

ラスコー洞窟壁画の芸術性：綿密な記述による

小川 勝

(キーワード：ラスコー、洞窟壁画、芸術性、綿密な記述)

はじめに

筆者は長年にわたって洞窟壁画の調査を行ってきたが、折に触れて洞窟壁画の芸術性を否定する見解に接してきた。一般的な美術史の教科書は、作者たち自らが芸術を制作していると意識しはじめた古代ギリシャ美術から始まっており、ピラミッドやツタンカーメンのマスクが代表する古代エジプト美術なども除外されている。しかし、筆者は芸術とは何かという問いかけに答えるために「最古」の美術である洞窟壁画の調査研究に従事してきたのであり、ここで改めて、洞窟壁画がまさに芸術であるという議論を展開し、今後の研究の基礎としたい。

伝統的な美術史は、18世紀のヴィンケルマンによる『ギリシャ芸術模倣論』（1755年）などの古代ギリシャ・ローマの遺物研究から始まっており、当然、その射程が限定されるのだろうが、芸術は、約40000年前に制作されはじめた洞窟壁画を嚆矢として、極めて長い歴史を有しており、たかだかこの2.3世紀間に確立されてきた芸術観を意識する必要はないのかもしれない。とはいえ、現時点で、保守的な主張はまだ根強く、今後とも調査研究を続けてゆく上で、洞窟壁画の芸術性を明らかにするのは必須ではないか、と考え、本稿を草する次第である。

本論では、洞窟壁画を代表するラスコーの5つの作品を取り上げ、その「綿密な記述(thick description)」により、その芸術性を顕わにしようとする試みである。綿密な記述とは、本来は人類学の民族誌に関する概念で、「厚い記述」とも訳されるが、ここでは、美術作品をできるだけ詳しく、その制作の背景なども含めて言葉で描写することを意味する用語の訳語として採用する。「芸術性」という概念そのものが、容易には定義できない曖昧なものであり、それを論理的に明らかにすることは難しいだろう。しかし、芸術作品それ自体が、作者たちと彼らを支える社会の主観的な産物である以上、その研究も主観的な言葉による記述からしかはじめられないのではないだろうか、と筆者は考えるに至っている。しかも、記述をできる限り綿密にすることで、作品の実相もようやく明らかになり、その分析の過程を通して、芸術性としかしいようなものも浮かび上がってくるのではないかと、というのが本稿における筆者の企図である。人文科学の研究対象は人間が作り上げたものであり、美術作品も人間の主観の賜物である。その研究も、主観的であることを恐れず対象を綿密に記述し、それによってこそ見えてくる普遍性を大切にしたいと考えている。

さて、綿密な記述に先立ち、研究史に沿って、2件の洞窟壁画に対する否定的見解を取り上げ、それを批判することで、本稿の議論の前提とする。まず、最初に発見されたアルタミラの洞窟壁画を取り上げ、なぜその真の制作年代が20年以上にわたって、認められなかったのかを考える。次に、20世紀の芸術学の出発を告げるヴォリッガー『抽象と感情移入』が洞窟壁画を「模倣衝動」の産物と断じ、芸術の範疇に入れなかった問題に触れる。この2件の批判的検討を経て、ラスコーの作品を経験してゆきたい。

アルタミラの正統性の認定

1879年にスペイン北部、サンティジャーナ・デル・マール村近くのアルタミラの丘で洞窟壁画を発見したマルセリーノ・デ・サウトウオラは、様々な証拠から、作品が1万年以上前の氷河時代に制作された結論づけた。サウトウオラは、既にアルタミラ洞窟で10年以上にわたって発掘を行っていたが、出土する遺物がすべて後期旧石器時代の産物だったことから判断して、1万年以上前に洞口が閉じて、その後人間が出入りした痕跡がないため、その中で発見された洞窟壁画も1万年以上前に制作されたとしか考えられない、と正当に結論づけた。そして、その考えを著した小冊子を1880年に刊行し、その中で洞窟壁画の芸術性にも言及している。(注1) その部

分を引用すると

作品の大半が、全体の配置を損なわないように配慮しつつ、天井の凹凸の激しい形状を利用しているところから判断しても、作者には芸術的な才能のあることを示している。(注2)

作品のかたちと岩面の形状の一致を筆者自身は長年「統合」という概念で論じてきているが、元々は、洞窟壁画研究を創始したブリュネも、この造形現象を「利用」と呼んでおり、それに先だって、サウトゥオラも同じく「利用」という言葉遣いをしていたことを示している。(注3) 一方、筆者の「統合」概念は洞窟壁画理解の焦点であり、同じ造形現象を調査研究の最初期にはサウトゥオラなどが「利用」という認識を示したとしても、洞窟壁画の作者に芸術的創意を認めたことは、揺るぎのないところであろう。

さて、フランスから派遣された研究者アルレの報告に基づき、1881年にポルトガルのリスボンで開催され国際学会で、ヨーロッパ祖国から参集した専門家により、全会一致により否定され、サウトゥオラの発見は贋作扱いを受けた。(注4) いくつかの理由が示されたが、その中でも、筆者なりにまとめた次の理由が、本稿の観点から重要である。

洞窟壁画の、とりわけ動物像はダイナミックで迫真性豊かな表現になっているが、このような現実を彷彿とさせる写実的達成は、デッサン術を確立した古代ギリシャ以前には実現不可能であり、定住もしない移動民だった、野生動物にも等しい、氷河時代に生きた無文字社会の人々が、このような高度な再現性に満ちた芸術作品群を制作することはありえず、近年の悪質で詐欺的な贋作に過ぎない。

発見者のサウトゥオラも、南仏トゥールーズ大学教授だったカルタイヤックをはじめとする懐疑的な研究者たちも、同じくアルタミラのすぐれた芸術性に着目しつつも、正反対の結論に達したことが興味深い。

1901年には、フランス南西部、レゼジー・ドゥ・タヤック村でフォン＝ドゥ＝ゴームの洞窟壁画が発見され、その表現のアルタミラとの類似性が着目された。1877年生まれで当時弱冠24歳の新進研究者であったブリュネが、サウトゥオラの議論の正しさを認めて、アルタミラの「真の古さ(authenticité)」を宣言したのである。翌、1902年には、1881年の懐疑論の急先鋒だった、師のカルタイヤックを伴ってアルタミラに赴き、既に1888年に55歳で亡くなっていたサウトゥオラの、既に30歳になっていた娘のマリアに謝罪をしたのが、研究史における画期的な出来事だった。カルタイヤックは、学者としては誠実にも自らの誤りを記した一文「ある懐疑主義者の悔悟」を学会誌に発表している。(注5)

洞窟壁画の写実的表現という特質は、その発見当初から注目はされていたが、それが可能となった原理については、当時まだ解明されず、それは現在に至るまでまだ定説は得られていないというのが、正直なところだろう。その写実性に関する代表的な説明としては、洞窟壁画解釈の主流である「呪術説」の、表現が実物に似ていれば似ているほど、呪術の効果が出やすいという、結果論的なものしかない。どのような原理に基づいて1万年以上前の定住しない「ノマド」であった狩猟採集民にそれが可能になったのかという疑問に対する一つの回答が、筆者が長年主張している「統合論」である。(注6)

ヴォリンガー『抽象と感情移入』

ヴィルヘルム・ヴォリンガー(ヴォリンゲル)は20世紀前半を代表する芸術学者であり、特にその博士論文を刊行した『抽象と感情移入』(1908年)は、美術が古代ギリシャから始まるというそれまでの常識に反論して、古代エジプトのピラミッドなどの抽象的な作品も美術であると主張することにより、1910年代以降のカンディンスキーなどの抽象美術の出現を、理論的に準備したと評価できる業績である。(注7) しかし、この芸術学初期の金字塔ともいえる著作は、既に1902年に旧石器時代の所産であると認定された洞窟壁画を「模倣衝動(Nachahmungstrieb)」の産物と概括して、それを芸術世界から排除しようとした点で、先史美術研究者としては見過ごすことができない。以下に詳しく、その論調を探ることにしよう。

ヴォリンガーはまず第1章の28ページで「感情移入衝動」に関わる「自然主義」と「模倣衝動」を峻別する。「模倣衝動というこの人間の原始的な要求は本来の美術の外に立つということ、そしてこのような要求の充足は原則的に藝術とは何の関わりもないということ」と書き、自らが評価しようとする「抽象衝動」の議論の対立項

を感情移入に基づく自然主義に限定しようとする。ついで、第2章の46ページでも冒頭に「藝術の一類としての自然主義は、自然原型の純然たる模倣と峻別されなければならない」と書き、古代ギリシャやルネサンスの美術の優位性を主張しようとする。そしてそれに肩を並べるべき作品群として、抽象衝動に基づく古代エジプトのピラミッドを位置づけようとする。

そして、第3章「装飾芸術」では模倣衝動の具体例として洞窟壁画が挙げられ、美術ではないと否定される。引用すると、

アキタニアの穴居民族のこれらの自然主義的形態は、藝術の歴史と、模倣衝動の歴史即ち模倣の技術的能力の歴史とを同一視することによって生ずるところの不合理を強調するための、吾々にとってむしろ歓迎すべき機縁を與えてくれる。(注8)

訳文は1953年に刊行された岩波文庫(草薙正夫・訳)をそのまま使用した。(注9)「アキタニア」や「穴居民族」などの訳語の歴史性を強調するためである。アキタニアとはフランス南西部のボルドー市を中心としたアキテーヌ地方のことであり、穴居民族は今でも使用する人のいる用語だが、実際は、洞窟壁画を制作した人々は、洞窟の入り口は生活に利用したが、内部は湿度はほぼ100%と高湿で、生活する環境ではなかった、と現在では考えられている。

ヴォリンガーは、美術の起源を「抽象衝動」とすることで、人々の芸術観を拡張し、抽象美術という新たな表現世界を切り開いたことは偉大な業績ではあるが、そのために、洞窟壁画に否定的見解を表明したことは、歴史的制約はあったにしても、残念なことである。上述のとおり、1901年に、フォン＝ドゥ＝ゴームで洞窟壁画が発見されたことで、1902年にスペインのアルタミラも追認され、洞窟壁画が1万年以上前の制作であると確定したのだが、ヴォリンガーはそれを認識し、強く意識した上で、自らの理論的整合性をより鮮明にするために、芸術としての洞窟壁画の存在を敢えて認めることをしなかったのである。古代エジプトの抽象表現を美術の起源と規定することで、自らの立論の独自性を主張したかったヴォリンガーにとっては、古代エジプトより古いと認められつつあった洞窟壁画を美術の範疇に入れることは、到底受け入れられなかったのだろう。執拗に否定的に言及しているところに、ヴォリンガーの焦りのような感情を認められるのではないだろうか。このように、自らの研究対象の優位性を主張するために、別のものを貶める傾向はどの研究者にもあるかもしれないが、それを顕わにした著作『抽象と感情移入』があまりにも影響力が強かったために、洞窟壁画は芸術学の議論の対象にならず、考古学による物質文化研究の対象に限定されてしまったのではないだろうか。

作品の制作年代決定や、様式分析など、形式学的な研究が、長らく主流を占め、内容学的研究としては「呪術説」や構造主義的解釈説などの、現代からの恣意的な決めつけによるものしかなく、筆者はそれに対しても、作者たちとその狩猟対象である動物との関係を見据えた考察を行ってきた。(注10)もちろん、まだまだ不十分な成果しか得られず、今後の筆者だけにとどまらないだろう、将来の洞窟壁画研究のためにも、ここで、主観的との謗りを受けるにしても、洞窟壁画の芸術性をラスコーの作品群の綿密な記述により、以下に明らかにしようとするのである。本稿のこの議論により、芸術学の最重要の研究対象としての洞窟壁画の位置づけが明瞭になるだろう。

ラスコー洞窟壁画の「綿密な記述」

ラスコーの洞窟壁画は、1940年に発見されたが、それ以来80年以上にわたって、先史美術はもとより、人類がこれまで作り出してきた造形作品の中でも、極めて質の高い美術作品群として認められてきた。その理由を以下の5作品の記述によって明らかにしたいが、それにより洞窟壁画の芸術性がおのずから顕わになってくることだろう。美術研究においては、作品の「綿密な記述」が議論の根幹をなすのであり、記述の蓄積こそが、人間が作り出した芸術の本質を規定すると、筆者は考えているからである。なお、この節の文章は、筆者が既に別に発表しているものと重なるところがあることを、最初にお断りしておく。(注11)

① 疾走するウシ

図1に表されているのは、左に向かって疾走する黒で彩色されたウシである。写真だけではわかりにくいので、

描き起こしを加える。後ろ足の1本が胴体に接するように前方向に描かれている。もう1本の足は胴体の中に紛れている太い黒線だが、どういう理由でこのようなポーズを選んだのか不思議である。動物を表現するには、横から見た姿で、足は2本あるいは4本にするのが普通だろう。しかし、それは見る者の側に立った観点であり、作者たちの関心にできるかぎり寄り添う必要がある。

ラスコーをはじめとする洞窟壁画を制作したのは狩人であり、この作品にも狩猟を生業とする人々ならではの視点が生かされている。現代の私たちは、動物を鑑賞対象として、静止している姿で見ることが多いが、狩人たちは、自分たちの獲物として、まさに動いている様子を捉えていた。当時はまだ弓矢がなく、狩人は槍を用いて動物を倒していたが、「投槍器」という、槍の速度を増し、方向をより正確にする道具を使用していたにせよ、相手は全速力で逃げるウシであり、その素早い動きを予想しなければ、槍を命中させることはできない。

描かれているウシは、後ろ足で大地を最大限の強さで蹴った直後の様子を示しており、その反動で、後ろ足は胴体に接するほどになったのである。なぜ作者たちはこの瞬間を選んだのだろうか。動物にとって、後ろ足はアクセルであり、ある程度はハンドルの役目もして、進行方向も選べるだろう。しかし、大地を蹴った後から、前足が地面に接するまでは、動物は空中を飛んでいるのであり、その間は方向を変更することができない。数秒後、主たるハンドルである前足で大地を搔くことで、ようやく次の方向を選べるのである。前の右足をより強く地面に接すると右方向に、左足に力を加えれば、体は左に向くだろう。動物は捕食者から逃れるために、とりあえずは全速力を出し、数秒間は方向を変えられないというリスクをいとわない。

狩猟者にとって、槍を投げる方向は、自分の槍の速度を知り、相手の動物との距離を測り、その動物の数秒後の到達地点を瞬時に計算し、ようやく決定できるのであり、槍を放つ瞬間は、獲物が数秒後まで進行方向を変更できないような時が望ましいだろう。それは、動物が後ろ足で大地を全力で蹴りつけた直後であり、この作品は、まさにその瞬間のウシのかたちを表現している。作者たちは、狩猟する際に、常に対象のこのような姿を追い求めていた。その瞬間を的確に把握することが獲物を捕らえる最初の手順だったからである。

作者たちは動物をそのようなかたちで把握することに習熟していた。そして、洞窟の暗闇の中に入り、手持ちの小さなランプの炎に照らされた、平面ではなく不規則な形状の岩面にその姿を見いだしたとき、それをなぞって、今私たちが見るような動物像を完成させたのではないだろうか。「統合」による美術制作があったのである。写真ではわかりづらいが、洞窟内部の岩面は起伏や亀裂に富んだ、一つとして同じ形状のない自然の場所である。実際、この動物像の後ろ半身の腹部には、線に沿って岩面が折り曲がるようになっており、その形状をきっかけにして、この動物を見出したのではないだろうか。様々なかたちが浮かんでは消え、作者たちもその姿を同定することに腐心したのだろう。その際、表現は、鑑賞者の存在を想定していないのか、動物なら4本の足をはっきり、分かりやすく描くのではなく、作者がまさに岩面に見立てかたちをそのままなぞって、1本の足が胴体に重なることになったのである。洞窟壁画の動物像には迫真性に満ちている。それは、古代ギリシャで発明され、現代に至るまで洗練されてきているデッサン法にもとづく描写ではなく、見出した実際のかたちをそのままなぞったからこそ、現在の私たちにも訴えかけるダイナミックな力が宿されたのだろう。

② 5頭のシカの頭部

図2には、左を向く5頭のシカの頭部が描かれている。サイズはほぼ実物大で、ラスコー洞窟の少し奥まった「身廊」と呼ばれる部分の見上げるような場所にある。下は棚のようになっていて表面の色も黒っぽく、従来、頭だけを出して、川を泳ぐシカを描写したものだと解釈されてきた。洞窟壁画の作者たちは狩人だったと上でも述べたが、シカなどの草食動物は、季節に応じて食料となる植物が繁茂する場所に向かって移動しており、時には、幅広い川を渡ることも必要だった。この時が狩人にとっては狙い目である。動物たちは必ずしも泳ぎが得意ではなく、中には溺れる個体もあり、流されて行動の自由を失った時、格好の餌食となるだろう。

その解釈の是非は別にして、この作品で指摘したいのが、洞窟壁画が社会表現だった、という事実である。これらの頭部は二酸化マンガンという黒色の顔料を用いて指で描かれているが、その顔料はラスコー洞窟の近くの特定の場所でしか採取できず、極めて貴重だった。通常、黒色は木を燃やして得られる炭が用いられるが、ラスコーだけは、作者たちが発色などにこだわったのか、木炭が全く検出されず、黒色はすべて二酸化マンガンである。この点にも、この洞窟の表現の並々ならぬ特色が現れているが、ここで注意したいのが、右端のシカの頭部の顔料である。写真では他の4頭との違いが分からないが、現場で見ても、同じ顔料を用いているように見える。

しかし、分析の結果、この右端のシカのみが、二酸化マンガンではなく、洞内で採れる黒っぽい赤土（酸化鉄）で制作されていることが分かった。この事実から、何か自由奔放に描いているようにも見える洞窟壁画の社会性が見いだせると、筆者は考えている。

なぜ5頭なのか、頭部だけなのか、もちろん、その解釈は困難だが、1頭分だけ異なった顔料を用いた理由を推論して、以下に物語ることにしたい。二酸化マンガンはラスコーだけで使われた極めて稀な材料であり、その採集地は高度な秘密であり、採れる量も限られていて、その管理は極めて厳重に行われていた。何らかの、おそらく今後とも明らかにできない理由で、ラスコー洞窟壁画を制作したグループには5頭のシカの頭部を描く必然性があり、ここにはテーマの社会性がまず指摘できるだろう。現在、美術はアーティストがその内面などを個人表現するものだという常識があり、テーマも自由に選定しているが、これは長い美術の歴史では、たかがこの200年ほどの傾向であり、それ以前は、美術は社会の中にしっかりと組み込まれていたのである。洞窟壁画も、作者グループによってテーマがあらかじめ決定されており、担当の作者は、何らかの基準で選出されて、グループが求める主題に挑んだことだろう。その際、色も厳密に定められていて、この部分に関しては、貴重な二酸化マンガンを使用することになり、実物大の5頭のシカを描くのに十分な顔料が作者に支給されたのである。作者は適切な場所を選んで、左向きのシカの頭部を、筆致から右利きと推定されるので、左から描きはじめたことだろう。どのような細部表現をするかは作者に任ざられていて、それぞれのシカの鼻先の方向など表現力豊かに、特に角は念入りに個性を強調して描いて、気付くと、4頭分の頭部を描いたところで、持参した顔料がなくなってしまったのである。

この際、作者にはどういう選択肢があったらうか。4頭で済ますことはできなかつたらう。5頭という数字がグループにとっては重要で、それを満たすべきことは作者も重々承知していた。もう1頭分の顔料をもらうために、一度洞外に出ることも頭をかすめたかもしれない。しかし二酸化マンガンの希少性は作者も深く認識しており、細部にこだわりすぎたという理由だけでは、余分を要求することなどできないと分かっていた。それで、咄嗟に、その下の部分の黒っぽい土を採って、それで描き始めると、思いのほか、同じような発色となり、これで5頭目の頭部を、誰にも分からないように描き終えることにしたのではないだろうか。

実際、科学的な分析をするまでは、誰にも見分けられず、制作当時も、後で誰かが検分したとしても、暗闇で手持ちの揺らめく炎で見るだけなので、作者にとっては無事に見過ごされて、その出来映えが賞賛されたことだろう。作者は社会表現を任されたグループの一員としての面目を保ち、その秘密は永遠に封印されたのだった。しかし、ついに、社会の中で、その規律を守りつつ、少しは逸脱して、闊達な表現に邁進した作者の存在したことを、現在の私たちは知ることになったのである。洞窟壁画の社会性は、表現そのものではないが、社会性も芸術の一部を担う、芸術性そのものでもある重要な要素であると筆者は考えている。

③ 情景

図3は有名な「井の情景」である。左を向いた猛々しい^{せい}ビゾンがいるが、下腹部に後ろから戻しの付いた棒状のものが刺さっていて、そこから環状のかたちが飛び出ているように見える。その左には、トリの頭をした人物が硬直した様子でおり、さらにその横には足が極めて長い、簡略化された表現のトリがいて、棒の断片的なかたちも散見される。これらは、筆致から判断して、一人の作者がいくつかの形象をお互いに関連付けて表現したようであり、これを「情景」と呼ぶ。

19世紀中頃以来、洞窟壁画の真の古さが認定される前から、非西欧の民族美術に関し、「呪術説」が制作動機を説明する理論として唱えられていた。動物の絵を描けば、それが獲れるという、科学的とはいえない因果関係を認める、「進化」していない人々を特別視する考え方である。現在でも、常識的な定説と考える人が多いが、実際は、有力な仮説の一つにすぎない。呪術説では、作者は獲りたい動物を単独像として描いており、その隣に別の動物像などが描かれていても、無関係と考える。ところが、1940年に発見されたラスコーの「井の情景」は明らかに単独像ではなく、複数の要素間の関係などを想像して、作品の背景にある物語を紡ぎ出す必要が生じた。

ラスコーは全長200メートル程度で、洞窟壁画のある洞窟の中ではそれほど大きな規模ではないが、洞窟それ自体の形は複雑で、様々な形状の部分がある。この場面は、「井」と呼ばれる、最も奥まった場所に制作されており、その地面には、洞内の通路から落差が5メートル以上あるので、縄梯子などがなくと下りられない。もし、昇降用の道具を外されたら、脱出できない危険な場所である。気軽に行ける所ではなく、グループの誰もが簡単に見られる作品ではないので、表現された内容も何らかの秘密を含んだものではなかったか、と推測される。

「情景」のもっとも普通の解釈としては、トリの頭に擬装して狩猟に赴いた狩人が大きなビゾンに出くわし、トリの装飾のある「槍投器」によって何本かの槍を投げた。すると、一本が何とか下腹部に刺さり、即死に追い込む心臓などの急所は外したが、腸などの内臓が露出する程度の傷は与えた。致命傷ではなかったため、手負いの獣として狩人に突進してきて、結果として狩人も殺されて、相打ちになったという物語を思いつくだらう。一方、人物像の足の付け根からとびだした線を男性器とみなすと、それが硬直していることを重視して、この狩人は死んだふりをしているだけで、実は生きているという説もある。

狩人が生きている場合は、この人物は、本来複数で行かなければならない狩猟に抜け駆けして独りで出かけ、何とか、死んだふりをして、自分の何倍もの大きさのビゾンを仕留めることができたが、もともと掟を破っておこなったことだったので、誰にも自慢することができなかつた。しかし、この偉業を何とかかたみにしたいと考え、ラスコーのもっとも到達困難な場所に、秘密の「情景」を表現したことになるだろう。

一方、狩人が、相打ちで死んでしまった場合は、作者はこの光景を目撃した友人ということになるだろう。もともと2人で狩猟に出かけたが、この狩人は自らの命までも犠牲にして、大きな獲物をグループの人々にもたらしてくれた。友人は、その勇敢な行為を記念に残し、かつ深く悼む気持ちで、この場面を井に描いたのではないか、というストーリーが思いおこされる。しかし、その友人は、何故、このような英雄的な行為を、ほとんど誰も見ることでできない場所に描かざるをえなかつたのだろうか。

狩猟をする人々は、自らの技術を磨き、それにより獲れた動物を誇示するのではないかと考えがちだが、実際は、自然の偉大さに畏怖を感じて、動物が獲れたことを「恵み」ととらえて、必ずしも、強い自己顕示をしないようである。20世紀になって観察された事例では、二人で狩猟に出かけて、一人だけが複数の獲物を得て、もう一人が全く取れなかつた場合は、村に戻る前に、「恵まれた」狩人は黙って、獲物の一部を「恵まれなかつた」狩人に渡して、グループの中で一人だけ突出しないように配慮したとのことである。もちろん、これは、最近のことであり、先史美術に適用するのは慎重にならなければならないが、技術の洗練だけでは必ずしも成功を得られない狩猟というものの実相の一端は示しているのではないだろうか。

この情景を描いた作者にとっては、狩人本人であろうと、友人であろうと、上手くいった狩猟をことさら可視化して残すのは、自然の中で生かされる者として「行き過ぎた」ことだった。とはいいつつも、表現せざるを得ない人間の根源的な欲求が、秘密の場所に「情景」を描かせたのではないだろうか。現在の私たちも、同じホモ・サピエンスとして、この表現者の強い造形意志に確かな芸術性を見出すことができる。

④ 重ねがき

図4は「重ねがき」という不思議な造形現象を示しているが、これは洞窟壁画などの先史岩面画に極めて多く見られ、うまく説明できないと、洞窟壁画の十分な理解には至ることができない。重ねがきとは、別の作者が既に描いた動物像などの上に重ねて、自分の作品を制作することであり、現在の私たちの常識では、ありえない。写真だけではわかりにくいので、「描き起こし」を添えた。描き起こしのほうを見てほしいが、小さな赤いウシが2頭描かれていて、左のウシは全体を、右のウシは前脚までを覆うように、黒一色で大きなウシが表現されている。小さい2頭のウシもしなやかな感じで、立派な美術作品だが、それをほぼ見えなくするというのは、どういう理由があつたのかなのだろうか。

現在の感覚では、作品は一つの完成された世界であり、それは同じ作者であっても手を触れてはならない聖域である。ましてや、他人が自分の作品を損なうようなことをすれば、それはれっきとした犯罪的行為であり、許すことなどできない。しかし、重ねがきは洞窟壁画の主要部分をなすものであり、その存在理由を考え抜くことで、洞窟壁画の何たるかも知ることになるだろう。重要なことなので繰り返すことになるが、洞窟壁画は凹凸や亀裂に富んだ岩面に描かれており、自然が作り出した形を取り込んで、動物像などを完成させている。

洞窟壁画では、他者が表したウシなども、岩面に溶け込んで、自然と一体化しているのではないかと考えることから、議論が展開できるようである。線が引かれ、彩色されたとしても、岩面は岩面のままであり、ある意味では何の変化もない。作品のある岩面に手を触れることは、もちろん許可されることではないが、仮に取って触ったとしても、手に伝わる感覚は、制作前と後で全く変化がない。洞窟という暗闇において、簡単なランプに照らされた岩面を前にした人々にとっては、視覚的な印象はもとより、触覚的な体感も重要であり、以前の作者たちの痕跡も、自然そのものとなり、次にやって来た作者たちにとっては、ウシの赤い色も、岩に最初からある色として見えたのにすぎないのではないだろうか。

洞窟壁画では、作者たちは岩面の自然の形をきっかけにして、自分たちの動物像などを作り上げている。「描き起こし」でも左の小さなウシの顎から首にかけての輪郭線が、黒の大きなウシの首の線と一致しているのが見てとれるだろう。この場所にきた作者は、グループ全体の必要性があったからだろう、大きなウシを黒色で描くことになっていた。そのきっかけを暗闇の岩面に簡易ランプで照らして探していたところ、自分が描くべきウシの首の線が見えたので、そこを出発点として、ためらうことなく、黒色の顔料を使って、雄渾な筆致で作品を完成させたのである。その際、自分が赤いウシを破壊しているとは思わなかっただろう。岩にもともとある自然の色であり、それがかつて別の誰かによって彩色されたと認識したとしても、それを尊重する気にはならなかったのではないだろうか。描くべきは自分たちのグループが要請しているかたちであり、その端緒になったということ以上の意義づけはしなかったのではないだろうか。

今、現場で見ても、下の赤い色はかなり見ることができ、「重ねがき」のあることが分かる。作品のある洞窟は鍾乳洞であり、石灰岩質のところには地下水が流れて、岩が溶けて、徐々に地下トンネルを生成させ、その後、水流が涸れて空洞になった場所である。石灰岩は多孔質という、微細な穴が無数に穿たれている岩質であり、そこに顔料がしみこんで、色が定着し、岩面の表面は元通り、ざらざらしたままである。塗り立ての漆喰(石灰質)に顔料を染み込ませるフレスコ画と同様の技法であり、黒色のウシの作者は、黒色顔料を使用して、自分たちの作品を作り上げたのだろうが、1万年以上の歳月の中で、もともと染みこんでいた赤い顔料も浮かび上がってきて、今では先に制作された赤いウシの作者たちの創意も味わうことができる。

洞窟壁画のある場所は、人工的に構築された空間ではなく、自然がそのままの形を呈しているところである。洞窟壁画を制作した人々は、どこまでも自然に寄り添って、それが本来有している形状を尊重して、そこに少しだけ自らの手を加えることで、現在の私たちにもまっすぐに伝わる芸術表現を成就したのである。「重ねがき」は一見すると、理解しがたい不思議なことに思えるが、人間が創りあげたものよりも自然を大切にしていたからこそであり、自然の尊重もまた、芸術性の特別な要素であるといえるだろう。

⑤ 掻き落とし

図5では、2頭のウマをほぼ隠すように黒いウシが描かれている。長さ160cmという大きな黒い動物像が、圧倒的な存在感を示している。右の方に空いている場所があるのに、何故このようなことをするのかと疑問が生じるが、右のうまのシッポの辺りで岩面が鋭く折れ曲がっており、そこは別の空間と認識されたのだろう。右のウマの後ろ半身は、黒い輪郭線がはっきり引かれ、その中に茶色が絶妙な色彩のバランス感覚で充たされていて、もしこれが重ねがきされなければ、優れた作品を損なわれることなく見られたのと思うと、残念な気がする。

黒いウシの腹部には、輪郭に平行に白い線が見えるが、これは「掻き落とし」という技法を用いている。牝ウシと判断し、おなか下垂れ下がっていて、妊娠する姿を描いて、多くの子ウシが生まれてほしい、という豊穡呪術としてこの作品を描いたと解釈する研究もあるが、その当否は明らかではない。腹部がボリューム豊かなのは確かであり、白い線もそれを意識的に強調しているようで、アーティストの表現の探求が認められる。前足の付け根も、掻き落としの白い線が巧妙に使われて、足の前後関係や力強さが立体的に表現されている。

掻き落としとは既に色の付いている部分に線を刻んで、色彩の下に隠れている、岩の内部の白い色を顕わにする技法であり、ある程度硬い物質に傷を付けるということで、鋭い線の引けるのが特徴である。筆に絵の具を付けて曲線などを柔らかく引くのと違って、直線的にならざるをえないが、その分、線の強さが際立つ。また、一度刻むと、やり直しがきかないため、迷いのない意志も込められているようで、作者たちの対象に対する決然とした視線が認められる。

洞窟壁画では、顔料を用いた彩画が華やかな印象を与えるため、他の技法のことはあまり知られていないが、実際は、岩を石器で刻んで線を残す刻画の方が多くいほどであり、写真では見えにくいため紹介も難しいが、このように、自らが彩色した色を、敢えて削り取って中の白い線を出している部分を見れば、際立つだろう。洞窟の岩面は石灰岩で、岩質は柔らかい。そこに火打ち石で作った硬い石器で線を引き、内部の白い色を顕わにすることも洞窟壁画の重要な表現行為である。

ウシのシッポのところに顔だけが出ているウマが見出され、その部分を図6に示す。彩画のウマの顎から鼻の輪郭線や目の部分にも刻線が施されているのが分かるが、それより注目したいのは、ウマの首のところに鼻のある、別の小さなウマの頭部である。既に描かれている色面に掻き落としの線のみで別の小さなウマが刻まれており、その目の表情などの愛らしい感じは、刻画だからこそ醸しだされる表情となっている。鼻先から首の辺りま

で、約10cmと小さな作品だが、細部にこそアーティストの精神は宿るのであり、ここに現在の私たちにも伝わる造形意志が現れているだろう。

彩画と刻画の使い分けの理由は分からないが、洞窟壁画のアーティストたちは、その場にもっともふさわしい技法を選び抜いて、表現に至ったのだろう。刻画のウマの作者は、作風から判断して、彩画のウマと同一人物ではなさそうだが、同じ感性は有しているようで、あたかも彩画をお手本のようにして、しかしその色面を破壊して「掻き落とし」で自己の表現を貫いたのである。残念ながら、大きな黒いウシのしっぽの刻線が首のところに、重なりから見て後から何本か引ひかれていて、ウマの体の部分はわかりにくいだが、この頭部が残されたおかげで、刻画という技法に熟達した作者の存在を認識することができる。

彩画のウマは、よく見ると、向こう側の目が一部とびだすように表現されていて、立体的に把握されていることが分かる。平板に岩面に張り付いているのではなく、まさに動いている存在として表されている。一方、刻画のウマは、技法の制約もあり、よりシンプルで平面的ではありながら、確かな痕跡により、この動物の感情まで描き尽くされているようである。線の強靱さが2万年の隔たりを現在の私たちに飛び越えさせてくれているようで、作者がウマをあたかも目の前で刻んだかのように感じる。この大きく見開いた瞳は、悠久の時の中で、暗闇に何を見つめ続けてきたのだろうか。

ここまで、ラスコー洞窟の5つの作品の様々な側面を見てきたが、これら以外にも、多くの作例があり、そのどれを見ても、作者たちの表現上の工夫などが明らかになって、洞窟壁画の芸術性を認めることができるだろう。本稿では平面の写真図版を示して議論を展開してきたが、上でも述べたとおり、純粋な二次元平面ではない空間に制作された作品群であり、オリジナルを洞窟に実際に入って、実見することが重要なのは言うまでもない。洞窟に入ることそれ自体が特別な経験であり、それ自体が、人間にとっての芸術経験の最たるものであることはいうまでもないだろう。ラスコーに関しては、現在まで3種類の立体的に正確なレプリカが作られており、それ等もまた、芸術的経験をもたらしてくれる。しかし、洞窟壁画のあるオリジナルの場所へのアクセスが制限されている以上、また、紙などの平面的なメディアで作品それ自体の3次元性が極めて再現困難である以上、本稿の小さな図版のように平面写真でも、その美術作品の特性が伝わることは重要であり、そこに洞窟壁画の美術作品としての普遍性も認められるだろう。

おわりに

本稿の本文として、ラスコー洞窟壁画の美術として特筆すべき5作品を記述した。美術作品研究はまさに「綿密な記述」が根幹をなすだろう。あたかも、私たちの目の前で、アーティストたちが材料を深く理解し、最高の技術を駆使して、その精神を表現しているかのように記述してきたが、それも、何万年の時間の隔たりがあろうとも、同じ人間として、何ら変わらないことを行っていたことを強く印象付けたいためだった。ホモ・サピエンスは約20万年前にアフリカの片隅で出現したとされるが、詳しいことは分からない。確かなことは、20万年間、人体はほとんど変化していないということであり、他の動物が環境に適応するために進化するのに対し、ホモ・サピエンスのみは、道具の発明と使用によって、人体の改造を必要としなかった。それゆえ、当時の人々も、現在の私たちが身体的にできることはすべてできたということを忘れてはならない。洞窟壁画の作者たちは、まさに私たちの同時代人なのである。

美術作品としてのラスコーが、現在の私たちの目にも、特にきれいに見えるのは、洞窟内部の岩面がアルタミラなど他の洞窟に比べて、極めて白く、作品の色彩が映えるからだろう。この地域の地質がもともと石英質に富んだ石灰岩であったため、そこで生成した鍾乳洞の壁も透明感豊かな、白く輝くようになった。ラスコーの作者たちは、この支持体の色の特性を意識して、より発色のよい、二酸化マンガンという特殊な黒色顔料を用いたのだろう。さらに、ラスコーの作品群は、他の洞窟壁画のものよりサイズが大きく、その迫力は比類がない。洞窟壁画の動物の像のサイズは、大きくても1m前後であり、よく紹介される、長さ5.5mもあるラスコーの「左を向くウシ」などの迫力は見る者を圧倒する。この大きいサイズの理由は明らかではないが、やはり作者たちの表現意欲の賜物と考えていいのだろう。このように、ラスコーは、実は例外的な存在だが、それがかえって代表的なものになるというのはよくあることだろう。そして、すでに何度も見たとおり、そのダイナミックな迫真性は、長い美術史を通じて、どのようなアーティストであっても追従できない域に達しており、1万年以上も前の、どんな生活をしていたかも想像もできない人々が作り出した芸術世界が長らく地下に身を潜めていたことになる。

洞窟壁画をはじめとする先史岩面画の作者たちは、制作する岩面を自分たちが制御しやすいように整えることを全くしない。自然が作りだした形状を受け入れて、そこに最小限の手を加えて、自然と共同制作をする。これが「統合」である。美術は、自然に寄り添うことで、世界の秘密に近づこうとする人間にとっての最初の方策であり、何万年もの間、一度も絶えることなく現在に至るまで、作られ続けてきている。まさに自然との共生を目指すことに、現代的な意味でも、洞窟壁画の芸術性を主張することの意義が認められるのではないだろうか。

文献

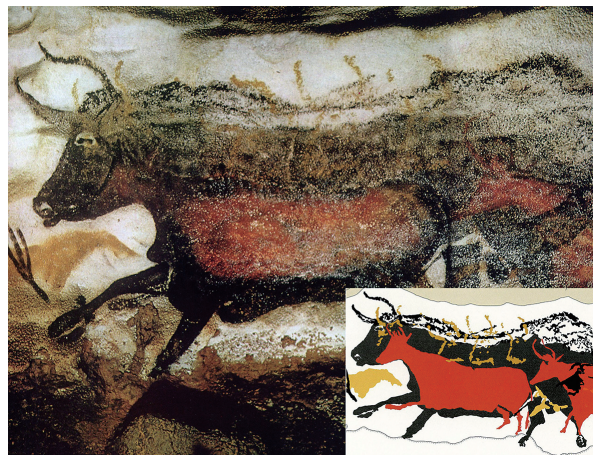
- Aujoulat, N. *Lascaux: le geste, l'espace et le temps*, Seiul 2004
- Breuil, H. *Quatre Cents Siècles d'Art Pariétal: les cavernes ornées de l'Âge du Renne*, Centre d'Études et de Documentation Préhistoriques 1952
- Cartailiac, E. Mea Culpa d'un Sceptique *L'Anthropologie* XIII 1902 pp.348-354
- Harlé, E. La Grotte d'Altamira, près de Santander (Espagne) *Materiaux pour l'histoire primitive et naturelle de l'homme*, 2^e serie, XII, 1881 pp.275-283
- Leroi-Gourhan, A. *Préhistoire de l'art occidental* Citadelles & Mazenod 1965-1995
- Ogawa, M. Integration in Franco-Cantabrian Parietal Art: A Case Study of Font-de-Gaume Cave, France *Rock Art and Aesthetics* Ashgate 2005 pp.117-129
- Sautuola, Marcelino Sanz de. *Breves apuntes sobre algunos objetos prehistóricos de la provincia de Santander*, Telesforo Matinez, 1880
- Worringer, W. *Abstraktion und Einfühlung* Piper Verlag 1908
(草薙正夫訳 1953 ヴォリリングル著『抽象と感情移入：東洋芸術と西洋芸術』岩波文庫 岩波書店)
- 小川勝 「呪術説の諸問題：洞窟壁画の解釈をめぐって」『鳴門教育大学研究紀要』第23巻 2008年325-335ページ
- 同 「表象と志向性：洞窟壁画の解釈をめぐって」『鳴門教育大学研究紀要』第35巻 2020年 316-323ページ
- 同 「ショーヴェの洞窟壁画再論：発見25年を経て」『鳴門教育大学研究紀要』第36巻 2021年 302-311ページ
- 同 「洞窟壁画：先史美術への誘い」『ふらんす』4月号～9月号 白水社 2021年

注

- 1 Sautuola 1880
- 2 ibid 17
- 3 Breuil 1952 59
- 4 Harlé 1881
- 5 Cartailiac 1902
- 6 Ogawa 2005
- 7 Worringer
- 8 ibid. 78
- 9 草薙 1953 80ページ
- 10 小川 2020
- 11 小川 2021 『ふらんす』



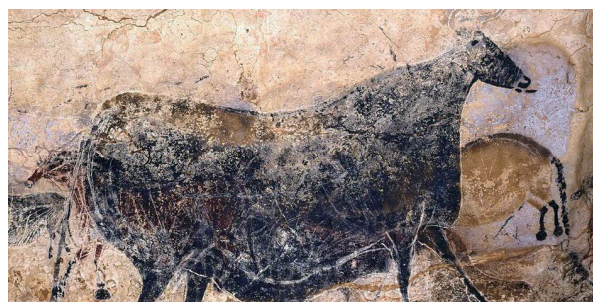
1 疾走するウシ (描き起こし)
Leroi-Gourhan 1965-1995 Fig.107
(Aujoulat 2004 Fig.78)



4 重ねがき (描き起こし)
Leroi-Gourhan 1965-1995
Fig.103 (Aujoulat 2004 Fig.72)



2 5頭のシカの頭部
Aujoulat 2004 Fig 130



5 黒い大きなウシ
Aujoulat 2004 Fig.112



3 井の情景
Leroi-Gourhan 1965-1995 Fig.105



6 5の掻き落としの部分

Artistic Quality of Parietal Art: through Thick Description

OGAWA Masaru

To clarify the artistic quality of Parietal Art, in this paper, the author has tried to do thick description of 5 works from Lascaux Cave. The author thinks that artworks in general might have been made by human being subjectively, thus it is effective to accumulate thick description of Palaeolithic Cave Art to maintain to admit the artistic quality of Prehistoric Art. Before main text, the author introduces 2 cases of denial against authenticity of Cave art by Cartailac and Vorringer.