Society of Biomechanisms Japan (SOBIM)

バイオメカニズム学会誌，Vol. 26, No. 3（2002）

解　説

美術に表現された躍動感

宮　永　美　知　代*

要旨

躍動感はある意味で美術の本質を言い表した言葉である．生き生きとした，今にも動き出しそうな，そのようなダイナミズムを空間芸術(絵画や彫刻)として表現することができたなら，それは造形の一つの成果といえよう．時代とともに表現として深まっていった躍動感がある．また，20世紀の科学技術の急速な進歩に影響を受け，近代美術に現われた躍動感がある．そして，一見スタティックで無表情に思われている能面の中にも躍動感がひそんでいる．“躍動感”をキーワードに美術に表現された人の姿の躍動感を概観する．

1.　躍動感の追求

古代ギリシアの彫刻を概観すると，時代とともに躍動感の深まりを見いだすことができる．

ギリシア彫刻に直接影響を与えたとされる古代エジプトでは王や王妃，書記の姿をした肖像彫刻が数多く造られた．しかしこれらはいずれも姿勢は立つか座るかの動きの少ないスタティックなポーズをとっており，左右対称性が強い像であった．アルカイック期の青年像『アナヴュソスのクーロース』（図1）は，エジプト彫刻の流れを汲みつつ静かに立つが，エジプトと異なるのは左足を一歩前へ踏み出した姿で表されたことである．

クラシック期には，人物の描写はより細やかになり，ミュローンの『円盤投げ』や両腕を大きく広げた『ポセイドン』（図2）のダイナミックな像が生まれた．しかしここにみられる動きも，彫刻としての真の躍動感とはいまだ言えず，両像とも動きのポーズを取ったまま静止しているように見える．さらに言えば，これらの彫刻像の見るべき視点が身体の前面もしくは後面に限定され，側面から見ると像が極端に小さく見えてしまう欠点がある．

ポリュクレイトス『ドリフォロス(槍を持つ男)』（図3）は頭高身長指数7の像として広く知られている．この像の姿勢は一歩を踏み出した運動のさなかにある．『クーロース』と異なっているのは，重心の移動が明確で，遊脚と立脚により，全身に動きのある姿勢(コントラポスト)が生まれていることである．

ギリシア彫刻に真の躍動感が表現されたのは，『踊るファウヌス』（紀元前3世紀初頭）やリシップスの『ベルベデーレのアポロ』（図4）においてであろう．アポロは軽やかに歩む．人体の描写はさらに詳細になり，筋肉のレリーフなどが充分な観察に基づいて表現されている．『ベルベデーレのトルソ』（図5）は，発見された時，体幹と大腿以外は失われていた．この像に見事な筋のレリーフの表現と解剖学的な正確さが息づいている．手足や頭部が失われたことにより，表情などの微妙なニュアンスが消し飛び，逆に胴のもつ彫刻的ヴォリュームや捻れが生むムーヴマンが強く見る者に迫ってくる．古代ギリシアでは人体解剖は行われていなかった．ただよく見ること，充分な観察にのみ基づいてこれだけの描写は成し遂げられた．像をどの角度

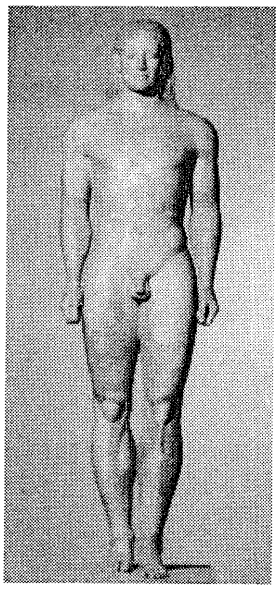


図1『アナヴュソスのクーロース』

2002年5月16日受付
*東京芸術大学美術学部美術解剖学研究室
〒110-8714　台東区上野公園12-8
Tel : 03-5685-7646　Fax : 03-5685-7765
E-mail : miyanaga@fa.geidai.ac.jp
キーワード：美術，彫刻，躍動感，ムーヴマン(動勢)，
左右非対称

NII-Electronic Library Service

Society of Biomechanisms Japan (SOBIM)

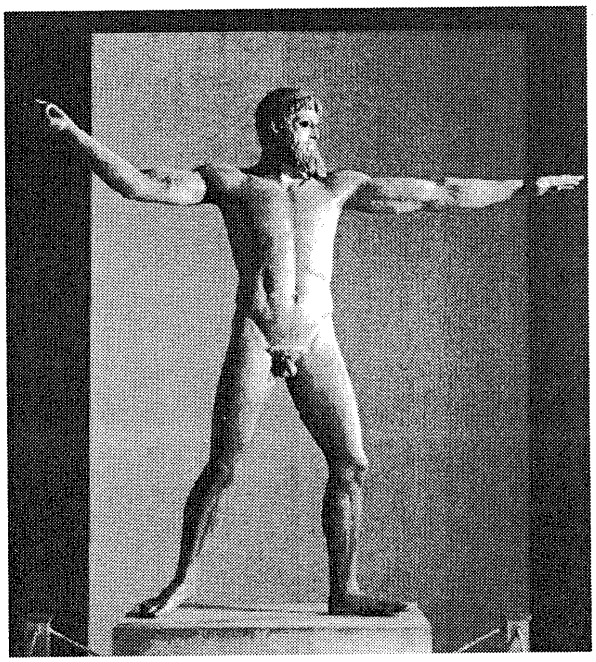


図2『ポセイドン』

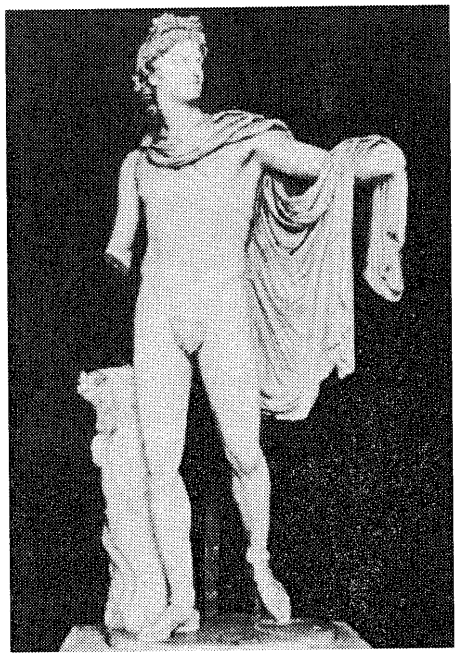


図4『ベルベデーレのアポロ』

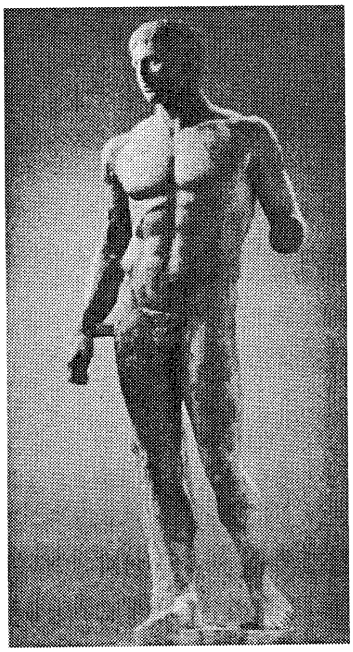
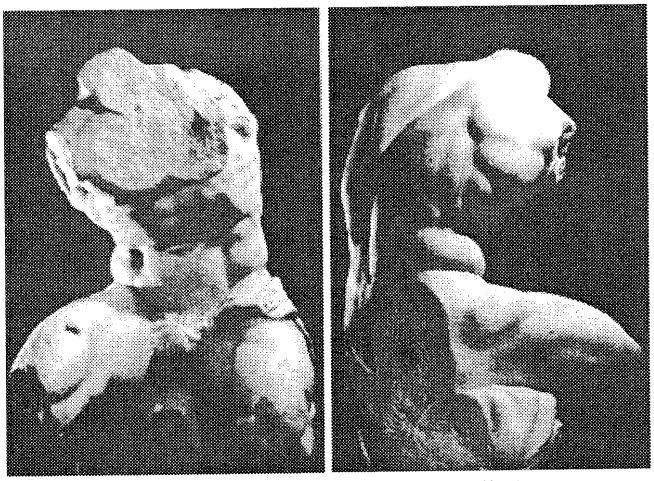


図3　ポリュクレイトス『ドリフォロス(槍を持つ男)』



前面　　後面

図5『ベルベデーレのトルソ』

から見ても，豊かな量に裏付けられた奥行きと，空間の広がりが感じられる．ギリシア彫刻に深まっていった躍動感のかたちである．ギリシア彫刻では，動きを単に動作の一断面としてとらえるのではなく，あらゆる方向から見ても豊かな膨らみをもったかたちをそなえることが，運動の時間をも包含することがわかる．時代がさらに下ると，動きを彫刻に表現するのだが，真の躍動感はみられなくなる．多くの彫刻的技巧は獲得されたが，過去のすばらしい像を様式として踏襲することに力点が移り，描写が浅薄になり，そのために生き生きとしたムーヴマンは失われた．

ギリシア美術にみる躍動感の獲得とその後の喪失は，たとえば，ルネサンス期の巨匠ミケランジェロの作品とその追随者たちの模倣からマニエリスムへという流れのなかにも見出すことができ，躍動感の深まりとその後の喪失がアナロジカルにみられることは興味深い．

2.　未来派の美術

1909年，フランスの新聞に載った未来派宣言は，一躍世界中に広まった．未来派の芸術運動は，ダイナミズムを核とし，運動の造形表現に新たな境地を開いた．その宣言では機械文明，スピード，戦争，軍国主義，愛国心などを讃え，伝統やアカデミズムを否定する過激で政治的なものであった．しかし未来派の造形がもつスピード感，躍動感の表現には見るべきものがある．

NII-Electronic Library Service

Society of Biomechanisms Japan (SOBIM)

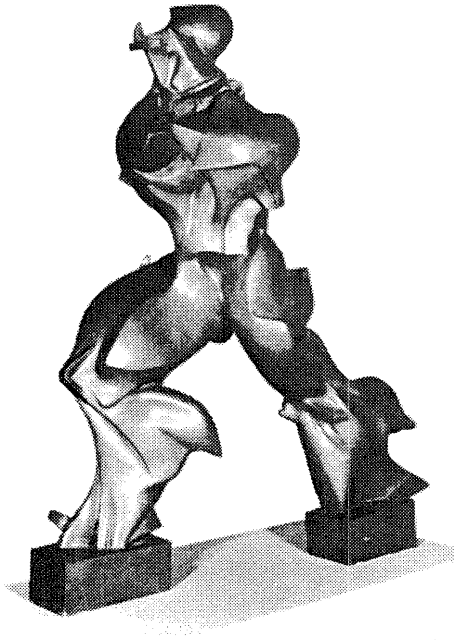


図6　ボッチョーニ『空間における単一連続体』

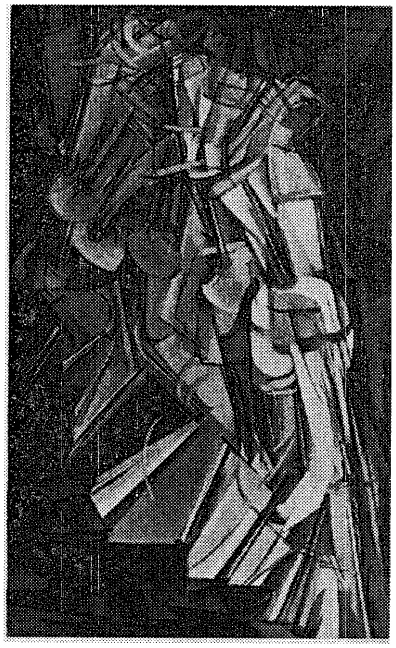


図7　マルセル・デュシャン『階段を降りる裸体No.2』

ボッチョーニの『空間における単一連続体』（図6）は，大股で歩く人の姿を思わせる彫刻である．金属光沢の重量感をそなえているが，その一方で大きな歩幅をイメージさせる機械的な動き，速度が内包されている．細部はキュビズムのように多面的な形の見方が組み上げられるように造られており，不定形が金属光沢を放ちながらも風になびくように見え，歩く動勢を助けている．重い金属彫刻でありながら，見事なスピード感の表現がそなわっている．ボッチョーニのこの像の中に今日アニメに頻出するロボットやサイボーグのパワードスーツの原型を見出すことも不可能ではないだろう．

未来派とほぼ同時期，1912年にマルセル・デュシャンは『階段を降りる裸体No.2』（図7）を描いた．ぎこちなく階段を下りる人体がストロボの閃光に映し出されたかのように，無数の人体の動きの瞬間がとらえられているように見える．網膜の残像を見るかのような個々の動きの描写は，未来派の絵画につながるようにも思われるが，デュシャン自身はフランスの写真家，エティエンヌ＝ジュール・マレの人体の動きの連続写真を解析したもの（図8）を参照したと述べている．デュシャンの興味は絵画の中に時間をいかに表現するかという関心と結びついており，動きはこのような影として残るものと考えていたようである．今日この絵に動く人体を見出すことは容易なことだが，発表当時は理解されず，この絵の発表自体がセンセーショナルな事件であった．

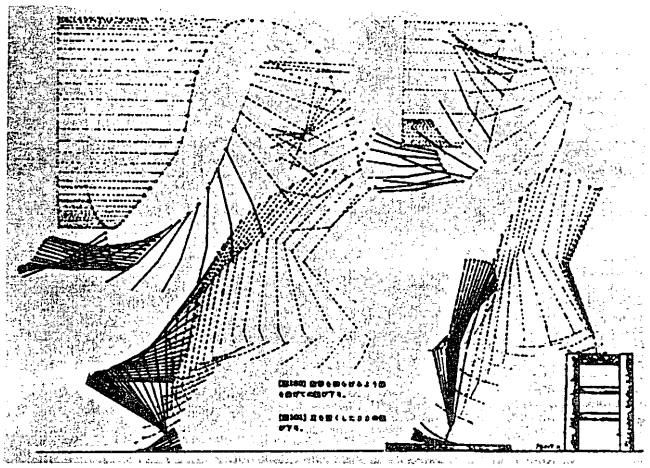


図8　エティエンヌ＝ジュール・マレ，クロノフォトグラフ

3.　顔の表情にある躍動感

同時には見えないかたちを一つの画面上に同時に表現することを同存化表現といい，空間芸術の表現技法の一つである．

運動する姿は時間とともにうつろう．顔の表情においては，笑いであるならば，笑い始め，笑いのピーク，笑い終わるまでの時間がある．身体運動もそうであるが，表情のような時間的な経緯のなかでうつろう様を空間芸術に表現することは，考えてみれば実はかなり難しいことである．

芝居や映画の俳優の演技，あるいは音楽ならば，時間が流れてゆく中で表情を自然に現わすことができる．しかし固定された絵画，彫刻などの空間芸術では，そのようなわけにはいかない．たとえば，写真に撮影された強い笑いや泣きの表情の瞬間は，その表情の意味するところの判定が極めて難しい場合がある．つまり，この場合の写真は表情の一つの断面を切り取ったに過ぎないからである．

優れた人物描写が成された作品には，表情の自然な表現として，表情の時間的なずれを，顔面の諸器官のかたちのなかに凝縮，表現している．フランス・ハルス（Frans Hals, 1581~85-1666）はヴィヴィドな動的表情のニュアンスを見事につかみ，それを素早い巧みな筆致で表現することのできたたぐいまれな画家の

NII-Electronic Library Service

Society of Biomechanisms Japan (SOBIM)



図9　フランス・ハルス『ジプシーの少女』

一人である．彼の人物像の内面への肉薄は卓越したものがあった．とりわけ彼は，陽気に笑う人物をたくさん描いた．たとえば『ジプシーの少女』(1628-35年)(図9)では，少女の数秒間の笑いを，強ばることなく柔らかな表情として描き出している．右の口もとと右眼は微笑み，すなわち笑いはじめの状態にあり，さらに左の口元は笑いのピークを現し，彼女の左眼は笑いが通り過ぎている．つまり，数秒の笑いの時間的経緯の中で生じる，笑いはじめ，笑いのピーク，笑い終わりの表情を一つの顔のなかに有機的に見事に凝縮している．顔は日常的に見られるもので見るものである．顔が送る信号として表情の瞬時の読みとりは重要である．私たちが顔に対してもつ観察眼の鋭さは並々ではない．ハルスの表情描写の成功は，顔の表情がもつ生き生きとした躍動感は，時間のズレを一つの画面に盛り込むことによって成された．

4. 能面にひそむ動勢

能面は舞台で能を舞われる時に初めてその効果を発揮する．ここでは能面を顔を象徴する一つの造形として造形上の工夫とその効果という視点から眺める．

小面や増女面などは，般若面などの鬼面に比べると，人間の顔の現実がかなり加味された描写であるが，やはり写実ではない．そこに表現された表情は，笑うでも悲しむでもない静けさ，穏やかさを讃えており，中間表情と言われる．「能面のように無表情」という言葉があるが，これは能に対する一面的な見方から生じていると思われる．本来能面は，多様な人間の感情を集約した優れた表情表現をもつ造形といえる．ここに小面や増女面が見せる多面的表情の一例を紹介する．

図10は10代半ばを過ぎた若い女性の面を写した『小面』の名品である．この面は端正で左右対称にみえ，歪みなどは存在しないように見える．しかし，実際には顔の左右は随分異なっている(ここでいう右は，対象そのもの右で，向かって左のことである)．眉のない白い眉間部の広がりが，歪みを隠す効果となっているが，補助的な直線を引いてみると，その左右差は際立つ．髪の分け目も正中ではなく右にずれている．左右の眼裂も高さと角度が左右で異なり，右よりも左が高く，角度もやや急である．鼻もわずかに左に振られている．口の端を口角と言う．口角は右がやや深く強く彫り込まれ，左はやや空間が大きい(図11)．

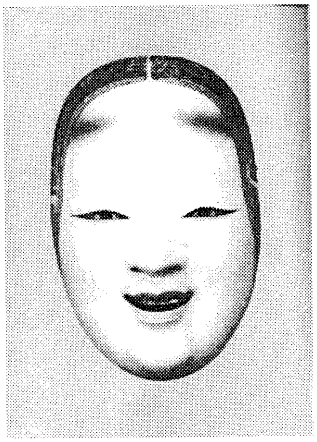


図10『雪の小面』

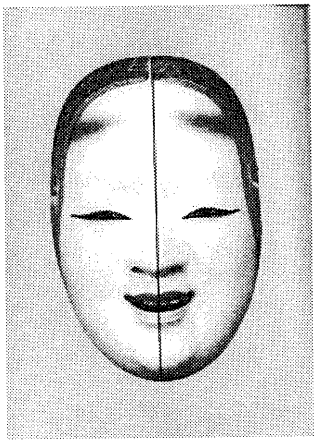


図11『雪の小面』に補助線を加えたもの

般若面にも左右の歪みは著しく造られている．しかし，もともとの表情が極端なため，歪みが目立たないように思われる．しかし，般若面には小面以上の左右差ある歪みが造形されているのである．角は右が高く，左が低い．大きく開いた口は，下顎が左側にずれている．目は正面を見据えるように穿たれているが，ここにも左右差があり，右が正面を向き，左はやや内側に向かう視線となっている．

般若の面も造形的な面白さ，怒りや怨念の表情の強さに溢れているが，多様な表情への変化の可能性は，むしろ小面や増女の面の方にある．このような微妙な左右差は演じられる時に，面を照らす角度や方向，光線によって，その効果が際立つものとなっている．図12では，『増女』と『般若』の面の角度を変えている．面を曇らす(下に傾ける)と悲嘆の顔つきに，また面を照らす(上に傾ける)と晴れやかな顔つきとなる．また図13では，同じ『増女』と『般若』の面に上方，側方，下方から光を

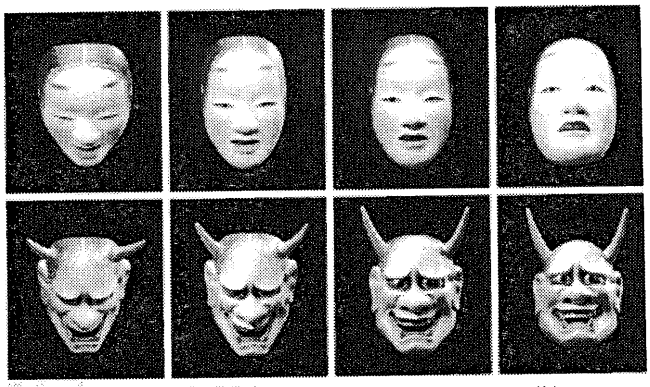


図12　能面の角度による表情の変化(増女と般若)

NII-Electronic Library Service

Society of Biomechanisms Japan (SOBIM)

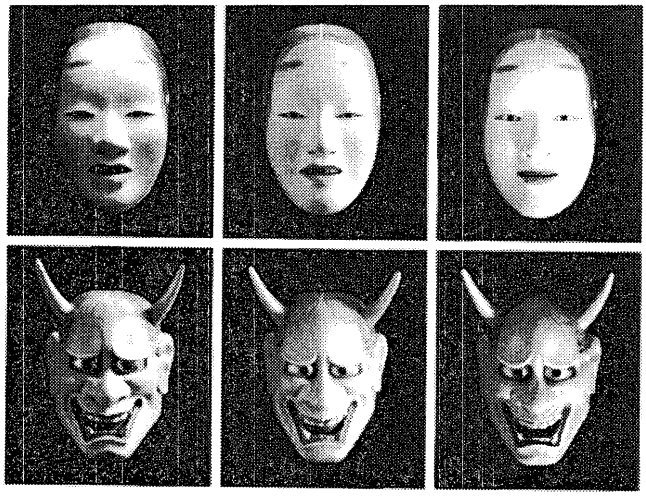


図13　能面のライティングによる表情の変化(増女と般若)

当てている．光の方向によって，もともと穏やかな顔つきの増女は劇的に表情が変化するのに対して，般若では表情の変化はあまり感じられない．これは般若にもともと備わった強い表情がもつ印象が作用している．小面や増女の方が，演じられることによって多様で劇的な表情変化が生まれており，その意味では一見無表情に見える『小面』や『増女』の方が躍動感を生みだしうる面ということができよう．

5.　アシンメトリーにこそ内在する躍動感

西洋の庭園や建造物には左右対称のものが多い．しかし造形美術において，左右対称に造形された例は極めて少ない．絵画での対称性を見るためには正面から描かれた顔を調べることとなる．正面顔は数少ない．そのなかでも正面から描かれることの多かった対象は，キリストなどの聖人の顔，子供の顔であった．そもそも正面から描くことそのものが，左右対称を意識させる．キリスト像が正面から描かれたのは，中世の教会美術で尊重された重厚かつ厳格，さらに端然とした神のイメージを伝統的に踏襲しているといえる．また，子供の場合には素直で無垢な気持ちを正面から受けとめようとする画家の態度をその正面顔に見ることができる．これらを例外として，ルネサンス以後の写実的絵画において，正面からの構図は意識的に避けられてきたといってよい．つまり描かれた，造形された人物は左右非対称なのである．

彫刻においても左右対称に造形することは技術的にそれほど難しいことではない．しかし，これまで概観してきたように，躍動感は左右非対称な造形として現われている．一見シンメトリカルに造形されているように見えた能の『小面』にも微妙な左右差があり，『般若』など強い表情をもった面にはより大きな非対称な歪みが加えられていた．面を打つ世界では個々の面に備わったそれらの微妙な歪みは，一つの決まり事，約束事として伝えられ，今日もなお踏襲されている．このように，造形において左右対称が避けられるのは一体何故なのだろうか．

ダゴベルト・フライによれば，シンメトリーには次のような力があるとしている．静止，束縛，秩序，法則，法則の厳密性と強制．まさに神性や格調高い建造物を特徴づけるためには左右対称の表現はもってこいである．しかしそこには人為的な厳密さや強制力が存在し，造形的な面白さからは遠い．

一方，アシンメトリーには運動，弛緩，不分明，偶然，生命，遊戯，自由がある．美術が希求するのは，アシンメトリーのもつ自由で躍動する生命なのである．動物体としての左右対称な外形をもつ人体が，動くことによってつくり出すアシンメトリーのなかに，生命の息吹が息づいているのである．躍動感は美術の命ともいえる本質なのである．

参考文献

・柳澤大五郎，前田正明，他：永遠のギリシア，新潮古代美術館4，43-47，新潮社(1979)
・高田博篤：ヴァティカン美術館，4-10，講談社(1966)
・中原佑介：デュシャン，新潮美術文庫 49，p.7，新潮社(1976)
・中山公男監修：ボッチョーニ，p.7，週刊グレートアーティスト 25，同朋社,(1990)
・E.J.Marey : LE MOUVEMENT：エティエンヌ＝ジュール・マレ「運動」(1894)空間の発見(2)，横山正　監・訳，109-118，リブロポート(1982)
・白州正子：能面をたずねて，求龍堂，111-112(1964)
・中村保雄：能面 - その美・形・用 -，河原書店(1996)
・ダゴベルト・フライ，比較芸術学，吉岡健二訳，57-95，創文社版(1961)
・『大「顔」展』図録，読売新聞社，16-17(1999)



宮永 美知代（みやなが みちよ）
1983 年東京芸術大学院美術研究科博士後期課程中退．1983 ～ 85 年東京大学理学部人類学教室研究生．武蔵野美術大学，女子美術大学非常勤講師を経て1986年より東京芸術大学美術学部助手．博士(医学)．専門は美術解剖学，形態美論．人のかたちを中心とした美術のための形態学．著書に『美術解剖学アトラス』(中尾喜保共著)ほか．美術解剖学会，日本解剖学会，形の文化会，日本顔学会等会員

NII-Electronic Library Service