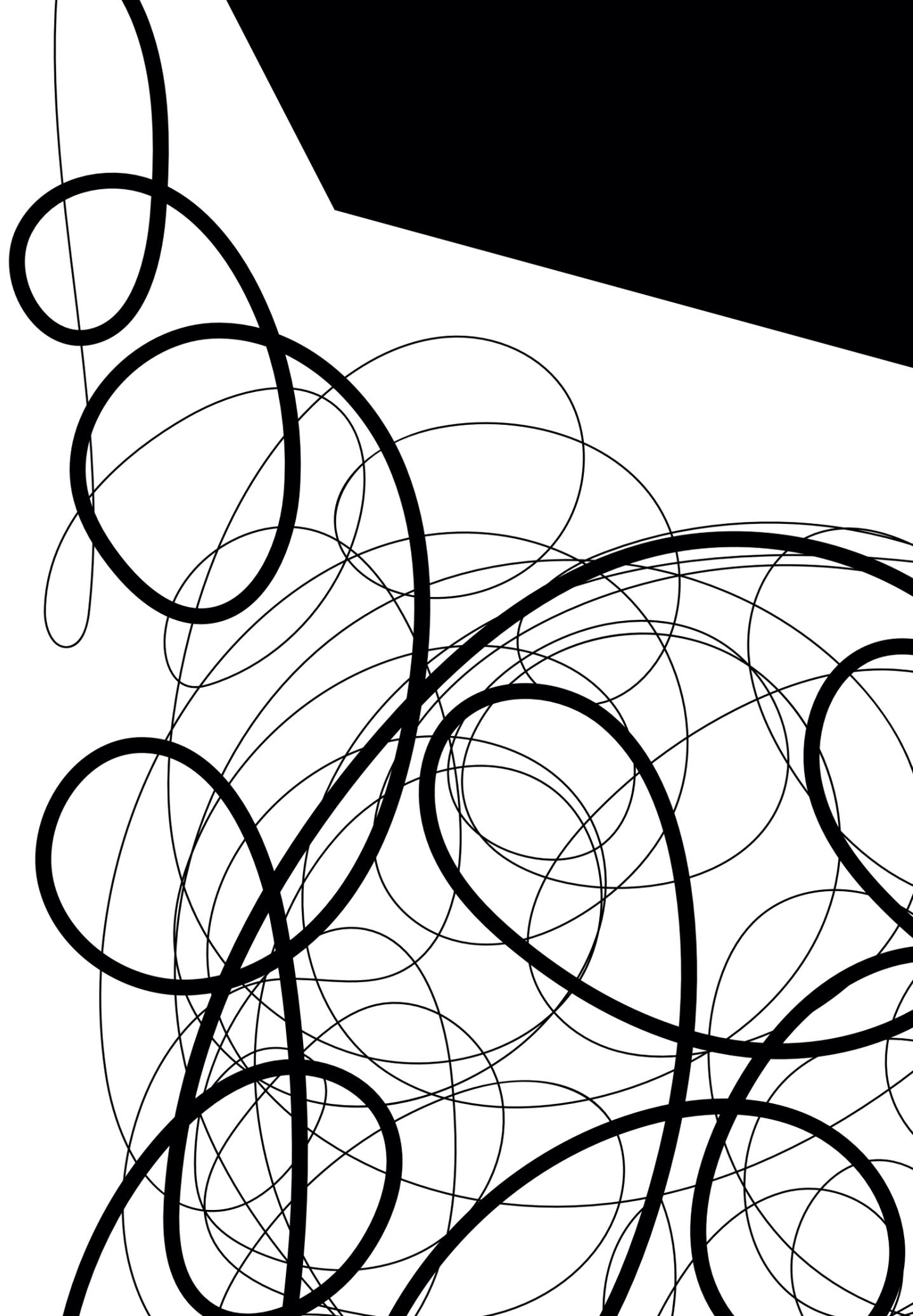


UNIVERSITY OF TSUKUBA SCHOOL OF ART AND DESIGN DEGREE SHOW 2021

筑波大学芸術専門学群 卒業研究・作品集 二〇二一



筑波大学  
芸術専門学群  
卒業研究・作品集  
二〇二一

UNIVERSITY OF TSUKUBA  
SCHOOL OF  
ART AND DESIGN  
DEGREE SHOW  
2021



# ごあいさつ

Preface

筑波大学芸術専門学群長  
野中勝利

筑波大学芸術専門学群は、総合大学の中に位置づけられた芸術を専門とする教育組織であり、芸術学・美術・構成・デザインの4主専攻があります。広い視野と確かな学力を持ち、柔軟な発想力と豊かな表現力を備え、創造的活力に満ちた専門家の養成を目的としています。

この卒業研究・作品集は本学群で学んだ卒業生が四年間の集大成をひろく世に問うものです。卒業生一人ひとりにとっては、これから社会で羽ばたく幕開けであり、晴れの舞台でもあります。

きびしい社会情勢の中で、芸術の力を信じ、真摯にみずからの学業に立ち向かってきた卒業生の成果に対し、新たな世代の感性を感じていただくとともに、忌憚のないご批評をいただければ幸甚です。

令和3年3月

# 目次

## Contents

### 芸術学専攻 History and Philosophy of Art

---

#### 美術史 Art History 12

---

SHIMAZU Honoka  
嶋津 ほのか 近代絵画における女性同性愛の表象について—クールベ《眠り》を起点に

HAGINO Rei  
萩野 滯 棟方志功作品における「鯉」—岡本かの子の短編小説『鯉魚』をめぐって

OGAWA Minami  
小川 美波 平家物語扇面図の展開—海の見える杜美術館本を中心に

KIZAWA Sara  
木澤 沙羅 日本美術院における音曲画題について

NOSE Rion  
野瀬 涼音 明治期における宝物調査と文化財保護

---

#### 芸術支援 Art Environment Support 17

---

SATOH Nozomi  
佐藤 望 美術に関連する ICT 活用のあり方と美術館デジタルコンテンツに対する課題

ABE Nanami  
阿部 七海 平砂アートムーヴメント 2019-2020 遊休公共施設におけるアート作品制作の実験

MARUYAMA Makoto  
丸山 純桜 里山型芸術祭における子ども向け教育プログラムの意義と展望

### 美術専攻 Fine Art

---

#### 洋画 Western Style Painting 22

---

UCHIYAMA Yuma  
内山 悠真 谷川岳

KEINO Tatsuya  
慶野 達哉 Mask

ISHIDA Ayami  
石田 礼美 人間・菊不二マンション

GANAHA Yuuwa  
我那覇 夢生羽 征く道1／征く道2

SUGIYAMA Misaki  
杉山 美咲 採れたてI／採れたてII

NAKANO Kiriko  
中野 桐子 まどろみの神殿／覚めざめ

NAKANO Yurika  
中野 百合香 Day／Dream

FUMOTO Saori  
麓 小桜里 傍観者／観察者

YOSHIMURA Sayaka  
吉村 沙弥香 融和

---

特別カリキュラム版画 Special Curriculum Printmaking 31

---

SHIMADA Eri 島田 恵里	収穫
SEYA Mitsuki 瀬谷 美月	海／雲景／月光
TANAKA Kotoko 田中 琴子	炎昼／初雪
MATSUDA Harunori 松田 治憲	ARTIFACT／取り戻された感覚

---

日本画 Nihonga -Japanese Style Painting- 35

---

HATTORI Shu 服部 秋	福音
INOUE Misa 井上 美沙	月の光
OHATA Marie 大畑 真梨絵	常世
OYAMADA Haruka 小山田 悠佳	萌す
MATSUOKA Airi 松岡 愛理	チルドレン
YANO Ayuna 矢野 愛優菜	本音
YAMAHATA Ayano 山端 綾乃	nightless castle

---

彫塑 Carving and Modeling 42

---

ITO Mao 伊藤 真生	組織培養／トランク
KIZAKI Yumiko 木崎 由実子	布をまとう女性／裸婦
SAKUMA Wakana 佐久間 若菜	東極点／慈哀
SATO Saira 佐藤 彩良	あたまの住人／Shimaenaga
NOGUCHI Tamaki 野口 珠希	山景／Bodhisattva-P1

---

HITOMI Saeka 人見 冴香	臨祝允明「出師表」／臨本阿弥切古今和歌集 卷10／李白詩 春夜宴桃李園序
AJISAWA Noriho 味澤 紀歩	臨 王献之 中秋帖／臨 古筆手鑑まつかぜ帖／西行之歌
KASAHARA Ayaka 笠原 綺華	臨 李白憶旧遊詩卷／臨 本願寺三十六人家集／李白 春夜宴桃李園序
KAMAKURA Rina 蒲倉 梨南	臨 唐玄宗 石台孝經／臨 高野切古今和歌集卷第一／鴻漸之翼
KUBOTA Sarara 久保田 さらら	臨 吳晶碩篆書七聯句／臨 寸松庵色紙／晉陵詩 和晉陵陸丞早春遊望
KUROMIYA Chise 黒宮 千聖	臨 呉讓之 篆書崔子玉座右銘四屏／伊勢國之歌／千字文一節
KOBAYASHI Yutaro 小林 佑太郎	臨 張瑞罔 五言律詩軸／臨 源氏物語繪卷詞書／白居易詩 翫止水
SATO Taichi 佐藤 汰一	臨 康有為 行草書四屏／臨 本阿弥光悦 新古今集色紙帖／楷行書七言聯
SONODA Yutaro 園田 祐太郎	臨 大孟鼎／臨 本阿弥切古今集／狸毛筆奉獻表復元
TAKAGI Yu 高木 優	臨 米芾 蜀素帖／臨 寸松庵色紙／遠世
NAKAYASHIKI Mako 中屋敷 真子	臨 鄧石如隸書崔子玉座右銘／臨 高野切古今和歌集卷第十九／若山牧水の歌
MATSUSHITA Yukina 松下 幸奈	臨 深窓秘抄／臨 傅山 七言絶句軸／復元臨書 寸松庵色紙
MORITA Aiko 森田 愛子	臨 顔真卿 多宝塔碑／臨 伊予切和漢朗詠集／つながる、ひろがる

## 構成専攻

## Communication Art and Design

総合造形	Plastic Art and Mixed Media	62
HARA Ryo 原 涼	There we were, There we weren't	
AOYAMA Kanoko 青山 佳乃子	ゆぎ逢い	
UTSUMI Shimon 内海 士門	ボタン	
EIMAEDA Aika 栄前田 愛香	Body / ies (混乱する境界)	
OMIZO Asuna 大溝 明日奈	コンプレックス	
KANEKO Yuka 金子 優香	まちのほとりで	
KIKUCHI Nanami 菊池 ななみ	feel	

---

KOUCHI Sato 高地 彩音	Little Red
GOTO Miyu 後藤 深結	発明室
SATO Ryotaro 佐藤 瞭太郎	Blue Light
SHINOHARA Yui 篠原 結衣	adhesion
SUZUKI Riho 鈴木 里穂	朦朧
TERAKADO Haruka 寺門 遥	慣用句静態保存
MATSUOKA Asami 松岡 麻実	elements
YOSHIDA Ruka 吉田 瑠香	X から目線

---

<b>クラフト</b>	<b>Craft</b>	<b>77</b>
-------------	--------------	-----------

---

OOMURA Mio 大村 美桜	メリケンサックの部屋
TAKEUCHI Mayuka 竹内 真優花	To-Ca Home!
MURAKAWA Ruri 村川 瑠梨	ウタゲノアト
SAITO Hina 齊藤 妃菜	複
SUZUKI Reimi 鈴木 麗海	ぬくもり
TAKAHASHI Koharu 高橋 呼春	鏡
TAKEDA Sumire 武田 好礼	小景 - 山 - / - 湖 - / - 夜空 -
TAMAKI Nozomi 玉木 希未	In the Mood

---

<b>構成</b>	<b>Constructive Art</b>	<b>85</b>
-----------	-------------------------	-----------

---

ASANO Kotomi 麻野 琴己	Live and let Live
INAMI Akari 稲見 朱莉	tension
KAIBE Kanako 海邊 可奈子	膨らみ
BAN Seina 伴 聖菜	造花のある暮らし I~VI

---

KUWABARA Takumi 桑原 拓巳	Taming graffiti
SUGA Saria 須賀 さりあ	ODDY DREAMY JOURNEY
ITO Rina 伊藤 莉奈	FANDOM OF IDOL
EMURA Sayaka 江村 瑛八佳	物語をこの手に
OKAMOTO Takuto 岡本 太玖斗	グラフィズム
OGAWA Hinako 小川 日菜子	おしゃべりぼーちゃん
SUITA Hinano 吹田 雛乃	まくら
TAKAHASHI Yoshu 高橋 要収	夢を見ている
NAKAMURA Nichika 中村 日香	L I N E
BUNYA Mayuka 文谷 真由香	ephemeral font
MATSUMURA Gaku 松村 岳	A SILVER

## デザイン専攻 Design

NOHARA Yumeno 野原 夢乃	あたらしいはみがきこ
OTA Arisa 太田 明理紗	ロボット語の世界
ONUKI Tsugumi 大貫 亜実	Haptic with you !
KANAZAWA Fuko 金澤 楓子	日本うんこ史
KOBAYASHI Kotone 小林 琴音	嗅ぎ分ける流れ
SATO Kinoka 佐藤 紀乃香	非接触振匂入力装置

---

SUZUKI Takumi 鈴木 琢己	境のない化粧品
SERIKAWA Rumi 芹川 瑠美	新生命メイクアップ
NISHIZAKA Aya 西坂 彩	NEO JAPAN BUGGY
MARUO Kouta 丸尾 昂太	大図説 - 共に生きる -
MOMOKI Chihiro 百木 千尋	にんにんでえた
YOSHIMURA Mizuki 吉村 水希	知育入浴剤バスケットル

---

<b>環境デザイン</b>	<b>Environmental Design</b>	<b>114</b>
---------------	-----------------------------	------------

---

IMAIZUMI Yuko 今泉 優子	馳せる樹木葬
KATSUYAMA Yui 勝山 祐衣	農と暮らす - 畑の中のサードプレイス -
HAMANAKA Izumi 濱中 いずみ	商と暮らしの土手町通り - 土手町商店街再整備の手引き -
MORI Kotomi 護 ことみ	まちを結う川縁

---

<b>建築デザイン</b>	<b>Architectural Design</b>	<b>118</b>
---------------	-----------------------------	------------

---

KAWAI Akihiro 河合 瑛大	像を重ねる -Multiple layer photography art museum-
NAKABA Fumito 中葉 史人	共用の幹
MIZUKAMI Rino 水上 璃乃	ゆんたくのぼりひろば
MORINISHI Wakako 森西 和佳子	燕岳登山道 合戦小屋リニューアル計画
YASU Miyuki 安 みゆき	解剖台としての稽古場
YOSHIMURA Honoka 芳村 帆夏	CARE PARK - 地域医療拠点としての防災緑地計画 -

---

# 受賞論文・作品一覧

List of Awarded Theses and Works

## 筑波大学芸術賞

---

OHATA Marie 大畑 真梨絵	Nihonga -Japanese Style Painting- 日本画	常世
SATO Kinoka 佐藤 紀乃香	Information / Product Design 情報・プロダクトデザイン	非接触振匂入力装置

## 茗溪会賞

---

KIZAKI Yumiko 木崎 由美子	Carving and Modeling 彫塑	布をまとう女性
OKAMOTO Takuto 岡本 太玖斗	Visual Design ビジュアルデザイン	グラフィズム

## 芸術専門学群長賞

---

KIZAWA Sara 木澤 沙羅	Art History 美術史	日本美術院における音曲画題について
MARUYAMA Makoto 丸山 純桜	Art Environment Support 芸術支援	里山型芸術祭における子ども向け教育プログラムの 意義と展望
ISHIDA Ayami 石田 礼美	Western Style Painting 洋画	人間・菊不二マンション
TANAKA Kotoko 田中 琴子	Special Curriculum Printmaking 特別カリキュラム版画	炎昼／初雪
KASAHARA Ayaka 笠原 綺華	Sho -Calligraphy Art- 書	李白 春夜宴桃李園序
HARA Ryo 原 涼	Plastic Art and Mixed Media 総合造形	There we were, There we weren't
OOMURA Mio 大村 美桜	Craft クラフト	メリケンサックの部屋
INAMI Akari 稲見 朱莉	Constructive Art 構成	tension
OGAWA Hinako 小川 日菜子	Visual Design ビジュアルデザイン	おしゃべりぼーちゃん
KOBAYASHI Kotone 小林 琴音	Information / Product Design 情報・プロダクトデザイン	嗅ぎ分ける流れ
MORI Kotomi 護 ことみ	Environmental Design 環境デザイン	まちを結う川縁
MORINISHI Wakako 森西 和佳子	Architectural Design 建築デザイン	燕岳登山道 合戦小屋リニューアル計画

---

芸術学専攻

美術史コース  
芸術支援コース

HISTORY AND  
PHILOSOPHY OF ART

ART HISTORY  
ART ENVIRONMENT SUPPORT

19世紀における性科学の研究は同性愛の概念を新たに形成したが、同性愛を「性倒錯」に分類するなど差別的なものであった。同性愛への関心の高まりは文学や美術においても反映され、様々な女性同性愛の表象が生産されたが、それらは性科学の発達と相互に影響しあう中で描かれた、当事者の実情と乖離したレスビアンイメージであった。本論文は、そうした時代背景の中、19世紀から20世紀にかけてレスビアンイメージがどのように作り上げられ、類型化と変化の中でいかなる変遷を辿っていったかを明らかにするものである。

まず、同時代の画家たちよりも先んじて女性同性愛を描いたクールベによる《眠り》を取り上げた。本作は神話画や物語画のエクスキューズをとらない点において先駆的なレスビアンイメージであり、近代における同性愛の概念を基にしたレスビアン表象の端緒を開いた作品だと指摘できるが、同時にモデルとなった娼婦の存在を強く意識させ、19世紀において娼婦とレスビアンが分かちがたい存在であったことを示している。

次に、クールベより後代のサロンやアカデミーの画家を主に取り上げ、彼らがクールベの作品なども参照しつつ、当時の性科学の言説に影響されながら、鏡に耽溺する女性の図像などにレスビアンイメージを投影していたことを分析し、彼らによってレスビアンイメージが多く描かれるうちに、双子のようなイメージや、髪色を描き分けるなどの類型的イメージが生まれたことを明らかにした。以上のようなイメージはどれも、現実のレスビアンから乖離し、理想化されたものであった。

一方、ドガ、ロートレックといった画家たちの売春婦を描いた作品には当事者たるレスビアン女性の姿を見出すことができる。特にロートレックの作品においては、彼の

インターネット上での公開にあたり、  
著作権保護のため掲載図版に  
墨消し処理を施しています

ギュスターヴ・クールベ《眠り》1866年、キャンバスに油彩、135×200cm、パリ、ブティ・パレ  
図版典拠：PETIT PALAIS  
<https://www.petitpalais.paris.fr/en/oeuvre/sleepers>  
(最終閲覧：2020/12/12)

娼婦たちへの親和的な眼差しが読み取れ、これまでのレスビアンイメージとは一線を画すものであった。しかしながら、両画家のブルジョワ男性としての権威性は、彼らが娼婦とレスビアン世界の観光客にしかかり得ない限界も示している。

クールベ《眠り》に描かれる女性たちは、近代以降に成立したレスビアン概念を体現するものであり、先駆的な近代性の象徴的作品である。レスビアン表現の変遷史として、本作に始まり、性科学に影響されたサロンやアカデミーの画家による理想化されたレスビアン表象、ドガやロートレックによる売春宿における現実的なレスビアン表象へと繋がる緩やかな線が描けるはずである。そしてこの変遷は、当事者の不在によって豊かなレスビアンイメージの展開を阻んできた、男性中心の画家たちが描く女性表象の限界も示しており、ここに、20世紀以降のレスビアン当事者の主体的表現の重要性が浮かび上がると結論づけた。

棟方志功の版画や絵画には、鯉を描いた作品が多数みられる。本研究では、これまで研究されてこなかった棟方作品における「鯉」に焦点をあてた。特に棟方の自著における岡本かの子の小説『鯉魚』への言及に着目し、棟方が『鯉魚』並びに岡本かの子からどのような影響を受けたのかについて解明した。

棟方は随筆『鯉雨』において、自身が目指す鯉のことを化物のような「繪(え)の鯉」と言い表している。棟方の目指す芸術は自然そのままに写實的に描くことではなく、自然を美という理想・幻想に化することであった。棟方は岡本かの子『鯉魚』を読んだことを語る文脈で、自身の描く鯉の顔が短くなっていったと述べている。棟方は1940年8～9月にかの子の『鯉魚』と同じく上田秋成の『夢応の鯉魚』を原典とした作品《夢応の鯉魚板画柵》を制作しており、この頃に『鯉魚』を読んだと推測される。実際、1941年以降棟方の鯉は顔の長さ及び体軀が短くなっていく。

小説『鯉魚』とは、鯉の世話を放置して姫との恋愛に囚われるようになってしまった寺の青年が、法戦の裁きにおいて「鯉魚」と答え続けることで世の理を悟り、姫との恋愛から脱却して立派な僧になる物語である。『鯉魚』で描かれている人の心の理想は棟方の理想・幻想を追求する芸術観に通じる。かの子が描いた『鯉魚』の幻想が、棟方の芸術観を決定づけたと考えられる。

棟方は『鯉魚』のみならず、かの子が持つ母性も崇拝していた。棟方はかの子の詩「女人ぼさつ」に感銘を受け、《女人観世音板画柵》を制作している。加えてかの子は仏教研究者としての側面も持ち、棟方もまた仏教に帰依していた。他力によって芸術が生み出されるという考え方においても両者は共通している。

かの子は大正生命主義の作家に属する。

かの子文学において「生命」の意味は徐々に次元が上げられ、最終的には神秘的な「美」という概念として扱われた。棟方とかの子に共通する理想・幻想から「美」という真を見出す芸術観は、かの子の大正生命主義の思想に関連づけられる。

かの子の『鯉魚』と棟方の《夢応の鯉魚板画柵》の原典となった上田秋成の怪異小説『夢応の鯉魚』から読み取れるのは、嘘や幻想の世界から真理や本質を見出すことを目的とする芸術観である。棟方とかの子が芸術観を共有していたのは、同じ原典『夢応の鯉魚』から影響を受けていたためであった。

鯉の彫られた棟方版画は、戦前(1940～45年)は面、戦後(1945～1951年)は線、後期(1951～1957年)は点による装飾的な表現へと変遷していく。肉筆画の鯉は、初期は体軀の長さ及び量感が安定していなかったが、1941年以降は豊満で

短い体軀の鯉として定まった。

棟方の「鯉」は最終的に短い体軀・装飾的な点描による表現へと到達した。棟方の「鯉」は美という理想の世界を表現することを目指す彼の芸術観を表象するモチーフであり、「鯉」の表現の変遷は理想・幻想を追い求める過程であったと結論づけられる。

インターネット上での公開にあたり、  
著作権保護のため掲載図版に  
墨消し処理を施しています

棟方志功《心傷板画柵》(詞・柳宗悦、全72点)より  
「今日空 晴レヌ」  
1957年、木版・墨摺、紙、20.2×14.4cm、大原美術館蔵  
(出典:『生誕百年記念特別展 棟方志功——北国の眠り、南国の醒め』図録、大原美術館、2003年、101頁)

『平家物語』をはじめ、平安時代末期の源平騒乱の時代を描く絵画作品は「平家絵」と呼ばれる。そのうち江戸時代前期には小型の扇面図が流行しており、現存作品も多く、その需要の高さが伺われる。これらの作品群の代表的なものには、土佐派の画工による「細画」の作品が知られている。海の見える杜美術館所蔵の《平家物語扇面画帖》（海杜本）もまた江戸時代前期の平家物語扇面図の一作だが、前述のものとは性格を異にする。本研究では海杜本の特異性に着目し、他の平家物語扇面図作品との比較を通して読み取れる事柄から、海杜本の更なる分析を試みるとともに、江戸時代の平家物語扇面図作品群における海杜本の意義について考察した。

海杜本の絵画部分は『平家物語』本文や時代考証など、文学的・歴史的・文化的典拠に準ずる傾向が強く、物語の再現に対する意志が伺われる一方、画面の並びを見ると場面展開が本文と一致しない図が数件ある。これに関連して、海杜本が画帖に装幀された時期の『平家物語』解釈について論じた鈴木彰氏の研究に触れた。鈴木氏は海杜本の付属資料から、本作は大正年間に装幀され、その際に日本画家の谷口香嶠（1864-1915）が場面比定を行ったと推定し、その上で装幀された頃の『平家物語』の認識が、海杜本や物語本文と乖離していた可能性があるとして指摘している。

続いて、土佐派による細画の作品の例として根津美術館所蔵《平家物語画帖》（根津本）、徳川美術館所蔵《平家物語図扇面》（徳川本）を取り上げ、2作と海杜本とを比較しながら江戸時代前期の平家物語扇面図作品群における海杜本の位置付けについて考察した。海杜本の様式は根津本や徳川本と大きく異なるが、画面構成や表面的な描画手法には共通点が見られることから、海杜本は土佐派系列の画工による

インターネット上での公開にあたり、  
著作権保護のため掲載図版に  
墨消し処理を施しています

「敦盛最期の事」（《平家物語扇面画帖》上帖 17 図）  
江戸時代（17 世紀）、紙本着色、二帖、各 12.3cm× 25.6cm、海の見える杜美術館蔵  
図版典拠：海の見える杜美術館ネガフィルムデータ

作品ではないものの、細画の平家物語扇面図の流行を受け、制作にあたってその形式が取り入れられたものと推察する。次に各本に描かれている場面を物語本文と参照すると、海杜本には戦いや騒乱の場面が多く、その背景として、海杜本が制作された時代は戦乱が過去のものになり、平家絵は雅な甲冑姿の古の武士たちの活劇を描く媒体として享受されていたことが考えられる。また、各本全てが同一の場面を描いている「敦盛最期」の図を比較すると、根津本と徳川本は図様がほとんど同じであるのに対し、海杜本の構図はそれらの扇面図とは

異なるが、同時代の土佐派の屏風絵には同様の構図がしばしば見られることから、平家絵の歴史の中で複数の「敦盛最期」のイメージが確立され媒体の枠を超えて共有されていた可能性が考えられる。

海杜本の成立には、江戸時代前期における細画の平家物語扇面図の流行、平家絵を享受する人々の趣向、平家絵の歴史の中で培われ定型化されてきたイメージなど、様々な背景があることを分析した。海杜本は伝統と流行を調和させ、時代のニーズに応えることを目指して生み出された作品であると結論づけた。

はじめに

「音曲（おんぎょく）画題」とは、1900（明治33）年4月、第八回絵画共進会において日本美術院の画家たちが発表した作品群の主題である。音曲画題は、日本の伝統的な音楽を絵画化する試みであり、日本美術院を発足した岡倉覚三（天心）が画家たちに提案した。本論文では、岡倉が音曲画題を制作主題に定めた理由について考察することを目的とする。

### 第1章「音曲画題」の概要

第1章第1節では、当時の日本美術院で行われた絵画研究会の活動内容について確認した。研究会では、あらかじめ岡倉から課された課題のもとに、各自制作したものを持ち寄り、互評を行った。その中で、岡倉は観念的な画題の選択と暗示的な表現に重きを置いていた。

第2節では、音曲画題の作品を分析した。音曲画題は、音曲を演奏している場面ではなく、音曲の主題を画面に表したという点で特殊であった。画像が確認できる9点の作品について、画題となった音曲の内容と作品を照らし合わせることで細かく分析した結果、9作品のうち7作品が恋愛をテーマとした音曲を選択していたことが明らかとなった。

### 第2章「音曲画題」制作の背景

第2章では、日本美術院設立以前の岡倉の活動について確認した。岡倉は、1880（明治13）年文部省の音楽取調掛に勤務した。また、1889（明治22）年には日本演芸協会を設立した。このことから、岡倉は美術だけでなく音曲や演劇関連の事業にも従事したことがわかる。本章では、岡倉と演劇・音曲の関わりについて述べると共に、当時の情勢を概観した。その結果、当時は演劇・音曲業界全体が西洋の価値観に極端に偏る傾向にあったことが分かった。このことは、岡倉が音楽取調掛を1年

で辞めたこと、また日本演芸協会の設立に尽力したことに影響していると考えられる。

### 第3章 岡倉による画題設定の意図

第3章では、第1章第1節の内容を踏まえ、まず岡倉が画題の選択に重きを置いていた理由を探るため、明治期に美術界全体で「意匠」概念が議論されたことを確認した。思考上の技能としての「意匠」が重視される中、岡倉にとっても「意匠」は重要なテーマだった。次に、暗示的な表現を推奨していた理由として、中国・宋代の宣和画院の活動内容の影響について検討した。先行研究で既に指摘されているように、日本美術院の絵画研究会での暗示的な表現は、宋代絵画の影響を受けた可能性が考えられる。

### 終章

以上の内容から、筆者は岡倉が音曲画題を制作主題に定めた理由について、次のように結論を提示した。音曲画題は、演奏者を描かずに音曲の主題を画面に表したという点で特殊であった。これは、岡倉が画題の選択に重きを置いており、暗示的な表現を推奨していたためである。加えて岡倉は、明治初期の演劇・音楽において日本の伝統が否定され、西洋の価値観に極端に偏る傾向に違和感を持っていた。それが直接的な契機となり、伝統的な音曲を画題に選択することにつながったと結論付けた。

インターネット上での公開にあたり、著作権保護のため掲載版に墨消し処理を施しています

菱田春草《伏姫（常磐津）》  
1900（明治33）年、絹本彩色  
軸 146.6 × 67.5cm  
長野県信濃美術館  
図版典拠：学習研究社『巨匠の日本画 [4] 菱田春草』1994年、図版69

明治期には、規模の大小や公的、私的なものの違いはあるが、数度にわたり宝物調査が行われた。それらの調査では、その成果は目録や図集のほか、写真や調査担当者による個人的な日記等の形で残されている。先行研究において文化財写真の文脈では同行した一部の写真師の存在に主眼が置かれており、他の宝物調査において撮影された写真についての言及は少ないといえる。また日記等の形式の記録について、すべてを俯瞰的に把握しようという試みはなされていないのが現状である。そこで本研究では明治期に行われた宝物調査について、5つの期間に分けて取り上げ詳細を整理した上で、公式記録だけでなく文化財写真や調査日記等にも関心を向けて文化財保護への意識の変遷について論じることを試みた。

第1章では、明治5年の壬申検査、同12年の印刷局による古美術調査、同17、19年の京阪・奈良地方古社寺調査について概要を述べている。主に調査の背景・目的や対象地域、調査担当者、作成された記録などをまとめた。記録には拓本、模写、写真など当時考えられる限りの方法を用いていた。それらは目録に加え図集や写真帖として刊行されたほか、蛭川式胤、得能良介らの日記が残された。

第2章では、明治後期の宝物調査について概要を述べている。明治21年の近畿地方宝物調査では、写真師小川一真による写真で写真帖がつくられたほか、今泉雄作の日記にて調査の記録がなされた。明治29～36年頃には古社寺保存会による古社寺調査が行われ、これらの調査の記録は、六角紫水、関野貞、大村西崖、小杉楢らの個人的調査日記という形で複数残されている。

第3章では、残された記録からみる調査の実態から、調査担当者たちの実際の文

化財への意識を探った。初期から明治21年の調査では、日記の記述や撮影の状況等から、文化財の取り扱いにおける安全性への配慮の少なさと、文化財の保護より記録に重きが置かれていた実態がみえた。当時の保護とは、再現度の高い記録を残して文化財の散逸を防ぐことであり、実物の取り扱いとは違う部分に意識があったのだと考えられる。しかし後期では現代にも通じる修復の考えをもった人物が修復とともに調査も担当する例が見られる。そしていずれの調査においても、写真は現在確認できないものもあるが、写真撮影が行われていることがわかった。撮影による記録を行うことが文化財調査における基本として明治初期から定着していたことが推察できる。

明治期に行われた宝物調査は、知識の不足や技術的な困難もあって、後期までは調査時に保護への厳格な意識があったとはいえないが、「保護のための記録」と兼ね合いを図りながら意識は変化を見せていた。また写真による記録の際の基準や意図を探ると、文化財写真の撮影は、各宝物調査において何に関心が傾いていたかという文化財保護への調査担当者の主観のあらわれだということが考えられる。

インターネット上での公開にあたり、  
著作権保護のため掲載図版に  
墨消し処理を施しています

横山松三郎撮影「正倉院宝物琴・碁・琵琶」  
明治5年（1872年）撮影、壬申検査関係写真より 四つ切写真、東京国立博物館  
（図版引用典拠：e国宝「壬申検査関係写真」[https://emuseum.nich.go.jp/detail?langId=ja&webView=&content\\_base\\_id=100817&content\\_part\\_id=0&content\\_pict\\_id=0](https://emuseum.nich.go.jp/detail?langId=ja&webView=&content_base_id=100817&content_part_id=0&content_pict_id=0)）

芸術支援  
Art Environment Support

社会で生涯学習の概念が浸透するとともに、美術館や博物館などのミュージアムは、社会教育施設として多様な背景を持つ学習者が利用することを前提とした環境整備を行う。その過程で、ICT(情報通信技術)の発達や昨今の新型コロナウイルス感染拡大防止の対策を背景に、デジタルコンテンツを整備・配信し、市民が利活用できるデジタルコンテンツが増加している。

本研究では、欧米で発展してきた成人教育学の成果を日本の文脈で捉え直した渡邊洋子の理論などを参照しながら、特に成人教育の特性と、昨今の美術に関連する ICT の活用の現状を比較することにより、デジタルコンテンツの提供者である美術館などが想定する学習者 / 利用者像を明らかにし、生涯学習実現のための課題点を探った。

第1章では「生涯学習と成人教育学の概念」と題して、世界的な生涯学習の概念の成立過程と、国内における生涯学習・社会教育・社会教育施設としてのミュージアムの定義を整理した。さらに、生涯学習

の理念の浸透とともに欧米で研究が発展した成人教育を現代日本の文脈で捉え直した渡邊容子の理論を整理し、第2章の美術に関連する ICT 活用の実態調査に備えた。

第2章では「昨今の美術に関連する ICT 活用のあり方」と題して、美術館を中心とした美術に関連する施設・団体が行っている ICT を利用した活動内容を把握することを目的として調査を実施した。主に6つの美術館を対象とした第一段階の調査では、オンラインで学習が完結するコンテンツを提供している施設数や、コンテンツ自体の少なさが明らかとなった。施設の Web サイトの教育普及活動のタブでの区分から、教育普及活動の対象としての成人は子どもが家庭にいる「ファミリー」や「おやこ」であったり、「ビジネスマン」や「学校・教員」などの教育関係者だったりなど、限定的な範囲である施設も見られた。調査の第二段階ではオンラインで資料をダウンロードし、オフライン学習を行う事例やジャパンサーチなど分野・組織を横断したデジタルアーカイブも含め、学習内容を分析した。

結章では、本研究によって得られた成果と今後の研究課題をまとめた。本研究で調査対象となった、オンラインで完結する成人を中心とした学習者を想定したコンテンツはごくわずかで、Web サイトや教育普及活動から検討可能な美術館が想定している利用者は狭く、「すべての人が一生学習し続ける」生涯学習社会の実現には遠い実態も明らかになった。国内のデジタルアーカイブはヒトをリソースと捉えて自己主導的な学習機能を搭載するなどのコンテンツを提供する管理者側が実装していく必要性が明らかになった。今後の課題として、成人教育の理論とともに美的発達段階など、美術の学習に見られる特質や学習環境についてより深く言及可能な教育工学的な視点を多く踏まえて指摘する必要性を挙げる。

芸術支援  
Art Environment Support

筆者は平砂アートムーヴメント（以下 HAM）というアートプロジェクトの運営に携わり、その一環として遊休施設を作品制作や披露のために利用している。2019 年度には筑波大学の廃止になった学生宿舎において、2020 年度にはつくばセンタービルの空き店舗を拠点としてそれぞれ企画を実施した。本稿はその実践を記録すること、そして作品の制作や披露の場として遊休公共施設を利用することの実態を提示することを目標としている。

まず、第 1 章において HAM と HAM2019、HAM2020 の活動記録を記した。HAM の概要、各年度の企画の実施詳細を述べ、さらに 2 つの企画の特徴と共通点を掘り下げるために活動形態についての 3 つの共通点を挙げた。有志学生の主体的な活動であること、筑波大学におけるアート活動の活性化を目指した活動であること、遊休施設を利用することの 3 点について、各企画の諸相を記述した。

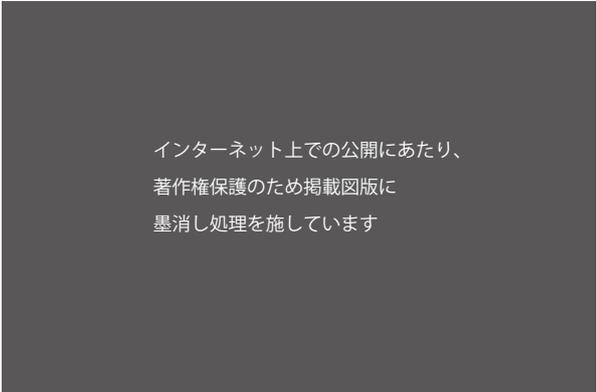
第 2 章では HAM の考察にまつわる前提を確認するべく、次の内容を検討した。まず「筑波研究学園都市計画」について先行研究をあたり、新旧住民が入り混じる市民の構造と、つくばセンタービルの抱える課題の把握を試みた。次に HAM に本質的に関わる要素である「サイトスペシフィック」について、本来アースアートの方法論であったとする論考や、それを全ての作品に共通する性質として解釈する論考、そしてアートプロジェクトの領域において多くの実践が行われているという指摘を取り上げた。加えて「遊休施設の利用」について、都市計画上の扱いやアートプロジェクトにおける利用の例、そしてその利用を支援する制度として「文化芸術創造都市」を取り上げた。

第 3 章、第 4 章では HAM2019 と HAM2020 の各諸相について、①サイトスペシフィックとの関係②参加者との関係と

反応③作品への表れの観点から考察を述べた。HAM2019 は会場の雰囲気を見せざるを得ないことを基盤において企画が構想されており、出展者や来場者に対して会場が作品に与えている影響への着目を促していた。作品の傾向としては会場への着目の仕方に共通点を持つ様子が見られ、会場に残された気配や建築物のつくり、廃宿舎のモニュメント性への着目が複数の作品に共通して見られた。

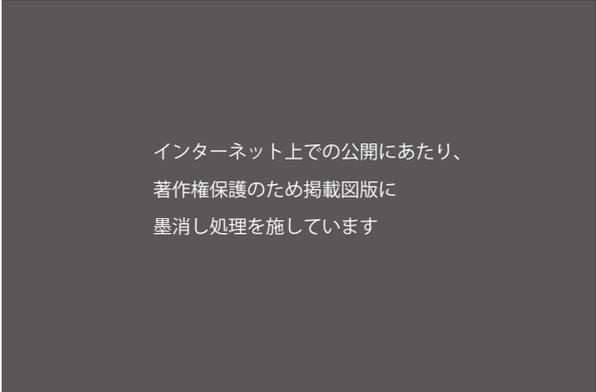
HAM2020 では「つくばセンタービルをめぐる人々の関係を掘り上げる」ことが企画の趣旨となったが、サイトスペシフィックという概念は変わらず重要な要素となった。一方で、会場の公共性がその活動に様々な場面で影響している。

最後に第 3 章と第 4 章で明確になった各年度の活動の「違い」に着目し、その違いを生んだ要因について考察を試みた。2 つの活動は連続した 1 つのアートプロジェクトであり、活動の構造にも共通点が多くあるが、会場の特徴において異なっている。2 つの活動の違いは会場の性質の違いによって生まれていると考えた。



インターネット上での公開にあたり、  
著作権保護のため掲載図版に  
墨消し処理を施しています

HAM2019 会場での制作の様子



インターネット上での公開にあたり、  
著作権保護のため掲載図版に  
墨消し処理を施しています

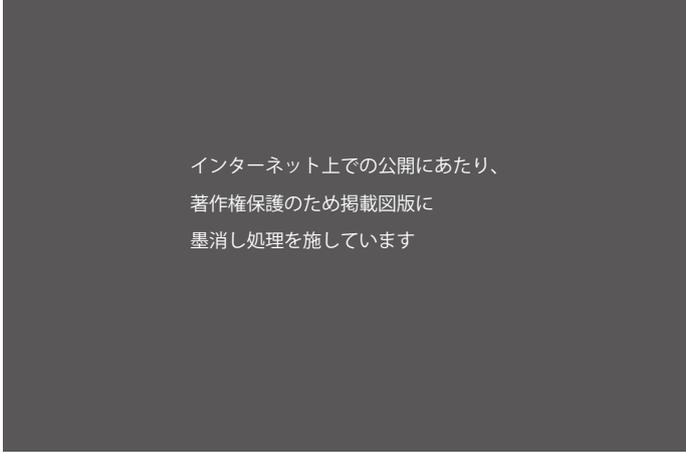
HAM2020 会場でのイベントの様子

近年、「地域の文化創造」や「地域振興」への効果を期待し日本各地で芸術祭が開催されている。その中で、地域の次世代を担う子どもに焦点を当てた教育プログラムを芸術祭内で実施する事例が増えてきた。本研究では芸術祭及び教育プログラムの変遷や特徴、現状をまとめ、教育プログラムの意義と展望を考察した。

第1章では、1960年代以降、アーティストと自治体による「場」から「コミュニティ」へ関心の移り変わりが芸術祭発生の要因であるとまとめた。また本研究における用語の定義を定め、「都市型芸術祭」を「国際芸術祭のうち大都市圏の中心市で開催され、美術館などの施設を中心に展示を行うもの」、「里山型芸術祭」を「国際芸術祭のうち小規模市町村で開催され、山間地域や離島などに作品を点在させ展示を行うもの」とした。

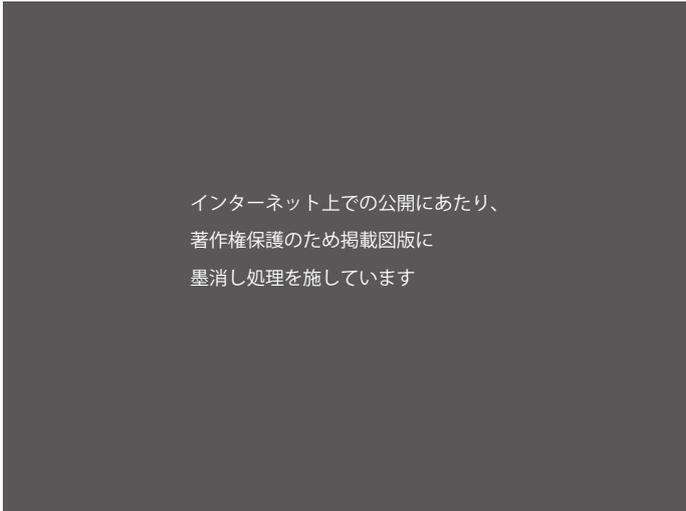
第2章では、各芸術祭で実際に行われている教育プログラムの活動をまとめ、考察を行った。「都市型」「里山型」それぞれ芸術祭自体の開催理由に近い目的意識を持つことが分かった。教育プログラムは子どもを中心に芸術祭への関心を高めるだけでなく、子どもは人間性と社会性を育むこと、開催地域は地域活性化に寄与し、ESD（持続可能な開発のための教育）が成立しているといえる。したがって、芸術祭における教育プログラムの意義とは芸術祭の成功に貢献しつつ、ESDが行えることと結論付け、里山型芸術祭における教育プログラムの意義とは、地域づくりESDの実現にあると考えた。

第3章では、里山型芸術祭における教育プログラムがどのように発展していく可能性があるのか、さらに教育プログラムが持つ課題をまとめた。鑑賞型プログラムと制作型プログラムの二つの方策を提案し、総合して検討を行うと、期待される「体系的



インターネット上での公開にあたり、  
著作権保護のため掲載図版に  
墨消し処理を施しています

遠藤幹子、日比野克彦《アート・プレイグラウンド あそぶ PLAY》2020年、ダンボール他、あいちトリエンナーレ2019（筆者撮影）



インターネット上での公開にあたり、  
著作権保護のため掲載図版に  
墨消し処理を施しています

久住有生《淡（あわ）》2019年、Reborn-Art Festival 2019（筆者撮影）

な思考力」や、教育プログラムでの学び方やその持続性はESDで目標とされているものであるため、ESDをより高める可能性が明らかになった。課題においては、アーティスト、芸術祭、学校の三者の求める活動に齟齬が生じた場合成立しない可能性があることを述べた。

終章では、本研究の全容をまとめた。「都市型」「里山型」それぞれにおいて目的意

識やその在り方は異なるものの、その意義を明らかにしたことは本研究の成果である。なお、芸術祭の教育プログラムを網羅的にまとめ考察を行ったことは、今後芸術祭において教育プログラムを展開していく場合、知見を共有する一助となることを期待している。



美術専攻

洋画

日本画

彫塑

書

特別カリキュラム  
版画

FINE ART

WESTERN STYLE PAINTING

JAPANESE STYLE PAINTING

CARVING AND MODELING

CALLIGRAPHY ART

SPECIAL CURRICULUM PRINTMAKING

内山 悠真  
UCHIYAMA Yuma

洋画  
Western Style Painting

谷川岳

平面  
H162×W260cm

論文：多視点の基づく絵画表現の可能性



この作品は群馬県と新潟県の県境にある谷川岳を描いたものです。  
雪のかかった山が描きたかったので冬の初めに現地へ行きました。  
山の美しさと雄大さを感じていただければ幸いです。



2020年新型コロナウイルスの脅威が世界中を覆った。

それは私たちの生活を一変させるものだった。この絵は、そんな激動だった年に、私が経験した出来事や感情を作品として凝縮したものである。

世界を揺るがす未曾有の事態だった以上、突然始まった新しい生活の中、私の中に整理のつかないものが溜まっていった。自分にとってそれを整理し凝縮させる手段が、絵画だったと今は思う。

そんな整理できない感情を、新しい生活で抱える人も多いのではないかと。

生活を通じて私は思った。

そんな人達同士を、私の2020年を凝縮させた絵画を通じ、「繋ぐ」ことが、可能なのではないだろうかと考えた。

こんな「今」だからこそ、感じるものがある絵画を作れるのではないだろうか。

そんな考えが私を突き動かした。

結果。この作品が完成した。

人との距離が広がってしまった「今」だからこそ、絵画という媒体を通じて繋がり、共有すれば、幾分かマシになるのではないかと私は思う。

石田 礼美  
ISHIDA Ayami

## 人間・菊不ニマンション

洋画  
Western Style Painting

半立体  
H2606×W3240cm

論文：浅野祥雲の立体作品に見る芸術表現



この頭の中にある人達を、どんな形でもいいから、なんとか形にしてみたいといつも思っている。  
この作品もその試行錯誤の一部で、また何人か形にできたと思う。

## 我那覇 夢生羽

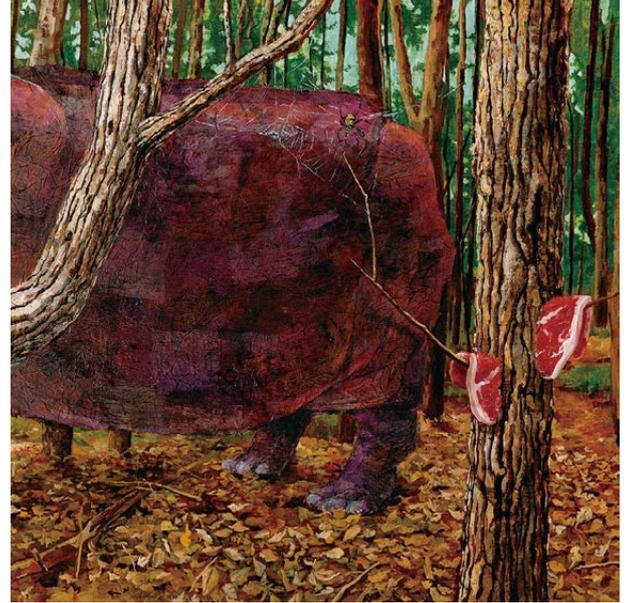
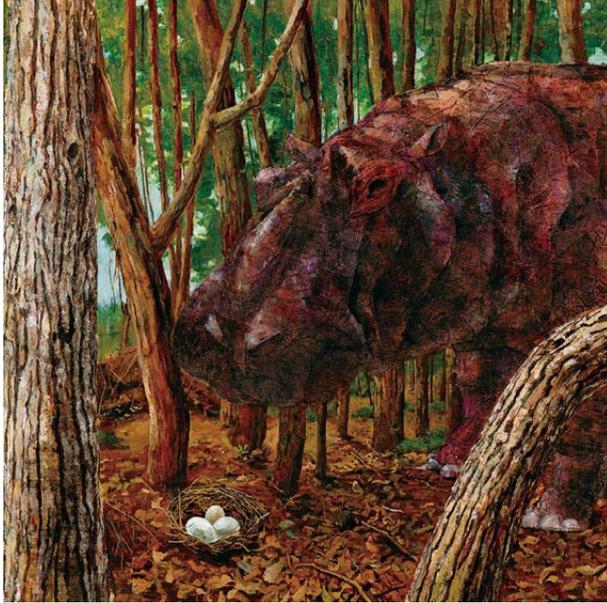
GANAHA Yuuwa

洋画  
Western Style Painting

## 征く道1 / 征く道 2v

平面  
H162×W162cm 1点 / H162×W162cm 2点

論文：油彩画における鉛筆・木炭の併用について



本作品2点は卒業論文と共に、油絵具と鉛筆・木炭の併用について考察を行いながら制作を試みた作品である。鉛筆・木炭での描画をいかに画面に定着させながら油絵具との併用が可能となるのか、中央のカバのマチエールに鉛筆・木炭の要素が顕著に表れるように心がけた。また、「森の中にあるカバ」や「地面にある卵」「森にある生肉」など本来あるべき場所がないモノたちを描くことで、私たちの予想のつかない「征く道」を暗示するよう表現した。

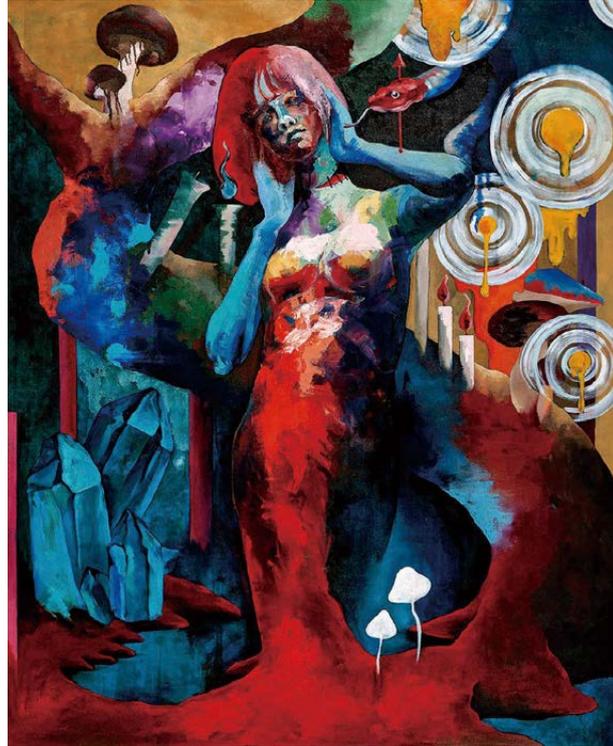
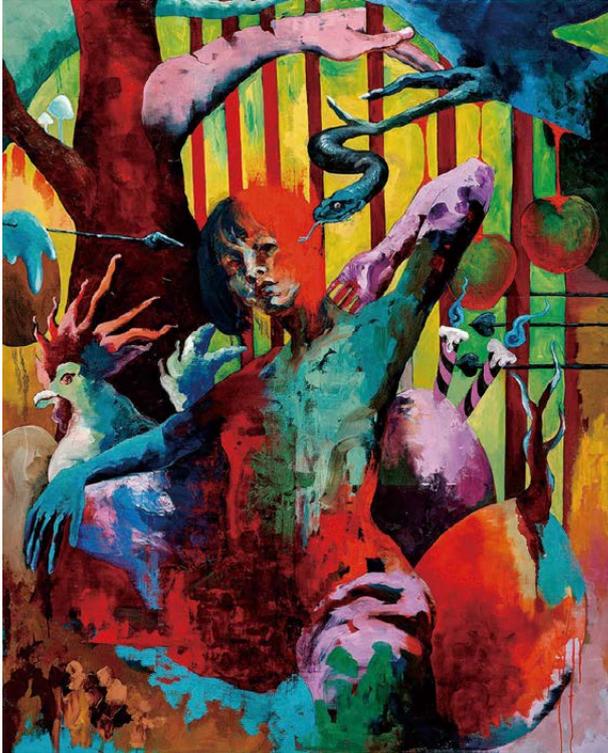
杉山 美咲  
SUGIYAMA Misaki

洋画  
Western Style Painting

## 採れたてI／採れたてII

油彩  
H162cm×W130cm 2点

論文：絵画制作における色彩の表現について—鮮赤色を中心に—



ポップかつシュールで、グロテスクな世界を描いた。

## 中野 桐子

NAKANO Kiriko

洋画  
Western Style Painting

## まどろみの神殿／覚めざめ

アクリル・油彩  
H130×W162cm／H130×W162cm

論文：ナビ派絵画にみる平面性



「まどろみの神殿」は睡眠「覚めざめ」は起床をイメージした。コロナ渦において、毎日不安を感じ、唯一心が憩う場所は布団の中であった。両作品には、筆者がコロナ渦に感じた感情、心理を描いた。また、背景にある神殿の図像の由来は筆者が持つ睡眠への神聖なイメージである。

「まどろみの神殿」上半分の縦縞模様や斑点模様で描かれた部分は、世間への不安、情報への恐れといった恐怖である。中央のキャラクターは毛布を擬人化したものであり、その恐怖から画面左下の人物を守っている。

対照的な「覚めざめ」は起床し毛布から出るところである。現実に対し、さめざめと泣きたくなる虚無感を描いた。画面に描写した曲線は、起床による時間の始まりを示している。「まどろみの神殿」で毛布に守られていた人物が恐怖に晒されている姿をイメージした。

## 中野 百合香

NAKANO Yurika

洋画  
Western Style Painting

## Day / Dream

油彩  
H162×W130.3cm 1点 / H162×W130.3cm 1点

論文：絵画表現における現実と非現実の共存について  
～バロックとシュルレアリスムから見る空想写実～



2枚の作品は、作者自身の理想と現実を表現しています。《Day》は、卒業論文に卒業制作、レポート、卒業できるのだろうか？卒業したらどうするのか？何か思考する度に不安が襲う、大学4年生の作者の姿を描いています。散らかった自身の部屋をありのままに描くことで、大学生のリアルな生活感を表現しました。人物は、絵の端を壁に見立て、もう一つの作品《Dream》と壁一枚隔てて背中合わせになるように配置しています。不安げな表情の人物（自分）が見つめる先は《Dream》の中の自分であり、何も考える必要のない、自分を縛るもののない世界を夢見ています。ここには課題も不安も、昼も夜も、何もありません。《Dream》は、作者が研究している、「非現実を写実的に表現する」というコンセプトのもと、シュルレアリスム的な表現を取り入れています。構図は《Day》と同じような部屋の隅ですが、床には水が張っていてケーキ、バラ、錆びた車が浮かんでいます。これらのモチーフは、作者が4年間の大学生活で制作した絵画作品の中に登場するモチーフを寄せ集めたもので、この作品が4年間の集大成であることを表しています。また、タイトルを2つ合わせると「Daydream」となり、日本語で「白昼夢」を意味します。

## 麓 小桜里

FUMOTO Saori

洋画  
Western Style Painting

## 傍観者／観察者

油彩  
H162×W130cm／H130×W162cm

論文：斜視の見え方に着想を得た絵画制作



卒業研究では、私自身が患っている斜視という眼の病気に着目し、論文の執筆と作品の制作を行いました。研究を通して、これまで否定的にとらえていた疾患に改めて向き合い、自分自身の個性として活かすことができると考えています。

卒業制作の人物像に見られる二重にぶれたような表現は斜視の症状のひとつである「複視」というものの見え方を着想のヒントとして描きました。これは一般の方にとってはなかなか馴染みがないかと思いますが、斜視患者である私にとっては幼い頃から当たり前のように見えてきた視界です。

私達は普段、周りの人と自分とが同じ世界を見て生活しているのだと、無意識に思っているのではないのでしょうか。寧ろ、隣にいる人と同じものが見えていると思うからこそ、それについて意見を述べたり、一緒に考えたりすることができるのだと思います。

しかしながら、生身の人間が知覚をするという時点で、他人と全く同じということはありません。私のように眼病を患っている等の場合に限らず、視力や身長、気質やその時の気分によっても見え方は幾らでも変わってしまいます。ただし、そのような主観性は認識を不確かにするだけのものではなく、その人固有の世界観や創造性を形作る一要素であると考えています。

吉村 沙弥香  
YOSHIMURA Sayaka

洋画  
Western Style Painting

融和

油彩  
H162×W261×D5cm 1点

論文：絵画における人体表現 ～表情を中心に～



私の作品はモチーフ同士の状態や関係性を描くことによって鑑賞者によって、解釈の仕方が異なることを期待している。そのため、作品解説の代わりに作品のコンセプトについて紹介する。

この作品のコンセプトは以下の2つである。

(1) コンセプト1つ目は人体を誇張させずに描くことである。この手法をとる理由としては、人体の存在感をそのまま描くということは強いメッセージ性を与えてしまい、作品としての全体の調和が取れなくなってしまうためである。これまでは人物の基調色を白で描いたり、人物の顔を別のモチーフで遮ったりなどしてきた。今回は裸婦クロッキーをもとに線的な表現が活かせるように構成した。

(2) コンセプト2つ目は絵画という平面作品の中に立体的モチーフを置いた状況を設定して描くことである。このような表現を行う理由としては、写真のように描く写実運動が世間的に評価を得やすい傾向にあったからだと考えている。言え、批判の意味を込めて用いた表現である。

島田 恵里

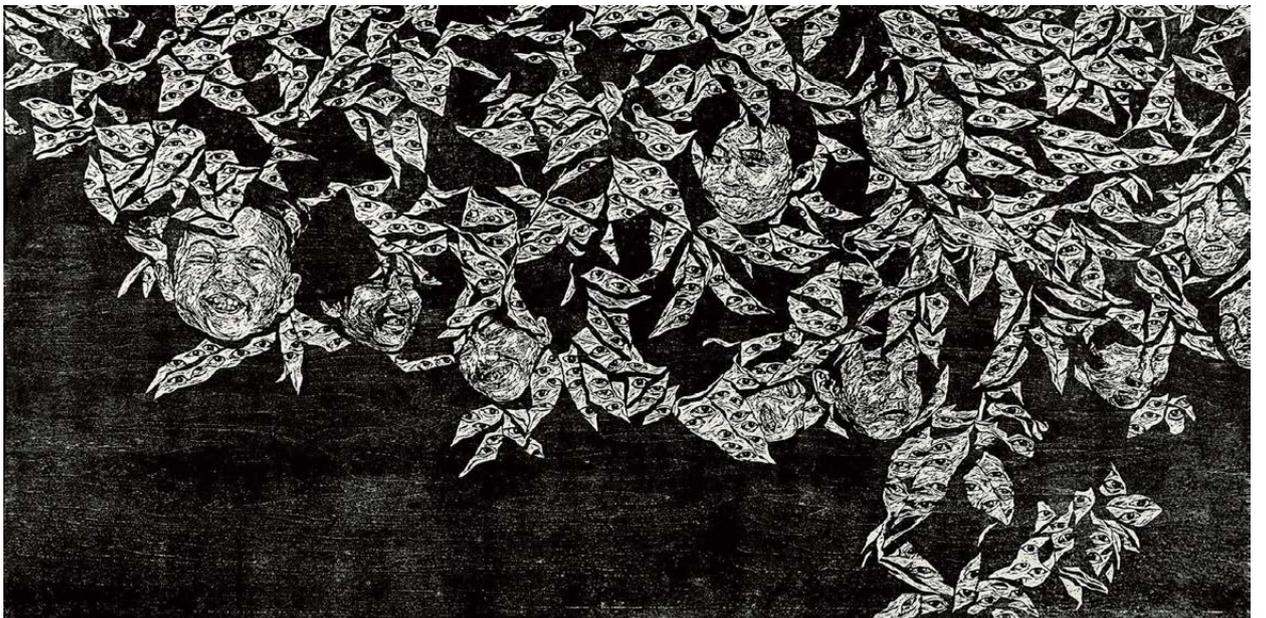
SHIMADA Eri

収穫

特別カリキュラム版画  
Special Curriculum Printmaking

油性木版画  
H92×W182cm 2点

論文：石田徹也の作品に関する考察 —私たちの輪郭線について—



自分自身にとってはかけがえのない気持ちや経験だったとしても、人が好意的に受け止めてくれるのはほんの一部だったりします。自分も他人に対して同じことをしているのですが、それでもがっかりしたり疲れたりすることは多いですね。

結局中身がないまま、よくできた外っ面だけが人に受け入れてもらえて、選ばれて摘み取られていく自分の一部を、別の自分が白い目で見ているような気分です。

瀬谷 美月  
SEYA Mitsuki

特別カリキュラム版画  
Special Curriculum Printmaking

海／雲景／月光

平面  
H60×W90cm 1点

論文：美術教育における版画教材の研究 —凹版画を中心に—



海と空はいつだって広くてきれいだ。

田中 琴子  
TANAKA Kotoko

特別カリキュラム版画  
Special Curriculum Printmaking

炎昼／初雪

銅版画、エッチング  
H79.0cm×W60.0cm 2点

論文：ダンテ「神曲地獄篇」の挿絵について - ドレの幻想的版画表現 -



みじろぎもせず炎昼の深ねむり / 野見山朱香



初雪に子等喜んで登校す / 大久保美千代

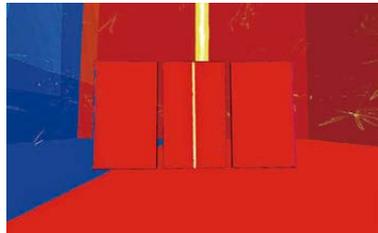
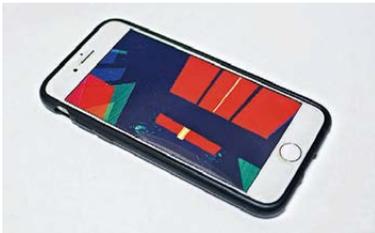
松田 治憲  
MATSUDA Harunori

## ARTIFACT / 取り戻された感覚

特別カリキュラム版画  
Special Curriculum Printmaking

インスタレーション  
H194×W1124cm 3点

論文：ポスト・インターネットにおける生の概念 —抽象的な死について—



この世の大体のものは嘘です

服部 秋  
HATTORI Shu

福音

日本画  
Nihonga -Japanese Style Painting-

日本画  
H182×W227cm 1点

論文：美術における蛇の表現



「人は生き方を変えることができない」と私はあるとき知した。

蛇には嫉妬、蝸牛には怠惰、赤い百合には虚栄心と願望の意を込めた。原罪の無い綺麗な魂に赤い百合から手を伸ばす新生した人間のように、私も変化を望んだ。しかし最後にはこの観念に辿り着くことになった。

私にとってそれは「福音」だった。

井上 美沙

INOUE Misa

日本画  
Nihonga -Japanese Style Painting-

## 月の光

日本画  
H227×W182cm

論文：近代日本画における歴史画の意義およびその技法について



「内と外」をテーマとし、非現実的な世界観かつ平面的な描写の中に、空間性を表現することを試みた。窓の内側と外側の両方が外界に存在し、月の光に照らされる情景を描いている。

大畑 真梨絵

OHATA Marie

常世

日本画  
H182×W91cm 3点

日本画  
Nihonga -Japanese Style Painting-

論文：日本画におけるマチエール表現の拡張



常世とは、海の彼方にある永久不変の理想郷だとされている。  
誰とも共有できない私の中の常世のイメージを表現したく、制作した。  
私にとってサメは、強く惹きつけられる底知れぬ魅力があり、その感覚を描写した。

小山田 悠佳  
OYAMADA Haruka

萌す

日本画  
Nihonga -Japanese Style Painting-

日本画  
H227×W182cm 1点

論文：花を主題とした日本画作品における精神性について



卒業という転換期を前にして、外から刺激を受ける機会よりも自分の内面を振り返ることの多い一年だった。  
動作としては留まっているが心は動いている様子を書き留めたいと思い、制作した。

松岡 愛理  
MATSUOKA Airi

チルドレン

日本画  
Nihonga -Japanese Style Painting-

平面  
H162×W227cm 1点

論文：江戸の動物画についての考察



大好きな甥と姪を描いた。ついこの前まで赤ちゃんだったような気がする二人の甥はいつの間にかお兄ちゃんになり、昨年生まれてからまだ一度も直接会えずにいる姪は最近一人で歩けるようになったらしい。子供たちのたくましさや輝き、まっすぐなまなざしを表現しようがんばった。

矢野 愛優菜

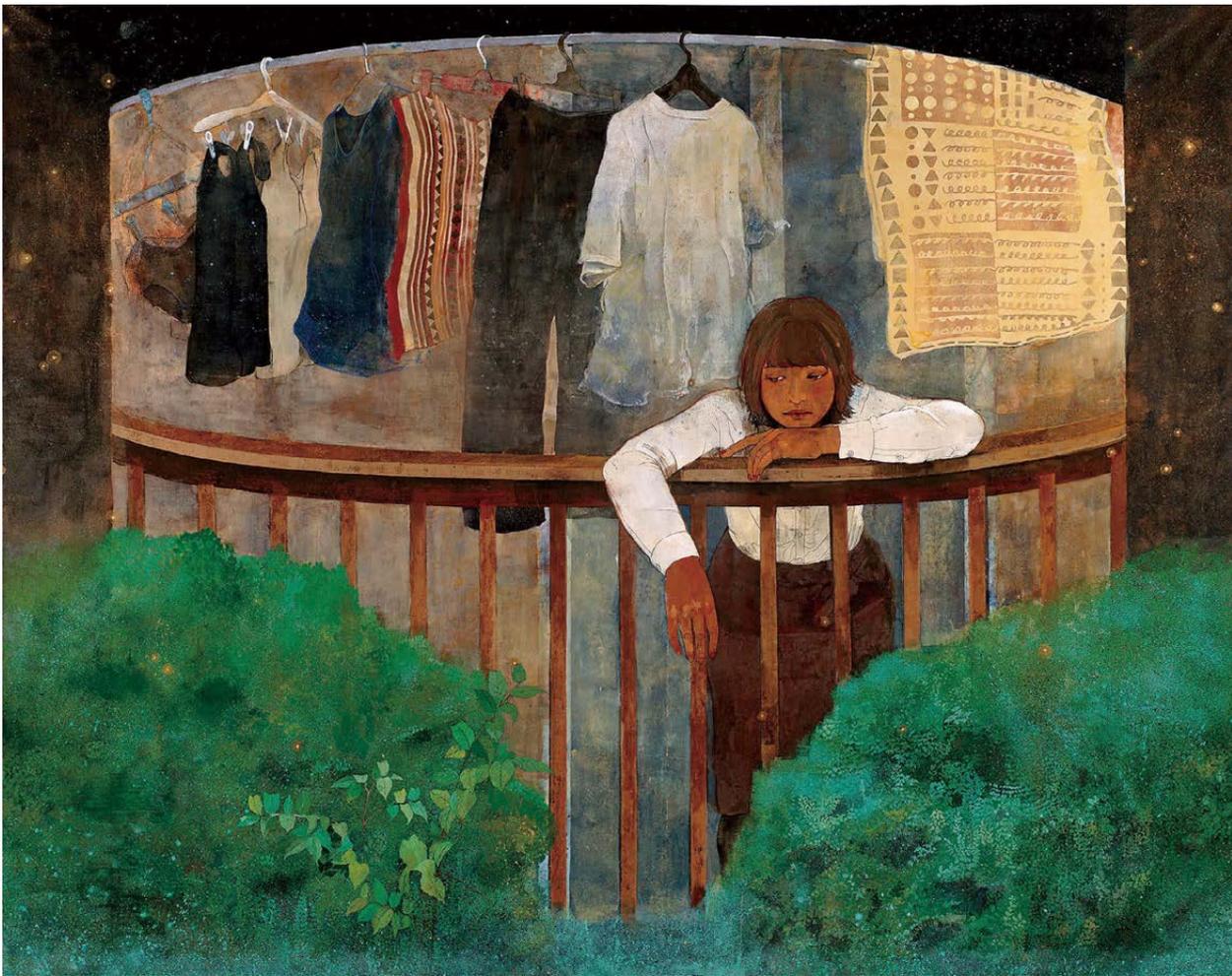
YANO Ayuna

本音

日本画  
H182×W227cm 1点

日本画  
Nihonga -Japanese Style Painting-

論文：日本画における線の表現—人物画を主として—



上手く伝えられず行き場のない想いを、作品として表現してきました。

日本画に出会って7年。今思うのは、少し不器用な方が案外ちょうど良いのかもしれないということ。

私らしさを大切に、これからも絵と共に生きていきます。

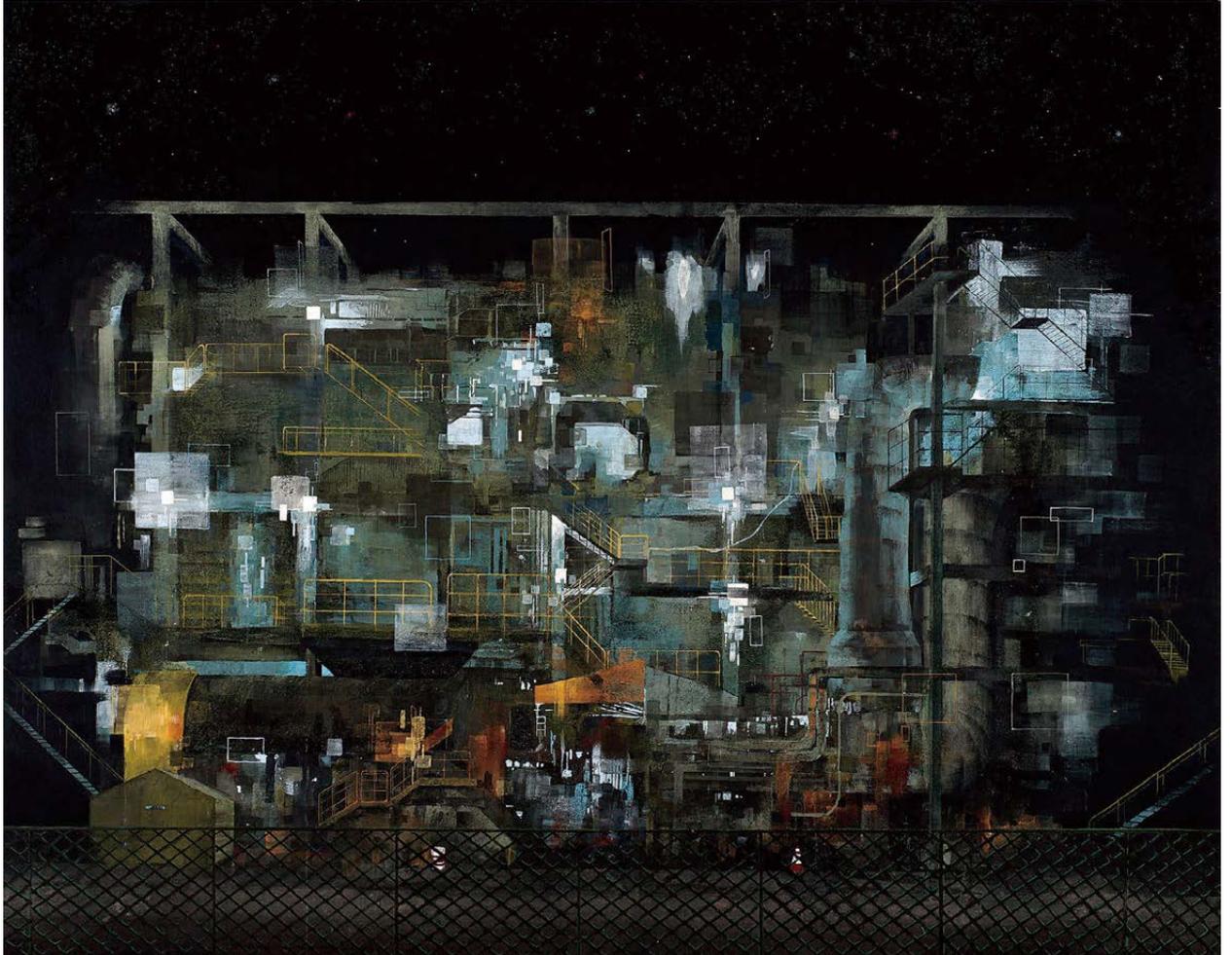
山端 綾乃  
YAMAHATA Ayano

nightless castle

日本画  
Nihonga -Japanese Style Painting-

日本画  
H182×W227cm 1点

論文：絵画におけるシンメトリーの構図について  
—対象性の美—



父の会社付近の工場を夜に散歩するのが昔から好きだった。

周りは岸壁しかなく、真っ暗闇の中できらめくその建物は私にとってとてもワクワクするものであり、とても胸がときめいた。真夜中でもキラキラと光る、眠らない工場はまるで絵本の一ページにあるお城のようだった。

そんな絵本の一ページをイメージして、この《nightless castle》を描き上げた。

伊藤 真生

ITO Mao

組織培養／トランク

彫塑

Carving and Modeling

立体

H55×W230×D100cm 1点／H27×W47×D96cm 1点

論文：ドナルド・ジャッドの表現から見る立体芸術の空間表現への拡張



「トランク」では木を彫刻しました。木材は生きている素材です。切り出されてから半年も経つのに、刃を入れるたびに内部から水が染み出していきます。全体に渡って木目の流れが存在し、それに逆らって彫ることはできません。

一方で、「組織培養」では着色した石膏を積層させて、生体組織のようなものを形成しました。生き物の肉体が予め持っているような成り立ちを、フェイクとして作ろうとしたのです。頭も手足も無い無機質な形態なのに、生き物と同じ構成を持っているような、作品の存在をずらしていくということを考えました。

論文では、立体作品による表現の空間への拡張を、ドナルド・ジャッドの表現から探りました。ジャッドの表現は、作品とそれを取り巻く周囲の環境が一体化したのとして認識されてきました。その結果、制度的な条件と表現との間に摩擦が起こることもありました。芸術表現も現実世界の一部で、世界の広がりの中に存在しているということを以前より強く感じています。

木崎 由実子

KIZAKI Yumiko

彫塑

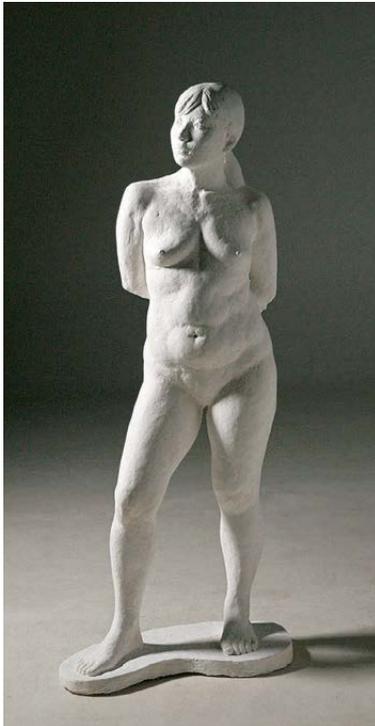
Carving and Modeling

布をまとう女性／裸婦

立体

H200×W80×D80cm 1点／H170×W70×D60cm 1点

論文：日本における人物彫刻表現の変遷



私は人物彫刻に興味があったため、卒業論文は日本における人物彫刻表現の変遷を論じ、卒業制作2点ともに人物彫刻とした。木彫作品は布の彫り分けを課題とした。頭に巻いているスカーフ、膨らんだ袖のブラウス、ロングスカートは実物を参考にしながらそれぞれの厚みや質感を意識して取り組んだ。また毅然とした雰囲気を出すために、薄目を開けて遠くを見ているような表情にした。裸婦作品においては、女性らしい柔らかい肌の質感を表現することを課題とした。肉体の細かな揺らぎを見逃さないよう、丁寧に形を追った。優しく。柔らかく。しかし、強い芯を持っている。これが私の理想とする人物像である。

彫刻は作品と向き合う時間が長い。試行錯誤の連続であり、しっくりこないと寝る前にウンウン考え込んで落ち着かない。そのかわり、彫刻でしか味わえない感覚がある。想像していることを具現化し、物質に命を吹き込むことができる高揚感。きっとみんなが芸術をやるのはこの感覚が好きだからだと思う。特に人物像をつくっているときは、産まれたばかりの人間を世話しているような気持ちになる。体を綺麗に洗ってあげて、髪をゆっくりにかけてあげて。そんな不思議な存在と長い時間を共にするなんて、そう経験できるものではない。これからも作品一体一体との時間を大切に過ごしていきたい。

彫塑  
Carving and Modeling

立体  
H45×W73×D45cm 1点／H165×W73×D45cm 1点

論文：アイデンティティを表す彫刻的要素に関する一考察

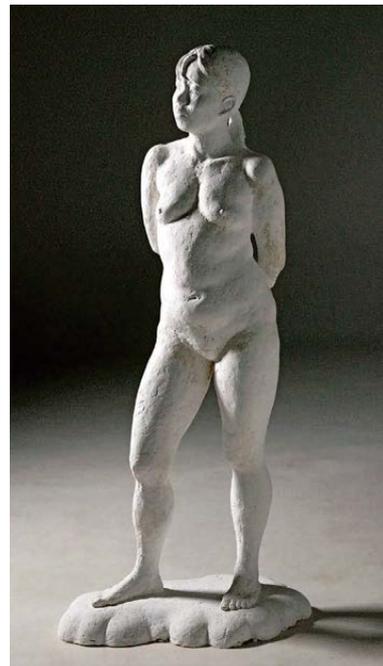


石の表面にこれまで訪れた思い出の場所を彫刻した。この作品を見ると、その時の情景が思い浮かぶ。

人物をモデルにする時に、その人の内面、アイデンティティを気にしてしまう。卒業論文では「アイデンティティを表す彫刻的要素に関する一考察」とし、作品表現と作者

の人間関係、という2つの観点からアイデンティティを表す要素はどのようなものかを考察した。

今回のモデルの方はふんわりしていて雲のようだった。この女性像では、心地よい優しさ、愛おしさの表現を試みた。



佐藤 彩良  
SATO Saira

あたまの住人 / Shimaenaga

彫塑  
Carving and Modeling

立体  
H70×W40×D32cm 1点 / H150×W50×D50cm 1点

論文：デジタル時代の彫刻についての  
—考察—3D プリンターがもたらす変化—

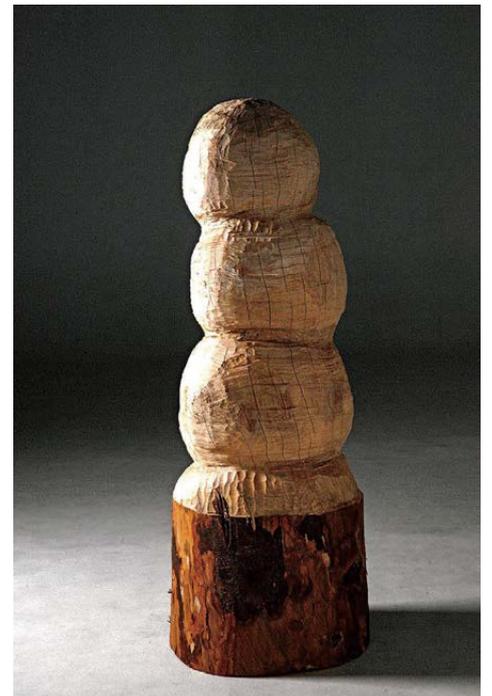


《あたまの住人》

大好きなシマエナガのことを考えすぎて、頭にシマエナガが住み着いた。人間の頭部と小鳥の体の自然な融合を意識して制作した。

《Shimaenaga》

シマエナガの丸い形が、愛おしくてたまらない。3羽のシマエナガをイメージして制作した。



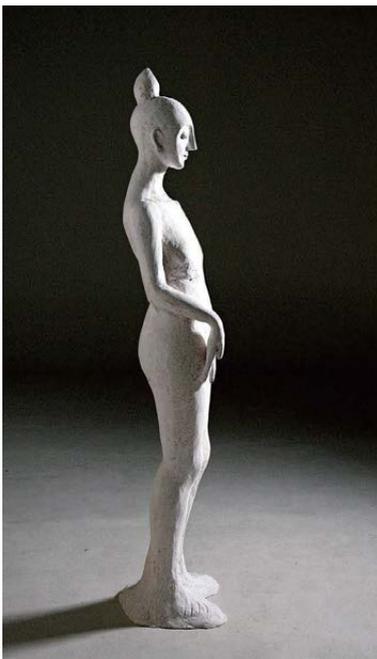
野口 珠希  
NOGUCHI Tamaki

## 山景／Bodhisattva-P1

彫塑  
Carving and Modeling

立体  
H200×W230×D90cm 1点／H180cm×W60cm×D55cm 1点

論文：群馬県吾妻郡における道祖神の造形に関する一考察



### 『山景』

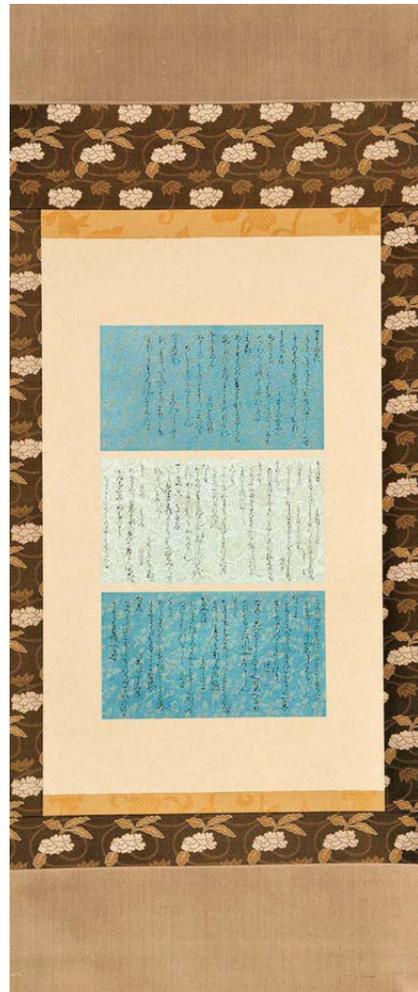
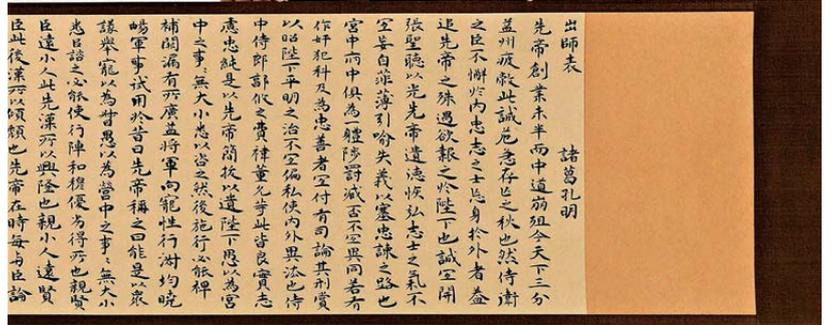
薄桃色を帯びた御影石の山、下部には黒い砂利。そして、円形を描く鉄の支柱から下がる、黒い溶岩たちと金色の真鍮板。溶岩の小石と真鍮板はモビールだ。風によってクルクルと絶えず位置を変え、微妙な均衡を保つ。

石が宙に浮くということは、不思議な感覚をもたらす。重力に反して浮遊している石への違和感、恐怖、そして好奇心。

この感覚を、普段の私たちは忘れながら生きている。だが、ふとした瞬間に思い出す。忘れてはならないものだから。忘れられないものだから。

### 『Bodhisattva-P1』

人の祈りが込められた形は、時代とともに絶えず変容する。この像は、自らの感覚の中で再解釈した現代の御仏の形だ。



筑波大学で過ごした時間は、初めての事ばかりで戸惑うこともありましたが、どれもかけがえのない時間でした。結局私は書道が好きなんだと思いました。

ご指導くださった先生、大学生活で私に関わってくれた皆さんに心から感謝申し上げます。

味澤 紀歩  
AJISAWA Noriho

臨 王献之 中秋帖／臨 古筆手鑑まつかぜ帖／  
西行の歌

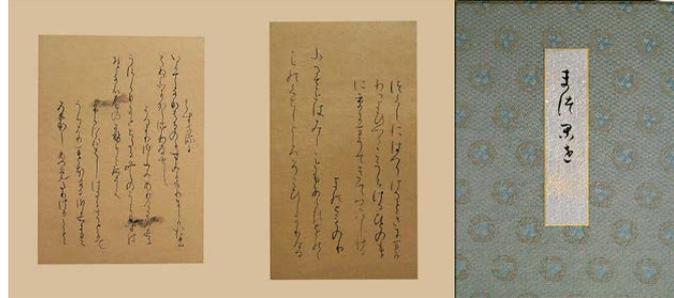
掛軸／折帖／衝立  
H136×W70cm／H19.1～27.5×W10～18.3cm 12葉／  
H12.5×W12cm 8葉

書  
Sho -Calligraphy Art-

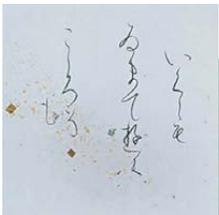
論文：西本願寺本三十六人家集信明集と関戸本古今集の書風に関する一考察



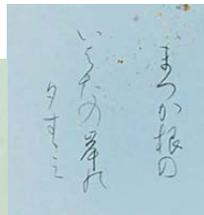
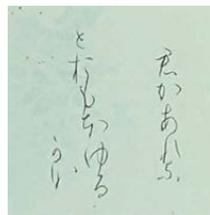
臨 王献之 中秋帖



臨 古筆手鑑まつかぜ帖 (部分掲載)



西行の歌



いつのころからか憧れであった筑波大学の芸術専門学群で学べたことを幸せに思います。  
ご指導くださった先生方、先輩方に心より感謝申し上げます。最高の仲間との思い出を  
一生の宝とし、これからも書の道に精進してまいります。

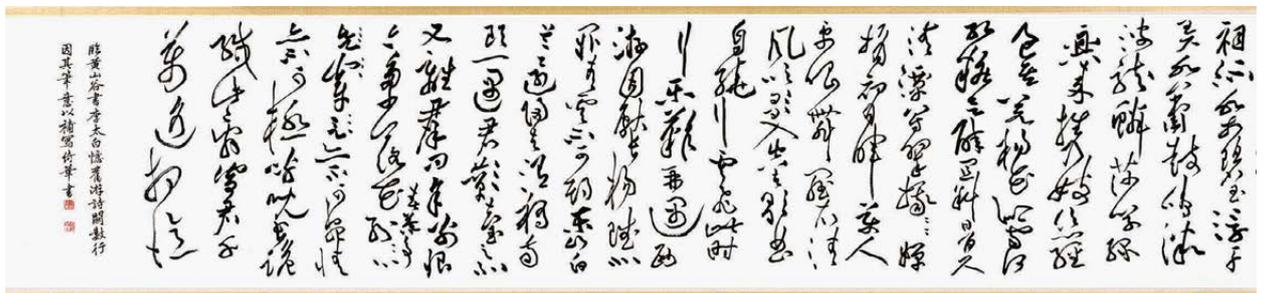
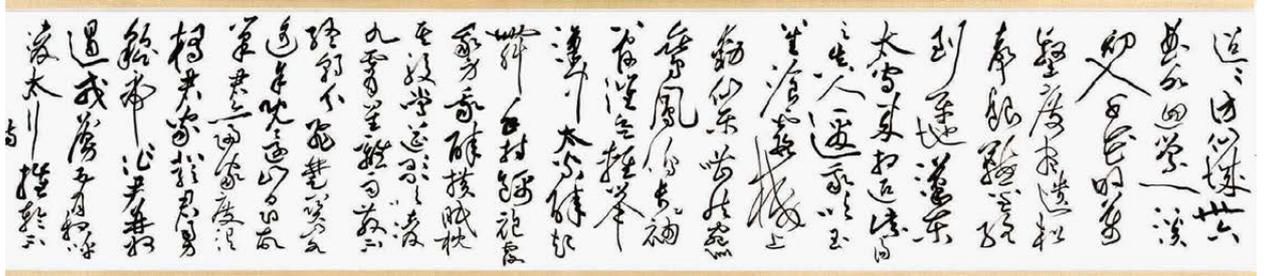
笠原 綺華  
KASAHARA Ayaka

臨 李白憶旧遊詩卷／臨 本願寺本三十六人家集／  
李白 春夜宴桃李園序

卷子／折帖／パネル  
H38×W527cm／H21×W333cm 9葉／H135×W260cm

書  
Sho -Calligraphy Art-

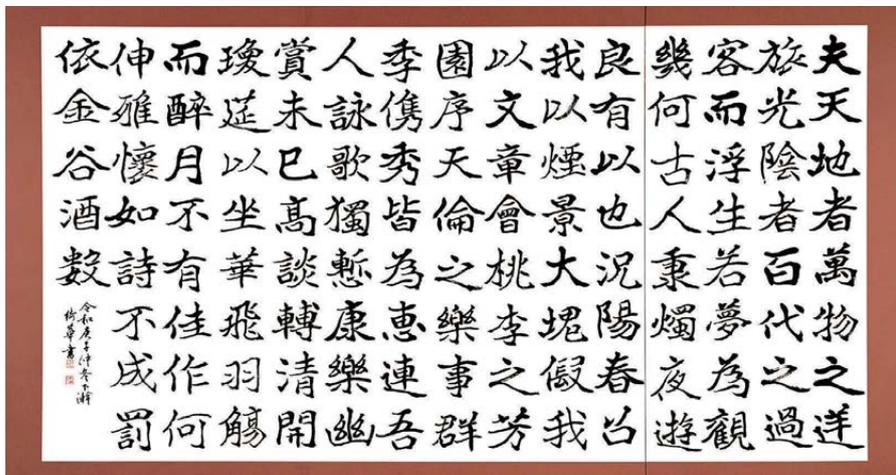
論文：黄庭堅の草書



臨 李白憶旧遊詩卷（部分）



臨 本願寺本三十六人家集（部分）



李白 春夜宴桃李園序

書と向き合い、色々なものをみようと夢中になった時間でした。ご縁に感謝しております。

蒲倉 梨南

KAMAKURA Rina

書

Sho -Calligraphy Art-

臨 唐玄宗 石台孝經

臨 高野切古今和歌集卷第一

掛軸 / 卷子 / 額

H228×W90cm / H28×W450cm / H180×W60cm

論文：中国南北朝期の石刻書法

—爨宝子碑と中岳嵩高靈廟碑を中心に—



臨 石台孝經



鴻漸之翼

大学の4年間も書を続けられたことを幸せに思います。ご指導いただきました先生方をはじめ、先輩、後輩、同期に感謝申し上げます。また、応援してくれた家族にも感謝の気持ちでいっぱいです。ありがとうございました。これからも精進いたします。



臨 高野切古今和歌集卷第一

久保田 さらら  
KUBOTA Sarara

書  
Sho -Calligraphy Art-

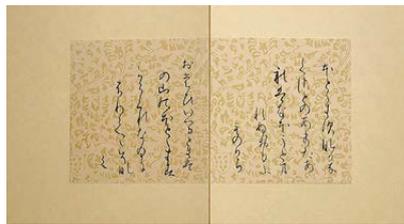
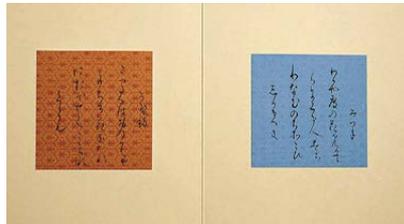
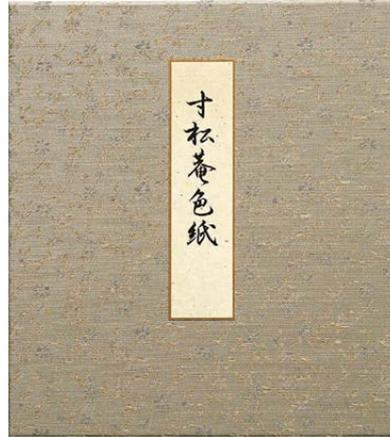
臨 吳晶碩篆書七聯句／臨 寸松庵色紙／  
晉陵詩 和晉陵陸丞早春遊望

掛軸／折帖／額  
H135×W35cm 2幅／H13×W13cm 20葉／H240×W60cm

論文：王鐸の自運作品に関する一考察



晉陵詩 和晉陵陸丞早春遊望



臨 寸松庵色紙



臨 吳晶碩篆書七聯句

4年間、筑波大学で書道を学べたことを誇りに思います。

環境や周囲の方々に恵まれ、貴重な経験をたくさんさせていただきました。

何事にも代えがたい、かけがえのない時間でした。

ご指導してくださった諸先生方をはじめ、同期、家族、先輩、後輩、学友、支えてくださった皆様に心より感謝申し上げます。

掛軸／折帖／額  
H135×W33cm 4幅／H22～25cm×W7～35cm 12葉／H222×W53cm

書  
Sho -Calligraphy Art-

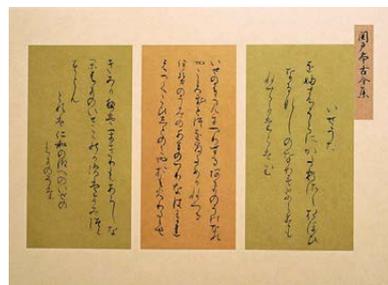
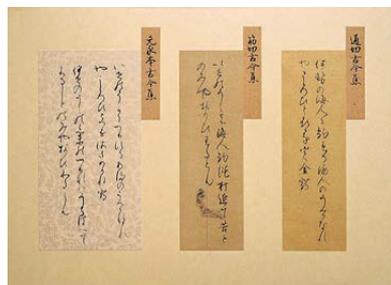
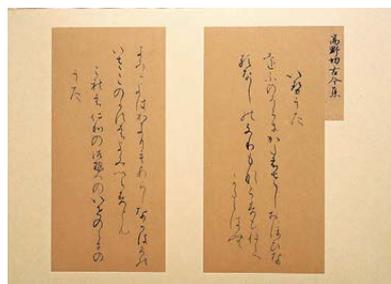
論文：伝藤原公任筆古今和歌集と近似書風とされる古筆に関する考察



千字文一節



臨 吳讓之 篆書崔子玉座右銘四屏



伊勢国の歌

筑波大学の芸術専門学群という恵まれた環境の中で書を学べたことは本当に幸でした。ご指導くださった先生方、先輩方、支えてくれた家族、そして書を通して出会えた仲間に関心から感謝します。





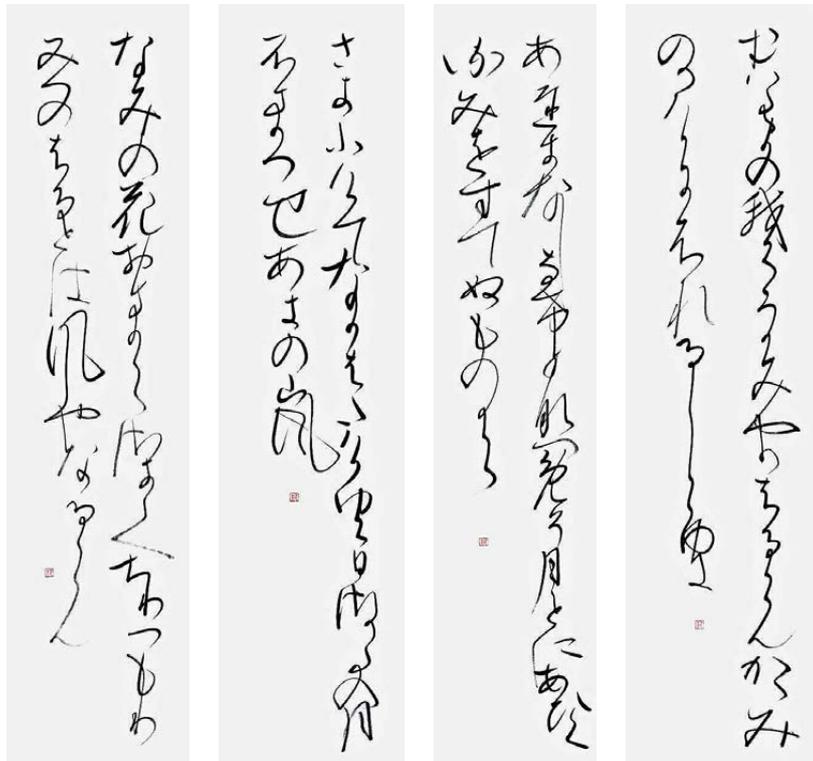
書  
Sho -Calligraphy Art-

額／額／掛軸  
H228×W53cm／H135×W35cm 4幅／H27×W40cm

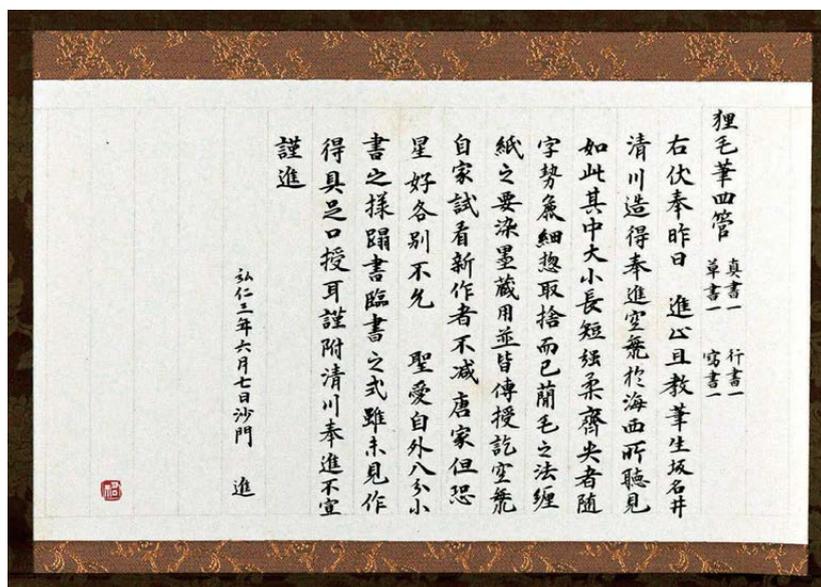
論文：今城切古今和歌集と源氏物語絵巻第四類書風の筆者に関する考察



臨 大孟鼎



臨 本阿弥切古今集



狸毛筆奉獻表復元

筑波大学で書道を学べたことを幸せに思います。

4年前の選択は決して間違いではありませんでした。ご指導して下さった先生方、大学生活で私と関わり、支えてくれたすべての方々に感謝いたします。

書  
Sho -Calligraphy Art-

掛軸／額／額  
H228×W53cm／H13×W13cm 4葉／H135×W70cm

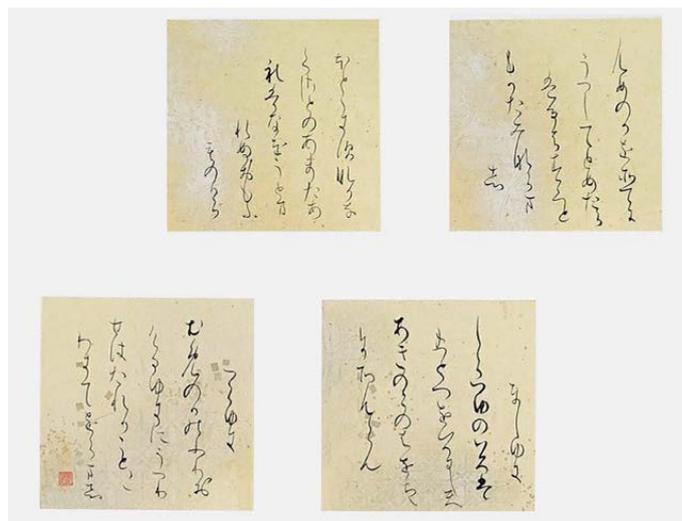
論文：空海の書跡に関する一考察  
一用意の書と率意の書の比較を通して一



臨 米芾 蜀素帖



遠世



臨 寸松庵色紙

筑波大学という素晴らしい環境の中で仲間とともに、多くのことを経験し、学べた4年間は私の一生の宝物になりました。また、熱心にご指導してくださった先生方に心より感謝致します。これからも、日々、精進していきたいと思ひます。

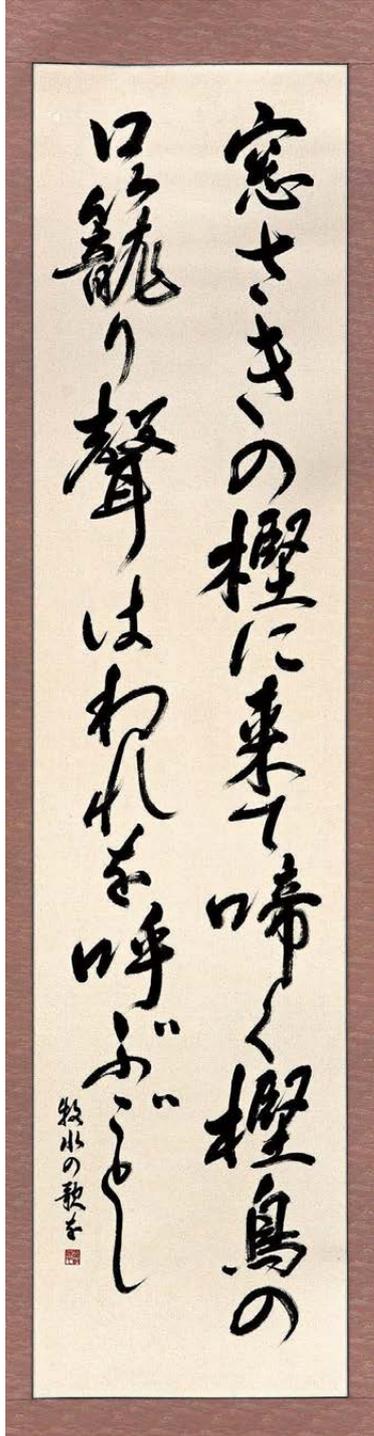
中屋敷 真子  
NAKAYASHIKI Mako

書  
Sho -Calligraphy Art-

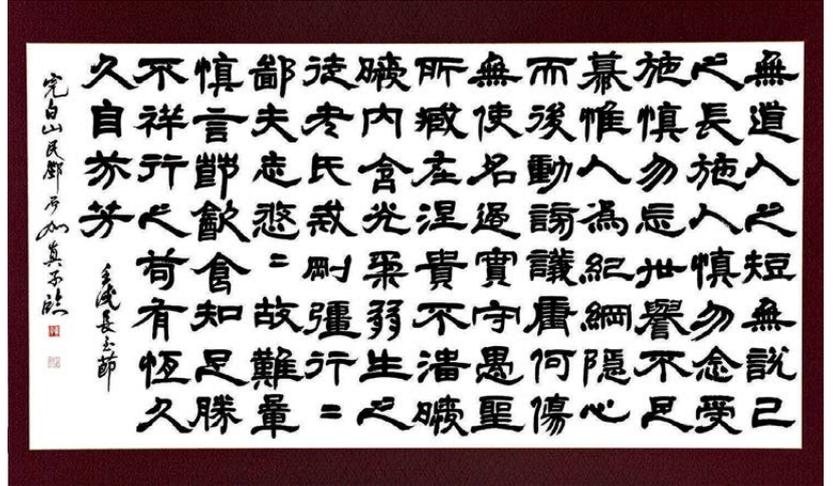
臨 鄧石如隸書崔子玉座右銘／臨 高野切古  
今和歌集卷第十九／若山牧水の歌

パネル／卷子／掛軸  
H91×W171cm 1点／H30×W330cm 1点／H240×W60cm 1点

論文：陳淳の書風に関する考察—形式による違いを中心に—

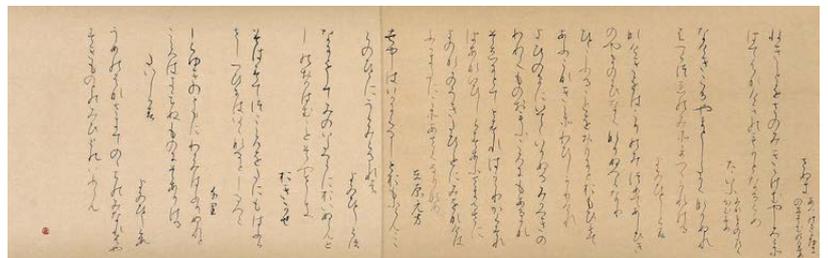
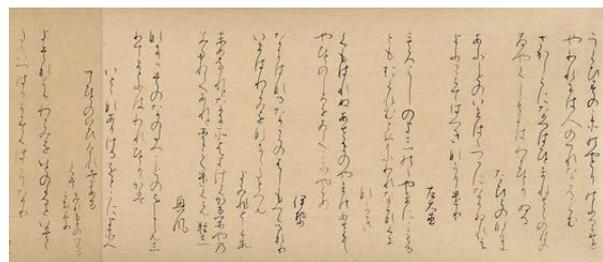


若山牧水の歌



臨 鄧石如隸書崔子玉座右銘

あたたかな出会いや、仲間とのかけがえない時間、筑波大学に入学する前には思いもよらなかった多くの貴重な経験に恵まれ、日々幸せを噛み締める4年間でした。お世話になった皆さまに心より感謝申し上げます。大学生活での体験を糧に、今後も好きなことに注力する喜びを感じ、励んでまいります。



臨 高野切古今和歌集卷第十九（部分）

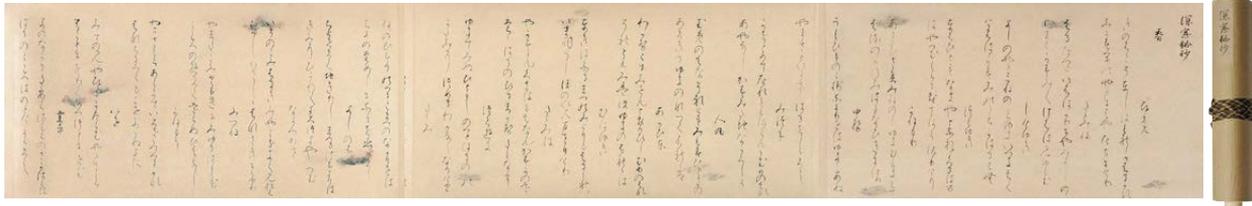
松下 幸奈  
MATSUSHITA Yukina

臨 深窓秘抄／臨 傅山 七言絶句軸／  
復元臨書 寸松庵色紙

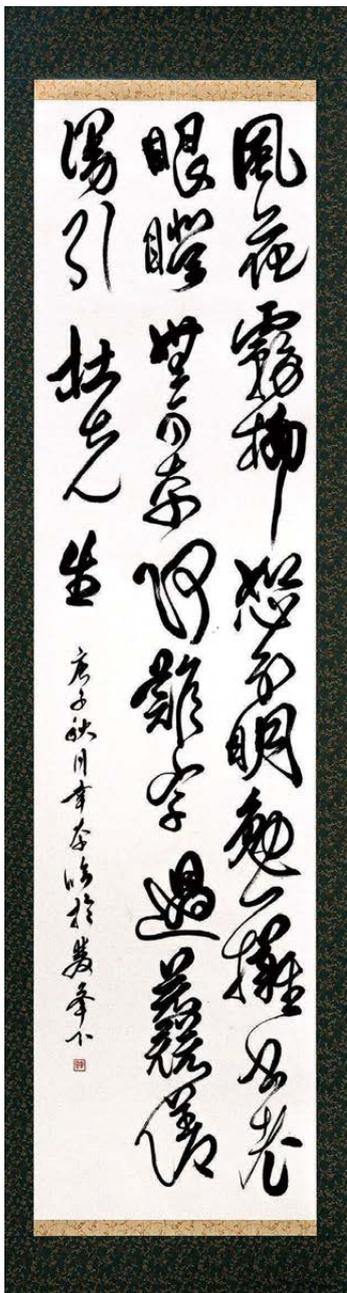
卷子／掛軸／掛軸  
H26×W830cm 1点／H203cm×W52cm 1点／H15cm×W28cm 1点

書  
Sho -Calligraphy Art-

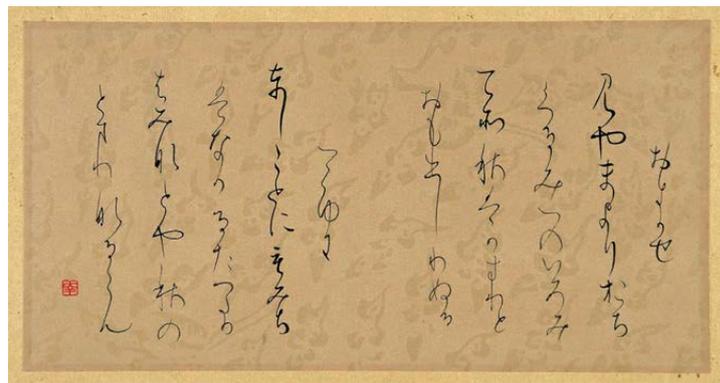
論文：「民部切」の一考察



臨 深窓秘抄



臨 傅山 七言絶句軸



復元臨書 寸松庵色紙



筑波大学で書道を学べたことは本当に幸せ  
でした。4年間を通して学んだこと、そして  
出会いを大切にこれからも努力を怠ることな  
く、精進してまいります。  
最後にご指導をくださった先生方、先輩方、  
そして支えてくれた同期、後輩の皆さんに  
心より感謝申し上げます。

森田 愛子

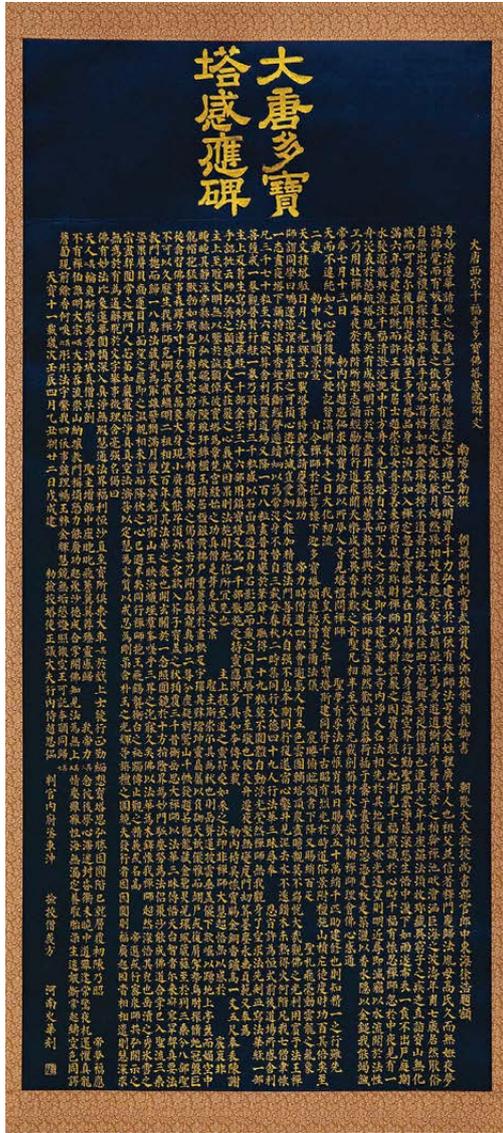
MORITA Aiko

書  
Sho -Calligraphy Art-

臨 顔真卿 多宝塔碑／  
臨 伊予切和漢朗詠集／つながる、ひろがる

掛軸／折帖／額  
H227×W100cm／H26×W13～32.5cm 13葉／H18×12.5cm 10葉

論文：伊予切和漢朗詠集の複数筆者説に関する考察

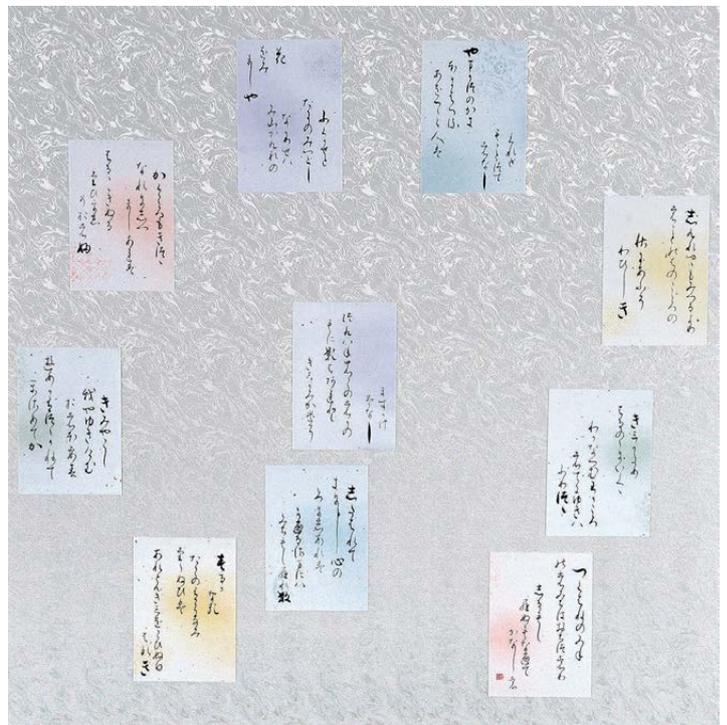


臨 顔真卿 多宝塔碑

恵まれた環境で4年間好きな書を深く学び、充実した時間を過ごすことができました。その中で強く実感したことは人との「つながり」の大切さと有り難さです。創作作品では「つながり」をテーマに、中央のつくばにまつわる和歌を起点としてしりとりが成り立つような和歌を選んで書き、どこまでもつながり広がっていくイメージで構成しました。筑波大学での経験があってこそその作品だと思っています。最後になりますが、4年間支えてくださった全ての方々に心より感謝申し上げます。



臨 伊予切和漢朗詠集 (部分)



つながる、ひろがる



構成専攻

総合造形

クラフト

構成

ビジュアルデザイン

COMMUNICATION ART AND DESIGN

PLASTIC ART AND MIXED MEDIA  
CRAFT  
CONSTRUCTIVE ART  
VISUAL DESIGN



2020年は日常生活に様々な制限がかかり気軽に人と会えない、出かけられないことが普通になった。そんな状況の中でも私は祖母とできるだけ出かけ旅行もした。そういった私と祖母の思い出、そして日常生活を写真に撮りまとめたものが今回の作品である。

一というのがこの作品の虚構のコンテクストだ。

実は多くの人と同じように、高齢の祖母と気軽に出かけることはおろか、一人暮らしをする彼女に定期的に会うことすらままならない年であった。そこで私が作ったのが「合成日常写真」である。こんな状況にならなかったら行きたかった場所、やりたかったことを合成によって詰め込み、実際には行かな

かった場所で作れなかった「思い出の写真」を作成した。全て私が実際に撮った写真だが、祖母も私もその時にその場所に行っていない、イベント自体が起こっていない写真なのだ。

人とくっつくこと、出かけることがリスクになる今、もしこれが新しい日常になれば写真のあり方も変わるだろう。AIやテクノロジーを駆使した合成写真が新たな日常写真になり、写真が合成されることが当たり前になる世界がくるかもしれない。実際今見ている写真の多くは加工されているが、それが当たり前になってはいないだろうか。そういった「写真とは何か」「自分が写真の中に何を見ているのか」についても考えて欲しい、そんな気持ちもこもった作品だ。



青山 佳乃子

AOYAMA Kanoko

ゆき逢い

総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

立体  
W130×D80×H110cm 1点

論文：人物像を含むインスタレーション作品と鑑賞者との関係性についての考察



私たちはいつでも、顔も名前も知らない他者と世界を共有している。それぞれの目的地へ急ぐひと、同じ電車で揺られるひと、見ようとしなければ風景に溶け込み薄れてしまう。

作中の人物たちは、私たちが普段街角で出会う人々と同じ性質を持って鑑賞者の前に現れる。ベンチは普通、人々が集まる公共の場に置かれるものである。無意識にひととひととの関係性が問われる公共のベンチで、作品や鑑賞者がそれぞれの心地よい関係性を持って共に存在する。

細い針金で描かれた線は、一見するとほ

とんど認識できない。空間にたしかにありながらも存在感の薄い人物の像を描くことで、見ようとしなければほとんど見えない他者の存在を表した。



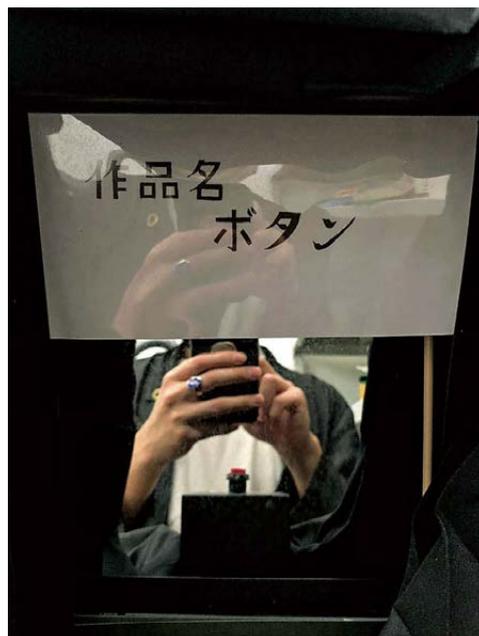
総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

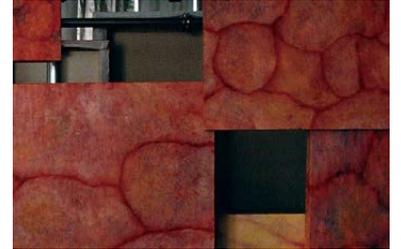
立体／インスタレーション  
30×50×120cm 1点

論文：美術作品における個と全の関係性

鑑賞者に対するアプローチとして、作品だけを使ってどれだけ正確に製作者の意図を伝える事が可能か思索し、テーマの普遍性と表現の単純化を進めればその精度が上がると結論付けた。これ迄の自分の作品では文字による説明文や講評会での解説を踏まえなければ、純粋な評価を得られないものが多く、その点への改善を目指した上で到達点として確実な作品として仕上がったと自負している。

額縁に“作品名「ボタン」”と示されており、中には鏡が張られている。その鏡の前にボタンが設置されている。ボタンには「PUSH ME」と表記されており、鑑賞者がボタンを押すと額縁の表記が“作品名「ボタンを押す人」”へと変化する。ボタンを押した時点で鑑賞者は鏡に映る位置に居るため、自らが額縁の中で作品の一部に取り込まれた事に気付く。





人間はひとり人間であるために、また、人間の形状を保つために必ず境界を持つ。私たちがひとり人間だといえる理由は、その表面を覆う皮膚である。これがなければ人間が存在することは不可能だ。同時に、この境界で他者と区切られていることによって人間は孤独になってしまう。

人間は常に他者と関係することを求められる。他者との関係は必ずしもうまくいくとは限らない。それぞれが境界で分けられた個体であるからである。人間の存在は大きな矛盾を孕んでいる。

キャンバスという絵画の支持体は木枠と画布が組み合わされることによって出来ている。木枠という構造体とそれを覆う画布の関係は、人間の内部構造とその表面にあらわれる皮膚のそれに類似している。

絵画も人間も、見られることによって認識される。そのとき知覚されるのは表面だけだが、私たちは無意識にそれを本質だと見なしてはいないだろうか。表面しか見えていないにも関わらず、見られていないときにはその存在自体が不安定なものになる。それが存在している保証さえないのである。私は他者から知覚されていないとき、自分の存在は失われているように感じる。

キャンバスはそれぞれが私やあなたで、それらは別々の存在だとされる。あなたが知覚しないときその存在は疑われる。境界によって存在が可能であるし、不安定にもなる。この作品はどこからどこまでがひとつの作品であるかさえ攪乱する。

大溝 明日奈  
OMIZO Asuna

## コンプレックス

総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

写真  
H84×W59 4点／H29×W36cm 4点／H30×W21cm 1点

論文：シンディ・シャーマンの作品における、「皮肉」を生み出す構造についての考察



### 鼻

鼻は、私が最も気にしている部分です。私はまだ小さかった頃から、「いかにもアラブ人っぽい鼻をしているね」とからかわれてきました。姉さえ私の顔のことを「馬面」と呼び、いつしか鼻が私のコンプレックスになっていました。しかし何年か経って、この鼻は私を私らしく見せているものであり、私の祖先やルーツと結びつけてくれるものであると気がつきました。

それからは、自分の顔の特徴に感謝するようにしています。徹底的な笑と真なるからといってそれを嫌ったりせず、美しいと考えるように努めています。

### 輪郭

輪郭全体、特に「エラ」が強調していることが自分のコンプレックスです。もともと自覚は無くして、中学生のとき周りにからかわれたことがきっかけでした。「自分は周りの男子より背は低いのに、顔が大きいな」と気付いてからコンプレックスになりました。それほど傷ついても悲観してもしないのですが、今でもつい気にしてしまいます。

### 脚

短いのに加えてぶつっといのが悩み、弟も妹も足が長いのに、自分だけ全身体型が違って憂鬱。夏は裸に晒されまくってさらに見目が悪いし、パンツも似合うのを探すのびと苦勞、多分姿勢が悪くて筋肉のつき方が変なせいでと思うけど、なかなか直らない。



人間のコンプレックスに焦点を当てた写真作品。作者自身による撮影ではなく、被写体本人たちの自撮りによって作品が成り立っている。自らのコンプレックスに関する自撮り写真と、それに関するコメントを国内外の約40名から集め、本の形にまとめた。コンプレックスは自分と自分を取り巻く外界

との関係性によって生まれるが、他人が表面からその全てを伺い知ることは難しい。自身の外見に関するコンプレックスや、気になっているところを、他者の視点を介さず被写体独自の視点から写し出すことで、多様な美の価値観の存在を提示することが狙いである。

金子 優香  
KANEKO Yuka

総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

まちのほとりで

映像  
H190×W72×D52cm

論文：無声アニメーションにおける魅力と物語表現の関係についての考察



「まちのほとりで」は、少年がひと休みする光景を描いた定点アニメーション作品です。私たちを取り巻く環境は、海に包まれた水中都市を彷彿とさせます。現代ではネットを通じて情報が流れ、常に触れていることが当たり前になりました。

このような環境は利便性の向上や新たな発見との出会いを可能にした反面、絶え間なく流れる膨大な情報に無目的に触れ続けることで、意図せず時間を浪費したり、心が疲れてしまうこともあります。

昨今は情報と向き合い考えることを求められがちですが、時には情報の喧騒からひとたび離れてみる時間も大切なのではないのでしょうか。

これから先も情報の海の中で、適度に息継ぎをしながら暮らしていきたいと思う今日この頃です。



菊池 ななみ  
KIKUCHI Nanami

feel

総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

インスタレーション  
H180×W130cm 2点

論文：脊椎動物の皮を用いたインスタレーション表現の考察



絡める、結ぶ、ぬくもりをテーマにした皮革を用いた作品です。

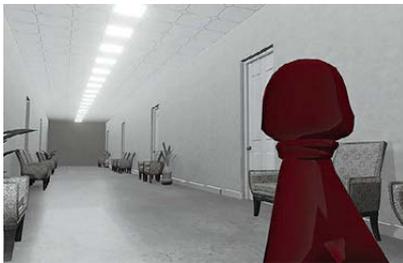
高地 彩音  
KOUCHI Sato

Little Red

総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

映像  
H200×W200×D200cm 1点

論文：現代の死生観における三人称の死から生を表現する意義



等しく代替可能であるはずの「三人称の死」がメディアによって価値づけられて、価値のある死と価値のない死に分別されていく。  
家族の死が家にないのに、自分は家の中で他人の死を観測している。

後藤 深結  
GOTO Miyu

## 発明室

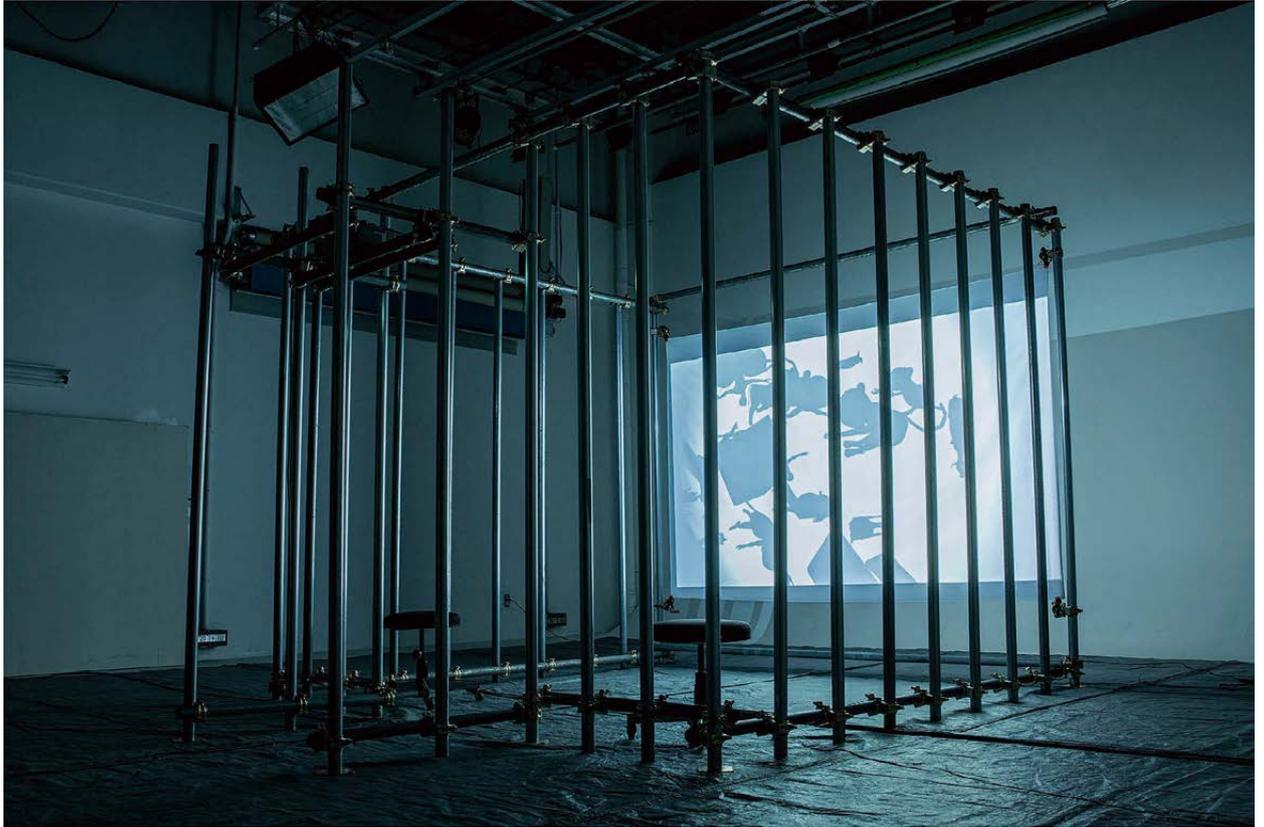
総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

立体  
150×150×H300cm

論文：テーマパーク装飾から見られる世界観とストーリーの考察  
ー東京 ディズニーリゾートの外装を中心にー



ロアルド・ダール著の『Charlie and the Chocolate Factory』の一幕である発明室の場面を自身で創造・立体化したものであり、舞台を想定した空間演出を目的として制作している。自身が所属している劇団で公演を行うと仮定し、横幅 4750 ×奥行き 4820 の舞台上の中央に配置することを想定とした寸法となっている。



私たちのイメージへの欲望は、身体の拘束とともに充足されてきた。プラトンによる「洞窟の比喻」の囚人のように、私たちは観客席にその身体を縛りつけて、眼球だけを動かし像を得る。ただ、現在の私たちが像を得ようとするとき、その身体を暗い部屋の中に縛りつける必要はない。自ら光を発する画面は、私たちに向かってこう告げる。「部屋を明るくして、離れて見てね」かくして私

たちの身体は、暗い部屋から解放され、自由になった。だが、「離れる」ことを推奨していた映像機器は、次第に私たちと融合していく。発達した通信技術とともに、映像機器はスペクタクルのための装置を超えて、私たちが外界を知覚するための感覚器官へと変化していった。それはあらゆる人々の掌に、そして網膜に張り付いて、誰かの視界を焼き付ける。同時に、カメラで記録され

た私たちの身体は平坦な光となって、画面の中で新たな生を得る。しかし、矩形の中の像に変換された身体は、カメラが記録した影のようなものでしかない。その身体を完全に共有することはできない。洞窟の中からは、アイデアの影を見ることしかできないように。…はて、私たちは洞窟という暗い部屋から自由になったはずではなかったか？

総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

平面  
H186×W93cm 2点

論文：フルイドアート表現による流動体と自然美の可能性



近年アーティストのみならず多くの人々に親しまれるようになったフルイドアート。抽象表現のルーキーとも呼べるこの技法は、流動する塗料の偶然性を利用して自然的美を画面に見ることができる。

制作したのは、塗料を流した表側ではなく支持体に面する「裏側」を鑑賞の対象とした作品である。フルイドアートは流動がもたらす偶然性によって成り立つが、より純度の高い偶然性が現れるのは、流動が活発かつ円滑な表面よりも塗料の最深層であり支持体への密着性が高くなる裏面だと考え、今制作に至った。塗料を二段階に分けて画面に流すことで、それぞれが異なる動きと偶然的効果をもたらす二層構成となっている。「流れ」という動きに重点を置き、縦方向に流れを感じる作品に仕上げた。

鈴木 里穂  
SUZUKI Riho

朦朧

総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

映像、パフォーマンス  
可変

論文：マリーナ・アブラモヴィッチのパフォーマンス・アートとその観客について



映像の中の私に、鑑賞者は見つめられ、見返すこと。映像の中の私に、私は見つめられ、見返すこと。私に、鑑賞者は見つめられ、見返すこと。

ケーキは可愛い。ピンク色も全てを飲み込んでいくみたいで、可愛い。可愛いから、潰したくて、潰されて、甘くて、美味しくて、求めすぎて、気持ち悪くなって。食べすぎて気持ちが悪いまま、飢え続けるのだと思う。そうしてずっと、どうしようもないままなのだと思う。

## 寺門 遥

TERAKADO Haruka

## 慣用句静態保存

総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

立体  
H30×W25×D11cm 5点

論文：消失の可能性がある言葉の視覚化



となりの芝生は青い / となりの花は赤い, 宝の持ち腐れ, 紅一点, 耳にタコができる, 顔に泥を塗る



現実世界では実体として目にはできない、ある状態を比喩的に表し意味をなすことわざや慣用句を文字や音声という概念的なものではなく立体として再定義したとき、それはどう見えるだろうか。言葉とそれの表すイメージが分解されたとき、その言葉はその言葉のままであり続けるのだろうか。

時代の変化とともに消失の可能性がある言葉を、実体のある『モノ』として『言葉の標本』にした。

松岡 麻実  
MATSUOKA Asami

elements

総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

立体  
H160×W29×D25cm

論文：インスタグラムにおけるデザイン写真の美学  
～ポエティック・リアリズムとの関係から～



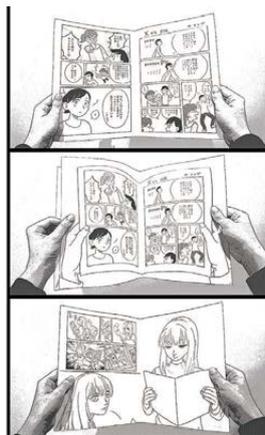
写真は一瞬を切り取るものだから、一つの表情しか写し取ることはできない。

けれど、人間は相手によって見せるキャラクターを変えたり、一人の時にしかしない顔があったり、わざと思ったことと正反対の表情を見せたりと、一言では表せないような、見えない複雑な内面が存在する。私たちが普段見ている、その人の表情から受ける印象は、ただ一面にすぎないということを視覚的にあらわすことを試みた。

総合造形  
Plastic Art and Mixed Media

ミクストメディア  
H26×W18cm 1点 / H53×W75cm 1点 / H34×W42×D28cm 1点

論文：虚構世界の構造を明かすメタフィクション表現と鑑賞体験の考察



メタフィクション表現を利用して「作り物の『作り物』っぽさ」を楽しむ作品を作りたいと考え、制作を行った。メタフィクション表現とは、創作物において「これは作り物である」と鑑賞者に意識させる手法である。例えば、物語の中で物語が語られることや、登場人物が現実に向かって「テレビの前の

みんな」と呼びかけること等が、メタフィクション表現として挙げられる。メタフィクション表現とは、「作り物の『作り物』っぽさ」を明らかにするものである。

この作品では冊子・パネル・立体の三つを用いて、虚構世界の中に別の虚構世界が存在しているという入れ子構造を強調したい

と考えた。作り物の世界の作り物を見ることの「作り物っぽさ」を感じて、メタフィクション表現を楽しんでいただけたら幸いである。

大村 美桜  
OOMURA Mio

## メリケンサックの部屋

クラフト  
Craft

立体  
H300×W280×D180cm

論文：インテリアデザインのための非日常空間と日常空間についての考察



メリケンサックは痛みの象徴である。人は痛みや死の淵に立ったとき、生きたいと強く願う。  
それが明日なのか明後日なのか、何十年後なのか。ただ待つばかりではつまらない。  
日常から非日常に変わるさまをメリケンサックに浸食された部屋という形で表現した。

竹内 真優花  
TAKEUCHI Mayuka

## To-Ca Home!

クラフト  
Craft

立体  
H83×W140×D120cm 1点

論文：積み上げる遊びと木製玩具



「家族との会話」をコンセプトに積み木のおもちゃを制作しました。

言葉を介したコミュニケーションは、人と人との関係をより強固にする重要な手段です。家族も同様に、伝えることで新たな交流関係を作り上げることができます。

ヒト型の土台にフキダシ型の積み木をのせていくことにより、家族が庭の芝の上で、会話を通じて交流する様子を表現しています。

\_\_\_いっしょいてとーたん かーたん!

遊んでほしいと忙しい両親に伝えた言葉。絆は言葉のコミュニケーションで強くなり、それらを通じてあたたかなコミュニティが生まれると考えています。

たくさんの会話があふれ、そして笑顔になる。「Talker Home」、おしゃべりなうち。

村川 瑠梨  
MURAKAWA Ruri

ウタゲノアト

クラフト  
Craft

立体  
H25×W180×D180cm

論文：ガラス素材におけるレディ・メイドとフュージング技法との関係性について



ものを、そのものたらしめる要素とは何だろう。  
ここにはグラスと、グラスではない何かが存在する。  
人の生み出した道具が、無用途の物体となりつつあるという無様な  
事実を見る者へと晒す行為である。

/  
血をたたえている  
/



人が、人であるとはどういうことだろう。  
宴のあとで、あらゆる欲に満ち満ちた人間たちが帰路につくとき、  
そこには人としての尊厳をほとんど失った無様な傀儡たちが立ち並んでいる。



型作り技法で制作を進める中で、造形において美しい線を追求することよりもあえてその線を壊すことに興味を持った。シルエットとそれに基づく線の美しい造形が与える印象についての考察は研究を通して深めてきたが、その線が壊されたものに対して鑑賞者がどのような印象を抱くのか、という点も追及したいと考えたからである。

今回は線を破壊した福助人形を制作し、造形線に対しての新しいアプローチを模索した。博多人形の制作技法と同じ型作り技法を利用したが、工程は本来の博多人形の制作工程より簡易的であり施釉も自己表現に基づいているため、博多人形というよりは一つの陶人形作品として完成させた。

シルエットに注視してもらうため、展示には光を用いた。人形そのままの形のもの、一部形を破壊したものを同一の展示台に整列させ、破壊されたものがより印象に残りやすくなるように努めた。破壊された人形は内側の空間が露出しており、展示台の光が人形の中の空間を通して現れることで型作りによってできる空間性を示すことにも繋がっている。



鈴木 麗海  
SUZUKI Reimi

ぬくもり

クラフト  
Craft

立体 陶  
H15×W90×D45cm 1点

論文:「ゆらぎ」のある形状を用いた陶器作品が与える印象とその効果



「ゆらぎ」のあるかたちは、不完全さを持ち合わせながら心地の良いリズムを演出し、生命感と温もりを感じさせる。



“人の手でつくるからこそ生まれるかたち”に注目し、自然で優しい印象を与える陶器の制作を試みてきた。器の形状に、制作過程で偶発的に生まれるかたちを用いることで鑑賞者に感じさせる「不完全さ」と「美しさ」の関連性に興味を持った。

論文内で「ゆらぎ」という言葉で定義したリズムのある曲線を口縁部に取り入れることで、陶という硬い素材を用いながらも、柔らかさとあたたかさを感じさせる作品を制作したいと考えた。また、複数枚を重ねて緩やかなラインを強調することで、器としての機能性だけではなく陶器の持つ精神性の表現を試みた。日常を豊かにしてくれる工芸作品として、「使い手」の心地よさと「作り手」の表現性を兼ね備えた陶による造形のさらなる可能性を模索している。

高橋 呼春  
TAKAHASHI Koharu

## 鏡

クラフト  
Craft

平面  
H77×W55cm 2点

論文：造形作品における鏡面の表現効果とは



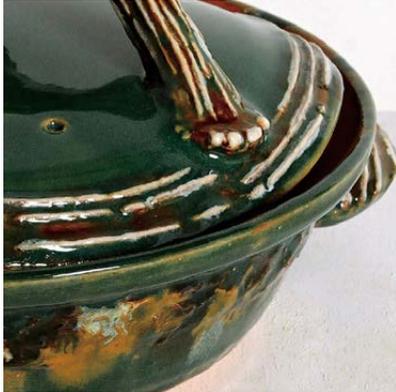
漆によって作り出された鏡面によって、空間に新しい次元を創出する。漆はその物質性を保ったまま、鏡面性を持つものとして鑑賞者に作用する。

鑑賞者の身体は、漆黒の鏡面に吸い込まれ、そして吐き出される。その動きは繰り返され、漆の生み出す虚の世界に入り込みながら、自分の居場所と視点を次々と変化させていく。

本物でありながら、決して本物たりえないものから、見るものは世界を把握する。

クラフト  
Craft

立体  
H14×W28×D23cm 1点 / H13×W29×D23cm 1点 /  
H13×W29×D23cm 1点  
論文: 主役・脇役となる器の考察 一宮川香山と北大路魯山人の作品を中心に一



この作品のコンセプトは、自然の風景を模した鍋である。私自身の趣味として山や海という自然に囲まれた空間で食事をする事が多くある。その時、野外で食べる料理は同じものでも室内で食べるより格段に美味しく感じることができる。なぜそのように感じることができるのか。私は、その理由として野外であれば自然の雄大な風景、静けさ、風、匂いなどのあらゆる新鮮な感覚を感じながら料理を楽しむことができるからだと考えている。つまり、野外で食べる魅力とは味覚以外の五感で食事を楽しむことができることである。しかし多くの場合、普段の生活では屋内で食べるの方が圧倒的に多い。そう考えたときに、私はできるだけ多くの人に野外での食事の楽しさを知ってもらいたいと心から思った。だから私は、自分が実際に経験し、肌で感じてきた自然の風景を鍋にデザインとして落とし込むことでこの鍋を使って食べる人に屋外で食べることと同様の感覚を肌で感じてもらい、食事の楽しさを最大限に味わって欲しいという思いを込めてこの作品を制作した。

玉木 希未  
TAMAKI Nozomi

## In the Mood

クラフト  
Craft

立体  
H200×D181×W180cm

論文：街のストリートにおける木材を活用した家具の提案



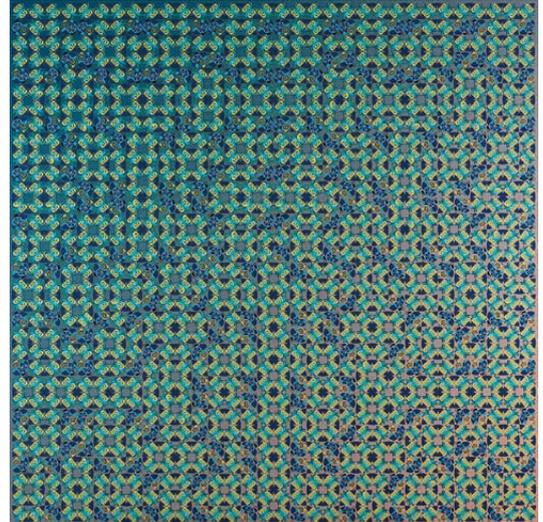
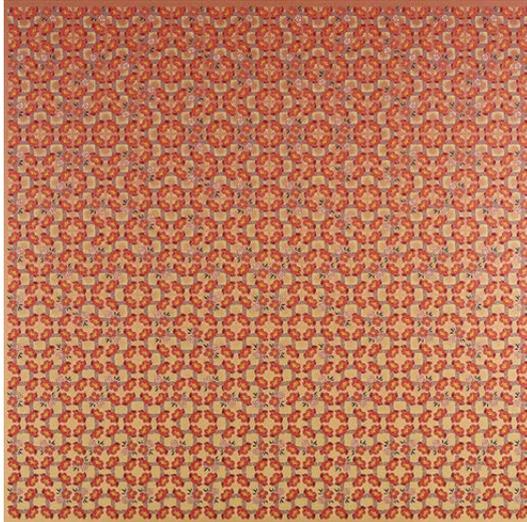
ジャズスタンダード・ナンバーより『In the Mood』。



国土交通省「2040年、道路が変わる～人々の幸せにつながる道路～」を元に歩道に置かれる家具を制作した。

写真右は、江戸時代の街並みに見られる屋台を参考に、机と屋台の二つの機能を持つ家具である。

可動性、シンプルな形状や丸棒の利用によって、利用者が自由に使い方を設定できる。



様々なテキスタイルデザインやパターンデザインの構造秩序が存在する中、本研究では、フラクタル図形のうちのひとつであるヒルベルト曲線を利用した文様制作を行いました。

各作品、2つずつユニットを用意してヒルベルト曲線上に配置することでそれぞれ異なった表現を生み出すことが可能になり、また、ユニット内の表現や使用する空間充填曲線の変化によっても、簡単に表現の幅を増やすことができました。



1 辺が 48cm の立方体の木枠に丸ゴムを張り、テグスで引っ張ることで形を固定した作品。伸縮性のある線材と視認性の低い線材の 2 つを活用した立体表現を実践し、線的な要素のみで構成される立体表現の新たな展開を提案する。本制作では形の決定に偶然性を取り入れ、自由に变形できることに重きを置いている。また、柔らかい素材であるにもかかわらず引っ張ることで緊張感が生まれ、支持体がテグスという視認性の低い素材であることで直線的な線材がそれだけで自立しているように見え、硬質な素材であると錯覚させる視覚効果を狙っている。

## 海邊 可奈子

KAIBE Kanako

構成  
Constructive Art

## 膨らみ

半立体  
H130×W130×D35cm 2点

論文：膨らみを持つ弾性を活用した造形表現



円形の木製パネルに伸縮性のある布を被せ10ヶ所を釘で固定した後、周りから綿を限界まで詰めることでできる膨らみを表現した作品。伸縮性のある布を用いることで点の間隔によって綿の入量が異なり、凹凸が生まれる。凹凸に光を当てると全体に陰影が生じ釘を打った場所には黒い影が強く落ちたことで、より膨らみや重量感を感じられる。布の伸縮性を最大限活用した作品となった。



本研究は、再現技術の発達によって精巧に作られるようになった模造品の利用価値が、「代用」にとどまらず、「模造品そのもの」としての新たな視点が生まれていることに触れて、模造品の中でも造花に着目し、新たな可能性を深掘りしながら生活に彩りを与える手立てを考察したものです。

生花とリアルな造花の心理的効果の差異について調査すると、造花である「アーティフィシャルフラワー」は「美しさ」「リラックス効果」が認められるものの、「自宅に飾りたいと思わない」という回答が多くなりました。よって私は、「アーティフィシャルフラワー」が持つ心理的効果を、十分に活かすことができる室内装飾品を提案しようと考えました。

調査で明らかになった造花の心理的効果と色の持つ心理的効果に関連付け、室内装飾品を6点制作し、それぞれの印象が異なるように配色と配置を心がけました。

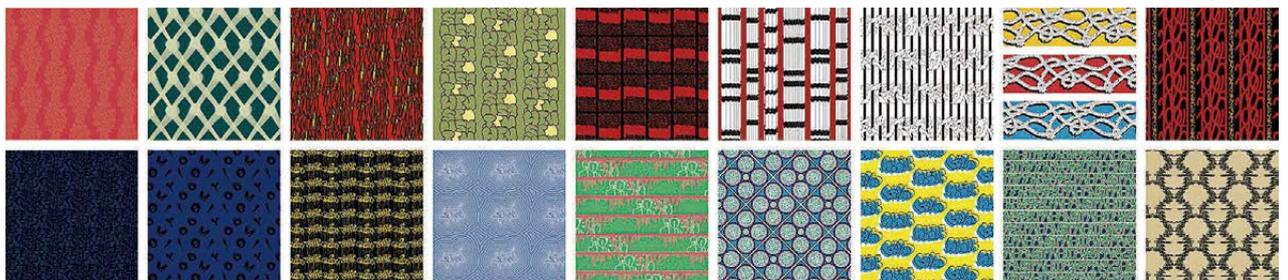
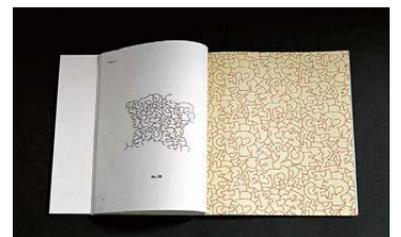
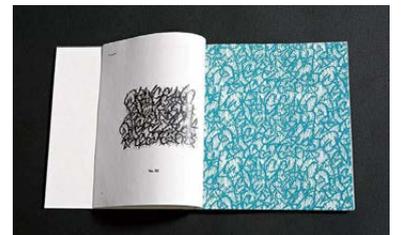
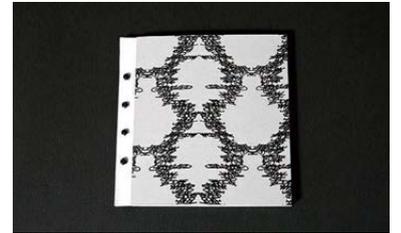
桑原 拓巳  
KUWABARA Takumi

## Taming graffiti

ビジュアルデザイン  
Visual Design

平面  
H26×W26×D1cm 1点 / H250×W56cm 3点

論文：グラフィティカルチャーの変容  
- 商業的アプローチの事例から -



野生を活かし、野生を殺す。調教には常に矛盾が孕んでいる。  
本作も同様であり、  
これらのテキスタイルが壁紙や包装紙、パッケージなどで日常生活に浸透した頃  
大人しくしていた彼らが、突然その牙を我々にむけるかもしれない。  
しかし、下位文化の叛逆こそが、私が望む革命の展開なのだ。  
本作はその布石に過ぎない。  
規格化された形状の隙間には、グラフィティの野生が身を潜めている。

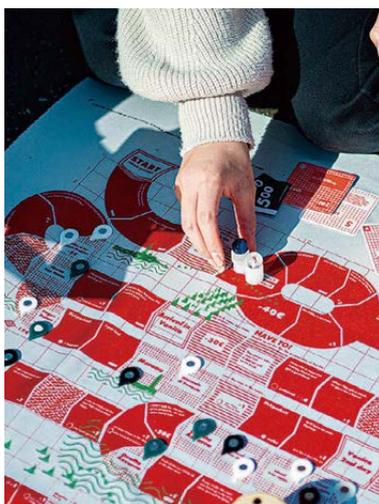
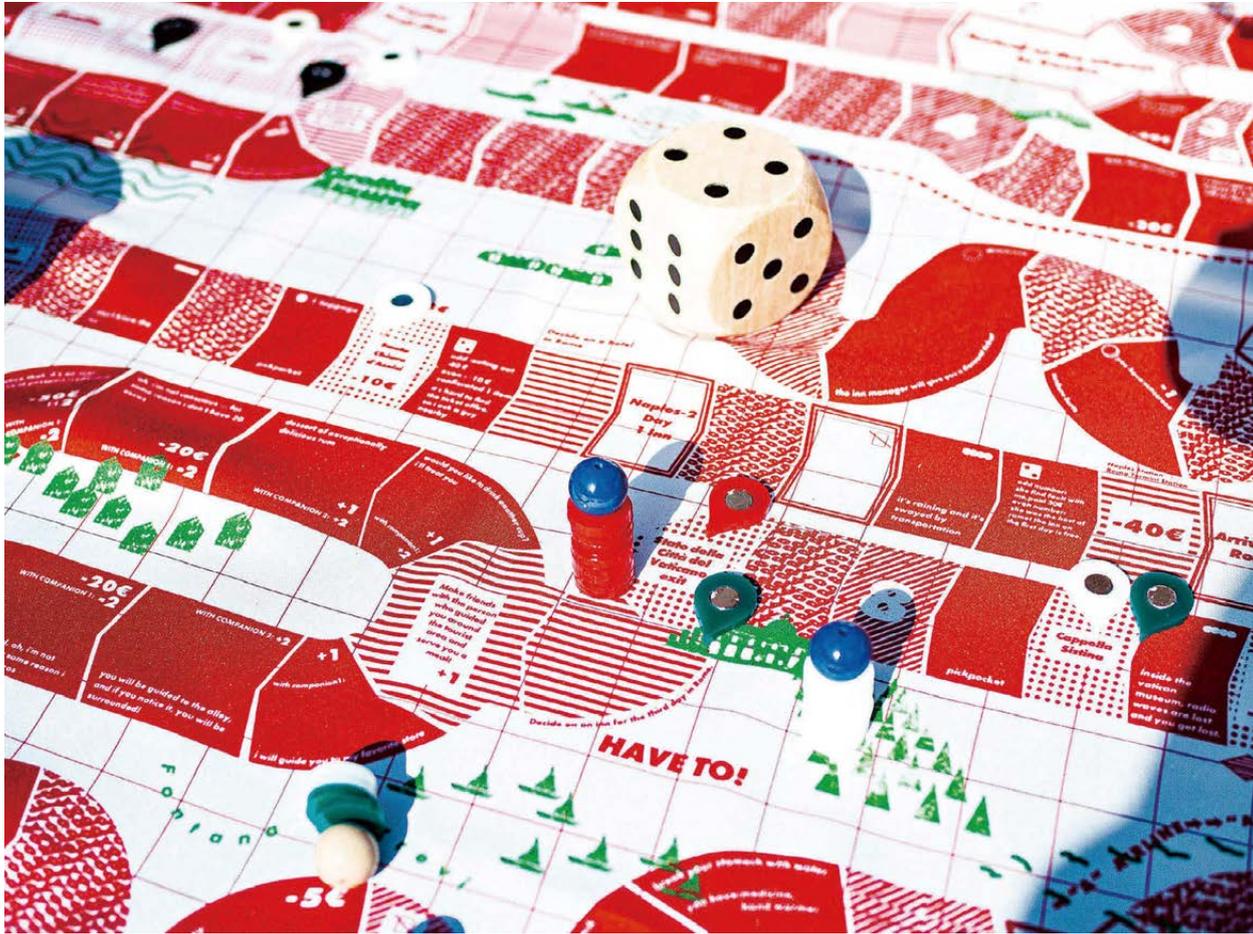
須賀 さりあ  
SUGA Saria

## ODDY DREAMY JOURNEY

立体  
103×103cm(最大サイズ)

ビジュアルデザイン  
Visual Design

論文：旅に関するグラフィック表現



自分と違う色の瞳を持った人、夏なのに湿っていない海の潮の香り。  
忘れられない旅の思い出は誰にでもあるはずです。

旅に出るのが難しい世の中でも  
広げるだけで、どこまでも旅に出ることができる。  
知らない街に行ってみたくなる。  
そんなボードゲームを作りました。

伊藤 莉奈

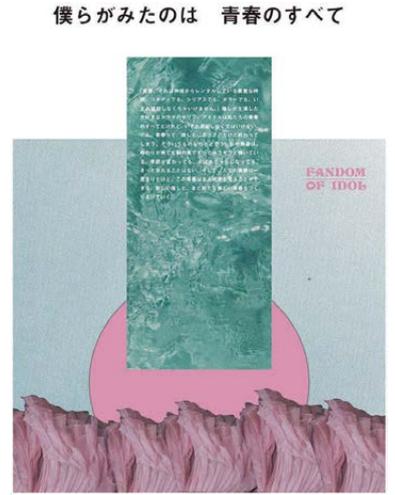
ITO Rina

ビジュアルデザイン  
Visual Design

FANDOM OF IDOL

ポスター  
H728×W515cm 14点

論文：グラフィックデザインにおける身体を用いたアナログ表現



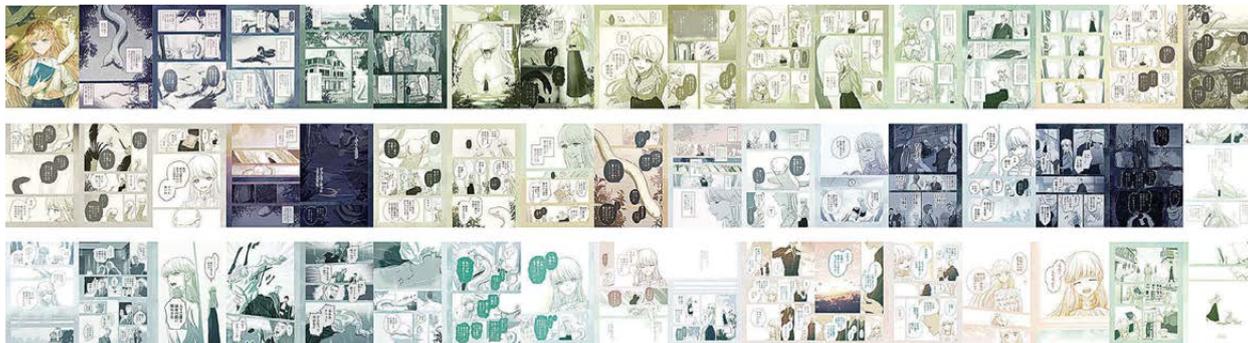
ファンダム (fandom) は、ポップカルチャーやスポーツなどの熱狂的なファンによって作られる世界や文化のこと。誰かを好きになって応援することってすごいことなのに、その対象がアイドルというだけで否定的な反応をされることがある。そんな視線を変えるきっかけのひとつになったらと思い、このグラフィックを作りました。



友を失った一匹の蛇が、ある悩みを抱えた少女と出会う物語です。互いの言葉が立ち直るきっかけを与えてくれて、読んだ人の心のどこかが救われるような気持ちを描けたらと思制作しました。

従来のモノクロ漫画の形式を崩しすぎないように色を取り入れることで、読みやすさを保ちながらも、登場人物の心情や、場面の時間帯などが感覚的に読み手に伝わるように工夫しています。

誰かの紡いだ物語が今日もどこかで、名前も知らない誰かを救っているのだと、そう思います。

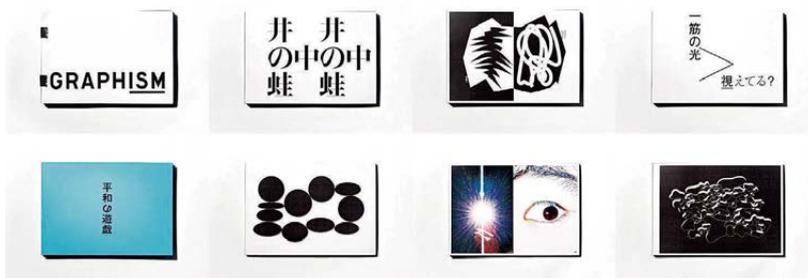
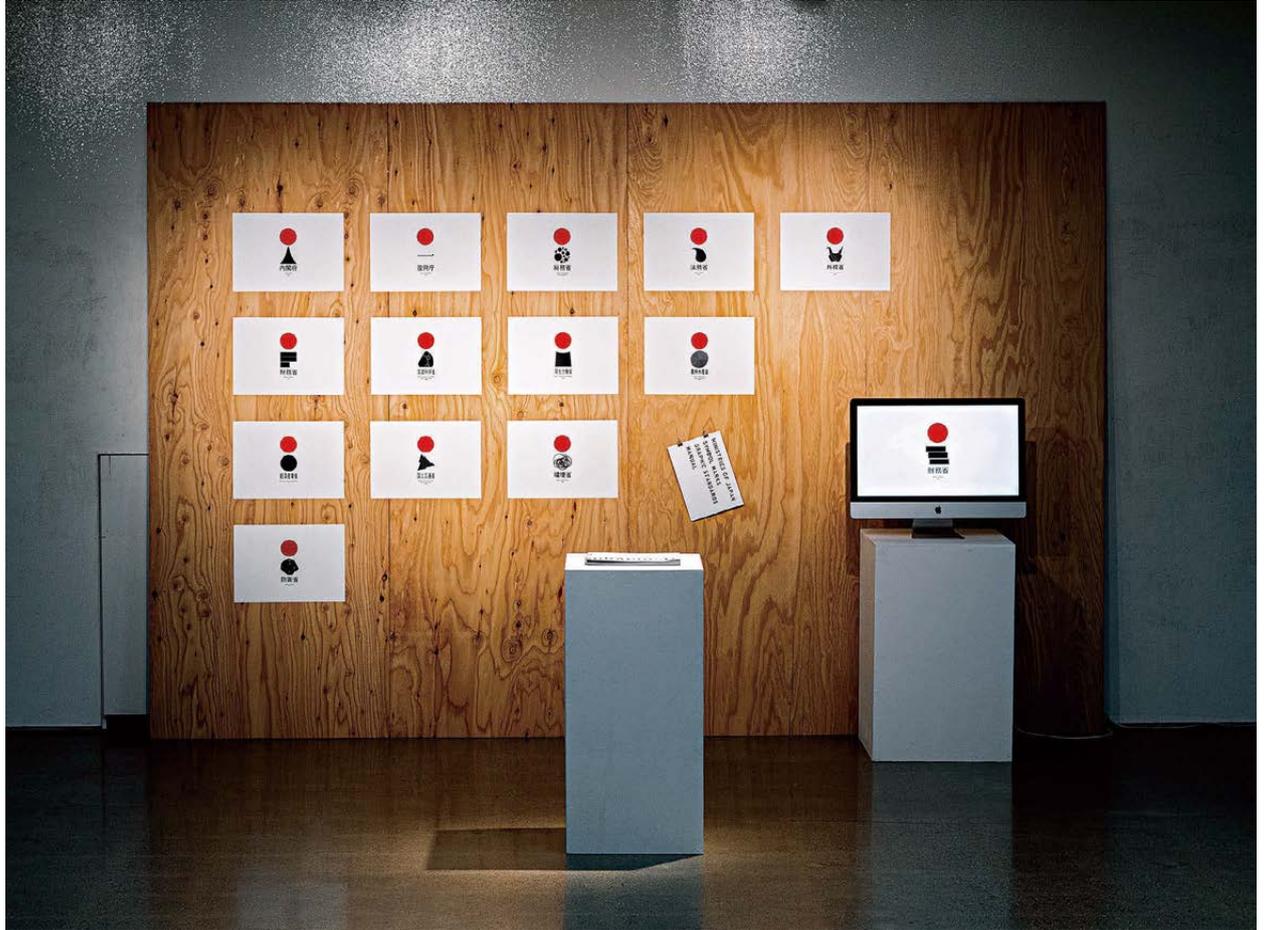


岡本 太玖斗  
OKAMOTO Takuto

グラフィズム

ビジュアルデザイン  
Visual Design

印刷物、映像、冊子  
H29.7×W42cm 13点 / 3840×2160 2分48秒 1点 /  
H21×W29.7×D0.5cm 1点 / H21×W29.7×D1.3cm 1点  
論文：日本の行政に対するデザイナーの介入



生きていること  
死んでいること  
何かフラッシュした。  
その定着と実践

小川 日菜子

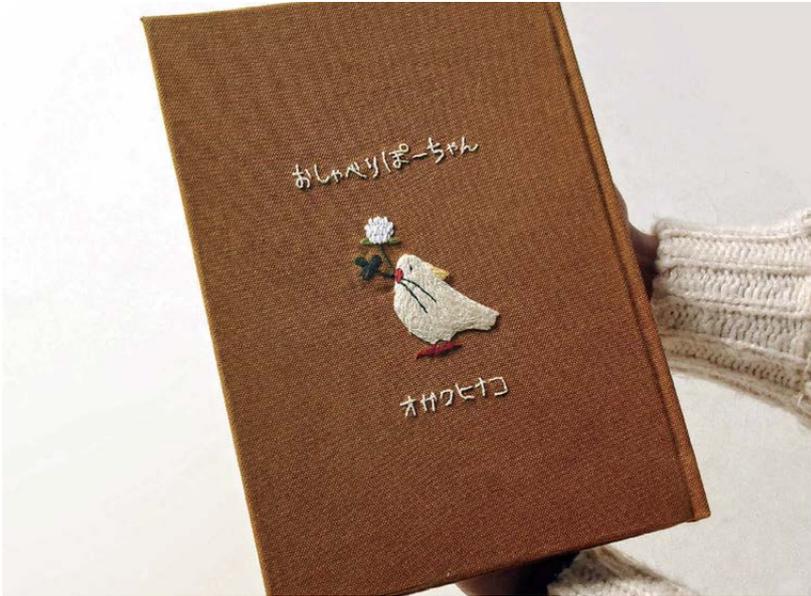
OGAWA Hinako

ビジュアルデザイン  
Visual Design

おしゃべりぼーちゃん

冊子  
H1.8×W21.5×D30.5cm 1点

論文：電子マンガと印刷物としてのマンガの表現形態の差異と特色



うまく話せない青年と、おしゃべりな鳥と、  
少々ちゃっかりしている少年。

年齢も育った環境も違う彼らは「話す」こ  
とを通じて心の距離を近づけていく。

作品の舞台が手芸店ということで、刺繍を  
施した表紙で手製本しました。電子コミック  
にはない紙や布の手触りによる温かみを表  
現しました。



吹田 雛乃  
SUITA Hinano

まくら

ビジュアルデザイン  
Visual Design

冊子  
H22×W23cm 1点／H31×W32cm 1点

論文：挿絵画家ウィリアム・ヒース・ロビンソンの作品研究  
— 「ヒース・ロビンソンの機械」シリーズについて



宙ぶらりんだった、2020年の私から、わたしに。





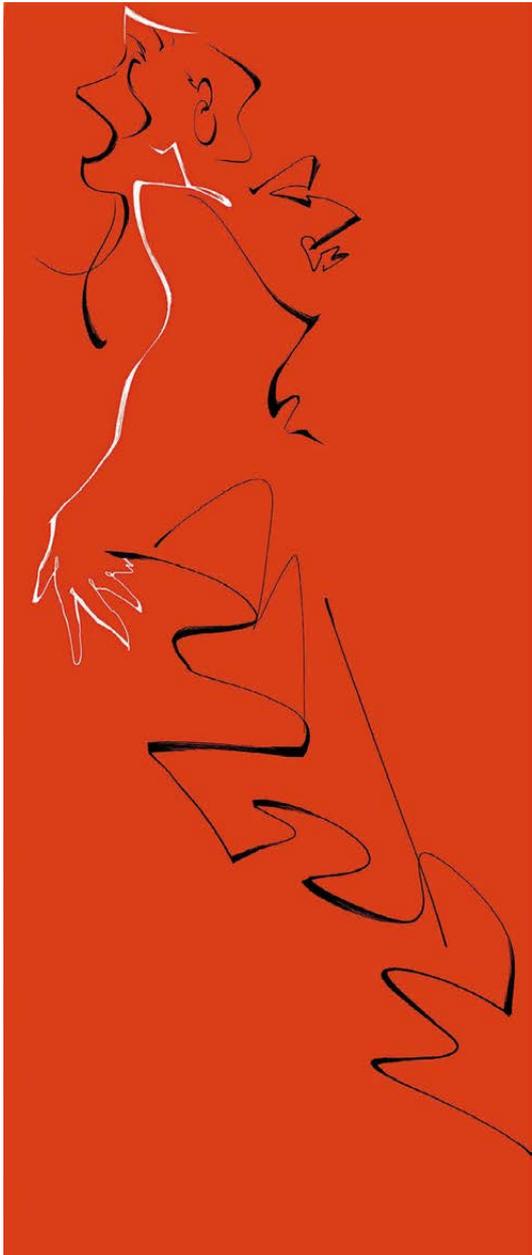
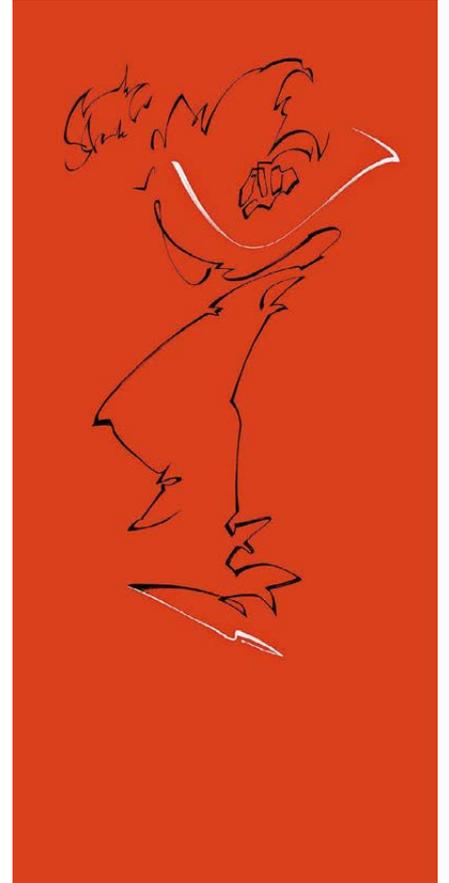
中村 日香  
NAKAMURA Nichika

ビジュアルデザイン  
Visual Design

LINE

イラストレーション

論文：書とカリグラフィーに学ぶ強弱のある線の探究とラインアートへの応用



かっこいい線が描きたいです。

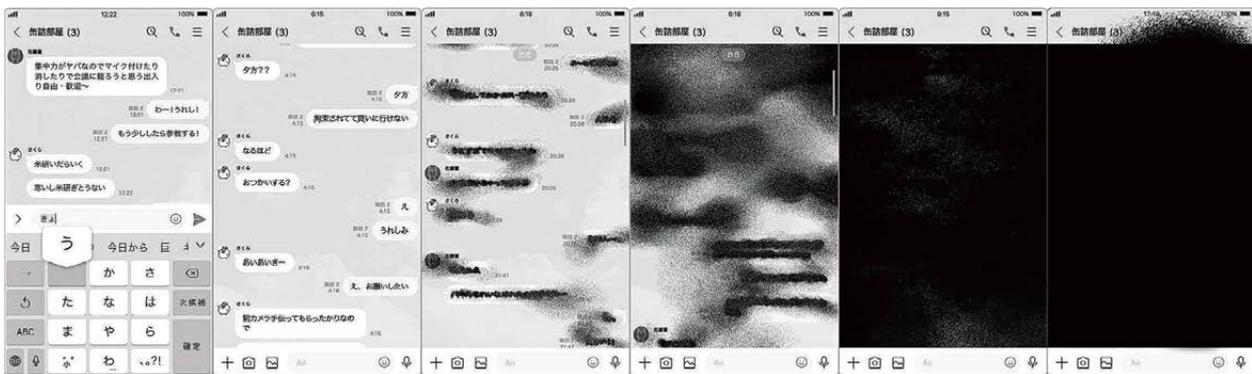
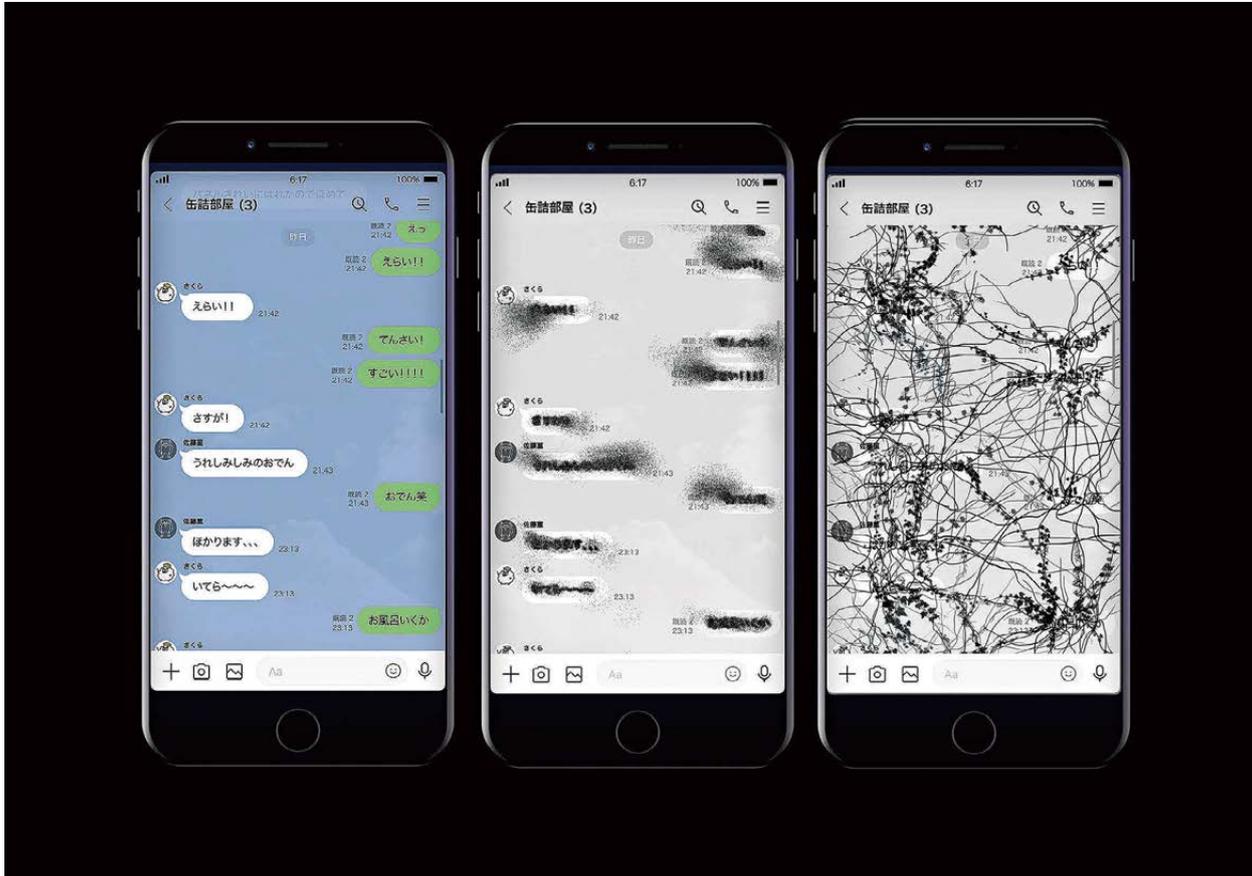
文谷 真由香  
BUNYA Mayuka

ephemeral font

ビジュアルデザイン  
Visual Design

映像  
H1334×W750px 1分45秒 3点

論文：打ち言葉におけるコミュニケーションの考察



SNSの発達などにより、書き言葉と話し言葉の間に打ち言葉が生まれました。打ち言葉の性質をビジュアルで表現しています。

松村 岳  
MATSUMURA Gaku

ビジュアルデザイン  
Visual Design

## A SILVER

ポスター／フライヤー  
H147×W103cm 1点／H26×W18cm 15点

論文：2000年代以降の映画作品における舞台芸術の表現



「映画体験のビジュアル化」をテーマに、ポスターとフライヤーという映画体験におけるアナログ媒体の形態でフォーマットを揃えたシリーズとなる複数種類のビジュアルを制作した。

今日「映画をみる」という言葉はとても広義である。映画館に足を運び大スクリーンで、レンタルして家のテレビで、移動中にスマホの配信サービスで。場所も時間も選ばない映画はますます身近な存在になっている。そしてそれは、私たちがどこでその作品と出会い、向き合うかを自ら選択することができるようになったということでもある。

“SILVER”は「銀幕 / Silver screen」に由来し、それは作品と対面する度に等しくそれぞれ立ち現れる映画体験であり、ビジュアルそれぞれを“ひとつの SILVER”という意味を込め表現した。

また2021年現在、困難の続く映画業界・映画館へ思いをめぐらせ、この作品から改めて映画・映画館を思い起こし意識してもらえたらと願う。



デザイン専攻

情報・プロダクトデザイン  
環境デザイン  
建築デザイン

DESIGN

INFORMATION AND PRODUCT DESIGN  
ENVIRONMENTAL DESIGN  
ARCHITECTURAL DESIGN



毎日同じチューブから出す毎日同じ味の歯磨き粉に飽き飽きしてきた人のための、カプセル型の歯磨き粉です。カプセル型にすることで、はみがきをするごとに歯磨き粉の味や効果を選ぶことができ、見た目も可愛く、毎日ハッピーにはみがきをすることができます。

太田 明理紗

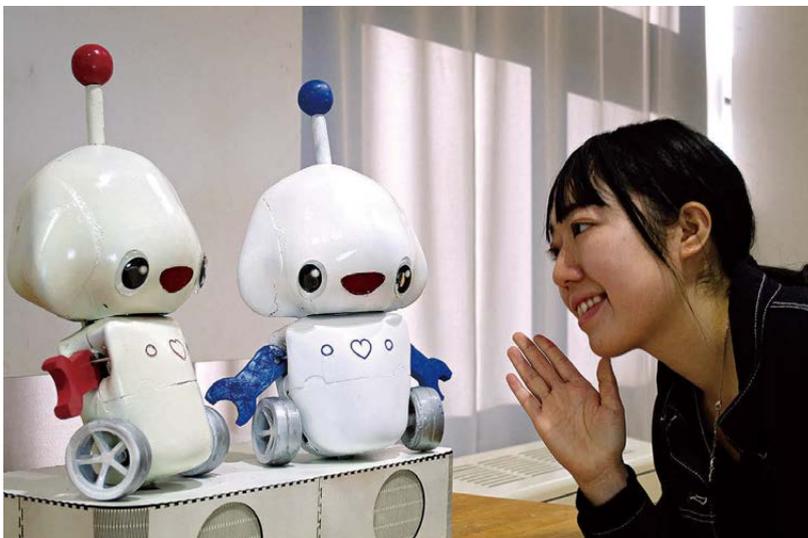
OTA Arisa

情報・プロダクトデザイン  
Information / Product Design

ロボット語の世界

立体  
H50×W60×40cm 1点

論文：若者における携帯型 マスコットホルダーを持ち歩く理由とその特徴



IOT 社会が進む中で、もしこの世界がロボットで溢っていたら、人間の分からない言葉でこんな会話を始めるかもしれません。そんな世界が来ることを見越しての風刺作品として制作しました。

このロボットはカメラで顔を認識し、ジェスチャーで動きを認識します。そのため、状況に応じてロボットの反応が変わるので、様々な反応を楽しむことができます。



大貫 亜実  
ONUKE Tsugumi

プロダクトデザイン  
Product Design

## Haptic with you !

立体  
H76×W80×54cm 1点

論文：触覚がドアの「押す・引く」判断に及ぼす影響の研究  
ドアレバーの触覚差による「押す・引く」の誘導



私たちの生活の中で「触覚」という感覚が占める情報知覚の割合はわずか1.5%と言われている。また、同じときに同じ触感を誰かと共有するという体験が日常の中にあまりないということに着目した。

普段あまり意識されていない「触覚」を研ぎ澄まし「共有」しコミュニケーションを取ることを目的としたのが「Haptic with you !」である。

「Haptic with you !」は同じときに、同じ触感を共有して遊ぶデバイスである。見た目は同じ光るデバイスを触ると、振動モーターによってそれぞれ異なる振動パターンが再生される。その触り心地は、触ってみるまで、見た目ではわからない。そして自分の触った触感は、もう一人の手元にあるデバイスで再生され、その触感が共有される。その中から同じ触感のものを探し出すという

触覚を通したシンプルな遊びだ。触感自体は目に見えるものではないけれど、触感の共有を同じ光の色を使って目に見える形にする。今、自分と同じ触感を相手も感じているということが見える。

「触感の共有」を通じて、誰かとコミュニケーションが取れたなら、今までにない感覚や感情が生まれるかもしれない。

金澤 楓子  
KANAZAWA Fuko

日本うんこ史

プロダクトデザイン  
Product Design

半立体  
H21×W30×D15cm

論文：大人が考える「子どもウケ」する商品  
～うんこ商品から考える魅力の相違～



うんこにまつわる作品や商品デザインの歴史を辿ることで、デザインにおけるモチーフの変容とイメージの変動を表現した。

あらゆるものに対するイメージや価値観は、そのもの自体は変わらずとも、時代の流れとともに広範な影響を受け変化していく。一見、不変的と思われるモチーフも然りである。

うんこは、人々が持つ価値観が大きく変動したモチーフの一つだ。その歴史を紐解くと、うんこを主題とした商品数の増加、商品カテゴリーの多様化、作品における描写の変化などが見受けられる。忌み嫌われ、

禁忌とされる存在から、ギャグ要素を持った奇抜な存在に転じ、今では子ども向け商品において頻繁に使用される人気モチーフの一つとなっている。

知らぬ間に起こっている身の回りの変化に気づくことができれば、ありふれた時間が小さな発見で溢れ、今より楽しくワクワクとした毎日になるかもしれない。



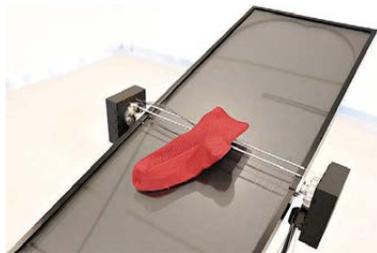
小林 琴音  
KOBAYASHI Kotone

## 嗅ぎ分ける流れ

プロダクトデザイン  
Product Design

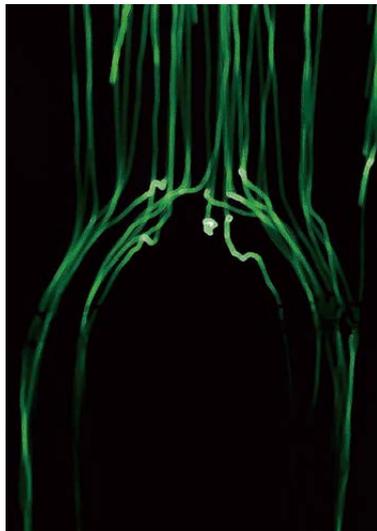
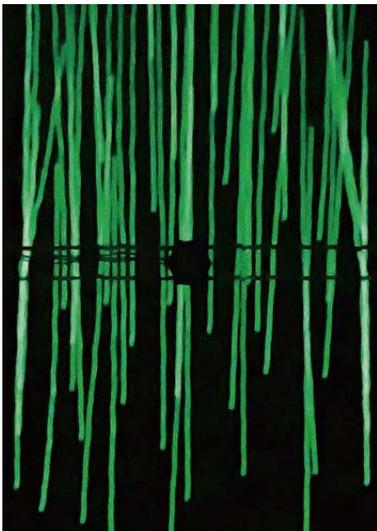
インタラクティブアート・立体  
H98×W90×D60cm 1点

論文：嗅覚情報の表現伝達を行う装置の提案



良いニオイに惹かれて飲食店に入店したり、また嫌なニオイを嗅いで顔を背けたり、ニオイによって引き起こされる本能的行動がある。それは人間だけではなく、ミツバチが花に集まったり、犬がマーキングしたりと生き物たちの行動に作用する力を持っている。

嗅ぎ分ける流れはニオイによって動きが変化するインタラクティブ作品である。



粒が斜面を流れることを繰り返し、それを鑑賞する。鑑賞者がニオイを近づけると、ニオイを避けるように粒が流れ、作品と鑑賞者のインタラクションによって流れがダイナミックに変化する。

## 佐藤 紀乃香

SATO Kinoka

プロダクトデザイン  
Product Design

## 非接触振動入力装置

デバイスアート インタフェース  
H138×W59×D44cm 1点

論文：公共端末におけるジェスチャーを用いた非接触入力方法の検討



非接触入力装置は、非接触で入力を楽しむためのデバイスです。2020年は新型コロナウイルスによる感染症が拡大し、衛生への意識が大きく変化した年でした。それに伴い、特に不特定多数が触れるものにおいて、触らずに操作できることの需要は高まっています。私は卒業論文で、公共端

末におけるジェスチャーを用いた非接触入力方法について調査・実験を行い、非接触入力は適度に難しく、入力の手応えを感じにくいことに気がつきました。

この作品は、そんな難しさをあそびに転換し、実体が動くことで手応えを作り出すことにフォーカスした作品です。

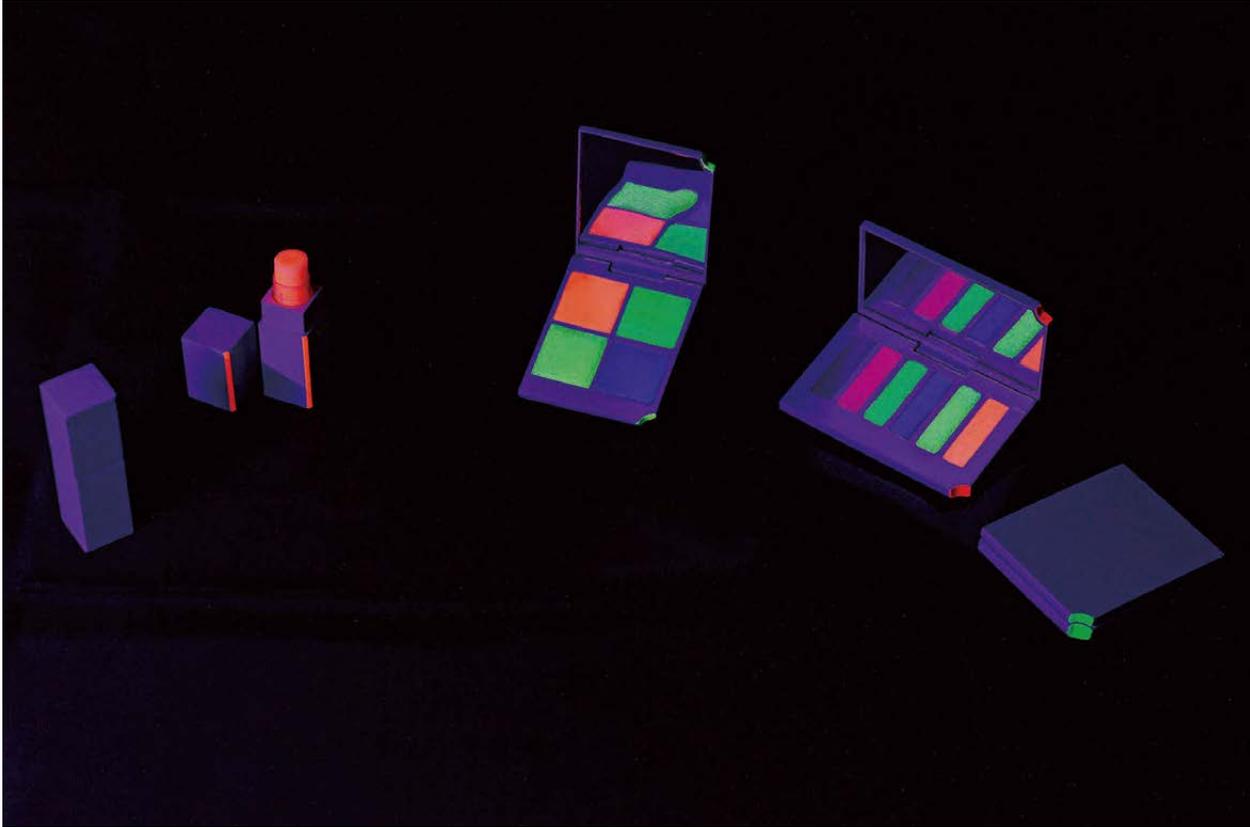
鈴木 琢己  
SUZUKI Takumi

プロダクトデザイン  
Product Design

## 境のない化粧品

立体  
H5×W20×D15cm

論文：メイクにおけるジェンダースtereotypeと化粧品の関係性  
—メイクをする男性が抱える問題—



女性がメイクをするのはマナーである、男性がメイクをするのは変だ、そんな性別によってあるべき姿を決めつけてしまう考え方”ジェンダースtereotype” に対しての疑問を投げかける、そして考えるきっかけを与えるような作品として制作したのが、この境のない化粧品である。

本作品はブラックライトに反応して暗闇の中で光る蛍光塗料で作られた化粧品である。暗闇というのは性別であったり人種であったりといった人の特徴が限りなくわかりにくくなる環境であり、そのような環境下でのメイクを通し性別に関係なく自分を表現するメイクに触れることで、メイクにおけるジェンダースtereotypeに対し考える機会を得たり、またこの作品を目にした人が疑問や問題意識を感じてくれることを願っている。



これはイラストの描かれたカードを組み合わせて『新生命』を生み出し、すぐにその生き物を褒め合うゲームだ。「なにか生み出したあなたはそれだけでえらいすごい！」そんな気持ちがぎゅっと詰まっている。「プレイ後はなんとなく幸せな空気になるといいな」と思う。

レポート、毎日のごはん、この作品集だって、この世に何かを生み出す全ての人々は本当に素晴らしい。どんなに自信がなくなともそうだ。もし胸を張って雑に、投げやりに、工夫もなく褒め合ってみるとどうだろう。意外ともらった側は嬉しい。投げかけた側も楽しい。その結果もっと面白いものが生まれる可能性もある。あなたの褒め言葉はそれだけの力がある。ただそれだけのことを「楽しいね」と言い合いたかった。

あなたは とっても すごい！

西坂 彩  
NISHIZAKA Aya

プロダクトデザイン  
Product Design

## NEO JAPAN BUGGY

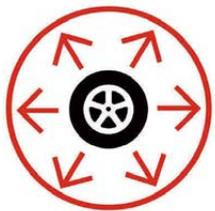
種類  
H72×W60×D72cm

論文：キッズプロダクトデザインに関わる考え方の国際的な相違について

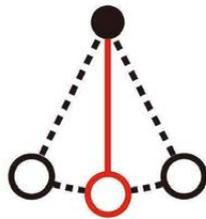


NEO  
JAPAN  
BUGGY.

日本での生活に適した  
あたらしいベビーカー



大きな車輪



ゆりかご座席



◆型車輪配置

外観の美しさ、操作性、走行性を追求した  
大車輪ベビーカーです。

座席はゆりかごのように揺れる作りになって  
おり、こどもにとっても快適な乗り心地を考  
え製作しました。



制作コンセプトは、障がい者とともに生きるために私たちができることを考えるきっかけを作るからくり絵本である。

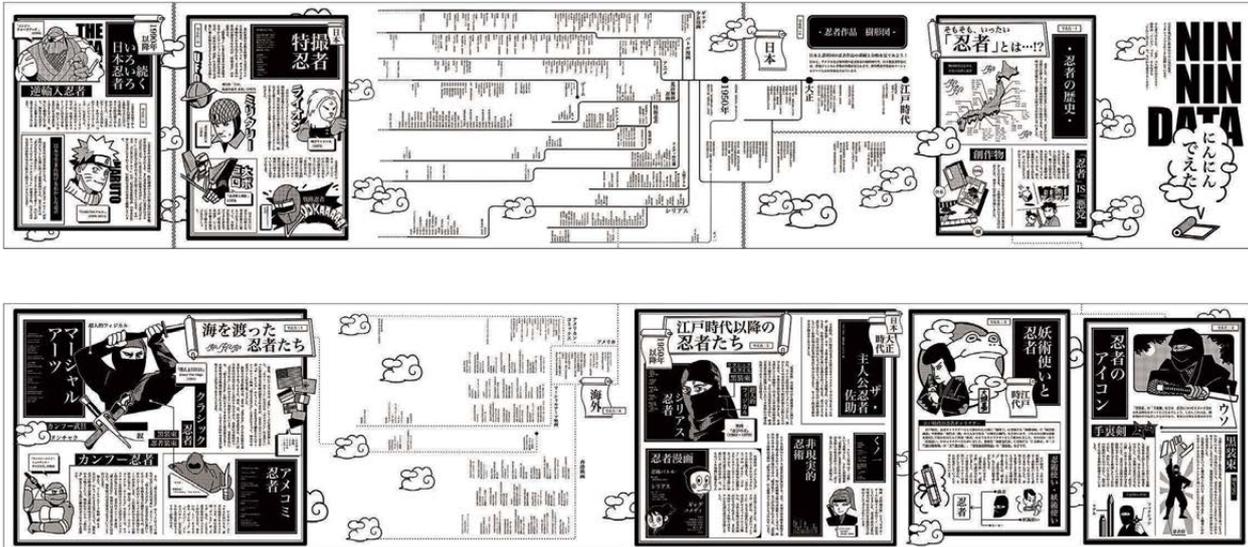
この本を読むターゲットは健常者の子供で、共に生きて行くために私たちができることは何ということを知ってもらうきっかけになると思い対象とした。

内容は、片側前腕欠損児が食事中に遭遇し得る困りごとをまとめたものと、それを解決し得る自助具の一例をイラスト化したものである。

絵本の流れは、主人公がふと、隻腕のクラスメイトに興味を持つ事から始まる。興味を持った主人公は、片側前腕欠損児がどういったことに困りごとを感じているのか、その困りごとを解決するにはどういものが役に立つか調べ始める。

本の見開き下側のページに困りごとのイラストを、次のページの上側に解決し得る自助具の一例のイラストが記載されており、自助具の一例のページには、簡単なからくりやパズルを施している。自ら手を動かして考えることで状況や道具について考えるきっかけを作るためである。

最後のからくりのページには、きみだよという言葉とともに鏡があらわれ、自身の顔が映る。これは、どんな道具よりもあなたの協力が大事なのだということを示している。最後にこの本で伝えたいことは、私達が普段何気なくしている食事動作の中で片側前腕欠損児に困りごとがたくさんあるが、困りごとを解決してくれる自助具が数多く存在すること、共に生きて行くことの大切さである。



日本を飛び出し、海外でも大人気の「忍者」。

漫画や映画、ゲームなどの多くのコンテンツに登場し、日本だけでなくアメリカを始め諸外国においても人気の存在として定着しています。そんな忍者について考える時、一体何がイメージされるでしょうか。例えば手裏剣、刀、忍者装束。さらに、非現実的な忍術、数々の独特な道具、暗殺、天井裏、などなど…

国内外において人気の存在として定着していますが、その一方で何やら怪しげな要素もイメージとして根付いています。加えて、しばしばカタカナで「ニンジャ」とも呼ばれる海外での忍者や忍者作品とは、実際にはどのようなもので、どのように展開しているのでしょうか？

忍者という存在について、世間一般で言葉としてもイメージとしても知られている一方で、同時によくわからない存在であるとも考え、忍者に関する情報を紹介するものとして本作「にんにんでえた」を制作しました。

本作では忍者の登場する小説、映画、漫画、アニメ、ゲームなどの作品を分類した樹形図をベースに、江戸時代から現代までに制作された創作物に登場する忍者の表現とその系譜を、主にテキストと図で構成したインフォグラフィックとして紹介しています。さらに、国外のフィクションに登場する忍者の様相についても触れ、グローバルに展開する忍者の情報をまとめています。

なんとなくは知っているけれど、忍者って？

そんなあなたも、「にんにんでえた」で忍者フリークになりましょう！

吉村 水希  
YOSHIMURA Mizuki

## 知育入浴剤バストケル

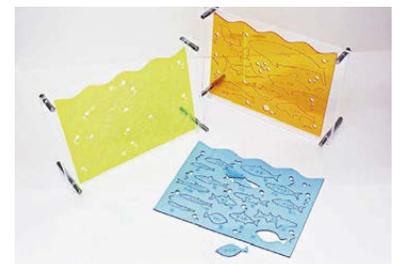
プロダクトデザイン  
Product Design

入浴剤  
70×11cm

論文：家庭用ゲームの変革・評価とそれを取り巻くメディアの研究

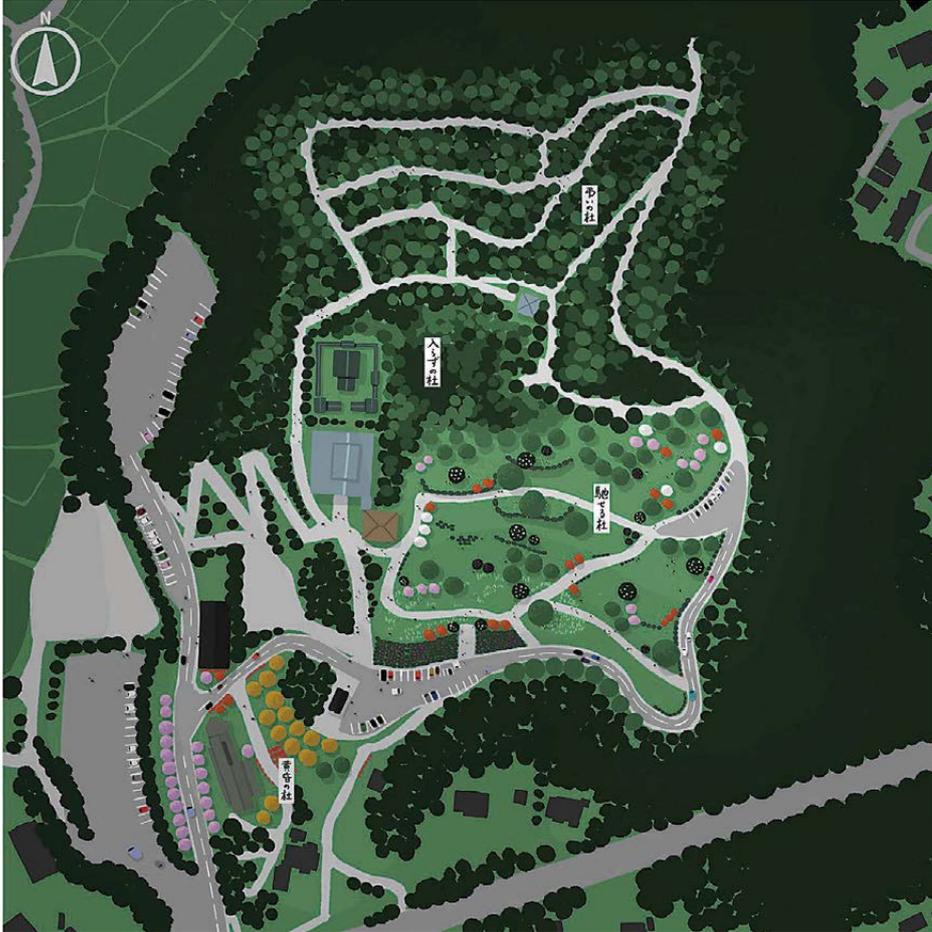


これまでのお風呂の時間での入浴剤は 入浴剤の中から出てくるおもちゃ、入浴剤自体の色だけであり、ターゲットは小学生全学年で、幼児は平仮名表をお風呂の壁に貼ったりするが、湯船の中に知育的な プロダクトはないなという点から何かできないかと思った。入浴剤上部には水溶性のオブラートが貼り付けてあり、これが湯船に浮かぶと同時に文字も浮かんで見え、入浴剤本体にはおまけとしての「答え」が入れられている。



環境デザイン  
Environmental Design

模型 / パネル  
H80×W80×D20cm 1点 / H30×W30×D20cm 3点 / H59×W300cm 2点 /  
H30×W30cm 3点  
論文：樹木葬基地のランドスケープとその評価に関する研究  
- 用・景・環の側面からみる樹木葬基地の環境デザイン -



樹木葬基地を取り巻く空間のランドスケープデザインの提案。  
対象地は、茨城県笠間市に位置する常陸国出雲大社とした。  
弔いの時間、日常の時間などを「ストーリー」  
として捉え、ストーリーに沿って「弔いの杜」

「入らずの杜」「馳せる杜」「黄昏の杜」  
の4つの森をデザインした。  
デザインの主要要素を植栽とし、樹種や花  
種の違いから「季節の移ろい」「生と死」  
などの様々な時間軸を体感できるようにし  
た。

「墓としての空間」「杜としての空間」「馳  
せるための空間」「芸術を楽しむ空間」など、  
多様な空間が混ざり合う、通常の墓地とも  
森とも異なる「時間軸」「生者と死者とが  
共存する場所」としての新たな可能性を考  
えるランドスケープデザインの提案。

勝山 祐衣  
KATSUYAMA Yui

## 農と暮らす - 畑の中のサードプレイス -

環境デザイン  
Environmental Design

模型／パネル  
H11×W52×D60cm 1点 H20×W140×D90cm 1点／  
H59×W84cm 6点  
論文：地方都市近郊における農的暮らしの可能性  
—茨城県5自治体を事例として—



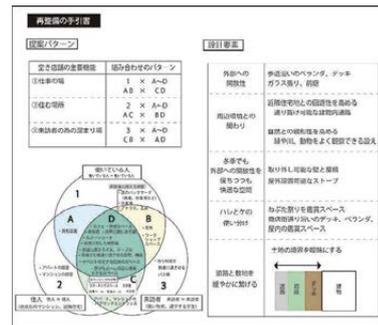
「農的暮らし」は、経済活動に満たない農的活動をそれぞれの尺度で生活に織り交ぜる、半自給的なライフスタイルである。本計画は、農的暮らしを発信するサードプレイスの提案である。



畑の中のロケーションを活かし、農景観を意識したオープンオフィス、食堂、小さなヴィラを配置する。市街地と農地の境界となるエリアにおいて、短期的に農と「出会う」「はたらく」関わり方に加え、長期的な「暮らす」体験が見えることで、来訪者はより身近に農的暮らしを感じる。デスクワークの気分転換に外に出ると感じる緑や土の匂い、田んぼ道の散歩、畑を眺めながらの新鮮な野菜食は、農地のそばで暮らすからこそ享受できる癒しである。

環境デザイン  
Environmental Design

模型 / パネル  
H40×W50×D20cm 1点 / H40×W30×D20cm 1点 /  
H60×W100×D20cm 1点 / H40×W60×D20cm 2点 / H59×W84cm 5点  
論文：コミュニティの場から見た個店集積型マーケットの可能性



コンセプトは、「来訪者、住人、働く人が関わりあう商店街」である。

青森県弘前市にある土手町商店街を対象地として選定した。現在、空き店舗の増加や、歩行者の減少により、商店街には賑わいが失くなってきている。

その商店街を商いの場所（消費をする場所）という役割だけでなく、暮らしの居場所（自宅の延長線上として使えるサードプレイス）という役割を持たせて、来訪者、住人、働く人がそれぞれ心地よく過ごすことがで

き、交流できる場所として、リ・デザインを行った。3者が気軽に集まり心地よく滞在できる暮らしの場所は、少子高齢化が進み、他者との緩やかなつながりが必要とされている中で、貢献できるのではないだろうか。

また、「再整備の手引き」と題した通り、手順やパターンを作成し、街や時代の変化に対応しながら憩いの場所を提案できるよう、応用性を持たせた提案とした。

具体的な再整備の場所として、空き店舗4つと利用者が少ない広場を選定した。「自

宅の延長線上に使える街のリビング」や、「街に開かれた共用スペースを設けた住宅」「心地よく時間を過ごすバス停の溜まり場」「来訪者が日常的に仕事に親しめる工房」、「自然に親しめる広場と川沿いのカフェ」を提案。

設計では、外部への開放性、周辺住宅との繋がり、冬季の快適性、ハレとケの使い分け、道路と敷道を緩やかに繋げるといった点に特に配慮した。

## 護 ことみ

MORI Kotomi

環境デザイン  
Environmental Design

## まちを結う川縁

模型／パネル  
H18×W60×D60cm 4点／ H84×W59cm 6点

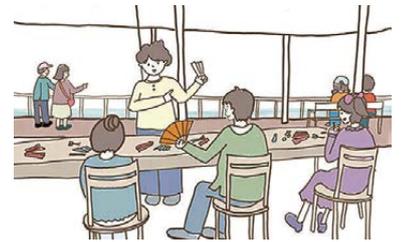
論文：古着店が集積する商業地の特性と景観 —下北沢を事例として—



名古屋市を南北に流れる堀川は、名古屋城築城の際に開掘され、物流の中心地として街の発展を支えていた。また、市民に親しまれる憩いの場でもあった。近年は、水質悪化の問題等により、人が寄り付かない状況にある。そこで、堀川が再び活気にあふれる街の軸として機能することを目指して、堀川沿川の空間と、周辺に点在する歴史・文化・産業の資源を活用し、街と一体となった河川空間を計画した。

川沿いを周辺の特徴から4つのエリアに分け、それぞれテーマを設定し、それらに沿った船着場を設置した。4つの船着場の間は、船に乗って移動することができる。また、船着場は街に点在する歴史や産業を巡り歩く際の拠点としての役割を果たす。人々は、船着場から船着場へ、そして船着場から街の中へと繰り出していくことで、街の歴史・産業を知り、体感することができる。

堀川が名古屋の歴史・産業と人々をつなぎ、街への愛着や街の回遊性を高める。



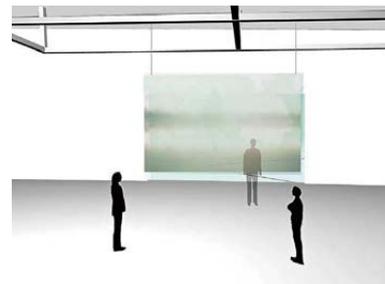
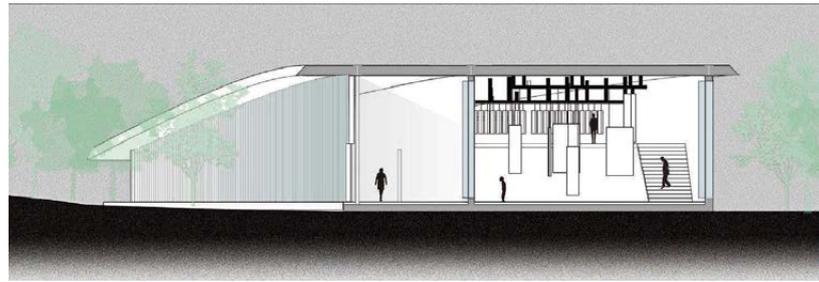
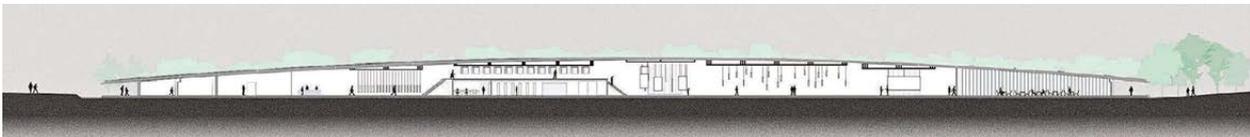
河合 瑛大  
KAWAI Akihiro

建築デザイン  
Architectural Design

## 像を重ねる -Multiple layer photography art museum-

模型／パネル  
H15×W82×D82cm 1点／H30×W100×D250cm 1点

論文：ドナルド・ジャッドの改修事例における作品の展示手法に関する研究



今日の現代アートでは「写真」というものは表現のための1つのメディアに過ぎず、平面・立体・映像など表現形態は多様化し「写真」は単なる1枚の平面作品であるとは言えない。「写真」は被写体の光を感光材に反応させ像を写すが、それは肉眼で見たリアルなものに限らない。「写真」というものはリアルだけを映さず、作家の思想や概念からその表現は抽象的

に、曖昧なものへと変わりうる。フィルムカメラなどのアナログ物の偶然性、デジタル加工による表現など技法や印刷紙の素材も多様だ。多重露光などの技法にもあるように被写体の像が何層にも重なり、やがて平面から逸脱した立体物や映像作品、さらに空間上に設置させるインスタレーションへと展示形態となり、その表現はさらに広がる。この美術館は「写真」を媒体にした作品、

天井から吊るし写真を重ね、空間上に拡張していくインスタレーション形式の作品を展示し、「写真」の新たな表現を展開させるミュージアムを目指す。

建築デザイン  
Architectural Design

模型／パネル  
W130cD110×H33cm 1点／W84×H59cm 6点

論文：歴史都市パタン（ネパール）を構成する共用空間：その継承と現代の変容



ネパールの歴史都市パタンにおいて、街路沿いに失われつつある共用空間を、住区内で再生する提案。

ネパール・カトマンドゥ盆地の歴史的都市では、建物の基壇や東屋のような共用の場所が市民生活を支え、その活気が都市の魅力となっている。都市化や COVID19

を契機として利用が困難となるこれらの空間を、生活文化と空間をともにしてきた住区内で再構築する。

住民の生活を支える機能を共用する、新たな生活拠点となる「幹」を住宅周辺の中層階部分で作る。そこから住居までを枝となる道で連絡し、屋内外の生活行為が

連続する。ここが、多様な人々が行き交う街路と、外来者の長期滞在空間としての屋上加えた、新たな移動・滞在空間となる。

これらは現地で調達可能な鉄筋・竹によって作り、住民の生活行為に応じた時間スケールでの増築・改築を容易にする。

水上 璃乃  
MIZUKAMI Rino

## ゆんたくのぼりひろば

建築デザイン  
Architectural Design

模型 / パネル  
H127×W252 1点 / H15×W120×D30cm 1点 /  
H40×W120×D132cm 1点  
論文：沖縄における窯業建築のありかた  
- 那覇市壺屋やちむん通りを中心として -



那覇市壺屋地区は、沖縄最大の陶芸の町として発展しており、工房や登り窯など窯業に関する産業建築を見ることができる。壺屋やちむん通りには、やちむん（焼き物）を販売する店が立ち並び、観光地として注目されている。現在は使われていない「南又窯」を含めた斜面を敷地とし、観光客や地域住民が集える場を提案する。

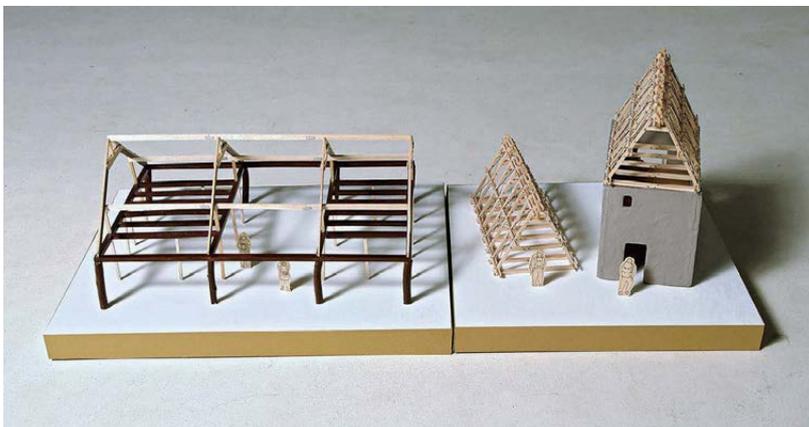
昔は屋外で窯業を行っていたように、半屋外の空間で沖縄の自然の風とともに、やちむんを「えらぶ」、やちむんと「やすむ」、やちむんを「つくる」、3つのゾーンで過ごす。

大きさも角度も異なる赤瓦屋根は、空間を分けながら動線を促す。首里城火災にて焼けてしまった赤瓦を再利用することで、沖縄の雰囲気と歴史を残していきたい。

ゆんたくのぼりひろばを新たなきっかけとし、壺屋の町の魅力を再認識してほしい。

建築デザイン  
Architectural Design

パネル／模型  
H178 × W252cm 1点／H40 × W60 × D84cm 1点／  
H40 × W80 × D60cm 1点／H40 × W60 × D60cm 1点  
論文：燕山荘の変容にみる山岳レジャー建築のデザイン



北アルプス燕岳の登山道に位置する合戦小屋は、近年老朽化により再建が検討されている。本制作では合戦小屋のリニューアル計画を提案することとし、特に山岳地帯の厳しい環境面やスイカ等を販売する営業小屋としての機能面に着目しながら設計を行った。

本リニューアルは大きく3つの流れで計画している。

1つ目は仮設小屋の建設である。まず、建設工事中も一時的にスイカの販売が行えるようにするため、仮設小屋を建設する。この仮設小屋は人力で運搬できる軽くて小さい木材（最大部材長さは1.8m）によって構成されており、木材をボルトで繋ぎながら簡単に組み立てることが可能な構造となっている。

そして2つ目は現状の小屋解体と母屋の建設である。母屋は完成後に営業を行うための小屋である。現状の小屋を解体した際に出た太くて丈夫な木材を再利用しつつ、足りない部分はケーブルで荷揚げした新しい木材（最大部材長さは4.0m）で補った構造となっている。

最後に3つ目は仮設小屋の解体と避難小屋の建設である。避難小屋の機能は現状の小屋には含まれていないが、必要とされているものである。母屋の完成によって役目を終えた仮設小屋を一度解体し、組積造でできた石壁の上に屋根構造として再度組み立てることで避難小屋は完成する。

また、大きな材でできた母屋と小さな材でできた避難小屋は対比的で、この材料計画が空間の使い方（母屋は贅沢な使い方、避難小屋は機能的な使い方）にも対応するような建築デザインを考えた。これは卒業論文の結果からヒントを得たものである。

安 みゆき  
YASU Miyuki

## 解剖台としての稽古場

建築デザイン  
Architectural Design

模型  
H100×W180×D70cm

論文：踊るセゾン：スタジオ 200 とパフォーマンスの空間



感染 コミュニケーション デバイス 私の  
身体はどこへ

美しさを呼ぶ偶発的な出会いの場“解剖  
台”で行われる、制作による生きたままの  
身体の“解剖／開拓”。  
身体の輪郭としての模型、“眼差し”とし  
ての眺め。

建築デザイン  
Architectural Design

パネル／模型  
H60×W252cm 2点／H50×W45×D10cm 1点, H175×W45×D20cm 1点

論文：レディースクリニックにおける木質空間と維持管理  
- ないるレディースクリニックを事例として -



千葉県浦安市の密集市街地における地域医療拠点としての防災緑地の提案。「医療を核とした地域コミュニティづくり」を試みた。

対象とした敷地は、かつて漁師町だったエリアだ。その時代の都市構造をいまだに残している為、密集市街地となっている。以前は漁師町としてのコミュニティが存在したが、漁業権の放棄とともにそうしたコミュニティは失われてしまった。現在は高齢者に加えて20代30代の単身者が多い地域である。

密集市街地である為、道路幅が非常に狭く、特に南北方向について災害時の倒壊や避難路の不足、延焼の拡大などの問題が挙げられる。そこで南北方向に長く敷地をとり防災緑地帯を形成した。

緑地帯に「CARE PARK」としての地域医療拠点を組み込むことで、希薄になったコミュニティの再生を目指す。

ここに提案するのは、整形外科、産婦人科、託児所、セラピーホール、整形外科のリハビリのための畑とその準備棟である。平常時には、人々の憩いの緑地となるよう散歩

道と広場を形成した。整形外科を配置したのは、整形外科の利用者が災害時に苦勞を強いられる手足の不自由な方であることが多いためである。また、若い世代が地域コミュニティに参加するきっかけを与える場として産婦人科を配置した。

地域全体で、人々がお互いをゆるやかに認知しあうことが、地域コミュニティの確立、ひいては地域防災力の向上につながっていくと考える。





ポスター

筑波大学 芸術専門学群  
卒業制作展

**前期日程**  
2/9<sup>thu</sup> ~ 2/14<sup>sun</sup>

芸術学専攻  
美術史  
芸術文芸

芸術学専攻  
洋画  
日本画  
彫刻  
書  
版画

**後期日程**  
2/16<sup>tue</sup> ~ 2/21<sup>sun</sup>

構成専攻  
構成  
総合造形  
グラフィック  
ビジュアルデザイン

デザイン専攻  
情報・プロダクトデザイン  
建築デザイン  
環境デザイン

**イベント**  
芸術学専攻 卒業論文発表会  
2/12<sup>fri</sup>  
13:00開演 (12:30開場)  
大学会館 新館会議室  
(状況によりオンラインの可能性が有ります)

筑波大学 芸術専門学群  
筑波大学 人間総合科学研究院  
博士前期課程 芸術専攻  
卒業制作展

UNIVERSITY OF  
TSUKUBA  
SCHOOL OF  
ART AND DESIGN  
MASTER'S PROGRAM  
IN ART AND DESIGN  
DEGREE SHOW  
2021

茨城県つくば美術館  
9:30 ~ 17:00  
(入館は16:30まで)

2/14<sup>sat</sup> 2/21<sup>sun</sup> 2/28<sup>sat</sup> 3/7<sup>sat</sup> は  
9:30 ~ 15:00 (入館は14:30まで)

月曜休館

〒305-0031 茨城県つくば市香葉 2-8  
電話 029-856-3711

お問い合わせ  
wg2021tsukuba@gmail.com  
ウェブサイト  
https://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/sotsuten/  
Facebook  
@tsukubasotsushu

筑波大学大学院 人間総合科学研究科  
博士前期課程 芸術専攻  
修了制作展

**前期日程**  
2/23<sup>tue</sup> ~ 2/28<sup>sun</sup>

芸術学領域  
美術史  
芸術文芸  
洋画(写実)  
日本画  
彫刻  
書

**後期日程**  
3/2<sup>tue</sup> ~ 3/7<sup>sun</sup>

デザイン学領域  
構成  
総合造形  
グラフィック  
ビジュアルデザイン  
プロダクトデザイン  
建築デザイン  
環境デザイン

**イベント**  
美術史領域・芸術学支援領域 修士論文発表会  
2/26<sup>fri</sup>  
13:00開演 (12:30開場)  
大学会館 新館会議室(状況によりオンラインの可能性が有ります)

筑波大学芸術賞 並びに 芸術学賞受賞作品展  
3/19<sup>fri</sup> ~ 3/25<sup>thu</sup>  
新会賞金館(状況により開演となる可能性があります)

DM

筑波大学 芸術専門学群  
卒業制作展

UNIVERSITY OF  
TSUKUBA  
SCHOOL OF  
ART AND DESIGN  
MASTER'S PROGRAM  
IN ART AND DESIGN  
DEGREE SHOW  
2021

科金別納郵便

卒業制作展  
前期日程 2/9<sup>thu</sup> ~ 2/14<sup>sun</sup>  
後期日程 2/16<sup>tue</sup> ~ 2/21<sup>sun</sup>

卒業制作展  
前期日程 2/23<sup>tue</sup> ~ 2/28<sup>sun</sup>  
後期日程 3/2<sup>tue</sup> ~ 3/7<sup>sun</sup>

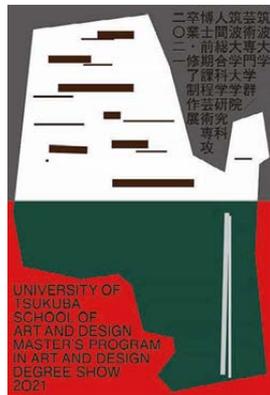
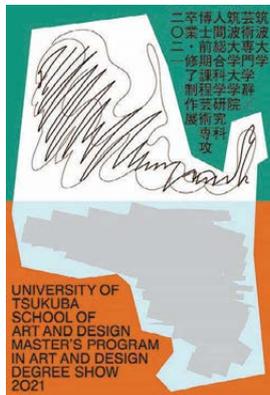
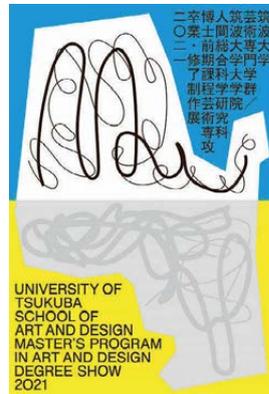
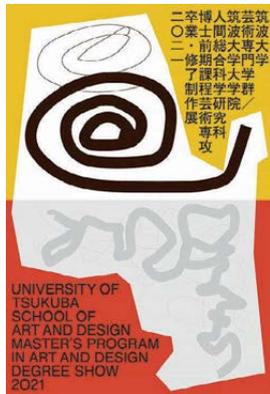
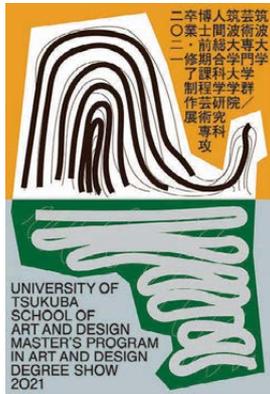
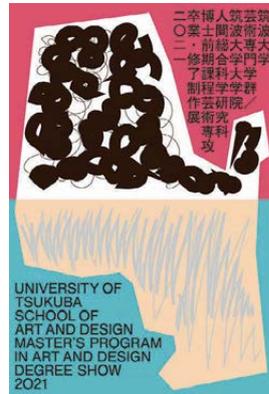
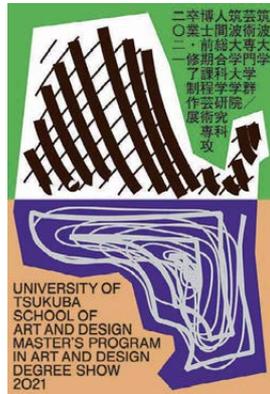
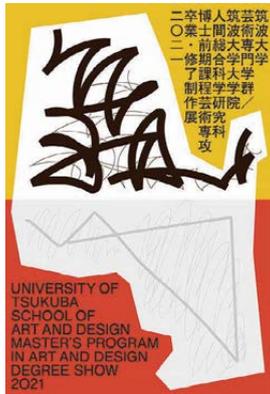
茨城県つくば美術館  
9:30 ~ 17:00 (入館は16:30まで)

2/14<sup>sat</sup> 2/21<sup>sun</sup> 2/28<sup>sat</sup> 3/7<sup>sat</sup> は  
9:30 ~ 15:00 (入館は14:30まで)

月曜休館

〒305-0031 茨城県つくば市香葉 2-8  
電話 029-856-3711

お問い合わせ  
wg2021tsukuba@gmail.com  
ウェブサイト  
https://www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/sotsuten/  
Facebook  
@tsukubasotsushu



令和3年 筑波大学芸術専門学群 卒業研究・作品集

発行日：令和3年3月25日

発行：筑波大学芸術専門学群

編集：卒業研究・作品集係

高橋 要収、文谷 真由香

デザイン：高橋 要収、文谷 真由香、岡本 太玖斗

作品写真：鷺野谷 秀夫

人物写真：河合 瑛大、高橋 要収、松岡 麻実

印刷：株式会社 イセブ