

氏名	笹川 治子
ヨミガナ	ササカワ ハルコ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第494号
学位授与年月日	平成28年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 メディアのなかの戦争 ―戦争画からゲームまで 〈作品〉 リコレクション ―ベニヤの魚雷 Recollection -Human Torpedo

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	小谷 元彦
（論文第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	佐藤 道信
（作品第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	小沢 剛
（副査）	文化庁	芸術文化調査官		林 洋子

（論文内容の要旨）

この論文では、1983年生まれの私が、戦中から現代の戦争を巡って作り出されたイメージについて、戦争の表象が各時代の風潮や人々のニーズにどのように呼応したのか、また社会にどのような影響を与えたかを考察した。特に美術における戦争の表象である戦争画、アニメのなかの戦争であるロボットアニメ、テレビゲームのなかの戦争を中心に切りあげ、最後に、変容する戦争像に対して現代アートは何を表現し得るのかを考察した。

最初に、日中戦争から太平洋戦争期（1937年～1945年）に、画家達が軍の委嘱を受けて描いた公式絵画の作戦記録画を中心に検証した。作戦記録画を描いた作家のなかでも藤田嗣治は、戦争画や作戦記録画との関わりが深い。そのなかでも、本論文では1943年9月の「国民総力決戦美術展」に出品された《アッツ島玉砕》を重点的にとりあげ、描かれたモチーフが示す意味を分析した。

次に絵画に描かれた兵器を中心に、戦中のプロパガンダの中での兵器と、元特攻兵の兵器に関する証言を比較した。理想化して描かれたフィクションとしての戦中兵器像は、戦後のサブカルチャーに受け継がれ、そこでの戦争は、完全に空想の世界に住处を移していた。ここでも特攻兵の体験談と、同じく若者が戦闘機に乗り込むシーンが描かれたロボットアニメを比較した。さらに戦争をインタラクティブに擬似体験できるテレビゲームを取りあげ、戦争と人々の接点の変化を追った。最後に現代アートは、現代の戦争をどのように表象してきたのかに注目した。

戦争画は、戦後約30年間美術史から追いやられたが、各時代の戦争観を映し出す表現でもある。日本では近年、サブカルチャーを経由した戦争の表象がみられるが、空想の戦争と現実の戦争の境界が薄れつつある現代において、改めてどのような表現が可能なのかを考察した。

本論文の章構成は、以下の通りである。

「はじめに」では、導入として自分の立ち位置について、戦争体験者の証言による戦争像と、テレビアニメやテレビゲームの戦争像が、同居しながら乖離していた1990年代を振り返った。

第一章では藤田嗣治の《アッツ島玉砕》を中心に、戦争画への評価が戦中・戦後でどのように変わってきたのかについて、研究者や作家、批評家の言葉を比較検討した。戦争画への評価は、各時代の世相を素直に反映している。次に、作品そのものの分析として戦争画を成り立たせている要素を概観した上で、戦争画を当時の文脈上に見る場合と、作品単体で見るとの見え方の違いを検証した。

第二章では、藤田嗣治の《アッツ島玉砕》に描かれたモチーフを、詳細に検証した。戦争画は絵空事でありながら、戦いの記録でもあった。アッツ島玉砕事件の戦史とも比較して、絵画に描かれた兵士の軍装が、

どの程度正確に描かれているかを検証し、絵画の嘘と本当のボーダーラインについて考察した。描かれたモチーフのなかでも、地面に描かれた「紫色の花」は、《アッツ島玉砕》の厭戦、反戦、追悼といった評価を左右している。

作戦記録画が芸術かプロパガンダか、どちらか一方に絞る判別は困難であるが、雑誌『機械化』は、紛れもなくプロパガンダとして生み出された。理想化された兵器が描かれた『機械化』と、まさに同時期にベニヤ板の特攻兵器に搭乗する場面に遭遇した祖父の体験談を比較してみると、前者の兵器の理想化から、実際にはこぼれ落ちた後者の生身の人間が受ける苦痛や、材料不足による理想の破綻は、プロパガンダには描かれていないことが分かる。

第三章では、戦後、戦争の表象がサブカルチャーに居場所を移し、空想上の兵器は益々理想化されていた様子を追った。戦争画という絵画の中に幽閉された「死」の表現は、アニメでは省略され、さらにテレビゲームでは「死なない」戦争像が描かれていることを確認した。

そして戦後、イマジナリーに表現された戦争表現に対して、現代アートがどのように呼応しているのか。さらに現代の戦争で用いられるプロパガンダをも表現に取り込み、客観視をうながしている現代アートの作例をとりあげ、どのような状況においても表現者が意思表示の自由を確保するための方法について、考えを述べた。

また、自作品の解説および実践的な検証の一つとして、戦争画とのゆかりが最も深い東京都美術館で「戦争画STUDIES展」を開催し、現代において過去の戦争画から何を読み取り、現代アートでどのように反応を返すのかを例示した。

最後に、今後の展開と目標を述べて終わりとした。

(論文審査結果の要旨)

本論文は、戦後70年を経て戦争体験者が急速に減少し、戦争のリアリティが薄れる一方、アニメやゲームに戦争が氾濫する現在の状況の中で、現代アートはどのように戦争を表現しうるのであるかを論究した労作である。

戦争という扱いにくいテーマを設定した筆者の動機は大きく3つ。戦時中、人間魚雷の特攻隊に配属された祖父から聞いた、ベニヤ板でできた魚雷の話。小学生の時にテレビで見た、ゲームのような湾岸戦争の映像。そして未来の戦争の物語を現代アート展として開催した、「GUNDAM来るべき未来のために」展(2005年)である。それを論文構成としては、藤田嗣治の戦中の作戦記録画を中心とする「美術における戦争の表象」(第1、2章)、「アニメのなかの戦争」「テレビゲームのなかの戦争」(第3章)という3つの論点から、通史的に検証している。

まず第1章では、戦争画の戦中、戦後、現代の評価の変遷と、とくに藤田の「アッツ島玉砕」(1943年)の評価を検証。当時の文脈を押さえて見るか、画面の印象から見るかで、戦意高揚、反戦、厭戦の印象と評価が分かれること。その解釈には、当時の文脈、作者の意図、観者の意図の三者への留意が必要なることを確認する。第2章では、日米の兵士が判別し難い塊のように描かれた藤田の「アッツ島玉砕」を、軍装品から詳細に分析。日本兵の軍装品が比較的正確なのに対して、米兵のそれは第1次世界大戦時のヘルメットで描かれるなど、情報量の差を想像で埋めていることを指摘する。軍装品の専門家が、防衛大学校以外はマニアの領域にあり、戦争が研究対象として避けられてきたとする指摘は興味深い。また戦時中の科学雑誌『機械化』に描かれた空想の兵器は、完全、強力で死を描かない点、現実と大きなギャップがあるが、これが戦後サブカルチャーのなかの戦争へと引き継がれていることを確認する。そして第3章で、戦後のマンガ、アニメで娯楽として消費されてきた戦争が、情報化の中でテレビゲームと軍事シミュレーションが交錯したFPS(First Person Shooter)のような、新たな段階に到っていることを確認。最後に、リアルとバーチャルを交錯させた自作品を解説している。

論文中では、藤田嗣治の戦争画の検証にかなりの比重を置いているが、「アッツ島玉砕」の兵士の軍装品の詳細な分析は、これまで行なわれたことがなく、審査会でも高く評価された。論考は、戦争画の倫理的是非より、戦意高揚、娯楽の戦争が、ともに祖父の話が伝える現実を伝えていないギャップへの疑問に根差しているように見える。現代アートで戦争を表現する方法として、筆者はカリカチュア、アイロニー、パロディ

などのほか、プロパガンダの「七つの法則」を確認し、また実践的試みとして「戦争画STUDIES」展（2015年）も開催している。試行はまだこれから展開すると思われるが、真摯な考察と労力をいとわない調査、実践による論考として、審査員一同の高い評価を得た。

（作品審査結果の要旨）

本作品は、薄暗い会場の中心に吊られたベニヤの人間魚雷の模型を中心に構成されている。これは提出論文の書き出しの、笹川の祖父が搭乗して玉砕するはずだった事実が元にある。展示室の手前には大きな液晶モニターがあり、笹川と現在の祖父が向かい合う映像がある。魚雷の中には塩ビパイプの手作り潜望鏡があり、それを覗くと、天井近くの壁面に掲げられた写真の風景が見える。かつて祖父が訓練中に見たと思われる地域のスナップショットだ。A4ほどのプリントが多数見えるが、いずれも傾いている。瀬戸内海の緩やかな波の形を示しているのであろう。また、祖父が出撃するはずだった地点の海底で録音した海の音が静かに響く。鑑賞者は海底にいることになるのであろう。部屋の奥の隅にはブラウン管のテレビがある。アニメーションの爆破シーンを加工したものが虚ろに流れている。最後に目につくのはドローイングだ。祖父に思い出してもらいながら描いてもらった人間魚雷だ。思いもかけないほど、柔らかく丸みのある形だ。その横にはシャーレに入った貝殻がある。人間魚雷が出撃した海に作者が回り採集してきたものだ。

空間を縦横に使い、誠実なリサーチで得た様々な事柄を、祖父の経験した時間と空間に孫の作者の現在の視点で構成している。

彼女の表現として、手に入りやすい身近な素材に最低限の手の加え方で具体性のあるものを作るスタイルがあるらしい。多くの手仕事部分は仮の仕上げのように見え、即興の力強さでも無く熟慮の上の選択でもなさそうだ。素材に対する追求の脆弱さは次なる課題だ。

一方、彼女の表現の本質的なところは他のところからも見る必要がある。それは、提出された論文の他に、平行して「戦争画スタディーズ」というアーティストコレクティブの活動がある。作品は、それらと響き合いながら歩いてきたと思う。

論文には徹底したリサーチが積まれたことがわかる。そして常に冷静に中庸な立場を保ち続けた目線があった。「戦争画スタディーズ」では、テーマに沿ったイベントの開催や勉強会、展覧会などを重ね、複眼的に社会に向けての展開があった。笹川は、戦争と美術の事象の表象を検証し、作品化する並外れたバイタリティーにより、新たな活路を見出した。それは博士学位にふさわしいと判断する。

（総合審査結果の要旨）

笹川治子は、学部時代より一貫として戦争とメディアの関係を考える表現を追求している。博士課程在籍中に「戦争画スタディーズ」というアーティストコレクティブを組織化し、展覧会を企画するだけでなく、キュレーション、戦争画を考えるシンポジウム、有識者を招いてのトークイベントをオーガナイズするなど多様な方法で、現代から戦争画を考える活動をおこなっている。

博士提出物は共にパーソナルな視点からスタートしている。最初に祖父の戦争体験であるベニヤ製の人間魚雷を論文の起点と作品の終着点に設定した印象を受けた。論文は、美術というジャンルで表現された戦争画の中でも藤田嗣治の戦争画を主軸とし、美術に留まらず、日本の戦時中からのマンガや現在のゲームまで比較しながら論旨は展開されている。現代の章に不足を感じるものの、論文全体は丁寧かつ執拗な調査に基づいていることが分かる。特に副査の結果要旨の通り、藤田の作品に描かれた軍装品を解析したことは、今後の藤田研究にとって重要な資料となっていくことは高く評価できた。次に提出作品についてである。これまでの笹川作品では、簡易的な制作方法が効果を生み出すケースも多かったが、副査が指摘する通り、今作品は素材に対する追求の甘さがわかる。その一方、作品空間にハリボテの魚雷や潜望鏡、音、モキュメンタリー映像など様々なものが配され、体験型の観客参加型作品として発表していることは重要だ。それは本人が研究動機として語っていた「湾岸戦争」の映像がゲームのように見えた事と比較することができないだろうか。現代の戦争はゲームのようにヴァーチャルとリアルな世界を往復する。それは、笹川の作品が虚実入

れ混じったもので構成され、空想と現実があやふやな状態であることと似ている。大きく違うことは、笹川作品では、戦争で使われる兵器などのイメージが、不安定な構造体で再現され、意図的に藤田の戦争画のような迫真性や緊迫感が削ぎ落され、強い戦争のイメージを空洞化させる目的が窺えることだ。笹川が、戦争のもつ空虚さや危うさを誇張した「エソラゴト」にするためだろう。その狙いを論文に照合すると、戦時中に発行された雑誌「機械化」の中で、現実の戦争から遠ざけるように死を描かないことや空想の兵器が描かれていたことも関係していると考えられる。鑑賞者自身は「エソラゴト」空間でカリカチュア化され、パロディの一部のように扱われる、しかし作品内には必ずリアルな戦争の記録が存在する。この脱力感とシリアスを併せ持つ体験型参加作品となっていることは評価したい。

総合的に判断すると「戦争画スタディーズ」での活動も含め、世間ではいまだ複雑なテーマとなっている戦争画に対し、実践と論考を繰り返し、意欲的に取り組んだ事は高く評価できる。以上の判断と副査の審査結果を踏まえ、笹川治子は博士号取得に十分な資格を有するものとし、合格とする。