

## 目次

はじめに	.....	3
<b>第1章</b>	<b>動物を描く必要</b>	..... 5
第1節	人間と動物の繋がり	..... 5
	・心象の表象化	..... 5
	・イメージを伝える動物たち	..... 6
第2節	野性と飢餓感	..... 9
	・自然と野性	..... 9
	・現代人の感じる飢餓	..... 10
第3節	「動物」の定義	..... 12
	・絵画にしたい動物とは	..... 12
	・犬というモチーフ	..... 15
<b>第2章</b>	<b>表情を捉える</b>	..... 18
第1節	瞳の重要性	..... 18
	・デッサンとして紡がれる心情	..... 18
	・漫画に見られる瞳の表現	..... 20
	・瞳の中の光	..... 21
	・狂気の瞳	..... 22
	・個性としての瞳の表現	..... 25
第2節	群れる動物たち	..... 26
	・複数の感情	..... 26
	・差違から生じるリズムと物語性	..... 27
	・数多くの顔	..... 28
第3節	生命の色	..... 30
	・赤の使用	..... 30
	・緑青の併用	..... 31
	・せめぎあう色	..... 33

<b>第3章</b>	<b>非現実のリアリティ</b>	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	34
第1節	背景が生み出す相反する美	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	34
	・モチーフとメッセージ	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	34
	・快感と恐怖の関係	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	35
	・集合体の持つ力	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	36
第2節	演劇的絵画	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	39
	・演劇と絵画の相関関係	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	39
	・表現のリアリティ	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	41
第3節	静止画におけるライブ感	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	44
	・日本画の演出	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	44
	・軸を捉える	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	46
	・ライブ感の演出	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	47
<b>第4章</b>	<b>自己作品の解説</b>	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	50
第1節	「妄執の形象」	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	50
第2節	「再生の行進」	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	52
第3節	「侵蝕」	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	55
	・時間への不安	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	55
	・コウモリの不気味さ	・・・・・・・・・・・・・・・・・・	57
<b>おわりに</b>		・・・・・・・・・・・・・・・・・・	60
<b>図版引用文献一覧</b>		・・・・・・・・・・・・・・・・・・	62
<b>参考文献一覧</b>		・・・・・・・・・・・・・・・・・・	65

## はじめに

本論文では、内面の飢餓感を表現しようと試みる、私自身の制作の内実を紐解き、動物というモチーフに対する考察を行う。

絵画表現が、一個人の内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努めている。普段の生活を営んでいく中で堆積していく思い、さらにその奥に潜む言葉にしにくい絡み合った感情。その感情とは、理性から遠く離れた位置にある、ある種の飢餓感である。常に何かを欲し、心の中を彷徨する飢餓感は、同様に理性を持たない動物、獣の姿へと還元され、絵画に固着されていく。

私にとって、言葉を持たぬがゆえに心を通わすことができる動物という存在は、子供のころから憧れの対象であった。

躍動する四肢、鋭い感性、美しい深淵を湛える瞳、それらはいずれも、遠い昔に人間が捨て去ってしまったものである。その動物に対する憧れからか、私の絵画には動物ばかりが登場するようになっていった。

一方で私自身の生活は、ある意味で悩みの多いものとなり、単純に解答を与えることは難しくなっていた。年齢を重ね、人生を決定していかなくてはならないという不安、社会にはびこる様々な暗いニュースから生じる不安は、確実に自身の心に澱のような負の感情を形作っていった。それは表面化することは少ないが、現実に対する認識を変えていくような種類の感情であった。

いつからか、私はその感情を動物のフォルムに置換し、自己救済として絵画を制作するようになった。飢餓感のフォルムに紡がれた獣たちは、現実と対決し、ときに逃避する自身の分身でもある。絵画とは、限定的ながらも自身の獣性を解放することが出来る場なのかもしれない。その制作の過程で、自身が何を考え、どのようなものから影響を受け、作風に反映させていくのかを、本論文で述べていく。

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然性を述べ、モチーフとしての動物が見せる可能性を探求する。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する。そして動物という存在から抽出された、自身が望む題材としての獣性を定義付ける。

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。人間は、文明を発達させる中で自らの野性を抑制し、社会性を高度に発達させてきた。そうした人間と動物の繋がりや、様々な文化に登場する動物を俯瞰したうえで、飢餓感という野性に注目し、それを伝え得るモチーフとしての動物の種類について考察する。

第2章では、モチーフとしての動物を描画していく際の、具体的な方法について述べていく。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」、さらに言えば「瞳」である。描かれた瞳は、その瞳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する。

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、必ず用いる「赤」と「緑青」の色が持つエネルギーについて、自身の考えと、人間の視覚的な反応から考察する。

第3章では、非現実的な事物を具象で描く、自身の絵画の背景や世界観の在り方を考察する。絡み合った思考を表現していく際、モチーフの意味をコントロールしながら、興味を惹きつける「相反する美」をそこに盛り込む有効性について述べる。

また絵画は、物語を語りたい・語られたいという、人間の根源的な欲求に応える媒体でもある。私自身は、日本画のもつある種の誇張された作為的な空間を、「舞台装置」として意識することが多い。そこに描かれる対象は、演者であると同時に、主人公として鑑賞者の代理人を務める。そのような舞台演劇の影響と、過去の日本画に見られるデフォルメについて、幾つかの作家の作品と比較し、自身の考えを述べる。

第4章では、第1章から第3章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する。

そして自身にとって、動物を描くことが、何を意味するかを解き明かし、結論とする。

## 第1章 動物を描く必要

### 第1節 人間と動物の繋がり

#### 心象の表象化

私は以前から、自身の心情を表象化することを第一義として制作に取り組んできた。自身が試みる「心情の表象化」とは、日々過ごす中で感じる虚無感や喪失感、焦燥感、羞恥心など、誰もが心の中に秘めている「感情」という形にしにくいものを、絵画で表現することである。

この作業は、他の多くの個人主義的な表現者たちと同様、自身の抱えるストレスや悩みを解決するための自己救済という側面も含み、結果、その過程では自らの暗部と向き合うこととなる。スタートは個人的な問題から始まるが、鑑賞者の存在を想定し筆を進めていくことで、表現の持つ強度を高めるように努めている。

私の作品には、動物が登場することが多い（図1）。私は物心がついたときから、動物という存在に強く惹かれていた。人間と異なる様々な姿や生き方を持つ動物たちに、強い好奇心を持っていた。



図1 上原由紀子「追放から自由へ」 紙本彩色 162×260.6cm 2013年

言語化の難しい感情を、可能な限り率直に絵画上に表現するには、言葉で思考する人間の身体よりも、論理的思考から遠い位置にありながら感情を持つ、動物の方が適している

と私は考えている。例えば、悲痛な表情の人物を描けば、その絵は直截的に悲痛な色彩を帯びてしまう。自身が思い悩む題材をきっかけに絵画の物語は始まるが、鑑賞者が様々な視点から作品を鑑賞することのできる余裕は残しておきたいと考えている。

私の制作は、多くの場合、解消されない欲望やストレスといった内面的な不足感が、出発点となる。内面的な不足感、それは言い換えるならば、社会的な「飢餓感」と言えるかもしれない。人間は、生命を維持するための食欲や性欲だけでなく、社会的な欲求も充足させなければ幸せを感じるができない、社会的な動物である。こうした社会的な欲求、たとえば、一個人として尊敬され認められたいという欲求が叶えられないとき、人間は強い精神的飢餓状態に陥る。この精神的飢餓が積み重なっていくとき、人間は最終的に狂気<sup>1</sup>に至るのかもしれない。

人間を狂気に至らしめる社会的な「精神的飢餓感」は、人間が社会的動物であることによって生じる本能、奇形化した「獣性」なのではないだろうか。その獣性を、画面の中の動物に転嫁し、自身のアバターとして行動させるのである。自身の抱く精神的飢餓感を、モデルの獣性に乗せて表現することで、自身の代替とも言えるイメージが実現し、自己救済となる。私が心情を動物に託して描く理由は、そこにある。

人間と動物はどれほど密接に、精神的にも環境的にも繋がっているのだろうか。先にも述べたが、描く対象としての動物は、私にとってあくまで自分自身の心情を投影する代弁者である。伝えきれない想いを動物に託すことで、人物が説明するよりクリアなイメージを伝達するという手段は、私だけに限ったことではない。

## イメージを伝える動物たち

完全には意思疎通が出来ないが、確実に分かり合える「何か」を感じる動物という対象に、私は夢やロマンを抱かずにはいられない。特に哺乳類は人間と同じような知覚を持ち、よりレベルの高いパートナーとして人間と生活を共にする種も存在する。身体論者である市川浩は、哺乳類について以下のように述べている。



---

<sup>1</sup> ミシェル・フーコーは狂気について [redacted] と述べている。  
『ミシェル・フーコー 思考集成 I 1954-1963 狂気 精神分析 精神医学』筑摩書房  
1998年 p207)

2。

動物は単なる家畜としてではなく、世界中の様々な文化や生活のなかで人間との関係を築いてきた。その関係の中で、人間は動物を題材とした多くの神話や物語、諺などを創出した。

動物が大きなモチーフとなって発展した文化のひとつに、ヨガがある。「ヨガ」という言葉は、「牛馬にくびきをつけて車につなぐ」という意味の語から派生したものであり、動物を制御するように自身も制御するという意味が込められている<sup>3</sup>。私自身、感情を制御する術としてヨガを嗜む。ヨガには、アーサナ<sup>4</sup>と呼ばれるいくつものポーズがあり、その多くが動物をモチーフとしたものである。イヌ、ネコ、ワシ、サギ、ハト、サル、コブラなど、多種多様な動物を模したアーサナが、人々に学ばれている。

例えばシャシャンガ・アーサナと呼ばれるウサギのポーズ（図2）では、まっすぐに伸ばした腕がウサギの耳を表している。後方に伸ばした両足が特徴的な、マユーラ・アーサナと呼ばれるクジャクのポーズ（図3）も、意識して見ると、クジャクの長い飾り羽が見えてくる気がする。

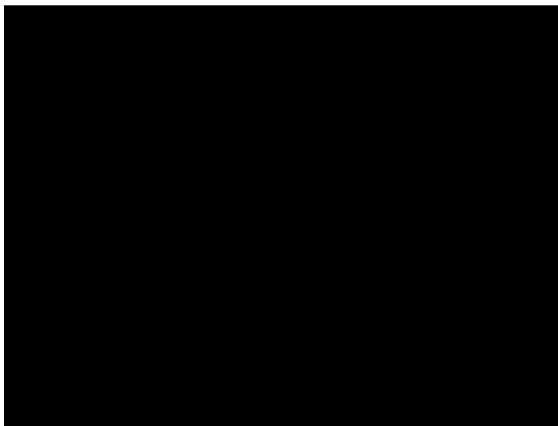


図2 シャシャンガ・アーサナ  
ウサギのポーズ  
（綿本ヨーガスタジオ RIE 監修  
『これ一冊できちんとわかるヨガ』マイナビ 2013年 p147）



図3 マユーラ・アーサナ  
クジャクのポーズ  
（Satori Sankara・久保玲子 監修  
『YOGA ポーズ大全』成美堂出版 2015年 p162）

<sup>2</sup> 市川浩 『精神としての身体』 勁草書房 1975年 p168

<sup>3</sup> 森本達雄 『ヒンドゥー教 インドの聖と俗』 中公新書 2003年 p289

<sup>4</sup> サンスクリット語でヨガの座法・体位のこと。古典的なヨガの考えでは瞑想のための”ゆったりとした快適な姿勢”という定義だが、現在は体位（ポーズ）の意味として使われる。

この「気がする」という感覚を頼りに、ヨガを学ぶ人は様々な想像を膨らませて、自分なりの解釈で身体のリフォーム、そして呼吸について理解を深めていく。日常生活ではまず行わないであろうアーサナを通して、身体に宿る動物としての可能性を高めていく行為が、ヨガなのかもしれない。

また、夜空に浮かぶ星を見上げた古代の人々は、その連なりを言葉であらわすとき、多くに動物を当てはめた。人間の視覚情報や、そこから発展する想像力ははかり知れず、動物の存在は人間の生活から切り離すことができない存在となっている。

このように、人は何かを説明するとき、動物のイメージを多用する。なぜなら、すべての人が動物に対して明確なビジョンを持っており、端的にそのイメージを共有することができるからだ。

ここから動物という存在は、ときに記号的に扱われてもきた。そうした例の現代のものでは、ミュージカルの「CATS」<sup>5</sup>が挙げられる（図4）。

このミュージカルは、猫たちの世界を描いた内容になっており、演者は猫の衣装に猫のメイク、猫のしぐさなどを模して、アクロバティックなアクションとともにストーリーを展開していく。しかし、猫でありながら基本的には二足歩行し、もちろん人の言葉で会話する。それにも拘らず記号的なメイクや演出によって、観客は違和感を感じることなく演者を猫として認識し、その世界に入り込めるのだ。

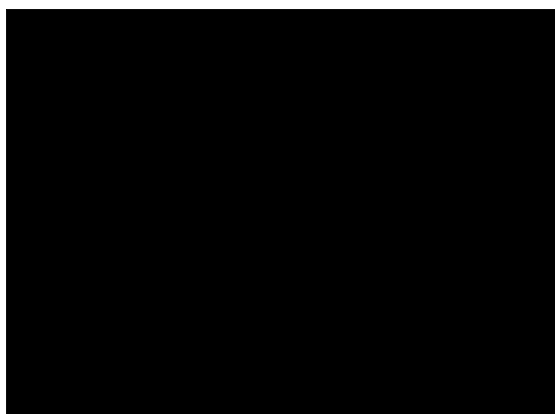


図4 劇団四季ミュージカル「CATS」  
猫のメイク  
（『劇団四季ミュージカル「キャッツ」のすべて』  
光文社女性ボックスNo.148 光文社 2014年 p14）

このように舞台、映画、アニメ、書籍など、様々な世界で動物を記号化、あるいは擬人

---

<sup>5</sup>トレヴァー・ナン演出、1981年ロンドンで初演。人間が登場せず個性豊かな猫たちが主役のミュージカル。型破りの演出と振付により、世界で興行的に最も成功したミュージカルのひとつとなる。日本では劇団四季によって1983年に初演。



化することが、なんの違和感もなく行われている。むしろ動物主体の物語をつくることで、人間が訴える以上にダイレクトに心に響く場合もある。多くのディズニーアニメは動物を擬人化しているが、そのことで物語はより普遍的で、分かりやすいものとして確立される。例えば「ライオン・キング」(図5)は、シェイクスピアの「ハムレット」を土台とした復讐劇であるが、全体としてはあくまで明朗快活なディズニー・ミュージカルに仕立て上げられている。動物の擬人化という手続きを経ることで、作品における現実性のハードルが下がり、語り口に多面性が生じるのである。

私も、幼少期から「101匹わんちゃん」や「わんわん物語」(図6)など、動物を主人公にしたディズニーアニメを数多く見て育った。動物への共感、絵本やアニメなどで幼少期から自然に刷り込まれたものであり、そのことに対してあらためて疑問を投げかけることは少ない。

動物を使って自身の心情を表現することは、決して不自然ではなく、時にはより素直に意図や心情を伝えられると考えている。

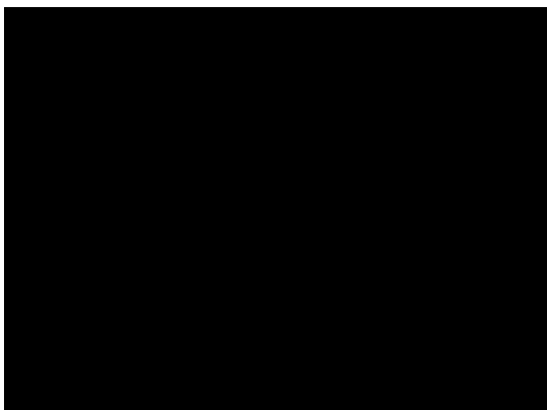


図5 ウォルト・ディズニー・アニメ  
「ライオン・キング」1994年公開  
(柳生すみまる監修『ディズニーアニメーション  
大全集決定版』講談社 2008年 p77)

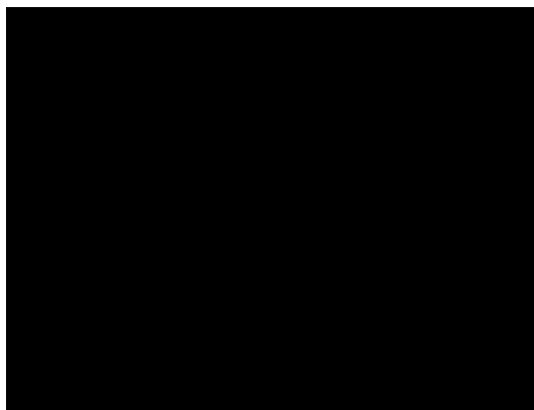


図6 ウォルト・ディズニー・アニメ  
「わんわん物語」1955年公開  
(柳生すみまる監修『ディズニーアニメーション  
大全集決定版』講談社 2008年 p39)

## 第2節 野性と飢餓感

### 自然と野性

野性とは何を指すのか。辞書的な意味で言えば、それは「自然のままの性質」ということになる。では人間にとっての野性、自然のままの性質とは何か。

現代の、特に私のような都市生活をする人間にとって、「自然」と言えば、休日に行楽で訪れる郊外の緑、くらの意味になっているかもしれない。「自然」という言葉には、

いくつかの意味があるが、本論文での「自然」とは、人間が発展と同時に退けてきた野生の生存圏であり、基本的には文明と対立する概念である。

自然に生きる動物たちは、その自然のシステムの中で自分たちの生活を築いている。自然の中で個々を生きながらえさせる本能や感覚、直感などが、野性として動物の体つきや顔つきに表れてくる。そして飢餓は、野性の中でも直接、生に繋がる重要なものである。

人間は、複雑な言葉を操り、手でものを作るようになった過程で、本来持っていた野性を切り捨ててきた。自然を切り開いて築いた文明というシステムの中で、食料を得るために死を賭した身体行動が不要になった人間は、安定した生活を手に入れた。しかし、自然から遠く離れてしまった人間は、ときに動物が躍動する姿に憧れを抱く。

個人的見解だが、古くから動物の毛皮などを身に纏う行為は、無意識のうちに欠損した人間の野性を、穴埋めする行為なのかもしれない。不必要に強調されるファー、フェイクの皮革、クッションの毛皮の柄など、私たちの身の周りには数え切れないほどの動物をモチーフとした製品が溢れている。それは、ある種の「リッチさ」の象徴としても機能している。

もちろんかつて人々は、体温保持といった実用のために、毛皮や動物由来の衣服を身につけたはずだ。しかし科学が発展した現代において、そうした毛皮の必要性は相対的に下がっている。

動物というモチーフが、富の象徴として形骸化しながら、常に人々の人気を集めているのは、現代の人間が動物によって野性を担保しているからではないだろうか。ファッションや日用品のデザインに見られる動物は、そうした野性の残像とも言えるのかもしれない。

現代の人間は、何処にいても言葉を伴う情報に支配されてしまう。言葉や文書を目にしない日は、ほとんどない。煩雑な情報が溢れる社会の中で、あらためて野性に立ち返りたいと感じる人は少なくないように思う。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過程を経て、社会のしがらみや人間関係などのあらゆるストレスから解放されることが出来る。社会生活を忘れ、ただそこに存在することは、人間にできる最も野性に近づく瞬間と言えるのではないだろうか。本来持ち合わせていたはずの動物的感覚を呼び覚ますかのように、人は瞑想や坐禅を行い、自らの根源に向き合う。自身もそうした眠れる野性に憧れる一人だ。

## 現代人の感じる飢餓

動物が感じる飢えとは、単純な空腹状態である。空腹状態の野性動物は気性が荒くなり、餌を欲し血眼になる。ときには傷を負うリスクを犯して、自分より力のある獲物に噛み付く決断もしなくてはならない。野生動物にとっては、毎日がそうした戦いの連続であり、

その生は連綿と続く充足と飢餓の円環で構成されている。

人間の場合、飽食が当たり前になった現代の日本では、空腹状態の飢えを感じる人は少ない。しかし心の飢えに関してはどうだろうか。大なり小なり必ず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で、つまり文明社会に生きていることで生じる飢えである。

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ないのだ。物質的に満たされ、生命の維持自体に焦りを感じることはなくなっても、人間は多くの飢えを抱え続ける。自身も常にそのような飢えを感じ、いたたまれなくなることがある。そうした感情の根源を追求し、心の飢餓を日本画で表現しようと考えている。

自身の作品に登場する動物の表情は、空腹に飢えた動物的飢餓感の表現ではない。社会生活の中で生じる漠然とした将来への不安や、発狂したくなるような心の飢餓感に向き合い、その感覚を動物というアバターを通して表現している。描画の際は、先行きの見えない不安定な精神状態を感じさせる顔つきになるよう、試行錯誤しながら制作している。必死に獲物を探す目は開かれ、舌はだらりと垂れ下がる（図7、8）。



図7 上原由紀子「妄執の形象」  
(部分)2013年

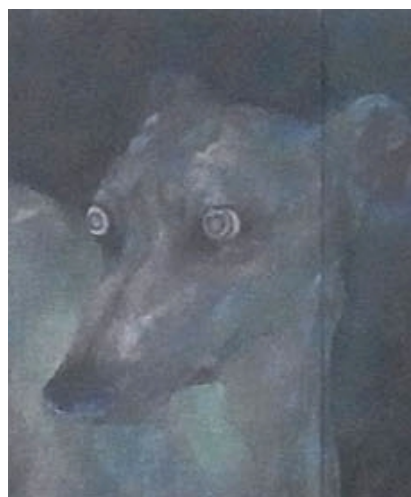


図8 上原由紀子「Limbo」  
(部分)2012年

野性とは、充足した状態で発現するのではなく、むしろ心がネガティブな状態にあるときに発現するものである。私の制作で強調すべき点も、そこにある。

私が描く飢餓感に取り憑かれたモチーフは、理性を失い、我を忘れて狂ったように振る舞っている場合が多い。それは、獣たちの実際の動物的行動を観察して絵にしているわけではなく、私自身の追い詰められた精神状態を、モチーフに託して表しているのである。

多くのストレスが蓄積される日々の生活の中で、私はなりふり構わず叫び、走り出した衝動に駆られるときがある。しかし私を含め、普通の人なら理性が働き、こうした奇行

はとらないだろう。人は皆、誰にも見せられない負の側面や、狂気への衝動を抑制して生活していると思う。このような二面性、隠された人間の闇に焦点を当てた「ジキル博士とハイド氏」<sup>6</sup>のような物語は、近代化した社会の中で数多く作り出されている。心の中に抱える二面性や狂気を自覚することで、人はこうした物語を創出したり享受したりするのではないだろうか。

私の作品に登場するモチーフは、社会生活から生じる飢餓感にとらわれ、彷徨っている状態であり、その飢えは刹那的な満足感で解消されるものではない。たとえ一時の満足に値する「何か」を手にすることができたとしても、社会と個人という構造がある限り、飢餓感が満たされることはないのである。

### 第3節 「動物」の定義

#### 絵画にしたい動物とは

私はこれまで特別に意識もせず、自然に描きたいと感じた動物を選んできた。主観的に見て「可愛い」と感じる動物より、「格好良い」と思える動物の方が絵にしやすい、という程度にしか理由を考えたことが無かった。

制作のプロセスやスタイルから素直に考えるなら、むしろ「人間」が、自身の表現に最も適した動物と言えるかもしれない。本来なら自分自身を題材にすれば、絵に込めたメッセージを簡単に説明することが出来る。しかしそれでは、あまりに自己中心的な絵画になってしまう可能性がある。モデルの容姿で、鑑賞者が抱く印象も偏るだろうし、第1節で触れたように、そもそも直截的な表現は私が望むものではない。

では、たとえば人間に近い容姿を持つ猿ならどうか。結論から言えば、猿という動物は、知能、知性を感じさせるためか、私の絵画の題材としては適していないと感じる。

人間は物心ついたときから環境に適応するため、無意識に様々な演技をしている。元気に見えるように無理して笑顔を振りまいたり、慰めて欲しくて嘘泣きをしたり、実に百面相の嘘つきなのだ。

動物にも、餌を獲得するため囮を使って騙したり、死んだふりをするなど、狡猾に生きている種は多い。人間と動物の嘘の違いは何だろうか。人間の嘘は、別の人間との関係性の中で行われる社会的なものだが、動物の嘘は、どちらかといえば他の種を捕食するために行われる、生命に直結したものだ。言語を介さない、生きる本能としての嘘は、利己的でありながらも無垢といえる。自己の満足や利害を最優先する過程で生まれる人間の嘘と

---

<sup>6</sup> ロバート・ルイス・スティーヴンソンの代表作『ジキル博士とハイド氏』1886年、イギリス。

は、本質的に異なるのである。

人間にはそれぞれのバックグラウンドがあり、社会の中での位置がある。モデルがどんな服を着ているかということだけでも、余計な推察が生じてしまう。一方、動物たちには純粋な利己性だけがあるため、自身の感情を投影する器として、大きな可能性を感じる。

人間に近い猿は、他の多くの動物と比べて、知能が高く、手先を器用に動かし、道具を使い、漫才や手話、喫煙までしてみせる猿もいる。しかしこのような知識や知恵は、生の感情に対するノイズとなる。しぐさや顔の表情が人間に近いことが、逆にそこに自身の感情をこめるには、最大の妨げとなるのである。つまり、分かり易すぎるのだ。

作品によく描く鳥類はどうだろうか。

鳥は、様々な表現の可能性を持っている。単体でも存在感を発揮できるし、大群を描くことで、個では表現できないスケール感を表すことも出来る。色彩も地上の動物に比べると多彩で、大きさや形態もバラエティーに富んでおり、見る者を飽きさせない。

しかし空を飛べない人間にとって、鳥は憧れの対象であると同時に、恐怖を喚起する存在でもあった。1963年に制作されたヒッチコック<sup>7</sup>監督の映画「鳥」(図9)には、人間の鳥に対する恐怖が端的に表現されている。初めて見た時にまだ幼かった私は、ストーリーなどはほぼ理解出来なかったが、画面から発せられる只ならぬ鳥の恐怖に、固唾を呑んだ。こうした恐怖は、鳥が持つ一種独特の知性にも由来するのかもしれない。カラスの頭の良さは広く知られているが、犬や猫と比べると、心を通わせたり、パートナーとして生活を共にできる可能性は低い。

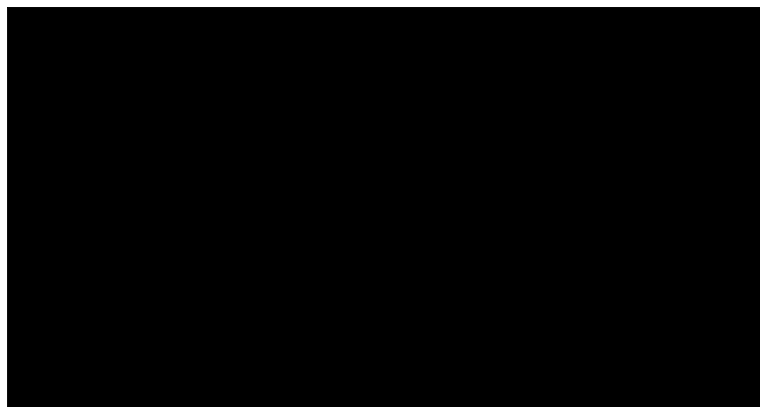


図9 アルフレッド・ヒッチコック「鳥」  
ユニバーサル・ピクチャーズ配給 1963年公開

<sup>7</sup> アルフレッド・ヒッチコック (1899年～1980年): イギリスの映画監督、映画プロデューサー。サスペンス映画の巨匠と呼ばれ、代表作に『裏窓』、『めまい』、『サイコ』、『鳥』など。

風景の一部やペットとして、人間の身近に存在する鳥。しかし人間は、鳥の愛らしさや賢さを「好き」と感じる一方、その知能が、あるいはいつかこちら側（人間）を危険な状況に追い込むのではないかという不安も、同時に感じているのではないか。

こうした鳥の不穏さが、自身の描く不安定な感情を投影した世界にマッチするように感じる。主役にしてもいいし、脇役として空間の隙間を埋める役目を任せるにも調度良い。鳥は私にとって万能な役者であるといえる（図10、11）。



図 10 上原由紀子「保たれない均衡」(全体図)  
紙本彩色 145.5×336cm 2012年

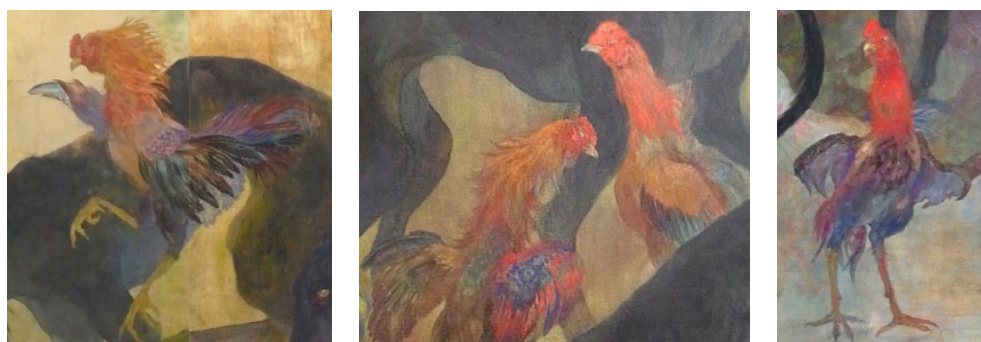


図 11 (部分)

他に、虎や豹といった、ネコ科の動物を描くこともあるが、こちらは鋭い牙や爪、予測できない気まぐれな性質が、人間の凶暴性や、情緒不安定な躁鬱の抑揚を表現するのに適している。

また馬や鹿などの草食動物も、しばしばモチーフとして描くことがある。このような動物は、攻撃的な感情を表すのには向いていないが、その身体がもつ軽快なリズム感や疾走感を、心の高揚に重ねることができる。

## 犬というモチーフ

私が描く対象として愛して止まない動物が、犬である。

私は子供のころから、街中を飼い主と共に散歩する犬の姿に、憧れを抱いてきた。犬は飼い主の言うことをよく理解し、時には友達のように楽しげにはしゃぐ。その光景に、自分もいつか犬の飼い主になりたいと願っていた。猫やうさぎなどの他のペットに比べ、犬は公共の場で目にする機会が多く、そのことも犬を飼いたいという気持ちに拍車をかけたように思う。

しかし家庭の方針で、その願いが叶うことはなかった。いつしか叶えられない願いは、鬱積した負の感情にまで高まり、犬という動物は、私の中で負の感情の象徴のような存在になっていった。

つまり、犬を見るときに私の中に生じる飢餓感が、作品を制作するうえで重要なモチベーションのひとつになっていったのである。

犬は、自身の絵に最適なモデルだと考えているが、歴史を見ても、犬は古くから家畜やパートナーとして、常に人間の傍らにいた。品種改良が繰り返され、ペットとして飼育される犬は、時折まるで人間のような表情や行動をすることがある。猪熊壽の著書『イヌの動物学』は、次のように解説する。

██  
██  
██<sup>8</sup>。

犬は家畜化のプロセスの中で、恐怖とストレスへの耐性をそぎ落とされ、人間に対する「忠誠心」を培ってきた<sup>9</sup>。こうしたことを考慮すると、犬は人間社会なしでは成り立たない種であり、獣性からは遠い存在であるとも言える。

しかし、十分なコミュニケーションや愛情に恵まれずに成熟してしまった犬は、極端に攻撃的になったり、逆に怖がりになったりすることがある。こうした精神の不安定は、犬の祖先であるオオカミなどには見られないものだ。だから逆に、自然界から遠ざかり、人間社会の一員となった犬は、ある意味で人間に近い狂気を持ちうるのである。それは精神的な飢餓感から生じるものであり、生活を営む上で必要な獣性とは一線を画す種類のものと言える。その危うい獣性が、自身が表現したいと思っている人間の抑圧された感情と重なって感じられるのだ。

<sup>8</sup>猪熊壽 『アニマルサイエンス③イヌの動物学』 東京大学出版会 2001年 p117

<sup>9</sup>猪熊壽 注8掲書 p21

人と戯れ、喜びや悲しみの表情を目一杯示す一方で、凛々しさと儂さを感じさせる瞬間を持つ犬という動物に、私は魅了されている。中でも、サルーキ<sup>10</sup>（図12）、グレイハウンド<sup>11</sup>（図13）と言った犬種がとくに好きで、よく描いている。

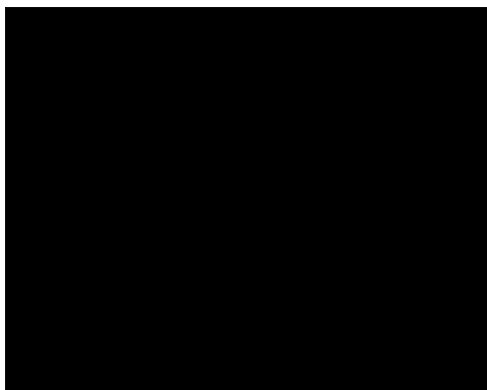


図12 サルーキ  
(山崎 哲・小島豊治『新世界の犬図鑑  
LEGACY OF THE DOG』山と溪谷社 2004年 p215)

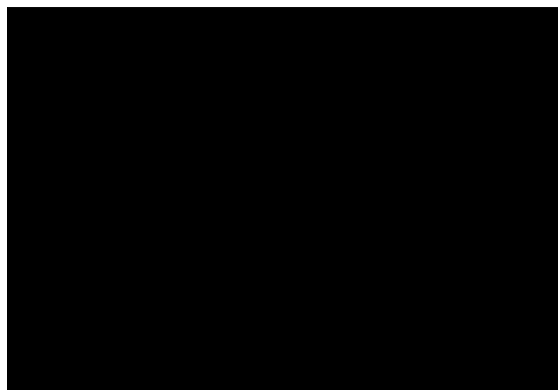


図13 グレイハウンド  
(福山英也・立松光好 『日本と世界の犬カタログ  
2004年版』成美堂出版 2004年 p162)

狩猟犬特有のサルーキのしなやかな筋肉と骨格は、無駄がなく美しい。アーチがかった背中には骨が浮き上がり、四肢が長いため、痩せ細っているように見える。これは、俊足を要求される狩猟犬としては理想的な体型といえるが、一見独特な異様さを醸し出している。このフォームが、自身のテーマである「飢え」の感覚に当てはまると直感した。一方、チワワやシーズーといった「可愛らしい」愛玩犬の容姿には、自身がモチーフに求める攻撃性や、意志を伴う突破力が感じられない。サルーキやハウンド系の犬種が、犬の中でも古い歴史を持ち、野性味を感じさせる容姿を保っていることも、私にとって重要である（図14、15）。

作画の中での犬は、主人公として配されるが、それを囲む脇役や背景の装飾としては、小動物や虫を描くことも多い。ただ感情を投影する主役としては、虫などは知能や感情表現があまりにも足りない。走る、飛ぶ、のたうち回るといった、衝動とともに運動する四肢、他者に向けた眼差し、そうした身体性を持つ動物が、自身の絵画のモチーフとして必要である。それを描くことは、断片的な感情を寓話として提示することに他ならない。

だから、飢えの感情を演じてもらうには、可愛らしさだけでなく、どこか獣の雰囲気をもつ姿形をしていることが好ましい。自身の感じる格好良さとは、獣の姿形に由来するも

<sup>10</sup>サルーキ: サイトハウンド(視覚ハウンド、視覚が優れた狩猟犬)。古代の犬の面影を残す、飼育犬中でおそらく最も古い犬種。容姿の美しさ、スピードなどが広く賞賛され、中東全域で何千年の間様々な民族に飼われていたため、出身地域によりタイプに幅がある。

<sup>11</sup>グレイハウンド: 16世紀イギリス原産、サイトハウンド。速く走るために作り出された犬種で、ドッグレースで活躍する姿が有名。



のなのである。モチーフとなる動物を決め、それへの自身の感情を取捨選択していく一連のプロセスは、直感を重視したものとなる。そうして言葉の外に立つとき、自身もまた野性の感覚を信じることになるのだ。

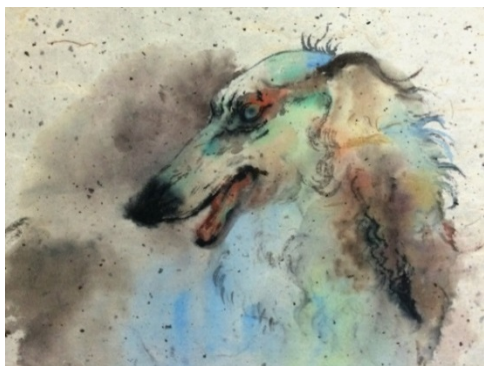


図 14 上原由紀子「ボルゾイ」  
着色素描 2015年



図 15 上原由紀子「サルキー」  
鉛筆素描 2011年

## 第2章 表情を捉える

### 第1節 瞳の重要性

#### デッサンとして紡がれる心情

なぜ動物の顔が狂気表情を浮かべているのか？ それは、制作する自身が常に怒りを覚え、餓えた状態にあるからだ。

劣等感や焦燥感、将来への漠然とした不安、価値観の違う人間との摩擦から生まれるストレスなど、極めて個人的な不平不満があれば、メディアが伝える災害や伝染病<sup>12</sup>の拡大といった、圧倒的存在への不安と恐怖もある。

絵画空間に存在する動物は、自身の代弁者であるから、私の感情によって表情や行動は自ずと決まってくる。モデルの表情作りには、一番簡単に自身の感情をスライドさせることが出来る。つまり怒り、恐れ、不安など、心の平安に飢えている状態だ。こうした不安定な心が、爆発しそうにバランスを崩している状態。それが、狂気を伴う表情としてデッサンを紡ぐ。実際にそのような怒り狂った顔の動物など見たことはないし、ペットというかたちで人間の傍らにいる犬や猫が、そうした表情になるとも考えにくい。日常を過ごしている環境で、飢えて野生の怒りや闘争心を剥き出しにした動物に出会う確率は、むしろ低いだろう。

ではどのようにして、現実のモデルとしては存在しない表情を作り上げるか？「表情」とひとくくりにしても、重要なのは瞳である。眼力、眼光、目力など、瞳が物語るニュアンスは多い。

犬を例にすれば、多くの場合、外見で確認出来る部分は白目が少なく、黒目がちである。その黒目の色素も、茶や黒色など濃い色をしている。その結果、「くるくるとした目」「うるうるとした目」といった、可愛らしい印象を与える。この印象は、人間の赤ん坊を見るときに抱く感情に近い。人間は、赤ん坊のような黒目がちで丸く小さいものを、本能的に可愛いと認識してしまうようだ<sup>13</sup>。

これは猫にも言えることだが、暗い場所で瞳孔が大きく開いて丸くなった目のほうが、幼く愛らしく見えるように感じる人が多いのではないだろうか（図16左）。

逆に、猫の瞳孔が細い状態（図16右）や、蛇などの爬虫類の瞳は、可愛らしさからは

---

<sup>12</sup>2014年には西アフリカでエボラ出血熱の流行が拡大し、日本でも感染の疑いがある帰国者の存在が敏感に報道された。また、日本でも同時期にデング熱が流行するなど、国際社会における、伝染病の感染拡大のスピードの速さに注目が集まった。

<sup>13</sup>このような、人間が可愛いと感じる法則性は「ベビースキーマ」と呼ばれ、多くのマスコットやキャラクターなどが、このベビースキーマの特徴を備えている。

遠のくことがわかる。

私が絵画にしたいと考えている自身の心情は、可愛らしい目で表現する類のものではない。そのため目の表情は、猫、爬虫類、瞳の色が薄いイヌ科の狼、犬の中でも独特な目の色のワイマラナー<sup>14</sup>（図17）やイビサンハウンド<sup>15</sup>（図18）などを参考にしている。

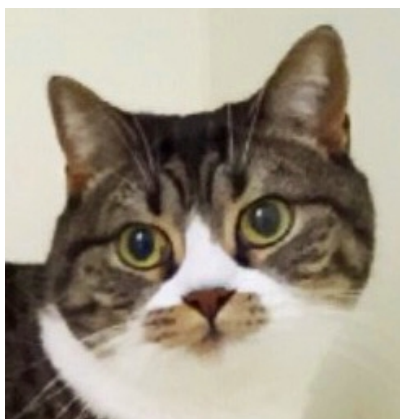


図 16 瞳孔の大きさの比較 （筆者撮影）

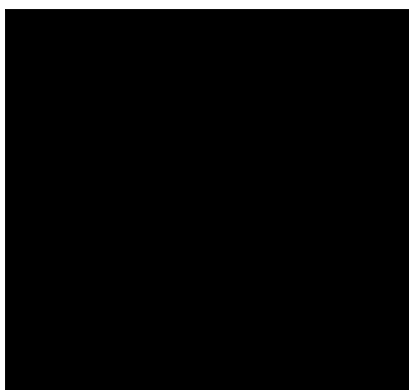


図 17 ワイマラナー  
（福山英也・立松光好  
『日本と世界の犬カタログ 2004 年版』  
成美堂出版 2004 年 p134）

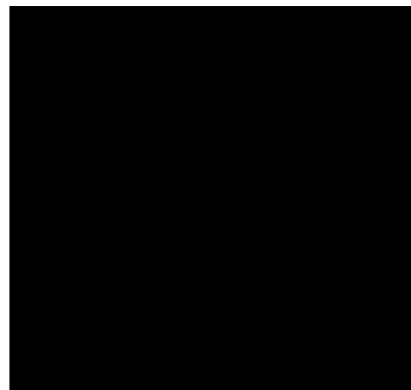


図 18 イビサンハウンド  
（山崎 哲・小島豊治  
『新世界の犬図鑑 LEGACY OF THE DOG』  
山と溪谷社 2004 年 p206）

しかし単に「瞳孔が細い」というだけでは、表現したい恐怖や狂気などに迫ることは出来ない。そのため、死んだ魚の白濁した目や、暗所で光る動物の目なども参考にしている。

<sup>14</sup> ワイマラナー：17 世紀ドイツ原産、万能な狩猟犬。優美かつ強健な体格で、光り輝くシルバー・グレーの単色の毛色を特色とするユニークさから、グレー・ゴーストとも呼ばれる。また琥珀色か、青みのある灰色の眼の色も独特である。

<sup>15</sup> イビサンハウンド：古代エジプト時代に王室の猟犬だったが、紀元前 8 世紀ごろ、バレアス諸島のイビサ島に持ち込まれたのち、スペイン本土に広がったと思われる。引き締まったしなやかな体、神秘的な琥珀色の小さな目、大きな立ち耳、肉色の鼻が特徴。



## 瞳の中の光

私が作品で描写する際にもっとも慎重を要する箇所は、瞳の中の光の扱いである。たとえば、光の差し込まない、真っ黒な瞳を思い起こさせる動物がいる。ハイエナだ（図20）。掃除屋とも言われるハイエナは、黒目がちな動物にも拘らず、ネガティブな先入観も加わり、異様な雰囲気醸し出して見える。よく見れば顔つきは可愛らしいはずなのに、形容しがたい不安や、恐怖を感じさせる。普段テレビや本などからしか、ハイエナの情報を得る機会がないためか、彼らの瞳からは生き生きとした温かい光が感じられないのである。

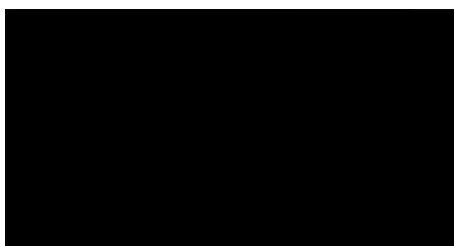


図20 ハイエナ  
(岩合光昭 『地球動物記』 福音館書店 2007年 p260)

瞳に宿る光の量や質（瞳の持ち主の性質や情報）が、こうした負の感情を想起させる要素となるのだろう。爬虫類のような瞳孔がはっきりと見える目、瞳が大きい黒目がちな目は、いずれであっても瞳に光が見えないと不気味さを感じさせる。

絵画表現では、ただ一点の白い絵具を描き足すだけで、光の状況を表現することができる。それが、心の状態や絵の方向性まで決定付ける可能性と危険性を持つ（図21）。瞳の描き分けだけで、鑑賞者の心象が操作されるのである。

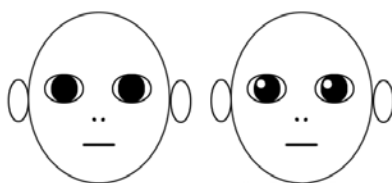


図21 瞳に宿る光の影響力  
(筆者作成)

人物や動物をモチーフにする場合、描写力や工夫によって、彼らがどのような状況に置かれているのかを表現する必要がある。ここで、鑑賞者が抱く先入観を利用するという方法が浮上する。

例えば、つり目の人はキツイ性格に、たれ目の人は温厚そうに見える。感じ方に個人差はあるものの、外斜視気味の人には、ミステリアスな雰囲気が生じ、内斜視気味の人には

強気で挑発的な雰囲気が生じる。実際的人格や性格を知る以前に、顔つきや目の印象で、人を判断してしまうことがあるのだ。

## 狂気の瞳

また黒目しか見えないような目や、ありえない瞳の色（赤やピンクなど）は、画面に鮮烈さを加味する。瞳に個性的な要素を組み入れることで、バリエーション豊かな表情を生み出すことができるのだ。ここから私も、どのような目の表情が、最も飢えを感じさせる狂気の表情になるのかを模索した（図22）。

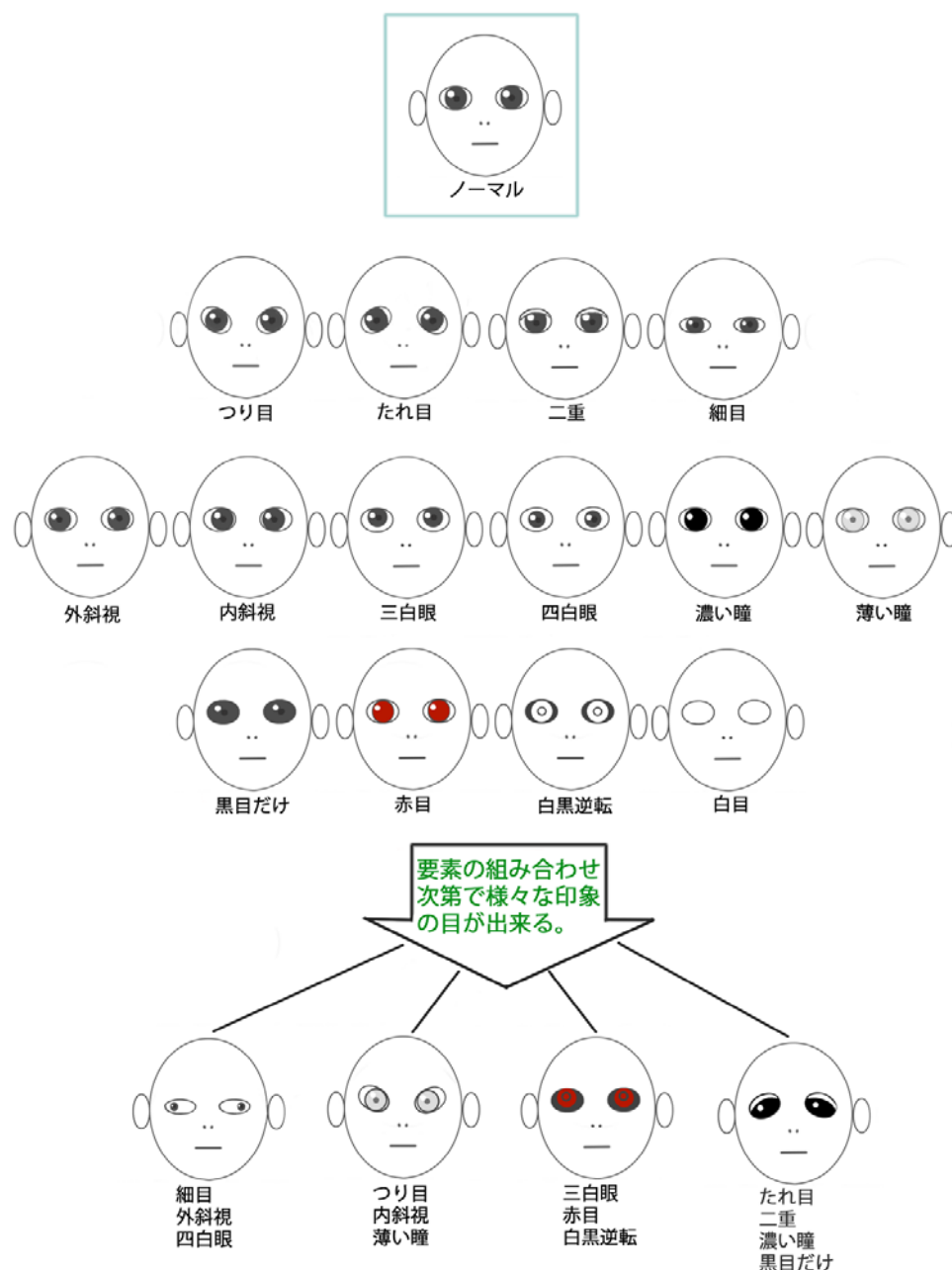


図 22 記号化した瞳のバリエーション（筆者作成）

「目」そのものだけでなく目の周りに隈などを加えることでも、「目」の存在に注目を集めることが出来る。例えば目の周りにくすみやクマがあれば、睡眠不足や体調不良など、不健康な印象を与える（図23）。



図 23 目の周りに表れる不健康な様子  
(筆者作成)

そして、より効果的に「目」を強調するため、「目」の付近にスポットライトを当て、周りの色相よりワントーン明るくする。そうすることで、「目」に使われる色や描写がコントラストを増して目立つようになる。実際の光源や状況感を重要視する場合には、不自然になる可能性があるが、私の場合はこうした演出の方が、絵画に込めるメッセージ性をより強めてくれる。

これらの表現方法を踏まえ、自身が理想とする、狂気に満ち、生命力を感じさせるような印象の目を探った結果、ある程度のパターンに行きついた。図22、23にこのパターンを当てはめると、釣り目で四白眼、瞳の色は薄く、瞳孔が開いている、という目になる（図24）。



図 24 狂気的な瞳の表現(筆者作成)

また、目の表情をよりヴィヴィッドにするために、俵屋宗達の「風神雷神図」や「白象」（図25）、曾我蕭白の「雪山童子図」（図26）のような、古画に登場する鬼神や聖獣の顔の描き方も参考にしている。目の印象は、目玉の周りの筋肉やしわを誇張することで、より鮮明になる。日本画特有の線が生み出す立体表現は、シンプルでありながら強烈なインパクトを与える。

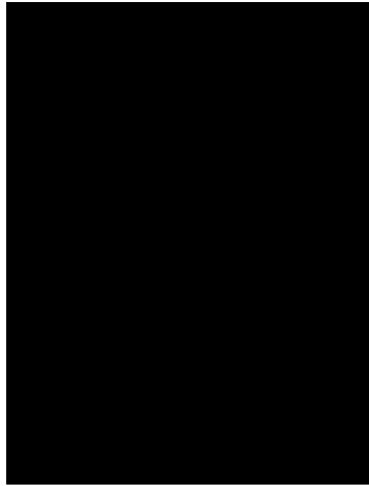


図 25 俵屋宗達 「白象図」  
 (部分) 板地着色 2 枚  
 181×125cm 17世紀  
 養源院  
 (水尾比呂志 『宗達光琳派画集 下巻』  
 光琳社出版 1966年 図版番号53)

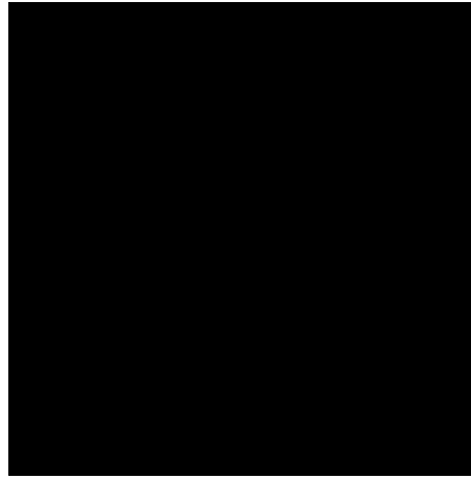


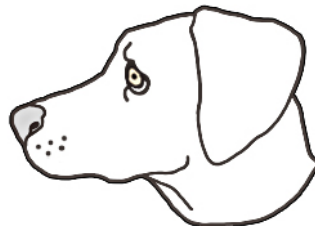
図 26 曾我蕭白「雪山童子図」(部分)  
 紙本彩色・一幅 170.3×124.6cm  
 1765年頃 三重・継松寺  
 (辻 惟雄・河野元昭・マニー・ヒックマン  
 『若冲／蕭白』日本美術絵画全集23  
 集英社 1977年 図版番号44)

一般的に動物は、人間より表情を読み取れるパーツが少ないが、目の表現を工夫することで、モデルのもつ様々な感情を表すことができる。自作品に登場する犬の表情の描き分けを区分すると、図27のようになる。



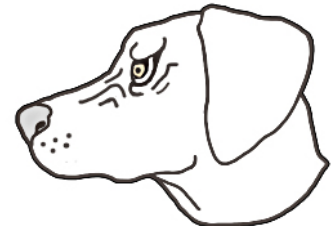
**平常・優しさ**

黒目がち。光が入る。  
 しわやクマは無い。  
 平均的な犬の表情。



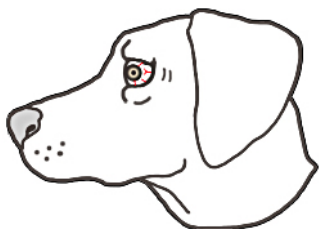
**不安・不満**

瞳孔がはっきり見える。  
 たれ目かつ腫れぼったい  
 顔が猜疑心を感じさせる。



**怒り・攻撃**

瞳孔がはっきり見える。  
 目が吊り上り三白眼。目の  
 周りのしわや隆起が目立つ。



**飢え・欲望**

瞳孔がはっきり見える。  
 飛び出すような四白眼。  
 目が血走り危機感を想起させる。



**狂気・異常**

瞳や白目の色が反転するなど  
 自然ではまず見られない状態。  
 異常さが強調された表情。



**不穏・虚無**

瞳の表情は確認できない。  
 クマが白目をより際立たせる。  
 生気の無い不気味な表情。

図 27 犬の「目」の表現の違いとその心理状態の比較(筆者作成)





## 第2節 群れる動物たち

### 複数の感情

私の描く動物は、群像を形成していることが多い。しかし、動物たちが群れで協力したり、逆に争ったりしている光景を描いているわけではない。絵の中の動物たちは、それぞれが己の欲望や狂気に支配されており、互いの存在を認知しているのかも分からないような状態である。

私の場合、自身の中にある様々な思考や感情を、個別化して何頭かの群れとして描いている。制作の核となる問題意識が浮上した際、それにまつわる自身の考えは必ずしも一つではない。そのため、自身の中の矛盾や相克を率直に表すには、モチーフが複数あった方が望ましいのである。

感情を表象化することは、学部生の頃から試みていたテーマだが、多くの場合、人物や動物を2体以上画面に配してきた。

例えば、学部の卒業制作で描いた「彼女の中に潜むもの」(図29)では、手前に寝転ぶ虚無の表情を浮かべた女性の後ろに、狂気表情を浮かべた犬たちが何頭も佇んでいる。この作品では、女性は全てを剥ぎ取られた糸纏わぬ姿で寝転んでおり、感情の容器となる肉体を晒している。黒い犬たちは、女性の内に隠れた本質や感情が具現化したもので、空っぽになった女性の周囲を、あてもなくうろついている。

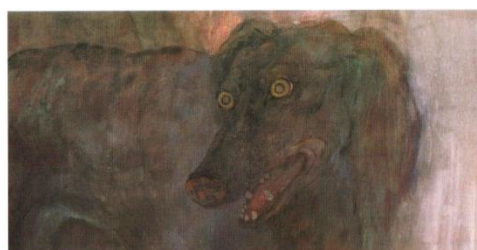
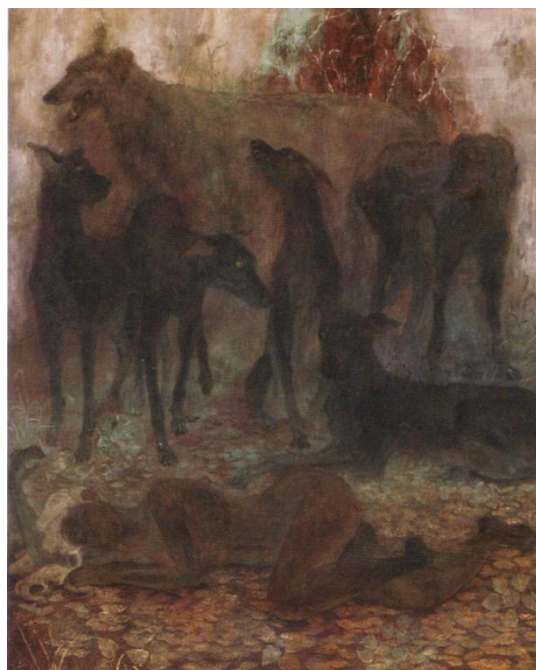


図 29 上原由紀子「彼女の中に潜むもの」  
(全体図) 紙本彩色 227.3×181.8cm  
2010年 卒業制作

(部分)

それぞれの犬は、虚栄心や嫉妬心、あるいは理性といった様々な感情を表している。狂気の表情で顔を歪める犬、今にも嘔み付きそうな顔の犬、冷静に静かに佇む犬、遠くをぼんやりと眺める犬など、それぞれに異なる表情を与えた。人間の内側には多くの相容れない感情が渦巻いており、だからこそ葛藤が繰り返される。私はその様子を表現したいと考えている。

### 差違から生じるリズムと物語性

心象が視覚化されたそれぞれの動物は、互いに独立した内面の個性を持っている。しかし、造形的な身体フォルムを考えると、それぞれの動物の差や配置は、絵画的な豊かさを醸成するうえで重要なポイントとなる。

歴史的にも日本絵画では、形態の連なりやモチーフの反復から生じるリズムを取り入れた絵画が、数多く描かれてきた。琳派の作品などは、そうしたリズムをふんだんに画面に打ち出しており、装飾性の強度を高めている（図30）。

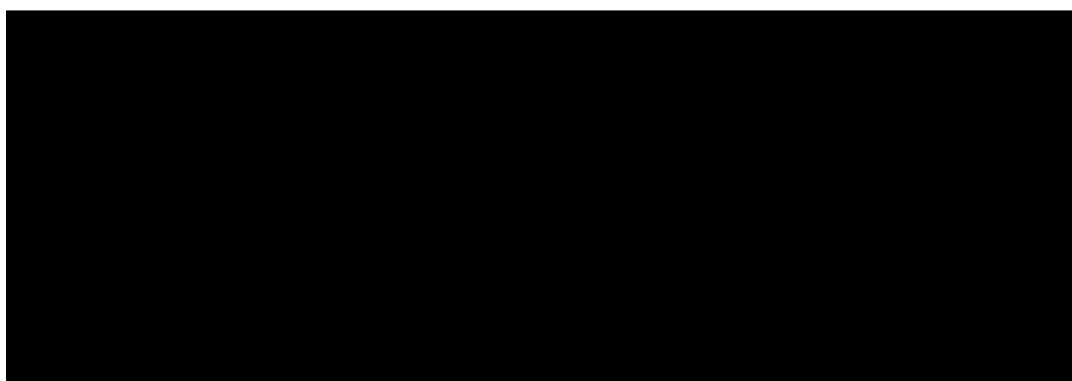


図 30 俵屋宗達「鹿下絵和歌巻」(部分) 紙本金銀泥彩色 34.0×924.5cm  
17世紀 五島美術館  
(小林秀雄・東山魁夷・山田智三郎監修 『世界素描大系4』 講談社 1980年 図版番号918)

私自身の絵画は、琳派ほどの大胆なデフォルメや、没個性的なモチーフの反復を用いてはいないが、形態の微妙な差が生む「呼吸」や「間」といったニュアンスを大切にしたいと考えている。モチーフ同士が互いを引き立てあうことで、表情やポーズにこめた心情がより際立ち、画面の広がりを生むのである。

そうした広がりの中で淡く浮かび上がってくる物語性にも、私は魅力を感じている。その物語性とは、起承転結をはっきりとしたり、古典の一場面を描いたりすることではなく、個々のモチーフの響き合いが生む一種の連想のようなものである。この物語性については、第3章第2節で、演劇や漫画などでの表現も引用して詳述する。

## 数多くの顔

群像を描くときに無視できないのは、多くのモチーフを描き込むことで生じる迫力である。

子供の頃、一時期、大阪に住んでいたこともあり、親に連れられて京都の神社仏閣や庭園を訪れる機会が多くあった。そのとき私の心を捉えたのは、東寺の曼荼羅図（図31）の精緻な煌びやかさであり、三十三間堂の千体千手観音立像（図32）の凄まじい数の迫力だった。



図 31 「両界曼荼羅図・胎藏界」  
絹本彩色 126.5×120cm  
平安時代 東寺  
(頼富本宏監修『曼荼羅の美と仏 京都東寺秘蔵』  
東京美術 1995年 p30)



図 32 千体千手観音立像  
鎌倉時代 蓮華王院  
(紺野敏文編集『菩薩』日本の仏像大百科 第2巻  
ぎょうせい 1990年 p70)

見る側を見つめ返す数多くの瞳は、子供の心に畏怖の対象として植えつけられた。こうした圧倒的な宗教美術は、実物を見て初めてその価値を理解することが出来るものである。

また、幼少時に大きな影響を受けたものに、安野光雅<sup>18</sup>の「もりのえほん」（図33）が挙げられる。

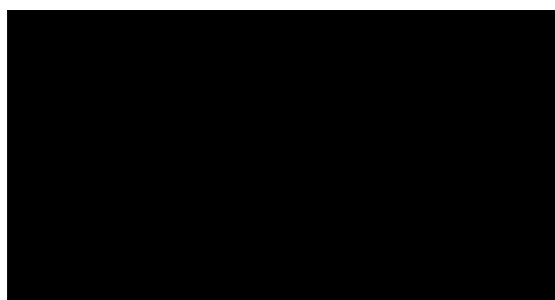
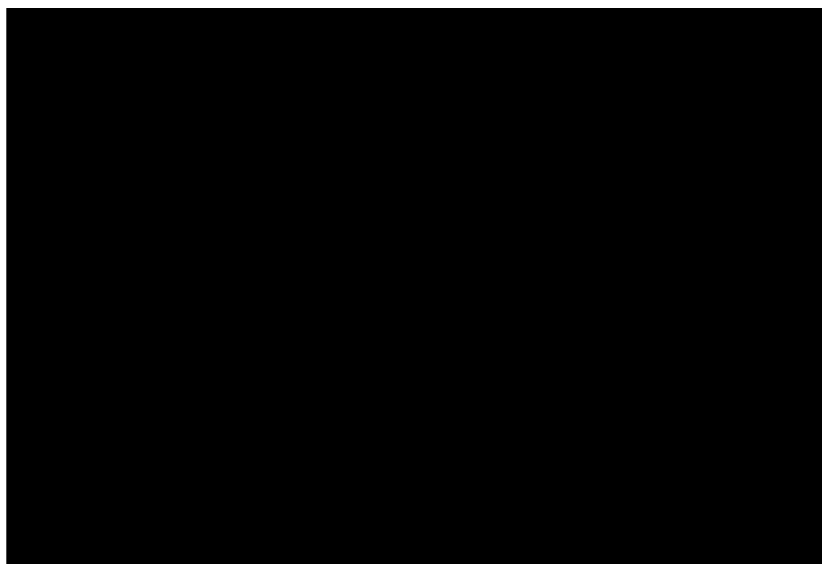
この絵本では、森の風景が丹念に描写されているが、目を凝らすと、木や草の間にたくさんの動物たちが隠れていることが分かる。イラストの表現は、一見すると子供向けらしくないリアリズムに則っているが、そのことが当時の私の目には新鮮に映った。細やかな線の集積が、「らしさ」や「抑揚」を生むという事実に感心し、絵画の可能性に気付かされた。

---

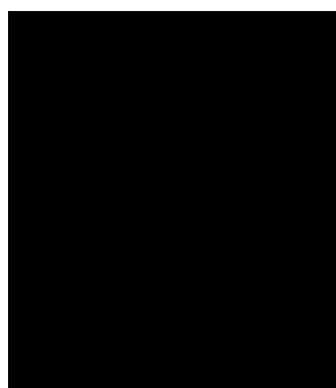
<sup>18</sup> 安野光雅(1926年～)は、日本の画家、装幀家、絵本作家、元美術教員。独創性に富んだ作品や淡い色調の水彩画で、細部まで描き込みながらも優しい雰囲気漂う作品を数多く発表している。

見開きページの中に隠されたいくつもの動物の顔は、一度見つけることができれば、二度と見落とすことは無い迫りに満ちている。余すところなく描き込まれた充実した画面に目を凝らし、じっくりと観察することが楽しくて仕方なかった。

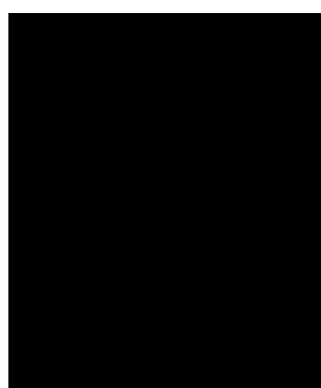
こうしたいくつかの幼少期の体験が、群像にひかれる自身の欲求の源泉としてあることは間違いないだろう。いくつもの表情を描きながら胸の内に巻き起こる高揚は、私にとって何にも代えがたい制作の楽しみでもあるのだ。



(部分) 画面中央上部 豹



(部分)画面左側上部 キツネ



(部分)画面左側中央 蛙・馬

図 33 安野光雄「もりのえほん」(福音館書店 1977年 p16・17)

### 第3節 生命の色

#### 赤の使用

ここでは、モデルの動物に命を吹き込む作業の一つ、着色について具体的に解説したい。私の作品に登場する動物は、固有色にとらわれることなく着色されるが、どのようなケースでも意識的に必ず使う色がある。その一つが「赤」である。色彩学の権威フェイバー・ビレンは、著書『ビレン 色彩学の謎を解く』の中で、以下のように述べている。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 19。

ビレンは、同じ赤派でも外界志向型の情熱的な赤派タイプと、心理学用語で言う「補償作用」の赤派タイプの2タイプが存在し、後者は基本的には柔和で内気だが、自分に欠如した勇敢な特質を補償するために赤系統を選ぶ、ということも指摘している。

浮き立つ色の赤は、少量でも目に飛び込んでくるため、ポイントとなる箇所にアクセントとして使うのにふさわしい色だ。自然界に見られる赤には、血液、動物の肉、燃え上がる炎、真っ赤に熟れた果実などがある。それは、熱さ、怒り、危険、情熱、愛など、ポジティブな意味でもネガティブな意味でも、生命の生々しさや エネルギーを感じさせる。原始の狩猟時代、出血を伴う怪我は、即、命を脅かしたことだろう。一方、出産に伴う出血の赤は、生命の誕生、悦びの瞬間を意味する色でもあった。人間は遙か昔から、赤色＝生命の色として認識していたはずだ。

スポーツでも、赤いユニフォームを着た選手は攻撃性が増し、勝利する傾向があるという。私は埼玉県で育ったため、J リーグ・浦和レッズサポーター（図34）の熱心さをよく知っているが、あれだけ観客が熱狂するのには、「赤」がチームカラーであることも一因しているかもしれない。

また闘牛（図35）では、赤いマントが用いられるが、牛自体は赤色よりも、ひらひらと動く布に興奮しているという。赤い布に興奮しているのは、実は観客である人間たちの方なのだ。「赤」には、血圧を上昇させ、脈拍を速め、攻撃性を増し、興奮を促す作用がある。

---

<sup>19</sup>フェイバー・ビレン 『ビレン 色彩学の謎を解く 人類福祉向上のための色彩心理学と色彩療法』 佐藤邦夫訳 青娥書房 2003年



図 34 浦和レッズサポーター  
(『サンケイスポーツ特別版 Gallop 臨時増刊「浦和レッズ第  
1 ステージ制覇史上初! 無敗V」』サンケイスポーツ2015年 p15)



図 35 闘牛場面  
(「マノレテ 情熱のマタドール」  
メノ・メイエス監督 2008 年公開)

私自身、絵を描き始める段階で、下地として赤、青、クリーム色の場合などをそれぞれ試した経験があるが、赤を使うと作業が大いに捗った。青は好きな色だが、青が多いと画面が落ち着きすぎ、場合によってはこちらが落ち込んで、手が止まってしまうことがある。

また、淡い色や優しい印象のパステルカラーは、初期の段階では多用しないようにしている。明度の高い白っぽい状態は、絵が軽く見えてしまう懸念があるからだ。そのため制作の序盤では、赤色を他色と混ぜたり、重ねて明度を落としたりしながら、画面全体を黒っぽい暗さにする。そうすることで、完成を予見させる充実した画面を作ることができる。

感情の絵画化を目的とする私にとって、時に日本画の乾き待ちという工程が、じれったく感じる時がある。とくに描き出しでは、爆発しそうな感情を一気にぶつけたい衝動で前のめりな状態のため、作業を細分化してスケジュール通りに徐々に仕上げる冷静さを持つことができない。むしろ、画面上に赤色を置き、興奮を高めて作業を進めたい。つまり、自らを奮い立たせるためにも、赤色を多用しているのである。

### 緑青の併用

また私は、赤色を使うときには必ず緑青色を併用するようにしている（図 36）。



図 36 上原由紀子「再生の行進」  
(部分) 制作過程

この二色は補色だが、緑青も赤と同様、命に繋がる色と考えている。手首や目の下から薄っすらとのぞく青い静脈は、赤い動脈と共に生命の循環を象徴する。岩絵具の緑青は彩度が高く、一見、自然物としてはやや派手で生物からは遠い色に思えるが、実は現実の静脈や内臓の色に近く、生命を連想させる色彩になりうるのだ。

こうした赤と緑青が効果的に併用された例を過去に求めるなら、死後の世界を図像化した地獄絵図が挙げられる。日本人の罪と罰の意識に大きな影響を与えた「地獄」という世界観は、10世紀の天台僧源信<sup>20</sup>が著した「往生要集」に、初めて具体的に記された。それをテキストに江戸時代に描かれた「往生要集絵」（図37）では、赤い業火と、鮮やかな赤・緑・青色の肌を持つ鬼が描かれている。

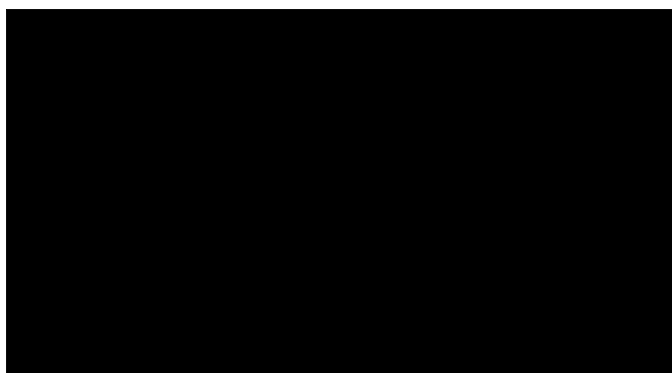
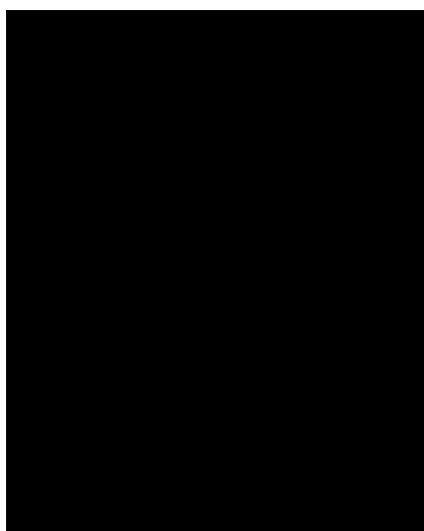


図 37 往生要集絵（右幅）  
紙本彩色 182.6×136cm  
江戸時代 大楽寺  
（小栗栖健治 『図説 地獄絵の世界』  
河出書房新社 2013年 p22）

図 38 往生要集絵（右幅）部分 紙本彩色  
江戸時代 大楽寺

この地獄絵図を見たとき、私はその強烈な生命感に衝撃を受けた。様々な責め苦を受ける死後の人間は、生氣なく描かれているが（図38）、画面全体で見たとき、血と炎の赤と、鬼の緑青は、補色として対立しながらも躍動感にあふれている。超現実的な色彩で彩られた光景は、刺激的でイメージーションを喚起するものであり、自身の絵画でも参照している。

燃えるような攻撃的な赤色と、静かながら生々しい緑青色、両者の相反と均衡を考えながら、全体の色調を作り上げることで、動物たちはより生命力を輝かせるのである。

自身の思い描く危なげな感情を表現するには、赤と緑青は不可欠な色彩と言える。

<sup>20</sup> 恵心僧都とも尊称される。942年生、1017年没。浄土真宗では七高僧の第六祖とされる。



## せめぎあう色

例えば、画面全体を群青や緑青などの単色で覆った絵は、工芸品のようなリッチさを生み、敷き詰められた絵具の粒子は、宝石のようなオーラをまとう。現代の日本画は、絵具自体の輝きをいかに見せるかというテーマを少なからず抱えている。

一方、岩絵具特有の荒い粒子は、画面上で複数の色が混ざり合ったときにも、溶け合うことはない。個々が主張と反発のせめぎ合いを繰り返し、重ね合わせた粒子の隙間から見える偶然の色の響き合いが、想定を超えた驚きや発見をもたらすこともある。

私にとって、人の抱くドロドロとした感情の澱や、揺れ動く曖昧な心情は、単純に「～色」と決められるものではない。その複雑な色味を表現するために、私はあえて生乾きの状態で描画を重ねていくことが多い。湿った画面に絵具を垂らし、それを放射線状に塗り広げると、ときおり画面上が水溜りのようになる（図39）。それが乾燥しかかったときに、また絵具を塗り延ばす。筆致が残らないよう丁寧かつスピーディーに、また画面の中で正解を探すように、絵具を塗り合わせる。乾燥していない状態の作業では、絵具が斑状になったり、下地に施した処理が全て消えてしまうといった、面倒なことも多く起こる。ただ、そうした不確定要素を避けると、絵が窮屈になりがちなため、多少のリスクを許容した上で、このような制作方法を選択している。

生命とは、ただ美しいだけのものではなく、時に汚く、おどろおどろしいものだ。しかしその汚れた部分があることで、美しい部分が際立ち、汚れさえ多くの層を重ねることで、奥深い美しさを放ち始める。生命の美しさの本質を表現するには、負の部分想起させるドス黒い色が必要なのであり、そのドス黒さもまた、人の根源の色であると感じる。

私が魅力を感じるのは、そうした奥深さをもつ色彩であり、自らの思いをその美しさに託したいと願っている（図40）。



図 39 上原由紀子 作品制作過程写真  
（「無題」2014年）



図 40 上原由紀子 作品制作過程写真  
（「侵蝕」2015年）

### 第3章 非現実のリアリティ

#### 第1節 背景が生み出す相反する美

##### モチーフとメッセージ

本節では、内面を具象物に置換して描く、自身の絵画でのモチーフのあり方について述べる。

絵画には、実在するモチーフが具象的に描かれているにも拘らず、不自然で非現実な世界を示す作品もあれば、逆に極めて抽象的な表現でありながら、現実的なメッセージを発する作品もある。

ダリに代表されるシュールレアリスムの画家たちは、自身の無意識から何が生まれるのかに着目し、作品を生み出していった<sup>21</sup>。カンヴァス上に描かれた具体的で象徴的なモチーフは、むしろ現実とはかけ離れた次元にあるように見える(図41)。それに対して、ピカソの抽象化された人物や、モンドリアンの連作「花咲くりんごの木」<sup>22</sup>(図42)は、一見何が描かれているのか分からないが、モチーフの存在のリアリティを捉えた結果であると言える。

つまり、描かれたものが直截的にメッセージを発するわけではなく、作者の意図によって多彩なあり方が可能であることがわかる。

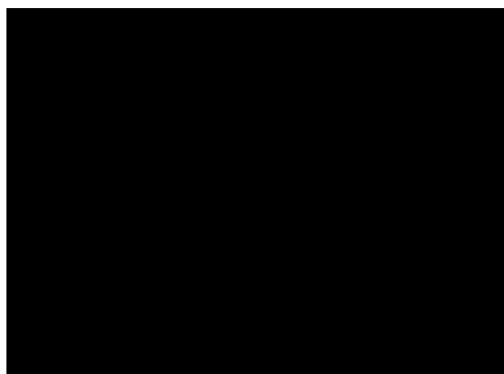


図 41 サルバドール・ダリ  
「記憶の固執」  
油彩カンヴァス 24.1×33cm  
1954年 ニューヨーク近代美術館  
(岡村多佳夫『ダリ』西洋絵画の巨匠3  
小学館 2006年 p52・53)

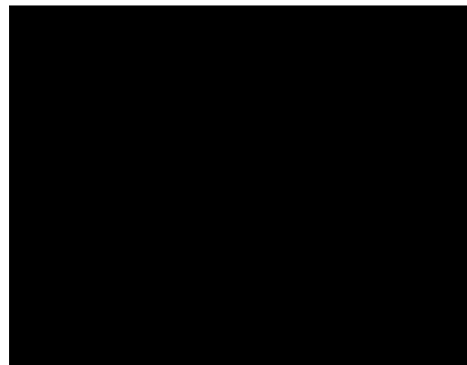


図 42 ピエト・モンドリアン  
「花咲くりんごの木」  
油彩カンヴァス 78×106cm  
1912年 ハーグ市立美術館  
(中村真一郎・井上靖・高階秀爾  
『モンドリアンと抽象絵画』新装カンヴァス版  
世界の名画24 中央公論社 1995年 p51)

<sup>21</sup> こうした理性の影響を極力排した制作スタイルは、「オートマティスム」と呼ばれ、20世紀以降の芸術に多大な影響を及ぼしている。

<sup>22</sup> 「りんごの木」は、具象から抽象へ至るシリーズ作品であり、一連の作品を通じて、樹木の形態が単純化されていく過程が示されている。樹木の普遍性を抽出し続けた結果、絵画を構成する要素が剥ぎ取られ、作品は次第にミニマル化していくこととなる。

## 快感と恐怖の関係

では、絵画の中に自身の世界を設定するとき、実際にどのようにモチーフを選別し、思いを託していくのか。私は、「相反する美」を内包した表現を大切にしている。

人間には、危険なものに近づきたい、不快に感じるものを見てみたいという欲求があるように思う。治りかけの傷に出来たかさぶたを剥いてしまったり、気持ちの悪いものを見ることを承知で、日陰の小岩をひっくり返してみたり、といった行為がそれだ。禁忌の事柄に、必要以上の興味を抱いてしまうのである。ジェットコースターやホラー映画のような、スリルを楽しむエンターテインメントも、こうした根源的欲求に根ざしたものなのだろう。

このことに着目し、私は相反する感情のせめぎ合いを引き起こすもの、たとえば「気持ち悪いが、心地よい」といった感情を想起させるモチーフを、画中の背景などに取り入れ、美しさとグロテスクさの調和を図ろうと試みている。

そうした背景を構成する際、私がモチーフとしてしばしば描くのが、蝶や蛾である。無数の蝶や蛾をあしらった構成を見ると、翅の色彩や形態の美しさ、軽やかに舞うといった動きを面白いと感じる人は多いだろう。しかし、実際にその虫が自分の顔に近づいてくれば、払い除けたい恐怖や嫌悪を抱くかもしれない。蝶や蛾の形態と色には、人の生理を刺激する何かがある。

蝶が舞う姿は優美で儂く、そして神秘的に見える。その姿に魅了され、これまで多くの表現者達が蝶を題材にした作品を作ってきた。

蝶は人の死や霊に関連するという伝承が、世界各地に見られる。キリスト教では、蝶がさなぎの殻を脱ぎ捨てて空へと飛び立つ様子が、人間が肉体を脱ぎ捨て天国へと召される様に重ねられ、復活の象徴とされている。キリスト教以前のギリシャ神話の世界でも、蝶は魂や不死の象徴とされていた。また、殻を脱ぎ捨てて生まれ変わり、新しい世界へと羽ばたく蝶の姿は、しばしば自由な精神の象徴としても扱われている。

生物学的な観点から見ても、さなぎから成虫へと成長する蝶の完全変態の過程は、現代科学でも未だ完全には解明されておらず、自然のミステリーとされている。四肢のないイモムシから、美しい羽を広げて飛び立つ様子は、その意味でも神秘的だ。

私が蝶や蛾といった虫を意識したのは、大学に入学する以前の頃だったが、21歳の時、浪人生活に嫌気がさして、ひとり自然豊かな土地に住んでいた時期があった。すぐ隣が木々に覆われた森のようにになっている場所に、住居があった。ある夜、電気をつけっ放しにして、窓も開放したまま外出してしまったことがあった。帰宅した私が見た物は、壁に所狭しと張りついた無数の蛾だった。部屋中を大小様々な蛾や羽虫が飛びまわり、バチバチと異様な音が響くその様に、私は眩暈を起こしそうになった。

しかし安心して立ちすくんでいると、やがて恐怖よりも興味の方が上回ってきた。気持ち悪くて仕方がないのに、その様子をじっくりと覗き込んでしまう自分がいた。

もし、部屋に飛び込んできた蛾が一匹だけだったら、こうした興味は持てなかったかもしれない。大量の蛾が群舞していたことで、心の動揺が倍増し、結果、興味が勝ったのだろう。

こうした逆説的な心情の機微を絵画に取り入れるために、日頃から神経を尖らせながら、自己と周囲を観察している。

### 集合体の持つ力

私は昔から、細かい物体がひたすら寄り集まったものに、奇妙に魅力を感じてきた。幼少期、腕の上に水を一滴ずつ垂らして、表面張力で丸まったキラキラした水玉を見て、わくわくしていた。一個の水玉でもきれいなものが、二個、三個、何十個と増えることで、美しさが増幅されていく。倍増したその美しさは、ある種の狂気に接近していくようにも見える。だから、私のように集合体に惹きつけられる人もいれば、トライポフォビア<sup>23</sup>、集合体恐怖症として恐怖を感じる人もいる。集合体に恐怖を感じる生理的なメカニズムは、私には分からないが、少なくとも集合体が人を刺激する強烈な力をもつことは確かだ(図43、44)。



図 43 密集する青パパイヤの種  
(筆者撮影)



図 44 蓮の花托にぎっしり詰まる種  
(筆者撮影)

<sup>23</sup> トライポフォビア(trypophobia)は、2005年、ギリシャ語の trypo(穴あけ) + 英語の phobia(恐怖症)を組み合わせで作られた造語。日本では、集合体恐怖症という俗称もある。この不安障害に関しては、これまで研究がほとんど行われていないが、トライポフォビアは学術的には認知度は低いものの、多く広くみられる不安神経症の一種と言われる。この反応は、人類の進化の過程で教訓として得られた、生存本能に根差したものではないとも言われている。

ものが寄り集まることで、その構成要素のひとつひとつが、目や口といった顔のパーツに見えてくることも、私の興味を惹きつけている。壁にできたシミや汚れを、顔のように認識してしまうことは誰にもあるのではないだろうか。自然界にも、自己防衛のために顔のような模様を持つ動物や虫が多く存在しており、顔に対する認識力は、生物が本来的に持っている野性のひとつであることが分かる。

人間は無意識のうちに、顔や体の一部のような「人間らしい」要素を探してしまう。そうした無意識を自覚することで、人間の豊かな想像力が培われていったとも言えるかもしれない。集合体を見ると、あるいは描くとき、私はそこに無数の顔を発見し、自らの想像力の源泉に触れるような心地よさを覚えるのである。

現代芸術家として国内外の高い評価を得ている草間彌生は、この世界の全てのものは水玉でできているという哲学を持っている<sup>24</sup>。彼女は幼少期から精神の病に冒され、幻覚や幻聴から身を守るために、作品全体を水玉（ドット）で埋め尽くすことを繰り返してきた（図45）。

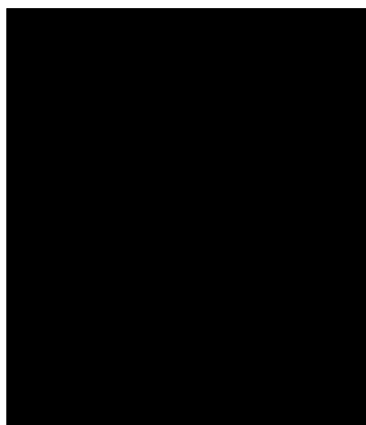


図 45 草間彌生「南瓜」  
Lithograph/Screenprint  
52.2×45.7cm/64×54.5cm  
1982年  
（草間彌生『草間彌生全版画1979-2013』  
アベイズム 2013年 図版番号5）

一見ポップで摩訶不思議なアートに見える作品群は、彼女の切実な自己防衛から生まれたものなのである。反復と増殖を繰り返す彼女の作品は、見る人の生理的な好奇心をかき立てる。

私自身は、草間彌生のように精神の均衡を保つために集合体を描いているわけではない

---

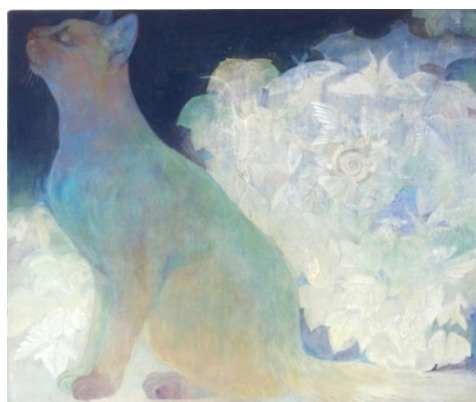
<sup>24</sup> 草間彌生は自伝『無限の網 草間彌生自伝』（作品社、2002年）の中で以下のように述べている。

。彼女は水玉を描くと同時に、「ネット＝網」を描いており、それらが虚実のように共存しながら画面を支配する。



が、こうした生理的な好奇心を満足させるために、集合体を画面に取り入れたいと考えている。主役となる獣たちの狂気表情を煽るように、背景に無数の蝶や蛾、羽虫を密集させ、非現実の精神的な空間を演出するのである（図46）。

モチーフをひたすら描画し密集させていく作業は、私を高揚させる。蝶や蛾、それぞれのモチーフが持つ個性を生かしながら、リズムやしなやかな空気感を絵画中に取り入れたいと考えている。



上原由紀子 「コレクター」 (全体図)  
紙本彩色 38.0×45.5cm 2014年



「コレクター」(部分)



「再生の行進」(部分)



「妄執の形象-phantasmagoria」  
(部分)

図46 自作品にみられる集合・密集の例

そしてこうした背景をベースに、二次元の画面に臨場感を生み出すことが必要になる。鑑賞者の印象に残り、感動を与えられる絵画とは、一種の実体験に近いものを提供することではないだろうか。鑑賞者がその絵の世界に入りこめるような、実感を伴う絵画空間の構築。絵画とは私にとってそのような装置であり、そこに配置されるのが、相反する美を持ったモチーフたちなのである。

## 第2節 演劇的絵画

### 演劇と絵画の相関関係

私は絵画を演劇のように捉えているところがあり、演劇的な絵画を構築するために、それぞれの要素を組み合わせようとしている。

心情を視覚化し、人生で人が感じ行動する物語を題材として描くとき、まさしく感情の発露を主とする演劇は、良き範となる。

演劇は時間芸術であり、観客との相互作用の中で成立するため、絵画という固定化された形式とは、相容れない部分も多い。しかし、絵画を演劇的に捉えるということは十分に可能であり、演劇での洗練された身体運動は、絵画での動き、ムーブマンを考える際に大きな示唆となる。

また、ミュージカルなどのエンターテインメント性を強く押し出した演劇空間は、絵画への置き換えとしても、例えばきらびやかな舞台装置は背景に、象徴化された見栄えの良い登場人物はモチーフに、それぞれ置換できる。

舞台演劇では、限られた時間と空間の中で、観客に想いや意図が最大限に伝わるよう、大胆で多少オーバーにも見える表現方法がとられる。それは台詞だけでなく歌や踊りまで、日常では考えられない身体表現を伴う。また背景に置かれたセットは、作り物であることを隠そうとしない。歌舞伎の舞台に描かれた写実的とは言えない背景（図47）は、空間に高い密度を与え、あるいはミュージカルのカラフルなセットは、観客に最大限の心理的な効果を及ぼす（図48、49）。一見非現実的な表現が、ある種の真実を捉え、リアリティを引き起こす。

こうした手続きを経て得られる「非現実的なリアリティ」こそが、私の求める世界である。物事を伝える際には、直接的な言葉の修飾だけでは足りないときもある。多くの場合、作家の考えている物事は、誇張を伴って初めて鑑賞者に伝わると考えている。

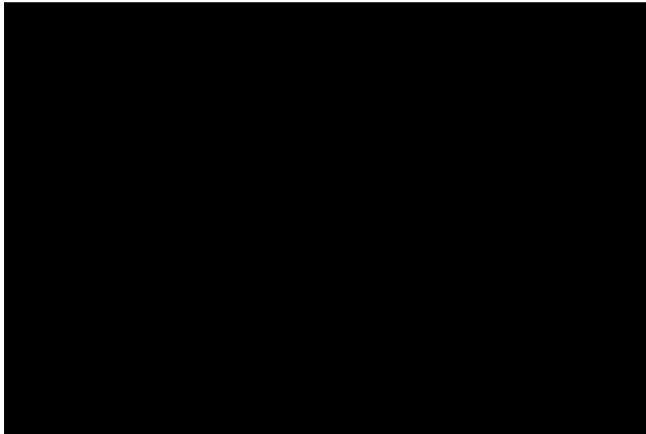


図 47 歌舞伎の舞台での水の表現  
(大倉舜二写真 『歌舞伎 KABUKI TODAY The Art and Tradition』  
講談社インターナショナル 2001年 p91)

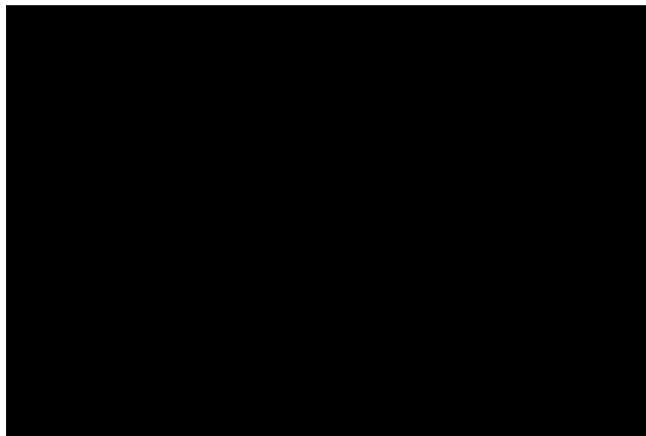


図 48 宝塚歌劇団のカラフルな舞台  
(北靖編集 『宝塚 GRAPH9 月号』通巻 820 号  
宝塚クリエイティブアーツ 2015年 p37)

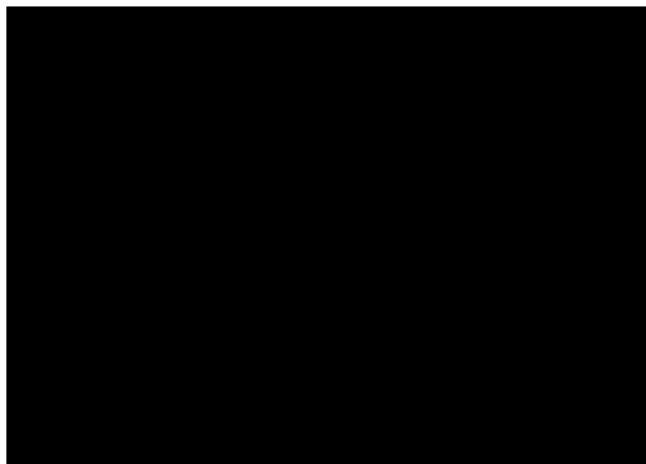


図 49 映画「ウェストサイドストーリー」  
(ロバート・ワイズ ジェローム・ロビンス監督  
ユナイテッド・アーティスツ配給 1961年公開)



## 表現のリアリティ

しかし、演劇における誇張を考えると、そこに様々な選択肢があることにも気づかされる。20世紀を代表するイギリスの演出家ピーター・ブルック<sup>25</sup>は、次のように解説している。



<sup>26</sup>。

表現のリアリティを獲得するために選択される方法は、大きくこの二つに分けられるように思う。つまり、物事を素直に表現し、その概要を伝えるか、あえて障害物や異物を混入させて鑑賞者の想像を喚起するかである。実際にはこの二つの方法は、対立的なものではなく、バランスを考えて混合すべきものだろう。自然主義的にただモチーフを捉えるだけでは、真実味に近づくことはできないし、かといって全く誰も見たことがないような違和感だけの作品にも、興味は持てないだろう。絵画を制作する際には、全体のドラマの中でこうしたバランスに配慮しつつ、「演出」を考えていく。あえてモチーフを非現実的に描くことで、逆にテーマのリアリティが高まることもありうるのだ。

表現が持つリアリティは、時代とともに変化していくものでもある。現代では、映画やテレビドラマなどの映像メディアでは、「自然な」演技が人気を集め、大袈裟でわざとらしい演技をする役者は「大根役者」とされてしまう。しかし、大きな劇場でしか役者の演じる物語を享受できない時代には、どうだったのだろうか。全身を感情にまかせるような演技が、最上級の現実感を観客に与えるものだったかもしれない。オペラのような伝統のある演劇では、およそ現実からは程遠い発声法が用いられているし、歌舞伎などでもそれは同じだ。しかしその虚構の中に、時代性に左右されない人間の本質的なものがあり、それは現代の観客にも理解できるものである。

逆に、現在の演劇や映画で取り入れられている「役になりきる」という、スタニスラフスキー<sup>27</sup>の演出方式から確立された「メソッド」式演技<sup>28</sup>のような、実在感のある方法

<sup>25</sup> ピーター・スティーヴン・ポール・ブルック(1925年～):イギリスの演出家、演劇プロデューサー、映画監督。コンパニオン・オブ・オナー勲章(CH)・大英帝国勲章(CBE)受章。

<sup>26</sup> ピーター・ブルック著 高橋康也・喜志哲雄訳『なにもない空間』晶文社 1971年 p74

<sup>27</sup> コンスタンチン・スタニスラフスキー(1863～1938):ロシア・ソ連の演出家。「スタニスラフスキー・システム」と呼ばれる演出法を提唱し、後の演劇演出に多大な影響を及ぼした。

<sup>28</sup> 1940年代のニューヨークで確立された演技法。演者がリアリスティックな演技を行うために、役柄の感情を迫体験することに特徴がある。

はどうだろうか。確かに、キャラクターに没入するという意味では、これ以上に厳密な方法はないし、ロバート・デ・ニーロ(図50)<sup>29</sup>のような一流の俳優がそれを行えば、そのキャラクターが世界のどこかに実在するように感じられるだろう。

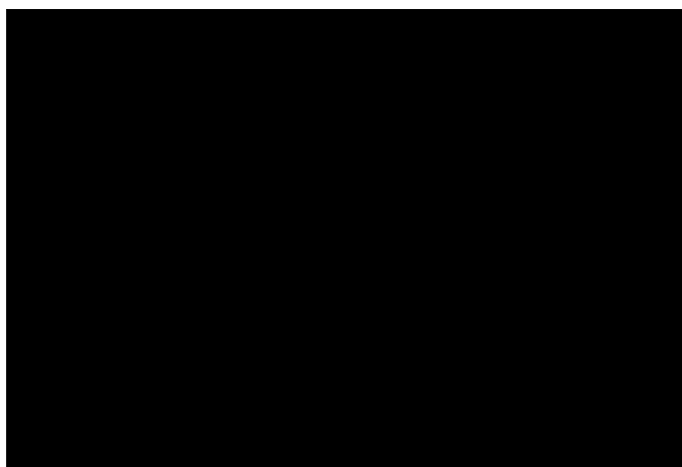


図 50 メソッド俳優の徹底した役作り  
(マーティン・スコセッシ監督「レイジング・ブル」  
ロバート・デ・ニーロ主演  
ユナイテッド・アーティストズ配給 1981年日本公開)

しかしなおそれは高度な嘘でしかなく、嘘が暴かれた瞬間に観客は白けてしまう危険性もある。重要なのは嘘のつき方ではなく、伝えられる真実であると、私は考えている。

絵画も、基本的には嘘で構築された芸術である。そもそも目に映るものを二次元に表すこと自体が嘘であり、そこにこだわっていくと落とし穴に落ちてしまう。もちろん、技術的に上手いだけで、真実味に欠ける絵画であってもならない。これは絵画や演劇だけでなく、あらゆる芸術について言えることだろう。

演劇的な絵画を制作していくということは、自身の感情やテーマを、キャラクターや背景に具体的に当てはめていくことに他ならない。私の場合、「演者」は主に犬などの動物が務め、背景は演者が引き立つように設定される。ネガティブな感情を表す際も、ただ暗い絵を描けば良いというわけではない。前述のように、様々な演技や舞台装置を設定することで、できるだけ複雑な表情を持たせたいと考えている。

実際には、こうした自身のプライベートな感情や思いを、演劇的に再構成することは、自らの絡み合った内面の整理にもつながる。そのことが、私にとって絵画制作を続ける大きな意味であるとも感じている。絵画は演劇とは異なり、基本的に一人で作り上げるもの

<sup>29</sup> ロバート・デ・ニーロ(1943年～): アメリカ合衆国の俳優、映画監督。スタニスラフスキーに師事した演技指導者ステラ・アドラーからメソッド演技を学ぶ。撮影前の徹底した役作りはデニーロ・アプローチと呼ばれ、彼の代名詞となった。『ゴッドファーザーPART2』(1974年)、『レイジング・ブル』(1978年)、『レナードの朝』(1990年)など多くの作品に出演する。また、『グッド・シェパード』(2006年)などの作品で映画監督も務めている。

だ。自分の心を正確に捉えることは、自分にも難しい。だからこそ、自身を他者化し、役を与え、物語を構成することで、自分を少しでも客観的に見つめたいと願っている。その作業は徒労かもしれないが、楽しいものでもある。

舞台を見終えたとき、私は濃密に作り上げられた虚構の世界に入り込み、不思議な高揚感を抱く。絵画でも、そうした物語を想起させるような作品を生み出したいと考えている(図51、52)。



図 51 上原由紀子「無題」紙本彩色  
162×130.3cm 2010年



図 52 上原由紀子「Limbo」紙本彩色 130×225cm 2012年

### 第3節 静止画におけるライブ感

#### 日本画の演出

絵は時間を固定した芸術である。平面に完結した状態から、鑑賞者にイメージーションを与え、モチーフが躍動する姿を想像させなくてはならない。時間が担うはずの緩急を、平面上で表現せざるを得ないことが、絵画の難しい点だと感じている。

しかし、日本画、とくに古画に見られる演出過多なまでの表現は、現代から見ると漫画的でも、圧倒的なパワーを感じさせる。ここでの“演出過多”とは、モチーフや背景の情報量を極端にコントロールし、作者の意図を最大限に打ち出すデフォルメのことである。

そもそも、客観的に立体を捉える西洋の絵画とは異なり、東洋の美術は多くの作為とイメージーションを育んできた。特に日本の絵画が一貫して持ち続けてきた自然に対する融和的な眼差しは、個々のディテールに躍動を見出し、強調するものであった。こうした眼差しのあり方は、盆栽や生け花などにも端的である。自然本来の姿形を大切にしつつ限界まで演出を行い、無常観や侘び寂びを表現するというコンセプトは、絵画でも同様に見られるものだ。そうした絵画での構図、表現、表情は、シンプルでありながら洗練されており、私の憧れの対象である。

たとえば闘鶏場面を描いた竹内栖鳳の「蹴合」（図53）は、一見極めて淡泊に処理された背景が、荒ぶる軍鶏の迫力や闘いの緊張感を、最大限に引き出している。ここに描かれているのは、単なる色面ではなく、殺気をはらんだ空気である。その中で蹴合う二羽の軍鶏は、激しく体を歪め、筋肉の弛緩と緊張を一目で伝える。こうした無駄を省いた演出により、作者の意図が鮮明に鑑賞者の意識に響く。

伊藤若沖の作品に頻繁に登場する鶏（図54）も、ダイナミックな動きを見せ、作者の意図によって誇張されているのは間違いない。若沖はその精緻な描きこみで他の追随を許さないが、多量の情報を封入した上でなお、空間の中で動物を動かすことができた、稀有な画家であると感じる。紫陽花の枝葉の形状も、躍動感と生命感に溢れている。

また自作品で蝶や蛾を描く際には、速水御舟の「炎舞」<sup>30</sup>（図55）が大いに参考になった。この絵で御舟は、暗闇にゆらめく炎に着目し、熱まで感じさせる光を丁寧に描出している。その結果、光の躍動感とモチーフの静謐さが同居し、絵画空間に超現実感を与えている。空間自体の躍動と、個々の細密な描写から、この「炎舞」は私の一つの理想となっている。

<sup>30</sup>大胆に表現された炎はエネルギーに、しかし炎を包み込む“熱”は、繊細でナチュラルに描き表わされている。一見相容れない要素を異なる手法で違和感なく同居させることにより、美しさはより際立つ。この炎の表現は「侵蝕」（図65）で参考にした。

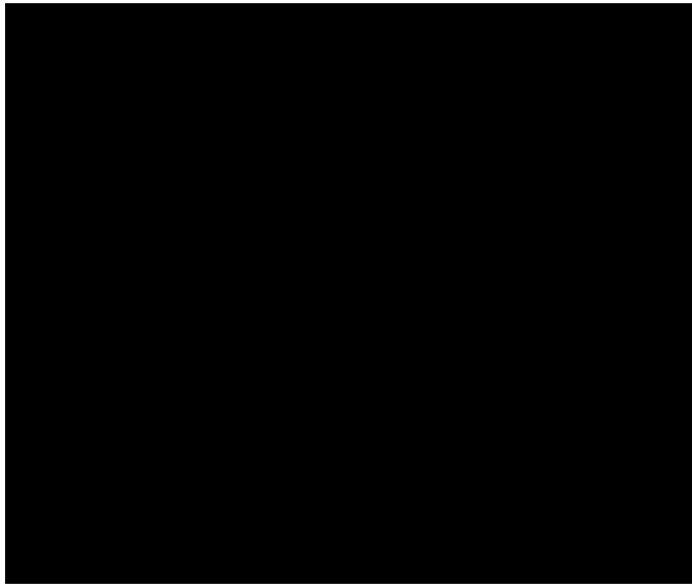


図 53 竹内栖鳳「蹴合」絹本彩色  
114.7×132.2cm 1930年 大倉文化財団  
(河北倫明・平山郁夫監修 『竹内栖鳳』巨匠の日本画1  
学習研究社 1994年 図版番号12)



図 54 伊藤若冲「紫陽花双鶏図」  
絹本彩色 140×85cm  
1759年 心遠館コレクション  
(狩野博幸 『伊藤若冲大全』小学館 2002年 p36)

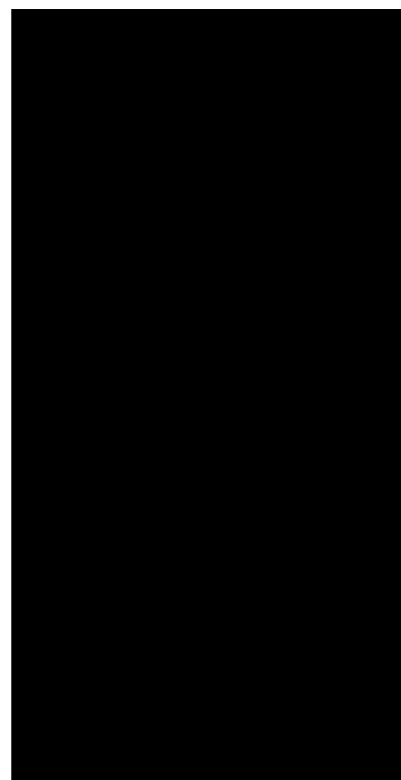


図 55 速水御舟「炎舞」  
絹本彩色 120.4×53.7cm  
1925年 山種美術館  
(河北倫明・平山郁夫監修  
『速水御舟』巨匠の日本画10  
学習研究社 1994年 図版番号32)

## 軸を捉える

自身の目指す躍動感のある絵を描くためには、動きのあるモチーフが必要になる場合が多い。

そのため、私は日頃から、動物たちの動いている瞬間を描き留める素描を行っている。その際に特に注意しているのは、「軸」を見つけることである。

動物は常に動きまわり、同じポーズを何秒も続けてはいない。流動する動作の変化を、その場で丁寧に描写するのは不可能なため、写生というよりは走り描きといった素描を繰り返す（図56）。



図 56 作者素描

単に「描く」だけでなく、「見る」「感じる」「知る」「嗅ぐ」といった、その場でしか得られない体験を通じて初めて、画面に命が宿るのだと思う。そうした本画になる前の体験がない場合、制作は単なる描画作業になってしまう。対象をよく観察した上で、一連の所作や特徴を把握し、その対象らしい動きや表情など、本質的な部分を「軸」として捉えることを、何より重視している。

「軸」とは、狭義では「正中線」や「骨格」といった意味になるが、個人的には対象の本質、そこに存在する柔軟でしなやかなもの、という認識である。そのしなやかさは、写真のような一方向からの情報では捉えがたい。やはり現場で五感で感じて初めて、真実の姿を捉えることができるのだろう。

軸を捉えるためには、ゆっくりと冷静に線を重ねるより、大事な瞬間を逃さないように、スピーディーに筆を運ぶことが重要になってくる。スピードやリズムに乗ることで、動物の生き生きとした表情や、ダイナミックな動きに近づくことができる。動作や表情の誇張と省略が、線に抑揚を与え、速写を繰り返すことで、本質に触れることが出来たような感

覚に陥る瞬間が、時として訪れる。その繰り返しの観察が、躍動感ある動物の絵画表現に繋がるのである。

対象を誇張し、描写に緩急をつけることで生まれる表情のクリアさは、二次元上の表現でありながら、絵画空間を飛び出すような感覚を鑑賞者に与える。これを「ライブ感」とし、次にその考察を進めたい。

## ライブ感の演出

この「ライブ感」は、絵でストーリーを最大限に伝える漫画で、よく描き表されている。絵画は、イラストや漫画とは別のジャンルとされることがあるが、私は同列と考えている。

限られた枠の中で、動きを的確に実現している漫画の表現は、私の望むものである。絵画制作の初期段階では、描きだすモチーフの情報量が多くなりがちのため、そこから取捨選択して、徐々に具体的な形態を作り上げていく。その際、情報量をコントロールし、デフォルメを重ねたイラストや漫画は、大いに参考になる。

漫画では、次から次へと変化する動作や身体表現の流れに不自然さがあると、読者が違和感を感じ、集中することを止めてしまう。また漫画が読者に疾走感や躍動感を感じさせるのには、描写力だけでなく、「コマ」割り（図57）が大きく作用している<sup>31</sup>。漫画は、コマ割りで時間の経過を表すことが出来る上、そのレイアウトによって、読者を画中に没入させることができる。例えば、台詞を全て取り除いても、コマの流れで登場人物の表情や行動が描かれていれば、その心理状態やストーリーを十分に理解できる。

漫画は台詞と絵で構成されると思われがちだが、重要なのは吹き出しよりもむしろコマであり、絵をコマ割りするだけでも漫画は十分に成立するのである（図58、59）。

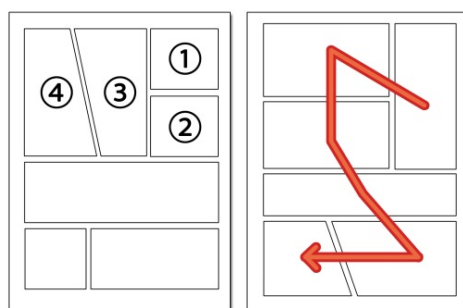


図 57 漫画でのコマ割り  
（筆者作成）

<sup>31</sup>コマの流れは、日本の書物自体が右とじになっていることから、自然に右から左に進む。これは、日本語が縦書きで右から左の行へ流れていくことから生じており、英語など左から右に文字が進むものでは、コマも左から右へと進む。

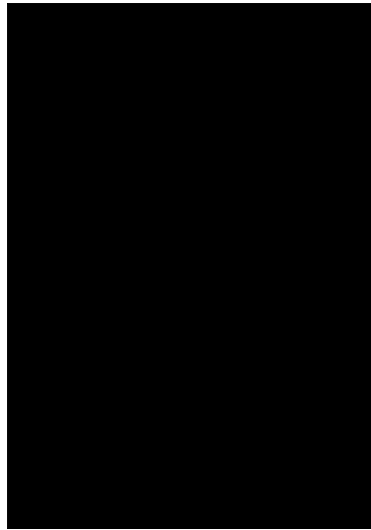


図 58 台詞なしの漫画  
(横山裕一『トラベル』  
イーストプレス 2006年 p4)

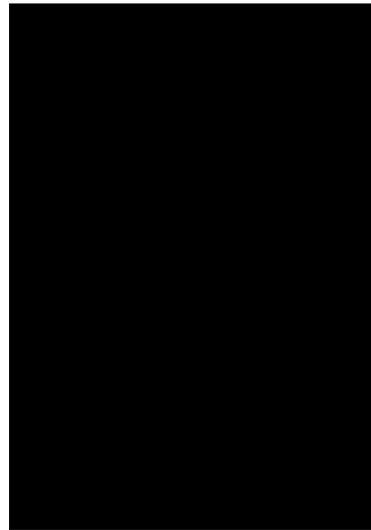


図 59 台詞なしの漫画  
(田中政志『ゴン』講談社  
1992年 1巻 p7)

私自身も絵画上に、揺れ動く感情の波や、経過するストーリーのようなものを描き表したいと思っている。しかし漫画ではなく絵画である以上、コマ割りを使うことは出来ない。

そのため私は、横長の構図を選択し、絵の中に見えないコマをイメージすることで、右から左に（もしくは左から右に）物語が流れていくように構成することが多い。その点、「鳥獣人物戯画」<sup>32</sup>（図60）のような絵巻物の表現も参考になる。そこでは、動物たちがどのような状況で何をしているのか、台詞とコマが無くても鑑賞者に伝わるように描かれている。

この絵巻物に見る「読まれるもの」としての表現形式を、現代の「見られるもの」としての絵画表現に取り入れることで、作品に重層的なライブ感を与えたいと考えている。

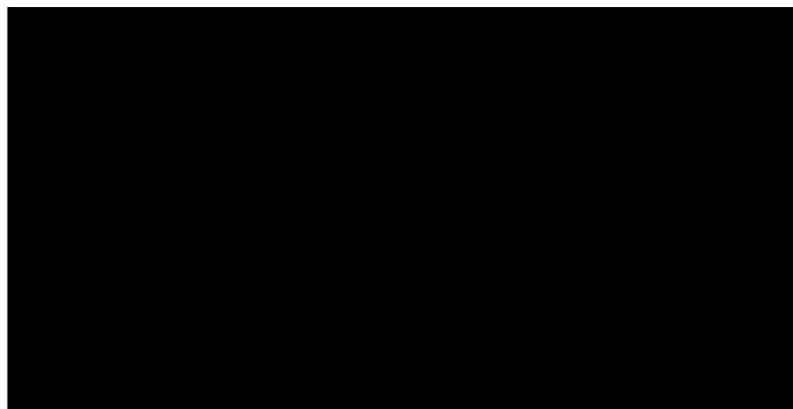


図 60 「鳥獣人物戯画」甲巻より 12～13世紀 高山寺蔵  
(小松茂美編集 『鳥獣戯画』日本絵巻大成6 中央公論社 1977年 p26・27)

<sup>32</sup> 「鳥獣人物戯画」:甲・乙・丙・丁の全4巻からなる絵巻物。後世の様々な作品の引用元にもなっている。



こうしたライブ感の演出を取り入れた自作品が、「再生の行進」（図61）である。この作品では、様々な動物が私自身の感情の浮沈を象徴し、一つの大きな時間の流れを形作っている。漫画や絵巻物と同様に、物語は右方向から始まり、画面左端の象の大きな顔に至る。この象の顔は、未来を見据える自身の感情の象徴であり、時間としては現在に位置している。象の顔、つまり現在側から右方向にこの作品を見た場合は、感情の流れを振り返るといふ視線の動きになり、画面右端でその感情は、過去の虚空に消える羽虫に化す。

横長の構図に、感情の追体験を喚起する物語性を導入し、絵画の中でしか存在しえないダイナミックな時間の流れを表現しようと試みた。



- ① 風化する感情を象徴する蛾・虫
- ② 盲目的に疾駆する感情を象徴する犬たち
- ③ 新たな発見に色づく世界を象徴する赤い孔雀
- ④ 冷静さを取り戻した自我を象徴する犬
- ⑤ 客観性を象徴する青い孔雀
- ⑥ 自己の内面省察を象徴する象の透けた身体
- ⑦ 頭をもたげる不安を象徴する蛇
- ⑧ 様々な葛藤を経てなお前を向く象の眼差し

図 61 上原由紀子 「再生の行進」（2015年）でのコマのイメージ（筆者作成）

## 第4章 自己作品の解説

### 第1節 「妄執の形象」



図 62 上原由紀子「妄執の形象-phantasmagoria」紙本彩色 181.8×227.3cm 2013年

「妄執の形象」（図62、63）は、大学院修士課程の修了制作であり、現在の自身のテーマを決定づける契機となった作品である。様々な心の動きを、動物という存在に置き換え、それを取り巻くモチーフに暗喩をこめるという自身のスタイルは、この作品で確立された。

それまでの制作では、選ぶモチーフが作品の意味を直接表象するような分かりやすいものが多かったが、この作品では、自然物のモチーフに役割を持たせ、絵画中で演出するという方策にシフトしている。そのため、以前の作品に比べると具体的なメッセージは分かりにくくなったものの、より大きな寓話性を表現できるようになり、自身の目指す内面表現に近づいた手応えがあった。

この制作では、生活を営む上で生じる様々な選択や誘惑の葛藤を、表象化しようと努めた。昼食に何を食べるかといった簡単な選択から、就学や就職のような大きな選択まで、

人生は大小の選択の積み重ねで構築されている。

この修了制作を控えた時期、私は博士課程への進学という人生の岐路に立ち、「選択」という行為に対して敏感かつ臆病になっていた。4年制の大学を卒業し、就職して社会へコミットしていくという、多くの人にとって一般的な道筋から逸れ、年を経るごとに自分に来ることの選択肢が少なくなっていくことを実感していたからである。自分が下してきた決定は果たして正しかったのか、今後選んでいく道筋は正しいのかという迷いが常に付きまとい、時間だけが経過していった。妥協のない決定をしなくてはならないという強迫観念の下で、私はすべての行動に優柔不断になり、困惑するようになった。

そのような悶々とした時期の中であって、直接的に制作を決定づける動機となったのが、意外にも「今日何を着るか」という単純な迷いだった。

ファッションとは、野性とは隔絶した社会的なものである。年齢やTPOによって求められる服装が異なり、それに反する服装の人は、周囲から奇異の目で見られてしまう。女性のファッションは年々変遷を重ねるものであり、根拠のない流行が消費の渦を生んでいる。書店の棚を埋め尽くすファッション誌をめくれば、その季節の流行色や着こなし方、アクセサリなどの小物、さらに髪型や爪の手入れなど、膨大な情報が目に飛び込んでくる。

ファッションにまつわる言葉は、否定の形で示されることが多い。「何色と何色は相性が悪い」「この素材は多用しないほうがまとまる」「この着こなしは太って見える」など。こうした否定の言葉は、人の恐怖心を煽ることで、「正しい」消費行動へと導こうとする。しかし、絶え間なく移り変わる流行の渦中で、店頭に並ぶ大量の服の中から自分が必要としている1着を選ぶという行為は、実に難しいものだ。直感で気に入ったものを選んだとしても、その選択は社会性を伴わない奇抜なものかもしれない。そうした煩わしい思いを捨て、好きなものを着て自己を満足させたいという欲求もあれば、周囲から非難されことなく社会的に正しくありたいとも願う。ファッションとは、自己と社会の間に生じる二律背反を含んだ行為であり、誘惑と欲望が交錯する場なのだ。

こうした思いを巡らせる中から、制作のテーマが浮上した。何を着るかという毎日の平凡な選択にも、欲求から生じる迷いや社会の誘惑が関与する。この迷いと誘惑は、半永久的に続く葛藤であろう。そうした迷いや悩み、執着してしまう心の葛藤を題材に、「妄執の形象」を制作した。

この作品では、色鮮やかな蝶や蛾が群れる木々の間を、犬が駆け抜けている。犬たちの行く手を阻むように立ち並ぶ木々は、厳然と存在する社会を表している。色鮮やかな蝶の群れは、色とりどりの服や靴に代表されるような、欲望を掻き立てられる対象の暗喩であり、その美しい誘惑の中を駆け回る犬たちは、流行に悩みながらも自己顕示欲を満たすためにその誘惑から抜け出そうとしない、自身を含めた人間の象徴である。ある犬は進む先に獲物を見て咆哮し、ある犬は手に入らなかった物や選択を振り返っている。この森を抜

けた先に何があるのかは分からないが、犬たちは疾駆しつづける。

人は、日々の食事に満たされても死ぬまで欲と誘惑に迷い、何かに妄執しつづける存在なのかもしれない。結局のところ同じ場所をぐるぐると走り回る、そのような状況に身を投じているのではないだろうか。

私はその環状の世界にあって、野性や狂気の内容は重要であると考えている。自分がただの動物だと認識したとき、背負い込んだ社会の要請や責任が少しだけ軽くなるように感じる。動物と触れ合い、動物について考えるという行為は、意味にまみれた自分の人生を、シンプルに捉えなおすことができる機会なのである。

この作品には、そうしたある種の諦観と希望が混在している。とりとめもない夢のような憧れや希望が、延々と続く様を思い浮かべ、副題は「phantasmagoria」（幻想連鎖）とした。



図 63 「妄執の形象」本画前のスケッチの一部

## 第2節 「再生の行進」

ここでは「再生の行進」（図64）について述べる。この作品に着手したのは、博士課程2年の秋のころだった。その頃の私は、絵を描く理由に困窮し、将来に対する不安で押しつぶされそうになっていた。長い時間悩み、燻った状況をどうにか打破しようと模索した結果、ある種の諦めの様な感情が芽生えてきた。余計なことは考えず絵を描くことを楽しもう、そうした心境に達することができたのである。そして、自身がこれまで描いてきた中でも、最大のサイズとなる画面に取り組み始めた。

「再生の行進」は、3章3節で述べた、時間経過を画面の中で表す絵巻物のような構成を取り入れている。画面右方向が過去、左方向が未来を表し、その中に多様なモチーフを配置することで、物語性を創出しようとした。

この作品の核となるモチーフは、左方向に歩みを進める象である。画面全体を占有し、ゆっくりと未来を目指す象は自分自身であり、他の様々な獣たちが表わす感情の総体とし





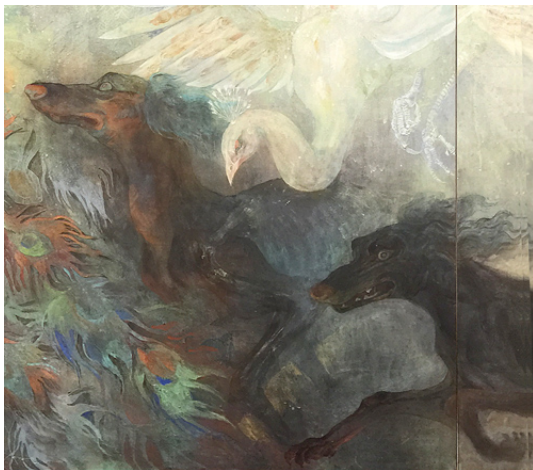
図 64 上原由紀子 「再生の行進」 紙本彩色 162×520cm 2015年



部分



部分



部分



部分

て機能している。象を描いた日本画としては、俵屋宗達や伊藤若冲などの作品が有名だが、私が象というモチーフを改めて強く意識したのは、旅行で訪れたタイで象に触れあったときであった。

その象は、都市部から離れた熱帯の森の中で飼われていたが、観光地や動物園の象よりはるかに獣らしく、何倍も迫力があるように感じた。整備されていない土地で育った象の粗い肌には砂埃が固着し、黒く沈んだような色になっていた。しかしその厚い汚れの隙間から覗く瞳は優しく、どっしりと構えた余裕を内包しているようだった。その姿に私は大きな感動を覚え、いつか描く大作のモチーフに象を選びたいと考えるようになった。本図での未来には、真っ暗で前も見えないような空間が広がっているが、怖気づくことなく、目を見開いて象は進んでいる。

象の胴体付近には、多種多様な動植物をあしらった。一つ一つをクリアに描写するのではなく、様々な要素をぼかしたりなじませたりすることで、多くの感情が渦巻く様子を表現しようと試みた。たとえば、象の足元にいる、とぐろを巻いて全貌を顕わにしない大蛇は、絡みつくような不安の象徴として描いている。蛇の白濁した眼球からは、表情や意図を読み取ることはできない。正体の分からない不安は、未来へ進もうとする象の足かせとなる存在である。

象が従える孔雀や犬たちは、これまでも多く描いたモチーフであり、その意味では自身の中で愛着のある獣たちとして、この作品にも登場させた。画面右側、つまり過去に遠くにつれ、動物たちの形が虫や塵のように変化し、色味も失われていく。これは、自身が抱いている怒りや不安の鎮静、風化を表している。

実際の制作は、まず中心となる象を配置して描き進めていく中で、他の動物や虫などを加筆していくという工程になった。ただ、日々の自身の心情の変化や、画面の進捗度合をチェックし、不足と思われる部分を充足していくにつれ、モチーフの量は増え続け、逆に制作の行きつく先が見えなくなっていった。その状態は、時間の経過を捉えるというこの作品のコンセプトに、自分自身を取り込まれてしまったことで生じたものかもしれない。完成というゴールを迎えると、そこで立ち止まることになってしまうのではないかと、そんなことを考えていた。

その都度の思いを画面に反映させていくことで、現在の自身の立ち位置を確認しようと努めたが、心と筆を運ぶ手との間に生じるタイムラグが埋まることはなかった。それは絵画という表現である以上、やむを得ないことでもあると感じる。

結果として、様々なモチーフが散らかり、收拾が付かない状態に陥ったが、その過程でテーマと向き合い、深めることができたように思う。

一つの問題に決着がついても、毎日、私の中に新しい問題が生まれ続けることは、半永久的に続く葛藤なのだろう。だから私は制作を続けるのかもしれない。

### 第3節 「侵蝕」

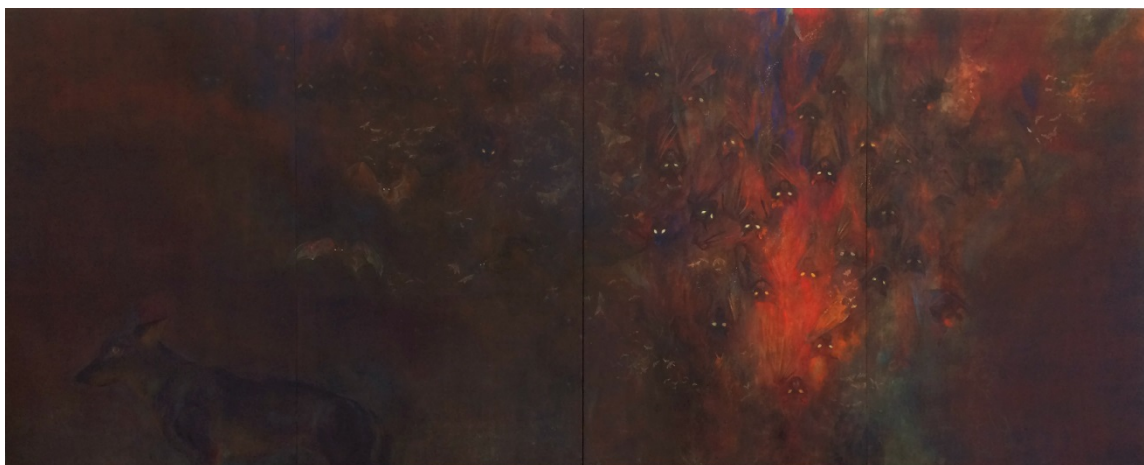


図 65 上原由紀子「侵蝕」紙本彩色 130.3×321.2cm 2015年

#### 時間への不安

「侵蝕」（図65）は、蓄積していく不安の恐ろしさを描いた作品である。ここでの不安の正体とは、すべての人に平等にもたらされる、“時間の経過”である。

私は年齢を重ねるごとに、自身の現状に対して大きな不安を募らせてきた。やるべきこと、予定は多くあるが、過ぎ去る毎日の中ではできないことも多く、寢床に着くたびに大きな焦りを覚える。たいしたことのない予定や仕事が寄り集まり、得体のしれない恐怖となる。仕事に忙殺されているというより、形のない恐怖が常にべったりと張付いている感覚に苛まれているのだ。その恐怖を直視する時、取り返しがつかない事態になるのではないかという不安を忘れて、隠れてしまいたい願望を抱いてしまう。

たとえば、働き口の募集や資格・免許の公募を見ても、多くの場合、応募条件には年齢制限がある。若い頃は無数の選択肢が提示されていたが、年齢を重ねるごとに社会の間口は閉ざされ、持っていたはずの可能性が縮小していく。年齢自体が、自身の達成できる限界を測る物差しとなってしまったことに、悲しみと焦りを感じるのである。

年齢への焦りは、こうした社会的な制約からのものだけではない。老いへの恐怖、そこから生まれる美醜に対する執着や焦りは、女性ならではのものだ。

多くの女性が、シミやシワ、肉のたるみなど、加齢によって生じる容姿の変化に怯え、いつまでも美しくありたい、もてはやされたいと願って止まない。アンチエイジングが大きな話題となり、テレビなどのメディアでは、年齢の割に若く見えるタレントが若さの秘訣を紹介し、視聴者の焦りを助長する。美しさとは、決して若さのみから生まれるものではないはずだが、一般的に若い女性のほうが、様々な場面で好まれる風潮があるのも事実である。老いによって自分の価値が無くなっていくことへの恐怖は、世界中の女性の深層



心理に存在するものであり、若く美しい者への嫉妬心は、古くから物語の重要な題材となってきた。

「白雪姫」は、こうした女性の嫉妬を直接的に描いた物語であるし、古典からエッセンスを汲み取って洗練させたディズニーアニメでも、悪役は、やはり若さや美しさに嫉妬した魔女や、魔法で若さを取り繕っている老婆などが多い。日本の漫画で例を挙げれば、棋図かずおの「おろち」にも、美醜への恐怖と執着を描いた短編<sup>33</sup>がある。

映画「ヤング≡アダルト」<sup>34</sup>は、いつまでも大人になることができない現代女性を描いた作品だ。主人公は、年齢を重ねても若い頃に地元の小さな町でもはやされていた栄光が忘れられず、それに執着しつづけ、成長しようとしなない。彼女にとっては、若くあり続けることが最大のテーマなのだが、そんな彼女の事を、実際には誰も気にかけてはいないのだ。

こうした作品に描かれつづける、美や若さに執着する女性の姿には、愚かしくも鬼気迫る悲哀があり、流れる年月がいかにか女性にとって恐ろしいものかを思い知らされる。

可能性に限界が見えてくる恐怖、若さが失われていく恐怖、こうした苦悩が行き着く先は、死に対する恐怖なのかもしれない。これまでは、死が自分に訪れることなど考えもしなかった。しかし、無意識のうちに、着実に近づいてくる老いや死に、恐れを感じるようになったのだろう。

「侵蝕」の制作では、このような拭いがたい恐怖に向き合うこととなった。赤黒い色彩を基調とした背景の中に、コウモリの群れが蠢き、そのコウモリに背を向ける犬を暗く描いている（図66）。

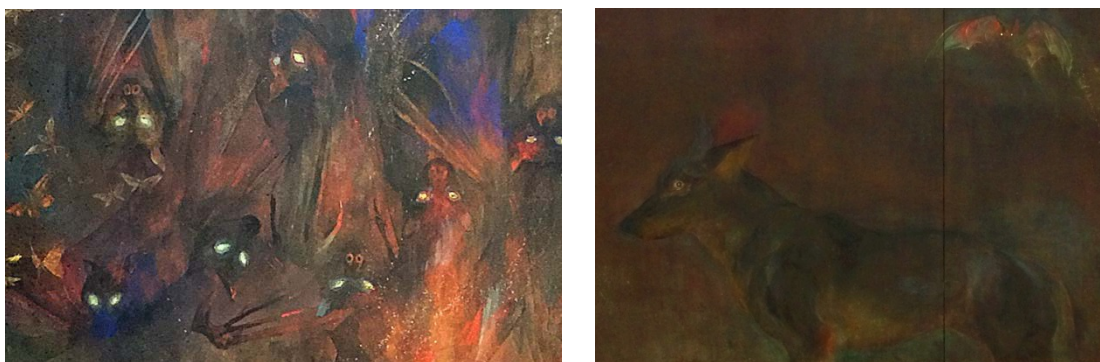


図 66 上原由紀子「侵蝕」（部分）

<sup>33</sup> 短編「姉妹」は、18歳の誕生日を迎えると、醜くなっていくという血筋の家系に生まれた姉妹の物語。

<sup>34</sup> ジェイソン・ライトマン監督作 2011年アメリカ映画。



## コウモリの不気味さ

コウモリは病原菌の媒介者として認知されており、お世辞にも愛くるしいとは言えない見た目もあって、一般的にあまりいい印象は持たれていない動物である。

コウモリは湿った暗い洞窟を住处とし、きわめて多くの頭数で群れを成す哺乳類である。闇夜に羽ばたくときの特徴的な形態や、住处で逆さまにぶら下がっているときの不気味な姿は、他の動物には見られない独特のものだ。こうした特徴から、コウモリは恐怖や不気味さを表現するモチーフとして適していると感じた。ドラキュラやバットマンなど、コウモリをデザインしたキャラクターは数多いが、やはり皆どこか不気味でミステリアスな印象を与えるものが多い。

無数に集まって蠢くコウモリの姿は、3章でも述べた、私の集合体への興味をかきたてるものでもあった(図67)。

コウモリは、大きく分けてダイトウオオコウモリ(図68)などのオオコウモリ科と、よく見かけるアブラコウモリやノレンコウモリ(図69)の小型のヒナコウモリ科に分けられる。

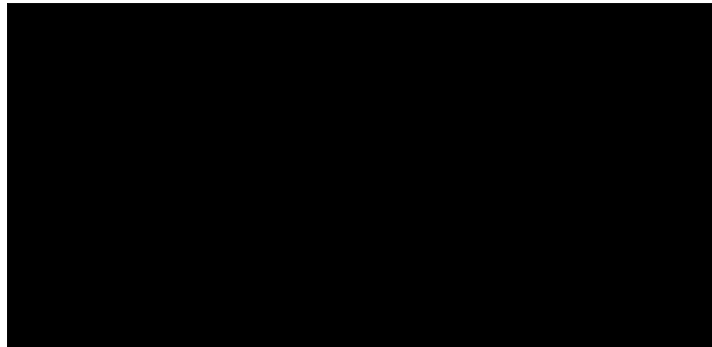


図 67 洞窟内のコウモリの群れ  
(今泉吉典 『有袋類』動物大百科6 平凡社 1986年 p66)



図 68 ダイトウオオコウモリ  
(鈴木泰二 『図解自然観察 シリーズ 動物と鳥2』 国宝社 1977年 p99)

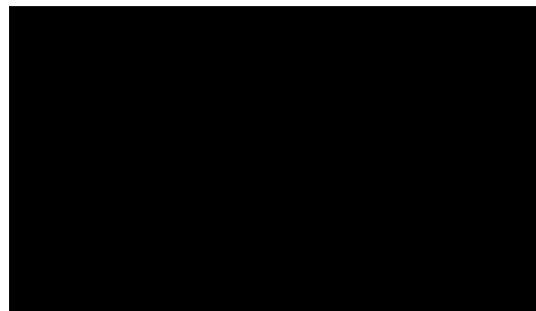


図 69 ノレンコウモリ  
(鈴木泰二 『図解自然観察 シリーズ 動物と鳥2』 国宝社 1977年 p99)

この作品で題材にしたコウモリは、オオコウモリである。小型のコウモリに比べ、オオコウモリの顔つきは目鼻立ちがハッキリしており、自身の描きたい恐怖を表現するのに適していると感じた（図70）。

この作品では、コウモリは老いや病、死といった、様々な時間の経過とともに訪れる不安の象徴であり、光を宿さない無表情な目が、まっすぐにこちらを見据えている。ひとつひとつの小さな不安が凝集し、大きな恐怖となる様を表現した。



図 70 上原由紀子「侵蝕」(部分) 制作過程

暗闇に紛れている犬は、そのような恐怖から目を背ける、自身を含む人間を表している。生きるうえで生じる恐怖から隠れ、最終的な死という結末から、身を潜めようとしている。

こうした弱い存在である犬の背後には、燃え盛る炎のような無数のコウモリが迫っている。「命の灯火」など、命自体を火に例える表現をよく目にするが、この作品では逆に「死」の炎が命を焼き尽くそうとする様を描き、その恐怖を表現しようと試みた。犬が密かに月日の経過をやり過ごそうとしても、老いや病からは逃れられず、いつか死の炎に取り込まれてしまうだろう。この作品は、その途中の一場面を切り取ったものだ。

この作品には、飢えに苦しむ表情や、飢餓感から生じる躍動などは描かれていない。しかし、その制作の契機となったのは、時間という手に入らないものへの渴望であった。生への執着、若さや時間への飢餓感は、多くの欲望の中でも、満たされる可能性がない特殊

なものだ。この種の飢餓感に相對するとき、残された手立ては、受け入れることしかない。こうした諦観が、この作品の画面を、静的なものにしたと感じている。

しかしまだ自分の中では、コウモリに象徴される恐怖のひとつひとつを、つぶさに検証する気にはなれないでいる。漠然とした不安は、これから一層具体性を帯びていくことだろう。この作品には、そうした段階に入る前の、ある種の心の準備のような意味合いがあるのかもしれない。

## おわりに

私の制作の本質となる心象の表象化は、自らの根源にある言語化不可能な獣性を、動物というモチーフに託して描くことである。こうしたプロセスを自分ではっきりと自覚したのは、大学に入学してから数年が経過した頃だったが、本論文を制作するにあたって、自らに影響を与えたものを改めてピックアップするうちに、実はかなり以前から、自身の描きたいと思うものが一貫していたことを理解した。

幼い頃から絵を描くことが楽しくて、動物が好きだった私にとって、動物を描くことはあまりに当然のことにように思えたため、大学の序盤では人物や静物など、動物が登場しないモチーフで制作を試みていた時期もあった。

しかし大学生活の中で、様々な悩みや不安が内に生じ、その自身の現状を絵画にしているように考える中で、社会というシステムから遠く離れた場所にある「獣性」というテーマが浮上してきた。

実際には、当初は自身の内に具体的なテーマを発見したわけではなく、ただもやもやとした何かを感じていただけだったのかもしれない。ストレスを感じたとき、その正体を具体的に言葉で説明できる人もいるだろうが、私はそれを解消する言葉を持ち合わせていなかった。かき乱された心のままに叫びたくなる、その言葉を持たない私の心を表すことができるのは、やはり言葉を持たない獣なのではないかと思ひ至り、学部の卒業制作「彼女の中に潜むもの」を描いた。

そして大学院に進学し、獣性の中でも特に大きな比重を占めている「飢餓感」を自覚しはじめた。他者から評価されたい、目標を叶えたいといった欲望は、社会的動物である人間ならではの飢餓感である。精神的飢餓とは、物質的に満たされているからこそ、肥大化し奇形化してしまった、獣性のひとつなのかもしれない。些細に思えた飢餓感が、実は自身に大きな影響を与えていることに気付いたことで、制作を決定づける問題意識が、より具体的なものになっていった。

獣というモチーフに飢餓感を表象させ、演出する過程では、絵画だけでなく、演劇や芝居の方法論も参考にした。幼いころから演劇が好きだった私にとって、これはごく自然なことだった。しかし、時間芸術である演劇と、空間芸術である絵画には、根本的に相容れない部分も多い。そこで参考になったのが、漫画などの物語性を持つ視覚芸術であった。こうしてテーマが具体的になるにつれて、参考とする作品のジャンルも広範になっていった。

そもそも創作とは、無意識のうちに多くの情報の影響を受けて行われる。改めて自分でその影響のいくつかを発見できたことは、大きな喜びであった。

大学で過ごした月日の中では、自らの目指すべき絵画の形に疑問を感じ、筆が進まない

時期もあった。しかし悩み、立ち止まる時間があったからこそ、人生や絵画について考えることができたように思う。そうした時間が無かったとしたら、今の私も無かったかもしれないと感じる。

今後の制作では、獣性というテーマを、より広範に掘り下げていくことになる。自らの内に、充足することのない飢餓感がある限り、絵画制作という内面表現は続いていくことだろう。

## 図版引用文献一覧

### 書籍

- |      |  |   |
|------|--|---|
| 図1   | 上原由紀子 「追放から自由へ」<br>紙本彩色 162×260.6cm 2013年          | 自作品   |
| 図2   | シャシャンガ・アーサナ<br>ウサギのポーズ                             | 綿本ヨーガスタジオ RIE 監修 『これ一冊できちんとわかるヨガ』<br>マイナビ 2013年 p147      |
| 図3   | マユラ・アーサナ<br>クジャクのポーズ                               | Satori Sankara・久保玲子 監修 『YOGA ポーズ大全』<br>成美堂出版 2015年 p162   |
| 図4   | 劇団四季ミュージカル「CATS」<br>猫のメイク                          | 『劇団四季ミュージカル「キャッツ」のすべて』<br>光文社女性ブックス No.148 光文社 2014年 p14  |
| 図5   | ウォルト・ディズニー・アニメ<br>「ライオン・キング」<br>1994年公開            | 柳生すみまる監修 『ディズニーアニメーション大全集決定版』<br>講談社 2008年 p77            |
| 図6   | ウォルト・ディズニー・アニメ<br>「わんわん物語」<br>1955年公開              | 柳生すみまる監修 『ディズニーアニメーション大全集決定版』<br>講談社 2008年 p39            |
| 図7   | 上原由紀子 「妄執の形象」<br>(部分) 2013年                        | 自作品   |
| 図8   | 上原由紀子 「Limbo」<br>(部分) 2012年                        | 自作品   |
| 図9   | アルフレッド・ヒッチコック<br>「鳥」                               | アルフレッド・ヒッチコック監督 「鳥」<br>ユニバーサル・ピクチャーズ配給 1963年公開            |
| 図10  | 上原由紀子 「保たれない均衡」<br>(全体図) 紙本彩色 145.5×336cm<br>2012年 | 自作品   |
| 図11  | 上原由紀子 「保たれない均衡」<br>(部分) 2012年                      | 自作品   |
| 図12  | サルーキ   | 山崎 哲・小島豊治 『新世界の犬図鑑 LEGACY OF THE DOG』<br>山と溪谷社 2004年 p215 |
| 図13  | グレイハウンド  | 福山英也・立松光好 『日本と世界の犬カタログ2004年版』<br>成美堂出版 2004年 p162         |
| 図14  | 上原由紀子 「ボルゾイ」<br>着色素描 2015年                         | 自作品   |
| 図15  | 上原由紀子 「サルーキ」<br>鉛筆素描 2011年                         | 自作品   |
| 図16  | 瞳孔の大きさの比較  | 筆者撮影  |
| 図17  | ワイマラナー   | 福山英也・立松光好 『日本と世界の犬カタログ2004年版』<br>成美堂出版 2004年 p134         |
| 図18  | イビサンハウンド   | 山崎 哲・小島豊治 『新世界の犬図鑑 LEGACY OF THE DOG』<br>山と溪谷社 2004年 p206 |
| 図19- | 漫画表現における瞳の描き分け                                     | 美内すずえ 『ガラスの仮面』 1巻 白泉社 1976年 表紙                            |
| ①    |  |   |
| 図19- | 漫画表現における瞳の描き分け                                     | 和月伸宏 『るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-』 27巻 集英社 1999年 p134                 |
| ②    |  |   |
| 図19- | 漫画表現における瞳の描き分け                                     | 大場つぐみ・小畑健 『DEATH NOTE』 3巻 集英社 2004年 p54                   |
| ③    |  |   |
| 図19- | 漫画表現における瞳の描き分け                                     | 石田スイ 『東京喰種トーキョーグール』 11巻 集英社 2014年 表紙                      |
| ④    |  |   |
| 図19- | 漫画表現における瞳の描き分け                                     | 美内すずえ 『ガラスの仮面』 49巻 白泉社 2012年 p114                         |
| ⑤    |  |   |
| 図19- | 漫画表現における瞳の描き分け                                     | 岸本斉史 『NARUTO』 42巻 集英社 2008年 p128                          |
| ⑥    |  |   |
| 図20  | ハイエナ   | 岩合光昭 『地球動物記』 福音館書店 2007年 p260                             |
| 図21  | 瞳に宿る光の影響力  | 筆者作成  |

図22	記号化した瞳のバリエーション	筆者作成
図23	目の周りに表れる不健康な様子	筆者作成
図24	狂気的な瞳の表現	筆者作成
図25	俵屋宗達「白象図」 (部分) 板地着色2枚 181×125cm17世紀 養源院	水尾比呂志 『宗達光琳派画集 下巻』 光琳社出版 1966年 図版番号53
図26	曾我蕭白「雪山童子図」(部分) 紙本彩色・一幅170.3×124.6cm 1765年頃 三重・継松寺	辻 惟雄・河野元昭・マニー・ヒックマン 『若冲／蕭白』日本美術絵画全集23 集英社 1977年 図版番号44
図27	犬の姿に当てはめた「目」の表現 の違いとその心理状態の比較	筆者作成
図28- ①-③	スタジオジブリ作品に見られる一貫した目のデザイン	川田修 『ロマンアルバム「月間アニメージュ」の特集記事で見るスタジオジブリの軌跡1984-2011』 徳間書店 2011年 p33.106.142
図28- ④	スタジオジブリ作品に見られる一貫した目のデザイン	川田修 『ロマンアルバム EXTRA 風立ちぬ』 徳間書店 2013年 p216
図29	上原由紀子 「彼女の中に潜むもの」	自作品
図30	紙本彩色 227.3×181.8cm 2010年 俵屋宗達「鹿下絵和歌巻」(部分) 紙本金銀泥彩色 34.0×924.5cm 17世紀 五島美術館	小林秀雄・東山魁夷・山田智三郎監修 『世界素描大系4』 講談社 1980年 図版番号918
図31	「兩界曼荼羅図・胎藏界」 絹本彩色126.5×120cm 平安時代 東寺	頼富本宏監修『曼荼羅の美と仏 京都東寺秘蔵』 東京美術 1995年 p30
図32	千体千手観音立像 鎌倉時代 蓮華王院	紺野敏文編集 『菩薩』日本の仏像大百科 第2巻 ぎょうせい 1990年 p70
図33	安野光雄「もりのえほん」	安野光雄 『もりのえほん』 福音館書店 1977年 p16・17
図34	浦和レッズサポーター	『サンケイスポーツ特別版 Gallop 臨時増刊「浦和レッズ第1ステージ制覇史上初!無敗V」』 サンケイスポーツ 2015年 p15
図35	闘牛場面	メノ・メイエス監督 「マノレテ 情熱のマタドール」 2008年公開
図36	上原由紀子「再生の行進」(部分) 制作過程	自作品
図37- 38	往生要集絵(右幅) 紙本彩色 182.6×136cm 江戸時代 大楽寺	小栗栖健治 『図説 地獄絵の世界』 河出書房新社 2013年 p22
図39	上原由紀子 制作過程	自作品
図40	上原由紀子 制作過程	自作品
図41	サルバドール・ダリ 「記憶の固執」 油彩カンヴァス24.1×33cm 1954年ニューヨーク近代美術館	岡村多佳夫 『ダリ』西洋絵画の巨匠3 小学館 2006年 p52・53
図42	ピエト・モンドリアン 「花咲くりんごの木」 油彩カンヴァス78×106cm 1912年 ハーグ市立美術館	中村真一郎・井上 靖・高階秀爾 『モンドリアンと抽象絵画』 新装カンヴァス版世界の名画24 中央公論社 1995年 p51
図43	密集する青パパイヤの種	筆者撮影
図44	蓮の花托にぎっしり詰まる種	筆者撮影
図45	草間彌生「南瓜」 Lithograph/Screenprint 52.2×45.7cm/64×54.5cm 1982年	草間彌生 『草間彌生全版画1979 - 2013』 アベイズム 2013年 図版番号5
図46	自作品にみられる集合・密集の例	自作品

- |     |  |   |
|-----|--|---|
| 図47 | 歌舞伎の舞台での水の表現   | 大倉舜二写真 『歌舞伎 KABUKI TODAY The Art and Tradition』<br>講談社インターナショナル 2001年 p91 |
| 図48 | 宝塚歌劇団のカラフルな舞台  | 北野靖編集 『宝塚 GRAPH9月号』通巻820号<br>宝塚クリエイティブアーツ 2015年 p37                       |
| 図49 | 映画「ウェストサイドストーリー」   | ロバート・ワイズ ジェローム・ロビンス監督 「ウェストサイド物語」<br>ユナイテッド・アーティストズ配給 1961年公開             |
| 図50 | メソッド俳優の徹底した役作り   | マーティン・スコセッシ監督 「レイジング・ブル」<br>ユナイテッド・アーティストズ配給 1981年日本公開                    |
| 図51 | 上原由紀子 「無題」 紙本彩色<br>162×130.3cm 2010年                         | 自作品   |
| 図52 | 上原由紀子 「Limbo」 紙本彩色<br>130×225cm 2012年                        | 自作品   |
| 図53 | 竹内栖鳳 「蹴合」 絹本彩色<br>114.7×132.2cm 1930年<br>大倉文化財団              | 河北倫明・平山郁夫監修 『竹内栖鳳』巨匠の日本画1<br>学習研究社 1994年 図版番号12                           |
| 図54 | 伊藤若冲 「紫陽花双鶏図」<br>絹本彩色 140×85cm 1759年<br>心遠館コレクション            | 狩野博幸 『伊藤若冲大全』 小学館 2002年 p36   |
| 図55 | 速水御舟 「炎舞」<br>絹本彩色 120.4×53.7cm<br>1925年 山種美術館                | 河北倫明・平山郁夫監修 『速水御舟』巨匠の日本画10<br>学習研究社 1994年 図版番号32                          |
| 図56 | 作者素描   | 自作品   |
| 図57 | 漫画でのコマ割り   | 筆者作成  |
| 図58 | 台詞なしの漫画  | 横山裕一 『トラベル』 イーストプレス 2006年 p4  |
| 図59 | 台詞なしの漫画  | 田中政志 『ゴン』 講談社 1992年 1巻 p7   |
| 図60 | 「鳥獣人物戯画」甲巻より<br>12～13世紀 高山寺                                  | 小松茂美編集 『鳥獣戯画』日本絵巻大成6<br>中央公論社 1977年 p26・27                                |
| 図61 | 自作品を使ったコマのイメージ   | 筆者作成  |
| 図62 | 「妄執の形象」本画面のスケッチ<br>の一部                                       | 自作品   |
| 図63 | 上原由紀子 「妄執の形象-<br>phantasmagoria」 紙本彩色<br>181.8×227.3cm 2013年 | 自作品   |
| 図64 | 上原由紀子 「再生の行進」<br>紙本彩色 162×520cm 2015年                        | 自作品   |
| 図65 | 上原由紀子 「侵蝕」 紙本彩色<br>130.3×321.2cm 2015年                       | 自作品   |
| 図66 | 上原由紀子 「侵蝕」 (部分)  | 自作品   |
| 図67 | 洞窟内のコウモリの群れ  | 今泉吉典 『有袋類』動物大百科6 平凡社 1986年 p66  |
| 図68 | ダイトウオオコウモリ   | 鈴木泰二 『図解自然観察シリーズ 動物と鳥2』 国宝社 1977年 p99                                     |
| 図69 | ノレンコウモリ  | 鈴木泰二 『図解自然観察シリーズ 動物と鳥2』 国宝社 1977年 p99                                     |
| 図70 | 上原由紀子 「侵蝕」 (部分)<br>制作過程                                      | 自作品   |



## 参考文献一覧

- ヴァリス・ドゥ 『絵でわかる現代思想』 日本実業出版社 2000年
- 榊原悟 『日本絵画の見方』 角川選書371 角川学芸出版 2004年
- 並木誠士 『絵画の変—日本美術の絢爛たる開花』 中公新書 中央公論新社 2009年
- 古田亮 『俵屋宗達 琳派の祖の真実』 平凡社新書 2010年
- 廣田孝 『竹内栖鳳 近代日本画の源流』 思文閣 2000年
- ヴィクター・バーギン 『現代美術の迷路』 室井尚・酒井信雄訳 勁草書房 1994年
- オリヴァー・サックス 『妻を帽子と間違えた男』 高見幸郎・金沢泰子訳 早川書房 2009年
- ルートヴィッヒ・クラークス 『リズムの本質について』 平沢真一・吉増克實訳 うぶすな書院 2011年
- 蓮實重彦・渡辺守章 『ミシェル・フーコー思考集成 I 狂気/精神分析/精神医学』 筑摩書房 1998年
- 巖谷國士 『ザ・ドール ハンス・バルメール人形写真集』 河出書房新社 2004年
- 高階秀爾 編 『集合の魔術』現代の美術 art now 第7巻 講談社 1971年
- 神林恒道・仲間裕子 『美術史をつくった女性たち モダニズムの歩みの中で』 勁草書房 2003年
- 草間彌生 『無限の網 草間彌生自伝』 作品社 2002年
- 市川 浩 『精神としての身体』 勁草書房 1975年
- 森本達雄 『ヒンドゥー教 インドの聖と俗』 中公新書 2003年
- 山口真美 『正面を向いた鳥の絵が描けますか?』 講談社 2007年
- 押井 守 『犬の気持ちは、わからない 熱海バセット通信』 エンターブレイン 2000年
- 夏目房之介 『マンガ学の挑戦 進化する批評地図』 NTT 出版 2004年
- 四方田犬彦 『漫画原論』 筑摩書房 1999年
- 荒木飛呂彦 『荒木飛呂彦の漫画術』 集英社 2015年
- 清水 勲 『四コマ漫画—北斎から「萌え」まで』 岩波新書1203 岩波書店 2009年
- 横山裕一 『トラベル』 イースト・プレス 2006年
- ピーター・ブルック 『何もない空間』 高橋康也・喜志哲雄訳 晶文社 1971年
- 小栗栖健治 『図説 地獄絵の世界』 河出書房新社 2013年
- ジョリ・カルルユイスマンス 『神の植物・神の動物—J.K. ユイスマンス「大伽藍」より—』 野村喜和夫訳 八坂書房 2003年
- 世界の神話と伝説研究会編 『ギリシャ神話とオリンポスの神々』 竹書房 2013年
- 戸部民夫 『神様になった動物たち 47種類の動物神とまつられた神社がよくわかる本』 大和書房 2013年
- 福田弘道 『神使になった動物たち—神使像図鑑』 桐書房 2012年
- 猪熊 壽 『アニマルサイエンス③ イヌの動物学』 東京大学出版会 2001年
- スティーブン・ブディアンスキー 『犬の科学 ほんとうの性格・行動・歴史を知る』 渡植貞一郎訳 築地書館 2004年
- フェイバー・ビレン 『ビレン 色彩学の謎を解く 人類福祉向上のための色彩心理学と色彩療法』 佐藤邦夫訳 青娥書房 2003年
- 山脇恵子 『史上最強カラー図解 色彩心理のすべてがわかる本』 ナツメ社 2010年

松田孝雄・高橋晋也・宮田久美子・松田博子 『色と色彩の心理学』 培風館 2014年

湯原公浩編集 『別冊太陽 安野光雄の世界 1974→2001』 平凡社 2001年

中野玄三 『日本人の動物画 古代から近代までの歩み』 朝日選書299 朝日新聞社 1986年

小松和彦 『百鬼夜行絵巻の謎』 集英社 2008年