

神秘と美の表現について —タロットカードの制作から—

岩 花 梓

目 次

- I はじめに
- II 神秘的であるということ
 - II-1 作品テーマとしての美と神秘
 - II-1-1 作者にとっての美と神秘
 - II-1-2 神秘について
 - II-1-3 現実的に存在する神秘としての占い
 - II-2 タロットカードに表現された神秘（歴史と背景）
 - II-2-1 カードの歴史
 - II-2-2 「賭け事」と使われたカード
 - II-2-3 タロットカードと他のカードの類似
 - II-2-4 タロットカードの歴史
 - II-2-5 タロットカードの使い方と意味
 - II-3 現代の神秘（人物表現について）
 - II-3-1 自分なりの神秘性とは
 - II-3-2 見えない意味の表現
- III 作品解説
 - III-1 全体のイメージ
 - III-2 3Dと2Dの技術的融合
 - III-3 シリーズ作品から
 - III-3-1 愚者
 - III-3-2 魔術師
 - III-3-3 吊るし人
 - III-3-4 塔
 - III-3-5 死神
- IV まとめ

I. はじめに

本論文は作者が制作したタロットカードのデザインの分析を通して、カードの様式と機能性に添って表現された作者自身の「神秘」と「美」の表現について述べたものである。

カードの様式への一定の制約に従いながらも、自由な発想のもとに、現代の遊具およびインテリアとしてのタロットカードの提案を行った。

本論文は以下の視点に立って論述を進めている。

- ① 制作のテーマとしてのタロットカードの歴史的経緯と現代における機能と神秘性
- ② 神秘と美に対する作者自身のイメージのルーツと展開
- ③ 3D表現による人物表現と2D表現による空間表現の融合

作者は一貫したテーマ性を持ちながら、個々のカードに託された内容に添ってシリーズとして変容する個々のテーマ性の中で継続的な制作を行った。その結果できあがったものは神秘と美の表現として、将来に向けても多様な可能性を感じさせるものであった。作者は上述した3つの視点に照らして作品を振り返ることにより、表現とそれを支える背景について後述するような一定の見解を得ることが出来た。3つの視点は言い換えれば「デザイン」と「表現」「技術」といった制作の基本的な留意点を示したものである。この3つの座標軸がクロスする場所では、適正な「デザイン性」と豊かな広がりをもった「表現の展開」、CGにおける「表現技術」が問われていくわけである。

ここで言う一定の見解とは、このような思考のプロセスの中で作者自身の感性と創造原理の地図を描くことによってようやく理解することができた、作者自身の過去・現在・未来でのあり方についてである。

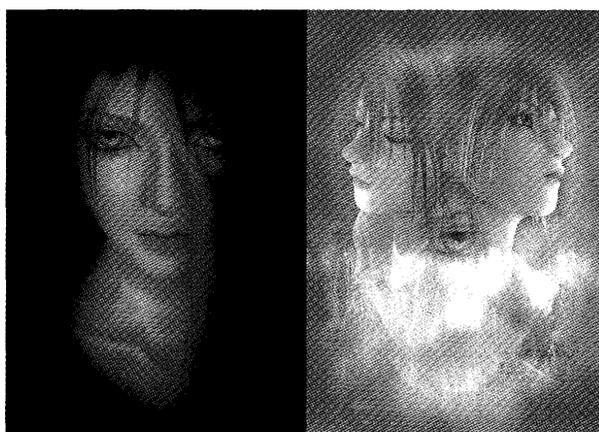
II. 神秘的であるということ

II-1 作品テーマとしての美と神秘

II-1-1 作者にとっての美と神秘

作者はこれまで人物表現を主として「きれい」や「かっこいい」といった感覚的な印象の持てる

美の表現を求めてきた。



上の作品はその過程の作品である。この作品は作者が現在女性を主として描いている状況に至るきっかけとなった作品群の1つである。ここではまだ性別が判別しにくく、現実から乖離した透徹な性格描写も含めて、極めて曖昧な位置づけを設定しながら制作した作品である。美という透明感のある緊張感や表現の奥から醸しだされる「神秘性」といったものを手さぐりで求めてきたと言える。

作者の作品が何らかの神秘性を帯びているとすれば、こういった経験の伏線から作者自身がたぐりよせてきた表現テーマの結果とも言える。

II-1-2 神秘について

広辞苑によれば神秘とは「人知でははかり知れない霊妙な秘密。普通の理論、認識の外に超越した事柄。ミステリー」とある。

制作する側からすれば神秘的だというのは、現実を模写するのではなく、現実にはありえない空間を創造することで生み出される世界とも言えるだろう。現実世界のふとした瞬間に幻想的で神秘的な風景に出会う事もあるが、それは現実でありながらイメージの世界に投影された創られた非現実的な空間である。こうした場面に出会う瞬間はそう度々訪れるものでもないだろう。日常的に遭遇するものであれば、目撃者にとってそれは見慣れた現実の風景に過ぎないからである。現実的のものは日常的に慣れ親しむことで刺激が軽減していき、いつしかそれはそこにあって当然な無関心なものへと変化する。

魔術・奇術はいつの時代も人々の関心を集めるエンターテインメントである。不思議なことがその場で体験できる、非現実的な夢のような空間でもあり、恐怖でもあり、そこから様々な感情が溢れ出す。奇術師が起こす計算しつくされた奇跡。見る者からすると、非日常的な神秘的な出来事に映るだろう。

II-1-3 現実的に存在する神秘としての占い

運命の鍵は人知をもって容易に開けられるとは思えないが、あたかも帳の向こうに何かしらゆらめき、見え隠れしているような気がして、その意味で占いは神秘的である。占うことで過去、未来を知ることが出来るように感じている。人は今を生きる、故に今の価値観で測ることの出来る今しか分かりようがないとも言える。多少の予測はできるが予言はできない。それでも人は太古より占い占われることに魅せられ続けてきた。永く人々が頼ってきたものである。たとえ占いの結果が事実と一致しないことがあっても、シャーマンなどの存在は神にも等しいものであったに違いない。占いは宗教などのように人々の精神に安定と安らぎをもたらすものであった。

ルネサンスの時代には、占星術や魔術などの非理性的・非科学的な思考が多く残存していたといわれている。また占星術の本が聖書の出版数をはるかに上回っていたらしい。

人間がつくり出したものにはそれなりの必然性がある、つくった者の論理が反映されている。しかし受け手側からすれば、一定の目的が満足されたならば自己の必要性にてらして情報を選択し受け取ることになる。そればかりか自分の都合のよいイメージを働かせて、自己の世界と関係づけていく身勝手さも持ち合わせている。

作為から離れたある種のあいまいさの要素がひとりのひとをくぎづけにする魅力につながることもあるのである。

後述するように、様々な要因からタロットカードは今だ占いの重要な一角に続いている。

II-2 タロットカードに表現された神秘

(歴史と背景)

II-2-1 カードの歴史

タロットカードの歴史を紐解く前にカード一般の歴史について触れてみたい。

カードの正確な起源は曖昧である。しかし現在知り得る範囲の歴史から解釈しても、人々の生活の中にカードは自然と息づいてきたしこれからもそうであるだろう。いつしか生活の中にあった不思議な遊び道具であることには変わらない。

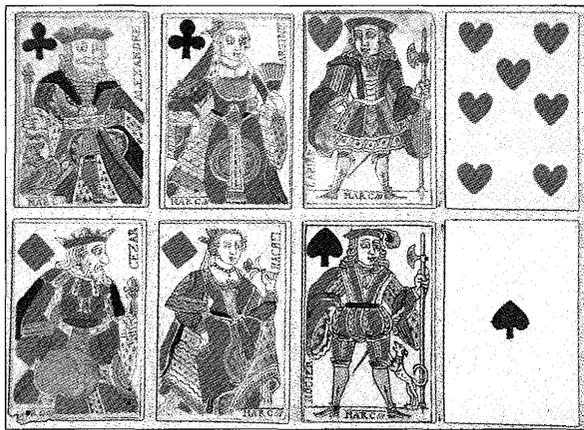
遊び道具としてだけでなく、カードは度々ギャンブルに用いられその度に禁止令が出され影を潜めてきた。日本のカルタも例外でなく、禁止令を潜り抜けるために少しずつ形を変えてきたのである。例えば安土・桃山時代に流行した「天正かるた」は幕府による禁止令で地下に潜り、その結果江戸時代上期に「うんすんかるた」が生まれた。そうした中で現在使用されている花札ができたと言われている。

カードゲームは基本的には数十枚がセットとなり売られているものであるが、中にはばら売りの形で各自集めたカードでゲームを行うものも存在する。現代の代表的なものを例に挙げると、『マジック:ザ・ギャザリング』『ポケモンカードゲーム』『遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ』といったものがある。これらはトレーディングカードと呼ばれている。

ものを集める＝コレクションするという行為は、一度集め始めると止まらなくなるといったように、魅惑的であり、いつの時代にも世代を超えて行われてきた。世の中にはカードの枠に囚われなくてもコレクションアイテムは数え切れない程に存在する。現代の子供達の例をとってみても、100円をいれレバーを回しアイテムが出てくる販売機や、お菓子のおまけなど様々である。



復元天正カルタ



トランプ (パリパターン)

このようなカードは、なぜ現在までカード状の形を保ったまま我々の身近に存在し続けているのだろうか。例えばかるたは江戸時代の賭博禁止令をすり抜け姿を変えながら進化してきたのであるが、一方で花札、トランプと形を変えながら新たに登場していったアイテムの中でタロットカードもヨーロッパの独自の歴史風土の中で誕生した。いずれのカードもその繁栄に追い打ちをかけるように禁止令が出されてきた。つまり禁止令が出されるということは、それだけ使用者が存在したということである。しかしそういった記録が残っていないながら肝心のカードがほとんど現存していないのは残念でならない。かろうじて残っているのは観賞用だったであろう高級品ばかりである。人々に愛された日用品ゆえにぼろぼろになるまで使われたあげく捨てられ、新品を買い求められてきた。

作者のタロットカードに対する興味も、そういった生活に密着してきたが故に現存しない遊具に対して思う、自由で肩のこらないデザインの可能性といったものに端を発している。

II-2-2 「賭け事」と使われたカード

賭博には様々な道具が使用されてきた。さいころ、カード、ルーレットといったものである。

日本のカードゲームの起源は平安時代の貝合わせだという説もあるが、戦国時代末期の記録に「博奕、かるたの勝負は停止するように命じる」と記されている。そこに付された慶長2年(1597)3月の日付から、16世紀末にはかるたが侍達の間で流行していたことが分かる。

四国・土佐でも長曾我部元親は「博打歌留多諸勝負令停止」という掟書を出し、賭博を禁止した。

ちなみに「かるた」とはポルトガル語の「Carta」(「カード」)の事である。「Carta」は16世紀半ば(安土桃山時代)ポルトガルから九州へ南蛮渡来品(鉄砲・生糸・皮革など)と共にもたらされた。ポルトガルの船員達がカルタ遊びをする様子を描いた「南蛮船図屏風」が福井市の大安禅寺に現存している。南蛮文化のカード遊びが流行した背景として、九州にはキリスト教宣教師が滞在して活版印刷が行われていた等条件が整っていたようである。

国産のかるた第一号は、天正年間(1573~1591)九州、筑後・三池で南蛮かるたを元にして作られた「天正かるた」と言われている。当時のかるたは高級品であった。

こういったものもやがて当時の禁止令を逃れるために新たなカードが考案され普及していった。賭博となると中々はっきりとは表に出てきにくく、それらの記録すらもはっきりと残っていることが少なく、カードそのものも消耗品として扱われてきたためか現存するものも少ない。

賭けと占いは人類が誕生した時代から行われてきたのではないかと考えられる。

カードが急速にヨーロッパ全土に広まった大きな要因として、当初それらが賭博用具だったからである。ヨーロッパをはじめとする幾つかの地方では「賭事」と「カードゲーム」が同義語になっている。

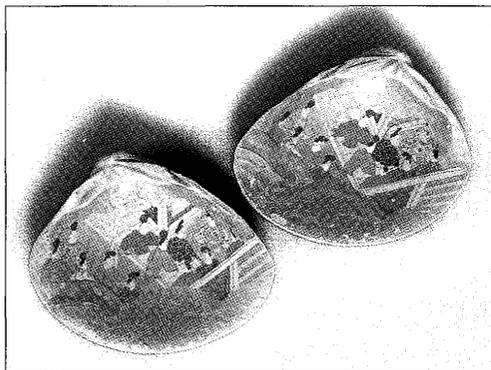
作者は「賭け事」を余り好まないが、「賭け事」は暮らしの中のささやかな冒険であり、賭けることにより人生の神秘に積極的に働きかける要素があり、想いを同じくする仲間同士のコミュニケーションツールであろうと解釈している。

このように考えると、タロットカードという占いのツールも、盲目的に流れていく日常の流れに刺激をもたらし、運命という必然に作為的に関わっていく代行物として、占う者、占われる者とのコミュニケーションツールではなかったかと思われる。

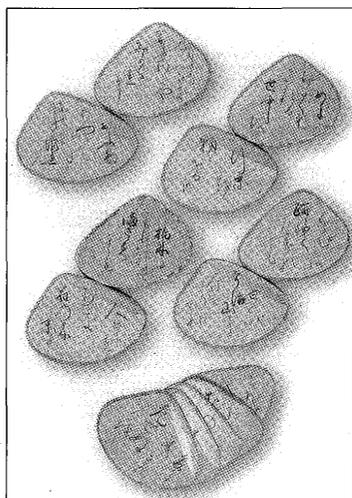
目の前で繰り広げられる占いの行為も、新しい視覚的要素が加わることにより、豊かで神秘的な広がりが付加されることになった。

II-2-3 タロットカードと他のカードの類似

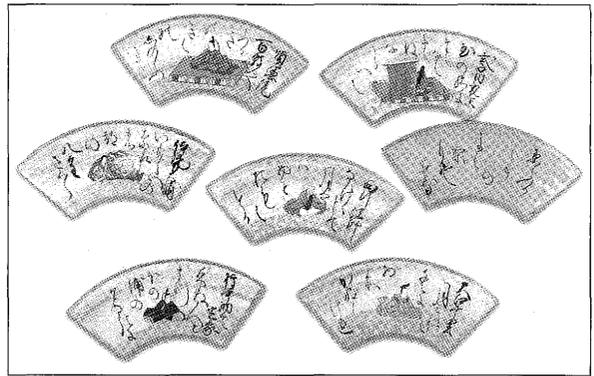
タロットカードは絵札以外はトランプとよく似ている。そしてカルタも初期はほとんどトランプである。カルタは今でこそことわざや歌など絵と一緒に描かれているが、数札と絵札のシンプルなカードだった。先述したように、日本に元から存在していた貝覆をルーツとして外来のものを掛け合わせ現在のカルタが生まれたのである。



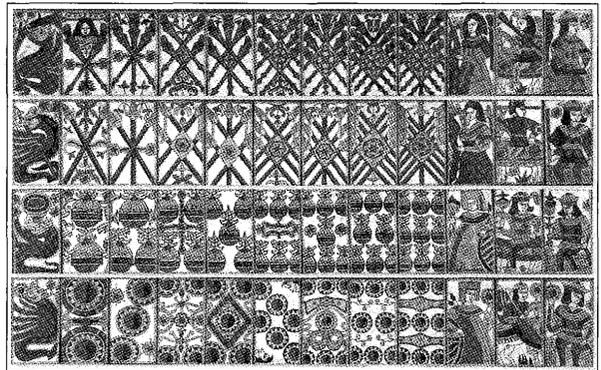
貝覆



貝型源氏歌カルタ



扇形小倉百人一首歌カルタ



復元天正カルタ

ここでタロットカードと他のゲーム用のカードを比較して見てみることにする。トランプやカルタは大抵の人が一度は遊んだことがあるくらい親しまれているゲーム用のカードだ。これらは実は元々カルタで、そこからトランプ、タロットが生まれていったようである。

カルタというと思い浮かぶのが、2枚で一組の「対」の形式だろう。(いろはかるた、百人一首など)しかし当時の日本人が作ったというカルタ(天正かるた)を見ると、まるで現代のトランプなのだ。1~9の数札、女従者、騎士、王という構成で、1の絵がドラゴン。4つのマークがトランプのスペード・ハート・クラブ(クローバー)・ダイヤではなく、棍棒・剣・聖盃・貨幣だという多少の違いはあるのだが。

タロットカードは通常、メジャーアルカナと呼ばれる22枚のメインのカードと、マイナーアルカナと呼ばれる56枚の補佐的な数の札で構成される。この数の札はマークが棍棒・剣・聖杯・貨幣である。

人がカードを楽しむ思考プロセスには西東を問

わず何らかのパターンが存在しているようである。

II-2-4 タロットカードの歴史



タロッキプレイヤー (一部)



【Rider Waite Tarot】魔術師

ここに挙げた「タロッキプレイヤー」は1400～1450年頃に描かれたものとされている。

タロットの歴史は謎が多いとされる。タロットはもともとゲーム・ギャンブル用に作られたと言われるが、現代では主に占いの道具とされることが多い。手描きのものから次第に木版画と印刷されたものが量産されるようになっていく。

タロットカードには主に生産地の名にちなんでマルセイユ版、ウエイト版を中心に様々な基本形が存在する。タロットカード、特に22枚のメジャーアルカナカードのもつ意味は異なった基本形を持つ種類によって解釈は微妙にあるいは大きく異なるのだが、その意味を独自に解釈しパロディ的に作られているものもあり、全ての種類を包括的に把握するのは難しい。デザインとして個性的で目に付くものとしては、浮世絵タロット・仏教タロット・医学タロット・チャイニーズタロット・ゲイタロットなどがある。中にはタロットカード

としながらもカード1枚1枚の伝統的な意味をそれほど重要視せず、視覚的な遊びの要素を重視して作られているものもある。

一般的にタロットカードは神秘的なものと思われる傾向にある。タロットに関する文献には近代西洋儀式魔術の秘密結社「黄金の夜明け団 (Golden Dawn)」といった魔術的な用語が頻繁に出てくる。

18世紀頃には現在の絵柄が確立している。この頃の絵柄のものはマルセイユ版と呼ばれる。タロットカードは現在までに様々な種類が出ていて、特に19世紀頃にアーサー・エドワード・ウエイトが「黄金の夜明け団」の解釈の元に製作したウエイト版が有名である。

数百年というタロットカードの歴史を概観してみた時、このカードに対する人々の愛着が何かに基づいたものであったのか、ゲームから占いに移行していった条件とは何であったのかを思わざるを得ない。

単なる記号の組み合わせだけでなく、そこに込められた図象学的な意味情報が多様な読み取りの幅を持っていたことが一つの要因ではなかったかと作者は考える。そして、そのビジュアルイメージが手にとる人に常に新たな発見と刺激を与え続けていたのではないか。タロットカードはトランプと違い、単に記号や言葉が明確に表示される傾向を避けて、あくまでビジュアル要素の組み合わせによって表現される。

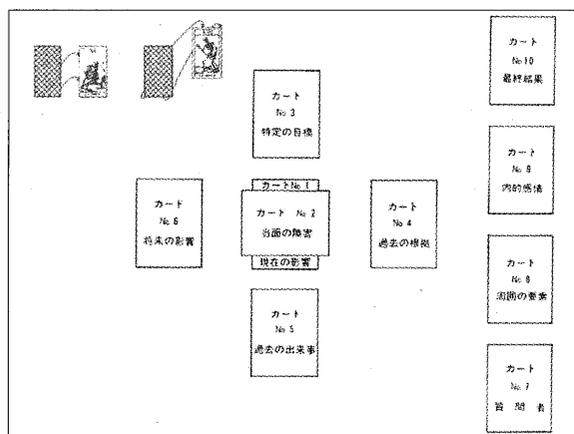
カードにこめられる慣例的な意味内容は、占う者が周知しているという前提で、占われる者と交わされるコミュニケーションが目の前のビジュアルイメージを介して、あたかも人生の神秘の扉を開いていく作業として展開されていく。作者がタロットカードに着目した要因の1つとして、このような美と神秘を共有していくコミュニケーションツールとしての表現の許容力である。

II-2-5 タロットカードの使い方と意味

ここでタロットカードが占いの遊具としてどのように使用されるかの概要を述べておく。

タロットカード全体の構成は、22枚の寓意画カードの大アルカナ (Major Arcana)、56枚の数字・人物画カードの小アルカナ (Minor Arcana)、

計78枚となっている。大アルカナ22枚は、0：愚者・1：魔術師・2：女教皇…といった感じで番号が振られそれぞれ名前がつけられている。



スプレッドの1つ

タロット占いは基本的に、裏返したカードをシャッフルしカードを選びそれぞれのスプレッド(展開法)に従いカードを伏せたまま並べていき、カードの向きが変わらないように一定の向きで全てのカードを開いて、それぞれのカードの意味を解釈していくものだ。スプレッドに沿ってカードを配置する場所には、それぞれ「現在の状況」「当面の目標・望み」「過去」「予想される結果」などのような意味があり、引かれたカードから占いの結果を読み取っていくのである。その際、カードの向きで意味が変わってくるのが一般的であるが、特に気にせず占う方法もあるようだ。

II-3 現代の神秘(人物表現について)

II-3-1 自分なりの神秘性とは

タロットカードをデザインする今回の一連の作品制作において、作者はこれが神秘的で美しい存在となるよう無意識に湧き上がってくるイメージに身を任せ、その構成も意図的に偶然性にまかせるようにした。

そうした中で自分なりの神秘性とはどういったものであるのか、自問し続けている。

作者はこれまで女性美を描いて来たわけであるが、神秘性といったものを表現に置き換えていく場合、特に人間で女性とこだわる必要はどこにもないのである。作者は具体的な対象物を登場させ

る際のリアリティは特に重視していないからだ。つまりぱっと見て、きれいで美しければそれでいいわけだ。しかし、これらの作品群が主に女性を登場させることになった理由は以下の通りである。多くの作家が女性をモチーフとして描いてきたように、女性は、見られる対象として、移ろいやすい現象の表現として、美や神秘や生命といったものを秘めた対象として、抵抗無く受け入れられてきたように思う。完成された美などはどこにも存在しない。しかし作者は女性の美の表現を通して、官能の要素の向こうに見えてくる、人であるからには抗うことの出来ない生命の神秘性を、表現しつくせない美の代償としてかろうじて具象化できると考えてきたのである。

神秘的に表現するならば服は無くとも良い。下手に何かを着せてしまうと途端にわざとらしくなってしまうと考えている。服はその時代の象徴であり、世界観を固定するものでもあるからである。

今回の制作しているタロットカードが受け入れられるとすれば、その時代は果たしていつのものなのか。現代に生きる作者がつくるものだから現代なのであろうか。キャラクターの性格の設定、時代の設定をどうするか…。メディア展開するための作品ならば、これらは必要不可欠であろう。3DCGアイドルでさえ表向きのプロフィールは必要だった。しかし、それら全てを設定してしまうことによって分からない曖昧な部分がさらけ出され作者の欲する神秘性が薄れてしまわないか。こういったことから、ほぼ裸体の設定である。具体的にリアルに描いてしまうとそちらの方に思わず目が行ってしまうものなので体付きは裸体でもエロティシズムをできるだけ払拭し自然に受け入れられるよう、性別の設定はとりたてて意識しないことにしている。

作者の描く女性は神秘的で、作品の中で一番象徴的な主役と言える存在である。何も現実存在する生き物をそのまま描く必要はない。といった観点から、人間のようにみえるが実は人間でなく、精霊のような創造のイメージである。これらは精霊など見たこともない作者の作り物にすぎない。

神秘性とはリアルに囚われすぎないことで生まれるのだろうか。日常生活の中でも見方によっては神秘性を感じさせる対象は多く存在するかもしれ

れない。しかし通常人間の感覚は極めて現実的なモノサシで形成されている。そういった普通の感覚で身近な風景を写真に撮っても、日常を切り取ったに過ぎない。日常性を排し、ごちゃごちゃとしたものを極力排除してみたら、非現実的で神秘的なものとなるかもしれないとも考える。作者は余計なものがない、きれいで美しい、シンプルなのは神秘的だと思う。

II-3-2 見えない意味の表現

「生」の世界を生きる我々にとって「死」は様々な捉え方がある。輪廻転生、或いは地に還る、何もない世界、果てしのない闇の世界、光に満ちた世界…。それは自ら体験しなければ、想像するしか見えない未知の世界だ。知らない世界と知り

えない世界…。「生」と「死」の問題は計り知れない疑問を我々に投げかけてくる。作者の描く作品において、人物はどこか「死」の世界から派遣された、「生」の謳歌を義務付けられた美の代弁者のように振舞う。しかし西洋でいうミューズやビーナスとは違う、もっと東洋的・日本的な諦観がそこに備わっているように感じることもある。

振り返ってみれば、作者がこれまで行ってきた3DCGキャラクターの制作内容に、3DCGアイドルという一時の流行の終わりと共に大きな変化が現れた。過去の制作から得た経験から新たな制作に移行してきたが、選択肢はいまだに多種多様である。作品に備えるべき要素は美と変化であり、変化による神秘性であると位置づけてきた。



作品「M」

作品「M」は、現在までに3DCGキャラクターの制作、純粋なキャラクターの画像制作から一歩踏み出した女性美と手の表現の面白さを追及した作品である。この段階を経て、新たにタロットカードというテーマに沿った今回の制作へと繋がってゆく。これまで意識してきたこれらの事を捨てず意識するとともに、タロットカードの歴史を学びながら自分なりの作品に仕上げていくことになった。

これまで数え切れない程のオリジナルタロットカードが世の中に生み出されてきた。あまりに多

くの人が元々存在するカードとは別に、作者も含め改めて自分自身のオリジナルタロットカードを創ろうとしている。タロットカードの、多くの人を魅了してやまないその神秘的な魅力を放つ存在感が制作の後押しとなっている。そして作者自身の神秘・美を意識したこれまでの作品作りから、タロットカードという存在は大変魅力的なデザインテーマとなった。

作者がデザインする上において最も重視したのがタロットカードに対する一般的な第一印象にある。大抵タロットカードは「魔術」「神秘」「怪し

げ)「オカルト」といった、トランプなどとは確実にどこか違う独特の雰囲気漂っているといった印象を受ける人が多いようだ。実際、カードを見ると確かに不思議な感じの絵柄が多くあることに気付く。純粋なゲーム用カードとはどこかが違う。そして、その雰囲気は作者自身がこれまでの制作した作品テーマと少なからず繋がる所がある。

例えば、「死」に関するカードである。先述したように、死は日常の向こうに隠されている。普段の生活で人の死を具体的なものとして見かけることはほとんどない。病人の死に場所は病院に追いやられているし、もしも交通事故などの現場がテレビ番組に映されたとしてもそこに遺体が映ることはまずありえない。死には布を被せることで隠される。死は演出され美しく神聖なものであるかのように位置づけられている。直接見ることができないことで死は理想化される。昨今のまるで結婚式のような豪華な葬儀の企画など、まさしくその象徴ではないだろうか。死は時に「商品」のように扱われている。

そのような死のもつネガティブであるが祝祭的なイメージのカードがタロットカードに自然と登場する。それらのカードは、忌み嫌われることも多いが、捉え方次第で人は救われることもある。タロットカードで占いをする場合、基本的なルールは存在するものの占いの方法・結果の捉え方は様々で、最近ではタロットはセラピーに使用されることもあるという。あらゆる可能性を秘めているかのような、今日のタロットカードはとても魅力的だ。

一方、タロットカードが神秘的だと思うのは日本ではオカルトブームが起きたことも要因の1つになるだろう。18世紀クール・ド・ジェブランは古代エジプト起源説を唱えたが古代から始まったタロットカードの神秘性は永い時を経て増し続け怪しいベールを何重にも被せられる。しかしタロットカードが長くその姿をほとんど変化させることなく現代に残っているのも、その妖しさのおかげなのかもしれない。

こうしたタロットカードと神秘性と美の謎解きに作者は参画し自分なりの作品作りとして踏み込んで行こうと思う。

Ⅲ 作品解説

Ⅲ-1 全体のイメージ

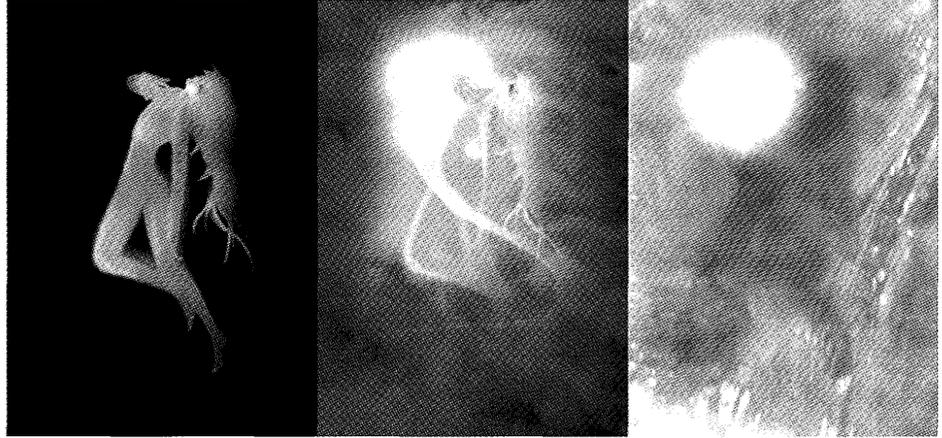
作者はこれまでタロットカードとして作品をこれまでに22枚を制作した。以下にその内の5点を取り上げ、そのイメージコンセプトを紹介する。

作品群の基調色として青色に統一することで、奥行きのある世界を演出し、神秘的な何かを意味しているかのように予測・予感させる。青一海・空。青のようにみえる色。透明感。青い空・青い海は時として赤・黄と色を変える。微妙な変化。神秘的。人物は非現実的な存在として現実に存在しえない透明感のある外見を目指した。

タロットカードの性格上、ある程度の決まりを授けての作品制作である。当然これまでの制作を生かした作画方法となる。

Ⅲ-2 3Dと2Dの技術的融合

人物部分は全て3Dで作成されている。3Dの制作工程は、2Dのそれと比べ構造的・彫刻的な感覚と実際の段取りが必要とされる。作者は三次元世界の中で構想しながらイメージを膨らませ、2Dの処理を加え構成していった。3Dだけで全てを表現することは、自然な作風に仕上げることに特に神経を使い、準備を行い、結果的に多くの時間をかけることになる。2Dでの作業はその場その場での修正を行いつつ、作品が発展的に変貌していくことを助ける。色を絶え間なく重ねながらイメージに近づけていき、結果的にスピーディーに仕上げていくことのできる手法ならば、限られた時間の中で自分のより納得した作品になるのではないかと考えたわけである。3Dといった枠に囚われない、デジタル表現ならではの自由な発想で作者の考える神秘的な画面作りが行えたのではないかと思う。3D処理のみの作品制作に挑戦するのも作者の1つの目標ではあるが、より静止画の作品として納得のいく完成度でイメージに添った仕上がりを目指せるのなら、積極的に2D処理を加えるなどの柔軟性は今回作者にとって必要なことでもあった。



【「愚者」制作工程】3DCGで表現された人物にテクスチャや色を塗り重ねていく。

Ⅲ-3 シリーズ作品から

Ⅲ-3-1 愚者

大抵の愚者のカードには崖を目の前にしながら気にせず前を進み、犬に足を噛まれようとも気にしない旅人のような風貌の人物が描かれている。周りがどうであろうと気にはしない、自由人のイメージであろう。

カードの意味としては、ゼロからの出発・積極性・可能性・自由といったものがある。

その中から特に「自由」という言葉から、重力から開放されるイメージを思い浮かべた。登場する人物の足は地面についていない、気の向くままに宙を舞う踊り子のイメージである。明るい世界一眩しい光（太陽）を背に思うがまま舞う、現状がどうであっても苦にはしない。身体が重力に支配される大地から解放放たれている。行動範囲が増えることによりそれだけ危険も増すが、そのようなことは気にすることなく自由に自分の意思を貫き通す思いを込めた。

Ⅲ-3-2 魔術師

伝統的なカードは、テーブルを前に魔術（奇術）を行っているものが多い。

物事の始まり・新鮮さ・創造性といったような意味をもつ。

人物の両手の内から、何らかのエネルギーが発せられ、これから何かが始まりそうな予感を感じさせる雰囲気仕上げてみた。

これから起こる出来事は、魔術師の起こす奇跡である。良い事か、悪い事か、何が起こるか、見

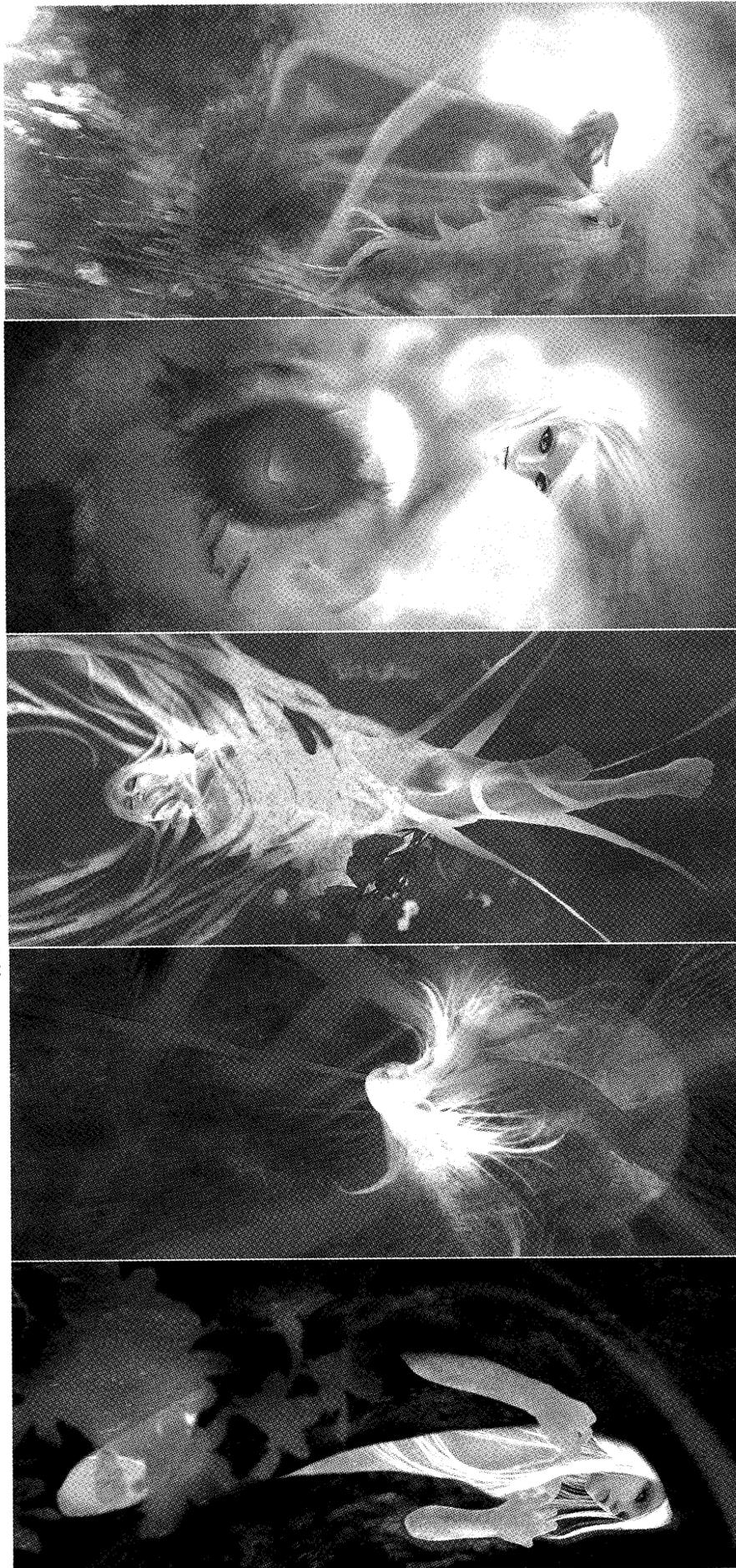
る者はただ魔術師にゆだねるしかない。魔術師は計算高く相手を見透かすが、奇跡にはタネがある。それでも魔術師は神秘的な存在である。光に包まれた肌や髪、身に着けているものが光に溶け魔術師は光と一体となり、そこは一変非現実的な空間となる。光の中の魔術師は、まるで人間以外の神秘的な存在のようでもある。魔術師は自らの創造世界を現実を起こして魅せる。どのように自らのパフォーマンスを演じるか、全ては魔術師次第である。見る人の運命もその手の内であるかのように、表情を変える事はない。

Ⅲ-3-3 吊るし人

吊るされている人物が描かれているとても奇妙なカードである。このカードは伝統的なものは大抵構成が似通っていて、片足で逆さに吊るされている。これは刑でも受けている状況を表しているのだろうか。しかし、その人物は平然と吊られているのだ。苦痛の表情は一切無く、まるでサーカスの曲芸でもしているかのように錯覚する。

このカードの意味は「犠牲」「試練」「苦しい立場」などと不吉なワードが並び、占いではあまりお目にかかりたくないカードでもある。

今回作品として描くにあたって、不吉さを感じさせないように、と本来の意味から多少外れているとも言えるような絵柄となっている。一見吊るされているように見えるが、人物は苦痛な表情なく、まるで水を気持ちよさそうに漂っているようにも見える。しかし、身体には動きを封じるかのような布が纏わり付いている。これが、試練の見



(左から) 愚者・魔術師・吊るし人・塔・死神

える形だろうか？

不気味でないタロットカード、これが今回のテーマの1つでもある。

Ⅲ-3-4 塔

このカードも死神・悪魔共に不気味なカードでもある。

一般的には、塔に雷が落ち人物が転落する図が描かれる。それらの塔は旧約聖書に登場する「バベルの塔」がモデルとなっているが、現代に生きる自分にとって塔とは…と考えると「塔→高い建物→ビル」と連想、都会の塔を描き、そこを落ちる・飛ぶというイメージである。日本各地に点在するタワーでないのは、塔が作者にとっては観光地のイメージが強く、タロットの塔とはイメージが合わないと考えたからだ。その点ビルは様々な人が同じ建物の中で日々を過ごし、多様な出来事が日々繰り返されている場所である。それはドラマをも感じることができる。

カードの意味として、予期しないことが起こる・パニック状態・トラブル・ケンカ・口論・危険・失敗などがあるがある。一方で、突然の変化・インスピレーション・新たな領域を突破する・新しいチャンスが訪れる可能性といった、ポジティブともとれる意味もあるようだ。今回はそこからインスピレーションを得た。

空を飛ぶ人物は恐怖の表情はない、何かを閃いたような何か思惑がありそうな表情だろうか。今、ここで生まれ変わる・過去を断ち切るといったイメージである。

普段人は地につけ生活している。そのような日常を抜け、水の中に入るとまるで体が宙を舞っているような感覚になる。それは非日常的なことで神秘的な体験とも言えるだろう。重力に逆らいあえて考えない構図にした。

ちなみに伝統的なタロットカードにも、宙を舞うキューピッドが印象的な演出を助けていることがある。

Ⅲ-3-5 死神

「死神」というストレートな表現で、タロットカードの中でも特に不気味がられる存在であろう。

死神のカードのもつ意味として、急激な変化・停止状態・病気、事故の暗示・愛の終わり・損失といった、物事の終わりを告げるようなネガティブな意味のキーワード連ねられている。しかし中には、再生・悪い縁が切れる・これまでの自分を捨てる・気持ちが冷める・ガラリと考えが変わる・気持ちの整理がつく・過去の過ちの一掃・始まり・魂の勝利・新しい時代の始まり・可能性が広がるといったような、再生のカードとして見られることもある。

このカードは骸骨の死神が描かれているカードがよく見られ、占い時に出来る限り出て欲しくないものだが、カードの意味を良くとることもできる。特に今回はなるべく不気味にはしないよう、出来るだけ良い意味から読み取り制作した。

全体の色は今回のテーマカラー「青」からは少し外れて「黒」に限りなく近い青色だ。黒は喪服を連想させる、死の象徴の色とも言える。その黒のベールを脱ぎ捨てるかのように、人物が前へ歩き出そうとしている。その顔は、哀しげにも笑みにも見える。側に花が咲く、死の黒の中にも健気な生を感じることができる。

生は永遠ではない。必ずいつかは終わる避けることができないものだ。しかし、生ある限りは自ら生まれ変わることはできる。このカードは終わりを告げるものである。これまでの出来事はここで終わりにする、それには何らかの損失があるかもしれないが、ここで新たに出発するという再生を意味するイメージだ。

Ⅳ まとめ

作者はこれまで、カード及びタロットカードの歴史的背景の調査を踏まえて、作品に一定のイメージを付与しつつ制作を行ってきた。

作者の目指してきた美と神秘の具象化がどのように行われてきたか、「はじめに」で述べた3つの観点から整理してみたいと思う。

①制作のテーマとしてのタロットカードの歴史的経緯と現代における機能と神秘性

タロットカード及びカード一般の歴史を分析することにより、タロットカードが賭け事やゲーム

の機能から占いの機能へと特化していったことが分かった。そういった過程で、タロットカードの持っている複雑な約束事が、視覚的イメージに託されることによりこのことが歴史的に様々なパターンが生み出される元となった。今やタロットカードは自由なコミュニケーションツールの1つとして、多様で豊かな神秘性と広がりのある内容を持つことが可能となった。

②神秘と美に対する作者自身のイメージのルーツと展開

作者の描く世界はどちらかと言えば日常的な人間生活を感じさせない世界観であり、余計なものを切り取って描くシンプルな画面作りは、作者が考える神秘的で美しいものを目指した結果である。

作者はこれまで女性の美の表現を通して、作者なりの感覚的な美の印象を具現化してきた。今回タロットカードをテーマにすることによって、表現に託そうとした神秘性について更に自由な解釈とイメージが可能となり、より多彩な表現が実現されることとなった。

③3Dによる人物表現と2D表現による空間表現の融合

作者は3D表現と2D表現の制作工程や考え方の相違点を十分理解しながら、両者の長所を生かし、画面の中で融合していった。結果的に制作過程の中でイメージを随時更新し、発見と修正を最終段階まで持ち続けることができた。デジタル表現の可能性を追求し、制作をプラスに転じることにより、無限の選択が可能となる自分なりの表現手法を持つに至った。

デザインするということはそこに「目的」と「機能」が存在するということである。そしてこれが作品として自立していくには作者なりの「美学」が存在しなければならない。制作は、様々な試行錯誤を繰り返しつつそういった自分なりの「美学」を再認識していった過程といえる。

作者の美と神秘への挑戦はこれからも続くわけであるが、作者自身の表現の本質を希求する方法論の確立に向けて、この論考作成が一定の成果をもたらしたと感じている。

参考文献

- 『カルタの世界』三池カルタ記念館
『賭博Ⅰ』増川宏一/法政大学出版局
『タロット 心の図像学』鏡リュウジ/河出書房新社
『タロット その歴史・意味・読解法』アルフレッド・ダグラス/梅正行訳/河出書房新社
『タロット大全－歴史から図像まで』伊泉龍一/紀伊国屋書店
『図説 世界占術大全』Albert S. Lyons / 鏡リュウジ監訳/原書房
『1JJ Swiss Tarot Deck』『TAROT FORTUNE TELLING GAME』日本遊戯玩具株式会社編
『THE RIDER－WAITE TAROT DECK』
『タロット解説書』トリアングル
『The TAROT of the Witches Book』スチュアート・R・キャプラン/トリアングル
『幸せをつかむタロット占い』エミール・シェラザード/成美堂出版
『ダヤンのタロットカード』鏡リュウジ/白泉社
『美の歴史』UMBERTO ECO / 植松靖夫監訳/東洋書林
『死の歴史』ミシェル・ヴォヴェル/創元社
『西洋絵画の主題物語 Ⅱ 神話編』諸川春樹/美術出版社
『不思議オカルト・ブック』バーナード・W・マーチン/たま翻訳プロジェクト訳/たま出版
『キャラクターカード完全マニュアル』辰巳出版
『ドキュメントの時代』富士ゼロックス株式会社

参考サイト

- Wikipedia (<http://wikipedia.org/>)
任天堂 (<http://www.nintendo.co.jp/>)
任天堂のフィロソフィー (<http://www.geocities.co.jp/Playtown/4007/phy00.html>) かるたの歴史
あっと九州 (<http://www.atkyushu.com/>) 九州ものしり情報「九州に残った南蛮の香り うんすんカルタ」
カルタ記念館 (<http://www.omuta.fukuoka.med.or.jp/city/karuta.htm>) カルタの話
MIZUNO PRINTING MUSEUM (<http://www.mizunopritech.co.jp/museum/index.html>)
情報文化総合研究所 (<http://www.icit.jp/>)
三陽社 (<http://www.sanyosha.co.jp/>) コラム－媒体超流
O・H・西洋魔術博物館 (<http://www7.ocn.ne.jp/~elfindog/index.html>) 魔術人名録・タロット研究
Trionfi :Tarot History (<http://trionfi.com/tarot-history/>)
タロット大学 / Tarot University (<http://www.isis-osiris.com/>)
げんき通り (<http://www.phgenki.com/>) コラム
国立国会図書館－National Diet Library: (<http://www.ndl.go.jp/>)