

氏名	唐仁原 希
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	第113号
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当
論文題目	- 選ばれし子ども - 子どもの図像に組み込まれた「特別」のための仕掛け
審査委員	主査 教授 渡辺 信明 准教授 深谷 訓子 教授 森口 サイモン 教授 石原 友明 川西 由里（島根県立石見美術館専門学芸員）

論文の要旨

筆者の絵画制作において、子どもの図像には特別な意味があり、重要な役割を持っている。筆者は、子どもの図像のなかに鑑賞者に向けた多くの仕掛けを組み込んでおり、彼らの表情やポーズ、衣装や携えたモチーフ、画中にはあるさまざまな構成物によって、彼らが何か「特別」な役を演じているように演出している。子どもたちの表情や設定は、あえて曖昧なものにし、鑑賞者が想像するための余地を残している。ここから筆者が鑑賞者を強く意識していることが理解できる。また、子どもたちを取り巻く世界も重要な仕掛けの一つとして取り扱っている。ドラゴンクエストをはじめとする日本のロールプレイングゲームを彷彿とさせる西洋のファンタジー的世界観、そして、ルネサンス期やバロック期など近世の西洋絵画を想起させる古典的描画技法は、描かれた子どもの図像に大きく作用し、彼らをいっそう「特別」なものとしている。このように筆者は日本のポピュラーカルチャーと西洋美術とを融合したかのような作品を制作してきたが、そこには現代に特有な文化的コンテキストが関わっている。

筆者の描く子どもがなぜ「選ばれし子ども」なのか。一つの図像に画家が落とし込んだ複雑な仕掛けが、鑑賞者にどのように作用し、どのように受け止められるか、描き手の立場から、その働きを丁寧に分析することで、絵画表現のあり方やその本質を、新鮮な角度から検討することができると考えた。そこから、絵画の新たな可能性を模索し、その復興と発展に役立てたい。

第1章では、日本のポピュラーカルチャー、特に漫画やアニメのなかにしばしば登場する「戦う子ども」について考察した。「戦う子ども」の主人公は日本の漫画やアニメ作品に多く登場し、一般的に広く認知されている。現代の日本のポピュラーカルチャーにおける子どもの表現のあり方には特異性があり、筆者は、子どもの図像を描く際、こうした特徴を活用している。特に、「戦う子ども」の主人公が強敵との戦闘時に見せる子どもらしからぬ大人びた顔の表情や、視線の鋭さだ。この表

情や視線の類似性が、鑑賞者の記憶に働きかけ、筆者の描く子どもの図像に「特別」を与えている。

第2章では、子どもの図像が西洋美術史のなかでどのように扱われ、どのように表現されてきたのかを考察した。西洋美術史のなかで子どもの図像は多く描かれてきたが、描き手が込めた意図の違いによって、その役割が大きく異なってくる。そのなかからカテゴリーを絞り込み、なかでも「ファンシー・ピクチャーの子ども」と「貴族の子ども」には、筆者の描く子どもと多くの共通点があるため、この二つの子どもの図像を中心に分析を行った。それは、「特別感」の創出に關与しうる要素を明確にするためでもある。「ファンシー・ピクチャーの子ども」の可愛らしい仕草やあざとい表情、「貴族の子ども」が持つ子どもらしからぬ威厳ある態度。両者が制作された時代背景や意図は違えど、彼らの表情やポーズ、服装や与えられたモチーフには、鑑賞者に、描かれた対象を「選ばれし子ども」として認識させるための仕掛けが組み込まれている。そして、上記したそれぞれの図像の特徴は、筆者の描く子どもの図像でも活かされ、仕掛けとして鑑賞者に働きかけている。

第3章では、筆者がなぜ日本のポピュラーカルチャーと西洋美術的な表現を作品に取り入れているのかを考察した。情報網が発達した現代の社会では異国の文化の受容、土着化が進み、それを当たり前とする若い世代が増加しつつある。日本のロールプレイングゲームや児童文学などには当たり前のように西洋的なファンタジー世界が表現され、大人たちの中にはそのような世界観に懐かしさすら感じる者も少なからず存在する。このある種の「文化のねじれ現象」が生じる環境のなかで育った筆者の作品が、日本のポピュラーカルチャーと西洋美術的な表現を取り入れていることには必然性があり、そこにこそ現代の特有性が現れている。例えば、文明開化が起こった明治期の日本では、西洋文化は物珍しかった。それは絵画の世界も同様であり、西洋からやってきた油彩画を習得した当時の画家たちは、油彩画後進国のコンプレックスに苛まれながら独自の表現技法を模索していた。このような文明開化直後の画家たちの作品と筆者の作品とを比較しながら、筆者の作品にある特異性と同時代性を分析した。

第4章では、第1章、第2章、第3章で明らかになった事項を踏まえながら、筆者自身の作品を具体的に検証した。巨大スクリーンのような大作、貴族の肖像画を想起させる作品、異形の身体を持つ少女など、筆者の作品は幾つかの表現形態に分類されるが、その一つひとつを丁寧に読み解き、そこに登場する子どもの図像が鑑賞者にどのように働きかけるのか具体的に分析した。描かれた少年のなかに垣間見える「戦う子ども」の鋭い視線、異形の少女に重なる「ファンシー・ピクチャーの子ども」の不憫で儂げな姿、ポートレート作品から想起される「貴族の子ども」の威厳ある態度、筆者が描く子どもの図像には、さまざまな「特別な子ども」の仕掛けがレイヤーのように組み込まれ、鑑賞者に向けて「特別」を演出していた。巨大な作品から生じるイリュージョンは、鑑賞者を「目撃者」に変え絵画内に誘うのだ。

また、第4章の最後では「子どもの性表現」と筆者の作品との関わりを論じた。筆者の作品には裸体の子どもが多く登場するが、そのことから「性的な表現」の有無を指摘される機会が多い。子どもの性表現について、欧米を中心とした多くの国でタブーとなりつつあり、筆者の作品はこの件を素通りすることはできない。日本の社会にある「萌え系美少女」の問題を取り上げながら、「子どもの性表現」について筆者の作品を考察した。筆者の描く少女の姿には、「選ばれし者」であるお姫様や魔法少女に対する憧れ、「選ばれし者」になりたくてもなれなかった大人の心中など、複雑な感情が折り重なっている。このような少女たちの姿は、観る者によって表情を変え、多くを想像させる。

作品全体のコンテクストに目を凝らし、少女たちの姿から多くの意味を読み解いて欲しいが、筆者が描く少女に嫌悪感を持つ者がいないとは言い切れないだろう。なぜなら、文化や習慣の違いは、操作できないし、また、日常で見かける魔法少女やお姫様の姿に「性的な側面」が全く関わっていないとは言い切れないからだ。「子どもの性表現」に関して、作り手として注視し、意識しておく必要である。

第5章では、作品の展示形態について考察し、その空間が鑑賞者にどのような影響を与えるか分析した。筆者が個展などで多くの作品を同一空間に展示した場合、その空間が一つの「物語世界」を形成しているかのような構成となる。物語の登場人物を紹介するような肖像画作品、ドラマチックな物語の中へ鑑賞者を誘う大型作品、物語の世界観を強化するアイテムたち、これら三つの要素が展示の中で交わり、鑑賞者にある何らかの物語的感覚を想像させる。しかも、鑑賞者は体験的に作品を鑑賞し、作品に共感し、協調しながら参加することで、「選ばれし子ども」をより理解することができる。その鑑賞は、鑑賞者を無理やり筋に沿わせるものでもなく、一方的な訴えかけがあるわけではない。鑑賞者自身のペースに則って、作品を行き来することができる。鑑賞者は筆者の作品を通して、「選ばれし子ども」を体験的、実感的に鑑賞し、「自分自身」の物語を発見するのだ。

終章では、各章の論考を踏まえ結論を述べる。各章の考察によって、筆者が描く子どもの図像は、一般的に想像される子どもの姿ではなく、鑑賞者に働きかける仕掛けが複雑に組み込まれた「特別」のための子どもであることが理解できた。また「文化のねじれ現象」など、現代特有の文化的コンテクストが引き継がれていることが明らかになった。日本のポピュラーカルチャーに見る「戦う子ども」、可愛らしい「ファンシー・ピクチャーの子ども」、宿命を背負った「貴族の子ども」、文化や時代、用途は違えど、それぞれの図像にある特別性が筆者の子どもの図像のなかで機能し、彼らに「特別」を与えていた。そして、鑑賞者を意識した展示形態が、鑑賞者自身を作品内に誘い、鑑賞者自身を「選ばれし子ども」にしていたのだ。価値観が多様化し、「何者にもなれない自己」を誰からも承認されないために、「生き辛さ」を感じている現代人は少なくない。逆に、自分自身の持つ「特別」を自信にしている者もいるだろう。「特別」は、人の生における活力剤になりうる。筆者が描く「選ばれし子ども」は、子どもの姿をしているが、大人となった我々自身をも内包している。「選ばれし子ども」の姿は現代性を多く孕んでいるのだ。本論の最後に、筆者が描く「鑑賞者ありき」の演劇性のある絵画について、改めてその価値を見直し、絵画の新しい可能性について主張する。

審査結果の要旨

■作品に関して

唐仁原 希は、提出論文『 - 選ばれし子ども - 子どもの図像に組み込まれた「特別」のために仕掛け』で本審査の発表を行った。また、今回の発表に合わせて新研究棟4階／平面Bにおいて、タブローとドローイングの大小合わせて20点以上を出品した。旧作品がふたつの部屋に、また近作はもうひとつの展示室へと導くように構成され、作品同士が相乗効果をもたらすよう綿密に工夫されたものであった。その他、明暗を捉えるための下地効果としての習作や資料、立体オブジェ作品などがいくつか展示され、新旧の、唐仁原絵画の全貌を見せる意欲的な会場となっていた。

最初の部屋に入ると正面に《a portrait a boy》2013年が眼に入る。画家ジャック・ルイ・ダヴィッドの作品《ベルナル峠からアルプスを越えるボナパルト》を引用した作品だ。木馬にまたがる少年に、画中のナポレオンと同じポーズをダブらせている。また《誰も知らない》2013年、《秘密は話さないほうがいい》2014年ではビッグアイを持つ少女、少年たちが白いシーツのベッドの傍に寄り添い、またはステージ上のように立つ。共通するのは重厚な古めかしい絨毯が敷かれた、舞台設定のような構成だ。床には日本の人気漫画雑誌が無造作に転がり、アニメーションに登場する「戦う魔法少女」、あるいは扉を開きながら進む「テレビゲーム」のイメージがその姿や背景に盛り込まれている。唐仁原は西洋古典絵画の油彩技法の一つであるグリザイユを巧みに使うことで、現代のさまざまなアイコンを西洋絵画的なものにすり替え、そのある種のギャップから立ち上がる瞬間を描き出そうとしている。二つ目の部屋には、横5メートルを超える巨大な作品《ママの声が聞こえる》2017年が横たわる。子供の顔が無数に描かれその塊が大木を形作るシンプルな構成であるが、鑑賞の動線として展示全体のランドマーク的な作品として効果的に配置した。他に《ここにいたから》2016年、《もういいかい》2016年、《ママの声が聞こえる》2017年は、小さな家の内側と外側がまるで入れ子のように設定され、鑑賞者が自由に作品間を移動しながらその面白さに気づいていく仕組みを構築している。

近作を集めた最後の部屋には、《Do you believe in magic ? 》《I' m so proud of you》の大作2点が展示され異彩を放っている。これらは以前のバロック絵画的な光と影の対比とは違って、どちらかというと古いカラーフィルム映画のような、どんよりとした明るさが印象的だ。また最近作である肖像画《A portrait of a prince 》シリーズ3点も同様に、暗闇にスポットライトで浮かぶ演劇空間のような絵画から一転し、昼間の外の景色に舞台が移されたことで、色彩を含めより絵画的により豊かになったと言える。

作品に対して他の審査委員からも意見が寄せられた。まず評価するのは絵画を構築する技術の高さであり、唐仁原が起点とする図像を主体とする絵画には、この技術力が不可欠であるとした。また絵画の中に埋め込まれたいくつかのものがオブジェ化されている点に触れ、トレードマークである大きな目の頭蓋骨、カラス、ゴブレットを思わせる黒く不安定なオブジェが無機的な本棚に小品と共に並び、現代版「キャビネット・オブ・キュリオシティ」とでも呼べるような発想がみられ、新しい絵画への視点に注目した。そして展示では唐仁原が獲得した、一目で誰の作品かを示すことのできる強いオリジナリテ

ィと制作の一貫性を見ることができる。つまり、作品制作ではすでに安定した表現を獲得しており、新作においては技法、モチーフともに新しい試みが見られたとの作品に対する高い評価の一致があった。

提出された本論文は第5章からなる構成で、「文化のねじれ現象」「子どもの性表現」「展示について」の3つが予備論文に新たに加わったものである。プレゼンテーションではそのことも踏まえ、なぜ「選ばれし子ども」なのか、自作の絵画に仕掛けられた「特別」を明らかにし、多くの図版と資料を織り交ぜながら発表を行った。

1つは、西洋美術的な表現を扱う重要な前提として「文化のねじれ現象」について論じた。西洋から油彩の技法や主題を移入した高橋由一や原田直次郎ら明治期の洋画家たちの系譜に自らを位置付けようとしながらも、同時にベラスケスやヴァン・ダイクの作品に対して「懐かしさにも似た既視感」や「郷愁」を感じると表明する唐仁原は、その理由を「ドラゴンクエスト」に代表される欧米由来のファンタジーの世界に親しんできたためだとした。このように近代の洋画家とは異なる形で「異国の文化」を受容してきた唐仁原に対して、モチーフを等価なものとして引用するという現代的な手法を用いる一方で、技法としては油彩にこだわりつつけている理由についても客観的に分析ができれば、より説得力のある論になったろうと審査委員は述べている。また、論文で書かれている「文化のねじれ現象」は、クリシェ（常套句）の組み替えとして絵画を描くことへの肯定と自覚を示しており、その結果、2Dを3D化したようなねじれた異形の空間が立ち上がり、可愛いはずなのに不気味な雰囲気を漂わせているのはそのような理由からであろうとの見解もあった。

次に「作品の考察」中で、「子供の性表現」の項目を加え論じている。ある審査委員は、審査の場で挙げられた論点のうち、これが解決に最も苦慮している点だとし、いわゆる「萌え系美少女」への違和感を表明しながら、自らも子どもの身体（裸体）を描きたいという欲求を持つという矛盾を解決できずにいることを指摘している。また今後活動の場を広げていけば、唐仁原がかつて様々な作品から影響を受けたように、彼女の絵から影響を受ける子どもたちも現れることだろう。今後は現代社会における子ども観や、現代の様々な表現と子どもとの関係を、自らの活動に反映していくことを期待したいとも付け加えた。他には、アートと猥褻との境界、ひいては表現の自由についての問いに対する唐仁原の見解は、浅く私的であるという厳しい意見もあった。博士号取得を目指すということには、取得の結果に関わらず社会的責任を負い、自作がおよぼす公的、社会的影響力について無関心ではいられないはずもなく、メディアによって児童ポルノとも強く関連するイメージが拡散する現在、日本のサブカルチャーブームが決してプラス側面だけではないことを認識の上、挑戦的な表現を模索するべきではないだろうかと言われた。

3つ目の「展示について」は、会場自体を鑑賞者を引き込む巨大な舞台装置として見立てる記述である。体験的、あるいは体感的な工夫としてロールプレイングゲームの仕組みを取り込み、その仕掛けを鑑賞者に共有させることで、より演劇性のある絵画としてその可能性を試みたものであると言えよう。舞台と観客がある種のライブ感を創出するような場として、つまり絵画展示を見ることの能動的な関係として捉え実践している。審査委員からも、インタラクティブな作品が好まれる昨今、テクノロジーを駆使したメディアアートが隆盛をみせているが、油彩画というスタイルを用いて鑑賞者への働きかけを試みる唐仁原の制作態度は、注目に値するとの評価を得た。

このように、おおよそ3つの新たな記述を組み込むことでボリュームのある本論文となったが、論文と

しては作品を読み解く文化的コードの問題や、主語が二重化しているなど読みづらい点があることと、口語的な言葉遣いが散見され、また個々の説明について論拠が弱い部分もあるなどが指摘された。しかしながらこの博士課程において、唐仁原の作品に描かれる様々な対象のルーツとして、日本のポップカルチャーからの強い影響を西洋絵画と相対するものとして自覚し、しっかりと位置付けることができたのは大きな収穫である。そして作品の展開力およびそれを支える技術の向上、豊富な作品数などの点から総合的に博士号取得に値する成果が認められる。よって唐仁原 希の本審査発表は、全員一致で合格とするものである。

■論文に関して

「選ばれし子ども ー子どもの図像に組み込まれた「特別」のための仕掛けー」と題された本論文は、唐仁原氏の作品にほぼ一貫して登場するモチーフである「子ども」の図像を手がかりに、自身の制作の射程を浮彫りにしようとする試みである。

論文は全5章からなり、まず第1章では、彼女の作品に登場する子どもたちの姿のある種の源泉ともなっている、漫画やアニメといった日本のポピュラーカルチャーにおける子どもの表現とその特徴が分析される。第2章では一転して、彼女の作品がもうひとつの参照源とするヨーロッパ近世から初期近代までの絵画における子どもの表現を分析し、ファンシー・ピクチャーや貴族の子どもの肖像画を中心に、何らかの特別感を感じさせるために施されている工夫や仕掛けを考察していく。そして「文化のねじれ現象」と題した第3章では、日本のポピュラーカルチャーのなかに実は西洋に由来するイメージが取り込まれており、そのため現代においては、幼い頃から慣れ親しんだそうした洋風のイメージにむしろある種の郷愁すら感じるという現象があることを指摘する。この第3章は、一見、互いに関係のない参照先を、自作にとっての源泉と言うことで扱っただけのように見えかねない第1章と2章とを架橋する役割を果たすとともに、ニコラ・ビュフなど同じく日本のポピュラーカルチャーに取材しつつ、逆に極めて平面的な特徴を備えた作品を制作する作家の紹介なども行うことによって、このように文化的混淆を示し世界的ベストセラーとなるポピュラーカルチャーが、若い世代にとっては共通の参照源となっているという現状をよく伝えているといえる。

このように、前半の3章において作品制作の源泉とその活用の仕方を分析し、読者にとっては作品理解のための土台が整えられたうえで、第4章では、具体的に個別の作品に即した説明が行われていく。ここでの考察は、続く第5章における展示に関する論述のベースを成しており、大型の群像作品やその舞台的構成、肖像画形式の作品、単独もしくは少数の人物画など、唐仁原作品のなかに見受けられる幾つかの類型とそれぞれの特徴を明確にしている。また、第4章の第2節では、性的と受け取られる可能性のある表現についても一定の考察を加えている。こうした作品研究を経て、第5章では、もちろん独立した作品として見ることも可能な自作が、間作品間の関係性のなかに置かれることによって、如何に共通した世界観を生み出すかということ、具体的な2つの展示プランとともに論述している。この展示プランは実際に本審査の公開展示として見ることができ、論文と展示が高い相関性を持って提示されるという点でも優れた効果をあげていた。

このような構成と内容をもつ唐仁原氏の博論の論文部分には、もちろん幾つかの課題が散見される。例えば西洋文化という概念のあまりに大きなくくり方や、時として見受けられる紋切り型の理解、あるいは同様に、自分で設定したカテゴリーを用いて論述を行う過程で、それに当てはめようとする意識が強

くなるがあまり、そこには収まりきれない自作の魅力的な特質を捨象してしまう傾向がある点などが惜しまれる。第1, 2章で扱った参照源についても、もちろん彼女の作品においては、この双方が、高度な技法とコンテキストの置き換えによって、より豊かな連想と解釈の幅を持ちながら展開しているのだが、ともすると図像上の対応関係ばかりが指摘され、この豊かな幅が言語化できていないところが見受けられる。また、子どもの性表現にかんする考察にかんしては、十分な結論に至れたとは言い難い。ここで唐仁原氏は、日本の社会における、幼児性愛に繋がりがかねない表現に対する認識の甘さや現状を浮彫りにはしており、その点は評価できる。子どもの性的表現については論文の主題ではないこと、研究の過程で受けた他者からの問題提起を無視せず、一定水準の内容としてまとめてきたことなどから、この点をもって本論文にとっての根本的不足とすることはしなかった。

他の不足点は論文全体からすれば軽微なものと言え、唐仁原氏の博論は、現代の具象絵画としての自身の作品が、如何なる文化的基盤の上に成立しているかを一定以上明らかにしている。また自作にとっての（そして現代の鑑賞者にとっての）文化的基盤を論じる過程で、現代社会における情報共有の在り方と、それに関連した文化的アイデンティティの変容の問題にも触れることとなり、本論文は（技法のルーツとしてはさておき）西洋を中心として意識せざるを得なかった油彩画のとらえ方に関しても一石を投じうる内容をはらんでいる。以上のことを総合し、本論文の意義と水準は、作品とあわせて博論として合格とするのに十二分なものであると、審査員全員が判断した。