

氏名	島田 沙菜美
ヨミガナ	シマダ サナミ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第600号
学位授与年月日	平成31年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 まどろみのロマンティシズム 〈作品〉 夢見る世界は果てもなく Happy Birthday 〈演奏〉

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	海老 洋
（論文第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	佐藤 道信
（作品第1副査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	宮北 千織
（副査）	東京藝術大学	名誉教授	（美術学部）	梅原 幸雄
（副査）			（ ）	
（副査）			（ ）	
（副査）			（ ）	
（副査）			（ ）	
（副査）			（ ）	
（副査）			（ ）	

（論文内容の要旨）

本論文では、非現実の夢想世界へとまどろむことで創造し得る幸福の追求、ロマンティシズムについて論じる。

誰しもが夢を見る。道徳や倫理が存在する現実世界では、実現不可能な理想にまどろむことが幸福そのものであり、生きていく中で必要不可欠なことになる。

ウォルト・ホイットマンの詩『Song of Myself』（ぼく自身の歌）は、次のように言う。

ぼくは道を転じて、動物たちとともに暮らせるような気がする  
彼らはあんなに穏やかで、自足している  
ぼくは立って、いつまでもいつまでも、彼らを見る  
彼らは、おのれの身分のことでやきもきしたり、めそめそしたりしない  
彼らは、暗闇の中で目ざめたまま罪を悔やんで泣いたりしない  
彼らは、神への義務を論じ立てて、ぼくに吐き気を催させたりしない  
一匹だって、不満をいдаかず、一匹だって、物欲に狂っているものはいない  
一匹だって、仲間の動物や何千年も前に生きていた先祖にひざまずくものはいない  
一匹だって、お上品ぶったり不幸ぶったりするやつは、広い地球のどこにもいない

ノーベル文学賞を受賞したバートランド・ラッセル1の著書、『幸福論』2の冒頭でも引用されているこの詩は、自由を夢見る彼の、人間への皮肉とアンチテーゼといえる。同時に、ここに書かれた人間らしさは魅力的でもある。友情に悩み、恋に焦がれ、夢を追い、偶像神話に支えられながら、ひたすらに正体不明の幸せを求めていく人間の様は、滑稽だが懸命で愛おしい。知性の進化の代償が、後悔と懺悔ならば、想像力は救いのための授かりものといえる。

これまで制作した作品では数多くの女性を描いてきたが、彼女たちは常に夢世界にまどろみ、現実ではない場所で理想と幸福を夢見ている。

まどろみは、現実世界の不安に裏打ちされながら、夢とうつつの間で幸福にひたる、ロマンティズムに通じる行為そのものといえる。本論文は、このまどろみについて考察し、自身の作品を論究する制作論である。

本論文は次の3章で構成される。

第1章「まどろみの開示」では、古代から近代までに作られたまどろみの世界に焦点を当て、その存在意義について述べる。第1節「夢にまどろむ」では、自身がまどろみの世界を表現するに至った経緯と、その原点となった作品をとりあげる。第2節「うつつにまどろむ」では、とくに表現主義に見る人々の思想や表現の変化に着目し、そこでのまどろみを分析する。ありふれた事柄からおよそ現実では成し得ることの困難なものまで、人々が思いを馳せてきた理想について考察し、それぞれの時代のまどろみに焦点をあてる。そして、自身が描くまどろみの世界に必要な不可欠となる要素は何かについて述べる。

第2章「まどろみの行方」では、自身の幼少期をふり返ることで、まどろみの世界を形成するに至ったきっかけを探り、今日の制作との関わりを考察する。また、デジタル社会の現代における人々の思想と幸福概念の変化について述べる。第1節「現実逃避にまどろむ」では、発展する現代で薄れていく宗教信仰の代わりに、人々の拠り所となるべき存在に言及し、現代における現実逃避とまどろみの関係性を探る。第2節「理想郷にまどろむ」では、娯楽施設のテーマパークをとり上げ、現代の人々がもつ不安と非現実への憧憬が、実は現代社会の“自由”に拘束されていること、そして現実からの逃避を夢見てまどろむ現状について述べる。

第3章「まどろみの世界」では、1章と2章を踏まえ、自作品が描く夢見る世界について論述する。第1節「幸せにまどろむ」では、自作品で夢世界を構成しているモチーフと、それらの照応関係について述べ、第2節「提出作品解説」で、博士展提出作品について解説する。

- 1 バートランド・ラッセル：イギリスの哲学者。1950年にノーベル文学賞を受賞。
- 2 安藤貞雄訳『ラッセル幸福論』岩波書店 1991年

#### （論文審査結果の要旨）

本論文は、まどろむ女性像を描いている筆者が、まどろみの先に夢みる幸福と現実逃避の二面性をもつ理想世界について論述した創作論である。

まどろむ人物像を描いた日本画作品は少なくない。その多くは若い女性像で、作者もほぼ同世代の女性作家の場合が多いことから、自己没入しやすい主題としてあることは想像に難くない。筆者の場合、植物に囲まれて地面に横たわる設定が多いが、最新作の提出作品では植物に加えて動物の化石なども描かれ始めている。その理由を探るべく、第1章「まどろみの開示」では、古今東西のまどろみの作品（仏画、大和絵、浮世絵、朦朧体、ワッツ、クリムト等）をとりあげ、自身の作品ではその先に幸福感があることが必須であることを確認する。第2章「まどろみの行方」では、まずその理由が病弱だった幼少期の記憶にあること、つまり自宅で過ごすことが多かった一見不遇な環境が、絵を描くことで家族が褒めて喜んでくれた、むしろ幸福な記憶として原点にあることを確認する。祖父母の部屋の床から庭を見た記憶は、植物に囲まれて横たわる作品中の女性像へのつながりを示唆し、また同様の状況で詩作した正岡子規も連想させる。ここから、現実逃避と理想郷の事例として、日本庭園やゲーム、ソーシャルメディアの中のファンタジー等を取りあげ、自身の幼少期の絵と現在の絵画制作も、同じ意味をもつことを確認する。そして第3章「まどろみの世界」で、自作品を中心に、これまでの作品と提出作品2点「夢見る世界は果てもなく」「Happy Birthday」について解説する。

こうしたまどろむ女性像は、広義には美人画の歴史の延長上にあると思われるが、筆者の場合基本的にあくまで自画像というべきものであり、絵画制作も自身の理想郷をそこに作り出す作業であることがわかる。

ただ筆者のこれまでの作品のタイトルには、「愛の証明 I」「Loveless」などの“愛”を軸に、「甦る」「生々流転」「そして世界は産声をあげた」など、生死の循環を想わせるものが少なくない。審査会でもこの点について、提出作品の 2 点「夢見る世界は果てもなく」「Happy Birthday」もその象徴ではないかという意見があった。華やかな後者の作品と、化石や深紅の不穏な空間が描かれた前者との対比は、確かにそれを窺わせるものがあつた。ただ筆者自身にその自覚はなく、むしろ幸福へのまどろみとして一貫しているらしい。

その点、筆者自身がまだ明確に認識していない自己の領域がある様子と、その意味での論述不足の感も残った。しかし論考を通じて自身の創作の原点を確認し、「私が思い描く理想の幸福世界は、対峙し脱却すべき過去の姿でもあるのかもしれない」という現時点の認識に思い到ったことは、大きな収穫だったと言えよう。学位論文に十分な論考として、審査員一同の承認を得た。

#### （作品審査結果の要旨）

作者は本論文執筆を通して、自身の作品制作の主軸となっているテーマに改めて向き合った。臉を閉じた女性像を多く描く理由、人物像の周囲に描かれる動植物や、空間表現の意味、これらを探るための自己分析に苦心している様子であつた。自己を見つめることは作家にとり辛い時間でもあるが、作品制作の上では必要不可欠である。論文執筆により自己の原点を探った時間は、今後の創作活動においても非常に意味深いことであつたと思われる。

提出作品「夢見る世界は果てもなく」は、“まどろみ”をキーワードに制作してきた作者が、その表現に改めて向き合い制作した大作である。“女性像”“動植物や自然物”“間”の三つの要素で構築したという画面は一見、海中の様である。しかしよく観るとそれは非現実の世界であることに気付く。横長の画面向かって右側のメインとなる人物には自画像的要素が強く感じられる。まどろむことで創造する幸福の世界、非現実の夢想世界という、内的要因が強い人物画である。自画像的要素を感じるのは自然であろう。日本庭園からヒントを得たという世界観が大きな骨組みとなっている。その中に、孔雀、アロワナ、ウツボ、白蛇、枯れ葉、骨や貝殻の遺骸といったさまざまなモチーフが、それぞれに意味を持ちながら自然に配置された。非現実の世界を違和感なく観せる構成力は、学部在学時より高く評価されてきた。論文執筆のために幼少期の記憶にまで遡り、なぜ“まどろみ”なのかを辿った時間も効いている。一つ一つのモチーフに意味を持たせた上で画面上に構成することで、内容に厚みが加わり説得力が生まれた。

提出作品「Happy Birthday」は、正方形の画面中央に大きな巣の中をイメージしたという円形の塊を配している。困難や敵の象徴として白蛇を描き込みながらも、画面全体は幸福な未来を感じさせる前向きな印象となるよう制作したという。鳥の羽が前向きな意味合いを持ち、画面構成的にも効果的に使われている。「夢見る世界は果てもなく」とは対照的に明るい色彩で表現しているが、中心に居る胎児のポーズをとった女性の肌の色は他のモチーフに溶け込むような色彩にした方が、大きな巣のイメージから成る構成がより強くなり、鑑賞者は作品の世界に入っていくやすいだろう。

2 作品とも力作である。欲を言えば、描くモチーフに実感が欲しい。作者が表現したい世界には大切な要素であろうし、より表現に説得力が出て充実した作品になると思われる。

審査会において、提出作品が学位に相応しい優れたものであると評価され、審査員全員一致で合格とした。

#### （総合審査結果の要旨）

幼少期、病床にあることが多く、決して幸せ一杯だったとは言えない申請者は、それでも自らの子供時代を幸福感とともに思い出す。そこにはゲームやアニメといった娯楽の記憶以上に、お絵描きや押し花などの創作を伴う体験があつた。本論は申請者自身の創作の根源と対象の認識を探る制作論である。第 1 章では表現としての「まどろみ」の意味を作例とともに提示し、2 章、3 章で自らの生い立ちが現在のまどろみ表現につながる課程と提出作品について解説している。

提出作品「夢見る世界は果てもなく」では、蓬莱山が暗示される日本庭園の石組みのような部分に黒衣の女性が描かれている。女性は目を瞑り背後のモチーフに体を預けている。対岸には巨大な骨や白い大蛇を据え、その間に化石化した魚、押し花のように平面的に表現した植物が配されている。人物は作者自身であろうか、死を感じさせる黒衣や荒涼とした風景の中にありながらも、その色彩や肌合いは作者が表現したい生命力の質量が計算され描かれている。そこに、ある種屈折した幸福感を伴った魅力が感じられる。対して「Happy Birthday」では穏やかな色調とモチーフに囲まれた女性は、表情、肌合い共に柔らかく瑞々しい。題名にもあるように、はっきりとした幸福感を伴う転生のシーンが描かれている。これらは同じまどろむ女性像を描くことによる生死の循環、瞑目したまどろみから幸福への転生を夢見る連作である。

論文では平面のアニメやゲームをテーマパークで仮想現実として楽しむプロセスの解説や、立体である草花を物理的に平面化する押し花遊びの楽しい記憶も語られる。2次元の創作物を3次元として認識することと、逆に制作や押し花で3次元を2次元で表現することは、共に事象や体験を異なる次元で認識することによる実体験の確認作業であると思われる。それらは自身を取り巻く様々な事柄を受容したり、整理したりするプロセスであり申請者の成長の糧であったのかもしれない。そしてその過程により一見不幸な幼少期が幸福感を伴う記憶になったと同様に、申請者の作品の中で目を瞑る人物が決して諦念からではなく、その先の幸福を夢見てまどろんでいる表現として成立するに至ったと思われる。

論文の最後には正岡子規の詩篇が引用されている。子規が病床から見たガラス窓に切り取られた景色はもちろん奥行きを持った立体であるが、風景と共に時間や体験もガラスの厚みに圧縮された一枚の幸福な絵に見えたことが暗示されているようにも感じられ、平面性について語られることの多い日本画領域の制作論としても興味深い。

審査会においては、審査員全員が論文、作品共に学位にふさわしいものとして評価、判断し合格とした。