



Title	総合芸術の夢 : ジャンルの解体・横断・混交
Author(s)	三木, 順子
Citation	デザイン理論. 2008, 53, p. 110-111
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53458
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

総合芸術の夢

ジャンルの解体・横断・混交

三木順子／京都工芸繊維大学

はじめに

芸術において「ジャンル」という語は、一方では、演劇における悲劇や喜劇、絵画における歴史画や風景画のように、そこで扱われる題材に即した分類のことを指す。このような分類は、そのそれぞれに特徴的な表現の展開を跡づける様式史研究や、「悲劇的なもの」や「喜劇的なもの」とは何かを問う美的カテゴリー論に寄与してきた。もう一方でジャンルという語は、そのような分類に先行する概念として、つまり、演劇、文芸、音楽、建築、絵画、彫刻といった、芸術の種類を端的に指す語として用いられてきた。本発表が扱うのは、この後者の意味でのジャンルである。重要なのは、こちらのジャンル概念においては、芸術の存在や現象の仕方そのものを問題とすることができ、そこからさらに、「造形芸術」と「上演芸術」、「空間芸術」と「時間芸術」、あるいは「総合芸術」といった、芸術の様々な在り方を論じることができる点である。本発表は、ジャンル概念を手掛かりにして、モダニズムから今日に至るまでの芸術に再検討を加えようと試みるものである。

1. ジャンルの解体と曖昧化

H・ゼーデルマイアは、近代という時代を、諸々のジャンルが分化し、その各々がみずからの純粋で自律的な価値を主張し始めるプロセスとして素描した。だが、そのプロセスをとおして、各ジャンルが、それぞれの究極の形態を見いだすに至ったわけではなかった。例えば、二次元性を追求した戦後の抽象絵画が、支持体そのものへとみずからを還元し、

やがてむきだしの物体を提示するミニマリズムへと移行していく。ジャンルの純粋化と自律化が、ジャンルの解体へとおのずから反転していったとみなされてよからう。

ジャンルの解体とは、しかし、ジャンルの消滅を意味しているのではない。例えば、R・ラウシェンバークの一連の《コンパイン・ペインティング》は、いかにペインティングという名称を与えられていようとも、絵画の二次元性を必ずしも意識してはならず、時には動物の剥製や車のタイヤなどを用い、強烈な物質感を持った三次元性をつきつける。つまり、ジャンルの解体とは、以前は厳密なものでありえたジャンルの区別が、きわめて曖昧になったことを意味するにほかならない。

2. マルチ・メディアとジャンルの混交

ジャンルの解体と曖昧化をさらに押し進めたのは、映像メディアの発展であった。70年代に、新しい映像記録・再生機器として登場したビデオを用いた芸術実践が注目されるようになり、さらに80年代には、従来は別個に扱われていた映像、音響、文字をデジタル化し、すべてを同一のレベルで処理するマルチ・メディアの技術が飛躍的に発達する。それは、造形、音楽、文学という諸ジャンルに関連する要素のそれぞれが、同時的な相関性を持ち、互いにぴったりと同期する可能性が開かれたことを意味していたといえよう。マルチ・メディアを駆使したダムタイプの舞台パフォーマンスにおいて繰り広げられるような諸芸術の濃密な混交状態は、それ以上は分割されえない一つの延長体としての芸術、

つまり、ジャンルの区別が融解したボーダーレスな芸術の在り方を実現している。

3. 総合芸術とユートピア

すでに19世紀の作曲家 R・ヴァーグナーは、いわゆるオペラにおいて、造形芸術と音楽と文学の一体化を求めようとしていた。20世紀初頭には、建築家の W・グロピウスが、建築、絵画、彫刻、工芸の統合を呼びかけている。もっともグロピウスは、建築を中心的なものとし、建築のもとに他のジャンルを統括することを芸術の「総合 Synthese」と考えていた。これに対してヴァーグナーは、いかなる中心も序列も持たない一つの全体構造としてのオペラを構想し、それを「総合芸術 Gesamtkunstwerk」と名付けた。

そもそもヴァーグナーは、総合芸術の理想を、古代のギリシャの悲劇に求めていた。悲劇のプロタゴニストは、陶酔の絶頂において神の顕現を担う。プロタゴニストと神は、もはや引き裂かれ得ない融合の状態にある。それは、互いが互いの限界を超え出た瞬間に成り立つ融合にほかならない。ヴァーグナーは、まさにこうした融合に類比する諸ジャンルの一体化を求めていたといえよう。それは、各々のジャンルがみずからの限界を踏み越え、互いが互いに向かって横断していく時にはじめて成り立つ一体化である。悲劇のプロタゴニストが、みずからの限界を超えるために「陶酔」という前近代的な方法に訴えたとすれば、ヴァーグナーの時代の芸術は、「自覚」という近代的な態度においてそれをなすよりほかない。だが、ヴァーグナーは、近代の諸芸術は、互いに対する気遣いや興味を失ってしまったという。彼にとって総合芸術とは、かつては在ったけれどももはや失われたものとして、あるいは来るべきユートピアとして、ただ希求することしかできないものであった。

4. ジャンルの横断が開くもの

そう考えるならば、ジャンルの区別を無化し、ボーダーレスな混交状態を生みだす今日のテクノロジーと、ジャンル間の差異を認めたいうで、その差異を自覚的に横断することを前提とした総合芸術の夢想は、本質的に異なるベクトルを持つことになる。そうだとすれば、ジャンルの解体や混交について省みると同時に、ジャンルの横断の可能性について吟味しておくことも必要であろう。その限りにおいて、E・リシツキーの《プロウン》、K・シュヴィッターズの《メルツバウ》、あるいはL・モホイ＝ナジの《タイポフォト》や《音声映画装置》にみられるように、20世紀前半のアヴァンギャルドたちが、二次元と三次元との間を移行し、ジャンル間やメディア間を横断する試みに積極的に取り組んでいたことは、改めて重要な意味を持つ。

結 び

今日、芸術は、インスタレーションやパフォーマンスなどの新しい区分のもとで語られることが多くなった。しかし、そうだからといって、ジャンル概念がもはや無意味なものになったと結論づけるのは性急であろう。Th・アドルノも『美学理論』で述べているとおり、ジャンルとは、芸術をただ分別するための硬直した枠組みなどではけっしてない。今日の芸術の領野は、最もアナーキーな意味でのジャンルの解体と、ユートピアとしてのジャンルの総合との「あいだ」に潜在する、無限の可能性のなかに広がっているといってもよからう。問題は、ジャンルの解体の側面にのみ、これまでの議論が集中していた点である。必要なのは、総合芸術についての議論のアクチュアリティを見直すことであろう。もっともそれは、夢として語られることにおいてこそ意義をもつ芸術ではあるのだが。