

氏名	上原 由紀子
ヨミガナ	ウエハラ ユキコ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第505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〉 潜む獣性 飢餓感のフォルム 〈作品〉 ・「再生の行進」 ・「侵蝕」

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	梅原 幸雄
（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	教授	（美術学部）	関 出
（副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	手塚 雄二
（副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	齋藤 典彦

（論文内容の要旨）

動物は人間にとって心を通わすことが出来るよき友人であり、同時に全く異なる世界に生きる他者でもある。本研究では私自身の制作を通じて、内面の飢餓感の表現としての動物とフォルムについて考察を行った。

絵画表現が一個人の内面表現としての側面を堂々とさらけ出す現在、私個人もまた自身の感情の源泉と向かい合い、そこで捉えたプリミティブな不安や欲望を表現しようとする。そこで浮き彫りになった自身の感情は、理性を持たない動物の姿へと還元され、絵画に固着されていく。

人間は、進化の過程で本来持っていたはずの野性を切り捨ててきた。生とはなんら関係の無い大量消費、そこから浮かび上がる膨大な情報の海を漂う現代の人間は、心の底に大きなストレスを溜め込みながら、その自分の現況を叫びとして吐き出すことも許されない。こうした抑圧、管理から自由になり、思考をシャットアウトし、ただ生きるために呼吸を繰り返す。そうした動物の非文明的な姿に憧憬を抱く人間は、私だけではないだろう。

しかし、人間は本当に野性を完全に捨て去ったのか。文明という光は、心の底に潜む澱さえもはっきりと照らすことができるものなのか。私たちが常日頃抱く「飢餓感」とは、動物のそれとは全く異なる位相に存在するものなのだろうか。動物が感じる飢えとは、単純に空腹状態なだけである。しかし人間、少なくとも飽食が当たり前の日本では、飢餓を感じる人は極めて少ないだろう。

では、心の飢えに関してはどうだろうか。大なり小なり誰もが感じる心の飢餓感、それは紛れもなく人が人であることによって、つまり文明社会の中で生きていることによって生じる飢えである。人間は進化しても、この「飢え」という生命の根源的感覚から解放されることは無い。その感情の根源を見つめなおし、心の飢餓を日本画で表現しようとする。人間が抱く漠然とした、しかし濃密な感情を、動物の表情に投影させようと、試行錯誤しながら制作を続けている。

こうした自身の制作における思考のプロセスと、絵画的要素を、いくつかの章に分けて読み解いた。

第1章では、自身の抱える感情の揺れ動きを、動物という対象に託して描くことの必要性を述べ、モチーフとしての動物が見せる可能性を探求した。また、様々な種が存在する動物の中から、どのような意図でモデルを選んでいくのかを明らかにした。そして動物という大きな枠から抽出された、自身が望む題材としての獣性を定義付けた。制作で自身が自然に行っていた選択それ自体が、潜在する野性の感覚に根ざしたものであったことを確認した。

第2章では、作品中のモチーフに込める具体的な狙いや、重要な点を述べた。

第一に重要視する点は、動物の顔付きと表情である。表情とは、情動に応じて身体各部、特に顔面に表出する変化である。鑑賞者が無意識に見つめ、絵画との交流を持つ最大の接点は、他ならぬ「目」である。描かれた「目」は、その目を持つモチーフの性格を決定し、ひいてはその絵画の方向性を左右する。絵画上に描かれた「目」には、一体どのような意図が込められているのか、漫画やイラスト等で用いられる瞳の描き分けなど、具体的な例を挙げて解説した。

私はこうした目を持つ動物を、群像として描くことが多い。その理由や、群れを構成する際に留意している点などについて、自身が影響を受けた作品を例示しつつ述べた。また、自身の作品の主題である「怒り」「渴望」「焦燥」といった感情を表現するときに、必ず用いる「赤」と「緑青」という色が持つエネルギッシュなパワーについて、自身の考えと、人間の視覚的な反応の事実を織り交ぜながら考察した。

第3章では、非現実的な事象を具象で描く自身の絵画における、背景を含んだ世界観の在り方を、演劇における演出方法や、過去の日本画などの例をもとに解説した。

絵画には、実在するモチーフが具象で描かれているにもかかわらず、不自然で非現実的な感覚を鑑賞者にあたえる作品もあれば、逆に極めて抽象的な表現でありながら、現実的で簡潔なメッセージを発する作品もある。この単純ではない感覚に迫りたいと考えた。その際、自身が影響を受けた舞台演劇などのエンターテインメント性を、絵画上にいかに関与させることができるのか、絵画空間を舞台装置、モチーフを演者として扱い、表現の可能性をさぐった。

また、演出過多なまでの日本画、古画に特に見られる生き生きとした迫力と、演劇に見られる「ライブ感」の類似点を、幾つかの作家の作品から比較し、自分なりの考えを述べた。

第4章では、これまで行った論考を踏まえたうえで、自身の作品それぞれに込めた意図を言語化した。自身にとって動物を描くということは、何を意味するかを解き明かし、結論とした。

(論文審査結果の要旨)

本論文は、動物をモチーフ（アバター）に、心の飢餓感（潜む獣性）を解放しようとする筆者の試みを論述した創作論である。

野生の獣の飢餓がストレートな空腹であるのに対して、人間の精神的飢餓は、社会的動物であるがゆえの“奇形化”した「獣性」であり、終わりのない本能なのだと思える。そこで、ただ生きるために呼吸し、本来の動物的感情（野性）を呼び醒ますことへの憧れを、動物を代弁者に絵画で試みようとしている。第1章で、筆者が論理的思考から遠い位置にいながら感情をもつ動物に、自らの感情を仮託すべき適度な距離感の存在として強く惹かれてきたこと。とくに人間社会の一員となり、時に人間に近い狂気をもちうる犬に憧れてきたことを述べる。第2章では、狂気を表わすポイントは瞳にあるとし、漫画や古画、人や動物での瞳と心理描写を分析。自らも記号化した瞳のバリエーションを一覧化し、つり眼、四白眼、薄い瞳の色、開いた瞳孔、くすむ目線、射しこまない光、の総合形が、最も狂気を感じさせると結論づける。また飢餓感の実際としての「怒り」「渴望」「焦燥」といった感情表現のため、色彩的には赤と緑青を生命の色として併用することを述べる。第3章では、表現にリアリティをもたせるための工夫として、快感と恐怖など相反する美の混在、草間彌生の画面を埋めつくす水玉に端的な集合体のもつ力（あるいは恐怖：トライポフォビア）。画面を演劇に見たてた演出、ライブ感を生むためのコマ割りの画面進行、などについて、アイデア豊富な論述を展開する。そして第4章で、提出作品「再生の行進」「侵蝕」を含む自作品について解説している。

筆者は幼い頃から動物好きで、アニメや舞台演劇なども好んで見ていたらしく、そうした体験が本論文に集約された形になっている。当初、作品でとくに多く描いていた犬（サルキー、グレイハウンドなど）も、提出作品ではより多種の動物が混在、密集する、ダイナミックな画面へと発展している。論文では、とくに瞳による感情表現への多角度からの分析と実践、小さなものがビッシリと集合した状態への興味と恐怖感（トライポフォビア）の分析が、作家らしいイメージ展開と筆者のリアリティをよく示し、審査会でも積極的な評価が多かった。

本論文は、広義でいえば現代の閉塞感を背景とするテーマであり、狭義では筆者自身の不安や葛藤による創作・表現論だが、現状論ではなくそれを打破しようとする覇気の存在が、本論文の特徴といえる。野性への回

帰は、19～20世紀美術で理性や倫理、がんじ絡めの社会秩序からの脱出、再生論として、くり返し言及されてきた問題だが、初めから情報化社会で育った世代によるこの主張と試みは、それ自体が次のステージに入ったことを窺わせ、興味深いものがあった。力強い文体でテンポよく展開し、イメージとアイデアに富んだ本論文は、学位にふさわしい博士論文として、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「再生の行進」「侵蝕」は申請者自身が実感として内面の飢餓感を確信し、動物の形態と構成によってその感情表現を展開させた作品であり、一連の研究制作を経て得た集成ともいえよう。

絵本やアニメから受けた共感も含め、幼いころから動物に興味を抱き、強い好奇心によって観察を深めてきた申請者は、人間が社会生活において抱く精神的飢餓感を奇異な「獣性」としてとらえ、動物という分身（アバター）にそれを託し派生させた絵画表現を試みてきた。

犬の人間社会における存在に対しては、人間と同様な不安や狂気を持ちうる動物で、自身の画想を伝える格好の動物として描いてきた。中でも、サルーキ、グレイハウンドなどの犬種に対しては、俊足で野性味のある体形や狩猟犬から感じられる攻撃的な異様さに惹かれ、その形態を制作の対象としたと言う。その物語性や群れをなす構成を課題として数多く制作し、研究を重ねてきた。また、心理状態と表情との関連を類型付け、瞳の比較を論文でも検証したように、制作でも、その描写法を強く意識していた。技法材料的には、赤色と緑青色の顔料を画面上に併置して用い、双方の色彩が発揮するせめぎ合いの刺激を生命の配色として、主題とする「怒り」「渴望」「焦燥」のリアルな表出に見当をつけ、実験を続けていた。

これらの研究経過をたどり、提出作品「再生の行進」は多様な動物を大画面(162×520cm)に密に配置し、尚且つ躍動的な構成へと発展させた結果、力強い画面となった。申請者はこのモチーフ群を舞台装置として見立て、横長の画面に、向かって右から左端へと経時的に混在させた。それは、自身が日本画の造形的な演出効果としてとらえる表現を意識しての手法であり、加えてライブ感の演出を考慮したというムーブメントは、蛾・虫に始まり、犬、孔雀、蛇、象に至る流れで描かれ、画面右側は過去へと風化し、左側方向へは未来へと前進するという、其々の来し方行く末の暗示を試みた絵巻形式的な作品となった。時間としては現在に位置しているという象の頭部には、様々な葛藤を経てなお前を向く眼差しを描くことで、自身の感情を投影しようとイメージしたと窺えた。一方の提出作品「侵蝕」も紙本彩色の大作(130.3×321.2cm)であり、次第に変貌が進み、損なわれてゆく、無常の摂理への恐怖や不気味さを主題に置いた研究制作となった。画面は赤黒く沈む空間となり、ぶら下がり密集して蠢くオオコウモリの群れと、コウモリに背を向ける犬が暗闇の中に描き込んであり、コウモリの集合体が放つ気味悪さは不安の凝集として、犬は避け難い恐怖から目を背ける人間の分身を意図しての組み立てであった。

提出作品には、一貫した研究の積み重ねによる成果が示され、絵画表現において優れており、水準に達しているものと審査員が一致して判定した。

(総合審査結果の要旨)

請者は学部・大学院を通じて動物、特に犬、それもサルーキやグレイハウンドといった犬種をモデルにしている。飢餓感をテーマに申請者自身の心の中に彷徨するある種の感情を表現しようとしている。2010年の卒業制作「彼女の中に潜むもの」、2012年制作「Limbo」、2013年制作の「妄執の形象」で描かれた犬は申請者のいう、なりふり構わず叫び、走り出したい衝動、その狂った表情が的確に表現され、妖気漂う魅力ある作品である。

潜む獣性―飢餓感のフォルムと題された論文は<1章 動物を描く必要><2章 表情を捉える><3章 非現実のリアリティ><第4章 自己作品の解説>から成り立っている。

論文のテーマである「潜む獣性」を<2章 表情を捉える>では、瞳の重要性について説いている。記号化して表現した瞳のバリエーションは申請者により図を用いて解説されており、その独創的な考え方が興味深い。

申請者の提出作品「再生の行進」は今まで描いてきた野生・獣性の集大成といえる大作である。時間経過を画面の中で表す絵巻物のような構成で描かれている秀作である。集大成ゆえに描かれている動物の表情が散漫になってしまったのが惜しまれるが、卓越した描写力や色彩もその一つ一つが美しく、粒立っていて不思議な透明感があり、気韻の生動が感じられる作品となっている。

提出作品「侵蝕」はコウモリの群れに挑戦した意欲作で飢餓感が生じるものでなく、時間という手に入らないものへの渴望を描いているという。今後もいろいろな課題とモチーフに挑戦して行ってほしい。

2015年11月30日、12月15日、主査、副査である日本画研究室教員の4名（梅原・関・手塚・斎藤）及び論文担当第1副査、佐藤道信教授と共に審査会を行い、博士学位授与に値すると判断した。