

平成 30 年度
東京藝術大学大学院美術研究科
博士課程学位論文

まどろみのロマンティズム

東京藝術大学大学院
美術研究科博士後期課程
美術専攻日本画研究領域
学籍番号：1316902
島田沙菜美

目次

序章	1
第1章 まどろみの開示	3
第1節 夢にまどろむ	3
まどろみの原点	3
第2節 うつつにまどろむ	5
1, 東洋のまどろみ	6
仏教世界	6
大和絵	7
浮世絵	8
2, 西洋のまどろみ	10
ワッツ	10
クリムト	12
3, 時代が作るロマンティシズム	13
4, まどろみと叫びの境界	17
第2章 まどろみの行方	19
第1節 現実逃避にまどろむ	19
1, 絶対に幸せになれること	19
幼少期の絵	19
ファンタジー	21
2, 非現実世界へ逃避する手段と意義	23
ゲーム	23
ソーシャルメディア	24
歴史の中の非現実—庭園	26
第2節 理想郷にまどろむ	28
1, 現代における理想郷	28
ディズニーランド	28
2, 作品という理想郷	31
ストレスが維持する正常	33

第3章 まどろみの世界	34
第1節 幸せにまどろむ	35
1, 女性という偶像	35
2, 間となる色彩と空間	37
黒と深紅	37
霞による空間表現	39
3, まどろみを構築する衆生	41
おし花	41
生物の遺骸	43
第2節 提出作品解説	45
1, 「夢見る世界は果てもなく」	45
2, 「Happy Birthday」	50
終章	52
参考文献一覧	53
図版出典一覧	55

序章

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、不満をいだかず、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だったりするやつは、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、夢を追いかける、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子は、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。

私はこれまで制作した作品で数多くの女性を描いてきたが、彼女たちは常に夢想世界にまどろみ、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、ロマンティシ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。

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

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、自作品で夢想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。

第1章 まどろみの開示

第1節 夢にまどろむ

我々が「まどろむ」のは、どういう時だろうか。

一般的に言われる「まどろむ」とは、少しの間うとうとする、うつらうつらと寝入るといった、現実世界から夢の世界へと誘われている状態を指す。しかし、まどろみの先にあるのは、睡眠ではなく、現実では到底叶わない未来や希望、願ってやまない理想に思いを馳せることであり、白昼夢に囚われることも「まどろむ」といえるだろう。

これまでわたしが制作してきたまどろむ人物像は、後者である。彼女たちはそれぞれに、夢想世界にまどろみ、理想と幸福感に浸っている。

本節ではまず、自身がまどろみの世界を描くに至った原点と、人々が必要としたまどろみの世界に着目し、その意味を考えてみたい。

まどろみの原点

夜景の見える素敵なレストランで豪華なディナーを食べること、宝くじで一攫千金を狙うこと、運命の人と幸せな未来を築くことなど、何気ない生活の中で誰もが抱く夢の数は数えきれない。また「人の不幸は蜜の味」といった嫌いな相手の失敗や挫折など、一概に幸福と言うには憚られるものまで、夢想は十人十色の様々な形もっている。

私が作品の中で描くまどろみの先には、理想とする幸福の夢想世界がある。それは自身の願望だったり、他者も望む世界だったりとは多様だが、等しく皆が望む幸福の世界である。

私が卒業した高校には美術科があり、当時から日本画を専攻していた。偶然訪れた東京の美術館で、はじめて日本画を目にして感動したのが、日本画を選択した理由だった。現代における「日本画」が、どのような存在かはここでは措くとしても、美術大学に入学してはじめて日本画に触れる学生も多い中で、わたしは多少の経験があった方だろう。しかし大学での制作は、当然それまでのものとは違った。絵画技法や表現方法、精神性など、それまで深く考えたことがなかったものに向き合い、「絵」を描くことの意味や、自身が描きたいものは何かについて考えることになった。

植物や風景といった課題が決められた制作は、モチーフに誠実に取り組めばなんとかなったが、自由に作品を描くときには手が止まってしまった。絵を描くことは好き

だったが、描きたいものなど無いのかもしれないと思い、何日か家に引きこもったこともあった。

アトリエにいるのも嫌で構内を歩いていた時、ふと足元の枯れ葉に目が留まった（図1）。すでに枯れ、踏まれ続け、葉脈だけになった姿は、ひどく切なく、しかし同時に尊くも感じられた。自身は制作で頭がいっぱいだった間に枯れ果てた葉の姿は、逆に強い生命力を感じさせた。私にとっては辛い悩みの日々も、誰かにとっては幸せな日々なのかもしれない。ある事象が正逆でつながっていることを、この時はじめて感じ、それを描きたいという気持ちが芽生えた。

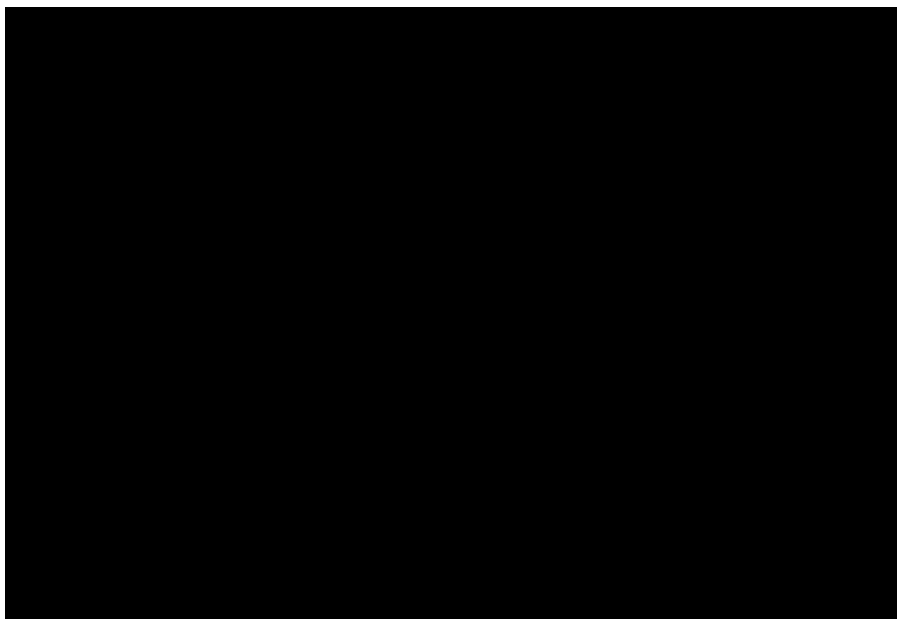


図1 枯れ葉を見つけた取手校内の道（筆者撮影）

図2は、その時に制作した作品である。きっかけとなった枯れ葉を取り入れ、あえて葉脈を強調して、枯れた部分は金色で彩色した。色彩豊かに表現した葉は、あらゆる可能性に満ちた事象を示唆する。自身を仮託する対象として人物を配したが、彼女は自身の変わらない（変えることのできない）日常を過ごしながら、いつか変化する遠い未来を夢見てまどろんでいる。まだ何色も持たないことを象徴的に表現しようと、人物には白く単調な色味を選んだ。題名は、不明瞭な遠い世界で紡がれる未来という意味を込めて、「彼方の詩」とした。

ずっと見つけられなかった「描きたいもの」を描き、この作品を完成させたこと自体、私にとっては幸福なことだった。この作品が原点となり、非現実の夢想世界を絵画上に成立させること、理想の世界を夢見てまどろむ姿に着目することになった。

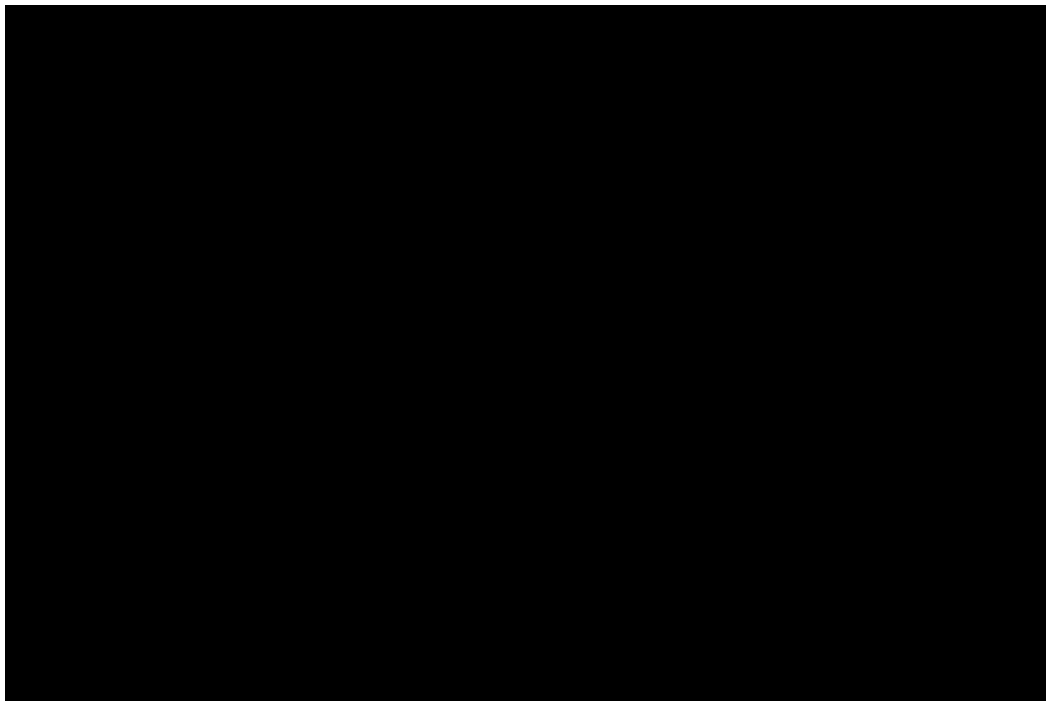


図2 島田沙菜美「彼方の詩」紙本彩色 80,3×116,7cm 2010年

第2節 うつつにまどろむ

古代から人は生きる中で、常に死を意識してきた。「メメント・モリ」³という警句でも知られるように、人間の潜在意識から死を払拭することは不可能である。知性と感情を獲得した人間は、生存本能以外に生きるための希望が必要となり、宗教美術が当時の人々の心の拠り所となった。死という実態の分からない恐怖に対抗する手段が、祈りや信仰となり、絵画や彫刻もまた、希望や思想を仮託する手段のひとつとなった。現代よりはるかに飢えや病に苦しんだ当時、幸福な未来を想像することは不可欠だったのである。

前節では、自身の絵画のまどろみの原点について述べたが、世界には同じように夢想世界へとまどろむ作品が数多く存在する。本節では、東洋・西洋で描かれたまどろみの作品を辿り、当時の人々が現実社会で夢見た理想の形を見てみる。

³ ラテン語で「自分が（いつか）必ず死ぬことを忘れるな」という意味の警句。「死を記憶せよ」、「死を想え」などと訳される。

1、東洋のまどろみ

仏教世界

幕末の開国以降、日本は西洋文化を取り入れてきたが、喜怒哀樂をあからさまにしないことを美德とする意識は、今もなお失われていない。小さな島国で、グリーゼーンの多い人間関係の中で生きてきた民族特有の精神性は、絵画や彫刻などにも色濃く反映されている。

仏教国の日本では、病や苦しみから逃れるため、人々は仏に祈ってきた。仏像はその視覚化された存在であり、まずはそこでのまどろみについて見てみる。

奈良の中宮寺に安置されている国宝・如意輪観音像⁴（図3）は、衆生⁵を苦しみからいかに救えるかを思案しながら、ひたすらに思いまどろむ姿の観音像である。片方の足を他方の大腿部に置く半跏趺坐⁶の姿勢をとり、衆生をすぐにも救いに行こうとする様子を表わしているようにも思える。中指をそっと頬にそえて微笑む表情には、平穏と幸福を願うやさしさが窺われる。また奈良・東大寺⁷の大仏は、我々日本人にとっては馴染み深い仏像である（図4）。万葉歌人が活躍し、仏教美術の黄金時代を作り上げた天平時代は、華やかなイメージの一方で、天災や凶作、旱魃と飢餓、権力者間の抗争などが相次ぎ、社会不安に揺れた時代でもあった。世界最大の木造建築に鎮座する大仏の造立は、そうした社会不安を取り除き、国家安泰への願いが背景にあったという。自然や社会不安を背景に、巨大な仏が造られたのであり、その大きさはとりもなおさず、平和と安寧への願いの強さを示している。まどろむような穏やかな表情とその大きさは、威圧ではなく、仏の偉大さによる平和や心の平穏の実現を願うものといえる。

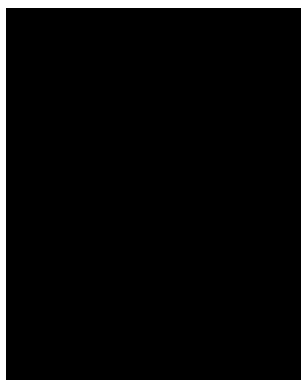


図3 「如意輪観音像」飛鳥時代 中宮寺

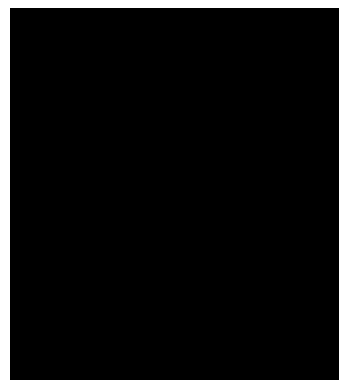


図4 「東大寺盧舎那仏増」752年 東大寺

4 地獄・餓鬼・鬼畜・修羅・人間・天上の六道のうち、天上道で衆生の苦を取り去り救済してくれる菩薩。

5 人間・動物など生命のあるものすべて。

6 両足を組む姿勢が結跏趺坐（けっかふざ）。

7 奈良時代（8世紀）に聖武天皇が国力を尽くして建立した官寺。1998年に世界遺産に登録された。

大和絵

また、「源氏物語絵巻」⁸や「伊勢物語絵巻」⁹といった物語絵巻も無視できない存在である。大和絵で用いられる表現技法は、自身の作品においても取り入れているが、それについては第3章で詳しく述べる。

日本人にとって親しみ深い紫式部の「源氏物語」¹⁰は、主人公光源氏とその周囲で巻き起こる恋愛、欲望や権力闘争など、平安時代の貴族社会を舞台とした長編物語である。この物語を絵画化した「源氏絵」の鑑賞や愛好は、古典的教養の証しであり、古代・中世の貴族や近世の武家の子女にとって、欠かすことのできない嗜みだった。源氏物語ほど絵画と深く関わりながら享受され続けた古典文学は、他にないとされる¹¹。

土佐光吉が描いた「源氏物語手鑑 須磨（一）」（図5）は、光源氏が須磨の浦の邸に佇み、空を行く初雁の鳴き声を聞き、沖を行く小舟を眺めながら、都を想って涙する情景である。華やかな貴族社会で、多くの美しい女性たちと華やかに生きる彼のイメージとは違い、孤独な心模様が垣間見える場面である。また図6は「伊勢物語絵巻」の一場面、他の女のもとへと通う夫を妻が想い、まどろんでいる情景である。自身を想ってひとり歌う妻の姿に心を打たれた夫は、女のもとに通うことを止め、最後は妻のもとに戻ってくる。

現代とは異なる貴族社会に生きる人々の情景だが、大切な人を想ってまどろむ人を美しく感じる心は、時代に影響されないものであることが窺われる。

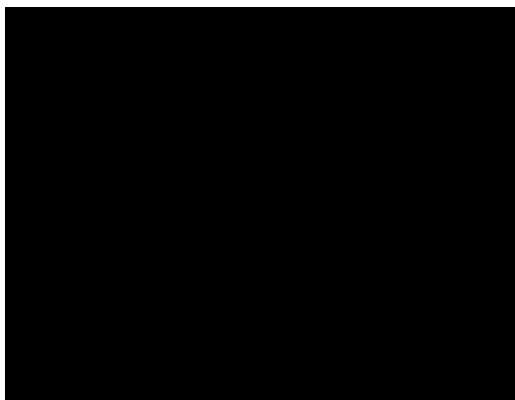


図5 土佐光吉「源氏物語手鑑 須磨（一）」
19,8×26,1cm 和泉市久保惣記念美術館

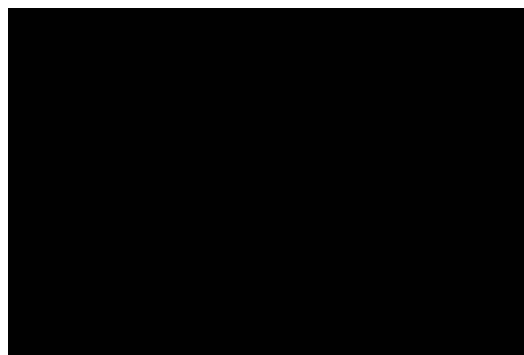


図6 住吉如慶「伊勢物語絵巻 巻第二」
江戸時代 東京国立博物館

⁸ 源氏物語を題材とした現存最古の絵巻物。日本四大絵巻のひとつ。

⁹ 在原業平を主人公とした歌物語「伊勢物語」（作者不詳）を描いた絵巻物。

¹⁰ 紫式部により平安時代中期に成立した長編小説。

¹¹ 田口榮一監修、稲本万里子、木村朗子、龍澤彩執筆『すぐわかる源氏物語の絵画』東京美術、2009年

浮世絵

現在でも、日本のアート市場が世界規模のものとは到底言い難い。芸術を難しいと考える敬遠しがちな人が多いことも原因のひとつ¹²と言われ、美術品は美術館で見るとのいう共通認識がある。しかしそうした日本の美術が国外で市民権を得たのには、浮世絵の存在が大きい。

1856年、フランスに日本から送られてきた陶器の包み紙に使われていた「北斎漫画」(図7)¹³が、ブームの発端となったエピソードは有名である¹⁴。小林忠は著書¹⁵の中で、浮世絵は伝統的な日本美術の代表格として、広く国際的な知名度を得ているが、それは鎖国下の江戸時代に、江戸という一都市の庶民層によって生み出された、極めて特殊な美術だった¹⁶、と記している。

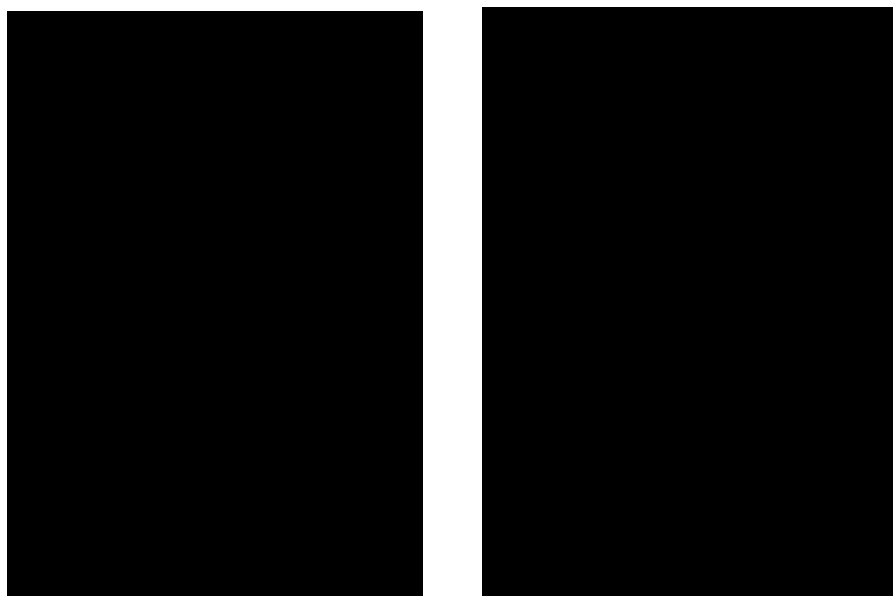


図7 「北斎漫画」の一部

「浮世絵」という語の成り立ちも非常に興味深い。仏教思想では、極楽浄土での成仏こそが悲願とされ、現世は無常で、厭い離れるべき「憂き世(憂世)」とされていた。そうした中で庶民は、享樂的な「浮き世(浮世)」を求め、やがてそれを描いた「浮世絵」が、時代の最先端の新たな絵画になった¹⁷という。

¹² 山田聖子『教養としての「芸術」入門』幻冬舎、2018年、5頁

¹³ 葛飾北斎(1760-1849年)が発行した絵手本。スケッチ画集。

¹⁴ 稲垣進一『図説 浮世絵入門』河出書房出版、1990年、4頁

¹⁵ 小林忠『【カラー版】浮世絵の歴史』美術出版社、1998年

¹⁶ 注15文献、3頁

¹⁷ 稲垣進一『図説 浮世絵入門』河出書房出版、1990年、4頁

彼岸の理想よりも此岸の現実に目を向け、過去や未来よりも当世、つまり「浮世」の絵であることが、浮世絵のもっとも本質的な姿だった¹⁸と小林は言う。

現代のように写真や映像が普及していなかった時代、人々と芸術はより身近なものだったのかもしれない。

この浮世絵にも、当時の人々のまどろみを感じさせるものがある。葛飾北斎、歌川広重と肩を並べる人気絵師、喜多川歌麿の「歌撰恋之部 物思恋」(図8)は、物憂げにどこかを見つめる表情が印象的である。島田崩しに結った髪型、眉を落とした化粧から、この女性が既婚者であることがわかる¹⁹。家族を持つ身である彼女がまどろむ先には、叶わない幸福が見えているのかもしれない。

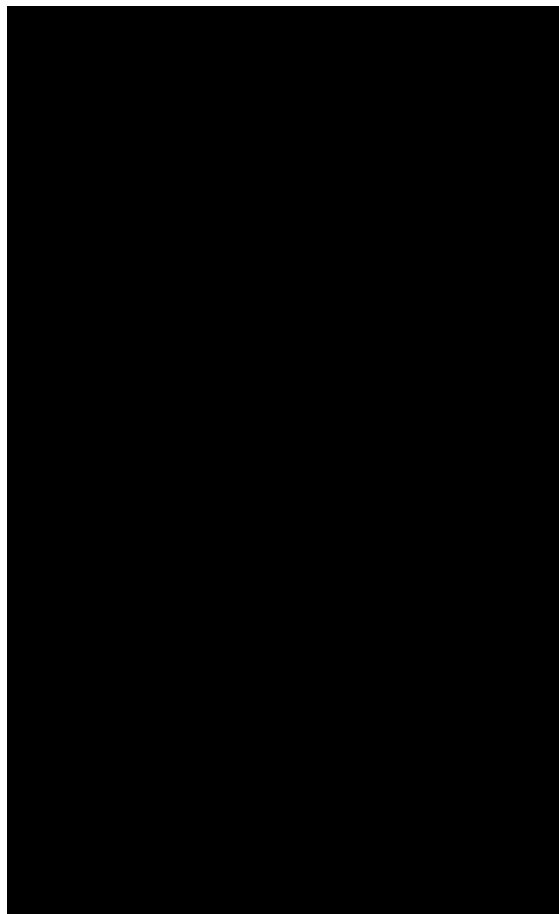


図8 喜多川歌麿「歌撰恋之部 物思恋」大判錦絵

1792～93年 ギメ美術館

¹⁸ 小林忠『【カラー版】浮世絵の歴史』美術出版社、1998年、4頁

¹⁹ 湯原公造『浮世絵師列伝』平凡社 2006年 76頁

2、西洋のまどろみ

ワッツ

西洋美術史の中でのまどろみについて、ここではとくに産業革命²⁰の時代に注目したい。

18世紀半ばから19世紀前半にかけてイギリスで起こった産業革命（第一次）は、技術革新にとどまらない社会構造の変化を生み、当時の芸術と芸術家にも大きな変化をもたらした。それまでの芸術は、教会や貴族階級のためのものだったが、産業革命以降、貧しい庶民や労働者の何気ない生活、あるいは目に見えない精神世界や、夢の世界を表現する動きが現れた。当時の作家の志向が読み取れる作品をとり挙げてみよう。

理念を描いたジョージ・フレデリック・ワッツ²¹の出世作で、彼の代表作でもある「希望」（図9）は、産業革命期の芸術の特色を色濃く示す作品である。

不明瞭な空間の中で不安定な球体に座し、目隠しをされながら、一本の弦で祈るように音を奏でる女性の姿は、痛々しくもあり、どこか神秘的でもある。弦を奏でる音が、盲目の彼女にとって唯一の「希望」なのかもしれないが、同時に、絶望的な未来を暗示しているようでもある。しかし私にとって作品の中の彼女は、とても幸福に感じる。どのような未来が彼女を待ち受けていようとも、いまその瞬間にまどろむことができることは、幸福に思える。

ワッツは当時、重要人物の肖像も多く手がけ、肖像画家としても知られたが、この「希望」のような寓意的作品も多く制作した。肖像画という実像を制作する一方で、虚像ともいえる自身の寓意的な夢想世界を描いたのは、彼にとってそれが不安の時代を生きるために必要な手段だったからだろう。

図10は、学部4年の最後に制作した自作品であり、「希望」を主題にした作品である。当時は全く気付かなかったが、ワッツの「希望」と人物の姿勢が似ている。淀んだ水辺に浮かぶ枯れた蓮は、無くした様々な夢であり、暗い世界は絶望的な未来を暗示している。迫りくる闇から身を守ろうと、彼女は身を縮めて息をひそめながら、瞳はしっかりと先を見据え、立ち上がる瞬間を待っている。周囲には気づかれなくても、確かに希望を抱いているという意味で、タイトルを「静かな熱」とした。

²⁰ 18世紀半ばの蒸気機関の発明に始まり、19世紀にかけて進んだ機械産業の進展と、それに伴う社会構造の変革。

²¹ ジョージ・フレデリック・ワッツ（1817~1904）：イギリスの画家、彫刻家。

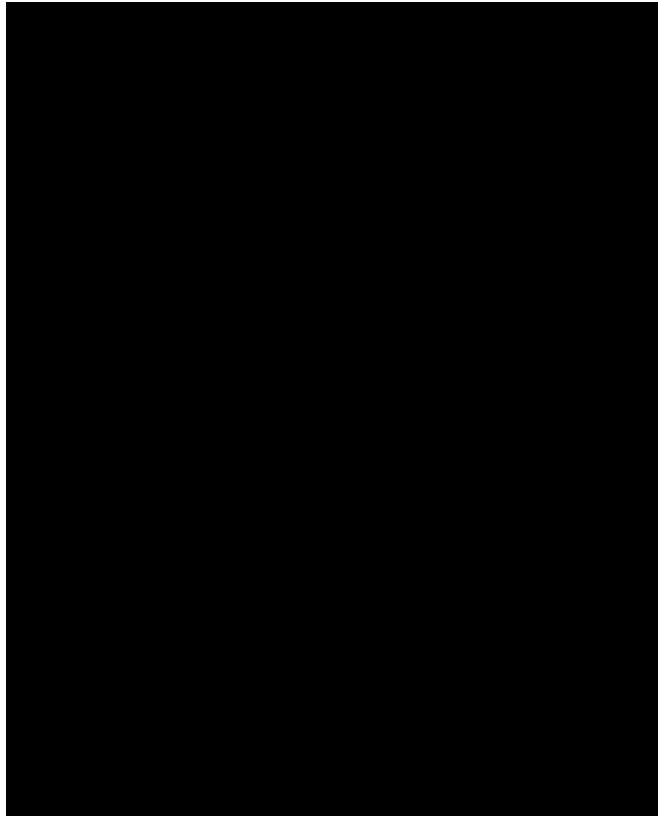


図9 ジョージ・フレデリック・ワッツ「希望」1885年 テート・ギャラリー

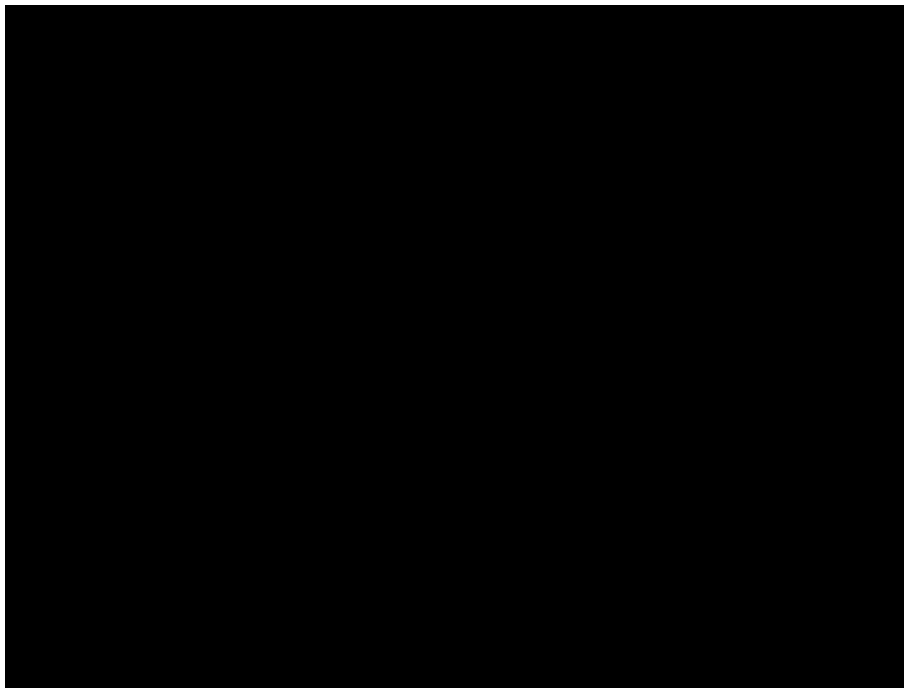


図10 島田沙菜美「静かな熱」紙本彩色 91,0×116,7cm 2014年

クリムト

西洋の画家の中でも、日本でとりわけ絶大な人気を誇る作家のひとりに、グスタフ・クリムト²²がいる。

彼の代表作「接吻」(図 11) を、数年前に訪れたウィーンで実際に目にしたことがある。大勢の観光客の中でも、この作品の前から人がいなくなることは無かった。ここでの男性は、正方形や長方形で埋め尽くされているが、一方の恋人は、同心円と螺旋形で構成されている。情熱的な接吻の究極の表現として、これほど明白なものはない²³。

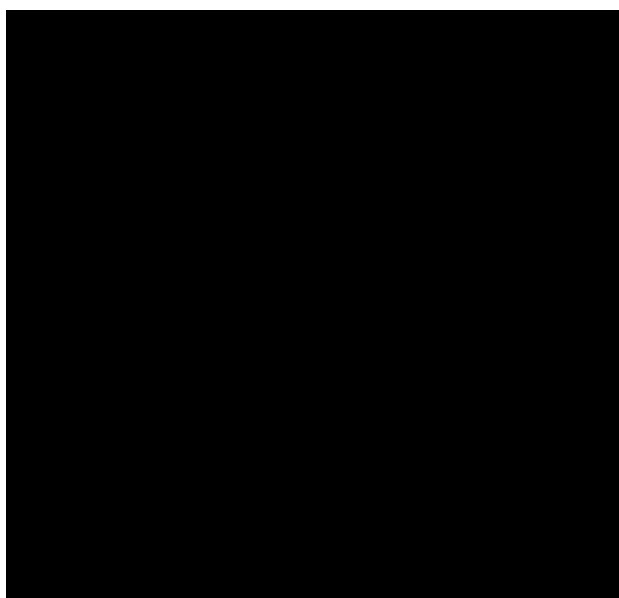


図 11 グスタフ・クリムト「接吻」1908 年

アレッサンドラ・コミーニは、「クリムトは世界を、他者を、そして彼自身を一全てのもを“花の盛り”にあると見た。全てのものを尽きせぬエロスのパノラマの一部であると見た。あらゆるものの頂点に立つもの—生命—の観察者として、クリムトはたしかに「偉大なる窃視者」であった」²⁴とする。

この作品からは、女性への執着と、理想へのまどろみを感じられる。魅力的なクリムトは、女性たちから一心に愛情を注がれ、常に多くの恋人たちと過ごしていたものの、彼が真に愛情を注ぐ場は、作品の中だけだったのかもしれない。彼のロマンティシズムを支持する人々が、現在まで数多く存在するのは、彼の作品に彼の真意を感じるからかもしれない。

²² グスタフ・クリムト (1862～1918) : ウィーンを代表する画家

²³ キャサリン・ディーン著、富田章訳『クリムト』西村書店、2002 年、102 頁

²⁴ アレッサンドラ・コミーニ著、千足伸之訳『グスタフ・クリムト』メルヘン社、1989 年、27 頁

3、時代がつくるロマンティズム

産業革命によって、エネルギーの変換と財の生産に新たな道がつけられ、人類はおおむね、周囲の生態系に依存しなくて済むようになった。人間は森を切り拓き、湿地を干拓し、川を堰き止め、平原を灌漑し、何万キロメートルもの鉄道線路を敷き、超高層建築のそびえる大都市を建設した。ホモ・サピエンスの必要性に応じて世界が造り替えられるにつれて、動植物の生息環境は破壊され、多くの種が絶滅した。かつては緑豊かな青い惑星だった私たちの地球は、コンクリートとプラスチックのショッピングセンターに変貌しつつある²⁵。

イスラエルの歴史学者ユヴァル・ノア・ハラリは、今日の世界について「人類はまさに世界を征服したのだ」と言う。19世紀のヨーロッパでは、産業革命の影響を受け、それまでの古典的な形式美から、不安や夢、意識下の感情を表現したロマン主義²⁶や、視覚では捉えることのできないものを象徴的に表現した象徴主義²⁷などが現れた。『徹底討議 19世紀の文学・芸術』²⁸の中で、平島正郎はニーチェ²⁹の「神は死んだ」³⁰という思想が、ヨーロッパの19世紀後半以降の文学、芸術に大きな影響を与えたとし、「ヨーロッパの宗教、文明の世俗化、あるいは神は死んだといわれる状況のなかで、その反面で見えざる世界への憧憬が、むしろ啓蒙思潮³¹のころよりも強まってきた」と指摘している。また同書の中で高階秀爾は、「眼に見えない世界を写し出す考え方は、遡っていけばロマン主義のなかにその根をみることはできるのではないかと考えられる。(中略)印象主義³²によってもたらされたいわば形式の崩壊と新しい表現手段というものが、ロマン主義以来のイメージーションと結びついたところにシンボリズムが生まれてくる契機があったと言えるのではないかと指摘する。近代の芸術表現の中で、まどろみの世界が必要とされた様子が窺われる。

シェイクスピア³³の悲劇「ハムレット」³⁴の第4幕に登場する、オフィーリアが死にゆくシーンは、多くの画家を魅了した主題であり、中でも有名なのがミレイの作品で

²⁵ ユヴァル・ノア・ハラリ、柴田裕之訳『サピエンス全史(下)文明の構造と人類の幸福』河出書房新社 2016年 182頁

²⁶ 18世紀末から19世紀前半にヨーロッパでおこった自我を尊重し感受性などを表現する精神運動。古典主義と対を成す。

²⁷ 19世紀末から20世紀初頭に、フランスやヨーロッパ諸国でおこった芸術上の思潮。シンボリズム。

²⁸ 平島正郎、菅野昭正、高階秀爾『徹底討議 19世紀の文学・芸術』青土社 1975年

²⁹ フリードリヒ・ニーチェ(1844-1900):ドイツの哲学者、古典文学者で、実存主義を代表する思想家。

³⁰ ニーチェの言葉として、ニヒリズムを表すのに広く引用される言葉。

³¹ 理性の啓発により人間生活の進歩と改善を図る流れ。

³² 事物から受けた感覚的で主観的な印象を、そのまま表現しようとする思想。

³³ ウィリアム・シェイクスピア(1564-1616):イギリスの劇作家、詩人。イギリス・ルネサンス演劇を代表する文学作家のひとり。

³⁴ 5幕からなる悲劇の戯曲。シェイクスピア四大悲劇のひとつ。

あろう（図 12）。恋人のハムレットに父親を殺され、自身も彼に暴言を浴びせられたことで、狂ってしまったオフィーリアが歌いながら川に沈み、最期を迎える場面である。劇中でオフィーリアが歌う歌詞に出てくる花が、写実的かつ象徴的に描かれている。父親への愛と、断ち切れないハムレットへの思いに苦しむオフィーリアが、まさに現実世界から解放されるべく、死に向かってまどろむ瞬間である。

狂ってしまった彼女は、これから自身に訪れるのが死であるとも認識していない。愛する二人を想い嘆く日々からの解放は、なにより彼女が待ち望んでいたものだったろう。まどろむ先に見る幸せは、人によって様々だろうが、この悲劇の中での死は、彼女にとって幸福な瞬間といえるのではないだろうか。

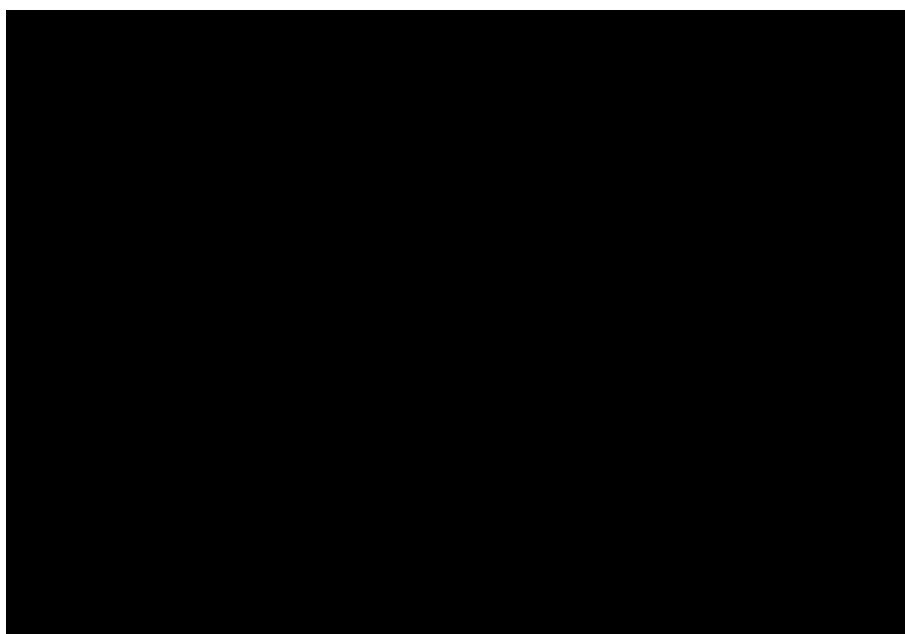


図 12 ジョン・エヴァレット・ミレイ「オフィーリア」1851～52年 テート・ブリテン美術館

一方、同時期の日本は、幕末から明治維新を経た近代化の激動の時代だった。岡倉天心³⁵のもとで、横山大観³⁶、菱田春草³⁷らは、日本画の新たな表現技法として朦朧体を試みた。朦朧体は、輪郭線を用いず、ぼかしを伴う色面描写によって、西洋画の大气や光線表現を日本画に取り入れようとした試みであり、ロマン主義の影響を強く受けている。古田亮は朦朧体について、「それまでの伝統的な日本絵画の技法としてはなかった方法であり、線描を中心としたドローイングからペインティングへという近代

³⁵ 岡倉天心(1863-1913):日本の思想家、文人。東京美術学校(現・東京藝術大学美術学部の前身)の設立に大きく貢献。1898年には日本美術院を創設した。

³⁶ 横山大観(1868-1958):日本の美術家、日本画家。近代日本画壇の巨匠。

³⁷ 菱田春草(1874-1911):日本画家。写実と装飾を駆使し線と色の調和を表現した。

的な変化を見ることができる」³⁸と分析している。まどろむような朦朧とした世界について、佐藤道信は、混沌と変転に永遠を見出そうとした天心の理想の反映としている³⁹。

図 13 は横山大観、図 14 は菱田春草の朦朧体の作品である。古田亮は横山大観「月夜の波図」について、「色的没骨法というに相応しい、典型的な朦朧体作品」とし、菱田春草「王昭君」については、「春草の朦朧体時代の実験的な力作」と評している⁴⁰。実際に、岩絵具独特の淡彩の色合いと砂状の質感は、「朦朧」とした表現に適している。

技術や表現を継承してきた日本美術の中では、異質ともいえる朦朧体の出現は、当時の日本の変革状況と、来たるべき未来を夢想する時代精神を窺わせる。

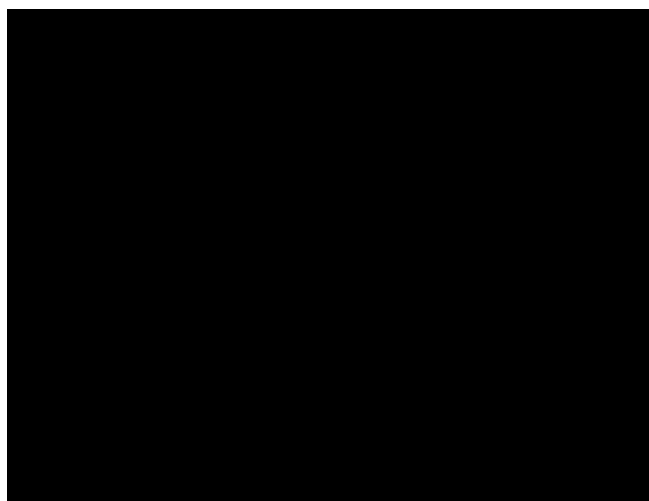


図 13
横山大観「月夜の波図」
48,3×63,7cm 1904年
ボストン美術館

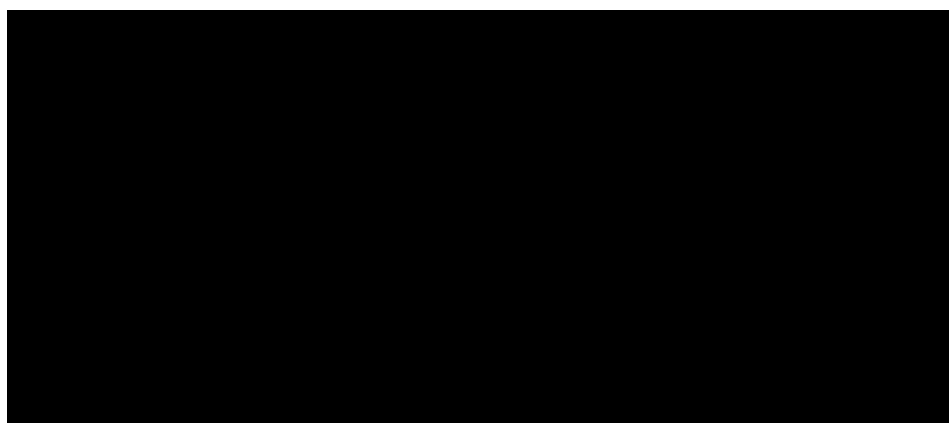


図 14 菱田春草「王昭君」168,0×370,0cm 1902年 善宝寺

³⁸ 古田亮「朦朧体」『生誕150年記念 岡倉天心 近代美術の師』平凡社、2013年

³⁹ 佐藤道信「朦朧体論」国華1234、国華社、1998年8月

⁴⁰ 古田亮「朦朧体」『生誕150年記念 岡倉天心 近代美術の師』平凡社、2013年

また、わずか15年の短い時代だった大正時代は、戦争や震災、女性の社会進出、洋食文化にモダンファッションなど、社会と生活が大きく変わった時代である。この大正時代に爆発的な人気を得たのが、画家で詩人の竹下夢二で、彼の描く女性は「夢二式美人」と言われた（図15、16）。

夢二の作品は、ロマンティシズムと抒情性に彩られ、都市を中心に発展した商業広告や出版物によって、広く流布した。特に若い世代に支持され、彼らに深い共感と影響を与えた⁴¹。小倉忠夫は、夢二を今日のマルチアーティストの先駆とし、前近代的で不自由な社会通念がなお根強かった当時の日本で、夢二ほど自由だった作家はいなかったとする⁴²。



図15 竹久夢二「晩春」33×22,8cm 1926年

夢二郷土美術館

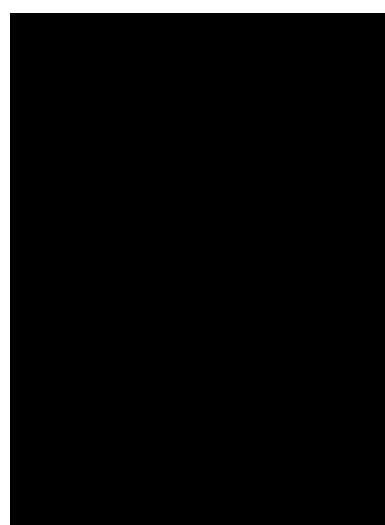


図16 竹久夢二「女十題 産衣」39,5×29,5cm

1921年 河村コレクション

待てど暮らせど来ぬ人を 宵待草のやるせなさ
こよひは月も出ぬさうな⁴³

(竹久夢二作詞「宵待草」)

彼の詩からは、来るはずのない恋人への思いと執着を窺うことができる。

うっとりとした独特の表情と柔らかい仕草の女性は、夢二のロマンティシズムそのものであり、大正浪漫を代表する表現といえる。夢二はクリムトと同様、恋多き人だったが、彼もまた孤独な生涯の中で、日々理想を求めてまどろんでいたのかもしれない。

41 河村幸次郎「ごあいさつ」『河村コレクション 竹久夢二』グラナダ、2001年

42 小倉忠夫「竹久夢二の芸術」『大正ロマンの抒情画家 竹久夢二の世界』茨城県天心記念美術館、2000年

43 祐乗坊英昭編『別冊太陽 竹久夢二』平凡社、1977年、83頁

4、まどろみと叫びの境界

これまでまどろみの作品を取り上げてきたが、それに近い、しかしまどろみを含まない作品とはどのようなものかを見てみたい。

1985年、鴨居玲⁴⁴は57歳の若さで自らこの世を去った。前多武志が画集『没後30年鴨居玲展一踊り候え一』⁴⁵の中で、「鴨居玲の作品は、死の気配に縁取られている。(中略)鴨居が常に持っていた死への憧れや、その最期を知っていると、尚さらにそれを感じ取ってしまい、目が離せなくなる。いわば生死は鴨居作品を形づくる重要な要素であり、魅力ともなっているのである」と言うように、鴨居の作品からは死へのイメージしか感じられない。また同書の中で久米淳之は、「それまで鴨居が描き続けてきた人物を集結させて描いた「1982年 私」(図17)が、鴨居の主題の集大成であり、画業の絶頂期である。(中略)鴨居はその後「描くものがなく」なり、「もう何も描けない」事態に陥ってしまう。なぜならば、集大成という「1982年 私」そのものが、鴨居の「もうこれ以上描くものがない」という、心からの叫びだったからだ」⁴⁶とする。

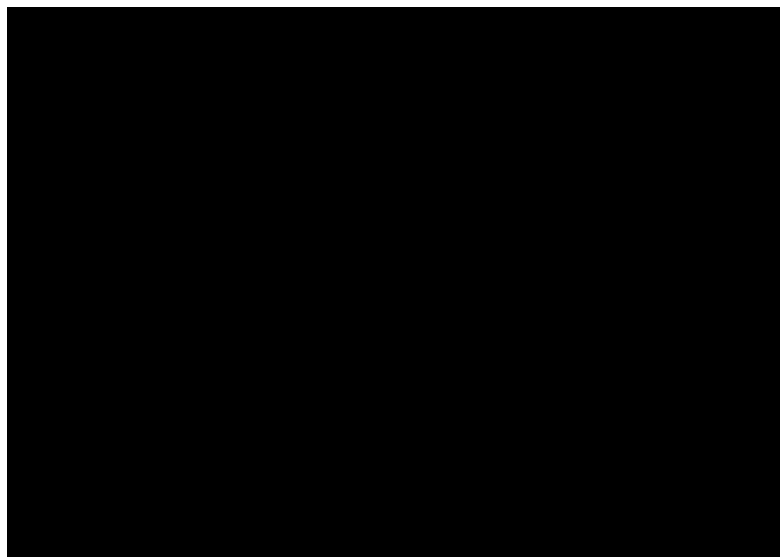


図17 鴨居玲「1982年 私」181,6×259,0cm 1982年 石川県立美術館

臃気な表情や、陰影で不明瞭な目線の先は、ひどく曖昧であり、焦点が定まらない。前述のいくつかのまどろむ人物像と、表面上は類似しているものの、鴨居の作品

⁴⁴ 鴨居玲(1928~1985):洋画家。石川県金沢市生まれ。1985年に自宅で排ガスにより自殺。

⁴⁵ 前多武志「生死を象る作品の礎」『没後30年 鴨居玲展一踊り候え一』石川県立美術館 日動出版 2015年 114頁

⁴⁶ 久米淳之「《赤の自画像》をめぐる」『没後30年 鴨居玲展一踊り候え一』石川県立美術館 日動出版 2015年 121頁

が感じさせるのは、まっすぐで迷いのない死への渴望だけであり、私が考えるまどろみとは異質なものである。

自作品「それでもあなたを愛してる」(図 18) は、ハンス・クリスチャン・アンデルセン⁴⁷が発表した童話『人魚姫』⁴⁸から着想した、女性性をテーマに制作した作品である。人魚が海中で泡と消えていくシーンを描いている。愛する男性のためなら死をも厭わない彼女は、自身の死の先にある、愛する男性の幸福を夢見てまどろんでい。有名な悲恋の物語だが、自身の想いを遂げた彼女は、幸せの象徴に他ならない。女性の一途な感情に焦点を当てた作品である。

鴨居が制作で、夢見る世界を創造している点では共感を覚えるが、画面に描かれた人物たち、あるいは鴨居自身は、明確に恐怖や孤独、苦しみを表している。そこから感じられるのは、死という感情と暗鬱な世界のみであり、幸福感はおろか、未来を望んでいるようには思えない。つまり彼が描く世界観は、私が描くまどろむ人物像や、幸福を夢見る暗示的な世界観とは、全く異なるといえる。鴨居が求め続けた死の先にあるのは、「無」以外にないように思える。彼の作品には、死にまどろむ幸福感は存在せず、凄惨な叫び声しか聞こえない。自身の作品では、“まどろむ先には幸福が存在すること”が、必要不可欠なのである。



図 18 島田沙菜美「それでもあなたを愛してる」
紙本彩色 194,0×97,0cm 2015年

47 ハンス・クリスチャン・アンデルセン(1805~1875):デンマークの童話作家、詩人。

48 人間の王子に恋をした人魚姫の物語。

第2章 まどろみの行方

第1節 現実逃避にまどろむ

本章では、自身の幼少期をふり返ることで、これまでの作品制作のキーワードとなる「まどろみ」の実態と、現在までの繋がりを見してみる。また、進化し続けるデジタル社会の中で、新たな形式美を構築しているサブカルチャーにも触れながら、現代において私たちが何に幸せを感じ、どこへ向かってまどろんでいるのかについて探る。

1、絶対に幸せになれること

幼少期の絵

まどろむ先に幸福を求める現在の作品制作に至るには、自身の幼少期が大いに関係している。私にとって、絵を描くことは特別なことだった。

高校を卒業し上京するまでの18年間、私は故郷の三重県で3姉妹の末っ子として育った。実家はF1⁴⁹で有名な鈴鹿サーキット⁵⁰（図19）に近く、レースの時期になると町中がレースカーの走行音であふれた。南には伊勢神宮⁵¹（図20）があり、同じ県内ながら近くはないが、神秘的な魅力に惹かれ、家族や友人たちとしばしば参拝に訪れた記憶がある。

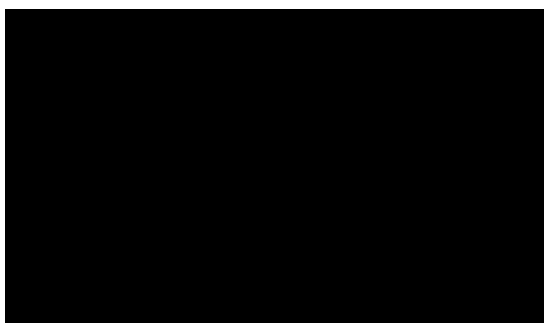


図19 鈴鹿サーキット

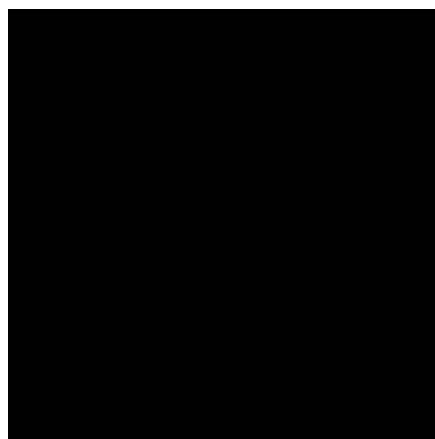


図20 伊勢神宮内宮

49 フォーミュラー・ワンの略称。モータースポーツカテゴリーのひとつ。

50 三重県鈴鹿市にある国際レーシングコース。遊園地やホテルもあるモビリティリゾート。

51 三重県伊勢市にある神社。内宮は天照大神、外宮は豊受大神をまつっている。

幼少期の私は、姉たちと違ってひどく病弱だった。生後半年間、風邪が原因で生死をさまよい、入退院を繰り返した話は、母から何度も聞かされた。最も早い記憶といえば、入院していた病院か、自宅で祖父母に見守られながら養生していた布団の中かのどちらかである。幼稚園にはほとんど行けず、小学校低学年までは早退が当たり前だったため、当時の記憶はほとんど無いに等しい。また、3歳の頃に母親が異変に気づき、右目が重度の遠視でほぼ失明状態と診断され、小学校高学年にあがるまでは視力回復のため、眼科への定期的な通院も必要とされた。そうした環境が、生まれた時から日常的すぎたこともあるが、記憶の中に辛い思い出が少ないのは、常に優しくそばにいてくれた家族のおかげとしか言いようがない。長い入院が決まったとき、母が特別にかわいいパジャマを用意してくれたのが、とても嬉しかったことを覚えている。自宅で養生する時は、ひとりで寂しくないよう、祖父母が自分たちの部屋に布団を敷いて一緒にいてくれた。祖父母の部屋で過ごした記憶はとても多く、そこから見る外の風景が好きだった。時おり庭仕事をしている向かいのおじさんやおばさんと話すのも楽しかった。

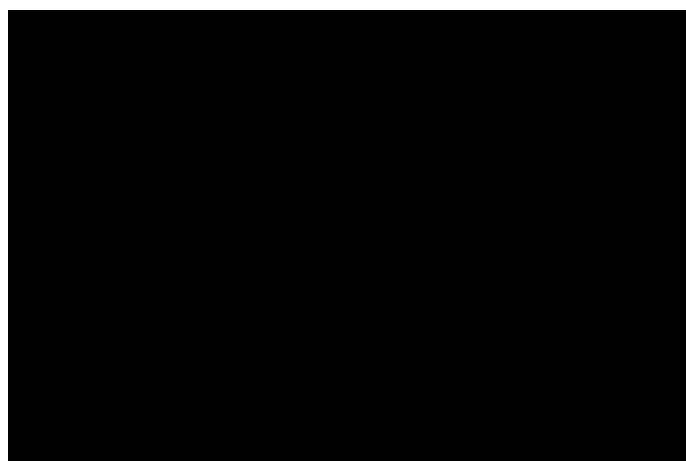


図 21 祖父母の部屋から見た景色（筆者撮影）

毎日なにかしら楽しみを見つけては過ごしていたが、記憶の中の自分はいつも絵を描いている。自分と家族や友人、花や虫に動物と、様々な内容だったが、どんなものでも皆に見せると、笑顔で褒めてくれた。あの頃の私にとって、絶対的な存在である大人たちが、満面の笑みで褒めて喜んでくれることは、何より嬉しく誇らしかった。絵を描くこと自体もちろん楽しかったが、描いたものを褒めてもらえることは何よりのご褒美で、私が幸せになれる特別なことだと感じていた。身体を強くするために通いはじめたスイミングスクールは、たくさんの友達に会える楽しみがあったが、耳を悪くして医師に止められてしまった。代わりにはじめた新体操も、先に通っていた姉のボールやリボンの演技に憧れたものの、長くは続かなかった。病院や自宅で作り続

けたおかげで、折り紙は幼稚園の誰より得意だったが、卒園後はあまり作らなくなってしまった。熱しやすく冷めやすい、生来の飽き性の性格もあったが、唯一、絵を描くことだけは止めなかったし、止めようと思ったことも一度も無かった。

毎日配達される朝刊には、何枚か片面印刷のチラシがはさまっている。裏が無地のチラシは、私にとって絵を描くのに最高の、特別な遊び場だった。それを知っている祖父母は、いつでも私が絵を描けるようにと、小さな引き出しの下段に、二つ折にしたチラシを大切にしまってくれていた。

小学校も高学年になる頃には、身体も丈夫になり、同級生の子供たちと変わらない生活を送れるほどになったが、絵だけは変わらずに描いていた。それが、趣味を超えて現在まで続いているのだから、飽き性の私にとって絵を描くことは、やはり特別な行為だったに違いない。中学時代、本を読むのも書くのも好きな友人に、小説が好きな理由について尋ねると、「文章から世界観や登場人物の感情を想像するのが好きだ」と話してくれた。その時、自身にとって何かを想像できるものが絵であり、同時に自身を表現できる手段も絵なのではないかと感じた。

ファンタジー

姉たちと過ごした子供部屋には大きな本棚があり、そこには隙間なく漫画本が並び、絵を描くとき以外は、そこから選んだ漫画本を読むのが休日の過ごし方だった。本棚には少女漫画も少年漫画も並んでいたが、好んで繰り返し読むものは限られていた。中でも武内直子の「美少女戦士セーラームーン」⁵² (図 22) は、それで育ったといっても過言ではない程、何度も読んだ。女の子が正義の味方に変身し、敵と戦う王道のストーリーの代表格で、アニメも同時に観ていた。数少ない幼稚園の記憶の中には、友達とセーラームーンごっこをした記憶があり、それぞれがお気に入りの登場人物になって、変身の真似事をした。

もうひとつが、CLAMP の「魔法騎士レイアース」⁵³ (図 23) である。



図 22 武内直子「美少女戦士セーラームーン」

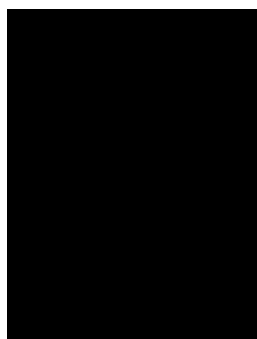


図 23 CLAMP「魔法騎士レイアース」

⁵² 武内直子『セーラー服美少女戦士セーラームーン』講談社、1992年、漫画本表紙

⁵³ CLAMP『魔法騎士レイアース』講談社、1993年、漫画本表紙

ストーリーは近いが、こちらは主人公たちが現実世界から異世界にトリップするという設定で、現実にはないファンタジックな世界観に突然放り込まれる非現実的な内容がとても好きだった。どちらも少女漫画に多い恋愛ものではなく、変身した主人公の少女たちが、大切なものを守るために戦うストーリーである。

友人と遊ぶより、アニメや漫画を見て過ごすことが多かったこの幼少期は、自身の思考や好みに大きな影響を与えたように思う。雑誌やメディアで目にする女性の変身願望は、化粧や衣服のことが多いが、私にとっては「絵を描く」ことがそれに等しかった。絵の中に自分の幸せな世界を築き、幼い頃を感じた幸福感を、今なお変わらずに求めて制作を続けているのである。

それが表われた作品が、図 24 の「還る」である。彼女は、自身の終わりの先にある、新たな誕生と幸福を願ってまどろんでいる。地球上の生物は皆、生態系の中で誕生して死を迎え、土に還って新たな生命の土壌となる。この作品の中の人物は、精神や記憶、多くの事象の象徴であり、彼女の周囲に同じく枯れていく植物を配すことで、終わりへゆっくりと向かう様子を示唆している。しかし、誰もが消失する存在や事実気づくわけではない。人目につかないところでひっそりと存在していたことを表現するため、身体に苔を付着させた。まどろみながら生まれ変わる自身を、待ちわびている瞬間である。

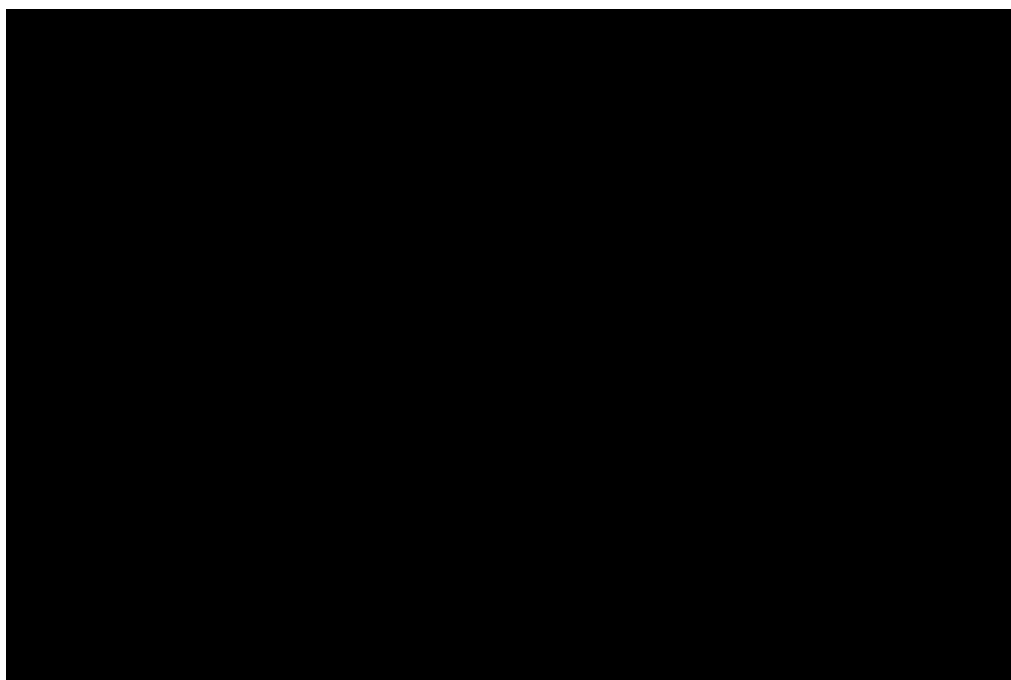


図 24 島田沙菜美「還る」絹本彩色 60,6×91,0cm 2011年

2、非現実世界へ逃避する手段と意義

ゲーム

ラッセルは『幸福論』⁵⁴の中で、「道楽や趣味は、多くの場合、もしかしたら大半の場合、根本的な幸福の源ではなくて、現実からの逃避になっている。つまり、直視するには大きすぎる苦痛をさしあたり忘れるための手段になっている。根本的な幸福は、ほかの何にもまして人や物に対する友好的な関心とも言うべきものに依存しているのである」としている。これからすれば、自身の考えるまどろみとは、幸福までの一手段であり、現実逃避と同じ存在であると言えるかもしれない。では、現代社会における現実逃避の手段には、どのようなものが存在するのだろうか。

現在我々の周囲には、非現実(=fiction/フィクション)へ逃避する多くの手段が存在し、ゲームはその中の代表格のひとつである。近年、防犯上の理由から外で遊ぶ子供が少なくなり、室内で遊ぶことが多くなっているという。北村安樹子は、「都市開発の進展や地域社会の変化にともなって、わが国の子どもの遊びを取り巻く環境は大きく変容している。宅地開発等によって、かつては子どもの遊び場であった空き地や自然空間が減少する一方で、新たに子どもの遊び場となってきた公園も、禁止事項等や事故・犯罪に対する親の不安感の高まり等によって、必ずしも子どもが自由に、のびのびと遊べる場ではなくなってきている」⁵⁵と言う。

また児童の遊びの実態と、それが心理的発達に与える影響に着目した研究では、「テレビゲームのめまぐるしい普及率、遊び場の減少などにより、児童の「遊び」そのものが大きく変化している」⁵⁶と指摘されている。同文献で述べられている児童の遊びの実態調査では、「男女ともにテレビゲーム遊びが一番多く、一人でできる遊びが増え、遊ぶ集団の規模が小さくなっている」こと、「現代の児童の遊びは父母や祖父母の世代が行なった遊びとは異なり、父母及び祖父母の時代にはなかったテレビゲームなどの受動的で、一人でもできるような遊びが多く存在している」ことなどが報告されている。従来の児童の遊びは、かくれんぼや鬼ごっこ、石けりなどのように、1) 何人かの友と、2) 屋外で、3) 体を動かしながら、4) 自分たちでルールを作りながら遊ぶ、といった要因を基本としていた。しかし現代の児童の遊びは、テレビやマンガなど、全体として屋内孤立型へと移行し、特にテレビゲームは多くの場合、1) ひとりきりで、2) 屋内で、3) じっとしたまま、という特徴をもつという。この研究⁵⁷が報告された

⁵⁴ 安藤貞雄訳『ラッセル幸福論』岩波書店 1991年

⁵⁵ 北村安樹子「地域の公園環境と子どもの外遊び—小学生以下の子どもの外遊び空間の実態—」
Life design report192 2009年 44頁

⁵⁶ 遠藤俊郎、星山謙治、安田貢、斉藤由美『遊びが児童の心身に与える影響について—児童の攻撃性・社会性に着目して—』教育実践学研究、山梨大学教育学部附属教育実践研究指導センター研究紀要 2007年

⁵⁷ 注56文献

2007年の時点ですでに、児童間での娯楽の環境が、著しく変化していることがわかる。実際、自身の幼少期と比べても、子供たちが外遊びをしている光景は少なくなったと感じる。

ソーシャルメディア

図 25、26 は、総務省が発表した平成 29 年通信利用動向の調査グラフである⁵⁸。この調査では、スマートフォンを保有する世帯の割合が、固定電話・パソコンを保有する世帯の割合を上回ったことが報告されている。スマートフォンの目覚ましい普及は、インターネット環境をより身近なものへと変化させ、現在ではいつでもどこでも手軽に使用することが可能である。武邑光裕⁵⁹は、「マルチメディアの市場においては、現在はビジネス・アプリケーションが約半数を占めているが、分析予測によると、あと 3 年後にはマルチメディア・ソフトの 70 パーセントはレジャーにシフトされていくだろうといわれている。このように、世界的に見てもデジタル・エンターテインメント産業が今後急激に成長していくことは間違いない」⁶⁰と、1996 年の時点で指摘している。

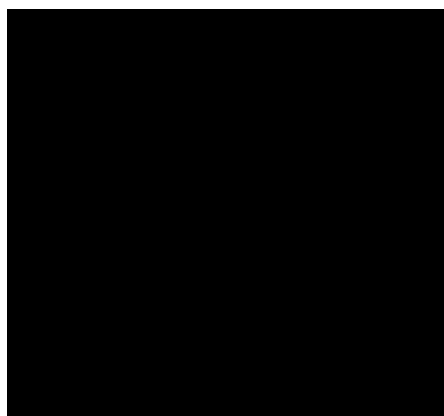


図 25 インターネット利用機器の状況（個人）

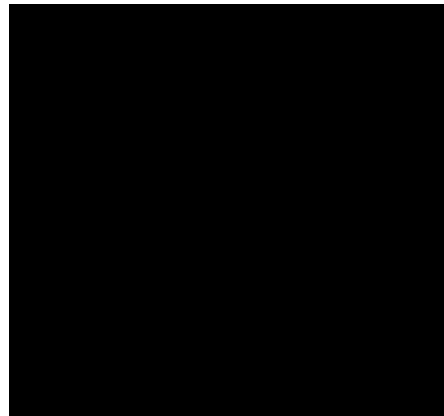


図 26 主な情報通信機器の保有状況（世帯）

（総務省通信利用動向調査報道発表資料『平成 29 年通信利用動向調査の結果』2018 年

<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/statistics05a.html>)

また中村一郎は著書『ファンタジーのつくり方』⁶¹（2004 年）の中で、近代ファンタジーの新しいファン層は、簡易化されたファンタジー世界という心の遊園地で、独自の工夫を凝らして勝手に遊びはじめたとする。PC やスマートフォンの普及に伴い、ゲームやソーシャルネットワークの利用者数が激増したことで、世界は日々グローバル化している。これまでのように遊ぶ場を必要としなくなり、通信機器のみで、世界

⁵⁸ 総務省『平成 29 年通信利用動向調査の結果』2018 年

⁵⁹ メディア美学者。電子メディアにおけるポストモダン美学を研究。

⁶⁰ 武邑光裕『デジタル・ジャパネスク マルチメディア社会の感性革命』NTT 出版 1996 年 47 頁

⁶¹ 中村一郎『ファンタジーのつくり方』彩流社 2004 年

中の不特定多数の人々とコミュニケーションする場を獲得したのである。いつでも好きな時に現実逃避する手段を得て、あらかじめ用意された自分好みの非現実世界のイメージを独自にカスタマイズしながら、容易に幸福にまどろむことが可能となったのだ。

しかし武邑光裕は前著の中で、電子ゲーム環境の特化した状況には大きな問題点も存在し、自己実現という視点から見た場合、本質的な意味でのアイデンティティの確立はないと指摘⁶²する。人々の暮らしや思考が、時代とともに変化することは常であり、現在、人と人とのコミュニケーションが失われつつある状況は事実だろう。しかし逆にそれは、自身や自身を取り巻く環境を見つめなおすきっかけにもなりうるのではないだろうか。自身も幼少期にテレビゲームで遊んだが、アニメや漫画の主人公のように、ゲームの中で理想の自分に変身することはできなかった。ゲームには、自分が操作しコンプリートするプロセスが必要である。私はアニメや漫画を見ているだけでは幸せにはなれず、操作が下手でストレスがたまっただけ、いつも途中で遊ばなくなるのが常だった。その結果、私は絵を描くという手段が、自身にとって最適なものと考えようになった。今でもそれが、自己実現のための重要な要素と感じており、アイデンティティの確立に必要なプロセスだったと感じている。

谷垣暁美は、自身が翻訳したアーシュラ・K・ル＝グウィン⁶³の評論集『いまファンタジーにできること』(2011年)のあとがき⁶³の中で、ル＝グウィンが言うファンタジーを次のように解釈する。つまりファンタジーとは、「善と悪の戦いを描くのではなく、善と悪の真の違いを表現するのに役に立つもの。現実から逃避するのではなく、ほかの人たちがほかの種類的生活を送っているかもしれない、どこかほかの場所が、どこであるにせよ、どこかにあるという感覚や知識を取りもどすことで、ほかの選択肢を含む、より大きな現実を獲得するための道具」なのだとしている。そして最後に、「これからもファンタジーを読んでいこうと思う。現実を理解し、選択肢をふやすために」と述べている。

このファンタジーという語は、「非現実」とも置き換えられる。前述のように、現代では非現実へ逃避する多くの手段があり、バーチャル世界もその中のひとつである。例えば私にとって、ゲーム操作によるバーチャルな世界は、理想的な世界にはならなかったが、私が描いた作品は、ある鑑賞者にとっては理想的な世界となり得る。手段は様々でも、繰り返される日常のルーティーンの中で“まどろむ”という非現実世界への逃避は、豊かな現実世界の構築のために、意義のある手段である。グローバル化は日々進化しても、逃避の手段は、現在も過去も根本的には変わらないのではないだろうか。

⁶² 武邑光裕『デジタル・ジャパネスク マルチメディア社会の感性革命』NTT出版1996年58頁

⁶³ 谷垣暁美「あとがき」アーシュラ・K・ル＝グウィン著、谷垣暁美訳『いまファンタジーにできること』河出書房新社2011年

歴史の中の非現実 — 庭園

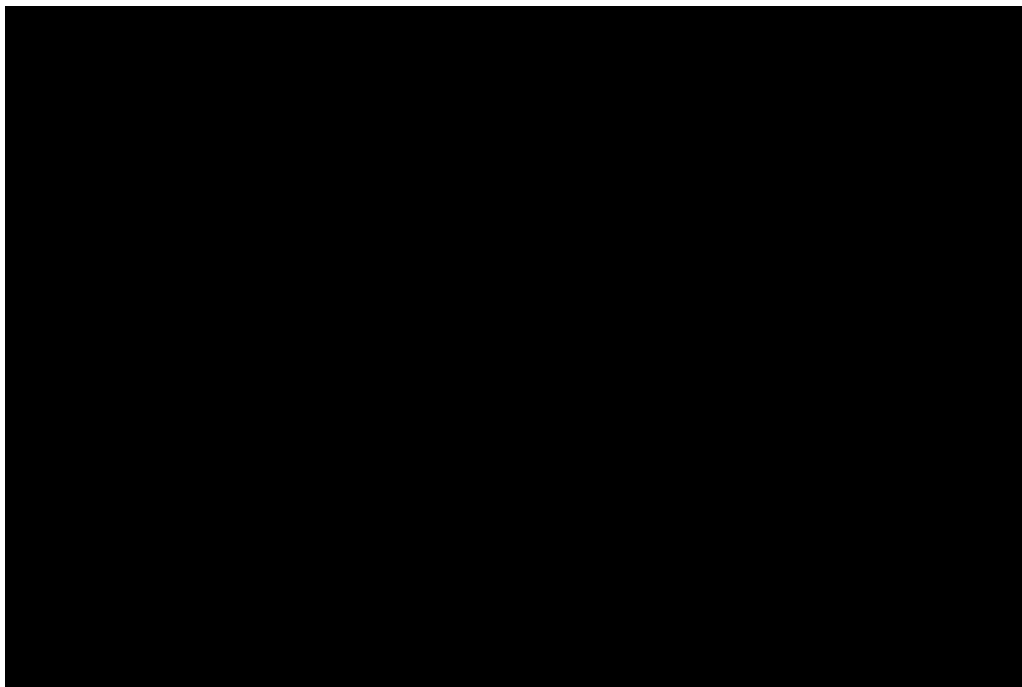


図 27 島田沙菜美「garden」紙本彩色 112,0×162,0cm 2012年

図 27 は自作品「garden」である。この作品は、学部 2 年次の奈良・京都での 2 週間の古美術研究旅行から帰京後、制作した作品である。奈良・京都は上京以前にも、修学旅行や観光で何度も足を運んだ場所だが、古美術研究旅行で多くの寺社仏閣をめぐり、普段なら入れない特別な場所で鑑賞・写生を行った 2 週間は、日本の風土と文化に培われた日本画表現を考える上で、素晴らしい機会となった。中でも浄土庭園、枯山水庭園の構造と精神性に感動した。浄土庭園は、「浄土世界を現世に表現する空間」⁶⁴であり、京都府宇治市にある平等院（図 28）は、代表的な浄土庭園のひとつである。白幡洋三郎は、2012 年に行われたシンポジウムの報告書⁶⁵の中で、日本の庭園は自然、芸術、宗教など、日本における観念の集大成だとし、「あの世」の楽園づくりとしての日本庭園の代表例が、浄土庭園と呼ばれるものであると述べている。

また枯山水庭園は、浄土庭園とは異なり、簡素で水を用いない造形が特徴である。建仁寺の庭園（図 29）でも、枯山水庭園の特徴である、水を表現した白砂が配されている。砂に描かれた線を「砂紋」というが、浅野全雄は「人によって川に見えたり大きな海に見えたり、あるいは雲に見えたりという、人それぞれの心を映し出してくれるのが枯山水であり、水無くして水を感じさせるという表現方法が枯山水の特徴」⁶⁶と

⁶⁴ 吉井有子、鈴木誠著『浄土庭園の形態的特徴に関する考察(平成 13 年度日本造園学会研究発表論文集)』19 日本造園学会 2001 年、409 頁

⁶⁵ 白幡洋三郎『「作庭記」と日本の庭園』思文閣出版、2014 年

⁶⁶ NHK「美の壺」制作班『NHK 美の壺 枯山水』大日本印刷、2008 年、14 頁

述べている。浄土庭園も枯山水庭園も、現実世界と理想郷の境界を水で表現している点は、理想郷が手の届かない場所であることを示唆しているようで興味深い。

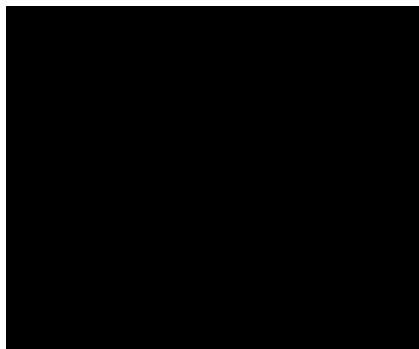


図 28 平等院 1052 年 京都府宇治市

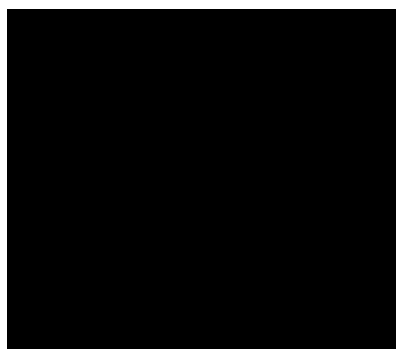


図 29 建仁寺の庭園 1202 年 京都府京都市

人が生活を営む場（現実）から、庭園（理想郷）を眺める様子は、非現実（幸福の世界）にまどろむ行為と等しい。自作品「garden」（図 27）は、前節で述べた枯れ葉にも感じた、「変わらない（変えることのできない）日常を過ごしなが、いつか変化する遠い未来を夢見る」状況を示すため、庭園の要素を取り込んだ理想郷へのまどろみをテーマに制作したものである。作庭で使われる飛び石と、苔むした地面で画面を構成し、本来なら存在しない枯れ葉も意図的に描き入れた。また、金を使用した装飾的な表現をここでも用いているが、現在多用している黒と深紅の岩絵具を使いはじめたのも、この頃である。まどろみの表現で使用する絵具については第 3 章で詳しく述べるが、私の中での黒色は、他者に染まらない強さを持つ色であり、深紅は不安とゆるぎない意志という表裏のイメージを併せ持つ。エスキースの時点では、苔むした新緑の作品とする予定だったが、そうした表裏の意味を表現するにはあまりにも綺麗すぎると違和感を覚えたため、途中で画面全体を塗りつぶし、暗色を用いてまどろみの世界を表現することにした。自身の感じた理想郷を、自分なりのまどろみへと昇華することができた作品である。

前述の白幡洋三郎『「作庭記」と日本の庭園』は、「庭園は世界を映す鏡である。名園といわれる庭園はそれぞれ、人がどのような世界に生きてきたか、何を美と感じてきたかを雄弁にものがたっている」⁶⁷とも言う。これは絵画制作でも同じで、作品は作家の世界観を映し出し、バーチャルな世界の創造もまた、絵画や庭園での非現実世界の創造と等しいと考えられる。

中村一郎は前述の著書の中で、「クリエイター」について、「虚構の世界の物語に感動し、泣き、笑い、怒り、あるいは反感を覚えたりした記憶のある、あらゆる人を含む」とし、創造の原点は感動にあり、その感動を誰かに伝えようと思ったときから、

67 白幡洋三郎『「作庭記」と日本の庭園』思文閣出版、2014 年、そで書き

人はクリエイターに変身すると述べている⁶⁸。その点、病床の幼少期に、絵を描くことで知った感動と幸福感が、私をクリエイターに変身させ、その記憶と感情が、現在のまどろみの世界を生んだと言える。非現実世界にまどろむことで、それが現実世界での幸福の実現手段になるのなら、現代の人々の生活にとっても、それは有意義な手段なのではないだろうか。現実世界は、非現実世界に裏打ちされることで、よりリアルな存在として認識できるのである。

第2節 理想郷にまどろむ

前節ではグローバル社会の中で、人々がデジタル世界で非現実世界にまどろみ、理想郷を作り上げていることについて述べた。では、現代に実在する非現実的世界には、どのようなものがあるだろうか。

1、現代における理想郷

ディズニーランド

我々が生活する3次元世界にも、逃避できる非現実世界は存在する。旅行や観光、買い物、喫茶店でのひとやすみ、身近なものなら本や雑誌も当てはまるだろう。その中から、まずテーマパークのディズニーランドに焦点を当ててみる。

ディズニーランドは、ウォルト・ディズニー・カンパニーが運営するリゾートパークである。アメリカ国内をはじめ、日本や中国など世界各地に展開しており、テーマパークの金字塔として知られている（図30）。

日本では1983年に東京ディズニーランド、2001年その隣に東京ディズニーシーが開園し、中学や高校の修学旅行先の定番となっている。大人から子供まで、「夢の国」としてその存在を知らない人はいないだろう。

園内は複数のエリアに分けられており、それぞれの世界をキャラクターとともに楽しめる仕組みになっている。

68 注61文献

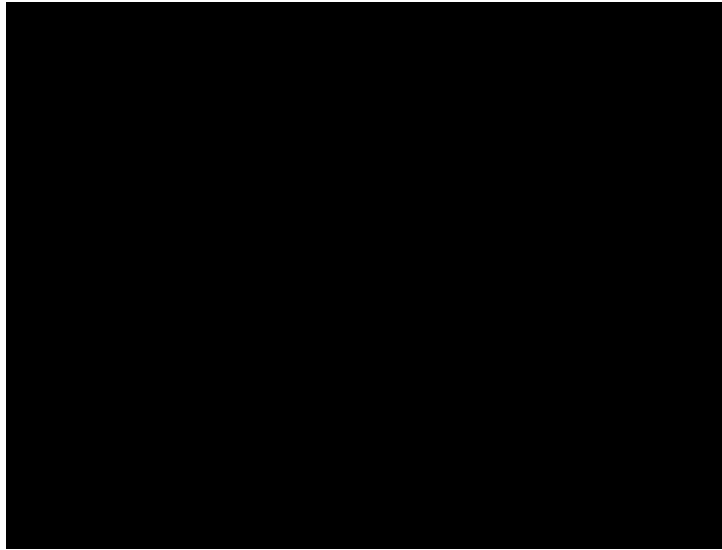


図 30 東京ディズニーリゾート

ディズニーランドは子どもだけを相手に作ってるんじゃない。(中略)
いい娯楽ってやつは、老いも若きも、誰にでもアピールするものだ。親が子ども連れで来られるところ、いや、大人どうしで来ても楽しめるところ…。
僕はディズニーランドをそんな場所にしたいんだ⁶⁹。

これは、カリフォルニアで最初のディズニーランド・リゾートを建設する際、ウォルト・ディズニーがボブ・トマスに語った言葉である。ウォルト・ディズニーが妻子と訪れたテーマパークで、子供たちは楽しんでいるものの、彼を含む周囲の大人たちはひどくつまらなさそうにしていたというエピソード⁷⁰が残っている。そこから、老若男女が楽しめる場を造りたいという野望が目覚めたのだろう。どのような創作物も、多くの場合、対象とする年齢層が存在するが、彼にとってそれは取り払うべき壁だったのである。

私自身、母の実家が関東のため、年に数回の帰省の際に、家族で何度か訪れた記憶がある。中学の修学旅行では、友人とともに夜まで遊び、上京後も年に一度は訪れている気がする。ディズニー映画が好きなこともあるが、パーク内は「必ず楽しくて幸せ」だった。パーク内では様々なグッズが売られ、各々が好みのキャラクターグッズをつけて独自に変身できる。

69 ボブ・トマス著、玉置悦子訳、能登路雅子訳、『ウォルト・ディズニー 創造と冒険の生涯完全復刻版』講談社、2010年

70 注 69 文献

そしてディズニーリゾートに引き込まれる前提には、アニメーション作品（映画）の存在も大きい。これまで多くの映画作品が公開され、その都度注目を浴びている。

映画を鑑賞することは、非現実世界への逃避に等しい。そこでは2次元世界への逃避となるが、テーマパークという実在する3次元上の存在に触れることで、そのリアリティは一気に増す。まさにテレビの中の芸能人を、街で見かけるのと同じ状態である。

ディズニー映画を目で見て脳内で想像し、パークを実際に訪れることで、より完成度の高い非現実世界への逃避となる。またウォルト・ディズニーは、「ディズニーランド最大のアトラクションとは、パーク内をひとりで埋めることであり、そうすることで本当のショーがはじまる」⁷¹としている。同じ非現実世界への逃避者がいることで、訪れた人々は安心してその世界に浸れるのである。ディズニーが作り上げた夢の世界は、何重にも現実世界から守られているのである。

ビル・ウォルシュが書いたパークの説明文は、「ディズニーランドの構想はごく単純なものであり、それは、人々に幸福と知識を与える場所である。（中略）年配の人たちは過ぎ去った日々の郷愁にふけり、若者は未来への挑戦に思いを馳せる。（中略）このパークは、人間の業績や歓び、希望に満ちている」⁷²としている。ディズニーリゾートが、いかに非現実世界へのまどろみに最適な場所かがわかる。

しかしテーマパークの難点をあげるなら、遠方の人々が気軽に足を運べないことである。またアトラクションによっては料金も大幅に変わるため、妙なところで現実に戻されてしまう。その点では、前述の映画やテレビといったツールの方が、非現実世界へまどろむには容易な手段である。近年ではインターネットの普及によって、ネット上で映画も購入でき、スマートフォンでの鑑賞も可能である。劇場やテレビが無くて、出先で手軽に楽しめる。こうした状況は、前述のゲームと同じカテゴリーと言えるが、ゲームのようにコンプリートするプロセスは必要ない。内容の好みはあっても、“鑑賞”するだけで非現実世界へまどろむことができる便利さがある。

71 ボブ・トマス著、玉置悦子訳、能登路雅子訳、『ウォルト・ディズニー 創造と冒険の生涯完全復刻版』講談社、2010年

72 注71文献、262, 263頁

2、作品という理想郷

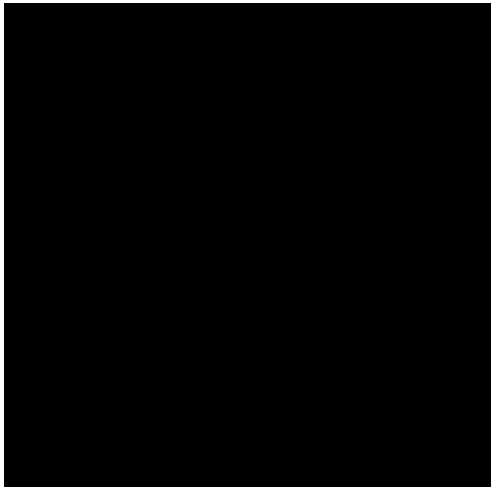


図 31 村上裕二「ウルトラマン対ウルトラセブン」

72,5×72,5

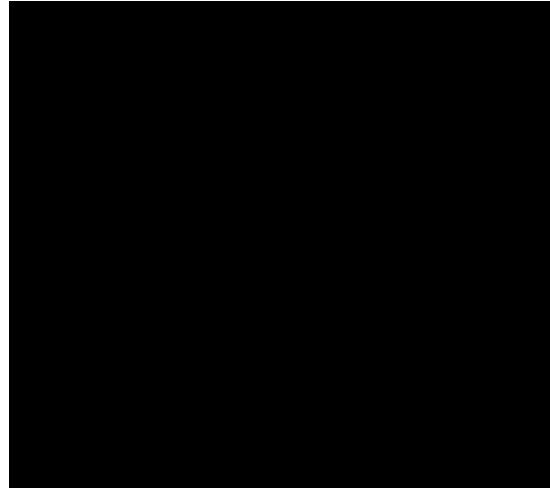


図 32 村上裕二「ぼくらのために」

96,0×110,0

図 31、32 は村上裕二の作品だが、日本画技法でウルトラマンが描かれている。彼の講演会を聞きに行った時、まだ著作権が有効な他者の創作物（ウルトラマン）を、彼が日本画で制作して展示するために、プロダクションと何度も話し合いを重ねて苦労したという話は、とても興味深かった。なによりその苦労を厭わない情熱に感動した。テレビで見た憧れのキャラクターとその世界を描くことは、ディズニーリゾートでの非現実世界と、同じ図式と言える。また好みのキャラクターを、作品内で理想の姿へと自由に変身させており、ここには鴨居のような死へのイメージどころか、負の感情すら見えない。村上の中の理想像を、日本画へと昇華させた幸福な様子が窺われる。

そして自作品にも、おそらく同じことがいえる。これまでの自身の歩みを思い返しても、幼少期の自身は病弱だったが幸福で満ち足りていた。当時は家族が一人も欠けることなく、揃って食卓を囲んでいた。しかしその後、姉たちは成長して家を出て、祖父も飼っていた犬も亡くなり、両親があ頃のように絵を褒めてくれることもなくなった。私が幸福な世界にまどろむ様子を描くのは、幼少期の病弱だが幸福だった、自身の記憶を手繰り寄せているのだと感じる。

松井冬子の作品「世界中の子と友達になれる」(図 33) は、彼女が幼少期に思い描いた、いつか世界中の子供達と友達になれるという考えが、成長するにつれて妄想であることに気づき、実際にはあり得ないことを確信した時の、「狂気」にも似た感情から生まれた作品⁷³だという。いわば過去の幸福を想起して描く自作品とは、正反対に位置する作品といえるかもしれない。

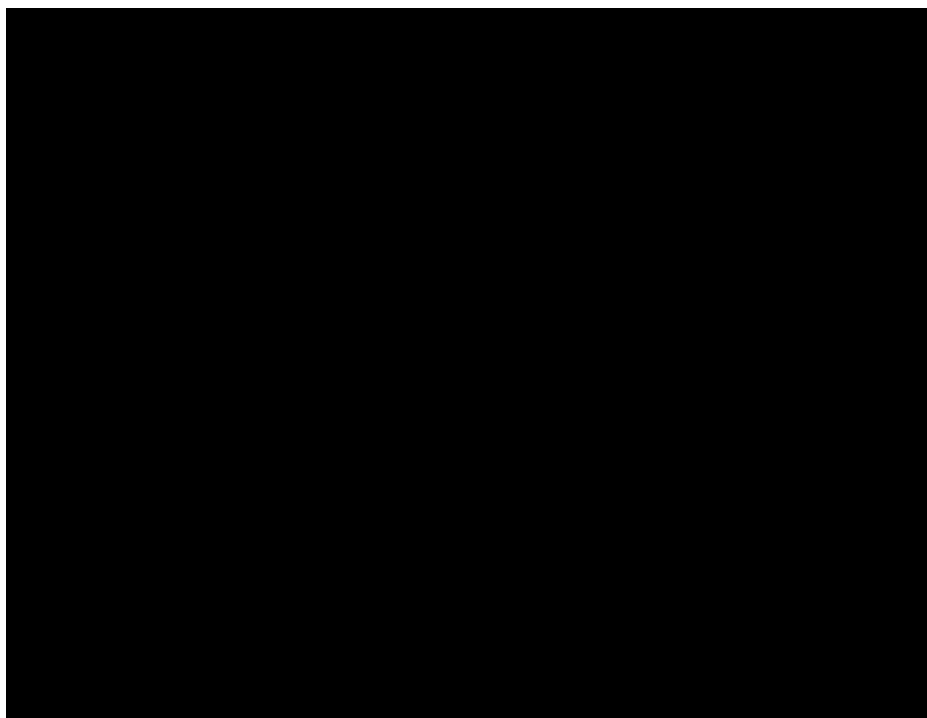


図 33 松井冬子「世界中の子と友達になれる」絹本彩色 181,8×227,8cm 2002年

図 34 は、自作品の「LOVELESS」である。この作品は、私が制作で悩んでいる時に、友人からかけられた「作品上では作家が一番正しい」という言葉をきっかけに、制作したものである。作品中の彼女は、片翼で飛ぶこともままならず、女性らしさを象徴する長い髪が、余計に身動きを不自由にしている。しかし彼女は、自分が自分でいられる場所が、ひとつでもあること(この作品中)の尊さに気付いている。表情は、うっすらと微笑んでいるように描いた。

“LOVELESS”とは“愛の無い、愛されない”という意味だが、自分らしくいられる場所に、愛が無いはずはないという強い願望を込めて、逆説的なタイトルとした。鑑賞者が、どこに愛が無いのだろうと思案してくれれば嬉しい。

73 八柳サエ「第3章 世界中の子と友達になれる」『松井冬子展』横浜美術館、2011年、63頁

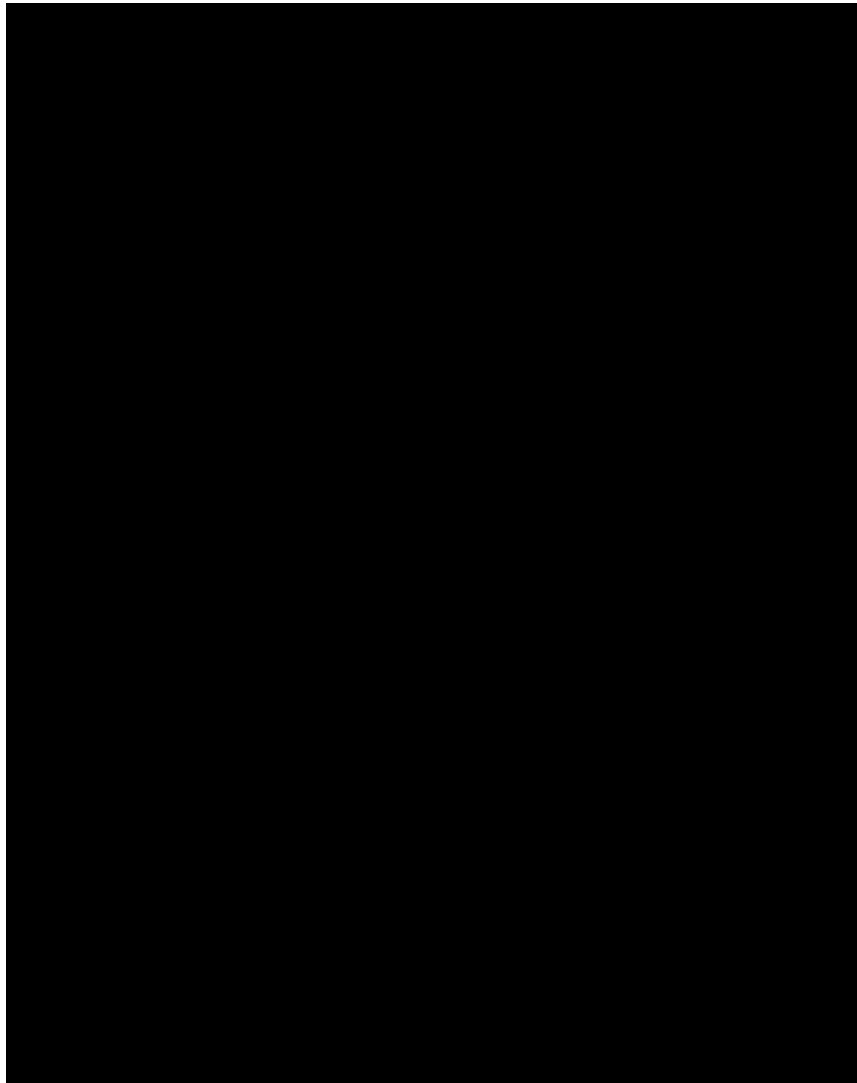


図 34 島田沙菜美「LOVELESS」紙本彩色 162,0×130,0cm 2018年

ストレスが維持する正常

前節では、非現実世界の存在が現実世界の見直しにつながることで、非現実世界という不安に裏打ちされることで、現実世界をよりリアルに認識できることを述べた。

では逆に、非現実世界に引きこもり、ストレスのない環境なら人は幸福でいられるのかというと、必ずしもそうではないらしい。

現在は実験禁止となっているが、人間が感覚を奪われるとどうなるかという感覚遮断実験⁷⁴が、1950年代にアメリカ中央情報局(CIA)を中心に行われた。この人体実験は、マギル大学の心理学科長ドナルド・ヘップが実施し、研究者のひとりだったウッドバーン・ヘロンが研究論文を発表している。

⁷⁴ Wood Burn, “The Pathology of Boredom” *SCIENTIFIC AMERICAN*, 1956

それによれば被験者は、半透明の目隠しをされ、腕から指先を覆われた状態で、60ワットの明かりの小部屋で、横になって過ごす。毎日十分な食事が与えられ、トイレや洗面所も使用でき、室外の実験者とインターフォンで会話できるなど、完全な孤独の環境ではない。しかし、被験者全員に幻覚や幻聴が現れたことで、6週間の予定だった実験は、わずか2、3日で終了を余儀なくされた。

この実験で明らかになったのは、人間に害を及ぼすと思われていたストレスが、心身のバランスを保つのに必要であること、そして人間の感覚・知覚機能は、実は日常で感じるさまざまな刺激によって、正常に維持されているということだった⁷⁵。一見、寝て過ごすだけの楽な実験内容に見えるが、衣食住が整っていても、感覚を奪われた人間は、正気で生きていくことができなかつたのである⁷⁶。

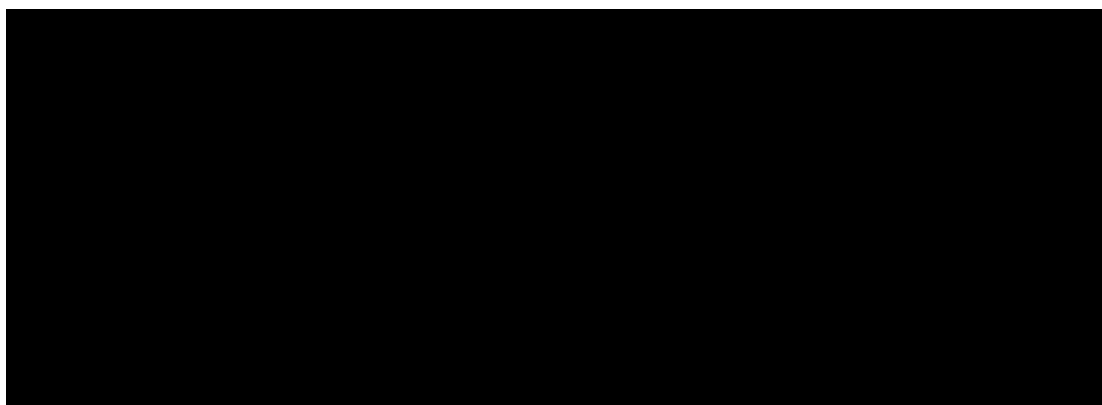


図 35 感覚遮断実験の様子

(Wood Burn, “*The Pathology of Boredom*” SCIENTIFIC AMERICAN, 1956, pp52-53)

マイケル・コーバリスは著書の中で、最近ではラットでさえ、過去と未来のできごとを想像するらしいことがわかってきたと述べている。私たちやラットが、夜に夢を見たり真昼に白昼夢を見たりするのは、過去の記憶を強化し、未来のできごとを想像できるようにするためかもしれないと、興味深い指摘を行っている⁷⁷。

負の感情や存在を、自身を奮い立たせるエネルギーとして昇華することは、たやすいことではないだろう。しかし序章で述べたように、想像力は救いのための授かりものである。辛く悲しい出来事が、未来を築く一端となっていると考えるなら、それは幸福へ続く希望とも言えるだろう。

75 化学の謎検証委員会『封印された化学実験』彩図社、2016年、46頁

76 注 75 文献

77 マイケル・コーバリス著、鍛原多恵子訳、『意識と無意識のあいだ「ぼんやり」したとき脳で起きていること』講談社、2015年、78-79頁

第3章 まどろみの世界

第1節 幸せにまどろむ

私の作品は、実景ではなく、実在する具象的なモチーフを画面に組み立てて構成することで、「幸福」という抽象的な内容を表現している。

そして自作品は、大きく三つの要素から成り立っている。一つはメインとなる“女性像”、二つ目は人間以外の“動植物や自然物”、三つ目は色彩と霞で表現される“間”である。本節では、画面を構成するモチーフの意図と必要性について考察する。

1、女性という偶像

これまで述べたように、私の作品において、まどろむ先に幸福が存在することは不可欠である。ではその“まどろみ”をどのように表現しているのか、まずは作品中で主役となる女性像がまどろむ様子について考察する。

「目は口ほどに物を言う」ということわざがあるように、人間の感情が顕著に表れるのが目である。人物を描くうえで、目と視線には細心の注意を払いながら制作している。

これまで紹介した自作品の人物たちの表情は、眠ってしまう直前のように、瞼を落としかけているのが特徴である。また「美人画」の上村松園が、目や口以上に、眉ほど内面の情感を如実に表現するものはない⁷⁸と言ったほど、表情にとって“眉”の存在も重要である。私自身、制作のたびにそれを感じているため、理由がない限り、人物の前髪などが眉を遮ることの無いように努めている。



図 36 自作品表情の部分画像

⁷⁸ 上村松園『上村松園全随筆集 青眉抄・青眉抄その後』求龍堂、2010年、15頁

次に人物の肢体について着目しよう。

私はエスキース（下図）を決める際、まず直感的に頭に浮かんだ構図をそのままスケッチブックに描き、そこに画題の意味や内容を示す要素を付け加えて構成していく。“目”もそのひとつで、目線をどこに向けさせるかで、顔の向きや角度、手と指先の位置、腕や足の組み方など、“表情”を表す肢体の各所が決まる。

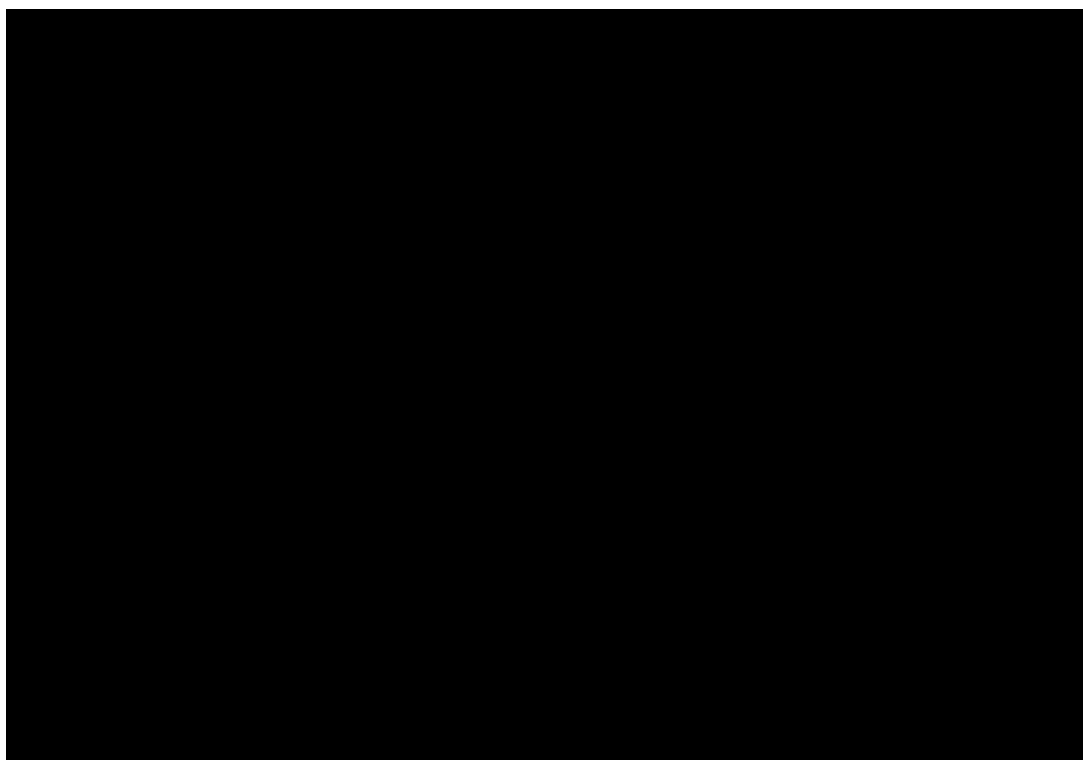


図 37 島田沙菜美「ひどく曖昧であまりにも幸福な」紙本彩色 162,0×227,3cm 2014年

たとえば図 37 は、学部の卒業制作「ひどく曖昧であまりにも幸福な」である。「幸福」の実態は人によって様々であり、実現への明確な手段などはない。その不明瞭さが、人を幸福に執着させるのではないだろうか。第 1 章のワッツの作品で述べたように、どのような状況でも、その瞬間にまどろむ（幸福を思い描く）ことは幸せである。幸福を知らなければ、そもそも希望とも無縁だという思いからこの作品を描いた。

画面上部から垂れ下がる花は、エンジェルストランペットである。特徴的なフォルムが魅力的だが、「偽りの魅力」という花言葉と強い毒性を持つ。幸福の裏に潜むものを表現するのに適していると考え、モチーフに取り入れた。メインとなる女性は、毒に立ち向かおうと葛が絡まる肢体を起き上がらせているのか、逆に肢体を拘束されて立ち上がれないのか、鑑賞者に曖昧な解釈を与えたいと考え、この姿にした。

2、間となる色彩と空間

黒と深紅

二つ目の要素が、「間」としての色彩と空間である。前述の“女性像”と“動植物や自然物”を、画面上での「疎密」の「密」とするならば、「間」は「疎」としての部分、つまり「空間」になる。

ここまで述べてきた自身の幼少期と、現在の作品の関係は明白だが、色に関しても同じことが言える。

制作で使用する色は、特に限定はしていないが、必ず用いる色に「黒色」がある。私が「黒色」に感じる「他者に染まらない強さ」のイメージは、幼稚園で何度も読み返したお気に入りの絵本に関係している。



図 38 ヘルガ・ガルラー作、矢川澄子訳『まっくろネリノ』偕成社、1973年
(左=絵本表紙、右=救出の場面)

ヘルガ・ガルラーの絵本『まっくろネリノ』⁷⁹ (図 38) は、色とりどりの兄弟たちの中で、唯一色をもたないまっくろなネリノという生き物が主人公である。兄弟たちに仲間外れにされ、黒い身体がコンプレックスだったが、さらわれた兄弟たちを闇に紛れて救い出したことで、自分の黒色に自信をもつというストーリーである。

無彩の黒色は、喪服にも使用されるなど、重いイメージが拭い切れないが、私にとっての黒色は、このネリノの色であり、暗い闇も身にまよえば戦闘服である。そのため作品中の女性には、黒色の服をまよわせることが多い。自分が自分らしくあること、自分が自分であることに誇りを持ちたいという、私自身の願いも込めている。

もうひとつ、私が多用する色が深紅である。「間」の表現に深紅を用いることが多くなったのは、図 39 の作品「愛の証明 I」がきっかけだった。

⁷⁹ ヘルガ・ガルラー作、矢川澄子訳『まっくろネリノ』偕成社、1973年

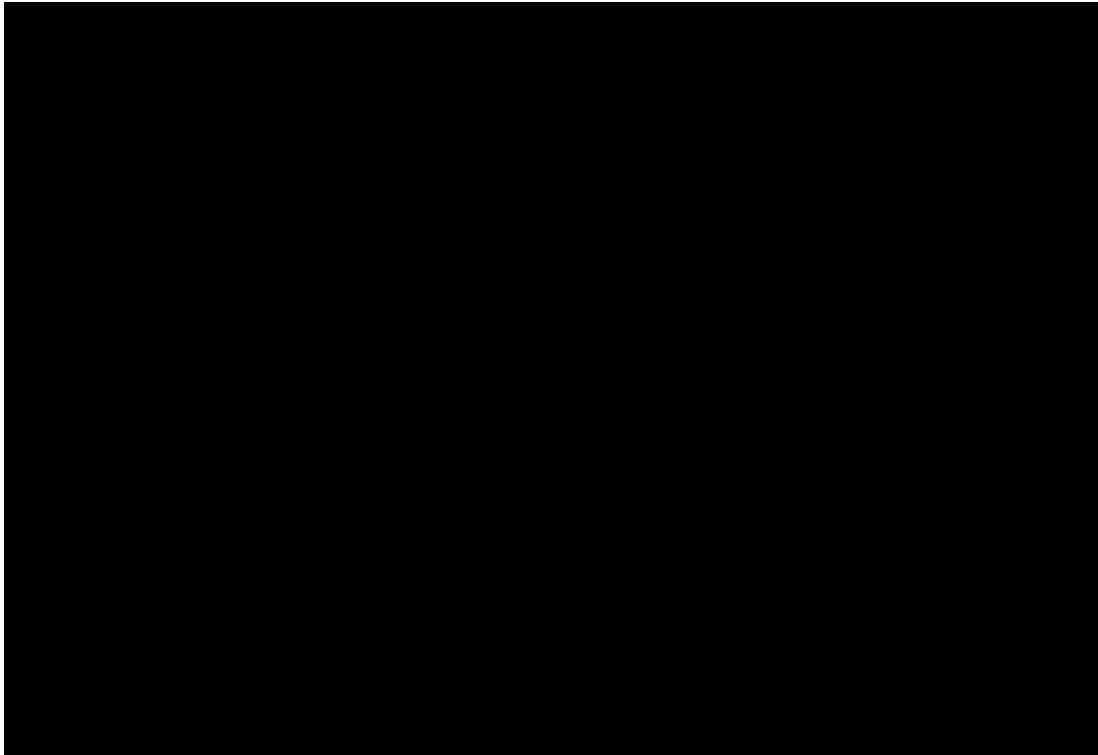


図 39 島田沙菜美「愛の証明 I」紙本彩色 80,3×116,7cm 2014年

この作品は、卒業制作後に描いた作品で、大学院入試で提出した作品である。

当時、卒業を控えて、今後の作品への向き合い方を模索していた時期でもあり、前進したいという意欲を持っていた。

「紅」は、古くから魔除けや祝い事で多用された色である。花嫁の婚礼衣装に使用される紅絹⁸⁰はその代表で、花嫁が無事に嫁ぎ先へ辿り着けるように、安全と幸福の願いが込められている。しかし、情熱の色にも例えられるエネルギッシュなイメージは、時々それに飲み込まれてしまいそうな不安な印象も与える。

この作品は、第1章で紹介した自作品「それでもあなたを愛してる」の習作というべき作品で、女性の一途な感情をテーマに制作した。女性に根を張る植物は、彼女の「心」そのものだが、朽ち果てる様子は、彼女の想いには未来が無いことを暗示する。その事実気付きながらも、枯れ葉の養分となるべく自身（生命）を差し出す彼女が、滑稽か愛おしいかは、鑑賞者の解釈によるだろう。

当初から頭の中に浮かんだイメージが、深紅の空間だった。これまで枯れ葉など、個々のモチーフに使うことの多かった深紅の色を、この作品で初めて空間に用いたのは、将来への前向きな意欲と不安が入り混じった、自身の心の表れだったかもしれない。

⁸⁰ 紅色に染めた平絹。肌着や裏地に用いる。

霞による空間表現

日本人は昔から、“疎の表現”としての“余白”を描くことに長けていると感じる。画面いっぱいにモチーフを緻密に描く西洋画とは違い、日本美術の多くが“余白”を使用し、それを空間として表現してきた。画面内の疎密の関係がわかりやすいのが「洛中洛外図」⁸¹（図 40）であり、日本画の空間表現の代表例といえる作品である。ここでは“疎”として金雲を用いることで、家屋や人物の膨大な情報量を、装飾的かつ濃密なものとしている。絵画における疎密は、相互に比例して効果を高めあうといえる。

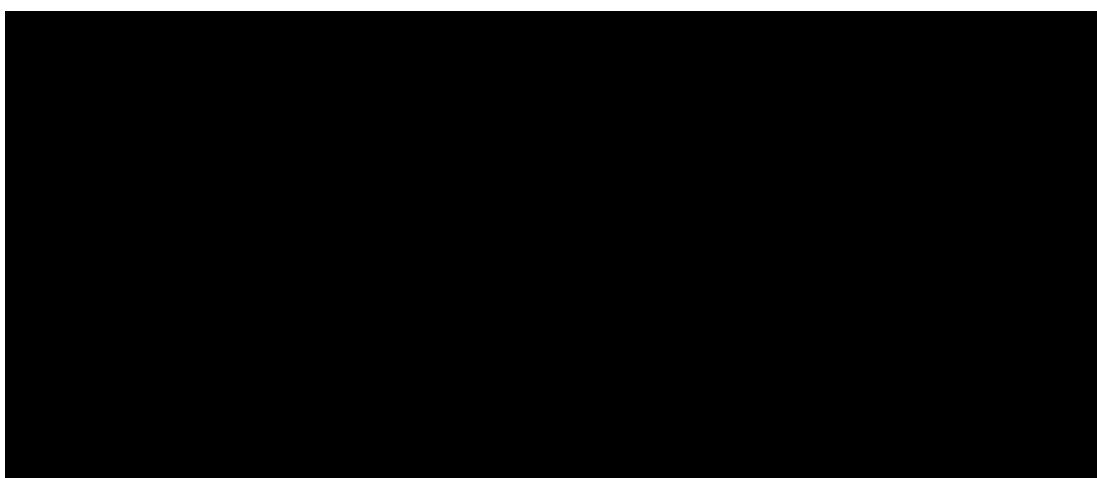


図 40 狩野永徳「洛中洛外図屏風 上杉本」紙本金地着色
160,0×365,2cm 室町時代 山形・米沢市上杉博物館

また、日本特有の表現手法として“すやり霞”がある。「すやり（素檜）」とは、まっすぐな檜の意味で、絵巻物などの水平方向にたなびく霞の表現は、場面の転換、時間の経過、空間の奥行きなど、多彩な効果を持つ⁸²。

図 41 は、すやり霞を用いた「竹取物語 貼交屏風」の挿絵のひとつである。すやり霞で不必要な内容が隠され、画面上の重要な場面に視線を導くことが可能となる。絵巻物や屏風のような、視線を横に移動させる形態には、すやり霞は極めて相性がよいといえる。霞の存在は、鑑賞者の視線の誘導と、作中の人物がまどろむストーリー性の演出に、きわめて有効な手法と感じる。

⁸¹ 狩野永徳筆。京都の市街と郊外の景観・風俗を描いた屏風絵。

⁸² 日高薫「すやり霞」『日本美術のこぼれ』小学館、2003年、18頁



図 41 狩野柳雪「春日若宮御祭図屏風」(作品部分) 江戸時代

この霞の空間表現に注目してからは、自作品でまどろみを表現するのに、霞を多用してきた。(図 42)

私が作品上に描く霞は空間表現や場面展開というより、主に人物の心情を表現している。すやり霞のような水平方向の幾何学的な形ではなく、画面内の随所に漂わせることで、幸福にまどろむ心の様子を表現している。



図 42 自作品の霞の箇所(作品部分)

3、まどろみを構築する衆生

おし花

作品を構成する三つ目の要素が、主役の女性像（人物）を引き立たせる補助的な存在として重要な役割を持つ“動植物や自然物”である。それらを描き込むのは、自身の幼少期と強く関係している。

第二章で述べたように、幼少期の私はひどく病弱で、自宅で過ごすことが多かった。ひとり遊びは専ら絵を描くことだったが、一緒に過ごす時間の多かった祖父と行なった遊びが、「おし花」だった。

写真（図 43）は、祖父と作ったおし花の一部である。

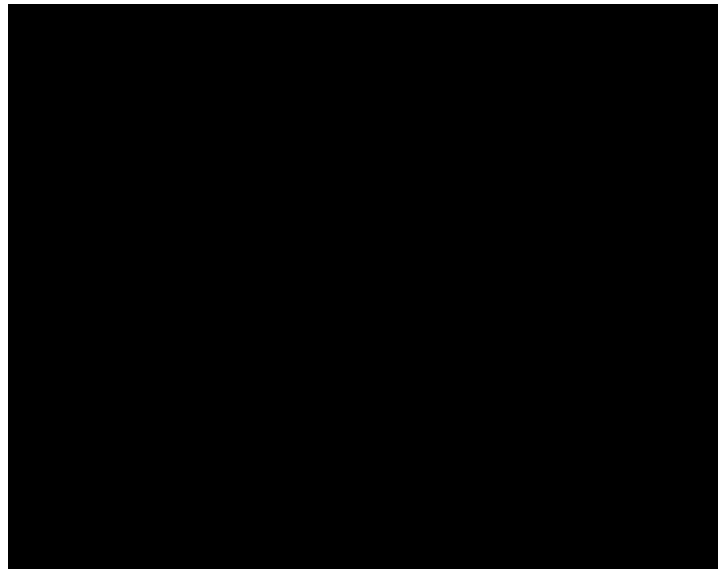


図 43 祖父と作ったおし花（筆者撮影）

几帳面だった祖父は、全てに年月日を記入しており、私は何歳の時に作ったものかがわかるようになっている。全て保管されていたこれらを、祖父が亡くなった際に譲り受けた。古くなって脆いため、今でも大切に仕舞っているが、時折それらを取り出して見返している。

第一章で、私にとって枯れ葉が、ひどく切なく尊いものであることを述べた。制作に行き詰っていた当時、枯れ果てた姿に感じた強い生命力とは、記憶の中で幸せに満ちた幼少期の自分自身だったのだろう。それに気付いてから、幸福にまどろむ世界を描く時には、枯れ葉（おし花）が重要な存在となった。作品にも数多く描いており、図 44～46 は、枯れ葉を構成して描いた部分の画像である。

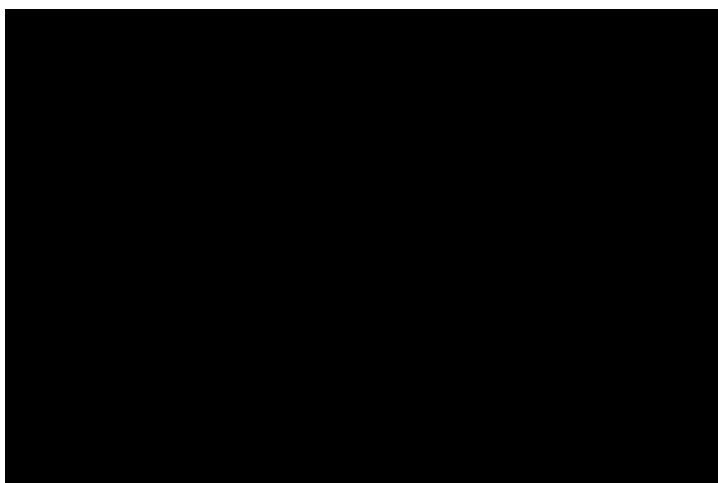


図 44 島田沙菜美「生々流転」部分

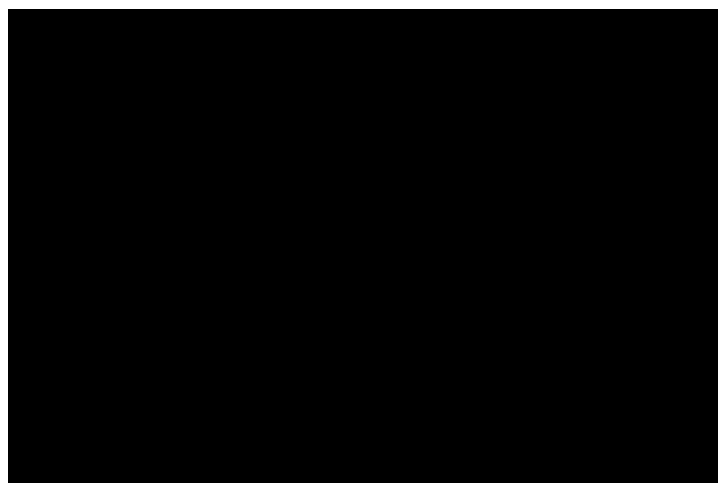


図 45 島田沙菜美「愛の証明 I」部分

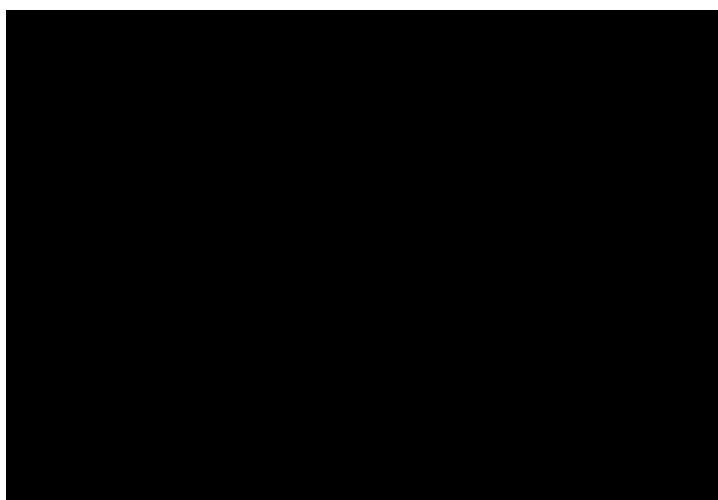


図 46 島田沙菜美「LOVELESS」部分

生物の遺骸

作品を構成する要素として、常に枯れ葉を描き入れてきたが、当時の指導教員から「他のものでは表現できないのか？」と問われたのをきっかけに、幸福感を表す要素について思案した。しばらくは他のものが思いつかず、枯れ葉を描き続けていたが、ふと足を運んだ博物館で見た化石が、大きなヒントになった。

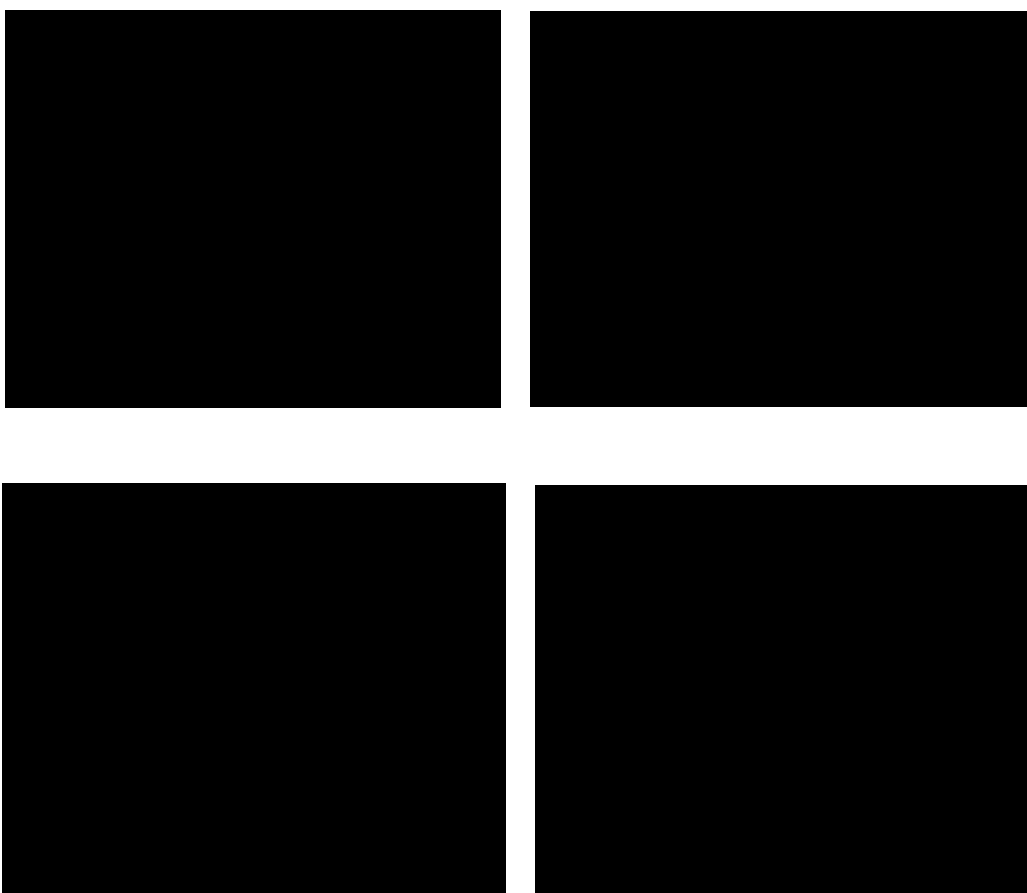


図 47 スケッチの一部

図 47 は、その時に描いた化石や骨格標本のスケッチである。自身にとってのおし花は、幼少期を想起させる幸福の証だが、化石の存在もまた、実態を持つ生きた痕跡といえるものだった。

化石をきっかけに、生物の遺骸も、枯れ葉と同様に作品に用いることとし、試行錯誤の結果完成したのが、図 48 の作品「そして世界は産声をあげた」である。

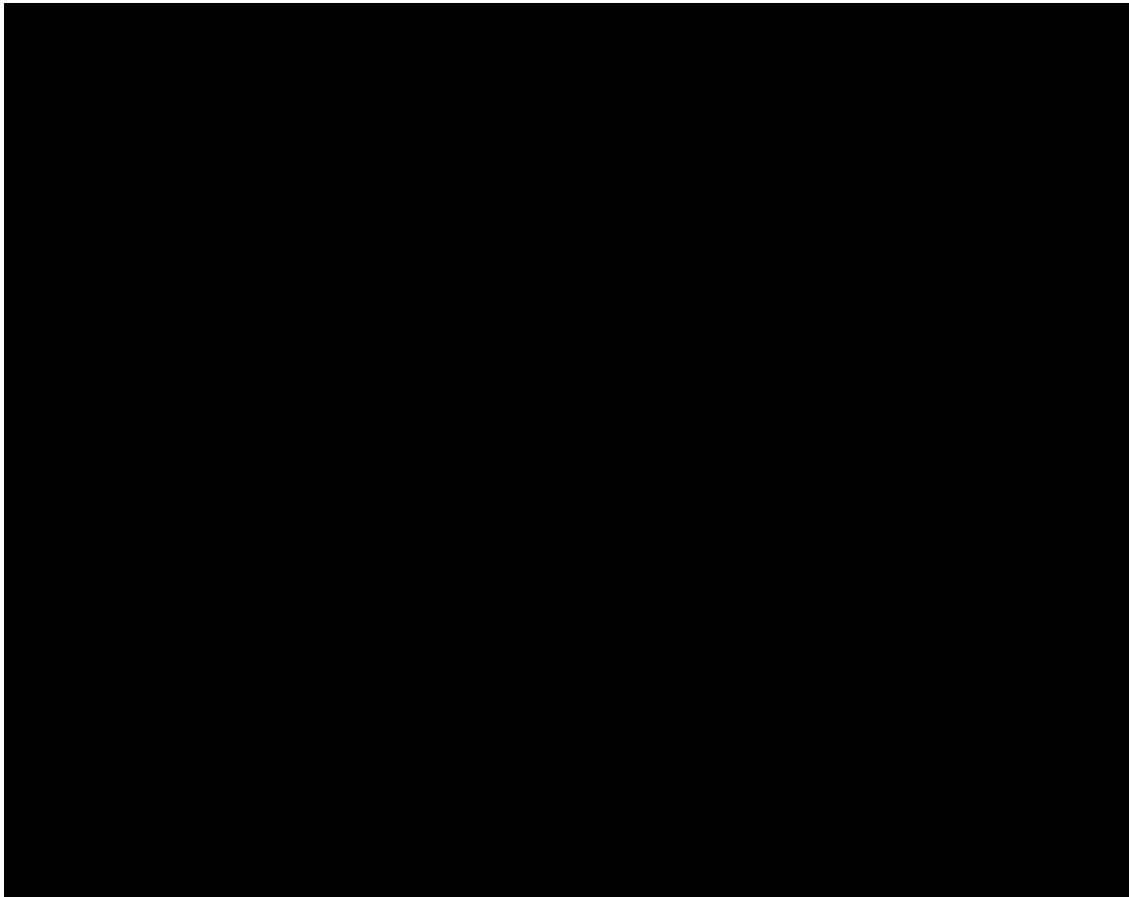


図 48 島田沙菜美「そして世界は産声をあげた」紙本彩色 181,8×227,3cm 2016年

この「そして世界は産声をあげた」(図 48)は、修士課程の修了作品である。

敷き詰めた貝殻や化石は、過去の生命の痕跡であり、それを源に成立する生命の象徴が、画面中央の女性である。周囲は枯れ葉や魚、珊瑚といった朽ち果てた遺骸たちだが(図 49~51)、彼女はその中で唯一、未来を暗示する存在である。

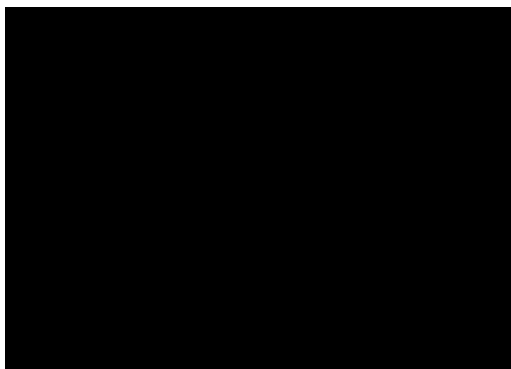


図 49 貝殻とフジツボと枯れ葉 (作品部分)

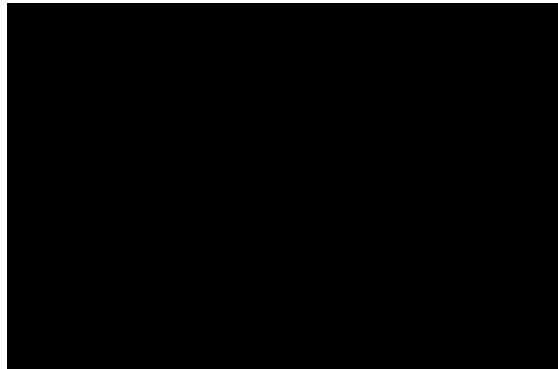


図 50 魚の遺骸 (作品部分)

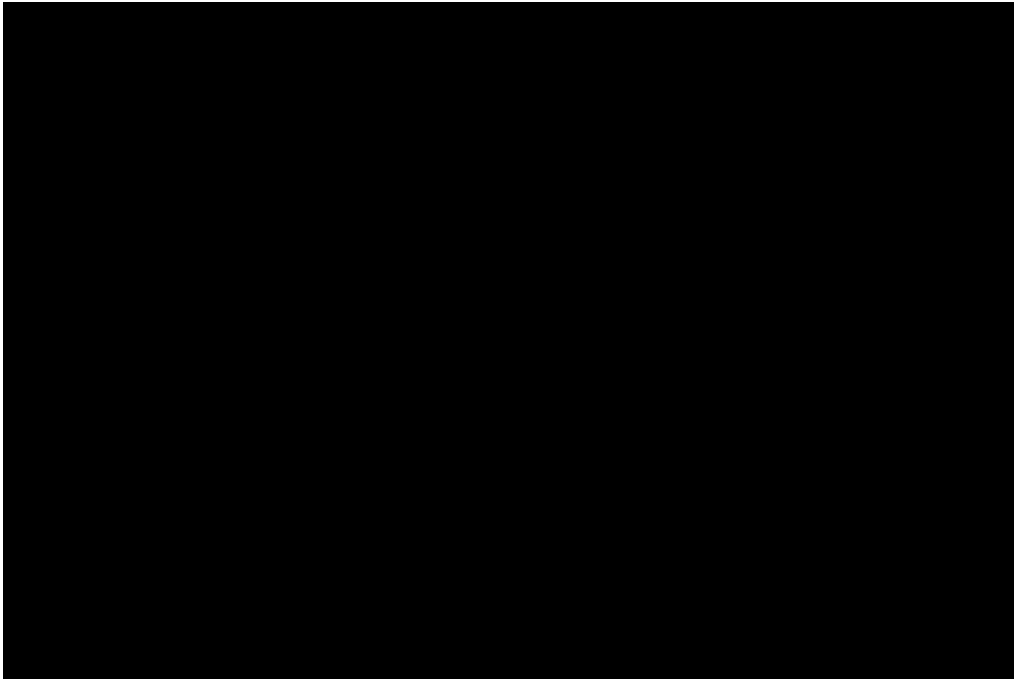


図 51 枯れ葉、珊瑚、牙、骨（作品部分）

こうした遺骸を自身の作品に用いたのは、新たな試みだったが、私の表現したい世界観にとてもしっくりくる存在だった。

枯れ葉も遺骸も、かつて現実世界（3次元）に実在したものたちである。しかしそれらを、平面の絵画世界（2次元）に描くことは、幼少期に祖父と行なったおし花を作る作業に等しいイメージがあった。

おし花は私にとって、とても幸福な過去の記憶のひとつである。幸福な現実世界の記憶を、絵の中に描くことで、私は幸福にまどろむことができるのだ。

第2節 提出作品解説

自作品におけるまどろみは、“女性像”、“動植物や自然物”、“間”の、三つの要素で構築されていること、それらが表現するまどろみの先には、幸福が存在するということを、ここまで述べてきた。

本節では、博士展に提出した作品と、そこでの「まどろみ」について解説する。

1、「夢見る世界は果てもなく」



図 52 島田沙菜美 提出作品「夢見る世界は果てもなく」 紙本彩色 190,0cm×500,0cm 2018年

提出作品「夢見る世界は果てもなく」(図 52) の制作は、論文執筆に際して自身の“まどろみ”の表現に改めて向き合ったことから、それを整理し、幼少期の記憶を遡る作業となった。

作品は、前節で述べた三要素で構成しており、世界観は日本庭園からヒントを得た。

日本庭園の石組みは、神仙が住む蓬莱山の象徴のひとつで、人々が夢見る理想の世界である。作中でもそれを引用し、メインの女性像をその岩場に配して、非現実の存在であることを暗示している。幸福にまどろむ彼女の周囲を、自身の記憶を実体化させたモチーフがとり囲み、庭園における草木には枯れ葉(図 53)、白砂には骨や貝殻といった遺骸(図 54)を用いて、私の幸福の世界を作り上げている。

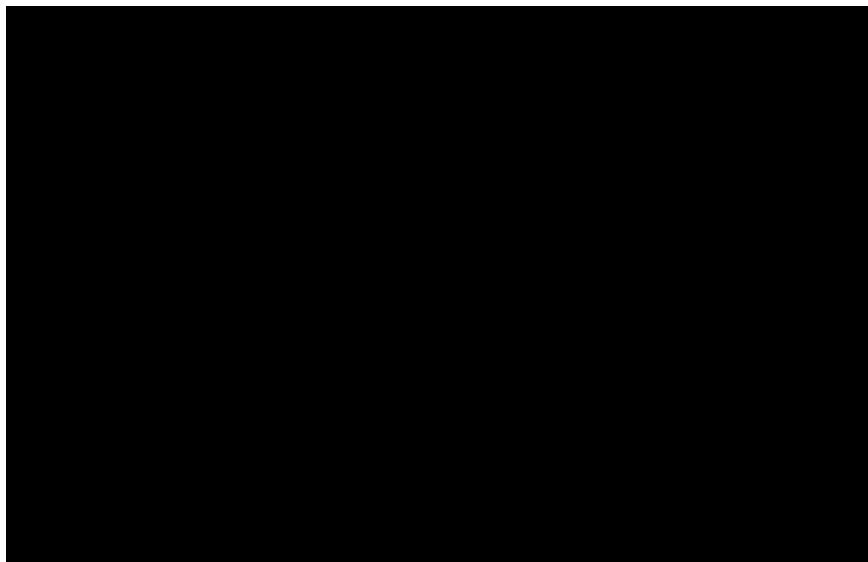


図 53 枯れ葉 (作品部分)

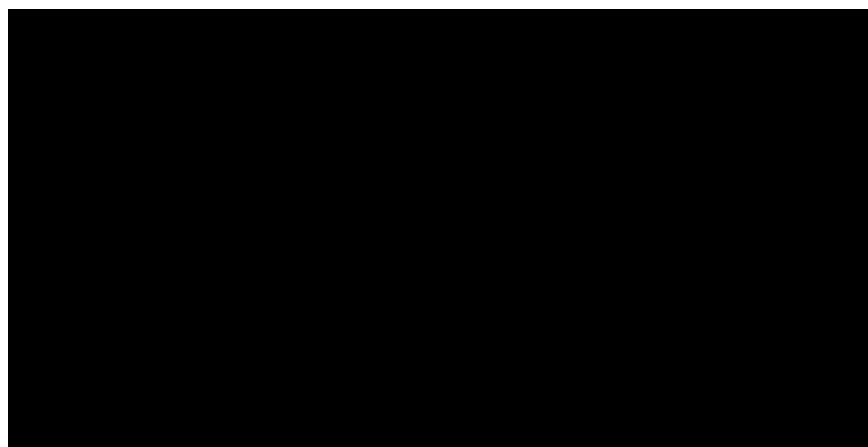


図 54 遺骸 (作品部分)

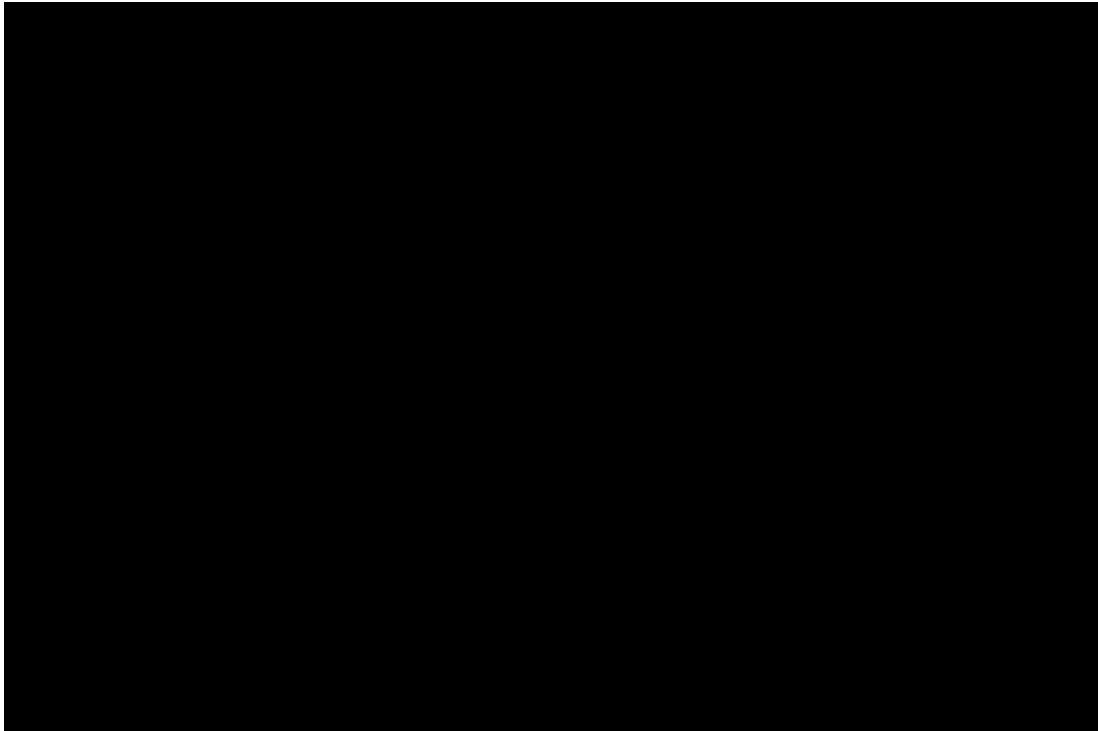


図 55 女性像拡大部分

女性は、世界観に馴染むように和装（襦袢）とし、胸紐はかた花結びとした（図 55）。かた花結びは、自身が着付けを習った時、ほどけないように固く縛る所は、この結び方にするようにと教わったものである。このかた花結びによって、彼女の纏う黒は、一層強い意志の象徴となった。

そして彼女を取り巻く霞は、現実と非現実の境界を曖昧にし、同時に作品内での視線の誘導の役目も担っている。横長の画面は、屏風や絵巻物のように、右から左へ物語が流れることを意識しており、女性から漂う霞が、未来を示唆する画面左へと導くように意図した。

作中にはメインの彼女の他に、孔雀、アロワナ、ウツボ、白蛇を配した（図 56）。孔雀は過去にまどろむ彼女とは逆に、しっかりと未来を見つめ、彼女と同じ黒を纏うアロワナも、未来へ向かう意志の象徴として、朽ち果てながらも先へと進む強さを表す。ウツボは好んでよく用いるモチーフだが、軟体なフォルムと一見惚けたような顔つきながら、獰猛で危険な生き物である。作品内では、不安や失意といったストレスと同時に、闇の象徴として描いている。画面下を這う白蛇は、幼少時代に祖母が教えてくれた、見ると幸せを呼ぶ幸福の証であり、まどろむ先の幸福を暗示する。

彼らはそれぞれにまどろみを構築する一部でありながら、生き物としての本能も併せ持つ。彼らは決して過去に囚われることも縋りつくこともしない。人である彼女だけが、唯一幸福を求めて記憶にまどろむのである。

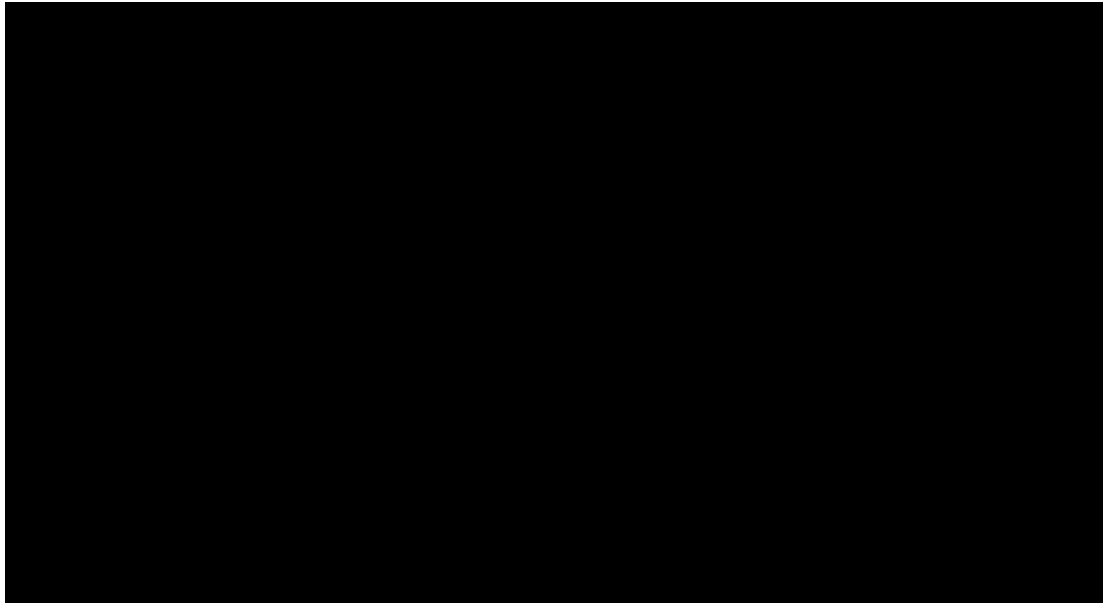


図 56 まどろみを構築する生き物たち

2、「Happy Birthday」

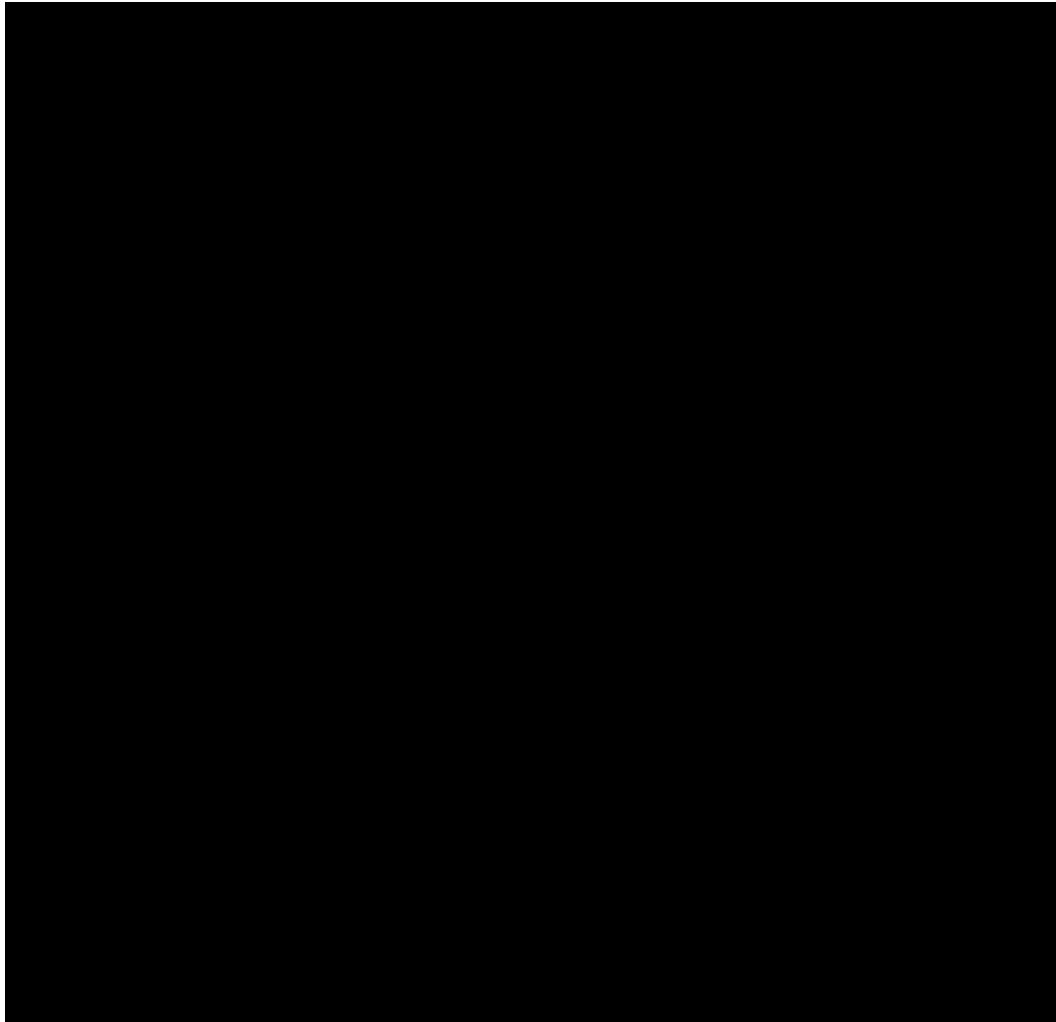


図 57 島田沙菜美「Happy Birthday」紙本彩色 145.5cm×145.5cm 2018年

図 57 は、二点目の提出作品「Happy Birthday」(図 56) である。

辛い記憶も幸せな記憶も、人の形成には必要である。その事実を無視した新たな自分の形成は、不可能といえる。一点目とは異なり、彼女は幸福な未来にまどろみ、生まれる瞬間をまっている。

生まれる(生まれ変わる)という意味を暗示するため、大きな巣の中をイメージし、過去の記憶(図 57)に囲まれながら人物には胎児の体勢をとらせた。ここでの蛇(図 58)は、一点目の白蛇とは違い、彼女にとっての困難や敵の象徴として描いた。

自身にとっても鑑賞者にとっても、この作品が前向きな姿勢へのきっかけになってほしいと考えて制作した。



図 57 記憶を示すモチーフたち（作品部分）

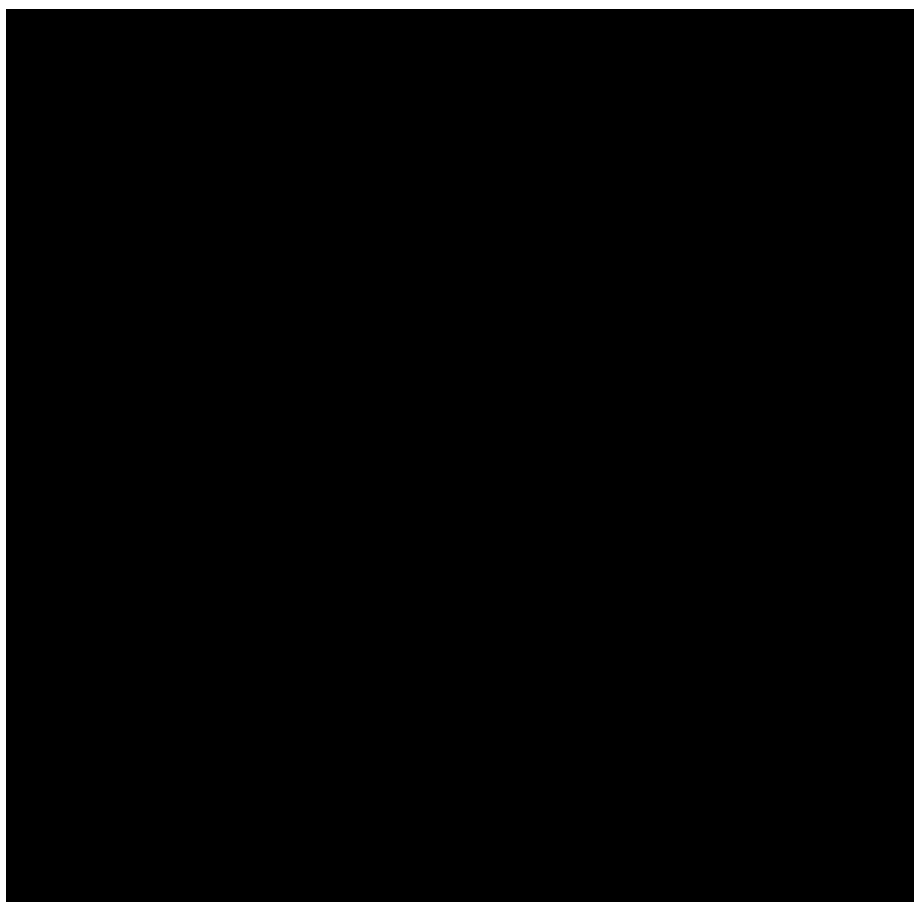


図 58 困難や敵の象徴の蛇（作品部分）

終章

非現実世界にまどろむことは、現実への理解と新たな道筋を見いだす手段に繋がる
と、私は考えている。現実世界では多様な非現実世界への逃避が必要とされている。

正岡子規は不治の病により、35年でその短い生涯を終えた。彼が残した文学は、
彼の病とは切っても切れない関係にある。

弟子の計らいで病室の障子をガラス戸にしてからは、寝返りも打てない苦痛の中
で、ガラス越しに庭を眺めて過ごす日々を送った。

朝な夕なガラスの窓によこたはる上野の森は見れと飽かぬかも

(土屋文明編『子規歌集』岩波文庫、1986年)

彼はガラス戸にふれた歌をいくつも残しており、これもそのうちのひとつである。
景色を“よこたはる”とした表現は、彼が床に臥せた状態で眺めていた様子を窺わせ
る。苦痛に臥せる中で、彼はガラス戸を通して、世界の営みを庭から感じていた。妹
は病に臥せる兄の慰めにと、庭に植えた季節の花の世話に励み、誰よりも近くでそれ
を感じていたに違いない。ガラス戸の四角い枠に縁取られた中に広がる景色こそが、
彼が感じられるわずかな幸福な世界そのものだったのだろう。

私たちは日々の生活の営みを当たり前のように享受している。論考を進め、自身の
描くテーマについて掘り下げて行くことで、これまでに描いてきた作品が、自身の幼
少期の記憶に基づいて成立していることを認識できたのは、大きな収穫だった。

私は自身のリアルな記憶を想起し、絵画の中に落とし込むことで、幸福を夢見てい
る。描いてきた彼女たちの実態は、自分自身だと言って間違いないのだろう。

私の作品には、“まどろむ先に幸福が存在すること”が不可欠である。まだ未熟な表
現ではあるものの、私の描くまどろみという非現実世界の中に、どんな形であれ希望
の一端を見出せてもらえるなら、それは私にとってもなにより幸福な現実となりう
る。

そうした中で最近の作品では、海や巣といった“生命の根源”となるモチーフを描
きはじめるなど、変化も生じつつある。幸福な記憶の枯れ葉に囲まれているだけでな
く、未来を予期させる誕生と死の循環への興味が、垣間見られるようになったとも言
えるだろう。

あるいは、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。

幸福を超えた生命の循環を追い求めていくことで、新たなロマンティズムの創造
に努めて行きたい。

参考文献一覧

- ・アーシュラ・K・ル＝グウィン 『いまファンタジーにできること』 谷垣暁美訳
河出書房新社 2011年
- ・Wood Burn “*The Pathology of Boredom*” SCIENTIFIC AMERICAN 1956
- ・稲垣進一 『図説 浮世絵入門』 河出書房出版 1990年
- ・上村松園 『上村松園全随筆集 青眉抄・青眉抄その後』 求龍堂 2010年
- ・NHK「美の壺」制作班 『NHK美の壺 枯山水』 大日本印刷、2008年
- ・遠藤俊郎、星山謙治、安田貢、斉藤由美 『遊びが児童の心身に与える影響について
-児童の攻撃性・社会性に着目して-』 教育実践学研究、山梨大学教育学部附属教育実践
研究指導センター研究紀要 2007年
- ・小倉忠夫 「竹久夢二の芸術」『大正ロマンの抒情画家 竹久夢二の世界』 図録 茨城県
天心記念美術館 2000年
- ・化学の謎検証委員会 『封印された化学実験』 彩図社 2016年
- ・キャサリン・ディーン 『クリムト』 富田章訳 西村書店 2002年
- ・河村幸次郎 「ごあいさつ」『河村コレクション 竹久夢二』 図録 株式会社グラナダ
2001年
- ・北村安樹子 「地域の公園環境と子どもの外遊び—小学生以下の子どもの外遊び空間の
実態—」 Life design report192 2009年
- ・久米淳之 「《赤の自画像》をめぐって」『没後30年 鴨居玲展—踊り候え—』 図録
石川県立美術館 日動出版 2015年
- ・小林忠 『【カラー版】浮世絵の歴史』 美術出版社、1998年
- ・佐藤道信 「朦朧体論」国華1234 国華社 1998年
- ・白幡洋三郎ほか 「日本庭園のあの世とこの世」2012年
- ・白幡洋三郎 『「作庭記」と日本の庭園』 思文閣出版 2014年
- ・千足伸行 『すぐわかる画家別 幻想美術の見かた』 東京美術 2004年
- ・総務省 『平成29年通信利用動向調査の結果』 2018年
- ・田口榮一監修 『すぐわかる源氏物語の絵画』 稲本万里子、木村朗子、龍澤彩執筆
東京美術、2009年
- ・武邑光裕 『デジタル・ジャパネスク マルチメディア社会の感性革命』 NTT 出版
1996年
- ・谷川渥 「美人画というジャンル」『日本の美女』 平凡社 2013年
- ・中村一郎 『ファンタジーのつくり方』 彩流社 2004年
- ・西村公朝 『よくわかる仏像の見方 大和路の仏たち』 小学館 1999年
- ・日高薫 『日本美術のことば案内』 小学館 2003年
- ・平島正郎、菅野昭正、高階秀爾 『徹底討議 19世紀の文学・芸術』 青土社 1975年
- ・バートランド・ラッセル 『ラッセル幸福論』 安藤貞雄訳 岩波書店 1991年
- ・古田亮 「朦朧体」『生誕150年記念 岡倉天心 近代美術の師』 平凡社 2013年
- ・ボブ・トマス 『ウォルト・ディズニー創造と冒険の生涯完全復刻版』 玉置悦子 能登路
雅子訳 講談社 2010年
- ・マイケル・コーバリス 『意識と無意識のあいだ「ぼんやり」したとき脳で起きている
こと』 鍛原多恵子訳 講談社 2015年
- ・前多武志 「生死を象る作品の礎」『没後30年 鴨居玲展—踊り候え—』 図録 石川県立
美術館 日動出版 2015年

- 前田英樹 『絵画の二十世紀 マチスからジャコメッティまで』 日本放送出版協会 2004年
- 土屋文明編 『子規歌集』 岩波文庫 1986年
- 山田聖子 『教養としての「芸術」入門』 幻冬舎 2018年
- 八柳サエ 「第3章世界中子と友達になれる」 『松井冬子展』 図録 横浜美術館 2011年
- 祐乗坊英昭編 『別冊太陽 竹久夢二』 平凡社 1977年
- 湯原公造 『浮世絵師列伝』 平凡社 2006年
- ユヴァル・ノア・ハラリ 『サピエンス全史(下) 文明の構造と人類の幸福』 柴田裕之 河出書房新社 2016年
- 吉井有子、鈴木誠著 『浄土庭園の形態的特徴に関する考察(平成13年度日本造園学会研究発表論文集)』 19 日本造園学会 2001年

図版出典一覧

- 図 3 西村公朝 『よくわかる仏像の見方 大和路の仏たち』小学館 1999 年
- 図 4 薬師寺公子 『写真・図解 日本の仏像 この 1 冊ですべてがわかる!』
西東社 2016 年
- 図 5 田口榮一監修、稲本万里子、木村朗子、龍澤彩執筆 『すぐわかる源氏物語の絵画』
東京美術 2009 年
- 図 6 『特別展 名作誕生 つながる日本美術』2018 年
- 図 7 永田生慈監修 『北斎漫画 一』岩崎美術社 1986 年
- 図 8 小林忠 『【カラー版】浮世絵の歴史』美術出版社 1998 年
- 図 9 高階秀爾 『岩波美術館〔新装版〕テーマ館 第 11 室』岩波書店 2004 年
- 図 11 キャサリン・ディーン著、富田章訳 『クリムト』西村書店 2002 年
- 図 12 美術出版社発表資料 『美術手帖 3 月号 ラファエル前派 19 世紀イギリスの美術革
命』2014 年 <https://www.bijutsu.press/books/1633/>
- 図 13・14 『生誕 150 年記念 岡倉天心 近代美術の師』古田亮監修 平凡社 2013 年
- 図 15 『大正ロマンの抒情画家 竹久夢二の世界』茨城県天心記念美術館 2000 年
- 図 16 『漂白する心 竹久夢二追想展』図録 郡山市立美術館ほか 2003 年
- 図 17 『没後 30 年 鴨居玲展一踊り候えー』石川県立美術館 日動出版 2015 年
- 図 19 『まっふるマガジン 三重』昭文社 2017 年
- 図 20 松平乗昌 『図説 伊勢神宮』河出書房新社 2008 年
- 図 22 武内直子 『セーラー服美少女戦士セーラームーン』講談社 1992 年
- 図 23 CLAMP 『魔法騎士レイアース』講談社 1993 年
- 図 25・26 総務省通信利用動向調査報道発表資料 『平成 29 年通信利用動向調査の結果』
2018 年 <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/statistics05a.html>
- 図 28 福山敏男 『日本の美術 9 平等院と中尊寺』平凡社 1964 年
- 図 29 NHK 「美の壺」制作班 『NHK 美の壺 枯山水』大日本印刷 2008 年
- 図 30 『東京ディズニーシー完全ガイド 2019-2020』講談社 2015 年
- 図 31・32 『村上裕二画集—ウルトラマンの世界』求龍堂 2012 年
- 図 33 『松井冬子展』横浜美術館、2011 年
- 図 35 Wood Burn “*The Pathology of Boredom*” SCIENTIFIC AMERICAN 1956
- 図 38 ヘルガ・ガルラー作、矢川澄子訳 『まっくろネリノ』偕成社 1973 年
- 図 40 『特別展 京都—洛中洛外図と障壁画の美』図録 日本テレビ放送網 2013 年
- 図 41 『プライスコレクション 若冲と江戸絵画』日本経済新聞社 2006 年