

氏名	サンダタカヒロ 三田尚弘
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第365号
学位授与年月日	平成24年3月26日
学位論文等題目	〈論文〉共感とメタファー－自然の神格化－ 〈作品〉やぎょうシリーズ

論文等審査委員

（主査）	東京芸術大学	教授（美術学部）	手塚雄二
（論文第1副査）	〃	（〃）	佐藤道信
（作品第1副査）	〃	准教授（〃）	吉村誠司
（副査）	〃	教授（〃）	梅原幸雄

（論文内容の要旨）

人は社会に生きる生き物である。社会に生きる中で人は、他者との関わりを避けることはできない。結果、社会において他者との関わりを断とうとする場合、距離や壁をつくるなど、無理な状態を構築しなければそれを得ることはできない。

ただし人は、他者との関わりを前提とする心理的な必然性を生まれ持って備えているため、ここで起きる無理という状態自体が、人にとって自然な出来事ではないだろうか。

ここに、他者との健全な社会生活を営む上で必要な心の欲求として「共感」がある。

実際に「共感」を望む欲求がなければ、人々の心やコミュニティーは解離してしまい、個々人のエゴが衝突を起し、物理的かつ心理的にも傷つけ合う事態となる。人には共感したいと願う心があるため、社会的結びつきを望み、歩み寄り、また他者を受け入れることで文化や思想を共有し、これまで進歩をすることができたのである。

私の場合、絵画制作を通してこの「共感」という感覚にコミットを試みるのだが、それを自身の作品から鑑賞者へ、作品の心理的な共感を求めることはしていない。作品に対し、鑑賞者に心理的共感をしてもらえることは、期待はするのだが稀なことであり、なにより鑑賞者が作品の表層の記号に触れただけでは、制作者の内に秘めたテーマ（物語）がほぼ伝わらないことは自覚している。つまり、作品において他者に「共感」をさせようとする事は、私の望むように操作できる領域にはなく、私にできることは制作において「共感」に臨む・努める事であり、他者と共有出来るものは〈共感したいと願う事〉と定め、その気持ちだけが唯一共有できる感覚だと考えている。

現在私達は、国家や歴史の与える大きな物語が有効であったモダン社会から、徐々に移行してポストモダン社会の作り出した、核化した社会構造の中で日々を暮らしている。そこでは〈それぞれの異なる夢や目的・正しさ〉をもって私達は生きており、時代の流れの中で個人主義としてそれぞれの小さな物語に生きるのが常となっている。しかし、現代においても人間にとって最も原始的な欲求の一つである「共感」を求める感覚は、核化が進み人間関係が希薄になる程に強くなり、同時に無自覚な潜在的孤独が蔓延する中で、現代に生きる私達にとって人との繋がりへの飢餓感はポストモダン状況下においてより広がっているように思われる。

こうした思考から、作品制作の中で「共感」を重視し、それに努めるための手段として「自然」の概念に着目した。国籍・年齢・性別を問わず、多くの人々の共感できる対象が「自然」であり、様々な地域や時代の動向をみても、人は絶えず「自然」に関わり、文化や思想を形成してきている。私は、こう

した「自然」の概念を絵画表現に取り入れることで、後に述べる「神化」の過程にも通ずる人類普遍的「共感」へと誘^{いざな}う事を制作動機とし、その実践を試みている。

第一章では「自然を描く」と題し、無常の中で、連綿と命の循環を繰り返すだけの自然に対し、観念で生きる人間を対極の関係としてとらえる自らの考えを述べている。また、自然信仰を潜在的に日本人に共通して存在する感覚であると考え、自然のスケールや、神秘性を神格化して表現する必要性を考察した。

具体的には「兎と月」などにみられる信仰の意味のあるモチーフや、自然の神格化の一例として「風神雷神」を題材に、観念でしかなかった神の具現化と、そのキャラクターとしての共有の有り様について述べた。

第二章では、これまで人類がなしてきた「神化の過程」である自然を神化するための過程と、さらに女性化へと至る表現の過程について言及した。なかでも多くの国々や宗教で用いられている神の表現として、神人同形説（信仰の対象である神に人類と同じ形姿・性質を投影する擬人的な考え）について詳しく触れた。

次に、私個人の神化とは対象を美化させることであり、美化とは女性化と考えることを述べ、制作における具体的な方法を考察すると共に、女性の表現において必要なシンボルについて検証した。

第三章「デフォルメによるキャラクターとメタファー」では、独自のデフォルメによって得られる造形様式の獲得と、その表現としての意義に触れ、私にとって身近なマンガやテレビアニメ、ゲームの創作者の作品を検証し、様々な形式での実践について考察した。

第四章では、これまで述べてきた「神化」を実践している自作品について解説した。私もまた自らの表現において、デフォルメやメタファーの機能を重要視している。見るものを、自身の思想に対し「共感」へと向かわせる手段として、動物を擬人化し、女性化することで、それらを神のメタファーとして呈示している。

おわりに、「ポストモダンにおける小さな物語の可能性」として、これまで論じてきた私の考えもまた一つの小さな物語であり、ポストモダン社会の下に核化した価値観や夢に他ならないことを前提にしながらも制作という実践を介し、普遍的「共感」の模索をする事が、私の制作の原動力になっていることを述べた。

(博士論文審査結果の要旨)

時代の大きな物語が失われた現在、人々はどうのようにして共感しあうことができるのか。本論文は、共感の対象を自然に求め、そのメタファーとしての神格化を、動物の擬人化によって行なおうとする筆者の試みを論述したものである。

汎神論的な自然観においては、自然現象のそれぞれが神格化され、風神や雷神のようにキャラクター化されることで姿形を得る。そこには必ず神話や物語があるが、この自然の神格化、メタファーとしてのキャラクター化、そこでの物語性に、筆者は共感への可能性を感じ作品化しようとしている。

筆者が神格化している“自然”とは、特定の現象や属性ではないようだが、実際の提出作品「やぎょう」シリーズでは、白い半人半獣の狐、孔雀、猪、兎などが描かれている。作品タイトルの「やぎょう」は、「百鬼夜行」からとったものだが、ここでは同じ異界の存在でも鬼や妖怪ではなく、神でも人でもある半人半獣の聖獣として描かれている。空中に浮揚する白いアルビノの体躯、その周囲に漂う雲気のような幽体、夜あるいは古画の古色のような黄土色の空間背景、これらはみな非現実、異界、聖性のための演出である。とくに筆者が意を注いでいるのは、それらの動物の擬人化に、女性性を含み入れること、具体的には平安絵巻に見る大垂髪（おすべらかし）のような長い毛なみ、柔らかい身体の曲線、うつむき加減に振り返る仕草などの表現である。その結果、そこには女性文学的な物語性を漂わせる夢幻的で

神話的な世界が現出されている。

ただ筆者のめざす世界が、宗教的、信仰的な世界かというところ、そうではない。審査過程でも指摘があったように、その作品はどこかアニメなどでの神話的世界と交錯している。そしてこのことが、筆者が求める“共感”にとって、じつはかなり重要な意味をもっているように見える。それは「はじめに」と「終わりに～ポストモダンにおける小さな物語の可能性」の部分に集約されている。人々が共有する夢や目的といった大きな物語が失われたポストモダンの時代、とくにバブル崩壊と不況、高度情報化が重なった日本では、人々はそれぞれの小さな物語でつながり、生きるようになった。同時にそこではアニメやゲームが隆盛し、アートの世界と交錯していくが、この時代に育った筆者の世代にとって、それは違和感なく彼らのベースの部分に絡んでいる。しかもこの時期のマンガやアニメは、80年代までの科学ものアニメから、たとえば宮崎駿のアニメに端的な神話や民俗など過去に理想を求めるものへと変化する。希望や理想が、明るい未来にではなく、それを抱いていた過去に見出されるようになったからだが、筆者の作品が示す神話性や物語性、古色が示す過去や自然への志向などは、まさにそうした90年代以降の時代性と世代性を示しているのだと思われる。筆者はここに、小さな物語に生きる時代の大きな共感の可能性を見出しているのだろう。

この結論部分の論述は、筆者自身もう一つ整合しきれていない感があるが、作品のコンセプトと造形的強度は高く、それを論じようとする筆者のリアリティとモチベーションも強い。学位にふさわしい論文として、審査員一同の評価を得た。

(作品審査結果の要旨)

絵画は物を写す事に始まって、物の観察と自分を表現するという創作のバランスをいかに高い次元で表せるか、という勉強である。

三田君は卒業制作で象を描き、大学院の頃からは動物を妖艶な形態に変え古美術の雰囲気を出した作風で描き始めた。その動物からは「女性」を感じさせ、見る人に不思議な感覚を与えるようになった。動物を主体にした艶めかしく色っぽさを感じさせた独特の絵画表現は、何に影響を受けたのか、また創作の起源は何なのかと想っていた。自然や動物を擬人化し、女性化させる事が彼にとっての美化なのだと論文を読むことで理解でき、発想と創作のイメージが見えてきた。彼の想いと研究の成果は、三年間の制作によりイメージを人が理解できる形にする事が出来たのではないだろうか。彼の心を透して出来た絵画は、新たな世界を築く事に成功している。平面的で襖絵の様なマチエールは、黄土を中心に本洋紅、朱、墨、胡粉等の絵具で表現されている。動物の繊細なタッチは形態感を損なう事なく優しく艶めかしい心のひだを感じさせ、日本画としてのイメージを踏襲し、現代にも通じる感覚で作品を仕上げている。

博士課程に入り、「やぎょう 鹿」・「やぎょう 馬」等、赤茶を主体に甘い雰囲気の色合いで意欲的に制作してきた。現代的で古い雰囲気を持った作品は三田君の独特な感性と共に、不可思議な世界を築き始めた。デフォルメされた動物が一種異様だが実像を感じさせる彼独自の形態感を生み出し、写実絵画の新たな世界に挑もうとしている姿勢を感じ取れた。しかし、最近の作品「兎」・「狐Ⅲ」では動物と人が形態的に融合され、以前より、アニメ的な描写に移行し、流行にやや流されてきている様に思える。三田君の論文の中に「共感が作品作りの上で最も大切な事だ。」と述べている。確かに人に共感してもらう事は必要であり、誰にもわからない作品はただの自己満足でしかない。しかし、共感をどのレベルの人に持ってもらいたいか作品を創作する上で大切な事である。例えば、私が三十年前に共感した作品が今は全く良いと思えなかったり、昔良いと思えなかった評価の高い作品の良さが理解できたりと、勉強することで感覚は変わっていく。また、一瞬良いと思えてもすぐに飽きてしまう作品や時間が経つにつれ良く見えてくる作品等、共感といってもそのレベルに添った対象者は色々である。

共感＝流行という意味では、彼の目的に近づいたと言えるのかもしれない。それは三田君の気持ちや制作意図が誰にでもわかり易くなったからである。だが、わかり易い＝共感とは絵画を勉強する事においては、目標とする次元が違うのではないだろうか。私は以前の彼の作品に共感していたのだが、最近作には共感できない。人気作家ではなく、地道に独自の道を一步一步踏み込んだ作家になることを希望していたのだが、私との「共感」の方向性が違ってきたように思う。独自性を持った作品はおおむね賛否両論になる。私の感覚が古いのかもしれない。ただこれが「若い人の共感」＝「現代絵画」と言うならば、本当の評価は数十年後にくだされることになるだろう。ひたむきな制作態度、彼の持っている独自の絵画的素質によって共感レベルを民衆に求めるのではなく、物を深く見る目を肥やしている人に共感されるような作家になるよう期待している。

(総合審査結果の要旨)

古来より様々な動物が先人によって描かれている。なかでも白象や鹿などの白化変異種（アルビノ）は神の使いと崇められ、多くの人々の信仰を集めてきた。三田君の描いているイノシシやウサギもそれに当たるがとりわけ宗教的でないものをあたかも宗教的に描き、それらの動物も白で表現され彼の唱える神化＝女性化に成功している。

彼は自身の作品を女性化する過程において、身体の曲線、仕草、頭髪であると論じ、動物の姿を女性化することで彼自身の考える「神」を表現している。それは「国宝 源氏物語絵巻」や「扇面古写経」を大学院で学んだことで、彼の強い思い入れが、古典への傾倒として発展してきたものでもある。彼のように、どんなものにも宗教性を持たせることで、何でもない様々な動物達を神化させる考えには、彼の並々ならぬ強い意志を感じる事が出来る。

八百万の神々は日本では古くから葉や石、水、様々な物に宿ると考えられてきた。この考えは日本独自の考え方であり、万物に宗教性を持たせることで救いを求めた結果といえよう。

その欲求は、古来より私たちの祖先が自然に対し畏敬の念を込め、繰り返してきた様々な創作に同様に見られ強い思いにも通じていく。

作品については古色を感じさせるような背景の風合いや色の処理が、彼の唱える神化と相まって画面に奥行きを持たせている。またそれぞれデフォルメされた動物は、様々な異論もあるが、形もたおやかであり日本のかな文字をくずしているようなフォルムは、「国宝源氏物語絵巻」を模写し学習した成果でもある。

それぞれの動物の表現が宗教的に高まり、「白色」の質がより深くなることで、「白」にせまれると、さらに作品に磨きがかかり、「神」がかってくれるであろう。そこを彼の中でどう消化し発展させていくのか今後注目し期待したい。本論文については、作品と関連しわかりやすい論文となっている。

三田君の将来への希望を込め、2012年1月31日主査である日本画研究室教員の3名、及び論文担当第一副査、佐藤道信教授と共に審査委員会を行い博士学位授与に値すると判断し合格とした。