The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	後期旧石器時代のヨーロッパ洞窟壁画群の図像解析
Author(s)	武澤, 里映
Citation	平成29年度学部学生による自主研究奨励事業研究成果報告書. 2018
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/68087
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

様式６

申請先学部　文学部　採択番号　No.

平成２９年度学部学生による自主研究奨励事業研究成果報告書

ふりがな 氏　　名	たけざわ　りえ 武澤　里映	学部 学科	文学部	学年	１年
ふりがな 共　同 研究者氏名		学部 学科		学年	年
					年
					年
アドバイザー教員 氏名	さとう　れんや 佐藤　廉也	所属	文学部人文学科		
研 究 課 題 名	後期旧石器時代のヨーロッパ洞窟壁画群の図像解析				
研究成果の概要	研究目的、研究計画、研究方法、研究経過、研究成果等について記述すること。必要に応じて用紙を追加してもよい。（先行する研究を引用する場合は、「阪大生のためのアカデミックライティング入門」に従い、盗作剽窃にならないように引用部分を明示し文末に参考文献リストをつけること。）				

研究目的

ヨーロッパに遺された後期旧石器時代の洞窟壁画の図像を資料集成・分類し、それらを人類の環境適応に関する主要な仮説に照らして分析することによって、人類が絵画という形の芸術活動を開始するに至った理由を、人類の環境適応という観点から説明を試みること。

研究計画・研究方法

本研究は①論文や研究書の集成、②洞窟壁画の図像の集成・分類、③人類進化や環境適応の理論や仮説の学習、④人類進化に関する二大仮説である社会脳仮説と生態仮説の妥当性の検討⑤結果を論文にする、という５つの作業からなる。

① 集成のもととなる先行論文や研究書(Guthrie, R.D.,2005. *The Nature of Paleolithic Art*: Chicago：University of Chicago Press ほか)を集める。

② 洞窟壁画に描かれている図像を、①で集めた先行論文や研究書などにより集成し、それらを壁全体の配置のままのもの、個別に分けられているものにまず分類する。そして個別に分けられているものをまた、狩猟動物、戦い、人間、手形などの主題別に分類する。

③ 人類進化や環境適応に関する理論と仮説を、研究所や論文を読んで学習する。主に現在の先史人類学における主要な仮説と考えられる社会脳仮説と生態仮説を学ぶ。

④ 洞窟壁画が描かれていた時代の人々の脳についての社会性仮説と生態仮説どちらが洞窟壁画での記録において妥当性が高いかを、②③の結果から分析する。

⑤ 集成と分析結果にもとづき、論文で成果をまとめる。

研究経過

① **洞窟壁画の図像集成**

６月ごろ：自主研究活動が具体的に始まり、後期旧石器時代のヨーロッパの洞窟壁画群の図像データを集めた。

６月半ばごろ：ヨーロッパの後期旧石器時代の洞窟壁画群の図像の多さや今年九州国立博物館で特別展「ラスコー展」が行われていること、またラスコー洞窟の図像の保存状態がよく、図像も豊富であることからラスコー洞窟のみを図像分析の対象にすることを決めた。

８月：九州国立博物館で行われていた特別展『ラスコー展』を見学し、撮影可能であったラスコー洞窟の原寸大模型を撮影し、図像のデータに加えた。

６月半ば～９月：ラスコー展の図録やルロワ・グーラン著『先史時代の宗教と芸術』、『身ぶりと言葉』のなかのラスコー洞窟の画像を集成した。

② 洞窟壁画の図像分析

９月半ば～１１月：集めた図像を基に分析を始めた。当初は GIS データとして分析する計画であったが、ラスコー洞窟に絞ったことに伴い、Excel でのクロス集計の形を主として、ラスコー洞窟に特異な図像である鳥人間の図像をほかの図像と比較分析するという形をとった。クロス集計として、図像や文献から得られたデータをもとにグラフ化を行った。また、ルロワ・グーラン著『先史時代の宗教と芸術』、『身ぶりと言葉』、『世界の根源《先史絵画・神話・記号》』より、ラスコー洞窟に豊富にみられる線上図形についてのデータもまとめた。

③ 、④　人類進化に関する仮説での絵画の発現の理由考察

６月～９月：ロビン・ダンバー著『人類進化の謎を解き明かす』やエドワード・ウィルソン『人類はどこから来て、どこへ行くのか』などの文献を読み、人類進化に関する仮説や文化の成り立ちについての考え方を学んだ。

９月～１１月：人類進化についての仮説を検証し、絵画の発現に関してはロビン・ダンバーが社会脳仮説とともに提示する時間収支説がふさわしいと考えた。また、ルロワ・グーラン『先史時代の宗教と芸術』、『身ぶりと言葉』や、港千尋著『心とイメージのアルケオロジー』、中原祐介著『ヒトはなぜ絵を描くのか』などの洞窟壁画に関する文献を読み、洞窟壁画が描かれていた当時の生活状況や今立てられている洞窟壁画に関する仮説などを学んだ。

また、時間収支説と絵画の関係を論じる中で絵画の言語性に関心がわいた。そのためルロワ・グーラン著『身ぶりと言葉』、ロビン・ダンバー著『人類進化の謎を解き明かす』を中心に、岩田誠、河村満編『脳とアート―感覚と表現の脳科学』などの芸術と脳の関連を調べる文献や、『ビジュアル版人類進化大全－進化の実像と発掘・分析のすべて』を読み人類進化における脳の発達の過程と絵画の出現のタイミングを考察した。

洞窟壁画について文献を読む中で壁画の宗教儀式との関連を述べるものが多くあったため、宗教的な要素も考察に加えることにした。

研究成果

①、②ラスコー洞窟壁画の図像集成と分析

ラスコー洞窟についてのグラフ集計としては人々の生活史と結び付けた際にルロワ・グーランも指摘したような洞窟壁画内の図像の主題が必ずしも人々の生活の中で多く消費されていたものではなかったことが明らかになった。また、図像の量として、線刻画の量の多さと壁質の関係もうかがえた。

ルロワ・グーランの用いたラスコーの見取り図や著作を参考にし、ラスコー洞窟特有の線刻画の特徴や描かれた図像の生活においての立ち位置と宗教的な儀式との関連について考察した。道津壁画にしばしば登場する動物は、ルロワ・グーラン著『先史時代の宗教と美術』のなかで「動物像は出現頻度数に応じて、次の四通りに分類してある。A=馬。B・1＝ビゾン/2=オーロックス。

C・１=鹿/2＝マンモス/3=野生山羊/4=トナカイ。D・1=熊/2=猫科動物/3=屑」のように分けられている。（ｐ.101）また、今回のデータ分析とラスコー展の図録、ルロワ・グーラン著『先史時代の宗教と美術』や『世界の根源《先史絵画・神話・記号》』により、出現頻度数順には、馬、オーロックス、鹿、ヤギ、バイソン、ネコ科動物、クマ、サイ、トリ、ヒトという結果であった。一方で後期旧石器時代にヒトが食料として狩りを行っていた動物は主に鹿が中心であり、壁画での出現頻度とは一致しない。このことから洞窟壁画に描かれた図像は当時のヒトたちが一般的に食していたものではなく、ごくまれに生活に現れる稀有な存在であったと考えられる。

このことや、ルロワ・グーラン著『世界の根源《先史絵画・神話・記号》』にあるように、ラスコー洞窟の壁画の描かれている図像の高さはその当時のヒトが何か工夫をしなければ到達しない高さや入り組んだところに意図的に描かれており、意識的に描画された場所を把握しないといけないという。よって、洞窟壁画は動物たちに対する自然への畏敬の念によるものであり、同じ共同体ののちの世代に意図的に狩猟の動物のバリエーションを伝えるものではないかと考察した。

また、線上の図形については、ルロワ・グーランの記号論的なアプローチ通り、何らかの規則性のもとに成り立つ記号であることが分かった。それが何と関連しているかどうかは複合的な要素も考えられ、一概には断定できないと考えられた。

②　、④<u>人類進化に関する仮説による絵画の発現の理由考察</u>

1, <u>絵画と時間収支説</u>

絵画においてのヒトにとっての利点を時間収支説から考えた。時間収支説とはヒトが何らかの進化を起こす際には、その生態学的特徴や生存のための基本的な仕組み(睡眠、食事)を除いた時間の中でうまく時間をやりくりしなければならないということを前提にして考えられた、進化の過程を時間の節約という点から説明した仮説である。

この説を参考にして、絵画の発現の理由に対し説明を試みた。結果、絵画には大きく二つの時間を節約できる特徴があった。一つに、作り手以下の世代における時間の節約ということと、もう一つに絵画の職人性における分業の活性化による共同体としての時間の節約という特徴である。前者は時間的な要素で、作り手が一度洞窟などの長期保存が可能な場所に絵画を描いたならその絵画はその後の世代にまで共有されるということであり、これはその後の世代が図像を描く手間が省けるという点で時間が節約できている。なぜ重層的に何度も洞窟壁画が描かれているのかという点については経年劣化の心配や、時代ごとに生まれる新たな技法・技術の更新のためなどが考えられる。

後者は、これは絵画を描く技法の特殊性により絵画が生まれた当初より共同体内では絵師という分業がされていたと考えるためである。共同体での社会文化の主である歌と踊り、そして笑いはすべての人々に共有される文化であるが、絵画を作るという文化はある特殊な技能を持った集団が必要となる。こうした技能的な理由により分業が進行し時間の節約はより簡単になったと考えられる。また、これとともに描かれた場所が洞窟ということも踏まえ、呪術的な作業の分業ということが考えられる。すべての住民が参与する儀式は行うのが難しいため分業を行うに至ったのではないかと考える。また、イゴール・ルズニノフとミシェル・ドヴォワの調査により、洞窟壁画の描かれている場所は洞窟内で音が最もよく共鳴する場所であるということも洞窟内で呪術的な儀式もしくは作業が行われていたと考えられる。

これは時間収支のうち食料調達に時間がかかり、さらに危険がある時代つまり狩猟採集の時代だからこそだと考える。時代が下るにつれ宗教と絵画がかい離していったのは生活様式の変化とそれに伴う儀式の一般化があり得ると考えられる。

2、絵画と言語の関連性

ルロワ・グーラン著『身ぶりと言葉』や、ロビン・ダンバー著『人類進化の謎を解き明かす』より、今まで考古学的に分析されてきた脳の発達の過程と絵画が生まれた時期とを考察した。ホモ・ハビリスの段階で脳は言語を操る部位の発達が見られており、そのことからこの段階でヒトは言語を持っていたことが考えられる。この段階ではヒトの絵画は未だ発見されていないことから、ヒトにとっては絵画のほうが言語よりも早くに存在していたと考えられる。そしてまた、ヒトが進化し大脳新皮質が大きくなるにつれ洞窟壁画や石彫品などの絵画的なシンボリックな遺物が見られるようになった。そしてより時代が下るにつれ、記録としての言葉の使用が見られるようになる。つまりこのように考えると、絵画は話し言葉と書き言葉の間の時代に生まれた文化だといえる。このことから絵画というものは話し言葉として生まれた考えを図という形で示す絵文字的な役割が元々であったと考えられる。

写実性は時代を経るごとに高まると考えられることが多いが、写実性というのは単なる技術の問題ではなく、ヒトが何らかのものを見た際、写実的に描くときであっても、見たままを取り上げているのではなく、それを言葉で伝えるときのように、伝達情報を取捨選択したうえで描いているものだとも考えられる。これより先史時代に写実的なラスコー洞窟や他の壁画を持つ洞窟群があることに納得がいく。ではその取捨選択性の違いはなぜ起こるのかというのは絵画全般の表現に関する問題といえ、検討が必要だと考える。

参考文献

Guthrie, R.D., *The Nature of Paleolithic Art:* Chicago：University of Chicago Press,2005.
アレックス・メス―ディ(野中香方子訳)『文化進化論　ダーウィン進化論は文化を説明できるか』NTT出版、2016 年。
岩田誠、河村満『脳とアート―感覚と表現の脳科学』株式会社　医学書院、2012 年。
エドワード・O・ウィルソン(斎藤隆夫訳)『人類はどこから来て、どこへ行くのか』化学同人、2013 年。
クリス・ストリンガー、ピーター・アンドリュース(馬場悠男訳)『ビジュアル版　人類進化大全-進化の実像と発掘・分析のすべて』悠書館、2008 年。
国立科学博物館[ほか]『世界遺産ラスコー展』　毎日新聞社、TBS テレビ　2016－2017 年。
デヴィット・ルイス＝ウィリアムズ(港千尋訳)『洞窟のなかの心』講談社、2012 年。
中原佑介『ヒトはなぜ絵を描くのか』フィルムアート社、2001 年。
長谷川眞理子、長谷川寿一『進化と人類行動』東京大学出版会、2000 年。
港千尋『洞窟へ―心とイメージのアルケオロジー』せりか書房、2001 年。
ルロワ＝グーラン, A. (蔵持不三也訳)『先史時代の宗教と芸術』日本エディタースクール出版部、1985 年。
ルロワ＝グーラン, A. (荒木亨訳)『身ぶりと言葉』筑摩書房、2012 年。
斎藤亜矢『ヒトはなぜ絵を描くのか―芸術認知科学への招待』岩波書店、2014 年。
ルロワ＝グーラン, A. (蔵持不三也訳)『世界の根源－先史絵画・神話・記号』言叢社、1985 年。
ロビン・ダンバー（鍛原多恵子訳）『人類進化の謎を解き明かす』インターシフト、2016 年。