

彫刻鑑賞とその美的特殊性の検討

—ウォールハイムの「において見る」理論を手掛かりに—

兼 内 伸之介

はじめに

彫刻を美学的な観点から論じる際、彫刻一般に認められる特性を体系的に論じることは、想定されるよりも多くの困難を抱えている。今日においても、多くの美学者が彫刻を体系的に論じるための方法論を模索している。こうした状況は、論文の導入として、美学の主題として彫刻が扱われることはすくないだとか、彫刻は哲学に閑却視されてきただとか言った主張が、ほとんど決まり文句のように用いられていることから窺える。^① 実際、主題として彫刻を扱い、方法論を明確に示しつつ、体系的に論述を展開している美学者は多くない。

当然、彫刻に関する美学的な探究が全くなされてこなかったわけではない。周知のように、姉妹芸術論において、彫刻は議論されて

きた。^② また、十七世紀末にロックが『人間知性論』で取り上げたモリヌクス問題は触覚に対する議論を巻き起こし、結果として、彫刻に対する議論が促進された、ということ指摘している研究者もいる。^③ こうした状況を鑑みると、十八世紀以降の触覚に対する議論の興隆と重なる時期に、後の彫刻観に大きな影響を与えたウインケルマン、レッシング、ヘルダーが活躍しているのは興味深い。^④ モリヌクス問題を端緒として彫刻が哲学的に扱われる素地はあったといえるが、絵画のように持ち運ぶことが難しい彫刻作品は、十分な資料を欠いたまま研究されていたこともあり、理論的に精緻で体系的な議論が行われるには限界があった。また、彫刻と古代を結びつけるような言説も、近代以降の彫刻論の進展を阻害した契機と言えるだろう。^⑤

本稿は、こうした状況を踏まえ、美学的な観点から、彫刻一般に

認められる特性を体系的に論じるための方法を模索しようと試みるものである。この目的を達成するに際し、絵画と彫刻を比較する際の二次元平面と三次元空間に対する通説を、知覚経験に基づきながら検討していく。これは、のちに議論していくように、絵画の美的経験を説明する際にも、三次元空間における知覚経験が一定程度の役割を果たしているからである。こうした機能と彫刻に特有な美的経験にとつての三次元空間における知覚経験の役割とを、明瞭な形で弁別する必要がある。また、こうした議論を通して、だまし絵や厚塗りの油絵などで認められるような、三次元的な要素と関連している錯覚や知覚と、彫刻の知覚経験を弁別する。その際、彫刻の三次元的な要素と関連した美的な特殊性に関しても、予備的な考察を行う。

第一節では、美学的に彫刻を議論する際に生じる論点を整理する。それを受けて、第二節では彫刻的な再現と、彫刻の美的な特殊性について論じる。その際、ウォルハイムの「において見る」経験やランガーの彫刻論から、彫刻と絵画の比較を行っていく。三節では、アーヴィンによる彫刻の定義を紹介し、二節で展開した議論と関連した彫刻の定義を示したい。

一 美学における彫刻と、その論点

ホプキンスによると、彫刻を美学的に論じる際の論点は三つに大別される。すなわち、一、彫刻とは何か、二、彫刻的な再現／表象とは何か、三、彫刻芸術における美的な特殊性とは何か、の三点である^⑥。この分類は、非常に的確である。

モダニズムの動向が現代美術の中で明確に意識されていき、各芸術ジャンルがその特殊性を追求していく中で、彫刻もかつての主題を失っていくこととなる。ルゴフが述べているように、一九六〇年代以降、かつて主流であった「具象彫刻は徐々にその不在によって目立つようになってきた」のであり、それらが認められるとしても「時代を超越した (timeless)」表現よりも、時代や文化によって変化する主題が選択されるようになっていった^⑦。彫刻が三次元空間や、媒体の利用に活路を見出していく中で、人体や動物といったかつての中心的な主題はなりを潜めていくことになる。同時に、デュシャンによって提示されたレディ・メイド作品や、モノ派によって提示された作品群は、彫刻以外の三次元空間に存在する人工物と彫刻作品を如何に弁別するか、という興味深い問題を突きつける。すべての彫刻作品にとつて、三次元空間に存在することは必要な条件ではあるが、十分な条件であるとはいえない。それでは何を以て、ある事物が彫刻という種に属していると言えるのであろうか。

一般的な人工物にとって重要なのは「固有の機能」であり、その「固有の機能」を持った対象が意図的に複製され、意図に沿った形で使用されていくことによって、その種に属する人工物として存在しているといえる⁽⁸⁾。芸術作品においても、意図は重要な機能を果たすが、一般的な人工物ほど「固有の機能」は自明でなく、それらが一般的な人工物のように「固有の機能」を目的として複製されることはほとんどない⁽⁹⁾。絵画や彫刻などの個別の芸術ジャンルが「固有の機能」の達成のために制作されているとは考え難く、特定の芸術的な価値や美的な価値を達成することを目的としていると考えるのが一般的である。のちに述べるように、こうした美的・芸術的な達成が、彫刻に独自の形で達成されていることを説明するために、彫刻的な再現が検討される。理論的な観点からいえば、彫刻的な再現は、彫刻の美的な特殊性を説明するための基盤にある部分だと言える。

それでは、彫刻の美的な特殊性が議論される必要は、どこにあるのだろうか。それは、その他の芸術ジャンルから独立したジャンルとして、彫刻を説明する場合である。絵画と彫刻の比較が典型的なものであるが、彫刻を芸術の一ジャンルとしてみなすためには、他の芸術ジャンルにはない特殊性を有している必要がある。彫刻の美的な特殊性を積極的に議論するためには、彫刻的な再現が達成されていることを説明し、かつその達成によってどのような美的な特殊

性が生じているかが議論されなければならない。

彫刻作品として意図して制作される場合、彫刻的な再現は、彫刻の美的な特殊性に寄生しながら行われる。たとえば、彫刻作品として意図されずに制作されたとしても、彫刻の美的特殊性を有している人工物を指して、彫刻と呼ぶことは可能である。そのため、彫刻の定義は、彫刻の美的な特殊性を包括するようなものでなければならぬ。その際に参照されるのが、個別の作品に認められる彫刻的な再現と言えるであろう。このように、三つの論点は相関関係にある。

それでは、具体的に三つの論点が、どのような形で展開されているか見ていこう。次の節では、最初にウォールハイムの「において見る」経験について整理していく。そのうえで、彫刻と絵画の差異を物質や空間に即して説明していく。

二 彫刻的な再現と、彫刻の美的な特殊性

(一) 絵画の表象と、空間の知覚

—ウォールハイムの「において見る」こと—

彫刻における再現を考える際に、比較に適しているのが絵画における再現である。もっぱら視覚芸術という枠組みの中で、こうした比較が行われる。具体的な対象を再現する場合、彫刻は三次元空間において、絵画は二次元空間において、それぞれの対象を再現する

というのが通説である。

最初に整理しておかなければならないのは、ここまで用いてきた「再現」(representation)という言葉である。ここでいう再現は、再現する対象を鏡写しするような似像(resemblance)ではない。ウォルハイムが述べているように、意図して対象が描写された場合、描かれたナポレオンが現実存在していたナポレオンに似ていると言うことはあっても、特殊な場合を除いて、ナポレオンが描かれたナポレオンに似ていると言うことはない¹⁰。そのため、描かれた対象は、描かれたものと対称関係にはない。我々は普通、描かれた対象が対象とどのように似ているかという一方向的な説明を行う。ここでいう描かれた対象が、今まで述べてきた「再現」である。このように考えたとき、再現と再現された内容との違いがどこにあるのか、ということ問うてみるができる。

彼が指摘しているように、我々は絵画の再現を理解する際、絵画表面の色彩の配置を見て、再現されている内容を理解する。絵画も物質的に存在しており、その物質から知覚される情報を通して、再現の内容を理解するのである¹¹。それゆえ彼は、絵画を見る経験を、単に再現されている内容を見る「として見る」こと(seeing-as)ではなく、描かれている対象(再現)を見ることと、絵画の物質的な面を見ることを包摂した「において見る」こと(seeing-in)という概念を提出した。彼は、ラブレターを読んでいる女性が描かれて

いる絵画を例に挙げて説明する。彼は、ラブレターを読んでいる女性が描かれていることは絵画「において見る」ことができると言えるが、その女性についてラブレターを読んでいる女性「として見る」と言うのは奇妙であり、女性「として見る」と言うのが普通である、と主張する¹²。

事情をもう少し複雑にしてみよう。たとえば、絵画空間の中央に先の女性がいることを説明する場合、女性が画面中央にいる「ように見る」ことよりも、画面中央「において見る」ことを指摘する方が適当である。また、得体のしれない空想上の生物が描かれている場合も、ある再現された生物のようなものを絵画「において見る」という説明はできそうだし、それが難しい場合も塗料の配置によって説明ができる。しかし、謎の生物「として見る」という説明は要領を得ない。

こうした議論は、再現された内容が不分明な抽象絵画の鑑賞経験を説明するのに適しているし、再現内容を構成する部分について表象世界に立脚せずに言及する際、利便性を有する。鑑賞者は、絵画を再現された内容を指し示すもの「として見る」だけではない。そうした情報と同時に、視覚から得られる知覚情報を用いて、意味のある形で絵画の再現を鑑賞することができる。画布の表面から得られる媒体の触知的(taptic)¹³な感覚は、再現された内容を二次元平面上に体現させる。それゆえ、ゴッホの油絵の筆触に言及しなが

ら、その体現の魅力を説明することは可能である。¹⁴この理論を受け入れる場合、絵画における単純なイリュージョンニズムは棄却されなければならぬ。¹⁵

右記の議論にしたがえば、現実空間に依拠した視覚的な知覚情報を活用することは、絵画の鑑賞においても重要である。だとすれば、もっぱら三次元空間の利用によって美的な特殊性を説明されてきた彫刻の再現する空間と、絵画の再現する空間とは、どのような点で差異が認められるのだろうか。

(二) 媒体と内容の関係を彫刻「において見る」こと

彫刻の再現する空間が絵画の再現する空間と異なることを議論するには、二通りの方法がある。一つは、作品の中で再現された形と関連した議論の方法であり、もう一つは作品外部の空間と関連した方法である。

まずは、前者から見ていこう。ロペスが述べているように、純粹に形式的な要素に関してのみいえば、絵画も再現する対象の輪郭の形 (outline-shape) を作品内部の空間で再現しているため、先に述べたように再現内容は視覚的な経験によっても触覚的な経験によっても鑑賞される。¹⁷しかし、この場合においても、彫刻と絵画の美的な経験には、相違があるように思われる。

一つは、コードが指摘しているように、媒体の芸術的な使用に相

違があるという点である。¹⁸典型的な絵画の場合、用いられる媒体そのものが有している触覚的な要素は問題にならない。絵画にとって、塗料によって形成された形が生み出す触覚的な要素は、美的な特殊性に貢献しうる。しかし、塗料そのものが有している触覚的な要素が美的な特殊性に貢献することは少ない。着彩されている彫刻はその限りでないが、彫刻は素材そのものの重量や硬度が再現されている内容と関連し、芸術的な達成と関わっていることが多い。このことは、ヴァンスが述べているように、ウォルハイムの「において見る」経験から説明することができる。

彼によれば、ウォルトンの「ごっこ遊び」理論¹⁹は、彫刻を再現されている内容に即して鑑賞する限り有用であるが、媒体によって喚起された知覚情報と再現された内容との関連を分析する場合は、ウォルハイムの「において見る」経験の方が適切に鑑賞経験を説明可能である。²⁰たとえば、ミケランジェロの《ダビデ像》を想起されたい。ダビデ像の鑑賞によって、ダビデがある空間にいることまでは、「ごっこ遊び」による想像で虚構的に真たりえる。ヴァンスが指摘しているように、再現の内容のみを想像している限り、鑑賞者は自身をダビデであると想像する必要がなく、像の虚構的な世界に参入することなく想像を行うことができる。²¹すなわち、我々は我々の空間に立脚しながら、ダビデがそこにいることを想像できる。

一方で、ダビデ像にはオリジナルの大理石でできた作品以外に、

各地に銅製のレプリカが存在することを想起されたい。同形であっても、仄かに外光を吸収しながら白く輝く大理石のダビデと、風雨に耐えて緑青に光るダビデは、我々に異なった鑑賞経験を与える。このように、我々は伝統的な彫刻を鑑賞する場合、単に人の輪郭を模写した作品として鑑賞せず、彫刻された人の形として鑑賞し、媒体から得られる触知的な感覚と再現内容との連関を通して鑑賞を行う²³⁾。これは、作品の媒体が有するある触知的な属性が、視覚を通じた類推によって、鑑賞者に触知的な感覚を生じさせるからである。

しかし、彫刻の三次元空間における芸術的な達成は、媒体が有している三次元上の触知的な属性が活用されていることのみを参照して説明できない。たとえば、ハイパー・リアリズムの系譜に属する作品群は、媒体と再現内容の連関を示すだけでは、彫刻に特有の美的な特殊性を説明しがたい。ここまでの議論では、彫刻が三次元空間に存在することの意義を部分的にしか説明できていない。であれば、彫刻の美的な特殊性を適切に評価するためには、どのような手段を講じればよいだろうか。古典的な問題に取り組みながら、この問いに取り組んでいこう。

(三) 三次元空間で作品の内容を彫刻「において見る」

伝統的に、彫刻と絵画が比較される際に引き合いに出されるのは、それぞれに向けられる視点 (perspective) である。絵画は単

一の視点で捉えられ、彫刻は複数の視点から捉えられる、という議論が通説である²⁴⁾。そこで、絵画と彫刻の視点について議論を行っているランガーと、ウォルハイムの議論を彫刻に敷衍したホプキンスの議論を整理しながら、彫刻と絵画に向けられる視点について考察を進めていこう。

彫刻作品を鑑賞する際の視点の複数性について、具体的に考察を進めた一人がランガーである。ランガーは、絵画が「虚の場面」(virtual scene) を再現しているのに対し、彫刻は量感を再現しているのであり、彫刻的な量感は彫刻を包み込んでいる空間とも関わっていると指摘している²⁵⁾。彼女は「虚の場面」を単一で自己完結的な知覚空間として捉えている。彼女によれば、この自己完結的な空間は本質的に視覚と関連しており、視覚的な幻影を生じさせる。対して、彫刻は触覚的な空間の再現を視覚的に行うとされる。

この彫刻的な再現にとって重要なのは、「虚の運動的量感」(virtual kinetic volume) と「運動的量感」の二つである。前者は、ピグマリオン神話のガラテアやマゾッホのヴィーナスが象徴しているような現象²⁶⁾で、彫像そのものがその形式によって、あたかも生命を有しているかのように感じられるような量感である²⁷⁾。彼女は、制作者の感情によって壺などの無機物もこうした量感を持ちうると主張するが、これはむしろ後者によって説明されるべきであろう。後者は、実際に我々が動き回って感じる彫刻作品の量感であり、一般的には

触知的感觉と呼ばれるものである。皮膚感覚や知覚情報に限定せず、現象学的な経験をも包摂して触覚について考える場合、彫刻は触覚による知覚を通して鑑賞することはできずとも、触知的な経験を通じて鑑賞することができるといえる。このように考えたとき、ロベスが指摘しているように、触覚は我々の身体が占めている位置と関連した、部分的で漸次的な作品経験と関連している²⁸⁾。

この議論に関しては、以下のような反論が寄せられるかもしれない。たとえば、ハンス・ホルバイン (Hans Holbein the Younger, 1497-1543) が描いた《大使たち》(一五三三)も、鑑賞者が占めている位置によって漸次的な変化を産む。このようなだまし絵も、彫刻の美的な特殊性を有しているのではないだろうか。この反論に、いかに応答することが可能だろうか。

右記の反論に応答するために有用なのが、ホプキンスの議論である。まずは、絵画と彫刻において言及される空間の違いについて整理しておこう。先の疑問に答えるには、ランガーが単一で自己完結的な知覚空間と整理した絵画の空間と、彫刻を包み込む空間とともに経験される量感との相違について考察を深めるのが適当である。ホプキンスは、彫刻と絵画を鑑賞する際に「窮屈さ (crampedness)」に言及する事例を挙げて議論を行っている²⁹⁾。絵画と彫刻を鑑賞する際、それらが窮屈だという主張が成り立つのは、前者は再現された空間への言及がなされる場合であり、後者は再現されたものを取り

巻く空間に言及がなされる場合である。絵画を取り巻く空間が窮屈であったとしても、適切な場所に立つて絵画が再現している空間を鑑賞する限りにおいて、作品の鑑賞そのものに大きな問題はない。しかし、彫刻の場合はその限りではない。

こうした主張を行う人々は、ランガーに依拠しながら三次元空間を取り上げて論を展開する。しかし、皮肉にもこの事例は、彫刻を二次元平面に還元した際の方が理解しやすい。たとえば、美術カタログのような絵画作品と彫刻作品の写真が掲載されている書物を考えてみると良い。絵画の場合、額装や周囲の空間を切り取って、再現された空間のみをトリミングしている写真が掲載されているはずだ。彫刻作品をカタログに掲載する際に、彫刻作品が再現している対象のみが鑑賞と関わっているのであれば、同様の加工処理をなしなくても奇妙ではないはずである。もしもそのような加工が施されていれば、我々はどこで述べられている窮屈さを理解しうる。彫刻が再現しているものの全体を映した写真は、我々が前提している彫刻の作品経験を暗黙の裡に物語っている³⁰⁾。我々は、明らかに彫刻が再現している対象とその輪郭のみを見てはいないし、鑑賞していない。彫刻を包み込む空間や、彫刻作品が再現している空間内部の空隙は、我々の彫刻経験にとって重要な要素である³¹⁾。

このことは、彫刻の量感が彫刻を中心とした周囲の空間と関連している、というランガーの指摘が正しいことを示している。先のト

リミングの例を絵画作品に適切な形で当てはめるとすれば、再現された空間の中に存在する余白をすべて取り除くことに等しい。

彫刻と写真の関係から、さらに議論を進めよう。ホプキンスが指摘しているように、彫刻を鑑賞する際に無数の視点が選択可能だと言っても、再現されている内容を適切に理解できるような視点が存在する。³² 通常、カタログに掲載されているのは、この視点から撮影された作品だ。ここで考察されるべきは、この視点が通常の絵画と同様、再現された場面を一つの視点から捉えるような視点と同質であるか、という問いだ。ホプキンスは、ジャンボローニャ (Giambologna, 1529-1608) の《サムソンとペリシテ人》を一つの事例として取り上げている。この作品にとつて、鑑賞者が再現されている内容を適切に理解することのできる位置は、組み敷かれた男と腕を振り上げる男を正面から見ると位置である。このように、再現されている内容が理解される位置が定まっているにも関わらず、彫刻と絵画の視点が異なっているのは、彫刻が先に述べたように現実の空間と密接に関連しながら鑑賞されるからである。ピカソが描いたキュビズム絵画も、再現の内容を理解するための視点は一つだが、複数の視点を絵画のうちに組み込んでいる。しかし、こうした絵画の画布の裏には、我々が彫刻に期待しているような、物理的な再現は存在していない。

当然のことを述べているようだが、我々が彫刻の再現を「にお

て見る」経験によって鑑賞する場合、こうした事柄は議論されなければならぬ。というのも、ホプキンスが述べているように、「において見る」経験によって鑑賞経験を説明する場合、再現されている内容を視覚的に知覚することと、彫刻の三次元空間上の表現を知覚することの両者を議論しなければならないからである。³³ 先の作品に即していえば、再現されている内容にとつて適切な位置で鑑賞している場合、ペリシテ人の振り上げている腕は、彼の頭より後ろにある「ように見える」のであり、同時に物理的に頭より後ろにあるのだ。彫刻では、絵画のように再現されている内容と物理的な空間とに乖離はなく、それらが一致している。再現を彫刻「において見る」経験について議論する場合は、こうした物理的な位置関係が我々の経験にとつて重要か否かを問うてみる必要がある。

たとえば、先ほどの彫刻を包み込む空間と絵画の余白との比較が適切なものであるとすれば、彫刻が再現している内容を適切に理解するための位置だけでなく、物理的に存在する彫刻を鑑賞するための適切な距離が存在すると言つてよい。この距離について説明するためには、ホプキンスが指摘しているように、「特定の再現の部分的な見かけ上の距離 (apparent distances)」と「において見る位置 (aspect)」をとらえるために引き出されることが必要な距離」との間の不均衡は意識しておく必要がある。³⁴ 絵画作品に物理的に近づくことによつて、通常、描かれている内容がはっきり見えるように

なることはあっても、描かれている内容と鑑賞者との間の距離は変化しないし、描かれている内容をとらえるための観点 (a point of view) も変化しない。対して、彫刻の場合は「彫刻の周囲を動き回ること、我々の視点は移り変わるように見えるが、我々が見ている物質は変化せずに、その姿を見せる」⁵⁵。彫刻は絵画の場合と違って、「において見る」ために視点を移り変わらせる必要がある。その変化は、見かけ上のものではない。たとえば、マウリツィオ・カテラン (Maurizio Cattelan, 1960-) の《彼》(二〇〇一) を取り挙げてみよう。この作品は、鑑賞者が彫刻の背後から接近することを意図して設置されており、再現された対象の背中から見れば、ひざまずいて祈りを捧げる敬虔な少年が目に入る。しかし、その作品の正面に回り込んだとき、アドルフ・ヒトラーの顔が現れる。カテランの《彼》は、物質的には何も変化がないが、鑑賞者の立っている位置が変化することによって、再現されている内容の意味が大きく変化する。このように、彫刻的な再現は、鑑賞者の位置が絵画の鑑賞と異なった意味を有している場合がある。

(四) 再現の全体と、再現の理解に直接寄与しない部分

ここまで見てきたように、彫刻作品を中心とした周囲の空間が作品の鑑賞と密接にかかわっている点や、鑑賞者の物理的な立ち位置が彫刻的な再現と関連している点で、油画的鑑賞と彫刻的鑑賞は異

なっていると見える。また、こうした説明によって、媒体の属性に頼らずに彫刻に特有の美的特殊性に言及できる。それでは、問題になっているだまし絵についてはどうだろうか。

だまし絵についても、ここまでの議論を応用することで、応答することができる。以下、まずは要点を簡潔に述べよう。メタモルフオーシスを用いた絵画にとって、正像は歪像の部分ではなく、歪像も正像の部分ではない。しかし、彫刻にとって、知覚されている部分は作品全体の部分である。彫刻における視点の移動は、再現にとって適切な位置を探るためにのみ行われるものではないし、再現にとって適切な位置とそうでない位置とのズレが、メタモルフオーシス絵画のような劇的な効果をもたらすことは少ない。また、絵画の場合、歪像も正像も初めから全体は見えているのであり、もしも鑑賞者が対象の見えていない部分に期待して視点を移動するならば、その期待は挫かれることとなる。たとえば、《大使たち》に描かれた髑髏の裏側を眺めようとして移動することは、正しい鑑賞態度といえない。鑑賞されるべきは、正像と歪像とのギャップである。すなわち、三次元上に浮かび上がったリ、奥行きがあったりして見える事物は見かけ上のものであり、鑑賞者と作品との距離や位置の変化によって、三次元空間に存在する事物に期待されるような知覚上の変化は生じない。

こうした議論に対して、エヴァン・ペニー (Evan Penny, 1953-)

の《セルフ・スケッチ》(二〇一二)のような立体的な錯視をもたらす彫刻作品を挙げて、反論を行う人物があるかもしれない。この作品は、特定の位置から見たときに正像が認識され、それ以外の位置から作品の見えていない部分を知覚した際に、作品の物理的な薄さが認識される、というものである。たしかにこの場合も、三次元空間に存在する一般的な事物に対して期待される知覚上の変化は起らない。しかし、この作品を鑑賞した際に生じる変化は、鑑賞者と作品との距離や位置の変化によって、作品の見えていなかった部分が認識されることで生じた変化である。だまし絵によって錯覚されている三次元空間上での目に見えていない部分は、三次元空間上には存在しないのであり、実際に存在するのは支持体だけである。こうした三次元空間上での部分と全体との関係は、丸彫り彫刻と絵画との比較においては見逃してはならない。

彫刻に存在する再現に寄与しない視点は、鑑賞者に期待を生じさせ、その期待が満たされたり、場合によってはカテランやペニーの作品のような形で挫かれたりする。両者のような洗練された方法によってではなく、製作者の未熟さによって発生した鑑賞者の期待への応答不可能性は、作品の美的な価値を縮減する。

ここまで述べてきたような、彫刻における再現の全体と再現の理解に直接寄与していない部分との関係について、美学的に厳密に議論を行うことは本稿の手に余る。しかし、右記のような考察から、

私見による予備的な定式化を行っておこう。丸彫り彫刻が三次元空間と関わりつつ、その美的特性を發揮しうるのは、三次元的な空間において、一、鑑賞者の位置によって知覚されうる、ある事物の知覚されていない部分が存在する。二、その部分と現に知覚されている部分は、三次元上の空間的な要素と関連して、その事物の全体を構成する部分として了解される。三、その部分が、その知覚されている事物が構成している再現／表象全体を構成する一部として了解される。という三つの条件を満たす場合である³⁶。

この条件は、今まで議論してきた、だまし絵と彫刻との三次元的な鑑賞の違いを説明できる。絵画の見えていない部分は、典型的には絵画の再現／表象を構成している部分とは認識されない。彫刻の場合は、現に見えていない部分も再現を構成する部分とみなされる。それゆえ、カテランやペニーの作品は、同時に存在しえないと思われる印象が同一の事物から三次元上の要素によって喚起され、そのことによって当該作品の彫刻的な美的特性を發揮している、と説明できる。前節で検討した媒体の三次元上の要素も、二によって包括されている。

三 彫刻の定義

(一) アーヴィンによる彫刻の定義

ここまでは、彫刻的な再現と彫刻の美的な特殊性について分析を行ってきた。三節では、ここまでの議論を受けて、彫刻の定義について議論を行っていききたい。管見の限り、最も洗練された彫刻の定義は、アーヴィンによるものである。すなわち、

彫刻とは、空間的な面（そして、場合によっては時間的な面）での鑑賞を中心に据えて調整された物体の相互関係、または提示を構成要素としている芸術形態である。ただし、建築物や、生きている人体を含む作品によって実質的に構成されているものを除く。

というものである。

この定義は、デュシャンの《折れた腕の前に》（一九一五）を常に彫刻として認めない。というのも、《折れた腕の前に》について、三次元的での鑑賞に向けて調整されておらず、芸術の境界に目を向けるよう制作されている作品だと見なす限りにおいて、それは彫刻の中に組み込むよりも、コンセプチュアル・アートに組み込む方が適当だからである。³⁸⁾ アーヴィンはデュシャンの《自転車の車輪》

（一九一三）やエミン（Tracey Emin, 1963-）の《マイ・ベッド》（一九九八）を例に挙げて、それらが彫刻と見なされる場合について説明している。それらが彫刻として見なされるのは、たとえば自転車の車輪やベッドのまわりに散乱している事物が、作品の中で実際に認められている事物以外のものを再現／表象したり、記号化したりしている場合である。³⁹⁾ こうした説明は、先に見たランガーの「虚の運動的質感」と「運動の質感」から説明することができ。アーヴィン自身が述べているところによれば、《折れた腕の前に》で用いられているシャベルの動的な可能性は、我々の普段の生活から推し量られるものだけでない。というのも、ワイヤーで吊るされているシャベルは、日常的な動作を想起させるだけでなく、鑑賞者が周囲を動き回ることによって揺れ動くからである。⁴⁰⁾ こうした空間的な鑑賞が促される点で、《折れた腕の前に》は彫刻なのである。彫刻において時間的な面での鑑賞が問題になるのは、この例だけでなく、モビールや光を用いた彫刻作品の動きが、我々の空間的な鑑賞にとって意味をなす場合があるからである。本稿のこれまでの議論を活用するのであれば、ここでの彫刻の鑑賞は、再現／表象と知覚経験の双方をともに満たすことを前提しており、「において見る」経験を意識していることが分かる。彫刻として鑑賞されていないケースは、知覚経験を度外視している点で、彫刻的な鑑賞とはみなされない。

もう一つ、注目しておくべきことがある。アーヴィンは定義の中で「鑑賞に向けて調整された (geared toward appreciation)」という言葉を用い、「鑑賞すること」を目的とした (intended for appreciation) を用いていない。それは、彼女が芸術作品の機能や目的を決定するのが、作家の意図であるか、他の要素―鑑賞者の反応、芸術の慣習―であるかについて、中立な定義を求めているからである⁽⁴⁾。この部分には、次のような異論があるかもしれない。すなわち、当該作品が達成した成果を芸術の定義に組み込む立場を採用し、かつその成果の成否を作者の意図によって判定するという方針を採るのであれば、「鑑賞すること」を目的とした」とするのが適当である、というものである。しかし、こうした方針を採った場合、元来は儀式や祭儀を目的に制作された宗教彫刻を彫刻として扱うことは難しくなる⁽⁵⁾。芸術作品は、作者の意図や作品の目的によってのみカテゴリー化されるのではない。作品がどのジャンルに属するかは、制度や歴史、文化によっても変化しうる⁽⁶⁾。個別の芸術作品の所属や価値について議論する場合に限り、作者の意図や作品の目的を参照するのは適当であろうが、彫刻のジャンル一般を指す定義に組み込むべきものではない。こうした問題を避けるためにも、「鑑賞に向けて調整された」という緩やかな表現の方が適当である。また、この定義は、ここまで本稿が議論できていない対象を議論する必要性を示している。たとえば、作品の鑑賞の上で三次元上の

空間が重要なのは、建築やダンスも同様である。こうした問題に関しては、今回は紙幅の関係で詳細に議論を行うことができない。しかしながら、それぞれについてここまで議論してきた彫刻的な再現や彫刻の美的な特殊性によって、彫刻と見なさない理由を説明することはできる。たとえば、建築の場合、建物の外側については彫刻「において見る」議論と同様の議論を行うことが可能だろうが、建物の内部に関しては別様の議論が必要である。というのも建物内部の経験を分析する場合は、作品が包まれている空間が問題になるのではなく、我々が包まれている空間が問題となるからである。ダンスの場合は、ダンサーの身体という対象と再現／表象されている内容とが関連していることに間違いはないだろう。しかし、特定のダンサーの身体が、彫刻作品の特定の媒体のような形で「において見る」経験として鑑賞されているといえるかは、定かでない。特定のダンサーの身体は、別のダンサーの身体と置換可能だが、この置換は彫刻における媒体の置換とは異なる意味を有していると思われる。このようにアーヴィンの定義は彫刻がどのように提示され、どのように鑑賞されるかに着目し、展開されている。彼女の定義は様々なトピックを包括しており、示唆に富んでいる。しかし、まったく問題がないわけではない。たとえば、彼女の議論では、ほとんどレリーフが扱われていない。レリーフは、一体どのような点で空間的な鑑賞をもたらすのであろうか。あるいは、どのような点で物体の

相互関係、または提示を構成要素としていと述べることが出来るであろうか。こうした問題は、他の論者においても判然としない部分がある。たとえば、ホプキンスも自身が議論している対象を丸彫り彫刻に限定している⁴⁾。ホプキンスは、一貫して彫刻の再現に関心を示しており、定義にはほとんど触れていない。たしかに、彫刻の典型は丸彫り彫刻であり、彼はこうした典型的な彫刻と絵画の間の再現と美的特殊性の差異を分析しているのであるから、こうした限定を設けても差し支えない。しかし、彫刻一般の定義を試みようとしているアーヴィンにとっては、一定程度の説明を要する課題である。

最も簡便なのは、レリーフを彫刻として認めないことである。しかし、本稿では、こうした極端な方法を採用しない。レリーフには、絵画と異なった空間的な特徴があるように思われる。こうしたことは、レリーフと絵画作品を光の下で視覚的に鑑賞する場合、明らかである。絵画の場合は、光の当たり方によって画布上の色彩の彩度が変化する。色相を含まない黒や白の場合は、明度が変化する。こともあるかもしれない。こうした変化によって、絵画作品上に配置された再現に多少の変化が認められるだろう。レリーフの場合には、凸面が作り出す影が、光の当たり方によって変化する。彫りが深ければ深いほど、上方から光が当たると下方から光が当たるとでは、彫刻「において見る」経験が大きな変化を被る。彫りが浅い

場合は、光の角度や強さによっては、再現された対象の輪郭をとらえることが難しくなることもある。こうした説明も、作品内で再現された見かけ上の距離からは説明できない。このように、レリーフの鑑賞も、鑑賞者の視点の変化ではなく、周囲の環境の変化から「において見る」経験に即して説明できる。こうした説明が行えるのは、ここまで見てきたように、彫刻が三次元空間に存在するからであり、三次元空間において作品を鑑賞することによって彫刻の再現や美的特殊性を説明できるからである。このようなレリーフの説明が適当であるならば、ランガーの彫刻を中心とした空間が鑑賞経験に影響を及ぼすという指摘は、彫刻そのものの動的な可能性や鑑賞者の位置の変化にのみ還元されてはならない。ホプキンスやアーヴィンが適切に議論しているように、彫刻が包まれている空間や、周囲の状況も、彫刻の鑑賞と密接に結びついているからだ。

結語

本稿の主眼は、彫刻の美的な特殊性を成立させる際の基盤となる要素を検討することにあつた。彫刻の三次元的な特性を把握することは、彫刻の美的な特殊性を検討する際の基礎となる。そのため、ウォルハイムの「において見る」理論を用いて、彫刻と絵画の比較を知覚上の情報と、再現との相関から行い、彫刻の三次元的な特性

を検討した。本稿では、主に以下の二つのことを新たな観点から示した。一、再現されている内容の周囲にある空間が、彫刻に特有な鑑賞経験に寄与していること。二、再現の理解に直接寄与しない視点について、物理的に存在する媒体の部分と全体と、再現の部分と全体という観点を導入し、「において見る」理論を応用することによって彫刻に特有の美的な特殊性を説明できること。

二については考察の余地が大いにある。本稿を貫く前提は、彫刻において再現の理解に直接寄与しない視点は、再現ないし作品全体の部分として知覚的な側面から処理されるというものだが、具体的な相互関係については、厳密に議論が行えていない。作品を構成する部分と全体の関係については、レリーフの彫刻的な特性も考慮に入れつつ、美的経験の面から踏み込んだ議論を必要とするもの、作品を構成する全体について、知覚情報と再現との相互関係を示しながら議論するための方法論を提示している点に、本稿の特色はある。

謝辞

本稿は、日本学術振興会、特別研究員奨励費(18H4093)と平成三〇年度学生独自プロジェクト(広島大学大学院総合科学研究科)の助成を受けた成果である。

註

- (1) たよまは、Robert D. Vance, "Sculpture," *British Journal of Aesthetics* 35, (1995), 217-226. Curtis L. Carter, "Sculpture," in: *The Routledge Companion to Aesthetics*, Berys Gaut and Dominic M. McIver Lopes (eds), (London and New York: Routledge, 2001), 503-17. Robert Hopkins, "Sculpture," in: *The Oxford Handbook of Aesthetics*, Jerrold Levinson (eds), (UK: Oxford University Press, 2005), 572-84. Sherri Irvin, "Sculpture," in: *The Routledge Companion to Aesthetics*, Berys Gaut and Dominic M. McIver Lopes (eds), (3rd ed., USA and Canada: Routledge, 2015) 606-14. 冒頭を参照する。
- (2) Jacqueline Lichtenstein, *The Blind Spot: An Essay on the Relations Between Painting and Sculpture in the Modern Age*, Chris Miller (trans.), (Los Angeles, J Paul Getty Museum, 2008). 参照する。
- (3) James Hall, *The World As Sculpture The Changing Status of Sculpture from the Renaissance to the Present Day* (London: Chatto & Windus, 1999), ch.4. エンバーバリーとクルター、サントレルマンの彫刻との関係については、特に92-5を参照する。
- (4) 本稿では踏ま込まないが、彫刻と触覚に関する議論や基本的な文献を整理した論文としてGeraldine A. Johnson, "The Art of Touch in Early Modern Italy," in: *Art & The Senses*, F. Bacchi and D. Melcher (ed) (Oxford University Press, 2011), 59-84. 参照。
- (5) Lichtenstein, (2008) 17-49.
- (6) Hopkins, (2005) 572.
- (7) Ralf Rugoff, "The Human Factor," in: *The Human Factor: The Figure in Contemporary Sculpture*, Ralf Rugoff (ed), (London: Hayward Gallery 2014), 8-19. ニンニン・リナリスムの文脈に沿った動向を解釈した論考には、Otto Letze, "Conditio Humana: The Image of the Human Being in the Mirror of Hyperrealist Sculpture," in: *Almost Alive: Hyperrealistic Sculpture in Art*, Otto Letze, Nicole Fritz(ed), (München: Hirner Verlag 2019), 8-33. 参照。彫刻と人体の関係について問う直すような作品や展覧会の情報を概観

- する。またこれは、Mark Pollizotti (ed.), *Like Life Sculpture, Color, and the Body*, (New York: Metropolitan Museum of Art, 2018) の各論が有用である。
- (8) 植原亮「人工物は(ふ)らまじり」実在するか』『実在論と知識の自然化』勁草書房、二〇一三、一一五―一七五頁。
ただし、「固有の機能」を用いて説明を行う場合、故障しておらず、意図に沿った使用をしても「固有の機能」を果たしていないように思われる人工物が、形而上学的に厄介である。たとえば、お守りが一例として挙げられる。詳細は、Lynne Rudder Baker, *The Metaphysics of Everyday Life An Essay in Practical Realism*, (New York: Cambridge University Press, 2007), ch. 3を参照する。
- (9) 当然、芸術作品が複製されることはある。彫刻に関してはAnthony Hughes and Erich Ranft (eds.), *Sculpture and Its Reproductions*, (London: Reaktion Books, 1997)を参照するとよい。
- (10) Richard Wollheim, *Art and Its Objects: with Six Supplementary Essays*, Cambridge Philosophy Classics (ed.), (2nd ed., Cambridge: Cambridge University Press, 2015), 12.
- (11) *Ibid.*, 11-37, 137-151を参照する。
- (12) *Ibid.*, 140-1.
- (13) 近年の触覚論は、様々な状況を区別して議論する。そのなかで、最も広い概念がhapticである。たとえば、身体の動作そのものを議論する場合はkinaesthesia、皮膚を通じた圧力の感覚を議論する場合はtactile、位置や、身体と四肢の状態や動きの知覚を議論する場合はproprioceptionを用いる。詳細はMark Paterson *The Senses of Touch: Haptics, Affects and Technologies* (New York: Berg Publisher, 2007), Ch. 1を用語集を参照する。
- なお、触覚以外の感覚との比較を行なうが、tactileに即して議論を行う場合は、Frédérique de Vignemont and Olivier Massin, "Touch," in: *The Oxford Handbook of the Philosophy of Perception*, Mohan Matten (ed.), (UK: Oxford University Press 2015), 294-313の議論が有用である。ただし、この議論では温感や触覚の機能として扱えない。
- (14) Erik Koed, "Sculpture and the Sculptural" *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 63:2 (2005), 147-154, 149.
- (15) 以下の点を付言しておく。今回の議論では、ある作品が特定の流派に属している、などといった理想的な鑑賞に必要とされる知識には触れていない。こうした知識は、知覚情報のみによって認知できるものではない。そのため、現実空間に依拠して得られる知覚情報を活用しない鑑賞が、再現された内容を記号的に読み取る行為でしかないと考え、美的な質を持たないと考えるのは、端的に誤りである。
- (16) 「作品外部の空間」は、物質がその場を占めることがする空間を指すもので、人々の社会的・文化的活動が行われる場は基本的に扱わない。
- (17) Dominic M. McIver Lopes, "Vision, Touch, and the Value of Pictures" *British Journal of Aesthetics* 42: 2 (2002), 191-201, 193.
- (18) *Ibid.*, 151.
- (19) 着色やレリーフの彫刻は、美術史的に見て特殊なものではなさ。たとえばRoberta Panzanelli with Eike D. Schmidt and Kenneth Lapatin, (eds.), *The Color of Life Polychromy in Sculpture from Antiquity to the Present*, (Los Angeles: J. Paul Getty Museum and Getty Research Institution 2008)を参照する。特に、本稿に関わる現代の状況については、78-97が詳しい。
- (20) Kendal L. Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts* (Cambridge: Harvard University Press, 1990).
- (21) Vance, (1995) 221-4.
- (22) *Ibid.*, 219.
- (23) L. R. Rogers, "The Role of Subject-Matter in Sculpture" *British Journal of Aesthetics*, 24: 2, (1984), 14-26, 20-1. 彼は、芸術家の感性や知性について議論しているが、各地に点在しているレプリカは、必ずしも芸術家の意図に沿った媒体によって構成されているとは限らな。製造されたレプリカの鑑賞を美的な経験として認めるのであれば、感

- 性や知性を芸術家のみに還元してしまふことには、問題がある。
- (24) 詳細は、Hall (1999) 80-103.
- (25) Susanne K. Langer, *Feeling and Form: A Theory of Art* (New York: Charles Scribner's Sons, 1953), 86-92. なお、訳語の一部は、K. ランガー『感情と形式―続「シンボルの哲学」―』大久保他訳、太陽社、一九七一年を参照した。
- (26) なお、今日のビタマリオン研究や彫刻と関連したジェンダー研究を概観するにあたっては、Jana Funke and Jen Grove, (eds), *Sculpture, Sexuality and History: Encounters in Literature, Culture and the Arts from the Eighteenth Century to the Present*, (New York: Palgrave Macmillan 2019). のイントロダクションが有用である。
- (27) *Ibid.*, 135-6.
- (28) Lopes, (2002) 195-197. この部分でロペスは tactile に ついて考察を行っており、実際に絵画作品に触れることを想定しているが、haptic な鑑賞においても同様の議論が成り立つ。
- (29) Hopkins (2005) 577.
- (30) 行った視点以外にも、彫刻と写真との関係は興味深いトピックが複数ある。概説的なものは、Geraldine A. Johnson (ed), *Sculpture and Photography: Envisioning the Third Dimension*, (Cambridge: Cambridge University Press, 1998)。
- (31) 事務用品のカタログは、行った事例と対照的である。室内装飾品としての機能を持っていない商品は、周囲の空間をトリミングして掲載されていることが多い。
- (32) Robert Hopkins, "Sculpture and Perspective," *British Journal of Aesthetics* 50, (2010), 357-373, 363-7.
- (33) Hopkins, (2010) 364-5.
- (34) *Ibid.*, 368.
- (35) *Ibid.*, 369.
- (36) しかし、この定式にも瑕疵がある。ここで範囲を丸彫り彫刻に限定しているのは、レリーフの多くが絵画同様、その背面を再現表象の構成要素の一部として機能させていないからだ。この瑕疵は、レリーフを彫刻の範疇から除外するか、レリーフにおける三次元上の要素が彫刻的な鑑賞に及ぼす影響について省察を深めることで、解消できる。
- (37) Irwin, (2015) 607. の拙訳。
- (38) *Ibid.*, 607-608.
- (39) *Ibid.*, 609.
- (40) *Ibid.*, 612.
- (41) *Id.*
- (42) 本稿は必ずしも成果を定義に組み込むことを否定しない。本稿が否定するのは、作者が芸術作品として制作する意図を定義に組み込むことである。というのも、作者が当該作品を芸術作品として意識せずに制作し、のちの人々が芸術作品として認識することもありえるからだ。原始芸術などを芸術作品の一種として扱うことを可能にする点で、成果を定義に組み込むことは一定の役割を果たしている。
- それゆえ、本稿では、制作された人工物の起源に必ずしも依拠しない「鑑賞に向けて調整された」という表現を支持する。
- (43) 行った芸術のカテゴリーの問題に関しては、Kendal L. Walton, "Categories of Art," *The Philosophical Review*, 79: 3, (1970), 334-367. を中心とした議論を参照のこと。また、実際に日本では明治期に「美術」制度が輸入された際、西洋の美術概念との齟齬が生じている。このことに関しては、北澤憲明『眼の神殿―「美術」受容史ノート―』ブリュッケ、二〇一〇を参照のこと。
- (44) Hopkins, (2004) 164. を Hopkins, (2010) 358. を参照のこと。
- (45) 「作品全体」という断りを入れていることについては、彫刻の台座などを考えると分かり良い。直接的には再現に寄与していないが、作品全体を構成する部分として存在し、鑑賞者を睥睨するような位置に再現された事物を押し上げる部分として、台座が機能することはある。この場合、高さは再現を構成しているかもしれないが、台座は再現を構成してはいない。ただし、高い位置に居ることが重要なのであって、透明な素材によって該当部分を満たして作品が浮いているような印象が生じることは、特殊な場合を除いて避けられるだろうから、作品の部分として存在していると言える。