

|         |                                |         |  |
|---------|--------------------------------|---------|--|
| 氏 名     | KIM Sohee (キム ソヘ)              |         |  |
| 学位の種類   | 博士(芸術)                         |         |  |
| 学位記番号   | 甲第47号                          |         |  |
| 学位授与日   | 平成25年3月23日                     |         |  |
| 学位授与の要件 | 学位規則第4条第1項該当                   |         |  |
| 論文題目    | 日常を描いた絵画における笑い<br>—想像力とイメージ遊び— |         |  |
| 審査委員    | 主査 教授                          | 本 江 邦 夫 |  |
|         | 副査 教授                          | 中 村 隆 夫 |  |
|         | 副査 教授                          | 渡 辺 達 正 |  |
|         | 副査 『版画芸術』編集長                   | 松 山 龍 雄 |  |

## 内 容 の 要 旨

私が銅版画、特にエッチングにのめり込むようになったのは、ニードルの先から出て来る細くて力強い線に魅了されてからだった。ニードルで線を繰り返して引いているとだんだんその行為にだけ集中するようになり、意図してではなく、イメージが自ら出てくるような感覚を感じる。このように生まれてくるイメージは何故か、みな笑いの匂いがしていた。時を問わず閃きのように突然現れるイメージはいったいどこから出て来たものなのだろうか。本研究は何故このようなイメージが自作において現れるのかという疑問から始まった。私がイメージを発想していく過程は遊びのようなものである。自由な想像は遊戯、言わば遊びに似ている。私は個々のイメージを持って様々な形を組み合わせながら遊ぶことで、作品のモチーフとなるものを見出している。遊戯、遊びは笑いの一つの源泉である。笑いを生み出すのは無意識的に行われるイメージの想像過程(遊び)に起因した構図、つまり形式によるものではないかと考える。本論文では自作における日常という素材を用いて、想像(イメージの遊び)と笑いの関係を考察していこうと思う。そして自作の中で笑いの感性はどのような役割を果たしているのかを考察する。

第一章では、時代によって変化してきた笑いの概念と笑いに対する認識の変化、そして作家のメッセージを、笑いを通して表現した時に、どのような印象と効果を引き出せるかを分析する。伝統的諷刺画は、常に描かれる対象の不条理を満天下に曝け出すという攻撃的な目的があった。笑いのある表現によって姿を表す不条理は、隠されていた真実である。不当な真実が笑いとして表れるのは、その真実を露にする方法が、見る側に痛快なカタルシスを味わわせるからであろう。多くの近代諷刺作家は歪曲、

誇張と単純化、比喩、アイロニー等の表現方法を用いておかしみのある表現を作り出している。

第二章では、自作の素材となる日常に潜んでいるおかしみを、相笠昌義の作品を通して考察する。日常が人に与える規則的行動は、人を機械的な存在にしてしまう。相笠は鑑賞者が日常のおかしみに、漠然ではあるが、気付くように画面を構成している。相笠の喜劇的表現とエドワード・ホッパーの悲劇的表現を構図、人物描写、単純化の仕方、空間の特性、そして作品の中にある世界と鑑賞者との距離感により分類、比較し、考察する。日常の姿を笑うということは自分の現実を客観的に見ることでであると分かった。

エッシャーの繰り返しの構図を分析することで、機械的に現出するイメージのおかしみについて考察する。作家が同じ形を繰り返して描くことは、半ば自動的な行為によって無意識の領域に作家を導いてくれる。繰り返しの構図は、一種のオートマティスムの状態を誘導して、イメージ遊びをする想像力を引き出すのだ。無意識から出来たイメージは説明出来ないおかしみがあり、見る側に惹きつけてイメージ遊びへと導くと考えられる。エッシャーの不条理な世界は、我々の思考に誤謬を起こすことでいつもの認識に隙間を作る。その隙間を覗くことで現実を新しい見方で再認識するのである。

クロード・セールの作品を分析することで、状況のおかしみを生み出す表現を考察する。セールは様々な表現方法を駆使して状況のおかしみを誇張して描いている。特に性格のおかしみ（職業のおかしみ）によるブラックユーモアの世界を描いた作品では、全ての人に訪れる不幸を笑うことで、人間の普遍性をユーモラスに表現している。

第3章では、自作を中心におかしみのある表現を考察する。自作に表れる日常は人を死物化させるおかしみがある。人の社会的人格を表す服が人に代わって作品に登場するのは、機械的行動をすることで物のように生動性を失っている我々の姿の現れである。

エッチングを始めた頃は、繰り返し線を引く行為によって、無意識に入り、自然に発生してくるイメージを描いていた。この繰り返しの行為は想像の世界に入るための入り口のように作用をし、無意味で非論理的な形をしたイメージを発想させたのである。自作の物と人の大きさの逆転や立場の逆転した表現は、このようなイメージ遊びをすることで生まれた各イメージの間の新しい関係性なのである。普段認識することとは、違う関係性で組み合わせられたイメージは、見る側に日常を新しい視角から再認識させるきっかけとなるのではないだろうか。

こうして描かれる日常のおかしみは、我々に日常を超越する力となる、「笑い」を与えてくれると思う。私が描きたい笑いとは、現実から逃避するのではなく、自分の不条理を客観的に見つめることで、現実と誠実に向かい合い、それを乗り越える力なのである。

## 審査結果の要旨

制作系の学位論文には大別すると二つの種類があります。一つは実制作とのかかわりで特殊かつ私的な主題を設定し、それに関して適度に文献を参照しながら論じていく、いわば制作ノートのもの。もう一つは一般的な主題を設定し、その枠組みのなかで自作を絡めつつ論じていく、広い視野に立ったいわば総合的な考察です。前者は実感に即しているだけにそれなりに説得力がありますがあまりに微視的になる恐れがあり、後者はややもすると通り一遍の概論的なものになり、味気ないといった、それぞれに短所があります。

キムソヒさんの学位論文『日常を描いた絵画における笑い—想像力とイメージ遊び—』は、「笑い」というきわめて一般的な主題を扱っている点で後者に属するものですが、この主題に関する文献、とりわけベルクソンの名高い洞察を、また近年の研究ではプレスナーの『笑いと泣きの人間学』を援用しつつも、単なる概括で終わっていないところが非凡です。それというのも、すでに十分な実績のあるこの銅版画家自身にとっても、銅板にたいしてニードルを駆使する指先から、自発的かつ無意識的に生まれてくるイメージがなぜ、「みな訳のわからない笑いの匂い」(p. 2)をさせているのか、まったく不分明であったからです。そこで、とにかく笑いについて少し調べてみよう—キムソヒさんの論文はここから始まるのです。もっともここで言う笑いとは、弾けるようなものではありません。本能的な哄笑とは違います。それはむしろおかしみ、あるいはくすくす笑いのような、十分に理性のはたらいたものです。彼女が言うには

「私たちは既に笑いの要素というものが理想のような厳粛なもの、空の上にあるような貴重なことの中であるのではなく、私たちのそば、日常の中に潜んでいることに薄々と気づいていると思う。ここで本論文で考察する笑いとは大きい声を出してゲラゲラ笑ったりする身振りとして表れる反応を意味するのではなく、心をくすぐる感性、おかしみに気づく精神であることを言っておきたい。」(p. 4)

とはいうものの、画家自身がボードレールの見解、あるいはウンベルト・エーコの『薔薇の名前』の笑いをめぐる重要な挿話を通じて確認したように、少なくとも西欧のとりわけキリスト教の伝統において笑いは、精神性を欠いた下賤なものとして否定的に扱われてきたことは否めません。こう書くとユーモア(諧謔)は笑いではないのかと言われそうですが、実はこの言葉そのものには笑いをもたらす状況への理知的な視線はあるものの、もともと笑いの意味合いはないのです。もっとも、キムソヒさんの状況にたいする鋭利な分析をくすくす笑いで包み込んだ柔らかな表現の特徴を表すのに、やはりユーモアの一語は外せないでしょう。

ところで、キムソヒさんによれば、絵画作品における笑いの要因は歴史的に、優越

感（有名なホップズの立場）、アイロニー、可笑しみに大別されます。この辺の記述は適切になされており、読み応えがありますが、もともと得体のしれない笑いが相手ですからそうはいっても一筋縄でいかないことは言うまでもありません。たとえば、優越感の作例として持ち出されているドーミエの、でっぷりとした体型の愚鈍な王様ルイ・フィリップを洋梨（間抜けの意味あり）に見立てたカリカチュアは体制批判的なものを内在させているからには、たんなる優越感だけに規定されているとはとても言えないでしょう。この場合、真の権力は見られる側にあって見る側にはないのですから。また、アイロニーの作例として出てくるゴヤの銅版画集『ロス・カプリチョス』第26番「彼女たちはもう席を得ている」は椅子（理性の意味あり）に座るのではなく、それを頭にのせている（理性の使い方を知らない）軽薄な娘たちを描いたものであり、キムソヒさんがそこに「状況だけではなく意味的にも見事に二重のアイロニー」（p. 24）を見たのは当然とはいえ、事態の深刻さを思えばくすくす笑うわけにはとてもいかないでしょう。そうした過酷な状況下にあっては、楽しげに思わず笑ってしまうようなことはありません。引きつった笑い、あるいは“笑ってごまかす”とはよく言ったものです。

とはいえ、「版画用紙と雁皮紙の間に色韓紙を挟み込む」（渡辺達正）独自の手法で一境地を開きつつある、この犀利な銅版画家にとって、笑いの歴史を調べたことは、自分を客観化する上で決して無駄ではありませんでした。論文執筆を決意させたそもそものきっかけは「自作に見出されるユーモラスな笑いの要素はどのようにして生成されてきた」（p. 98）のか、という一種の自分探しにありました。この画家は、とくに「意識していなくてもユーモラスな感性が作品に反映されるのは、自分の目に映った日常の真の姿を表現することにおいて笑いの持つ可能性、役割になんとなく気付いていたからだ」と考え、笑いもしくは可笑しみの要因を「無意識的に行われるイメージの想像過程に起因した構図、つまり形式」（同上）に見ています。ところが、これは一応の結論のように思えますが、実のところはほとんど何も言っていないに等しいのです。つまり、無意識的なイメージの想像過程の構図なり形式がなぜそのまま笑いへと至るのか、エッシャーの錯視的かつ無意識的な反復をいくら参照しても、そのあたりがどうも判然としないのです。ならば、この論考には価値がないのか？ そんなことはありません。誰もが知っているはずの笑いが、とりわけその様々な様態においていかに複雑怪奇なものであるか明白に示し、笑いに関する本格的な論考はいまだにベルクソンを超えていないと私たちに思い知らせただけでも望外の大手柄と言えます。

キムソヒさんは言います。「私が描きたい笑いは現実から逃避させるものではなく、自分の不条理を客観的に見つめることで現実と誠実に向かい合い、それを乗り越える力なのである」（p. 100）と。ここで言われているのは、いわば内省的な笑いであり、これは彼女の作品から受ける第一印象にとっても近いものです。相笠昌義の、どこか人間を標本化した淡々とした描写にキムソヒさんが強く惹かれたのもよく分かります。と

はいえ、喜劇的な（と彼女は言います）相笠の芸術を特徴づけようと、悲劇的な（？）ホッパーを持ち出してくるのは感心しません。二人は同一の範疇の画家とはとても思えないからです。

また、韓国では有名な現代フランスの風刺的な画家クロード・セールに言及したのは本論文の目覚しい成果の一つですが、彼の笑いに潜むある種の毒（引きつった笑い）、体制ないし現状批判的な視点もしくは攻撃性がキムソヒ作品には皆無であることもまた指摘しておかねばなりません。これは各自の持ち味と言ってしまえばそれまでのことかもしれませんが、笑いを誘いながら、一方で事象の核心に迫ることを回避し続ける彼女の作品の穏やかさが、表現上の弱さに繋がらないとは誰が言えるでしょうか。現実を見据えた作品がまったく無いとは言いません。しかし、たとえば駅の群衆をラウンドリーに吊るされた無数の衣服と化した「Platform」はまるで幽鬼の集団を描いたようで、不気味そのもの—とても笑えるようなものではありません。ここに笑いを持ち込めたらどうなるか。キムソヒさんの制作上の課題はどうもこの辺にありそうです。

（本江 邦夫）