

言い表し難いもの、彫刻と失調する機能

令和元年度 学位申請論文

金沢美術工芸大学 美術工芸研究科 博士後期課程
美術領域 彫刻分野 学籍番号 1771002

高橋直宏

目次

はじめに	4
第1章 怪獣について	7
(1) 私と怪獣	7
(2) 成田亨と怪獣	9
第2章 怪獣から「言い表し難いもの」へ	14
(1) 怪獣をモチーフとした制作について	14
(2) 怪獣とは何か	19
(3) 「言い表し難いもの」	21
第3章 「言い表し難いもの」の記号学的考察	23
(1) 「言い表し難いもの」が発生するとき	23
(2) 「言い表し難いもの」と彫刻、メディアウムと意味内容との関係	25
第4章 制作プロセスの再考	33
(1) 怪獣から風景へ - 風景をモチーフとした制作について	33
(2) バラバラになる人体、消失する部位 - 人体をモチーフとした制作について	36
(3) 扱っている素材について	43
第5章 彫刻と視覚	46
(1) 彫刻における視覚について	46
(2) 視覚に対してまとまりのある像	55
(3) まとまりのある像を解体する - ヒルデブラントの制作と自身の制作との比較	58
第6章 失調する機能	63
(1) 機能の失調について	63
(2) 透明と不透明	64
(3) 機能的なもの、行為や活動における不透明	71
第7章 「不透明なもの」としての色、あるいは線	74
(1) 彫刻における彩色	74
(2) 「不透明なもの」としての色、あるいは線	76

第8章 「言い表し難いものとしての彫刻」	81
(1) 彫刻の今日的状況と「言い表し難いものとしての彫刻」の位置付け	81
(2) 現在の制作と今後の展望	84
おわりに	88
注	89
参考文献	96
図版目録	99
図	

はじめに

本論文の研究テーマは「言い表し難いもの、彫刻と失調する機能」である。

言語によって、あるものを A と非 A とに意味分節した際に生まれた領域やカテゴリーを相互的に移動する A かつ非 A といったどちらの性質を持つもの、あるいは、そのどちらにも属さないものが作り出される。「言い表し難いもの」とは、そうしたものを指す。人間の外的事物を指し示し、言い表すための意味分節が、その機能によって逆説的に言い表すことが困難なものを生み出してしまうのである。この意味分節の機能の失調によって生まれるものが「言い表し難いもの」である。なお、これを記号学的に言えば、シニフィエ（意味内容）とシニフィアン（意味表現）との間にズレが生じていることであり、これもまた機能の失調であると言える。主に言語の問題である「言い表し難いもの」には物質的、身体的な観点が含まれていない。そこで造形芸術であり視覚芸術である彫刻という形式において、視覚のズレ、認識の遅延の惹起、身体的機能の失調した造形などによって、「言い表し難いものとしての彫刻」が可能かを考察するのが本論文の目的である。

第 1 章では、私が 2013 年から 2015 年の学部生三年次から四年次にかけて、怪獣をモチーフに制作した頃の作品について、そこへ至った経緯を中心に、私自身と怪獣との関係について述べる。博士課程三年次に至るまでの私の彫刻制作は、怪獣をモチーフにした制作をきっかけに始まった。なぜ怪獣をモチーフにしたのか、その制作の動機となった自身の不安定な心理状態について述べる。また同じく制作の動機となった『ウルトラマン』（1966、TBS）に登場する怪獣のデザインを行った彫刻家成田亨についても述べる。

成田は、自身の彫刻制作におけるコンセプトである「半抽象」を怪獣デザインに取り入れ、独創的な怪獣たちを生み出したが、生活のためのデザイナーと純粋芸術家であろうとする立場との間で葛藤する。そして晩年には「絶望」をテーマとした。この成田の怪獣に対する見解と私自身のそれとを比較する。

第 2 章では、2013 年から 2015 年（学部生三年次から四年次）にかけて制作した怪獣をモチーフとした作品を中心に、当時の状況や現在から見ての問題点、制作に対する意識の変化について記述し、怪獣をモチーフとした作品制作の問題点を挙げる。そして怪獣というモチーフを自身の内面的な表現にのみ扱うのではなく、客観的に捉えることによって、制作の方向性を見直しを図る。

成田は、怪獣は人間の存在を超えたものであり、恐れや畏敬そのものだとし、かつて怪獣として見られていたものは世界中にいたと述べる。私もまた成田の発想に従ってそれをあとづけるべく、日本の古典や民間信仰などに古くから存在する「もののけ」に着目した。「もののけ」とは「モノ」と「ケ」という概念から成り立っている。とりわけ「モノ」の概念か

ら怪獣の起源を考察する。

「モノ」には決まった意味はない（ゼロ記号の特徴）ため、人間は正体不明の事物に出会った時にどんな意味でも受け入れる（万能なもの）。そこから「モノ」を「万能のゼロ記号」として使っていたことが考察からわかった。

ウィリアム・ジェイムズは神秘体験を、その人自身の体験を言語化できない状態、「言い表しようがないということ」として定義した。このことから、私は怪獣や自身の不安定な感情、言葉やその意味、それらを表そうとすることの困難さに着目するようになった。これを「言い表し難いもの」と呼び、自身の作品制作と研究のテーマとした。

第3章では、「言い表し難いもの」をより具体的なものとし、このテーマをどのように扱い、彫刻制作へ繋げていくかを考察する。

「言い表し難いもの」とは名状し難いものを指し示すことのできる「万能のゼロ記号」であった。したがって記号学に基づき、丸山圭三郎の『文化のフェティシズム』（1984）における《身分け構造》と《言分け構造》や、ソシュールが否定した言語名称目録観などから、「言い表し難いもの」がなぜ、どのように発生するのか、その経緯を考察する。そこで「言い表し難いもの」が言語における問題であり、彫刻における物質的、身体的な側面に触れることが出来ていないという問題点を挙げる。

私の制作は、怪獣から「言い表し難いもの」へとテーマが変化したが、それに伴ってモチーフや制作方法もまた変化してきた。第4章では、2015年から2017年にかけて（修士一年次から二年次）の自身の制作を振り返り、その経過から見出された種々の要素を拾い上げ、それらが「言い表し難いものとしての彫刻」をいかに可能にするのかを考察していく。

内面的な感情の依り代としての怪獣から、外的な事物が混在する風景へと、モチーフの変化に伴って、制作の関心が風景を捉える視知覚のズレに移行した。続いて、より普遍的なモチーフとして人体を選び、それをバラバラにして身体的機能を消失させ、物質化させるような作品を制作するようになった。

また、これまで一貫して木を素材にしてきたことを踏まえ、素材に関して自身の見解を述べる。

「言い表し難いもの」が言語における意味分節の失調や、意味内容と意味表現とのズレであるならば、位置関係によって対象の見え方が変化することや、巨大かつ距離のある風景に相対した時の知覚の瞬間的な遅延は、「見ること」つまり視覚を通じた失調やズレではないだろうか。

以上の仮定に基づき、第5章では、彫刻という芸術形式において、視覚や視点はどのように扱われてきたかをルドルフ・ウィトコウアーの『彫刻 - その制作過程と原理 -』（池上忠治監訳、1994）を中心に、古代ギリシアからルネサンスやバロック、近代までの彫刻におけ

る制作方法とその過程から考察する。また、より視覚性に基づいて彫刻を解釈するアードルフ・フォン・ヒルデブラントの『造形芸術における形の問題』（加藤哲弘訳、1993）から、主に 2018 年（博士課程二年次）から制作した作品とヒルデブラントの主張とを比較する。

第 6 章では、これまで述べてきた「機能の失調」について詳しく考察する。

「機能の失調」とは今まで正常だった状態や機能のバランスが崩れることであり、それに伴って異常な状態が顕在化することである。私はこれを「透明なもの」に対して「不透明なもの」として捉える。そうすると「言い表し難いもの」は、音声や文字言語による意味分節の機能が失調した「不透明なもの」としても捉えることが出来るだろう。その上で透明、不透明が表現活動において、どのように扱われてきたのかを概観する。

峯村敏明は、メディウムと表現との関係を視覚の透過性の問題として「不透明」を彫刻の特殊性に位置付けた。峯村の「物理的不透明さ」、「存在の体験」といった言葉を手掛かりに、彫刻における機能の失調と「不透明」について、自身の見解を述べる。彫刻というメディウムは「物理的不透明さ」ゆえに機能が失調する可能性を孕んでおり、むしろそれが彫刻にとって常態と言える。

また、従来の透明、不透明とは視覚性の議論に限られるものであったが、「機能の失調」において透明、不透明は機能的なもの、行為や活動といった様々なものを含む。このことから峯村が彫刻の特殊性として位置づけた「不透明」とは異なる「不透明」を見出すことができる。これについて、自身の制作を交えて考察する。

第 7 章では、近代彫刻において重要な形態を損なう要素とされ、避けられてきた色彩も視覚に対する物質の透過性を遮る「不透明」なものであり、「機能の失調」であるとして捉え、ヨハン・ヨアヒム・ヴィンケルマンの『古代美術史』（中山典夫訳、2004）やヘーゲルの『美学講義』（長谷川宏訳、1996）などから、近代彫刻において彩色がどのように扱われてきたかを概観する。その上で、自身がこれまでの制作において扱ってきた彩色についての見解も述べる。

第 8 章では、彫刻を取り巻く今日的情況を概観し、「言い表し難いものとしての彫刻」の位置付けを試みる。それを受けて、これからの制作活動における展望について述べる。

第1章 怪獣について

(1) 私と怪獣

私は2013年から2015年（学部生三年次から四年次）にかけて、怪獣をモチーフに彫刻作品を制作していた。2019年現在（博士課程三年次）に至るまでの私の彫刻制作は、この怪獣をモチーフにした制作をきっかけに始まったものである。

なぜ怪獣をモチーフにしたのか。怪獣とは一体何なのか。そして、それがどのように現在の彫刻制作に繋がっていくのか。

この章では、怪獣をモチーフにした経緯を中心に、私自身と怪獣との関係について述べていく。

怪獣と聞かれて、人は何を思い浮かべるであろうか。

おそらく日本人はゴジラやバルタン星人などを真っ先に思い浮かべるだろう。いわゆる特撮映画や特撮テレビ番組に登場するキャラクターである。その他にも数多くの怪獣がいる。

怪獣が登場する映画は、古くはアメリカで1925年の『ロスト・ワールド』、1933年には『キングコング』が公開された。どちらもストップ・モーションによって撮影された恐竜や動物が登場する。1953年に公開されたレイ・ハリーハウゼン監督の『原子怪獣現わる』は、核兵器によって巨大生物が誕生し文明社会に災害をもたらすというストーリーで、翌年の1954年に日本で公開された『ゴジラ』（図1）にも影響を与えている。

『ゴジラ』で登場した同名の怪獣はストップ・モーションではなく、演技者がぬいぐるみ（着ぐるみ）に入って演じる方法がとられた。この手法は以後、日本の特撮映画や特撮テレビ番組において主流となった。そして『ゴジラ』以来、様々な怪獣が生み出されてきた。特に円谷プロによる『ウルトラQ』（1966）、『ウルトラマン』（1966）を始めとする「ウルトラシリーズ」（図2）は現在も放送されており、数多くの怪獣が登場してきた。

怪獣たちは映画、テレビ番組を始め、雑誌、玩具、ゲームなど多くのメディア展開によって私たちの前に姿を見せてきた。そして今もなお作られ続けている。特撮映画や特撮テレビ番組に親しんだ者であってもなくても、怪獣とは広く一般に認知されているこれらを指すだろう。

こういった怪獣たちはいわゆるキャラクターと呼ばれるものである。私が2013年から2015年にかけて、モチーフにしてきた怪獣は、言わば「キャラクターとしての怪獣」であり、「既存の怪獣」であった。私はその造形を模倣し、アレンジを加えたような制作をしていた。

この時期に私が怪獣をモチーフにした理由は三つある。

一つ目は、私自身が怪獣の登場するテレビ番組や特撮映画に幼い頃から親しみ、それを元にした絵をよく描いていたということである。

そもそも制作の根源となるものは何か。例えば幼少期に紙とペンを与えられて自分の好きなもの、考えたものを描く。それ自体が楽しい。あるいは描いたものを親や友人に褒められることでさらに描くことが楽しくなるというのは私自身に限らず、造形をする多くの人に当てはまる動機と言えるだろうし、私もそうであった。そうして、いつの間にか絵を描くこと、ものを作ることを自身のアイデンティティとしていった。

二つ目は、私が大学に入学した 2011 年当時に活躍した、漫画やゲーム、アニメーション、キャラクター文化といったサブカルチャーを元にした制作活動を行う作家の影響である。代表的な例として村上隆、奈良美智、ヤノベケンジなどがいる。こういった作家の存在が「怪獣」をモチーフに選択する後押しとなった。

いわゆる純粋な美術とされるものに対して周辺的なキャラクター文化を取り入れる美術の動向は、それらに親しんでいた私にとって、その影響を無視できるものではなかった。

キャラクターという言葉には個人の性格や気質、特徴といった意味があるが、架空の物語、創作物一般に登場する人物、動物に対する総称としての意味もある。ある人物の強調、抽象化された性質であり、それに伴って形態が変化する。そこでは現実にある人間の身体が参照されつつも、欲望の対象として身体が歪められること（フィギュアの問題）（図 3）がある。

また、ポストモダンにおいて、キャラクターはオリジナルとコピーとの間に位置する表層的なシミュラクルの増殖や深層（大きな物語）の失調から、そのキャラクターの背景にある物語を消費するのではなく、キャラクターの設定や、外形の記号を組み合わせによって消費される。（注 1）（図 4）こういったキャラクターにまつわる状況は、のちの制作において現れる造形や動機にも少なからず影響があると言える。

三つ目は、美大への入学を機に生活環境が変化した事である。心身の発達と共にアイデンティティを獲得していくが、順調に行かないことは誰しもある。今思えば、私はそういった成長が他人より遅かったと言える。しかし当時はそれに気づくはずもない。

大学への入学を機に一人暮らしを始めたが、環境の変化に慣れないことは多くあった。特に、周囲の人々には良好に出来ている（ように見える）人間関係がうまくいかないことに、「なぜ私にはできないのか」と劣等感を抱く機会が多かった。

自身が作り上げた関係の認識や経験、価値観などと他者のそれらとは異なるものである。その違いに対する私たちの見解や行動は様々である。私はその違いを上手く受け入れることが出来ずに、しばしば摩擦を感じるがあった。それは自身が作り上げた正しいとするものが揺らぐ瞬間であった。上手くいかない物事への焦りやいらだち、不満や不安、怒り、憤り、悲しみなど、この時期の感情は著しく不安定であった。

怪獣の詳しい起源については後述するが、怪獣とは人間を超越した力を持ったものとされる。しかし、人間の生活を脅かすがゆえに支配され、制御されねばならない自然として語

られてもきた。または戦争や政争における犠牲者、失脚者、差別によって社会から疎外された人々（日本における東夷、西洋中世における異教徒など）のメタファーともなっていた。

そのような性質と自身の不安とを重ねるように、怪獣は自身の感情の投影であり、再現であった。したがって怪獣を造形化、視覚化することは同時に自身の複雑な感情を発露したり緩和したり、翻訳するためであった。

(2) 成田亨と怪獣

自身の感情の問題や、キャラクター文化と美術との影響をきっかけに始めた怪獣の制作であったが、それらの問題を抱えながら異なるアプローチを見出した彫刻家に成田亨がいる。成田は怪獣が広く認知される一つのきっかけを作った人物の一人である。本節では、この成田に対する考察から、自身の制作動機をより詳しく述べていく。

学生時代の成田は彫刻科ではなく西洋画科に入学しており、三年次に彫刻科に転入した。その後、清水多嘉示に師事、プールデル、マリノ・マリニー、ペリクレ・ファッツィーニ、ジャコモッティなどの近代彫刻に影響を受け、1955年に第19回新制作展に入選した。

1956年、武蔵野美術学校彫刻研究科（現武蔵野美術大学大学院）を修了した成田は、学生時代からアルバイトで『ゴジラ』（1954）に関わったことをきっかけに、特撮美術の世界に関わっていくこととなった。1958年に東宝株式会社で特撮美術助手となり、1960年には東映東京撮影所で特撮美術監督となった。

『ウルトラ Q』（1966、TBS）の第2クールから怪獣デザインを含めた特撮美術監督を務めた後、1965年に円谷特技プロダクション（現・円谷プロダクション）と美術総監督契約をし、『ウルトラマン』（1966、TBS）で登場するウルトラマンや怪獣、メカニックのデザインを行った。

成田は映画美術の仕事の間にも1971年に至るまで新制作展で発表し続けており、1962年には第26回新制作展で新作家賞を受賞していた。しかし、『ウルトラマン』の制作が始まったため、彫刻制作の継続を断念し、『ウルトラマン』の制作に集中することを決断した。そして『ウルトラセブン』（1967、TBS）、『マイティ・ジャック』（1968、フジテレビ）でもデザインに携わった。この他にも『ハワイ・ミッドウェイ大海空戦 太平洋の嵐』（1960）といった戦争映画や、『風と共に去りぬ』（1966）のスクリーンバック特撮美術監督も務めた。また1970年には日本万国博覧会で岡本太郎の《太陽の塔》（1970）内部の《生命の樹》をデザインした。

成田は、怪獣がまだ単に猿や恐竜といった動物を巨大化しただけのものだった時代に、怪獣デザインの三原則を打ち立てた。

一、過去にいた、または現存する動物をそのまま作り、映像演出の巨大化トリックだけを頼りにしない。

二、過去の人類が考えた人間と動物、動物と動物の同存化合成表現の技術は使うが、奇形化はしない。

三、体に傷をつけたり、傷跡をつけたり、血を流したりはしない。(注2)

一つ目は、怪獣は独創的でなければならないということである。ゴジラはただの恐竜であり、『モスラ』(1961)に至っては単なる蛾だ(注3)と成田は述べている。

二つ目と三つ目はテレビで放映される番組であることを考慮し、生理的に不愉快なものは作らないという意図であった。それと同時に、成田が怪獣を化けものではなく生きものであると定義していたことが関係している。

しかし、化けものというのは、死んだものの変形です。つまり人間の「死」というものに対する恐怖が形になったものだから、これは健康に育つ子供たちのために、決していいものではないと思うんです。怪獣は、われわれと同じように生きているけれども、化けものは、われわれの知らないところにいるわけです。(注4)

後に述べるが、成田は人間の死といった人間臭さの残るものと怪獣とを区別していた。そして独創性とは意外性の追求にあると考え、抽象的形態を怪獣に取り入れようとした。

いわゆる抽象化。怪獣には抽象性を入れていこうと思いました。(中略) マリノ・マリーニの馬の荒々しい豪快。ペリクレ・ファッツイーニの馬の流麗。アルベルト・ジャコメッティの犬の生命感。それらの作品には、人の意外性をつく感動があった。それよりも、僕の頭に充満していたのは、パブロ・ピカソの山羊の構成、リン・チャドウィックの『アニマル』と題する作品群でした。(注5)

成田がマリノ・マリーニやファッツイーニのような力強い動きと構造を持つ抽象化された人体彫刻に影響を受けたことは、初期作品の《唄》(1961)(図5)からも窺える。そして成田は自身の彫刻観についてこのように語る。

僕はいくら具象彫刻を作ってもはじまらない気がしていました。(中略) それで、自分のイメージをひらかせて、女を翻訳すると言う形を取るわけです。人体の形を別の素材にと言う意味じゃなくて、純粹に形の、形としての翻訳をやる。(注6)

成田はモデルの形を再現するのではなく、モチーフの形態を保ちながら力強い構造とムーブマンを作り出そうとしていた。《八咫》(1962)(図6)では八咫鳥という神話上のカ

ラスがモチーフになっている。鳥だとわかる程度の形態を残しつつ、大胆にその構造が抽象化されている。成田はこの制作に関して以下のように述べている。

ただ鳥って言ってるけども、これはあまり鳥のつもりはないんです。(中略) 腹の中からずーっと沸きあがってきたものを、鳥に置き換えていくと、その時に鳥の抽象化が起こってくるんです。(中略) 新しい形がむらむらっと出ちゃうんですよ。(中略) だから半具象であり、半抽象なんです。(注7)

成田の怪獣デザインは、この「半抽象」の造形理論に基づいている。成田の怪獣は、どれも既存の動物のシルエットを持ちながら、複数の異なるモチーフが混じり合うものであった。例えばバルタン星人(図7)にはセミの頭部と金属のハサミのような腕が組み合わさっている。成田が自信作と言うガラモン(図8)の口は魚のコチ、全身に魚のヒレ、手足にはダチョウの首の骨の関節を組み合わせている。しかし、それらはバラバラになることなく、力強い構造的なシルエットによって統一されている。さらに成田が当時関心のあった彫刻作品のイメージ(向井良吉、リン・チャドウィック、ナウム・ガボ、バーバラ・ヘップワースなど)が組み合わさり、これまでの怪獣とは一線を画すものとなった。こういった独創的なデザインが今でも多くの人々に親しまれている所以である。

自身の著書である『特撮と怪獣 わが造形美術』(1996)において成田は、ウルトラマンなどといったヒーローを、コスモス(秩序)を司るものとし、反対に怪獣をカオス(無秩序で混沌としたもの)として位置づけている。さらに古代にまで遡って、怪獣の歴史的起源を以下のように考察している。

当然、怪獣を歴史的にとらえていくと、神話に戻らざるを得ない。僕はまずアルタミラ洞窟の野牛の壁画を、最初の怪獣として考えてみました。野牛の死闘を続けた原始人の祈りと呪いが、野獣を十四メートルの巨獣に描かせたと思いました。

それから紀元前三千年、諸国乱立するエジプトを一人の統治者が統括した事実があります。メネス王です。メネス王は天空の神ホルスを崇拝し、ホルス神は鷹で表された土地神だったので、メネス王は頭に鷹の仮面をかぶって人前で姿を見せなかった。つまり、怪獣が神であり、王であったわけです。(中略) 僕の考えでは、それは人間の存在を超えたもの、神、あるいは鬼への畏敬か、恐れなんです。(注8)

怪獣は超自然的なものとして人間の前に出現し、当時の人々の信仰を集める神となったり、人々から畏れられる文字通り怪しい獣や不気味な獣となったりしていたのだ。また成田は妖怪と怪獣とを区別している。妖怪は人間の恨みや呪いによって生み出される。怪獣もまた人間の想像から生まれるが、その形態は主に人間の体に動物の部位の一部が組み合わされ発生しており、妖怪よりも創造的であるとしている。

成田は人間の精神的な側面を強調する妖怪よりも、形態的な創造性がある怪獣の方が優れていると言う。さらに妖怪が属する「闇の部分」は人間的なものであって、怪獣の属するそれには到底及ばないと言っているが、成田自身は人間の精神的な部分と怪獣のそれとを照らし合わせていたことが次の言から窺える。

そもそも、芸術家は真・善・美を求めなきゃいけないと思います。でも、その下の闇の世界、影の世界、そんな世界にも興味が僕にはあります。それに興味がなきゃ映画なんかできないでしょう。闇ってというのは、要するに、ねたみ、そねみ、恥じらいとかね、そういう軽いものから、今度は、鬼とか、闇の中の、魔の世界まであるでしょう。(中略) 怪獣も闇の部分です。(注 9)

僕の描きたい絵のテーマは「絶望」です。あらゆるものに対しての、人生に絶望するということです。(中略) どこから絶望が来るのかというと、僕が絶望しているからです。ずっと一生絶望じゃないですか。カットイ [かつてハンセン病、また、その患者を指した語、あるいは人を罵る語だと考えられる：筆者注] のころから。子供のころからそういう感覚があったんです。(注 10)

成田の精神面とその怪獣観との間には、成田自身の身体的ハンディキャップが関係している。生後八か月で囲炉裏の火を掴み左手に火傷を負って以来、成田の左手は開かなくなってしまった。そのことで幼少期から感じていた絶望感や、彫刻制作において片手が使えないという不便さなど。成田は当時から抱えていた複雑な感情について、以下のように述べている。

僕は左手の指が全部一節ない。ちゃんと爪はついているんです。まんまるい爪がついている。だから僕の場合は、鑿を握ると、食い込むんです。おまけに手術をして掌に腹の皮を植えてるから、石膏取りなんかをして重いのを持つと、植えた腹の皮が破れて、血がじわーっと出てくる。そういう時に、武蔵美の庭で夜明けの空を見ながら、ぽろっと涙をこぼして、ああ、こんな手でも俺は彫刻をやってるんだ、という充実感と、やりきれない虚しさと両方ありました。(注 11)

「純粹芸術家になりたかった」(注 12) 成田だったが、「怪獣は純粹芸術ではない」(注 13) と言う。新制作展に出品はしていたが、生活のために始めた特撮映画の仕事が忙しくなったため徐々に彫刻制作から離れていった。成田にとって、あくまでも怪獣は生計を立てるための仕事であり、それがデザインの領域である限り、純粹芸術ではなかった。しかしながら、成田は怪獣のデザインについて「象徴性や抽象性の純粹芸術家が顔をのぞかせる楽しみがありました。」(注 14) と言う。それは成田自身の造形が反映されていたことを物語ってい

る。成田にとって怪獣とは、その身体的ハンディキャップと芸術家としての葛藤からくる絶望と虚無感の象徴でもあったが、創造性に対する希望もがないまぜになった存在だったのではないか。

私が怪獣をモチーフに制作し続けたのは、成田が作った怪獣デザインに影響を受けた部分大きいですが、それとは別に怪獣がカオス的存在であること、制作に関わっていた成田自身の複雑な感情、私が抱えていた心理的問題、それぞれの関係に強く親和性を抱き、重ね合わせていたからでもあった。加えて、成田が純粋芸術ではないとしたキャラクターデザインに対する葛藤も同様である。

しかし、成田の仕事は1999年から2000年にかけて水戸芸術館で行われた「日本ゼロ年」に取り上げられている。この展覧会で日本の現代美術をあらゆるジャンルから問い直そうとした榎木野依は、「怪獣は純粋芸術ではない」と語る成田を「いや成田さん、ぼくの考えでは、日本では成田さんが描かれた怪獣の絵こそが、欧米にはない独自の美術なんです。」として説得している。(注15)

成田は怪獣を、人間を超越し、想像力の源として生み出された創造性のあるものとしての神であり、鬼であると位置づけている。そして成田は、この超越的なカオスなものを当時の『ウルトラマン』において、現代のそれとして召喚せしめたのである。

対して私は、怪獣を超越的なものとして捉えるのではなく、その混沌ゆえに、秩序立てられた世界から追いやられたもの、正常な機能が失調してしまったものとして位置づける。前述の発言からも窺えるように、成田はこういった側面を全て否定していたわけではなく、怪獣が超越性を持っているものだとする立場に変わりはない。

ただ、私はむしろ機能の失調した存在が単にネガティブなものとしてではなく、ある一つの像を示すために必要だと捉えている。

第2章 怪獣から「言い表し難いもの」へ

(1) 怪獣をモチーフとした制作について

この章では、2013年から2015年にかけて制作した怪獣をモチーフにした作品について自身の意識の変化を交えながら述べる。そして怪獣とは何かをより客観的に考察していく。ちなみに作品は全て木を素材にしているが、使用する素材の考察に関しては後述する。

《むかしむかしきょうのぼく》(2013)(図1)は初めて怪獣をモチーフにした作品である。第1章で述べたように、生活環境の変化から精神的、物理的な拠り所を離れた私は、その不安定な感情の拠り所を過去の思い出に求めようとしたが、それは家族の肖像でも故郷の風景でもなく、何故か私が好きだった怪獣であった。おそらく、私にとって造形された物として身近だったのが、彫刻や絵画といった芸術作品ではなく、怪獣やヒーローのようなキャラクター玩具、アニメキャラクターのフィギュアなどだったからと考えられる。

この作品の顔は、バルタン星人やメフィラス星人(図2)の造形から発想し、セミやカワセミのような昆虫や鳥類の顔を合成したものであった。全体は頭部から胴体、足先にかけて細長く、腕も同様に細い。そして小さい円形の台座の上に乗っている。手はバルタン星人同様にハサミ状となっている。なぜ、このような怪獣や動物などを造形のヒントにしたのかは、今となっては正確には思い出せないが、自身の中で怪獣(正確には地球を侵略しに来た宇宙人であるが)といえばバルタン星人という印象が強かったのだろう。

これ以前に木を素材にした作品は二つ制作していたが、等身を超えるサイズは初めてであり、まだ木という素材に慣れてはいなかった。そのため全身の形態を想定しながらの制作はできず、自身が見えている範囲からしか彫り進められなかった。また彫り跡などの表面処理は制作しながら試行錯誤していたため、ノミ跡が部分によって平らであったり凹凸が大きかったりと統一されていない。しかも意識的ではなかったため、単にバラバラな表面処理にしか見えない。

要はこの作品は、全体的な造形のバランスが悪いということに尽きる。制作経験の少なから、全身と部位との大きさの調整が上手くいっていないし、部分的な制作によって、頭部が大きく、腕や足が細くなり、地面に対してやや傾いてしまっている。自立させることは念頭になく、小さな台座も、足がとても小さくなったために、後から付け足したものであった。そうすることでかろうじて自立している。

制作における彩色の扱いに関しては詳しくは後述するが、2013年から2015年にかけての作品で扱われる色彩は、自身が考案した怪獣の印象により近づけるためのものであったため、色彩の必然性について特に考慮はしていなかった。この作品に関しては、塗料がまばらに塗られているため、木の表面が透けて見え、雑な印象を受ける。

現在から振り返ると、当時の私は作品のテーマやコンセプトを実現するためには、造形される像が現実の人体のように整合性のある構造を持って再現されるべきだと考えていた。

しかしながら、そもそも作品のモチーフとなっているのは怪獣（宇宙人）なのであるから、解剖学的に整合性のある人体のバランスに当てはめることが、作品の評価に影響を与えることはなかったはずだ。結果的にバランスの悪い造形が自身の不安定な精神状態と重なっていたとも言える。この当時の自身の精神は睡眠不足やストレスから、ひどく疲弊していたと記憶している。

現実の対象が持っているイメージと再現されるもののそれとが異なることは避けようのないことであるから、現在から見て、こういった考えは視野が狭かったと言える。ましてや現実には存在しない怪獣（宇宙人）ならばなおさらである。意味内容と表現内容、対象とイメージとのズレに関する問題は後述するが、この時点で、私の制作への意識は再現性を高めるための技術への憂慮が多くを占めていた。

続いて制作した《異星の客の肩》（2014）、《角にまつわるエトセトラ》（2014）、《シルエット・ロマンス》（2014）（図 3、4、5）は、高さ 40cm から 60cm のほぼ同じサイズの連作である。サイズを小さくしたのは、自身の手収まる範囲にすることで、造形のバランスをとるための習作としたからであり、短期間により多くの作品を制作しようとしていたからでもあった。

《異星の客の肩》は頭部から肩にかけての形態が同化したザラブ星人（図 6）のようなシルエットを踏襲している。《角にまつわるエトセトラ》は直立した恐竜のような形態で、頭には角が生えている。《シルエット・ロマンス》はヒトデのような怪獣ペスター（図 7）のような幾何学的な構成を参照したものであった。これらのモチーフの選択は、成田が考案した怪獣を大きく「正統派怪獣」と「非正統派怪獣」、そして「宇宙人」の三つに分類したこと由来していた。成田はこれらを正確に分類していたわけでないと言いつつ、今作品で元になったそれぞれの怪獣について以下のように述べている。

「正統派怪獣」っていうのはいかにも怪獣らしい怪獣、たとえば「レッドキング」とか「ゴモラ」とかのことです。恐竜に近かって意味じゃなくて、見ただけですごく怪獣っていう感じのする怪獣です。「非正統派」は、なんていうのかな、ちょっと風変わりの、「成チャン風」というのがね、そうです。人間を二人入れたのとか、そんないわゆる怪獣らしくないでしょう。だから「ペスター」は「非正統派怪獣」です。（中略）「ザラブ星人」。これは「バルタン星人」より抽象的なデザインになりましたね。（注 1）

これらは《むかしむかしきょうのぼく》とは異なり、制作する前に用意した正面と両側面の下図を、素材に描き写しながら彫り進めたことでシルエット全体が崩れることなく、細部の造形のバランスを取りながら制作を進めることができた。表面の処理もノミ跡をバラバラにするのではなく、平ノミによる平滑な面を全体に施した。彩色も木の表面が見えないよう均一に塗っている。

完成した形態が解剖学的な整合性の問題を達成したとは言えないが、前作より丁寧さやバランスの向上が見られたので、習作としての目的は達成されていた。しかしながら、それらを気にするあまり作品たちは直立姿勢のままで、生物の有機的な動きが全く見られない。かろうじて《角にまつわるエトセトラ》が両腕をわずかに前に出しているが、動きはないと言ってよい。むしろ今にも倒れそうなほどバランスの悪かった《むかしむかしきょうのぼく》の方がまだ動きを感じられる。

この時点で情念的なものが全く無くなったとは言えないが、《むかしむかしきょうのぼく》の時の疲弊した精神状態からは大分落ち着いていた。バランスの悪い造形を矯正しようとした点において、自身の不安定な感情を発露するものではなく、制御あるいは抑制しようとしていたと考えられる。精神状態の落ち着きと共に、整合性のあるバランスのとれた造形を成そうとしたが、それによって作品の勢いやスケールは失われてしまった。

このようなぎこちない造形には、小さい頃に私が遊んでいた怪獣のソフビ人形と重なるが、そのように見せるために制作したのか、やはり未だに木を扱う技術が未熟なだけだったのかは現在から振り返っても判別が難しい。

スケールの縮小を受けて制作した《太陽のモニュマン》(2014) (図8) は、これまでのような一木造りではなく、複数の木材から体のそれぞれの部位を作り、最終的に組み合わせる寄木造りのような方法をとった。これによってこれまでで高さが一番大きい250cmとなった。また怪獣を制作するのであれば、その対極的な立ち位置にあるヒーローをモチーフに制作しないのは不自然であると考え、これをモチーフにした。それには、学部四年生になり、周囲の環境や人間関係の構築に慣れ始め、精神状態が入学当初に比べて安定してきたことも関係していたと言える。

タイトルにあるように「太陽」とは、それ自体が光を放ち、他の惑星を照らす星のことである。このことから自身のアイデンティティの一つを形作ったヒーローを、自身を照らす「太陽」として位置づけた。そして「モニュマン」とは英語で記念碑を意味する monument と人間や男を意味する man との合成語である。それはヒーローが自身の一つの記念碑であることを意味づけるものでもあった。

顔の造形はウルトラマンだけではなく『スペクトルマン』(1971、フジテレビ) (図9) や『ミラーマン』(1971、フジテレビ) (図10) といった作品に登場する同名の主演ヒーローの顔立ちを参考にした。

《太陽のモニュマン》の形態は人体そのものであるが、それぞれの部位をバラバラに作っていたため、決してバランスが良いものではなかった。頭に対して肩が狭く、また胴体に対して両腕が大きい、そして脚部が足先にかけて徐々に大きくなってしまった。これまでの制作で最も大きいサイズだったため、前作と同様にその像のイメージを図示することに終始していたため、動きの少なさも解消されることはなかった。ただ、詳細は後の章で述べるが、人体をバラバラのパーツに分けて組み合わせるという手法は現在の制作にも関連する要素の一つでもあった。

《そして、挽歌》(2015)(図11)では、ウルトラマンそのものをモチーフにした。加えて『仮面ライダー』(1971、毎日放送)に登場する同名の主演ヒーロー(図12)も扱っている。成田はデザインしたウルトラマンが、その手を離れてからシリーズごとに自身の造形理念とは異なっていくことを嘆いていた。

僕はもう、「ウルトラマン」のお墓をちゃんと作っています。彼は、早く死ぬべきだ、と思っています。「ウルトラマン」がテレビに出てきてね、ラーメンをかかげたりなんぞしてるのは、困ったもんだと思う。あんなものがいつまでもうろうろするのはおかしいと思ってますよ。お前はもうとっくに死んでるんだから、という証を示す必要があると思います。

それで彼の鎮魂歌を作りました。歌ですね。僕が作った歌を、「ウルトラマン」のお墓の前に置いたんです。偉大なる勇者、人類を救ってくれた勇者よ、お前はもう死んだんだから、宇宙へ向かってラーメンをかかげたり、くだらんことをするなよ、というような鎮魂歌なんです。(注2)

このことから私は人々の為に戦うはずのヒーローが奇形化し、化け物になってしまった様子を表現した。仮面ライダーも取り入れたのは、それが日本で代表的なヒーローだと考えたからであった。

解剖学的に整合性のとれた造形、動勢の少なさという問題意識は、この時点でも解決されてはいなかったが、制作を続けていく中で、自身の造形する像にそういったものが必要とは限らないのではないかという意識の変化があったため、モチーフとなった二人のヒーローの半身を合成し、むしろ怪獣として造形した。

ウルトラマンは血の涙を流し、仮面ライダーの片目は溶けて眼窩からずり落ちている。腕の大きさは左右で異なり、足も異様に大きい。右半身はケロイドのごとく皮膚がただれたような凸凹を造形した。左半身には植物の根が張ったような造形を施した。もはや成田の言う創造性のある怪獣ではないが、人体像を保っている規範がかつての状態から著しく変化してしまった姿を表現したかった。そのため人間らしい立ち姿であるとか、肉付きや動きなどは一切考慮することはなかった。

ヒーローという規範的な像は人間を超越した善なのか、あるいはもう人間ではなくなってしまった悪なのか、その人間性というものはどう変化するのか。そうした関心から引き出されるものであったからこそ、必要だったのはグロテスクな身体表現であり、技術的な拙さに対する憂慮は既になかった。

四体で一つの作品である《異端者たち》(2015)(図13)は、目や耳といった顔の部位がその顔の中心となるように構成した人体像となっている。他の二体も同様に鼻、口といった感覚器官を肥大化させた造形となっている。《そして、挽歌》と同様に変化する身体に伴って何が変化するのかを考察するための作品であった。

以上、怪獣やヒーローをモチーフにした作品を振り返ってみると、《むかしむかしきょうのぼく》から《そして、挽歌》までに見られた成田的怪獣の造形を目指すことから、モチーフやモデルとなった形態を変化させることに関心が移ってきていた。それは元々人体が持っているイメージを変化させることや操作することにも興味を持っていたからだと考えられる。所々で人体のモデルを参照してはいるが、実際のモデルを見ていたわけではなく、むしろ自身の心象的な人体を先行させて造形している部分が多かった。それは現実の人体や生き物を再現した造形を目指すものではなく、技術的な拙さがあったとしても、自身のイメージした像のために造形を行おうしていたからであった。このような造形の関心の変化は、大学入学から徐々に環境の変化に適応し、それに伴って精神状態も比較的安定を見せていったからなのかもしれない。

ここまでの制作の問題点をいくつか挙げるとすれば、一つ目は自身の趣味嗜好の対象をモチーフにするまではよいが、造形が結局既存キャラクターのデザインの模倣やアレンジに留まっていた点である。そのため、それ以上の発展性がなく、ただパターン化していく可能性があった。

二つ目は、成田の造形理念が込められた怪獣デザインに影響を受けたとはいえ、技術的な拙さから、造形された形態が成田のそれとはかけ離れたものとなっていた点である。ただ、自身の造形に対する関心の変化に伴って、成田的怪獣のデザインにこだわる必然性はなくなっていた。

三つ目は、作られた直立不動の怪獣やヒーローの像が、実際に自身の不安定な感情の表現として成立していたのか、という点である。

完成までに長い時間を要するノミによるカービングで制作した場合、必然的に素材と向き合う時間が長くなるため、内省的な感情が発生し、作品が内面的な表現になっていたと言いうこともできるが、それが感情の表現として有効であったとは言い難い。

ただ、《むかしむかしきょうのぼく》や《太陽のモニュマン》、《そして、挽歌》といった作品は、不安定なバランスや奇形化した造形から、自身の情念をある程度は表現出来ている。また自身の意識の変化から、必ずしも整合性のとれた造形がその表現に適しているわけではないことに気が付いた。そういった点からこれらの作品がまったくの失敗だったとは言えない。

(2) 怪獣とは何か

こういった関心の変化や問題点の発見に伴って、2016年ごろ（修士一年次）から怪獣とは一体何なのか、ということ強く意識するようになった。自身の内面的な表現のためのみ怪獣を扱うのではなく、怪獣というモチーフをより客観的に捉えることによって、制作の方向性を見直しを図った。

成田は、怪獣とは神であり王として人間の存在を超えたものであり、恐れや畏敬そのものだとし、かつて怪獣として見られていたものは世界中にいたとしている。例えばスフィンクス、ミノタウロス、ペガサス、竜、鳳凰、麒麟など様々である。

このような例から、私もまた、成田の発想に従ってそれをあとづけるべく、日本の古典や民間信仰などに古くから存在する「もののけ」に着目した。

「もののけ」とは「モノ」と「ケ」という概念から成り立っている。とりわけこの「モノ」の概念から「怪獣」の起源を考察する。

「モノ」というときは、その物質的な側面が強調されるが、折口信夫は『鬼の話』（折口信夫全集 第三巻、1955）において日本の古代の信仰は、「かみ（神）と、おに（鬼）と、たま（霊）と、ものとの四つが、代表的なものであつた」とし、それを以下のように総括している。

鬼は怖いもの、神も現今の様に抽象的なものではなくて、もつと畏しいものであつた。今日のように考へられ出したのは、神自身の向上した為である。たまは眼に見え、輝くもので、形はまるいのである。ものは、極抽象的で、姿は考へないのが普通であつた。此は、平安朝に入ってから、勢力が現れたのである。（注3）

折口は「モノ」とはかつては物質的な意味においてではなく、抽象的で形態の与えられていないものだったとしている。そして「モノ」という呼称を基盤に、後々信仰される対象の場合には「カミ」、畏怖の対象である場合には「オニ」と言ったように、性質の変化と共に呼び方も変わっていく。

馬場あき子は『鬼の研究』（1988）で「モノ」と「オニ」とがその読みが混同され、そしてそれが分離していったことを以下のように説明している。

「鬼字」にふさわしい和訓をめぐって、「おに」と「もの」とはなかなか決着がつかなかった。ほぼ平安末におよぶまでに「もの」と「おに」と二様によまれていたわけである。しかし、そうしたなかにも、しだいに両者の区別は分明にされてゆき、「もの」の方は明瞭な形をとみなわぬ感覚的な霊の世界の呼び名に、「おに」の方は、目には見えなくても実在感のある、実体の感じられる対象にむけての呼び名にと定着していく。一方が「もののけ」の「もの」、「ものおそろし」、「ものすごし」などの「もの」となって深層心理に眠る原始的な不安や畏怖感にみちびき出された幻影となっていったのにな

いし、「おに」の方はしだいに形象化され、憎悪と不安とのなかに、なぜか不思議な期待を持たれつつ成長する時期を迎える。そして、こうした趨勢のなかで、「おに」と微妙な離合をくり返しつつ、しだいに「かみ」は「おに」から分離して、これもまた別個の体系をなしていったのである。(注4)

『もののけI』(2004)において山内昶は、このように「モノ」の意味が分化することに対して、「記号論的にいえば、コスモスとは言語によって分節された有意味な存在秩序のことだが、無限に変化する現実の現象と、少数の音素からなる有限な自然言語によるその表出とその間には、常に原理的に齟齬が介在する。」(注5)と言う。これはどういうことか。

言語が生きた現実との接触を改変し、石化し、変質してしまうということは、言葉によって扱えられず、包摂できない過剰な残滓が意味分節システムの外に常にとり残されているということにほかならない。いわば曰く云い難いモノ、名状し難いモノ、言語に絶した言語道断なモノが常に存在するわけである。初めてサンショウウオを見たオブジワ族の女性はびっくりして「怖い、これはマニトウだ」といった。マニトウとはアルゴンキン語で「いまだ共通の名称をもたぬもの、見慣れぬもの」を指す言葉で、メラネシア語の「マナ」に相当する。古代日本人はこれを「モノ」と呼んだ。(注6)

人間が言葉を発し、文字を扱うようになったのは、コミュニケーションをし、また様々な事物や事柄を理解、判別するためであったが、この世にある意味されるもの(シニフィエ)に対し、意味するもの(シニフィアン)の数はどうしても少ない。そのため、意味されるものが何であるか判別不能の場合や理解を超えるものが現れた場合、人間は文字通り言葉にならない恐怖や不安を覚えたと考えられる。

山内は、「モノ」には予め定まった意味がなく、指示語に近い性質を持っていると言う。それゆえ、どんな意味でも引き受けることが出来る。だからこそ「モノ」は、何であるかわからないもの、カオスな意味されるものを総称的・一括的に不安と恐怖の内に表象することのできる「万能のゼロ記号」(注7)だと言う。

「万能のゼロ記号」としての「モノ」は、人間の用途によって「カミ」や「オニ」と、その意味が分化し、それに伴って形象も変化してきた。時代が下り、それは「妖怪」とも呼ばれるようになる。「怪獣」もまたその名の通り「怪しい獣、正体のわからないもの」という意味があるように、この「モノ」から分化したものではないかと考えられる。

怪獣にはそれ自体に定まった意味するもの(シニフィアン)がないために、人間の想像力が多分に入り込むことが出来る。そのため、意味されるもの(シニフィエ)はあらゆる動物の部位同士が合成されたり、巨大であったり、超自然的能力を持っていたりと、その外的対象がいかにようにも変化しうるのである。この「万能のゼロ記号」である「モノ」そして「怪獣」は、確かに判断や理解ができない事柄への恐怖や畏れを表現、あるいは緩和するため、

排除するため、さらには、むしろ信仰の対象としてしまうために、それらを一時的に指し示すことが出来る。しかしながら、それは意味自体のなさゆえに、恐怖や不安は逆説的にその記号の中に残されたままである。

(3) 「言い表し難いもの」

以上のことから、怪獣は「万能のゼロ記号」としての「モノ」であることがわかった。

私自身の不安定であった感情は、体感としてはあるものの、それがはっきりと「怒り」や「悲しみ」といった簡潔な言葉にはしにくいものであった。まさに怪獣はこの不安定な感情を引き受けるものとしてふさわしかったのだ。しかし、「モノ」から始まって「カミ」や「オニ」、「妖怪」や「怪獣」に至るまで、それらは畏怖と信仰の対象として、また様々なる形象となって存在してきたことに鑑みれば、感情の依り代のみで怪獣を当てはめることは出来ない。

『宗教的経験の諸相（下）』（梶田啓三郎訳、1970）において、ウィリアム・ジェイムズは実際に神秘的な体験をした人々の数多くの事例から、神秘主義または神秘的という言葉を次のように定義づけている。

1 言い表しようがないということ—（中略）この状態を経験した人は、すぐに、それは表現できない、その内容にふさわしい報告を言葉であらわすことができないと言う。そうすると当然、その性質がどんなものであるかは直接に経験しなければわからないことになる。それは他の人に伝えたり感応させたりできないということになる。この特性から見ると、神秘的状態は知的な状態よりもむしろ感情の状態に似ている。ある感情を一度ももったことのない人に、その感情のほんとうの性質や価値を説明することは誰にもできはしない。（注8）

この他にもジェイムズは、神秘主義または神秘的とは、認識的性質、暫時性、受動性という三つの性質を備えているとする。神秘的状態は感情に似ている。しかし、同時に知識の状態でもあり、言い表しようはないが、確かにそれを認識しているという点で認識的性質があると言える。暫時性はそういった状態が長くは続かないことであり、受動性とは自らの能動的な働きかけでは神秘的状態は訪れないという性質のことを指す。ジェイムズは、これら四つの要素を含む状態を神秘主義または神秘的なものとしている。（注9）

「モノ」にまつわる事柄の共通点は、人間が直接体験した「言い表しようがないこと」を理解し、受容しなかったという欲求に端を発する点だ。しかしながら、「万能のゼロ記号」であるはずの「モノ」にしても、怪獣にしても、その意味が宙づりにされるため、逆説的に恐怖や不安の対象になってしまっている。

私自身が感じた不安定な感情の問題も、怪獣に仮託することで解決が訪れるわけではないし、未だに埋められないズレがある。ましてそれは既存の「キャラクターとしての怪獣」

の表層的造形の焼き増しであった。そこに自身の不安定な感情は十分に仮託されていたのだろうか。

私は怪獣というモチーフの考察から、こういった「言い表しようがないこと」、つまり言葉やその意味、それを表そうとすることの困難さに着目するようになった。そして私は、これを「言い表し難いもの」と呼び、自身の作品制作と研究のテーマとした。

では「言い表し難いもの」の中身に入っていく前に三つ補足する。

一つ目に、私は神秘的主義な意味で「言い表し難いもの」を扱うことはない。そこに理解不能な超越的な存在として神のような絶対者を想定しない。これはどういうことか。

ジェイムズは「言い表しようがないということ」とは、自身が直接経験しなければ分からないものと定義したが、私は自身の外部に超越的な神といったものがあるとは捉えないということである。私が直接経験した孤独感、不安、寂しさ、憤りなどの捉え難い感情は、怪獣をモチーフに彫刻を制作しても、どこまでも形象化が困難であった。このことからわかるように、それは自身の内部にある事実や実感、身体の感覚に基づくものだというのである。

二つ目は、「言い表す」という点である。これでは言葉によって表現する、言表するという意味に限定されてしまう。本来的にはそれが正しいのであるが、人間が言葉では捉えきれないものを、逆説的にはあるが言葉、あるいは絵画や彫刻など様々な媒体や技術によって表現、表象しようとしてきた事実を鑑みれば、言葉だけではなく表すこと全般についてもこの語彙に含まれるのではないだろうか。つまり「言い表す」とは言語のみの問題ではなく、「言うこと・表すこと」という言語化と形象化との二つを同様に考えることが出来るのである。

三つ目に、「言い表し難いもの」とはあくまでも言い表すことが「難しい」ものであって、決して言い表すことが「出来ない」ものではない。前述したように自身の内にしか分からないものがあつたとしても、それを他者に伝達することが完全に不可能なわけではない。なぜなら言語以外にも私たちは形象化することによって他者への伝達や共有が可能だからである。たとえ逆説的でも自身の物理的、身体的な経験に基づきながら、それがいかなる性質によって私たちに作用し、どのような困難さがあるかを客観的に提示していく必要があるのである。

第3章 「言い表し難いもの」の記号学的考察

(1) 「言い表し難いもの」が発生するとき

研究テーマを「言い表し難いもの」に設定したが、それではあまりに普遍的で、想定される範囲が広すぎる。そこで「言い表し難いもの」の設定や前提をより具体的なものとし、このテーマをどのように扱っていくか、彫刻の制作へどのように繋げていくかを考察していかなければならない。

「モノ」とは「言い表し難いもの」すなわち名状し難いものを指し示す「万能のゼロ記号」であった。したがって言語を始めとした記号についての学問である記号学に基づいて、まず「言い表し難いもの」がなぜ、どのように発生するのか、その経緯を考察する。

『文化のフェティシズム』(1984)において丸山圭三郎は、人間は意味を持たない様々な対象をまず認知し、その後何らかの意味を付与する、と私たちは考えるが、実際にはそうではなく、認知されるものは既に、同時に意味であり対象であるとしている。

丸山は、意味と現象とは不可分離であるとしてこれを《意味=現象》と表記している。(注1) つまり私たちの身のまわりにあるものや起こり得る現象は何らかの《意味=現象》として現出しているということだ。《意味=現象》において現象するものとは、必ずしも言葉ではなく、時に音であり、匂い、形でもある。例えば私たちは意味も名前もない物音や事物(風で揺れる草木のざわめき、果実の匂い、道端の石ころなど)を認知する。しかし、それら生存に関わらないもの、または意味を知らない外国語はもはや単なる音としてしか認知されない。なぜなら、あくまでも意味は自身の生存との関連性、つまり《生への関与性》において意識されるものに他ならないからである。(注2)

動物にはその種それぞれに固有の《生への関与性》があり、本能によって敵か味方か、食用か否か、同性か異性か、などの種の生存に関わる外界の情報を分節し、カテゴリー分けを行う。丸山はこれを《身分け構造》と呼んだ。例えばダニには目も耳も味覚もないが、明度覚、嗅覚、温度覚という三つの感覚があり、それだけで、哺乳類の体を見分け、そしてそこにたどり着き血液を摂取する。つまりダニにはダニ固有の《生への関与性》があるから、他の複雑な感覚を持っている動物に比べて少ない感覚器官だけでも自らの食料を捕獲し、生きる世界を体系化している。こういった《身分け構造》に基づき、動物はその種固有の世界を体系化する。(注3)

この実質的な身体、本能に基づいて意味体系を作る《身分け構造》に対して、別の構造がある。人間も本来的に動物であり、この《身分け構造》が適応されるが、退化した動物として本能を補うものとして、その他一般の動物には見られない能力を有している。それが言語・所作・音楽・絵画・彫刻といったシンボル化能力である。丸山はこういったシンボル化能力とその活動の総体を指して《言分け構造》と呼んだ。(注4)

丸山はシンボル化能力の中でも言語に重点を置いている。というのも言語を使うことで

初めて、私たちが現在ここで知覚しているものを超えて「背後のあそこ」、「前方のあそこ」といった空間、「過去」や「未来」といった時間などの《非在の現前》を作り出す抽象的思考を可能にするからである。実質的な《意味=現象》によって意味体系を作る《身分け構造》に対して、人間特有の非実質的な《意味=現象》によって意味体系を作るのが《言分け構造》である。(注 5)

例えば他の動物は身体的な記憶しか持たないため、過去を思い返さず、未来を考えて行動しない(本質的には現在の延長にいる)。だが人間は身体的に経験によって作られた記憶以外にも追憶や思い出といったような記憶を持っている。それゆえ「あの時はああだった」と思い返すことが出来る、そうすれば「では明日はこうしよう」と行動することが出来る。これが《非在の現前》である。そこから時間、空間、自己、イメージ、想像力、暗示などの人間特有の要素が生まれるのである。(注 6)

《身分け構造》内にいる動物はあるものが食べられる/食べられないものを身体、本能で分節することが出来る。しかし《言分け構造》内の人間はもはやそのような本能は失われたため、言葉によって、これは食べられる/食べられないといった概念で対象の意味を分節し、カテゴリー分けをしなくてはならない。この体系が文化である。つまり人間は言葉によってこれは A である/A ではないという風に外界の情報の意味を分節し、カテゴリー分けをすることによって意味を体系化するのである。これによって「食べてはいけない」という概念(タブー)が発生する。これもまた他の動物の本能にはない、人間だけが持つ《意味=現象》と言える。この他にも時間・空間の意識、死生観、美意識などが挙げられる。(注 7)

では、この丸山の言う《言分け構造》に基づいて、私の言う「言い表し難いもの」はどのように発生するのかを述べる。

まず大きな枠組みとして私たちの周りには遍在する自然のカオスな状態、現象がある。これは本来的には無意味で無分類で無分節でありながら多様性に満ちている。《言分け構造》では、そこから一部分を言葉(言うこと)によって分節する。

そして分節、カテゴリー化されることによって、最初にあった自然のカオスな状態は徐々に細分化されていく。例えば、哺乳類というものを言葉で分節した場合、哺乳類であるものとそうでないものとが分類される。さらにその哺乳類であるものの中でも、哺乳類でないものの中でもまた分類(例えば魚類、鳥類、爬虫類などといったように)が行われる。つまりあるものをいったん A と分類したとき、それ以外のものは非 A と分類される。そしてそれは必要なだけ行われる。《言分け構造》内にいる人間はこのように分類を進めていくことで、意味を作り出し、自分たちが生きる世界の意味を体系化する。

《言分け構造》内において重視されているシンボル化能力は言語とされているが、丸山はそれ以外のシンボル化能力によっても人間は意味を分節し、カテゴリー化できるとしている。そこで、ここでは言語以外のシンボル化能力を「表すこと」と仮定する。

そうすると、《言分け構造》内における人間のシンボル化能力を「言い・表す」とするこ

とが出来る。これによって世界の意味が分節され、カテゴリー化するのであれば、Aに「言える・表せる」を代入してみると非Aは「言えない・表せない」とすることが出来る。(図1)

私たちが認識する世界が「言い・表す」ことで分節、カテゴリー化された世界だとすると、そのカテゴリーに属さないものが現れるのもまた事実である。「万能のゼロ記号」があるように、いまだ名称が与えられていない「言えない・表せない」ものに対する恐怖心から私たちは名付けを行おうとする。そうすることで「言い・表す」ことが可能になるかと思われるが、どうしても私たちの周りに存在する意味するものと意味されるものとの間にズレが生じてしまう。

その一例が「ヘビ」である。陸の動物であるはずなのに足がなく、魚のような鱗を持ち、鳥のように卵を産み、脱皮を何度も繰り返すヘビはそういった民族動物学のカテゴリーからはみ出している。それは一旦「ヘビ」と名づけられたが、意味分節のカテゴリーから逸脱しているがゆえに、古くから人間に神聖視され、あるいはタブー視されてきた。そして、その「言い・表す」ことの困難さゆえに、地霊的・冥府的性格、水神的・農神的性格、呪術的・魔性的性格、不死的・英雄的性格を持つ存在として世界的に表象されてきた。(注8)

つまり、言語によって、あるものをA/非Aのように意味分節した際に、「言えない・表せない」対象を「言い・表す」ことが一時的には可能である。しかし、その意味分節によって生まれた領域やカテゴリーを相互的に移動するAかつ非Aといったどちらの性質を持っていながら、そのどちらにも属さないものが作り出される。(図2)人間の外的事物を「言い・表す」ための意味分節だったが、その機能によって逆説的に「言い・表す」ことが困難なものを生み出してしまうということである。この意味分節の機能の失調によって生まれるものが「言い表し難いもの」である。

(2) 「言い表し難いもの」と彫刻、メディアウムと意味内容との関係

以上のことから、言語による意味分節の機能の失調によって「言い表し難いもの」が発生することが記号学的にはわかった。続いてカテゴリー分けを可能にしている言葉や記号とはどのようなものかを説明しておきたい。

丸山の『ソシュールの思想』(1981)によれば、「言葉とは何か」という議論は古代から存在していた。その中で、世界初とされる言語論『クラテュロス』では、名称とそれが指示する対象との間には自然な関係があり、そうでなければ真正な名称は存在しないとする立場と、事物の命名は単に社会的な約束でしかなく、恣意的なものに過ぎないとする立場の二つの学派が見解を異にしていた。(注9)

中世から近代にかけて登場したクロード・ランスローとアントアヌ・アルノーの共著『ポール・ロワイヤル文法：一般・理性文法』(1972、南館英孝訳)では、人間は「事物を認識するのみならずそれらを判断する」理性的な動物であり、言葉はこの内在する観念の体系を表す外的な標識であるとしている。そのため、異なる国語によって変化する顕在現象も、

その潜在する理性的世界表象に還元すれば、普遍的思考構造は同じである。(注 10)

言葉はこれまで思弁的考察の対象だったが、19 世紀に入り、ウィリアム・ジョーンズが発見したサンスクリット語がヨーロッパの諸言語との関連性を研究されることによって、その起源が科学的に検証されるようになった。(注 11) しかし、丸山によれば、ここまでの言葉の扱いは、一般的な観念や意味が既に分節された事物が存在しており、それに対応した言葉がラベルのように名づけられるという「言語名称目録観」と呼ばれるものであった。(注 12)

フェルディナン・ド・ソシュールは、このような外的な事物に対して、あらかじめ純粋な概念というものがあって、言葉はそれを表すためだけに機能する記号という考えを否定した。ソシュール以前の記号概念において、記号とは、シグナンス（記号表現）とシグナトゥム（記号内容）とで別々に分かれており、シグナンスはシグナトゥムを代行、再現するための道具としてしか見なされていなかった。(注 13) (図 3) これに対してソシュールは、次のように考えた。記号（シーニュ）とは、シニフィアン（声、名といった意味するもの）とシニフィエ（事物、概念といった意味されるもの）との二つで出来ている。この二つは互いに切り離すことが出来ない。シニフィアンがシニフィエを生み、シニフィエはシニフィアンに包み込まれる。つまり記号とは意味と表現とを同時に備えた二重の存在（図 4）ということである。

『一般言語学講義』（1940、小林英夫訳）において、ソシュールは以下のように述べている。

心理的にいうと、われわれの思想は、語によるその表現を無視するときは、無定形の不分明なかたまりにすぎない。記号の助けがなくては、われわれは二つの観念を明瞭に、いつもおなじに区別できそうもないことは、哲学者も言語学者もつねに一致して認めてきた。思想はそれだけ取ってみると、星雲のようなものであって、そのなかでは必然的に区切られているものは一つもない。予定観念などというものはなく、言語が現れないうちは、なに一つ分明なものはない。(注 14)

ここでの「思想」とは、観念や概念などに相当する。先ほどから述べているように、声や名と事物や概念とは不可分離であるということ、丸山の言う《意味＝現象》であり、言語記号以前に既存の純粋な観念や概念はないということが述べられている。(注 15) この「星雲」とは、いわばカオス的存在である。デンマークの言語学者レイ・イエルムスレウはこれを《メニング》と呼んだ。これには意味分化以前の未分節状態にある意識、意味指向という意味がある。(注 16)

ソシュールは続けてこのように述べる。

この浮動的な王国と向かい合って、音のほうこそはそれだけであらかじめ限りとられ

た実在体を呈していまいか？おなじことである。音的実体とて、より固定したのも、より堅固なものでもない。それは思想がぜひともその形をとらねばならない鑄型ではなくて、ひとつの造形資料であり、これもまた明らかな部分に分かたれて、思想の必要とする能記を供するのである。(注 17)

つまり、ここでソシュールが述べているのは、物理的音もまた明瞭なものではなく、それこそ《メニング》、未分節なものということである。この二つの《メニング》という未分節なカオスに対して言語活動が同時に働きかけ、分節することによって《意味＝現象》という一つの単位を生み出すことが出来る。(注 18)

ソシュールは「総体としての言語的事実すなわち言語は、これを同時に茫漠たる観念の無限平面 (A) と、音のそれにおとらず不定のそれ (B) との上に引かれた、一連の隣接下位区分として表す」として、この考えを図式化 (図 5) している。(注 19)

「言えない・表せない」とは、私たちの周りに遍在する自然のカオスな状態、現象(無意味で無分類で無分節)つまり《メニング》である。言葉によって分節される前の連続した自然の状態である。逆に「言える・表せる」とは、そういった自然の混沌とした連続状態が言葉によって分節された《意味＝現象》、つまり固定化された状態ということである。

ソシュールはさらにこう述べる。

思想と向かい合っただけの言語独特の役割は、観念を表現するために資料的な音声手段を作り出すことではなくて、思想と音との仲を取り持つことである、ただしそれらの合一は必然的に単位の相互限定におちつくことになる。ほんらいこんとんたる思想も、分解するや、明確にならざるをえない、いささか神秘めくが、「思想・音」は区分を内含し、言語は二つの無定形のかたまりのあいだに成立しつつ、その単位をつくりあげるのである。(注 20)

《言分け構造》内にいる私たちは、《身分け構造》では掬いきれない無意味で無分類で無分節なカオスな自然の状態を、自らの文化体系の中の言葉によって意味分節しているのだから、それ以前に意味が体系化されているわけではないということである。

例えば、国語が異なればその分節もまた異なるのは当然である。丸山によると、日本語では兄弟と言えば、「兄」「弟」という風に明確に言葉が分かれているが、フランス語では「frère」の一つだけである。さらに言えば、日本語では虹を紫・藍・青・緑・黄色・橙・赤の七色で分割するが、英語では purple, blue, green, yellow, orange, red の六色に区切り、バッサ語(西アフリカのリベリア共和国の一言語)では hui, ziza の二色にしか分けない。(図 6) つまり言語が異なれば、その意味範囲は必ずしも同じではないのである。(注 21)

極端な例を言えば、「犬」と「狼」という語で指し示される動物がその二つの語に分けられる必然はない。もし「狼」という語がなくなれば、「狼」と呼ばれていた動物は「犬」と

いう概念に包摂されてしまう。「言語名称目録観」における記号は、「イヌ」という一般的な意味が言葉やシンボル化に先立ってあるという前提に基づいている。その前提においては言葉やシンボル化は、既成の概念、メッセージの代理物としてしか考えられていない。しかし、実際は「イヌ」という概念が先にあるのではなく、「犬」という言葉によって初めて「イヌ」という概念が生まれるのである。(注 22)

つまり言葉やシンボル化は、既成の概念、メッセージを代行、再現するだけではなく、言葉やシンボル化によって意味が生み出されているのである。

それこそ「オニ」や「カミ」、「怪獣」といったものには確かに語としての意味はあるが、言語外の実体を指しているわけではない。さらに言えば「愛」とか「不安」といった概念も同様に、「愛」という一般的な概念が先にあって日本語では「愛」、英語では「love」、フランス語では「amour」と名付けたわけではなく、異なったいくつかの精神的態度の多様性が言葉を与えられたことで一つの概念となったのである。(注 23)

このような記号の役割を踏まえると、意味分節の機能失調によって生まれた「言い表し難いもの」、それに準ずる「モノ」から派生した「カミ」や「オニ」、「妖怪」、そして「怪獣」は確かに意味を持っているが、あくまでも「言えない・表せない」ものを一時的に指し示すための語の意味であって、言語外の実体を指しているわけではない。

しかし、ソーシャルにおいて言語による記号は、意味を表現するだけのものではなく、意味であり表現であるという二重の存在である。意味内容がなく、意味表現しかない「万能のゼロ記号」はそもそも欠陥を抱えている。だが、「カミ」や「オニ」、「怪獣」のように何かしらの名称が与えられることによって、事後的にその意味と形象とが生まれてきたのである。

そこで怪獣をモチーフにした彫刻の制作を振り返ると、私が感じた孤独感、不安、寂しさ、憤りといった暗い感情を「怪獣」というイメージによって代行、再現しているだけであって、それ自体が私の感情を指してもいなければ、「言い表し難いもの」だったというわけでもない。さらに言えばモチーフにしてきた「怪獣」も映画やテレビといったメディアを介して固定化されたイメージが形成された既存のものでしかなかった。しかし、「言い表し難いもの」とはいまだ固定化の外にあり、動き続けるものである。

これを踏まえて、「言い表し難いもの」と彫刻との関係、および「言い表し難いものとしての彫刻」の構築はどのようにして可能なのかを考察する。

ソーシャルの記号も丸山の《言分け構造》も、あくまで扱われているのは言語の問題である。そこでは実質的なもの、すなわち物質や身体の問題にはあまり触れられてはいない。

確かに人間は他の動物とは異なり、言語によって非実質的なものを生み出すことが出来る。ところが「過去」や「未来」、「背後のあそこ」、「前方のあそこ」などといった現在の時間、空間を超えた《非在の現前》は決して言語のみで成立するものではない。そもそも《言分け構造》は言語だけではなく所作・音楽・絵画・彫刻といったシンボル化能力の総体であ

り、丸山の言う「言い・表す」ことを繰り返し受容すればそのたびに新しい意味が与えられ
与え返される「体験の一回性」とは話し言葉を繰り返し聞くのみではわずかな現在の延長に
しか残らない。(注 24)

「過去」や「未来」に留まり繰り返し受容されるには、書き言葉にしなくてはならない。
これに関して、河野六郎は以下のように指摘する。

事実文字のないところに歴史はない。言うまでもなく、文字のなかった時代にも音声言
語に依る口頭伝承はいろいろな形で行われてきた。しかし口頭伝承だけでは真の意味
の歴史は成り立たない。(中略)文字は言語記号としては確かに第二義的な存在ではあ
るけれども、第一義的な音声言語と比べてそれにも劣らない、否、それより遙かに大き
な文化的意義を荷っているものである。(注 25)

このことから、「言い表し難いものとしての彫刻」を物質的な側面と身体的な側面から考
察する。実質的な物質を作者の身体性が介入することによって制作される彫刻に、言葉とい
う非実質的な形式を扱う記号学が関わるとすれば、彫刻あるいは物質に対する態度に今ま
でとは異なる輪郭を与えることが出来るのではないか。

言語による意味分節を行おうとも綻びがあるならば、彫刻を制作することにも、何かしら
の機能の失調があるものと考えられる。

まずその物質的な側面に関して述べていく。

私がこれまで制作してきた彫刻作品は視覚芸術である。文字通り視覚を通じて認識する
ことの出来る表現形式である。視覚芸術において、制作者はあるイメージや観念、意味など
を、絵画ではキャンバスや絵の具、彫刻では木や石、粘土など、様々な物質を介して表現を
行う。イメージや観念はそれ自体では視覚によって認識することが出来ないからである。あ
る物質を媒体にしなければ、鑑賞者は作品を認識することが出来ない。私たちが物を見るた
めには、そもそも人間が認識できる可視光線(目に見える光)があり、そして物体に反射し
た可視光線を受容する眼がなければならない。これは聴覚芸術である音楽にも言えること
だが、音を出す楽器自体だけがあっても何も聞くことは出来ない。物体を通して空気を振動
させ、音波が耳に伝わることによって初めて、その表現を認識することが出来る。

『魂について』(2001、中畑正志訳)においてアリストテレスは、視覚が捉える対象とは
色であるとした。しかし私たちが色をそれ自体として見ているのではなく、色はその対象の
表面上にあり、それが光によって視覚器官を作用させることで対象を見ることが出来るの
だと言う。

アリストテレスは以下のように述べている。

現在のところは、光のなかで見られるものは色であるということまでは明らかである。

(中略) すなわち、もし人が色をもつものを視覚器官自体の上に直接置いたならば、それは見えないだろう。むしろ色が、透明なもの、たとえば空気を動かし[変化させ]、他方でこの空気は連続しているので、この空気によって感覚器官は動かされる[変化させられる]のである。(中略) なぜなら、見ることは感覚する能力が何らかの作用を受けて成立するのである。ところで、見られている色そのものから直接に作用を受けることは不可能である。すると残るのは、中間に介在する媒体によって作用を受けるということであり、したがって何か中間に介在するものが存在しなければならない。(注 26)

私たちがある対象を認識するためには中間に介在する媒体によって感覚器官が作用を受けなければならない、つまりメディウムが必要だということである。いま述べたのは五感によって感覚するために必要なメディウム(物質、可視光線、空気の反射)についてである。それと同時に、イメージや観念、思想を表現するためにもメディウムが必要である。

ソシュールの例で言うならば、シニフィアン/シニフィエの関係は音/意味の関係であり、この場合のメディウムは音である。そしてソシュール以前はメディウムである音は意味を再現・代行するためだけのものであった。

例えば「〇〇の言い表し難いもの」といったものは、これまでの制作と同じように彫刻によって代行、再現することに他ならない。しかしながら、それで再現や代行することが間違っているのだと言いたいわけではない。極端に言えば、作品は「加工されただけの木」や「石による石」あるいは「ただの金属」といった単なる物体になってしまう。

中原佑介はアラン・カプローの「形而上的アイロニー」を引用しながら彫刻において、何かを再現することとメディウムである物質との関係について以下のように述べている。

たとえ神をあらわした彫像にしても、それは一本の木が特殊な物体であるのと同様に、大理石の像というある一個の物体でしかない。この矛盾を取り除くとすれば、神の彫像はたとえ大理石でつくられていても、それは石ではなく、神というこの世の物ならぬ存在そのものだという暗黙の是認が成り立つときに限られるでしょう。(注 27)

中原は、物質が常に何かしら作者の考え、観念を表すためのメディウムであると仮定するとき、例えば日本の中世、近世において、仏像はそれが木、石、粘土あるいは金属で作られていても、仏という神聖なもの、あるいはその精神性の現れという非実質的なものが重要なのであって、扱われているメディウムとしての物質は何であろうと問題はなかった。しかし、近代から現代を経て、宗教観の変化に伴って、どのような主題を盛り込んだ作品にしても、結局物質の特殊なあり方の一つでしかなくなってしまう、それが何であれ一個の物質として存在していることに変わりはないと言う。つまり、これまで作者の観念とか概念とかをメディウムである物質に仮託していたが、それはもはや一個の物質に過ぎないのである。この物質観の変化に伴う矛盾が「形而上的アイロニー」である。(注 28)

彫刻に対する「形而上的アイロニー」という態度はおおむね理解できる。確かに、もはや私たちは大理石でできたアポロン像を真に神だと思えることはないし、木や石でできた仏像も同様である。それを神だと思えるのは一種の暗黙の了解のためである。

こういった矛盾に対して、マルセル・デュシャンは既製品である便器（図7）を作品に使用し、ブランクーシはその矛盾を自覚しながら、あの磨き上げられた彫刻（図8）によって物質と観念との統合を果たそうとしていた。（注29）

かといって、これを全てに当てはめることは難しい。確かにロダンの作ったブロンズ像は、ただの銅の塊だとも言える。しかしながら、たとえ暗黙の了解だったとしても、私たちはそこに人の像やイメージを見出し、何らかの意味内容が伴っているとも考える。このような物質と観念との関係はメディウムと意味内容との関係とも言い換えることが出来る。

中世、近世における物質観は前述の「言語名称目録観」のように、シニフィエ（意味されるもの）をシニフィアン（意味するもの）が再現、代行するように、メディウムもまた、ある意味内容を再現、代行するに過ぎないものとして扱われている。しかし、物質の氾濫した近現代において、メディウムとして扱われる物質が単に一つの物質、物体であるという指摘によってこの構造は覆されてしまうかのように見える。

ところが、ソシュールの言語学的転回において意味内容と意味表現とは互いを内包し合う。意味を付与される対象はそれ自体が意味であり、意味そのものはその対象である。そうであればメディウムになる物質は私たちにとって何らかの意味を発しており、発生した意味自体が物質という外面的な存在なのではないか。

この仮定において彫刻は三次元の現実空間に、ある意味内容を再現、代行するために作られた物体でもなければ、単なる物質の特殊なあり方の一形態でもない。それ自体が物質かつ観念であり、また観念かつ物質という二つの領域を行き来するものである。そのとき、イメージや観念といった意味内容とその意味を表現するのに必要な物質、メディウムとが合わさる際のズレや機能の失調に目を向けることによって、彫刻において「言い表し難いもの」を見出すことが出来るのではないか。この点に関しては後に詳しく述べる。

続いて「言い表し難いものとしての彫刻」の身体的な側面に関して述べる。

丸山が《言分け構造》に対して想定した《身分け構造》とは、人間が既に他の動物のように本能による意味分節が出来ず、そのほとんどを言語によって行っている、とするものであるが、本当にそうであろうか。

確かに人間には他の動物のような本能は残されてはいない。しかしそうだとすると、私たちが言葉のみでこの世界を意味分節していると言えるのか。些細な例で言えば、生まれつき左利きの人から見れば、右利きの人間に合わせて作られた世界は幾ばくか窮屈な意味に分節される。まして先天的な身体障がいがあったり、事故で足が動かなくなったりした人にとっては、健常者からすれば想像もつかないほどの意味分節が為されている。身体的な技術を要するプロのスポーツ選手とそうでない人とでも同様である。私たちは言語ではなく、身体に

降りかかるものによって、確かに《身分け》による意味分節を行っている。

さらに言えばダニにはダニの、犬には犬の、人間には人間の、それぞれが持っている固有の《生の関与性》から、それぞれの世界の意味を関係づけているが、これはあまりにも広い範囲でその世界観を捉えすぎている。丸山は、犬には犬の世界、つまり種には種固有の《生の関与性》によって関係づけられた世界があるとしている。その点は間違いではないが、先ほどから述べているように、個体が変われば、分節される世界も異なってくる。私と私の隣にいる人の身体とはその世界を同じように《身分け》はしない。

この二つの問題に共通しているのは、あまりにも身体による意味分節を言語のそれと比べ下位に置き、固有の身体をないがしろにしているという点である。

以上の点から「言い表し難いものとしての彫刻」を考察するにあたって、物質的問題や身体的な機能の問題は無視することはできない。

というよりは私たちがそれぞれ固有に与えられた身体の機能を抜きにして意味分節を考えることはできない。なぜなら《言分け構造》の内に見られる意味分節のズレにともなって《身分け構造》の内にも見出されうるズレ、それは自身の身体的機能と外的な事物とのズレだからである。

第4章 モチーフと制作プロセスの再考

(1) 怪獣から風景へ - 風景をモチーフとした制作について

怪獣から「言い表し難いもの」へとテーマが変化したのに伴ってモチーフや制作方法が変化してきた。それは「言い表し難いもの」を彫刻としてどのように成立させるかを試行する段階であった。

この章では、再びこれまでの制作を振り返り、その経過から見出された種々の要素を拾い上げ、「言い表し難いものとしての彫刻」をいかに可能にするのかを考察する。

自身の感情を元に怪獣をモチーフにした制作は、学部三年次から四年次にかけての2013年から2015年頃が主であった。そして怪獣をキャラクターとしてではなく、「モノ」という記号学的な観点から「言い表し難いもの」として見直し始めた修士一年次と二年次にあたる2015年から2017年頃からは、モチーフに徐々に変化が見られるようになった。

「言い表し難いもの」をテーマにしたことで、それに含まれるものの範囲が大いに広がった。それは自身から見える範囲のものすべてが「言い表し難いもの」になり得ると言えるため、自身の体験を通じて発生する感情や情緒のみを省みたり、単体のものをモチーフにするだけでは不十分である。当時は外部にある事物とそれによって引き起こされる身体感覚や意識の違和感に対しても目を向けた制作が必要だと感じていた。また外部にあるものを私たちは一体どのようにして見ているのか、またどのようにそれと対峙しているのかという関心が芽生えていた。

この時期には車で県外へ移動することが多かったため、高速道路を走る車の窓から外の風景をよく眺めていた。そこで見えてきたものは、遠くに見える山々、木々といった自然物。街の中に溢れているビルや住宅街、電信柱といった建造物。車や重機、機械などの無機物など様々であった。その景色は、瞬時に私の視界に現れては消えてを繰り返した。

私自身の体験では、風景の中で特に印象に残っているのは山であった。移動しながら見る山はあまりにも巨大であり、車が進行するにつれて私の視界からゆっくりと離れていく。しかし視界の近くに見える山の麓、さらに近い住宅街や電信柱などが含まれる風景はかなりの速度で視界から離れていくので、ほとんどぶれて見えていた。それは山があまりに大きく、近くにあるものが小さいため、視界を素早く通り過ぎるからである。しかしながら、私は山を基準にして風景を視覚に捉えているので、山が視界の中で全体の印象を保っているものの、他のものを捉えようとするすると周りの風景が動き回り、はっきりとした全体の印象を安定して捉えることが出来ないという感覚に陥った。このように位置の違いによって変化する対象の見え方が強く印象に残った。

このような見え方は見ている私自身が移動している場合のものだった。一方で自身の視界が動かない、静止した状態の場合にも同様の違和感があった。

山は人間のスケールをはるかに超える巨大なものであり、非常に存在感がある。遠くにあ

ったとしても視界が全体をはっきりと捉えることが出来る。そうすると、巨大でとてつもない量感を持っていたはずの山は、静止した視覚に対して平面的な像のように見えてしまう感覚があった。そのとき、私の視覚が山としての像を認識するのに、わずかな遅れが生じていることに気が付いた。山という巨大な対象がはっきりと見えているのにもかかわらず、像として捉えるのに時間がかかっていたのである。そして遅れてやって来た像の印象と実際の対象との間にギャップが感じられた。

「言い表し難いもの」が言語における意味分節の失調や、意味内容と意味表現とのズレであるならば、運動する視覚や対象の位置関係によって見え方が変化することや巨大で距離のある風景に相対したときに起きた瞬間的な知覚の遅延は「見ること」、つまり視覚を通じた失調やズレであるのではないか。この見え方に関しては後述するヒルデブラントの視覚像の把握との関係が指摘できる。

以上のことから 2015 年から 2017 年頃の制作では、こういった視覚のズレやそれを引き起こす物体同士の距離感、その元となった風景自体をモチーフにするようになった。

《遠くに棲む山》(2016) (図 1) は、秋田県での滞在制作において秋田の山をモチーフにした作品である。これは山の先端のような形の背びれを持った四足の怪獣として制作した。怪獣をモチーフに扱うことの問題点は既に述べたが、この時点の作品ではまだ怪獣らしい造形が見られる。ただ 2013 年から 2015 年頃と 2015 年から 2017 年頃では、その意識も変化しつつあったため、ここで用いられている怪獣はむしろ造形のための一つの手がかりであって、作品において必ずしも重要な位置を占めるものではない。

横に長く伸びた胴体によって山のスケール感を表そうとした。長い横幅に対してやや厚みは薄くなっている。これは山が実際のスケールに対して平面的な印象を持つことに関係している。全身の造形はノミではなく、チェーンソーによるものがほとんどで、表面は格子状の切り込みをいくつも入れている。これは山を構成している木々を表現したものである。

山は遠くから見れば山として見えるが、近づけば木々の集合体として見える。このことから、刻まれた表面の溝と残った量から出来た前後のわずかな奥行によって、対象の中に内包される奥行の変化をつけ、遠くから見た場合と近くに寄って見た場合とで異なる印象を表そうとした。しかし、表面処理による奥行の変化だけでは対象と印象とのギャップの効果が分かりにくく、思ったような効果は出なかった。

秋田で見た風景を踏まえて制作した《仮想の台座、平面の山、霧の怪獣》(2015) (図 2) は、山の形をした平面的な彫刻の向こう側から、一角の首長怪獣が観賞者の方を覗き込んでいるという作品である。この山の部分は《遠くに棲む山》の一部で、さらに表面処理を行ったものである。

山と怪獣との関係は、特撮で見られるようなジオラマにも似ている。それは前後に配置されるもの同士の距離や空間との関係によってそのスケールを決定づける。つまり、遠くにあるものは小さく、手前にあるものは大きく見えるという、ごく単純な遠近法である。《遠く

に棲む山》では作品の表面から前後の奥行を作ろうとしたが、実際に前後に彫刻を配置することで奥行の空間を作った。

私たちが思っている山や怪獣の巨大なスケールと実際の空間にあるこの彫刻のこぢんまりとしたスケールとの間には心理的にも物理的にも大きなギャップがある。これを利用して視知覚にズレを起こそうとしたが、山や怪獣が乗っている台座が幾何形体であったり、ただの木の棒であったりと、台座の形態による干渉が作品の意図と表現とを曖昧にしまい《遠くに棲む山》と同様に期待する効果は見られなかった。

続く《境界になって》(2016) (図3) は、郊外の山々と、そこに送電塔が等間隔に並んでいる風景がきっかけとなった作品である。(図4)

この作品は《仮想の台座、平面の山、霧の怪獣》のように視知覚的なズレを起こそうとするものではなく、むしろ異なる意味と意味とが、同一の形態の中にあることによって、鑑賞者の意味分節をかく乱することを意図していた。これはどういうことか。

山とはそもそも平地よりも高く盛り上がった地形のことを指すが、それだけではなく古くから信仰の対象になったり、動植物に多くの恵みをもたらしたりと、自然の象徴としての意味も持っている。対してそびえ立つ送電塔は電力を各地に運ぶための電線の支持体であり、人間のための人間による文明の象徴でもある。自然物と人工物とが同じ空間にあることは特に珍しいことではないが、山と送電塔とが作り出す風景は、そのスケールと見た目ゆえに、私にはかなり象徴的なものに見えた。こういった二つの異なる象徴的な意味が一つの形態の中で混じり合うことで、二つの意味の境界が揺ぐような作品として制作した。

両手を大きく広げ、左右には角が生え、その中心が開口した形態が送電塔を、その足元に見える波状の形態が山の部分を表している。

《ショベルカーと海のヴィーナス》(2016) (図5) は、物体同士の位置関係と、異なる意味が合成された形態という二つの要素をそれぞれ組み合わせた作品にした。タイトルからもわかるようにモチーフとなったのはショベルカーと海である。

ショベルカーは土砂や山地を掘削する機械であり、私たちが立っている地面をも破壊する。一方、海には不定形な動きを見せる波や把握することが出来ないほどのスケールが持つ不気味さがある。加えて此岸と彼岸という生と死とが行き来する境界線にもなっている。混沌とする自然としての海、自然を破壊し秩序立てるものとしてのショベルカー、この自然/文明という対比は《境界になって》と同様である。

棒状の彫刻は海の波を、直方体はビルを模したものである。床に置かれたそれらの間には大きな右腕を高く掲げる像がある。像の胴体は女性器を抽象化したものである。「地母神」という言葉が示すように大地は女性に例えられてきた。長い右腕は「母なる大地」を掘削するショベルカーのアームであり、それは男性器を模した形態になっている。大地は自然の象徴でもあり、女性をあらわすものであったが、その恵みを奪っていくのは文明の象徴でもある男性だった。(注1) この像はその異なる意味の合成像として制作した。

ジオラマのような配置は『ゴジラ』など怪獣映画でよく見られるような、怪獣が海から突

如現れる一場面からイメージした。海と呼ぶには小さすぎる波の彫刻の間に唐突に現れる巨大な像がスケールの落差を引き起こす。私たちを支えている地面が崩れることはすなわち死に直結する。そして底の見えない海を掘り返すように、意味が合成された像はその長い腕を振りかざしている。この作品は人間（文明）と自然との間の意味の境界を乱す像として試行したものであった。

異なる意味同士の合成という《境界になって》、《ショベルカーと海のヴィーナス》での試みは、モチーフにした対象の形態を抽象化し、変形するものであったため、造形される形態は幾何学的で有機的なものとなり、これまでの怪獣やヒーローの形態から大きな変化が見られるようになった。これは人体の解剖学的な整合性よりも、モチーフとなる対象の形態をいかに、作品の意図に沿って変化させるかが、私の意識において重要になったということである。

こういった変化を受けて《風景の網目》(2017) (図6)には怪獣やヒーローといったキャラクター的な意匠が見えない人体が取り入れられている。この経緯や手法の変化については次の節で詳しく述べる。さらにこの作品からノミはほとんど使用せず、チェーンソーによる造形が主となった。

全体の構成としては等身を超える人体像を中心にして、《仮想の台座、平面の山、霧の怪獣》でも見られた山を模したような平面的彫刻が足元に複数配置されている。それらは一つの大きな画面のように鑑賞者に対峙している。

このように風景をモチーフにした作品は共通して正面性（鑑賞者に向けている面）が強くなっている。なぜなら風景は回り込んで見るものではなく、一定の距離を保って一方向から見られるものだからである。そうして視知覚のズレを引き起こすために、異なる意味同士の形態の中に合成したり、一つの風景に見えるように彫刻同士を配置したりするようになったが、問題だったのは、結局この二つの要素を上手くまとめきれずに、散漫で説明的な作品が多くなったという点であった。また扱うモチーフを自然/文明として単純に対立させていたが、それでは私たちの周りにある外的事物同士の複雑な関係を取りこぼしてしまっている。

しかし、モチーフが怪獣から風景へ変化したことにおいて重要な点は、制作の関心が「単に像を作ること」から「視覚が像をどのように捉えているか」という風に変化していったことであった。これ以降、作品の平面性や正面性への意識が強く見られるようになり、視覚性を強化しようとする。これはその後の作品の方向性に繋がっていく。

(2) バラバラになる人体、消失する部位 - 人体をモチーフとした制作について

怪獣から風景へのモチーフの変化は、「単に像を作ること」から「視覚が像をどのように捉えているか」への関心の変化であった。自身の過去作品を振り返ると、頻繁に人体とその形態を変形する造形が見られた。

《むかしむかしきょうのぼく》(2013)、《太陽のモニュマン》(2014)は、確かにモチーフは怪獣やヒーローだが、その基本となるシルエットは人体のものである。《異星の客の肩》(2014)、《角にまつわるエトセトラ》(2014)、《シルエット・ロマンス》(2014)も同様である。そもそも『ゴジラ』や『ウルトラマン』などに登場する怪獣は人間が着ぐるみの中に入って演じるものであるから、そこには人体のシルエットが見て取れる。完全に人体から離れた造形よりも、まだ人体の造形に関心があったのであろう。この他の作品にも同じように人体的な像が見られる。そして《風景の網目》で初めて怪獣やヒーローなどの意匠が見られない人体像が現れた。この作品から博士課程一年次の2017年以降、作品の主なモチーフには人体を取り入れたものがほとんどとなった。なぜこのような変化が見られるようになったのか。

既存の怪獣をモチーフにしては、「キャラクターとしての怪獣」というイメージを多く引き受けてしまう問題があった。自身の意識の中での大きな変化は、そういった既存のイメージを少しでも払拭したかった点である。また、関心の変化が視覚像への関心であるならば、人体へモチーフが移っていったのは、より身体的なものへ、あるいは視覚芸術における普遍的なモチーフとして扱われていた人体へと関心が移ったからだと考えられる。ただ美術史の中で長い間、そして多く扱われてきた人体像を制作することもまた、別の既存のイメージに少なからず依ってしまう可能性はある。しかしながら、それでもより根源的な身体へのアプローチを試みるならば、人体像を扱うことは自身にとっては重要だと思える。それは既存のモデルに頼るということではなく、その歴史性を引き受けつつ、自身の内に新しいモデルを生み出そうとするためである。

2017年に制作した作品群は、整合性の取れた形態や単一的な形態よりも、身体の子レや機能的な失調を積極的にその造形に見出そうとしたものである。また、それらの造形はほとんどチェーンソーによるものである。

《ずれてる二人》(2017)や《切断されて》(2017)(図7、8)では、木をバラバラに切断したのち、それぞれに人体の部位を別々に造形し、できたパーツを積み上げて切り貼りされたような人体像を制作した。また以前の制作で切り落としたパーツもそのまま人体の部位として作品に取り入れている。《ずれてる二人》は正面から見た場合には一体の人体の像が見えるが、側面から見た場合に像が二体に見えるようになっている。(図9)

《頭部Ⅰ、Ⅱ》(2017)(図10、11)はチェーンソーによって、そのまま木の表面を勢いよく削り造形した首像である。この顔の部分もまた深く削り取り、穴を空けている。

《レリーフⅠ、Ⅱ》(2017)(図12、13)は、タイトル通りレリーフ調の作品である。背景に対して人体の像が浮かび上がってはいるものの、像は立体的なものではない。表面に描いた像の輪郭線から外側に向かって背景となる量を削り取っている。平面的な像の輪郭の側面にわずかな量ができており、像が少し立体的に見える。しかし、その側面の立体的な量はすぐに平面の背景に変わっていく。さらに一番手前の像は着彩によってはっきりと背景

と区別されているため、鑑賞者は平面的な像から側面の立体的な量、そして背景の平面、またそこから正面の像へと、視覚を交互に動かしながら、それぞれの領域を行き来することになる。こういった処理は先ほどの《ずれてる二人》と《切断されて》にも見られる。この処理によって平面の背景から高さのついた像もまた平面であるが、側面の量によってできるわずかな立体感から、平面性と立体性とが二重になっている。

他には輪郭線だけをチェーンソーで削った《彼》(2017)、《喋らないヴィーナス》(2017) (図 14、15) では、木の表面は何の加工もせず、人体の像を描いたのみで、その頭部箇所には仮面のような木の塊を付けた。

これらは木を丸彫りしていた頃の造形より線的で、輪郭が強くなっているため、内から広がるような量塊ではなく、視覚に対する効果が高められた表面的なイメージが強い。チェーンソーによって刻まれた木は表面的な視覚性に奉仕しながらカービングの行為性を意識させるものとなった。

このような制作の変化に関して、トーマス・ハウセゴからの影響が窺える。

ハウセゴは、主に人体をモチーフとした彫刻作品を、石膏やブロンズ、しばしば木も素材に制作している。その表面には作者の手跡や制作の痕跡などが荒々しく残っている。

ハウセゴが作る人体の部位は著しく抽象化され記号的であり、顔とみられる部分には幾何形体が多用されている。また作品の正面性がとても強い、というよりはいくつもの平面的な像が切り貼りされることで、いくつもの正面が存在するように見える。(図 16) 加えて人体像は等身をはるかに超える巨大なものがほとんどのため、観賞者の視覚は目まぐるしく動くことになる。そして、このバラバラになった人体像とメディウムの触覚的な質感や物質感とが、視覚によって統一的な人体像を捉えることをより困難にさせている。

このようにハウセゴの作品に見られるメディウムと意味内容とが相互に作用する表現は、私が制作した作品群に通じるものがある。

また、ハウセゴの作品には、キュビズムへの類似性が見られる。一定の視点から像を描くのではなく、複数の視点から捉えられた像を同時に描くというキュビズムの形式は、絵画だけでなく彫刻にも影響を与えたのは広く知られていることであろう。

岡崎乾二郎は『抽象の力』(2018)において、キュビズムの前提を以下のように述べている。

だが、そもそも感覚器官としての眼が実際に見ているものは、われわれがいままで見ていると思いついていた対象の姿とは違う。眼に実際に飛び込んでくる情報と見ていると思っていた像のズレ、これが印象派から後期印象派、キュビズムに至る流れで画家たちが共有するようになった自覚だった。(注 2)

確かにキュビズムの核心にあったのは、視覚が一瞥して捉えることのできる代表的な

像（イメージ）への関心の、むしろ低下である。（中略）そもそもキュビズムは対象の見かけ（のそのものらしさ）の再現、つまり視覚への依存から絵画を離し（誰もが知るように、キュビズムが放棄したのは事物の見慣れた形＝区切られた形であり、対象を特徴づけているとみなされていた固有な色彩である）、それらによらず、より直接的、具体的そしてリアルに対象を把握することを目指したのである。（注3）

アレクサンダー・アーキペンコやジャック・リプシッツは人体の部位を線的な幾何形体に変形させ、一つの像に組み合わせ、いくつもの視点を与えている（図17、18）。レイモン・デュシャン＝ヴィヨンの《馬》（1914）（図19）も同様にそのモチーフとした対象の像と作られた像との間に大きなズレが感じられる。

中原は18世紀から19世紀にかけて発達した科学技術に伴い人間主義的な価値観が崩壊した時代におけるキュビズム的な彫刻家たち（立体派）の意識について、以下のように述べている。

立体派にみられるのも、ふるい「てわざ」の無力感の兆しであり、あたらしい現実を認識し、それとなんとかして和合しようということです。それは「具体的」な物質の世界への接近ということにあらわれていると思います。（注4）

《ずれてる二人》や《切断されて》、《レリーフⅠ、Ⅱ》などに見られる人体像および平面性と立体性との重なりは、ハウセゴの作品やキュビズム的彫刻家のような、私たちが捉えうる像とその認識の根本的なズレの表明であり、より「具体的そしてリアル」な対象の造形である。これは意味分節機能の失調やメディウムと意味内容とのズレによって生じる「言い表し難いもの」と関係があると言える。ただ、キュビズムと自身の制作とをその類似性から結びつけることは、自身の作品意図を掘り下げる上では役に立つが、あくまでそれは一つの補助線であって、そのままキュビズムの意図と「言い表し難いものとしての彫刻」のそれとが合致しているわけではない。なぜなら次に述べる作品たちは視覚像のズレだけでなく身体欠損やその機能の失調を主題にしたものだからである。

《頭部Ⅲ》（2017）（図20）は、実際の間人からかけ離れたサイズの頭部である。特定のモデルを指し示すものがなくなるほど、その顔の大部分を物理的にチェーンソーでえぐり取った。また、その背面も平らに切断され、前面よりも深くえぐられている。（図21）

この作品において身体にある機能的なものが物理的に消失しているのだが、鑑賞者はクレータのように抉られた頭部の中心に何らかの人称を見出すことも可能である。それは欠損した身体によって、いかなる人称にも見えるからである。それはまさに「万能のゼロ記号」、「言い表し難いもの」である。それと同時に素材である木や抉られた穴の物質性が浮かび上がり、それが消えると、また何者でもない顔のイメージが浮かび上がる。このように鑑賞者

は物質（メディウム）と観念（イメージ）との間を行き来することとなる。

《ヴィーナス》（2017）（図 22）も人体をモチーフにした。胴体はチェーンソーによって大きく開口し、その刃の跡を各所に深く残してある。まるで臓器がむき出しになったかのようである。《頭部Ⅲ》とは異なり、切断された頭部を上下逆さまに置いた。胴体の下にある台座のように見えるものは、この像の脚部にあたる部分であるが、これもまた上下を反転させている。単一の連続体である木を切断するということは、分離した部分同士を好きなように組み替えることが可能ということだ。部位の反転は、身体の機能を消失させるのは物質の消失だけではないことを示している。

これと同様に《ひるがえり》（2017）（図 23）は、上下逆さまにした胴体を頭部の上に乗せた作品である。顔の中心は窪ませるのではなく空洞にした。上に乗った胴体も腕と脚部は一本ずつしかなく、人体が丸ごと反転することで、その正常な機能が失調してしまっている。

以上の作品に共通しているのは、チェーンソーの跡やノミ跡が意識的に残され、消失や切断といった手法によって物理的あるいは観念的に身体機能が失調した人体像であるということだ。また人体の整合性を否定しながら人体と判別できるものを残すことによって観賞者はメディウムである木自体の質と像の印象との間を行き来する。この行き来するという感覚は「言い表し難いものとしての彫刻」にとって重要なものとなるが、これについては後に詳しく述べる。

《位置について》（2017）（図 24）は人間の姿勢や身ぶりによって、その機能が失調することを試行した。

この作品は、人間が四つん這いになったような姿勢をとっている。前作と同様に一つの連続した形態ではなく、14 のパーツに分かれた部位によってできている。頭部にあたる部分も空洞であり、作品の表面はチェーンソーによって切断された跡をそのまま残している。

四つん這いという姿勢は、二足歩行で直立する人間に対して、四足歩行をする動物の姿に見える。加えて、まだ自らの力では立つことができないため、手足を使って地面を這って移動する赤ん坊の姿にも見える。つまりこのような姿勢には人間とは違う動物的な像が喚起されるということだ。断っておくが、赤ん坊が人間らしくないと言いたいわけではない。その人格や身体形成が未成熟であったり、未完成な部分があったりする点においてそう見えるのである。

この身ぶりや姿勢という観点からゲオルグ・バゼリッツのある作品について述べる。バゼリッツもまた木を素材として、チェーンソーやノミの荒々しい手跡が残る彫刻を制作している。バゼリッツは自身の制作について以下のように述べている。

私が彫刻や絵画を作るとき、似たような態度を取ります。私は何度も用いられたやり方には従わない。あなた方が座って絵を描くとき、非常に調和のとれた方法でそれを行う

傾向があります。私はそれが嫌いです。まったく好きにはなれない。私は調和のとれた絵画を放棄することによって、あるいは非常に注意深く、高度に訓練されたうえで、この性分に合わない、すべての仕事に気づくことによってのみ、私の芸術的な結果を得ることができます。(注 5)

またバゼリッツは木を素材としてチェーンソーやノミを用いる理由について、「私はすべての手作りの器用さ、芸術的な優雅さ、構造を伴って行われるすべてを避けたいのです。」(注 6) と述べ、調和の取れたモデルを嫌い、器用さ、優雅さ、構造を持つものを注意深く回避することによって、自身の芸術的な成果が得られると考えている。

バゼリッツが彫刻の制作を開始した 1979 年から 1997 年の間の作品には、アフリカの原始的な彫刻からの影響が見受けられる(図 25)。バゼリッツの彫刻は人体をモチーフにしているが、およそ解剖学的な人体のモデルからはかけ離れている。またチェーンソーやノミによってつけられた痕跡が表面に生々しく残っているが、それは決して素朴さや原始的なもののための表現ではない。1980 年にヴェネツィア・ビエンナーレで初めて《Modell für eine Skulptur (彫刻のためのモデル)》(図 26) を発表した。その彫刻の腕の身ぶりはヒトラーの敬礼のようにも見える。

バゼリッツは 1938 年東ドイツに生まれた。第二次世界大戦の最中、当時ドイツではアドルフ・ヒトラー及びナチ党による独裁が始まっていた。歴史的に見て、戦時中のナチスの影響は存在したであろうし、その当時のバゼリッツの経験が、個人的なレベルを超えて歴史的な経験として既に知られているからこそ、手を挙げる身ぶりにあの敬礼の姿を見ることが出来るだろう。

ドイツにおけるナチスの破壊的なイメージは、1957 年から 1969 年にかけてバゼリッツが制作した人間や動物が切断され、ずれて配置された絵画作品からも見ることが出来る。(図 27)

ここで重要なのは、バゼリッツの彫刻は単純に素材への直接的な行為の結果に還元されるものではなく、むしろその身ぶりによって、もはや歴史や記憶の中で消え去ってしまう出来事のイメージ、私たちが気づかない「言い表し難いもの」を強化させ、対話の機会を与えているということではないか。バゼリッツは、《Modell für eine Skulptur (彫刻のためのモデル)》のアイデアに関するインタビューで以下のように述べている。

それは身ぶりから来ています。あなたが身ぶりを行うとき、十字を切るときでも何でも、その起源(抽象的なものではなく、具体的なもの)は人間の姿勢(ポーズ)にあります。誰かが極端な姿勢をとると、身ぶりの意味において、表現がより明らかになります。例えば、象や虎を作るためには、象や虎の姿勢をあなたの人体で模倣するのが一番です。中国には集中運動(a concentration exercise)があります。この運動は、特定の動物の動きや表情を自分に模倣します。それは顔から始まり全身へ続いていきます。あなたは

蛇、虎、象に変身します。私は自分自身を変えることができるこの極端な状況は、その負荷ゆえに、本当に興味があるものです。例えば、腕の身ぶり、私たちが話した、ある挨拶〔ナチスの敬礼〕は、抽象的に見え、芸術性が高く、高度に付与された意味がありますが、決して考えぬかれてはいない極端な姿勢です。誰もが、それらがいかにかに強力かを知っています。(注7)

バゼリッツは、人間のとる極端な姿勢は強い力を持つと考えている。それは抽象化されたものではなく、具体的な固有の起源がある人間の身ぶりによってこそ、表現を強化できるという。例に挙げている中国の集中運動 (a concentration exercise) とは、正確な訳は見当たらなかったが、おそらく太極拳に見られる緩やかでゆったりとした動き、または形意拳のような実際の動物をモデルにした拳法を指していると考えられる。

つまり、モデルの形態の模倣ではなく、そのモデルが行う所作や身ぶりの模倣によって、よりその意味や表現を強化するということだ。身体的な運動によって引き起こされる表現は、形象化される以前の根本的な感情あるいは「言い表し難いもの」を呼び起こす。例えばそれは《Modell für eine Skulptur (彫刻のためのモデル)》が示すように、腕を高く上げるという身ぶりによって呼び起こされた戦時中の記憶であった。

あらゆる身ぶりの模倣は自身の身体に別の身体の動作を重ねることでもあり、それがまだ内面化されない場合、元の身体機能と身ぶりとの間でズレが生じる。それは普段扱っている自身の身体が上手く扱えないという点において、機能が失調している状態とも言えるが、普段とは別の身体性が浮き彫りになることでもあり、それらは完全に別のものになるようにするわけではなく、二つが重なり合いながら一つの身体に同時に発生するのである。

これを踏まえて《位置について》の姿勢のアイデアは、小さな子供が行うようなごっこ遊びを参考にした。子供は身近にいる両親の仕草や生活の様式から動物や乗り物、テレビ番組の登場人物、アニメキャラクターなど様々な対象を模倣する。このような身ぶりの模倣を通じて、子供はまさに外界を対して《身分け》を行っているともいえる。

例えば私が怪獣 (ゴジラ) ごっこをした場合、まずはゴジラのように眼を大きく見開いて歯をむき出す。上半身を前に傾けて、肩を張って手を前に構える。そして重心を低くしながら、股を大きく開いて、ゆっくりと一歩ずつ足を踏み出すだろう。もちろん私はゴジラのように街を破壊するほど巨大な怪獣ではないが、この瞬間自身の身体を意識しながらも、そこに別の身体が重なっていることもまた感得することが出来るのである。あくまでもゴジラは一つの例だが、《位置について》を制作する際にも実際に四つん這いになり、四足歩行の動物の身ぶりを模倣した。そうすると、まず視線が低くなるため、直立時とは見えるものが変わってくる。続いて二足で歩くよりも移動が遅くなり、足だけでなく腕や手も使わなければならないので、移動の不自由さがわかる。だが、全身によって移動しているということがはっきりと意識出来る。より地面に近いことで直立時とは空間の認識も異なることに気付

く。人間が二足歩行によって垂直に立っているのに対して、動物は四足歩行によって水平になる。このことから人間らしさとは垂直性にあり、水平性はそこから距離があるものとも考えられる。

では《位置について》の造形をもう一度見てみよう。水平性がそこまで顕著に見て取れるわけではないが、胴体から下がなくなり、いきなり脚部が表れる構成から、垂直的な人体が否定され、切り落とされていることは明確である。垂直性を残しながらも、同時に水平性が浮き上がっている。さらに顔が空洞になっていることによって正面を規定するものが消失しているため、鑑賞者はどちらの方向からも正面を設定することが出来る。しかし、ある方向から見る場合と別の方向から見る場合ではその姿勢はそれぞれ異なって見える（図 28）。この像はその身体に二重の身体性を伴った作品なのである。

以上のように人体をモチーフとした制作は、言語だけではなく物質や身体から失調する機能を作り出し「言い表し難いものとしての彫刻」を見出そうとしたものであった。また素材となる木から消失や切断といったイメージが得られた。

(3) 扱っている素材について

制作において一貫して扱ってきた木という素材（メディウム）が、なぜ怪獣やこういった人体像を表すのに必要なのか、これまで十分に考察できていなかった。制作のプロセスを再考するにあたって、木を素材として扱う根拠についても触れておきたい。

怪獣や風景をモチーフにしていた頃は、それを木で制作する理由を常に問われ続けていたが、そもそも私は明確な根拠があって木を使っていたというよりも、単に私自身にとって扱いやすい素材であるからという理由しかなかった。

ルーマニアのエッセイストで評論家でもあるイオネル・ジアヌーはブランクーシが木や大理石、ブロンズなど多くの素材を扱ってきたことから、メディウムと意味内容との関係や形態と内容との照応について以下のような示唆をしている。

素材の選択はその内容によって決定される。大理石は生命の起源を観想するのに向いており、一方木はもっとたやすく生命の矛盾の激しい表現に向いている。ブランクーシが使う素材の構造や法則に対する深い造詣が、彼をして形態と内容の完璧な調和を達成せしめたのである。（注 8）

こういったジアヌーの示唆は意味内容がまず先に存在し、メディウムはそれによって選択、決定されるものとしている。第 3 章でも述べたが、メディウムが意味内容の表現のためだけに扱われてしまうことには注意を払うべきであり、単に木を彫って形態を作る方法においてはメディウムである木は意味内容（過去の制作で言えばイメージとなる怪獣）の再現、代行に奉仕するのみになってしまう。

そうであるならば、半ば無目的な素材選択から始まった制作であっても、テーマやモチーフ、形態や技法の変化を経て、逆説的にその素材を扱う意味を浮き彫りにしていく方が「言い表し難いもの」の論旨に沿っているのではないかと私は考える。

2017年から制作した作品はいずれも強い正面性、凹凸の激しい表面や、切断されたバラバラの部位などによって、人体の印象を持ちながらもメディウムである木の物質性も強調する。それはメディウムと意味内容とが互いに作用しあうこと（＝行き来すること）を目指したからである。

そもそもカービングは素材から量塊を削って形態を生み出す彫刻の技法である。つまり量を消失させることによって造形している。作り出された形態は常に削り出された後の量塊である。この消失こそが、カービングという技法の本質と言える。そこでカービングにおける量塊の物理的な消失と機能の失調（身体的機能の消失）によって発生する「言い表し難いもの」とを重ね合わせることが可能である。

しかしながら、カービングを行う素材は木の他に石もその選択肢にある。確かに石も量を消失させて形態を作るという点においては木と共通している。またノミやドリルを使用して造形する点も類似している。ところが、木と石とでは、その消失のさせ方に違いがある。

まず扱われているノミの形状が異なる。石を彫るノミは先端が細く尖っている。これによって石の粒子を叩き、粉碎して造形を行う。対して木で扱うノミには刃がついているため、石とは違って木の繊維を切断して造形を行っている。

ここでカービングにおいて行われている消失させるという行為は粉碎と切断という二つに分けることが出来る。最終的な形態は前者において元となる素材から粉々になって出来上がるが、後者では元の素材から切り離される形で残ることが出来る。これは木が切断されバラバラになっても、また組み合わせが可能ということである。

これを踏まえつつ素材を象徴する意味から考察を続ける。制作するとき、木は地面に生えている状態ではなく、切り出された丸太の状態で出会うことがほとんどである。既に木は生命活動を終えており、何ら生命感を感じさせるものではない。そもそも木に意識があること自体不明確であるが、何の処置もしなければ乾燥が進み、外部と内部に含まれる水分の差によって割れが発生する。その際、木がはっきりと音を立てて割れるのを私は何度も耳にしたことがある。まるで生きていたかのような錯覚を起こすほど大きな音を立てるが、自然に生えていた頃の生命力を表すものでは何らなく、むしろ悲鳴のようにさえ聞こえてくる。このことから木は生と死の狭間にいるもの、生ける屍のようにも思えてくる。さらに木は自然の恵みであると同時に、私たちに消費され続ける（家具や建築、果ては紙や割りばしまで）身近なメディウムであり物質である。

このことから意味分節の上で木は、かつて自然のカオスで未分節な観念の一部として活動していた、生きていたものであったが、固定化された素材としての物質、すなわち死せるものでもある、という矛盾したカオス的な存在だと言える。さらに言えば、ほとんどの

木は地面からまっすぐ生えているものである。その垂直性は地面から直立する人体のシルエットと重ね合わせることも出来る。

石もまた自然の連続体としては木と同じであるが、石の永遠性や堅牢さよりも、こういったカオス的な側面から言えば木を選択する方が「言い表し難いもの」というテーマに沿っている。

では粘土などの可塑性を持った素材による造形技法であるモデリングの場合ではどうか。

モデリングでは、あらかじめ粘土を定着させるための骨組みが必要であり、それに粘土を定着させながら形態を作っていく。そうすると空間に対して量が内側から外側へ広がって作られることになる。カービングは元となる素材があるため、骨組みの必要がなく、量が外側から内側に向かって減っていくことで空間が作られる。

こういった工程から、カービングの場合は空間に対して元となる量が残るため、生じたポジティブな空間とネガティブな空間との差がはっきりする。ところがモデリングの場合は、内側から肉付けされていくため、基本的にポジティブな空間が強くなるため、切断とは異なった空間ができてしまう。

さらに、粘土などで作られた形態は乾燥によって時間経過と共に崩れていくし、耐久性も弱いので、そのままでは形態を維持することが出来ない。大抵モデリングを行う場合には型を取り、石膏やプラスチック、ブロンズなどの別の素材に置き換えなければならない。またテラコッタなどの陶土である場合は焼成して硬化させる必要がある。これによって制作段階の状態と完成時の状態とでは間接的に素材の性質が変化する。対してカービングは直接素材を加工するので、素材の性質が変化することはほとんどない。この直接性と間接性との違いがカービングとモデリングの違いとも言える。消失や切断はカービングの素材に対する直接性がなければ行うことが出来ない。そのため私はモデリングではなくカービングを選択しているのである。

第5章 彫刻と視覚

(1) 彫刻における視覚

モチーフが怪獣から風景、風景からバラバラになる人体へと変化したことに伴って、新たに二つの関心事が現れた。

一つ目は既に述べたが「視覚が像をどのように捉えているのか」という点。二つ目は風景からバラバラになる人体へ移行するところで現れた「物質や身体の問題から失調する機能について」というものであった。

この章では、「視覚が像をどのように捉えているのか」という問題について考察する。これはどういうことか。

例えば、これを説明する場合「人間の目に、見た物体の色や形が光として目の中に入ってきて、角膜・水晶体のところで屈折し、網膜上に光が集まることで、網膜上にはっきりと画像が写し出され、その映し出された画像情報が脳に伝達されることで、ものが見えていると感ずるのである。」(注1)とすることも出来る。しかし、これでは単に人体における視覚の構造や機能を説明しただけである。ここで私はそういった考察を行いたいわけではない。

視知覚の遅延やキュビズムにおける前提のように、私は実際に見る対象とそのイメージとのズレに基づいて彫刻を制作するのであるから、そのために考察すべきは機能的な視覚や像の把握ではない。むしろ彫刻という芸術形式において像を作り出す過程で視覚や視点はどうのように扱われてきたかを考察する。それは制作によって変化する像の印象や、そのときに作り出される視点とはどういうものかを把握するためである。

また視覚芸術が視覚に対して関心があるのは当然のことと言えるが、彫刻は視覚芸術でもありながら触覚的な関心も重視されることがある。とは言え、結局私たちは作られた像を視覚で把握していることに変わりはない。そのため、ある芸術形式の特殊性として一つの感覚(視覚、触覚など)が割り当てられていることがどういった経緯によるものかを理解するのは、「言い表し難いものとしての彫刻」を試行する上で有効であることに限らず、彫刻という形式を理解する上でも重要だと言える。

ルドルフ・ウィトコウアーは、『彫刻 - その制作過程と原理 - 』(池上忠治監訳、1994)において古代ギリシアからルネサンスやバロック、近代から20世紀までの彫刻における制作方法とその過程から彫刻について論じている。この文献を中心に彫刻における視覚や視点の扱われ方について考察していく。

ウィトコウアーはアルカイック時代の彫刻の制作過程を例に以下のように述べている。

先ず、彫刻家は大理石のブロックをほぼ四角形に切り整えておかねばならない。その後でおそらくブロックの各面に像の正面、背面、両側面の輪郭を描いたことであろう。こ

の推測は当たっているに違いない。なぜなら、彫刻家には自分が表そうとする像を統一的に把握するために指針となる線が必要だったはずだから。(注2)

このように四面を同時に彫り進めてできた彫刻は結果的に四つの異なる視点を持つ。ウィトコウアーはこれらの像は四つの明瞭に異なった面、それぞれ分離できる面を有し、見る者に四つの異なる視点を提供すると言う。つまり描かれた輪郭線を指標に別々の視点から作られた彫刻は結果的に鑑賞者に多くの視点を与えるとしている。(図1)

現実の三次元的な立体物として一つの像を成立させるならば、それぞれ異なった面に異なった輪郭が描かれ、そして異なる面から彫ることになる。このことから彫刻において鑑賞者が見るべき視点の多さが、既に制作過程の段階から含まれていることがわかる。ここではそれが四つある。そのため鑑賞者はこの四つの面、つまり四つの視点から像を見ることが可能となる。また同様に彫刻家にとって、この四つの面や視点から像を作り出さなければならぬということでもある。

中世においてドイツのベネディクト派の修道士テオフィルスは『さまざまの技能について』(1996、森洋訳編)の象牙の彫刻について以下のように記述している。

象牙を彫刻せんとするものは、先ずその、汝が欲するであろう大きさの板を作れ。そしてその上に白黒を塗り、鉛をもって、汝の欲するままに人像を描き、さらに細い鉄具をもって、はっきりするように、線を描け。その上で、様々な道具で、地を、汝が欲するであろう深さに彫れ。(注3)

これはギリシャ・アルカイック期の彫刻に見られた直接素材に線を描いて彫る工程と同様である。

このような方法に対して、ルネサンス期にレオン・バッティスタ・アルベルティは「彫刻論」の中で、異なる方法を提示している。

アルベルティは、彫刻は自然模倣からその類似物を作ることが目的であるとしている。そのためには、ディメンシオとフィニティオという二つの基準が必要だと言う。前者は計測や測ること、確実に確かな計測量のことであり、後者は境界や輪郭を定めて描くことを意味している。ディメンシオはエクセンペダと呼ばれるモデルの長さを測る直線定規とその直径を測る可動式の定規(図2)によって得ることが出来る。次にフィニティオ、つまりモデルの凹凸部分の輪郭を求めるにはフィトリウムという器具を使う必要がある。これは先端に鉛の付いた糸を垂らした棒を取り付けた一つの回転可能な円盤(図3)で出来ている。これをモデルとなる対象の上部に取り付けることで、モデルの様々な輪郭を数値化することが出来る。(図4)(注4)

このような方法によって、例えば大きな大理石の彫刻を制作する際に、あらかじめ小さな

サイズで作っておいた原型から正確に素材に転写することが可能になったのである。それは彫刻の制作において模倣すべき対象（ここでは人体）の変化しやすい見かけの姿が数値によって正確に視覚化されたことで可能になっている。

レオナルド・ダ・ヴィンチも同様に彫刻を制作する際に粘土で原型を作り、大理石に転写する方法について言及している。

ダ・ヴィンチは「大きな原型を扱うことができるためには、小さな原型を作ることから準備しなさい」（注 5）と述べ、また「連続性を持つ限りない輪郭線を得るために、数限りない素描を描くことなしには彫像が作れない」（注 6）として像がどの角度からもよく見えるように多くの輪郭線を描かねばならないと述べる。このことからダ・ヴィンチが彫刻の制作において、原型を作ることこそそうであるが、対象を多数の視点から観察することが重要だと位置付けていることが窺える。そのためには数多くの素描が必要だともしているが、限りない素描は「一つが背面、もう一つが正面という二つの側面に切り詰めることができると我々は答えます。」（注 7）とダ・ヴィンチは言う。

つまり正面と背面とが正しく対応しているのならば、数限りない輪郭線において、その両面を合わせて丸彫りの彫像を作ることが可能である。なので、丸彫りの像を作るために彫刻家は二つの面、すなわち正面と背面を考慮して制作すればよく、それらの持つ数限りない面と同じだけの面を用意する必要はないということである。

ダ・ヴィンチはスフォルツァ騎馬記念像（図 5）のために数多くの素描を描いたが、正面と背面のみに限定されている。ダ・ヴィンチは彫刻を制作する際には対象を多視点から観察することが、理論上は重要だとしているものの、実際の制作では視点、ここでは鑑賞者に見られるべき主要な面がかなり限定的、単一的になってしまっていたのである。この点においては前述の限定的な四つの視点を持つギリシャ・アルカイック彫刻に共通していると言える。

『ルネサンス画人伝』（1982）においてヴァザーリは、ミケランジェロの制作方法を水盤の比喩を用いながら以下のように説明する。

まず蠟か何か他の堅固な材質の像を手にとったら、それを水盤に水平に横たえたとする。水はその性質上平坦で同水準にあるから、当の像を少しずつ等しく持ち上げると、最初にもっとも突き出た部分が姿を現わし、奥のほう、つまり像のもっとも低い部分は姿を隠している。かくて最後にその全貌が現れることになる。大理石像はこれと同じように鑿で彫られねばならないのである。つまり最初にもっとも突き出た部分が姿を現わし、それから徐々にもっとも底の部分が現れるようにする。（注 8）

《聖マタイ》（1506）（図 6）のような未完成の作品からこの過程を見ることが出来る。こ

の作品では左膝から左太腿が一番手前にあり、作り込まれているが、そこから遠い場所にあたる腕や顔部分はほぼ粗削りのままである。このことからミケランジェロは、作品は一つの主要な面を持つものとして扱ってきたことが読み取れる。これはある一面から人体の中で最も突出した部分から徐々に奥行を作り出しながら彫り進める浮き彫りのような手法とも言える。

また《奴隷アトラス》(1513～1520) (図 7) や《目覚める奴隷》(1513～1520) (図 8) にも同様の方法で制作された跡が見える。しかし《聖マタイ》に見られたような正面からの彫り込みに限らず、これらには二つの側面からの彫り込みが見られる。《奴隷アトラス》は左膝から足にかけて正面から彫られているが、右膝は側面から彫り出されている。そして左肘は同じく側面方向から現れているのがわかる。これらの作品から主要な面同士が交錯し、単一的な視点でありながら、鑑賞者に動的な視線を促していることがわかる。

これは《勝利》(1532～1534) (図 9) において顕著に現れている。正面を見つめる青年の足元に跪く老人もまた同じ方向を向いているが、青年が大きくひねった右腕によって、鑑賞者は肩や背中といった身体の側面も見ることが出来る。一つの動きに対して、それに対応する動きが組み合わさり、鑑賞者に対する複数の主要な面がねじれながら一つの像に現れている。このような例外的な作品もあるが、像が見られるべき主要な面から徐々に石を彫り出すミケランジェロの彫刻制作は、やはり古典的な単一視点のものであると言える。

このような彫刻における視点の問題はパラゴネ (paragone : 比較、対照を意味するイタリア語) に結び付けられる。パラゴネとは諸芸術の優劣比較論争の総称である。

ルネサンス期には、どちらも素描を元に自然模倣を行う芸術である絵画と彫刻は、そのどちらが上位の芸術に位置付けられるのか、という論争が起こった。ウィトコウアーはルネサンス期に入り、中世まで機械的な技芸の位置付けであった芸術が言語や数に関わる学問としての自由学芸のように位置付けられるようになったことが一つの要因としている。

ダ・ヴィンチは、彫刻は肉体の行使が多く伴うが、絵画は知的な疲労であり、また彫刻には表現することが出来ない現象 (光、色彩、距離、霧や水、山や谷など) を絵画は表現できるといった点から絵画を彫刻の上位に位置付けた。(注 9)

視点という観点から言えば、一つの視点から対象を描く絵画と数限りない輪郭線と視点を必要とする彫刻との違いが関係している。

「素描を基礎に置いた芸術の中でもっとも偉大な芸術は彫刻である。それは絵画よりも七倍優れている。なぜならば、彫像はそれぞれ等しい価値を有する八つの視点を持たなければならないからである。」(注 10) と述べたチェッリーニは、単一的視点によって制作される絵画に対して複数の視点から制作される彫刻の方が優位であると主張した。

またフランチェスコ・ダ・サンガッロもチェッリーニと同様の主張をしている。画家はある裸体を描く際にその一つの視点のみを表せばよく、側面や背面について考える必要がないのであるから、一つの視点を選択すればよい絵画に対して、正面や側面、背面といったあ

らゆる面を考慮に入れて制作しなければならない彫刻の方が絵画よりも難しく、それによって得られる多くの視点によって大きな喜びが与えられると言う。(注 11)

時代は前後するが、ボードレーはこういった彫刻が持つ多視点という特性こそが絵画に劣る点としている。

彫刻は同時にまた漠然として捉えがたきなものである、なぜならあまりにも多くの面を一度に示すがゆえに。彫刻家が唯一の視点に身を置こうと努力してみても空しい。形象の周囲を回る観覧者は、良い視点だけを除いて百もの異なった視点を選ぶことができるのであり、そしてしばしば、芸術家にとっては、屈辱的なことだが、偶然に射す一条の光や、ランプの効果が前もって考えたのではない美しさを露わにして見せるようなことが起こる。一枚のタブローとはそれが自ら欲するところのものでしかない。それ本来の光の方向に見る以外の見方というものはない。絵画は一個の視点しかもたない。排他的かつ専制的だ。だからして画家の表現は、はるかにもっと強いのである。(注 12)

彫刻が鑑賞者に提供する数多くの視点は、光の効果によって作者の意図しない偶然の見え方を誘発してしまう。一視点であるところの絵画ではこのような事態が起きないゆえに絵画の方が彫刻よりも優位なのだとボードレーは主張する。しかしながら、16世紀の人文主義者、理論家、年代記者、詩人でもあったベネデット・ヴァルキは、1536年から1547年の間に行ったパラゴネに関する講演において、絵画は彫刻よりも多くの色彩像を模倣できるが、それは見かけだけで本物ではなく、対して彫刻はあるがまさにそれを模倣することが出来ると述べている。

なぜなら、眼が5つの感覚のすべてのうちで最も高貴であり、その対象には色彩をも持つとはいうものの、しかし、この視覚は最も不確かなもので、頻繁に騙されるからだ。このことはだれしものが、他の誰より画家がよく知っているとおりでである。画家の芸術は視覚を欺くことでしかほとんどないようなものであるからだ。(注 13)

ヴァルキは絵画が騙されやすく不確かな視覚を主に扱うのに対して、彫刻は最も確かな感覚である触覚を扱っているとする。

そして、われわれは何かを見て、それが実際にあるのか否かを訝る時、確信を得るために触覚を使う。さて誰もが知っていることだが、触覚は彫刻の中に、視覚がそこに認めるとはいつでも、触覚の対象であるために、翻っては絵画にはまったく現れないものすべてを見いだす。(注 14)

ウィトコウアーは16世紀には多視点的な彫刻が流行したと述べている。その中でジャン

ボローニャは《サビニの女たちの略奪》(1579~83) (図 10) で多くの視点を持つ群像彫刻を制作した。このような視線の運動はミケランジェロの《勝利》にも見られたが、《サビニの女たちの略奪》では女性を抱きかかえる男性、その足元で男性を仰ぐ老人がそれぞれの身体を大きくよじることで生まれる動きと反動の豊かさ、そして肢体の交差と重なり合いによって《勝利》以上に多くの主要な面が提示されている。

そのため鑑賞者は一つの固定された視点からではなく、多くの視点から自然に像の周囲を巡ることを促される。像の全容を把握するために視覚が運動することで、「触れるように見る」といった感覚を呼び起こす。それは純粋な視覚体験というよりも、視覚と触覚が連動して発生するものであり、鑑賞者の身体内には彫刻が持つ触覚が感得されている。

彫刻は現実の空間にある現実の物体であるから、絵画のような画面内での視点の動きだけでなく、鑑賞者ごと視点が物理的に移動する場合がある。そのためヴァルキの主張のように、彫刻は触覚がより誘発されやすいと言えるだろう。

ただこのような主張は、絵画における特殊性が視覚であることに対応して、彫刻には触覚という特殊性が位置付けられたような態度とも言える。パラゴネにおける様々な主張は、まさに両者の比較によって行われているから当然である。しかし、それによって両者の特殊性が、あたかも絶対的なものとされているようにも見える。

しかしながらバロック期の彫刻家ベルニーニは一つの視点からの眺めだけを強制するような表現方法をとっていた。ウィトコウアーによると、ベルニーニは一つの行為のクライマックスは一つの眺めだけから十分に示されうると考えていたため、多数の視点という観点では思考することが出来なかったと言う。

《コンスタンティヌス帝騎馬像》(1654~70) (図 11) はスカラ・レジア (バチカン宮殿内にあるサン・ピエトロ広場から教皇の宮殿へ通じる階段) に設置され、一方向からしか見ることが出来ない。《福者ロドヴィーカ・アルベルトーニ》(1671~4)、《聖テレジアの法悦》(1646~52) (図 12、13) も同様の手法が取られている。

このような絵画のような単一からの固定された視点は、主題となった物語のクライマックスを彫刻と建築空間との合一によって成そうとしたからだと言える。ところがチェッリーニの考えを繰り返すように 18 世紀フランスの彫刻家は彫刻のポーズの中で、あらゆる視点からモデルを研究した。彼らにとって、一つの像が無数の視点を持たねばならぬというのは依然として自明の理だったとウィトコウアーは以下のように言う。

ベルニーニの絵画的な一視点という考え方はブーシャルドンや他の彫刻家たちには何の魅力もなかった。彼らは十六世紀終わりのマニエリストたちを魅了した原理へ戻った。(注 15)

ブーシャルドンの《クピド》(1747~50) (図 14) や、特にピガルの《踵に翼を付けるメルクリウス》(1744) (図 15) は外に向けられた視線、翼をつける機械的動作、もう一本の

脚という三つの焦点を持っている。この点から単一的な視点で制作されたギリシャ・アルカイック期の彫刻からすれば、まったく非古典的であり、また反ベルニーニ的であるとも言える。

ベルニーニに影響を受けたとされるファルコネ（図 16）も「もし彫刻家が彼の作品のひとつの面をうまく表現したとしても、彼の作業の一部を実行したに過ぎない。というのも、彼の作品はそれを取り囲む空間に多くのポイントがあるように、多くの視点があるからである。」（注 16）とも述べている。このことから彫刻の制作においては多くの主要な面が前提とされていたことが窺える。

19 世紀末、ロダンの制作方法に対してカミーユ・モークレーは「動きの研究によって、彼は全体の輪郭に予想外の価値を与えるようになり、また、いかなる方向から眺めても良く、常に新鮮で均整のとれた様相を示し、その様相が他の様相をも説明するような、そうした彫刻を作る」ために「輪になってつながるような一連の眺めを得るため、常に自分の作品の周囲をまわりながら作品のあらゆる側面を次々にスケッチした」（注 17）と述べる。このことからモークレーがロダンを 18 世紀あるいは 16 世紀の芸術家たちの考案した多視点的な彫刻へと結びつけていることがわかる。

ロダンは「表面ではなく奥行きにおける輪郭によって制作すること、そしてこれら不変の形態が、観察された個々の対象の中に知覚できるようにすること、これが私の基準である（中略）見かけの姿ではなく立体の真実が物事を支配している。」（注 18）と記述をしている。また「像は（表面上だけの）皮相なものではなく、生命そのもののように内側から外へと成育する」（注 19）と言う。これはロダンが内部から生気に溢れ、外部へ放射状に広がるような物体または量塊として彫刻を捉える立場であったと言える。

ロダンは人物や群像を浅浮き彫りであるかのように扱う方法に対して「鑑賞者は、正面のある決められた地点に立たねばならない。そして後ろ側にあるものは全て添え物だ。装飾的な線はその地点から見たときだけ効果を生む（中略）アカデミックな彫刻家は彫刻を絵画のように扱う。つまり彫刻には正面と裏面があるのだ。」（注 20）と述べ、一つの視点しか持たずに鑑賞者を制止させるような彫刻は断固として退けた。

しかし、アードルフ・フォン・ヒルデブラントはロダンについて「例えばヴィクトル・ユゴー記念像のような一作品全体を見れば、現実の一体をいかにまとめ上げるかという知識が測りがたいほど欠如していることにいたく驚かされ、また建築的（構造的）感覚や全体的な芸術的洗練の低さにも驚かされる。」（注 21）と批判している。

ヒルデブラントはロダンとは対照的に単一の視点から彫刻を形式化する方法をとるが、これについては後述する。

彫刻の多視点性は、作られる像の正面と背面、両側面にそれぞれの視点から見られる像を描き、それを手掛かりに一つの像に還元することによって発生するとした。これは大理石な

どを彫り出す技法、すなわちカービングによるものであった。では粘土などによるモデリングの場合はどうなるのか。

ダ・ヴィンチは粘土による造形を主に大理石の彫像を作るための原型として扱っていることが以下の言から窺える。

もしあなたが大理石で彫像を作りたいのなら、まず粘土で作り、それが終わったら、乾かした後に箱の中に入れなさい。その箱は、粘土製の彫像を取り出した後に、その粘土のものに相当する彫像を彫り出すための大理石の塊を収めるのに十分な大きさがなければなりません。粘土製の彫像が箱の中にある間に、箱に空けた穴に小さな棒を差し込み、その白い棒が彫像の幾つかの部分に接するまで穴から突っ込みます。それから箱の外に突き出た棒の部分を黒く塗り、各棒と各穴に印をつけてそれらの位置を確定できるようにします。そして箱から粘土製の彫像を取り出し、あなたの大理石を中に入れ、あなたの棒の全てが印のところまで穴の中に隠れるまで大理石を削り取ってゆきなさい… (注 22)

これは大理石を彫る前に原型を素材に正確に転写する方法である。アルベルティが提唱したディメンシオとフィニティオは原型を転写する前提にあった。ウィトコウアーは 15 世紀には原型を使用していた例がいくつかあったと述べる。

ヴェロッキオは《ニッコロ・フォルテグエッリの記念碑》(1476 頃) (図 17) の原型をテラコッタで制作していた。またミケランジェロの《ダヴィデ》(1501~04) (図 18) は、元々アゴスティーノ・ディ・ドゥッチョが受注していた仕事であり、アゴスティーノは蠟原型を用いていたという。しかし、小さい蠟原型の拡大に失敗したアゴスティーノは制作を放棄し、50 年後にミケランジェロによって完成された。

ウィトコウアーによると、ミケランジェロもまた習作としての蠟や粘土による原型 (図 19) を作っており、それらは構想を立体的な形態で素早く残すために導入されたものであったという。

チェッリーニも自身の彫刻論に、彫像を作る前に蠟や粘土で原型を作り、それを持ち上げたり下げたり、近づいたり離れたり、回したりして絶えず視点を変えながら、彫像の正面を検討することを説いている。しかし、原型の視点を絶えず変えることで、像の主要な正面や視点も変化するため主要な視点と他の全ての視点とを調和させるのはとても困難であるとしている。(注 23) この彫刻の多視点の問題に対してダ・ヴィンチは、彫像を彫り出すときに多くの視点や側面を考慮する必要はなく、正面と背面とに視点を切り詰めればよい、と一応の結論を出していた。

ベルニーニも彫像を作るための準備段階として多くの原型を用いていたが、それは単に複製を作るためだけのものではなく、そのモデルの偉大さ、高貴さ、英雄性、威厳といった観念的なものの視覚的表現のためであったという。(注 24)

当然のことながら、大理石による彫像の制作は、一度削られた箇所を元に戻すことはできない不可逆的なものである。対して粘土や蠟による可塑性のある素材での原型づくりによって、素早くモデルの印象を形態に写し取ることが可能となり、量の増減も容易でやり直しがきくため、彫刻家は彫像の構想を熟慮できるようになったのである。

対象への視点が移動することによって、見えてくる輪郭線は変化し続ける。ロダンはこの変化する輪郭線を捉えるために、モデルとなる人物と制作中の粘土を回転させたり、自分の位置とモデルの位置を変えたりしながら、比較と検討を繰り返していたという。(注 25) これはチェッリーニが説いた方法に似ている。ロダンは彫刻における多視点の問題を視点の限定によって解決しようとしたダ・ヴィンチとは異なる形で実践していたと考えられる。

またロダンの作品の多くはモデリングした像をブロンズにキャストしたものであり、多視点的な彫刻にとって大理石による彫像の原型として扱われてきたモデリングの可能性を広げたとと言える。

以上、彫刻における視点の扱われ方をまとめると、アルカイック期の彫刻は異なる視点を持つ像を一つの像に還元するという制作過程から数多くの視点を彫刻に内包させるものであった。

ダ・ヴィンチは連続する無数の輪郭線と奥行きとを一つの主要な面から作り出す。ミケランジェロも同様に、一つの面から量塊を削り取る浮き彫り風な制作過程を取っていたことから、三次元立体である彫刻の制作には、二次元的な視覚像による把握が行われていたと考えられる。だが、パラゴーネによって絵画、彫刻それぞれの特殊性が主張されるようになり、チェッリーニは彫刻のそれを多視点とし、ヴァルキは触覚にあるとした。この多視点的であることと触覚を誘発することとは関連するものと考えられる。

鑑賞者の動きを静止させるベルニーニの限られた面による彫像も作られたが、16世紀後半にかけて多くの視点と面を持つ彫刻が見られるようになり、彫刻にとって多視点的であることは前提とされるようになった。それは鑑賞者が彫像の周りを動くことを促すような視点を持っていたと言える。

19世紀においてロダンは、こういった多視点的であることを量感や生命感と結びつけ、それをより彫刻の特性として推し進め、さらには多視点や連続性をもった輪郭線の重視に加えて、対象のマッサやヴォリュームを生み出そうとした。ロダンはコンスタンという彫刻家から以下のような助言を受けた。

君はせっせとそれをやっているが、そのやり方はまちがっている。君の葉はみんな平べったく見える。だから本物のように見えないのだ。その先端を君に向けられているように、ひとつ作って見たまえ。それを見た場合に深さの感じが起こるように。(中略) 表面を見るときには必ずヴォリュームの先端として、君に向かってすすんでくる多少広さのある点として見たまえ。そのようにすれば、君は肉付けの術を習得することがで

きるだろう。(注 26)

ロダンはこれを人体の制作に適応することによって、見かけの表面だけではなく、対象の内部から外部へ向かうような膨らみの表現を可能にし、観賞者の触覚をさらに誘発した。対してヒルデブラントは、視覚制度のもとで彫刻という形式をより強化する態度を取った。

彫刻という形式に限らず視覚芸術は、作者や鑑賞者が「見ること」また作品が「見られること」、つまり視覚を前提にした芸術形式である。そのため絵画はより視覚に特化した形式であると言える。対して彫刻は絵画とは異なり、見られる面がいくつもある。

例えばある人体像を主要な面から見た場合、それが人体であることは、一旦は把握できる。しかし、その周囲を回ったり、離れたり、近づいたり、かがんだりして見るうちに、その全体の印象が変化してしまう。そうして、また主要な面に戻った時には、その像は最初に見た時とは異なる印象になる。なぜなら、見えていなかった側面や背後の面の印象が、最初に見た時の印象と統合されていくため、固定された視覚印象を得ることが出来ないからだ。

多視点的であることが、彫刻の特殊性の一つとして位置づけられるのは、固定されない視覚印象によって、鑑賞者の移動また視覚の運動が促されるためである。そのことによって私たちは対象をまさに「触れるように見る」こととなることから、彫刻は視覚芸術でありながらも、触覚にも特化した形式であると言える。しかしながら、そもそも私たちが対象を把握するときに、視覚と触覚という二つの感覚がそれぞれ個別に働くからではなく、互いに重なり合って働くのだから、その触覚の比重が大きく働く芸術が彫刻だと言える。そして、鑑賞者の移動また視覚の運動が促されるのは彫刻という形式が、三次元の空間に現実の物体として眼前にあるのにもかかわらず全体像が一望できないことに起因している。

(2) 視覚に対してまとまりのある像

私がこれまでに制作してきた作品は、視覚的なものであったと言える。怪獣をモチーフにした作品では、像は常に正面を向いており、観賞者に動きを促すものはほとんどなかった。風景をモチーフにした作品は特にその傾向が強い。人体をモチーフにし始めた作品も同様である。またマッサやヴォリュームがほとんどない形態であったため触覚性は希薄なものとなっている。

以上のように限定された主要面や触覚性に乏しい造形から視覚的な性質に重点が置かれていると言えるが、「言い表し難いものとしての彫刻」を試行する際に注意したいのは、短絡的に、触覚を誘発するからこそ、それが彫刻であるとすることや、言語の問題では触れられなかった身体の問題に応答できたとしてしまうことである。

その形式が優先する感覚器官は常に独立したものではない。『彫刻とはなにか 一特質と限界一』(宇佐見英治訳、1980)においてハーバート・リードは、彫刻の特殊性として触覚を挙げるが、以下のような慎重な見解を述べている。

視覚と触覚はいずれも、われわれの美的経験に積極的にかかわりわっているものであって、或る与えられた事例において視覚的な反応を触覚的反応から完全に分離することは、多くの場合、非常に困難である。たとえばものの表面をながめる場合のような、直接肉体の或る期間がかかわりあっていないときでも、表面の触覚的な知識にもとづく一連の連想が、それによってまざまざと生じることがありうるわけだ。種々の芸術を何か一つの感覚のもとに基礎づけるということは誤った単純化である。(注 27)

そもそも私たちは量感や動勢がなかったとしても、表面のざらつきや凹凸、光沢といったものからも触覚性を感じることが出来る。《位置について》(2017) は量感と呼べる膨らみはなかったが、その等身を超えるサイズから空間に占める量は保持されている。そうでありながら、立方体のように切り詰められた四肢や胴体、頭部が平面性を持ち、異なる方向から見られる主要面によって鑑賞者に動きを促す。その意味で鑑賞者が「触れるように見る」ことを可能にしている。

「言い表し難いものとしての彫刻」において重要なのは、単一の感覚にその特殊性を位置づけることではなく、視覚と触覚という二つの特性の間を移動可能にすることである。

視覚と視覚性の違いについては、『視覚論』においてハル・フォスターは、肉体のメカニズムによって形成されるのが視覚(ヴィジョン)であり、社会的事実として形成されるのが視覚性(ヴィジュアルリティ)だとしている。(注 28) 例えば遠近法による視覚モデルが視覚性にあたると言える。

『造形芸術における形の問題』(加藤哲弘訳、1993)において、ヒルデブラントは彫刻の固定されない視覚印象、多視点性に対して、まさにその視覚性のうちに彫刻の形式化を図った。本節ではこのヒルデブラントの彫刻における視覚性と制作方法とについて述べる。

ヒルデブラントは、自然は私たちの視覚に対して様々な見かけの姿を与えるが、それは「主題」自体は与えてくれるものではないと言う。ヒルデブラントにとって「形の表象」とは複数の知覚をある特定の視点から加工した「知覚とはまったく別のもの」であり、知覚されたものをただ写実することを批判している。(注 29)

まずヒルデブラントは像と形に着目し、ある対象を遠くから見た場合と近くから見た場合とで目の運動の違いから二つの知覚方式に区別されるとした。

遠くからの視覚像は目が動かず全体の印象が得られるため実際には二次元的な平面として把握される。これを視覚表象と呼ぶ。対して近くからの視覚像は対象の部分しか提供せず、連続的な目の動きという運動によって分割された像をつなぎ合わせて知覚せねばならない。これを運動表象と呼ぶ。(注 30) この運動表象に関して以下の記述から、ヒルデブラントが視覚性を重視しながらも、視覚の動きと触覚との関連を認めていることがわかる。

このように、近くで見るときには、運動表象が、形を見るためあるいは形を表象するた

めの材料になる。そして、物体の立体的な形についての経験は、もとはといえば、本来このようにして触れて確かめられることで成立してきたのである。いま、手によって、あるいは、目によって触れて確かめるところを考えてみよう。何かに触れていくことで、わたしたちは、形に対応した運動を実行する。そのなかで明確化するいくつかの運動の表象、あるいは正確には、そのなかで明確化する複数の運動表象の複合体が、立体的表象とよばれるもののことなのである。(注 31)

そしてヒルデブラントは、このような二つの知覚方式を混ぜ合わせることで得られる「均質で完全に平らな」像のことを遠隔像と呼ぶ。(注 32)

立体像は目の運動によって三次元的に把握できるが、それらは「継起的」にしかできない。まとまりのある立体像は「線や単純な面といった視覚表象から合成されており、それが運動表象によって相互に結び合わされる」。それは二次元的な内容であり、遠隔像の中だけで成立する、とヒルデブラントは言う。(注 33)

自然界の形の表象は、まとまりのある面の像、つまり遠隔像から生まれる。この自然界の形の表象は、視覚表象と運動表象とをはてしなく交換しつづけた経験からえられるものだ。この交換作業にはいつのまにか確固たる法則性が生じる。つまり、見る人がどれほど変わっても、一定の面の印象からは、かならずいつも、ある一定の形の表象が結果として得られるというわけである。(注 34)

こういった法則性を普遍的なものとして、ヒルデブラントは「自然の姿を普遍的な事例に変換して視覚像とし、形の表象を表示するという普遍的な意義を与えなくてはいけない」(注 35) と言う。さらにヒルデブラントは、前述した二つの知覚方式が捉える形態についても以下のような区別をした。

運動表象によって対象の変化する外観から独立した形が得られる。これを「存在する形」と呼ぶ。いわゆる実在する形である。これに対して色、光、環境、変化する視点など多くの変わりやすい様相に依存する形あるいはそれらの組み合わせで生じる形を「作用する形」と呼ぶ。(注 36)

ヒルデブラントは、この「存在する形」という実質的な数値で把握できる形態をただ知覚して描写するのではなく、視覚に対して全体的に「作用する形」に変換し、まとまりのある視覚像の印象を遠隔像の中で構築することが必要であるとした。

以下のような例は分かりやすくその関係を表している。

一本の指を見つめれば、指のなかの様々な形の関係印象がえられる。しかし、手の全体をみつめるときには、指は、手の全体との関係で見られるわけだから、その印象は、手に対する関係印象という新しいものになる。さらに、こんどは腕といっしょに手を見れ

ば、印象はまた変わって、この印象の変化には、きりが無い。手は、それだけを見れば太く見えるが、腕との関係で見れば、腕のほうがはるかに太いために、きゃしゃに見えるてしまうのである。(注 37)

つまり、ヒルデブラントは、単に見えたままの知覚や記憶した像を組み合わせるのではなく、形が作用するアクセントを操作してまとまりのある視覚像にすることが表象するということだとしている。そして空間、面、奥行といった表象とその視覚的表現へと議論を進める。

遠隔像をまとまりのある面の像として捉えたとき、どのような空間的關係や形の差異も、鑑賞者の位置から、「手前から奥のほうへ向けて読みとられていく」ものであり、この奥行への運動を上手く刺激する必要がある、ヒルデブラントは述べている。(注 38)

空間上の様々な位置にある諸対象は、はっきり区別された少数の平面に置かれたとき、最も知覚しやすくなり、一定の厚みを持つ複数の想像上の層あるいは平面に組織せねばならない。ヒルデブラントは、平面的な浮き彫り（レリーフ）風の表象こそが、物を三次元的に秩序づける唯一の芸術的方法であると結論づける。

芸術家には、複雑な三次元の表象を、まとまりのある像を表象に変えると言う課題が与えられている。(中略) この表象方式の基本は、対象となるものを、背後の奥行の厚みがどこも等しい一枚の層をなす面のかたちでとらえる点にある。(中略) もともと無数の錯綜した運動表象からできている空間表象と形の表象とを整理しなおし、あるひとつの奥行表象を刺激する、あるひとつの印象だけが残るようにする。その結果、動かずに物を見る目が、この面の印象を、目を動かさずに見ることができるようになるのである。(注 39)

これはヒルデブラントの制作態度をよく示している。ヒルデブラントにとって「形の問題」とは偶然の主題を提供する自然を受動的に知覚するのではなく、一定の距離を置いて見られる遠隔像の中で「形の表象」という能動的に構築された再現イメージをどう形成するかにあった。ヒルデブラントの浮き彫り風の石彫（図 20）はアルカイック期の彫刻のように視覚性を強めるものであった。この方法は普遍的なものであり、画家であろうと彫刻家であろうとこの方法を取らざるを得ない、とヒルデブラントは主張した。(注 40)

(3) まとまりのある像を解体する - ヒルデブラントの制作と自身の制作との比較

ヒルデブラントの浮き彫り風彫刻は対象を平面像として捉え、遠隔像という想定される平面の中に造形を統合するものである。それは私が制作してきた強い正面性を持った作品と共通するものでもあり、視覚に重点が置かれている部分もあるが、ヒルデブラントと全く意見を共有しているというわけではない。

前節のヒルデブラントの主張と制作方法とを踏まえながら、本節ではそれと自身の制作との比較をし、「言い表し難いものとしての彫刻」の制作方法を考察していく。

まずヒルデブラントは統一した視覚像を維持するため、浮き彫り風彫刻をある仮想の二つの面（正面と背面）によって挟み、その間の一定の厚みをもった空間において表象すると述べている。（注 41）そして視覚が手前の面から奥の面まで導かれるような奥行と空間とを造形することが必要だとし、それに適切な素材を石とした。

材料の影響で、芸術家が自分の表象欲求に合った描写を進めることができ、しかも、この芸術家の提示する条件がわたしたちの表象が広がっていくための条件と一致して行くこともある。（中略）このような好ましい状態で描写を進めることができるのが、石から自由に何かを刻み出す場合だ。（注 42）

この根拠に関して、ヒルデブラントが行った石彫りと粘土塑像との比較がわかりやすい。ヒルデブラントの言う視覚に対してまとまりのある表象には予め主要な面を定めておく必要がある。しかし、あらかじめ骨組みを作ってから粘土をつけていく塑像では、対象の周りを回っていかねばならないために特定の視点が固定されにくいのである。（注 43）

これに対して石彫りは主要な面を定めた際に、手前の面から少しずつ量を削っていくため、奥行を作り出すことの拘束力が強くなる。ヒルデブラントは主要な面を一つだけ選択し、それ以外の面はむしろ、必然的な帰結として生じたものだとする。（注 44）また石が既に持っている大きな量塊によっても、視覚に対してまとまりのある形、つながり合いが可能になる、と述べている。

いずれにせよ、制作には、大まかにまとめられた一つの像が必要になる。ここで大切なのは、そこからもれた像の残りの部分は、いつもまだ石の塊のなかに残っているということだ。つまり、それらは、確かに存在する空間のなかに、いわば基本元素のように、あるいは何かが暗闇の中にひそんでいるようなかたちで残されているので、想像力は、そこに形がこれからもどんどん目の前に現れてくる可能性を感じ取ることができるのである。（中略）粘土制作の場合、肉付けされていない部分が、空間のなかに確かなかたちで存在することはない。肉付けされる部分の外に、包括的な粘土の空間といったものがあるわけではないのだ。（注 45）

ヒルデブラントが視覚に対して対象の像をまとまりのある印象にするというのは、主要となる面が常に一定方向にある私の制作方法とも共通する部分である。しかしながら、根本的に異なる部分として、ヒルデブラントが手前から奥行へと向かう様な像を作るべきだとしている点が挙げられる。

確かに、私も平面像を起点として彫刻を制作する。これまでの制作過程は、まず主要な面に像の輪郭線を描き、その線に従ってチェーンソーで線より外側の余分な量を切り落とし、おおまかな形ができたなら、そこから細かい造形に入っていくというものであった。ここまではヒルデブラントの石彫制作とほぼ同じである。しかしながら、そこには手前から奥行へと向かうような空間はほとんどなく、ただ素材の物理的な厚みの内に、像のイメージが彫られているだけである。

それは怪獣をモチーフにした作品によく見られる。直立したまま動きの乏しい像は、その平面的な図像を表しながら、僅かな立体性を保持するという絶妙な関係にある。他にも挙げるとすれば《頭部Ⅲ》(2017)である。突出する量感や挟まれた空間のコントラストによって手前から奥行の空間があるように思えるが、やはりそれは平らな面の厚みによって奥に抜けるような空間が遮られている。例外として《ショベルカーと海のヴィーナス》(2016)や《風景の網目》(2017)のように空間に展開する作品もあるが、これらは単に構成された物同士の前後関係によるものであって、奥行へ向かう空間には乏しい。このようにヒルデブラントの制作と私のそれとは、やはり異なるものがある。

そもそも「形の問題」とは、変化し続ける自然の印象を単なる視知覚の集合体として描写するのではなく、視覚の内にまとまりのある構成物として能動的に構築することであり、それがヒルデブラント的な表象であった。これは形式的な視覚性としての彫刻を目指そうとしたものであり、目にとって、視覚モデルにとっての正常な機能を保持しようとしたものである。そこには自然という見られるものとしての客体があり、それを操作する見るものとしての作者＝主体があり、主体 - 客体という明確なカテゴリーがある。

ヒルデブラントのような制作方法は、受動的な知覚が引き起こすズレや摩擦を許さない統制された視覚モデルである。それでは単一の感覚器官に作品の形式を還元してしまう。前述したように「言い表し難いものとしての彫刻」に重要なのは、視覚や触覚といった異なる感覚が作品の中で相互に振動することである。

このことからヒルデブラントの主張するまとまりのある像を解体、かく乱する造形によって「見ること」、つまり視覚を通じた機能の失調が生じる。それは「言い表し難いものとしての彫刻」が可能となるということでもある。

私のこれまでの作品もヒルデブラントと同様に視覚を優先するような態度を示していた。それはやはり私自身の「見ること」への興味であり、彫刻を「見られるもの」としていることの表れでもある。このことに関しては、先のリードの引用のように慎重な態度をとらざるを得ない。とは言え、均一なバランスを保ち続けることが正しいというわけでもない。「言い表し難いもの」は固定されたカテゴリーの間を動き続けるものとしてある。その場合にはリードの指摘は、対象を「触れるように見る」ことや「見るように触れる」といったように、それぞれの感覚を行き来する可能性を示唆するものとなる。

例えば、像には空間がほとんどなく、物理的な厚みの内にイメージが彫られているというヒルデブラントとの対比は、量感的なものとの平面的なものとの行き来を可能とすることが

出来るのではないか。

以上のことから、まとまりのある像の解体、かく乱を試みた作品について述べる。

限定的な視点でありながらも、空間に占めるサイズが大きい《ショベルカーと海のヴィーナス》(2016)や《風景の網目》(2017)は鑑賞者に動くことを促すことが出来たが、それは単にサイズによる効果の一つでしかなかった。むしろ単体の像に固定された視点を複数取り入れた《位置について》(2017)は、ある程度の平面性を保ちながらも、鑑賞者の動的な視線の導入が可能となっており、より造形の内にまとまりのある像を解体、かく乱するような効果が見られた。

これを受けて制作した《アルテミス》(2018) (図 21) は、一つの人体像の中に複数の像が見え隠れするような造形を試みた。木を四面に切り出した際に顔を面に対して彫るのではなく、面と面とが交差する頂点から彫っている。そのため正面を向く顔の方向に対して、胴体は左を向いている。そして顔にはいくつもの目が彫られている。そうすることで顔の正面から見れば一つの人体像として見る事が出来るが、胴体の正面側から見た場合と反対側から見た場合とで、また別の印象を持った像が見られるようにした。

また 2017 年以降、作品の表面にチェーンソーやノミの彫り跡をそのまま残すようになった。これは視覚性が強くなる一方で、触覚性を保持するための試みである。

ヒルデブラントの言う視覚表象と運動表象とは、対象との距離による目の動きの図式化でもある。『末期ローマの美術工芸』(2007、井面信行訳)においてアロイス・リーグルは、それらを視覚的把握と触覚的把握と呼んだ。(注 46) 呼び方は異なるものの、こちらの方がわかりやすい。要は静止した目の動きと運動する目の動きによって、私たちは像が視覚的か触覚的かを把握しているということだ。

《頭部Ⅳ》(2018) (図 22) は素材とした木が元々持っていた大きな洞をそのまま残して造形をした頭像である。表面にはチェーンソーによって前後、左右、斜め、様々な方向から切れ込みを入れ、大小さまざまなジグザグ状の凹凸を施した。このような切れ込みは陰影やリズムを作り出し、近づいた鑑賞者の視点に対して、滑らかな表面よりも、より表面をなぞるような視点の動き＝触覚的把握を引き起こす。また線的描写は全体的な量感の印象を解体し、ヴォリュームに対して像はやや平べったく見せることが可能となった。

さらに像を部位ごとに切り分け、部位同士の境界がはっきりと残ったまま組み合わせるような手法も 2017 年以降に見られるものである。このように直接、物理的に作られる像を解体、切断することは、まとまりのある像自体への破壊行為である。ただ視覚に対して、というより人体の身体的なイメージの直接的な解体とした方が正しい。

木の垂直性は直立する人間がもつ身体性と近い。それを崩すことでまた別の身体性やまとまりのある像の解体に繋がるのではないかと制作した《落雷》(2018) (図 23) は、バラバラになった人体が床に崩れ落ちたかのような像である。

また彫刻を設置するときの支持体として台座があるが、更にそれを支える地面、床に着目

し、作品と地面、床の関係を意識させることも試みた。より床に近い台座として木の合板を使用した。それをさらに削り出し、展開図のような台座を制作した。

ここで扱われているチェーンソーによる表面の線的な描写は、あくまでも形態に沿うように施されたものである。それが表面処理であったとしても、結果的には形態の一部であることには変わりはない。それは「視覚に対してまとまりのある像」を解体する上で、一つの要素とはなり得るが、決定的な要素にはまだ達していないと思われる。あくまでも造形の過程で生まれた二次的なものであるからだ。

それよりもチェーンソー跡の凹凸や空間が作り出す陰影、そして彩色といった形態の表面上に付け加えられる要素が「視覚に対してまとまりのある像」の解体、かく乱を効果的に表せるのではないか。それによって素材となる物質や造形された像のイメージが覆い隠される。それは透明なものを不透明にするということだ。

第6章 失調する機能

(1) 機能の失調について

「透明なものを不透明にする」とはどういうことか。これについて述べる前に「機能の失調」について整理しておきたい。

「失調」とは、調和が取れなくなること、調子が合わなくなることであり、また調和的に動く筋肉や器官の協調作用、つまりバランスが取れなくなることを意味する医学用語でもある。このことから「機能の失調」とは、広く働きや機能のバランスが取れなくなってしまう状態を意味する。

私自身の制作は、自らの内部と他者や周囲の環境という外部との関係が上手くいかず、「言い表し難い」摩擦を感じることによって始まるものであった。これも「機能の失調」の一つだと言ってよい。私自身が感じた摩擦はアイデンティティの根拠を揺るがし、「私個人はこの世界にとって正しくないものなのか」といった疑問を抱かせるようになった。怪獣というモチーフの使用はそれに対峙していくための一つの手段であった。しかし、「機能の失調」によってバランスの取れなくなった状態は、今まで見えていなかったものが見えるようになる契機でもあった。それはどういうことか。

例えば怪我をしたり、病気になったりすると、身体はいつものようにうまく動かせなくなるだろう。そのとき私たちは自身の身体がそこに確かにあることを強く意識するようになる。つまり正常な状態とは、私たちが持っている身体への意識が潜在化＝透明化されている状態であり、異常状態とは、機能の失調＝不透明化することであり、そのことによって透明化されていたものが逆説的に可視化されることとなる。

ここでは身体を一つの例にとったが、「言い表し難いもの」も言語による意味分節の機能が上手く働かないことによって呼び起こされることから同様のものである。それは言語だけの問題ではなく、「視覚に対してまとまりのある像」が解体されることがあるように、物質的、身体的な機能にも「言い表し難いもの」があり、様々な価値観や既成の制度などの今まで透明＝正常で見えなかったものが不透明＝異常になって見えてくるということである。そしてそれは「機能の失調」によって為される。

《むかしむかしきょうのぼく》(2013)、《太陽のモニュマン》(2014)や《異端者たち》(2015)を制作していた時期に見られる人体の印象は主観的なイメージを重視したぎこちないものであり、その造形は客観的で規範的な「透明なもの」としてではなく、「不透明なもの」として表れたものであった。また風景をモチーフに、視知覚のズレに着目した制作への移行は「不透明なもの」に対して自覚的になるプロセスであった。

作品は実質的な形態よりも、正面性や視覚性が強調され、量塊よりも線や造形物同士の構成が中心になった。これらは「視覚に対してまとまりのある像」の解体を目指す彫刻制作であったと共に、「透明なものを不透明にする」ということの契機でもあった。

意味の固定化を拒否する「言い表し難いもの」は、あるカテゴリー間を動き続けるものであるため、正常な事物の判断や認識が遅延する。これは異常な状態だと言える。そうであるならば、「言い表し難いもの」もまた音声、文字言語による意味分節における「不透明なもの」だとすることが可能ではないか。

私は「機能の失調」を含め、それによって現れる「言い表し難いもの」や「不透明なもの」を単に悪い意味で使うわけではない。「言い表し難いもの」が引き起こす遅延は私たちの認識や知覚、果ては思考に逡巡を促す。このためらひによって、たとえ周囲が「正しい」としているものと異なっていたり、不完全な状態や異常な状態であったりしても、一つの「正しさ」とは別の視点を提示できる、と私は考える。

(2) 透明と不透明

私が言う透明、不透明とは「見ること」への関心によるものであり、それはメディウムと表現との関係を視覚の透過性の問題としても捉えることが出来るだろう。この節では、視覚における透明、不透明という関係から、彫刻における「機能の失調」についての考察を行う。

視覚に対して使用されるこの透明と不透明という語句は、扱う人間によってその捉え方が若干異なる。

第3章でも引用したアリストテレスは、視覚が捉えるのは対象の表面上の色であるとし、それが光の中で捉えられることによって中間に媒介する媒体を変化させ、視覚がその作用を受けて初めて見る事が可能となるとした。アリストテレスはこの媒体を「透明なもの」(注1)と呼んだ。これは「空気と水、そしてそのほか多くの個体」(注2)だとしている。

アリストテレスにとって、「透明なもの」とはいわゆるメディウム(中間に媒介する媒体)のことで、それは視覚と対象との間にあり、目に見えないものである。このことから私たちの視覚は対象それ自体を純粹に見ているのではなく、この目に見えない媒体を通すことによって見る事が可能になっているのである。

では表象することにおいて、この透明、不透明はどのように扱われたのか。

ルネサンス期のアルベルティは絵画を「透明なガラス」、「開いた窓」と形容し、絵画という媒体が外界を表象する透明なものであるとした。(注3)これに対してクレメント・グリーンバーグはモダニズムの絵画の条件を「平面的な表面、支持体の形体、顔料の特性」(注4)とした。これはグリーンバーグにとって絵画は描かれる対象のイメージを見せる透明な窓としてではなく、マチエールの物質性や支持体の平面性という不透明なものを前面化させるものだという事だ。

この場合のメディウムとは、その作品に扱われている素材のことや表現形式の特性を指しており、アリストテレスの言うメディウムとはやや用法が異なる。アリストテレスにおけるメディウムは「透明なもの」とされ、それは視覚が対象(正確に言えば色)を見るために必要なものである。ここでの透明とは、まず素材(メディウム)一形態や具体的、物理的な

図像—観念的なイメージや意味という三項があるとして、視覚に対してメディアムが見えないものとなって、表象される図像とイメージ自体が見えている場合のことを指している。例えば、リンゴが描かれた絵画があるとする。そこでは筆致や絵の具の盛り上がりといったメディアムの物質的側面や、それがタブローに描かれた平面的なものであるというメディアムの特性は見えないものとして扱われる。鑑賞者がそこに見るのは再現された「リンゴ」という図像に表象された観念的なイメージのみである。

対して不透明とは、むしろ見えないものとして扱われていたメディアムそれ自体の物質的側面や特性が、表象されるイメージより前面化あるいはそのイメージ自体が排除された状態のため、イメージは見えない。

絵画を「開かれた窓」として扱うアルベルティに代表されるルネサンス美学と、絵画の特殊性をマチュールの物質性や支持体の平面性に求めたグリーンバーグに代表されるモダニズムの美学。この二つの美学は「透明」対「不透明」という二項対立を生んだと言える。『半透明の美学』(2010)において岡田温司は、この対立が結局のところ同様に「超越的なもの」を措定していると以下のように指摘する。

ルネサンス美学とモダニズム美学とは、一見したところ、おたがいに対立し相反するものであるかのようにみえて、その実どちらも、シニフィアンとシニフィエとのある種の幸福な結合という大前提にもとづいており、それが表象＝再現のイデオロギーを支えてきたのである。アルベルティの透明な「窓」は、哲学的であれ宗教的であれ神話的であれ、表層を超えて深遠な意味へとまっすぐに通じているとみなされる。他方、逆転しているとはいえ、それと同様に、抽象表現主義の不透明な絵画平面は、それにもかかわらず、創造的で超越論的な主体性へと透明に突き抜けていくというわけである。(注 5)

この岡田の指摘を前述した三項(図 1)に当てはめてみると、ルネサンス美学においては素材(シニフィアン)と図像(シニフィエ)とは統合されているゆえに透明で表象されるイメージをまっすぐ見ることが出来る。対してモダニズム美学においては素材が前面化しているためイメージは見えない。しかしながら、それによって逆説的に作者主体における「超越的な」意味やイメージが透明に見えてしまっているということである。そのため一見バラバラに見えるシニフィアンとシニフィエとは、実は統合されているのである。岡田は、モダニズムの抽象絵画は現実に存在するものの反映ではないため絵画の内的な法則に従い、独自のリアリティを持つより深い意味が創造されていると言う。(注 6)

つまり「超越的なもの」を再現＝表象しようとする点においては共通しており、「透明性」と「不透明性」という二つの立場は逆転すれば一致してしまうという問題がある。また岡田は「超越的なもの」を求める形而上学的思考を批判する。

そこで岡田はこの二つの対立を「脱構築」しようと、その中間に位置する「半透明」という概念を導入する。アリストテレスの「透明なもの」とは「ディアファネース」というギリ

シア語であり、普通は「透明なもの」と訳される。しかし、岡田はこれを「半透明なもの」と訳す。岡田によれば、私たちが透明性と言うとき、無媒介性や同一性のことを想起しがちであるが、本来のアリストテレスの「透明なもの」とはその透明性に様々な度合があるとしている。「ディアファネース」は、純粋な透明性と不透明性とのあいだ、第三項として位置づけられる、という。(注 7) そしてこの「半透明なもの」、「ディアファネース」は再現＝表象というオリジナルのコピーとしてのイメージではなく、「非類似」において、さらには「換喩的なずれ」(注 8、9)において存在しているともいう。つまり、岡田はこれまで単に透明と考えられてきたアリストテレスの概念には、いくつかのグラデーションがあり、それを統合して「半透明」と訳し直したのである。

しかしながら郷原佳以は、岡田の「半透明」に対して以下のような疑問を投げかけている。

しかし、われわれのごく日常的な絵画経験においては、完全な透明性や完全な不透明性を求める思考は、もはやあまり見られないのではなかろうか。グリーンバーグを経たいま、一枚の絵画をまったく透明な世界の表象として眺めることはあまりにも素朴な態度に思われるし、かといって、実在の人物の肖像画があった場合に、そこにマチエールの物質性しか見ないこともまた不自然なことに思われる、という具合に、われわれは適宜、「透明性」と「不透明性」を往還しながら絵画に接しているのではなかろうか。(注 10)

これは、私が第 3 章において行った「形而上アイロニー」に対する指摘とも重なるものである。ロダンの人体彫刻はただのブロンズの塊とも言えるが、確かに人のイメージを見ることも出来る。私たちはもはや、ある意味内容が完全に再現＝表象された物体を見ることもなければ、単なる物質の特殊なあり方を享受するわけでもないように、それぞれの領域を行き来するのは何も絵画だけのことではないだろう。

また郷原は、岡田が「半透明」というモデルを想定し、「透明性」と「不透明性」の対立を「脱構築」しようとする試みもまた誤りだと述べる。郷原によれば、そもそも脱構築とは対立する二項の中庸を取るのではなく、A と B という対立関係そのものが、ある根源的な B への依存に成り立っているということを暴き、関係性そのものを脱臼するものだという。(注 11) 岡田は、聖書において神がその不可視性を守りつつ、モーセやイスラエルの民の前に半透明なものの姿をまもって現れることから、霞のように事物にかかることで事物を半ば隠すと同時に見せるものとして「ディアファネース」を「事物を取り囲むヴェールのようなもの」(注 12) と言うが、その比喩は岡田が先ほど批判した「超越的なもの」を追求するモダニズム美学やルネサンス美学と同様に神学的なイメージを孕んでいる、と郷原は指摘する。

そもそも「ひとつのイメージは、それが不透明な媒体であることによって透明な思念を可能にするのであり、その意味でつねに不透明かつ透明なのだ」(注 13) としてその二重性を

重視していた岡田が、透明と不透明とのあいだのものとして「半透明」というモデルを想定することに郷原は懸念を示す。つまり「透明かつ不透明」であることによって、それぞれの二重性や往還といった運動が可能となっていたはずなのに、中間のモデルが差し込まれることによってその運動が固定化されてしまうのではないか、ということである。

これまでに述べてきた「言い表し難いもの」の固定化されない運動もまた、A かつ非 A という二つのカテゴリーの二重性によって可能なものであり、単なる中間のモデルというわけではない。

ここまでは絵画一般におけるメディウムの透明、不透明であったが、彫刻においてはどうか。

峯村敏明は『彫刻の呼び声』（2005）において「映像（写真、映画など） - 絵画 - 彫刻」というそれぞれのメディウムの本質を視覚の透過性に対する「透明 - 半透明 - 不透明」という図式に当てはめ、「不透明」を彫刻の本質として位置づけた。（注 13）メディウムの用法に関しては先ほどのアルベルティやグリーンバーグのそれと同様ではあるが、それぞれの位置づけは異なる。峯村にとって透明と不透明という両方の性質を使役しうるのが絵画であり、それは半透明に位置づけられている。（注 14）

グリーンバーグは視覚芸術全体の純粋性について視覚性すなわち可視性のみ重点を置いただけではなく、モダニズムにおける彫刻が伝統的素材である石、ブロンズ、粘土を放棄し、鉄、合金、プラスチック、セルロイドなどの新素材と素材への色彩の塗布とを用いて、構造、建造、集積、配列されていくという事柄を背景として、モダニズムの彫刻を「絵画それ自体と同じほどに、その本質においてもっぱら視覚」（注 15）が前傾化していると言う。

このようにグリーンバーグが「純粋性」の下に、彫刻から「触覚的なものとそれから生じる重量感や不透過性」（注 16）を退けようとするのに対して、峯村は、むしろ彫刻が視覚芸術でありながら「物理的不透明さ（視覚が遮られたり局部化されること）」（注 17）を持っている点から、彫刻の本質についての仮説を立てる。

峯村は、まず彫刻の必要最低条件として「現実の空間に現実に存在する物」を挙げる。これは言葉の通り、現実の空間に現実に存在する物体ということだ。しかし、それだけでは彫刻として成立するためには不十分だと言う。

それが彫刻として成立するために必要なのは、「現実の空間に現実に存在する物」が人間の体や動物の姿など、様々な形態に造形されていたり、あらゆる宗教や理念のイメージが付与されていたりしようとも、私たちがそれを知覚の対象として「現実の空間に現実に存在する」ことを感じ取り、「存在の認識」と「存在の知覚」との間のギャップを経験させられる瞬間である。（注 18）このギャップを峯村は「オデュッセウスの断層」（注 19）と呼ぶ。

物体それ自体の形態やイメージの変容を視覚によって捉え、その在りように思いを巡らせている間は、まだオデュッセウス物語の冒険の途中のように、「『实在』から離脱し、『存在』についてのさまざまな形而上学的、経験、感情、官能、記憶等の誘いを受け」漂流して

いる状態であると言う。重要なのはオデュッセウスが冒険を経て、故郷に乞食の姿で帰還したように、その彫刻自体が結局私たちと同じ重力の支配を受けて実在する物体、物質であったという地点へ引き戻されることだ、と峯村は言う。(注 20)

峯村は頻繁に「存在」という言葉を扱うが、その定義を行っていないため「存在の認識」や「存在の知覚」、「オデュッセウスの断層」といったものを理解するのが難しくなっている。そこで、ひとまずここでの「存在」とは「何らかの物体がそこに居る」ということだとしてしよう。そうすると峯村が述べた「現実の空間に現実に存在する物」と同様だと考えられる。また「存在の認識」と「存在の知覚」についても同様に定義されてはいないが、「知覚」とは物質的な感覚器官を通してその物体の存在を捉えるということ、「認識」は「何らかの物体がそこに居る」＝「存在」という普遍的な事実、観念や意味を把握することであろうと思われる。

また峯村が例として挙げているドナルド・ジャッドの作品(図 2)を通してみると比較的分かりやすいかもしれない。ジャッドの立方体は、部分による全体の構成、何かを再現することやイリュージョンが排除された作品である。つまり、そこには再現＝表象されるイメージが一切なく、鑑賞者はただただメディウムである鉄板でできた立方体を見ることとなり、あらゆる事物との関係を断ち切れ、物体それ自体がひたすらに現実の空間に居るということを感じ得る。峯村は、ジャッドの作品を前にした鑑賞者は「存在の体験」をすると言う。

それはそもそも「物」に過ぎないのではなく、また路傍の石ころやテーブルの上に置きっぱなしにされたコーヒー・カップのようにおのずからそこに「在る」ことで尽きていくわけでもない。さらにまたジャッドの作品を見て私たちは「物が在る」とすんなり感じるだけなのではなく、むしろそれが私たちの日常生活を円滑に運んでいる複合的で方向づけられた普通の知覚とは違う「ひたすら在るだけ」の感じを与えることに、何がしかの当惑を覚え、いわばその不透明さによって感覚の外に、あるいは感覚の奥にはじき返されるのである。(注 21)

鑑賞者は、視覚によって「何らかの物体がそこに居る」ということを把握するが、ジャッドの立方体があらゆる事柄から断絶されているため「何らかの物体がそこに居る」という普遍的な事実の洞察へと一旦は導かれる。しかし、それが「ひたすら在るだけ」の物体であるがゆえに、その作品が鑑賞者と同じように重力の支配を受けて実在している物体、物質だという事実へ引き戻される。これが峯村の言う「存在の体験」であり、知覚することと認識することとのギャップであり、それこそが「オデュッセウスの断層」なのだ。

画家として出発したジャッドは絵画におけるイリュージョン的空間から逃れるために三次元的な現実の空間を求めたが、自身の作品を彫刻と呼ぶことを拒み、それらを「特殊な物体 (Specific Objects)」と呼んだ。それは新しい用語によって新しい芸術と古い芸術とを区別しようとしたからであった。だが峯村は、それが逆説的に彫刻というメディウムにおける

本質である不透明性を前面化することになったと言う。(注 22)

峯村の言う「存在の体験」に関して、モダニズムの抽象絵画は不透明であろうとするがゆえにむしろ超越的なイメージが透明に見えてくる、という岡田の指摘を思い返すことができるだろう。しかし、「不透明」であることが一時的に「存在」という形而上学的な思考へと鑑賞者を漂流させるものの、それが結局は単なる物体であったのだと、鑑賞者を引き戻すという点において、峯村の「不透明」は岡田の指摘したそれとは異なるものだと言える。

峯村は、ジャッドのような物体が他の事物との関係を断ち切って、ひたすらそこに在るという属性しか持たない彫刻を「物体の彫刻」(注 23)と呼んだが、「オデュッセウスの断層」を発生させる本質的な彫刻はそれだけではないとした。

峯村は、物自体を形式や媒体を介さずに「物をして語らしめる」ヤニス・クネリスを始めとしたアルテ・ポーヴェラの作品を例に挙げる。それらの特徴は作品であると同時に即物体(トートロジー)という点である。例えばクネリスが馬そのものを作品とするとき(図 3)、その素材も形態も意味においても馬は馬である。このことから鑑賞者は物質的な知覚と認識とのギャップを引き起こす。こういった「物をして語らしめる」ことで「オデュッセウスの断層」を生み出す彫刻を「物性の彫刻」(注 24)と峯村は呼んだ。

また、峯村は、未加工の物体や物質を提示するだけではなく、物と物同士との配置から特殊な関係や状況を作り出すカール・アンドレや菅木志雄などの作品(図 4、5)も挙げている。何らかの投影としての配置ではなく、配置された物と物同士の関係や状況があまりに自然なものとして提示され、鑑賞者の視覚が定まらなくなる。方法は異なるもののジャッド的な「物体の彫刻」と同様に鑑賞者に「存在の体験」をさせる。こういった性質もまた彫刻的だとして、これらを「配置の彫刻」と呼んだ。(注 25)

これら三つの彫刻に共通して現れる性質とは「存在の不透明性」である。(注 26)これについて峯村から詳しい説明はないが、「存在の体験」と同様にそれが生じるには視覚に対するメディウムの不透明さが関係している。

ジャッドの作品が他の事物との関係を断ち切っているため、鑑賞者はいかなる認識の回路も見失い、クネリスの馬があまりにも馬であることや、菅の作品が提示する特殊な状況の自明さのために認識がショート(短絡)してしまう、と峯村は言う。(注 27)

不透明ということが、ジャッドの作品のように視覚を撥ね返す働き、あるいは菅の作品のように視覚を散逸させる働きのどちらに由来しているとしても、視覚(目)の側からすれば、それは等しく「受動性」ということを意味している。すぐれて彫刻的な現象に出会ったとき、ひとびとがとっさに襲われるのは、喜びを伴った目の無力感である。(注 28)

「何らかの物体がそこに居る」こと、つまり「存在」が極端に前面化されることで鑑賞者は受動的に見ることを迫られるのである。それが認識の回路の喪失、短絡であり、これによっ

て鑑賞者は「存在」を体験することになる。

いい彫刻作品には、どこかしら「これ以上は見えない」ということ、あるいは「見えるものの背後の見えなさ」といったものを湛えているということである。(中略) 作品のキーポイントをなすところに、視覚的不可能(あるいは知覚や計測の不可能)を絶対化するような仕組みが必ず施されていることが分かる。(中略)「これ以上はもう見えない(分からない)」という絶対の壁に遭遇したことを直感すること。これが彫刻家の望みであり、見る者の喜びではないかと思う。私の「不透明性」とはそういうことであった。

(注 29)

このことから、峯村が言う不透明には、視覚に対するメディウムの前面化だけでなく、「これ以上は見えない」という視覚の無力感や不可能性に直面するという「存在の体験」が含まれているのである。そして、それには「現実の空間に現実存在する物」としての彫刻が持っている「物理的不透明さ(視覚が遮られたり局部化されること)」が必要なのである。

人間が彫刻を始めたのは物体の不透明感が何かの理由で際立ったときに起きる「魔術的な眩暈効果」に着目することによる。例えば、原始社会における禁忌や信仰に関わる呪物(フェティッシュ)、日常の意味作用のズレを起こそうとしたシュルレアリスムにおけるオブジェはこれに着目したものである。また視覚効果からジャッドの立方体も、これと同じであると峯村は言う。(注 30) つまり、彫刻というメディウムはその「物理的不透明さ」ゆえに「機能の失調」を含んでおり、これは視覚に対しての「機能の失調」であるとも言える。

ここまで述べてきた透明、不透明について整理しよう。アリストテレスの「透明なもの」とは視覚と対象(色)との間にあって作用する中間の媒体であり、それがメディウムであった。

アルベルティに代表されるルネサンス美学において、「透明」とは作られる素材と作られた形態や図像とがそれぞれ見えないものとして扱われ、イメージや意味がまっすぐ見えていることであった。反対に、グリーンバーグに代表されるモダニズム美学ではメディウムとなる素材が前面化し、「不透明」となって見えてくることでイメージや意味が見えなくなることであった。岡田は、この二つの対立も結局のところ「超越的なもの」を措定する点において同じものであると指摘し、アリストテレス的「透明なもの」の様々な度合として「半透明」というメディウムの中間モデルを導入したが、「透明かつ不透明」であることによって可能であった自由なメディウムとイメージとの行き来が中間モデルの採用で妨げられるという郷原の指摘もあった。

峯村においては不透明が重要であった。峯村の言う不透明はメディウムが前面化することでもあるが、現実にある物体が物理的側面から全体を瞬時に把握できないことから起こる視覚の無力感や不可能性も含まれていた。

(3) 機能的なもの、行為や活動における不透明

峯村的な「不透明」の定義は曖昧ではあるものの、彫刻の理解として役立つものであったし、不透明であることによって起きる視覚的な「機能の失調」は「言い表し難いもの」との関連においても重要であった。しかし、物が物自体であるということ、「存在」に思いを巡らせることを彫刻の本質とする峯村の立場は、観念的な「存在」への思考から実在的な物質へと引き戻されるという点があるとしても、還元的で本質主義的である。

峯村自身も「物体の彫刻」だけが正真正銘の彫刻ではなく「物性の彫刻」、「配置の彫刻」といったものもあるとは言うが、結局は物体自体や物の配置状況が視覚を遮断したり、撥ね返したり、散逸させたりすることが重要であり、形と色の造形と視覚効果はあくまでも二次的な要素だとしている。(注 31) それでは私たちは非造形的な未加工の物体自体の提示しかできなくなってしまう。

私たちは「透明性」と「不透明性」とを適宜往還している、と郷原が指摘したように、私たちは既に物体に再現されたイメージを見ているだけでも、物体の特殊なあり方を見ているだけでもない。「言い表し難いものとして彫刻」は、メディアムかイメージか、といったどちらか一つの極に留まるものではなく、両極を移動し続けるものであることから、峯村とはまた異なった形で自身の制作における「不透明」の位置づけを行うことが可能である。

これまで述べてきた透明、不透明は視覚性における限定的な議論であったが、「機能の失調」とは、機能的なもの、行為や活動といった様々なものにおける透明、不透明も指す。そこで、本節では前面化されたメディアムの物質的側面でもなく、物体の「物理的不透明さ」でもなく、機能的なもの、行為や活動と言ったものの不透明さに着目した制作について述べていく。

2018年からは、これまで制作してきた自立的な人体像でなく、「立つ」という身体的な機能が失調し、何かによって支えられないと自立できない人体像を制作した。

「立つ」という機能に着目した理由は二つある。まず一つに、人間が二本の足で「立つ」、「自立」ということが当たり前で普遍的であるよう思われている点である。というのも、四足歩行する他の動物よりも重力に逆らっており、ある種自然に反した状態ではないか。もう一つは、そもそも「立つ」という行為が下から上に向かって上昇するイメージであり、権威の象徴にも思える点である。「立つ」という行為が困難であったり、できなかったりする場合に人間自体のあり方が変化するのではないか、という関心があった。

そもそも近代彫刻が建築から独立し、台座の上に「自立」するようになったとはいえ、結局は台座によって支えられて立っているし、重心を片方の足にかけて、より自然で人間らしい自立を獲得したとされるギリシア以降の人体像も、やはり見かけ上のものであって、イリュージョンとして「自立」しているのではないか。一連の「立つ」ことが容易ではない人体像の制作は、「立つ」という行為を解体し、透明な「自立」という行為を不透明化すること

でもあり、私たちの異なる「自立」のあり方を試行することでもあった。

それらの身体はパーツによってバラバラになっており、積み木のように組み立てることで初めて自立する。また全てに彩色を施している。

《青ざめた足》(2018) (図 6) は全体を占める細長い体に対して片方の脚部がない。これが自立するためには、もう一つの脚部のパーツを組み合わせる必要がある。しかし、もう片方の脚部は逆さまになって、本来地面に着くはずの足の裏が上を向いており、台座のようにも見える。これは体を支えるべき脚部さえも逆さまにすることで、既に機能を失った＝不透明化したものということを示している。

《三本目の》(2018) (図 7) の下半身は傾いており、上半身も接地面が少ないことから、それらを組み合わせても自立することはできないため、棒のようなもので上半身を支えなければならないという作品である。私たちが怪我をしたり、年を取ったりして、二本足で歩くことが困難になったとき、杖などで体を支える。カンガルーやミーアキャットなどの動物も二本足で立つが、実際は尻尾を支えにして立っている。本来見えないはずの三本目の足に支えられても立つことができるのである。この作品は二本の足以外での自立、つまり既存の方法とは異なる方法による自立を肯定する意図を持って制作した。

《より、かかり》(2018) (図 8) は「立つ」という行為はどの範囲までを指すものなのか、を問題にした作品である。

その体は足の方向に向けて徐々に細くなっており、決して自立できないようになっている。壁に立てかけた板の上に乗せて壁に寄りかかることで、かろうじて倒れない体勢を取ることが出来るが、体の上にある頭部の重さにより、いつ倒れるかはわからないという危ういバランスの下にある。

《より、かかり》は二本の足でも、三本目の足でもない壁といった建築や構造物に寄りかかって(立って)いる。それは立っていると言えるのか、これは「立つ」ことに含まれるものなのか、という問いを誘発する。

《先触れ》(2018) (図 9) は、石川県の中西部に位置する内灘町で行った「内灘町歴史民族資料館 風と砂の館企画展 内灘闘争 - 風と砂の記憶 - 」という展覧会に際して制作したものであった。戦後 1952 年から内灘町の砂丘地の大部分が米軍に接収され砲弾試射場が建設された。この展覧会は反基地運動の先駆けとなった内灘闘争をテーマにしたものであった。内灘町の主な産業である漁業のための海岸が接収されたこと。そのために町の男性が全国各地に出稼ぎに向か男手のいない町を支えながらも、運動の中心には女性たちもいたこと。社会が人々の利益を抑圧しようとしていたことなどが作品の制作のきっかけとなった。

《先触れ》は既に自立することはなく、地面に横になったような人体像である。両足がもつれ、誰かに抑え込まれたかのように倒れ込んだ姿をしている。胴体の上部についた顔と胴体を支えるかのようにもう一つの顔が地面に置いてある。

当たり前のことだが、私たちは既に亡くなった人々が作り上げた社会に生きている。そこには様々な決まり事があり、私たちはそれらを規範として、倫理観や価値観を作り上げてい

るが、それによって足を掬われるときもある。

地面に置かれたもう一つの顔は現在を生きる私たちが躓くかもしれない過去であり、いずれ自らも誰かを躓かせる当事者となる未来を示すものとした。この作品は物理的な「自立」が「機能の失調」によって不透明化するだけでなく、国家や社会といった個人では捉えきれない大きな枠組みが、精神的な「自立」に「機能の失調」を起こす可能性を示唆したものである。

また一連の作品は共通して、有機的な要素をできるだけ排した簡潔で幾何学的、線的な形態となっている。「視覚に対してまとまりのある像」と「立つ」という行為とを解体する人体像には、連続した面のつながりによって成り立つ有機的な形態は必要ではない。なぜならば、幾何的な線によってバラバラとなり、組み合わせられるためのパーツのような形態の方が、始めから連続した有機的な身体とは異なる身体性の獲得が可能と言えるからである。

これらの人体像たちは自ら「立つ」ことは出来ず不安定ではあるが、そのバランスの悪さの中でも立たせるよう構成した。「立つ」機能の失調によって「不透明」になった身体は、逆説的にその身体の中で固有の「立つ」機能を作り出す、と私は考える。それは素朴とも奇形とも言い換えられてしまう造形物かもしれないが、それゆえに固有の空間を作り出すことが可能なのである。

第7章 「不透明なもの」としての色、あるいは線

(1) 彫刻における彩色

この章では、峯村とは異なる形の「不透明」を位置づけるにあたり、機能的なもの、行為や活動における不透明に続いて、彫刻にとって二次的な要素として扱われてきた形と色の造形と視覚効果に着目し、それについて考察する。

まず彫刻において色はどのように扱われてきたのか。

近代の彫刻において色彩を施すことは否定的に扱われてきた。『古代美術史』（中山典夫訳、2004）において、ヨハン・ヨアヒム・ヴィンケルマンは、美の本質的なものもの考察にあたって、美を美術の目的であり中心として、「色彩は美に貢献するものであり、美そのものではなく、全体の美、各部の美を高めるものである。」（注1）として、色彩を美にとって否定的な概念だと位置づける。また色彩の効果に関して以下のように述べる。

白は最も多くの光を照り返す色であるから、より感得されやすい。それゆえ美しい肉体は、それが白ければ白いほどより美しくなり、それが裸体であれば、実際よりも大きく見える。モール人〔ムーア人のこと。フランス語でモール（maure）。北西アフリカのイスラム教教徒の呼称。：筆者注〕の顔立ちが美しく形づくられていれば、彼は美しいといえるであろう。ある旅行者は、モール人たちと毎日付き合えば、その色の不快さは消え、彼らの美しさが見えてくると断言する。また、金属あるいは黒や緑がかかった玄武岩製の美しい女性頭像は、白い大理石でつくられた物より美しくないといえるだろうか。（中略）これらの頭像は、たとえそれらが全身像であったとしても、黒みがかかった石でつくられた他の彫像と同様、無知な人々の間でも称賛を得られるに違いない。すなわち、美しいものは、たとえ異様な装い、自然に反する不快な色をまともっていても、その美しさは私たちのうちで認識されるのである。（注2）

ヴィンケルマンが考察の対象としているのは、ほとんどが人体各部の造形表現であり、美の肯定的な概念は調和、統一と単純、純粹や美しい形などとしている。このことから、上の引用は物体に何らかの色彩を施すことよりも、その物体が本来的に持っている色彩の効果が美しく造形された形態に伴っていけばよいということがわかる。その場合あくまでも色彩は形態にとって二次的なものとして扱われる。

ヴィンケルマンの影響を受けたヘーゲルも彫刻における色彩に否定的である。『美学講義』（長谷川宏訳、1996）においてヘーゲルは、芸術を象徴的、古典的、ロマン的の三つに分類し、象徴的な芸術を建築、古典的な芸術を彫刻、ロマン的な芸術を絵画や音楽、詩とした。

では象徴的な芸術とはどういうものか。例えば、ライオンは強さの象徴であり、強さはライオンを表す。しかし、強さはライオンだけではなく、鷲や雄牛にも当てはまり、内容とそ

れを表すのに無関係であり、他の存在や形態の内にも無数に存在する。このように象徴的な芸術は一義性がなく、曖昧で二義的なものである。(注 3)

これに対して古典的な芸術は、「内容と、それに文句なく即応する形態が、自由な全体に向かって完全な統一を獲得している状態」(注 4)である。客観的な精神性が宿るものを人体として、その精神を直接目に見える物質に造形できるのが彫刻である。

彫刻においては客観的な精神性をその外形にいかにも美しい形で表すかが重要であるため、それ以外の必要のない個別的な要素、例えば顔の表情や感情は排除される。そして、それを表すことのできる彩色も同様である。ヘーゲルは同じくヴィンケルマンに依拠する J・H・マイヤーを引用し「彫刻は不似合いな色彩の豪華さを脱却していく。かわりに光と影に注意は払い、やわらかさ、静けさ、明晰性、見た目の快適性を高めようとする。」(注 5)と言う。

ヴィンケルマンやヘーゲルは彫刻における彩色を否定的に扱うが、古代の彫刻にも彩色されていた事実を知らないわけではない。ヴィンケルマンは、1746年にヘルクラネウム(西暦 79年のヴェスヴィオ火山噴火により失われた遺跡)で発見された《エトルリアのディアナ》について以下のように述べている。

《エトルリアのディアナ》、すなわち駆ける姿のディアナ像は、高さ五パルメのほぼ半等身で、身に着けた衣に彩色が残る。(中略)しかし、特定の人物を写したのではなく、むしろ美の理想の不完全な造形といえよう。(中略)その髪には、八個の赤いバラの浮き彫り飾りをもつ輪状のディアデマがめぐる。衣は白く塗られている。(中略)外衣の縁は、その最も外側を小さな金色の縞で囲み、そのすぐ上に刺繍を暗示する白い花の模様のある飴色の広い縞、さらにその上に、同じく飴色の三番目の縞がめぐる。(中略)肩の上の矢筒とサンダルは赤く塗られている。(注 6)

以上のように彫刻に彩色されていた事実は認めてはいるものの、それが「むしろ美の理想の不完全な造形」と言うように、やはり彩色された彫刻は美の理想とは異なるものと位置づけている。

しかしながら、2003年、ミュンヘンで行われ、その後各地を巡回した展覧会「有彩色の神々 古典古代の色彩彫刻 (GODS IN COLOUR Painted Sculpture of Classical Antiquity)」において、古典考古学者であるヴィンツェンツ・ブリンクマンは古代彫刻における多色賦彩(ポリクロミー)を実証し、当時から彫刻には色の効果が用いられていたことを明らかにし、従来の古代彫刻研究において多色賦彩を無視することが作品解釈において無効であることを示した。(注 7) (図 1)

前田富士男によると、「多色賦彩(ポリクロミー)」は「多・単一色の賦彩」であり、「多くの単色を身体部位や建築各部それぞれに単一的に与えてゆく」方法だという。前田はギリシア彫刻であれば、髪には黄褐色、目の虹彩には黒、唇に赤、肌に白を、といったように彩色し、それぞれの部位や部分の単一色はの中で、混色による色調の変化を作らないと言う。

(注 8) 前田は「有彩色の神々 古典古代の色彩彫刻 (GODS IN COLOUR Painted Sculpture of Classical Antiquity)」によって彫刻作品の有彩色性、多色賦彩が歴史的にも理論的にも再検討の局面を迎えたと述べる。(注 9)

(2) 「不透明なもの」としての色、あるいは線

近代彫刻においては形態が重視されているため、色彩は二次的な要素であったが、古代の彫刻においては像の部位に施された色彩が像の意味を明確にしていた。

ジャッドが「(ヨハネス・) イッテンは 1916 年に『形は色である。色がないと形はない。』と書いた。私は色を使わずに立体的な仕事をするには決して思い浮かばなかった。」(注 10) というように、20 世紀以降、彫刻における彩色はむしろその効果に対して自覚的になりながら、形態との折衷的な扱われ方をしているのではないかと考えられる。

そもそも、いかなる物質を素材にしようとも、それ自体が色彩を持っている。そうであれば彩色をするか、しないか、というのは問題ではなく、メディアウムが本来持っている質を変化させる彩色という行為を彫刻制作において、自身がどのように位置づけるかが問題である。

私はこれまでの制作において度々彩色した彫刻を制作してきた。この節では自身の制作における色彩のあり方について述べる。

アリストテレスは私たちが見るものは、対象それ自体ではなく、その表面上の色であり(注 11)、メディアウムは空気や水といった目に見えない「透明なもの」が色を見るために必要なものとしたのは既に述べた。しかし、近代彫刻において色が形を覆い、見えにくくするものとして扱われてきたのであれば、私はむしろ色を視覚と見られる物体との間にもう一つ差し込まれる「不透明なもの」として位置づけたい。

それは色によって素材の本来の質を覆い、「見えなく」することで、異なる質の物体を浮かび上がらせ、視覚とある対象との間に何か「見える」ことを可能にする技法だからである。私が彫刻において二次的な要素だった色を取り入れるのはこのためである。

では、自身のこれまでの制作における彩色はどのようなものであったか。

怪獣をモチーフにしていた時期は、多色賦彩(ポリクロミー)のように混色はせず、アクリル絵の具をチューブから取り出したままの色を使用していた。アクリル絵の具は油絵の具と比べて早く乾燥し、扱いやすいという利点があった。また怪獣や宇宙人、ヒーローといったモチーフの性格をより特徴づけ、そこに異質なキャラクターを表現するために、薄い水彩絵の具よりも色のはっきりと表れるアクリル絵の具がやはり適当であった。

キャラクターの性格づけといった点で、この彩色は有効であったが、形態に対する必然性がなく、それ以上の意味がないという問題があった。

しかし、《境界になって》(2016) や《ショベルカーと海のヴィーナス》(2016) から単一の色彩を全体に施すようになると、形態を際立たせるのにある程度の相乗の効果が見られ

た。これは造形される形態がより幾何形体に近づいていったことで、複雑な形態よりも彩色した際に形態そのものが簡潔に見えやすくなったからである。それは彩色によって木の物質性（木自体の色や木目、ひび割れ）が透明になり、形態それ自体が前面化=不透明化しているとも言える。

だが、これには三つの問題があった。まず一つ目は、依然としてある物体に施される特定の色彩には必然性がなく、主観的なイメージに依拠するところが大きいという点である。

これは次のような問題に繋がる。例えば《青ざめた足》で足に塗られた青は、壊死したように動かなくなった足を想起させるためのものであったが、《三本目の》で使用した緑が《青ざめた足》の青と同じ意味を持つように、そのような彩色は記号的であり、その表現と意味とは交換可能なものでしかない。

二つ目は、形態との相乗効果で用いられる色彩は結果として、形態に対する二次的な要素を超えられていないという点である。《先触れ》では使用した淡いピンクと黄色が面と面に沿ってそれぞれ塗られているが、造形された面と面との区画を視覚的に分別する以上の効果がないのである。

そして三つ目は、物質の表面が全く見えなくなることは、そのメディウムを全く無視してしまうことになる。確かにメディウム本来の質が不透明にはなるが、そのまま固定されるだけになってしまうということである。必要なのは不透明となることで固有のメディウムとは別の質が見え、それを行き来することである。

そこで、彩色するよりも線という要素を意識的に使用した《お前は誰だ》(2018) (図2)を制作した。線が色の内に含まれるかという疑問があるが、ある物体に対して色彩を持ったものが付与されるという点で言えば線も色に含まれるであろう。この線と色とは等価に扱うとした上で以下のような効果を試行した。

この作品では二人の人間が組み合っている様子を表している。チェーンソーによってある程度人体の輪郭を切り出し、そこに人体の輪郭線を描画したものである。

例えば立体像を作る際に使用される輪郭線とは、形態を決めるための暫定的なもので、形態が完成すると消されてしまい、残らない。もしそれが残っていれば汚れや未完成のように思われてしまう。だが、この作品では、あえて残すことで実際に造形された形態に対して、輪郭線によって描かれた別の形態が重なって見えるようにしたのである。そうすることで、形態や本来の素材の質が完全に隠れることがなく、しかし、形態に沿いながら、それ自体とはまた別の図像が派生するのである。人体の輪郭線はその区画を定めるものとして機能するが、稜線の際にあることによって実際の形態をかく乱させるものとしても機能する。それは実在の形態でもあり、描画された形態でもあるのだ。

さらに、木の表面を残しつつ、人物と台座との一部分に彩色した。これは輪郭線と同様に形態を区画するための面として残したままにしてある。これにより私たちは木の表面、すなわち無彩色の部分の造形された形態とし、彩色された表面を無いものとして見ることにな

るが、実際の形態に変化はない。色彩が形態に従うのではなく、形態が色彩によって決定されていることになるのだ。全体を一様に覆う彩色ではなく、木の表面をある程度残す彩色は、彩色された色面と木の物質的表面の差異が出てくる。「機能の失調」した部分とそうでない部分とが同居し、その差異を視覚が捉えようと動きが出てくる。こういった彩色は《ずれてる二人》(2017) や《切断されて》(2017) などの連作にも見られる。

このような線(この場合は輪郭線)の使用や部分的な彩色によって、メディウムの質を完全に覆うことなく、見えなくすることが可能となった。メディウム自体の質は消えたり現れたりを繰り返し、形態を損なうことなく、異なる図像同士が重なり合っただけに見えるべき像の印象をかく乱するのである。こういった方法によって前述の問題は達成できたと言える。

さらに線や部分的な彩色の効果を試行するため《箱庭で遊ぶ》(2019) (図3) を制作した。

この作品では、チェーンソーで刻まれた溝、ドリルで開けられた窪みや穴といった彩色ではない陰影表現を多用した。彫刻において色彩的な表現は彩色によるものばかりではない。形態が作り出す陰影自体によって色彩的表現が可能であることは既に知られている。

ウィトコウアーによれば、ベルニーニは「人々の両目のまわりにある青味がかかった色表現するためには、それが見られる部分をくぼませなければならない。そうするのは、この色をもたせるためであり、物体に一色しか与えることのできない彫刻の弱点をこのようにして補うためである。」(注12) と言い、人体において虹彩と瞳孔という色彩だけでできた模様を表現していたという。これはミケランジェロの《ダヴィデ》(1501~04) (図4) にも見られる技法である。

こういった陰影表現を取り入れることで結果的に、メディウムとなった木自体の色や木目、ひび割れといった視覚情報の多さを残すことになり、より視覚が一定に留まらないという「機能の失調」を引き起こすものとなった。

続いて、色の表現と意味内容とが交換可能という問題に対して、その両者を限りなく近づける色彩として黒を選択した。なぜなら線はあくまでも形態を区画するニュートラルなものでなくてはならないからである。

輪郭線は作品の形態に沿ったものだけでなく、溝や窪み、穴などに即した部分、また関係のない部分にも施している。さらに、はっきりと描かれた線や単なる下絵としての線、胴体部分に見られる顔のような窪みとそれを取り囲む線、造形された足とは異なる形で描かれた足の輪郭線など、《お前は誰だ》よりも多様な線を取り入れた。

また、普通の人体像ならば正面があれば背面があるはずだが、《箱庭で遊ぶ》は胴体や顔に当たる部分がいくつか空洞になっているため、ある一視点から像の周囲を巡って元の位置に戻っても、この像の正面が定まることはない。どこから見ても像は鑑賞者の方向を向いている。それは正面を複数持っていることを意味するが、連続した複数の面の統合によってではなく、複数の面がバラバラに組み合わせられたことによって成立したものである。

鑑賞者は全体を一望できない彫刻の周囲を巡ってその像の印象を把握するが、《箱庭で遊

ぶ》は像の周りを巡っても、像の印象が定まることなく動き続けるのである。これは《位置について》(2017)にも見られた方法であるが、それがさらに複雑なものとなっている。(図5)

このように鑑賞者は、作られた形態と描かれた図像やメディウム本来の質と隠されたメディウムの質とを交互に目にしながら、複数の印象の間を行き来し、固定された印象に留まることがない。そのためには色、あるいは線が「不透明なもの」としてメディウムの上に加わることが必要なのである。ただ、先ほども述べたが、彩色が形態の二次的な要素として扱われるという問題は線の使用によって解決したと簡単には言い切れない。そこでこの線についてももう少し補足したい。

金原省吾は「線はその線の側方向に於いて、面の展開の限界を示し、その延長方向に於いて、面の展開の方向を示してゐる。即ち線は同時に限定と非限定を示してゐる。」と述べ、輪郭線を「形態の外側にあつて、その形体を限定し、線の内外両側において空間の性質を異にする。外は余白であり、内は形体である」とする。(注13) このことから線は色彩の領域というよりも形の領域に含まれるものとされている。さらに金原は線と色の関係について以下のように述べる。

色は面として延びるものである。平らに廣くぬられるほど、色は色としての純粋な性質を明瞭にする。故に色は線として成立するよりも、面として擴がるものである。(注14)

線と色とはその性質から異なるものとされていることがわかる。ただ、金原は色彩を持った線は太ければ、面に近くなるので色に近づくが、細い場合においては輪郭線として機能しているが、もし彫刻に色彩を持った線が扱われた場合には、線描の持っている重量はあくまでもヴァーチャルなものであるから彫刻の重量感が損なわれるとしている。

然らば色線を輪郭線として、彫刻體に用ひたらばどうであらうか。(中略) 彫刻體は觀者のとる位置に応じて、絶えず、無数に輪郭線を發生する。かくて彫刻體の有する線の無限庖藏性は、彫刻體をして重さをみちたる線たらしめる。彫刻の有する質量を、線は擔つてゐるからである。彫刻體の線は重さをふくんでゐるから、色線の如く重さのない、軽やかな線がこれに立ちまじれば、彫刻の味が一層豊富になるではないかと思はれる。彫刻線は重さを持つてゐる。しかしその重さは描線の重さとは、性質が別である。描線の重さは、描く働から生じたものである。即ち描かれた線形中に現れてゐる重さである。しかるに彫刻線の重さは、重さが線形にあらはれて居るのではなくて、背景としてあるに過ぎない。(中略) 故に線中に明示せられて居る重さとは、自らを異にしてゐる。随つて色線の如き軽い線は、彫刻線を豊富にもせず、助長もせず、僅かに文様として混在

せる異性質のものたるに過ぎない。即ち飽く迄も、一つの付加物乃至夾雑物たるものに過ぎない。されば彫刻體上に色線を以って輪郭線を描くのは、かへつて彫刻體の線の効果を障害し混亂する。(注 15)

彫刻が形態や量感などを重視する以上は、色彩は常にそれに付随するものでしかなくなってしまう。私自身の制作行程においても、まず形態を作り、その上で彩色していることから、あくまでも形態が先行していると言わざるを得ない。しかしながら、彩色によってその形態の見え方やあり方が変化することもまた事実であるし、素材となる物体も元々の色彩を持っているのならば、形態が一義的で色彩が二義的であるという構造自体が現在もまだ有効なのかは疑問である。

金原は、線が形態の内に入るとしても彫刻は全ての線描を拒否する(注 16)と言う。線描によって実在する形態の上にヴァーチャルな形態が浮かび上がることは、やはり彫刻にとって異質なものとして位置づけられてしまう。しかし、純粹なものとして固定化される形態を、異質なものの表れによって動き続けるものへと変化させることができるのならば、私は色あるいは線が未だ形態の範疇にあったとしても、この構造の問題を問うことは可能だと考える。

また私たちは結局その形態を見ているのか、色彩を見ているのか、といった問題もあり得る。アリストテレスは、見ているのは対象の色であるとした。対して彫刻において形態を重視したヴィンケルマンは、ギリシア彫刻の厳格な様式が求めたのは完全な調和、気品ある表出であり、至高であるがゆえに常に同一である唯一の美の理念(イデア)であった。それは悟性という論理的な思考のみによって把握されると言う。(注 17)

以上のような彫刻における色彩の問題については、ここではまだ十分な考察がなされていないと言える。「言い表し難いものとしての彫刻」を考察していくにあたって、引き続き検討すべき課題である。

第8章 「言い表し難いものとしての彫刻」

(1) 彫刻の今日的状況と「言い表し難いものとしての彫刻」の位置付け

現在「彫刻」という名称がどういったものを指し、何をもって明確に定義されるかは曖昧になっている。

石や木から彫り出される神の像や人間の理想的な姿を造形したブロンズ像といった伝統的な彫刻は、既成品すら素材になる物質の氾濫した現代においては「形而上的なアイロニー」でしかなかった。峯村は旧来の彫刻に対して、「絵画とも彫刻ともつかない鬼っ子」を「類彫刻」(注1)と呼んだが、これはもはや絵画と彫刻といった固有のメディアムの区別が曖昧になりつつある状況を指していると言える。タブローという矩形で区切られる絵画は比較的形形式化しやすいが、「現実の空間に現実存在する物」が必要最低条件である彫刻は、金属の立方体に留まらず、生きて馬や並べられたレンガ、あらゆるものが彫刻になり得る可能性を孕んでいるがゆえに「彫る」、「刻む」といった意味での「彫刻」では、それらを抱え込むことはできなくなり、その意味が失効しかけているとも言える。峯村はこういった状況から逆説的に「彫刻」の特殊性に対する仮説を述べようとした。

そして2019年という現代においては物質の氾濫に留まらない。特に3DCG、VR技術の発達「現実の空間に現実存在する物」としての彫刻ですらなく、仮想空間における彫刻の可能性すら示唆する。

現実の物体を二次元画像ではなく、立体のデータ(3Dオブジェクト)として取り込む3Dスキャンという方法は、縦・横・高さの座標軸を持つ仮想的な空間の中に配置し、3DCGとして再現することを可能にした。この方法によって映像内にオブジェクトを再構成し、自身もクロマキー合成によって出演する作品(図1)を制作する山内祥太やネット上で収集することができるフリーの3Dデータや画像データなどを用いて、重力などを自身で数値によって定義したコンピュータの仮想空間内で、収集したデータを元に制作した作品を「仮想空間内の彫刻」(図2)と捉える平田尚也などが近年の例として挙げられる。また両名とも大学時代は彫刻を専攻していた。

他にも、これまで周縁的な位置付けであった「人形」や「置物」だけではなく、現在の日本では、サブカルチャー文化の影響からアニメキャラクターを立体化した「フィギュア」にも彫刻の領域を拡張する可能性が含まれている。『空白の時代、戦時の彫刻/この国の彫刻のはじまりへ』(2018)において収録された小田原のどかと小谷元彦とのインタビューで、小谷は以下のように述べている。

日本の彫刻の独自性は浮き彫りにあって、仏像の正面性についてもそこで語られることが多い。でもここで語られないこと、取りこぼしているものがある。それは例えば曼荼羅を立体化した教王護国寺からアニメキャラクターのフィギュアのような、二次元から三次元への像をうつしかえるという能力の高さにある。ただのアニメキャラクタ

一のフィギュアやただの人形だろうとだけ思ってしまうと落とし穴にはまってしまう。二次元の情報から立体的形状を分析し、レリーフ上に再現していきながら、三次元化し、破綻している形の辻褄をあわせていく。この意味で、人形やフィギュアはレリーフを連続させることによる彫刻と考えられるし、日本古来の手法と通じるところが多分にある。(注2)

もはや周知のことではあるが、「彫刻 (Sculpture)」という概念は明治期に西洋から輸入されたものであった。伝統的な仏像は西洋彫刻が重視する立体感や量感、動勢といった要素に乏しいものであったが、そのレリーフのような仏像の平面性は現在の「フィギュア」と共通するものであり、そこから日本独自の「彫刻」を見出すことが可能ではないか、と小谷は述べている。確かに元となるアニメキャラクターのイラストを三次元立体に置き換える「フィギュア」は正面も一定であり、明らかな平面性がそこに見られるが、奇妙な立体感を持っている。(図3)

彫刻を取り巻く状況の変化は著しい。これらの例はほんの一部ではあるが、このような状況の中で「言い表し難いものとしての彫刻」はどのような立ち位置を提示できるのか。

峯村の言う「不透明」は彫刻における本質を捉えているのかもしれないが、扱われるメディアウムの前面化や還元的な造形や配置のみが重要ならば、結果的に彫刻の限界を物語っているとも言える。なぜなら、彫刻はあくまで視覚的に「不透明なもの」という一つの極に留まっていなければならぬからだ。

自身の制作において「透明なものを不透明にする」ということは、確かに彫刻を視覚的に「不透明」にするものであるが、単に右から左へと異なる性質に移行させることではない。メディアウムの前面化や還元的な造形や配置だけではなく、機能的なもの、行為や活動といった様々なものの「不透明」に立脚しながらも、自立的ではない像、まとまりが解体された像の印象や二次的な扱いであった色なども取り入れ、メディアウムとイメージとの行き来を可能にすることである。それはどんなに私たちが形而上的な思考に誘われようとも、見ている彫刻が結局単なる物体であるという地点に引き戻されること。ある場所から別の場所、また元の場所へと行き来する感覚や性質である。私はこれを「去来性」(注3)と呼ぶこととする。これは峯村が述べた「オデュッセウスの断層」による「存在の体験」と同様と言える。私はこの「去来性」が、彫刻だけではなくあらゆるメディアウムにとって重要だと考える。

「機能の失調」として「不透明」になるのが視覚だけではなく、機能的なもの、行為や活動といったものへと広がるならば、わざわざ実際の素材を加工して人体像を作る必要はなく、私たちの機能や行為、活動を実際に「不透明」にするような表現も可能である。しかしながら、それはあるメディアウム(この場合は彫刻)の可能性を広げると同時に、そのメディアウムの持つ特殊性が失われてしまう可能性も示している。それはなぜか。

私がこれまで扱ってきた彫刻の議論は近現代のものが中心であったが、新しくても20世

紀初頭のものであり、制作においても伝統的な素材である木を彫って像を造形するという比較的スタンダードな様式である。確かに「もはや彫刻ではない」といったものが、これまでの「彫刻」の概念を拡張してきたことを踏まえれば、このような制作にはその可能性がないように思える。しかしながら、あるメディアが拡張に次ぐ拡張を続ければ、そのメディア本来の特殊性から遠く離れ、いずれ袋小路に入るだろう。先ほども述べた「去来性」がなければ、それは通俗的なものになってしまう。

例えば「言い表し難いものとしての彫刻」が「機能の失調」を推し進めていけば、ひたすら露悪的に人間というものを解体していくこととなる。それは「言い表し難いもの」を超え、おぞましいものでしかなくなってしまふ。

そうではなく、「これはもはや彫刻ではないかもしれないが、彫刻だと言えり」ぎりぎりのところ、「彫刻」と呼ばれるものの限界で踏みとどまり、元の地点へと戻ってくること。峯村がよい彫刻の条件として「これ以上はもう見えない（分からない）」という絶対の壁に遭遇するということを挙げたが、これはメディアの背後に見える観念的なイメージを繋ぐ回路の「失調する機能」であり、これによって鑑賞者は形而上的な思考から、単なる物体であるという地点に引き戻される。「機能の失調」とは単なる破壊的な意味において成立するのではなく、ある地点からある地点へと行ったり来たり、運動し続けるために必要な限界点という一つの指標なのだ。

私がある種スタンダードな制作様式を選択し続けるのは保守的な態度のように思われるが、「彫刻」なるものの範囲が拡張され、その定義を見失いつつある状況においては、今日の先端的な技術によってメディアの拡張を推し進め続けるという一方通行のような態度ではなく、むしろ古典的な歴史に遡り、そこからまた現代へと戻ってくるのが「彫刻」というメディアの特殊性を見出すことにとって有効ではないか、と私は考える。それは単に過去を焼き増しするということでも、特定の様式にこだわり続けるということでもない。

元々ミニマリズムやコンセプチュアリズムに影響を受けていたマシュー・モナハンはその流れから遡るようにして、紙やブロンズなど様々な素材から顔を主題とした人体像を制作する。(図 4) モナハンはむしろ後退ともとれる制作態度によって自身のイコノグラフィを獲得しようとする。

私は写真のモデルや生きているモデルを使わないと決めましたので、大変抽象的なシステムであるわけです。そして、そこから出てくるものはアートの記憶です。アートの歴史の中で出てきた様々なフィギュア、そういったものが私の頭の中を様々去来していきました。それが夢のように出てくるわけです。それはエジプトやアフリカ、鎌倉の記憶であったり、それが仏像であったり、スターウォーズのこともあれば、トランスフォーマーのようなものもありました。そういったものが全て私の中に生きていて、どれ一つをとっても、それだけが私が参照したものというわけではなく、それら全てが一体となって私の作品の中に、一番驚くべき形で私の目の前に姿を現わしました。歴史の良

いところは、進化というアイデアに捕らわれずに、自由に行き来が出来るということです。ですので、私の作品の中には進歩というものに注力することはやめようと考えています。(注4)

モナハンもまた歴史を遡行することで、そこに含まれる様々なイメージを取り込みながら現代に新たな彫刻のイコノグラフィーの再構築を試みていると思われる。モナハンの作品に扱われているブロンズや金属は恒久的な素材感でありながら、織り込まれた紙のような形態が軽やかな印象を与えている。また立体性と平面性を行き来するような造形は、モナハン自身が持っているあらゆる過去の彫刻のイメージを現在のモナハン自身の身体感覚や文化的影響を通過させることで、それが過去の彫刻からの単なる引用ではなく、モナハン自身のイコノグラフィーとして成立し、従来とは異なる人体像を作り上げている。このような要素は先に述べたトーマス・ハウセゴのような作家にも見て取れる。

「言い表し難いもの」は「機能の失調」というこれまで取れていたバランスが崩れることによって生まれる、どのカテゴリーにもあっていないもの、そのどちらにも移動可能なもの、「去来性」を持つものである。

私は現在人体をモチーフに「言い表し難いものとしての彫刻」を制作しているが、それはギリシア時代の理想化された人体像でもなく、それを継承する近代的な人体像とも違う。むしろ理想化され統合されるような概念のバランスの崩壊から出発したものである。したがってそれはモダニズムの美学に基づく還元的な物質や形態が呼び起こす「超越的なもの」も拒否する。古代の人体彫刻に見られる素朴さを感じさせ得るが、かといって完全に一致するわけでもない。

「言い表し難いものとしての彫刻」が目指すものとは、過去のあらゆる可能性に目を開きながら、それらを拾い集め、現在にいる自身の感覚を通すことによって、過去にも現在にもない新たな彫刻の姿を作ることである。

(2) 現在の制作とその展望

これから述べる《箱庭で遊ぶ》(2019)以降に制作した作品は、インターネットに触れる機会が当たり前となったことで見えてきた「機能の失調」がきっかけとなっている。

現在 SNS (ソーシャル・ネットワーキング・サービス) の普及によって、私たちはインターネットの回線が繋がるのであれば、あらゆる場所にいる人間と 24 時間どこでも交流が可能となり、情報の発信や収集は容易となった。それに伴って私たちが受け取る情報量は増大した。Facebook、Twitter、YouTube などのあらゆるところから画像や映像を見聞きするようになった。また Google Earth というヴァーチャル地球儀システムによって、世界中の建物やその他オブジェクト類が 3D モデルで再現され、その場にいなくともその土地の情報を体感できるようになった。

あらゆる情報に接触し、それを取り入れ、また発信することが可能になったということは、ある種の身体機能の延長とも言える。しかしながら、それに伴って私は自身の身体の単一性が希薄になっていくような感覚を覚えた。あらゆる情報が交換可能であるインターネットにおいては、自らが持っている身体的アイデンティティは自由に変更、交換可能であり、その必然性を見出すのが困難であり、また身体がより現実的で直接的なものではなく、より遠隔化、ヴァーチャルのもののように感じられた点である。このような感覚を元に制作したのが《踊る理由》(2019) (図5) である。

この作品には顔や腕といった人体の部位も見られるが、これまでのようなバラバラになった人体の部位を組み合わせた像とはやや異なり、幾何的形態のパーツを多用し、それを人間の姿に見えるよう構成し、いくつかのパーツに黒い線を塗った。また素材には木だけではなく、段ボールや紙袋を使用した。それらに顔を描き、作品の一部として組み合わせた。

《踊る理由》はあらかじめ像の印象を決めずに、別々に作ったパーツを組み上げながら制作した。そのため図にあるような姿は一時的なもので、これが別の形態になることも可能となるような作品である。

身体的機能の失調とは、その体が持っている部位や機能が物理的に失われることでもあるが、逆にその部位が増えたり、あるいは別の何かの過剰に接続されたりすることも同様に「機能の失調」と言える。自身の意識と継ぎ目がなく繋がり、替えが利かないはずだった身体は、交換可能なものとなり、あらゆる場所で遠隔操作可能なものとなった。この直接的な身体の希薄さや、過剰に外部の情報と接続してしまう身体の感覚を元に《交換は失敗する》(2019) (図6) を制作した。

その形態は全て立方体のブロックであり、立方体の四面には抽象化された身体的な記号(顔、目、腕、足など)の彫り込みまたは線描を施した。それらを積み重ねて作られる人体像もまた《踊る理由》同様に、決まった形態がなく、パーツを交換することでまた別の形へと変化する。(図7)

《交換は失敗する》の視覚的なイメージの素となったのは、合体ロボットである。合体ロボットとは、日本のアニメや特撮番組に登場するロボットの一種であり、元々の形態(人型や動物、乗り物など)を持っているロボットが変形し、別のロボットの部位(胴体や手足)へと合体することで、その形態を変化させる。(図8) その合体した姿は胴体や腕、足といったところに別のロボットの顔が付いて、合成された奇妙な人体となっている。これは別の文脈にある複数の形態が一つになっているからであるが、その合体するものが増えれば増えるほど、元々の形態がどんどん覆い隠され、最終的には見えなくなってしまう。(図9)

こういったイメージの使用には、テクノロジーの発達によって身体の直接性が希薄になることを悲観するというよりは、そういった感覚の変化において「透明なもの」であった連続的で簡潔な形態を持つ人体彫刻の単一性が「不透明なもの」となっていることについて言及する目的があった。

これらの制作では共通して、人体像に扱われるパーツ数が著しく増えた。交換可能となった部位や像の形態によって、今日的状況から見出される直接性が希薄な身体や、単一のものではなく複数の身体を表現していると言える。それはいくらかでも柔軟に変化する人体像を示しているかのように見えるが、実際に人体の形態として見えるように組み立てる場合には存外多様なパターンが生まれず、固定された像の中でいくつかのパーツの位置を入れ替えるくらいしかできなかつた。こういった事態を避けるためにパーツをさらに増やし、あえて人体に見えないように組み立てる方法もあるが、そうした場合、人体像は空間にひたすら拡散していくような構成になるだろう。それはまさに実質としての身体がどんどん希薄になった状態をより反映したものとなるが、そこには先ほども述べた「去来性」はない。

そこで《噛み合わせについて》(2019) (図 10) は、素材をバラバラにせず一木造りによって制作した。バラバラで複合的な身体ではなく、個物としての単一的な身体において「視覚に対してまとまりのある像」の解体や「機能の失調」への言及を試みた作品である。

この作品は大きな頭と細い胴体、台座が合成されたような足から為る人体像となっており、その背面は平らな面のままである。

顔の造形は目や口、鼻といった部位を分割して再構成したもので、顔の両側面にも目を彫っている。また平面的に彫られた《交換は失敗する》に対して、顔はより量感を持った造形とした。そうして彫られた形態や輪郭に対してぎりぎり重ならないように黒い線で別の形態(目や口、顔の輪郭)の輪郭を描写した。(図 11) こういった造形のイメージは、自身の奥歯が抜けたことによって、歯の噛み合わせが日に日にずれていっていることに基づいている。自らの身体自体が「不透明なもの」となっているのである。それによって生じる物理的な身体の違和感や痛み、ズレといった感覚をより直接的に扱った。

彫刻というメディアが三次元立体の物体としてある場合は、周回して鑑賞することを要求することは既に述べた。その上で、彫られた造形と重なるように描写された線が鑑賞者に与えるのは実質的な量感による形態とヴァーチャルな線描による形態を行き来する視覚効果である。これは《お前は誰だ》(2018) や《箱庭で遊ぶ》(2019) にも見られた手法であったが、今作はそれらとは異なってより量感のある形態となっている。これによって、より立体性と平面性とのコントラストが分かりやすくなり、その二つの領域の間を行き来する運動を鑑賞者は確かに感じられる。

さらに鑑賞者が正面から像の背後に回っても、その背面にはただの平らな面しかない。それまで様々に変化する人体像のイメージを見ていた地点から急に物質的な側面しか見えない地点へと引き戻されるのである。こういった造形には極端な平面性を持つ円空仏(図 12) が参照となった。

円空仏に見られる立体性と平面性との奇妙な共存関係は前述したアニメキャラクターのフィギュアにも通じると思われる。また円空仏とよく比較される木喰仏(図 13) も同様な傾向が見られる。仏像の衰退期とされる江戸時代末期の木喰仏は、仏像の形式に立脚しながら

らもそれを逸脱した斬新なものであったが、西洋彫刻の概念が導入されたばかりの明治期の日本では、それは優れた彫刻とはみなされていなかった。(注 5) しかしながら、それは日本における彫刻の一つの特異点とも言えるだろう。

最後に《噛み合わせについて》で言及したいのは、足の造形である。線で足の形態が描かれているのだが、正面、側面と天面から見たそれぞれの位置には齟齬がある。(図 14) これは顔の造形と同じような手法であると同時に、台座や人体彫刻における「自立」への言及でもある。

私は、台座の役割は大まかに三つに分けられると考える。まず一つ目は建築という様式から独立した彫刻をより彫刻という形式において位置づける役割。二つ目は作品を支えたり、作品の高度を調節したりするという物理的補助としての役割。三つ目は台座部分も作品の表現として取り込む役割である。

人体彫刻はあくまでも人間の形態を模した物体であり、能動的に「自立」しているわけではないため、それが「立つ」ためには、立っているように見えるあるいはそのように見せる必要がある。それは結局のところ「立つ」というイリュージョンであると言える。

私はこれまでに《むかしむかしきょうのぼく》(2014)、《異端者たち》(2015)、《頭部Ⅲ》(2017)、《お前は誰だ》(2018) などといった台座を含む作品を制作してきた。それらの台座は主に表現としての台座であった。しかしながら、これまでの台座は物理的補助としての側面も強く、作品の表現として上手く取り込めてはいなかった。だが、《噛み合わせについて》では、足と台座とが合成されたような造形になっており、正面から見れば台座のように見えるが、ある側面から見ると台座は足のようにも見える。これによってそこに「立つ」というイリュージョンがあることを表明しながら、顔の造形が既に示すように、それが単なる物理的支えではなく、確かに表現の一部となっている。

以上が 2019 年現在の制作の状況である。今後は、前述した円空や木喰に見られる立体性と平面性との関係から現代日本における彫刻の独自性や彫刻における「自立」と台座との関係を引き続き考察しながら、作品を展開していきたい。

また課題として、これまで頻繁に用いてきた「身体」という言葉の定義が曖昧であることが挙げられる。

この「身体」という言葉は人間自体の「身体」か、それとも作品における「身体」を指すのか。それは見る主体としての私という「身体」と見られる客体としての作品という「身体」との関係とも言い換えられる。この構造はすでに「透明なもの」としてあるが、その線引きがはっきりとしていない以上は「機能の失調」が潜み、それが顕在化したとき、作者あるいは鑑賞者と作品との関係に従来とは異なるあり方を提示できるだろう。

おわりに

成田亨は自身の作品のテーマを「絶望」としたが、これは単なる諦観から来るものではなかった。成田は以下のように語る。

僕は、こんなカッタイなのに、とにかく頑張っ、大変だったよ、苦しかったよということ言うのは嫌なんです。そのつどそのつど、一所懸命やっ頑張ってきたつもりです。その積み重ねがあっ今の僕なんであっ、それを語っ、浪花節にしたくはないんです。もっとリアルなんです。(中略) 別に絶望感にひたってるわけじゃない。では、ものすごい希望に燃えているのかっという、もちろんそうじゃない。(中略) 自分は自然に生きていかなきゃしょうがないから生きてきたんだ、ということ僕を語りたいんです。(注1)

左手の火傷という物理的な「機能の失調」を抱える成田は絶望や希望の中で葛藤し続け、純粹美術とそうでない怪獣との間を行ったり来たりしながら生きてきた。

本論文のテーマである「言い表し難いもの」の根底には、外部との調和を保てなくなっしまった自身の「機能の失調」がある。これに絶望することもあっが、私はそれによっ正しいとされるものとは異なる活路を見出すことも出来た。かっいってそれは希望に溢れた未来を指し示すものではない。そこに「去来性」がなければ、その未来は野放図になっしまう。

「言い表し難いもの」とは、絶望の悲しみを慰めるものでも、ひたすらに希望を語り得るものでもなく、「機能の失調」という臨界点によっ元の場所に引き戻されながらも、戸惑いと逡巡をくり返すことによっやく見出せる「リアル」な生のあり方なのだ。

私は彫刻という形式を選じた理由について、今は必然性をもっ回答することはできないが、「彫刻」という言葉が「機能の失調」を迎えている現状に鑑みれば、この選択が偶然とも思えない。現在から未来へという単線的な進み方ではなく、過去に遡り、現在へ戻り、また未来へと進む。アーカイブしていくということと、そしてクリエイティブになるというそのエネルギー、そういったものとをどのように両立させていくのか「言い表し難いもの」によっ見出せるのではないかと、私は考える。

注

第1章

- 1) 東浩紀、『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』、講談社、2001
- 2) 成田亨、『特撮と怪獣 わが造形美術』、フィルムアート社、1996 145p
- 3) 前掲書 145p
- 4) 前掲書 146p
- 5) 前掲書 157p
- 6) 前掲書 109p
- 7) 前掲書 110~111p
- 8) 前掲書 150、152p
- 9) 前掲書 233p、235p
- 10) 前掲書 256p
- 11) 前掲書 238p
- 12) 前掲書 262p
- 13) 成田亨、『成田亨作品集』、羽鳥書店、2014 14p
- 14) 参考文献2 263p
- 15) 参考文献3 15p

第2章

- 1) 参考文献2 197p、206p
- 2) 前掲書 10p
- 3) 折口信夫、『折口信夫全集 第三巻』、中央公論社、1955 3p
- 4) 馬場あき子、『鬼の研究』、ちくま文庫、1988 44p
- 5) 山内昶、『もののけ I』（ものと人間の文化史 122- I）、法政大学出版局、2004 36p
- 6) 前掲書 36~37p
- 7) 前掲書 38~40p
- 8) ウィリアム・ジェイムズ、『宗教的経験の諸相（下）』梶田啓三郎訳、岩波文庫、1970 183p
- 9) 前掲書 183~185p

第3章

- 1) 丸山圭三郎、『文化のフェティシズム』、勁草書房、1984 64p
- 2) 前掲書 65~66p
- 3) 前掲書 72~73p
- 4) 前掲書 73p

- 5) 前掲書 74p
- 6) 前掲書 76~81p
- 7) 前掲書 81~82p
- 8) 参考文献 6 170p
- 9) 丸山圭三郎、『ソシュールの思想』、岩波書店、1981 74p
- 10) 前掲書 75~76p
- 11) 前掲書 76p
- 12) 前掲書 116~117p
- 13) 参考文献 8 185p
- 14) フェルディナン・ド・ソシュール、『一般言語学講義』、小林英夫訳、岩波書店、1940
157p
- 15) 丸山圭三郎、『ソシュールを読む』、岩波書店、1983 40p
- 16) 前掲書 40p
- 17) 参考文献 10 157p
- 18) 参考文献 11 42p
- 19) 参考文献 10 157p
- 20) 前掲書 158p
- 21) 参考文献 8 180~181p
- 22) 前掲書 180p
- 23) 前掲書 189p
- 24) 前掲書 96~97p
- 25) 河野六郎ほか、『文字』(岩波講座 日本語 8)、岩波書店、1977 6p
- 26) アリストテレス、『魂について』、中畑正志訳、京都大学学術出版会、2004 96~97p
- 27) 中原佑介、『現代彫刻』、美術出版社、1982 90p
- 28) 前掲書 90~91p
- 29) 前掲書 79~80p、88p

第4章

- 1) 参考文献 6 162~164p
- 2) 岡崎乾二郎、『近代芸術の解析 抽象の力』、亜紀書房、2018 10p
- 3) 前掲書 12p
- 4) 参考文献 14 68p
- 5) Karola Kraus (Hg./ed.), *Georg Baselitz : Skulpturen/sculptures : Werkverzeichnis/catalogue raisonné* Germany: Distanz, 2009 68p

「When I make sculptures or paintings, I adopt similar attitudes. I don't follow the well-trodden path. When you sit down to do a drawing, your inclination is to do it in a very

harmonious way. I hate that. I just don't like it at all. I can only get my artistic result by breaking away from the harmonious drawing, by being very attentive, highly disciplined, and aware that I'm working against all that, that I'm going against the grain.]

6) 前掲書 70p

「I want to avoid all manual dexterity, all artistic elegance, everything to do with construction.」

7) 前掲書 68p

「It comes from signs. When you have a sign, a cross or whatever, it has its origin - a real, not an abstract origin - in a human posture. When someone takes up an extreme posture the expression, in the sense of a sign, is more obvious. For instance, to make an elephant or a tiger, the best way is to imitate the posture of an elephant or a tiger with your human body. In China there is a concentration exercise in which you imitate certain animals in their movements and their expressions, starting with the face and going on to the whole body. You turn yourself into a Snake, a tiger or an elephant. This extreme situation into which you can transpose yourself is one that interests me very much indeed, on account of its charge. For instance, the arm gestures, the salutes that we have talked about, are extreme postures that look abstract, that are highly artistic, highly charged with meaning, but are never thought through. Everyone knows how powerful they can be.」

8) Ionel Jianou , *Constantin Brancusi* , Paris: Arted,1963 67p

「The choice of medium was determined by content. Marble lends itself to the contemplation of the origins of life, while wood lends itself more easily to the tumultuous expression of life's contradictions.」

第5章

- 1) 松村譲児ほか指導・執筆、『人間 いのちの歴史』（小学館の図鑑 NEO 13）、小学館、2006 14p
- 2) ルドルフ・ウィトコウアー、『彫刻 - その制作過程と原理 - 』、池上忠治監訳、中央公論美術出版、1994 15p
- 3) テオフィルス、『さまざまな技能について』、森洋訳編、中央公論美術出版、1996 256p
- 4) レオン・バッティスタ・アルベルティ、『芸術論』、森雅彦編著、中央公論美術出版、1992 11~20p
- 5) 参考文献 19 108p
- 6) 前掲書 108~109p
- 7) 前掲書 109p
- 8) ジョルジュ・ヴァザーリ 、『ルネサンス画人伝』、平川祐弘、小谷年司、田中英道訳、

- 白水社、1982 317p
- 9) レオナルド・ダ・ヴィンチ、『レオナルド・ダ・ヴィンチの手記 (上)』、杉浦民平訳、岩波文庫、1954 205~207p
 - 10) 参考文献 19 163p
 - 11) 前掲書 164p
 - 12) シャルル・ボードレー、『ボードレー全集 III 美術批評 上』、阿部良雄訳、筑摩書房、1985 158p
 - 13) ベネデット・ヴァルキ、「彫刻あるいは絵画の、いずれがより高貴なりや(第二の論議)」『西洋美術研究 No.7 特集 美術とパラゴネ』、小佐野重利訳、三元社、2002 137p
 - 14) 前掲書 137p
 - 15) 参考文献 19 214p
 - 16) 前掲書 238p
 - 17) 前掲書 274~278p、279p
 - 18) 前掲書 281p
 - 19) 前掲書 282p
 - 20) 前掲書 282~283p
 - 21) 前掲書 287~288p
 - 22) 前掲書 90p
 - 23) 前掲書 167p
 - 24) 前掲書 226p
 - 25) 前掲書 280p
 - 26) ハーバート・リード、『彫刻とはなにか -特質と限界-』、宇佐見英治訳、日貿出版社、1980 200~201p
 - 27) 前掲書 189~190p
 - 28) ハル・フォスター編、『視覚論』、樽沼範久訳、平凡社、2007 11p
 - 29) アードルフ・フォン・ヒルデブラント、『造形芸術における形の問題』、加藤哲弘訳、中央公論美術出版、1993 10p
 - 30) 前掲書 13~14p
 - 31) 前掲書 14p
 - 32) 前掲書 15p
 - 33) 前掲書 16~17p
 - 34) 前掲書 19p
 - 35) 前掲書 20p
 - 36) 前掲書 21p
 - 37) 前掲書 23p
 - 38) 前掲書 40p

- 39) 前掲書 55~56p
- 40) 前掲書 56p
- 41) 前掲書 55p
- 42) 前掲書 103p
- 43) 前掲書 110~111p
- 44) 前掲書 107p
- 45) 前掲書 111~112p
- 46) アロイス・リーグル、『末期ローマの美術工芸』、井面信行訳、中央公論美術出版、
2007 42~43p

第6章

- 1) 参考文献 13 93p
- 2) 前掲書 93p
- 3) レオン・バッティスタ・アルベルティ、『絵画論』、三輪福松訳、
中央公論美術出版社、1992 20、26p
- 4) クレメント・グリーンバーグ、『グリーンバーグ批評選集』、上田高弘ほか訳、藤枝晃
雄編訳、勁草書房、2005 64p
- 5) 岡田温司、『半透明の美学』、岩波出版、2010 8~9p
- 6) 前掲書 8p
- 7) 前掲書 34~35p
- 8) 前掲書 39p
- 9) 前掲書 40p
- 10) 郷原佳以、「「あいだ」の換喩的な揺らめき 岡田温司『半透明の美学』書評」、『表象
05』、月曜社、2011 303p
- 11) 前掲書 304p
- 12) 参考文献 32 36p
- 13) 峯村敏明、「彫刻の呼び声」、水声社、2005 210p
- 14) 参考文献 31 210p
- 15) 前掲書 106~107p
- 16) 前掲書 108~109p
- 17) 参考文献 35 20p
- 18) 前掲書 16~17p
- 19) 前掲書 17p
- 20) 前掲書 17~18p
- 21) 前掲書 35~36p
- 22) 前掲書 23~24p

- 23) 前掲書 20p
- 24) 前掲書 62p
- 25) 前掲書 126p
- 26) 前掲書 153p
- 27) 前掲書 154~155p
- 28) 前掲書 161p
- 29) 前掲書 206p
- 30) 前掲書 20p
- 31) 前掲書 51p

第7章

- 1) ヨハン・ヨアヒム・ヴィンケルマン、『古代美術史』、中山典夫訳、中央公論美術出版、2004 122p
- 2) 前掲書 122p
- 3) G・W・F・ヘーゲル、『美学講義 上巻』、長谷川宏訳、作品社、1996 335p
- 4) G・W・F・ヘーゲル、『美学講義 中巻』、長谷川宏訳、作品社、1996 4p
- 5) 前掲書 307p
- 6) 参考文献 35 80p
- 7) Edited by Roberta Panzanelli with Eike Schmidt and Kenneth Lapatin ; essays by Roberta Panzanelli ... [et al.], *The color of life : polychromy in sculpture from antiquity to the present*, Los Angeles : J. Paul Getty Museum ; Getty Research Institute, 2008
- 8) 前田富士男、「彫刻の色彩に触れる –ゲーテの体性感覚と美術史-」、『モルフォロギアゲーテと自然科学 第36号』、ナカニシヤ出版、2013 29p
- 9) 前掲書 31p
- 10) Dietmar Elger, ed, *Donald Judd : colorist*, Ostfildern-Ruit : Hatje Cantz, 2000 110p
 「Itten wrote in 1916:”From is also color. Without color there is no form. Form and color are one.” It never occurred to me to make three-dimensional work without color.」
- 11) 参考文献 13 92p
- 12) 参考文献 19 215p
- 13) 金原省吾、『絵画に於ける線の研究 下巻』、国書刊行会、1976 1p
- 14) 金原省吾、『絵画に於ける線の研究 上巻』、国書刊行会、1976 83p
- 15) 前掲書 85p
- 16) 前掲書 85~86p
- 17) 参考文献 35 191p

第8章

- 1) 参考文献 34 12p
- 2) 小田原のどか、『空白の時代、戦時の彫刻/この国の彫刻のはじまりへ』（彫刻 Sculpture 1）、トポフィル、2018 43p
- 3) 参考文献 42 33~37p 「去来性」は、金原が線の性質の一つとして、線から点、点から面へと去来する性質があると述べたことをヒントとした。その性質は線だけではなく、あらゆるメディアムに応用可能である。
- 4) Kaikai Kiki 「Matthew Monahan 「哀れみの来襲 - coup d'pietà - 」アーティスト・トーク」、YouTube、(<https://youtu.be/pii5jlXZES0>)、(投稿日 2012/12/17)、(アクセス日 2019/11/22)
- 5) 永井信一、丸山尚一、『円空と木喰』、講談社、1978 183~184p

おわりに

- 1) 参考文献 2 238~239p

参考文献

第1章

- 1 東浩紀、『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』、講談社、2001
- 2 成田亨、『特撮と怪獣 わが造形美術』、フィルムアート社、1996
- 3 成田亨、『成田亨作品集』、羽鳥書店、2014

第2章

- 4 折口信夫、『折口信夫全集 第三巻』、中央公論社、1955
- 5 馬場あき子、『鬼の研究』、ちくま文庫、1988
- 6 山内昶、『もののけ I』(ものと人間の文化史 122-I)、法政大学出版局、2004
- 7 ウィリアム・ジェイムズ、『宗教的経験の諸相 (下)』梶田啓三郎訳、岩波文庫、1970

第3章

- 8 丸山圭三郎、『文化のフェティシズム』、勁草書房、1984
- 9 丸山圭三郎、『ソシユールの思想』、岩波書店、1981
- 10 フェルディナン・ド・ソシユール、『一般言語学講義』、小林英夫訳、岩波書店、1940
- 11 丸山圭三郎、『ソシユールを読む』、岩波書店、1983
- 12 河野六郎ほか、『文字』(岩波講座 日本語 8)、岩波書店、1977
- 13 アリストテレス、『魂について』、中畑正志訳、京都大学学術出版会、2004
- 14 中原佑介、『現代彫刻』、美術出版社、1982

第4章

- 15 Ionel Jianou ,*Constantin Brancusi* , Paris: Arted,1963
- 16 岡崎乾二郎、『近代芸術の解析 抽象の力』、亜紀書房、2018
- 17 Karola Kraus (Hg./ed.) ,*Georg Baselitz : Skulpturen/sculptures : Werkverzeichnis/catalogue raisonné* Germany: Distanz,2009

第5章

- 18 松村譲児ほか指導・執筆、『人間 いのちの歴史』(小学館の図鑑 NEO 13)、小学館、2006
- 19 ルドルフ・ウィトコウアー、『彫刻 - その制作過程と原理 - 』、池上忠治監訳、中央公論美術出版、1994
- 20 テオフィルス、『さまざまの技能について』、森洋訳編、中央公論美術出版、1996
- 21 レオン・バツティスタ・アルベルティ、『芸術論』、森雅彦編著、中央公論美術出版、1992
- 22 ジョルジュ・ヴァザーリ、『ルネサンス画人伝』、平川祐弘、小谷年司、田中英道訳、

- 白水社、1982
- 23 レオナルド・ダ・ヴィンチ、『レオナルド・ダ・ヴィンチの手記（上）』、杉浦民平訳、岩波文庫、1954
 - 24 シヤルル・ボードレー、『ボードレー全集 III 美術批評 上』、阿部良雄訳、筑摩書房、1985
 - 25 ベネデット・ヴァルキ、「彫刻あるいは絵画の、いずれがより高貴なりや（第二の論議）」『西洋美術研究 No.7 特集 美術とパラゴーネ』、小佐野重利訳、三元社、2002
 - 26 ハーバート・リード、『彫刻とはなにか -特質と限界-』、宇佐見英治訳、日貿出版社、1980
 - 27 ハル・フォスター編、『視覚論』、樽沼範久訳、平凡社、2007
 - 28 アードルフ・フォン・ヒルデブラント、『造形芸術における形の問題』、加藤哲弘訳、中央公論美術出版、1993
 - 29 アロイス・リーグル、『末期ローマの美術工芸』、井面信行訳、中央公論美術出版、2007

第6章

- 30 レオン・バッティスタ・アルベルティ、『絵画論』、三輪福松訳、中央公論美術出版社、1992
- 31 クレメント・グリーンバーグ、『グリーンバーグ批評選集』、上田高弘ほか訳、藤枝晃雄編訳、勁草書房、2005
- 32 岡田温司、『半透明の美学』、岩波出版、2010
- 33 郷原佳以、「「あいだ」の換喩的な揺らめき 岡田温司『半透明の美学』書評」、『表象 05』、月曜社、2011
- 34 峯村敏明、「彫刻の呼び声」、水声社、2005

第7章

- 35 ヨハン・ヨアヒム・ヴィンケルマン、『古代美術史』、中山典夫訳、中央公論美術出版、2004
- 36 G・W・F・ヘーゲル、『美学講義 上巻』、長谷川宏訳、作品社、1996
- 37 G・W・F・ヘーゲル、『美学講義 中巻』、長谷川宏訳、作品社、1996
- 38 Edited by Roberta Panzanelli with Eike Schmidt and Kenneth Lapatin ; essays by Roberta Panzanelli ... [et al.], *The color of life : polychromy in sculpture from antiquity to the present*, Los Angeles : J. Paul Getty Museum ; Getty Research Institute, 2008
- 39 前田富士男、「彫刻の色彩に触れる -ゲーテの体性感覚と美術史-」、『モルフォロギアゲーテと自然科学 第36号』、ナカニシヤ出版、2013
- 40 Dietmar Elger, ed, *Donald Judd : colorist*, Ostfildern-Ruit : Hatje Cantz, 2000

41 金原省吾、『絵画に於ける線の研究 下巻』、国書刊行会、1976

42 金原省吾、『絵画に於ける線の研究 上巻』、国書刊行会、1976

第8章

43 小田原のどか、『空白の時代、戦時の彫刻/この国の彫刻のはじまりへ』（彫刻 Sculpture 1）、トポフィル、2018

44 永井信一、丸山尚一、『円空と木喰』、講談社、1978

図版目録

第1章、第2章

- 1 村上隆、『召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか = Summon monsters? Open the door? Heal? Or die?』カイカキキ、2001 20p
- 2 東浩紀、『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』、講談社、2001 51p
- 3 成田亨、『特撮と怪獣 わが造形美術』、フィルムアート社、1996 112p
- 4 成田亨、『成田亨作品集』、羽鳥書店、2014 29,39,87,102p

第3章

- 5 フェルディナン・ド・ソシュール、『一般言語学講義』、小林英夫訳、岩波書店、1940 158p
- 6 中原佑介、『現代彫刻』、美術出版社、1982 21,69p
- 7 ラドゥ・ヴァリア、『ブランクーシ作品集』、リプロポート、1994 237p

第4章

- 8 Edited by Michael Stanley, *Thomas Houseago : what went down*, Oxford : Modern Art Oxford, 2011 149p
- 9 Katherine Jánaszky Michaelsen, Nehama Guralnik, *Alexander Archipenko, acentennial tribute*, Washington, D.C. : National Gallery of Art, 1986 173p
- 10 *Jacques Lipchitz : collections du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne et du Musée des beaux-arts de Nancy*, Paris : Centre Pompidou, 2004 35p
- 11 Karola Kraus (Hg./ed.), *Georg Baselitz : Skulpturen/sculptures : Werkverzeichnis/catalogue raisonné* Germany: Distanz, 2009 91,79p
- 12 Fabrice Hergott, *Baselitz*, Paris : Cercle d'art, 1996 41p

第5章

- 13 澤柳大悟郎ほか、『永遠のギリシア』（新潮古代美術館 4）、新潮社、1979 121p
- 14 レオン・バッティスタ・アルベルティ、『芸術論』、森雅彦編著、中央公論美術出版、1992 14,17,126p
- 15 上平貢、『レオナルドと彫刻』、岩崎美術社、1977 14p
- 16 シャルル・ド・トルナイ、『ミケランジェロ 彫刻家・画家・建築家』、田中英道訳、岩波書店、1978 カタログ番号 34,39,51,151,158,160
- 17 森洋子、若桑みどり責任編集、『マニエリスム』（世界美術大全集 西洋編 第15巻）、小学館、1996 111p
- 18 ルドルフ・ウィトコウアー、『彫刻 - その制作過程と原理 - 』、池上忠治監訳、中央公論美術出版、1994 98,111,145,198,236,249p

- 19 マウリツィオ・ファジョーロ、アンジェラ・チプリアーニ、『ベルニーニ バロックの誕生』(イタリア・ルネサンスの巨匠たち 30)、上村清雄訳、東京書籍、1995 21,39p
- 20 坂本満責任編集、『ロココ』(世界美術大全集 西洋編 第18巻)、小学館、1996 154p
- 21 sammlung.pinakothek.de - Pinakotheken、
(<https://www.sammlung.pinakothek.de/en/>)、(閲覧日 2019/11/26)

第6章

- 22 Edited by Nicholas Serota, *Donald Judd*, New York, N.Y. : D.A.P./Distributed Art Publishers, 2004 205p
- 23 Stephen Bann, *Jannis Kounellis*, London : Reaktion , 2003 103p
- 24 Eva Meyer-Hermann, Hrsg, *Carl Andre, sculptor 1996 : Krefeld at home, Wolfsburg at large*, Stuttgart : Oktagon , 1996 131p
- 25 出原均, 藁科英也編集、『菅木志雄』、読売新聞社、美術館連絡協議会、1977 42p

第7章

- 26 Edited by Roberta Panzanelli with Eike Schmidt and Kenneth Lapatin ; essays by Roberta Panzanelli ... [et al.], *The color of life : polychromy in sculpture from antiquity to the present*, Los Angeles : J. Paul Getty Museum ; Getty Research Institute, 2008 111,112p

第8章

- 27 サエボーグ、「山内祥太個展「恐怖の回り道」@TWS本郷」、Numéro TOKYO、
(<https://numero.jp/saeborg/archives/13149/>)、(投稿日 2017/07/20) (閲覧日 2019/11/25)
- 28 Rosa Martin、「Naoya Hirata, Readymades into the Digital Era」、Pen Magazine International、(<https://pen-online.com/arts/naoya-hirata-readymades-into-the-digital-era/>)、(投稿日 2019/01/10)、(閲覧日 2019/11/25)
- 29 「哀れみの来襲-coup d'pietà マシユー・モナハン」、Kaikai Kiki Gallery、
(http://gallery-kaikaikiki.com/category/exhibitions/ex_solo/solo_m_monahan/coup-d-pieta/)、(閲覧日 2019/11/25)
- 30 永井信一、丸山尚一、『円空と木喰』、講談社、1978 84,133p

第1章



1) 『ゴジラ』 (1954)



2) 『ウルトラマン』 (1966、TBS)



3)村上隆 《Hiropon》 (1997) →図版目録 1

図3 a 近代の世界像 (ツリー・モデル)

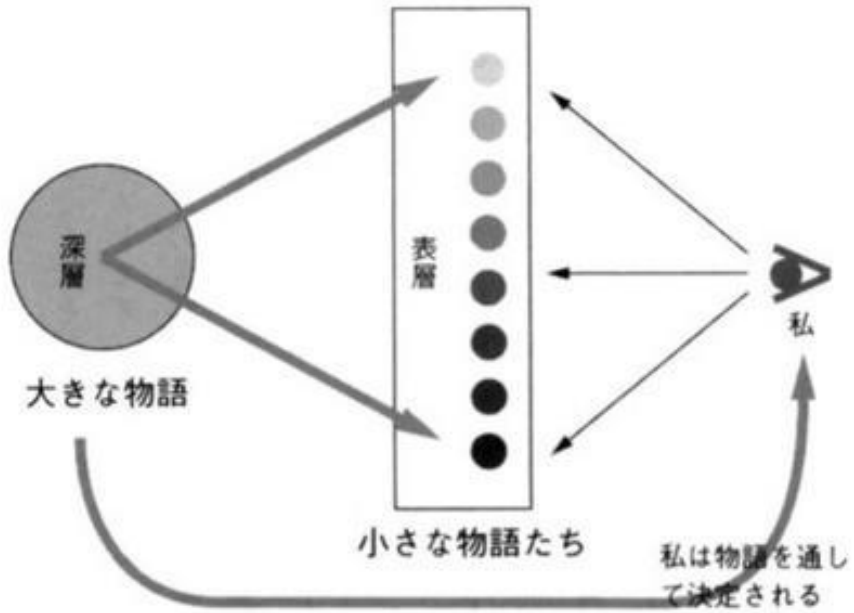
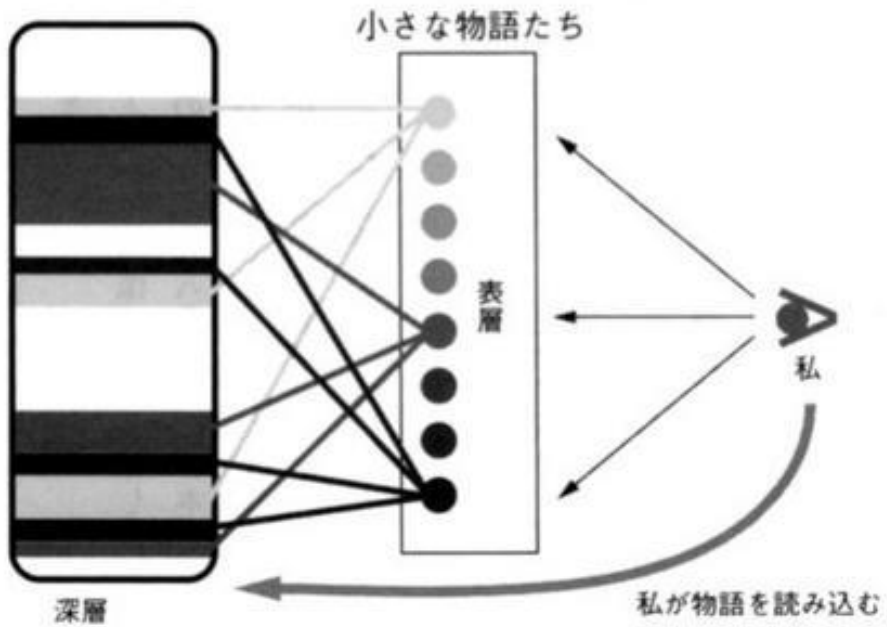


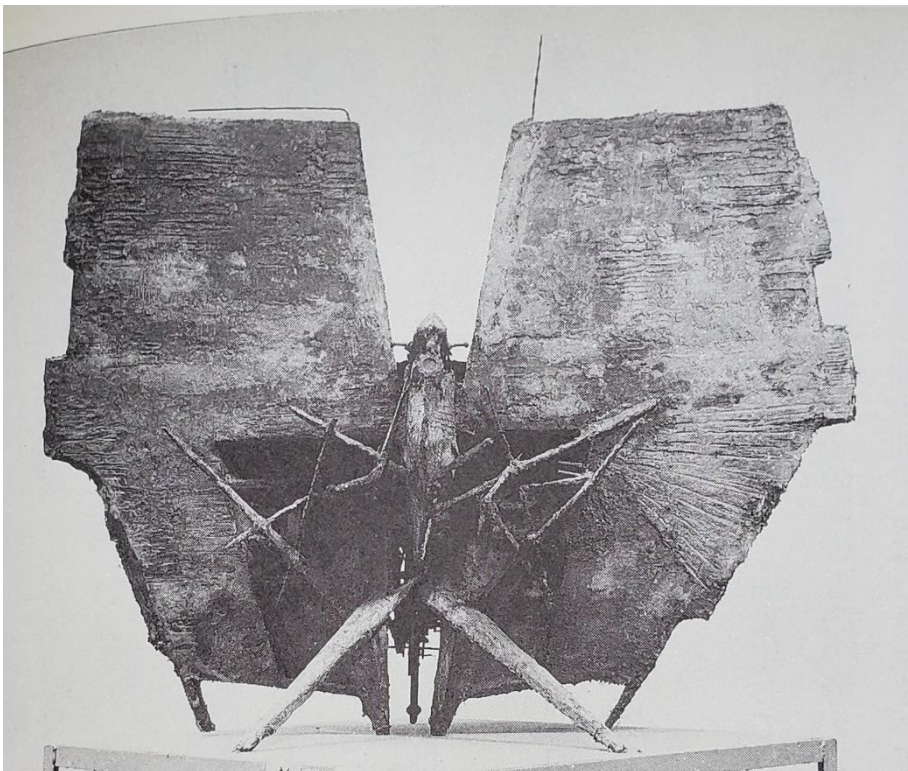
図3 b ポストモダンの世界像 (データベース・モデル)



4)近代の世界像とポストモダンの世界像→図版目録2



5)成田亨《唄》（1961）→図版目録3



6)成田亨《八咫》（1962）→図版目録4



7)成田亨《バルタン星人決定稿》（1966）
→図版目録3



8)成田亨《ガラモン決定稿》（1965）
→図版目録3

第2章



1) 《むかしむかしきょうのぼく》 (2013)



2) 成田亨《メフィラス星人》 (1967)
図版目録→3



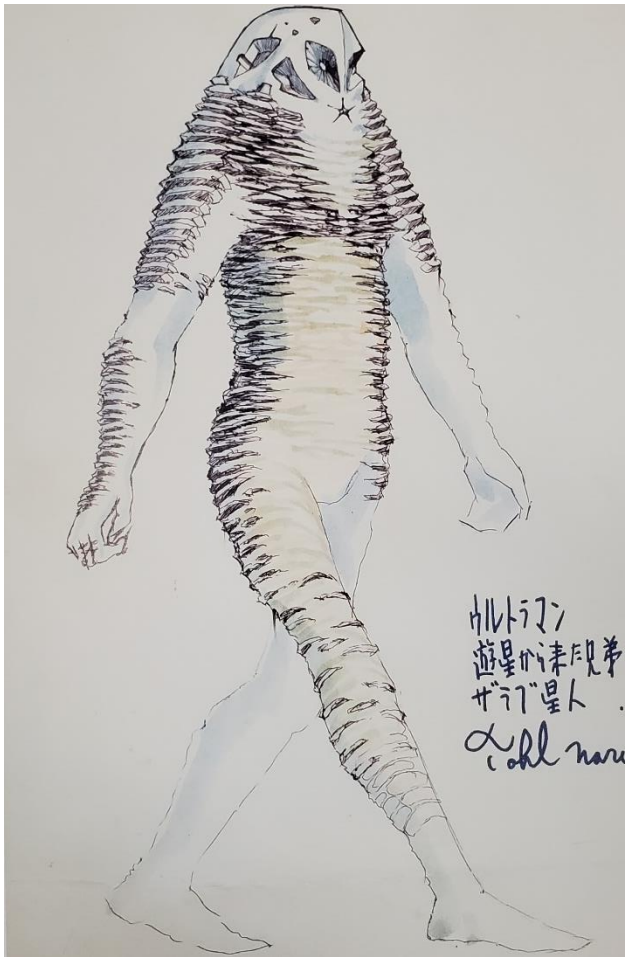
3) 《異星の客の肩》 (2014)



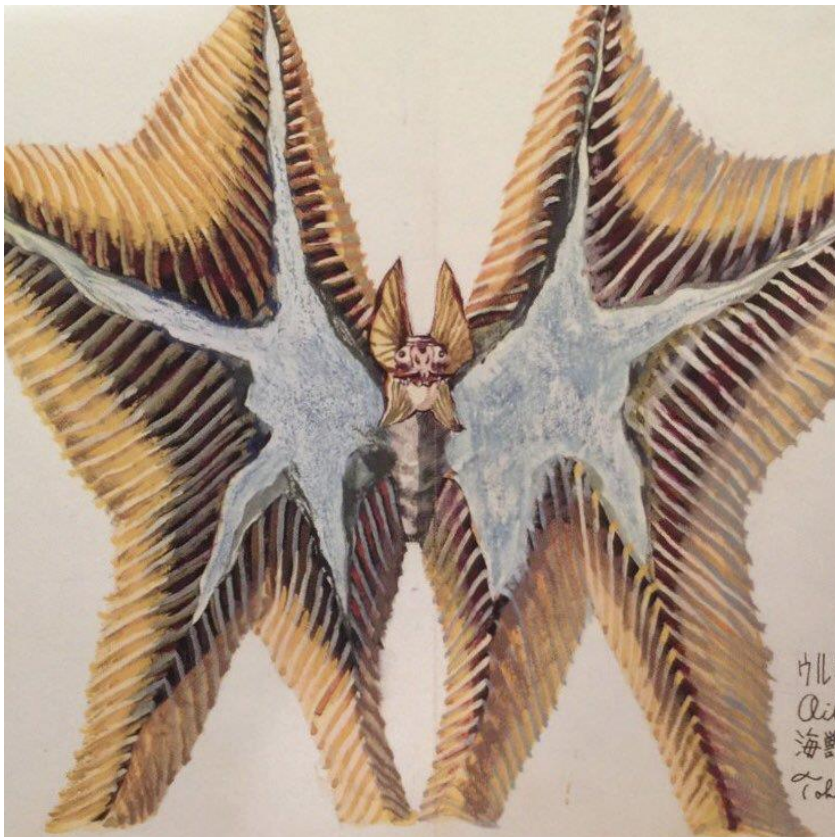
4) 《角にまつわるエトセトラ》 (2014)



5) 《シルエット・ロマンス》 (2014)



6)成田亨《ザラブ星人》（1966）→図版目録3



7)成田亨《ペスター》（1966）
→図版目録3



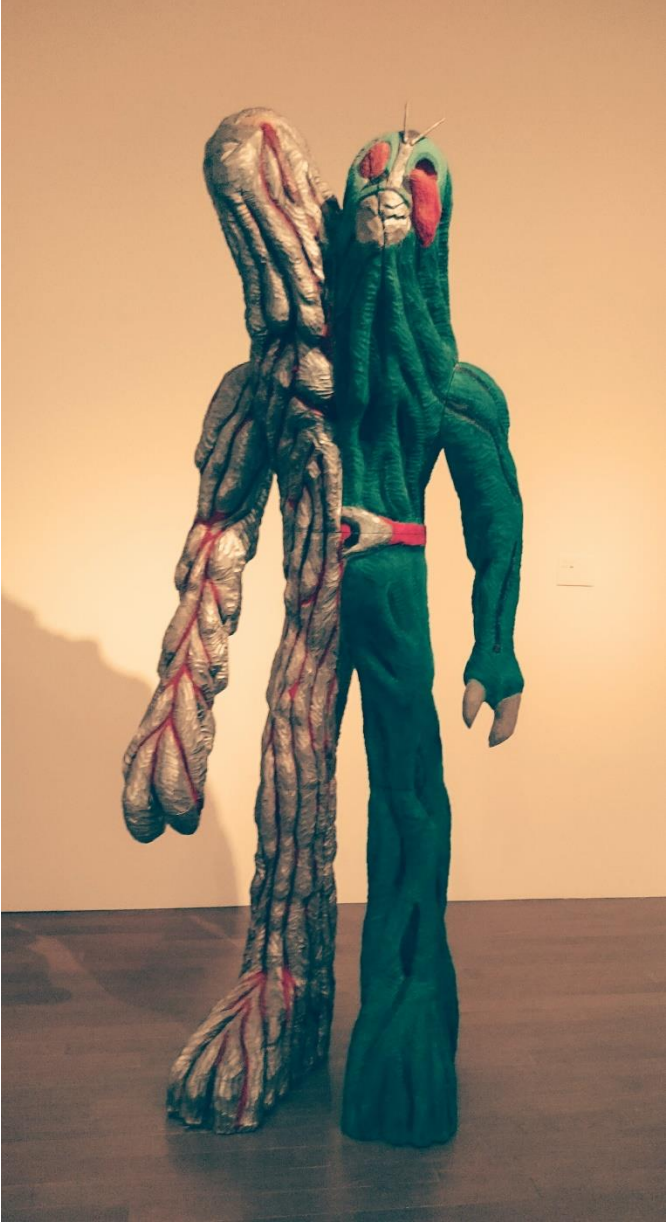
8) 《太陽のモニュマン》 (2014)



9) 『スペクトルマン』 (1971、フジテレビ)



10) 『ミラーマン』 (1971、フジテレビ)



11) 《そして、挽歌》 (2015)

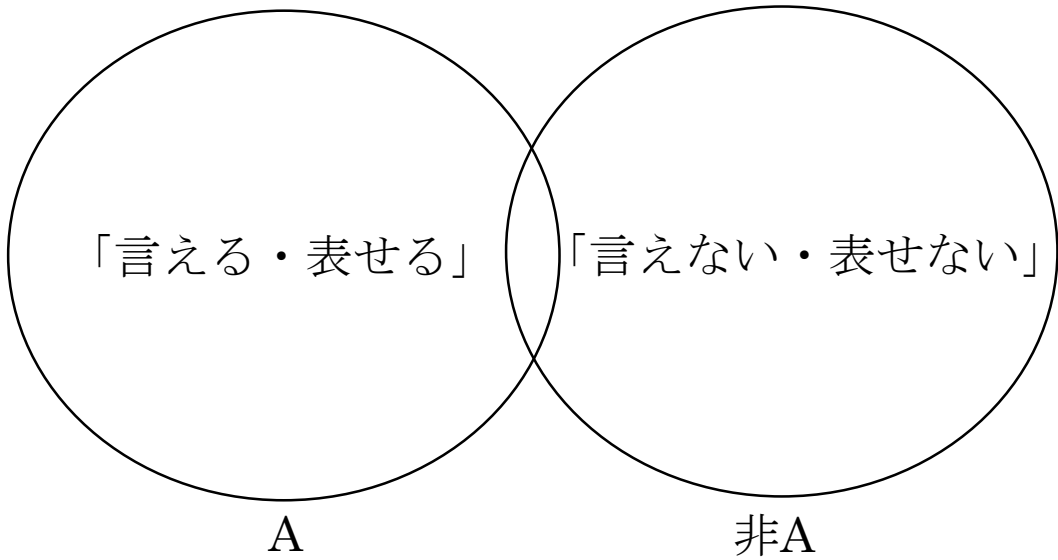


12) 『仮面ライダー』 (1971、毎日放送)

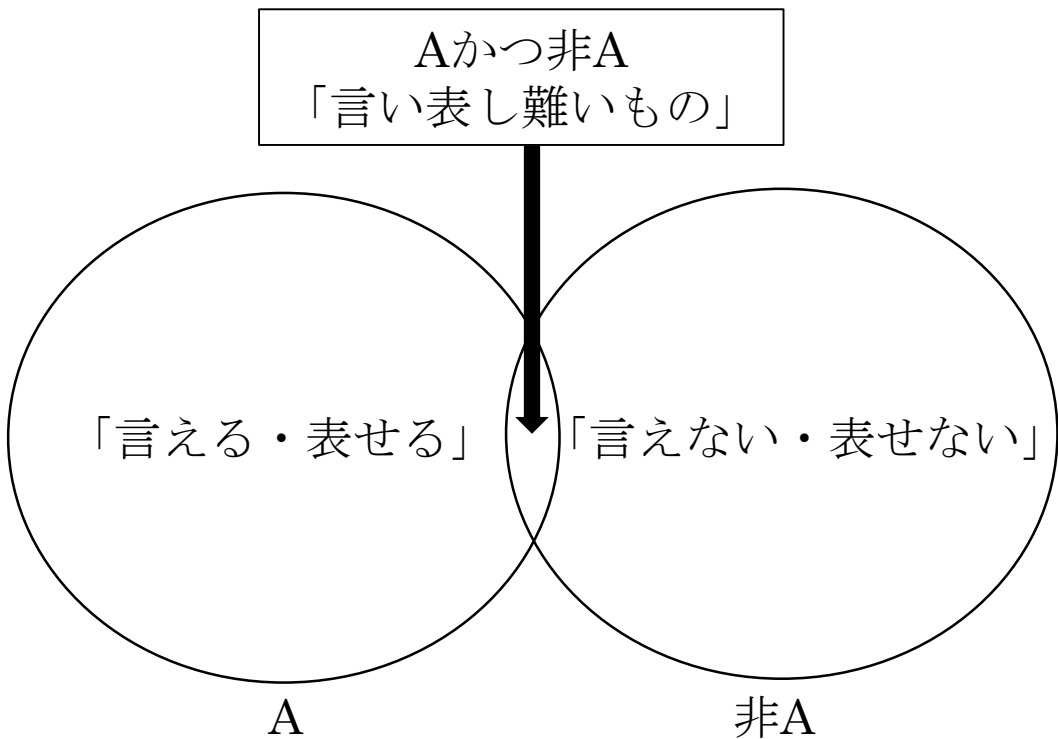


13) 《異端者たち》 (2015)

第3章

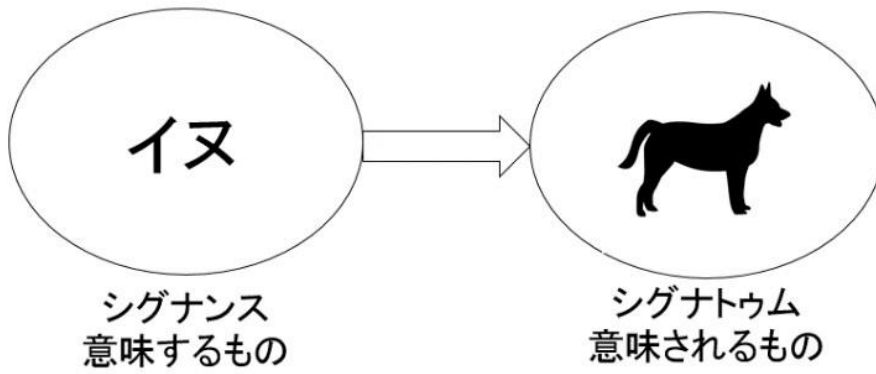


1) Aに「言える・表せる」を代入すると非Aは「言えない・表せない」となる。



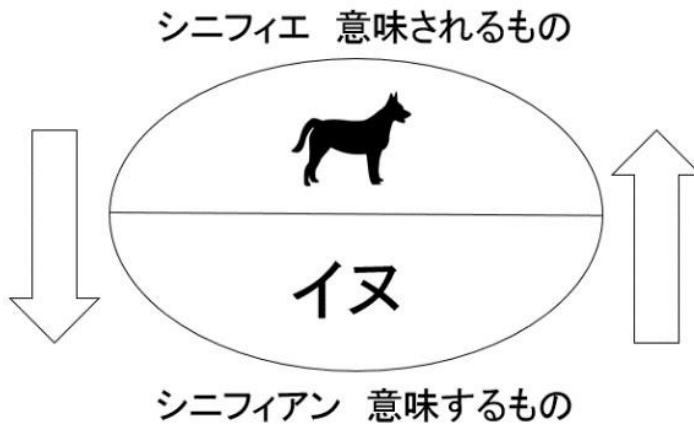
2) 「言い表し難いもの」はAかつ非Aという相互に移動が可能なもの

記号(シーニュ)はシグナンスとシグナトゥムとで別々のもの。

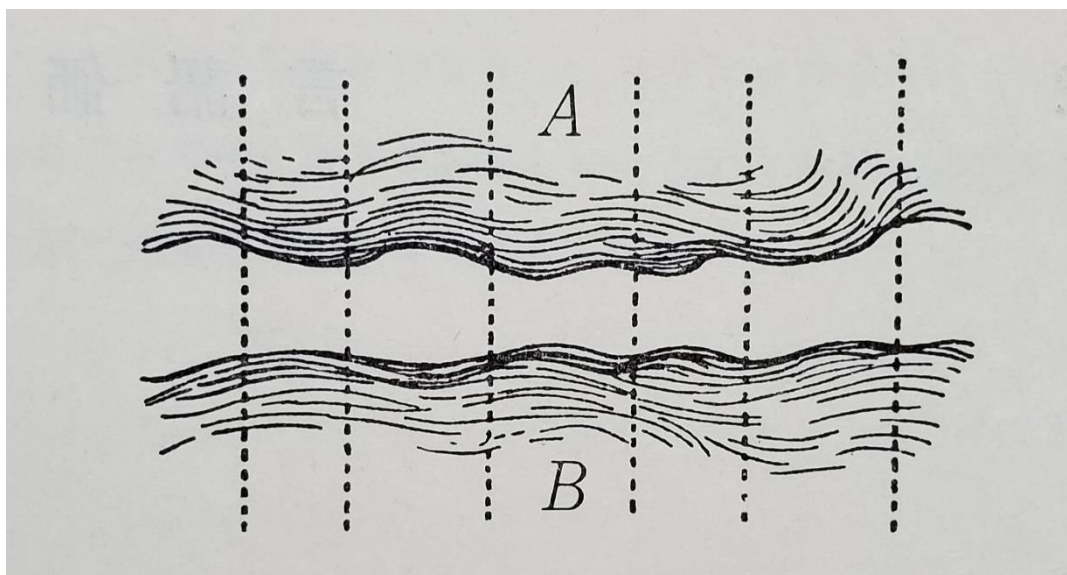


3)シグナンスとシグナトゥム

記号(シーニュ)とはシニフィアンとシニフィエとは互いに不可分離。



4)シニフィアンとシニフィエ



5) 言語は観念の無限平面 (A) と不定な音 (B) の上に引かれた、一連の隣接下位区分である。
→ 図版目録5

日本語	紫	藍	青	緑	黄	橙	赤
英語	purple	blue		green	yellow	orange	red
バッサ語	hui			<u>ziza</u>			

6) 地域ごとの色の意味の範囲



7)マルセル・デュシャン
《泉》（1917）→図版目録6



8)コンスタンティン・ブランクーシ
《空間の鳥》（1925～26）→図版目録7

第4章



1) 《遠くに棲む山》 (2016)



2) 《仮想の台座、平面の山、霧の怪獣》 (2015)



3) 《境界になって》 (2016)



4) 送電塔と山



5) 《ショベルカーと海のヴィーナス》 (2016)



6) 《風景の網目》 (2017)

7) 《ずれてる二人》 (2017)



8) 《切断されて》 (2017)



9) 《ずれてる二人》 (2017) 別方向



10) 《頭部 I》 (2017)



11) 《頭部 II》 (2017)



12) 《レリーフ I》 (2017)



13) 《レリーフ II》 (2017)



14) 《彼》 (2017)



15) 《喋らないヴィーナス》 (2017)



16) トーマス・ハウセゴ
《Baby (赤ん坊)》 (2009~11) → 図版目録8



16) トーマス・ハウセゴ
《Untitled (無題)》 (2008)
→ 図版目録8



17)アレクサンダー・アーキペンコ
《Seated Woman (座る女)》 (1920) →図版目録9



18)ジャック・リップシッツ
《Femme drapée(ドレスの女)》 (1919)
→図版目録10



19)レイモン・デュシャン=ヴィヨン《馬》（1914）→図版目録6



20) 《頭部Ⅲ》 (2017)



21) 《頭部Ⅲ》 (2017) 背面



22) 《ヴィーナス》 (2017)



23) 《ひるがえり》 (2017)



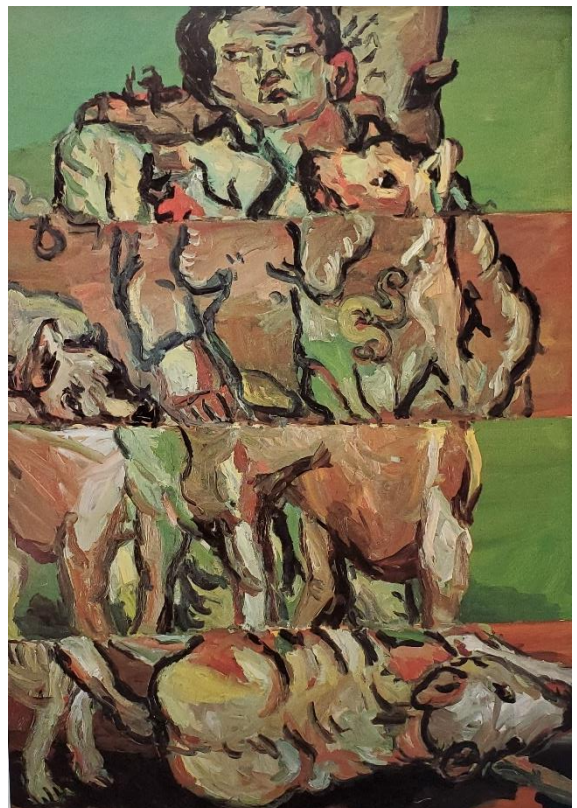
24) 《位置について》 (2017)



25)ゲオルグ・バゼリッツ
《Ohne Titel (無題)》 (1982~83) →図版目録11



26)ゲオルグ・バゼリッツ
《Modell für eine Skulptur (彫刻のためのモデル)》 (1979~80) →図版目録11

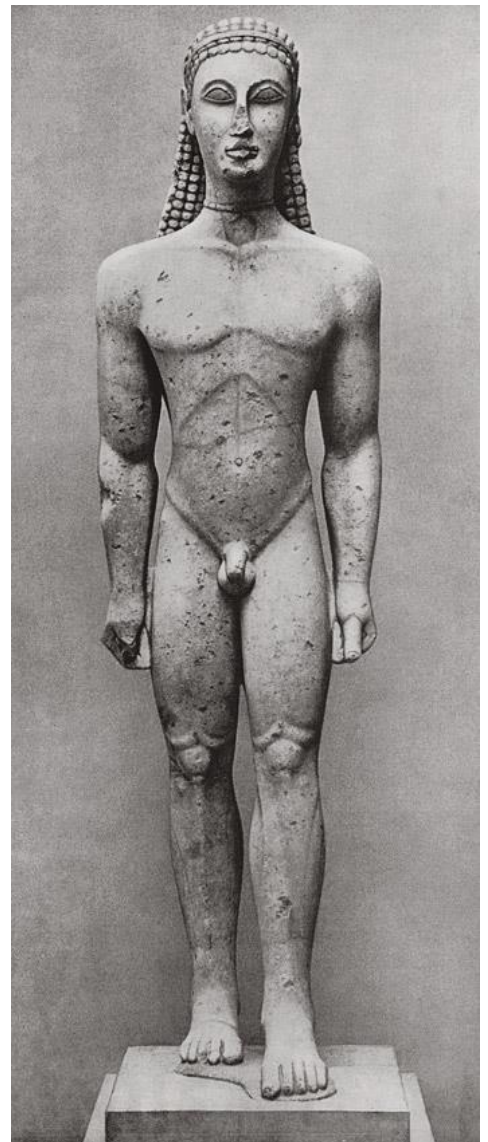


27)ゲオルグ・バゼリッツ
《Der jäger(ハンター)》 (1966)
図版目録→12

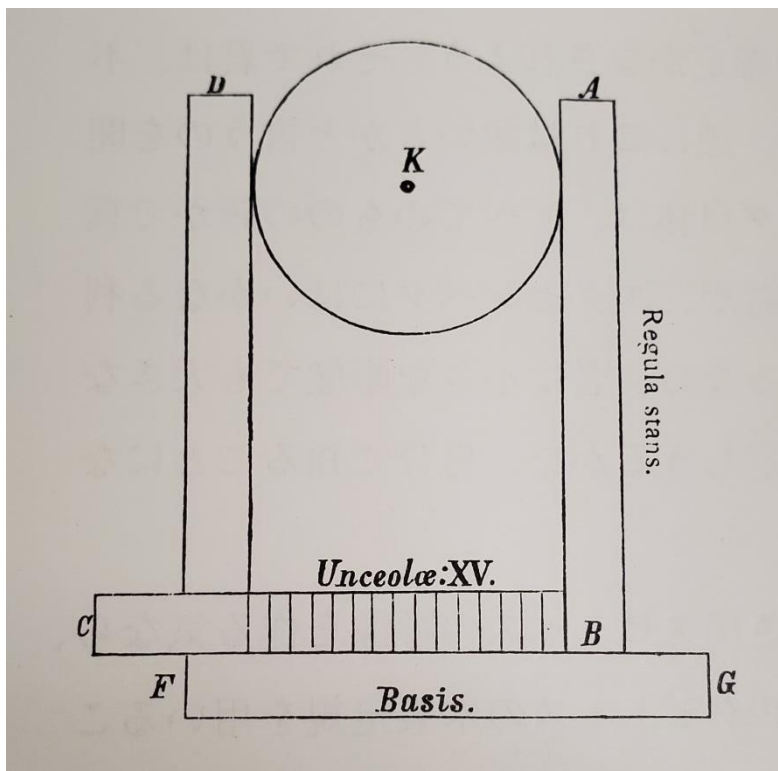


28) 《位置について》（2017）別方向

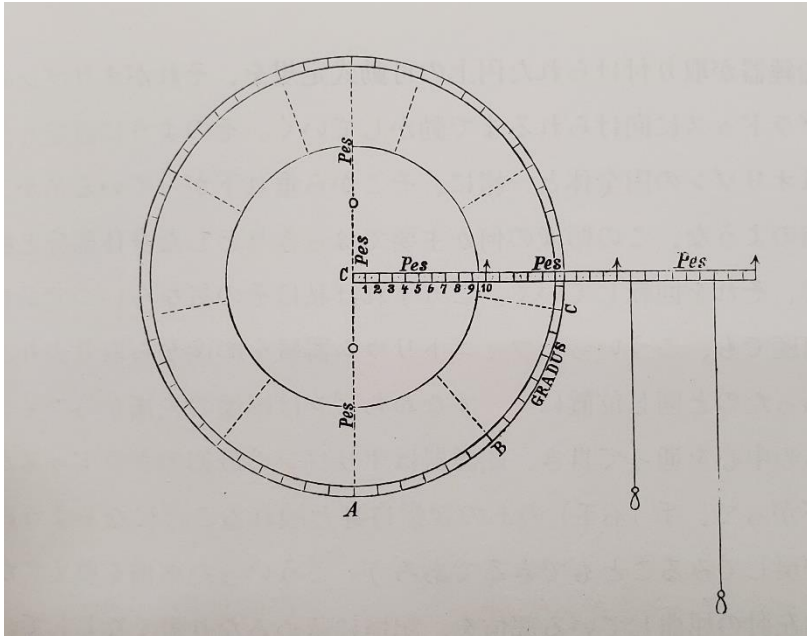
第5章



1) 《クーロス像》 (B.C600頃)
→図版目録13



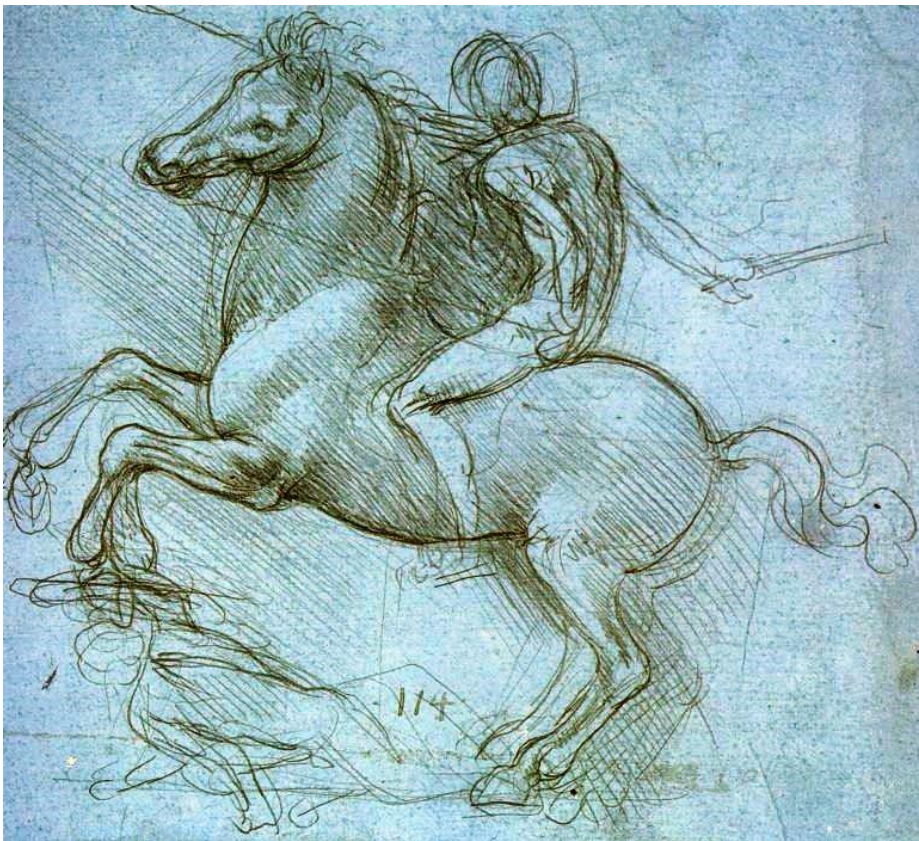
2) デイメンシオ → 図版目録14



3)回転可能な円盤→図版目録14



4)フィニトリウム→図版目録14



5)レオナルド・ダ・ヴィンチ
《スフォルツァ騎馬記念像のための習作》（1482頃）→図版目録15



6)ミケランジェロ《聖マタイ》（1506）→図版目録16

7)ミケランジェロ 《奴隷アトラス》 (1513～1520)
→図版目録16



8)ミケランジェロ 《目覚める奴隷》 1513～1520
→図版目録16

9)ミケランジェロ 《勝利》 (1532~1534)
→図版目録16



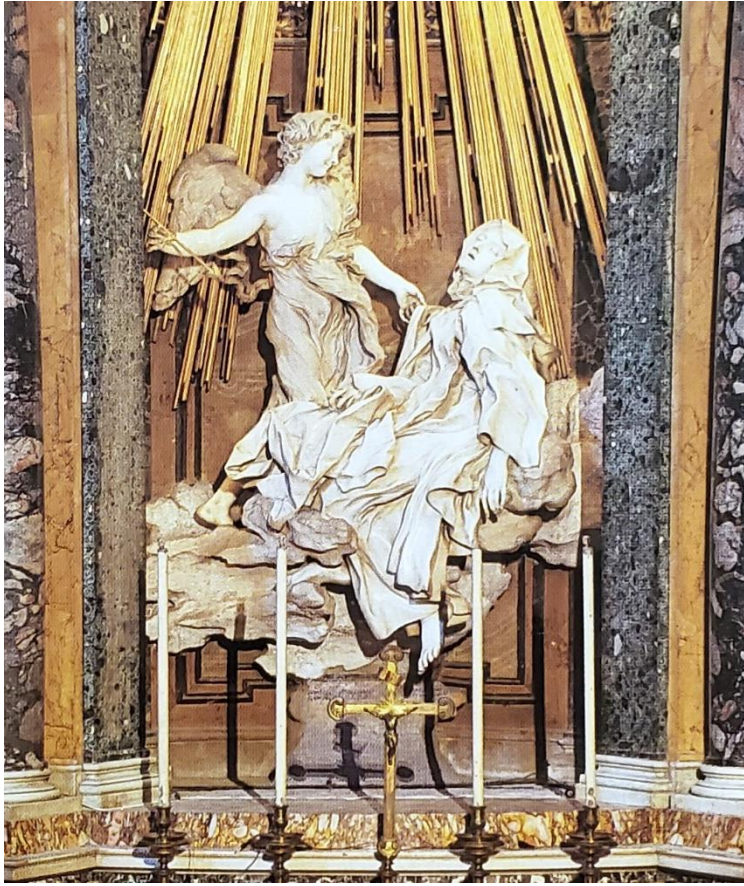
10)ジャンボローニャ 《サビニの女たちの略奪》
(1579~83) →図版目録17



11)ベルニーニ
《コンスタンティヌス帝騎馬像》 (1654~70)
→図版目録18



12)ベルニーニ 《福者ロドヴィーカ・アルベルトーニ》 (1671~4) →19



13)ベルニーニ
《聖テレジアの法悦》
(1646～52) →図版目録19



14)エドム・ブーシャルドン 《クピド》 (1747～50)
→図版目録18



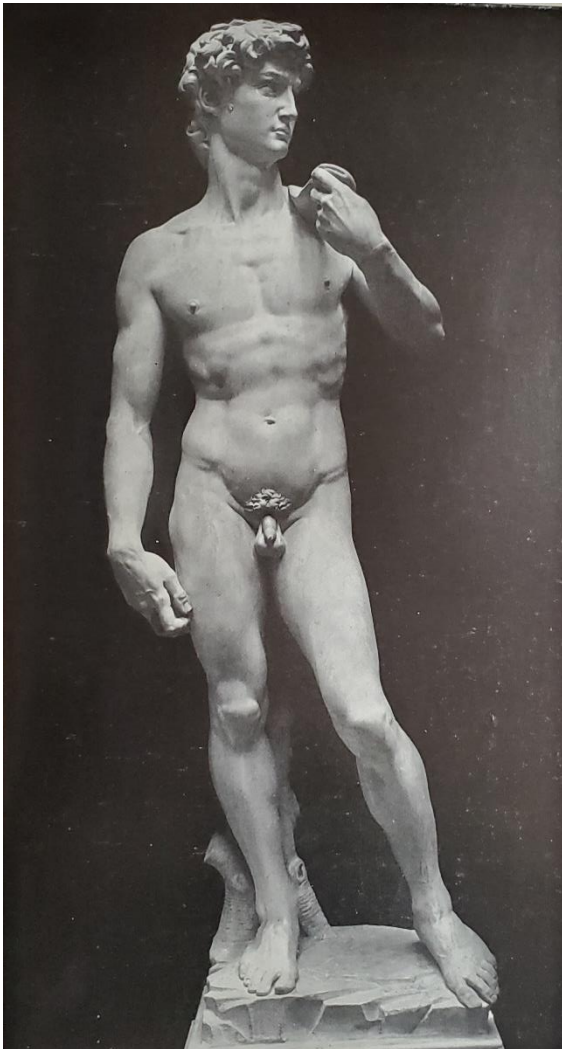
15)ジャン=バティスト・ピガル
《踵に翼を付けるメルクリウス》(1744)
→図版目録20



16)エティエンヌ=モリス・ファルコネ
《苦悶のキリスト》(1753~66)
→図版目録18



17)ヴェロッキオ
《ニコロ・フォルテグエッリの記念碑》（1476頃）
→図版目録18



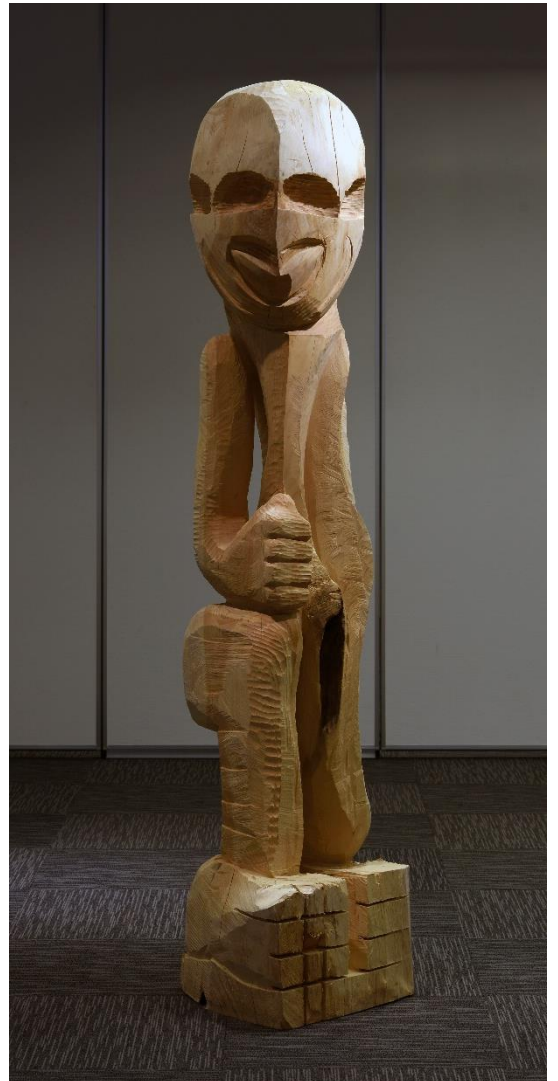
18)ミケランジェロ 《ダヴィデ》（1501～04）
→図版目録16



19)ミケランジェロ 《女性のトルソ》 (1533) →図版目録18



20)アードルフ・フォン・ヒルデブランドト
《Philoktet (ピロクテテス)》 (1886)
→図版目録21



21) 《アルテミス》 (2018)



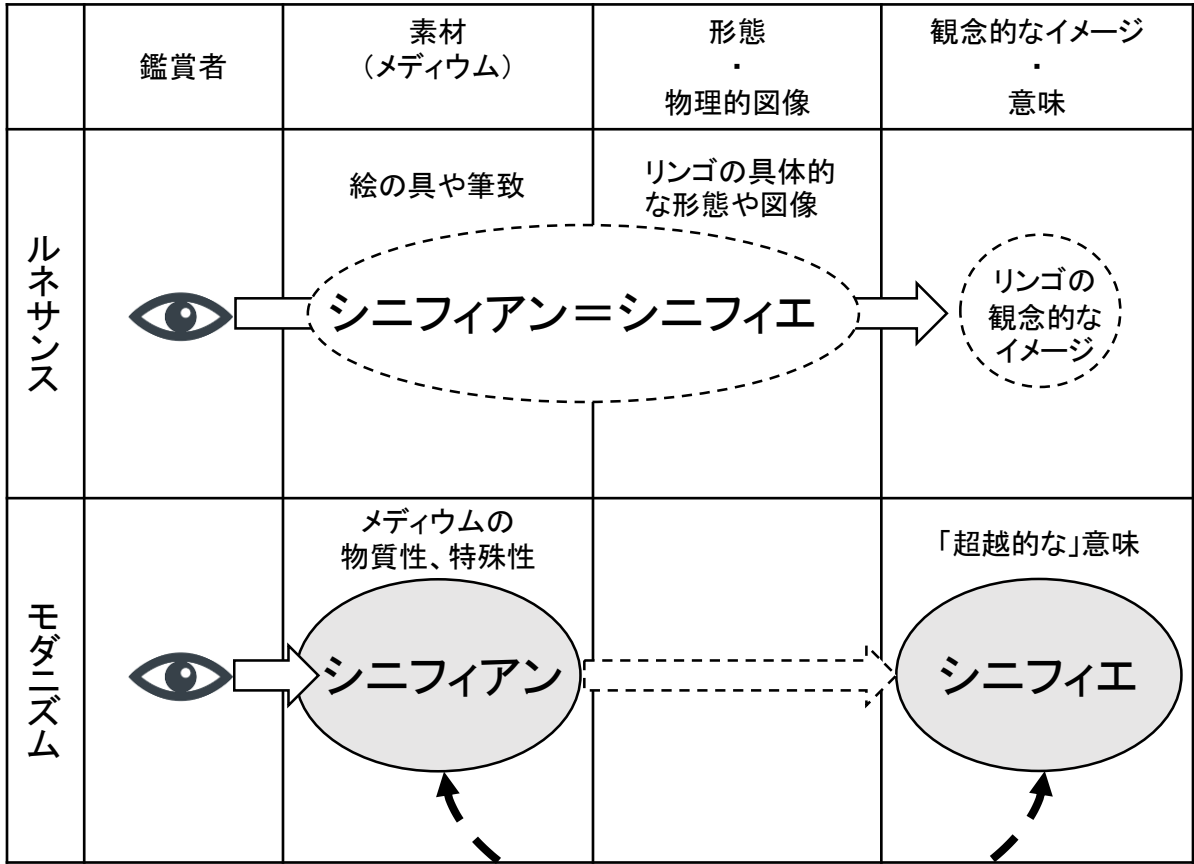
22) 《頭部IV》 (2018)



23) 《落雷》 (2018)

第6章

例:リンゴの絵の場合



実は一致している

1) 素材(メディウム)・形態・物理的図像・観念的なイメージ・意味の三項

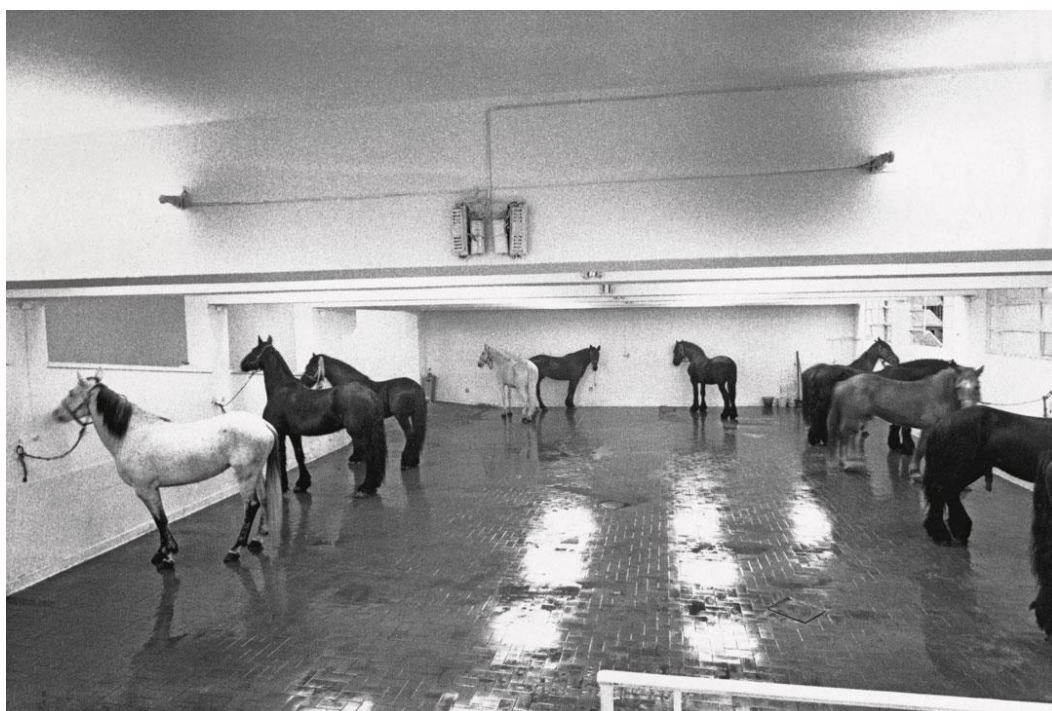
ルネサンス美学において、素材(シニフィアン)と形態(シニフィエ)とは一致し、透明となるので、リンゴの観念的なイメージがそのまま見える。

モダニズム美学においては、素材(シニフィアン)の物質性が前面化＝不透明化するので、観念的なイメージはそのまま見えてこない。

しかし、不透明すぎることによって逆説的に作者主体の「超越的な」意味が見える。と岡田は言う。



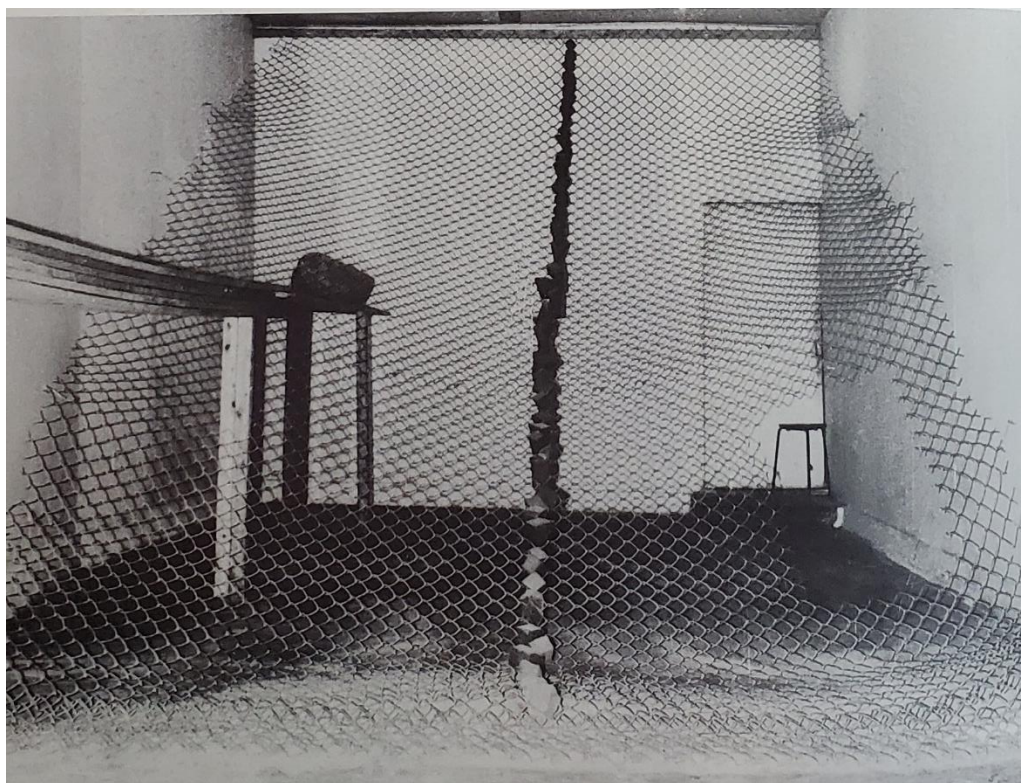
2) ドナルド・ジャッド 《Untitled(無題)》 (1972) → 図版目録22



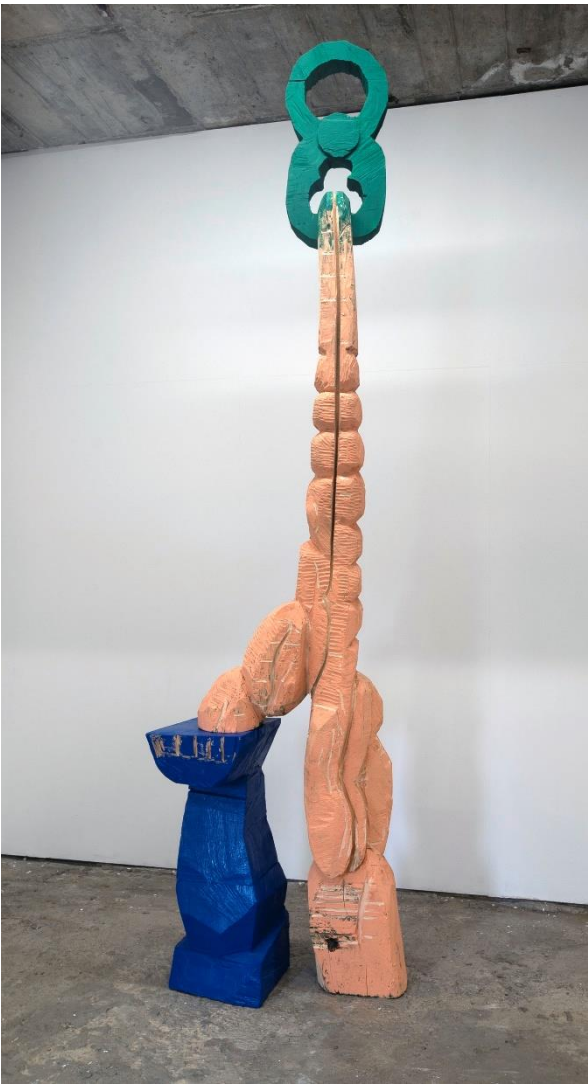
3) ヤニス・クネリス 《Untitled(無題)》 (1969) → 図版目録23



4)カール・アンドレ 《Lever(てこ)》 (1966) →図版目録24



5)菅木志雄 《臨界状況》 (1972) →図版目録25



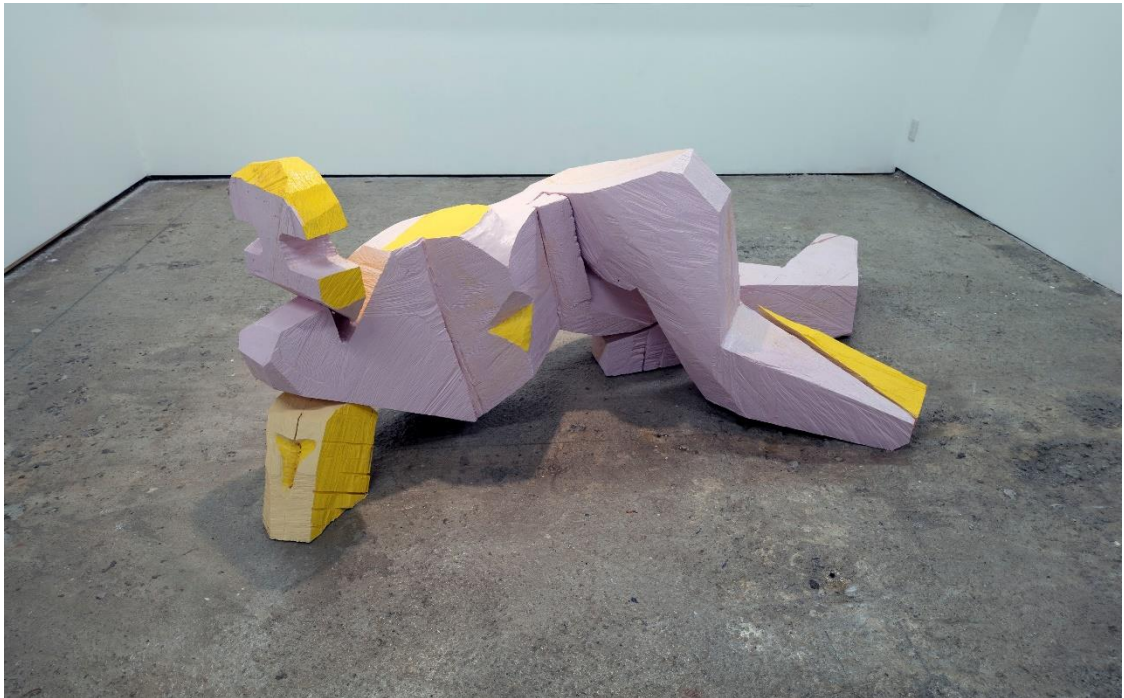
6) 《青ざめた足》 (2018)



7) 《三本目の》 (2018)

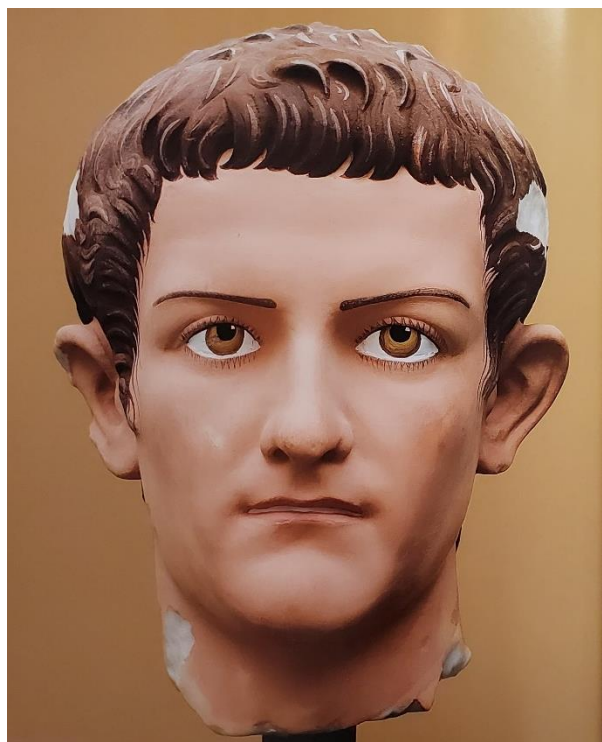


8) 《より、かかり》 (2018)



9) 《先触れ》 (2018)

第7章



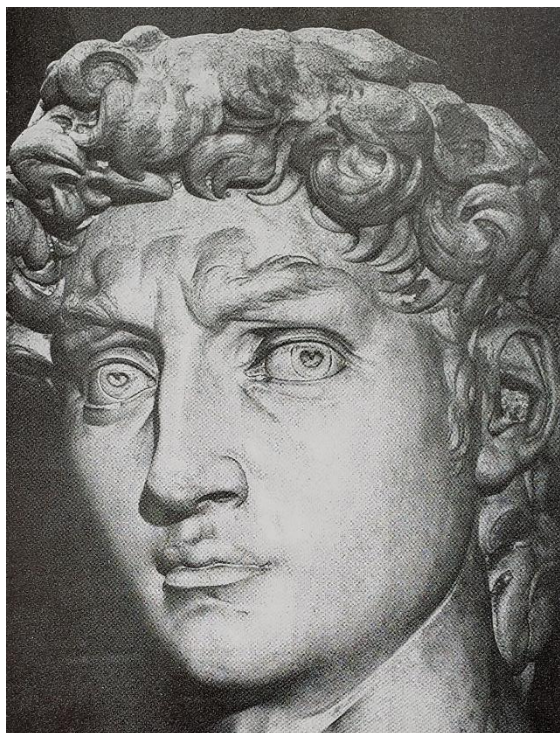
1)当時の彩色を再現したガイウス・ユリウス・カエサル像（37~41）→図版目録25



2)《お前は誰だ》（2018）



3) 《箱庭で遊ぶ》 (2019)



4) ミケランジェロ 《ダヴィデ》 拡大 (1501~04)
→図版目録18



5) 《箱庭で遊ぶ》（2019）
見る位置によって印象が変化する

第8章



1) 山内祥太《恐怖のまわりみち》（2017）→図版目録27



2) 平田尚也《塔》（2018）
→図版目録28



3) アニメキャラクターのイラストを元に制作されたフィギュアの一例



4)マシュー・モナハン 《偉大なる鷹匠》 (2012) →図版目録29



4)マシュー・モナハン 《王座1》 (2012) →図版目録29



5) 《踊る理由》 (2019)



6) 《交換は失敗する》 (2019)



7) 《交換は失敗する》 (2019) 別形態



8)合体ロボットの一例、異なる形態が変形、合体して別の形態を作る



9)合体する形態が増えるあまり元々の形態が見えなくなってしまった一例



10) 《噛み合わせについて》 (2019)

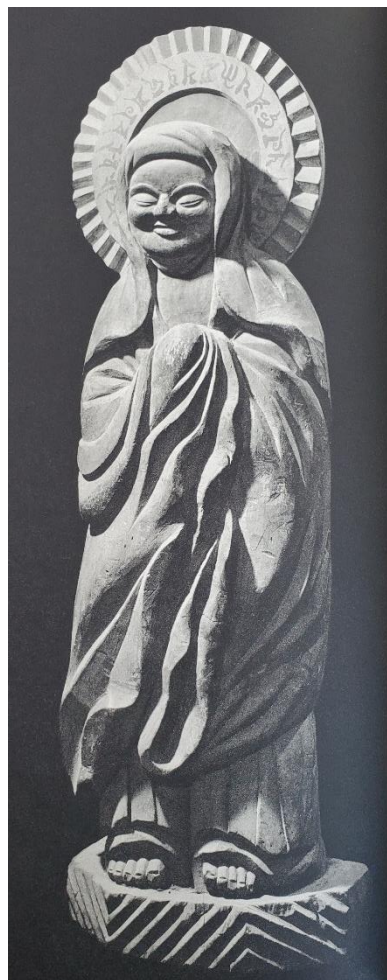


11) 《噛み合わせについて》拡大 (2019)





12) 円空
《十一面観音像》 (1676頃)
図版目録→30



13) 木喰
《行基菩薩像》 (1803)
→図版目録30



1) 《噛み合わせについて》拡大 (2019)