

| | |
|------------------|---|
| Title | 浮彫の種類について |
| Sub Title | Specimens of relief |
| Author | 海津, 忠雄(Kaizu, Tadao) |
| Publisher | 慶應義塾大学藝文学会 |
| Publication year | 1958 |
| Jtitle | 藝文研究 (The geibun-kenkyu : journal of arts and letters). Vol.8, (1958. 10) ,p.123- 142 |
| JaLC DOI | |
| Abstract | |
| Notes | |
| Genre | Journal Article |
| URL | https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00072643-00080001-0123 |

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

浮彫の種類について

海津忠雄

一序論

「藝術意思 (Kunstwollen)」という美術史研究の基礎概念によつて著名な、十九世紀末の學匠アロイス・リーゲルが、すべての藝術的形成の、従つて形式的意味に於けるすべての藝術的發展の根本問題となしたものは、「觸覺的」と「視覺的」との對立である。この概念對はハインリッヒ、ヴェルフリンに對してさえ指針を與えるものであつた。しかし彼、リーゲルに對する論評からもすぐれた業績が生れている。アウグスト・シュマルゾー (August Schmarsow) がその人である。シュマルゾーは「藝術學の基礎概念」(Grundbegriffe der Kunstwissenschaft, Leipzig, 1905) に於て、リーゲルの「後期ローマの美術工藝」に廣範かつ炯眼な論評を行いつつ、更に自己の學說を展開し、測期的業績をあげたのである。シュマルゾーはリーゲルと同じく、歴史的方法と體系的方法との融合を求めた人である。しかし、その含蓄ある著が我國に於て顧られること少ないのは誠に惜まれることである。

個人的事情を語ることが許されるならば、私にとつて浮彫 (Relief) の問題は年來の興味の対象である。浮彫が丸彫彫刻と同様彫塑の分野でありながら、常に彫塑と繪畫とに共に關連を有する立場の微妙さにひかれることが多かつたのである。本稿はシュマルゾーのその著に依據しつつ、このような浮彫の本質を他の藝術との關連を通して明確に理解し、かつ元來浮彫技法の差異に由來する Relief

en creux (陰刻)・低浮雕 (Flachrelief)・高浮雕 (Hochrelief)・そして更に深浮雕 (Tiefrelief) という浮雕種類の概念を定義しようとするものである。

さてシュマルゾーはリーゲルの「古代美術に於ては最初に觸覺的形式が、最後には視覺的形式が主位を占める」という藝術的發展の法則に影響されるところが大きい。しかし彼の批判的態度は、まず第一に我々の三次元的形體の知覺はいかにして可能であるかという點で、リーゲルに對立する立場を選ばざるをえなかつた。彼はまず我々自身が三次元的形體であるが故に、まさしく我々の人體そのものの内に外的事物の三次元的形體を知覺する前提條件があるという立場から、リーゲル批判を行つたのである。

リーゲルが不滲透的素材の個物 (undurchdringliches stoffliches Individuum) は觸感によつてのみ知覺される、と考えたことは正しかつた。シュマルゾーもそこから出發する。しかし我々が外的事物をいかにして觸感するかという、その仕方になると、シュマルゾーは必ずしもリーゲルに承服しえなかつた。即ちリーゲルによれば我々が直接的に觸れているものは擴りのある平面ではなくして、單に個別的な點であるにすぎない。この點が同一の素材的個物上で速かに並列的に繰返し知覺されることによつて、はじめて我々はその二つの次元即ち高さと幅とをもつた、擴りのある平面の表象に到達する。従つて平面表象は觸感の直接的な知覺によつてえられるものではなく、むしろ必然的に主觀的思維過程の介入を前提とする、多くの同様な知覺の結合によつてえられるものである。觸覺に對する視覺、即ち眼は事物を單に色彩のある細片として我々に示すのみであつて、眼によつては事物が「不滲透的素材的個物」であるか、どうかは分らない。眼は點的な色彩刺戟を傳達するにすぎない。(眼が觸感にまさるのは、この點的知覺から平面表象をうるのが一層迅速であるからである。)

さて平面が思維過程の介入を前提しなければ知覺されないのであれば、平面より一層複雑な第三次元(特に深奥)の知覺はいかにして起るのであろうか。再びリーゲルによれば、深奥はいかなる感官によつても直接的に知覺しえず、むしろ平面表象よりも一層發達した思維過程の助けをえてはじめて理解されるものである。彼も觸感が我々に、深奥の存在について最初の確實な知識を與えるものであることを否定しはしない。何故なら觸覺器官は多岐的なるが故に、同時に種々の點を吟味することが出来るからである。しかし表面に於

ける深奥の變化の認識、即ち球形のような三次元的形體の認識は、平面表象を構成する場合よりも遙かに多くの思考能力の助けをまたねばならないのである。

しかしシュマルゾーは「寧ろ我々が先取しているものは三次元的形體である」という命題をもつて、リーゲルに對決している。單純なものから複合的なものを構成するというリーゲルの考え方は、恐らく誤つた前提から出發しているのであり、いわゆるユークリッド的方法が有機的並びに心的生命の領域へも妥當すると考えるところに缺陷があるのである。現實には互に對應した一對の手という器官をもつてする觸感、一本の指をもつてする觸感や、指先の系列をもつて點の刺戟の連續として平面をとらえる觸感より、我々にとつて遙かに必然的に直接的に行われる。換言すれば、我々は我々自身が三次元的形體であることによつて、我々自身の人體にのつとつて、事物の立體的形體性を直接的に知覺するものである。「全體はここでも部分より先に存在する。」従つて「結局直線と點とは長い間知性が選擇と訂正とを行つた後に起つて來る（抽象的な）觀念である」(Scharnow, *ibid.*, s. 11) にすぎない。

それでは我々の空間表象はいかにして起るであろうか。シュマルゾーはここでも再び人體構造の本質から推論する方法をとつている。我々の歩行方向は人體構造に對應して前方に向い、従つて深奥軸と一致している。後退はその對物であり、横行はその變容である。我々の自然的な場所運動（その本質的なものは前進である）に於て、我々は深奥方向（關係）を體驗する。従つて深奥方向は、隔壁のよくな障害物によつて遮斷されている、いないに拘らず、いつも起るものである。即ち「我々の人體運動から、諸事物との交渉に於ける、我々の空間表象の最初の資本が生れるのである」(S. s. 12)。

しかし眼は常に深奥方向へ向うものである、ということをも補足しておきたい。リーゲルは眼について次のように述べている。眼は成程前面短縮された輪郭線や陰影から深奥變化を知ることが出来る。しかしこの場合深奥の知覺には我々の經驗や思惟過程が助けとなる。未知の對象に對しては我々は、知覺された輪郭の曲線や暗い色彩の細片（陰影）が同一平面にあるものかどうか、ということさえ知らないのである、と。しかし三次元的形體表象はいうに及ばず、空間表象も我々の人體運動から發するというシュマルゾーの理論に基づくならば、眼の深奥の知覺についても別様の考え方が出来るはずである。即ち我々の眼は人體構造の本質から豫め深奥方向も知つてい

るであらう。従つて眼が深奥方向に向かうという事實は、眼の自然的性行と呼ぶことが出来るであらう。(後述の深浮彫の條参照。)

シュマルゾーは藝術の本質及び藝術的構成法則——左右相稱、比例、律動——をも人體の組織との關連に於て説明している。藝術的活動にはすでに人間と外界との兩極が前提されているから、藝術とは「人間と、人間がその中に立たされている世界との創造的な對決」である。ところが、この對決の仕方は人體組織の内的法則によつて規定されているというのである。藝術的構成原理は人體とその運動の中にある諸々の軸からえられて来る。即ち左右相稱は人體の水平軸から、比例はその垂直線軸から、律動は前二者の一つ、もしくは全部と結合した、人體の運動から生じて来るのである。しかし遺憾ながらこれらの問題を深く論究する餘裕は今はない。

二 彫塑と繪畫

シュマルゾーは彫塑 (Plastik) を「^{ケイザイン}現存在の最高の價值としての、我々の有機的な人體と、それに類似せる有機的な被造物との藝術的表現を興えるもの」として定義した。我々が彫塑を論ずるにあつて、人體そのものから考察をはじめめることは全く當然である。

ともかく彫塑にとつては人體は常にその表現の出發點であると同時に究極目的である。彼によれば彫塑に固有な感情は例えば「我々自身の有機的な人體の讚美、この自然的形式に於ける個物の幸福な自己感情である。彼は彫塑的な美と身ぶりの美 (minische Schönheit) とを有機的な美の概念の下に統合させている。成程身ぶりの美と身ぶりの動的價值とは彫塑的な美と異つてゐる。何故なら彫塑は恒常的價值のみをもつべきであるからである。従つて彫塑と身ぶりとは靜と動として對立する。しかし同時にそれらはその本質を屢々相互に交換し、その作品を相互に近づけることも出来る。何故ならそれら兩者は我々の人體の可握的 (graffbar) 關係に基づくからである。就中彫塑は常にその表現を人體をもつてはじめ、人體に終るのである。彫塑は身ぶりととの相違點たるその靜的價值をもつて、本質的に運動を極力制限し、平靜な持續状態にある人體を提示し、その人體を樂しませる藝術である。

形體形成者としての彫塑は可觸的價值から出發するものである。彫塑家は彼の形體形象 (Körpergebilde) そのものがみだしている

型態空間(Gestaltungsraum)以外の空間を知らない。即ち彼は周囲の空間を考慮に入れることをしない。彼の空間は常に彼の觸覺領域の中にある。たとえ彼が作品の効果をもつて吟味するために、それを離れて眺めることがあるとしても、本來的に彼は近視的觀點即ち手がとどきうる、觸覺領域内に立つてゐるのである。この觀點を我々は彫塑的觀點と呼んでゐる。「何故ならその觀點は現實の形體性の設立だけを可能にし、決定するからである。それは視覺的觀點ではなく、觸覺的觀點であり、ましてや靜觀の固定的觀點でなく、むしろ現來たる形體形式を中心として周囲を移動する動的な、觸知的視(ahstisches Sehen)の觀點である。人間の觸覺感情がとどく、この領域の中で、彫刻家が創作する形體は價值をもつ。素材的存在の諸々の構成的特性を確めることだけが問題となる限り、彼は觸覺領域以外に、もはや何物をも求めてはならないのである」(S. 9 263)。そして我々が丸彫彫刻から一步一步遠ざかることによつて、その可觸性は減少し、可觸的價值に代つて可視的價值が増大するのである(詳細後述)。

「眞の彫塑家はたゞひとつ、形體表象からのみ出發する。……彼の努力は自由な運動をはたらく被造物(人間)の有機的統一を再現し、周圍から遮斷された獨立的形式としての立體的現存在の價值を固持することである」(S. 9 268)。しかるにここで群像彫刻に言及すれば、それは元來單獨丸彫彫刻から發展したものである(その發展には詩歌や身ぶり狂言(Mimik)の、詩的想像力の影響が考えられる)。従つてそれ自身としては單獨丸彫彫刻からの成長ではあるが、今まで述べて來た、彫塑の本質という觀點から見れば、彫塑が本來もつべき、個物の形體的統一を失つてゐることからして、群像彫刻は「眞の彫塑的價值の損失」と見なされるわけである。

繪畫は明かに表現的藝術として彫塑の姉妹藝術である。しかし彫塑が可觸的價值から出發したのに對し、繪畫は本質的に可視的價值に基づくものである。また形體形成者としての彫塑に對して、繪畫は平面形成者である。しかし繪畫は、彫塑が形體的統一として表現したのと同じ對象を、單に平面的に表現するだけではない。彫塑は(形體的統一として)周圍の空間から隔絶され、それ自身が有する形態空間(Gestaltungsraum)以外の空間を知らないのに對して、繪畫は形體を空間との關連性に於て表現するものである。ここに繪畫が彫塑と相違する本質的特徴がある。この意味に於ては古代エジプト繪畫は尙未發達の段階にとどまつてゐる。シュマルゾーに従えば、古代エジプトに於ては彫塑、繪畫、浮彫の相違はさしあたり技術的特徴の差異であるにすぎない。「輪郭即ち何らかの鋭利な道具

が平面に刻みつけた線をもつて、彫塑と繪畫との限界がひかれる——全く細く、兩側から容易にふみこえられる限界が。道具の先尖を用いて、輪郭をこくし、溝を深めてみよう。すると、その先尖は統一的な背景や（形象の）表面の他に、表面層に於ける、他の平面を起しはじめるであろう。ここでは（彫塑のように）形體形成に移つてしまふことも疑えない。はじめは輪郭であつても、形式の内部へ圓味づけの手を加えて行くうちに、形態が背景から肉づけされて、浮出しはじめるのである。ここでは結局光（明暗）が加わることから、もはや平面的模像（素描や繪畫）と呼ぶことは許されなくなるのである」(S. s. 282)。

眞の意味に於ける繪畫は古代ギリシアに於てはじめて發達したものである。もつともここでも初期の黒繪手の瓶器畫（赤地の上に黒で人物を描く）に於ては、表現の重要な要因をなすところのものは形體性である。換言すれば個物である。ここでは繪畫が本質とする、それら個物相互間の關連性も、また個物とその周囲の空間との關連性も、いまだ問題とはされないのである。「この空間（餘白）は、すでに圖象の全く慣習的な（赤と黒の）二色性への翻譯が物語る通り、全く想像上の空間（Phantasieraum）、即ち單に内部を見せるための手段にすぎない。そして（形象の）外に現われた、そういう空間の代辯者たる平面は、觀照を統一する、基體である。平面は單に、人間、動物、事物が出現する場合の必然的前提としての場を提供するにすぎない。しかもそれが意味するものは、高々彫像藝術の場合の臺座がもつている機能以上のものではない。しかもたとえ（同時に）いくつかの形體をあらわす必要が起つても、それらは、他のものと並列する個別的形體となるであろう」(S. s. 287)。

しかしギリシア繪畫は黒繪手の瓶器畫につづいて、赤繪手の瓶器畫（黒地に赤の人物を描く）が出現すると共に、大きな發展を遂げた。人物は圓味をつけて表現される（形塑的になる）と同時に、個物間の關連性の表現に巧さをあらわした。人物は互に輕快な振舞や運動をもち、それによつて相互の關連性を増したのである。この發達した繪畫の身ぶりの自由さの中に、シユマルゾーは繪畫と身ぶり狂言との影響關係を見ているが、十分肯首出來るであろう。

我々は彫塑を常に觸覺領域の中に、可觸的價值として求めなければならぬ。彫塑は我々の手のとどく距離にある時、その價值を十分にもつ。しかし我々がそれを遠ざかるに従い、その價值を減じる。少なくともそれは觸覺的價值から視覺的價值に移行する。彫塑の對極にあつて、可視的價值を有するものとして、我々は繪畫をあげる。それは可視的價值から出發するものであつて、彫塑のように、觸覺領域である近距離からでは、その價值を十分に把握することが出来ない。それは遠距離から見ではじめて、價值を發揮する。

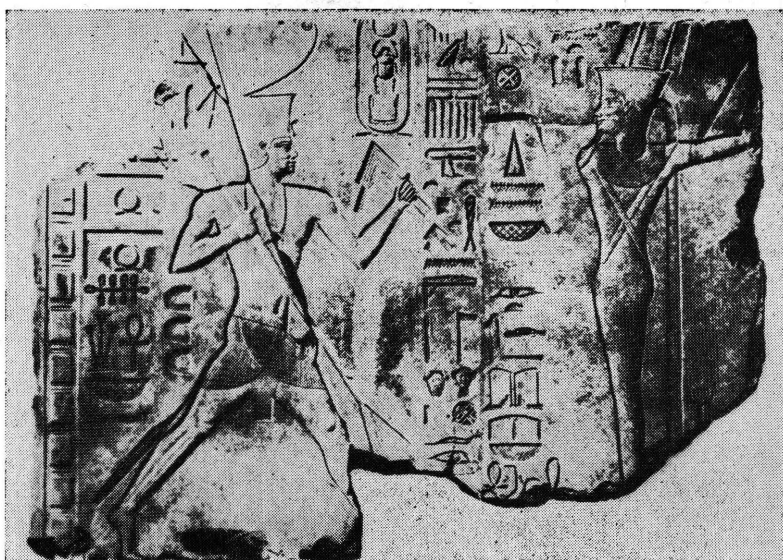
ところが我々は可觸的價值に基づく丸彫彫刻を、一步一步遠のいて見る場合が想像出來よう。しかしこの場合には、可觸的價值とは對の、いわゆる可視的價值への移行が起る。「一步一步遠のことによつて物の可觸性のみならず、我々との觸覺關係(Tastbeziehung)も減少する。一步一步遠のことによつて可視的價值と視覺關係(Schaubeziehung)とが優位をうつるようになる。一步一步遠のくことによつて空間層が我々と客觀との間に一層多くはいりこみ、この空間層は形態空間(Gestaltungsraum)であることをやめて、視覺空間(Geichtsraum)になる——即ち形體的な可觸的價值から、空氣と光線にみちた視覺的價值になる。それと同時に、我々は我々の視覺領域と呼ばれるのにふさわしい所に立つことになる。その適當な距離に於ては、視覺領域は我々にとつて垂直な平行面のようになると普通考えられている」(S. s. 264)。このような觸覺領域から視覺領域への移行の間に、過渡的領域(Ubergangssphäre)があることは容易に考えられるであろう。シュマルゾーによれば、浮彫の領域はかかる中間的な、過渡的領域である。即ち——

「それ故我々からの、この距離の範圍内で、我々の人間の組織に對して全く必然的にある過渡的領域が生ずる。そこでは可觸的價值と可視的價值とが互にいろいろ、互に平衡をとるにちがいない。ここでは我々の眼によるにしても、形體感情(觸感)によるにしても、個々の形體の把握はそれ自身、諸事物が上下關係にあるか、それがその空間的環境をもっているかという、その關連性の把握に移行する。換言すれば、この過渡的領域に於ては浮彫の見方(Reliefschauung)が支配している。かようにしてかかる可觸的—可視的

諸價値を具象化しているところの、特有の浮彫藝術の起源も、我々の外界との關係のうちに存在する、この過渡的領域の本質から説明される。同時にその性格は、二つの相異なつた感覺器官の限界が、そこでは互いにいりくんでいるにちがいない、一種の中間領域として説明されるのである。そしてその本質が（獨立したものとして）他の諸藝術から切りはなされることは、周知の通りである。それ故我々はこの過渡的領域を浮彫領域と呼び、ここでは再びすべての關係が我々の觸覺器官との關係によつても、視覺器官との關係によつても、説明されるのである」（S. s. 264）。このように浮彫の起源と本質とをこの過渡的領域に求めることによつて、また浮彫が彫塑と（繪畫との中間的性格をもつ）こともあきらかであらう。

さて、丸彫彫刻と浮彫との相違を一目瞭然たらしめるものは、背面の隔壁（背景）の有無である。しかしここ當分の間は、背景（Grund, Grundebene, Unterlage）は、何らかの對象が表現された後景（Hintergrund）と區別して、對象を何もあらわさない、白地のままの、いわゆる中性的背景を意味することとする（しかし、これらのドイツ語は通常背景の意味にも、後景の意味にも用いられている。そのいずれを意味するかはその時々用途によつて判斷されねばならない）。とはいへ背景は藝術的觀照にとつては、何も對象を表現しない場合でも、單なる隔壁の、素材の意味をこえて、それ自身ある種の觀念を呼び起すものである。即ちそれは「それ自身が一層廣範な空間並びに一層廣範な關連性一般をも意味しうるものである。隔壁（背景）は表現された事物の空間的形體的現存在の他の、すべての條件を留保し、一緒には表現されていない世界の全總和を與えるものである」（S. s. 269）。しかし同時に隔壁は感性的知識にも何らかの効果を及ぼすものである（それをシュマルゾーは前述の意義と區別して、隔壁の消極的要請と呼んでいる）。彼によれば、それは鑑賞の際に、近距離から觸覺的に見ることを決定づけているのである。何故ならそれは、純粹な視覺的態度を目的とした、ある一定の遠距離にある觀點からする觀照が無限に深奥方向に進むのに對して、それを阻止し、觀者を近距離にひきつける作用があるからである。蓋し純粹な視覺的觀照の際に、眼は無限に深奥方向に向けられているのである（深浮彫と呼ばれる浮彫は眼のこの作用の實際的な應用である——後述參照）。

浮彫はその平面拘束性の中での處理の可能性に従つて普通、次のように分けて考へられぬ——Relief en creux（陰刻）、低浮彫（Flach-



挿繪 1. エヂプト・ミム神とセソストリス一世

relief)・高浮彫 (Hochrelief)°。それに更に深浮彫 (Tiefrelief) がつけ加えられる。

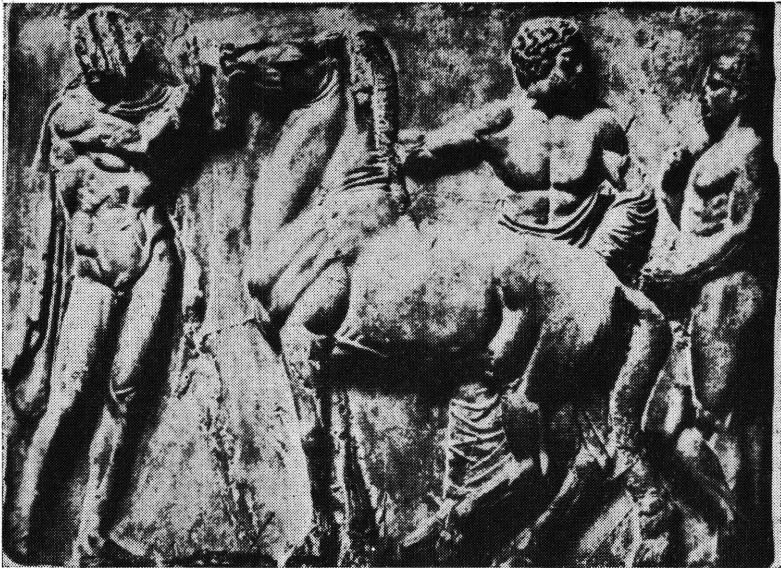
Relief en creux は古代エヂプト等に行われた浮彫技法の一つで、平面に形象の部分を彫りこみ、形象は輪郭線のところで断層をなし、平面の中へくいこんでいる (挿繪1。註1)。それはそれなりにエヂプト人の藝術的要求に對應して生れたものであつた——

「最古の、有名な浮彫——エヂプト浮彫——が求めていたものは、一方に於て個物を鋭く際立たせることであり、他方に於てその平面との均衡と結合とであつた。これらの要求は相互に規定し合つていた。何故なら二つ、あるいはそれ以上の個物の間の、各部分の被覆は絶対的な平面の、可觸的な印象を否定するし、逆に一層強烈な突出部は完結した個物性 (Individualität) の印象を危くしたからである。エヂプトの浮彫はそれ故、高さ(と幅と) (の次元) に於て、出来る限り鋭く、明瞭に限界づけられた可觸の平面を創造した。しかもそれは出来るだけ平面的にすることによつて、従つてあらゆる明瞭な奥行への伸張、即ち空間と陰影を、出来る限り除去することによつて行われた。……」この事情はRelief en creux (陰刻) に於て最も明瞭に表現されている。ここでは高く突出した部分としての背景は、まさしく一層重要なものとなつてゐる。素材の根本平

面 (stoffliche Urfäche)——素材的塊量の平面) から彫り出された (實際は平面から中へ彫りこまれた) 個々の形式は (背景と) 同様に印象的な、直接納得のゆく仕方では、もはや具象化されなかつた。浮彫像は出来る限り平坦のままにしておかれる。従つて出来る限り僅少な陰影しかそこには見出されない。それ故浮彫像は接近して享受されねばならない。何故なら人がそれから遠ざかるに従つて、表面は必然的に、鋭くけずられた平坦なものと見えて來るからである (リーゲル) (S. 269 f.)。エヂプト人には本來的に、鋭く眼界づけられた、形體的統一としての個物を表現する要求があつたのである。それは彼等の可觸性の要求である。しかし彼等が何故ギリシア人のように、彫塑的形象を彫り出す浮彫に向わなかつたのか、不思議に思われることであろう。その理由は彼等が形體的感性的知覺を求めなかつたからである。彼等の藝術には知的要因の介入は避けられなかつた、否むしろこのような藝術を欲求したのである。事實彼等の浮彫は、繪畫と同じく、腹部から胸部にかけては前面觀で、脚部は側面觀で、また頭部が側面觀であるに拘らず、眼が前面觀で、それぞれ表現されているが、これらは心的綜合によつてはじめて統一體となるのである。ここでは純粹に感性的な、經驗的な表象は問題とはならないのである。

低浮彫 (Flachrelief) 及 Relief en creux と逆の關係にある。人物は背後の背景から統一的平面としてひき出され、周圍から鋭く切斷されたシルエットである。従つてここにも人物と背景との鋭い對立がある。石板、粘土板、テラコッタ板等の素材の表面だけに、僅かに加工の手が加えられているにすぎない。その加工は最初の、薄い平面層にまでしか達しない。見た眼の平坦さを損うことなく、人物は素材の塊量から、ただ僅かにもり上つているにすぎない。従つて形象は二次元的である。「第三次元は尙他の二つの次元 (高さ) と分けられることなく、ただ潜在的に、この塊量の中に存在しているにすぎない」(S. 296) (註 2)。

藝術の全領域に亘つて古典的完成をもたらした古代ギリシア人は、浮彫に於ても、その完成と多様性に於て、彼等の稀有な豐饒な才能を示している。その彫塑的形成という點でも、浮彫はギリシアに於て幸福な發展を遂げたのである。同時に初期の低浮彫からヘレニズム期の深浮彫 (Tiefrelief) に至るまで、多様な實例が見出されるのである。古典期には設置場所と用途に應じて、そのいずれもが行われた、という好例はアテネ・アクロポリスのパルテノンにある。藝術作品としての卓越性のみならず、種類に於ても多様さがあつ



挿繪 2. ギリシア・パルテノン西側フリーズ・出發前の騎士

た。丸彫彫刻的な破風群像を除外しても、フリーズ(挿繪2)は低浮彫と呼ばれる種類のものであり、同じくメトープ(挿繪3)は高浮彫(Hochrelief)の種類に属しているのである。

一般的にギリシア浮彫がエヂプト浮彫にまさる點は、まず第一に、人物と背景の、また人物相互間の關連性の表現にある。即ち「個々の像は成程前後をすでにただ、平坦な背景から際立たされることによつて、高さと幅(との次元)にはつきり限られていたが、同時にそれらはもはや背景と結びつけられるだけでなく、相互にも結びつけられていた。即ち諸人物は、そこから生え出たように見えることによつて、背景と結びつけられ、隣りあつた人物の個々の肢體が互に横の關係をもつて來ることによつて、相互に結びつけられていた」(S. s. 273)。

しかしギリシア浮彫の業績を表現形式の上で認識しようとするならば、我々はそれが浮彫固有の平面拘束性に對決して、いかにして彫塑的形象に近づこうとするか、ということを考えねばならない。その手段の一つは人物の四分の三觀面である。浮彫の彫塑の性格は、背景からのより上りの高低(深淺)、圓味づけの度合という外的なものによつて決定されるのではない。何故なら完全な側面觀であられるシルエットを、どんなに高くもり上げて背景と對立させ

てみたところで、到底「彫塑的」の印象はえられないであろうから。かくしてギリシア人が四分の三観面を浮彫技法に加えたことは、「彫塑的」浮彫への發展のために注目すべき業績であつたのである。「それらの人物は原則的に自由な空間に解放されるべき能力をそなえたものとして、背景から生え出たように、全く四分の三観面に於てあらわれて来る。それというのも單に平面的觀照の藝術的法則によつて制約されているからで、換言すればその形態空間 (Gestaltungsraum) から飛び出すことなく、人物がその前面を越えてはならない、統一的表面層への、事實上の歸屬によつて制約されているからである。この斜めの方向の優遇は、すべての側面からは見られない形體を、少なくともその部分すべてに於て展開せしめようとする、眞の彫塑的要求に應じているものである。その結果有機的な被造物 (人間) の全身の關連性について見とおすことが許されるのである」(S. s. 274)。

アテネ・アクロポリスのパルテノンの裝飾浮彫の一つ、内陣の四周をとりかこむ一連のフリーズは浮彫の本質について教示するところが多いが、フリーズが一定方向をもつていることもそういう教示の一つである。プロピュライオン(前門)を通りすぎた觀者はまず内陣の西側のフリーズ(挿繪2)を眼にする。浮彫はアテネ大祭の行列をあらわしたものである。その側からこの行列は二手に分れ、内陣を北側及び南側からめぐつて、東側正面部に向つて行進する。この方向はアクロポリスの地勢と神殿建築に一致している。しかし我々が今考えるのはその藝術の優秀さではない。まずこの事實は、觀者がフリーズに「そつて進みながら見ること (Entlangsehen)」を決定的に要求するのである。我々はこのことから浮彫の本質についての、ある表象をうることが出来る。「浮彫は壁畫部に附着し、藝術的に見れば、それにそつてそぞろ歩く (entlangwandeln) 觀者と、彼がその系列を連續的に把握することとを、常に計算に入れているのである。」しかしこのような意圖のもとに作られる浮彫は、必然的に觀者が近距離でそれを觸覺的に把握することを要求する。何故なら視覺的把握はその反對に、遠距離の、ある不動の觀點から見られる場合につつて来るものであるからである。従つて浮彫の「そつて進みながら見ること (並行性)」はその彫塑的本質を保證するものであるといえるであらう。

ゲルハルト・ローデンヴァルトはこのフリーズは、それがもとの状態にある時には、今日我々が日光の下で鑑賞する場合のような陰影は起らなかつた。それ故陰影による表現の素晴らしい豊かさは古代ギリシア人は味うことが出来なかつた、と述べている (Gerhart

Rodenwaldt, Das Relief bei den Griechen, S. 41 f.)。しかし陰影それ自身は浮彫の本質を損ねるものでもないし、現實に陰影の效果は否定出来るものでもない。要するにそれが可觸的價值に仕えるか、逆に可視的價值を増大させるか、が問題なのである。「とも角陰影がはいることによつて、可觸的でない、純粹に視覺的な要素も彫刻の中にあられることになる。さしあたつては陰影も尙可觸的價值の傳達にのみ仕えねばならない。即ち互に突出せる部分平面を限界づけねばならない。その際には突出部がとぎれても、その段は淺く、銳角である。従つて陰影はそれ自身の、一層進んだ權利を要求することなく、限られた機能に満足する、細い陰影である。陰影は決してそんなに深くないからして、それが重なり合つて突出せる諸平面の可觸的關係の認識を損なわしめることは、もはやない。従つてそれは孤立化の機能と共に、同時に結合化の機能をもみたすことになる。衣褶に於てさえ、眼はただ皺の、照明された突出部のみに注目するのであつて、それらの間の影になつた窪みをば單に必須な補語として考へているにすぎないのである」(S. s. 276)。

以上我々はギリシア浮彫の本質を論究して來た。ここではギリシア浮彫がどの點でエヂプト浮彫と異つていたか、またそれはどの方向に發展したか、が考察されたのである。ここで述べられたことは程度の差こそあれ、高浮彫にも、低浮彫にも通用することである。次に我々は高浮彫の本質を明確にせねばならない。ギリシア美術に於ては就中高浮彫の發展は目ざましいものがあつたからである(挿繪3)。シユマルゾーによれば、高浮彫の定義は次の言葉で敘述されている。即ち——

「高浮彫は外的な隆起の程度にのみ従つて、規定されるのではない。たとへば表現された形體の第三次元が、現實との一致にまで擴りうるることによつて、その名稱がその程度から起るとしても。何となればこの尺度をもつてしては、(胸圍が現實に一致するならば、身長もそうでなければならぬから)さし當り等身大でなければならぬ、ということになるであらう。浮彫藝術も丸彫彫刻と同様にこうであらねばならない、というわけではない(浮彫はその特有の手段でこの效果を示すことが出来るであらう)。浮彫板そのものの全高が人物の正位の高さによつて、みだされねばならない。従つて頭上に空白の平面が残らない、ということが補足的規定としてつけ加えられる。それ故たとへ實際には尺度は等身以下であつても、藝術的觀照にとつては等身以下の印象は排除されているのである。

しかも形體そのものによつてみだされた形態空間(Gestaltungsraum)の他に、どんな空間も存在しない。従つてまた高さに於て



挿繪 3. ギリシア・パルテノンのメトープ・ラ
ピタイ族とケンタウロスのあらそい

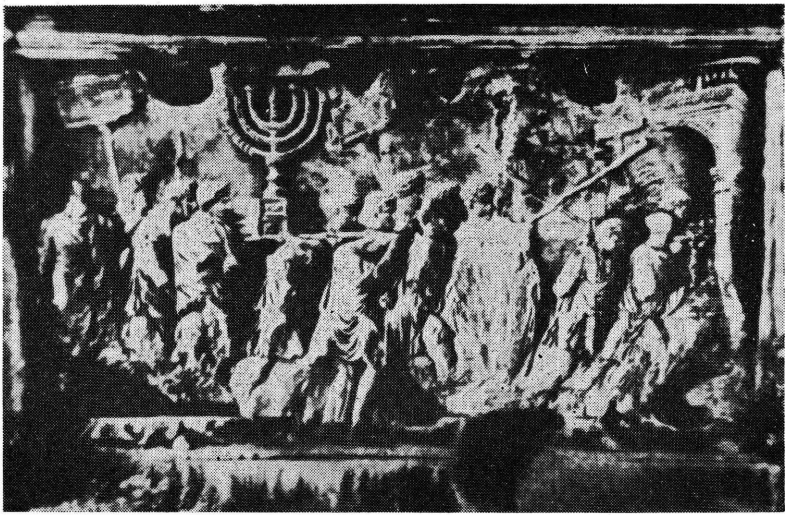
も、深奥に於ても、これらの表現された本質を抑壓し、縮小し、危険にさらし、何らかの仕方では影響を興えるであろうところの、他の諸力の活動の餘地はない。かつまたこれらの表現された本質は、それらのいずれでもない、ある力にのみ適應せねばならない。即ちそうするものは、それらの本質がそれによつてのみ形式圖象として見えるようになるところの同盟者の力、即ち光である。あらゆる突出部の可變的な日光と、同様に可變的な對、陰影との均衡は必然的要求である。この要求は彫刻家が形成する空間量を前面に於ても理想的な(透視的な)平面と結びつけるものである。この前方平行面は關連の統一をも示す。多くの有機的被造物(例えば人間)を共に表現した彫刻も、この統一なくしては藝術的創作として通用しなくなる。しかしこの統一は、例えば物質的、あるいは數學的平面統一ではなく、むしろ諸形態と、それに最も固有に屬している發展空間の、最も内的な共同體に於ける、

現象の統一である」(S. s. 277 f.)。

シュマルゾーのこの定義にもあるように、浮彫の現實の深さ(人物が背景から隆起せる度合)は低浮彫と高浮彫とを區別する決定的要因とはなりえない。勿論現實の深さという外的事情がその判定を興えることは否定しえない。人物が全く背景から浮出している浮彫に高浮彫の名稱を興えても不當ではないかもしれない。しかしかなりの深さをもつていても、なお高浮彫というよりは、低浮彫と呼ぶ方がもつと當をえている場合が、實際にあつたのである。特に初期の段階に於ては浮彫が、高く浮出したシルエットのように見える場

合があつた。例えば「シフノス人寶物殿浮彫」にはその好例が存在する。ここでは人物の「彫塑的」の印象が缺けているのである。もつともこのような遺品は低浮彫から高浮彫への發展の過渡的段階を示すものであるといえるであろう。しかし我々は低浮彫を高浮彫の「前段階」と一樣にかたづけられることには賛同しかねる。盛期に於ても低浮彫は高浮彫と共に、裝飾としての設置の場所と用途に従つて、屢々採用されていたからである。

かくして我々は現に我々が見ている、現實の深さだけによつて、低浮彫か、高浮彫かを判定するのは、あまりにも素朴な判断だといわざるをえない。我々はこのような態度を一應斷念しなければならぬであろう。しかしこの現實の深さは浮彫にとつて、いかなる意義をもつていたのであるか。換言すればこの現實の深さはどのような藝術的要求から起つていたのであるか——もしそれが本質的に藝術的要求に對應するものであるならば。上述のように、ギリシア浮彫は種々の手段を用いて、藝術的觀照にとつて、浮彫を「彫塑的」にすることを試みて來た。即ち人體をすべての部分について觀者の前にあらわそうとする眞の彫塑的要求から、四分の三觀面を「發見し、觀者を觸覺的領域に近づけておくために」、「そつて進みながら見ること」(Entlangsehen) (並行性)を可能にするように畫面の配置を考慮し、陰影を可觸的價値の強調と傳達のために用いている。これらの手段は浮彫を彫塑的に見せるために役立たされてゐる。これらの表現方法は藝術的に極めて價値高い、極めて美しいギリシア浮彫の様式を形成してしたのである。このようにして見れば、浮彫はギリシア人の彫塑的な藝術の根本要求に對應して發展した、といえるであろう。しかしたとえ浮彫が丸彫彫刻に近いまでに彫塑的に形成されたとしても、浮彫は決して丸彫彫刻と同一に形成されることはない。何故なら浮彫は平面拘束性(特に背景による)と前方平行面の關連の統一(シユマルゾーの云う、現象の統一)とから逃れることが出来なかつたし、逃れようとしなかつたからである。従つて浮彫に對して要求せられたものは、まず第一に藝術的觀照にとつて丸彫彫刻の印象があることである。これが浮彫に積極的要請として課せられたものである。(今私が「丸彫彫刻」といつたことは、誤解されてはならない。勿論ギリシア浮彫は平面拘束性と前面の統一との規定性を解消し、自由線にならうとするのではない。丸彫彫刻的な破風群像は寧ろ例外的である。私が「丸彫彫刻」というのは、それが彫塑的形成物としての至高のものであるからに他ならない。)



挿繪 4. ローマ・ティトッス帝凱旋門浮彫・エルサレムの戦利品を運ぶ凱行列

さて愈々我々は浮彫の現實の人體の胸圍に稍等しく見える程のりより、即ち現實の深さといわれるものの、眞の意義を問うてみなければならぬ。今我々はギリシア浮彫が種々の表現方法を用いて、丸彫彫刻の印象を與えようとする要求をもつてゐることを見て來た。これを我々は浮彫の積極的要請と見なした。しかしこの現實の深さをこの要求の結果として認識することも、全く當然であらう。何故ならこれによつて浮彫は現實の人間に一層近づくことが出来るからである。この現實の深さを、我々は高浮彫の重要な特質と考えよう。いうまでもなくそれは高浮彫を定義づける重要な要因である。我々が以前このことを一應問題にしなければならなかつたのは、それが彫塑的要求の解決であるかどうかを、確認しなければならなかつたからである。ところがこのように我々がこの現實の深さが彼等の要求の解決の一方にすぎない、と考えることは、低浮彫に對しても幸福な結果をもたらすにちがいない。何故ならギリシアの低浮彫はこの現實の深さを、高浮彫のように扱つていないといへ、他の種々の手段を用いて同様の彫塑的要求を満足させる方法を知つていたからである。従つて高浮彫と低浮彫とは同等の藝術的價值を有するものとして、ギリシア美術の盛期に於ても、裝飾藝術としての用途に従つて共に採用されることが出来たのである。

更に我々は深浮彫 (Tiefrelief) という新たな概念を加えることが出来

る。これはギリシア末期、ヘレニズム期美術からローマ美術に發達したものである。深浮彫は高浮彫の發展形態とも見なされるが、低浮彫や高浮彫が諸形態を背景から浮出させ、横の關係にだけ動かせるのに對し、それに加えて前後に、即ち空間の深奥軸の方向にも動かせる點で、高浮彫とも相違する。勿論深浮彫が深奥方向をもつといつても、深奥が現實に觸覺的に把握されるものとしてあるのではない。深浮彫の深奥は人間の眼の本質的機能によつて可能となるのである。この事情をシュマルゾーは次のように述べている。

「浮彫に對して、固定せる觀點から適當な見とおしをうるという新しい仕方では、我々のまなざしは畫面の中心に向おうとする要求が、益々多くなり、同時に前にある構圖の中心を指して、形態空間 (Gestaltungsräum) の中へはいつて行くようになる。まなざしは深奥を求め、第三次元の次元を知覺する要求を出すのである。形態空間は未着手の (bilksam) 浮彫背景の刻込や加工にまで進まねばならない。しかしこれまでの支配的な形體價值、即ち造型的中心を與えていたところの、中心的人物の高さの軸が意味を失つてしまふ。まさに我々の意志方向と一致するところの、視 (Schauen) の奥行への進行が極めて強力であるからして、高さの軸はもはや存立しえないのである。前面の高さの軸の代りに、舞臺の中央の、(表面から) 一層遠くはなれたところにある高さの軸がだんだん力をまして、圖象構圖の支配者となる。形態空間が運動空間 (Bewegungsraum) となる。この運動空間の支配的方向は、もはや前面の幅ではなく、むしろ前方から後方への伸張である。圖象空間は今や深奥空間となるのである。固定し、しかも遠くはなれた觀點からの靜的視のかかる要求を考慮している「浮彫」を我々は深浮彫と呼ぶ。浮彫遠近法がその内法的則になるにちがいない」(S. s. 299)。(我々はこのような浮彫を繪畫的浮彫 (Malerisches Relief) と呼んでもよいであらう。)

今やまなざしの活動が浮彫をも支配し、深奥空間を要求するのであるから、その要求に對應して、背景は新たに加工の手が加えられねばならない。高浮彫の場合に背景をなしていた低部は、ここではもはや中性的背景としては存在しえなくなる。その低部は舞臺のバックのような、新しい價值をもつに至るのである。それを我々は、今までの中性的「背景」と區別して、「後景と呼ぶことにしよう。このような後景としては人物、樹木、建物等が、時には積層をなして(「ティトウス帝凱旋門浮彫」(挿繪4)の如く)、時には段階をなして(「トラヤヌス帝圓柱浮彫」の各一場面の如く)配置されている。それらは多く、シュマルゾーがいうように、浮彫遠近法に従

つている（この意味でも深浮彫は「繪畫的」であろう）。

深浮彫は現實に手をさし入れることの出来る、深奥を彫塑的に形成するのではない。それがもつものは、繪畫と同様に、深奥空間の表象（印象）である。我々は作例を西曆紀元八一年作のテイトゥス帝凱旋門の「エルサレムの戦利品を運ぶ凱旋行列浮彫」に求めることが出来る（挿繪4）。當然ここでは前面の諸人物はかなりの浮彫の深さで表現されている。が、それらは前方の平面の統一を破つてまで突出することはせず、柱をなす角柱の太さまでとどまつている。しかし背景は、高浮彫のように、中性的背景ではなく、すでにそれ以上の意味をもたせて、加工されている。最前面の、殆んど人體の胸圍に等しい深さで表現された諸人物の背後に、再び人物の行列が見られる。これらの人物は低浮彫に近い「肉」しかもつていない。そしてこの浮彫帯の上端三分の一の背景には、七燈臺のエルサレムの燭臺、諸々の戦利品、凱旋旗のようなものが突出して、この部分が頭上の空間であることを表示している。更にこの背景に重要な意味を與えているものは右手隅の門である。それは斜めに表現され、一方の端が前方へ突出するのに反し、他方の端は斜めに背景のかなたへ消えて行くのである。結局、この門のように、はつきりそれと分るものに於ても、分らないものに於ても、表現された諸對象を見る眼は、背景の中の、深奥のある點に向つて進むのである。しかしこの後景はさほど深く彫られているわけではない。要するに深浮彫という名稱は彫りの、現實の深淺には關係がないのである。深浮彫の本質をなすものは、むしろ深奥空間の表象や印象である。

この過程は、すでに屢々述べて来たように、眼の本質的機能に基づいている。我々は我々の人體の運動から豫め深奥空間を知つているのである。シュマルゾーがこの空間を形態空間から區別して、運動空間と呼んでいるのは深い意味がある。眼はまた、この人體運動から教えられて、すでに深奥空間を知つていと考えられる。逆にいえば、深浮彫はこのような眼の機能に基づくからして、「眼の」浮彫である。従つてそれは可觸的價值を本質とした、ギリシアの低浮彫と高浮彫とを解消し、これらに對して視覺的價值を本質として成立する浮彫である。繪畫が視覺的價值から出發するということから類比的に、この浮彫もまた「繪畫的浮彫」と呼ばれてよいであろう。

浮彫の本質を探求し、その諸種類を概念的に規定する我々の試みは、新たに深浮彫の概念をつけ加えることをもつて、一應の目的を達したものとしなければならない。勿論種々の點で（例えば構圖の問題など）徹底さを缺いた恨みはあるが、それは今後の課題として残されるであろう。本稿を閉じるにあたつて、私は再びシュマルゾーの教訓的な一節を引用しておきたい。それは浮彫や彫塑の解消、つまり「彫塑的視から繪畫的視への移行」(S. s. 305) の積極的な原因を世界觀の變化の中に求めようとするものである――

「かくして我々は浮彫藝術及び彫塑一般の解消の、即ち先行せねばならなかつた衰退の最も本質的な、消極的であると同時に積極的な原因に突入する。その結果、このことが彫像的藝術から建築への移行の場合にすでに追求されたであろう如く、他の諸藝術への道をひらくであろう。本來的に古代―古典（ギリシア美術）の藝術意思は、造型的創作の根底からの離脱、即ちかつてはそんなにも普遍的であつた、人體の有機的な美に對する感性と、その構造、容姿、あらゆる肢體の形式語の知識の喪失によつて、究極的な突入を行つた。とはいえそのことは普遍的な世界觀の積極的な變化の、消極的な裏面にすぎない。時代の感情に於ける肉體美の價值喪失は、靈魂の純粹さ、精神の崇高さと、無常な、あるいは全く罪ある容器（肉體）に對する、かような内的内容の不死性と、新しい評價がますます排他的に徹底された結果にすぎない」(S. s. 307 f.)。

註1 ミム神とセソストリス一世。エジプト中帝國第十二王朝（1995～1790 B. C.）。幅二米。在ロンドン。王が王冠を被り、胫と

品名不詳の器物を携えて走行する圖。神は肘から上に曲げた腕に楯を擔つていたが、ここでは缺損。

註2 エジプト浮彫は新帝國期に特異の一技法を見出した。適當な名稱は思い當らないが、技法的には *Relief en creux* と低浮彫とを混用したようなものである。人物の輪郭は低浮彫のように背景から浮上つてゐるが、圓味づけのために盛上るはずの内部分

面が逆に窪んでくることから見れば、それは一種の Relief en creux である。Heinrich Schäfer, Die Kunst Ägyptens, Abb. 355, 364, 370 usw.

後記 シュマルプーには「藝術學の基礎概念」の他に「彫塑・繪畫・浮彫 (Plastik, Malerei und Reliefkunst, Leipzig, 1899)」の一著がある。