

研究プロジェクト「奥行き感覚」2016年度活動報告

Research Project "The Sense of Depth" — Activity Report of the 2016 Academic Year

研究代表者：中ハシクシゲ(京都市立芸術大学)

研究分担者：富田直秀(京都大学)、藤田一郎(大阪大学)、小島徳朗、礪波恵昭(京都市立芸術大学)、

連携研究者：藤原隆男、重松あゆみ、深谷訓子(京都市立芸術大学)、岩城見一(元京都国立近代美術館館長)

Principal Investigator: Katsushige Nakahashi (Kyoto City University of Arts)

Co-Investigators (Kenkyu-Buntansha): Naohide Tomita (Kyoto University), Ichiro Fujita (Osaka University),

Tokuro Kojima, Keisho Tonami (Kyoto City University of Arts)

Co-Investigators (Renkei-Kenkyusha): Takao Fujiwara, Ayumi Shigematsu, Michiko Fukaya (Kyoto City University of Arts), Ken'ichi Iwaki (Ex-Director of The National Museum of Modern Art, Kyoto)

本研究はJSPS 科研費 16H03384 の助成を受けたものです。

本研究プロジェクトの課題名は「『奥行き感覚』を求めて——新しい奥行き知覚から導かれる新共通感覚の構築」という。そもそもの出発点は、「構図」や「色価」などと同様に、造形芸術作品の評価に際してたびたび用いられる「奥行き」という言葉、すなわち奥行きの知覚というものを、単なる印象や主観にとどまらず、ある程度、共通認識をともなった基準として確立させることができないかという関心であった。また同時に、「奥行き感覚」というひとつの観点を設定して古今東西の諸作品を検討することによって、各領域の制作や研究に資する洞察が得られるのではないかという期待もあった。領域やジャンル、時代や地域の枠を超えて、造形性という観点から徹底的に作品を見なおし、我々が優れた〈質〉を見出すその背後や根底には、いったいどのようなかたちや色彩の見え方があり、それはそもそも如何なる認識の機構を経ているのか。こうした問題を可能な限り探っていこうという試みである。そのため、研究チームには、作家や美学美術史学領域の研究者のみならず、認知脳科学者をはじめとする理系の研究者も加わっている。

美術作品における奥行き感覚という、とすると西洋ルネサンスの線遠近法に基づく空間構成やその応用に話が集中しがちであるが、本研究では、そのように充実した先行研究が存在し、一定の整理と理解がなされている分野よりも、むしろ、本質的な奥行きの感覚があるように確かに見てとれるにもかかわらず、その淵源や効果が十分には論じられてきていない作家や作品群を対象と

することを重視している。

具体的には、ルネサンス的な線遠近法を脱却していく過程の西洋近代絵画、またもとより空間把握において西洋とは異なる原理を有する東洋絵画を取り上げ、それぞれの特質の検証を試みる。また、自明のこととして奥行きがあると見なされてしまいがちな立体作品がもたらす奥行き感覚という問題については、当然のことながら重点項目として考察の対象とする。さらに、こうした平面／立体という近代的な作品分類にはあてはまりにくい作品、あるいはそのような区分が未だ存在しなかった時代の造形物こそが、こうした問題に貴重な示唆を与えてくれることも期待される。すなわち、凹凸のある壁面に描かれた洞窟絵画や、平面的なあり方から立体的なそれへと途切れなく推移する不可思議な造形原理を有する縄文土器などである。

研究が「感覚」を対象とするものである以上、作品の実見と、そこで得られた「感覚」の共有ならびに客観化の試みが研究の重要な基盤となる。そこで本年度は、重点対象とした作品群の実見調査を積極的に行った。検証や考察の結果については、いずれ稿を改めるとして、以下では、本年度の活動報告として、主たる調査先を挙げるとともに、とくに本年度研修で充実した実見の機会を得られた縄文土器と彫刻については、現段階で如何なる観点が挙がっているか、どのような検証が進行中かということについても略述しておく。

1. 縄文土器の「奥行き感覚」

縄文土器は、型の分類や装飾性、原始の独特の造形が、縄文人の世界観を軸に多く語られてきたが、制作者の立場からその魅力を現実の立体構造として分析するということはいまだ十分には行われていないように思われる。縄文土器にみる奥行きは、自然の動きの混沌を、器という同心円状の造形に独特の規則性を持って落とし込むことによって生まれているようだ。紐状の線（隆線）は視線を動的に誘導する。特に縄文時代中期の土器の造形の魅力は、胴部の表面の紋様から口縁部・突起部の立体に至る頸部の構造の仕組みにあると思う。

本研究のベースとなった2015年度の「テーマ演習」では、京都造形芸術大学・芸術館のコレクション展を見学、スケッチや写真を撮るなど視察し、授業において資料を見ながら摸刻を行った。制作を通して、粘土によって穴が造られる方法や使用した道具など、新たな発見があった。今年度の研究では、新潟県十日町市博物館の笹山縄文館から実物の縄文土器（縄文中期の出土品）を借用することができ、後期授業においてまずは実物の断片を見ながらの摸刻を行った。また、十日町市博物館の阿部敬学芸員を招聘し、レクチャーをしていただいた。以下にその詳細をまとめておきたい。

■新潟研修旅行における十日町市博物館、笹山縄文館の視察

5月30日

参加者：9名

十日町市博物館を見学した際、国宝火焰土器が出土した笹山遺跡と縄文館を阿部学芸員に案内していただける機会を得た。笹山遺跡は信濃川流域に数多くある縄文遺跡のひとつであるが、近年の発掘調査によって出土した資料が縄文館に保管されている。縄文中期の様々な様式の土器の復元された資料は多様性に富み、火焰・王冠型以外にも初めて見る様式のものが多い。それぞれの土器は細部の造りと全体が複雑な関係性を有し、緻密で丹精に造り込まれている。また、断片の資料も多数あり、全体像がないが故の魅力を持つものであった。これらの資料は借用可能であるとのことで、正式な依頼をすることとなった。

8月3日 土器の選定調査

中ハシ、重松、学生1名が借用する土器の選定調査のため縄文館に行き、サイズ等のデータ収集、梱包や運搬の検討、交渉を行った。

9月27日 借用した土器資料は、再現された完品5点と突起部断片8点である。

縄文館にて土器を梱包し、チャーターしたトラックで運搬し、9月28日、京都芸大芸術資料館に作品を保管した。



図1 笹山遺跡の視察



図2 縄文館の資料展示状況



図3 資料5 深鉢形 (大木 8b 式)

資料5内部にはおこげの跡があり、煮炊きに使用されていたことが分かる



図4 資料1 深鉢形



図5 資料7 深鉢形 中空把手



図6 資料8 深鉢形 有節沈線



図7 資料9 深鉢形 鶏頭冠状把手



図8 資料12 深鉢形 中空突起

■十日町市博物館 阿部敬学芸員によるレクチャー

11月10日 午後2時より 新研究棟大会議室 参加者約30名

印象的だったのは、土器は方言みたいなもの、つまり地域ごとのアイデンティティであり、作るとは自分自身を確かめることである、という言葉だった。新潟の火炎様式、東北南部の大木様式（今回借用した土器様式）など、典型的なスタイルは同時期に違った地域別のスタイルがある。また、スタイルは地域社会間の相互関係を示す間接的指標であり、地域の文化の範囲を超えて影響関係がみられ、交じり合うことがあるとのことであった。土器の見方として、部位構成、紋様構成単位、型と紋様の系統、時代的变化など、分かりやすく説明された。最後に「やっぱり本物はイイ！」と締めくくられ、実際のものを目の前にすることによってしか感じる事ができない奥行きを思った。

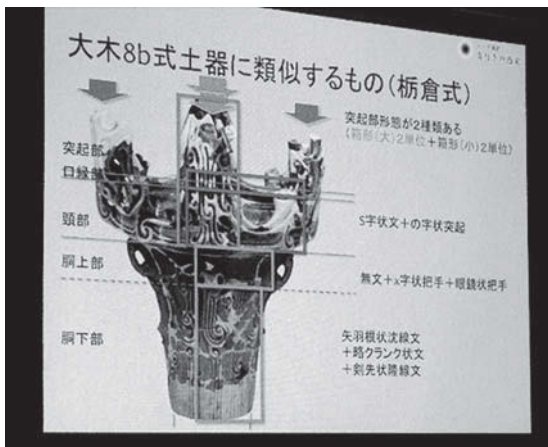


図9

■テーマ演習における断片の摸刻（10月～12月）

突起部の断片を観察してまず驚くのは、造り込みの丁寧さである。原始という言葉には、粗野なイメージが固定観念としてあるが、理性的な作業によってしかできない造形である。アジア、アフリカの紐作りや手捻り成形の土器が女性の手によって造られているように、紐作りの縄文土器も、女性が時間をかけて手芸のように制作したものと推測される。実際、作業上必要と確認できる穴に指を入れてみると、男性の手では困難な大きさの隙間が多い。また、スタイルは言葉のようなものと考えられ、文字がない時代の言葉のルールを見つけるにはどうしたらいいか、摸刻によって考察するのが課題の目的である。

粘土は少し粗目の赤土を使用した。断片の全体像は何らかの造形上のルールを持っており、制作時の手順は、そのルールの解明につながると思われる。また、細部の仕上げの線刻の掘り込みには相応の技量と道具が必要であり、道具の選択も研究対象である。



図10



図11 制作中の様子



図12 藤原の制作中の摸刻



図13 深谷の摸刻



図14 中ハシの摸刻

■断片の摸刻・中間合評

12月1日 学生、教員が一人ずつ縄文土器の造形についてその作り方や考え方など、制作で気付いたことを述べた。

【小島】資料12の摸刻 塊から彫って制作

土器の筒状の面に対して上部の口縁部は形が反応して面ができています。この面の意識は我々の近代的な意識とよく似た感覚である。そうした造りの中で穴やその他の形は制作中のその都度つどに行われてゆく積み重ねの造形である。この造形の順序の感覚がわかると、オリジナルな土器がわたしたちにもできるのではないかと。

【学生M】資料12の摸刻 手の中に粘土の壺状の形を作り、細部を彫って制作

口縁部はカップ状のものを作って後から頸部に付けたのではないかと。ランダムな（何も意識しない）手の都合で次の形を造ったようである。

【藤原】資料12の摸刻 中に空洞のある大体の形（筒）から彫って制作

最初に筒状のものを作って見たが、間違っていると感じた。平面的な勾玉模様ではなく、巻かれた立体的な帯が繋がって造形されたように思える。口縁部の造形は穴の空いた構造上のものを繋げて上の方から作ったのかもしれない。

【重松】資料12の摸刻 大体の空洞を作ってから細部は付け足したり削ったりして制作

阿部学芸員の講義で縄文は方言だと聞いたが、音楽にも例えられる。浪花節、ポップスとかのようにジャンルごとに特徴がある。現在摸刻している断片の印象は、即興によって構成されるジャズだという気がする。全体像を造るには土器の頸部の立ち上がりが大事である。頸部と口縁部との接点は円環状の筒構造が水平にあり、突起部の、頸部と口縁部をつなぐような垂直の立ち上がり全体像を作るための構造と関係しているので、突起部の

空洞は最初から造ったと思われる。その後ひも状の線を付けていき、削って整えると思われるため、全体の器構造を作ってみなければ解明できないと考える。断片の摸刻は、それを成立させるための要因が見えないから、却って造形の解明が難しく感じた。あるフォームの中で粘土の紐を自在に扱っているように見える。

【学生H】資料9の摸刻 板状の粘土に付け足したり削ったりして制作

土器の内側は平面的で外側は立体的であった。自分の反省としては、線を追い過ぎて記号化してグラフィックになり記号化して湾曲を忘れていた。

【学生K】資料6の摸刻

帯状の粘土を付けながら造ったのではないかと。フォームはあると思う。帯状の粘土を付けながら作っているように思う。所々に、眼窩の構造に似た部分があって、印象に残った。

【中ハシ】資料7の摸刻 塊から彫って制作

土器の破片の中に、明らかに人体の一部や骨格が持つ構造と同様なものがあつた。作るための道具が重要だと感じる。道具（へら）が入ったり、出たりすることにより生み出される溝には速度や強さの違いがあり、そこに作為性があるのではないかと。方言のようなフォームの枠内でのランダムは何を意味するのか、作った人のアドリブなど個性があると思う。

■検証とまとめ

テーマ演習では、授業の中で縄文土器断片を摸刻することを通して「奥行き感覚」の検証を行ったが、実物を見ながら実際に手を動かして制作することでしか解明できないことが多くあつた。断片の奥行き感覚は、断片が失われた全体の一部であるがために、未完の造形が生じさせる感覚の魅力ともいえるが、実際に制作する上では、全体像が分からないために困難なことも多かつた。

かたちの印象として、骨・耳・人型など、一般的に言われている炎・水・煙以外の人体の一部としてのイメージがあり、それらは口縁部や突起部の構造が骨格的であることと関係しているように思われる。装飾的に見えていながらも骨格的な構造は、煮炊きに使われていた実用性や、粘土の焼成時の強度を担保しているとも考えられる。むしろ、骨のイメージは縄文土器の呪術性ともつながる。

また、阿部学芸員の講義に、大木式土器胴部の紋様に「腕骨紋」があり、その紋様が一単位として模様が構成されていることが述べられたが、その平面上の「腕骨紋」は、図3、図4の資料に見られるように、突起部にも立体的に現れている。実際に制作していると、「腕骨紋」の渦部分が面を造り、渦を起点に造られた粘土の奥行は立体的な別の面を作り出していることが分かる。中間合評において、多くの人が制作上の面の意識を指摘したが、「腕骨紋」の立体的な絡み合いは多数の面を生じさせ、土器全体の構造と関係し、複雑な奥行を造り出している。今まで文様の線の認識であったものが、立体の奥行を作り出す面の意識の確認ができたことは、断片の細部を制作する過程でしか得られないものであった。

断片の摸刻を通して疑問として残ったのは、全体と細部の造形の手順である。阿部学芸員によると、発掘される土器には同じものは2点あっても3点はないという。実際、制作時間でその都度見出される造形の発見がデザインのアドリブとしてあることが指摘されているように、スタイルを守った上で制作者の個性が違ったものを生み出していると実感する。単に目の前にあるものをコピーしてスタイルが保たれているわけではないと感じるので、細部のスタイルには絵描き歌のような何らかのルールの伝達方法があったかもしれない。しかし、立体を実際に柔らかい粘土で作っていく上では、それだけではすまされない手順が必要である。細部の溝を造る道具に関しても、実際に細い骨を道具として用いたり、粘土の乾燥状態に合わせてスプーンや割りばしの先を丸めた道具を用いたりとそれぞれに工夫したが、謎は深まるばかりである。今回の摸刻では、ルールの解明には至らなかったが、制作を通して検証できたことは多くあった。

(重松あゆみ)

2. 「彫刻」の奥行き感覚

彫刻は先史から現代の彫刻まで、その素材や使われる道具、展示される場所、空間把握さえも様々に変化し、ある意味で絵画よりも複雑なものになってきている。現代社会では、走行する電車内の中吊りはビデオに置き変わり、光を出すもの、動く映像、そして動的空間に溢れている。その中で、彫刻～立体作品も自然にそうしたメディアや状況を囲い込み、従来の「カタチ」を基盤とする彫刻もその概念規定を再考すべき時になっているのだろう。この奥行きの研究は、こうした変化に対しても分類と整理を試みるツールとしての役目を果たせるかもしれない。

初年度は、空間把握の明らかに異なる彫刻の作例を挙げ、それらを実見することにした。舟越桂、ジャコメッティ、ロダン、プーデル、そしてブランクーシである。舟越の作品は、叙情的な側面から多くが語られているが、むしろ彫刻の造形的な工夫に、その本来的なオリジナリティがある。フォルムのずらしと思い切った変形、色彩とちょっとした素材の露出、そして磨かれた玉眼には、彫刻の歴史から拾い上げた様々な技法が幾重にも重ねられていることが窺える。ロダンに学んだプーデルは、ロダンとは異なるモデリング（肉付け法）を用いて、奥行きに向かう空間を根本的に考察したと思われる。その工夫には台座の作り方や奥行きを誘いだす面の構成があり、それに建築的な構造が伴っている。ブランクーシは、現代彫刻につながる彫刻の革命児であろう。素材を厳選し、よく磨き、背景に気を使いながら、好んで自作を撮影した。ここに、ブランクーシの本質的な彫刻の出自が潜んでいるようだ。一方でジャコメッティの作品は、その空間的な特徴を写真に収めることが困難であり、この両者の空間把握の違いは、彫刻空間の特性を測る上で興味深いものになると推察される。これら初年度で実見して得たものを基盤にして、今後、様々な角度で議論を加え、可能な限り広い適応範囲と精度を併せ持つ客観的な分析を試みたい。

■新潟研修旅行における新潟市美術館「舟越桂 私の中のスフィンクス」展見学

5月31日

参加者：9名

新潟市美術館にて、舟越桂の回顧展「私の中のスフィンクス」を見学した。作品の制作年代順に、ほぼ通時的に作品が展示されており、写真では確認しにくい、作品との距離や、作品を見る角度と奥行き感の関係性について、参加者間でディスカッションなどを行ないながら検討を重ねた。人体彫刻ということもあり、実際の人体を

見るときに期待するいわゆる「正しい」プロポーションや配置などからの微細な「ずらし」が、硬直的にならない、ある種の動きのベクトルをはらんだ感覚につながっているのではないかということや、部分的に磨きのような作業を入れることで木の素地を少し露出させ、着彩部分との素材感の差を出すというやり方で視覚的な情報量がコントロールされているという特質なども、脳が奥行きを知覚する際の手がかりとして重要なのではないかということが話題にのぼった。その上で、見学の最後には舟越桂氏本人を囲んでの質疑・懇談の機会も設けられ、制作について具体的な話を伺うことができた。

■上海 余徳耀美術館 (Yuz Museum) 「アルベルト・ジャコメッティ回顧展」

7月2日

参加者：6名

2016年3月より、上海の余徳耀美術館にて総出品数250点をかぞえる、大規模なジャコメッティ回顧展が開催された。初期作品から大規模なコミッション・ワークまで、ジャコメッティの作域を広く検討することができる展覧会であり、日帰りでの調査旅行を強行した。初期からの展開を辿ることにより、これまでともすると幾つかのフェーズに分断して理解していた作家の作風の推移が、極めて自然な流れとして実感された。また、やはりこれも複製図版で損なわれる情報のひとつである作品のスケール感や作品周囲との関係性についても、参加者同士で意見交換を行いながら検討することができた。



図15 新潟市美術館にて 舟越桂氏と科研研究員



図16 Three Men Walking 1948



図17 Tall Thin Head 1954

■パリ研修（参加者によって日程に差があるが、最長で9月6日から17日。様々な作品を実見調査したが、そのうち彫刻に関する主だったものを以下に上げる。）

参加者：7名

- ・9月7日、オルセー美術館
- ・9月8日、ブルデル美術館、アトリエ・ブランクーシ
- ・9月9日、ロダン美術館

（上記の日付は初回訪問時）

上述の通り、パリ研修においては時代・地域にとらわれず極めて多様な作品群を検討したが、なかでもオルセー美術館、ロダン美術館、ブルデル美術館、アトリエ・ブランクーシ（ポンピドゥー・センター）では、彫刻作品の調査に成果を挙げることができた。既に前年度より、スキュルチュール江坂、箱根彫刻の森美術館などにおいて、マイヨールやブルデルなどの実見を重ね、特にブルデル作品をきっかけに、彫刻の像と地山や台座の問題を考察する実技課題「台座がダイジ」などを実施していたが、今回の研修により、さらに検討すべき実例の積み上げや、考察点の絞り込みを進めることができた。例えば、ルーヴル美術館前庭とオルセー美術館には、と

もにマイヨールの《セザンヌ記念碑》があるが、基本的に同図像ながら金属の鑄造と石彫という異なる素材技法によって制作されており、その印象は奥行き感を含めて大いに異なっていた。舟越桂展でも話題に上った素材のテクスチャーの問題と、像の造形の問題とをどう関連づけて考察していくかということは今後の検討項目のひとつとなるだろう。また台座と像の関係、あるいは彫刻作品と周囲の空間との関係性の問題については、ブランクーシのアトリエにおいて示唆に富む展示空間や作例を見ることができた。

研究の進捗状況としては、上記のような研修を踏まえて、各自が問題点と考察方法について所見を提出し、今年度内の研究会において今後の研究課題と方法を絞り込んでいく予定である。いずれにしても、立体作品の奥行き感覚は写真という複製手段を経由するとほぼ必ずといってよいほど失われてしまうため、それを客観的に第三者に伝達するには有効な手法や説得力に富む説明を考案する必要がある。そこで次項では、本研究の出発点でもあった彫刻の奥行きということについて略述し、締めくくりとしたい。



図18 ブルデル アポロンの首 1900-1909



図19 アトリエ・ブランクーシ（ポンピドゥー・センター）

■これからの本格的な研究考察を前に ——彫刻の奥行き、あるいは彫刻空間ということ

ロダンの口述がそのまま出版された『ロダンの言葉¹⁾』という本がある。その中でくどいように繰り返し語っているのは、奥行きでものを見ることの勧めである。ロダンはこの奥行きで見る（作る）ということがなかなか理解されないと嘆いている。彫刻を造っていれば自然に三次元的な奥行きはできるのだから、ことさら「奥行き」なるものがどうして問題とされるのだろうかという疑問を持つ人がいると思う。ロダンさえもコンスタン・シモンという石膏職人にアドバイスされるまで「奥行き」に気づかなかった。ロダンは後に、この時の感激を「コンスタンは審美学者たちよりもずっと余計に物を知っており、奥行きで見る法則は、その後の生涯の絶対的な基盤となった。」と語っている。奥行き感を知らなくても、立体物～彫刻はできる。実際、それは彫刻という名前であちらこちらでよく見かける。だから余計に鑑賞者たち、いや彫刻家達も、混乱を重ねている。それでは、この理解しがたい、そしてロダンが大切にしていた「奥行き」とは一体何であろうか？

コンスタンはロダンに「お前のは、駄目だよ。葉っぱが皆平べったく見えるよ。お前の方へ突き出るように作ってみな。奥行きを出すんだ。」と言ったらしい。ロダンはこの時、装飾用の柱頭を造っていて、庭から摘んできた花や葉を観察していた。葉を見る時は、たいがい葉を平らな状態にして見る。だから造る物も、いつのまにか平らなものになりがちなのだ。ロダンもそうだった。それを葉の先端から観察して突き出たように造れと助言されたのである。

ここで花（チューリップ）を想定してみよう。花の中央を真上から見ると、そこに花びらの底から突き出た花芯を発見するだろう。その花芯は次に伸びる力を宿して、その勢いは眼の前に迫ってくるに違いない。その力こそ、ここで云うところの奥行きなのである。奥行きは、眼から物体に降りてゆく下向きのベクトルではなく、物体から眼の方に向かってくる力のベクトルである。ベクトルであるから、自由に寸法や様子が変わえられる。要するに感覚であって、見えた感じに造ることになる。この見えた感じ、受けた感じを表現するところにモチーフの寸法から離れ、彫刻が独立して空間化する最初がある。その突き出た花芯にフォルムを合わせて花びらをモデリングしてゆくと、花びらに囲まれた花の空間が生まれる。それは、街角で売られている造花とは違い、真に生き生きした独特の空間となるはずである。なぜなら、造花はそ

れらしい形はしているが勢いはなく止まっていて、一方、彫刻の花芯は、手前に伸びようとしている勢いや時間を感じられるからである。だから、10本の花があれば、10個の別の空間が生まれる。我々はおなじ三次元で空間がそれぞれ違うという経験は、あまりしていないから、真上から見て作ったチューリップ彫刻が何本も花瓶に挿してあれば、覗き込んだ眼はそのそれぞれのチューリップの花の上で目眩を起こすことになるだろう。

ロダンは生涯この原則を貫いた。ロダンの彫刻は、この花と同じようにその部分ごとに空間を造ろうとするから、壮年期のデフォルメされた彫刻は、長く見ていると疲れてきて、次第にイライラしてくる。これは、ミケランジェロにも同様のことが言えるかもしれない。空間がせめぎ合って混乱しているのだ。彫刻の全体が一つの空間を得る為には、次の天才の出現が必要だった。

彫刻は古今東西、様々な空間を持ち、作家や様式ごとにその造り出す空間性は異なる。ロダン、プーデル、ジャコメッティ、舟越桂、そしてブランクシーは、それぞれ様相の異なる彫刻空間を持っている。それが今まで全く整理されないでいた。今ここで使っている「奥行き感」、「空間」そして「モデリング」という言葉さえも果たして正確にその事象の意味を掴んでいるのか、整理の為にもう一度よく吟味する必要があるだろう。

人が知覚・認識する世界は、左右に7センチほど離れた眼球で受けた情報を脳で統合して、心の中につくり出した三次元世界である。この感覚から生み出される芸術世界は、奥行きの感覚の問題と密接に関わる。この研究は、実技制作者が旗振り役になって、脳科学、医療工学、宇宙物理、哲学、西洋美術史、仏像彫刻史などの様々な専門分野の研究者が、同じ場所で、同じモノを観て、意見を交わす最初の場となった。このような試みは今までになかったと思う。専門性の違いによる語彙概念の相違、感覚の客観化への手法の違い、研究の進め方そのものに関わる態度の違いなど、それらは新しい研究にありがちな戸惑いの連続となった。それでもなお、我々には人間の感覚とその創り出す造形物との関係の最初の秘密のとは口立っているという自覚の共有がある。まずは面白がって、それを分かち合っただけでいい。

(中ハシクシゲ)

註

- 1 『ロダンの言葉』岩波文庫、高村光太郎訳 解説 高田博厚、1960年

