

太古のアート：具象と抽象との間

阿子島 香

[読む館長講座②]

東北歴史博物館館長講座概要

2023年5月27日

「東北グローバル考古学 part3—いにしえから、今を考える—」②

はじめに

今年度の館長講座は、宮城県・東北地方と世界の遺跡を比較文化的に捉えて、「温故知新」すなわち現代への意義を探ります。全8回は、次のような内容で進めていきます。「石器時代の経済学」「太古のアート：具象と抽象との間」「日本人・日本文化はどこから来たか」「教育と史跡：仙台城二の丸から」「隣の国と考古学1：サハリン」「隣の国と考古学2：韓国」「北米先住民と開拓者の文化財保護」「縄文の思考・弥生の思考と現代」の順でお話しします。昨年度・一昨年度の講座に引き続いて、「人間とは何か」を大きなテーマに考えていきます。また、令和3年度、令和4年度とも、各回の講座のあとに、改めて補足加筆を行ないまして、エッセイの形「読む館長講座」に再構成しました。そして、両年度分ともに、当博物館のHP上に、PDFファイルの形で公開しております。どなたでも、自由に無料ダウンロードできますので、どうぞご利用ください。

時代を超えて考える

令和3年度は、人類の誕生から、日本列島へのホモ・サピエンスの渡来、そして縄文時代に至る道まで、「時代を追って」考えてみました。令和4年度は、毎回テーマを変えて、人類史の歩みから「時代を通して」考えてみました。今年度は、歴史から現在にむかって「時代を超えて」考えてみます。私たちの郷土みやぎの先史時代、古代の文化遺産の内容は、世界各地の同時代、あるいは同様な文化段階や生活様式の文化遺産と比較した場合に、どのような特徴があり、どのような類似や相異が認められるのでしょうか、またそれはどのように理解していけるのでしょうか、当館長の独自の視点を含めて、探っていく予定です。どうぞよろしく、お付き合いください。（ここまで①から再掲です）。

アートと歴史学

第2回は、「太古のアート：具象と抽象との間」という題で、人類が残した文化遺産の中から、現代から見ても美術的価値が認められるような事例を取り上げて、大げさですが「美

の本質」をめぐる少し考えてみます。しばしば、考古資料は歴史の資料として考察されるけれども、「アート」として扱うことは可能なのではないかと、問題提起されます。確かに、縄文土器やナイフ形石器を分析して、編年の細分や製作技術の復元のような考古学研究に従事していると、美を愛でるといふ発想は隠れてしまう経験があります。また「この文様は、どういう意味？」と聞かれても、答えられない場合が多くあります。講座の副題は、「**壁画・石器・縄文の美術**」としました。考古遺物をアートとして観るとは、どういうことなのだろうかと、いくつかの資料を通じて考えてみたいと思います。

フランコ・カンタブリア美術

まず、ヨーロッパの後期旧石器時代に盛んに制作された**クロマニオン人の洞窟壁画**から取り上げます。フランス南部からスペイン北部にかけての地域で作られたので、「フランコ・カンタブリア美術」と呼ばれます。ラスコーやアルタミラ、ショーヴェをはじめ、壁画美術の優品の数々は、人類美術史の黎明として、高い評価を受けています。躍動するヤギウやウマの壁画や線刻画は、現代人にも「アート」として訴えかけます。この力の源泉は、どこから来るのでしょうか？ 多くのスライドで洞窟壁画の美の秘密を探ってみましょう。

スペイン、アルタミラの「牡牛の天井画」空間、アルタミラと同じサンタンデル市のプエンテ・ヴィエスゴ洞窟、南西フランス、ラスコーの空想的動物「ユニコーン」、フォン・ド・ゴーム洞窟のウマの壁画模写（ブレイユの業績）、ニオー洞窟のヤギウと重複する記号群、レ・トロワ・フレール洞窟（三兄弟洞窟）の「呪術師像」、ルーフィニャック洞窟のマンモス絵画と線刻画、ウマとヤギウ、ペッシュ・メルル洞窟の斑点のあるウマとクロマニオン人のネガの手形、ショーヴェ洞窟のウマやサイ、ライオンの重複する壁画（分解写真的）などを紹介しました。

黒・赤・黄色を中心に、限られた色使いで、洞窟壁面の凹凸を利用してキャンバスのように多くのモチーフを描きました。ウマ、ウシ科、シカ類、ヤギ、マンモス、サイ、そして多種類の「抽象記号」など、多彩です。ルロア＝グーランは、それらの配置と組み合わせの法則性を、考古学的分析法で解明しました。まったくの暗黒の中で、石製ランプのほのかな光に照らされて、洞窟の奥深くの限られた壁面をキャンバスとして、重ね書きとモチーフ配置が繰り返されました。どのような儀礼や音楽が伴っていたのか、まだ定説はありません。

呪術と自画像

ウマと、ウシ科（ヤギウとオーロックス：原牛）が対立する構図を基本とし、それらの周囲をシカ類のグループ（ヤギ、トナカイ、マンモス）が取り囲む配置が多く認められます。さらに猛獣類（ライオンなどネコ科の動物、サイ、クマ）は周辺的に配されました。各種の抽象記号が多数、多種類あって、動物の構図と共存あるいは取り囲む組み合わせになります。記号は2類型に大別されて、「細形記号」「太形記号」が各種ありました。一方、ヒトは、呪術師、半人半獣のような異様な姿で、数も少ない状況でした。クロマニオン人の「自画像ア

ート」は事実上、無かったと言えます（岩面の浮彫り芸術に、少しあります）。

クロマニオン人は、また数多くの小型の彫刻「作品」も制作していました。壁画も彫刻も、祈りなど生活の中に埋め込まれていた美術でした。アートとして独立はしていませんでした。狩猟に使う「投槍器」に具象的彫刻を加えたり、各種の骨角器に石器で細密な線刻を行ったり、また小像彫刻を制作しました。ヴィーナス像は、ヒトをモチーフに多数あります。壁画の場合とは好対照です。

壁画洞窟は二つの地域で少なくとも 220カ所以上が確認されています。制作年代は非常に長きにわたり、約 35000 前から 1 万年前まで、後期旧石器時代のほぼ全期間を通して発見されています。最古級の壁画は、南フランスのローヌ川流域、アルデッシュ渓谷のショーヴェ洞窟で、1994 年 12 月に新たに発見されました。発見と同時に、フランス文化省は重要な遺産として保護の方策を進めました。ここでは、 $32140 \pm 720BP$ などの放射性炭素年代が測定されて、クロマニオン人たちが南東方向からヨーロッパに到達してまもなく、すでに高度に芸術的な壁画制作が行なわれていたことが判明しました。（令和 3 年度館長講座概要 第 5 回「美術と思想の起源」参照）。

「手形」の象徴性

クロマニオン人の壁画には、人間の手形を使った表現も数多くみられます。ペッシェ・メルル洞窟が有名ですが、他にも、フランス・ガルガス洞窟はじめ、手形が多くネガ印された洞窟があります。手形は、手を実際に壁に押し付けて、その周囲や指の間に、顔料を吹き付ける方法で制作されたと推定されます。赤、黒、黄土色、緑もありました。

南仏のマルセーユ近郊に、コスケール洞窟があります。この洞窟の入り口は海中に没していて、1985 年にダイバー（コスケール氏）が発見し、1991 年に学術調査が実施されました。最近 20 年ぶりに再調査が行われました。ウマや海鳥などの壁画と共に、約 65 点の手形も確認されています。入り口が海中なのは、後期旧石器時代の寒冷期には海面が低下していたためで、当時は海岸平野の山麓にありました。石灰岩地質で、地層の隙間が浸食されて洞窟ができました。

世界的にも、手形はいろいろな遺跡で発見されてきました。いずれも新人の時代になってからです。インドネシア・スラウェシ島の約 4 万年前とされる手形があります。アルゼンチンのパタゴニア地方、リオ・ピントゥラスの壁画群は、800 以上の手形を伴っています。年代は 9300～1300 年前とされます（UNESCO HP）。日本民俗学の資料にも、入り口の戸板に手形を押して魔除けにするという慣習があります。白石市周辺の例を身近に知っています。

さて、館長が現代で思い出すのは、香港の九龍地区ビクトリア湾に面する映画スターのブルムナード（「星光大道」）で、歩道のブロック中に多くのスターの手形が埋め込まれていました。ハリウッドの名所になったとのこと。また、力士やスポーツ選手の手形は、皆さんもお馴染みです。たくさん時代の例が示すのは、ホモ・サピエンスが持つ共通の行動

様式ということでしょう。それぞれ、何かを象徴していて、単なる遊びや、芸術ではないものです。その場所への邪悪の侵入排除、そこに存在した証明、対象の所属、いろいろな場合を比較できます。手形をアートとして見ることも可能ですが、いずれにしても、やはりアートは生活に「埋め込まれて」存在していました。

アートの始まりの背景

アートの起源は、クロマニヨン人の時代からです。人類がホモ・サピエンスになってから、初めて**象徴的な思考**が可能になったことが、その背景にあります。約4万年より前は、ヨーロッパはネアンデルタール人の世界でした。この時代には、アートは全くといっていいほど発見されていません。極めて萌芽的なものが少々という程度です。ネアンデルタール人たちは、アートを制作しなかった、あるいはできなかったのです。

後期旧石器時代の初めから、見事な洞窟壁画をフランスで制作した新人たちは、また石器製作でも格段の進歩を示していました。石刃技法を駆使して各種の鋭い石器を作り、小石刃を組み合わせる道具も日常化していました。社会関係も複雑になって、社会的ネットワークを広域的に維持し、資源の変動に備える仕組みがありました。先に見てきましたように、クロマニヨン人のアートは、現代の私たちにも通用する水準にありました。その背景となっていたのは、**高度な狩猟民文化**を確立していた新人の日常生活の水準であったと言えます(阿子島 2019)。

機能を超えた「石槍の美学」

生活の中のいろいろな道具に、美を見出すという考え方は、柳宗悦氏などの「**民藝運動**」でも、「**用の美**」として論じられてきました。道具の機能が美を生み出すということでもあります。ところで、太古の石器に美を表現した事例を見ることができます(**石槍の美学—館長**)。大形の石槍、精妙に制作された石槍をご紹介します。フランスのソリュートレ文化の月桂樹葉形尖頭器、日本列島の神子柴文化の大形石槍、北米のパレオインディアン文化から、クローヴィス型尖頭器です。これらの石器は、機能美という以上の、技術の誇示、共同体内での威信、作者の社会的魅力など、**太古の文化の中に「埋め込まれて」発達した「アート」**なのでした。

狩猟民にとって、それを持って動物に立ち向かう道具が非常に重要であったことは言うまでもありません。武器という機能を超越した、特別な意味が、石器に対して付与されたとしても、理解できることです。時間と空間を超えて同じような文化現象が認められます。フランス、ヴォルギュ遺跡出土の**ソリュートレ文化の石槍**(スライド)は、全長**28.4cm**もあります。その厚さは、**0.9cm**しかありません。非常に精巧に、薄く製作された石器です。プリントという、鋭く割れる石材を選択して使用するのは、この時代に一般的です。ソリュートレ文化は、約**25000~20000**年前に南フランスを中心に広がっていました。この頃は、氷河時代の最終氷期(ウルム氷期)でも、最寒冷期にあたっています。ヨーロッパの北半部は

人類の居住ができなくなり、狩猟民は南下した結果、このあたりの人口密度は上昇して、さまざまな社会的なプロセスが起きたという学説もあります。

長野県上伊那郡南箕輪村の神子柴（みこしば）遺跡から、1958年に完成品の石器ばかりが集中して発掘されました。長さ6m、幅3mの狭い範囲から、部分的に磨製を加えた大型の石斧9点、打製石斧4点、尖頭器18点など、計87点が、まとまって出土しました。この遺跡の性格については、多くの議論が行われています。遺物は1988年に、国の重要文化財に指定されました。約15000年前の後期旧石器時代末から縄文時代初頭にあたる時期で、このような石槍と石斧を組み合わせて持つ文化を、「神子柴・長者久保文化」と呼んでいます。長者久保は、青森県の遺跡です。大型尖頭器は、槍先というだけの機能を超越した形といえるでしょう。宮城県では、同じような石槍が、白石市福岡深谷の高野（こうや）遺跡から採集されています（スライド）。

北米・投げ槍の美学

北米のパレオインディアン文化は、氷河が後退してカナダ西部からアメリカ大平原地方（グレート・プレーンズ）、ロッキー山脈東部に開いた回廊上の地形を通して、人類集団が北米大陸に流入してから、大形動物が豊富な北米で大規模に拡散した最初の文化です。約13000年前から何段階かの尖頭器文化が発展しました。最初の時期がクローヴィス型尖頭器の文化、続いてフォルサム型尖頭器の文化が、広大な範囲に拡がりました。（阿子島 1998 「アジアから北米大陸への人類の拡散と適応」『科学』68-4）。この狩猟民文化で製作された尖頭器各種も、とうてい機能だけでは理解しがたい精巧な作り方をしています。非常に薄く作った原型に、基部から両面に、溝状のさらに薄い剥離を施して仕上げます。これらの人々は、精巧な石槍を仕上げて柄に装着し、投槍器を用いて、マンモスやヤギウなどの集約的な集団狩猟を行っていました。ヤギウの骨が累々と重なって発掘される遺跡もあります。モンタナ州南東端にあるミルアイアン遺跡は、クローヴィス期とフォルサム期の間のヤギウ狩猟遺跡で、ゴシャン型という両者の中間的な石槍が作られました。館長もジョージ・フリソン教授による発掘に参加したことがあり、以前に講座でご紹介しました。このような「投げ槍の民」は、特に石槍に対する特別な思い入れがあった人々だったのです。

高度な石槍製作の3つの事例を見てきました。これをアート制作という観点で見ますと、「手仕事の技（わざ）」の、妙技による、優品の美の発現と評価することもできるのではないのでしょうか。石器の機能のみからは、超越した技術の適用といえます。いわば「旧石器時代の工芸」と呼んでもよいと思います。

「先史のかたち」展

「かたち」は、考古学資料やアート作品を考える、キーとなる切り口になります。「先史のかたち」という、私も関わった企画展示をご紹介します。2016年に、東北大学工学研究科（建築学科）、五十嵐太郎先生の研究室と、学際科学フロンティア研究所（有松唯助教）、

文学研究科考古学研究室が連携して、青葉山キャンパスの「トンチク・ギャラリー」で、「土器のかたちの連鎖」をテーマに開催しました。土器を、年代や型式ではなくて、純粹に「かたち」に着目して並べ、比べてみるという、ユニークな試みでした。(スライド)。

土器をそれぞれに方形台座に載せて、「かたちの類似性」の評価によって近接して配置し展示するという方法を取りました。出土遺跡などの情報は、展示ラベルに記載はしてありますが、時代がまるで違っていても、似ている形の土器は隣接して並びます。通常の考古学分野の展示とは、原則が異なる方式で、賛否両論がありました。企画展示の解説書も、「蛇腹式製本」という特殊な冊子形態で作成し、アコーディオンのように屈曲しながらぶら下がっていく図書でした(講座会場で実演)。また、この企画展は土器をケースに入れなくて見てもらったので、それなりの方策を取ったとはいえ、主催者側(所蔵者の文学研究科)では、連日ハラハラしていましたが、事故はありませんでした。

この展示会は、「歴史資料としての出土品」から、かたちのみに注目するという意味で「アートとしての出土品」に至る考察に役立ったのではないかと振り返っています。

具象画と抽象画

今回の演題にもあります「具象」と「抽象」について、美術史概説的な流れから確認してみましよう。具象 **concrete** とは、形がはっきりしていること、目で見てその形が分かり、それがなんであるのか知ることができるもの、不定形であっても、絵や写真で示すことができるもの。人、動物、植物、山、雨、雲、波、などです。抽象 **abstract** とは、形がはっきりしていないこと、そのもの自体を、形で表わせないもの、何を描いたか、一見しても分からないようなもの。不安、勇気、愛情、希望、購買意欲、などです。辞書的にはこのようになっています。

美術史の上では、抽象絵画は 1910 年以降に発展しました。20 世紀初めのモダニズム美術運動から、キュビズム、フォービズム(野獣派)、シュールレアリズム(超現実主義)などが発展しました。あるいは、モネ、セザンヌなど 19 世紀後半の印象派からが、抽象化の始まりという考え方もあります。ピカソはキュビズムの代表とされ、多視点によるモチーフの解体と再構成を展開しました。キュビズムは次に見ますシャガールの初期作品にも認められるとされます。宮城県美術館には、ワシリー・カンディンスキーの充実したコレクションがあります。抽象絵画が出てきてから、そうではない従来の絵画を、「具象画」とするようになりました。

シャガールの動物表現

講座では、太古のアートと近現代のアートを対比してみました。取り上げたのは、マルク・シャガールです。97 年の生涯(1887-1985)で、愛と詩情あふれる幻想的な絵画やリトグラフを数多く残しました。ここではウマやウシの表現がある作品を見てみます。故郷のヴィテブスク村(現ベラルーシ)からパリへ、そしてニューヨーク(ユダヤ人でしたので、1941 年

にナチス占領から亡命)、再びパリへ、1950年には南仏へと移りました。コート・ダジュール(紺碧海岸)地方、ニースに**国立シャガール美術館**があります。私は以前から、洞窟壁画とシャガールの、ウマやウシの表現を見て、「**かたちの本質**」を感じるようになりました。

代表作のひとつ「私と村」(1911)は、ニューヨーク近代美術館に収蔵されています。パリに出てきた頃の作品で、故郷の村や人々の姿に、ウマが重ねられています。キュビズムの表現とされます。この作品をはじめ、シャガールが描く多くの「ウマ」の姿を、クロマニヨン人によるウマと比較すると、「似ている」と感じてしまいます。南仏のショーヴェ洞窟は、没後10年近く経ってから発見されましたが、家族共にシャガールのファンでもある私は、壁画洞窟新発見のニュースを視聴して、なんと似ていることと驚いた記憶があります。かたちの本質を、少ない筆で表わすということなのではないでしょうか。大学の授業で話してみたところ、賛同する学生諸君もいましたので、私独自の認識でもなさそうです。

スライドでは、国立シャガール美術館の所蔵作品から、いくつかを紹介しました。ド・ゴール政権のアンドレ・マルロー文化大臣の時に、国に寄贈された作品が中核になって、1973年に開館した美術館です。ニースの市内にあり、バスで行けます。静かな環境で名作を鑑賞できました。「聖書のメッセージ」の作品群があります。講座では「ノアの方舟」(1961-66)、「ソロモンの雅歌」1・3・5(1960-66)、などでの「ウマ」の表現と、画面内でのモチーフの配置を考えてみました。合わせて「アラビアンナイトから」「赤い馬」「黒檀の馬の物語」「青いサーカス」も参考に考えました。

岡本太郎と縄文土器

縄文土器の美といえば、岡本太郎氏(1911-1996)が有名です。『芸術は爆発だ!』という名言が知られています。氏は、それまでは考古学の歴史資料としてのみ研究されてきた縄文土器に対して、アートとしての見方を提唱し、その後に大きな影響を与えました。1951年に縄文土器との出会いがあり、翌年に美術雑誌『みづゑ』に「縄文土器論 - 四次元との対話」を発表しました。特に縄文時代中期の土器が有する美に注目し、その雄渾な意匠、生命力あふれる表現を評価しました。のちに岡本氏は、日本万国博覧会(1970)の「太陽の塔」を設計しましたが、この建築は縄文文化の魅力に通じると評されました。「人類の進歩と調和」よりも「縄文の怪物」だという批評もあります。若き日、1930年代にパリに留学し、ソルボンヌ大学で当時の**民族学**の第一人者**マルセル・モース**に師事し、本格的に学んだことが、氏の人類的な素養の基盤にあったことを記憶しておきましょう。モースは『贈与論』(1925)の名著があり、現在も古典的業績とされます。

氏の縄文土器論の中には、アートの源流を、当時の社会における生業の性質に求める記述も見られます。アートの背景を考えるにあたって、民族学的な「狩猟民の文化」を考察しています。アートをアートで説明するのではなく、アートを生みだした文化的背景を重視する考え方です。「狩猟期に於ける感覚は極めて空間的に構成されている筈だ。獲物の気配を察知し、的確にその位置を掴むには極めて鋭敏な三次元的感覚を要する・・・」。「全く偶然性

に左右される狩猟生活は未開な心性に超自然的な意志の働きを確信させる。すべてに霊があり、それが支配している・・・」。

縄文中期の土器の美

岡本氏が強調した縄文土器の美は、主として中期土器文化でした。(縄文時代は、草創期、早期、前期、中期、後期、晩期に細分)。この時期には、日本列島の特に東日本で、力強い土器が発達しました。ちなみに、縄文ファンの方々がアートとして縄文を取り上げるとき、館長の印象ですが「中期派」「晩期派」「土偶派」などの好みがあり(それぞれ、渦巻き派、工芸派、女神派でしょうか?)、根強い人気があります。歴史資料として出土品を考える場合とは、また別の魅力が存在することを示していると思います。

東日本の中期の土器文化を、少し紹介してみます。(スライド)。元祖「火焰土器」。1936年に長岡市馬高遺跡から発見。その後の多くの類例は「火焰型土器」と呼び分けることもあります。十日町市笹山遺跡出土品は、国宝に指定されました。(スライドで、日本遺産の「信濃川火焰街道」、八ヶ岳山麓の「水煙土器」ー富士見町曾利遺跡出土品、長野県立歴史館特別展 2021「全盛期の縄文土器」、仮面香炉型土器 - 長野県川上村大深山遺跡、「焼町土器」ー長野県川原田遺跡、他を、公開資料でご紹介しました。)

「アート鑑賞と出土品」のディベート

仮想的なディベートを考えてみましょう。「アートの鑑賞とは、作者との対話でもありません。素直に自分の心で対すればよいのです。」「いや、出土状況を知って、そこから太古の作者と対話すべきです。」「鑑賞者の見方、視点で、対象に接して感じるのです。」「いや、対象には、確固たる年代や、それを生みだした社会があるのです。」「対象の制作者(アーティスト)の意図を、自分の心でくみ取ることが出来るのです。」「いや、アーティストは、異文化人(異人)なのです。直観では、分かりません。その上に、すでにいなくなっているのです。」

さらに、太古のアートには、美術作品につきものの「タイトル」が存在しません。すべては「無題」の作品であると考えられます。私たちが美術展を見に行くとき、すべての出品作が「無題」だったとしたら、どうでしょうか。

遺跡からの出土品は、すべて「無題」なので、それだけに、遺跡でどう出土したものか、その対象がどのように作られていたのか、当時の状況、文化での約束事、何のために制作されたのか、その目的(社会的、歴史的)を、客観的にまず考えなければ、作者(太古のアーティスト)がつけたかった「タイトル」にたどり着けないでしょう。

いや、しかし作品は残っているので、それに対して、美術を見る現代人の発想で、感じることを大切にすれば良いのではないのでしょうか。古代人と現代人とは、共通する感じ方があるに違いありません。だからこそ、私たちは何も予備知識が無くとも、縄文土器のあるものに「グッとくる」のです。埴輪のあるものを「かわいい」と思うのです。私たちは、過去の作品に、現代のアートを感じて、見て感動するのです。作品はそれ自体で、メッセージ性

を有するのです。

と、このように、議論は堂々巡りとなって、両者のディベートは、終わりなく続くようです。皆さんは、どのように考えますか？

先日、「河北美術展」を観覧した時に、「もしタイトルが全く無かったら？」と仮定して見てみました。現代の美術には、それでは理解困難と感じる作品も多かったです。私の鑑賞能力が不足していたから、かもしれませんが。付けられたタイトルによって、創る人と観る人との双方が、ある種の相通じる意識を共有することができ、そうして作品の意図が伝わっているのだろうか、と思いました。

おわりに

太古のアートには、表題がありませんから、それらを読み解くことは、必ずしも容易ではありません。しかし、私たちと同じホモ・サピエンスが残した美術には、共通性が存在します。(読む館長講座 令和4年度第4回「ヴィーナス像から土偶まで」参照)。アートが出現した約4万年前から、この地球上に生き残ってきた唯一の種としての(絶滅種はたくさんいました)、時代や地域を超えた共通性は、互いの相異点よりも、はるかに大きい、私たちはそのような存在です。過去の生活文化や出土状況を理解することで、さらに当時の認識に近づいていくことができるといえます。上の対話は、どちらの側にも根拠があるのではないのでしょうか。

これまでの考古学は、歴史資料としてモノを見るという方向に、あまりにも偏っていたようにも思います。もちろん客観的に時間、空間、生活復元の中に、できるだけ正確に位置付けて考えていくことは、重要な前提としながらも、もう少し「柔らかく」、美が埋め込まれているモノとして、感動をもって鑑賞していくことも、とても大切なように感じられてなりません。美しいものは、誰が見ても、やはり美しいのです。そして、それら文化財は、私たちの暮らしを潤し、日常の生活をより豊かにしてくれることでしょう。

ご清聴まことに有難うございました(最後までお読みいただき、有難うございました)。

(本稿は、当日スライドを踏まえて、講演レジュメに補足して加筆し、再構成したものです。今回はアートという対象ゆえに、文章では尽くせないところが多く、ご寛容をお願いします。)

参考文献

阿子島香(2019)「ラスコーを生み出した日常生活」東北大学文学研究科人文社会科学講演シリーズ11『未来への遺産』所収。東北大学出版会。

高見堅志郎編(1995)『シャガール』ヴィヴァン25人の画家第22巻、講談社。(シャガール

ル作品の解説書、各館の特別展カタログは、多数あります。)

東京国立博物館特別展図録 (2018) 『縄文：1万年の美の鼓動』NHK・朝日新聞社他編集。

東北歴史博物館特別展図録 (2017) 『世界遺産ラスコー展』海部陽介展示監修、国立科学博物館他編集。

松木武彦 (2016) 『美の考古学』新潮選書。