年 一六三～一六七頁)
- 17 Aristoteles, op. cit. 1485b～1490 (前掲書 第四章、第五章)
- 18 Platon, Politika, 589a～599e (『国家』第十卷 藤沢令夫訳 プラトン全集 11 岩波書店 一九七六年 六九〇～七〇三頁)
- 19 Platon, Ion, 535a (『イオン』森進一訳 プラトン全集 10 岩波書店 一九七五年 一三二～一三三頁)
- 20 Platon, Phaidros, 244a～244c (『バイドロス』藤沢令夫訳 プラトン全集 5 岩波書店 一九七四年 一七四～一七七頁)
- 21 ホイジנגガ『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳 中央公論社 一九七五年 四〇～四七頁
- 22 ドナルド・キーン『能・文楽・歌舞伎』吉田健一・松宮史郎訳 講談社学術文庫 二〇〇一年 三八六～三八八頁
- 23 Aristoteles, op. cit. 1485b (前掲書 第六章 二九頁)

- II
- 1 Kant, Kritik der Urteilskraft, Pt. B., Felix Meiner, 1968, S. 29ff. (『判断力批判』牧野英二訳「カント全集」8 岩波書店 一九九九年 第一部 第一篇 第一章)
 - 2 世阿弥『拾玉得花』日本古典文学大系65『歌論集 能楽論集』西尾実校注 岩波書店 一九七一年 四六三頁
 - 3 ヴォリンガー『抽象と感情移入』草薙正夫訳 岩波文庫 一九五五年 第一部 第一章
 - 4 世阿弥『花鏡』日本古典文学大系65『歌論集 能楽論集』西尾実校注 岩波書店 一九七一年 四三二頁
 - 5 同書 四二七〜四二八頁
 - 6 世阿弥『風姿花伝』第三 日本古典文学大系65『歌論集 能楽論集』西尾実校注 岩波書店 一九七一年 三六一〜三六二頁
 - 7 同書 第七 三八八頁
 - 8 世阿弥『拾玉得花』日本古典文学大系65『歌論集 能楽論集』西尾実校注 岩波書店 一九七一年 四五六頁

III

- 1 源実朝『金槐和歌集』日本古典文学大系29「山家集 金槐和歌集」小島吉雄校注 岩波書店 一九七一年 四〇八頁
- 2 大矢鞠音『田中一村・豊饒の奄美』日本放送出版協会 二〇〇四年 九二頁
- 3 メルローボンテイ『眼と精神』滝浦静雄・木田元共訳 みすず書房 一九八〇年 二五七頁
- 4 フォイドラー『芸術活動の根源』山崎正和・物部晃二訳 世界の名著続15『近代の藝術論』中央公論社 一九七四年 一一五頁
- 5 ペネデイテイ『スタニスラフスキー入門』松本水実子訳 而立書房 二〇〇八年 九八〜一〇九頁
- 6 本居宣長『源氏物語玉の小櫛』二の巻 本居宣長全集 第四卷 筑摩書房 一九六九年 二〇三頁
- 7 同『石上私淑言』卷一 本居宣長全集 第二卷 筑摩書房 一九六八年 一〇〇頁
- 8 同『源氏物語玉の小櫛』二の巻 本居宣長全集 第四卷 筑摩書房 一九六九年 二〇一頁
- 9 『古今和歌集』新日本古典文学大系5 小島憲之・新井栄蔵校注 岩波書店 一九八九年 四頁
- 10 メルローボンテイ 前掲書 二五八〜二五九頁
- 11 世阿弥『花鏡』日本古典文学大系65『歌論集 能楽論集』西尾実校注 岩波書店 一九七一年 四一五頁
- 12 同書 四一四〜四一五頁
- 13 同『風姿花伝』第一、第三 日本古典文学大系65『歌論集 能楽論集』西尾実校注 岩波書店 一九七一年 三四三〜三四八頁、三六三〜三六七頁
- 14 西田幾多郎『歴史的形成作用としての芸術的創作』『西田哲学選集』第六卷(芸術哲学論文集) 岩城見一編 燈影舎 一九九八年 二五九頁以下
- 15 Kant, Kritik der Urteilskraft, Pt. B., Felix Meiner, S. 55ff. (『判断力批判』(十)『原佑訳「カント全集」8 岩波書店 一九六五年 第九節)

IV

- 1 橋俊綱『作庭記』日本思想大系23「古代中世藝術論」林屋辰三郎校注 岩波書店 一九七五年 二二四頁
- 2 世阿弥『花鏡』日本古典文學大系65『歌論集 能楽論集』西尾実校注 岩波書店 一九七一年 四二七～四二八頁
- 3 同『風姿花伝』第五 同書 三七六頁
- 4 同『花鏡』同書 四一五頁
- 5 同『拾玉得花』同書 四五四～四五六頁 『風姿花伝』第七 同書 三九五～三九七頁
- 6 同『花鏡』同書 四一四～四一五頁
- 7 H・R・ヤウス『挑発としての文学史』櫛田収訳 岩波書店 一九九九年 1
- 8 Kant, Kritik der Urteilskraft, Ph. B. Felix Meiner, 1968, 89 (『判断力批判』牧野英二訳「カント全集」8 岩波書店 一九九九年 第九節)
- 9 Gadamer, Wahrheit und Methode, J. C. B. Mohr, 1972, S. 294～S. 290 (『真理と方法』II 櫛田収ほか訳 法政大学出版局 一九八六年 四七〇～四八〇頁)

V

- 1 ゼーデルマイヤー『中心の喪失』石川公一・阿部公正訳 美術出版社 一九六七年 第七章、第八章
- 2 ガスケ『セザンヌ』与謝野文子訳 岩波書店 二〇〇九年 二四二頁
- 3 ヴォリンガー『抽象と感情移入』草薙正夫訳 岩波文庫 一九五五年 第一部 第一章
- 4 ウェイドル『芸術の運命』前田敬作・飛鷹節訳 新潮社 一九七五年 第二部 第一章
- 5 ベンヤミン『複製技術時代の芸術』川村二郎ほか訳 紀伊国屋書店 一九六五年 3

エローク

- 1 Kant, Kritik der Urteilskraft, Ph. B. Felix Meiner, 1968, S. 107ff. (『判断力批判』牧野英二訳「カント全集」8 岩波書店 一九九九年 一三五～一三六頁)

一口に芸術と言っても、その幅は限りなく広い。その範囲は、詩、文学はもちろん、絵画、彫刻、音楽、演劇、舞踊、建築、造園、さらに、茶道、華道、陶芸など、あらゆる領域に及ぶ。本書は、そのうち、主に絵画や演劇、日本の諸芸道などを素材に、
 〈芸術は何に起源するのか〉、〈人間にとって芸術とは何か〉、〈芸術はどこへ行くのか〉などについて考え、私なりの造形芸術論を展開してみたものである。

本書、Iでは、主に演劇をモデルに、芸術の祝祭的起源を論じ、IIでは、芸術の本質を〈生命の表現〉というところに見ようとしている。また、IIIでは、芸術制作の現場での身体の問題などを論じ、IVでは、芸術における鑑賞者の果たす役割に注目している。そして、最後のVで、これらの考察から得られた視点から、主に二十世紀の芸術を念頭に、現代芸術の批判的考察を行なっている。

全体を通して、本書では、芸術作品を成り立たせている宇宙観を問題にしていると
 言える。芸術とは、それが空間芸術であつても、時間芸術であつても、身体表現であつても、抽象表現であつても、どんな芸術でも、最後は、天地に通じる根源的なものの表現でなければならない。目に見えない世界を目に見えるものとして表現すること、それが芸術である。芸術に感動があり、カタルシスというものがあるのも、芸術作品を取り囲む世界に、その芸術作品以上の目に見えない世界があるからである。

私の芸術論の原点は、日本の芸能、特に能、文楽、歌舞伎にある。若いうちから親しんだこれらが国の伝統芸能の構造が範型になって、本書の中の近代写実劇への批判や芸術の祝祭起源論などが結実している。本書の中で、能や歌舞伎などの例をあげ、世阿弥や近松の芸術論などにも言及しながら、自分なりの芸術論を展開したのはそのことによる。日本の伝統芸能や日本美術史にも言及しながら〈芸術とは何か〉について考察するという構想の源泉は、思えば、今から四十年以上も前に遡ることになる。

日本の芸術をモデルにしての私なりの芸術観を明確にするのに特に共感を覚えたのは、一九八六年に亡くなられた美術評論家の吉村貞司氏の諸著作である。その『日本美の特質・日本美の構造』や『沈黙の日本美』（著作集 第一巻 第二巻 泰流社 一九七九年）などは、教えられるところ多く、幅広く参照させてもらった。氏は、日本の伝統芸術の本質を〈わびさび〉には見えずに、むしろ命の表現と見ている。その点が特に共鳴したところである。

花にこそ春は宿るように、一つの芸術作品は根源的生命的象徴として現われる出る

ものであり、いわば宇宙生命の表現である。花の中に春を描く、それが芸術である。へ人はなぜ芸術するのか、その表現衝動の源泉にも、宇宙衝動とでも言うべきものがある。芸術は根源的生命から現れ出てくる出来事であり、再創造であり、再現前化である。芸術は、いわば命の輝きなのである。

二十世紀の初頭から二十一世紀の初頭まで、現代芸術は、およそ百年かけて、そのあらゆる試みをほとんどし尽くして終焉した観がある。二十一世紀の芸術を展望しうる新しい方向は果たしてあるのであろうか。

一つの例として、石川県金沢市在住の山本基氏の「塩の芸術」に注目しておきたい。氏は、二十四歳で他界した妹の死に向き合ったことが原点になって、「塩の芸術」に出会う。その大量の塩を使った作品には、例えば、宇宙創成以来の生命のつながりを思わせる「常世の杜」など、曼荼羅のように描かれた迷路の広がる独自の世界が展開されている。しかも、出来上がった作品に使われた塩は、最後に鑑賞者達に分けられ、それぞれ海に戻してもらおう。そこまでがこの創作の過程だから、作品としての形は消えてしまう。しかし、このような表現方法によって、生と死を繰り返しながら永遠に循環する生命活動の連なりを表現し、大自然とのつながりの中の生きとし生けるものの営みを見つめようとしているのが「塩の芸術」である。

この山本氏の芸術活動には、祝祭性、生命の表現、身体を通じた創作、鑑賞者の参加、大自然とのつながり、宇宙観など、私が本書の中で語ってきた芸術の本質がすべてである。二十世紀末から二十一世紀初頭にかけて日本で生み出され、生み出されつつあるものの中に、二十一世紀の新しい芸術を切り開くものがあるのではないか。

私は、今まで、自分自身の思索を現代文明の批判的考察から始め、その後、自然、倫理、宗教、存在、認識、さらに歴史、文明などについて考察してきた。その考察の基軸には、私なりの生命哲学がある。それは、この芸術論の試みの背景にもなっている。そのような意味では、本書は、単なる芸術論や美術論ではなく、私の生命哲学の一環だと言っべきだろう。

新しいコンセプトのもとで、新しい創作に動いている若い人達に、本書が何らかの役に立てば幸いである。