# 西洋美術史入門

著：池上英洋

## 第一章　美術史へようこそ

1.1 美術史とは何か
なぜそのような作品がその時代にあり、そこ地域で描かれたものか
なぜそのような様式がその時代にその地域で流行したのか

1.2 なぜ学ぶのか
美術は長い歴史の中で大部分がメディアとしての役割
美術作品を介して「人間を知る」→「自分自身を知る」

1.3 絵を読むということ
昔の芸術作品はわからないことだらけ、調べてコードを再発掘する必要がある→「図像学（イコノグラフィー）」

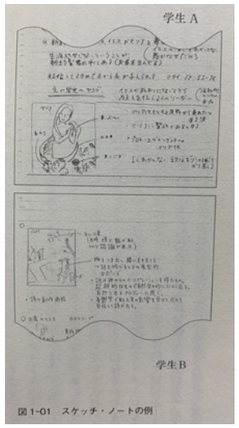


図 1-01　スケッチ・ノートの例

1.4 絵を読むための手続き 1
1 つ 30 秒でスケッチ　小さな略図に直す
色、特徴的な要素は記録してのこす
→資格情報。自分にとって有益な形式に瞬時にできるようになる　　例で写真入れる

1.5 美術作品が持つ　二つの側面
物理的側面（素材や技法、色彩や筆致）
精神的側面（何が描かれているのか、どのような意味を伝えているかなど）
人間に印象として与える「質的」なものは客観的なデータとして扱うのが難しい→データの集合体として扱い文節化してデータ化する

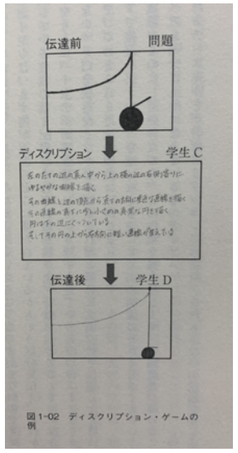
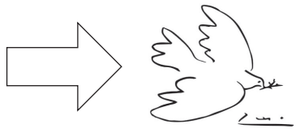


図 1-02　ディスクリプション・ゲームの例

1.6 絵を読むための手続き
視覚情報を言語情報に変換すること
人に画像の情報を言葉だけ伝えて、伝えられた側は絵を描く
書き起こしが終われば両者を見比べる
何が画面のどこに描かれているかという区分を伝え、それから画面を構成している要素の数と配置、それぞれの形状や色、特徴を伝える

## 第二章　絵を“読む”

2.1 記号としてのイメージ
「イメージ化」に「意味の付与」が加えられて初めてイメージは何かの情報を伝えうる媒体になる
コードの共有



2.2 イメージとシンボル
元の対象が持つ形状に似せて作られたタイプ「類像（アイコン）」
対象そのものには似ていないが、それと因果関係を持たせてあるタイプの記号「指標（インデックス）」
元の対象とは直接関係を持たない「新たな意味」を与えられた記号「象徴（シンボル）」　ハトに平和的意味
頭蓋骨　死

2.3 シンボルとアレゴリー
擬人像　正義の意味
アレゴリー　あるモチーフ単体や、複数のモチーフを組み合わせることで、抽象的な概念や特定のストーリーをあらわしたもの

2.4 アトリビュート
ペテロ　イエスの一番弟子　天国の門の鍵が象徴
時間的隔たりがある、描かれた地域、技法が異なるのにペテロだとわかる。→鍵という特徴的なアイテム
個体認識のための属性、要素をアトリビュート

2.5 イコノグラフィーとイコノロジー
図像を分析し構造を知るための学問　「図像解釈学（イコノロジー）」
A「ある像の成立過程とその背景を見る」（”前段階”におけるイコノロジー）
B「ある図像を選択した社会的・精神的背景を見る」（”後段階”におけるイコノロジー）

2.6”後段階”におけるイコノロジー
Ex) 聖セバスティアヌス
主題の選択と流行には必ず理由がある。美術史は社会を知るための手がかり

2.7”前段階”におけるイコノロジー
ある図像には必ずその図像が成立に至った背景があり、それらは個人の心理と社会が共有する世界観によって決まる（パノフスキーの提唱）

## 第三章　社会と美術

3.1 社会を見るための”窓”
一次調査：ある作品に関して「いつ、誰が、どこで、どのように」製作したかを調べるもの。またそれらをリスト化する段階。
マクロ的考察：一次・二次資料を踏まえて、美術作品が持つ”社会的”機能を調べること
一次資料：製作当時の注文書など
二次資料：一次調査の調査結果

3.2 トビアスの冒険　　3.3 法悦の聖女　　キリスト教の逸話

3.4 フェルメールのアトリエ
《画家のアトリエ》 空間の”日常性”
当時のオランダ：商人層が社会の中心（画面小さく軽い作品好まれる）
歴史画＜ニュートラルな主題（静物（花など）、風景）

3.5 大英帝国が抱えるコンプレックス
商人＋貴族　世界的な芸術家を輩出できていない→そのコンプレックスから子供を旅行へ行かせるように（そのための風景画）

3.6 悲しき＜落穂拾い＞からルノワールのレストランへ
落穂拾い　無情なまでの階級差
ターナー　蒸気機関車の登場　”一瞬で掴み取った動的なイメージ”→印象派
ルノワール本人の日常的光景（友人との食事）
→”旅”がすでに庶民のものになっていたこと、”レジャー”になっていたこと、庶民が”レジャー”を楽しめるほどの経済的・時間的・精神的余裕を手にしていた

## 第四章　美術の諸相

4.1 美的追及と経済原理
趣味的な創作活動が登場する近代以前　創る人と買う人がいる
経済原理→美的追及（技法、ジャンル）

4.2 パトロンの話
今日残っている芸術作品はパトロンがいたから
君主制　貴族がパトロン→商人たちが力をつけ、ギルドが”第 3 のパトロン”に（ルネサンス社会の特質）

4.3 技法の話
美的追及と経済原理が真っ向からぶつかり合ってできた
モザイク（コスト超高）
壁画から板絵、油絵＋キャンバス（最終形）

4.4 ジャンルの話
風景画 / 静物画（カラヴァッジョ）/ 風俗画

## 第五章　美術の歩み　（割愛）