

氏名	高橋 直宏 (たかはし なおひろ)		
学位の種類	博士 (芸術)		
学位記番号	第59号		
学位授与日	令和2年3月24日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項		
学位論文題目	言い表し難いもの、彫刻と失調する機能		
審査員	主査	中瀬 康志	金沢美術工芸大学教授
	副査	石田 陽介	金沢美術工芸大学教授
		高橋 明彦	金沢美術工芸大学教授
	稲垣 健志	金沢美術工芸大学准教授	
	河口 龍夫	現代美術家・彫刻家	

審査対象作品数	4点
論文分量	本文A4判、100頁(105,769字)
附録の図録	A4判58頁、収録作品総数83点(自作:36点、参考作品:47点)

論文要旨

申請論文は、言語使用や身体動作などの意味文節の活動にともなって発生する「言い表しがたいもの」を、造形芸術であり視覚芸術でもある彫刻という形式における視知覚のずれや認識の遅延、身体的機能の失調として捉え直すことによって、「言い表し難いものとしての彫刻」と申請者が呼ぶ彫刻のあり方を模索・考察したものである。自身の彫刻制作における成長を踏まえて書かれており、以下に示す全8章から成る。

なお、研究題目にも掲げられた「言い表し難いもの」とは、人が言語によって対象をAと非Aとに分節する際に不可避免的に発生する、分けられた領域のどちらにも属さないもの、あるいは、両方に属するものである。例えば、「ひかり」は光と闇とを区別するが、つねにその中間的で曖昧な陰影の発生を許してしまう。あるいは、ヘビは陸生動物なのに足がなく、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、等、複数の性質を持つ得体の知れない生き物とされてきた。「言い表し難いもの」とはすなわち、意味分節の機能が失調したものである。この場合の意味分節は、元来は言語によるものであるが、考察の過程で、身体行為をも含むものとなる。そして、申請論文の特徴は、こうした意味分節の機能の失調を積極的に評価して、彫刻の新たな可能性へと展開するところにある。

第1章「怪獣について」は、申請者・高橋直宏が学部三年次から四年次(2013~2015年)にかけて制作していた、怪獣をモチーフにした作品についての考察である。その制作の根底には、彼自身の上手くない人間関係や物事の行き詰まり、他人との意識や価値観のギャップ、摩擦があった。一般に怪獣は人間を超越した存在とされるが、人間の生活を脅かすがゆえに制御されるべき自然として語られ、または戦争や紛争による犠牲者、差別や排除による社会の疎外者のメタファーとも見なされてきた。そうした怪獣観は高橋自身の不安定な感情の投影・再現であり、これを造形・視覚化することは、高橋の複雑な感情を発露する端緒でもあった。

これに加えて本章では彫刻家・成田亨についても考察している。成田は具象とも抽象ともつかない「半抽象」を彫刻制作のコンセプトとし、それを『ウルトラマン』や『ウルトラセブン』での怪獣のデザインに取り入れ、独創的な怪獣たちを多く生み出した。成田は怪獣を無秩序なカオスと位置づけたが、同時に太古から存在し人間を超越した想像力の源たる創造性とも見なしていた。対し

て高橋は、怪獣を超越的なものとして捉えず、その混沌ゆえに秩序づけ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位置づけた。機能の失調を単にネガティブにはなく、ある一つの可能性を示すものと捉えてたのである。

第2章「怪獣から「言い表し難いもの」へ」では、続いて、自作品の問題点を挙げている。それは、既存の怪獣のキャラクターデザインの焼き増しであること、不安定な感情を表現することと怪獣の造形との整合性が曖昧であること、などである。制作の方向性を見直すためには、怪獣というモチーフを自身の内面表現のみに扱うのではなく、客観的に捉える必要がある。そこで高橋は、成田が怪獣の持つ不可解さに恐れや畏敬を見たことを踏まえ、成田の発想を跡づけるべく、日本の古典や民間信仰などに古くから伝わる「もののけ」に着目した。「もののけ」は「モノ」と「ケ」とから成り立つが、「モノ」には決まった意味がないため、人が正体不明の事物に出会った時どんな意味でも受け入れることができた言葉である。すなわち「モノ」は万能のゼロ記号（定まった意味・内実を持たずあらゆる対象を指し示しうる）である。「モノ」は時に応じて「カミ」「オニ」「妖怪」など呼び名を変化させた。正体不明の怪しい獣（ケモノ）たる怪獣もその一つである。

また、ウィリアム・ジェイムズ『宗教的経験の諸相』は「神秘体験」すなわち言語化不能な個人的体験を「言い表しようがないということ」として定義している。これらを踏まえて高橋は、自身の不安定な感情、怪獣および正体不明なもの、神秘体験における言葉とその意味分節の困難、等に着目し、これらを総括して「言い表し難いもの」として捉え、自身の作品制作・研究のテーマ、方向性としたのである。

第3章「「言い表し難いもの」の記号学的考察」では、「言い表し難いもの」というテーマを具体的に彫刻制作へ繋げるために、記号学に基づき、丸山圭三郎『文化のフェティシズム』が示した身分け構造／言分け構造という対比との関係において再考している。

丸山によれば、身分け構造とは、動物種それぞれが固有の生への関与性において本能的に有する外界の分節の仕方、たとえば敵か味方か食用か有毒かなど、外界を生存に関わる情報として現象させている様態である（フォン・ユクスキュルの言う「環世界」にほぼ相当する）。対して、人間は、本能的に動物であるから、この身分け構造も適応されるが、退化した本能を補うものとして、言語・所作・音楽・絵画・彫刻といったシンボル化能力を有しており、シンボル化能力とその活動の総体を指して、言分け構造という。

意味分節の機能の失調によって生じるものが「言い表し難いもの」であった。この場合の意味分節を、言語等のシンボル化能力に限定したものが言分け構造、種に固有の本能に拡大したものが身分け構造である。ただし、丸山のこの区別では、機能の失調は言分け構造にしか発生せず、身分け構造では生じないが、ここには大いなる疑問が附される。

そもそも、私たち人間は言語のみでこの世界を意味分節しているのか、と問う必要がある。例えば、左利きの人にとって右利きの人に合わせて作られたこの世界は少し窮屈であろう。先天的な障がいや、事故で足が動かなくなったりした人たちの場合には、健常者には想像できないほどの異なる世界の意味分節がされているだろう。さて、こうした点で、身分け構造は決して種に応じてではなく、個体の活動ごとに成立している。つまり私たちは言語だけではなく、身体によっても個別に意味分節を行っているのである。これにより、記号学は身体論を含んでいないと評することもできる。

さて、彫刻という造形活動にも「言い表しがたいもの」が、すなわち機能の失調が成り立つと考えられる。彫刻の活動は、表象（シンボル化）活動であると同時に、物質や身体という実質的な対象を介して為される生の固有の関与・分節であり、ゆえにそこにもまた、何かしらの機能の失調が考えられるからである。

怪獣から「言い表し難いもの」へのテーマの変化に伴い、モチーフや制作方法もまた変化した。**第4章「制作プロセスの再考」**では、修士一・二年（2015～2017年）の制作を振り返り、その変化を考察している。

まず、「言い表し難いもの」をテーマにしたことで、制作に含まれる範囲が広がった。見える範囲のすべてのものは「言い表し難いもの」となり、それにより内面的感情を発露するための怪獣は、様々に外的な事物が混在する風景へと、モチーフが変化した。加えて、風景を捉える際に起きる視知覚のズレやギャップを体験したために、制作での関心が視知覚の問題へと移行した。さらには、より身体的なものに接近しようと普遍的なモチーフとして人体を選ぶようになったが、これはキャラクター的怪獣の既存イメージからの脱却とも言える。もちろん美術史において人体像もまた別の既存イメージに依ってしまう可能性はあるが、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、それは重要であると考えたのである。それは既存のモデルに頼るのではなく、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試みであった。

「言い表し難いもの」が言語や身体における意味分節の失調やズレであるならば、視点や位置関係によって対象の見え方が変化することや、雄大な風景を前に知覚が時間的に遅延することは、視覚機能の失調やズレであろう。果たして、**第5章「彫刻と視覚」**では、彫刻という表象形式において、視点や視覚（知覚）がどう扱われてきたか、ルドルフ・ウィトコウアーの考察に依拠して、古代ギリシアからルネサンス・バロック、近代までの彫刻の制作方法を歴史的に考察した。まず、アルカイック時代の彫刻は四面を同時に彫り進めており、結果的に四つの異なる視点を持っている。つまり彫刻における鑑賞者の視点の多さは、既に制作過程の段階に含まれていた。ついで、ルネサンス期のパラゴネ（芸術比較論）においては、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ていた。そもそもそれは、彫刻が三次元空間に現実の物体としてあるために、全体像を一望できないことに起因している。このとき鑑賞者の移動や視覚の運動は必然的に促された。

また、彫刻が視覚芸術でありながらも、触覚に特化されると言われるのは、その固定されない視覚印象や鑑賞者の移動または視覚運動によって、対象をまさに触れるように見ることになるからである。しかしながら、私たちが対象を把握するときには、視覚と触覚とは別々の感覚として個別に働くことはなく、互いに重なり合っている。そのためあくまでも触覚の比重が大きく働く芸術が彫刻だと考えられてきたのであった。

ついで、近代彫刻において、ロダンは触覚性を彫刻の重要な要素としたが、アードルフ・フォン・ヒルデブラントは視覚性を重視した。ヒルデブラントにとって彫刻制作とは、その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統合するものである。高橋がこれまで制作してきた作品もまた正面性が強く、視覚に重点が置かれるヒルデブラントと共通する側面もあるが、それと自身の博士課程二年次（2018年）の作品とを比較すると、違いも明確になる。

ヒルデブラントのあり方は、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。それは作品の形式を単一の感覚器官に還元してしまう。対して、高橋は「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だと考えた。言い換えると、ヒルデブラントの主張するまとまりのある像を解体・攪乱する造形によって「見ること」の機能が失調し、「言い表し難いものとしての彫刻」が可能となるのではないかと考えた。それを試みたのがチェーンソーによって人体をバラバラにし、その身体機能を消失させるような作品であった。

正常だった状態や機能が崩れ、異常な状態が顕在化することが「機能の失調」である。**第6章「失調する機能」**では、これを「透明なもの」に対する「不透明なもの」として捉え、さらに透明／不透明の対比が芸術表現においてどのように扱われてきたのかを考察した。この対比は、峯村敏明『彫刻の呼び声』がメディウムの不透明を彫刻の特殊性に位置付けたことを手がかりに、メディウム（素材）とイメージ（表現）の関係、すなわち視覚・認識の透過性の問題として捉えるためのものである。

峯村にとっての彫刻の特殊性は「存在の体験」を引き起こすことにある。彫刻作品はまず「現実の空間に現実存在する物」である。例えばドナルド・ジャッドの立方体では再現されたイメージや仮構されたイリュージョンが排除される。作品の前で鑑賞者はただメディウムである鉄の立方体

を見るだけであり、他のいかなる事物とも関係を断ち切られる。そして物体それ自体がひたすらに現実の空間に在る、ということを感じる。鑑賞者は視覚によって、物体がそこに在るということを把握しながら、何らかの物体（一般物）がそこに在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、ひたすら在るだけの物体によって、鑑賞者は結局作品が私たちと同じように重力の支配を受けて実在している物体（個物）だという事実に戻される。これが峯村の言う「存在の体験」である。

峯村が言う「不透明」、「存在の体験」とは、「これ以上は見えない」という「視覚の無力感や不可能性」に直面することである。そのためには現実の空間に現実存在する物（個物）としての彫刻が持っている「物理的不透明さ」が必要である。彫刻というメディアはその「物理的不透明さ」ゆえに存在すること以外の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。しかし、物が物自体でしかないこと、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、たとえ観念的な思考から実在的な物質（個物）へと引き戻されるとしても、存在一般に対して還元的で本質主義的でもある。

私たちは透明性と不透明性との間を適宜往還しており、物体に対して再現・表現されたイメージを見ているだけでもなければ、物体の特殊なあり方（存在）を見ているだけでもない。「言い表し難いものとして彫刻」とは、メディアかイメージか、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だ、これが高橋の考えである。

従来の透明／不透明とは視覚性の議論に限られたものであったが、機能の失調においては透明／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とができる。

高橋は2018年から自立的な人体像でなく、「立つ」という身体の機能が失調し、何かに支えられないと自立できない人体像を制作している。「立つ」という機能に着目したのは、人間が二本の足で自立するということが当たり前で普遍的であるかのように思われてきたからである。二足による自立は、四足歩行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と言えるし、立つという行為には下から上に向かい上昇するイメージがあり、それは権威の象徴でもある。ならば、立つという行為が難しかったり、できなかつたりするとき、人間のあり方もまた変化するのではないか。

さらには、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にすぎず、イリュージョンとして自立していると言える。高橋の人体像の制作の狙いは、立つという行為を脱構築し、透明な自立という行為を不透明化し、普遍や権威と異なる自立のあり方を試行することである。

第7章「不透明なもの」としての色、あるいは線では、峯村とは異なる不透明なあり方のもう一つの例として、彫刻にとって二次的な要素と見なされてきた色の造形と視覚効果に着目し考察した。

ヴィンケルマン『古代美術史』が考察対象としたもののほとんどは人体各部の造形表現で、色彩は美にとって否定的に位置づけられた。大理石でできた彫像に関しても言及しているが、ヴィンケルマンが肯定するのは調和や統一、純粹や美しい形であり、物体に彩色することよりも、造形された形態に物体が本来持っている色彩が伴ってあればよいというもので、あくまでも色彩は形態にとって二次的なものと見なされた。ヘーゲル『美学講義』においても、彫刻にとって重要なのは客観的な精神性をその外形にいかにも美しく表すかであり、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、それを表すことのできる彩色も同様に排除された。

しかし、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）の存在を実証し、当時から彫刻に彩色が施されていたことを明らかにし、色彩を無視することが彫刻作品の解釈であるような従来のあり方を無効とした。

そもそも、いかなる物質もそれ自体で色彩を持っている。ゆえに、彩色するしないに拘わらず、メディア本来の質を変化させる彩色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。彩色は色によって素材の本来の質を見えなくさせるが、異なる質を浮かび上がらせる。すなわち彩色という技法は従来の彫刻観の失調であり、視覚に対する物質の透過性を遮る不透明なものとして捉えることができる。同様に、線もまた本来的には形態を作るもの（輪郭線）ではあるが、実際にそれが彫刻上で描かれる時には、色彩の一部となり、形態を失調させる可能性を有する。

第8章「言い表し難いものとしての彫刻」では、彫刻を取り巻く今日の状況を概観し、「言い表し難いものとしての彫刻」の最終的な位置付けを試みている。

現在「彫刻」という言葉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である。峯村は旧来の彫刻に対して、「絵画とも彫刻ともつかない」ものとして「類彫刻」を想定した。これはまさにメディウム（平面か立体か）の区別さえもが曖昧になりつつある状況を指している。タブローという矩形で区切られる絵画は比較的に形式化しやすいが、現実の空間に現実存在することが必要最低条件である彫刻は、金属の立方体のみならず並べられたレンガも生きた馬も、あらゆるものが彫刻になり得る可能性を孕んでいる。そのため「彫る」、「刻む」といった要素はもはや彫刻の定義要件となり得ない。峯村の「類彫刻」は、この状況を逆説的に彫刻の特殊性として述べようとしたものである。

さらに現代においては、物質の氾濫に留まらず、特に3DCG、VR技術の発達により現実存在する物体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されている。例えば、小谷元彦は、アニメキャラクターのイラストを元に立体化されるフィギュアを、レリーフ的な仏像の平面性と関連させることによって彫刻の領域拡張を示唆するが、それは未だほんの一部にすぎないだろう。こうした状況で「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、彫刻の一つの本質を捉えているのかもしれないが、扱われるメディウムの前面化や還元主義的な造形を重視するならば、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、そのとき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ないからである。

自身の制作において重要なのは、行為や活動における様々な不透明さに立脚しながらも、自立的ではない像、まとまりが解体された像とその印象、さらには二次的な扱いであった色なども取り入れることで、メディウムとイメージの行き来を可能にすることである。

峯村のいう「存在の体験」としての彫刻とは、どれほど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ということ、つまり「オデュッセウスの断層」とも峯村が呼ぶものを重視するものであった。高橋は、しかしそこに存在一般の還元主義、本質主義を見て、さらに形而上的な思考と物質的な地点への引き戻しとの行き来を重視し、それを彼の彫刻の本質としている。ある場所から別の場所へ、また元の場所へ、さらにまた別の場所へと行き来する感覚や性質が重要だということであり、高橋はこれを「去来性」と呼ぶ。

ちなみに、峯村はよい彫刻の条件として、これ以上はもう見えないという壁に遭遇することを挙げていたが、これはメディウムの背後に見うる観念的なイメージへの回路の失調である。つまり「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、固定されず、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である。

また、高橋は、ある種スタンダードな素材やモチーフを用いて制作をする自身の現在の態度は保守的なのかと自問している。しかし同時に、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今日においては、先端的な技術や流行のモチーフによってメディウムの拡張を推し進めるという態度は革新性をいささかも保証せず、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ほうが、ストレートに彫刻というメディウムの特殊性を見出す方法として有効ではないか、とも考えている。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。

高橋の現在の制作は人体をモチーフとするものだが、それはギリシア時代の理想化された人体像

でもなければ、そこから分離して継承される近代的な人体像とも違う。またモダニズムの美学に基づく還元的な物質も超越的な形態も拒否している。彼の作品には古代の人体彫刻に見られる素朴さが感じられるが、しかしそれと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」が目指すものは、過去の様々な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、として論文を締め括っている。

論文等審査結果

審査会は、金沢美術工芸大学大学院研究科の学位授与（課程博士）の博士論文等審査基準に照らして、申請者の提出論文と研究作品とが令和元年9月13日に行われた予備審査会に提出された承認された論題および形式、内容ともに妥当な合致があり、またその際に指摘された事柄に基づいてさらに発展させ、完成されたものであることを確かめた。

口述試験は、主査の中瀬康志審査員の進行により、まず申請者が論文要旨を映像を用いながら述べ、その後、各審査員の質問に申請者が答えるという形式で行われた。論文要旨については、前掲の通りで、明確にまとめられていた。質疑応答の内容は以下の通りであり、質問に対する的確な回答がなされた。

○ 口述試験概要

中瀬審査員

中瀬：ずっと高橋君の制作態度を見てきまして、学部時代の自身の不安定な心理とか、葛藤から発した表現を、客観的に自分の制作の課題と捉え直して、ほんとにたゆまず、頑張って発表を続けてきた。それ自体に関しまして、まず高く評価しています。

それで、いまの発表にもありましたけれども、「言い表し難いもの」としての定義、それから彫刻と失調する機能に対して、透明、不透明というキーワード、そしてそこから他の分析による過去、現在、未来を往来する制作の支柱を成すような「去来性」、最後にもありましたけれども、段を追ってほんとに明快に研究成果を言語化しているというふうには感じています。

先ほども、作品を21世紀美術館で見に来ました。いくつか感想、質問も述べさせてもらいましたが、いい意味でも、ある意味を含めて非常にシンプルな態度に落ち着いたのかなというふうには私自身は思っているところです。

例えば、我々の時代で言えば、コンセプチュアル・アートであるとか、もの派であるとか、そういったアートシーンの変容、既に定着しているインスタレーションとかサイトスペシフィックな空間へのアプローチ、環境へのアプローチ。私自身はボイスのですね、拡張された彫刻概念とか、そういったことが大きく影響した経験などがあるのですね。その意味から言えば、君も言っていましたけども、現代ではね、さらに構造が複雑になっているし、君が研究しているように、3DであるとかVRの技術の発展とかですね、君は身体の単一性の希薄化と称していますが、AIとか5G、さらにシンギュラリティとかね、そんなことも間近に来ていて、まさにその時代を君たちは生きていくわけですよ。そういった意味でいけば、我々の時代とは全く違う時代をこれから生きようとしている。

そうすると、いまの若い人、若い作家たちが、自ずと求める方向性というのは、例えば二分化されるように思うのですね。つまり、非常にメディア、素材を駆使した他方向に行くか。それを進化と

するかどうかは別として。今回、君がいみじくも、結果的に出てきている素材の単一化ですね。木彫でしょうね。それと、手法としては非常に原始的なとか、原初的な方法ですよ。出来上がった形態も、あるいは、非常にプリミティブな方向に還元されていた、という結果に落ちているということは、何か、こう、これだけ研究してきて、新しい地平に向かっているのかなという、若干の疑問も一方であるのですよ。

今日の作品を見てもね。つまり彫刻の表現として、非常に中庸な立場、要するにどっちにもつかない所に居るのではないか。私にはそういう態度に見えてしまう、という側面もある。

それに関して、あなたの彫刻表現としての特殊性っていうのは、どんなことなのかというのを改めてもう一度述べてもらいたいというのが僕の希望です。

高橋：自分自身の彫刻の特殊性についてですが、先生が先ほどおっしゃったように、二酸化されがちな若い世代にも、現代的な技術を取り入れて制作している方もいますし、別にそういうものを行わずに私みたいな単一の素材で制作している方もいます。そういう人たちが完全に別々の方向を向いているのかと言われますと、新しい技術を取り入れている方たちも全く完全に単一の方向にしか進んでいないという訳ではなくて、彼らの中でもやはり古典的な美術の文脈を踏襲している部分もあるだろうし、私のように単一の素材を扱っている人からしても、そういった先端的な技術を別に全く無視している訳ではありません。例えばスマートフォンは現代社会においては誰しもが使うように、その上でそこに現れてくる身体性を踏まえて、そういうもの（自身の制作）が出てくるといふ面白さがあると私は考えています。つまりそれに触れている人間が、逆にプリミティブなものを作っていくこと、特殊性とまで言うのは今の段階では難しいのですけれども、私はそれがユニークなことだと考えて制作しています。

誰しもがやはり、過去の方法を脱却しようとすることに念頭を置きながら制作しているのですけれども、今まで築かれてきた過去の歴史を振り返る、まさに問う、今なぜこの制作が必要なのかを問うという時点において、一旦はプリミティブな表現に落ち着くと今の時点では言えますが、また未来を志向するのであるならば、今回のご指摘を受けて、また変わっていく可能性が開かれていくのではないかと考えております。私は今の段階では落ち着いてしまったというふうには考えてはおらず、今回の発表を受けて、また別の発想が生まれるのではないかと考えています。

中瀬：研究発表にあったように、今まで非常にチャレンジしてきた全体が高橋君であるというふうに見ていますので、今回の作品だけの問題ではないのですけれども、でもマッシュ・モナハンとか、トーマス・ハウセゴとか、例えば君が今回木彫に特化して作品を作っているということで言えば、彼らは全く違う素材とかを併用していますし、「去来性」から言えば、例えばみんなが知っているような舟越桂さん、彼はエトルリアかな、あの時代の彫刻に還りながら、ルーツとしての日本文化、鎌倉彫刻まで介して、そしてリアルな自己の現代的な感性で対峙する、言ってみれば君と同じような「去来性」みたいなものを既にやっているとも言える訳ですよ。これは私の感想ですけども。もう一点だけ、身体性ということについて、少しだけ聞きたいなということで、今回の図録にもありましたけれども、空間に広がるような作品も作っていましたよね。それは正面性を含めた劇場型の作品でしたけれども、それ以後は解体するようなことから始まって、言ってみれば僕は身体性をダンスとも呼んでいるのですけども、つまり自分の身体が関われる範囲の中で行われる行為、今回の作品（修了展の作品）はそれを超えたような非常にモニュメンチックな感じになっていますし、そういう意味では、君が今までやって来た身体性からはですね、非常に離れている感じがするのですよね。改めて自分の身体性ということは今後どういうふうに扱っていきたいのかというのを少しお聞かせください。

高橋：先生が身体性をダンスと例えられたのはすごくわかる、というか私自身も宴会などで踊ったりすることもあるので。作品の中で、2019年に制作した《箱庭で遊ぶ》というタイトルにもあるように、結構ダンスに関わるタイトルをつけたりするものもあって、自分の中ではダンス、実質的な身体性もあるのですが、ある種彫刻という形式の中で如何ようにも、まさに彫刻というス

ページにおいて踊れるか、というところもやはりあって、今回の作品の見た目からはそのように、動き続ける、手足を振って動くということは少ないですけれども、限られた身体の中で蠢いていく、かなり微細な身体性なども含まれるのではないかと改めて今回の制作をしたと言えます。

身体という言葉はやはり簡単に使われる、使ってしまう危険性も孕んでいますし、私の論文の中でも、身体の定義を如何につけるのかは、今は難しく、出来ていないという点でもありますので、今後制作をしていく上で、それこそ解体をしていった作品が「去来」するように、また新たな展開を迎えればよいなどは、今のところは考えています。

中瀬：はい、ありがとうございます。円空だとかそういう彫刻的に引用できそうな過去の人、言ってみれば彼らは仏教者として地域を歩いて行った、例えばそれを身体性と称するとすれば、それもまた身体性であると。今でも、パフォーマンスに体を使って彫刻作品を捉えていく方もいらっしゃるし、そういう意味で言えば、非常に重要なテーマであると思いますので、また研究していただければと思います。

河口審査員

河口：二点聞きたいのですけれど。第6章に透明と不透明のことが書いてある、峯村敏明の文章を引用しながら。先ほども解説してくれて、言葉の上での高橋の捉え方は一応わかったけれど、具体的に、実際に作品を制作している時に、例えばここは不透明な部分であるとか、ここは透明な部分であるとか、そういう思考が働くのか。あるいは、彫刻全体として、これを完全に不透明にしたいとか、そういうふうな思考が働くのか。もし具体的に作品で例示できるなら、してもらってもいいし、作品に即して、どういうふうに透明、不透明を作品の上で位置づけているのか、それが聞きたいですね。

高橋：修了展で展示している作品も含めて、これまでの解体していくような作品、チェーンソーで荒彫りしていくような作品においても、そういった透明、不透明といった部分がまばらにあるというか、単純に木の塊にしか見えないという部分があれば、人稱が分かるような部分もありまして、それを決めるのはやはり制作していく中で自分が決めようとしているところではあって、やはり記号的な抽象化はされていますが、例えば手足であったり顔であったりという部分がやや透明になりがちというのはあります。

やはりイメージの問題、これを逃れるというのは、すごく難しいところでもありますし、また私自身がイメージを借用しながら、それから膨らませていく制作を好む傾向にある以上、どうしてもそこが透明化される部分ではあります。透明の度合にもよると思うのですが、そこを完全にすっきり見せるという訳ではない。不透明な部分に関して博士に入った頃の作品であります。木を切ったまま、そこに体だけ描く、絵の具をつけて描くといったように極端な方向を取ることもありました。透明、不透明という自作の立ち位置に関してはそういう傾向がありました。

河口：もう一点。「去来性」という言葉を使って、第8章かな、先ほどの説明もあったけど、いろんな過去の作品とかを引用しながら、実際の制作の場面では「去来性」というのはどういうふうに、活かしたり、働かせたり、あるいは制作の動機にしていくのか、具体的に、その点を聞きたい。

高橋：「去来性」という言葉は、「往還する」という、行って巡ってくるという形ではなくて、ある場において過ぎ去っていきながら、また戻ってくるという、この振り子のような、ある種確定したレールの上ではなく、もうちょっと広い立ち位置で揺れ動いていくものです。それは作品の中においてもそうですが、例えば、最初に怪獣を作っていたことを踏まえながら、でもそれも、どんどん解体していく。もうちょっと時間的なスパンの「去来」というのもあって、今回の修了展に置いてある一番大きい《欠如のもちょう》という、わりとスタティック（静的）な、動きのない作品もそれこそ、自分が最初に作った《むかしむかしきょうのぼく》というタイトルの作品、今思えばその言葉の意味通りの、バルタン星人のような作品の動かなさ、それは精神的な不安定さから来ているのですけれども、ある種これまでの勉強、制作、発表を培った上で、あの頃の動かなさ、ぎこちな

さが戻って来たのですけれど、それがぎこちなさは、いまもはや悪い意味ではなく、良い意味で、作用しているなど自身では思っています。

そういった「去来」する部分、自分の中で身近な例で言うと、あの頃言われたことが今になって分かってくる。それは言葉の意味がまた「去来」してくる、思い浮かべてくるというように性質が同じものなのに、変わって捉えられるようなことなのではないかと考えています。

石田審査員

石田：学部入学時から今日まで、足掛け9年ということで見させていただきました。今回の論文は図録もきちんとまとめてありますので、君の歴史が概観出来て、そして今日に至るまでの経緯がすごく分かりやすくまとめられているなどと思います。更にその時系列の中にあなたが、転機を迎えたこと、それから、その時に学んだことが、すごくリンクをしていてここがこうになっていたのかなというふうに、分かりやすく論述されているのかなと思っています。

どうしても我々、彫刻と言いますと触覚芸術ということが必ず出てくるようなことなのですが、あなたの場合は逆に、視覚という方にポイントを定めて論述されていますが、逆にその中で触覚ということが対比的に、あるいは逆説的に述べられているところがたくさんあります。その点について質問をしたいと思います。

モチーフの変化、怪獣から風景へということで視覚がどのように捉えているかというところで、この視覚という問題が出たのですが、第5章の51頁になろうかと思いますが、『「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。』このようなくだりがあります。あなたにとって「触れるように見る」ということについて、思いを述べてください。

高橋：触れて見るというのは、先ほど先生がおっしゃったように、彫刻にはやはり触れたいと思うことはあるのですけれど、展示空間の中で展示されている彫刻というのは見るしかないのですけれども、見ている時にもやっぱり頭の中、というか感覚の中で、どこか触れているように感じる瞬間がある。ザラザラ、ゴワゴワ、ゴツゴツ、ツルツルなど、いろいろな触覚の機能が触ってもないのに見ることによって喚起されているということがあるという話なのですけれども、自分にとって触れて見るということの思いについてですか。

石田：あなたの作品の中に、「触れるように見る」ということを誘発するようなもの、またはそういう思いはあるのでしょうか。

高橋：それはあります。今回の制作、修了展に出している作品もおおむね平たいノミで表面を凹凸の少ない形にしているのですけれども、ライティングの関係、光の関係で様々な光沢、陰影が見えることによって鑑賞者に、私自身にもですが、見ていて触覚を想起される部分はあります。また、それこそ、過去の制作では、表面がまずザラザラになっている作品やゴツゴツした作品だと、それ自体に私が喜びを感じながら、反応して制作していくということもありました。今回ツルツルな表面が多くなってきているというのも、ある種それを楽しみながら制作していたということでもあります。

石田：そうしましたら、この流れの中で55頁に『「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、それが彫刻であることとすることや、言語の問題では触れられなかった身体の問題に回答できたとしてしまうこと』という文章があります。仮に回答してしまったらこれは問題なのではないでしょうか。どのような問題が起きますか。

高橋：感覚というものは、結局単一のものとして働いているのではなくて、特に視覚と触覚であれば、それこそ絵画であろうと彫刻であろうと何であろうと、少なからずマチエールの盛り上がりであったり、凹凸を見ながら、見て触れるように、見ているところもあるけれど、それはただ見ているのみではなく、ただ触れているというのみでもない。それは視覚で見ているだけですよ、と一つのものしか許さないということが問題だと思っていて、身体、触覚が誘発されているから身体的だ

ねと言うのは短絡的であるし、だったら粘土を直付けとか、彫刻でゴツゴツした凹凸を押し進めていけば良いのか、ということになってしまいますから、それは極端な話ではあるなと思った次第です。

石田：ヒルデブラントを引いて、視覚表象、運動表象という言葉が出てくるかと思います。中ほどに、「単一の感覚にその特殊性を位置づけるのではなく、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。」、今答えたかなと思うのですが、この視覚表象、運動表象という言葉とこの視覚、触覚という言葉をもう一度関連させながら、言っていただけますか。

高橋：視覚表象というのはヒルデブラントが言うには、対象を遠くから見たときに目の動きが一定になる、静止する、平面上になるということで、運動表象というのは、近くで見たときに目が運動するということです。ヒルデブラントは運動表象だけではなく視覚表象よって、それらの中で彫刻を作るというふうに位置づけていますが、論文にも書いたのですが、彼は別に視覚表象のみ、運動表象のみを取り上げ、どちらが優位であるとか下位であるとかいう話はしていないのですけれども、ヒルデブラントの論考を見ていきますと、静止された目において作品が成立することが重要だ、距離を保って見るということが重要であるというふうにやっぱり言っています。そこから、そういった静止された目に関連すること、つまり彫刻、絵画を問わず離れたり近づいたりして見るものが起きていますが、やはり静止された目に関連することが重要なのではないかとヒルデブラントは考えています。

石田：その次の57頁に「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。」、これでよろしいですね。ヒルデブラントは要するに遠隔像ということ求めているのかなと思うのですが、それとあなたの姿勢はヒルデブラントとは違うというような立場、立ち位置ではないかと思うのですが、比較しながら自身を振り返っていると思うのですけれども、この遠隔像に対してあなたの作品、いろんな作品があるので一概に言えませんが、相違点、特にここは違うというポイントはありますか。

高橋：論文の中でも触れているのですが、ヒルデブラントはそういった平面的な像が手前から奥行の空間に伴って動いていく。この視点の動き、奥行きがスムーズに行われることが良いとしているのですが、私の作品は確かに平面的、視覚性が強いのですが、手前から奥に行くという奥行き、空間的なものというよりは、私の中での感覚的な言葉になってしまいますが、ただの厚みのような感覚があります。物理的な厚みというか、背面がなく正面だけ彫っているというときに、例えば顔であったら鼻から頬骨の方に行くような流れというよりは、一旦止まる。そのときにある厚み、彫刻がというよりは私の作品が持っている厚みの方が先に感じられるところが違うのかなと。それはヒルデブラントが具象的な作品を作っていることによって起こり得る、ヒルデブラントとの違いでもあると思います。私は手前から奥といったものではなくて、そこに在る、それこそ物質的な彫刻が持っている厚み、不透明なものではないかなと思っています。その点において違うのではないかと考えています。

石田：そこは意識をしてやっているのか。

高橋：それこそヒルデブラントを調べ、自身が制作していく中で発見した事です。

石田：61頁に「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。」と。一見すればチェーンソーやノミを使えば触覚性の方が強くなるというふうに読みがちですが、あえてここで視覚性が強くなると言って、触覚性を保持するというふうに主従が我々の感覚としては反対になっていると思うのですが、その意図はどのようなものがありますか。

高橋：視覚が主で、触覚が従になっていると。

石田：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という文章になっているのですが、ここについてお願いします。

高橋：先ほどから述べているのですが、作品の幾何形体が強くなっていく中で、やはりそうなる

結局一つの形式、彫刻という形式に視覚という感覚のみに落とし入れるのではないか、という点においてチェーンソーで彫っていく、陰影表現をつけていたり、ザラザラな剥き出しの木のささくれが出てきたりしながらも、正面性が強い作品ができる。制作しているこの時点で「去来性」のワードが出てきたわけではないのですが、今振り返ってみれば、そういうことに対して、バランスを取るといふか、振れ幅を作ろうとしているのではないかと、思ってそのような文章を書いたと思います。

石田:大きくモチーフが変わった、風景から人体という部分があると思います。作品の中で言うと、修士の最後の作品の時に怪獣から人体へというのが出てきましたが、特に人体への移行は今の2017年のところが大きく転換点かなと思います。ここで人体ということ意識したかと思います。ここではたくさんの作品群が出来ている訳ですが、ここでいろんなチャレンジをされています。自身の中で転機というものが、どのような思いがあったのかということをお述べてください。

高橋:論文にも書かれていると思いますが、修了制作(2017年)を作るタイミングで、トーマス・ハウセゴの存在を知り、彼の画集を見たのですが、驚かされた点と言えば、大胆な素材の組み合わせであったり、荒々しい手わざ、マチエールなどを見て、これまでの制作という怪獣というものを木で彫って、きれいに上手く、それこそ具象的に彫ればよい。風景をモチーフにした時も抽象的な形態になってきてはいたのですが、それでもどこかで形態を整えるという意識があった中で、彼の作品を見たことは自分の中のギャップ、作品を完成させる上で重要であろうとされる要素がそこ(ハウセゴ)には関係なく行われていたことを知って、そういった制作をしようと考えました。やはり博士に入ってから一年次というのはモチベーションも高くなりつつあったところですので、また荒々しくチェーンソーで切ったままの制作というのはかなりスピードが上がるので、作品数がかなり増えたという一因になっています。

石田:それからもう一つですけれども、人体ということで我々がどうしても彫刻をやっている時に、特に人体彫刻をやっている時は必ず、立つということと言われるかと思います。そこでですね、あなたにとって「立つ」ということ、例えば71頁に出てきますね。あなたにとって「立つ」ということの捉え方の最初概念と、それから特にエポックになったのは《落雷》ですかね。あそこでバラバラにして、立つということを根本的に考え直したのではないかと、思っているのですが、そのあたりの変化をお述べてください。

高橋:「立つ」というものに注目しようとしたきっかけは、修士の頃に作った作品を講評の時、ある先生に「この作品立ってないよね」と言われたことが疑問に残ったところ。「立っていない」ということに対して、他の先生は「立つってなんでしょね」というふうに問いかけてきたこともあり、それがすごく印象に残っていたということがあります。立つというと二足歩行で自立する、物理的に人間が立つということもありますし、自立する、その人のアイデンティティー、自身の意思を強く持つことということ、シンプルに、よくある意味において「立つ」という言葉を使っています。

《落雷》という作品の着想になったのは、福井の金津創作の森で野外展示してあった戸谷成雄さんの《雷神》という作品が、木を一本丸ごと彫っていた作品ですが、ちょうど見に行ったときに倒れていたのです。台風か何かで、それがきっかけだったのですが、木という地面から天に向かって強い垂直を保つものを彫って作られた彫刻作品が、倒れたということは結構衝撃的で、《雷神》が倒れたということで《落雷》というタイトルをつけたのですが、彫刻という自立するもの、垂直的に、人体彫刻であれば下から上に上がっていくというものが物理的に倒れることの強い印象、イメージがあったことが関係しています。

石田:71頁の下のほうに、『立つ』という行為が困難であったり、できなかつ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、人間自体のあり方という言葉には何が込められていますか。

高橋:「人間自体のあり方が変化する」という言い方はちょっと強すぎるのですけれど、それこそ私

私たちは二本の足で立って生活していますが、義足を使って生活される方も、車椅子に乗って生活される方、同じ人間同士であっても「立つ」という行為が変わる事によって、人々の固有の身体性、関わり方がどうしても異なってくる。それを平等にしていく方法は大事なのですが、やはり異なっていくということは多分にあり得るのではないかと、それこそ年齢と共に杖をつけて歩くこともひとつの身体の延長として当たり前に行われています。そういった点で彫刻作品において「立つ」として自分たちが常に身近に行う「立っている」行為についてふと思ったところでもあります。

石田：最後にもう一つ 73 頁の「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。」要するに立っていないけれどもそのバランスの悪い中でも立たせるようにしたと。『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」と述べています。固有の「立つ」、この場合バラバラにしたものが立つということ、固有の「立つ」という機能、この言葉について解説してください。

高橋：先ほど言ったように二本足で立つことが出来ない場合は義足を使う、杖を突く、車椅子を使うなど、他にもいろいろあるとは思いますが、その人たちの中でも立ち方が違う、固有のものがあるのではないかと。普通に立っている人の中でも膝が悪かったり、足が悪いという人の立ち方のフォームであったり、歩く速度、例えば半身不随の後遺症が残っている人の歩き方であったり、そういう立ち方の様々なバイオグラフィーがあったとして、例えば彫刻であったら立てかける、積む、突っ張るとか、いろいろな空間、建造物に対してアプローチすることもあり得るし、その中で作品のサイズ、形態によって立てかけ方のバランスも大分変わってくると思うし、積むってことも、ただ積む場合は重量のあるものは上に持つてはいけないというのがありますが、作品の内部で異なる立ち方が生まれているのではないかと、というふうに考えました。

稲垣審査員

稲垣：全体を読ませていただいて非常に読みやすかった、読みやすかったというのは内容が簡単だったという意味ではもちろんなく、章立てがきちんと練られていて読み進めやすかった。そういう意味において、読みやすかったということです。ただ、やや読みにくかったのが、第3章「言い表し難いものの記号学的考察」のところですね。なぜそこが読みにくかったかと言うと、このキーワードである分節という言葉の使い方が、僕の認識している分節とやや違うかなと感じたからです。分節というのは英語で言うと《articulation》ですよ。英語で言うとその動詞である《articulate》という言葉には「明瞭に言葉を発する」という意味もありますけれども、もう一つ、列車と列車を繋ぐイメージ、つまり文字通り、「分けて接続させる」という、そういう意味もありますよね。ただこの文脈では分節というのはAと非Aというふうに分けるというニュアンスしか読めないというのがあった。分節をどうイメージしているのでしょうか。

さらにもうちょっと質問したいのは、分節というのはAと非Aとに分節して終わりではない訳ですよ。その後、この分節に抗して意味の脱分節とか再分節とかがされていくことがあります。つまり意味分節というのは、支配や抵抗が絡むような、まさに意味の権力をめぐるせめぎあいのプロセスであるというふうに分節されると思うのですよね。そういうふうに分節したときに今回のキーワードである「言える・表せる」、それから「言えない・表せない」、それから「言い表し難いもの」というのが、そのプロセスにおいてどう絡み合ってくるのか、というのをもしイメージ出来ているのであれば教えていただきたい。

もうひとつ、何かを意味分節するときに、ソシユールの的に言えばそれは構造的に決まってくるもので、例えば誰かがこれを（紙を手にとって）「スイカ」と名付けたって、それは何の意味もないことですよ。これが「紙」というふうに分節されたってというのは社会的、構造的に決まってくるものでありますよね。高橋君の主張の大事なポイントとして、意味分節には物質性とか身体性とかが含まれていないという。では、そうなったときに身体を意味分節する主体は誰か、という問

題があると思うのですよね。それは言葉に関しては構造的に決まるけど、身体を意味分節するのは私という個人でできるのか。これは場合によっては素朴な実存主義に陥りかねないという気がするのです。じゃあ身体を意味分節するのは誰か、どうやって分節されるのか、という見通しがあれば教えてください。

高橋：まず順番が逆になってしまうのですが、最後の質問で身体を分節するのは誰か、というところで、私が考えるのは、やはり私というのが先にあって自分の身体を分節しているはずなのですが、言葉、物質ではないものにおいて、他者が私という体を勝手に分節するということがままたり得るのではないかと、というのがあります。例えば肌の色であったり、顔の形であったり、その美醜であったりを分節される。自分の体験で言えば、一番の根底にあった上手くいかない人間関係、自分が今まで分節してきたはずの身体が他者との身体とぶつかるといふか、その分節のし合いで齟齬が起きるといふか、それを摩擦と言ったのですが、私が身体を分節していながらも、他者によって身体が再分節されるのではないかと、と今のお話を聞いて思いました。

続いて先の質問ですが、分節《articulation》の意味自体、そこに含まれる脱分節、再分節という観点は正直勉強不足であるというのが否めなません。記号学、丸山圭三郎、ソシュールというのが、そもそもかなり複雑な部分もありました。「言える・言えない」、「表す・表せない」というのを表によって単純に二分化、視覚化することは論文として提出するにあたって、また私の中で必要だと思っていたのですが、普通に生活していく中で「言える・言えない」、「表す・表せない」という「言い表し難い」というあいだのグラデーションがあるとは思っています。今回かなり形式化してしまったのではないかと思います。ご指摘ありがとうございます。

稲垣：じゃあもう一点だけ。高橋君と一番絡んだのは内灘の展示だったと思うのですが、内灘闘争の展示ですね。あれは僕の方から内灘闘争というテーマを渡してこれで作品を、というふうに投げかけたので、高橋君の作品とはちょっとテイストが異なると思うのですよね。なので、正直僕は博論で取り上げないのだろうかと、実は思っていたのですよ。ただ読ませてもらうと第6章の終わりまで、この作品について触れておられるので、高橋君の中で内灘闘争をテーマにして作った作品が博士論文「言い表し難いもの、彫刻と失調する機能」という主題にどう絡んでくるのか、どう位置づけられるのかというのを教えてください。

高橋：内灘闘争をテーマにするというのは、私の中でこれまでテーマにするのは、やはり自分の中で起きた体験であったりとか、見聞きしたことであって、過去の大きな事件、大きな問題、出来事を持ってきて自分の中で消化して制作するということは実はほとんどなくて、この機会は私にとって初めてのことで、戸惑いもありました。先生がテーマに挙げる芸術と社会という問題に関しても、初めての取り組みであったので、それでもどこかで芸術と社会という二分化、というか断絶みたいなものが、話をもらったときに鍵かっこの括弧よりも、自身のテーマにどれだけ落とし込めて、そのうえで制作できないかというのはありました。稲垣先生が先ほど疑問に挙げた身体を分節するのは誰か、という権力の問題についても、内灘闘争は、内灘町で生活をしていて、そこで行われてきたことが、他者それこそ国によって切り分けられてしまう。土地を接収されてしまう、ということによってその人たちの生活様態が変わる、出稼ぎに行かなくてはいけなかったりとか、デモに参加するために籠城したり、座り込みをしたりということによって変えられてしまうことが、「言い表し難いもの」、「失調する機能」ということに関わってくるのではないかと捉え、内灘闘争の展覧会においてはそういった作品を制作しました。

高橋明彦審査員

高橋明彦（以下高橋（明））：論文自体は豊富な内容で、質疑応答も結構ちゃんと答えているなという感じと、最初の30分の話も明快にこれだけ豊富な内容をよくまとめられたなと思いました。それと率直な感想を先に言うと、博士3年間で修士の2年間の言語表現演習も含めて5年間、僕自身は非常に楽しく論文指導できたなという思いがあります。

質問したいことはたくさんありますが、僕も上手にまとめきれないくらいに、僕の想定以上のことを書いてくれたなあという思いがまずありますので、まとまった質問にならないのですが、先ほどから話題になっていることを順に三つくらい。

一つ目はまず視覚の問題で、ヒルデブラントの遠隔像というのは、結局多視点のものを統合的に捉えようという試みですよね。ある種近代の極限というか、運動も使うのだけれども、多視点を統合的に扱おうという視覚による統合モデルだとすると、直宏君の制作というのは基本的に失調モデルで、統合できないことを肯定するモデルだろうというのがわかります。論文全体を貫いているテーマが、統合モデルVS失調モデルというこの対比なのだろうと理解できます。それで、この論文の中で、キュビズムが出てきますよね。先ほどの質問の中ではキュビズムとロダンのことは出てなかったのですが、そこちょっと確認というか、つまり統合モデルVS失調モデルの中間にキュビズムがある。しかもキュビズム彫刻と言うのですかね、キュビズムって、この言葉は絵画についてですよね。

高橋：キュビズム風、あるいはキュビズム的彫刻となりますね。

高橋(明)：僕もあまりよく知らなかったのですが。まず論文には岡崎乾二郎の『抽象の力』のキュビズム論が引いてありますが、それ自体が結構新しい。そこで書かれている絵画のキュビズム論自体が新しいのですけれども、あなたはそれを踏まえて使った上で、なおかつキュビズム風彫刻というか、キュビズム風彫刻というのがどういうふうに位置付けられているのかを考えた。僕もよく知らなかったのですが、なるほどと思ったのですが、多分、絵画のキュビズムの古典的な解釈と、岡崎乾二郎風の解釈と、それから絵画ではないキュビズム風彫刻と、これら三つは微妙に違うのではないかなという気がしています。そして、これとロダンがどう関係するのか。つまりヒルデブラントはロダンを一応批判している訳ですよね。ロダンのところを読んでいて正直ちょっと分からなかったのですが、このキュビズムとロダンの、統合モデルと失調モデルの間にどんなふうに位置付けられるのかという話をちょっとしてみてください。

高橋：キュビズムとロダンの関係ですか。

高橋(明)：統合モデルと言っても、ヒルデブラント風な近代の、運動も含むけれども視覚による統合モデルと、キュビズム風な統合モデルとは、多分違いますよね。絵画の古典的なキュビズム観と、彫刻のヒルデブラントとの違いでもある。それから、同じ彫刻オリジナルでも、ヒルデブラントは、普通の彫刻というか具象彫刻みたいな話になってしまうのですが、それに対して直宏君のは失調モデルですね。多視点をバラバラな視点のまま肯定する訳ですよね。そこにある種の生産性、生産性を見出す。キュビズムやロダンは、その間にある訳でしょ。間というのか、中間じゃなくてもいいのだけれども、この二つの関係に対してキュビズムやロダンはどんなふうに関係、位置にありますか。

高橋：キュビズムのことを調べようと思ったのは自分の制作、それこそ失調モデル的な見た目が似通っている、イメージが似ている部分があったからで、そこに言及はしておくべきではないかと思っていたのですが、キュビズムの彫刻に言及する文章を見つけにくかったというのもあり、やはり絵画から出発しているところがあります。ピカソが絵画のキュビズムの構造をタブローの中だけでなく展開していくことにおいて、私も視覚的で平面的な中で構成していくような制作なので、似通っているような部分はあると思って調べていました。キュビズムのキューブに還元していく点であるとか、別々の方向で見られたものを一つのタブローに統合している部分も似ています。ただし、キュビズムの考察に関してはまだ甘い部分があって申し訳ないのですけれども、彫刻に展開していったキュビズム風彫刻の彫刻家というのは、具象彫刻つまりモデルを見てそれを写し取るように作るのではなく、リアルな視覚というものを追求して制作してきたようです。この点において、私もまたそのリアルなものを求めていた、その当時の感覚、具象ではない、具象彫刻とはまた異なる彫刻、絵画で行われてきたことを援用して作ってきたということもあります。が、やはりどこか私の制作とは、文脈というよりはビジュアルのイメージこそ似てはいるけれども、その根底にある、求めているもの、つまり失調していることとは違うのではないかと思います。

ロダンに関しては、どちらかというヒルデブラントとの対比として取り扱った部分はあります。彼は制作しているときに、内側から量塊が生まれてくる造形をしていきます。そうすることで結果的に触覚がより誘発されていく、という点においてロダンを引用しました。またロダンの制作も、彼が過去に作った作品のパーツを使って統合したような、キュビズムとまではいかないものの、バラバラにしたものをまた引用してくるといった作品を作っていて、ロダンの立ち位置も論文の中で少し、ヒルデブラントとの対比として位置づけられている部分に限られている点においてはまだ考察不足ではあるな、と思います。

高橋（明）：なるほど、勉強になりました。量塊性が多視点を超えるのですね、なんとなくわかってきました。特にロダンの場合は五感全体を統合というか、共通感覚ですね。

二つ目ですが、アリストテレスのメディア論というか、「ディアファネース」という物を見る、結局見ているのは色なのだという、人が物を見ることのあいだには媒介性があって、それをこれまで透明と訳されてきたのを岡田温司さんは「半透明」と訳してメディア性を重視したのですね。それに対して、郷原佳以という若手の研究者がそれ（岡田温司の「半透明」）を批判しているのを参考にしていましたよね。その部分について改めて、どんなふうに批判していたのかということと、それがどんなふうに直宏君にとって意味を持ったのかという話をしてください。

高橋：アリストテレスの「ディアファネース」というのは「透明なもの」と訳されていました。岡田さんはこれを「半透明なもの」と訳しました。私たちの目と対象を見るその間には色というものがあり、その色を見るためには、目と色の間には「透明なもの」がある。アリストテレスは、これを、空気であったり水であったり光であったりというふうにいるいろいろなと言っているのですが、結果的に何なのかははっきりとは言及してはいませんでした。「透明なもの」は単純に透明という訳ではなくて様々な度合があるのではないかというのが、岡田さんの「半透明」です。透明なだけではなくて、光や闇の間にはいろいろなバリエーションがあるというのが岡田さんの主張でした。それに至ったのは、まずルネサンス期の絵画がメディウムとして「透明な窓」、「透明なもの」として思われていた。それがモダニズムになっていくとグリーンバーグがメディウムの不透明性、不尽性を強調していく。この透明、不透明という二項対立は実は同じことで、透明という見えないものを見させようとするのも、透明ではないということも、それによって逆に超越的なものを見せているのではないか。この二つは対立していなくて構造や目指す所は一緒であるとしたうえで「半透明」というメディウムの様々な度合があると主張しています。郷原佳以さんは「半透明」というものに対して、それほど度合があるのであれば「半透明」という中間項を位置づけてしまうことで透明と不透明との間にある動きを固定してしまうのではないかと指摘しています。というところがざっくりとした概要になるかと思います。

私の「去来性」や移動し続けるということというのも、「言い表し難いもの」が「言える・言えない」、「表す・表せない」というものの中間項に位置付けられるかと思うのですが、言い表し難い、困難なところによって、「半透明」とは開きがあると思っています。

郷原さんが、透明と不透明という二つの極の開きによってむしろ多様な、両極の移動が可能ではないかと言ったことに関して、私はそうであるなど、同意する部分がありました。

高橋（明）：「半透明」はむしろある種の統合モデルですよ。

では三つ目ということで今の質問とも繋がるつもりですけども、峯村敏明さんが存在への体験、彫刻の体験とは「存在の体験」だというふうに、その「存在」というのは物質の持っている不透明性の体験だというふうに、言っている説を最大限尊重して紹介した上で、直宏君がこれを、しかしそれは存在に対する還元主義、本質主義ではないかと否定していく訳ですけど、これはもちろんどのように読めるかと言うと、アリストテレス、ルネサンス、モダニズム、それぞれの局面で現れてくる透明と不透明の対立が結局は同じものの繰り返しだというのは岡田温司さんのご指摘通りだと思いますが、その二つの対比の中で、不透明なものを徹底させるという一つのあり方を峯村さんの説に見た上で、直宏君は「去来性」というのをを出してくるわけです。そこで峯村さんの「存在の体験」

を本質主義だと批判するところは僕も非常に感心したというか、よくぞそこまで言ったなみたいな。存在への、まあ一つに片方に寄っていったらダメなんじゃないか、違うんじゃないか、「去来性」なんじゃないか、という主張は非常によく分かる。それと同時にもう一つ質問しますが、その存在に対する還元主義、本質主義というのはどういうことですか。

高橋：存在というものの定義も、かなり難しいところではありますし、私の論文の中でも「存在」とはとりあえずどういうことかを簡単に「現実の空間に現実になんかが居る」ことではないか、と定義したうえで峯村さんの「存在の体験」とはどういうことかを考えてみる、解説していくという話でした。やはり存在というのは大きい用語でありますし、私たち人間存在、その存在が何なのかということも多く先人が議論してきたことでもありますし、引き受けるにはあまりにも重すぎる、というか存在ということを持ち出して来ることの強さ、「存在感」であったり、「存在していること」という言葉の曖昧さであったり、議論のしにくさというのがあります。峯村さんが紹介しているジャッドに限らず、アルテ・ポーヴェラ、もの派、どんどん作品が物自体へ、イメージを排除していった流れを見ますと、ポストもの派とされる戸谷さんのインタビューを見たときに戸谷さんは、もの派が中心になっていた時代の中でやはりイメージがなくなっていくこと、造形して行くことがしにくいという流れをどうにかしていきたい、と言い、ああいう作品を作っていきます。私はそこに非常に感銘を受けまして、やはり存在というものだけではない、それが極限までいってしまったらジャッドのような作品しか作れない。そのようなことはやはり違うのではないかと、私は違う方法を試みていきたいと思えます。

高橋(明)：よく分かりました。イメージとか造形とか峯村さんが言われていたこの頃は、ハイデッガーなんかは素朴に信頼されていた時代なので、存在者(実存)でなく存在一般に対する寄りかかりみたいなものがあつたのかなと感じます。

河口審査員

河口：存在というのはすごく大事なことで、究極まで存在そのものを作品にしたいという人間の願望はよくわかるのだけど、高橋君がそういうふうに簡単に言いきれない何かを彫刻のテーマにしようとしている。それはすごく理解できるわけで、ただ(修了展)会場で君に言ったのは、にもかかわらずそこにイメージが見てしまうというのはあるよね。だけどそのイメージを排除するとただの木になってしまう。それも一つの「去来」かもしれないけれども、そのことについては今、高橋君に聞くのは酷だと思っていて、それは宿題ということにしましょう。

これは感想みたいになるけど、アーティスト、芸術家になりたい、要するに物質を使って表現をしたい、そういう願望が強い人々にとって言葉とどういうふうに取り組むかという問題はあるよね。僕がかつて、論文がなく、制作だけの博士をつくらうと考えたことがある。これは論文の人々に徹底的にやっつけられて、日本では無理というのがわかったのだけれど、今回はね、やっぱり高橋君の論文と作品を見て、言葉と、それから実際の物質を使って表現することとの整合性と違和感と、そういうキャッチボールがあつて、それは高橋君を育てた。本質的な彫刻の問題に関わってくる。そういう筋道は、僕はすごくよく理解できた。イメージの問題についてはまた、今後何年かのうちに話してください。

中瀬審査員

中瀬：僕も一つだけ聞きたいのですけれども、制作の発端が、君もいちばん最初に述べているように自身の不安定な心理と葛藤から発した表現だというふうに、それはつまり身近な友達との関係でそうなるのか、非常に自分にとって、それこそ身近であるから故にリアルな問題だった訳ですよ。僕はそうした作品の表現の在りようというのは、やむにやまれずというか、そういった欲求の中で沸き起こる問題に対しての表現というのを、ある種信じられる基盤として持っているのですが、こういう研究に当たってそれらは段々と欠落して行って、例えば内灘闘争についての君のコメントも

読ませてもらっていますが、社会との関係にあえて応えていくわけではなく、とあって、それも含めて、今回の展示作品も歯の痛みのズレであるとか、視点のズレであるとか、自分の肉体的なものあるいは感覚的に気づいたズレというところに、ある意味では収まっている感じ。収まっているというのは、「痛いな」と思えばそれは欲求であったり、表現したいというのであればそれは身近なことではリアルなことであったりもするけれど。一方で、例えば君の指導をされている河口先生がその表現の中で、身近な存在について考えて、さらにそれが宇宙レベルまで広がるとか、非常にスケールの大きなものまで作品がイメージさせていくわけですよ。ですから（論文の）最後に書いてある「リアルな生のあり方」っていう、「生」に点を打つくらい気合の入った文章が僕は気になっていて、今後の作品を作るうえで君のリアルなモチベーションになるものというのは、別に社会でもなければ、ということ言えば、どういうものになるのかなという気がするのですが、今後の自分はこういうことをやっていきたいのだというものはあるのですか。

高橋：それこそ私が制作で扱ってきた自分自身の不安定なものというのは、別に私がそういう感覚が欠落していて全く人の気持ちがわからないとか、そういうことに対してすごいストレスを感じて病院に通院しなくてはならないというレベルではむしろないですが、その中で湧き上がってきたものはやはりあって、それで制作をしてきました。ですがそれも人間関係が慣れてくることや同じ場所に居続けるということでも落ち着いてきている部分もあります。その中で目を向けていくのが外部の問題になっていくというのは、河口先生のように身近なところから宇宙スケール大きい話に持っていくことで可能なのかもしれません。それは自分にとってはどこか疑問というか、自分自身に対する欺瞞であり、他者に対して「私が考えていることはここからここまでのスケールがありますよ」と言うこともまたリアルでない、それこそ実感のない話です。自分自身のこれから、自分自身が移動していくことや誰かとの関わりの中で変わっていくのかもしれないのですが、「こうしていきたい」という展望、生き方というのまさに「不透明」な問題です。何かを見据えて、ここに行くとか、あそこまで行くにはどうしたらよいかと考えるよりも、作品を作り続けていくという一つの目標において生きていく。大きな目標があったり、社会的な関わりがあったり、そういう大きな命題が必ずしもなくとも、生きていく上で少なくとも大なり小なり問題は発生しています。それは完全に解決しきって「私はもう何も悩むことがない」ということにはならないと思います。今の時点でどこか落ち着きを見せてしまっているという指摘を中瀬先生の方から何回も言われてきてはいるのですが、これから何が起きるか、それこそ日本自体が持っている問題や世界が持っている問題について、最近私は日本や社会が極端なポピュリズムに傾いて、それぞれの主義主張が異なる人を排除するようなことに対して、これまでは自分が「辛いな」ということぐらいにしか思っていなかったのですが、そういうことに対して目を向けられるようになったと思っています。まだ河口先生のようにかなり広範なスケール、時間的、空間的な問題というものがないかもしれませんが、それでも徐々に確実に広がっていく自分の変化というものを噛みしめながら制作を続けるべきだと考えています。

○ 審査の講評

中瀬審査員

ほんとに真摯に丁寧に答えていただきました。ありがとうございます。中間でも述べたのですが、想像以上の研究熱心さに本当に驚きました。ある種総花的にいろんなところから文献を引っばってきてはいるのですが、自分の問題点そのものを分析しながら軸をずらさずに研究に没頭したところを非常に評価できるなと思っています。私としては博士として認めたいと思っています。

河口審査員

もう既に言いましたけど、言語と物質のやり取り、今後も続いていってくれると思います。論文、制作とも、僕はいいと思います。博士としての素晴らしいあり方を認めます。

石田審査員

学部から博士までの9年間、高橋君を間近で見て来ました。本人が論文でも述べているように、学部時代の作品は技量的に見れば高いとは言えないものがありましたが、しかしながらそのことが今日の彼をならしめているのだなど、今回改めて実感いたしました。修士への進学を機に自身の制作テーマを再考し、「言い表し難いもの」として取り組むことで新たな展開を始めました。さらに博士課程に進んだのを機にある意味で自己を解体したと、ここがポイントだったと思います。文献等の研究とも相まって自身のスタイルを模索し、それは傍目から見ると思い付きのような次々とスタイルが変わるものでしたけれども、それらのピースが全て次のステップに繋がっていることを再確認できました。これらの研究成果の帰結として、今日美術館で見た発表作品となっているのだなど評価したいと思います。作品が論文を検証し、論文が作品を強化する。まさにこれが課程博士としてふさわしいと私は判断いたします。口述試験に資料やメモを全く持ってこなかったというのは、びっくりしましたが、それにも関わらず的確に受け答えができたということは、この研究が本人の血肉になっている証左だと判断いたします。以上です。

稲垣審査員

少し比喩的な言い方になるのですが、僕も高橋君のように十年ほど前に博士を取って、これまで研究を進めてきたのですが、博論を出すというのはどういうことかと言うと、制作なり研究なりはずうっとやっていくものですよ、それを一旦着陸して、披露する。それだけなので、課題はいっぱいあって、これからやらなくちゃいけないことがないのは逆に言うと博士論文として成り立っていないと、個人的には思うのです。なので高橋君の論文でいくと第8章「言い表し難いものとしての彫刻」で述べられているような今後の課題というのが非常に大事で、全体をもちろん含めてですけども、一旦今回着陸したあと、もう一回テイクオフする燃油があるかどうかというのが博士論文として認められるかどうかのポイントだと僕はおもっています。なので、この第8章、特に身体とか、先ほど河口先生がおっしゃられていたことをもう一回、燃油にしてテイクオフする力は十分にあるというふうに判断できますので、博士論文としては適しているのではないかと思います。

高橋（明）審査員

論文指導の立場から公表します。まず全8章からなる論文は良く書けていると思います。学部時代にテーマにしていた怪獣に自身の感情やギャップという問題を見出して、修士課程ではそれを失調や「言い表し難いもの」という問題に昇華し、博士課程において彫刻の恐らく本質的な問題、つまり物質と観念の関係、メディアとイメージとも言っていましたけども、これを「去来性」と名付けているわけですが、それを自らの実感に即した問題として、かつ彫刻史や彫刻論の問題として、論じています。論文執筆の計画性という点でも修士課程の頃の言語表現演習での実績が積み重ねられています。私としても理想的な形で論文指導をこの5年間やれてこられたと感じています。内容に関して、とくに理論的な面としては、彫刻史、彫刻論、それから記号学から、記号学の身体論の読み替え、それから民俗学やサブカルチャー論など、幅広い知見と方法論、思考する力、まだまだ初歩の段階ではあると思いますが、基本的に自分でこれから進むだけの力は身に着けていると思います。同世代の作家の中でもかなり上級の部類に入るのでしょうか。ぜひ引き続き勉強して欲しいと思います。

なお物質と観念の問題はこれまで私自身も絵画の問題として、私の場合は漫画ですけれども、考えてきましたが、今回直宏君の指導に当たる中で彫刻の問題としてこれを改めて考え直させられたというか、僕も勉強させてもらいました。直宏君自身が大きな問題に取り組んだうえで納得できるようなオリジナルの回答をしたと思います。アリストテレス、ルネサンス、モダニズムといった三様を岡田温司氏の論を踏まえて統一的に解明した点などは見事でしょう。その上で峯村敏明氏の不透明なメディウムとしての彫刻論を還元的、本質主義だとして批判的に読み替えたという点が本論文のクライマックスだと思われます。彫刻における色彩の問題というところももう一つの山場でした。あとメディウムの最後の作品で、一木造りという一見保守的なところに回避したようにも見えることも本人が論文に書いていますが、そこも同様です。読んでいてなかなか感動的でした。ぜひこれからも自信を持って進んで欲しいと思います。制作面では元々非常にユニークな作風だったとは思いますが、怪獣といったいわば軽く見られがちな、キャラクターとして見られがちなモチーフを決して粗末に扱うことなく大切に育てあげた結果だと思います。よい作品には説明は不要だということはよく言われますけれども、実際現実には説明されるとなるほどその作品の良さがわかることがあると思います。そして博士の力というものはやはりそれが出来る力だと、私としては思いたい。ぜひこれからも作家活動続けていただいた上で、また教育などにも携わってほしいと思います。以上、博士の学位にふさわしいものとして認めたいと思います。

以上で高橋直宏の博士学位審査を終了した。

総 合 評 価

審査員一同は、金沢美術工芸大学大学院美術工芸研究科の学位授与（課程博士）の博士論文等審査基準に照らして、本申請論文及び研究作品が基準を達成し、優秀であることを認め、博士の学位に相応しいものとして高く評価した。