

氏名	小池真奈美
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第328号
学位授与年月日	平成23年3月25日
学位論文等題目	〈作品〉「居残り佐平次」、「三枚起請」、「抜け雀」、「時そば」 〈論文〉落語の中で化ける自画像
論文等審査委員	
（主査）	東京芸術大学 教授（美術学部） 佐藤一郎
（論文第1副査）	〃 〃（〃） 佐藤道信
（作品第1副査）	〃 准教授（〃） 大西博
（副査）	明治学院大学 教授 山下裕二
（〃）	東京芸術大学 講師（美術学部） 齋藤芽生

（論文内容の要旨）

本論は、自身の制作のキーワードとなる4つの要素、「落語」「自画像」「化粧」「描く行為」をめぐって展開する。とりわけ制作の方向性を大きく変えた「落語」を一つの起点として語る。私が「落語」にこだわるのは、そのおもしろさ、魅力もさることながら、それがもっとも描きたい「人間」を描き尽くしているからである。すぐれた落語には日常のほんのちょっとした行動のデッサンがふんだんに織り込まれており、時にその観察に舌をまくほどである。「落語」とは、滑稽を中心とし、落ち（サゲ）を持つ「落し噺」を指すが、その他に、人情噺、芝居噺、をも含めた総称として用いられる。中でもナンセンス落語は、シュールレアリスム絵画のような奔放な発想力が駆使され、漫画やアニメなど、多数の映像メディアの題材になっている。

語りによる言葉が色彩となり、イメージ映像として立ち現れる。その瞬間、話芸である「落語」と、視覚芸術である「絵画」の世界がリンクする。本論では、何も無い空間から言葉によって生まれる脳内のイメージ、そのイメージと絵画の関係の在り方について考察する。

第一章では、落語という日本独自の伝統芸能の分析を行う。

落語は、ほとんど「何も無い」と言えるほど、素っ気ない空間から身振りと言語で物語を進めていく、言葉で伝えられる話芸、世界には類のない日本独自の文化、エンターテインメントである。噺家は登場人物の多寡にかかわらず、全てを一人で演じる。また、落語が演劇や舞台と一線を画して考えられるのは、扮装を排し、素のままに芸を見せるためである。登場人物や情景をもの（衣装、小道具、大道具、照明、効果音等）で表現することなく、言葉と仕草によって演出し、その場に応じて何にでも変化できるような最小限のもの（扇子、手ぬぐい）を助けに物語が展開される。そのシンプルな舞台から広がる「何も無い」が「何でもあり」なイリュージョンの世界を読み解いていく。

シンプルであるがゆえに、落語を鑑賞するには特別な脳の働きが必要とされる。言葉と仕草のみから成る最小限の舞台空間から、物語が脳内で映像としてイメージ化される。本章では、それを「落語脳」と名づけ、個人の脳内イメージが共通の体験となり、一体感あるいは共感を生む構造を分析する。

また今日、落語はさまざまなメディアでもモチーフとしてとり入れられている。ここでは、映画「幕末太陽傳」、ドラマ「タイガー&ドラゴン」、アニメーション「頭山」、漫画「ドラえもん」を例に挙げ、視覚化される落語をめぐって、落語を映像化するメリットについて言及する。

第二章では、第一章で述べた落語のストーリーを抽出し、自分自身が演じ、化けることについて、ま

たそれを絵画化することについて考察する。

噺家が一人で全て演じ分けるように、「私」は登場人物を一人で演じる。「私」が化粧をして化け、別の人格を演じる。それは「自画像」でありながら「私」を描いたものではないということ、その分身を見つめるもう一人の自分がいるということである。

私は、イメージを目に見える画像として定着させる作業を絵画という視覚芸術を表現手段に行っている。これを「落語脳」に対して「絵画脳」と名づけているが、変身のファンタジーや虚構を通して、自分の身体を使ってリアルなものを表現する、あるいは、今ある人格から別の人格に転生する夢を投影している。

また、ここでは「自画像」をキーワードに、自分自身のありのままの姿を描く「自画像」ではなく、演じられた姿をモチーフに作品を展開する作家（シンディー・シャーマン、森村泰昌、ピュ〜ぴる、甲斐庄楠音）を例に挙げ、その表現と私自身の作品を比較しながら違いや共通点を探る。

第三章では、「化粧」が私にとって化ける手段であり、表現そのものであることを、「化粧」行為を解剖しながら述べる。

化粧をしてより美しくなりたいと願う心理、または身体にメスを入れてまで美を追求し、老いを恐れ、アンチエイジングをめざし、永遠の若さを手に入れたらという欲望。こうした狂氣的なまでの美の追求は、人間の性であるように思われる。

自分自身に化粧をして仮面をつけ、別の人格へと化ける。私が私であることの境界線を曖昧に、むしろ消し去る。落語は、言葉と仕草のみで鮮やかな場面展開をみせて「化ける」が、私は作品を作る際に、登場人物になりきる手段として化粧をし「化ける」。絵画においては、落語の表現要素である言葉が、絵具に置き換えられる。絵具が白いキャンバス上で色気を放ち、化粧をした女の如く化ける。こうして、化粧により「化ける」ことと、絵を描き絵そのものが「化ける」ことが重なり合う。この思考（「化粧」＝「化ける」＝「描くこと」）を、自作を踏まえながら分析する。

第四章では、「落語の中で化ける自画像」について作品をもとに解説する。実際、描き続けるうちに少しずつ私の意識も変化し、作品も変わりつつある。その変化を見つめながら、今後の展開について述べる。

私は、落語のようにイメージを無限に押し広げる手段として絵画を考えている。落語を聴くことでイメージが広がるように、絵画を観ることが視線と想像力の対話の場となり、自由な物語世界へ誘う媒体になる。こうした落語の世界観である「人間の業の肯定」を思考しながら、最終的な軸として「人間」を描くことをあらためて考察する。

（博士論文審査結果の要旨）

本論文は、落語に取材し噺のストーリーを画中で演じる人物を自分とした作品、つまり論文タイトルにいう「落語の中で化ける自画像」を制作する筆者のイメージ世界を論述したものである。

卒業制作をどうするか迷っていた筆者は、現実逃避のなかば焼けっぱちで演芸ホールに入る。ここでさしたる興味もなかった落語のイメージ世界に、筆者は一気にはまっていく。扇子や手ぬぐいなど最小限の小道具だけを手に、噺家が一人で何人もの人物を演じる落語は、驚くほどの人間観察と話芸で、ありありと目に浮かぶ情景を描き出す。そこに描かれる人物は一様に人間くさいが、「人間の業を肯定」しつつ笑いで落ちをつける内容と構成、そして聞き手に映像をイメージさせる喚起力。筆者はそれを「落語脳」（言語）と名づけ、自らの絵画による「絵画脳」（視覚）との接合を試みていく。

筆者はまずそうした例として、落語が映画やドラマ、アニメ、漫画などにもモチーフとして数多くとり入れられていることを確認する。しかし筆者の場合ポイントとなるのは、落語にネタをとりながら、その登場人物を自分、つまり自画像とすることである。そこで筆者は、ストレートな自画像ではなく、

様々に「演じられた自画像」の先例をさがす。そして、匿名の女優や人物を演じたシンディー・シャーマンを「匿名性自己消滅型」、有名人や名画を演じる森村泰昌を「なりきり型」、自分に仮面をつけて演じるアーティスト・ピューピるを「ペルソナ型」、自分の理想の姿を演じた甲斐庄楠音を「自己陶醉型」とし、その上で自らについては、落語（物語）の登場人物を演じる「一人芝居型自画像」と規定する。

しかし演じることは、ある意味、変身することでもある。筆者の場合、その変身は「化粧」に通じ、さらに化粧をすることが、絵を「描くこと」につながっている。実際筆者は、落語ネタの作品を描くときに、登場人物に扮した化粧をみずからに施し、その扮装した自分を絵の中に描きこんでいる。興味深いのは、絵を描く際にも、筆者が筆ではなくスポンジを使い、化粧をするのと同じ感触で視覚イメージを描き出していることである。まさに化粧と描くことが、筆者においては同じ行為としてあることがわかる。作品じたいの絵肌と輪郭も柔らかい。

作品中での自画像は、場面は様々な噺にとっているため扮装はそれぞれに異なるが、表情は、やや無表情から仮面、変身（扮装）、感情の誇張、そして筆者自身いう「オーバーアクション」へと、少しずつ変化している。先に自己規定した「一人芝居型自画像」は、「私が私を見るのを私が見ていた」というメタ的感覚のものであるらしく、変身、変装が流行する現代の多重人格的な自己意識にも通じているのかもしれない。

筆者の論文と作品には、創作の意欲とイメージをかきたてる落語という存在を得た喜びが、全編に溢れている。描きたいものが次々に沸いてくる喜びが、充実した疾走感として表われており、作家ならではのイメージ展開が本論文にも綴られている。読者にもそのイメージを共有させうる力のある論文として、審査員一同の高い評価を得た。

（作品審査結果の要旨）

博士作品として提出した、「居残り佐平次」「時そば」「抜け雀」は、いずれも落語の世界観を絵画化したものである。作品に登場する人物像は、作者自身が登場し、演じ、イメージに化けていく。化粧していくことが、化けていくことに展開していくイメージの発生から成長は、絵画制作過程においても実践されている。物質としての絵具が、絵画の形象に化け、絵画イメージを形成していく思考は、画布に絵具で化粧する描画システムによって現実化されている。

落語の語りから立ち現われるイメージが、視覚的イメージを越え、聞き手の脳内で形成されていくことを論文において論考しているが、落語においても絵画においてもイメージは、視覚的現実世界から離れ、鑑賞者の脳内において形成されていくことを基軸にしている。絵画の視覚的印象から発生するイメージが、時間や場所の一場面に留まらずに、イメージの文脈を暗示していく。作者においては、画布が自己の精神的身体と位置づけられ、絵画の中で作者自身が自己を飼っているともいえるだろう。絵画における自己を存在させる環境として落語話があり、この文脈の中で彼女は成長してゆくのである。初期の作品に登場する童女は、思春期にさしかかり、恋をして結婚する。一人の女性に成長した作者は、絵の中で化粧をし、さまざまな人と出会い、経験を重ねていく。

自己、落語文脈、絵画、イメージが複雑に交差していく小池の表現は、現在の社会環境にある、情報内社会と現実から分離されたバーチャルライフをも連想される。表現の独自性ととどまらない表現としての強度、制作姿勢を評価すると共に、博士作品として提出された作品は、小池独自の芸術的世界観を提示するものであり、博士の学位を認めるに相応しい優れたものであるという評価で全員一致した。作品の中での彼女の成長を、これからも楽しみにしたい。

(総合審査結果の要旨)

本論文は「落語の中で化ける自画像」ということから理解できるように、「落語」「自画像」「化粧」「描く行為」という四つの視点から論考されている。

日本独自の伝統芸能である落語は、ほとんど「何もない」道具立てで、その素っ気ない「高座」空間から身振りと言語だけで物語が進められていく。噺家は登場人物の多寡にかかわらず、全てを一人で演じる。その場に応じて、何にでも変化できるような最小限のもの（扇子、手ぬぐい）を助けに物語が展開される。その簡素な舞台から、多彩な世界が展開される。シンプルであるがゆえに、落語を鑑賞するには特別な脳の働きが必要とされる。言葉と仕草のみから成る最小限の「高座」空間から、物語が脳内で映像としてイメージ化される。本論文では、それを「落語脳」と名づけ、個人の脳内イメージが共通の体験となり、一体感あるいは共感を生む構造を分析する。

噺家が一人ですべての登場人物を演じ分けるように、小池真奈美は、画面に登場し一人で演じる。すなわち小池本人である「私」が化粧をして化け、別の人格を演じる。それは「自画像」でありながら「私」を描いたものではなく、その分身を見つめるもう一人の自分がある。イメージを目に見える画像として定着させる作業に絵画という表現手段が使われている。これを、「落語脳」に対して「絵画脳」と名づけ、変身のファンタジーや虚構を通して、自分自身が演技しているかのように表現している。あるいは、ここでは小池本人の人格から落語世界の人格に転生する夢を投影しているのかもしれない。

その転生には、小池本人の「化粧」が欠かせない。「私」を化粧すると、仮面をつけ、別の人格へと化けることになる。その結果、「私」が「私」であることの境界線が曖昧になり、むしろ「私」が「私」ではなくなる。落語は、言葉と仕草のみで鮮やかな場面展開をみせて「化ける」が、「私」は、登場人物になりきるよう化粧をし「化ける」。そして、画面では、落語の表現要素である言葉が、文章が、絵具に置き換えられる。落語のようにイメージを無限に押し広げる手段として絵画を考えている。落語を聴くことでイメージが広がるように、絵画を観ることで視線と想像力の対話の場が広がることを望んでいる。落語の世界観である「人間の業の肯定」を思考しながら、「人間」を描くことを指向していることで、本論文は締めくくられている。

本論文は、著者本人の喋り言葉がそのまま文章化されているかのようであり、とても簡潔で読みやすい。おそらく、落語に親しんだ経験が文章にも反映しているのだろう。「私」が認識した「落語脳」によって「絵画脳」が形成され、そのイメージに従って「私」本人が演技をし、それがモチーフとなり、制作に直結していく。「自画像」制作という、自己表現の姿をとっているが、内容は市井の人びとの「人間の業の肯定」を通しながら、日本人としての普遍的な諧謔精神の現れともみなされるだろう。

「居残り佐平次」「時そば」「抜け雀」などの作品群は、本論文で語られた内容の「絵画作品」としての具体的な成果である。構図は、基本的に床面と壁面によるL字空間の遠近法が設定され、床面と壁面との境界線は、原則として画面上で水平に保たれている。鑑賞者は画面を真っ正面から見ることを強いられる。寄席で噺家が噺を語る場所は「高座」と呼ばれるが、その「高座」空間が大画面のカンヴァス内の空間と一致しているといえよう。陰影の極端な現象は退けられ、穏やかな光に照らされている「高座」は、明るく見え、登場人物のみが目立つようになって、それらを取り囲む空間は余白といってもいいくらい控えめに描写されている。

化粧をほどこし、着物姿で「高座」に登場し、演じている「私」は、丁寧に描写されている。着物の模様はあくまでもきらびやかで鮮やかである。赤であれば赤色絵具で、緑であれば緑色絵具で描いていく。それぞれの固有色の彩度を最大限に活用する方法であり、原色の絵具の発色のよさを生かし、できるかぎりパレットで絵具を混ぜない。このような描画法則は、ヤン・ファン・エイクなどのプリミティブ・フラマンの画家たちの彩色原理との共通性が感じられる。いずれにせよ、西洋画である油画の基礎教育を真摯に受け止めてきた小池真奈美が、落語と出会うことによって、遺伝子レベルでの日本絵画の

源泉を発見したのではないだろうか。そして、日本人としての美意識が、西洋絵画の方法論で生み出されているのが、小池絵画の特徴といえるのではないだろうか。現代における「和魂洋才」のひとつの作例といえよう。

博士号取得の水準に到達しているという、審査を務めた全員の先生方の判断があったことを付け加えておく。