

# 芸術の領域とその構造

伊藤 康 圓

芸術についての一般的な定義や通念は、たとえば次のような国語辞典の記述と、ほぼ一致するであろう。

(一) あるきまつた材料・様式・技巧などによって美を追求し創造し表現する人間の活動。また、その結果つくり出されたもの。  
文学・音楽・絵画・彫刻・演劇・映画などの総称（『国語大辞典』学習研究社）

(二) 「美」(be) 特殊の材料・技巧・様式などによる美の創作・表現。造形芸術（彫刻・絵画・建築など）・表情芸術（舞踊・演劇など）音響芸術（音楽）・言語芸術（詩・小説・戯曲など）に分けることもある。（『広辞苑』岩波書店）

右の辞書の記述には、あるものが芸術であるために必要な二つの条件が示されている。その第一は芸術の本質的属性に関するものであり、第二はそうした本質的属性が実現されうる各ジャンルの範囲に関するものである。つまり、右に記された芸術の本質的属性と各ジャンルとの関係は、類概念と種概念の関係ではなく、これらのジ

ャンルに属するものがすべて芸術としての属性を有しているわけではない。同じジャンルに属するものでも、芸術の領域のものと娯楽的なものとがあるからである。

また、絵の中には写真と同様に、特定の人物の肖像や情景の記録にすぎないものもあり、彫刻に類似したものには銅像などの記念像や、商品として量産された置物などもあるが、造形美術としての絵画や彫刻は芸術の領域に属するものといえる。が、他のジャンルは、多かれ少なかれ芸術部門のものと娯楽部門のものを含んでいるのである。

それらの中で、芸術と娯楽の二つの部門が最も明瞭に峻別されているのは洋楽系の音楽である。そこではこの二つの部門（クラシックとポピュラー）は、楽曲の様式や構造の面でも、演奏のスタイルや技巧の面でも、また音楽に関する価値観の面でも、はっきり分かれているのである。これに次ぐのが舞踊や演劇や小説であり、劇映画やテレビドラマとなるとこの両部門の区別はあまり明瞭ではない。そして、こうした娯楽部門のものを含めて、これらの諸ジャンルに共通するのは、それらに属する作品（音楽の演奏・舞踊・演劇

などのように、その実現（上演）と享受とが同一時間に行なわれるものも、作品と呼ぶことにする。）が、すべてそれぞれのジャンルに固有の享受の対象（味わい楽しむための対象）としての形態の構成を、それぞれのジャンルに固有の材料や様式や方法に基づいて創作（または実現）することによって形成される点である。

たとえば、音楽——電子音楽やミュージックコンクレートを別とすれば——演奏行為（歌唱を含む）によって、音の音階的变化やリズムを伴う「聴覚的形態の構成」を、現実の時間の中で実現しつつ推移する一連の物理的音響現象であり、伝統的な洋楽のクラシック様式の音楽では、それは作曲家が創作し楽譜に記載した楽曲を演奏することによって実現される。この場合、物理的音響自体も音楽の享受の対象としての機能の一部を担っているから、音楽の領域に属するものである。が、楽器やそれを演奏する演奏家の手や指の動きは——音楽を実現するために不可欠のものであり、またその享受の対象としての価値や魅力を左右するものではあるが——音楽の領域のものではない。ついでに言えば、五線楽譜の場合、音楽のジャンル内のものは、譜面に記された「楽曲」（強弱関係や楽器などの指定を伴う、音高音時価関係の構成の形態）だけであり、楽譜自体は音楽ではない。

同じことは文字によって記されたあらゆる言語作品についても言えるので、それを記載（または掲載）した物（本・雑誌・新聞など）も、そこに印されている文字の排列も、それ自体は言語作品ではない。それらの紙面に記された「語のつながり」とそれによって表示された内容（表示内容）の総体だけが、「言語作品」なのである。

同様に、口頭で発音されたことばも、その物理的な音声自体は言語の領域のものではない。

上記の諸ジャンルの中、「造形美術」に属するものは、極端に前衛的なものを別にすれば、「絵画」は三次元の対象（人物や情景など）の視覚的形象を線や色彩の構成によって画いた、二次元の画面の視覚的形態の構成であり、「彫刻」は三次元の対象（人物や動物など）の形象を何らかの物体（木・石・金属など）によって立体的に造形したものである。

これらのジャンルの場合、絵画は画面を画いたキャンバスや紙（壁画の場合は壁）などの物体なしには存在しえないが、それらの物体自体は絵画ではないのに対して、彫刻ではその三次元の形態の造形された物体自体が彫刻なのである。前者ではその二次元の画面の形態は、ある厚みをもった（三次元の）紙や画布自体の形態とは無関係だが、後者では造形された物体の形態自体が、そのジャンルにおける「享受の対象としての形態」だからである。絵画が現実中存在するために不可欠な物の中で、絵画のジャンルに属するものと考えられるのは、絵具や墨蹟ぐらいのものである。油絵では画面にある程度凹凸ができるが、この場合も、その画面の線や色彩の集まりからなる視覚的形態が二次元の形態であることにかわりはない。画面の凹凸は、そこに画かれた対象の持つ凹凸とは別のものだからである。もしこの両者に対応関係の認められる作品があれば、それはすでに絵画のジャンルのものではなく、彫刻の一種である浮彫の領域のものなのである。

「舞踊」は身体や手足の動きのもつ視覚的形態の構成であり、音

楽を伴って表現されるが、享受の対象として上演される舞台舞踊の場合は、普通演劇の要素が加味されていることが多い。その最たるものは「舞踊劇」(バレエなど)である。

また「演劇」は、上記のジャンルの一つである。「戯曲」の世界(「せりふ」と「ト書」)によって構成された「意味的表象内容の形態」を、俳優の容姿や演技(「せりふ」を含む)、舞台装置などの生みだす「視覚的・聴覚的・時間的・空間的形態」によって具現するものといえる。

したがってこれらのジャンルでは、役者や踊り手の容姿や身体の動きや、せりふを発音する役者の音声などはもとより、舞台装置や舞台道具や衣裳や照明などのあらゆる物的存在や現象も、それらによって具現される形態の総体がそれぞれのジャンルのものと認めうるものであるかぎり、すべてこれらのジャンルに属するものといえるのである。

また、「劇映画」や「テレビドラマ」はシナリオに基づいて、右に述べた演劇における二重の形態を素材として構成された、せりふや音を伴う「映像の時間的構成」であるが、この場合これらのジャンルに属するのは、カメラに収められた出演者や現実の事物ではなく、せりふの音声や音楽を伴って画面に映し込まれた、それらの人間や事物の視覚的形態の構成と、それらによって具象化されたドラマの内容だけである。(これらの作品に伴う音楽は、作品の構成要素ではあるが、せりふや効果音と異なって、これらのジャンル自体に属するものではない)。

また、音楽の演奏や造形美術や舞踊などは、専門的な技巧を要するものであるから、それらの享受の対象としての価値や魅力の中に

は、こうした技巧の持つ価値や魅力も含まれている。特に難曲の演奏や、写実的絵画や、アクロバティックな舞踊などでは、こうした要素の持つ比率が高いのである。

一方、言語作品の場合は、そこに語られる内容(表示内容)は一般に抽象的なものであり、「形態の構成」と呼べるようなものではない。またそれは、ふつう、何らかの情報や意見や思考などを伝達(または記録)するための手段としての機能を目的としているから、もともと「享受の対象」ではなく、「理解の対象」なのである。

ただし、小説や戯曲のように、作中人物の行動における外形や内面、事件の状況などを、その場に居合わせたようなイリュージョンを読者に与えるように、具象的に描いた作品の場合は、その表示内容の構成は一種の形態(意味的表象内容の形態)として享受することができるとし、また、詩作品の場合は、表示内容よりもそれを表示する「語のつながり」自体に、「享受の対象としての形態」(語意味と語音からなる形態)としての構成を与えることができる。

一般に行われている「純文学と大衆文学」という分け方は、これまで述べてきた同一ジャンルの「芸術部門と娯楽部門」のそれにほぼ該当するもので、おもに小説について用いられている。しかし一方「文学」という名称は通俗的(娯乐的)作品(おもに小説)と対立する概念を示すものとして用いられることも多い。この場合「文学」とは、文学的価値を有する言語作品のことであるが、その範囲は上記の三つのジャンル(小説・詩・戯曲)のような「享受の対象としての形態の構成」を目的とする言語作品のうちの芸術部門のものだけでなく、評論や随筆などでも、文学的価値を認めうる作品

ならば、すべて文学と呼ばれることになる。したがってこの場合の「文学的価値」とは、必ずしも言語作品の持つ芸術的価値ではなく、言語作品の「表示内容」や文章（表示の仕方）から感得される、ある内的なものの価値なのである。

以上、芸術部門のものを含む各ジャンルの構造とその領域や範疇について、ある意味では分かり切ったことをこまごまと述べてきた。しかし、なぜそんな切り切ったことを書いたかといえば、近代から現代にかけての芸術の歴史は、この分かり切った常識が次第に分らなくなってくる、というふうに進んできたからである。が、このことは後まわしにして、ここでは、これらのジャンルの作品で芸術部門のものが持たなければならない本質的要素について、娯楽部門の作品と対比しながら考察しなければならない。

むしろこのことは、すでに本稿の冒頭で引用した辞書の記述で、一応は明らかであろう。その定義を援用すれば、芸術とは、これまで述べてきた各ジャンルに属する作品の中で、「美を創造し表現すること」を目的とするものだ、ということができる。それでは「美」とは何か。「美の創造」とは何か。

## 2

『美』に関する理論や考察は、『美学』の分野のものであるが、今はその美学のジャングルを、さまざま余裕も興味もない。ここでは、これもまた国語辞典の「知覚・感覺・情感を刺激して、内的快感をひきおこすもの」（広辞苑）という程度の定義で間に合わせておこう。

ところで、この「内的快感をひきおこす」可能性のあるものは、どんなものがあるか。普通の意味では、「物の形や色」と、音、ぐらゐのものであろう。人間の倫理的行為を語った、いわゆる「美談」は、われわれを感動させても、この種の感動を「内的快感」と呼ぶのは無理があるからだ。

しかし、現実の事物の外形や色は、どんなに美しく見えても、その事物は視覚的形態だけのために存在するのではない。またその形態自体も「内的快感をひきおこす」だけのものではない。われわれはその形や色を美しく感じるまえに、その形や色の知覚を通じて、その事物の存在を認知しているのである。だからこの場合の「美しさ」とは形態自体の美しさではなく、あるカテゴリーに属する事物の「外形」としての美しさなのである。

つまり、同じ形態でも、それがどういう種類の事物の形態であるかによつて、その美醜は違ってくる。いくら美しいバラの花でも、その形が人間の顔の形だとすれば（その逆の場合も）美しいどころではなからう。

これに対して造形美術の場合、「絵画」は形態としてしか存在しないし、「彫刻」はその形態だけのためにしか存在しない。つまり、絵画や彫刻の美は、そこに画かれたり刻まれたりしている事物の形体の美ではなく、それらの作品としての形態自体の美なのである。美女の顔をどんなに忠実に画いても、それだけで美しい絵ができるわけではないし、醜い物を画いたからといって、醜い絵になるわけでもない。彫刻に彩色がほどこされないのも、その三次元の形態に、実物のもつ印象や美醜とは無縁の、自律的な構成を与えるためである。

したがって、絵画や彫刻の「美」または「芸術作品」としての価値は、他のジャンルのそれと同様、作者の創造への意志や内面の姿の浸透した、それぞれの技法や様式に基づく「鑑賞の対象」としての価値なのである。

「音楽」はすでに述べたとおり、単なる音の推移ではなく、それによって実現される、音階的变化やリズムを伴う聴覚的形態の構成であるが、芸術音楽（クラシック音楽）の特徴の一つは、娯楽部門の音楽にくらべて、その聴覚的形態の構成が、旋律的にも和声的にも、また楽式の上でも、はるかに高度で複雑で洗練された構造を持っていることである。したがって、それを聴き取り鑑賞するには、ある程度の聴覚上の識別力と精神の集注が必要である。つまりこの部門の音楽の魅力は、楽曲における「作曲者の内面や創造への意志」の浸透した「構成的な聴覚的形態」の構造と、それを実音で再現する演奏者たちの音楽性や演奏力にあり、また、それが聴き手にひきおこす感動（内的快感）は、聴き手の精神の深部が充たされる喜びであるといえよう。

こうした芸術音楽とは異なり、気楽に聴きながしても楽しめるような構造と形式を持った音楽が、娯楽部門の音楽である。この種の音楽が「美の表現」と呼べるかどうか——それが聴き手にひきおこす「快感」が、辞書のいう「内的快感」のうちにはいるものかどうか——は、ここで問う必要はない。それは音楽や美に対する個人的な意識の問題だからである。しかし、もしこの種の音楽を美の表現と考えるなら、「美の表現」とか「美の創造」という芸術の定義自体が、無意味なものになることだけはたしかである。

「小説」は、それが言語作品である以上、そこに描かれている情景や物音は、ことばでどれほど細かく説明されていても、見えない聞かえないものではない。しかし、実際にその現場で、それらを見聞きしているようなイリュージョンを読者に与えるように書くところに、小説というジャンルの特徴がある。小説が言語作品でありながら、その表示内容に「享受（または鑑賞）の対象」としての形態を実現しようるのはこのためである。小説がフィクションであることを前提としているのは、たとえ事実に基づく話でも、そこにこうした具象性を与えようとするならば、その表示内容の細部はすべて作者の想像によって作らなければならないからである。こうしたフィクションによる具象性を払拭して事実と該当することだけを書けば、新聞の報道記事に類するものになるであろう。

一方、読者がこうした文章による表示内容から、めいめい勝手に、視覚的な事物や情景、たとえば作中人物の容姿などを想い描いたとしても、それはそれぞれの読者の好みの映像を想起しているだけで、その表示内容の形態自体に属するものではない。しかし、読者にそういう勝手な映像を喚起させるところに、こうした表示内容の形態の魅力があるのである。（こうした映像を現実には作品の領域のものとして実現したものは映画などの類である）。

また、小説のそういう表示内容の総体から作中人物だけを取りだして、それを読者の想像で肉付けして、あたかも実在の人物でもあるかのように、好き嫌いを言ってみたり、論評を試みたりしても、それはその作品とは関係のないことである。作中人物に関する作品の世界に内在する問題は、それらの人物が作品の中で、どのように

描かれ、どのように生かされ、それらがその作品にどのような内的構造を与えているかということなのである。

一方、実生活では、人は誰しも社会の虚偽やまわり人の人の（ときには自分の）エゴイズムなどに傷つき、それぞれの孤独な夢の中に生きている。そういう読者の心や批評精神までを陶醉させることによって、読者の精神の深部に「内的快感」を与えうる小説こそ、芸術の領域のものであり、真の意味での「美的創造」ということができる。そして、こうした仕事に何よりも必要なのは、作者の孤独に根差した人生への深い洞察力と、作者の内面の浸透した文体なのである。

しかし、われわれは一方で気楽な気晴しを望んでいる。そのようなときには、話の筋や風俗描写の面白さだけをねらった、気軽に読める小説も必要である。こうした要求に応える小説が、娯楽部門の小説（いわゆる通俗小説）なのである。

### 3

芸術という概念がいつ頃西欧に定着したかはつまびらかでないが、芸術の創作は独創的でないければならない、という考えが芸術家たちに一般化したのは、そう古いことではなからう。そして、こうした意識が過熱したのは十九世紀のロマン派の時代だと言っている。しかし独創性などというものは、意識的に追求して得られるものではない。意識的に求めることができるのは、新しい手法や技法を企図することだけである。独創性などという訳の分からないものを当てにしているより、この方が手っ取りばやい。十九世紀末以後、新技法への試みが次第に加速していったのは、芸術家の内的要求よ

りも企図の方が先行しただからである。特にそれは音楽と造形美術で著しい。

例を音楽に取れば、十九世紀の前半から後半にかけてのいわゆるロマン主義音楽は、転調と不協和音の使用を次第に複雑にしていた。こうした和声構造は、音楽の世界を豊かにするために絶大な効果があったが、それが爛熟期に達したとき、音楽の調性を曖昧にする結果をまねいた。こうしたロマン派音楽の行きづまりに対して、十九世紀末頃から様々な新技法が試みられたが、その中で最も革命的なものは、シェーンベルクらによって確立された十二音技法であろう。

しかし、この新技法で音楽（楽曲）を作るということは、その音楽の構造を数理的に秩序づけることができる半面、バッハ以来数々の傑作を生みだしてきた調性音楽の技法を捨てて、旋律らしい旋律も転調もない音楽を作ることの意味した。というより、平均律による十二音を一つずつ含むセリー（音列）を、ほとんど数理的方法で組み合わせることによって楽曲を構成するこの技法は、それまで音楽と呼ばれてきたものとは異なるジャンルの作品を作ることの意味した。したがって、この技法によって作られた作品は、当時の音楽観からは到底受け入れられるはずのものではなかった。この技法がその後長い間、シェーンベルク自身とその弟子たちだけにしか用いられなかったのも、そのためである。

この技法が当時の音楽界に衝撃を与え、その創始者を有名にしたのは、彼らの実作品の価値や魅力のためではなく、むしろその企図や理論の革命性のためであったといえよう。

この技法による作曲が一般化したのは、それから数十年たった第

二次大戦後のことである。が、その頃にはさらに前衛的な企図による作品が現れはじめていた。電子音楽とミュージック・コンクレートである。

この種のものが世間で取り沙汰されたのも、やはり、それらの作品自体のためではなく、「電子的合成音」や「現実音（人の話し声や街の騒音など）をテープで合成したもの」を音楽と銘打って発表した、その奇想天外な企図のためであった。しかし、これらの音程も何もない単なる合成音でも、それは少なくとも人間が意識的に合成したものであった。

しかし、その後試みられた「偶然性音楽」に属する、その主唱者ジョン・ケージの発表した「四分三十三秒」という作品（？）は、ピアノスト（？）がステージのピアノの前に腰掛けたまま、四分三十三秒間何も弾かずについて、そのまま戻ってゆくことを指示しただけのものである。むしろこのインスタラクションも、それに従って舞台で行われる行動も、絶対に音楽のジャンルのものではない。彼はこの四分三十三秒の間にその会場で聞こえるあらゆる騒音が音楽だ、というのである。が、それは彼が作り出したものではない。ここで彼の手になるものといえ、右記のような思い付きを指示するインスタラクションとその題名だけである。

これとよく似た「ジャンルの崩壊現象」には、造形美術の世界では、すでに第一次大戦後のダダイズム運動において、ある彫刻家が美術サロンに本物の便器を出品した事例がある。

しかし、彼らはふざけているのではなかった。それどころか、「偶然性音楽」を提唱するケージの意図は、従来の人為的な体系と秩序の中に閉じこめられていた音楽を、宇宙の秩序に向けて開放し

ようという、大まじめなものであったし、また、ダダイズムの例の方も、造形美術にまつわる因習的な技法や通念を徹底的に否定することを企図したものであった。しかし実際は、音楽や彫刻の名においてそれらのジャンルとは全く別のものが、演じられたり陳列されたりしたことである。

それなら、なぜこれらのジャンルで、こうした「ジャンルの崩壊」が起ったのかといえば、その主要な原因は、今世紀以来の芸術の受容のされ方であったと思われる。

今世紀になってから、これらの芸術ジャンルの新作品は、次々に企図される新しい技法や手法のために、ときには人々の鑑賞力を越えたものも出てきたので、受容者の側では、鑑賞の対象としては、新作品よりも、すでにその価値や魅力の保証済みの作品のほうを（特に音楽の場合は）好む傾向が現われてきた。時代を越えて心に触れる作品が、過去に豊富に蓄積されていたからである。したがって新作品は、鑑賞の対象としてよりも、その企図の目新しさに対する知的興味で受け取られたのである。

特に現代では作者の企図や主張は、作者のコメントやマスコミの解説で提供されるから、受容者はその作品に接したとき、これらの知識に該当するものをその中から発見して、その作品を理解した気分になることができる。こうした風潮が昂じれば、作者の側も、苦心して作品を作り、その出来映えに腐心するよりも、斬新で奇抜な企図を思い付くことに精を出した方が、成功するには手っ取りやすい。前衛作品の一部に、上述のような「ジャンルの崩壊現象」を示す企図や主張だけのものがしばしば見られるのもそのためである。