

芸術学学位プログラム(博士前期課程) 修士論文梗概集 2022

The Synopses of Master's Theses, Master's Program in Art

筑波大学大学院人間総合科学学術院人間総合科学研究群

Master's Program in Art, Graduate School of Comprehensive Human Sciences,
University of Tsukuba

Art History

Art Environment Support

Western-style Painting

Printmaking

Japanese-style Painting

Sculpture

Sho-Calligraphy

Art and Design Science

Plastic Art & Mixed Media

Crafts

Visual Communication Design

Environmental Design



筑波大学
University of Tsukuba

序

Foreword

筑波大学大学院人間総合科学学術院人間総合科学研究群

芸術学学位プログラムリーダー 仏山 輝美

Professor HOTOKEYAMA Terumi, The Chair of Master's Program in Art, University of Tsukuba

本学大学院は、令和２年度より、組織の壁を越えて幅広い学問分野の教員が協働して教育にあたることができるよう学位プログラムを中心とした教育システムに移行しました。従来の枠組みを越えた教育研究を展開し、急激に変化し複雑な課題を抱える現代社会において、高度化し多様化する人材養成のニーズに的確に応えることが期待されています。

学位プログラム制への移行に伴い、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（平成 18 年開設）を前身とする芸術学学位プログラム（博士前期課程）がスタートしました。遡れば、筑波大学大学院修士課程芸術研究科（昭和 52 年開設）、東京教育大学教育学部教育学専攻科芸術専攻（昭和 30 年開設）、さらに東京高等師範学校手工専修科（明治 32 年開設）におけるわが国最初の西欧式芸術教育課程にその源流を求めることができ、常に時代に先駆けた教育内容を取り入れ、国内外の教育界で先導的な役割を果たしてきた実績があります。

本学位プログラム（博士前期課程）の人材養成目的は、幅広い視野で造形芸術に関わる理論・実技の専門研究を行い、高度な技能と実際的な应用能力・企画力によって、今日の造形芸術の多様な展開に対応し、グローバル化した社会において指導的役割を果たすことのできる高度専門職業人・研究者等を育成することです。

このたび、芸術学学位プログラム（博士前期課程）では、「修士（芸術学）」の学位を取得した 42 名の修了生を世に送り出すこととなりました。本書には、研究成果の概要が収められています。修了生にとっては、今後の活動を進める上での基軸となる記念碑的な研究成果であります。ご高配を賜り、忌憚のないご批評ご教示をお願い申し上げます。

目次

Contents

美術史

Art History		
太田 理音 OTA Rion	トーレ・デ・ラ・バラダ 2 階第 1 室における ベラスケスによる慰めの人々の肖像群の装飾意図について On Program of Interior Decoration for the First Room on the First Floor of the <i>Torre de la Parada</i> with Velázquez's Portraits of Court Jesters	2
久光 真央 HISAMITSU Mao	ハンナ・ヘーヒ 《ダダの庖丁で当今ドイツのワイマール・ビール腹文化時代を切り刻む》の再考 Reconsideration of Hannah Höch's <i>Cut with the Kitchen Knife Dada Through the Last Weimar Beer Belly Cultural Epoch of Germany</i>	4
吉沼 美咲 YOSHINUMA Misaki	屏風における金雲の装飾文様に関する一考察 A Study of Golden Cloud with Raised Pattern on Folding Screen	6

芸術支援

Art Environment Support		
管 俊青 GUAN Junqing	現代社会における若手アーティストの生きづらさを探る ―ドキュメンタリー映像手法を用いて― Exploring the Difficulties of Life for Young Artists in Contemporary Society: Using Documentary Film Techniques	8

洋画

Western-style Painting		
中野 桐子 NAKANO Kiriko	フォトコラージュを活用した絵画制作について 作品「寂しくも愛しいもの」「首に花冠」「自画像」及び研究報告書 Use of Photo Collage in Painting Work: “Loneliness and love”, “Neck and flower crown”, “Self-portrait” with research paper	10
洞口 智香 HORAGUCHI Tomoka	デジタルツールを用いた絵画表現 作品「ASLEEP」「AWAKE」「MAKE UP」及び研究報告書 Painting Expression with Digital Tools Work: “ASLEEP”, “AWAKE”, “MAKE UP”with research paper	12
黄 柏語 HUANG Po Yu	油彩・テンペラ混合技法の可能性 ―日本画材料の導入について― 作品「自画像」「Dragonfly」「Libre」及び研究報告書 The Possibility of Mixing Oil and Tempera Techniques: The Introduction of Japanese Painting Materials: Works “Self-Portrait” “Dragonfly” “Libre” with Research Paper	14
余 統珏 YU Tongya	室内画についての一考察 ―イメージを構築する方法を中心に― 作品「今夜は一人じゃない」「自画像」及び研究報告書 A Study of Interior Painting ―Focusing on the Method of Constructing an Image― Works “You Are Not Alone Tonight”, “Self-Portrait” with research paper	16
張 画 ZHANG Hua	西洋絵画における女性の表象について ―女性の視点から見る西洋絵画史― 作品「21g」「暗いだけの部屋」「自画像」及び研究報告書 On the Representation of Women in Western Painting: The History of Western Painting from a Women's Perspective. Work: “21g” “Dark room” “Self-portrait” with Research paper	18

版画

Printmaking		
王 敬昇 WANG Jingsheng	リトグラフの製版工程に関する一考察 作品「欄干会大壁画 -1」「欄干会大壁画 -2」「欄干会大壁画 -3」「欄干会大壁画 -4」「自画像」及び研究報告書 Study on the Lithograph Platemaking Process Work “group of Langan-1” “group of Langan-2” “group of Langan-3” “group of Langan-4” “Self-portrait” with research paper	20

日本画			
Japanese-style Painting			
倉橋 健	河童を題材とした造形表現についての考察	作品「相撲図」「自画像」及び研究報告書	22
KURAHASHI Ken	A Study of Plastic Expression Using Kappa as a Subject	Work “Painting of Sumo” “Self-portrait” with Research Paper	
湯浅 泰将	紙の性質を活かした日本画表現に関する考察	作品「叢とともに」「自画像」及び研究報告書	24
YUASA Yasumasa	The research of Japanese Painting Expression Utilizing the Properties of Paper	Work “With the grass” “Self-portrait” with Research Paper	
龍 周毅	絵画における電柱・電線を主題とした表現について	作品「Euphoria」「自画像」及び研究報告書	26
RYU Hiroki	On the Expression of Electric Poles and Wires as Subjects in Painting	Work “Euphoria” “Self-portrait” with Research Paper	
徐 浩然	中国画における日本画材料及び技法の活用についての考察	作品「天涯孤独」「自画像」及び研究報告書	28
XU Haoran	The research of the utilization of the materials and techniques of Japanese Painting in Chinese Painting	The work “In Solitude” “Self-portrait” with Research Paper	
李 怡昇	近代日本画における空気遠近法の使用について	—川合玉堂の風景画を例として—	30
LI Yisheng	作品「原点」「自画像」及び研究報告書	The Use of Air Perspective in Modern Japanese Painting —Kawai Gyokudo’s landscape paintings as an example—	
	Works “Origin” “Self-portrait” and Research Paper		

彫塑			
Sculpture			
木崎 由実子	女性像の変遷と彫刻表現 —ジェンダーの視点から—	作品「私は誰のもの」及び研究報告書	32
KIZAKI Yumiko	Changes in the Statues of Women and Sculptural Representation-From a Gender Perspective	Work “Whose am I ?” with Research Reports	
野口 珠希	手水鉢から考察する日本の石造美術及び石彫	作品「手を洗う / 痕跡を残す」及び研究報告書	34
NOGUCHI Tamaki	Japanese Stone Art and Stone Sculpture Considered from Chozubachi	Work “Washing Hands/Leaving Traces” and Research Report	

書			
Sho-Calligraphy			
笠原 綺華	字径論と筆法論の展開 —宋代を中心に—		36
KASAHARA Ayaka	及び作品「臨 魏晋小楷五種」「心ごゝろ」「常少府詩」	The Development of the Theory of Character Diameter and Stroke Method: Focusing on the Song Dynasty with “A Work Modeled on Five Kinds of Small Regular Script in Wei and Jin Dynasties” “The Soul of Each and Every Individual” “The Poem by Chang Shaofu”	
佐藤 汰一	清末民初における摩崖碑書法の受容と表現に関する一考察		38
SATO Taichi	及び作品「臨 法輪寺切」「臨 鄭文公下碑」「狄葆賢詩」	A Work on Acceptability and Expression of Cliff Stone Calligraphy in the Late Qing and Early Minguo Dynasty with “A Work Modeled on Horinji-gire” “A Work Modeled on Zhengwengong Xia Bei” “The Poem by Di Baoxian”	
松永 紘明	伊秉綬を中心とする書法の「揺れ」について		40
MATSUNAGA Hiroaki	及び作品「臨 張遷碑」「臨 秋萩帖」「隸書五言聯」	About the “Shivering” Expression with a Focus on Yi Bingshou’s Works with “A Work Modeled on Zhang Qian Bei” “A Work Modeled on Akihagi-jo” “Five Character Couplet in Clerical Script”	

構成			
Art and Design Science			
※本年度掲載なし			

総合造形			
Plastic Art and Mixed Media			
柴前田 愛香	1990 年代以降の日本におけるアーティストによるプロジェクト型活動の特徴と可能性 —社会という観点から—		42
EIMAEDA Aika	作品「天久保でアートツアーをつくる（仮）」及び研究報告書	Characteristics and Possibilities of Project-Based Activities by Artists in Japan since the 1990s: From the Perspective of Society	
	Work “Creating an Art Tour in Amakubo (tentative)” with Research paper		
川西 雄己	伝統的な写真を逸脱した写真表現についての研究	作品「in between」及び研究報告書	44
KAWANISHI Yuki	A study on the photographic expression that deviates from traditional photography	Work “in between” with Research Paper	
森下 聡史	写真をもとにした加工による表現についての考察	—ルーカス・サマラスの写真作品を中心に—	46
MORISHITA Soshi	作品「seeing」及び研究報告書	A study of expression by processing based on photograph —Focusing on the photographic works of Lucas Samaras—	
	Work “Seeing” with research paper		
山梨 由理	だまし絵における本物らしさを感じさせる表現の一考察	—絵と絵ではない部分の境界に着目して—	48
YAMANASHI Yuri	作品「リアル境界」及び研究報告書	A consideration of the expression that makes you feel the realness in trompe l’oeil —Focus on the boundary between the picture and the non-picture part—	
	Work “Boundaries between painting and real” with research report		
王 新越	社会無意識的偏見による芸術表現について	—スベキュラティヴ・デザインを中心に—	50
WANG Xinyue	作品「夢を叶えるストア」及び研究報告書	Artistic Expression through Socially Unconscious Prejudice —Focusing on Speculative Design—	
	The Work “The Store where Dreams Come True” and Research Report		

工芸			
Crafts			
高橋 呼春	漆造形作品における蠟色仕上げの魅力と可能性	作品「一線」及び研究報告書	52
TAKAHASHI Koharu	Attractiveness and possibilities of Rouiroshiage in Japanese lacquer sculpture: Work “the line” with Research Paper		
玉木 希未	歩道の賑わい創出のための滞留を促す椅子の研究	作品「ANGEL series」及び研究報告書	54
TAMAKI Nozomi	Research on chairs that encourage people to stay to create a lively sidewalk. The work “ANGEL series” and research report		

ビジュアルデザイン			
Visual Communication Design			
川畑 美咲	見る × 見られる：「長い写真」という眼差しと身振りについての実践的研究		56
KAWAHATA Misaki	作品「Inter-View」及び研究報告書	Seeing × Seen: a practice-led study of the gaze and gesture of “Long Photography”	
	Work “Inter-View” and research report		
王 巖晨	昔話を題材とする絵本表現の可能性 —日本と中国の「七夕」絵本を例として—		58
WANG Xichen	作品「異世界の彦星と織姫」及び研究報告書	Possibility of Expression in Picture Books Based on Folk Tales: An Example of Picture Books Regarding “Tanabata” from Japan and China	
	Work “Hikoboshi and Orihime in Different Worlds” and Research Report		
夏 陸嘉	複数の物語を内包する構造を持つ絵本の研究	作品「日曜日食日」及び研究報告書	60
XIA Lujia	A study of picture books containing multiple stories	A study on Sunday solar eclipse	
楊 嘉笛	アーティストブックにおける折り目コンテンツに関する実践的な研究		62
YANG Jiadi	作品「蔵」及び研究報告書	A practice-led study of folding content in artists’ books	
	Work “Zou/Kura” and research report		
趙 一安	イラストレーションにおけるノスタルジアの表現 —新版画に対する考察を手がかりにして—		64
ZHAO Yian	作品「カラスはカラスだけではない」及び研究報告書	Expression of Nostalgia in Illustration: Work “Crow is not just crow” and Research Reports Based on Discussion of Shin-hanga	
周 玥	ポピュラーサイエンスにおける消化器系に関する図解の表現		66
ZHOU Yue	作品「第二の脳—働く女性のための腸活ガイドブック」及び研究報告書	Illustrative Representations on the Digestive System in Popular Science	
	Work “The ‘Second Brain’: A Guidebook for Maintaining a Healthy Gut for Working Women” with Research Paper		

環境デザイン Environmental Design		
今泉 優子 IMAIZUMI Yuko	樹木葬墓地の多角的評価に基づく埋葬空間の可能性に関する研究 Study on the Potential of Burial Spaces based on a Multifaceted Evaluation of Tree Burials.	68
浦川 京子 URAKAWA Miyako	「歩きたくなる」まちの要素の提案 ―土浦市中心市街地を対象として― 作品「UTSUROI」及び研究報告書 Proposal of elements of a town that makes you want to walk ―Targeting Tsuchiura City Central Area― “UTSUROI” and research report	70
勝山 祐衣 KATSUYAMA Yui	筑波山南麓地域における農村風景の動的な保存 ―田井地区を対象として― 作品「ヤマ育ての風景構想」及び研究報告書 Dynamic Preservation of Rural Landscapes at the Southern Foot of Mt.Tsukuba A Concept of Scenery for “Yama” Growing	72
北川 りさ KITAGAWA Risa	研究施設における研究と生活が充実する環境のデザイン 作品「つくばオープン・ラボ」及び研究報告書 FULLNESS OF STUDY AND LIFE IN RESEARCH INSTITUTE (LABORATORY)	74
嶋田 珠々 SHIMADA Suzu	教育環境における木質空間と子どもの活動 Children's Activities and Wooden Spaces in Educational Environments	76
濱中 いずみ HAMANAKA Izumi	ガーデニングを媒介とした居住環境の向上とそれを促進する制度に関する研究 Research on Improvement of living environment through gardening and the System to promote it	78
ハンセン マックス HANSEN Max	パブリックスペースにおける場づくり要素の評価 ―生体データを用いた景観の変化による気分の可視化― The Evaluation of Placemaking Elements in Public Spaces ―A visualization of mood during scenery changes using biometric data―	80
劉 山 LIU Shan	芝畑のグリーンインフラ効果に関する研究：雨水管理に着目して Study on Green Infrastructure Effect of Lawn: Focusing on Rainwater Management	82
劉 俞伶 LIU Yuling	農体験活動における Covid-19 発生前後の比較と after/with コロナ時代への適応に関する研究 The research on comparison of before and after the outbreak of Covid-19 in agricultural experience activities and the adaptation to the after/with Covid-19	84

令和4年度受賞作品・論文一覧
List of Awarded Works / Theses, 2022

作品の部

Art and Design Works

筑波大学芸術賞

Grand Prize for Outstanding Achievement in the Master's Program in Art

王 敬昇

欄干会大壁画 -1、2、3、4

版画

WANG Jingsheng

Group of Langan-1, 2, 3, 4

Printmaking

茗溪会賞

Alumni Association's Prize for Outstanding Achievement in the Master's Program in Art

夏 陸嘉

日曜日食日

ビジュアルデザイン

XIA Lujia

Sunday eclipse day

Visual Communication Design

芸術学学位プログラム優秀作品賞

Award for Excellent Achievement in the Master's Program in Art

張 画

21g

洋画

ZHANG Hua

暗いだけの部屋

Western-style Painting

Dark room

龍 周毅

Euphoria

日本画

RYU Hiroki

Japanese-style Painting

木崎 由実子

私は誰のもの

彫塑

KIZAKI Yumiko

Whose am I ?

Sculpture

佐藤 汰一

臨 鄭文公下碑

書

SATO Taichi

A Work Modeled on Zhengwengong Xia Bei

Sho-Calligraphy

山梨 由理

リアルの境界

総合造形

YAMANASHI Yuri

Boundaries between painting and real

Plastic Art and Mixed Media

高橋 呼春

一線

工芸

TAKAHASHI Koharu

the line

Crafts

論文の部 Academic Papers	筑波大学芸術賞 Grand Prize for Outstanding Achievement in the Master's Program in Art		
	今泉 優子 IMAIZUMI Yuko	樹木葬墓地の多角的評価に基づく埋葬空間の可能性に関する研究 Study on the Potential of Burial Spaces based on a Multifaceted Evaluation of Tree Burials.	環境デザイン Environmental Design

茗溪会賞 Alumni Association's Prize for Outstanding Achievement in the Master's Program in Art			
※本年度掲載なし			

芸術学学位プログラム優秀論文賞 Award for Excellent Achievement in the Master's Program in Art			
※本年度掲載なし			



Art History美術史

Art Environment Support芸術支援

Western-style Painting洋画

Printmaking版画

Japanese-style Painting日本画

Sculpture彫塑

Sho-Calligraphy書画

Art and Design Science構成

Plastic Art and Mixed Media総合造形

Crafts工芸

Visual Communication Designビジュアルデザイン

Environmental Design環境デザイン

トーレ・デ・ラ・パラダ 2 階第 1 室における
ベラスケスによる慰めの人々の肖像群の装飾意図について

On Program of Interior Decoration for the First Room on the First Floor of the *Torre de la Parada* with Velázquez's Portraits of Court Jesters

美術史領域

序章

ディエゴ・ベラスケス（1599-1660）がフェリペ 4 世（在位 1621-1665）に仕えていた 1630 年代、スペイン王家が所有していたトーレ・デ・ラ・パラダ（Torre de la Parada、狩猟休憩塔）は、絵画装飾を含めた改築事業が行われ、神話画や狩猟画、動物画、王族の肖像画などが 173 点集められた。そのうち、11 点（王家肖像画 3 点、狩猟風景画 1 点、古代神話・哲学者の肖像画 3 点、慰めの人々の肖像画 4 点）が、ベラスケスの作品だった。

当時のスペイン王宮には「慰めの人々」（Hombres de placer）と呼ばれる職制の人々がおり、宮廷の人々の世話をしたり、滑稽な言動で楽しませたりしていた。ベラスケスが彼らを描いた作品は 11 点現存するが、これまでの研究では、彼らの身体的な特異性をことさらに強調するよりも、むしろ人間としての尊厳に重きを置いた表現であるとみなされてきた。しかし、そうした見方は、ベラスケスの慰めの人々の肖像を概括したものであり、それぞれが展示された場所に応じて異なる職の像主を描いたものであることや、同一空間に飾られた絵画の特徴が異なっていたことへの指摘は少ない。

トーレ・デ・ラ・パラダの各部屋の装飾プログラムについても先行研究では明らかにされておらず、慰めの人々の肖像群が展示された 2 階第 1 室の神話画や動物画も含めた装飾プログラムは不詳である。しかし、慰めの人々の肖像群がトーレ・デ・ラ・パラダの中で 2 階第 1 室に集中していることから、他の部屋とは異なる、2 階第 1 室独自のプログラムがあったと考えられる。ベラスケスの慰めの人々の肖像の機能について検討するにあたり、本研究では、他の空間との比較や、先行研究において指摘されている、君主教育のための書物との関連を再検討し、この部屋の装飾プログラム、および慰めの人々の肖像群の装飾意図について再考した。

第 1 章 トーレ・デ・ラ・パラダ

フェリペ 4 世の時代に改築されたトーレ・デ・ラ・パラダは、従来の塔の 1、2 階部分を取り囲むように居住空間が加えられた。その増築部分には、ルーベンスの工房やベラスケスなどによる絵画 173 点（神話画 63 点、動物・狩猟画 50 点、ベラスケス作品 11 点〔王家肖像画、狩猟風景画、古代神話・哲学者の肖像画、道化と矮人の肖像画〕、宗教画 26 点、王室御用邸を描いた風景画 17 点、その他 6 点）が展示された。トーレ・デ・ラ・パラダは、スペイン継承戦争の末期にあたる 1710 年にオーストリア軍による略奪を受け、作品が破壊されたり、持ち去られたりしている。そのような状況については、1700 年のスペイン王家の財産目録に追記されており、略奪による遺失や近隣のエル・パルド宮への移動が記されている。

「王のギャラリー」であった 2 階第 7 室に展示されていた《狩猟服姿のバルタサル・カルロス皇太子》の画面左下には“ANNO AETATIS SVAE VI”（6 歳の年）と銘記されており、それはバルタサル・カルロス皇太子（1629-1646 年）が 6 歳の時に描かれたことを示しているとみなせることから制作年は 1635-1636 年とされる。6 歳という年齢は皇太子を善き君主に育てるための教育が始まる時期にあたり、哲学者や外交官からさまざまな書物が献じられていた。こうした皇太子の君主教育にまつわる書物と、トーレ・デ・ラ・パラダとの関連はすでに先行研究で指摘されてきている。すなわち、トーレ・デ・ラ・パラダの「塔」という建築形態と君主教育とのつながりは、その建物を描写した眺望図にある「Atalaya」（望楼）という書き込みが、君主教育を扱ったエンブレム・ブックにおける「統治」と「監視」を想起させるということである。

トーレ・デ・ラ・パラダは元来、狩猟の際に休憩するための建物であったが、絵画や音楽こそ休息にふさわしい高貴な芸術とみなされ、君主の教育におけ

る絵画の重要性が説かれている。このことから、山田（2017）はトーレ・デ・ラ・パラダに絵画装飾がなされたと推測している。

さらに、2 階第 7 室の《狩猟服姿のフェリペ 4 世》と《狩猟服姿のフェルナンド枢機卿親王》は、皇太子が模範とすべき人物として示され、同じく 2 階第 7 室のスネイエルスによる《猪を殺すフェリペ 4 世》《ダマシカを撃つフェリペ 4 世》、2 階第 8 室のベラスケスによる《イソップ》《メニッポス》は、君主教育で重要視されていた「賢明さ」を身につけるための「巧妙さ」と「経験」の重要性を示す図像であった。1 階第 2 室を飾った 3 点のヘラクレスの絵画は統治者が理想とすべき姿を表している一方で、「アクタイオンとディアナ」（現存せず）、ルーベンスとその工房の《プロクネとピロメラ》と《冥府からエウリュディケを連れ帰るオルフェウス》の 3 点の神話画は、高位の人物が陥ってはいけなない教訓を表している。以上のように、トーレ・デ・ラ・パラダには、皇太子の君主教育にまつわる書物の記述と関連があったと見なされる。

第 2 章 慰めの人々

「慰めの人々」（Hombres de placer）とは、スペイン宮廷に仕えていた道化や矮人、狂人などの総称である。文献学者のモレーノ・ピーリャ（1939）によれば、1563 年から 1700 年にかけてスペイン王宮にいた慰めの人々は 123 名を数え、loco（狂人）、enano（矮人）、gigante（巨人）、fenomeno（奇形）、truhán（おどけ者）、gentilhombre de placer（娯楽担当侍従）、simple（馬鹿者、無知）、bufón（道化）、pigmeo（ピグミー）といった名称で分類されている。慰めの人々は、国王をはじめとする宮廷の人々の気分を紛らわす役目を担っており、特異な身体的特徴や機知に富んだ会話で楽しませたり、演劇に出演したり、楽器を演奏したりと、その役割は多岐にわたっていた。特に矮人は幼少期の王子や王女にとってその身体の

小ささゆえに適当な遊び相手であり、彼らの宮廷での知識や経験が王家の子女たちの教育に役立つとされていた。慰めの人々は、王宮の中だけでなく、王族の外出にも随行していたことから、トーレ・デ・ラ・パラダの 2 階第 1 室に展示されていた慰めの人々の肖像画の像主も、スペイン王家の狩猟に随行した可能性が指摘できる。

ベラスケスによる慰めの人々の肖像画は、トーレ・デ・ラ・パラダ以外に、アルカサル宮の「北風の間」から「夏の礼拝室」に通じる階段と、ブエン・レティーロ宮の「道化の間」にも展示されていた。

アルカサル宮の「北風の間」から「夏の礼拝室」に通じる階段には、虎やオナガザル、オウムといった珍しい動物の絵画が飾られていたことから、この空間に展示された慰めの人々の肖像画も、宮廷人にとって珍奇な存在として博物学的関心を向けられていた可能性があった。それに対してブエン・レティーロ宮の「道化の間」に飾られた慰めの人々の肖像画は、フェリペ 4 世の演劇趣味のために劇場が設けられたブエン・レティーロ宮にふさわしい、道化か役者の衣装を着て人を楽しませる仕事をしている道化の姿を描いたものであった。このように、珍品趣味の一つとして扱われることもあれば、彼らの職業を示すにとどまる場合もあり、空間によって慰めの人々の肖像画の意味が異なることがあらためて明らかになった。

第 3 章 トーレ・デ・ラ・パラダ 2 階第 1 室における装飾

1700 年のスペイン王家の財産目録によれば、トーレ・デ・ラ・パラダ 2 階第 1 室に飾られていたのは神話画が 5 点、動物画が 2 点、そしてベラスケスによる慰めの人々の肖像画が 4 点であった。

このうち《アトラス》《パッコスとアリアドネ》《火を運ぶプロメテウス》と、ベラスケスによる慰めの人々の肖像群は、バルタサル・カルロス皇太子に献

じられたサアベドラ・ファハルドのエンブレム・ブック『百のエンプレーサで表された政治的キリスト教的君主の理想』（1640）の第 18、19、72 エンプレーサと関連がある。すなわち、アリアドネは美徳の象徴として、松明を持つプロメテウスは皇太子に王位継承を意識させる存在として、アトラスは王が休息をとれるように代わりに老苦を任された人物として、そして道化は、真実を忌憚なく述べる、王に愛されてきた存在として登場する。

また、《ゾリラとハリネズミ》という動物画は、「ゾリラ（Una Zorilla）」が「雌狐」とも訳せることから、イソップ寓話の「狐とハリネズミ」の教訓を示している可能性が考えられる。山田（2017）はハリネズミと白鳥の絵画が慰めの人々の職業を称えるための機能を果たしていたことも指摘している。

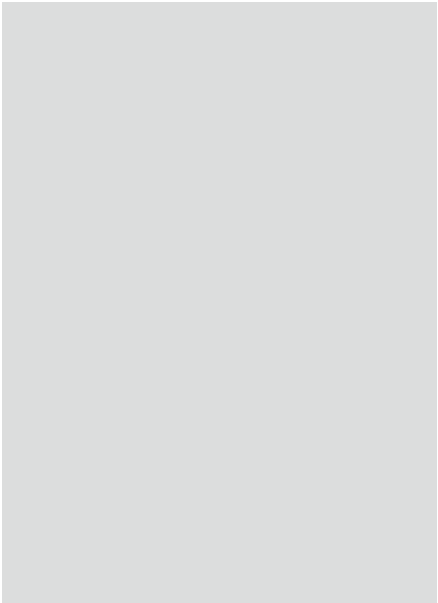
プラド美術館所蔵の《バリエーカスの少年》《道化師カラバーサス》《本と道化》は、1700 年の財産目録で「ベラスケスによる慰めの人々の肖像 4 点」の現存作例と見なされる。これらの絵画には、愚かしさを象徴するトランプや、スペイン語で「愚か者」という意味を持つ瓢箪といったモチーフが描かれているほか、体の小ささを強調するかのように、矮人が大きな本を膝上にする描写がなされている。つまり、それらのモチーフは、像主が慰めの人々であることを確実に認識させる一種のアトリビュートとして描かれていると指摘できる。おそらく、サアベドラ・ファハルドの『百のエンプレーサで表された政治的キリスト教的君主の理想』の第 72 エンプレーサの教訓をこの部屋に視覚的に示すためにこのように描かれたものと推測できる。

2 階第 1 室という空間は、イソップ寓話やサアベドラのエンブレム・ブックといった、皇太子の君主教育に使われる書物の記述を絵画によって視覚的に学ぶことができる空間にすることを想定して装飾プランが考えられたものと推測でき、そのような空間に飾られた慰めの人々の

肖像群は、君主教育の教訓を伝えるためのメディアだったという結論に達した。

終章

本研究で解明にはいたらなかったものの最も重要な問題は、トーレ・デ・ラ・パラダ全体の装飾プログラムが誰によって、どのような意図のもとに作成されたのかということである。1640 年代後半に、王宮特別営繕監察官や美術品陳列のための「八角堂」工事の検査官兼会計官にも任命されたベラスケスが、トーレ・デ・ラ・パラダの装飾プログラムの作成にも関与していた可能性は皆無ではない。つまり、ベラスケスは第三者による装飾プログラムに基づいて絵画化することのみに終始したのか、それとも装飾プログラムの作成にも多少は関わり、絵画化にも中心的な役割を負ったのか。あるいは、装飾プログラムの設定も絵画化にも中心的な存在として関わったのか。少なくともその 3 つの可能性が想定できる。今後、それら可能性を少しでも確証づけられるよう検討を継続したい。



ディエゴ・ベラスケス《バリエーカスの少年》1635-1645 年、油彩・カンヴァス、107×83cm、プラド美術館（マドリード）
〔図版引用典拠：Jose López-Ray and Odile Delenda, *Velázquez. The Complete Works*, Cologne, 2014, p. 215.〕

序章

本研究は、20 世紀ドイツの芸術家ハンナ・ヘーヒ（Hannah Höch, 1889–1978）の代表作のひとつ、フォトモンタージュ《ダダの庖丁で当今ドイツのワイマール・ビール腹文化時代を切り刻む》（1919–20 年。以下、《ダダ庖丁》）に焦点を当て、戦後のダダ受容やジェンダー美術史研究によるヘーヒの評価などについての再考を目的とする。

ヘーヒの《ダダ庖丁》をはじめとする1920 年頃のフォトモンタージュに対する評価は、アメリカに端を発する1950 年代以降のダダの回顧、1970 年代以降のジェンダー美術史研究の隆盛など様々な文脈が複合的に絡み合い、急速に進んだ。ドイツ国内でも、1961 年には《ダダ庖丁》がナツィオナールガレリー・ベルリン（プロイセン文化財団）の所蔵品となり、ヨーロッパ各所の美術館に貸し出されるようになった。ヘーヒの生誕100 周年にあたる1989 年には、州立のベルリニッシェ・ガレリーから『ハンナ・ヘーヒー人生のコラージュ Hannah Höch: eine Lebenscollage』（全3 巻）の包括的なアーカイヴ集の第1 巻が出版され、さらに同館において大回顧展が開催されるに至った。近年では、ジェンダー美術史研究がいつそう盛んになり、作品そのものよりも女性芸術家であるヘーヒその人に焦点を当てた評伝や論考が増えてきている。

本研究では、作品の分析に軸足を置き、《ダダ庖丁》の従来の評価に対する再検討を行った。この作品が初めて展示された1920 年「第1 回国際ダダ見本市」（以下、「ダダ見本市」）におけるヘーヒの立場や同展の出品作品との比較検証等で確認したのち、本作品の購入に至るまでの当時のプロイセン文化財団を中心とする戦後ベルリンの芸術組織の動向を検証することで、《ダダ庖丁》の美術史における評価と、ベルリンの芸術家としてのヘーヒ像を再考した。

第1 章 概要と先行研究史

本章では、研究全体の基礎的な情報として、ヘーヒの略歴や彼女に対する戦後

の評価の変遷を概観した。ヘーヒの略歴については、ラウル・ハウスマンとともにベルリン・ダダのメンバーとしてフォトモンタージュを制作していた1921 年頃までを中心に記述した。また、戦後の評価については「ベルリン・ダダ」と「ジェンダー美術史研究」に文脈を分け、両者を包括する動向等は「複合的な視点」として論じた。

1950 年代初頭より、アメリカにおけるネオ・ダダの隆盛を受け、その元となった戦前のダダに焦点を当てた出版物の刊行や展覧会の開催が盛んになった。ヘーヒは没年までベルリン市内に1 万点以上の作品・資料を保管していたため、「ダダの遺産の管財人」（香川檀、2019）として注目されるようになった。ヘーヒは自身と他のダダистによる作品や資料をドイツ国内外での展示に貸し出したが、とりわけ1953 年の「ダダ 1916 年–1923 年」展（シドニー・ジャニス画廊）、1958 年の「ダダ ある運動のドキュメント」展（デュッセルドルフ美術協会）といった、当時の主要なダダ展への出品は重要である。さらに1968 年の「ダダ、シュルレアリスムとその遺産」展（ニューヨーク近代美術館）では《ダダ庖丁》の図版がカタログの1 ページ大で掲載され、マケラが言及するように、ブルジョワの制度をことごとく攻撃する攻撃的ダダистとしてのヘーヒ像が提示された（Makela, 2001）。ヘーヒの芸術家としての評価のみならず、《ダダ庖丁》という作品に対するひとつの見方がこの展示で示されたとも指摘できる。

ヘーヒとその作品が1971 年のリンダ・ノックリンを嚆矢とするジェンダー美術史研究の俎上に載ったのは、1976 年の「女性芸術家—1550 年–1950 年」展（ロサンゼルス・カウンティ・ミュージアム他）以降である。この展覧会に出品されたヘーヒの作品2 点はその表現技法や制作年が従来のダダистとしてのヘーヒ像には該当しないものであり、後年マケラが指摘しているように、ヘーヒのダダの文脈からの切り離しが意図されていたと推察できる（Makela, 2001）。その後もベルギウスによるジェンダー研究の視座からの最も早

い論考（Bergius, 1989）の出版や、フェミニスト的なアプローチの推進を前面に出した「ハンナ・ヘーヒ国際シンポジウム」（1989）の開催といった流れを受け、ラヴィンによるジェンダー研究の視座からのヘーヒ研究を包括するモノグラフ（Lavin, 1993）が出版されるに至ったのである。

加えて本章では、上記の「ベルリン・ダダ」や「ジェンダー美術史研究」の文脈に収まらないものとして、ヘーヒの生誕100 周年にあたる1989 年におけるベルリンでの動向や、日本でヘーヒ展が開催された1974 年以降の動向についても捕捉した。

第2 章 《ダダの庖丁で当今ドイツのワイマール・ビール腹文化時代を切り刻む》

本章では、《ダダ庖丁》に貼付された切抜き130 片以上の図像分析に軸足を置いた再検討を行った。第1 節では作品の概要として、《ダダ庖丁》に使われている切抜き素材の引用元の同定、着色、制作年、そして作品名について記述した。第2 節では、《ダダ庖丁》に貼付された切抜きをデッヒによる図像分析（Dech, 1989）を踏まえて「人物」「オブジェ」「動物」「タイポグラフィ」という4 つの項目に大別したうえで、個々の切抜きの意味を再考した。

本作品に貼付された切抜きの半数程度を占める「人物」は、主に《ダダ庖丁》における人物表現が当代の男性への批判と女性への憧憬であるといった先行研究での見解の妥当性を確かめるために重点的に検証した。その結果、男性と女性の人物像の間で切抜きによる組み合わせなどに相違が見られることを改めて確認できた。男性の頭部をもつ人物像とそれに接合された身体は、縮尺の差や成人男性以外の身体との接合によって異質さが強調されている。その一方で、女性の頭部をもつ人物像とそれに接合された身体は、縮尺の差が少ないうえに基本的には同性の身体と接合されているため、男性よりは違和感がない。このような特徴から、《ダダ庖丁》はドイツの「ビール腹＝文化時代 Bierbauch-Kulturepoche」を作る男性と、それを「庖丁」で切り刻む女性に二分化

され、先行研究ではヘーヒの男性に対する挑発と女性に対する憧憬という観点から論じられることもあった（Lavin, 1993）。しかし、本論ではとくに女性の表現は憧憬のみに留まらないことをあらためて指摘した。たとえば、串刺しにされた女性芸術家ケーテ・コルヴィッツの頭部や表情を隠された二つの女性像は、ヘーヒの批判の予先が、男性ほどではないにせよ女性にも向けられていることを示唆しているからである。

「オブジェ」は他の3 項目に該当しない切抜きの総称であるが、この中でもとくに際立っているのは画面右上から左下にかけて配置されたボールベアリングや歯車といった5 つの円形である。これらは分断された2 つの人物群「反ダダ運動」群と「ダダист」群に繋がりを生み出す構成であるといえる。そのほかの乗り物や工業製品、建物や群衆といった要素も、《ダダ庖丁》における人物同士の関連性を補強したり、都市の風景を演出したりするために配置されている。また、「タイポグラフィ」の切抜きは、主に人物の台詞やオブジェからの効果音、人物やオブジェの属性などを説明するラベルとして画面に挿入されていることが確認できた。

第3 章 「第1 回国際ダダ見本市」への出品とその後の評価

本章では、まず第1 節で「ダダ見本市」におけるヘーヒとその出品作品を取り巻く状況を確認し、第2 節において《ダダ庖丁》と「ダダ見本市」に参加した他のベルリン・ダダистとの比較を通じて同時代における作品の影響関係等を検討した。さらに、第3 節では1961 年に《ダダ庖丁》がプロイセン文化財団に取得されるまでの経緯と背景に再考を加え、ヘーヒと同作品に対する評価の形成を時系列で辿った。「ダダ見本市」の共同主催者ジョージ・グロスとジョン・ハートフィールドが編纂した同展の公式カタログと後年のページュによるインタビューに応じたヘーヒの回想によると（Page, 1976）、ヘーヒは同展に《ダダ庖丁》を含む様々な技法に

よる約6 点の作品を出品した。この展覧会に参加したほぼ唯一の女性であるヘーヒが被った困難さは、公式カタログにおける彼女の名前および作品名の度重なる誤表記から推察できる。グロスとハートフィールドによる意図的な誤表記に対し、ヘーヒは《ダダ庖丁》の画面に名前も作品名も敢えて訂正を加えないまま公式カタログに記載された同作品の情報を貼付し、群衆の口から発せられた小さな野次のように見立てることで、男性芸術家からの批判を相対的に些事とする意趣返しを試みたのである。

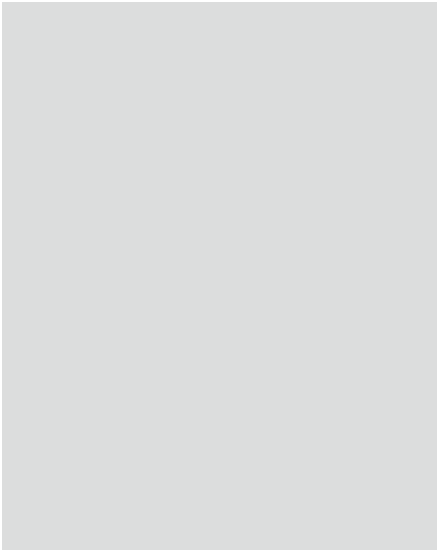
本研究では、この《ダダ庖丁》に見られる表現について、「ダダ見本市」のフォトモンタージュの中で際立って大型の画面とその動的な構成が同展に出品されたグロスの油彩画《ドイツ、冬物語》等からの影響を受けていることに加えて、異なる人物の頭部と胴体の接合や身体の一部への異なる素材の貼付はハウスマンのフォトモンタージュ《美術批評家》に見られる表現と類似していることをあらためて指摘した。

1920 年の「ダダ見本市」以降、《ダダ庖丁》はヘーヒの手元で保管されていた。この作品が1961 年にナツィオナールガレリー・ベルリンの所蔵品となった直接の要因として、本研究ではプロイセン文化財団のエーベルハルト・ロータースによる州立美術館設立の構想および同財団による買上を仲介したとみられるニーレンドルフ画廊の主宰者であるフロリアン・カーシュとヘーヒの1957 年以降の協力関係を挙げた。同画廊における初のヘーヒ展「回顧展 1918 年–1961 年」が《ダダ庖丁》の購入と同じ1961 年に開催された事実は、カーシュが当時のヘーヒおよびその作品への評価を考えるうえで重要な人物であったことを示唆している。ただし、ロータースの依頼で執筆されたオーフ（1968）による初のヘーヒのモノグラフでは、《ダダ庖丁》は単色図版が掲載されるに留まり、「庖丁」（Küchenmesser）を「ケーキナイフ」（Kuchenmesser）という誤記した点を除き、テキストでの言及は一切見られない。

終章

本研究では、ヘーヒが《ダダ庖丁》において、たとえば女性の頭部をもつ人物像に対しても頭部を槍で串刺しにしたり、相貌を他の素材で覆い隠したりするなどして、男性に対するほど強いものではないにせよ、女性に対しても批判的な見方をしていた可能性をあらためて確かめることができた。

また、「第1 回国際ダダ見本市」の主催者である「男性の」ベルリン・ダダイストたちが、公式カタログにおいて「女性の」ヘーヒの氏名および作品名を意図的に誤表記したことに対して、ヘーヒがその誤表記の文字列を《ダダ庖丁》の大画面に取り込むことで相対的に些事とするという主催者への意趣返しを試みた可能性を指摘した。さらに、戦後ドイツ連邦政府によって設立されたプロイセン文化財団がヘーヒをパブリック・コレクションの中核に位置づけるべく構想し、実際に作品を購入取得したことが、ベルリンのニーレンドルフ画廊主宰者による働きかけによって実現した背景をあらためて跡づけることができた。



ハンナ・ヘーヒ《ダダの庖丁で当今ドイツのワイマール・ビール腹文化時代を切り刻む》
1919–20 年、フォトモンタージュ、114×90cm、
ノイエ・ナツィオナールガレリー（ベルリン）
[図版引用典拠：Exhibit.-cat. Whitechapel Gallery, Hannah Höch, Munich & London & New York: Prestel, 2014, p. 21.]

本研究は、近世期の屏風に施される金雲の内部の装飾文様を取り上げ、制作背景と役割について考察することを目的とする。

近世期の屏風を概観すると、すやり霞や輪郭に弧の連なる雲などが、素地や金地の画面に種々様々に配置されている。金箔や金泥が表面を覆い、輪郭に弧を連ねたもくもくとした形態をもつ雲は金雲と呼ばれ、洛中洛外図屏風や南蛮屏風、源氏物語図屏風などの多様な画題において確認することができる。これらの金雲には様々な形態があることが認められ、なかでも雲の内部に立体的に盛り上げられた装飾を有する形態が複数存在している。これらは金雲の縁に粒状の文様を幾列にも連ね、さらに内側には別の文様が施されており、組み合わせには多様な展開を見出すことができる。管見の限り、16世紀から19世紀半ばまでの近世期の作例として報告される屏風のうち、金雲に文様を施す例は二百点ちかく存在し、近世期の屏風の特徴の一つとして位置づけられる。しかし金雲の内部の装飾文様については、作品解説などで簡略に報告されるのみで、十分に論じられてきたとはいいがたい。

したがって本研究において金雲の装飾文様を対象として考察を行うことは、近世期に制作された屏風を研究する際の指標のひとつになると思われる。

第1章 屏風の作例

第1章では、金雲の装飾文様を持つ作例を概観し、その特徴と展開について整理した。

狩野元信によって、天文18年(1549)に制作されたと考えられている「四季花鳥図屏風」(白鶴美術館蔵)は現存する最古の金碧障屏画として知られている。本作の金雲は、金箔の剥落部分に見出せるように、縁を白色顔料で盛上げている。金雲内部は平滑な箔面であって、縁が局所的に剥落して白色顔料を見せていることから、縁と内部では異なる技法が用いられていると想定できる。つまり盛上げ

は金雲の縁に限定して意図的に施されたことが指摘でき、また、縁を加工することで、明確な輪郭を獲得し、金地との差別化が成功している。

その後の伝狩野永徳筆「四季花鳥図屏風」(白鶴美術館蔵)では金雲の縁だけでなく、さらに内部に松皮菱文様を綿密に置き、金泥を塗布している(図1)。以降、狩野宗秀筆「韃靼人狩猟・打毬図屏風」(サンフランシスコ・アジア美術館蔵)での連珠紋と州浜形の盛上げ、狩野光信筆「洛中洛外図屏風」(京都国立博物館)の三列の連珠紋と州浜形といったように装飾文様が多用される状況が見出された。これらの特徴を踏まえると、連珠紋で縁どりをする点、そして内部にさらに異なる文様を組み合わせる点が基本的な構成方法であったことが確認できる。金雲の図様のひとつの形態として、ある種の規範性をもって継承されていたことが想定でき、とくに近世初期の段階にあつては、狩野派の絵師に作例が集中していることから、狩野派が描写対象としての金雲の装飾文様に対して、つよい関心を抱いていたことが指摘できる。

つづく近世中期以降の作例の特徴としてはまず、文様の多様化がより一層進行している点が挙げられる。土佐派の制作と目される「犬追物図屏風」(京都大学総合資料館)のように雲形を配する作例が最も多いが、「祇園祭礼図」(京都国立博物館蔵)の七宝文様、「源氏物語図屏風」(ニュー・サウス・ウェールズ州立美術館蔵)の四隅に円紋を配置した二重菱形紋など複雑な構成をとっており、技巧を凝らした装飾文様の様相も確認できる。

これらの造形上の特徴と展開について整理すると、16世紀半ばの金雲の縁に盛上げた例を初発として、松皮菱や州浜形が登場する。これらを規範的図様とした狩野派の制作過程で、土佐派や岩佐派、町絵師へも技法の伝播が認められつつも、反対に探幽以降の狩野派では僅少となる。17世紀半ば以降には、作例そのものが減少し、19世紀にはほとんど制作されない。これらから、金雲の装飾

文様には系譜を確認することができた。

第2章 屏風における金の加飾

第2章では、中世期の屏風の金の加飾について述べ、金雲に装飾を施す経緯について考察を試みた。

中世期において、金の加飾をもつ屏風は明や朝鮮といった海外への朝貢品や交易品として機能したことが、『善隣国宝記』や『朝鮮王朝実録』上の記録に示されている。国内でも『蔭涼軒日録』などから座敷飾りなどに使用されていたことを確認した。これらの金を用いた屏風は、装飾方法が大きく3種類に大別されることが明らかとなっており、技法を区別して用語を使い分けていたことがかねてより論じられている。

なかでもとくに注目されるのは、「金瑩付」の技法である。金箔を微塵に仕立て、画面上に撒くことで加飾する技法であり、金瑩付屏風では「浜松図屏風」(個人蔵)、16世紀の制作とされる「浜松図屏風」(東京国立博物館蔵)が見出せる。とくに東京国立博物館蔵の屏風で画面の上部にのみ置かれる雲の形態は、弧線で輪郭を表現しているが、幅1、2センチ程度の縁のような部分を備えている。ほとんどは白色の雲母地に露出するが、青い著色が残る箇所もあり、あきらかに微塵箔で構成する雲を縁取っている。微塵箔の性質上、輪郭を明確化できないことへの対処と解釈できる。輪郭を明快にするために、雲の縁を異なる方法で表現する志向は、後世の金雲の縁の連珠紋をほどこす点に共通する。このことから、金雲自体にさらなる加飾を施す意識は、金瑩付屏風の雲の輪郭の表現を端緒として、さらなる発展形として元信筆「四季花鳥図屏風」の金雲の縁のみの盛上げ、そして伝永徳「四季花鳥図屏風」の松皮菱文様へと変化していくと指摘した。

近世初期の狩野派においては、盛上げてその上に金を貼るや塗る技法のことを「置上げ」と認識していたことが文献資料と現存する作品の比較から明らかになっている。『信長公記』の御殿の障壁

画の「金に置上げ」、『禁中御位ノ御所様覚』の内裏の障壁画の「金置あげ」に見られるように、盛上げ技法を明確に区別している。しかし、狩野探幽の装飾性を避ける様式が江戸狩野派に通底したことによって、近世中期以降の狩野派では使用されなくなった。しかし、前章までの作例に確認できるように、土佐派や岩佐派、町絵師といった絵師たちが追随することによって、装飾文様は継承された。

第3章 内部の装飾の役割

第3章では、雲を縁取るにすぎなかった盛上げが、次いで具体的な文様を形作るに至るまでの成立背景について考察した。「四季花鳥図屏風」(以下、元信本とする)は、金を多用した色彩表現と、瑞鳥などを配置する景観から、理想郷や浄土の庭園を表出する性格を持つことが指摘されている。理想的な景観を表現している画中では、金雲が多層化することで、対象の前後関係を明快に示す。一方、構図やモチーフは異なるものの、元信の作例がもつ性格を踏襲する伝永徳筆の四季花鳥図では、元信が金雲を多層的に配置したのに対して、金雲をほとんど画面の最前面に配して、内部には松皮菱文様を構成する。金雲の配置方法を変化させてまで装飾文様を施している点から、金雲の加飾が意図的に施されたことを想定できる。

装飾文様の初期の形態として位置づけられる松皮菱・州浜形に共通するのは、どちらも庭園の景観の一部を図案化したものであり、どちらも庭園との深いつながりを見出すことができる。よって、松皮菱や州浜形の文様は四季花鳥図屏風の画面上の景観に沿うように採択されたと考えられる。雲の縁どりにとどまらないさらなる加飾を目指した狩野派は、庭園風景を描写する四季花鳥図の制作に際して、数ある文様のなかから意図的に庭園に関連する松皮菱や州浜形を選択したと指摘した。金雲内部に施された盛上げは、装飾性を追求したことを発端としてはいるものの、画面の理想化を向上させる機

能が与えられたのである。

四季花鳥図屏風が持っていた性格に即して制作された盛上げは、様々な画題に用いられるようになる。韃靼人図や帝鑑図を主題とする屏風への使用も見られ、これらは中世期の將軍家の会所を飾る画題であり、もともと狩野派に備わるレパートリーであった。洛中洛外図もまた上杉本に明らかなように、狩野派に象徴的な画題である。淡彩もしくは金泥などの装飾に留まっていた画面に、時代様式を反映した金地背景を導入し、一層華やかな画面に仕立てた。その過程において、四季花鳥図に用いられた装飾文様を転用し、金雲の装飾性を高める効果が期待された。これにより画題の制作に即していた装飾文様の在り方は変化し、装飾性のみが志向され、ゆえに多様な文様が展開する。

しかし、17世紀半ば以降には、屏風の背景を総金地化し、金雲そのものを描かない、風俗画が成立していくことも作例の減少と関わることが想定できる。洛中洛外図や祭礼図などに転用され、様々な画題の発展とともに展開した装飾文様は、金雲を描かない表現方法が登場したことで、必然的に画面に必要とされない。これによって装飾文様は、金雲を必要とする画題のもとでのみ使用され、先行する図様を踏襲することで表現された。

以上の考察により、本研究では、装飾文様が中世期の微塵箔の雲に施された縁取りを淵源として展開したことを指摘した。さらに装飾文様は自立的に画中に存在せず、画面の他のモチーフと関連し、理想化を向上させる機能があったことを明らかにした。狩野派と密接に関連してきた技法であることは間違いなく、16世紀後半から17世紀初期の狩野派の盛況と、当時の様々な画題の流行と相まって受容されたと指摘できる。

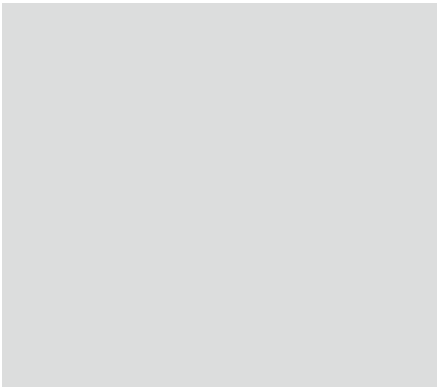


図1 狩野元信筆「四季花鳥図屏風」部分
白鶴美術館蔵

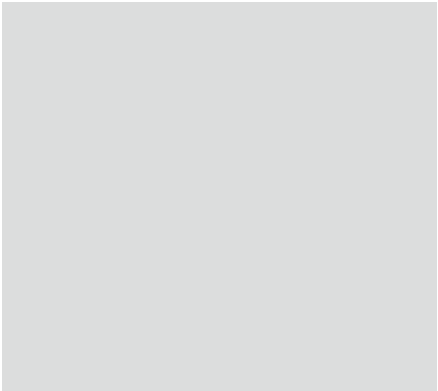


図2 伝狩野永徳筆「四季花鳥図屏風」部分
白鶴美術館蔵

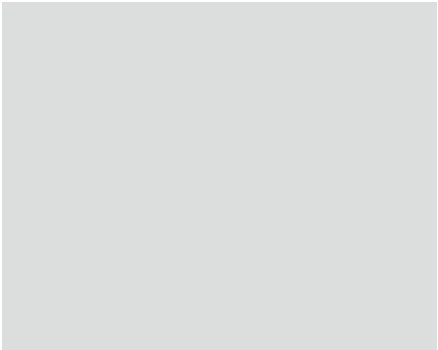


図3 「浜松図屏風」部分
東京国立博物館蔵

[図版典拠：図1,2 東京国立博物館『桃山 天下人の100年』図録、2020年
図3 「国立文化財機構所蔵品統合検索システム」(https://colbase.nich.go.jp/collection_items/tnm/A-11533?locale=ja) を加工して作成]

序章

本研究は、現代社会における若手アーティストの生きづらさに対する理解を深めるために、ドキュメンタリー映像の手法をどのように活用できるかを明らかにすることを目的とする。

まず、本論における「生きづらさ」「ドキュメンタリー映像手法」「ライフストーリー」を定義する。

「生きづらさ」については、障害者支援、美術教育実践、社会的マイノリティの人々のアイデンティティ研究、承認の社会学、システム社会論、アート活動によるコミュニティ・エンパワメント等の先行研究で追究されてきた例を検討した上で、本研究では特に若手アーティストの生きづらさに焦点を当て、「心理的または社会的に何らかの葛藤を抱えて疎外感を感じたりアイデンティティに不安をもったりし、本来の力を発揮できていないと自認する傾向」と定義する。

「ドキュメンタリー映像手法」については、映像社会学、教育研究における観察映像撮影研究、美術教員養成における映像分析の活用、映像人類学における理論と実践などの先行研究を踏まえ、本研究では、研究者が研究協力者へのインタビューをビデオ映像に撮影しながら行い、その映像分析から研究協力者のライフストーリーの構成を試みることとした。

「ライフストーリー」とは、社会学、文化人類学、心理学などにおける質的研究法の一つであり、インタビューによって研究協力者が語る生活や人生についての振り返りを文字に起こして物語として構成したものから読み解いていくことである。

本研究ではまず、現代社会における生きづらさと若手アーティストの特有の問題を検討した上で、ドキュメンタリー手法の適用について考察を行った。そして、筆者が依頼した20代から30代までの若手アーティスト5人の研究協力者の映像撮影を伴いながら日常生活を観察し、それぞれの生き方を語ったものを映像記録とともに文字起こしを行い、ライフストーリーとして分析するとともに、映像ドキュメンタリー手法活用の実際について考察した。

第1章

本章では現代社会における生きづらさに関する先行研究の検討を行なった。現代社会において人々が生きづらさを感じる現状を述べ、若手アーティストの抱える不安や問題点にも通じる側面を検討するとともに、社会許容度や相対主義、自立などの点から生きづらさと社会との繋がりについて考察した。

本研究では若手アーティストを、現代の日本に在住する若い世代で、美術作家またはそれに類する芸術家としての仕事を目指している若者と定義する。その多くは美術系大学出身で、アーティストとしての実績や社会的評価は様々であるが、キャリアとしてはまだこれからが多い。つまり、アーティストをキャリアとして考えると同時に、学生として学業のことも考える必要がある。

筆者はこれまでも、アートや美術教育に関わって若者がどのように自己を変革していくかを捉えたドキュメンタリー映像を制作してきた。カメラを持つ研究者が調査協力者の生活に潜り込むのは人類学でもよく用いられる研究方法であるが、本研究では映像作品としてのドキュメンタリー制作から研究手法としての映像ドキュメンタリー手法への応用について筆者自らが実践し、研究の独自性を追求したい。

第2章

本章では、これまでに撮影公開された3つのドキュメンタリー映像作品、NHK『痛みが美に変わる時―画家・松井冬子の世界』、野中真理子『トントンゴゴゴ図工の時間』、筆者制作による『ようこそ、家へ』をとりあげ、シナリオからアーティストを描写する視点、映像監督からの制作側の視点、実践的に映像制作した筆者の視点から、それぞれの作品の独自性を分析した。カメラマンはどのようにアーティスト（研究協力者）を撮影するか、映像からどのような内容に迫り着くかなどの検討を、本研究で行うインタビュー活動の事前研究として行った結果、研究協力者と研究者の語った言葉を文字化することにより、多様な角度で人物の特徴を描き出せる可能性を指摘した。

第3章

第2章までの結果を踏まえ、本研究でインタビューを行なった5人の中から、まず1人の映像記録を例として詳細な分析を行った。

研究協力者のA氏は、中国から留学し、日本の美術大学の修士課程で日本画を専門に学んだ画家であり、人間社会の群像や人物像をテーマとした作品が多い。大学院修了後帰国前に筆者と約1か月シェアハウスで生活を行った時期があり、その間、生活をともにしながら研究に協力した。

映像撮影としてはA氏が旅や作品のアイデアなどを書き留めている手帳について説明しながら筆者と対話する場面、A氏との単独インタビュー、A氏が展覧会を見に行くときに同行した場面を記録し、合わせて筆者と共同生活した経験からの観察を加えて考察を加えた。

手帳についての説明映像撮影は、2021年5月に行い、2冊の手帳について2本のビデオ映像を作成した（図1）。A氏は旅や生活の記録などもスケッチで残すことが多く、海外旅行の記録などを、会話を交えて生き生きと紹介した。

単独インタビューの撮影は、2021年5月に行い、約40分のビデオ映像を作成した。このような場合、対談をする二人に加えて第三者のカメラマンが撮影することも多いが、本研究では、インタビューを行う筆者が同時にカメラマンとして撮影した。その結果、撮影された映像ではまるで対談当事者の視点であるかのように見ることができる。対談は当初日本語で開始し、その後、二人の母国語である中国語に移行した。本論文では中国語の発言部分も全て日本語に訳して分析した。

質問では、最近の日常で描いていること、日本画制作について、日本の生活において慣れないこと、A氏の作品を見ての具体的な質問、アート制作における困難などを問いかけ、それに対する答えからさらに質問が会話のように広がっていき、家族への思いや、生活における社交的な側面とそうでない時期、作品制作に込める人生観、困難な時にどう対処しているかなどについて、



図1 A氏手帳の映像スクリーンショット
図2 A氏の修了作『ジャイアント・パイプ』その1
図3 B氏とその展示作品との写真
図4 C氏個人展覧会の一部
図5 D氏インタビュー映像のスクリーンショット
図6 E氏が描いた1日漫画

振り返りながら語る時間となった（図2）。

第4章

本章では、A氏の他にインタビューを行いながら撮影した4人の若手アーティストの映像資料と、筆者によるその日常観察を文字化して、個々の個性や生き方をライフストーリーとして描き出すことを目指した。インタビューの内容は、事前に生きづらさというテーマでインタビューを行う旨を研究協力者に相談した結果であり、撮影や映像の編集にはある程度の演出を考え、研究協力者が良い状態でカメラに映るように事前に準備していた。インタビューは、主に各アーティストの作品紹介とそのモチーフを選んだ理由、実技に関する質問、作品創作中にあった困難及び解決法、将来的に絵を描き続けるか別の仕事をするかの選択肢、生活状態の5つの質問を中心に対談形式で行なった。4人のインタビューを行った形態はそれぞれの状況に応じて柔軟に対応し、回数も違うが、会話内容を具体的に分析し、当時の表情・心情、会話の意図、作品への解釈などの側面から若手アーティストが直面している生き方の問題を探り、相互のコミュニケーションを重視しながら、人物像を掴むことを目指した。

B氏は日本出身で、美術大学の修士課程に在学して油絵を学んでいる。植物に人間の感情を投影した油絵の制作（図3）。

C氏は韓国出身で、日本の美術大学の修士課程で日本画を学んで修了し、日本での個展開催を終えて帰国した。植物を題材にして自己の感情を反映させた作品が多い。A氏と筆者がインタビューの過程でともに訪れた個展会場で研究協力を

依頼し、主に同会場で撮影した作品写真と会話をもとに分析を行った（図4）。

D氏は中国出身で、日本の美術大学の修士課程で銅版画を学んで修了し、その後も日本で生活している。女性の性意識など、フェミニストの観点を主題にした作品が多い。

新型コロナウイルス流行のためオンラインインタビューで銅版画技法の説明をしたほか、都内美術館で行われた公募展に入選した会場で作品を前に会話をしながら撮影を行った（図5）。

E氏は日本出身の漫画家である。日本の美術大学で、「人間との遭遇」をテーマにした漫画に卒業制作として取り組んだ。卒業後に企業に就職したが、その後、漫画雑誌に連載が決まり、ドラマ化もされるなど、漫画家としての道を歩み始めている（図6）。

終章

本研究の想定では、現代社会における生きづらさは深刻な問題になり、特に感性が豊かなアーティストには生きづらさの問題がより迫っていると考えていた。しかし、若手アーティストの中には、生きづらさの問題を抱えながらも、解決案にたどり着いたケースもあった。

また、ドキュメンタリー手法を用いた研究を通じて、時間をかけて筆者と協力者とのインタビューを行うことで、お互いの理解を深め、各自の生き方をシェアすることができたという点も特筆される。5人の若手アーティストは個性がそれぞれで、インタビューの際に、インタビューアとインタビューイのどちらが聞き手となるか、話し手となるかが変化する。イン

タビュー映像から直接わかることは、対談者の表情が変わることである。現場の雰囲気が変わったという感覚を感じることができる。また、若手アーティストが自身の生き方について考えを持っているため、筆者の持論に反対する場合もある。

今後の課題

今回のインタビューを通して、筆者が認識したことは、アートを学ぶ学生は生きづらさ問題をかかえる場合があるものの、感性を重視している学生にとってはそれが創作の元になる側面もあるかもしれないということである。また、若手アーティストにとって持続的な収入の重要性を無視することはできないと感じた。経済的な問題はアーティストの活動を続けていくための重要な関心事の一つであり、社会や教育機関がどのように若手アーティストをサポートするのも、今後の課題になると感じられた。

また、ドキュメンタリー映像手法を研究で使うことには困難があるが、密着撮影とインタビュー活動により、深く広く研究協力者の状況を再現できる点は重要である。例えば、今回の5人の若手アーティストのライフストーリーを通して、同じアーティストを目指している学生が社会人になる際、直面する問題を若手アーティストの生き方から学び、自分にとっての適切な生き方を発見できると良いと考えている。また、アーティストのことをよく知らない人の場合は、若手アーティストの生き方を見て、アートの世界を理解しやすくなるかもしれない。最終的には、美術教育にドキュメンタリー映像手法をより幅広く応用することが可能であると考えられる。



首に花冠
Neck and flower crown
162.0×97.0cm
アクリル・フォトコラージュ、キャンバス
2023 年



寂しくも愛しいもの
Loneliness and love
162.0×130.3cm
アクリル・フォトコラージュ、キャンバス
2023 年

序章

本研究の目的はフォトコラージュを絵画へ活用することで課題を解決し、筆者個人の制作へ還元する事であり、先行する作例や研究からコラージュの意義を追究し、筆者の絵画制作におけるフォトコラージュを絵画に活用する意義を明確化することである。

筆者は絵画に写真を活用する意義として、写真を「過去の自分の記録」とし、現在の自分が写真を再解釈し、絵画を構想する過程が作品制作に重要であると考える。写真をモチーフの再現の材料でなく、絵画作品の一部に活用しフォトコラージュと描画の表現の両立を追究することで、過去の写真を現在の筆者が解釈する絵画制作が実現できると考えた。

筆者自身が撮影した写真の内容を画表面に転写し絵画制作をしていたが、転写では写真の色彩や印象が損なわれる点と、作品における写真の活用が明確でない点が課題であった。また、写真の活用が明確でないことで、鑑賞者に写真を使用している事実を示すことができない懸念点があった。フォトコラージュを活用することで写真を絵画に活用している事実を鑑賞者に示すことができるのではと考えた。

以上から筆者の絵画制作にフォトコラージュを活用することで課題の解決が可能となるのではないかと仮説を立てた。

第一章 コラージュとは何か

コラージュとは何かキュビズムやシュルレアリスムの例を挙げ、先行する作例や研究からその特徴を調査した。

まず、キュビズムではパブロ・ピカソ（Pablo Ruiz Picasso, 1881–1973, 西）とジョルジュ・ブラック（Georges Braque, 1882–1963, 仏）の作例と先行研究からコラージュのはじまりとされる記録をまとめた。それらに対するクレメント・グリーンバーグ（Clement Greenberg, 1909–1994, 米）の指摘である「コラージュの動機」に着目し、ピカソとブラックがカラー

ジュの手法を選択した理由を、分析的キュビズムと総合的キュビズムの作品の移行から、キュビズムのコラージュの意義が現実を表現する方法の実験であった可能性について一考察を述べた。

次にシュルレアリスムにおけるコラージュについて挙げ、重要な概念である「デペイズマン」に関連する作例としてマックス・エルンスト《百頭女》1929 からコラージュとデペイズマンの関係性について考察した。内容の異質性によってデペイズマンという概念がシュルレアリスムのコラージュの意義の一つであることを確認した。

最後に、河本真理の著書『切断の時代—20 世紀におけるコラージュの美学と歴史—』（2007）に倣い、各芸術運動におけるコラージュの分類についてまとめた。コラージュの目的と意義の重要性について述べ、筆者自身のコラージュ作品の位置付けの必要性について言及した。

第二章 フォトコラージュ

フォトコラージュの概要について、写真史における合成写真の歴史をふまえ、写真黎明期の合成写真とキュビズムとシュルレアリスムのフォトコラージュ、ダダイズムのフォトモンタージュの目的について調査し、フォトコラージュとフォトモンタージュの差異に関する問題点についてまとめた。

フォトコラージュの作家の例に筆者が制作において参考としている岡上淑子（おかのう え としこ, 1928–, 日）、野中ユリ（のなか ゆり, 1938–, 日）、奥原しんこ（おくはら しんこ, 1973–, 日）を挙げ、作例を分析しフォトコラージュの意義と動機、写真の活用法とその効果を考察した。

フォトコラージュの意義と動機については、例に挙げた作家に共通する点は、作家の制作に適当な技法であることである。写真が紙であることを重視する、コラージュの内容の異質性の重視など、作家がもつ目的によってフォトコラージュが選択されたと思われる。

写真の活用法とその効果については、写真の紙としての質感を重視したものや、画材による描画の部分と写真の部分とを両立させる効果があると考えられた。

第三章 制作実践

第二章までの調査をもとに、制作実践《首に花冠》を行い、絵画の構想と制作の過程についてまとめた。実践の前提として筆者の絵画制作における写真の活用の動機と、フォトコラージュを絵画制作に活用する意義を明確化した。

実践の結果、筆者の絵画制作にフォトコラージュを活用した描画の表現の両立が実現し、課題であった写真の色彩や印象が損なわれる点と作品における写真の活用が明確でない点が解決したと考える。目的であった過去の写真を現在の筆者が解釈する絵画制作が実現したと考えられる。

第一章で述べた筆者自身のコラージュ作品の位置付けの必要性から、実践の結果を河本真理の分類に倣いシュルレアリスムのコラージュが分類されていた「意味論的コラージュ」との類似を指摘し、フォトコラージュを筆者の絵画制作に活用する意義をより明確化した。

また、制作実践にて生じた課題について、制作における写真資料の不足から写真の選択における課題と、アクリルメディウムの活用とフォトコラージュの保存の観点から、写真と画材の組み合わせにおける課題の二点を指摘し、今後の詳細な検討が望まれると考える。

結章

本研究によって筆者の制作における課題を解決することができた。また、筆者のフォトコラージュを絵画に活用する意義とは写真を貼り付けることによる表層の物質感の追求や、写真の現実の要素を絵画に付与することであると明確化した。

制作実践で生じた課題を考慮し、フォトコラージュを活用した絵画制作について追究し続けたいと考える。



ASLEEP
 F100 号 (130.3×162.0cm)
 UV インクジェット、
 アクリル、油彩、キャンバス
 2022



AWAKE
 F100 号 (130.3×162.0cm)
 UV インクジェット、
 アクリル、油彩、キャンバス
 2022

序章

現代では、2D や 3D のテクノロジーを用いてイメージを作り上げる作家も多い。また、現代芸術では光や映像、超音波など様々な技術を用いて平面からの脱却を試みている。平面の芸術から次世代の芸術へと現在でも進化している。このようにこれまでの芸術の歴史を顧みれば、イメージを表現するにあたってテクノロジーは多大な影響を与えてきた。しかし芸術の根源的な「平面性」を抜きにテクノロジーの進化は語れない。筆者はこの芸術の根源的な平面性を主軸にデジタル技術とアナログの絵具を用いて、どのような効果が得られるか作品制作を通して考察する。筆者はこれまで、重なる二つのイメージをテーマとして作品制作を行ってきたが、本研究ではデジタルツールと油絵具、アクリル絵具を用いてイメージを表現することを目的とする。まずモチーフの意義において、次に平面で描く意義について、最後にデジタルとアナログについての意義を述べる。その後、研究方法、研究構成について述べる。研究方法は、初めにモチーフとなる写真を撮影し、次に液晶タブレットにデジタルツールを使ってモチーフを描く。最後にデジタル上で描いた作品をキャンバスに印刷し、実際に UV インク、アクリル、油彩で制作する。研究構成は序章でデジタルの本研究の意義を提示し、第 1 章でデジタルツールについて掘り下げる。第 2 章ではデジタルツールとアクリル、油彩を用いて、実験を行い、第 3 章では第 2 章から得られた実験結果から、どのような表現効果があるか考察する。

第 1 章 ペイントソフトを用いた絵画表現

本章では、デジタルツールがどのような仕組みで成り立っているか掘り下げ、デジタルツールを用いて描くアーティストについて具体的に述べる。コンピュータグラフィックソフトウェアの形式である、ラスタベースのソフトと、ベクトルベースのソフトについて触れ、こ

れらの形式のソフトの相違点について制作過程の非線形であるのではないかと言及する。つまり、アナログの絵画制作では、描画層を構築するにあたって、線や色を配置する順番や方法が重要であったが、ペイントソフトを用いた場合、複数の絵画を重ね、個別に修正することや、描画処理の取り消しや再実行が可能である。そのため、逐次的な制作過程から脱却できるのではないかと考察する。その後、デジタルで描いた作品についてアンディ・ウォーホル (1928–1987)、デイビッド・ホックニー (1937–) の 2 名の作家を例に挙げ、論じる。ウォーホルについては、2014 年に発見されたフロッピーディスクの中のデジタル作品について言及する。ホックニー については、2010 年以降に制作されたデジタル作品を主に取り上げ、デジタルで描くことでどのような変化があったか考察する。

第 2 章 ペイントソフトと油絵・アクリル絵具の併用

本章では、初めにデジタル上のペイントソフトとアクリル絵具を用いて制作する意義について述べ、小作品の事例を列挙する。その後大作品の制作実験を行う。まずペイントソフトとアクリル絵具を用いて制作する意義についてである。筆者の作品制作では、ペイントソフト使用しているが、このペイントソフトを用いる理由の一つとして挙げられるのは、逐次的な制作過程に縛られることがないという点であると考えた。また、ペイントソフトを使用することで、作品のイメージをより具体的に、効率よく作成することが可能であることに気づいた。しかし、このようなペイントソフトを用いた制作では、UV インクジェットプリンターで出力した時に物質的な存在感を演出することが困難であった。確かに平面的な要素が重要な作品では、この制作手法は有効であると考えるが、物質感や重厚感を演出することは肉筆で描く方が有効であると考えた。よって、肉筆で描くことと、デジタルツールで描くことで異なる効果

が得られると考察した。次に小作品、大作品の制作について具体的に実例を挙げ、UV インクジェットプリントしたものに、アクリル、油彩で加筆する。小作品では、F4 号から F6 号のキャンバスに UV インクジェットプリントしたものをアクリルで加筆し、大作品は F100 号のキャンバスに UV インクジェットプリントしたものに、アクリル、油彩で加筆する。大作品は実験 1、実験 2、実験 3 で制作過程を詳細に記録し、表現効果について言及する。

第 3 章 結論と展望

この実験 1、実験 2、実験 3 の制作によって得られた表現について、共通点をあげる。モチーフの表現についての共通点は本論冒頭でも述べたように、重なる二つのイメージであるが、技術的な面において共通していた事項は、キャンバスの印刷後データの作品と比較して、コントラストが濃くなり、彩度が落ちやすいという点である。この点においては、実験を通して、アクリルや油彩で加筆を行うことによって、明度と彩度を調整することが可能であるとわかった。その後実験全体を通して、デジタルとアナログの両方を使って描くことの意味を掘り下げ、デジタルで描くことで、現実ではできない、光の色彩表現と油彩やアクリルを用いた物質性と存在感の表現の可能性について言及する。



Dragonfly
162.0×130.0cm
油彩・テンペラ混合技法、
岩絵具、青貝、洋箔・キャンバス
2022 年



Libre
162.0×130.0cm
油彩・テンペラ混合技法、
岩絵具、銀箔・キャンバス
2022 年

序章

本論文は芸術という広い世界の中では、非常に限られた内容についての研究である。

人々は技法と材料に制限された芸術作品に、「どうやったらできるのだろう?」といった疑問を持ち、芸術の魅力を感じることがある。人々が作った制限のある技法と材料を取り上げて研究するのは、「芸術は限界がなく自由である」ということに矛盾する反面、「芸術は無限である」からこそ、制限があっても許されるとかんがえる。

絵画を学ぶ場合、技法を重視し、良い基礎を持つからこそ、絵画の可能性が広がると考える。テンペラ画もその類である。トンプソン教授はテンペラ画の実技に、またチェンニーニはその『絵画術の書』に、テンペラは曖昧なもの（自由闊達な即興描写）は適用できないと述べている（pg17）。

筆者は 2019 年に東京上野のクリムト展でジャポニズムに影響されたグスタフ・クリムトの作品に魅了され、洋画と日本画材料について関心を持った。自身の洋画作品に日本画材料を加えることでさらに表現領域を広げることがを試してみたい。

筆者は 2021 年に油彩・テンペラ混合技法を理解して、テンペラの顔料と日本画材料が似ていることが多いことを知り、油彩・テンペラ混合技法を基に、自分の絵画作品を幅広くしたいと考える。

本研究の目的は研究の結果を筆者個人の制作に還元することである。筆者が絵画を学ぶ過程で、材料を有効に活用する手段を発見したいと考えた。中でも日本画材料を油彩・テンペラ混合技法に活用することによる表層の変化を追究することを重視したいと考えた。

第一章 油彩・テンペラ混合技法における材料の背景と変遷

テンペラの衰退：

油絵の技術が発明されてから一時期テンペラが依然として使われた。その後、透明な油を加える油絵の下地や完成した絵の保護層として使われた。しかし、そ

れから 1 世紀も経たないうちに、16 世紀にテンペラはほぼ油絵に成り代わった。

油彩・テンペラ混合技法の始まり：

15 世紀初頭、ヨーロッパのオランダ地方でヤン・ファン・エイクに代表される北方の画家たちが、樹脂を主成分とする、安定性の良い天然樹脂液状油を開発したといわれている。サンシクンドオイルを加えて、天然顔料と混ぜ合わせて、透明度の高い樹脂油絵を作り、テンペラ層と油層の組み合わせに使用するこの描き方は、「混合技法」であると想像する。

専門用語「混合技法」：

「Mixed Technique」という言葉は、1924 年にドイツ人のマックス・デルナー（Max Doerner）の英語書籍「絵画技術体系」《The Materials of the Artist and Their Use in Painting》の出版により、米国と英国で最初に知られた。そこから「Mixed Technique」という技法の名称となったという。

第二章 絵画技法の実施

本章は制作実践の前に行った三種類の実験についてまとめる。

（一）F100 号作品における実験：作品《Impression》

筆者が正式なテンペラ技法と油彩・テンペラ混合技法を学ぶ前の実験作品制作である。本研究にとっては第四章の制作に大きな影響を与えた。本作品はテンペラ、アクリル絵具と油絵の具、箔を同時に使った。

テンペラグラッサーピエトロ・アンニゴニー（Pietro Annigoni）金箔を用いた東洋と西洋の融合的表現 ―グスタフ・クリムト―

（二）テンペラグラッサ：作品《孔雀》
使用するレシピ：ピエトロ・アンニゴニーのテンペラメディウムレシピ

テンペラグラッサの特性を理解して、メディウムを制作した。

（三）油彩・テンペラ混合技法：作品《ドラゴン》
使用するレシピ：油彩とテンペラ混合技法用レシピ

第三章 制作実践（修了制作にて実践）

本章は三作品を制作する。修了制作作品《自画像》、《Dragonfly》、《Libre》の制作過程について記録した。

作品を木枠組み立つ、キャンバス張りなどから、白亜地を塗布まで、絵画制作入門：描く人のための理論と実践 2014 佐藤一郎、東京藝術大学油画技法材料研究室 編 第 6 章 支持体と地塗りの実地を参考にした。

《自画像》は油彩・テンペラ混合技法と油彩技法の違いを記録した。

《Dragonfly》と《Libre》は油彩・テンペラ混合技法を使用し、それぞれ異なる日本画材料を導入した。

日本画材料の導入：

日本画絵具と一部の油彩絵具は岩石を原料としているが、異なる点がある。油彩絵具は岩石を一番細かい状態から制作して、使用されるが、日本画絵具は岩石の粒の大きさで明暗を分けて制作する。本研究では日本画の岩石絵具を利用するが、混合技法を通して、日本画絵具の特性を利用し、油彩絵具だけではできない質感表現の効果を明らかにする。

結章

日本画材料を使った効果によって、異なる材質と空間の表現方法が新たに加わった。

本研究結果により、油彩・テンペラ混合技法に日本画材料を導入し、制作することは可能であることがわかった。従来の画材に、別の材料を油彩・テンペラ混合技法に活用できる可能性の一つであると考え。混合技法を使用することで、自分の作品の課題を解決し、制作を行いたい。



今夜は一人じゃない
You Are Not Alone Tonight
291×436.5cm
アクリル、油彩、キャンバス
2023

序章

室内画は室内の情景を描いた西洋絵画であり、フェルメールを代表とするオランダ絵画から確立したジャンルとされている。筆者は室内を主題に絵画を制作している。その理由は二つある。一つ目は、室内という存在は人々にとって住むところだけではなく、心の居場所であると考えているからである。二つ目は、筆者は室内画を表現することによって、現代に生きている人々の世相を表現できるのではないかと考えているからである。

本研究では、アンリ・マティス、ルネ・マグリット、ジョルジョ・デ・キリコ、フィンセント・ファン・ゴッホ、ヨハネス・フェルメール、ヴィルヘルム・ハンマースホイ、以上六名の作家の室内を主題にした作例を対象として、室内のイメージを構築する方法を考察する。イメージを構築するための要素は主に二つある。一つ目は「描くモチーフ」、二つ目は「表現方法」である。描くモチーフとは制作において、「何を描くか」の対象を指す。表現方法は「どのようにして描くか」の方法を指す。六名の作家が制作している室内を主題とした作品のこれら二点について着目し、それぞれの作家のイメージを構築する要素を見出すことを目的とする。この要素を見出すことで、筆者の作品の独自性を検討することができる。とともに、各作家のイメージを構築する方法を制作実践に取り入れることによって室内画の表現の幅が広がることが期待できる。

第一章 室内画におけるイメージを構築する方法

第一章では、各作家の室内表現に関する作品を分析し、それぞれ室内のイメージを構築する方法を理解し明らかにする。具体的には、先に述べたように六名を選び、作品分析と文献分析により、各作家のイメージを構築する方法を分析し整理する。ここからは各作家の選択理由を述べる。マティスが描く室内画は、色と線で描かれているという点で特徴的であるため、選択した。また、マグリットとデ・キリコはシュルレアリスムを代表する作

家である。両者は一見同じ流派であるように考えられているが、表現方法が異なる。例を挙げるとシュルレアリスムのメンバーたちがよく用いられるデペイズマンという表現方法に対して、キリコとマグリットはお互いに異なる解釈で制作している。このような理由から、この二名を選択した。さらに、ゴッホは強烈な色使いと強いタッチにより描かれた鮮烈な室内画に惹かれたため選択した。そして、ハンマースホイは描かれた洗練されたグレーの室内作品がゴッホとは異なる魅力を持っているため選択した。最後に、フェルメールは選択した六名の作家の中で唯一十七世紀の作家であるが、フェルメールを代表とする十七世紀オランダ絵画で室内画というジャンルが独立した絵画の主題として扱われるようになった点から選択した。

第二章 六人作家の比較

第二章では、六名の作家のイメージを構築する方法を整理する。

第三章 自己作品の分析

第三章では、筆者が行っている室内画を描く際の具体的なイメージを構築する方法について説明する。「描くモチーフ」には、現実にあるオブジェクトと非現実なオブジェクトの二種類がある。筆者は主に「現実にあるオブジェクト」である玩具と「非現実なオブジェクト」である合成した動物をモチーフに絵画を制作している。モチーフとした玩具の中で二つのパターンに分けられる。一つ目は「公的」な玩具である。二つ目は作家が自ら、もしくは「私的」な玩具を加工して作る「私的」な玩具である。筆者はこれら両方を利用して制作を行っている。「表現方法」は強烈な色使いで立体表現と平面表現を組み合わせることである。

結章

結章では、結論、そして、これから自身が取り組む課題を明らかにする。本論文の考察を通じて整理した内容を以下の表に示す。

	マティス	マグリット	ハンマースホイ	ゴッホ	キリコ	フェルメール
描くモチーフ	現実にあるオブジェクト				現実にあるオブジェクトと非現実なオブジェクト	
表現方法	色と線	③ 独自の介入という表現 ③ 時間の並行、④ 複数の空間が同時に存在する	黒と白で調和した色遣いと洗練された造形・構図	強烈な色遣いと厚塗りのタッチ	③ 画中国画	遠近法による正確な空間表現と寓意を含む日常表現 形而上的室内の表現（① デペイズマン、② 複数の視点を持つ空間、③ 画中国画）

「描くモチーフ」に関しては、分析した六人の作家のうち、四人は現実にあるオブジェクトを対象に絵を描いているという結論を得た。「表現方法」については、マティスとゴッホの作品は類似しており、両方とも色彩と線を大切にしている作家であることが今回の研究を通して明らかになった。また、フェルメールとハンマースホイの作品の表現は類似しており、デ・キリコとマグリットの作品は類似しているという可能性が考えられる。さらに、今回の研究で取り上げた六名の作家の室内表現の中に画中国画という表現方法は共通している。それによって、室内画の表現方法の一つとして画中国画が考えられる。

西洋絵画における女性の表象について—女性の視点から見る西洋絵画史—
作品「21g」「暗いだけの部屋」「自画像」及び研究報告書

On the Representation of Women in Western Painting: The History of Western Painting from a Women's Perspective.
Work: “21g” “Dark room” “Self-portrait” with Research paper

洋画領域



「21g」油彩、キャンパス F100号（162×130cm）2022年

序章

本研究は、これまでの時代において、描かれ、観られる対象であった受動的な立場の女性を、「描く」、「観る」、「表現する」能動的な女性アーティスト＝筆者の観点からフェミニズムの理論に基づいて考察するものである。

フェミニズムの運動は近代以降いくつかの波があり、直近の波は2010年代後半に発生している。その影響を筆者は受け、歴史及び現代社会におけるジェンダー差についてこれまで考えてきた。思潮の多様性が求められる現代社会におい

て、女性像のあり方と女性アーティストの発展には新たな道が必要と考える。美術史において女性に対する性差別の存在を明るみにすることが本研究の目的の一つである。

本研究は第一章で美術史をめぐり女性の観点から考察することで、女性像の変遷は社会の価値観と需要下の産物の結果であることを証明する。第二章では自身の女性像作品を例として、筆者の創作理念及び女性観について説明する。本研究は各時代の社会背景をもとに、宗教、経済、政治、哲学面から分析し、女性像作

品の意味と変化する原因を分析する。これまでの男性中心の視点ではなく、女性の視点からの解釈は、現代の女性アーティストおよび女性像の立ち位置と発展について考えさせる契機となる。

第1章 女性像の歴史の変遷—石器時代から20世紀まで

第1章では、石器時代、中世期末期、ルネサンス期、バロック、ロココ及び19世紀、20世紀の美術を女性の視点から考察し、時代背景に基づいて女性像作品を分析する。

原始時代から現代までの美術史を概観した結果、女性像作品の変遷は人間社会の文化思想と性別観の変遷を反映していることが分かった。原始時代では種族の存続を重視しているため、女性の生殖機能を強調した作品が作られた。古代ギリシアでは経済的繁栄を背景に、人間や人体に関心を寄せて、健美な体格を持つ女性像が作られた。暗黒時代の中世の時代は、キリスト教の教義によって、女性人間界に欲望と罪をもたらした存在と見なした。宗教画によって、悪の化身のエバと善良の化身の聖母マリアという両極端の女性のイメージが作りあげられた。ルネサンス期になり、芸術家たちは古代ギリシア・ローマ美術の古典的で理想的な女性像を受け継いだ上に、現実世界の女性に目を向けた。その為、人間性を持つ女性像作品が作られた。19世紀になって、社会の発展とともに、女性像作品にも各階級の多様な女性像が現れた。20世紀は多様な思潮のある時代で、20世紀初頭に様々な前衛芸術が発達し、男性アーティストによって、男性優位と性的解放を主張する女性像が作上げられた。この時代、女性は教育を受ける機会を得てジェンダー不平等に対する議論や批判の声が反映された女性像も現れた。社会環境・文化的思想の影響によって女性像の意味と形態は変化する。そのため、芸術作品の女性像は一つの時代の価値観、性別観を体現していると言える。



「暗いだけの部屋」油彩、キャンパス F100号（162×130cm）2022年

第2章 筆者の作品の女性像

第2章では、まず筆者が制作したこれまでの女性像作品を通じて、筆者がどのように女性像を表現してきたかを述べる。

筆者の2018年–2020年の作品は装飾性を有する女性像絵画を中心に制作した。2021年–2022年の間は作品スタイルの転換期で、装飾的・平面的絵画から写実的絵画へ変化する傾向がある。筆者の描く女性像は女性としての自分の思想を反映させたものである。筆者の過去の制作においては、平面性・装飾性を有する

絵画と写実的絵画があり、作品スタイルの幅はあるが、今後一方だけを進めるのではなく、両方あるいは新しい形式を試して、制作を続けたいと考える。

結章

結章では、研究の成果—現代の女性アーティスト及び女性像の在り方及び今後の課題と展望について述べる。

女性アーティストたちは女性という立場から出発し、女性性（女性の特質）を有する作品を作った。その女性性は非常に重要で、なぜなら、それはこれまでの

時代の男性中心主義の影響下の闇に隠れていた女性独自の経験を示している。芸術は個人の体験、精神、心、体を体現するもので、女性アーティストたちの作品には、男性と異なる未知な感情が潜んでいると考える。

今は“多様性”のある時代である。しかしジェンダーによる不平等がもたらした様々な差異はまだ存在している。その差異に注意を払いつつ、女性の視点から歴史を再構築したり、制作をするのは今後も重要である。現状の教育現場において美術大学等の女性教員やフェミニズム、ジェンダーに関する授業やイベントはまだ少ない。また、妊娠、出産、育児、介護などによって、芸術活動を辞める女性も大勢いる。現代においても、女性アーティストが置かれる状況は大きく改善しているとは言にくい。女性の社会進出にはまだ偏見は存在し、家庭での家事、出産、育児をめぐり女性に対する社会からのプレッシャーは大きい。そんな問題に直面している女性アーティストをいかにサポートするか、また、いかに新しい女性観を普及するかが、今後の重要な課題である。

この革命的時代で、女性アーティストおよび女性像の行方にはまだたくさんの課題が課されている。しかし時代は批判や衝突の中で進む。常に批判的思考を持ち、改革を求めればアートは継続、進歩できると筆者は考える。



欄干会大壁画 -1 (左上)
Group of Langan-1
70×90cm
リトグラフ
2022



欄干会大壁画 -2 (右上)
Group of Langan-2
70×90cm
リトグラフ
2022

欄干会大壁画 -3 (左下)
Group of Langan-3
70×90cm
リトグラフ
2022

欄干会大壁画 -4 (右下)
Group of Langan-4
70×90cm
リトグラフ
2022

欄干会大壁画 -3 (左下)
Group of Langan-3
70×90cm
リトグラフ
2022

欄干会大壁画 -4 (右下)
Group of Langan-4
70×90cm
リトグラフ
2022

リトグラフと他の版種の最も異なる点は、製版の仕組みである。版面に凹凸をつくりだすのではなく、化学的な作用によって版面上に親水性の部分と親油性の部分設けて版を作ることがリトグラフの製版の特徴である。また、製版の途中で版面の状態を肉眼で観察できないという点もリトグラフの特異点である。そのため、リトグラフの製版は他の版種と比較して最も難しいと言っても過言ではない。

リトグラフの製版方法は、作者や文献によって方法が異なる。また、多くの文献が一般的な作業の工程を記載しているにすぎず、その工程を行う理由と原理が記載されていない。そのため、リトグラフ初心者とその文献に書かれた工程通りに制作しても、失敗することがしばしばあるのだが、原理がわからないために修正する手段が不明瞭であった。本論はリトグラフ製版工程における様々な材料を比較し、製版工程の違いによる画面効果を考察する。

本論の第1章では、18～19世紀のリトグラフの誕生から、印刷手段としてのリトグラフ、芸術創作の媒介としてのリトグラフにいたる歴史を整理し、印刷技術の進歩が芸術としてのリトグラフに与えた影響を述べた。18世紀にヨーロッパでは産業革命の背景において誕生し、印刷業界では主流の印刷方法になった。1842年ゴヤのリトグラフ作品の「ボルドーの牛」発表をもって芸術的リトグラフの登場になったが、芸術市場の需要の変化によって、リトグラフは盛衰を繰り返し、二つの戦後、芸術的リトグラフが再び繁栄を迎え、リトグラフを専門している版画家が現れた。現代のリトグラフは版画技術の一つとして、現代アートにおいて、重要な表現方法になった。

第2章では、第1節はリトグラフによって図像を作ること化学的視点から考察した。アラビアゴムが物理作用と化学作用によって、版面の親水性を構築することと描画材の油脂分と版材の化学作用によって、版面の親油性を築くことを述べ

た。そして、製版液であるリン酸ゴム液または硝酸ゴム液で、版面を腐蝕することで、版面の親水性を補強することと、チンクータル及び樹脂ラッカーにより、描画部の親油性を補強する機能も明らかにした。

第2節では現代のリトグラフの制作方法を調査し、中国と日本の美術大学及び版画家たちのリトグラフ制作における7種類の製版方法を纏め、比較して分析した。製版液の塗布と描画材からインクにませ換える段階が一番違うことが明らかにした。製版液の配分、酸性度及び、補強材の使用によって、版面の親水性と親油性に影響を与えることを推測した。

第3章では、第2章の7種類の方法を4つに分類し、それぞれの製版方法について実験制作を行い、描画材からインクを乗り換える製版作業のプロセスを検証した。加えて、製版作業において、描画材及び製版液が画面効果に与える影響を検証した。これらの結果をもとに、制作の際に描画した部分の調子が薄くなるという問題の原因と対策方法を検討した。描画材の種類または含まれた油脂分量によって、製版液の酸性度も違うことがわかった。一般的に油脂分が多い描画材には、製版液の酸性度も強くする必要がある。調子が薄くなった場合は版を整面した後に加筆作業により、ある程度に直すことができることを明らかにした。

第4章では、製版液による腐蝕作用の実験及び製版液の内容物について検証を行い、製版液による画面の効果を考察した。リトグラフである平版画の腐蝕と銅版画である凹版の腐蝕は肉眼で観察できない点がことなる。

また、描画材によって版面への分布状態も違い、ダーマトグラフの場合は、描画材は版面に密集的な点の状態で分布されているが、解墨には水紋効果の場合は、描画材の油脂分は水の乾燥につれて、リング状に分布しているが、濃い解墨の場合は、ダーマトグラフより密集的な点の

状態で分布している。

実験に基づいて、アルミ板を版材にする場合は、硝酸ゴムとリン酸ゴムにより、画面効果がほぼ同じであるが、腐蝕液を塗る方法、腐蝕の時間及び製版液の酸性度は画面の調子の濃さに影響があることを述べた。

第5章では、筆者のリトグラフ制作を通して、描画と製版、印刷における、画面の効果及びオフセット印刷と手刷りによる画面効果の違いを分析した。

描画において、解墨で描画された画面と印刷した画面の濃さが違うことが判明した。一般的に、印刷できた画面が描画された画面より濃くなることがわかった。描画面の濃さを「グレー」にすると、印刷できた画面が黒になる。描画面の時に「黒」にすれば、印刷物は真っ黒になる。

印刷作業において、インクを使うことによって画面の濃さと描画あるいは製版する作業において画面の濃さが異なる。インクの量と硬さが作品の濃さに影響を与える。インクを乗せすぎると版が潰れやすい、諧調も失うが、インクの量が少ない場合、作品が全面にグレーになってしまい、画面の諧調が戻らないことが考えられた。

オフセット印刷は現代の印刷業界において、使われている間接印刷方法である。手刷り印刷に比べて、画像を反対に転写することが不要で、インクを乗せる際に、インクの量が細かくコントロールできる。印刷の効率をあげることができるが、機械で全面にインクを乗せるため、印刷作業では、作者個人の意志により、版面を局部的に修正する余裕が少なくなる。

本論では製版作業において、画面の濃さ及び諧調に影響を与える要素が四つあることを明らかにした。製版液の酸性度の管理、腐蝕時間及び塗る方法、補強材の使用方法などが大切であるという結論となった。今回の実験で得られたデータを元に、筆者のリトグラフ制作研究に応用していきたい。



相撲図
Painting of Sumo
227.3×171.5cm
綿布、岩絵具、墨
2023 年

序章

本稿では日本の妖怪である河童を表現した平面及び立体作品について取り上げた。今日河童は日本を代表する妖怪の一つであり、娯楽や信仰など様々な場面に登場する。その姿はおおよそ、亀のように甲羅を背負い頭に皿がある子供の姿で描かれるが、これが過去～現在を通して表現されてきた形の定型として定めることが出来るのかを考察した。また同時にそれを踏まえた上で今後の河童の表現に求められることは何かを本稿で考察した。

第一章

第一節「形態の概要」では、河童の形態が過去にどのように伝わっているのかを挙げる。まず河童という文字が最初に確認できる文献として『下学集』があり、獺が老いると河童に成ると記されている。さらに遡り『倭名類聚抄』には蛟という河童の呼び名に関わりがある項目が存在する。

河童の形態として四つの傾向に分類し一つは『和漢三才図会』の川太郎のように毛が生え二足歩行の猿のような姿で表された姿。二つ目は『北斎漫画』に描かれているような亀に似た姿である。三つ目は『狂歌百物語』のような鼈に似た形であり、四つ目は『画図百鬼夜行』のような哺乳類のような姿である。

第二節「河童の名称」では、全国に伝わっている河童が各地域でどのような名前 で伝わっているかを調査した。石川純一郎『河童の世界』によると名称の種類は 80 前後あるとされる。これを踏まえ『総合日本民族語彙』を参考に河童の大きな名称の違いを挙げた。

第三節「誕生説」では『河童の世界』に紹介されている人形説、渡來說、牛頭天王説を参考に河童の由来とされる話を調査した。

第二章

第一節「河童を形作るもの」では河童を表現した平面作品や立体作品を挙げ、

どのような媒体で河童が表現されてきたのかを調査した。平面作品では描かれた河童を参考に、河童の特徴とされる皿や甲羅などといった特徴が作品ごとにどのように描かれているのか、またその有無を表にした。

さらに各作品に共通する特徴やそれらがどのような意図を持って描かれたかを考察した。

河童が描かれた媒体は様々であり『和漢三才図会』のような事典や『画図百鬼夜行』のような図巻などがある。また『絵本高名二葉艸』のように河童をメインとしない武者絵や『かつば化くらべ』のように様々な河童の姿を同時に描いたような錦絵も制作された。さらに現代では漫画や映画の中でも河童が登場している。

河童を形作った立体作品は信仰の場面で多く登場し青森県の『水虎像』などが例として挙げられる。

第二節「形態の意味合いと表現」では河童を表現したものを直接と間接の二つに分けた。直接は第一節のような直接河童の姿形を描いたものであり、間接とは姿形を表さず、別の形を持って河童を感じさせるものを表す。それらは食べ物、薬、ミイラなど様々であり、いずれも河童を暗示している。

第三章

第一節「変化する河童像」では河童の造形表現を初期～江戸時代～近代～現代に分け時代によってどのように河童の表現が変化したのかを考察した。初期の資料として『和漢三才図会』の猿のような姿を挙げ、人と動物が合わさった要素や恐れのようなイメージがあったとした。また同時に河童には弱点が語られる。それはお辞儀をすると向こうもお辞儀をするので、皿の水がなくなり力が弱くなるとされているというような内容である。

江戸時代になると妖怪図鑑が多く制作されその中に河童が登場することもしばしばあった。また挿絵や武者絵の中にも登場し表現される媒体が増えた。また『絵本高名二葉艸』のような、やられ役とし

ての河童が登場し、恐れではなく人間がやり込めるような存在へと移行する流れも存在した。近代になり、小川芋銭という日本画家が河童を数多く描いた。芋銭の河童の特徴として河童を農村に住む人間の哀愁と共に描いたところにある。つまり河童を人間と変わらぬように擬人化のようにして描いた。現代では漫画や町おこし、企業のイメージキャラクターとして表現され、キャラクターとして河童が定着した。

第四章

第一節「過去～現在～未来の河童の表現」では、なぜ河童が表現されてきたのか、また河童が与える影響について考察した。まず柳田國男『妖怪談義』の中で語られている三つの段階を元に河の造形表現を考察した。第一の段階は人々に存在が信じられている状態であり第二の段階は信じてもいるが疑ってもある半信半疑の状態、第三の段階は説話の中に吸収され、忘れ去られていく状態である。河童はこのいずれの段階にも存在し、相互のイメージが影響し合いながら河童を形作っている。

しかし近年ではこの流れとは全く異なり、キャラクターとして定着している亀のイメージに統一されている。その理由として、妖怪に関する人々の変化が影響していたとした。

終章

終章では第一章から第四章に渡って述べた内容を元に製作者が河童の形態に与える影響を考察した。

これまでに述べたように河童の形態は様々であり、定型を定めることは不可能である。さらに河童の造形表現は制作者の主観による解釈が大きく影響し、制作者が見た河童の絵、あるいは像によって河童の姿が変化する。こうした未確定な存在であるからこそ、制作者の河童に対する理解が必要であり、河童に様々な姿あることを周知することは重要であるとした。



叢と共に
With the grass
182×455cm
雲肌麻紙、水干絵具、岩絵具、箔
2023 年

序章

筆者は近代日本画家を代表する東山魁夷（1908–1999）や平山郁夫（1930–2009）の作品に感銘を受け、自身もそのような日本画作品を描きたいと考えていた。しかし、近年の研究では、近代日本画家の厚塗りによる作品に、画面の割れや支持体（麻紙）の裂けなどが報告されている。筆者が憧れる近代日本画の多くの作品がそのような危機に面していることに驚き、衝撃を受けた。同時に筆者も含め、現在の日本画家においても厚塗りによる作品が多い故、同じ問題に直面することを感じ取った。そこで作品を長く保つためにはどうするべきか検討する必要があることに至った。そのためには今一度、現在の日本画制作の方法を見直すべきであると考えた。本論では物理的に厚く岩絵具を重ねるのではなく、薄塗りで厚みのある日本画表現の可能性について探ってゆく。

筆者は岩絵具を厚く塗り重ねる表現が悪いと考えているのではない。あくまで日本画の線描や紙の美しさを活かすうえで薄塗りの表現を深く研究し、本論で新たな表現の一つとして次代の制作者に示していきたい。

第一章 日本画の制作方法や歴史について

「日本画」の名称が一般的に広まるのは明治 20 年代から 30 年代とされる。明治 20 年に東京美術学校が創立、美術団体の誕生、美術展の開催によって、それまでに存在した日本画流派が混ざり合い、現在のような多様な日本画へと変化した。「日本画」と称される前近代においては、屏風や掛け軸といった形式が主流であり、畳んだり巻いたりする必要から、支持体にも薄塗りの日本画が多く描かれていた。近代以降、厚手の大判の紙が誕生したこと、様々な支持体や基底材に日本画が描かれるようになったこと、西洋文化や油彩画の影響など、多くの要因が重なり、厚く塗り重ねる日本画が主流となっていく。前近代と近代以降の日本画を比較しながら、薄塗りで日本画作品を描くことの可能性を考察する。

第二章 現代における日本画表現について

紙の性質を活かした表現として、裏彩色や墨流しといった技法に注目し、その技法を使用する日本画家である植田一穂（1961–）、守屋亜矢子（1981–）、山田雅哉（1981–）の三名の作家を取り上げ、現代における日本画表現に関して考察する。

薄塗りの表現においては、技法と制作方法を工夫することで厚く塗り重ねる表現とは違う強度の作品を生み出すことができると思う。筆者は三名の作家の作品を、多くの日本画作品が並ぶ公募展で鑑賞した経験がある。会場では厚く塗り重ねられた作品に劣る印象はなく、むしろ唯一無二の作風は興味深く、細部まで緊張感のある丁寧な表現に感心した。どの作家も制作当初からこのような表現を得ていた訳ではなく、制作発表を行う中で独自の表現として改善させ、変化させてきたことは想像に難くない。このような支持体を活かした作品を鑑賞し、筆者自身の制作にも取り入れていくことを検討していきたい。

第三章 支持体としての麻紙の研究

現在日本画の支持体として主流である麻紙に注目し、麻紙の種類と製造方法に関して考察する。茨城県利根町における楮栽培の実践に関して、利根町で行われている中村寿生（1969–）による楮の栽培について紹介する。中村は文星芸術大学の准教授であり、旧青年研修所の建物を借り、掛け軸や屏風の制作を行うことができる草茅舎（そうぼうしゃ）を開設した。草茅舎近くの敷地内では楮の栽培がされており、美術関係者や地域の住民とともに、楮の芽欠きや皮引きを行っている。栽培した楮を新潟県の門出和紙に漉いてもらい、和紙をつくる取り組みを行っている（文間和紙）。筆者は中村とともに楮の栽培を手伝い、芽欠き、皮引きといった工程を体験した。中村との出会いや楮の栽培をしたことは材料を理解する大きな経験となり、自身の制作にも影響することとなった。

第四章 自作作品の展開について

成安造形大学での作品から大学院 2 年間の作品の展開について分析を行う。新しい展開の一つとして、海外美術系大学と筑波大学芸術の学生が、共に滞在制作と展示を行う Cair2022 に参加した制作について述べる。Cair2022 では裏彩色を用いた作品を海外アーティストと共同で制作した。作品はインスタレーション形式として発表を行い、展示空間と作品の関係について多くを学んだ。また筑波大学教授である太田圭（1957–）主催の「日本画の拡張としての立体作品制作」に参加し、制作を行う中で感じた日本画表現の可能性について考察する。加えて筆者が大学院で行った紙の性質を活かした表現技法（墨流しや裏彩色）による作品について、今後の展開を検討する。

終章

本論を通して、技法研究のために制作を行うのではなく、制作を支えるために技法研究が存在することを改めて実感することができた。特に現代日本画においては、過去の日本画技法やモチーフを模倣するだけではなく、独自の日本画を描かなければならないと感じる。伝統や技術を習得しながらも、常に自分だけの絵画を求めていきたい。

筆者は下地になる紙に裏彩色を施したのち、制作を行うことをルーティーンとしている。表ににじみ出る裏彩色の表現は、必ずその後の制作に影響を与えるものと考えている。制作を続け顔料が重なることで、裏からの表現が見えなくなったとしても、裏彩色を行わなかった場合とは明らかに違う画面になっていると確信できる。

制作の都合上、これから新しい画材を用いることもあるだろう。経年変化や作品にどのような影響があるのか不明な部分も多い。それらの部分に関して、自身の制作と作品をもって結果を知りたいと考える。本研究が次代の制作者にとって一助となれば幸いである。



Euphoria
227.3×181.8cm
高知麻紙、墨、水干絵具、岩絵具
2023 年

序章

筆者は現在電柱や電線を主題とした表現の日本画制作を行っている。

本論文を通して筆者の考える電柱・電線の魅力に迫りつつその表現の可能性について研究を行うため、世界と日本の無電柱化を取り巻く現状を調べ、現在世界から注目を浴びている日本のアニメから見る電柱や電線の魅力を知り、またそれらを主題とした先人たちの絵画作品からどのような表現がなされているのかを明らかにすることで更なる知識を得て、自身の日本画制作の表現へと昇華させていく。

第一章 世界と日本の電柱・電線

電柱や電線の魅力にさらに迫るため、本章では無電柱化と日本のアニメの二つの側面から見ていく。

第一節では日本と海外の無電柱化について着目した。無電柱化とは電柱や電線を地下空間に埋めることで都市景観を綺麗に見せ、災害が起こった際電柱が倒壊する心配はないというメリットがあり、既に世界の主要都市では100%の無電柱化が実現している。それに対し日本国内の無電柱化率は10%未満で諸外国と比べても全く進んでいないのが現状である。無電柱化が進まない原因には沢山の課題が日本にはあり、万が一の災害で多くの人々を救うためにもこの課題は常に率先して取り組むべきことである。

第二節では日本のアニメに登場する数多くの電柱や電線からその魅力に迫ることで普段の生活の中で見ている電柱などからはまた違った新鮮な視点で見ることができ、その視点から自身の表現の還元を行うことができた。また海外のWeb記事には日本のアニメにはなぜ当たり前のように電柱や電線が登場するのかという話題があり、他のサイトではその謎からアニメ作品に登場する電柱のみを切り取った場面の画像集も作られるほど人気なコンテンツである。その理由には数多くのアニメの舞台には無電柱化の進んでいない東京や住宅街が舞台であるということであろう。電柱や電線は作品の物語上では関係ない物だ

が、「この作品の舞台は東京である。」というアニメでは大切な視覚的効果として重要な役割を担う存在だと推察される。

第二章 明治時代以降にみる電柱・電線を主題とした絵画

日本に初めて電柱・電線が建てられたのは明治時代初期のことである。この時代初めて日本で電柱や電線を描いた小林清親（1847～1917）と時を同じくして同時代に活躍した岸田劉生（1891～1929）の2人に焦点を当てながら、作品に描かれた電柱・電線を主題とした表現について見ていく。

第一節では小林清親を取り上げる。清親は光と影の様子を細やかに表現した「光線画」と呼ばれる新しい様式で東京の文明開花の様子を描いたとされている。その新しい表現で描かれた清親の錦絵は大いに人気があり今日では「東京名所図」というシリーズで親しまれている。そのシリーズの作品には明治初期の真新しい電柱や電線が描かれた風景画が多く登場している。清親の描く風景にある電柱はコントラストがはっきりとしていて、一本一本の電線は丁寧に描かれており清親の徹底した観察力がしっかりと感じ取ることができる。

第二節では岸田劉生を取り上げる。劉生の描く作品からは愛情表現が感じとることができ、主に結婚や愛娘の誕生といった人生の節目としてそれが一番強く表現されていると推察される。特に西洋古典絵画の「クラシックの感化」の影響によって普段は肖像画に取り入れられる聖母を思わせるような色彩やアーチ状の装飾が電柱を主題とした風景画にも描かれていることが確認でき、劉生の大切な景色だということが考えられる。

第三章 大正時代以降にみる電柱・電線を主題とした絵画

大正時代以降に活躍した画家川瀬巴水（1883～1957）と朝井閑右衛門（1901～1983）に焦点を当てながら作品に描かれた電柱・電線を主題とした表現について見ていく。

第一節では川瀬巴水を取り上げる。風景画の版画絵師として活躍し、旅行好きとしても知られている巴水は生涯をかけて日本中隈なく旅に出かけ、各地の風景を写生した。各地の風景をそこに暮らす人々の四季折々の生活と共に描き、情緒溢れる美しい画風が表現されている。その作品の中で東京の街を描いた風景画も数多く確認でき、筆者が注目する電柱や電線も東京の美しい風景と共に描かれている。巴水の描く電柱や電線は他の作家のように部品の一部を省略するということは一切せず、しっかりと写生の段階で観察をして丁寧に緻密に描いているということが推察される。

第二節では朝井閑右衛門を取り上げる。朝井の代表作の「電線風景」には独自の世界観が広がっており、電柱よりも太く力強く描かれた電線は異様で不思議な作品である。またその電線が支柱としていた電柱を無くし自立させているその迫力ある表現にも驚かされる。

第四章 筆者の制作について

第一節では電柱・電線の魅力を自身の作品で解説しながら、その魅力に沿った素材研究について述べる。電柱や電線を下から見上げた構図の視点やその威圧感、電柱の表面の汚れや硬さを表現するために適切な素材は珪砂であると確信した。また今後の作品においても筆者が特に使用していきたい素材でもある。

第二節では電柱・電線を主題とした表現の可能性について述べる。モチーフとしてはシンプルなものではあるが、筆者のように今まで見ていた角度を変えることで普段では見ることのない違った表情を見せてくれる。

終章

筆者の日本画制作において、今後も電柱・電線を主題とした表現を追求していきたいと考えている。その為にはどのような技法または素材が適しているのかという研究は、これからの日々の制作で特に挑戦していきたい内容である。



「天涯孤独」
“In Solitude”
162.0×130.3cm + 162.0×116.0cm
雲龍紙、墨、胡粉、岩絵具
2023 年



序論

日中両国の文化芸術交流は古く長い歴史を持っている。中国画の発展も日本の交流とは切り離せない。また現代の中国画は長い間「二元論」の影響を受けており、「東方と西方」、「古代と現代」をめぐる中国画の本質を探し続けている。中国画における二元論の影響が薄くなる現在においてこそ、中国画を発展させるためには、新たな視点からの制作研究が必要である。筆者は中国画における日本画の材料技法の活用を考察することで、日本美術への理解を深めるとともに、新たな中国画表現の可能性を示すことができると考える。

第一章 中国画における材料と技法について

第一節は中国画の筆墨技法についての検証を行う。中国画における筆墨とは技法だけを語ることにとどまらず、画論として中国画の基礎となり、精神論である哲学の意味も含んでいる。故に、中国画の起源を巡って体系的に検討するには膨大で複雑である。そのため本節では、主に技法面から考察することとし、中国画の伝統技法と画論を分かりやすく提示する。近代以降の日本画と同じように、「中国画とは何だろう」という問いが煩雑であるため、筆墨を語る前に、中国画の概念を明確する必要がある。そして、筆墨における「五彩」についての考察を行う。「五彩」は単なる墨を使う技法ではないが、技法の側から主に「濃、淡、干、湿、黒」と「焦、濃、重、淡、清」の両説があり、いずれも墨の水加減より墨色の諧調を変化させることである。更に、「筆墨と骨肉」の技法とする墨法と筆法を概説し、「五筆七墨」について検証する。

第二節は日本画と深い繋がりのある重彩画と岩彩についての論説である。岩彩とは、岩の色である。絵画の材料として、岩彩が日本から伝来したものだと認識されているが、中国重彩画などは太古時代に岩彩を用いて制作された記載がある。亀茲（後漢から唐に至り）や敦煌（北

魏から元に至り）や永楽宮（元時代）などの壁画にも岩彩は使用されている。水墨画と違い重彩画は色彩を主体とする中国画として、その発展史において伝承が途絶えて失われていたことがある。幸い、現代重彩画の先駆者である蔣采萍（1934-）は伝承的技法と材料に関する研究者でもあり、筆者は蔣氏の弟子の張玉仙（1972-）を訪ね、重彩画の材料技法に関して意見交換を行い、本節で重彩画の絵具と技法の検討・整理を行った。

第三節は中国画における基底材について、歴史的変遷を解説し、中国画では硬質の基底材より軟質の基底材の種類が多い理由を明らかにする。そして、現在の紙と絹の種類と表現の違いについての検証を行う。

第二章 日本画における材料と技法について

第一節は日本画の材料における墨についての論説である。和墨と唐墨の違いを概説し、日本画に液体墨が普及されていない原因を分析する。技法材料の観点から、墨が書画道具として等閑視されている原因は、近代において「書画分離」という書きと描きの行為を分断される時期があると指摘する。

第二節は日本画における金属箔の種類と技法を考察し、金箔と銀箔以外にも、銅箔、変色銀箔、アルミ箔、錫箔、着色箔、プラチナ箔など、中国画と違い独特な金属箔の特徴を把握する。箔押し、截金、砂子、硫化など日本画特有の技法を検証し、筆者自身の体験も交えて日本画以外の領域にも新たな芸術表現の可能性があることを示す。

第三節は日本画の色彩について論考する。近代による科学技術による顔料の改良と思想観念の革新により、日本画の表現は色彩を中心とした研究へ変化することを指摘する。粉本主義により色彩を等閑視する狩野派中心の時期から朦朧体の混色技法までを確認し、戦後に開発される中間色を持つ新岩絵具を考察する。加えて、現代日本画の色彩の多様化を齎した

原因を探る。また、日本画における絵具の種類を示し、現在用いられる日本画技法表現を解説する。

第四節は日本画の支持体について論考する。日本画の自由を実現した雲肌麻紙から、現在で市販されている様々な日本画用紙の特徴を示す。雲肌麻紙の開発以前で主要な支持体であった絵絹について、現代日本画での表現の可能性を考察する。さらに、膠の種類と使い方についても検証する。

第三章 創作における技法探究

第一節は絵画共通の法則性について考察する。筆者は東洋、西洋に限らず、これまで多く絵画を鑑賞してきた経験から、絵画が「粹」、「位置」、「骨組み」、「色彩」四つの要素で構成されると仮定し、それぞれが絵画の共通法則を示すことを検証する。

第二節は中国画の画論を巡って創作による論証を検討する。筆者による制作の実例により日本画における材料技法を中国画に活かすことを論証し、「六法」である中国画の画論を基づいた個人創作が日本画の材料技法との適応性を検証する。

結論

本論文は東洋美術の異同点を探る視点から、日本画における材料技法が現代中国画に活用する可能性を探り、筆者のこれからの制作表現に繋げることを目的とした。結果として、両国絵画の材料が類似する現代において、日本画の材料技法には顔料をレイヤー（色層）のように重ねる特徴を見出すことができた。その特性を把握し活かすことができれば、中国画の画論の理念に合致した、更なる芸術表現を実現することが可能だと確信することができる。



原点
Origin
227.3×181.8cm
雲肌麻紙、岩絵具、墨、銀箔
2023 年

序論

遠近法は、三次元の物象を二次元に移し、その空間の関係性を表す方法である。日本画における遠近法の受容は、最初是中国からの影響で、東洋的な遠近表現で展開したが、日本の近代化によって、西洋の遠近法の応用も増えていく。

川合玉堂は、日本の風景を描く代表的な日本画家として、数多くの風景画を制作した。玉堂の画業を概観すると、時期によって大きな違いが見られる。

本論文は、玉堂の作品における空気遠近法に着目し、時期別に画家の作風の変化を考察した上で、その変化の歴史的な要因を考察していく。

第一章 遠近法とは

本章では、東洋絵画の源流となる中国の遠近法、ヨーロッパで考案された遠近法、そして日本における遠近法について述べた。

中国の遠近法について、「上下法」、「逆遠近法」、「三遠法」と「六遠法」をあげた。ヨーロッパの遠近法について、「線遠近法」と「空気遠近法」をあげた。日本の遠近法について、「上下法」、「空気遠近法」と「線遠近法」をあげた。

第二章 川合玉堂の画業

本章では、玉堂の画家としての生涯を四つの時期に分けて考察していく。

玉堂はその画業においては、明治、大正、昭和の三つの時代を通し、大量の作品を残した。玉堂は、独自の芸術を作っていく中、いくつかの制作拠点を転々とし、絵画の修行を行った。

最初に、玉堂は京都で円山四条派の技法を勉強した。この時期の玉堂は、写生を重視する四条派の伝統を自分の制作の中で徹底していた。その後、玉堂は東京に転居し、橋本雅邦の門下生になった。狩野派の伝統を身に付けることによって、玉堂の作品が新たな様相を呈した。その後、戦争の影響で、玉堂が奥多摩に転居した。従って、玉堂の主の制作期について、拠点によって、京都期、東京期

と奥多摩期この三つに分けることができる。また、《二日月》が玉堂芸術において重要な作品と見られているため、明治40年を境目にし、東京期を前期と後期に分けて考察した。

第三章 玉堂芸術における空気遠近法の開花

本章では、玉堂の代表作を取り上げ、作品の変容ついて考察していく。空気遠近法による表現を中心に、東洋の空気遠近法と西洋の空気遠近法が玉堂の作品に与えた影響を明らかにする。

第一節は、玉堂の伝統への修習について論述した。玉堂が幸野棹嶺の私塾で修習する最後の年に、《鵜飼》を制作した。棹嶺の教育方針は絵画の基礎を習得したあと、学生独自の表現を重視するということである。このような教育理念が、玉堂のこの作品にも反映されている。《鵜飼》の空間の表現について、伝統山水画の遠近表現を踏まえた上で、实景を参照し、現代的な表現を探索していた。伝統への修習を玉堂の芸術の基盤とし、その上に現代的な实景表現を取り入れた。玉堂は独自の表現を求める道へ進んでいく。

第二節は、玉堂作品に反映された西洋からの影響を考察した。明治36年から明治40年の時期は、玉堂が伝統的な山水画のなかに西洋風景画の表現を取り入れる初期の段階であった。制作中に西洋の技法や顔料などが取り入れられたが、表現の形式は依然として伝統的な山水画の表現である。その後の作品では、西洋からの立体表現と東洋古来の平面表現が対照になり、空間の前後関係を描き出した。画面中に描写した景物も西洋風景画に接近していて、バルビゾン派の作品とターナーの水彩画を想起させる。

第三節では、写真技術の発展でもたらされた影響を考察した。大正期に入ると、西洋の風景画への意識が玉堂の作品にはっきり現れた。伝統的な縦長の構図から徐々に横長の構図に変化し、画面における描法も西洋風景画に近づいていた。

水彩画や油絵など、西洋絵画からの影響はもちろん、写真や絵はがきなどのからの影響も考慮するべきであろう。明治末期から大正期の風景写真は、ピグメント印画の使用によって画面全体に現れた空気遠近の表現が当時の日本画における空気遠近の表現と極めて類似している。

第四節では、玉堂が墨と色彩の調和について、様々な試みを行っていたことを述べた。表現によって、画面における墨の使用が異なっている。色彩と墨の調和もさまざまな形で表現されている。墨のみで空間感覚を表現する《二日月》と違い、この時期の作品は、色彩で表現を重視していた。玉堂の画面における季節と天気の表現の融合が完成された。

第五節では、玉堂の墨画を注目しカラーの風景画との関係について考察を行った。玉堂の作品とカラーの作品では、近景と遠景のコントラストが強い、逆光のような感覚で描かれている。東洋の伝統的な絵画には、逆光の環境を表現する作品が少ないが、バルビゾン派、印象派など、戸外で制作を行う風景画家の作品ではよく見られる。いわゆる外光派的な制作手法である。

結論

空気遠近法は、風景画における画面の深さと広さを表現する技法である。玉堂の作品では、広い自然を人物と一つの空間に配置し、広大な自然に対する観照と暖かい人間味の融合を描き出した。本論文は、玉堂の作品における空気遠近の表現に着目し、玉堂の画業を振り返った。時代と共に歩んできた玉堂の作品から、伝統と現代の交流と融合がうかがえる。



私は誰のもの
Whose am I?
H145×W60×D70cm
樟、刺繍糸
2022



はじめに

過去の作例からも明らかなように、彫刻文化は男性社会でつくられてきたと言って差し支えないだろう。男性優位な社会の中で、男性視点での女性像が造られ続けてきた実状には疑問があり、男尊女卑が当たり前であった環境の中で生まれた女性像には男性の価値観や思想が投影されているのではないかと考えた。

本論文では、古代から現代に至る女性像の変遷をたどり、ジェンダーに関する価値観の変化とともに変化した女性像を具体的に分析する。そして、フェミニズムなどの新しい社会的思想や女性の社会進出が女性像ひいては彫刻表現に与えた影響を考察する。そこから現代における女性像の表現方法や女性像を制作する意義を、自身の作品制作を通して考察を行う。

第1章 女性を支配した歴史

長い間女性芸術家が活躍できなかった理由は、女性が男性と同等の美術教育を受けられていなかったことにもある。出産と子育てという女性の役割が決められていた家父長制社会では、女性は美術の代わりに裁縫などの家庭で必要とされる内職を花嫁修行の一環として学び、良い母、良い妻を育成するための教育を受けていた。なぜなら女性は国家の人口を増やすための資源であり、国家発展のためには性別役割分業が重要であると考えられていたからである。女性は古くから生殖資源として、略奪または保護されてきた歴史がある。

しかしそれは結果的に女性の男性依存さらには、男女格差を拡大させる原因となった。職業の選択肢を奪うことで、自立する能力を奪い、完全に男性の支配下に置かれてしまった。女性は母になることを生きる上の使命として請け負うこととなった。

第2章 女性像のイメージ

古代において女性は大地豊穰、子孫繁栄を担う大母地神像などとして大切に崇められていたが、社会の発展とともに社会資本を担う男性の地位が上昇し、生命を司る女性神像の重要性が薄れていっ

た。以降、男性優位社会を維持するための都合の良いイメージを持つ女性像が多く造られるようになった。特に、彫刻の主要な題材となる神話と聖書には男尊女卑思想や良妻賢母思想が色濃く描写されている。実在する女性像ではなくあくまで男性優位社会を維持するための都合の良いイメージを持つ女性像が造られていたのである。このような刷り込みは母神信仰に対抗してできたものではないかと考えられる。原始より男性が優位にあったような物語を編むことで、上下関係の正当性を主張している。

また、民族や人種、階級、政治といった社会的地位を持たない女性像は扱いやすさゆえに、モニュメントが乱立してしまっていた。女性の体を「空白の入れもの」※として利用してしまっていることについて十分に思考しないまま、裸婦像の美的価値を盲信している状況を表現者たちは危惧しなければならない。

※『象徴としての女性像 ジェンダー史から見た家父長制社会における女性表象』若桑みどり 2000 筑摩書房 12 頁上段7行

第3章 新しい女性像

前衛芸術が広まった 20 世紀に入ると古典美術の象徴とも言える裸婦像を破壊し、再構成を試みた作品が見られるようになる。伝統的美的感覚からの革新を目指した芸術運動であったが、男性の価値観のもと女性をモチーフとして扱い続ける関係が変わることはなかった。むしろ、加虐性が加速し、女性像に生命感を全く感じられなくなってしまった。そんな状況のなか女性芸術家たちは、女性としての権威を取り戻そうと母性に注目した作品を多く生み出していた。この時代の女性芸術家の作品に孕む攻撃性は男性に翻弄された実体験が引き起こしたものとみえる。社会、家庭、職場、至る所に男性優位思想が常識として組み込まれていた時代に初めてその異常性に気づき、芸術で発散していた。男性が理想とする女性のステレオタイプなイメージ、例えば無害で従順なイメージに相反する要素を曝け出すことは男性社会に対する抵抗の意思表示とも読み取れる。

第4章 修了制作《私は誰のもの》

これまでの女性芸術家が造ってきた母という存在を根拠に女性の価値を再認識させる作品は現代のフェミニズム思想とはそぐわないように思われる。良妻賢母思想が女性を家庭に縛り付けていたことは第1章で論じた通りである。今訴えるべきことは性別の役割から解放された女性の存在を肯定することである。未だに幼い年齢で結婚と出産を強制されたり、中絶手術を法律で規制されたりしている。これは、女性の体の所有権が他者にあるという傲慢な考えが今なお潜在的に続いているからではないだろうか。自分は誰のためのものなのか。題名の《私は誰のもの》は女性の体の所在を問い、リアルタイムに変化しているジェンダーの思考を鑑賞者に促すことを目的としている。

女性のモチーフが「都合の良い空白の入れもの」にならないように、前章で述べたような古典的な裸婦表現や加虐的な表現は避けた。二人の女性が溶け合うように寄りかかり合っている構成は、後ろの女性が前の女性を大切に抱きしめている様子にもみえる一方で、後ろの女性が前の女性を捕まえて、動けなくなっているようにもみえる。誰のためでもなく自分のためにいたいという気持ちと、社会の理想像でいなければいけない重圧にがんじがらめになっている様子をイメージしている。同じ年輪を共有する二人の身体を赤い糸が血管のように巡っている表現は、二人が切り離せない関係にあることを象徴している。

おわりに

性別の役割から解放された女性の存在を認めることが現代において訴えるべき女性の権利だと考え、修了制作では男性の所有から解放された女性像を提案した。そして、これまでの男性が作り上げてきたステレオタイプの女性像からの脱却をめざし、新しい女性像の表現方法を模索した。フェミニズムの議論が盛んになった昨今、これからも日々変化するジェンダーの価値観に敏感に気づき、女性像を変化させ続ける必要があるだろう。



手を洗う / 痕跡を残す
Wash hands/Leave traces
H60×W104×D88cm
黒御影石、竹、砂利
2023 年



序
明治時代以前に作られた「石造美術」と、近現代の「石彫」の関係については、従来の日本彫刻史のなかで論じられる機会が少ない。そこで石造美術の一種である手水鉢（蹲踞含む）の歴史や成立と変遷、そしてそれらの文化や様式を、現代人がどのように解釈し、作品としたのかを考察し、石造美術と石彫の関係について探ることを本論の目的とする。

一章：石造美術と手水鉢
石造美術と手水鉢の来歴について論じる。一節で、「石造美術」と「石彫」という言葉について定義を確認した上で、二節以降は、石造美術としての手水鉢の歴史を確認し、三節では特に、茶の湯と手水鉢の関係や、茶人・千利休（号：宗易、本名：田中与四郎 1522～1591）によって作られた蹲踞様式や、利休が求めた蹲踞・手水鉢の役割を本人やその弟子たちが記した書物などから読み解く。利休にとっての手水鉢は、茶室や露地の入り口で茶会の主人と客が互いに世の穢れを拭うという物理的・精神的な「儀式」を行うもので、空間に清浄さをもたらす装置であった。

利休は茶の湯全般における「見立て」という遊戯を手水鉢にも適用した。四方仏手水鉢が宝篋印塔の塔身であったという来歴や、4体の仏像という造形を考慮すれば、利休は「見立て」によって仏教的な神秘性や時代を経て物事の役目や形が変わる寂びの美を取り入れることを目指したのではないかと考察した。

二章：石造美術と石彫のあり方を考察する 一見たてもの手水鉢の造形から一
千利休が扱った手水鉢や、それに影響を受けた江戸時代以降の手水鉢の造形について考察する。一節では、千利休によって用いられたとされる可能性が高い、四方仏手水鉢などの5つの手水鉢・蹲踞の造形や来歴について確認した。二節以降では、利休の手水鉢の影響を強く受けていると考えられる、通称「梟の手水鉢」という2つの創作手水鉢や、利休後の手水鉢に

おける「見立て」の精神の影響について考察した。以上を踏まえて、三節では江戸時代以降、手水鉢を中心とした石造美術が庭園に受容されていった歴史や、重森三玲（1898～1975）や杉本博司（1948～）など現代における庭園と石造美術の関わりから、見立てもの手水鉢という存在が、石造美術に対する美的観点の眼差しを変容させ、庭園や他の種類の石造美術に影響を与えたのではないかと結論づけた。

三章：イサム・ノグチと手水鉢
石造美術と近現代石彫の接点についてイサム・ノグチ（1904～1988）を中心に考案する。彼の彫刻作品やランドスケープデザインでは、日本庭園の精神の象徴として、手水鉢や蹲踞をモチーフにした石彫が多々存在する。一節では、そうした蹲踞・手水鉢をモチーフにした作品12点をまとめ、ノグチのキャリアと合わせて、各作品の制作背景や傾向について考察した。二節では、イサム・ノグチが手水鉢に見出した魅力を4つにまとめた。1つ目は、元は寺社で手口を清める道具という歴史をもっていること。2つ目は、庭園に置かれた場合でも人々の動線に作用する点。3つ目は、石と水という東洋思想的な自然の象徴たる2つの物質を用いていること。4つ目は、西洋庭園における噴水のイメージと同一視できる点である。以上を踏まえ、三節では、ノグチにとっての手水鉢は、庭園や禅のような日本を象徴するモチーフでありながら、同時に、彼独自の「見立て」によって異なる文化や世界を繋ぐ越境・超越的なシンボルになっていると結論づけた。

四章：研究報告：自身の制作について
修了制作にあたっては、三章までの研究を踏まえて、伝統的な技法を取り入れて石彫での制作を行った。特に、見立てもの手水鉢が辿った来歴にインスピレーションを受け、制作者や鑑賞者、時代や文化が変わるごとに、受容のされ方も変化していく形を目指した。そのために、手水鉢という形式を取りながらも、全体のサイズを通常の

手水鉢より巨大にし、自然石の肌や鑿の跡など様々な彫刻の痕跡を残した。作品側面には、「自然に割れた面」、「手彫りの面」、「豆矢で割った面」、「ハンマードリルで割った面」の4面を残し、天面はビシャンや刃トンボで仕上げた。豆矢などの、現在ではあまり使われない技法なども取り入れ、制作年代がバラバラに感じられるような石割りを行った。また、手水鉢が手口を濯ぐものであることや、仏像の施無畏印のように見え得る形として人の右掌を彫刻した。

結
「石造美術」と「石彫」は、石彫の技術的な面での繋がりと、モチーフや制作におけるコンセプト・精神面の2種の繋がりと考えた。石彫の技術については、本論で扱ったイサム・ノグチが、制作時に牟礼の石工の助力を必要としたことなどからも、石彫りの技術が今もなお石工たちにより継承され、様々な形で作家にも伝わっていると理解できる。モチーフや製作における精神性については、本論で扱った、手水鉢を取り巻く歴史や作例、作家から理解できる。ノグチをはじめとした近現代の作家たちは、しばしば手水鉢の形態と自らの造形感覚や造形論を取り混ぜながら作品を制作した。初期から現代に至るまで、手水鉢の形態はバリエーションが豊富であるが、その造形の根底を支えるものが、手水鉢を巡る茶の湯や庭園、禅の文化という精神性である。そのため、手水鉢は日本の文化的背景に裏付けられた哲学思想を内包したイメージとなり、茶の湯や禅の思想と密接に関わりを持ち続けるものとして、今もなお受容されている。作り手も鑑賞者も、そうしたメッセージや文化を踏まえて、手水鉢やそれにインスパイアされた作品を制作・鑑賞している。そうした2つの繋がりが、分から難く結びつきながら相互的に影響を与えていると結論づけた。
また、手水鉢を取り巻く文化や慣習は今もなお変化し続けており、それが今後の手水鉢の形式や文化のみにとどまらず、美術の世界にも影響してくるのではないだろうかと考察した。

笠原 綺華

KASAHARA Ayaka

字径論と筆法論の展開 ―宋代を中心に―
及び作品「臨 魏晉小楷五種」「心ごゝろ」「常少府詩」

The Development of the Theory of Character Diameter and Stroke Method: Focusing on the Song Dynasty
with “A Work Modeled on Five Kinds of Small Regular Script in Wei and Jin Dynasties” “The Soul of Each and Every Individual” “The Poem by Chang Shaofu”

書領域	

序

中国書法史において、文字の拡大及び縮小は、筆法や作品の形式に影響をもたらす一つの要因であり、字径という観点は時代を貫く重要なキーワードと言える。特に、毛筆が著しく発展した北宋期には大きな字径の変化があり、宋人の言説には字径に関して記したもの（以下、字径論）が散見される。また、元代以降、大字書法に焦点を当てた書論が出現するようになる。

近年では、このような背景に着眼し、毛筆と字径、筆法との関連が明らかにされるほか、字径により書体・書風に一定の傾向が現れることなどが指摘されている。

本稿は、こうした背景を踏まえ、北宋期に議論された字径論と、筆法論がいかに展開してきたのかについて考察を行うものである。書論を断代的に検討することで、字径論と筆法論が学書における先修論と密接に関連している可能性を指摘できる。

第一章 北宋期の字径論と書跡

本章では、北宋期における字径論を明らかにし、それが北宋三大家の書跡がいかに現れているかについて考察を試みた。

北宋期の書論に着目すると、欧陽脩（1007～1072）や蘇軾（1036～1101）、黄庭堅（1045～1105）は大字の書が「疎（まばら）」になることを嫌い、「大字はきっちり詰まっていてまばらでないことがよい。小字はゆるやかでひろくゆとりがあることがよい。」という書観を有していたことが明らかとなった。また、米芾（1051～1107）は唐代の字径論を否定し、「文字の大小には各々区分があり、小字をのぼしたり、大字をちぢめたりすることはよくない。」という強い主張が窺えた。このように、文字の密度に関する字径論は北宋中後期における独自のものであると見てよかろう。

次に、北宋三大家の書跡分析により、彼らの説いた字径論が形となって現れていることを確認した。例えば、蘇軾の書跡は、顔真卿や蔡襄（1012～1067）の大字に比べ、文字の中における余白が少なく、太

細の変化が看取された。また、黄庭堅の書跡においては、扁平な結体をとる文字が見られるほか、大小の変化や、文字の外形の変化も顕著に見られ、このような書風は《瘞鶴銘》から受けたものであろうと推測した。さらに、米芾の書跡分析では、文字の大小と疎密の変化に着眼した。結果として、文字の字径は一律でなく、字径による疎密の変化が看取されない点においては、大字も小字も同じように書くという米芾の字径論が投影したものと思われた。

以上より、彼らは自ら提言した字径論を書跡において体现していると結論づけた。

第二章 筆法論の展開

本章では、はじめに工具書を用い、現在では「大字は懸腕法、中字は提腕法、小字は枕腕法を用いて書く」という字径別の論が定説となっているものの、その初出は明確でなく、異説があることを確認した。これを受け、北宋期の腕法について考察した結果、米芾は小字であっても腕を紙につけずに書く「提筆」を説き、黄庭堅は字径に関わらず、双鉤懸腕（回腕）法を提唱していた可能性を指摘した。

次に、南宋の姜夔（1155～1221）及び趙孟堅（1199～1264）の言説を講読し、書体別の筆法論が南宋期における独自のものであることを明らかにした。姜夔においては黄庭堅の「禽縦」という用筆論を蔵鋒と露鋒として解釈する見方や、蔵鋒と露鋒を精神の発露と結びつける筆法論が窺えた。趙孟堅においては、筆を傾けて書く筆法に否定的であったことや、無心筆には懸腕法を用いるという、黄庭堅の筆法論を受けたと思われる言説が見られた。また、両者に共通する筆法論として、草書には懸腕法を重んじる姿勢が確認できた。このように、草書を書く際に懸腕法を提唱するのは、草書は転折法で、筆の穂先を使わずに書くことを重視する書観が関係しているのではないかと推測され、筆法論における、腕法と用筆との関連が窺えた。

さらに、元代の書論を検討した結果、例えば鄭杓の『衍極』における劉有定の注では、唐代の盧携の『臨池訣』として

引用された記述に異同が見られ、字径によって筆法が変化するという論は劉有定の解釈を交えたものであると考えられた。また、呂宗傑の『書経補遺』では、大字と中字は、腕や肘を紙につけず書くことを重視する一方、小字は腕を机につけて指を使い書くべきとし、このような筆法論は、北宋期のと異なり、注意すべきものと思われた。

つまり、大・中・小という明確な字径別の筆法論は元代以降のものと言えよう。

第三章 字径をめぐる先修論

本章では、学書における先修論がいかに展開してきたのかについて考察を試みた。

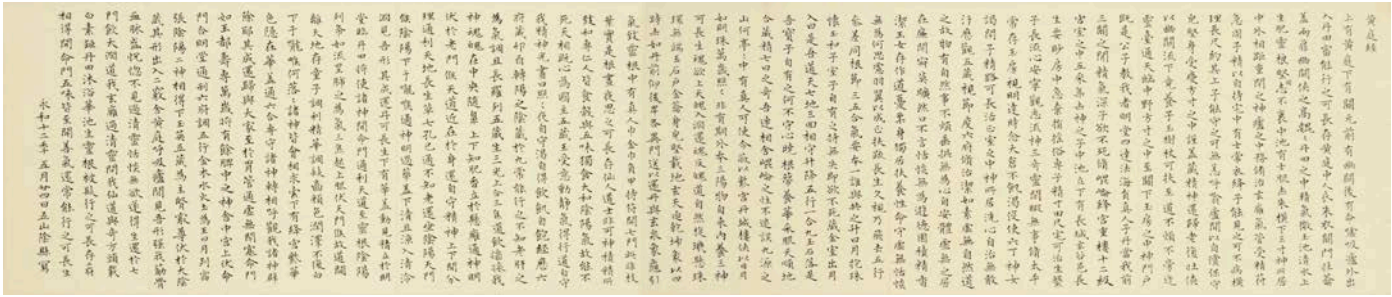
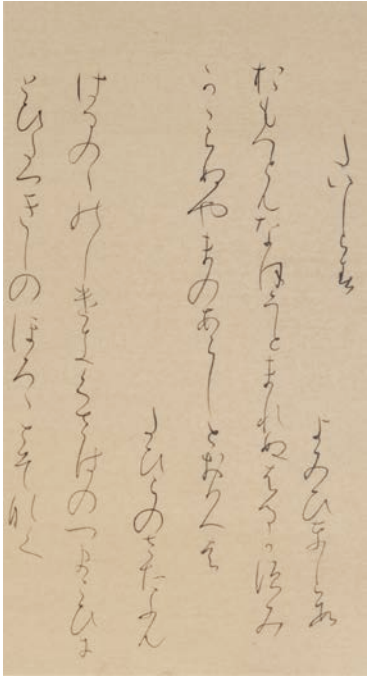
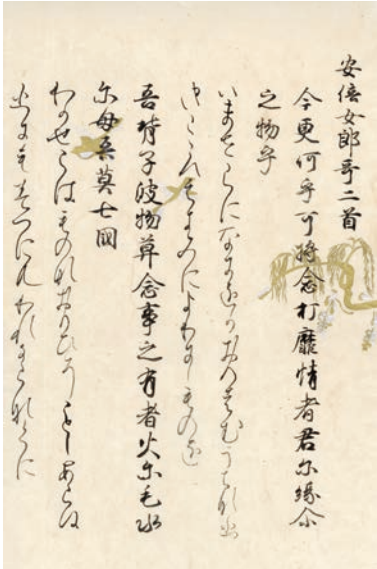
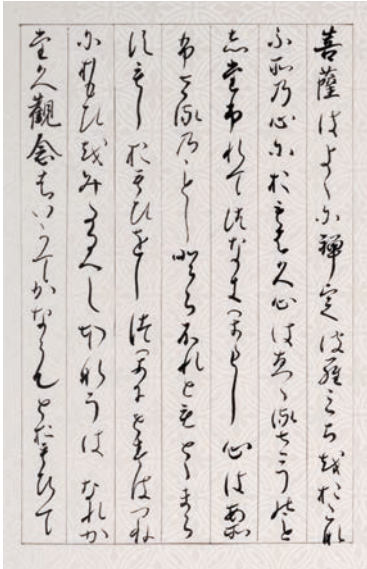
まず、欧陽脩や蘇軾、黄庭堅の言説より、北宋期には小楷先修論が説かれていたことを明らかにした。また、草書を学ぶ際にも、まずは小草から学ぶべきであるとし、書体に関わらず小字から学ぶことを重んじていたことが窺えた。

一方で、『衍極』や豊坊の『童学書程』など、元代から明代の書論では、大楷先修論を重んじる傾向が看て取れた。このように、大楷先修論が尊重されるようになった背景には、元代以降、字径別に筆法論が説かれるようになったことや、無心筆の普及に伴い、学書において懸腕法の習得が第一におかれるようになったことが影響しているのではないかと指摘した。

結

以上を統合すると、中国書法史上、字径という観点は書風や筆法、さらには学書とも密接に関連しているという結論が得られた。そして、宋代における字径論及びそれに伴い展開した筆法論は、南宋期以降の書法形成に大きな影響を及ぼしていることが明らかとなった。

考察を踏まえ、より広範囲における書論を網羅的に検討することで、その変遷がより詳らかになると思われる。また、元・明代以降に説かれた大楷先修論は江戸時代の学書論にも影響を及ぼしたと推されるが、その変遷については未だ明らかでない。今後はこれらの調べを進めていきたい。



臨 魏晉小楷五種

A Work Modeled on Five Kinds of Small Regular Script in Wei and Jin Dynasties

卷子 本紙 26.0×368.7cm 2022



(左上) 心ごゝろ

The Soul of Each and Every Individual

折帖 本紙 7.5～13.2×26.7～31.8cm

24 葉 2022

(右上) 常少府詩

The Poem by Chang Shaofu

軸 本紙 224.0×53.0cm 2 幅 2022

清末民初における摩崖碑書法の受容と表現に関する一考察
及び作品「臨 法輪寺切」「臨 鄭文公下碑」「狄葆賢詩」

A Work on Acceptability and Expression of Cliff Stone Calligraphy in the Late Qing and Early Minguo Dynasty
with “A Work Modeled on Horinji-gire” “A Work Modeled on Zhengwengong Xia Bei” “The Poem by Di Baoxian”

書領域

序

中国近代、特に清末民初の書家の作品や基本資料は今日飛躍的に整理され、各書家への評価ないし書派区分が見直されている。書派区分にかかる考察については、大きく、「碑学派」「帖学派」「碑帖兼習派」の前提のもとに進められ、名が挙がる書家にも傾向が見られるようになってきた。しかし、各論者の視点により区分・分類の基準が異なり、加えて明瞭な基準が設けられていない。個別の書家に対し体系的な論考を加味して考察が行われていないことから現在の書派区分の脆弱性が指摘できる。そこで本論は、「碑学派」に括られる「摩崖碑」という一つの形式に絞り、「摩崖碑」の受容を通して大成した各書家の表現技法を明らかにするとともに、清末民初における書の動向を明瞭に描き出すことを目的とした。

考察を進めるにあたり、摩崖碑受容の影響が色濃く指摘される書家の選定が必要となってくる。そのため、先ずは第一章で書家の選定を行い、第二章で、個別に各書家の摩崖碑と表現技法の関連性を考察した。続く第三章にて各書家の共通点・相違点を比較検討し、清末民初の書の動向に迫った。

第一章 先行研究整理

第一章にて、書派区分にかかる先行研究の整理、そして摩崖碑受容が書法に色濃く表れていると推察される書家の選定を行った。結果、上述の書派区分の問題を指摘するとともに、潘存・趙之謙・陶澐宣・康有為・曾熙・李瑞清の主要六家を選定した。選定の観点は次の2点である。1点目は、書家の伝記（日記も含む。）、題跋、書論から摩崖碑について高く評価している場合である。この点が確認できれば、書作への影響も自ずと考えられる。2点目は、伝存作品から摩崖碑の影響が指摘される、もしくは摩崖碑古典の臨書作品が確認できる場合である。ただ、この点に関しては、検討に耐えうる図版資料を一定数必要とし、加えて書体の点から楷書作品を主軸とした検討が求められる。したがって、作品点数が10点以上確保する

ことができる書家に限定した。この2点の条件が十分に全うする書家は、摩崖碑書法の受容の確実性を担保し得ると考えた。

第二章 主要六家に見る摩崖碑受容

第二章では、六家の書法に見られる摩崖碑の受容を線質、結構の2点に分類し検討を行った。

潘存は主に線質に注目して考察を進めた。潘の書でもとりわけ注目される「臨鄭文公下碑」と他臨書作品を比較することで、「臨鄭文公下碑」は摩崖碑を淵源とした線質であることを指摘した。

趙之謙では、彼の「臨白駒谷題名」をはじめとした摩崖碑臨書を軸にし、年代的变化を見てきた。結果、線質の面では、包世臣『芸舟双楫』の「逆入平出」「万毫齐力」から脱却した境地に至ったことが明らかとなった。結構では、「張猛龍碑」の影響も窺える一方、「左払い」「はね」の点画の強調、そして摩崖碑特有の結構法を用いていることから摩崖碑学書的一端を見出すことができた。取筆部を字画外へ逃がし、結果躍動する点画は、摩崖碑の暢達さの体現と予測される。

陶澐宣は、線質には50代以前と以後で変化が看取され、特に起筆時の蔵鋒の筆法・「鋒の蹲踞」（鋒の腹を屈曲させ力を蓄える体勢）に線質の変化が直結していた。これにより、碑誌のような直線的な線質を和らげている表現が見受けられた。結構からは、「横画の伸張」「字画内の空間確保」に特質が挙げられ、動勢があり重厚感を湛える線質によって空間を取り込むことが可能となっており、陶独自の書風が築き上げられていた。

康有為は、特に「揺らぎ」が特徴的表現として挙げられる。この「揺らぎ」には、大きく3パターン看取できた。また、「鋒の凝集」を極端に忌避する線質にも留意したい。結構からは、「横画・縦画の水平・垂直化」「各点画の円転化」、そして点画の強調の3点が挙げられ、摩崖碑の受容による表現だと推察できた。

曾熙・李瑞清の二家はともに「鋸体」と称される線質に「揺らぎ」を伴う書風

で知られる。その「揺らぎ」に注目すると、李・曾は一樣の「揺らぎ」ではない。具体的には、「揺らぎ」の「振幅回数」「振幅の高低差」により表現が変化する。これを踏まえると、李には画一的な「揺らぎ」が見られる一方で、曾の場合、変化に豊んだ「揺らぎ」であることが窺われた。

結構の面では、曾は「はね」「転折」の円転化などによる空間確保が指摘できた。李には「揺らぎ」の呼応の他、「分間布白の均一性」「字画内の空間の均一性」により安定感・統一感が醸成されていた。

第三章 摩崖碑受容に見る表現の体系化

第三章では、第二章で明らかにした各書家の摩崖碑受容の表現技様式を整理した。線質、結構の2点に分け比較検討し、以下の表現効果および効果に特質的傾向が、貫いて看取できた。

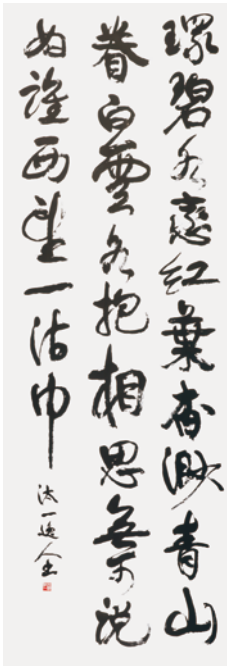
線質の面では、潘存と趙之謙の比較から、潘存は「ウネリ・キシミ」が強調され、他方趙之謙は「ネバリ・キシミ」が強調された線質であることが窺われた。また、康有為・李瑞清・曾熙の三家は共通して「揺らぎ」を用いる。それぞれ異なった表現技法であるものの、「ウネリ」の強調として見るができる。この他、線質が統一的・画一的である場合は、硬直的印象を与え、画一的でなく偶発的な場合は開放的印象を与えていると考察した。

結構の面では、点画の強調度合いにより、結構に「引き締め」「開放」の対峙する2点の効果が表れていることを指摘した。

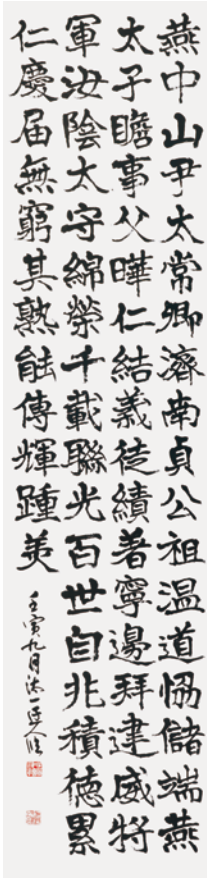
結

本論により、摩崖碑書学が各書家独自の書法を築き上げる上で重要な淵源となったことが明らかとなった。したがって、清末民初における摩崖碑受容は看過できない一大潮流と見做す必要がある。加えて、一つの古典受容を柱に書派区分を検討することの有益性を示せたことに本論の意義があると考える。今回の検討を踏まえることで、本論では扱うことができなかった書家の再検討も容易になるだろう。

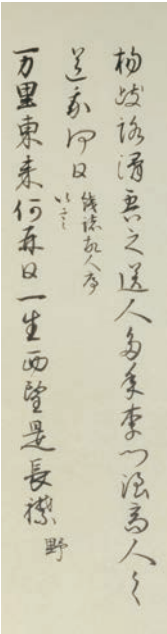
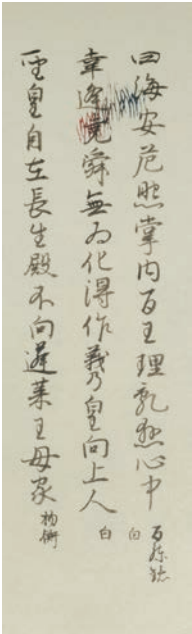
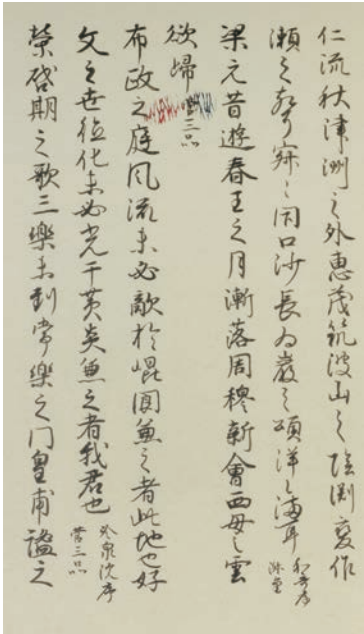
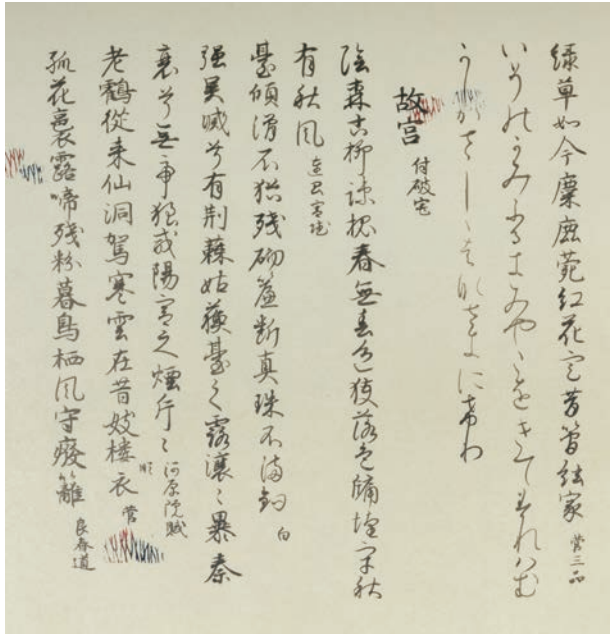
本論は、清末民初の摩崖碑書法の受容の一端を解明したに過ぎない。今後は各書家の書論と作品との関連性の明瞭化、摩崖碑以外の書派区分との比較検討を課題としたい。



狄葆賢詩
The Poem by Di Baoxian
軸 本紙 205.0×70.0cm 2 幅 2022



臨 鄭文公下碑
A Work Modeled on Zhengwengong Xia Bei
軸 本紙 220.0×60.0cm 4 幅 2022



臨 法輪寺切
A Work Modeled on Horinji-gire
折帖 本紙 28.0×3.8～26.4cm 43 葉 30 頁 2022

伊秉綬を中心とする書法の「揺れ」について
及び作品「臨 張遷碑」「臨 秋萩帖」「隸書五言聯」

About the “Shivering” Expression with a Focus on Yi Bingshou’s Works
with “A Work Modeled on Zhang Qian Bei” “A Work Modeled on Akihagi-jo” “Five Character Couplet in Clerical Script”

書領域

はじめに

明末から清代初期にかけての金石考証学の発展に伴い、多くの隸書の名手が出現した。その中でも伊秉綬（1754-1815）の隸書は独特の書風で注目されている。

例えば、清代後期の康有為は鄧完白と伊秉綬を同等に評価しており、楊守敬は桂馥・伊秉綬・陳鴻寿・黄易の四家が「唐・宋を超越できた」と評価し、曾熙は「隸書は伊秉綬を推す。八分は何紹基を推す」と高く評価している。このことから、清代の代表的な隸書家の一人して知られていたことがわかる。

伊秉綬の書法については、隸書作品では漢隸を中心に「直線的」、「分間布白が優れている」と評されることが多く、また行草作品では「顔真卿を根底に据える」、「明の李東陽を取る」とされてきた。

しかし、伊秉綬の隸書にみられる線の「揺れ」について着目した記述は、管見の限りでは少ないようである。「揺れ」は、同時期の隸書の名手である陳鴻寿や何紹基などの隸書にも見られ、清代後期以降の書表現につながる可能性のあるものである。

本稿では、伊秉綬の「揺れ」による表現に着目して考察することとする。これにより、当時の書表現における新たな展開の実相を探ることにつなげることができ、ここに本考察の意義があると考ええる。

第1章 対象作品整理

本章では、検討対象とする伊秉綬の作品を整理し、作品の名称・法量・年代・所蔵先、掲載書籍を表にまとめた。

代表的な伊秉綬の作品集『黙庵集錦』（商務印書館、1913）のほか、『伊秉綬法書集粹』（揚州古籍書店、1988）、『中国書法家全集』伊秉綬 陳鴻寿（河北教育出版社、2006）、『伊秉綬書芸珍品賞析』第10輯（湖南美術社、2010）などにより、63点の図版を収集することができた。

第2章 伊秉綬の書法における「揺れ」

本章では、伊秉綬の線の「揺れ」がどのように生み出されるのかを考察し、そ

の上で、「揺れ」の変遷を追った。

これに先立ち、先行研究でなされている伊秉綬隸書の分期を確認した。周寒筠氏の論考では、以下の5期に区分されており、その書法が成熟した時期を50～58歳と定めている。

- (1) 萌芽期：31歳以前
- (2) 築基期：31歳から45歳
- (3) 形成期：45歳から50歳
- (4) 成熟期：50歳から58歳
- (5) 老成期：58歳以降

周氏の説は「揺れ」を主眼としたものではないが、(1) 萌芽期では「揺れ」の表現は見られないとし、(4) 成熟期には「偶有顫筆」（たまに揺れる筆法がある）と述べている。また、(5) 老成期については商周鼎彝の影響を受け、横平堅直が強化されたことを指摘しており、「揺れ」の発現には時期的な変化があるものと推測された。

作品図版により伊秉綬の「揺れ」を検討したところ、①筆の上下運動によるもの、②運筆の湾曲運動によってできるもの、2種類によって発生するものであり、その併用の可能性も考えられた。

紙に注目すると、伊秉綬の作品の多くは滲み止めのされていないものが用いられ、一方、対聯の作例では清代以降急速に人気を博した蠟箋などを使用していると考えられた。墨の滲みや特殊な用材を駆使することで、自身の考えに基づいて意識的に「揺れ」を実行していたものであると考えられる。

「揺れ」の変遷についても考察したところ、周氏の指摘の通り、50代以前の作例には臨書・創作を通じて「揺れ」がみられない点が確認された。

50代以降については、頻繁に「揺れ」の表現が用いられていたことが確認できることを指摘した。

第3章 点画の「揺れ」がもたらす効果

本章では、伊秉綬の隸書の中で、点画の「揺れ」がもたらす表現効果を明らかにすべく、縦画・横画・折れ・左右払いに分けて検討した。

その結果、横画が最も高い頻度で「揺れ」の表現が用いられており、その「揺れ」の形も以下のような種類に分けられ、多様であることが見出せた。

- ①蔵鋒で筆鋒を返す部分から既に「揺れ」が確認できる例
- ②返しの部分から細かな（連続した）「揺れ」がある例
- ③伊秉綬の行草の筆遣いに通ずるような筆勢でありつつ、「揺れ」がある例
- ④「揺れ」が均等に同じ圧力で一定に書き進められている例
- ⑤返しの部分に強い「揺れ」が確認できる例
- ⑥横画上部は水平であるが、下部に「揺れ」が確認できる例
- ⑦上記⑥と同様であるが、振幅回数が多く強調されている例

また、その他の点画においても横画に似た「揺れ」の表現があり、横画に合わせて表現されることが多くあったと考えられる。折れや左右の払いにおいては、類例を見出すことがあまりできなかった。

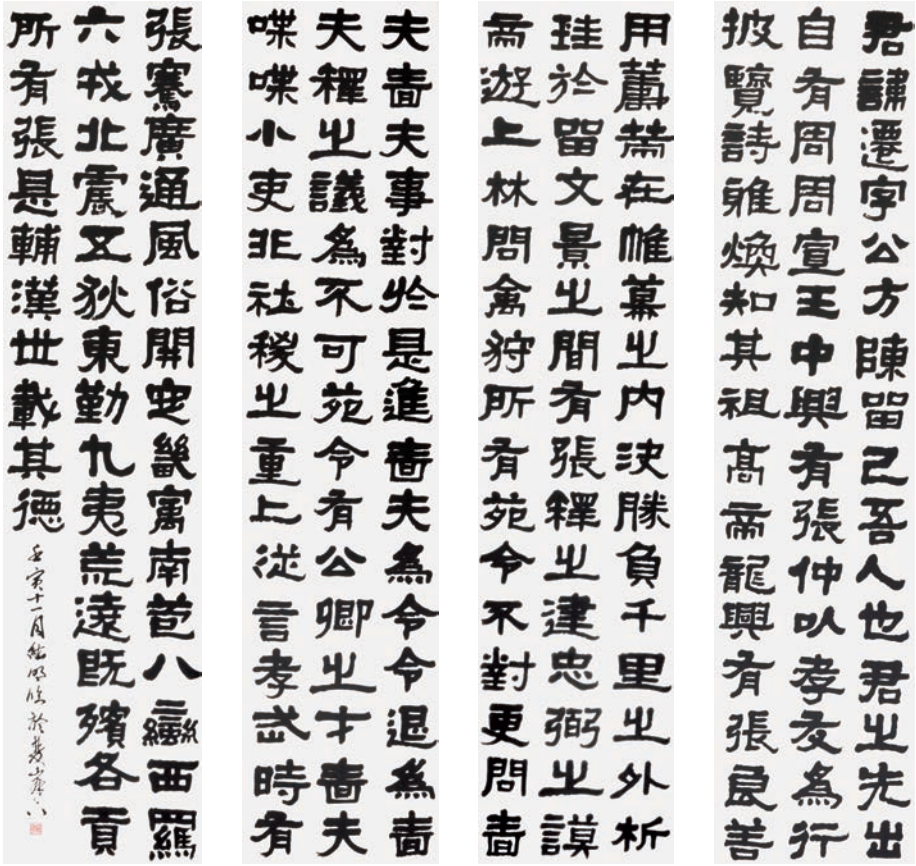
「揺れ」の表現効果について考察した結果、横画を中心に「揺れ」を随所に用いることで、紙面全体に統一感を出すことができ、かつ、筆画を強調させることができたと考えられる。

伊秉綬は、事前に点画の位置と「揺れ」をある程度想定して、書写していたのではないかと考えられる。

おわりに

伊秉綬の書法における「揺れ」について、その表現の要因と変遷、効果について検討した。特に、横画において多様で多くの「揺れ」が用いられていたことは、当時の書表現における新たな実相に迫る糸口になるものと思われる。

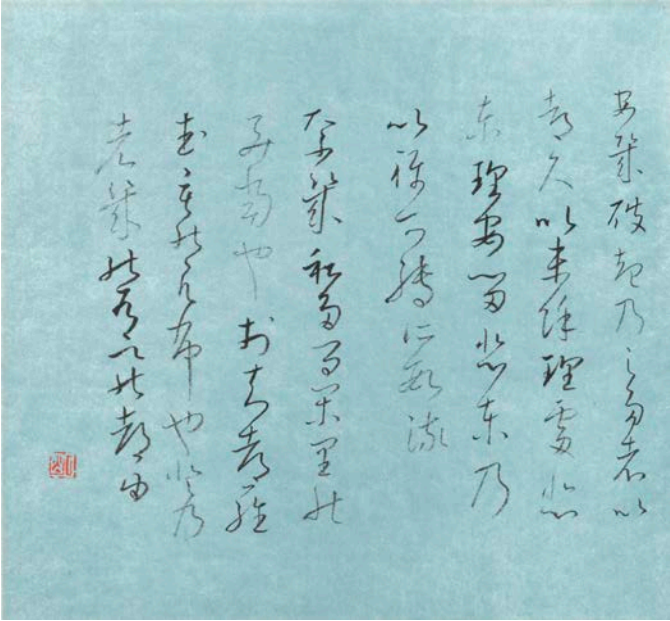
今後は「揺れ」が清代後期以降の書表現とどのようにつながっていき、どのような展開を見せたのかについて考察していきたい。



(左) 臨 張遷碑
A Work Modeled on Zhang Qian Stele
軸 本紙 228×53cm 4幅 2022

(左下) 隸書五言聯
Five Character Couplet in Clerical Script
軸 本紙 135×35cm 2幅 2022

(右下) 臨 秋萩帖
A Work Modeled on Akihagi-jo
軸 本紙 23×24cm 2022



1990 年代以降の日本におけるアーティストによるプロジェクト型活動の特徴と可能性 ―社会という観点から―
作品「天久保でアートツアーをつくる（仮）」及び研究報告書

Characteristics and Possibilities of Project-Based Activities by Artists in Japan since the 1990s: From the Perspective of Society
Work “Creating an Art Tour in Amakubo (tentative)” with Research paper

総合造形領域



天久保でアートツアーをつくる（仮）
Creating An Art Tour in Amakubo (tentative)
サイズ可変
インク、布、紙、ディスプレイモニタ 2022 年

序論

現代の日本のアーティストによって行われるプロジェクト型活動について、発生や特徴についてまとめ、欧米の動向と比較しその独自性について検討する。また、その特徴と可能性について、特に社会という観点から、分析を試みることを目的とする。本研究で扱うアーティストによるプロジェクト型活動とは、アート・プロジェクトのうちアーティストが主導するものや、アーティストの表現活動のうち他者を巻き込むもの、過程など完成した作品以外を含むもののことなど、規模は問わずアーティストの自主性が高いもののことを指す。また、日本でプロジェクト型活動が盛んとなった 1990 年代以降について主に扱う。

第 1 章 アーティストによるプロジェクト型活動

アーティストによるプロジェクト型活動を含む日本のアート・プロジェクト全体について捉えるために、その源流について整理する。日本のアートプロジェクトの源流は、野外美術展、パブリックアート、ベルギー人キュレーターのヤン・フートの日本での活動の 3 つである。これらは、同時代の欧米の動向とはほとんど無関係であり、日本におけるアート・プロジェクトの発生が独自のものであったことを示している。また、他者との関わりを取り込むアーティストが登場する。1993 年には「ザ・ギンブラート」、1994 年には「新宿少年アート」という展覧会がアーティストの中村政人の主導によって開催された。これらのプロジェクト型の活動は、日本固有の美術制度への批判が動機のひとつとなり発生した。1990 年代の欧米では、プロジェクト型アートは社会的な文脈から理論づけられながら、リレーショナル・アート、ソーシャリー・エンゲイジド・アートなどと変遷しながら現在まで至っている。日本のプロジェクト型アートは理論づけられることなく関係性の創出という点のみを重視しており、論者による批判もみられる。一方で、日本におけるアート・プロジェクトでは美術館やギャラリーという空間

が持つ制約から逃れて表現ができるという利点を持つ。

第 2 章 「社会」からみるプロジェクト型活動

プロジェクト型活動を行う日本のアーティストである川俣正、中村政人、藤浩志らの事例を挙げ、彼ら自身にとってプロジェクト型活動とはどのようなものなのか、彼らは社会に対してどのように向き合っているのかを考察する。プロジェクト型活動を行うアーティストは、個人的な興味（川俣）、自らの創造性を生かす（中村）ため、個人の家庭の事情（藤）が出発点となりとして活動を行っていることが考察された。アーティストによるプロジェクト型活動が、アーティストの個人的な要素から切り離された時、アートから離れ単なるコンサルのなものになってしまう例（岩間賢）もみられた。アーティストは、アーティストという個人であるからこそ、個人的な興味や考えや感情、事情といった要素をもとに、創造的な活動を行うことができるといえる。

第 3 章 プロジェクト型活動の実践

ここまでの考察を踏まえ、筆者自身が行ってきた 3 つの活動「平砂アートムーヴメント 2019」「アトリエ魚」「天久保でアートツアーをつくる（仮）」が第 2 章で挙げたプロジェクト型活動の特徴や可能性に当てはまるのかどうか検討する。2019 年に開催した平砂アートムーヴメント 2019 展示企画「ここにおいてみせる／みる」では、使用停止となった筑波大学平砂学生宿舍 9 号棟に 55 組のアーティストの作品を展示した。学生宿舍が使用されなくなったことへの筆者の個人的な気づきや、それを使用してみたいという個人的な興味がプロジェクトの発端となった。反省点は残るものの、使用されなくなった建築物の利用やアーティスト同士のコミュニケーションなどがみられた。2018 年 6 月から 2021 年 3 月まで存在

し、筆者が運営に加わっていたシェアアトリエであるアトリエ魚は、学生としての大学への不満がきっかけとなった。この活動では、大学内のアトリエの使用制限から脱するという目的が達成された。アトリエ魚は、展覧会やイベントの開催によって、3 年間にわたり人々が交流する場所としての役割を担っていた。2022 年 12 月に開催した筆者が 6 年間にわたり在住したつくば市天久保を舞台に、作品を点在させ、参加者が巡るアートツアーを行うプロジェクトである天久保でアートツアーをつくる（仮）では、筆者が長らく在住してきた土地への興味や筆者のプロジェクト型活動への個人レベルでの反省点などが出発点となった。開催までの 3 ヶ月間に渡ってアーティスト同士の話し合いを定期的に持ち、ツアーの概要をほぼ全てその話し合いで決定した。鑑賞の側面からは、アートツアーという形式は離れた地点を巡らなければならないため、鑑賞者の自主性が求められた。以上のように、筆者が取り組んだプロジェクト型活動でも、アーティストである筆者の個人的な要素が、プロジェクト型活動に参加する周囲の人々という小規模な社会への影響を及ぼしたことをみてとることができた。

結論

アーティストは当初から活動による効果を目的に活動を行っている訳ではなく、あくまでも彼らの特性や興味、事情など個人的なものが出発点となりプロジェクト型活動を行っていることが分析された。そのように出発したプロジェクト型活動であるからこそ、社会という観点から見たときに効果と呼べるような特徴や可能性がもたらされているといえるのではないだろうか。アーティストが持つ個人的な要素が、社会という観点から特徴と可能性につながるという分析は、今後筆者がプロジェクト型活動を行う際、アーティストという立場を持ちながら行う上で有意義なものとなるだろう。



in between
サイズ可変
インクジェット印刷 / 水溶紙、水、ガラス水槽
2022 年

序章

本研究は、筆者が写真のイメージにリアリティの希薄さを覚えたことでそれまで抱いていた自身の写真観が揺らいだことに端を発している。そこで、写真の捉え方を再考するための方法として芸術における写真表現に注目し、特に既存の写真概念から逸脱すると思われる写真表現について分析することで写真観を拡張しようと考えた。本研究ではこの仮説をもとに、伝統的な写真の特徴を明らかにし、そこから逸脱すると思われる写真表現について分析することで、既存の写真観をいかに拡張しようかについての考察を試みた。

第1章 芸術としての写真表現の成立

第1章では、芸術における独自の表現様式として写真が確立するまでの歴史的な変遷を参照し、伝統的な写真とはどのようなものかについて調査した。初めに、写真を芸術として認めさせるべく、絵画の主題や構図に倣い、寓意的なメッセージの演出、作者の趣向や時代性を反映させた表現として出現した「絵画的写真(ピクトリアリズム)」に触れた後、これを絵画模倣であると否定し写真独自の芸術性を追求した「近代写真(モダニズム)」の動向を取り上げた。

「近代写真(モダニズム)」は、写真固有の機能として客観的で精密な現実の再現を可能とする機械性に注目し、ありのままの現実を写しとる「ストレート・フォトグラフィ」を基本理念としている。また、指向する対象そのものを意味する表象としてイメージを見なすのではなく、それ自体が独立して意味を持ち抽象的な内面世界を表象するイメージとして写真を利用することで、他の分野の追隨を許さない独自の表現として確立していった。

こうした20世紀前後の写真表現の動向を概観した結果、写真を芸術における独自の表現様式として確立したのはストレート・フォトグラフィに基づくモダニズム写真であるということがわかった。このことから本研究における「伝統的な写真」の基盤をモダニズム写真に見出した。

第2章 写真のモダニズム

第2章では具体的な作品を取り上げ、モダニズム写真を特徴づける技法や考え方について調査した。モダニズム写真は、カメラのフレーミングにより被写体を形態、あるいは意味において本来の文脈から切り離し、抽象的なイメージとして写真平面上に置き換えることで現実を別の意味体系に移しかえる特性を持ち、さらにそれによる自己言及性を有している。こうした特徴は写真に本来潜在的に備わる機械的特性に依拠したものであり、現代にも継承されているのではないかと考える。またその典型例として東松照明の「沖縄マンガラ」展及び同時開催されたシンポジウム「写真の記憶・写真の創造—東松照明と沖縄—」を取り上げ、そこで指摘されたモダニズム写真の現実から切り離された抽象的なイメージにおいて匂いや手触りといった具体性が欠如するという点に注目し、そうした状況はデジタル画像とインターネットの時代となった現代においても言えることであるということを示した。

第3章 逸脱した写真表現を用いた作品

第3章では、モダニズム写真の基本原則から逸脱していると思われる写真表現を試みている、横田大輔、多和田有希の2名の作家を取り上げ、作品及び制作アプローチについて分析した。第2章で明らかになったモダニズム写真の基本原則に基づく写真には、被写体に固有の文脈や具体性が抜け落ちてしまうという側面がある。本項で取り上げた作品群はそうしたモダニズムの写真観に相対し、逸脱して具体性を取り戻すことを試みている。

横田は写真成立のプロセスや素材そのものに注目し、写真の物質的側面を強調する実験的な写真表現を行うことで、物質が表出する現実とイメージが志向する現実とのリアリティの関係性について探究している。多和田は、写真の物理的な特性と記憶を補完する記録装置であるという精神的な特性の両方に注目し、身体

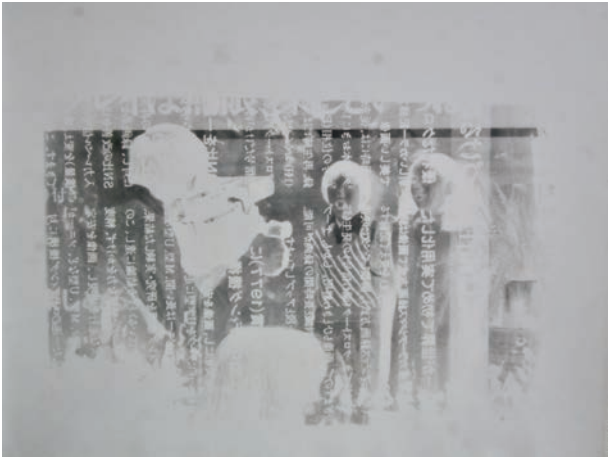
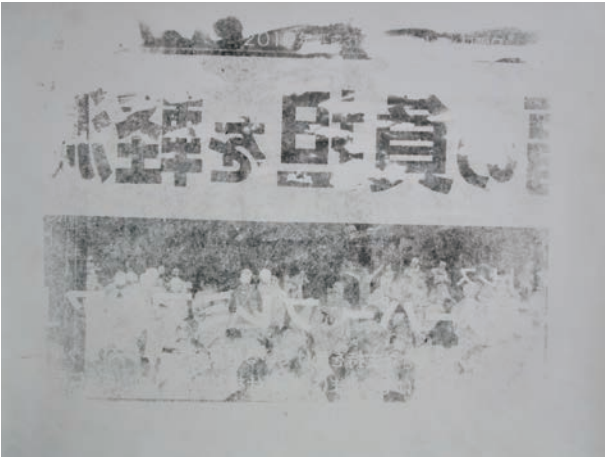
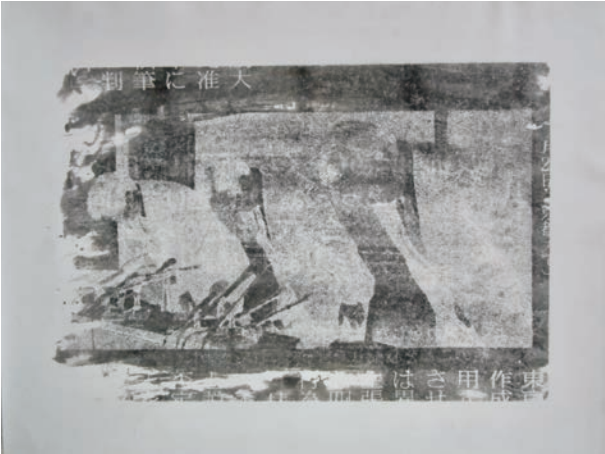
的な介入を通じて無意識下の記憶や感情へのアプローチを試みている。彼らの作品には、マイナスの志向性を帯びた物理的な介入により消失と付加をもたらすアプローチが共通して用いられており、写真は単なる二次元のイメージとしてではなく物質感を帯びて現実の三次元空間に現れている。これによりイメージ世界と現実世界のリアリティの質の差を顕現させていると考える。

終章

本項では、イメージ世界と現実世界のリアリティの質の差に議論の主眼を置き、逸脱した写真表現が現代における写真観をいかに拡張しようかについて考察した。

モダニズム以降の写真表現の動向は、カメラの精密な描写により現実を忠実に再現したものが写真であるという認識をもたらした。同時に写真の複製可能性によるイメージの生産と流通、消費が日常に浸透し、世界のあらゆるものが写真を通して見られるようになった。それにより現実世界の再現である写真イメージを現実そのものとして見做すようになったことで、現実実に実在する対象から感じ取るリアリティとは別の、イメージ世界だけのリアリティが写真イメージの中に生み出されたのである。本研究で逸脱した写真表現として取り上げた作品は、写真の物質的側面を強調しイメージ世界と現実世界の境界を曖昧にし、リアリティの質の差を顕現させることでこうした事態に意識を向けさせると同時に、ここで知覚されるリアリティを生み出した人間の想像力の可能性を示唆するのではない。

写真というメディアについて元来行われてきたイメージに主眼を置く議論から、写真の物質性についての検討への移行を促し写真の本質の新たな可能性を追究することで、写真のイメージから欠落した匂いや手触りといった具体性、現実におけるリアリティを感じさせることができるのではないかと考える。



Seeing
各 508×610mm
シルバーゼラチンプリント
2022 年

はじめに

本研究は、ルーカス・サマラス (1932～) の写真作品に見られる写真をもとにした加工による表現について考察を試みるものである。また、また類似する手法で制作された作品との比較も行い、サマラスの写真作品の魅力についても考察する。

第 1 章 写真の中での加工

第 1 節では、写真の像がどのように作られるかについて考察した。写真はそれまでの視覚イメージと異なり、カメラ装置や感光薬品といったものを使い描写される。工業製品であるこれらを通して初めて得られる写真の像は人間の手とのどのような関連の中で作られるかについて述べた。産業との関わりの中で、シャッターの発明と感光薬品の性能の向上が時間の概念を生み、加えてカメラの小型化が視点の概念を写真の像の要素に加えた。

また得られた像を、紙などの媒体に印画をする段階での表現についても作品を参照して考察を行った。その中で写真の像には事後的に得られたものと主体的に得ようとしたものという違いがあると考えた。写真を作る際はこれらを踏まえ、時間と視点の問題を含むカメラ装置を使いこなし、撮影をする。目的に則した印画方法を行い、光の現象を人間の目に見えるかたちとして出力したものが写真であると述べた。

第 2 節では写真作品の中での表現について取り上げた。写真をもとに作品を作る方法を「写真の像の内容を表現とするもの」と「写真が印画されたものを素材として扱い作品にするもの」の二つに分け、それぞれ作品を参照し考察を行った。「写真の像の内容を表現とするもの」は被写体の選択や撮影方法、印画の段階に表現を取り入れて像が制作される。「写真が印画されたものを素材として扱い作品にするもの」では、その像の内容よりもまず写真の状態に注意がいく。ここでは、像の内容に加えて写真のあり様も表現の一部として受け取られることになる。

第 2 章 ルーカス・サマラス写真作品

第 2 章では、ルーカス・サマラスの制作した写真作品について、個々の作品の内容について考察を行った。ここでは『AutoPolaroid』(1968～)、『Photo-Transformation』(1973)、『Panorama』(1984) の三つのシリーズ作品を対象とした。

『AutoPolaroid』はポラロイドカメラを用いて制作され、複数枚の写真を均等に配置して提示している。内容は自画像やサマラスの体の一部を撮影したもので、中には写真の上に直接ペンで着彩したものが見られる。この加工は像の内容に基づいてサマラスによって行われたものであり、写真の写した空間に新たな空間を付け加えている。

『Photo-Transformation』もポラロイドカメラを使い制作され、像が定着する前に薬品に加工を行うことで像を歪めている。薬品を介しての間接的な加工のため偶然性を持ったもので、この作品での歪められる対象はサマラスの身体である。

『Panorama』では印画された写真から一部を切り取り、それらを複数枚繋ぎ合わせて一枚の写真としている。機械的に切り出された空間を繋ぎ合わせて制作しており空間を加工の対象としている。

三作品を通して考察すると、サマラスの興味の対象が拡大していることがわかった。いずれも自画像をテーマとした作品であるが、サマラスの目に見える範囲での自分自身、そして他人から見た自分の姿、最後は一度記録された自分を写真越しに見つめるという視点で写真を使っている。

第 3 章 サマラス写真作品における加工の表現

第 1 節では、第 1 章第 2 節で取り上げた類似作品との比較を行い表現の違いについて述べた。サマラスの作品の大きな特徴は、写真への加工が像の内容に則したものであり、手法は同じでも加工内容が同じであることはない。この個々の写真への意識が熱量を持った情動的なものであり、これがサマラスの写真作品の魅

力の一つであると考えた。

第 2 節ではサマラスの写真への加工がどのような目的や意識を持って行われたのかについて考察した。サマラスは幼少期に他国への移住を経験しており、出生国での記憶を写真によって提示されるという経験をしている。長いキャリアの中で写真を中心に作品を残している背景には、自身の記憶にない自分自身を見つける手段として写真が魅力的であったのではないかと考えた。またサマラスの作品に特徴的なのは身体が強く結びついていることである。それは像の中の加工の対象でもあり、加工の主体としてもサマラス本人の手により行われる。この積極的に写真の像に関わろうとする態度がさまざまな写真への加工を生み、写真作品を独特なものにしていると考えた。

終わりに

機械的なプロセスを経ることで精密な像を得ることができたのが写真の像の特徴であるが、人間の手が増えらるることによりそれは精密さを欠くものになる。それらは記録としての役割とは別の意味を持つものである。サマラスの作品には自身の姿の記録という意味に重ねて自画像への意識が加工により強く現れ、それらが絡みあう独自の世界となっており、これが作品の魅力であると考えた。

また写真の加工の跡から制作者の加工の意図や行為が伝わるようにすることは写真に意味を加えることであり、筆者の制作においても応用できることと考えた。

修了制作報告

本章では過去の自作の考察を行った後に修了制作について解説を行った。

だまし絵における本物らしさを感じさせる表現の一考察 ―絵と絵ではない部分の境界に着目して―
作品「リアルな境界」及び研究報告書

A consideration of the expression that makes you feel the realness in trompe l'oeil ―Focus on the boundary between the picture and the non-picture part―
Work “Boundaries between painting and real” with research report

総合造形領域



リアルな境界
Boundaries between painting and real
H1800×W3000×D1300mm
アクリル、フロアシート
2023 年

序論

この論文の目的は、「本物らしい」と感じさせるだまし絵において、絵と絵ではない部分の境界を曖昧にする表現の特徴を明らかにし、その点に着目した自作の独自性を明示することである。「本物らしい」と感じさせるだまし絵とは、トロンプ・ルイユや、トリックアートと呼ばれる作品のように、本物と見間違えてしまうような種類のものを指す。だまされている時、鑑賞者は「絵」が「絵ではなく、眼前に実在しているもの」のように見える。このように見える表現のことを、本論文においては「本物らしい」と呼ぶことにする。

「本物らしい」だまし絵には、どこまでが絵であって、どこからが絵ではないのかが分かりづらいという特徴があり、それが錯覚を引き起こす要因の一つではないかと考えられる。「絵」を「絵」として見ることが出来るのは、私たち鑑賞者が、「絵」と、「絵」ではない部分の境界を認識しているからなのである。逆に、絵ではないと錯覚してしまうのは、絵と絵の描かれた周辺環境とが自然に溶け合い、絵と絵ではない部分の境界が曖昧になることで、その境界を認識しづらくなっているからである。

第一章 先行研究

だまし絵は、認知心理学における錯視、錯覚の研究分野においても芸術作品との関わりの中で取り上げられており、その分野では遠近法についてふれられていることが多い。また、芸術分野における絵画史の中では、トロンプ・ルイユとして、古代ギリシャの建造物に描かれた壁画や、15 世紀フランドル地方の静物画、17 世紀イタリアのバロック、そして 19 世紀のアメリカ美術の中などに登場している。本章で紹介した研究は、「錯覚の科学」（菊池聡 一般財団法人 放送大学教育振興会 2014）と、「図説だまし絵もうひとつの美術史」（谷川渥 河出書房新社 1999）である。

前者において、写実的な表現のだまし絵については、第五章「視覚芸術と錯視」（金井直）の中で、触れている。この書籍

の中で、線遠近法（透視図法）とは、平行線が背景の消失点に向かって収束するように描くことで、立体感を表現する技法であり、絵画や製図に使用されるものと説明されている。ここでは、西洋美術の事例を中心に様々な錯覚を紹介しており、線遠近法という観点に注目している。

後者においては、書籍の冒頭で、だまし絵の中核は、「本物そっくり」であり、「本物そっくり」な表現には、写実性、迫真性だけでなく、「だます」ことと「だまされない」ことの微妙な距離によって生ずるレトリカルな戯れが介在していると述べられている。この書籍において注目されている観点は、科学的な遠近法理論でも、写実描写の技法についてでもない。本当にだまされるわけではないけれども、それを分かった上で、鑑賞者に面白いと思わせるだまし絵作品の中に見られる数々の遊び的な表現に注目されている。

いずれにしても、だまし絵は、遠近法のように、錯視に使われる科学的な理論や、絵画史における新しい表現方法などの観点に注目されているが、絵画世界のフレームの内側に注目されることが多く、絵画と外側との境界部分について触れていることは少ないことが分かった。

第二章 絵と絵ではない部分の境界を曖昧に見せる表現

ここでは、画材が付着している部分を絵、手を付けられておらず、描かれる前の状態のまま残っている部分を絵ではない範囲とする。

絵と絵ではない部分の境界には、額縁による境界、キャンバスなどの支持体による境界、壁と床の境目といった建物の構造によって出来る境界と、描かれた絵そのものの輪郭による境界の四つの種類がある。

具体的なだまし絵作品を取り上げ、絵と絵ではない部分の境界に着目し、それを曖昧に見せている表現にはどのような特徴があるのかを探てみると、以下のような特徴があると分かった。
・絵ではない部分だと思われやすい額縁や、

その外側を絵として描くことで、本来の境界に注意が向かないようにしている。

・描かれたモチーフの輪郭や部屋の区切りを、絵と絵ではない部分の境界と一致させることで、「絵と絵ではない部分の境界である」という認識よりも、「モチーフの輪郭である」という認識や、「部屋の区切りである」という認識を強くしている。

・絵と絵ではない部分が隣接する箇所が同じ色になるようにしたり、現実部分の延長を描いたりして、絵と現実が繋がって見えるようにしている。

「本来の境界」を鑑賞者の意識からそらしたり、鑑賞者から見えにくくしたり、見えていても、それが「絵と絵ではない部分の境界」であるという認識を希薄にさせたりすることで、どこまでが絵であって、どこからが絵ではないのかを曖昧に見せているのである。

第三章 自作について

自作の制作動機とテーマという二つの側面から掘り下げ、だまし絵を制作に取り入れるように至る過程について述べ、第二章で明らかになった特徴と、自作の特徴を比較し、その相違点から自作の独自性を明らかにする。

結論

だまし絵において、絵と絵ではない部分の境界を曖昧にする表現について、第二章で述べたような特徴があるということが分かった。

第二章で取り上げた作品と自作の表現の特徴を比較すると、新たな素材の利用した表現や、絵の余白部分を背景と同じ色に塗って同化させる表現、絵と実物を混在させた状態を作品とする表現、絵の置かれた周辺環境を含めて写真に収める表現を使っている という特徴があり、これまでのだまし絵作品にはなかった新たな表現方法であるといえる。

今回の研究で得られた自作の表現の特徴を知り、その表現方法の新たな使い方を模索し、今後の制作の発展につなげることができれば幸いである。



夢を叶えるストア The store where Dreams Come True
サイズ可変 ミクストメディア、映像 2022 年



序章

本研究では、「スペキュラティブ・デザイン (Speculative Design)」の歴史的背景と展開を検証し、1970 年代と第二次世界大戦後の現代ヨーロッパにおけるデザイナー集団の「逸脱したデザイン」作品を参照し、旧来のデザイン論理とは異なる美術作品としての「スペキュラティブ・デザイン」を概念化することを目的とするものである。

そして、関連する作品や表現の分析を試みることで、美術作品が社会の無意識の偏見をどのように表現し、改善することができるのか、という問題を考察している。

第 1 章

第二次世界大戦後、経済的ショックからデザイナーやアーティストが既存のデザインシステムを見直し、現実を批評する未来世界を想定した作品を制作することで生まれたアートやデザインである「スペキュラティブ・デザイン」の歴史的展開を整理している。

当時のデザイン運動の中心であった「スーパースタジオ」を中心に、コラージュや映像、インスタレーションなど、デザインを超えた芸術作品が社会の形を構想していく様子を描写している。そして、クリティカルデザインからスペキュラティブ・デザインへの思考の進化を説明する。

問題解決ではなく「問題を提起する」というスペキュラティブ・デザインは、芸術、デザイン、技術と社会科学、自然科学が交差する可能性を探するという概念の紹介から、作品の分析まで、従来のデザインの方法論を超え、様々なメディアやテクニックを用いて、デザイナーや芸術家の仕事以上に、社会科学の側面を探求し、人々を啓発することを容易に理解することができる。

第 2 章

虚構世界の手法を紹介しながら、様々な芸術作品において重要な表現形式として果たす役割を分析する。虚構世界は、概念の精緻化から文学や映画作品における使用まで、観客が作り手の世界観にうまく入り込み、実際の社会生活とはかけ離れたものを理解しようとすることを可能にしてくれる。

虚構世界によって、鑑賞者は作者の世界観にうまく入り込み、現実の社会生活とはかけ離れたものを理解しようとする。このような架空の世界の重要な表現形式としての役割を、概念の精緻化から文学や映画作品における使用まで、さまざまな芸術作品分析する。

また、アーティストの陳紹雄、小沢剛、ギムホンソクの「西京人」やメディアアーティストのルー・ヤンの作品を例に、虚構世界の手法を世界観の環境の虚構化や人体、哲学的虚構に応用することを論じている。

第 3 章

無意識の偏見という概念を紹介し、偏見が生まれる原因や問題点を心理学者ゴードン・アルパートの理論を用いて分析し、現代に必要な偏見の問題点や方法を探っている。

本章では、偏見を改善するために、現代アート作品が人々の認識を表現し、再教育する方法としても適している可能性を指摘している。

また、若手アーティストのスペキュラティブ・デザイン作品の比較分析に焦点を当て、一般人の偏見への理解につながるような作品のアプローチを分析している。

例として、アーティストスプツニ子!の「東京減点女子医学大学」の作品は、解決策やロジックの提案が大きさで時代を先取りしているように見えても、「今」の出発点として、いや、理不尽なロジックの枠内で理不尽な発想をして、結果を合理的にしている。鑑賞者は、現実世界の論理の巨大なコントラストと断片化を目の当たりにすることになる。

論理的・合理的でないことを強調して「合理化」することで、さらに注目を集め、その不合理さを別の視点から観察・考察し、自分なりの判断や解釈をするように導くことができる。さらに、女性差別という社会問題を、アートで表現し、多くの人々に伝えるが目的である。

終わりに

本論文では、スペキュラティブ・デザイン理論の展開とその理論に基づく作品を概観するとともに、スペキュラティブ・デザイン

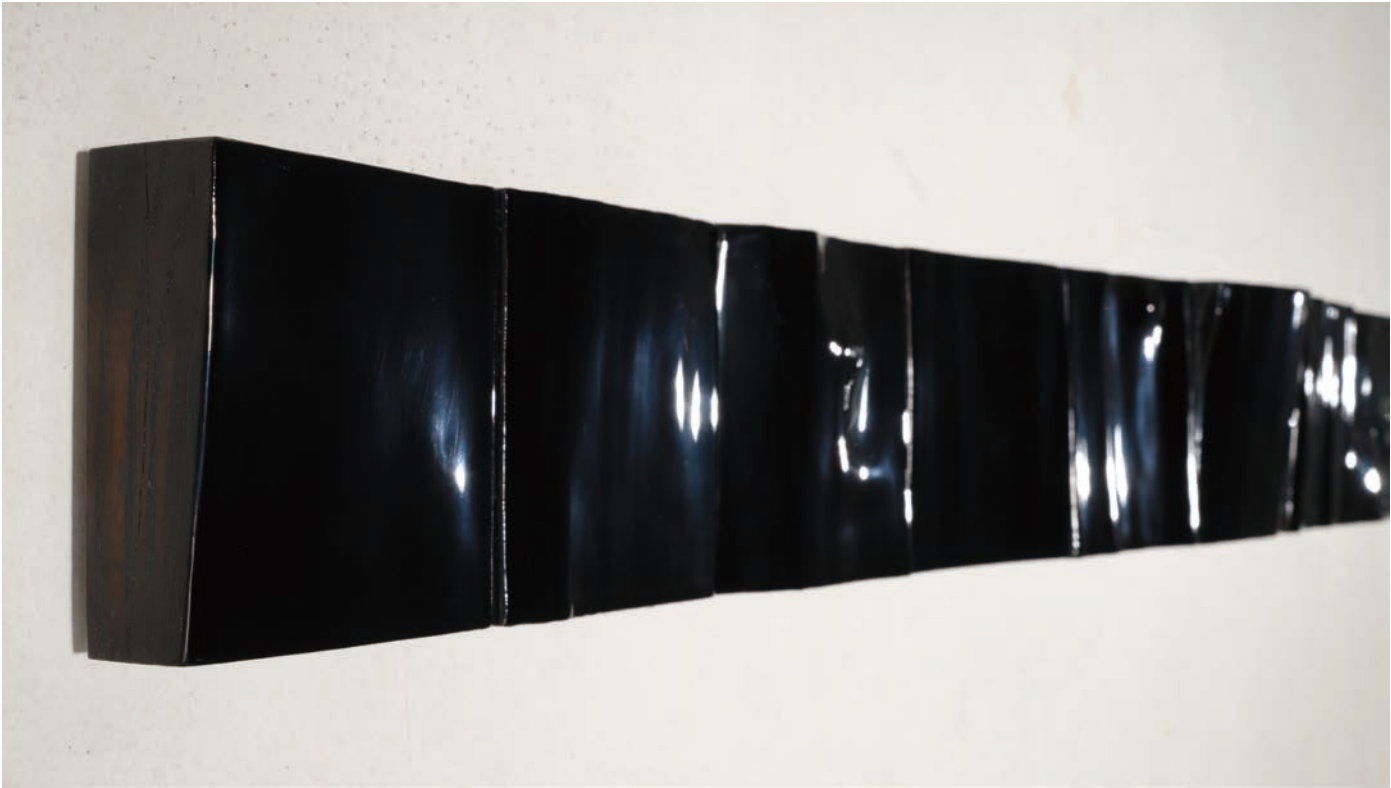
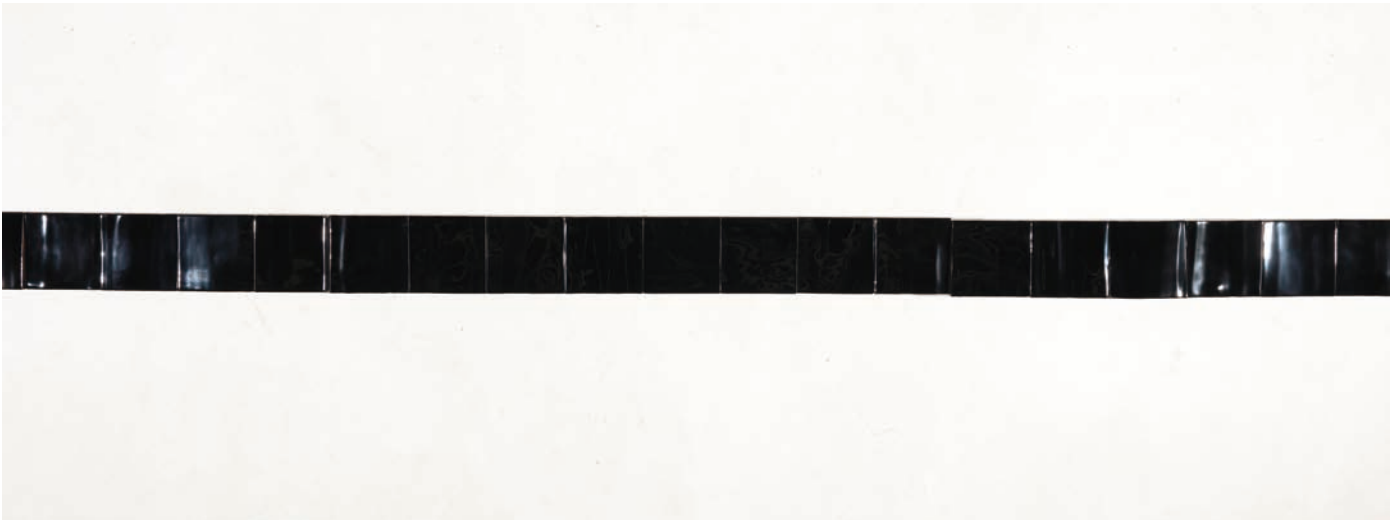
に関連する作品の表現手法の分析を試み、人々の「無意識の偏見」を美術展において最も受け入れられやすい形で提示するために、より魅力的で受容性と共感性の高い作品の表現手法のあり方を明らかにしようとするものである。これにより、人々の「無意識の偏見」をできるだけわかりやすい形で反省し、自己啓発につなげることができるようにした。

筆者は以上の作品を通じて分析すると、架空の世界の創造、非合理的な論理の増大、非合理的な論理の「合理化」、「反常識」が見る者に新鮮な刺激と認識を与え、物語のシナリオが作品や表現の理解を深めるのに役立っていることがわかる。小道具を上手に使うことで、作品に最大の記憶力を与え、作品の世界観や背景をより深く理解し、探求することができるように工夫されているのである。

社会で暗黙に起こっている偏見を考察、表現することで、現存する「社会システム」や「規範観念」に対する新たな意識改革、提案が出来ることを期待している。また、研究や作品の展示を通じて、個人の個性や自尊を保護するために、差別された個人に対する共感と理解を呼び起こしたいと考え、生活中で無意識的偏見がもたらす問題に対する関心を高めることが可能となると考える。

作品「夢を叶えるストア」および研究報告書

修了作品は、日常生活の無意識的な偏見の表現を商品化になることをためしみる。例えば、外見のバイアス、性別のハイアスなど、購入すれば誰でもこれらの偏見の下のいいメリットを得ることができる。インスタレーション、小道具、映像で構成される「夢を叶えるストア」は、ストアの展示が、遊園地やウォーターパークでよく使われるインフレーションで展示されて、ディスプレイされている「商品」は、日常生活でよく使われるものをモチーフにしている。非現実的な感覚を持ちながら、不思議さや好奇心を抱かせることを目指し、柔らかい素材を使って人々をドリームストアへと導き、映像では、人々の悩みや製品の使い方、効果などを紹介している。このように、人々の生活の中にある無意識の偏りをさらに思い知らされることになる。



一線
the line
90×6030×50mm
漆、クリ
2022 年

はじめに

漆は、9000 年以上前から存在し、接着剤として使用されたり、器に塗られたりするなど、様々な調度品を彩ってきた。現代でも日本各地に漆を扱った製品が見られ、漆のものづくりは続いている。近年、現代アート作品への利用も見られ、絶縁体としても可能性の広がりを見せている。さまざまな可能性を見せる漆に對峙して、漆造形作品を作る上で、漆の魅力を自分なりに定義しておく必要があると考えた。自身の作品に対する思考および漆の魅力を整理して制作活動をするこゝとで、漆文化を次世代に繋ぐことを目指す。

第一章 漆の価値と鏡面の融合

漆は素材として実用的であり、美的価値も併せ持つが、制作者として著者が着目しているのが「塗り」の面の美しさである。その中でも「蠟色仕上げ〔ろいろしあげ〕』という技法に限定し、鏡面と漆のそれぞれの魅力に分けて考察した。鏡面の魅力を「超次元性」と捉え、漆の持つ「時間がかかること」「自然素材であること」「『祈り』につながること」の3つの特性が、鏡面の魅力を増幅すると考えた。

第二章 時間をかける

漆のものづくりは時間がかかる。採取工程及び制作工程から、時間がかかることは必然であり、漆の特性の一つであることがわかる。また、時間をかけていること自体が価値になると同時に、時間をかけることで生まれる価値が存在し、それは人々に伝播する。柳宗悦が説いた民藝の思想と、時間をかけることで生まれる狂気に着目し、時間に関連する芸術作品を具体的にとりあげる。時間と芸術の親和性を説き、精神世界との関連性を示す。

第三章 自然との交わり

漆が自然素材であることで、人間に自然と交わることが強制される。漆採取の

流れ、硬化過程における大気環境制御からわかるように、自然との積極的な関わりがなければ、質の低い素材、製品及び作品となる。そのため、漆に関わる人々は徐々に自然に対して敏感になっていく。古代の自然信仰とシェリングの自然哲学を用いて、自然と精神世界との繋がりを示す。漆が自然素材であるからこそ、制作の中で精神世界と繋がりがやすくなり、不可視のものを感じ取る力が強くなると考える。

第四章 縄文漆の精神性

漆は長い歴史を築き、同時に人々に対して与える印象を変えてきた。ここでは、漆のはじまりである縄文時代において、漆の用途と特徴を見る。漆が接着剤として使用されるだけでなく、造形素材及び絵画素材として使われ、縄文人が高い漆技術を有していたことが歴史的資料から読み取れる。また、漆が固まる様子を通して、縄文人は「物事を癒し、治める秘めた霊力を持っていること」を感じていたと思われる。特に赤という色を大切にしていたことも影響し、漆は呪具を飾る塗料となった。しかし、漆に込められた願いや祈りの精神は、弥生時代から変化する。塗り重ねるという行為に重きを置いていたはずが、塗りは大きく簡略化される。加えて、赤色漆を使用した出土品の例は少なくなり、黒色漆の時代に入る。「赤」という色が示す永遠性や復活再生のイメージも、徐々に減少していったのではないだろうか。平安時代と江戸時代の漆器の特徴をあげ、縄文以降の時代で漆の精神性が感じられるものはないか検討する。

第五章 現代漆芸作品と蠟色

現代までの漆芸の流れを把握した後で、鏡面仕上げが効果的に使用されている作品として、高橋節郎と田中信行の作品を取り上げる。高橋は漆の絵画化に大きく貢献した作家であり、漆の黒に対して無限の色を見た。宇宙の悠久の美を漆に見出し、捉えきれない宇宙の無限性を

黒の鏡面に託す。田中信行は、漆は表面の世界そのものであると語り、自身の触覚的な内的欲求と漆という素材が合致し、表面から世界とつながろうとしているという。掌が求める質感や触感を追求したことと、漆を「塗り」「磨く」という工程が重ね合わさったのである。表面を造形しながら、作品を取り巻く光にまで意識を向け、世界の断片であることを目指す。

第六章 実制作への応用 修了作品「一線」

修了作品である《一線》の制作において意識したことは、鏡面の効果を増幅する特徴として挙げた3点である。ただ、精神世界との繋がりはあくまで作者側の欲求であり、鑑賞者に対してはあくまでも「漆の鏡面」及び「漆という造形素材」を魅力的だと思ってもらうことを目指した。制作工程について具体的に記述し、自らの制作実践のまとめとした。

終わりに

本論文では、鏡面と漆が融合した表現である「蠟色仕上げ」により、鏡面の「超次元性」が増幅するとし、「蠟色仕上げ」の魅力を追求してきた。鏡面に異世界と繋がる力があると考えられてきたことは、世界中の文学なども含めた芸術作品から証明されているが、漆の特性が「超次元性」を強めるものだとは認識されていない。そのため、数ある漆の特徴の中から3点を取り上げ、漆による付加価値や漆に伴う印象を詳しく解説した。漆素材において、共感性の高い魅力は圧倒的に「美しさ」であるが、それ以外の点にも注意深く目をむけ、素材の可能性を探っていく必要があるだろう。



ANGEL series
4820×270×700mm（可変）
L字紙管・ホワイトウッド
2022

第1章 研究の背景と目的

本論文では、国土交通省「2040 年、道路の景色が変わる ～人々の幸せにつながる道路～」による日本国内の道路政策を取り上げる。人間中心の社会の実現を目標とした将来の歩道利用において、歩道はコミュニケーション空間としての道路に「回帰」することが求められている。本政策が目指す将来の歩道利用の特徴とその含意について、プレイスメイキングの理念や手法を参照して明らかにし、椅子デザインと機能性という視点を変えながら、歩道という限られた空間においても利用可能な椅子及び什器の制作を行う。

第2章 プレイスメイキング

プレイスメイキングの内容及び各用語の定義を改めて行い、歩道におけるより効果的なプレイスメイキングについての考察を行った。米国の非営利団体 Project for Public Spaces (PPS) は居心地の良い空間を作るために、場に設えるべき要素と、プレイスメイキングを行う政府や機関の留意事項を指摘している一方で、具体的な手法については明らかにしなかった。そこで、筑波大学芸術系准教授渡和由が提唱する8つの場のコンポーネントという場づくりの手法を取り上げ、この手法を歩道に組み込むことによって、PPS が提唱したプレイスメイキングの原則が達成されると考察する。しかし、8つの場のコンポーネントは、椅子の機能性のみで追加することは困難であり、配置や歩道で行われるアクティビティなどの複合的なアプローチが必要であると結論付けた。

第3章 日本国内における歩道利用の取り組み

「2040 年、道路の景色が変わる」の政策に加え、歩行者利便増進道路（ほこみち）など、国内で既に実施されている歩道利用に関する制度の調査を行った。国内における歩道利用の目標は、賑わいの創出、つまり歩行者の増加であると示し、

ほこみちなどの各政策によって歩道の占有や規制の緩和が行われている。その一方で、歩道の利活用に対する試みがなされていない事例やプレイスメイキング自体についての認識の差が大きい現状が見られる。「行きたくなる、居たくなる道路」の達成のためには、現在行われている政策、助成や道路敷設に加えて、プレイスメイキングを行う地方自治体・機関や更に民間や個人が共通の認識をもつための詳細な手法が記載されたガイドラインが不可欠であると結論付けた。

また、歩道の幅員が狭い道路では、椅子や什器を使用したプレイスメイキングに制約が多く、他の事例を引用した手法の適用は難しい。そこで、本論文では愛知県岡崎市「連尺通り」で行われた、歩道内に 1m の幅を示すテープによって歩行空間と滞在空間の境界を示した歩道活用の社会実験を取り上げた。調査より、そこで使用されている椅子や什器の構造や素材による「組立・設置・展開・解体」が容易である「仮設性」に着目した。こうした利点に加え、仮設的な椅子や什器はお祭りなどを彷彿とさせる「非日常性の演出」が可能になると考察する。歩道の利活用について、こうした楽しい空間やイメージを日常の風景として浸透させることによって、歩道が人の集まる居心地の良い空間として機能していくと結論付けた。

第4章 制作

制作では、前章で指摘した非日常を演出する、仮設的で展開の見込める椅子及び什器の制作を行った。試作では、丈夫な構造が作りやすく入手しやすいホワイトウッド規格材を使った制作を行ったが、十分に丈夫な構造は可動性及び仮設性を下げるという結論に達し、構造の見直しを行った。また、素材に L 字紙管を加えて新たなデザインの考察を行った。L 字紙管は主に緩衝材などに使用され、軽くて丈夫な構造を作りやすく、家具の脚として利用されている事例も見られる素材である。

本制作では、2つの木製フレームと 1 又は 2 本の 2×4 規格材の最小限のパーツが互いに緩衝し合うことで自立する構造と、L 字紙管を使用した丈夫な天板を制作した。自立する構造は木材同士の緩衝のみで支え合っているため、1 人で組立・解体が簡単にできる構造である、また、天板は人が座ることも可能であり、既存の椅子やビールケースに乗せることで簡易的なベンチを作ることが出来る。

終章 日本国内におけるプレイスメイキングの今後の展開に向けて

歩道の利活用に関する規制が未だ多い日本国内において、「日常」性を目標としたプレイスメイキングを達成するために、「非日常」の賑わいを「日常」的な光景として多くの人に認知させることを提案した。こうした試みによって、歩道空間に対しての肯定的なイメージを持たせ、コミュニケーション形成の場としての「回帰」を目指すことが出来ると思われる。

プレイスメイキングにおいて椅子の機能性やデザインについては場づくりの手法が先行するために今まで詳細に論じられて来なかったという現状で、敢えて椅子の機能性やデザインを出発点にした作品を示すこと自体が、今後のプレイスメイキングや歩道利用の新たな可能性を広げるものになると考察する。また、紙管や規格材といった手に入りやすく、素材としてのストックも可能な素材を活用した椅子及び什器のデザイン及び制作を行った。完成したデザインをせずに、既存の椅子やビールケースなどを加えた使用方法や拡張していく空間を提案し、本制作を 1 つの事例として位置づけすることで、プレイスメイキングに使用する椅子デザインに対して新たな可能性の展開を示した。

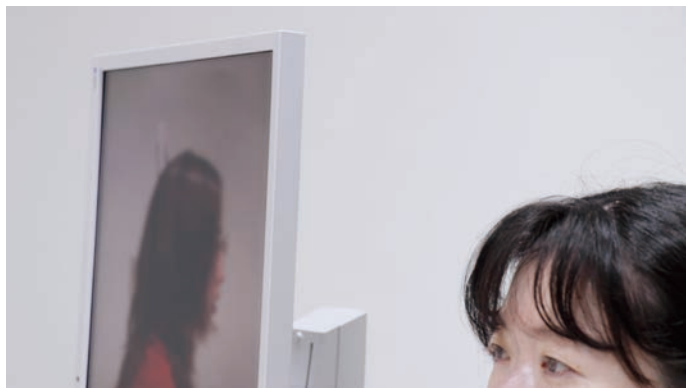
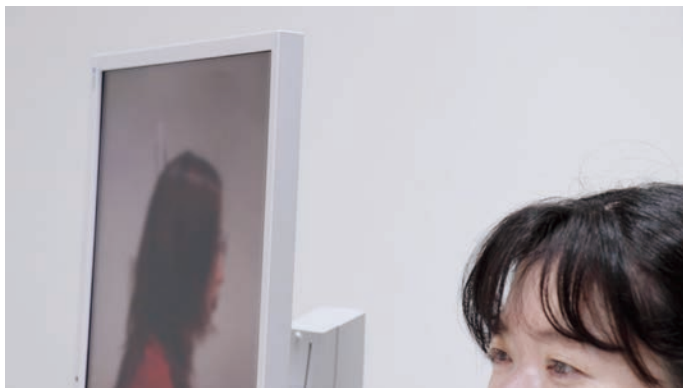
見る × 見られる：「長い写真」という眼差しと身振りについての実践的研究
作品「Inter-View」及び研究報告書

Seeing × Seen: a practice-led study of the gaze and gesture of “Long Photography”
Work “Inter-View” and research report

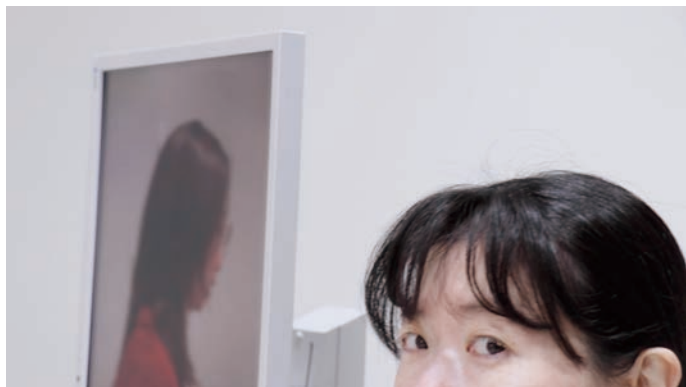
ビジュアルデザイン領域



Inter-View
closed-circuit video installation with an
interview
dimensions variable
2022



Video work for *Inter-View*
single channel video, color, sound
3' 19"
2022



This thesis introduces “Long Photography,” the photographic processes that exist between the moment the photographer actually begins to see the outer world with their eyes with intention to photograph it and the moment of decision that they release the shutter. In particular, it introduces the gaze and gesture in the process as a means of reconsidering our “seeing”, in an age of “losing sight” (Kawai, 2013). As a practice-led study in art studies, it is also a developmental continuation of the visual explorations conducted by video art.

1. Introduction

It is explained how the author arrived at the gaze and gesture of the concept of “Long Photography.” The author has been working on photography, especially snapshot photography, since 2015. The concept of “Look” in the French Philosopher Jean-Paul Sartre’s *Being and Nothingness* (1958) brought a significant change to the author. It made her aware of her own act of photographing, or photography as a practice, and further prompted her to understand what was seen. That was the discovery of “Long Photography.” The experience led to an installation work consisting of a camera, a monitor and/or a projector which shows the viewer’s live image. That installation marked the beginning of this practice-led study using production as a method of reflection.

2. Gaze and Gesture

“Long Photography” is explored conceptually through the writings of two philosophers. For the gaze, the author refers to Jean-Paul Sartre’s *Being and Nothingness*. The gaze of “Long Photography” is, first of all, seeing as the subject. However, according to Sartre, it is also gaze that makes us aware of seeing (grasping) the gaze of the other, that is, being seen as an object. Therefore, to approach the gaze of “Long Photography,” both seeing and seen are necessary. Regarding gestures, Czech Vilém Flusser’s book *Gestures* (2014) is referred to.

From Flusser, the author refers to the point of view of the observer when photographing. This is understood as a steppingstone for exploration: through gestures, we recognize ourselves in others and see ourselves intersubjectively.

3. Preceding Gaze

The preceding works of Japanese film/ videomaker Takahiko Iimura and American artist Peter Campus are analyzed. Those works and the author’s share the strategy of closed-circuit video installation, used extensively in the 1960s during the early days of video art. Campus’s works are characterized by psychologically engaging viewers with themselves by bringing them face to face with images of them. Iimura’s work, on the other hand, is more conscious about structures using video. Common between them is a one-to-one relationship in which the viewer encounters a feedback image.

4. “Long Photography” in Practice

A series of the author’s works are presented in detail, revealing the development of this practice. This, in turn, showed the impact and traps of the closed-circuit video installation method, as well as the possibilities of communication. Seven works were created and then classified into four “levels” (Level 1, 2, 3, and x) determined by the number of gazes in the work and their nature. Through the practice, the author learned that installation was a possible strategy to make a viewer aware of their seeing/being seen. However, it was necessary for the author’s work to depart from past video art works, in order for communication between viewers to be useful. In doing so, it was found that the duration of the viewer’s experience was not long enough to have an impact.

5. Work *Inter-View*

Inter-View is a work based on the directions and issues derived from the process of practice.

It attempted to conduct an interview within a closed-circuit video installation, thereby keeping participants in the situation and continuing the experience for an extended amount of time. In other words, this work is not just an installation itself, but a live work that involved communication (i.e. interview). In this situation, the participants’ gaze moves back and forth between the feedback image and the other participant or other objects, influenced by facing each other, talking, listening, and thinking that occurs throughout the interview. Able to see these gestures of seeing each other, participants arguably move in and out of the closed circuit of the installation.

6. Conclusion

From the viewer’s reactions and their comments, the author evaluates the works as contributing to the rediscovering of seeing. However, there remains a challenge of how the benefit can be measured. Thereby, this thesisconcludes by proposing *Inter-View* as a potential model for developing awareness of seeing/being seen.

Flusser, V. (2014) *Gestures*. University of Minnesota Press.

REF lab. (Kawai, M & Ogura, Y). (2013) visual philosophy note vol.1: We Think with the Visual - The Age of Seamless Media and Video Art. Gendaikikakushitsu.

Sartre, J-P. (1958) *Being and Nothingness*. Hazel E. Barnes (Trans.). Methuen & Co., Ltd..

昔話を題材とする絵本表現の可能性 ―日本と中国の「七夕」絵本を例として―
作品「異世界の彦星と織姫」及び研究報告書

Possibility of Expression in Picture Books Based on Folk Tales: An Example of Picture Books Regarding “Tanabata” from Japan and China
Work “Hikoboshi and Orihime in Different Worlds” and Research Report

ビジュアルデザイン領域



異世界の彦星と織姫
Hikoboshi and Orihime in Different Worlds
445×210mm デジタル作画、冊子、38P 2022 年



第1章 序論

本研究は、絵本研究を通じて、日中の同じ昔話題材にした絵本の表現方法を比較し、絵本の創作における昔話題材の表現形式の可能性をリサーチすることを目的としている。日中の同じ昔話題材にした絵本を分析して比較すると、異なる表現形式で読者にどのような心理的な体験を与えるだろうか？これらの考察を通じて、どのような表現形式が読者にとって魅力的なのかを明らかにすることができれば、昔話絵本の表現形式の様々な可能性がさらに探究することができるかもしれない。

第2章 昔話絵本化の意義

昔話を絵本化することで、子どもたちが昔話を読む興味を高め、昔話を読む過程で理解しにくいところを解決する。昔話絵本は豊かで美しい絵を子どもたちの美意識を高めるだけでなく、美しい画面から、形や色や空間などを感じることもできる。これが昔話絵本の意味と価値であると思われる。

第3章 日中『七夕』のテキストの違いと再話

日本と中国における『七夕』に関する絵本を、図書館等のデータベースによりタイトルなどから調査した。その結果、全体では34冊があり、このうち中国の『七夕』絵本は13冊、日本の『七夕』絵本は21冊を発見できた。この34冊の『七夕』絵本を読んでみると具体的な文章は全く同じではなく、大きな違いのある部分も見られ、細かい違い点もあることが分かった。

研究対象とする34冊の『七夕』絵本のテキストの内容から検討すると、日中の『七夕』絵本の物語の違いをA～Cの三つのグループにまとめた。

A：本職を振り捨てるため分離されたタイプ（9冊）

B：身分の格差で分離されたタイプ（17冊）

C：うりから湧き出る洪水で分離されたタイプ（8冊）

同じ題材とした昔話は地域文化や時代背景により、多くのバージョンが生まれる。では、昔話を昔話絵本に転化する時、昔話

の様々な内容をどのように現代化に転化し、現代の読者にとって受けやすい内容に改編するのは、昔話絵本が直面しなければならない話題である。

第4章 日中『七夕』絵本における表現の比較

日本と中国の『七夕』絵本の細かいところを比較してみると、同じ昔話物語なのに、日本と中国では表現が大きく異なることに気づいた。中国の『七夕』絵本はキャラクターデザインの方面も場面デザインの方面も保守の形式であり、元々の物語の設定によく合っており、あまり面白いデザインではない。日本の『七夕』絵本のキャラクターデザインはより面白い、絵本の場面デザインも様々な構図が見られ、作者の考えが込められている。この原因は、中国の作者たちが昔話物語への再現を追求している、日本の作者たちはデザイン性や革新性をより重視しているからだと考えられる。日本と中国の表現形式のどちらが優れているということを論じたいわけではない。しかし、昔話絵本では、ある程度に物語を再現した上で、現代的なデザインを溶け込む昔話を表現することができるのではないかと考えなければいけない。そして新たな表現形式と伝統的な物語の融合はどのような効果を持つのだろうか？

第5章 昔話絵本の新しい表現の可能性

修了制作は『七夕』をテーマにした絵本の制作である。昔話絵本の表現の可能性を探究したいので、私の修了制作では『たなばた』物語の再話と絵本の視覚化の二つの方面で表現したいと思う。

『七夕』の物語の中、彦星と織姫が最終的に離される原因は、最上位の人（天帝）と矛盾が起こるからだと思われる。最初のバージョンでは、彦星と織姫が結婚してから仕事をやめ、天帝を怒らせたので離された。その後のバージョンでは、彦星と織姫は地位の格差があるから、西王母が人間と神様の恋を禁止するので分離された。では、卒業制作において、彦星と織姫は最上位の人の間の矛盾をどのように表現するのかは非常に重要な問題だと思う。現代社会に

おいて差別の社会現象があり、中国でも世界でも差別に関する問題は多い。中国で明らかな問題は地域差別であり、世界でも国籍の差別や人種の差別問題がある。これは『七夕』物語の創作にとって良い出発点だと考えた。修了制作における『七夕』物語の矛盾点は、彦星の外見に対する「管理者」の差別をめぐることだと思われる。彦星の白黒の外見のため、「管理者」は彦星と織姫の愛し合うのは不合理だと思い込み、だから二人を分離します。しかし、最終的には『七夕』の物語に戻ってくるので、結局が彦星と織姫は一年に一度会うことになる。

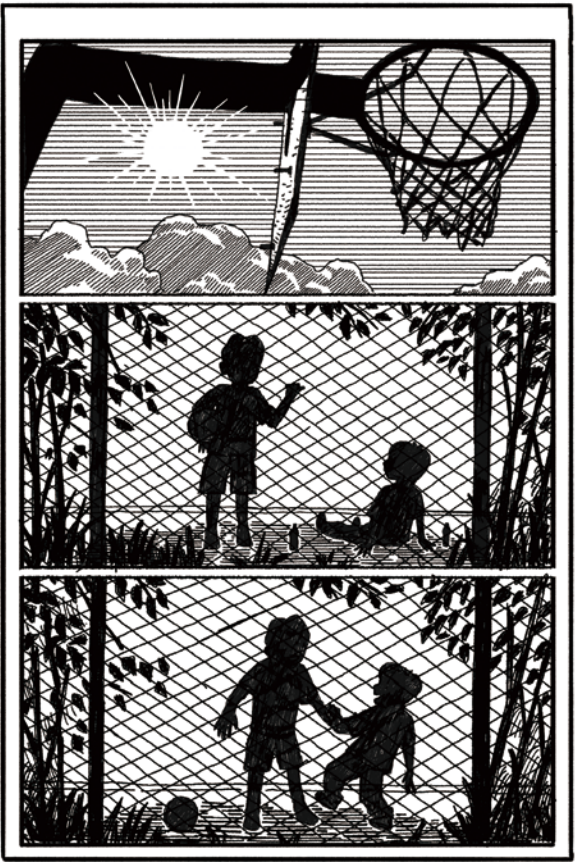
中国と日本の『七夕』絵本のイラストレーションを観察することで、中国のスタイルはほぼ一致しており、中国の伝統的な工筆画のスタイルに従っていることが分かった。作家たちは古代の中国画のスタイルを体現したいかもしれない。日本のスタイルは非常に似ているではなく、それぞれの特徴があるが、昔話のスタイルも持っている。そこで『七夕』絵本の視覚化についても、もつと表現の可能性を探究したいと思う。私は絵本作家としてショーン・タンの作品が気に入っており、彼の作品に見られるファンタジーなスタイルからインスピレーションをもらった。そこで、修了制作の物語の背景を宇宙中の異なる惑星の物語に設定した。絵本のスタイルもファンタジーな風格にしたいと思う。

第6章 結論

昔話を絵本化する際に、昔話の物語を現代の読者にとって受け入れやすい物語にどのように再話するのは、昔話絵本を作る時直面しなければならない問題である。本研究を通じて、同じ題材の昔話は地域文化や時代背景によって、多くのバージョンが生まれていることが分かった。『七夕』の物語は千年間の伝承を経て、様々なバージョンが生み出されてきた。それらは時代の産物であり、当時の人々の価値観に対する反応である。こちらの再話された昔話は時代を超えて、以前の社会文化を現代人の目の前に見せる。つまり、昔話の物語を時代とともに変化させていけば、昔話絵本が多くの可能性を示すことができるかもしれない。



日曜日食日
Day solar eclipse day
140×180mm
デジタル作画、冊子、190 ページ
2022 年



第一章 序論

絵本には、1つの本でありながら、画面構成の工夫によって複数の物語を表現する作品が見られる。いわゆる短編集の形ではなく、一冊の絵本に重層的に物語が織り込まれた絵本が本研究の研究対象である。このような作品を対象に、絵本の構成、絵本の視覚表現などを分析し、複数の物語を1冊の絵本にまとめ、読者に伝えたいテーマをよりよく伝えるための方法を探索する。このような作品の長所と短所をまとめ、こうした作品を制作する意義を探る。

第二章 絵本における複数の物語を内包する構造

絵本には多様な構造が見られ、それによって多様な表現が生み出されている。1つの物語しか含まれていない絵本に対しては、この物語が絵本の構造を決める。1つの物語しか含まれていない絵本は、物語の始まり、途中で起こる内容と物語の終わりを持ち、物語は時間軸で読者の読みに合わせて展開される。作者は物語によって絵本の画面をひと繋りの物語内容に沿って連続的に並べて絵本を構成する。一つの物語から構成されて、一方向に物語を読者に見せる絵本の構造を『絵本の事典』（中川素子・吉田新一・石井光恵・佐藤博一編、2011）が分類すると、このような絵本構造は、線構造として区別されている。しかし複数の物語を内包する絵本については、一つの絵本に複数の物語が発生するためそれぞれに異なる時間と空間が生じることになる。この違いによってこのような絵本は一つの物語を含む絵本と構造的に区別されるようになる。複数の物語が絵本に含まなければならないため、このタイプの絵本は構造がより複雑になり、絵本の特徴的な要素を考える必要がある。複数の物語を内包する絵本に対して、作者は最初から複数の物語がもたらす複雑な物語と物語の関係に直面しなければならず、このような絵本の創作をどのように上手く運ぶか、絵本の構造という新たな挑戦に

向き合うことになる。本論文では、複数の物語を内包する絵本構造について、「対照構造」、「並置構造」、「ポリフォニー構造」、「イレコ構造」、「選択構造」の5つの異なる構造の種類に区分を行った。

第三章 絵本に複数の物語を内包する構造の画面表現

一つの物語の絵本、複数の物語を含む絵本はどちらも絵本という媒体に基づいて、画像や文章といった手段を通じて読者とコミュニケーションを取る。複数の物語を内包する絵本については、複数の物語の構成が複雑であるという特徴があるので、どのように読みやすくするかが課題となっている。物語に依存して生まれる複雑な構造も、作者の創作の難しさを増している。画面表現の視点から、複数の物語を内包する絵本における視覚表現手法の分析について、より良い絵本を作る方を探索する。

本章では、複数の物語を内包する絵本の画面表現について、複数の物語の絵がどのように組み合わせられているか、それぞれの構成が読者にどのような視点を提供し、絵の細部にどのように表現されているかを、それぞれの構成の絵本を見て分析する。

第四章 複数の物語を内包する構造を読者と作者に影響

本章では、複数の物語を内包する絵本がどのように構造的に異なるのかを、読者と作者の2つの視点から分析して、1つの物語だけの絵本と異なる読みや創作上の感覚をもたらしことを明らかにした。

第五章 修了制作の新しい表現の可能性

本章では、これまでに述べた複数の物語を内包する絵本の5つの構造における絵本の表現の分析と研究を通じて、自分の作品に対して啓発された部分を述べる。自身の作品の中でこれらの効果的な表現方法を活用することを通して、自分の作品の中で作品表現に対する新たな可

能性を探索してみる。

第六章 結論

これまでに調査した複数の物語を内包する絵本の分類と比較を通じて、このような絵本の異なる5つの構造をまとめた。また、構造上の違いに基づいて、同じ構造の絵本の画面表現を分析することによって、複数の物語を内包する絵本の5つの構造それぞれの画面表現の違いと、絵本の主題についての画面表現の役割をまとめた。最後に絵本に戻って、読者と作者の異なる視点からこのような絵本と線的な構造の絵本の読みと制作の違いを見ることで、複数の物語の絵本をよりよく理解することができた。それによっていくつかの点から自分の修了制作を助けることができた。



蔵
Zou/Kura
サイズ可変
紙
2022

Artists’ books have been transformed by the rapid development of digital media, which provides space for the physical book to evolve with new trends and gradually becomes familiar to the public as a form of art expression. This thesis is a practice-led study with a focus on the structure and content of artists’ books to explore how creators tell their perceptions through different forms of expression.

Chapter 1: Introduction

This chapter focuses on the current state of survival of physical books today and the possibilities for artists’ books in the future. The methodology and the overall structure of the thesis are also briefly described.

Chapter 2: Artists’ books

Following an introduction in chapter one, chapter two discusses the definition and development of artists’ books. Moreover, reflecting on the value they have created in the field of art and in the development of society by discussing works and artists that have been important in the development. As a carrier, artists’ books have become an important form of conceptual expression in many art movements and have spread widely around the world. The flexibility and variability of artists’ books have expanded ways of expression, be it conceptual presentation with self-consciousness or critical thinking on social problems.

Chapter 3: Folding content

Chapter three explores the variation and application of folds in artists’ books and how they relate appropriately to the content information. In artists’ books the focus is on the variations in the structure of the page produced by the folds, while reflecting on and creatively practicing the relationships between content, such as text and image. Artists’ books also have a variety of ways of being classified due to their richness and variety of forms

and materials. If one uses structure as one of the classification criteria, one finds that in the creation and representation of many artists’ books, different folding methods have led to a thousand variations in the structure and form. In other words, folding has an important influence on the structure of artists’ books. While discussing structure, the content expressed in artists’ books cannot be ignored. Therefore, this chapter discussed the relationship between folding structure and content in artists’ books. The various variations in the structure of artists’ books that result from different folding methods are discussed, as well as the fact that the content of artists’ books is mostly communicated using text and images. How structure and content combine and clearly communicate concepts is therefore key for art creators to consider.

Chapter 4: Report of Zou/Kura

Chapter four reports on the graduation work “Zou/Kura”. Comprising a series of 15 small books (10.5 × 10.5 cm) that each depict the contents of refrigerators of international students in Japan, the work explores relationships between book folds and book content. This chapter is an example of my process and practices in the production of graduation work, describing the subject matter, the photographing process, and a series of practices concerning different folding methods, linking the subject of the refrigerator and its contents more closely to the folding methods. The refrigerators of international students from different cultural backgrounds show that, as foreigners who have left their own country, most of them have their own habits that are somewhat imprinted by their upbringing. Living in Japan today, they must be accepting or using things that are associated with Japanese culture. This is the kind of cultural intermingling that happens all the time in the context of globalization, and this kind of intercultural selection and preservation, as well as the international

students’ own psychological identity, is reflected in the contents of the refrigerators. In practice, I constantly renew the ideas to gain a more appropriate expression of the theme. The final work used photographic images as an expression of content, combined with a folding structure that can change the length and unfolded shape, and explored the relationship between book folding and book content.

Chapter 5: Conclusions

Chapter five summarizes the impact of this study on the author’s practice and contributes to the study of artists’ book expression. Folding can enrich the reading experience and convey to the reader the appeal of artists’ books, and in turn, offer more possibilities for the development of artists’ books. In summary, the aim of this thesis was to discuss the relationship between folding and content in artists’ books. They should be integrated and complementary to each other. Moreover, folding can enrich the reading experience and convey to the reader the appeal of artists’ books, and in turn, offer more possibilities for the development of artists’ books. At the same time, the use of a practice-led study makes it easier for creators to reflect on and update their ideas as they create and study.



「カラスはカラスだけではない」 Crow is not just crow
240×300mm 水彩 アクリル絵の具 紙 2022 年

第 1 章 はじめに

デジタルメディアの時代に入る前に、イラストレーションが版画によって複製される時期がある。その時期のイラストレーションもメディアの特性に合わせた表現が生み出された。そのため、版画の表現を参照するのはイラストレーションにおけるレトロの感じを作り出すための一般的な手法である。

しかし、「新版画」といった日本の近代木版画と類似した表現を用い、イラストレーションを制作する漫画イラストレーター・つちもちしんじの作品は「レトロ」より「ノスタルジア」と評価される。そして、新版画、とくに新版画の風景画もしばしば、「ノスタルジア」と評価されることが見られる。2013 年、千葉市美術館で「生誕 130 年、川瀬巴水展—郷愁の日本風景」を開催し、2018 年、東京美術は『新版画作品集—なつかしい風景への旅』も出版した。そこで、私はつちもちしんじの制作と新版画が「ノスタルジア」と評価される原因に興味を持ち始め、新版画に対する考察を手がかりにすることでイラストレーションにおけるノスタルジアの表現手法を研究したいと考えている。そして、つちもちしんじの作品が現代日本のノスタルジアを喚起されることについて考察することで、自分のイラストレーションで中国のノスタルジアを表現されることを望んでいる。

第 2 章 ノスタルジアについて

本章では文献調査で得たノスタルジアに関する資料を示した。

ノスタルジアといった言葉は 1688 年に造られて以来、社会の変化に伴って語義上の変化を続けている。今のノスタルジアはもう病気として認識されているのではなく、過去への感傷的な憧れや切ない愛情といった意味を表す。類似した「レトロ」、「なつかしさ」と「ノスタルジア」の用語との語義上の比較によって、今のノスタルジアをより理解できる。ノスタルジアは人間普遍的な感情として、心理学だけではなく、消費者行動分野、社会

学にも関連する研究と議論がある。こちらの資料から視覚によるノスタルジアと関連する部分に注目した。また、ノスタルジアに関われる芸術作品も取り上げた。

第 3 章 新版画のノスタルジア

本章では、新版画の概要と新版画がノスタルジアを喚起する原因とつちもちしんじの制作活動について考察した。

本論の新版画は江戸時代の浮世絵版画と同様の版元のもとでの共同制作によって制作された、大正時代から昭和初期の木版画を指す。新版画にはさまざまな種類の作品があるが、その中に数が一番多く、そしてよく「ノスタルジア」とつながって論じられるのは風景画である。新版画がノスタルジアを喚起する原因について、写実的な風景表現による「古き良き時代の風景」のイメージの提示と画面からの「あたたかさ」と「寂しさ」を感じる表現から成立すると考えている。新版画のノスタルジアに対する分析から得た結論とつちもちしんじの作品との比較で、新版画の表現をイラストレーションにおけるノスタルジアの表現へ応用できる可能性を考察した。

第 4 章 制作への応用

本章では、筆者が新版画の表現を参照した先行作品と筆者の一年次特別演習制作と修了制作を具体的に分析し、その描画過程と効果について実践的な観点から述べた。

新版画に対して考察から得た結論は主にイラストレーションの画面表現に集中する。その応用について、筆者は二つの制作によって段階的に対応した技法を習得し、使えてきた。一年次特別演習制作「カエルの月」には、長い水平線と垂直線によって組織された構図、透視図法、空気遠近法を使い、夏の夜の風景を写実的に描く画面表現を中心にして作品を組織してきた。卒業制作「カラスはカラスだけではない」には、長い水平線と垂直線によって組織された構図、透視図法、

空気遠近法と光の色彩理論を使い、光る雪の道と川の風景を写実的に描く画面表現を中心にして作品を組織してきた。そして、第 2 章に述べたノスタルジアに関する資料を利用し、イラストレーション以外の作品の要素もノスタルジア効果に合わせるように使ってみた。

第 5 章 結論

本研究はイラストレーターつちもちしんじによる新版画の表現を参照したイラストレーションのノスタルジア効果から始め、新版画に対する考察を手がかりにしてイラストレーションにおけるノスタルジアの表現について考えてきた。その方法について、ノスタルジアと新版画に関する文献資料の調査に基づき、新版画がノスタルジアを喚起する要因について自分の考えを述べた。結論として、新版画がノスタルジアを喚起する原因は大衆性を持つ題材、安定感を持つ構図と柔らかな色使い、あたたかさの質感を持つ木版画というメディアによって「あたたかさ」の特質を持ち、風景を中心とし、人物を弱化した画面配置によって「寂しさ」の特質を持つことである。最後に、調査から得た考察をもとに、一年次特別演習制作「カエルの月」と修了制作「カラスはカラスだけではない」の画面表現に応用し、その効果を検証した。

しかし、イラストレーションにおけるノスタルジアの表現においてそれはただ一つの視点からの論述であり、言及していなかった表現手法はまだ存在していると思っている。そして、筆者がノスタルジアに対する理解も不完全さ、ノスタルジアの概念自身の曖昧さもイラストレーションにおけるノスタルジアの表現手法の認知、理論化に対する消極的な影響があると考えている。また、作品を制作するとき、自分の描写力と光の表現の能力の弱さを感じ、とくに光の拡散反射の表現についての知識の不足を痛感した。これから風景実写の練習、光の表現の練習と光の色彩理論の研究を続ける必要があると思っている。

ポピュラーサイエンスにおける消化器系に関する図解の表現
作品「第二の脳―働く女性のための腸活ガイドブック」及び研究報告書

Illustrative Representations on the Digestive System in Popular Science
Work “The ‘Second Brain’: A Guidebook for Maintaining a Healthy Gut for Working Women” with Research Paper

ビジュアルデザイン領域

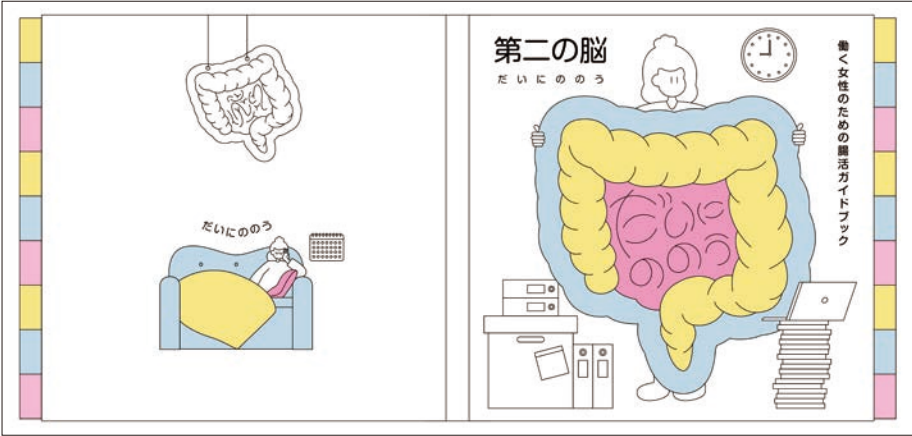


図1 表紙

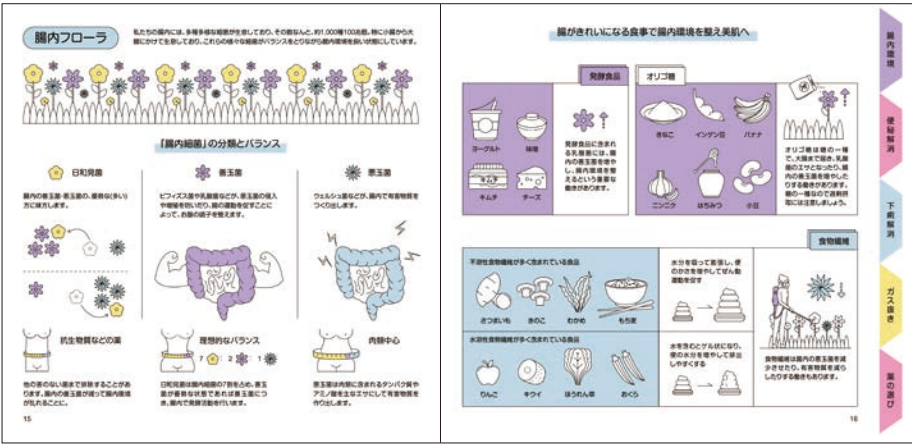


図2 p15, 16 右端にインデックスが付いている

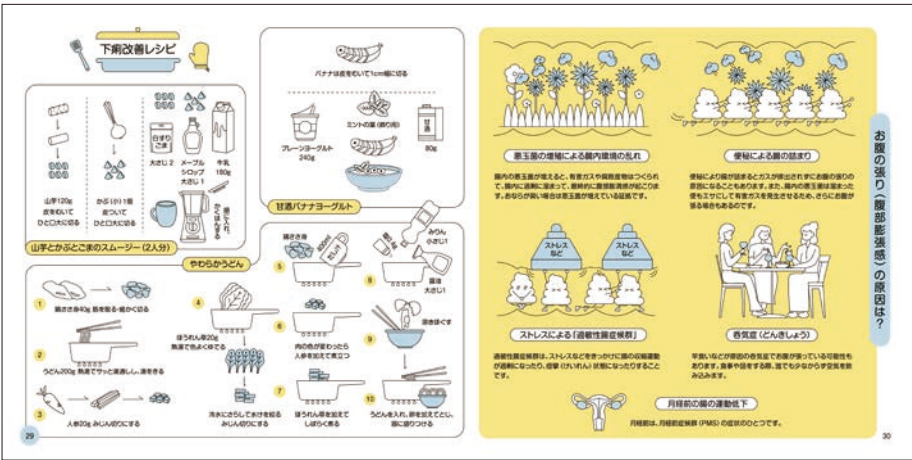


図3 p29, 30

第二の脳―働く女性のための腸活ガイドブック
The “Second Brain”: A Guidebook for Maintaining a Healthy Gut for Working Women
21×20cm、40 頁
冊子（紙）、インクジェット印刷
2023 年

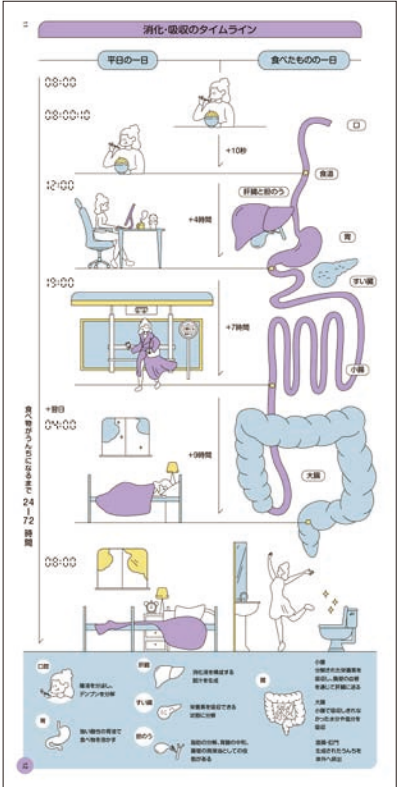


図4 p11, 12

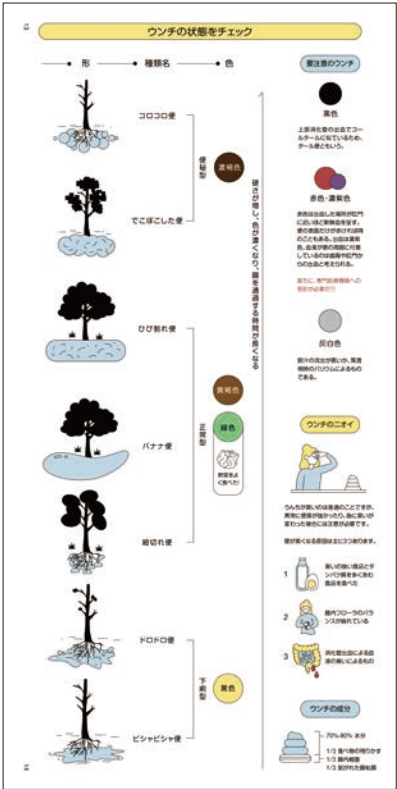


図5 p12, 13

第一章 はじめに

医療分野に関する図解表現は、一般人の健康増進や疾病の発症率の持続的な減少に貢献することができる。今日では、社会の発展や経済状況の向上に伴い、「現代病」と呼ばれる病気が蔓延し、特に消化器系疾患の患者数が増加している。しかし、消化器の科学的な図解は相対的に少なく、現代の読者にとって有用でしかも心惹かれるものはあまりない。そこで本研究では、ポピュラーサイエンスにおける消化器系の科学知識を分かりやすく伝え、現代の読者の興味を引き出す図解の表現を探究した。

第二章 消化器系と図解の出会い

解剖学の発展過程と、人々の身体への探究の歴史から、消化器系に関する代表的な図解を挙げ、当時の表現を考察した。次に 21 世紀の現代的な消化器系の図解表現について考察した。

科学の進歩による情報量と内容の変化から、消化器系の図解表現は、単純なものから複雑なものへ変化していった。また時代の変遷とともに印刷技術が普及し、創作手段が増加した。さらに読者のニーズとデザインの目的も変化し、表現が多様化していった。

第三章 ポピュラーサイエンスにおける消化器系の図解の比較

現在、日本国内で刊行されている消化器系の図解が掲載されている出版物である『ウンココロ～しあわせウンコ生活のススメ』¹と『新しい腸の教科書』²を比較した。具体的には両書籍のにおける同じ内容の図解表現を比較し、分析・考察した。そして両書籍の図解には 1) メタファーを使う、2) チャートや表にイラスト要素を加える、3) グラフィック表現で恐怖感を取り去る、4) 比較して違いを強調する、といった 4 つの特徴があることを確認した。

また、ポピュラーサイエンスにおける消化器系の図解デザインルールを、情報と表現の両面から分析し、整理した。情

報面は、a) 情報の正確な伝達、b) わかりやすさ、c) 矢印のガイド表示、d) 読む習慣とレイアウト、e) 強い対比・比較、f) 共感といった 5 要素であった。また、表現面は、a) アトラクティブ、b) ビジュアル化、c) ユニークさ、d) 恐怖心をなくすといった 4 要素であった。

第四章 働く女性向け、腸の知識例としての図解の応用

人体にとっての腸の重要性に関する情報を整理した上で、女性に関心が高い腸に関する話題や、腸のトラブルに悩まされやすい女性の生活上の 7 つの特徴を述べた。上記を踏まえ、働く女性のための図解で強調する必要がある内容を整理した。結論として、「早い」「効果的」「便利」といった 3 つのキーワードに集約されたと考えられた。

ここまでの調査内容から、1) 消化器系の構成と働き、2) 働く女性を悩ませる腸のトラブルとその見分け方、3) 前者の解決策、4) 腸の大切さや腸内トラブルのリスクに焦点をあてる、という 4 つのテーマの図解表現に着目することとした。そして各テーマにおける図解による表現の可能性を、関連する様々な図解表現方法の事例を参考にして探究した。

第五章 修了制作について

調査結果を踏まえ、図解表現を中心として、「第二の脳―働く女性のための腸活ガイドブック」(サイズ：21×20cm、40 頁)を制作した(図 1～5)。ガイドブックは、第一に身体にとっての腸の重要性、第二に腸の基礎知識、第三に働く女性に多い腸の不調の状況を主軸としてデザインした。ガイドブックの構成は以下のとおりである。

- なぜ腸は第二の脳と呼ばれるのか？
- データから見る女性の腸活・腸の重要性
- 消化・吸収のタイムライン
- ウンチの紹介
- 腸内フローラ
- 働く女性に多いまたはなりやすい腸の

病気

7. 見逃せない体のサイン

ガイドブック全体のイメージは、実際の臓器とは異なる、明るい色を使用することで恐怖心を与えないようにした。また読者の生活上の経験を想起できるよう、消化吸収のタイムラインを掲載した(図 4)。さらに不快感を与えないよう、メタファーを多用した。例えば便の状況の図解では「木を育てる土壌」(図 5)を、便秘の図解には「高速道路」を、下痢の図解には「川」をメタファーとして使用した。またページの右側にインデックスを付け、興味のあるページを簡単に探し出せるようにした。

おわりに

図解でロジカルな関係を整理し、その情報をわかりやすく伝えることは、新たな挑戦だった。特に、文字をあまり使わずに医学的な知識を図だけで説明するのは難しく、図解の表現には限界があることも痛感した。また、読者の教育レベルの違いによる、文字と図のバランスについても考えさせられた。これについては今後さらに研究する必要があるだろう。

注

- 寄藤文平、藤田紘一郎『ウンココロ～しあわせウンコ生活のススメ』、実業之日本社、2010
- 江田証『新しい腸の教科書 健康なカラダは、すべて腸から始まる』、池田書店、2019

第1章 序論

少子高齢化や核家族化が深刻化し、死亡者数が増加している日本では墓地需要が増加している。家墓思想から、管理継承が不要な永代供養への注目が高まり、その一形態である樹木葬墓地が1999年に誕生した。黎明期は里山再生などに着目した形態であったが、現在は安さや無宗派など、外面的な特徴が着目されている現状である。

本研究では社会的背景及び学術的背景、卒業研究時の現地調査での観察調査やヒアリング調査の経験を基に、「樹木葬墓地の自然志向の考え方は薄れており、樹木葬の『墓標として樹木を植える』『墓標として人工物を用いない』という特徴を成立させるという意識のもと、庭園型やシンボルツリー型などの形態に多様化した」という仮説を立てた。

そこで研究目的を、人々の意識、地理的特徴、空間設計・利用実態など、樹木葬の現状を多角的視点で明らかにし、現代に求められる埋葬空間の可能性を提示することとした。

本論文は全6章で構成されている。目的を達成するために4つの研究を行い、それらを第2章～第5章の研究章として扱い、章ごとに背景、研究目的、研究内容、研究方法、結果、考察を述べた。最後に第6章では本研究を基に埋葬空間の可能性に関わる総合考察及び展望を述べた。

第2章 研究1: 樹木葬墓地のマスメディアでの扱われ方の変遷

本研究章の背景として、全国の樹木葬墓地数も年々増加しており、樹木葬墓地への注目度の高まりにより新聞などのマスメディアで取り上げられる機会が増加していることがある。そこで研究目的を、マスメディアが樹木葬墓地に関するどのような情報を発信しているかを分析し、樹木葬墓地の黎明期から現代に至るまでのマスメディアが発信する文脈の変遷や、マスメディアから人々が受け取る解釈的内容の変遷を明らかにすることとした。樹木葬について取り上げている新聞

記事のテキストデータに対するテキストマイニング分析により、「木」や「〇〇-植える」といった自然的な内容から、「墓」「葬」「〇〇-かける+したくない(例、迷惑-かけたくない)など、埋葬や墓の管理継承に関する内容に着目された報道に変化していることが明らかになった。また、「〇〇-植える」の語に対しては具体的にどのような植栽が植えられているかも明らかにし、里山の樹木と共生した形態から小規模緑地空間を生成する形態へ変化している可能性が示唆された。

第3章 研究2: マスメディアに取り上げられた樹木葬墓地の地理的特徴

本研究章の背景として、マスメディアでの掲載時には具体的な樹木葬墓地名を併記していることが多く、その記載を見た新聞購読者が樹木葬墓地検討の参考にしている可能性が考えられる。そこで研究目的を、マスメディアでの樹木葬墓地情報発信の際に併記された樹木葬墓地名から所在地を割り出し、地理空間的特徴を明らかにすることとした。同時に、前章で明らかにした文脈的変遷と解釈的内容の結果も併用した時間的特徴と空間的特徴を明らかにした。自然的な形態から管理継承が不要な形態という解釈への変容と同時に、森林地域から都市地域への立地へと変容している可能性が示唆された。

第4章 研究3: 全国の樹木葬墓地分布と地理的特徴

本研究章の背景として、樹木葬墓地数が年々増加し、全国的に分布が拡大している。森林大国である日本において、樹木葬墓地は緑地資源を利活用する点において今後展開が広がっていくと考えられる。そこで研究目的を、全国の樹木葬墓地の所在地データを収集し、その分布と地理空間的特徴との関係を明らかにすることとした。都市地域かつ交通インフラが整っている場所に樹木葬墓地が集中していることが明らかになった。地方の実家から都市地域への人口流入による、子供世代への継承負担への懸念や家文化か

ら解放されたい需要に向けて、樹木葬墓地の集中的新設が都市地域で展開している可能性が示唆された。

第5章 研究4: 樹木葬墓地の空間設計・利用実態

研究1、2の結果から明らかになった樹木葬の形態を代表する5つの墓地を対象とし、観察調査とヒアリング調査を行った(図1)。自然的と公園的な設計をされた樹木葬墓地の大きく2通りの形態に分岐することが明らかになった。自然的な樹木葬は里山再生や原生自然再生に分岐し、前者は人と緑とが関わり続ける里山環境として維持管理し、対して後者は自然が失われた場所に自然を取り戻すことを目標とし、最終的に隔絶された森になる可能性も内包していた。公園的な樹木葬は東京都内の緑地資源の少ない土地に自然的な設計を展開する中での発展として誕生した。その後、公園的な利用や景観自体をコンセプトとして掲げた墓地が都市地域で増加し、その変容への問題意識から上記の原生自然再生型墓地が誕生するなど、多様化の現状が明らかになった。

第6章 総論

「里山再生型墓地」「原生自然再生型墓地」「公園型墓地」「箱庭共生型墓地」と称した4種類の墓地を提案した(図2)。まず墓地運営者の意識、地理空間的特徴などの運営側の条件や利用者の意識などを示した。そして適した立地、面積、運営主体などより墓地運営に近い内容を例示し、人と緑との関係や維持管理の手法などディテールについての提案も行った。

おわりに、本研究では土地のポテンシャルや運営者・利用者の意識を基にして樹木葬墓地が作られたことが明らかになった。樹木葬墓地の多様化について、「何が正しい」「何が正しくない」ではなく、その場所や埋葬という人生の最終局面を形作る空間において、その場所や運営者が持つポテンシャルや利用者の意識を加味した上での埋葬空間の創造に至るべきであると考ええる。

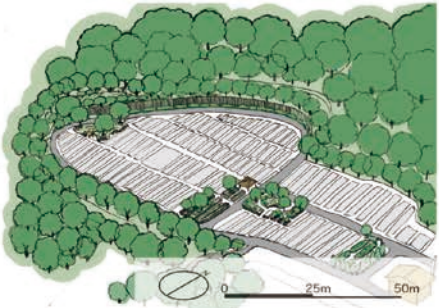
里山再生型樹木葬

名称: 知勝院
開設年: 1999年
開設地: 岩手県一関市
運営: 知勝院(寺院)
特徴: 荒廃した山地を樹木葬で里山再生、都市住民利用による地方活性化
催し: 自然再生事業・里山散策バスツアー・季節ごとの研修会
コンセプト: 生かされていることを感じる墓地



箱庭型樹木葬

名称: 町田いずみ浄苑
開設年: 2003年
開設地: 東京都町田市
運営: 町田いずみ浄苑、認定NPO法人エンディングセンター
特徴: 認定NPO法人による、都市にふさわしい樹木葬の実現
催し: 苑内周辺ツアー(季節ごとの植栽を観察)
コンセプト: 心を癒せる墓地



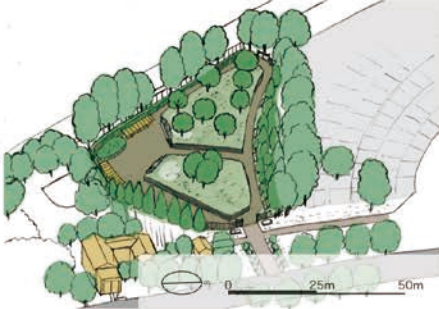
公園型樹木葬-1

名称: メモリアルグリーン
開設年: 2006年
開設地: 神奈川県横浜市
運営: 横浜市、清光社・横浜植木共同事業体
特徴: 横浜市民の墓地に関する需要を元に計画された樹木葬
催し: 除草・バラの世話ボランティア
コンセプト: 公園型墓苑



公園型樹木葬-2

名称: 小平公園
開設年: 2012年
開設地: 東京都小平市
運営: 東京都、東京都公園協会
特徴: 自然に還りたいという都民のニーズに応える形として開発した樹木葬
催し: 献花式
コンセプト: 明るい森のお墓



原生自然再生型樹木葬

名称: 森の墓苑
開設年: 2016年
開設地: 千葉県長南町
運営: 公益社団法人日本生態系協会
特徴: 広く普及する樹木葬に対する問題意識から、自然を増やす目的で計画、開発
催し: 環境教育・環境保全活動・企業研修
コンセプト: 自然が増えるお墓

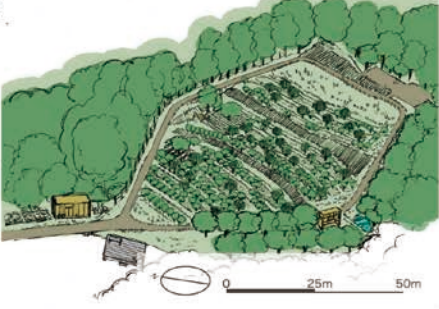
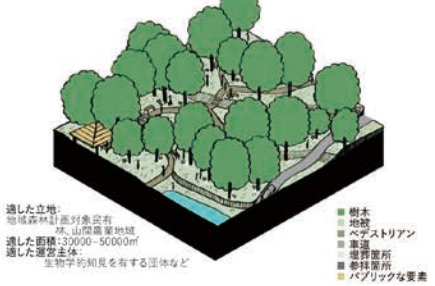


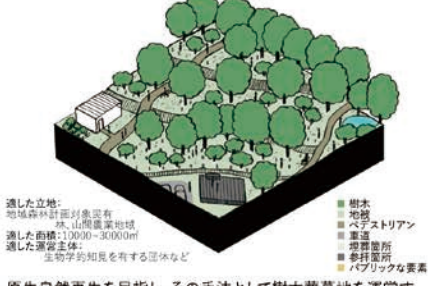
図1 各時代を代表する樹木葬墓地の特徴

里山再生型墓地



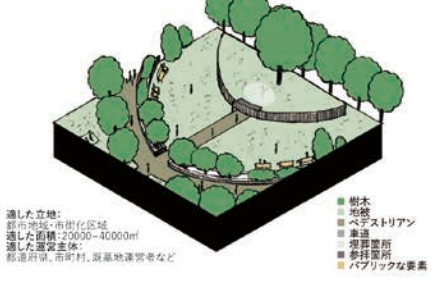
里山再生を目指し、その手法として樹木葬墓地を運営する形態。利用者と自然とが関わり続けること、後世へ豊かな里山景観を残し続けることをコンセプトとした。

原生自然再生型墓地



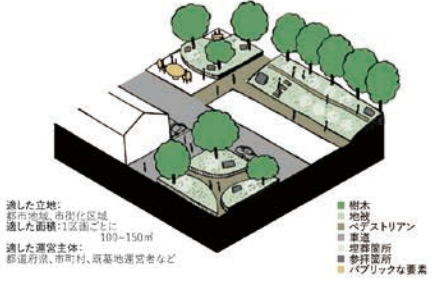
原生自然再生を目指し、その手法として樹木葬墓地を運営する形態。管理運営の中で生物学的選択をした樹木を植樹し、最終目標として人が入れない原生の森林景観(極相林)を目指すことをコンセプトとした。

公園型墓地



人工的な公園景観の生成を目指し、その空間内で樹木葬墓地を運営する形態。日常利用や人と人同士の交流ができるなど、パブリックな空間的特徴を持つことをコンセプトとした。

箱庭型墓地



小規模の緑地空間を作ることを目指し、その手法として樹木葬墓地を運営する形態。利用者が自然と触れ合えること、パブリックな利用を視野に入れることをコンセプトとした。

図2 研究に基づく墓地ガイドラインの提案

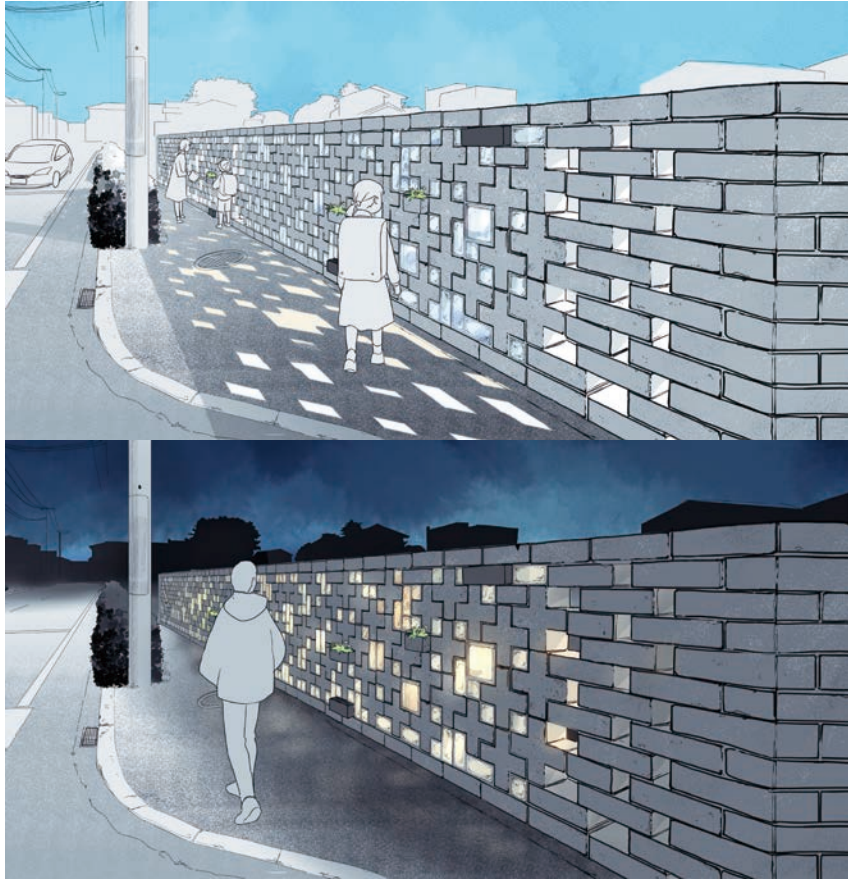


図1 時間の移ろい



図3 天候の移ろい

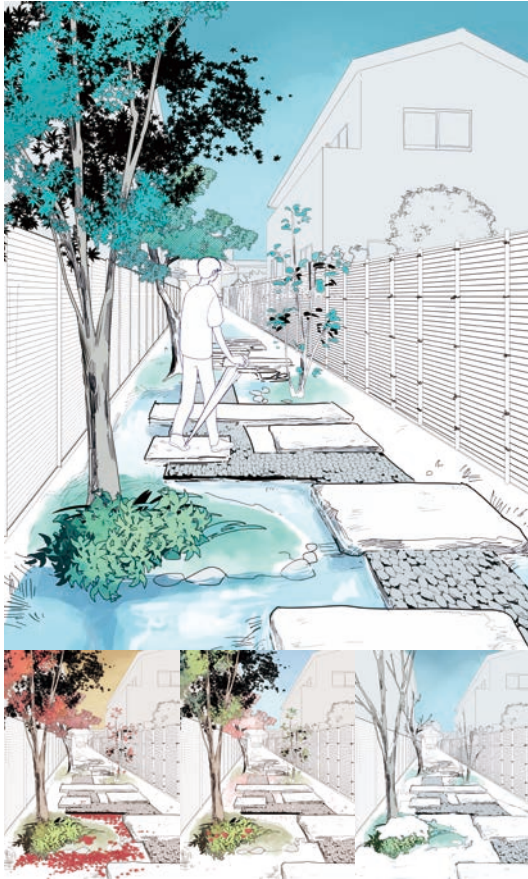
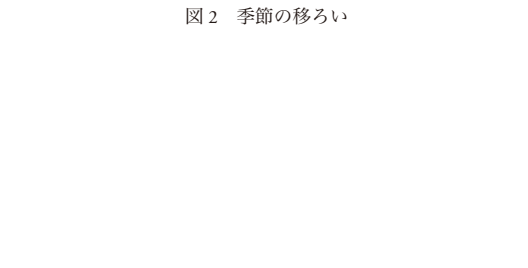
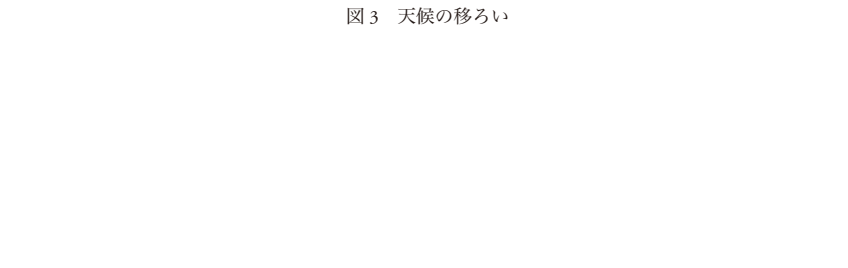


図2 季節の移ろい



第1章 序論

近年、日常生活において体を動かす機会が減ってきている。健康維持のための意識的な身体活動への取り組みは多く見られるが、そのような取り組みに参加するのは健康意識の高い人に限られてしまう恐れがある。健康維持を目的とした身体活動ではなく、健康維持を目的としない日常的な身体活動も現代には必要であると考えられる。

そこで本研究では「歩きたくなる」まちの要素の提案を行う。日常生活の中でもっと人が外空間を楽しめるような「歩きたくなる」まちを目指す。この提案は、将来的には空き家や空き店舗などの改善、中心市街地の活性化などにも副次的につながることを期待している。

第2章 研究対象地の概要

本研究では、具体的な提案を提示する対象地域として、茨城県土浦市の中心市街地を選定した。対象地域である土浦市は古くから利根川や日本第二の広さを誇る霞ヶ浦を使った水運の拠点として栄え、茨城県南部の中核都市として発展してきた。このように歴史と伝統のある街であるが、土浦市民は「霞ヶ浦」や「土浦全国花火球技大会」を「土浦市の資源」とであると捉えている。また、「土浦市の強み」に関するアンケートでは「豊かな自然」など自然に関わる要素が土浦の魅力であるという認識が高い結果が出ている。その反面、歴史に対する認識はあまり高くない。

第3章 調査結果

自身のこれまでの体験を振り返る中で、「歩きたくなる」と思える提案に繋がりを要素として、天候など時間によって変化するもの、非日常を体験できる目新しいもの、サードプレイスのように新たな居心地のよい空間となりうるものなどが挙げられることが確認できた。そこで、これらの要素となりうる事例を「新建築」「a+u」などの建築雑誌や著名な建築家が手掛けた建造物から探った。更に、使用されている素材や体験できる事柄などを要素として細分

化した。

これまでに、まちづくりや都市空間整備の一環として、各地で外空間を楽しむための工夫や活動などが実践されてきた。その様な事例の中を再確認することにより、「歩きたくなるまち」に関連する有益な知見やヒントが抽出できるものと期待できる。そこで、外空間を楽しむための工夫や活動の事例を取り上げ、新たに提案する都市的要素について考察した。

現地調査では、土浦市の現状あるいは過去における都市的ポテンシャルを見出すことを目的とし、現地踏査や写真撮影およびスケッチを実施し、資料収集を行った。「歩きたくなる」環境イメージの抽出を通して、変化の起こる空間は定期的に訪れたい空間につながり、それらは自然を活用することが有効であることが明らかになった。

第4章 提案

まずはじめに、茨城県土浦市の中心市街地を対象とした具体的な提案の提示にあたり、第3章で抽出した「歩きたくなる」環境イメージについて『かたち』『素材』『性質』という3つの観点から分析を行った。『かたち』については、一般的に私たちが日常生活で経験することの多い四角い空間以外の空間体験を与える環境要素が抽出された。所謂「非日常的な空間体験」を与えられるような環境要素をまちの中に存在させることにより、「歩きたくなる」まちの形成に繋がることが期待されるものと考えられる。『素材』については、空間を構成する素材を『人工物』『自然素材』『自然要素』の3つに分別して考察した。『人工物』については工業製品が挙げられ、それらの人工物で『四面開口』のように本来の居住空間の枠組みから外れるような空間を構成するのが特徴の一つであると考えられる。『自然素材』については、私たちの生活空間の多くは『人工物』で構成されることが一般的になりつつあり、『自然素材』を用いることがある種の「非日常的な空間体験」となっているのかもしれない。『自然要素』については、『レ

ングの反射』のように人工物を利用することによって自然現象を顕在化したり空間演出の手法として活用した事例が特徴的なものとして挙げられる。また、『切り取られた空』『天井が水面』のように自然要素を人工的に恰も一つの素材として利用された事例も特徴的なものとして挙げられる。『性質』については、『季節限定』『SNS 映え』といった概念的な要素が挙げられる。

変化の起こる自然的な要素を利用しながら、土浦市のポテンシャルを引き出す提案を行った。自然環境要素として『天候の変化』『時間帯による光の変化』『季節の変化』を活用し、土浦市の『駐車場エリアの有効活用』『歴史的建造物へのアプローチ』『失われた賑わいの再生』を目的とする4つの空間を主とする作品『UTUROI』として提案した。『駐車場エリアの有効活用』は、+型と長方体のブロックを組み合わせることで様々な隙間のある塀を提案した。ガラスブロックを埋め込み光や影の変化を楽しむ。晴れの日には太陽光による影で模様が地面に落ちる。夜は車のライトや街灯などの逆光を楽しむ。塀には突起する2種類のブロックを加える。ひとつは中が空洞の金属製のブロック。これは雨天時、雨水が当たった際に音を鳴らす効果がある。もうひとつは植栽を植えることで彩りを加える。水やりをすることで音が鳴る仕掛けとなっている。『歴史的建造物へのアプローチ』として、季節の移ろいにより表情が変化する参道を提案した。石畳と石畳の隙間や道の縁には季節ごとに表情が変わるよう、春には桜の花弁が、夏には雨水が、秋には落ち葉が、冬には雪が溜まるようにすることで道沿いを彩らせる。『失われた賑わいの再生』として、竹をパーゴラのように組み、柱や桁部分に竹筒を設置するインスタレーションを提案した。大屋根で集めた雨水を雨樋から竹筒に送り、ししおどしのように水を引き入れ、溜まった重みで反転し水が流れ、その際に水が溢れる音、竹が支持台を勢いよく叩く音が空間全体に響くしかけとなっている。この竹筒を複数設置し、複数のししおどしの音が重なるようにする。

筑波山南麓地域における農村風景の動的な保存 ―田井地区を対象として―
作品「ヤマ育ての風景構想」及び研究報告書

Dynamic Preservation of Rural Landscapes at the Southern Foot of Mt.Tsukuba
A Concept of Scenery for “Yama” Growing

環境デザイン領域

第 1 章 研究概要

筑波山南麓地域には、谷津田に形成された農村集落と筑波山を訪れる人々を迎える門前町の特徴を併せ持つ江戸期の農間商渡世の風景が広がる。また、環境教育やグリーンツーリズムが活発に行われてきた地域でもある。作品「ヤマ育ての風景構想」は、民間企業の主導と地域の活動主体の協働により農村風景の動的な保存を目指す構想である。

第 2 章 日本における農村風景の歴史的概略と現状

集落（ムラ）、農地（ノラ）、山林（ヤマ）を含むひとまとまりの空間を農村空間と呼ぶ。農村空間の客観的な視覚情報を農村景観と呼ぶのに対し、農村風景は視覚的に表出していない土地の文脈や個人的体験などを包含した、より総合的な概念のことを指す。社会状況や価値観の変化にともなって、農村のかたちやあり方は変容してきた。近代以前は、食糧や生活用品、燃料確保のため、ヤマやノラは身近な存在であった。近代以降は、化学肥料の登場・燃料の変化・機械化等によりヤマやノラは生活圏か

ら外れた。やがて都市化が進行すると、都市農地の位置づけは「緑地」として都市にあるべきものに転換し、地方部の農村空間は観光・教育等多面的な活用がなされるようになった。つまり、近年は余暇で訪れる非日常的空間としての性格が強くなってきた。ゆとりや安らぎを求め、社会として環境や居心地を重視する気運が高まっていることも、今後の農村に対する価値観の変化を後押しすると推察できる。

第 3 章 筑波山南麓地域の風景

文献調査と活動主体へのインタビューを中心に、筑波山南麓地域の風景を構成する要素を分析し、(1) 筑波山と豊富な自然資源 (2) 重厚な歴史資源 (3) 残存する農村風景 (4) 住民活動の蓄積 という地域の特性が明らかになった。しかし、筑波山南麓地域の風景の多くを構成するヤマ・ノラの管理は、非営利団体や高齢の農家によるところが大きく、将来的な担い手の育成が課題である。また、南麓地域を一つのまとまったエリアとして見たときに 5 地区間の連続性は十分でなく、観光資源としての伸びしろがある。

第 4 章 ヤマ育ての風景構想

ヤマ育ての風景構想は、ヴィジュアル・エコロジーに基づいた修景のガイドラインおよび「ヤマ庭」の整備を通した農村空間資源の再拡張のシステムである。

「ヤマ庭」(図 1) は、農村空間における里山や平地林の山すそ 20～25m を帯状に間伐し、庭のように整備した、眺望と滞在の機能を含む領域である。

ヤマ育てオーナー制度(図 2) は、民間事業者から選出されたヤマ育てオーナーが中心となり、地域のヤマの一部のオーナーとなり、農村の空間資源を活かしながら各々の事業推進を行う。選出されたヤマ育てオーナーは、大学や農家、地域の活動団体、造園技術者等との積極的な連携が望まれる。筑波山南麓地域・田井地区においては、筑波山の向かいに位置するヤマの林縁部に「ヤマ庭」を整備することで、農村風景(ここでは筑波山+ムラ+ノラ)をまとめて活けどり、里山を背に筑波山を眺める視線を創出する(図 3)。この視線は、筑波山南麓地域の空間を印象的に認識させる。さらに、周辺の既存資源の視線と合わせることで田井地区全体で回遊式庭園のような視点の交わりあいを生み(図 4)、

「ヤマ庭」での風景体験を豊かなものにする(図 5)。補助金や良心だけに依存せず農村風景を動的に保存するためには、多様な業態が参与することで人的・経済的な課題を解決できる可能性が高い(図 6)。

第 5 章 結論と展望

「ヤマ庭」を共有することで、これまで一部の人々によって保全されてきたヤマ・ノラをより多くの力で管理・活用することができる可能性がある。

以下、「ヤマ庭」の役割を 3 つにまとめる。

(1) 生活圏の拡張

ヤマを休息やあそびの場として捉えることで、現代において再度ヤマを生活圏に取り込み、日常的に自然への意識・関心を向上させる可能性がある。

(2) 時空間イメージの拡張

眺めの活けどりや目に見えない情報の可視化によって多角的な視点を提供し、時間・空間のイメージを共に拡張する。風景への想像力を強化し、場所に対する愛着が生まれる機会を創出する。

(3) 語り継ぐ場

歴史や文化の継承には、気楽な語りの場が必要である。自然資源を中心とした「ヤマ庭」は、世代を問わず好まれる開かれた場であると同時に、語りのためだけの場ではない気楽さがあるため、語りの場としての潜在性をもつ。

農村空間そのものを資源として捉え、民間事業者の業態や働き方のニーズとマッチさせることで、風景体験を拡充しながら農村空間を動的に保存できる可能性がある。

筑波山南麓地域においては、里山保全や生物多様性の保持に対する多くのノウハウの蓄積や、地域の歴史・文化について語り継ごうとする動きが現在においても多く見受けられたが、活動拠点は未だ限られている。農業法人としての性格を併せ持つ飲食系の民間事業者が既に地域と積極的に関わっており、新たな活動団体の参与もいくつか見受けられる。当地域において「ヤマ庭」を通した事業の可能性は高いものということができるが、多様な団体どうしが協働していくためには長期的な視点で取り組んでいく必要がある。

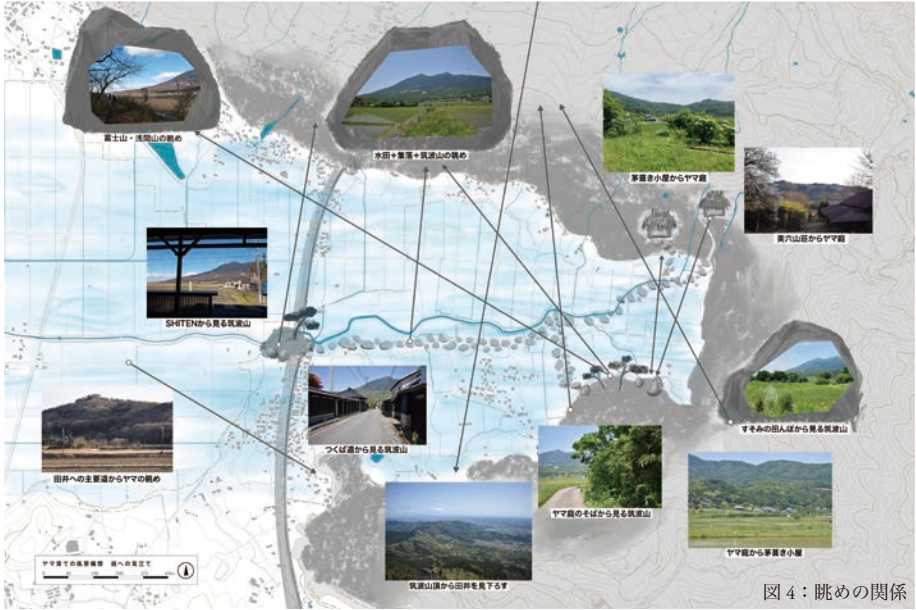


図 4：眺めの関係

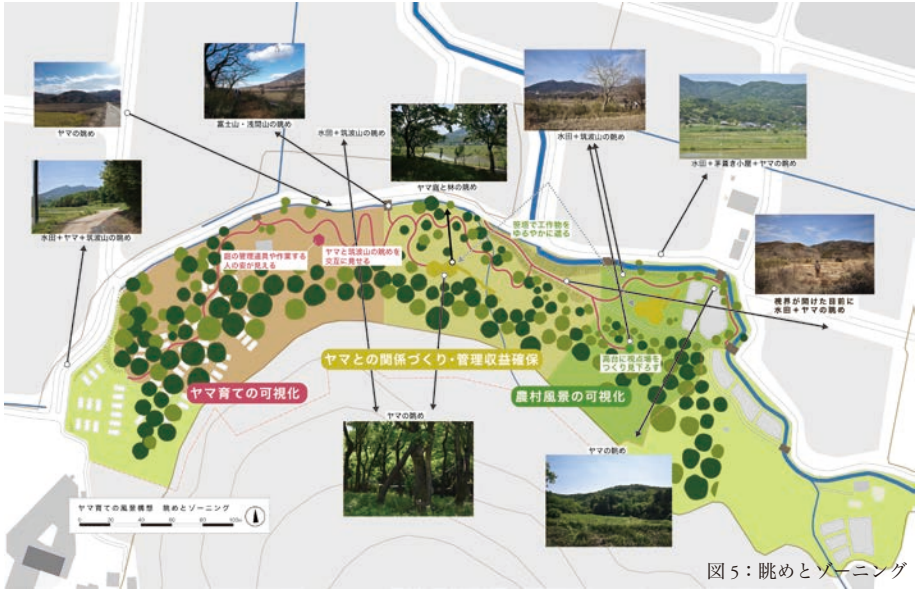


図 5：眺めとゾーニング



図 6：参与業態とシーン

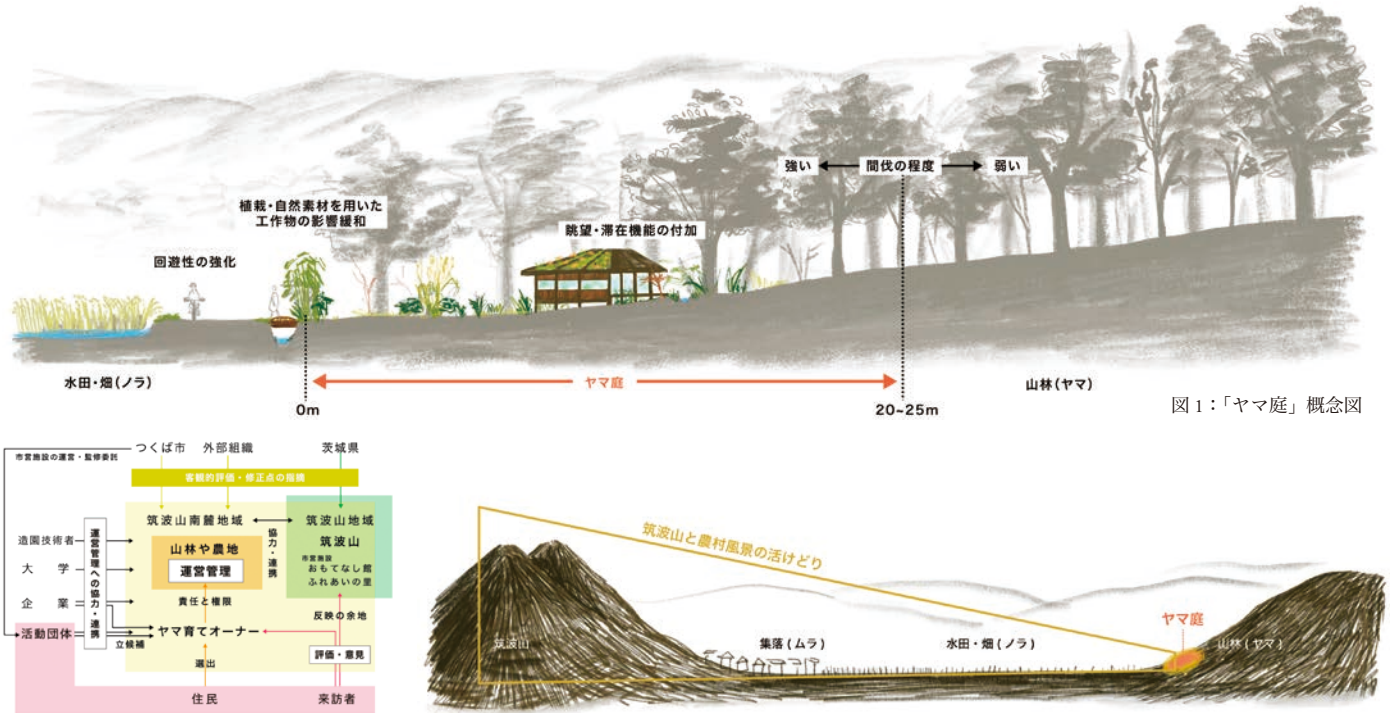


図 1：「ヤマ庭」概念図

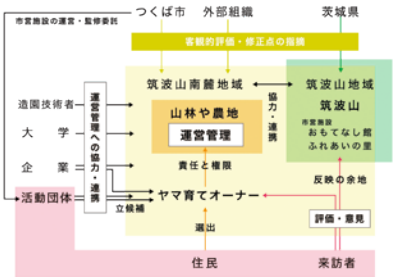


図 2：ヤマ育てオーナー制度

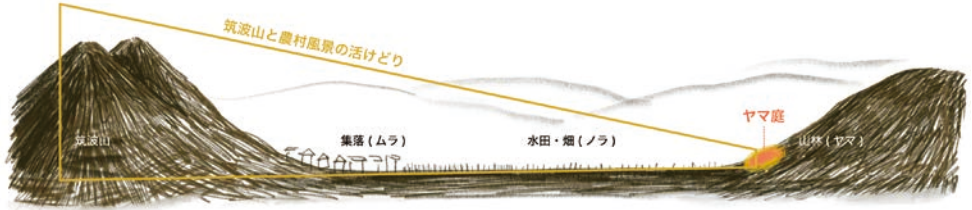
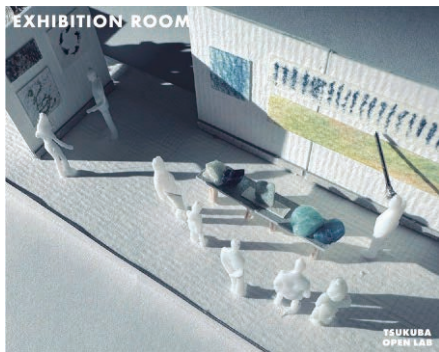
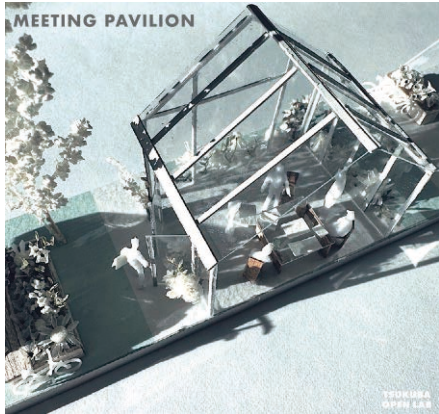
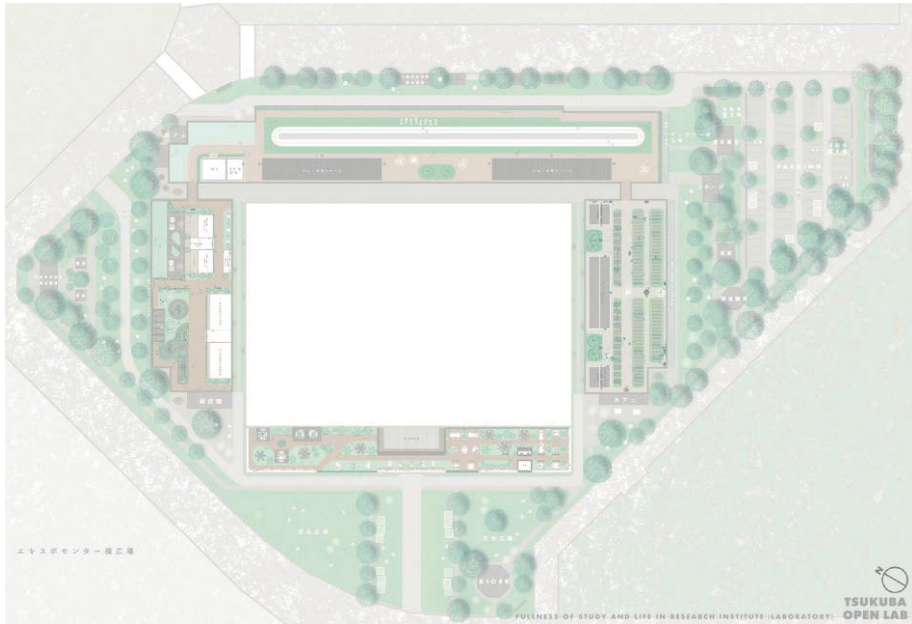
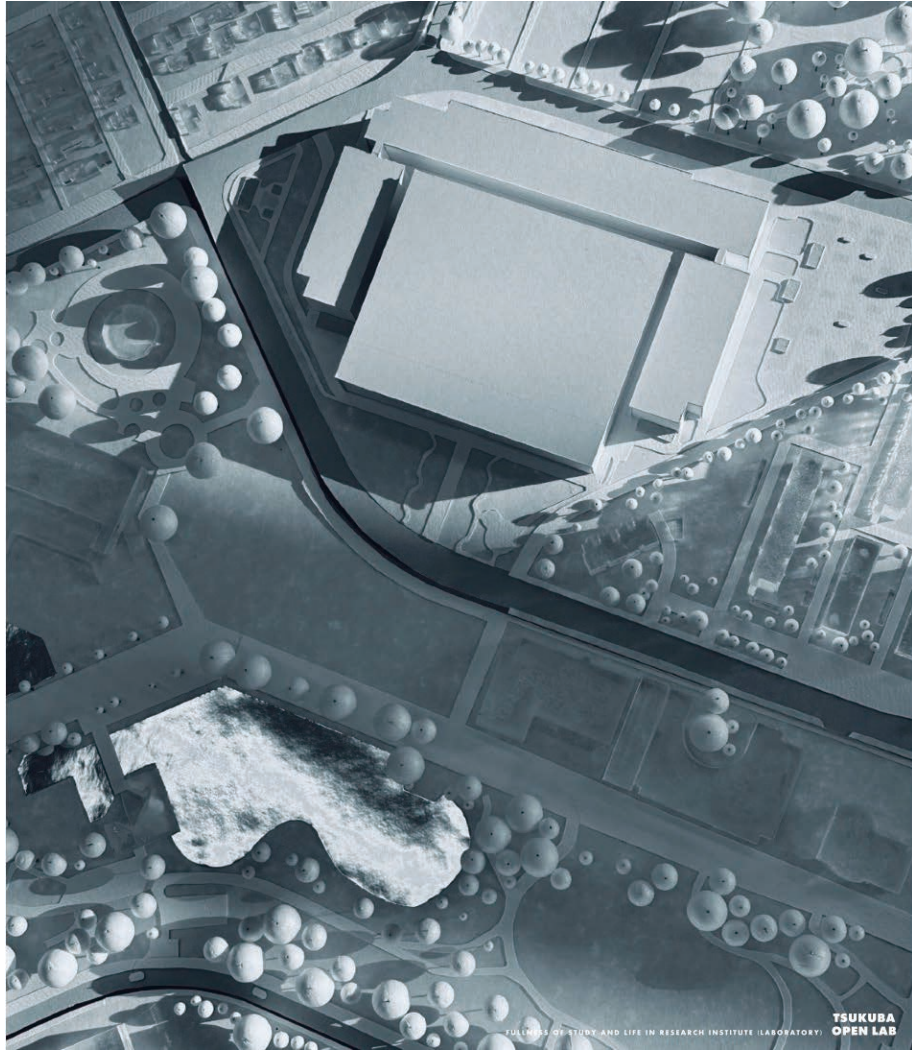


図 3：風景の活けどり



1, 研究・制作概要

本研究と作品制作の目的は、茨城県つくば市中心市街地に存在する対象敷地とその周辺地域を対象にして、筑波研究学園都市における研究活動のための地域特性と資源を明らかにし、つくば市中心市街地、研究学園都市の既存公共施設を多面的に活用するための将来像について、構想を行い提示することである。

つくば市の既存中心市街地街区の一部に新設される筑波大学研究施設計画の企画、隣接する道路空間と周辺地域の現況と将来展望に基づいて、つくばセンター地区における研究者の活動が周辺に波及し、研究者と市民の生活が充実する場のデザイン構想として「つくばオープン・ラボ」を提案する。

つくば市吾妻2丁目10(公務員宿舍跡地)に新設される研究施設の環境デザイン構想を提示する上では、現代／将来の研究施設に求められる環境や機能を取り入れながら、過去のつくば市の環境資源を活かす計画としている。研究施設の境界領域とその周辺を取り込んだオープンな仕事場のイメージ制作を通して、研究施設周辺を活用する可能性と方策を提示する。近隣公園や近隣施設との連携をはかり、共創の場の形成や地域への佇まいを還元できる場として成り立つような、屋外空間、半屋外空間、建物内のオープンスペースの構想を行う。つくばは「独創的・先端的な研究を生み出す世界的な科学技術中枢拠点」「科学技術集積を活かした新産業創出、科学技術理解増進、農業等との連携の拠点」「サイエンス型国際コンベンション都市としての機能を備えた都市」として開発された。本構想の制作は、つくばで過ごす研究者が研究と生活を、充実感を持って行うための場を想定し、研究学園都市に拡散していく試案としての構想である。研究施設の境界領域がまちに波及し、まち全体が「開かれたキャンパス」になることを目指し、その拠点となることを目指す。まちそのものが研究所になることで、将来に求められる創造的景観を作り出すことができる「科学技術中枢拠点」となることが本構想の作意である。本研究(作品制作)の目的を達成する為、以下に示された方法で研究を進めた。

1) 文献調査：対象地に関する既往文献など資料を収集し、茨城県／つくば市の計画戦略や方針も明らかにする。これらは構想案の成立条件として考えることができる。2) 聞き取り調査：各関係者(つくば市政政策イノベーション部 科学技術振興課、筑波大学事業開発推進室)への聞き取り調査を行い、対象地の現状及び今後の計画を明らかにし、構想案の軸、要素を定める。3) 構想制作：調査を踏まえ、①全体構想案を検討②構想を提案。4) 合意形成：最終的構想の確定まで各関係者と複数回検討し、提案を修正した上で、最終案として提案する。

2, 計画対象地について

つくば市による「研究学園地区まちづくりビジョン」で、本計画対象地は、「都市的利便性を提供する各種機能が集積する都市拠点の形成や筑波研究学園都市の玄関口としてふさわしい景観と良好な都市環境の形成」が求められている。加えて、本計画対象地は筑波大学による計画となるため、「開かれた大学」として中心市街地に対して、利用する人々だけではなく、近隣の住民や遠方から訪れる人々にとって、物理的にも心理的にも開放的な敷地計画とすることが求められている。施設を利用する主要なユーザーとして第一に、筑波大学関連組織の研究者を対象とする。筑波大学の学生、教授、留学生なども含む。筑波大学関連組織の研究者の共同研究者や家族、招待した方々なども優先的に利用するような場面を多く設定し、それに準じた空間をデザインする。また、本計画対象地が開発されることによって、つくば市中心市街地への環境的波及効果、と周辺研究関連施設への学術資源的波及効果、が得られると考えられる。

3, 構想概要

作品「TSUKUBA OPEN LAB」は、つくば市吾妻2丁目10(公務員宿舍跡地)に新設される研究施設の、環境デザイン構想である。構想として、①「オープンパレット」、②「ラボ・ホッピング」、③「ラボ・ギャザリング」、④計画対象地の屋外空間、半屋外空間、屋内空間の空間イメージを提案し

た。①「オープンパレット」:現在のつくばは、それぞれの研究や活動の色が多彩・多様・多色であるにも関わらず、それぞれで孤立しているように見受けられる場面がある。この状態から、それぞれの色が混ざり合うよう、それぞれの研究や活動が「オープンパレット」で行われるよう場や道具の提案をした。②「ラボ移動(LAB HOPPING)」:研究者が研究室に籠るだけではない、外へ繰り出して研究や活動を積極的に行うなどする、新たな研究生活の提案である。

TSUKUBA OPEN LABの研究室からお隣の研究室へ顔を出したり、屋外へ出向いてみたり、近隣公園や近隣施設で作業や勉強などを行なうなどつくば駅方面やつくば周辺市街地などへと、ひとや研究や活動が移動していき、アクティビティを行う。③「ラボ移動(LAB GATHERING)」:研究者の研究者同士での交流の他、研究者の市民や学生との交流を促す場のデザインに配慮した。1階にある研究室には前庭空間を設け、日々の活動や実験を行ったり、客人や研究関連者を招いたり、市民の実験参加やワークショップの場として活用する。④計画対象地の屋外空間、半屋外空間、屋内空間、屋上空間の空間イメージ:提案にあたり、構想の空間イメージを平面概念図、アクティビティマップ、植栽図にまとめた。屋外空間は周辺地域も巻き込んだ、行われるアクティビティ境界の曖昧な空間を作った。半屋外空間は、専門領域を問わず多様な研究者・研究団体を収容でき、市民など研究関係者以外との共創のための研究・活動を重視した。屋内の北側、東側、南側に配置される研究スロット棟の角地にあたる地点に、「オープンパレット」を設けた。オープンパレットは、施設を利用する研究者や一般来訪者が使用できる開放的な場として、階ごとにコンセプトを設定した。

4, 制作作品について

以上の構想を、計画対象地を含んだつくば市中心市街地模型(1/1000)、オープンパレット空間提案模型(5点)、提案内容をまとめた図集(A4サイズ・80ページ)として制作した。

1. はじめに

保育・教育に関しては、近年、共働き世帯数の増加により、保育園等利用率が急増している。また、その後の小中学校における授業時間数や習い事の増加が子どもの遊び時間の減少につながっていると考えられる。このような現状から、遊びを学習と捉えている就学前の教育の重要性が問われ始めており、今後はより一層、教育を行う環境の向上が求められると考える。木質空間に関しては、林野庁で木材を利用することの意義を広め、拡大していくための国民運動や法律の施行がされている。文部科学省でも林野庁の動きに伴い、全国的な規模で木材を利用した学校施設づくりを進めるため、大規模木造校舎等の整備に対して、必要な支援を行う「木の学校づくり先導事業」を開始した。

本稿に関連する各分野での近年の研究動向を検討した。建築学においては、教育建築設計で有用となる教育施設の知見は蓄積されているが、子どもの行動と空間との普遍的な関連を明らかにすることを目指しており、木質空間と教育方法の分析がされているものはみられなかった。教育学においては、園舎建築や家具と教育法の関連は示唆されているが、木質空間に着目したものはみられなかった。

したがって、本研究ではキッズデザイン賞の近年の動向を調査する過程で、教育環境における事例の木質化種類や教育方法の実態を把握し、対象事例2園における(1)木質空間が子どもの活動に与える効果と課題(2)木質空間と教育方法との関係の一端を明らかにすることを目的とする。



図1 教育施設の建築物における木質事例数の推移

2. 研究方法

第一段として、キッズデザイン賞過去14年分計3439件の受賞事例を分析し、対象事例を選出した。第二段として、対象園の教育方法や理念に関する文献・資料調査、職員へのヒアリング調査、子どもの観察調査を実施した。

3. 結果

3-1. キッズデザイン賞受賞事例の分析

キッズデザイン賞の受賞事例分析結果を以下に述べる。

3-1-1. 近年の動向

2007年から2021年までに審査されたキッズデザイン賞全受賞事例合計3439点を年度毎に分類した。木質の事例の受賞は、14年間で増加傾向にあり、建築・空間デザイン分野において最も多い。中でも、保育・幼児教育施設(保育園・幼稚園・認定こども園)の受賞が多い傾向にある。教育施設(保育園・幼稚園・認定こども園・小学校・中学校・学童保育)の建築物数では、前述した林野庁や文部科学省による取り組みが影響している可能性が示唆される(図1)。

3-1-2. 木質種類と教育方法

保育・幼児教育施設の建築・空間に該当する事例は171件あった。それらの建物の構造と木質種類を調査したところ、全体として木造が最も多いことが明らかになった(図2)。鉄骨造内装木質化及び、RC造内装木質化は園舎の改修による事例が多かった。次に教育方法を調査し、多く見られた項目を「教育方法に関する四つの項目(図3)」に分類、設定した。この全てに

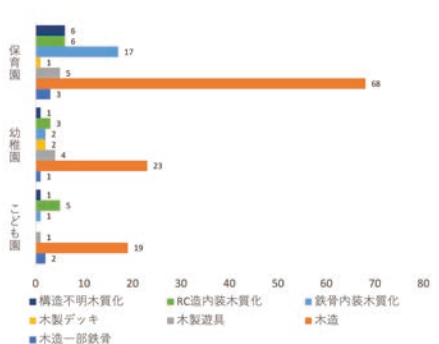


図2 保育・幼児教育施設における木質化種類・構造の内訳

該当した立川市のふじようちえん及び、渋谷区のChaCha Children Daikanyamaを本研究の対象事例として選定した。調査結果を以下に詳述する。

3-2. 対象事例の分析

本調査で得られた知見を(1)木質空間が子どもの活動に与える効果と課題(2)木質空間と教育方法の関係を踏まえた考察に沿って、以下にまとめる。

3-2-1. ふじようちえんの木質空間と子どもの活動

(1) 空間特性先行型

ふじようちえんはモンテッソーリ教育を主として、子どもを観察し、「環境(物的環境・人的環境)」を整えることを重要とする。五感を洗練させることで得る学びを基本に子どもの自己教育力を伸ばすことを目指す。そのため、「園舎自体が育ちの道具」となる空間デザインで、それが園舎に無垢材をふんだんに使用した理由でもある。一方で、敷地内の緑地で遊びや無垢材の床が湿気を吸って波打つことで扉の開閉がし辛くなる状況は、子どもが木の特性に疑問を持つきっかけになっていた。また、それによって生じた不便(課題)に対応する力が身につき、学びの連鎖が生じる実態がある。自由遊びの時間には、屋根上で園舎建替え前からある樹木に木登りをする実態も確認された。子どもの育ちを考えてデザインされた園舎であるが、空間完成後の利便・不便が教育に生かされることが多い傾向にある。

(2) 自園解決型

子どもの木登りの活動や動物の飼育、野菜の栽培収穫等の自然教育及び環境教育、その野菜を使った食育を取り入れていた。

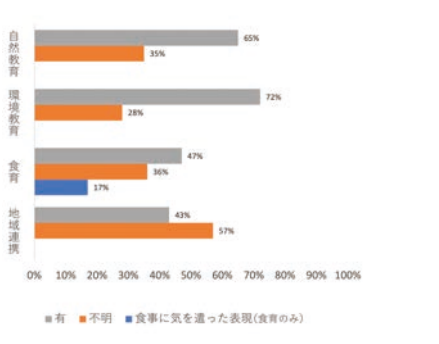


図3 保育・幼児教育施設における各教育方法の割合



図4 ふじようちえんの木質空間と子どもの活動説明図

卒園生が放課後に園を訪れ、英語を習うプログラムや建築・教育関係者、その他一般の人々向けの見学会・説明会を定期的に開催する地域社会とのつながりも見られた。しかし、木質空間と子どもの活動や教育方法を実践するための環境のほとんどが園内で満たされていた(図4)。

3-2-2. ChaCha Children Daikanyamaの木質空間と子どもの活動

(1) 教育先行型

ChaCha Children Daikanyamaは法人理念の「Education is Empathy =よく理解しあうことで、世界は変わる」と並べて、「持続可能な未来の主演を育む」を保育・教育方針に掲げている。中でも、持続可能な未来を育むというコンセプトに基づき実践される「SDGs×保育」は、園舎空間の内装や家具、玩具に木材をはじめとした自然素材を多く用いることで実践されている。乳幼児期に多くの自然教育を受けて、五感を育

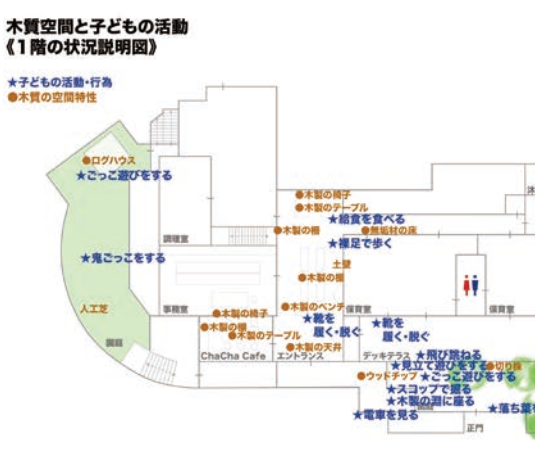


図5 ChaCha Children Daikanyamaの木質空間と子どもの活動説明図



図6 ChaCha Children Daikanyamaの木質空間と子どもの活動説明図

んでほしいということや長時間過ごす園舎を家庭のように安らぎ落ち着く空間にしたという思いは、前項の対象事例と共通する。また、異年齢児保育を取り入れている。そのため、向きを変えることで座面の高さが変化し、3通りの使用ができる木製の椅子や空間の仕切りとしての使用もできる木製の棚等、木質空間の特性が確認できた。したがって、教育方法や理念を踏まえ、子どもの育ちを考えてデザインされた園舎であることが明らかになった。

(2) 地域広がり型

素材の違いから五感を育んでほしいという自然教育により、木材の廃材を含む木製の玩具やウッドチップを取り入れている実態が明らかになった。環境教育として、プラスチックをできるだけ減らすようにと木製ランターを製作するワークショップの実施や子どもの作品展示のための什器に木材の廃材を用いていることも確認できた。そして、

これらには地域産業の協力があることが明らかになった。また、園内にChaCha Caféという地域の人々が交流できる場所を設けたり、定期的にマルシェを開催したり、地域連携が盛んである。食育においても近隣の八百屋の協力がある。このように、木質空間や子どもの活動が園内だけで解決することなく、地域へと広がり、それによって子どもの多様な視点や観点を育むことを目指していることが明らかになった(図5)。

4. おわりに

教育環境における木質空間や子どもの活動は園舎の空間にとどまらず、地域へと広がっていることが確認できた。このような事例は他にも確認できている。しかし、地域デザインにおいては、都市と郊外の違いやコロナ禍による変化も含めた検討が必要である。今後は、地域広がり型を対象とした調査が課題である。



図7 ChaCha Children Daikanyamaの木質空間と子どもの活動説明図

第1章 序論

ミニ開発等により画一的な街並みが増え、居住者の「暮らしぶり」が感じられる住宅地環境が減少すると共に、地域コミュニティの希薄化が進んでいる。本研究では、身近に居住環境の向上に関わることができる「ガーデニング」とそれを促進する「制度」に着目し、居住環境への影響を調査した。「景観の生成」「コミュニティの形成」の2軸からガーデニングによる居住環境の向上への効果課題を空間調査と意識調査から明らかにする。「一般財団法人世田谷トラストまちづくり」の「三軒からはじまるガーデニング支援制度」「小さな森制度（オープンガーデン開催支援制度）」を取り上げ、制度に関わる三者「運営-財団：ガーデニング専門家-アドバイザー：制度利用者-住民」への調査結果から多角的に分析し、ガーデニングによる居住環境の向上（景観の生成、コミュニティの形成）への実現に向けた効果課題を明らかにする。

第2章 支援制度の実態について

「三軒ガーデニング制度」の特徴は、支援条件「グループでの申し込み・活動」、支援内容「ガーデニングアドバイザーを現地へ派遣・補助金制度」である。制度目標は「グループの共通性を感じさせる景観の生成」「グループ活動による地域コミュニティの形成」の2つである。制度の変遷としては2022年の新制度から、補助金制度がきっかけづくりとして位置づけられたことにより補助金額が減額し、税金使用の妥当性が重視されたことで補助対象から花苗が除外となったことが特徴である。グループメンバー全員が満足できるアドバイス講座を提供できていないという課題を感じている。

第3章 ガーデニングアドバイザーの実態について

「三軒ガーデニング制度」「小さな森制度」共に、個々の建物環境やライフスタイルに合わせて助言を行い、住民の要望に合わせることが基本的姿勢である。「三軒ガーデニング制度」においては、ガーデニングによる景観演出のアドバイスもしている。

「グループの共通性を感じさせる景観の生成」への住民意識は薄いと感じており、「グループの共通性を感じさせる景観の生成」に向けた提案をすることと、住民の要望に応えることとの兼ね合いの難しさを感じている。グループリーダー（世話人）の負担感があると感じている。

第4章 制度利用者のガーデニング実態と意識「三軒からはじまるガーデニング支援制度」

制度を評価するにあたって、「グループ性・アドバイザー派遣・補助金制度」の3軸を設定した。グループ性については、人から誘われたことでガーデニングに興味を持ち势力的に取り組むようになる、近隣住民とお付き合いをするきっかけになる、住民の中には初期のグループ活動時にはメンバーと関係性を築く苦労がある、グループでの合意形成を面倒に感じる、グループリーダーは提出書類をまとめる作業に厳しさを感じることが明らかになった。アドバイザー派遣については、実地でのアドバイス（建物環境やライフスタイルに合わせた提案・助言）がありがたいという声やガーデニングによる景観演出のアドバイスを継続発展させる事例も見られた。講座内容の満足感や「グループの共通性を感じさせる景観を生成する」への意識も薄い住民がいることが明らかになった。補助金制度に関しては、プレッシャーになる、交渉材料となりグループメンバーを誘いやすかった、普段買えない高価な鉢を買えたという声があり、花苗を購入している人が多いことが明らかになった。

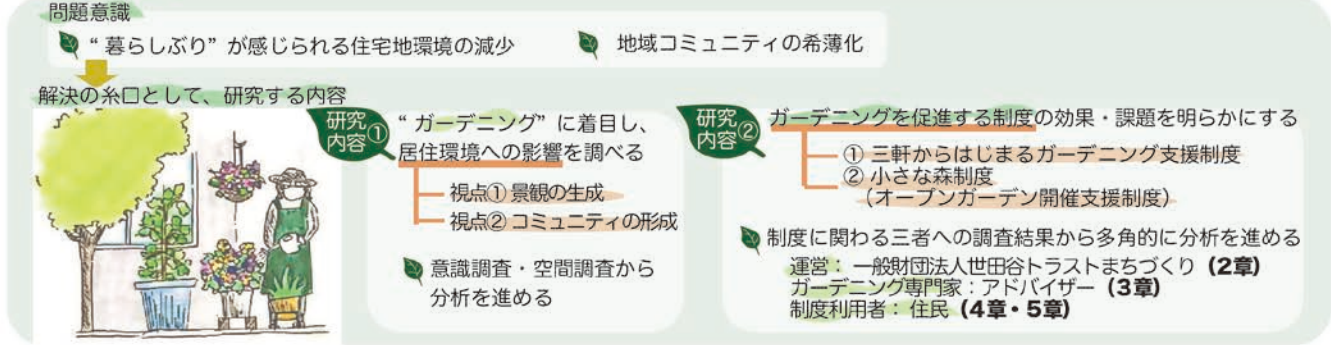
第5章 制度利用者のガーデニング実態と意識「小さな森制度（オープンガーデン開催支援）制度」

「地域に開かれた場を作り植物を通して交流したい」というオーナーの要望を実現させ、それが日頃の手入れのやりがいになっていることが明らかになった。開催日を増やしたい、コミュニティガーデン化したいという要望もある。

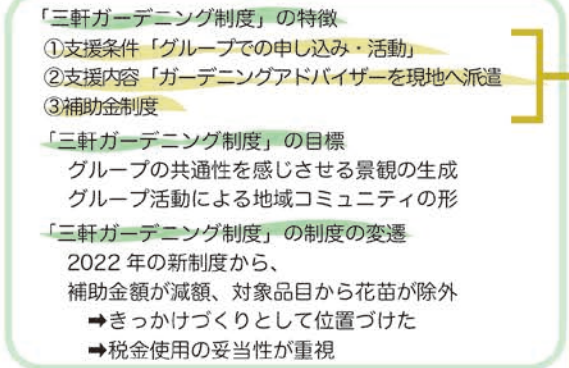
第6章 結論

沿道部におけるガーデニングは、彩や生活感を感じさせる景観の生成、地域・家族コミュニティの深まりに大きく貢献できる効果がある。「他者を楽しませたい」という意識や空間的工夫、野菜等のシェアが大きな役割を果たす。「中遠景における緑の演出」への意識を高めることで景観生成への更なる貢献の可能性が示唆された。次に、「三軒ガーデニング制度」「小さな森制度」の効果と課題を示す。支援条件「グループでの活動・申し込み」について、「他者の巻き込み」がガーデニング開始のきっかけづくり・地域コミュニティの広がりへ寄与する効果がある一方、「人付き合いの難しさを感じる住民にとって適さない」「取りまとめ等グループリーダーの負担が大きい」という課題があり、多様な住民に対応できる申込み・活動形式の検討、グループ結成・活動時の人間関係構築の支援、リーダーに負担が集中しない仕組みづくりなど改善の余地があると考ええる。「アドバイザー派遣」について、「専門家から園芸技術やガーデニングによる景観演出についての正確・細やか・新規的な知識を学ぶ場・グループメンバーとの交流の場」として機能することで、「彩が溢れ賑わいのある景観の生成」「園芸意欲の維持・向上」「園芸初心者の方の土台作り・地域コミュニティを育む“足掛かり”」に繋がるといった効果がある。一方で、「園芸上級者は講座内容の満足度が低い」「制度目標を達成し押し付けを感じさせない助言に苦勞する」ということから、園芸経験の差を考慮した講座内容の構築やより良い助言手法を検討する必要があると考えられる。「補助金制度」について、無関心な人が興味を持つための有効な働きかけになり、補助金対象は税金使用の妥当性だけでなく、始める動機付けを考慮する必要性が示唆された。「オープンガーデンの運営支援」について、四季の植栽変化の魅力を引き出すため、開始日の増加を望む住民に対して対応することが望ましい。

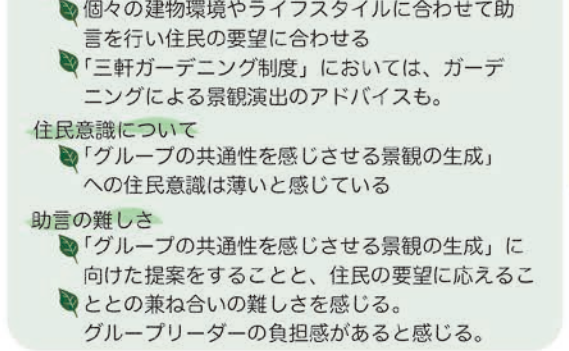
第1章 序論



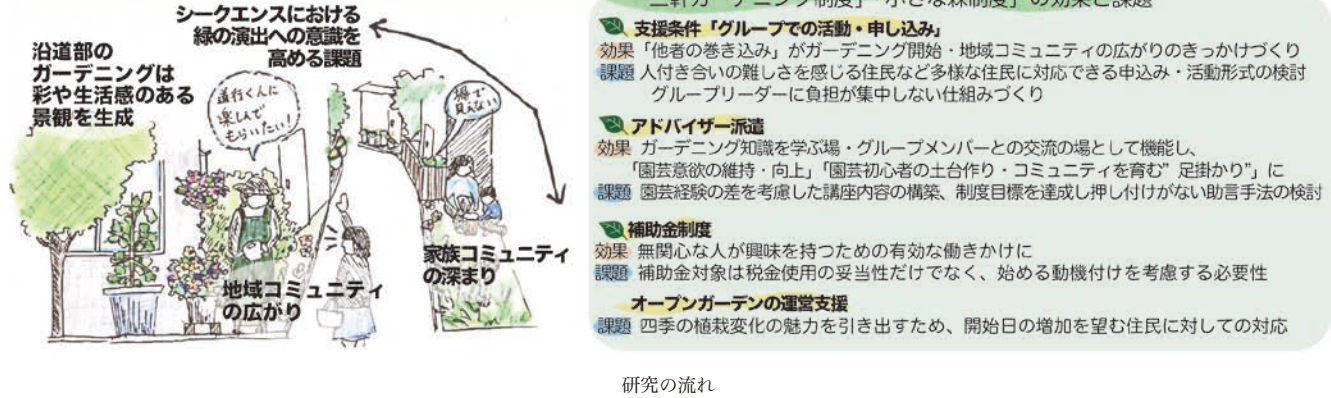
第2章 支援制度の実態について



第3章 ガーデニングアドバイザーの実態について



第6章 結論



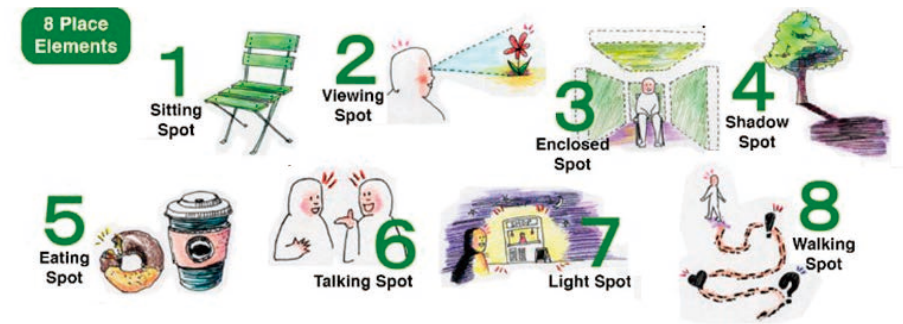


Figure 1: The eight placemaking elements

INTRODUCTION

Cities are places where people meet to exchange ideas, trade, or relax and enjoy themselves. A city’s streets, squares, and parks are the main places that enable these activities. Therefore, a city should aim to increase the quality of these well-planned public spaces. In order to do so, many developers maintain a vision on how to meet the individual needs of a variety of different people in a public space.

This research specifically will take a deeper look into “Placemaking”, which focuses on introducing a “sense of place” into public spaces, so that any person can enjoy it in their own way. Also in Japan, placemaking has become popular as a way to create lively towns. In this regard, Watari stated that its main purpose is not only to create “liveliness” but also to “create a place where each person can feel comfortable and enjoy themselves”. Continuing this line of thinking, Watari theorized about different needs that people have for a well-designed public space, and further summarized them in eight placemaking elements, as shown in figure 1.

However, even though it is hypothesized that the eight placemaking elements are essential to create a well-planned public space, their significance and effect on people have not yet been studied. Moreover, past research had stated how the effect of the visual landscape needs to be studied further. Therefore, as a first step, this research examines the importance of placemaking element 2: the viewing spot, and aims to study its effect in a public space.

RESEARCH PURPOSE

In this regard, this study aimed to answer the following two research questions:

RQ1: How can the viewing spot be incorporated into the design of a public space to meet the various needs of individual users?

RQ2: What effect does the viewing spot have on people’s experience and behavior?

In response to **RQ1** and **RQ2**, this research assumed the following hypotheses:

H1: Sitting spots that enable users to change their direction 360 degrees enhance the design of a public space and positively influences mood.

H2: People prefer to view natural landscapes over urban landscapes because these better influence their experience in a public space.

H3: People prefer to view landscapes where fewer people are visible because of the need for solitude in a public space.

H4: People prefer to view and explore unknown landscapes because curiosity influences their behavior in a public space.

LITERATURE REVIEW

Overseas examples are often taken up when placemaking is discussed, but people in Japan have also been using placemaking principles for a long time. Therefore, this research first did a literature review of the Edo period (1603–1868) to find examples of past work in Japan that proved placemaking’s success. As a result, this study found placemaking elements in the “Furiuri”, “Yatai”, “Mikoshi”, and “Yakatabune” of the Edo period, as shown in Figure 2.

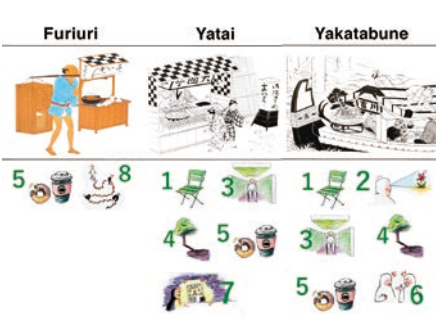


Figure 2: Edo period placemaking

METHODOLOGY

Following the analysis of the Edo period, this research analyzed the smaller components of each placemaking element, including the “viewing spot”, ranging from the amount of nature to the number of buildings. Figure 3 visualizes the components of the “viewing spot”. When facing the west, as shown in Figure 3A, the center of vision is primarily focused on the nearby tree. On the other hand, when facing the south, as shown in Figure 3B, the center of vision is focused on the furthest center building. Moreover, other scenery components, such as the visible sky, buildings, and trees, change largely by a simple change in direction.

This research used the scenery differences that occur from a change in direction by testing the following two conditions in group experiments:

Condition A where people use a normal bench
Condition B where people changed the scenery observed by freely rotating a swivel chair.

28 people participated in Amakubo Park, Saza Coffee, University Hall, and Rokumaru Park in both conditions, as shown in Figure 4.



Figure 3: Scenery components



Figure 4: SAZA Coffee, Daigaku Kaikan, Amakubo, and Rokumaru Park experiments

Paritipcants’ heart rate (HR) and galvanic skin response (GSR) were recorded with a wearable device. In addition, a POMS questionnaire was also completed in both conditions.

RESULTS

As a result, across the four public spaces, sitting on swivel chairs (condition B) instead of regular benches (condition A) showed differences in people’s average POMS T-score, as shown in Figure 5. People’s tension, depression, anger, fatigue, and confusion decrease when sitting on a swivel chair, while people’s vigor showed a statistically significant increase. Hence, this support **H1**, as enabling people to change their direction freely positively influenced their mood.

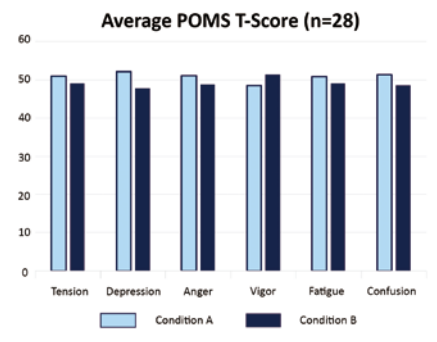


Figure 5: Average POMS T-scores



Figure 6: Directions in SAZA Coffee

Moreover, the different cardinal directions that the participants faced in each public space were labeled with red (N), green (E), blue (S), and purple (W). Figure 6 shows an example of the categorization of each scenery in SAZA Coffee. This categorization was used to find how long participants looked at each scenery available in condition B to verify **H2**, **H3**, and **H4**. As a result, Figure 6 shows how participants on the swivel chair in position 1 looked the longest at scenery S1 on average. In position 2, participants looked the longest at scenery E2.

Moreover, the colors of the directions were used to categorize the HR and GSR of participants during the experiment. Figure 7 shows an example of this for participant S4 in SAZA Coffee. Small changes in GSR were found when the participant switched between viewing the red-labeled scenery N2 and the

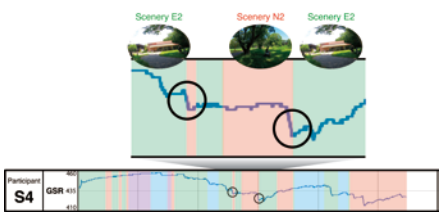


Figure 7: Change in GSR data

green-labeled scenery E2. These small changes in GSR are referred to as stress ‘peaks’, and they are used to indicate a change in arousal. As a result, this research also used these identified arousal changes to verify **H2**, **H3**, and **H4**.

CONCLUSION

In conclusion, the effects of the visual landscape on people’s experience and behavior in a public space (**RQ2**) showed that people do not prefer natural landscape sceneries over urban landscapes (**H2**). Moreover, people preferred to see others in their field of vision, but people’s mood was negatively influenced when the number of present people exceeded a certain limit (**H3**). Finally, the results in three of the four public spaces proved that people preferred to explore unfamiliar sceneries as curiosity influenced them (**H4**).

However, the priority of people’s preferences is highly important when supporting or rejecting the hypotheses. Therefore, future works should concern the identification of people’s priority regarding scenery preferences to further understand the effect of a visual landscape of a public space.

1. はじめに

気候変動により日本全国において降雨量および降雨強度の増加傾向があり、都市型水害の防災減災機能としてのグリーンインフラが注目されている。一方、芝生地は都市のシンボリックな位置付けとして評価されており、グリーンインフラとしても、その機能の発揮が期待されている。本研究は芝畑を研究対象として、芝生地のグリーンインフラ機能を数量的に明らかにする。

1.1 研究目的

本研究は、茨城県つくば市における河川流域と周辺地域を研究対象として、つくば市のグリーンインフラの導入の方向性を明らかにする。また、衛星画像、数値地図、ドローンを用いて、芝畑の抽出を試みることで、芝畑の分布状況と雨水の浸透率を明らかにするとともに、芝畑が有する雨水調整機能の総量を解明する。

1.2 研究方法

1.2.1 資料調査と基礎データの分析

つくば市の地理情報を把握する。

1.2.2 地形と水文の実態の可視化

地理情報分析により、つくば市の地形や水文を把握し、都市の特徴を把握する。

1.2.3 芝畑の維持管理計画と分布の調査

つくば市芝畑の管理組合と市役所へのヒアリング調査により、芝畑の種類、維持管理項目、頻度を把握する。

1.2.4 芝畑の分布の解明

つくば市の芝畑の分布状況、位置などを把握する。

1.2.5 芝畑の浸透能テスト

筑波大学の MUSE GARDEN の芝生地を例として、浸透能テストをおこなう。

1.2.6 芝畑のグリーンインフラ機能面の評価

1〜5の結果をもとに、芝畑のグリーンインフラの雨水浸透、貯留面を評価する。

2. 調査結果

2.1 資料調査と基礎データの分析

土地利用状況、GIS データを元に、つ

くば市の地理的特徴を把握した（図 1）。このうち、地理情報、雨水情報（水害履歴）は調査 2 の分析データとして利用した。

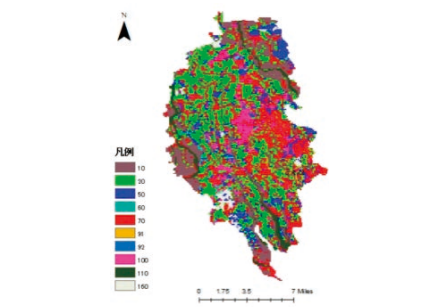


図 1 つくば市の土地利用状況（100 m メッシュ）

2.2 地形と水文の実態の可視化

ArcGIS の水分解析ツールを用いて、つくば市の地形や水文の実態を把握し、都市の特徴を明らかにして、グリーンインフラの導入のための可視化を実施した（図 2、図 3）。

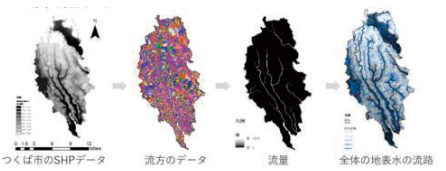


図 2 つくば市の水分解析の流れ

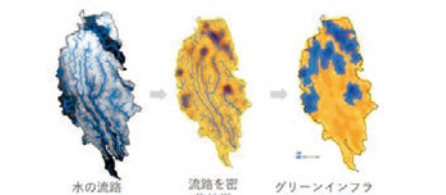


図 3 グリーンインフラ計画地区の選定

GIS の Spatial analysis ツールの密度分析を用いて、地表水流路が密集している地区を抽出し、グリーンインフラを導入する優先地区を可視化した（図 4、表 1）。

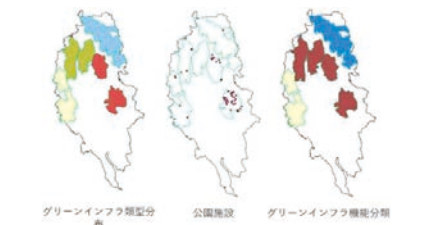


図 4 グリーンインフラ導入に向けた可視化

表 1 グリーンインフラ機能分類

類型分布	河川レベル	河川と周辺地区への導入
	街道レベル	市街地地域への導入
	田園レベル	農地地区への導入
	街道、田園レベル	街道と田園を混合地区への導入
公園施設	公園のリノベーション	既存の公園施設のリノベーションによって、にグリーンインフラの機能を導入する
性質の分類	グリーンインフラの啓蒙効果	地域の中心部に導入して、雨水流出抑制とグリーンインフラの機能性とエコロジーの啓蒙に役に立てる
	景観性グリーンインフラ	地域の景観資源を活かして、エコロジーだけではなく、景観の向上にも寄与する
	自然地のグリーンインフラ	自然地域の保全、再生、地域の中心部に近い、自然地の保護および水害の緩和エリアとして役に立てる

2.3 芝畑の維持管理計画と分布の調査

つくば芝生事業協同組合とつくば市へのヒアリング調査を行い、以下の結果を得た。

2.3.1 つくば市の芝畑の運営管理状況

市内の各会社と芝畑の農家が契約しており、農家は会社に芝畑を提供する形が取られていた。

2.3.2 各種類の芝畑の維持管理

種類による維持管理には違いがなく、各種の芝畑の生産過程は同等であった。

2.3.3 芝畑の種類、面積及び分布の地図データ

つくば市の芝畑の面積、分布状況などは組合もつくば市も所有していない状況であった。

2.4 芝畑の分布の解明

NDVI（植生指数）解析を実施し、芝畑と他の要素の分類を試みた。具体的には、つくば市全体の NDVI 画像を作成し、畑地区のみ抽出し、畑地区中の芝畑を抽出した。

2.4.1 ドローン空撮によるマルチスペクトル画像の取得

P4 Multispectral（DJI 社）を使用し、ドローンの空撮によってデータを取得した。それを用いて、NDVI（植生指数）解析を実施し、芝畑と他の要素の分類を行った。GIS と衛星画像により、現地調査と NDVI 画像の結果を図 5 に示す。芝畑は赤色で表示され、普通の農作地は緑色で表示されている。芝畑の NDVI 指数は農作地の畑に比べて低い傾向があり、NDVI の指数で畑地区から芝畑を抽出できることが明らかになった。



図 5 現地調査と NDVI 画像の対比

2.4.2 つくば市畑地区の NDVI の抽出

GIS のマスクで抽出(extract by mask)ツールを用いて、つくば市の全体の畑地区を抽出した。芝焼きを実施する時期は 12 月下旬頃であり、秋の農作物収穫時期において芝生は他の農用地に比べて枯れていない状態であるため、11 月の衛星画像を用いて、NDVI 図を作成した（図 6）。



図 6 つくば市の芝畑の推定結果（11 月）

2.4.3 抽出した芝畑の精度について

衛星画像の NDVI 図で抽出した芝畑は、季節の要素を含めて抽出した結果、精度を向上することができた（図 7、図 8）。



図 7 現地調査と NDVI 図芝畑の位置の対比 1

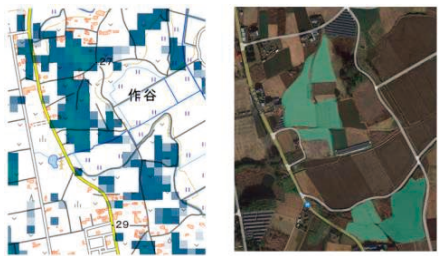


図 8 現地調査と NDVI 図芝畑の位置の対比 2

2.5 芝畑の浸透能テスト

筑波大学 muse garden において浸透能テストを行った（図 9）。



図 9 芝生地の浸透能テスト

具体的には、円管の中に水を入れて、水の浸透時間を記録した。テストは一回ごと 500ML の水を入れて、合計三回水入れを行い、5 分ごとに水位を記録した（図 10）。

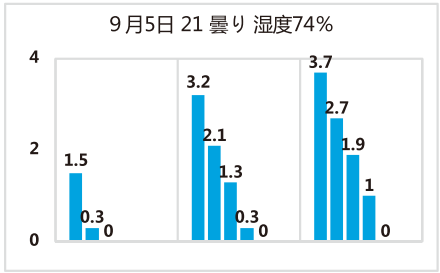


図 10 浸透能テストの結果（例）

結果として、気象状況により、芝生地の浸透率は最大 7 分の時間差があることを明らかにした。

2.6 芝畑のグリーンインフラ機能面の評価

実験の結果をふまえ、次の計算式を用いて計算を行った。

芝生 浸透量（ $\text{m}^2 \cdot \text{sec}$ ） $\times$ 面積（ m^2 ）
＝浸透能合計（ m^3/sec ）

結果として、浸透した水の高さ（1.8cm＋6.9cm＋9.3cm）/ 浸透した時間（7 分 5 秒＋17 分 8 秒＋18 分 24 秒）＝ 0.25cm/min が導き出された。また、芝畑の浸透能は $18/42.61 = 0.42\text{cm}/\text{min}$ 、1.5L（ 0.0015m^3 ）/ 浸透時間（7 分 5 秒＋17 分 8 秒＋18 分 24 秒）＝ $0.00021118\text{m}^3/\text{hr}$ が導き出された。よって、つくば市の芝畑の面積は 3000 ヘクタールと推測されることから、芝生 $0.00021118（\text{m}^3 \cdot \text{hr}） \times 30000000$ 面積（ m^2 ）＝ 6335.54947 浸透能合計（ m^3/hr ）が導き出された。

3. 結論

基礎自治体レベルのグリーンインフラの導入は、GIS の計算と分析を通してデータの可視化を実現できる。本研究で示した可視化されたデータにより、土地利用の特徴別にグリーンインフラ適用策を明示した。

また、芝畑が他の土地利用と要素を切り分けて表示できれば、つくば市における芝畑の分布と面積を推測できる。本研究によってそれまで明らかでなかったつくば市の芝畑の位置と面積が推定され、その結果を踏まえて、市域全体の芝畑の雨水浸透の総量を解明することができ、芝畑のグリーンインフラ効果を数量的に明らかにすることができた。

一方で、浸透能テストの実施を芝畑で行うことが叶わなかったのは、研究結果の精度の面で課題が残る点となった。

1. 研究背景

2019 年下旬に世界保健機関に報告された肺炎の集団感染¹⁾は、2020 年上旬には世界中で症例が報告される事態となった。Covid-19 (coronavirus disease 2019 : 新型コロナウイルス感染症) と命名されたこの現象は、日本でも 2020 年 2 月に指定感染症に指定され、国民生活への様々な制約が課せられた。三密を避けた行動、外出自粛、テレワークの推進が謳われ、その結果として“おうち時間”が増えた。

『新しい生活様式』が推奨される中、時間の使い方や暮らし方を見直す動きも活発化し、食に対する意識が変化したり、自ら野菜を作ってみようとする人が増えてきた。

野菜づくりには自宅で行う家庭菜園の他、区画を借り受けて行う市民農園や農業指導や種苗の提供を受けて行う農業体験農園という形態がある。

農体験やそれに関連する研究の蓄積は豊富にあり、水口²⁾は、食と農を取り巻く状況が大きく変化し、食料自給や地産地消などローカルな食と農のつながりを再構築する動きが各地で生まれていることを指摘している。先行研究では市民農園や農業体験農園の研究が確認できるものの、Covid-19 が発生した後の農体験活動に関する研究は殆どないのが現状である。特に Covid-19 発生前後の農園の利用実態と行動変容に関する研究は確認されていない。

2. 研究目的

上述した社会的背景、学術的背景を通じて、Covid-19 の発生により、外出自粛やテレワークの推進など“おうち時間”が増えたことで『新しい生活様式』とも親和性が高い農体験への関心が高まっている一方で、農体験のうち、農業体験農園の特徴である「参加者が集まって講習を受けて楽しむ」事が困難になったのではないかという懸念が推察された。これらを踏まえ、本研究の目的を以下のように設定した。

農体験活動における Covid-19 発生前後の利用者と管理者の実態を明らかにすることで、after/with コロナ時代への適応策を提示することを研究目的に設定する。具体的には、COVID-19 の影響による野菜づくりに対するニーズ変化を検証すること、COVID-19 の影響による農体験活動の実態、対応策、利用者行動変容と要因を明らかにすること、after/with コロナ時代に利用者が求めている新たな農体験活動を明らかにすることとする。

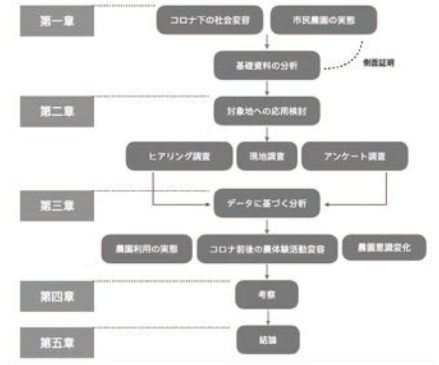


図1 研究フロー図

3. 研究方法

研究対象地は茨城県全域の市民農園とした。対象地は茨城県農林水産部農地局農村計画課が作成した『県内市民農園リスト（市民農園整備促進法、特定農地貸付法）』『県内市民農園リスト（農園利用方式）』に掲載されている全ての農園とした。

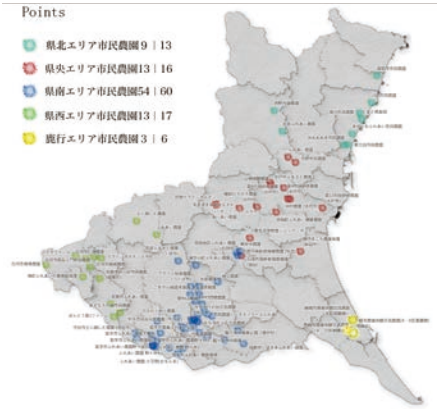


図2 研究対象地

調査方法はヒアリング調査、現地調査、アンケート調査を実施した。

(1) ヒアリング調査…【実施期間】2021 年 10 月～12 月、【対象地】茨城県内 113 ケ所の市民農園および体験農園、【方法】管理者への電話調査、【内容】2017 年度～2021 年度（5 年間）の利用人数、利用区画数、現地調査とアンケート実施の説明。

(2) 現地調査…【実施期間】2021 年 11 月～12 月【対象地】茨城県内 113 ケ所の市民農園および体験農園、【方法】ドローンを用いた空中写真撮影（農園の平面立地をデータ化）、各農園の平面写真撮影、水道、農具収納場所、看板、トイレなどの設置物の情報を収集。

(3) アンケート調査…【実施期間】2021 年 11 月～12 月【対象地】茨城県内 113 ケ所の市民農園および体験農園、【対象者】利用者および管理者【配布回収方法】管理者常駐農園：管理者に依頼し、アンケート記入後現地にて回収。常駐管理者不在農園：看板や物置に回収ボックスを設置し、区画ごとにアンケートを貼り付け、一週間後に回収。【分析】クロス集計、テキストマイニングを実施。

4. 研究結果

4-1. Covid-19 前後の農園の実態

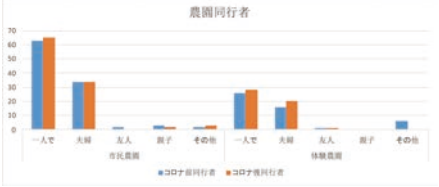


図3 Covid-19 前後の市民農園と体験農園の同行者の対比

市民農園では Covid-19 以降に親子、友人の同行人数が減少していた。体験農園では Covid-19 以降に夫婦の同行者が増えていた。

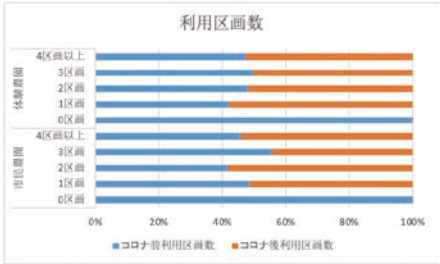


図4 Covid-19 前後の市民農園と体験農園の利用区画数対比

市民農園では Covid-19 発生前に 3 区画利用していた人が発生以降に 1 区画や 2 区画に減らしたり、4 区画以上に増やしていた。体験農園では複数区画利用者が Covid-19 以降に 1 区画に減らしていた。

4-2. Covid-19 前後の行動変化

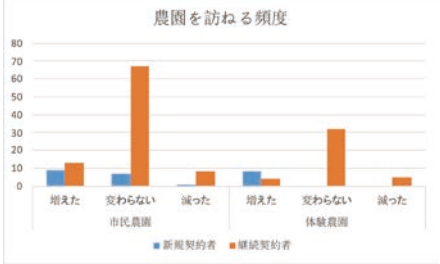


図5 Covid-19 前後の新規利用者と継続利用者の訪問頻度

新規契約者では訪問頻度が増えた利用者が最も多かった。一方、継続利用者では訪問頻度が変わらない利用者が最も多いことが分かった。

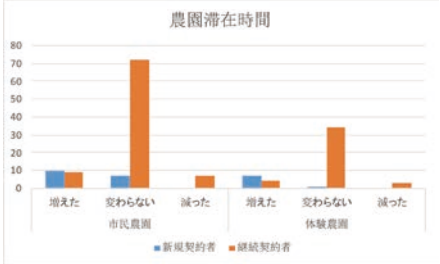


図6 Covid-19 前後の新規利用者と継続利用者の滞在時間対比

Covid-19 以降、新規利用者は農園滞在時間が増える傾向にあった。一方、継続利用者では農園滞在時間が変わらない人が多いことが分かった。

4-3. Covid-19 前後の意識変化

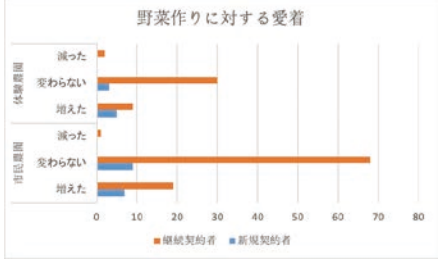


図7 Covid-19 以降の野菜に対する愛着

Covid-19 以降の野菜づくりに対する愛着は、新規契約者が増えていた一方で、継続利用者は市民農園と体験農園とも変わらない人が多いことが分かった。

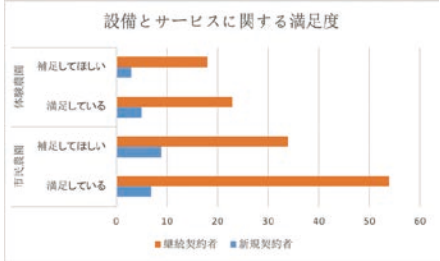


図8 Covid-19 後の農園設備に関する満足度

体験農園では新規者と継続者は両方とも設備とサービスに関して満足している傾向にあるが、市民農園では新規者利用者の中で満足していない人が多いことが分かった。補充してほしい設備やサービスの中で、一番求めているのはトイレであり、次いで保管場所と駐車所が求められていた。一方、継続者は満足している人が多く、現状に慣れていることが把握された。

5. 考察

Covid-19 発生後のテレワークの定着など、日々の生活のなかで自由な時間が増えたことで、市民農園に子連れで取り組む若い世帯が増えてきたことが指摘されているが³⁾、今回の調査結果によると新規契約者は若い世代が半数いた一方で、利用同行者の内訳は夫婦二人という構成が増えおり親子の構成が減った結果になった。しかし、管理者へのヒアリング調査の中で「新型コロナ以降に若い世代の契約者が増えた。その中には子連れの方もいる。口コミで会社

のママ友にも勧めて契約をした方もいる」という回答があった。このような事実は該当者がアンケートに回答しない場合は反映されず、分析結果には現れなかった。

感染対策としては、利用者へのマスクの着用や休憩時の距離の確保を指示する農園があり、特に農業体験農園では学習会等の人が集合する企画を中止するなどの対応が取られていた。その中で、管理者側からは「コロナのためイベントが殆ど無くなり、利用者同士の交流が殆ど出来なかったのがとても残念だ」という回答もあった。また、利用者側も講習会などのイベントに期待を寄せていることが把握されており、イベント等の中止は農業体験農園の特徴を活かすことができない大きな痛手だったと推測できる。この実情に対し、本研究の調査結果からは、利用者がインターネットを活用して野菜づくりの知識を得ている実態も明らかになった。従って、after/with コロナ時代への適応として、管理者側がオンライン講習会やそのアーカイブ化など行い、間接的に利用者へのサービスを提供する方向性も有効である事が示唆された。

最後に、継続利用者の大半は高齢者層であり、彼らは Covid-19 発生前後での変化を然程感じておらず、行動にも変化が現れていなかった。一方で、新規契約者達は“三密が回避できる空間”“自然の環境で安心して活動できる空間”として農園に魅力を感じており、特に農業体験農園利用者は交流の機会を求めている。今後、after/with コロナ時代に適応していくために、技術の活用などを通して新規契約者のニーズに対応しつつ、高齢者を中心とする継続利用者との相互理解を促進することで、新たな交流場所として農園が機能することが期待される。

参考文献

- 1) World Health Organization(2020): Novel Coronavirus (2019-nCoV) SITUATION REPORT-1. 21 January 2020. <https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200121-sitrep-1-2019-ncov.pdf>
- 2) 水口俊倫 (2019) : 『農』『都市問題』第 110 巻 8 号, pp51-64
- 3) 日本農業新聞 (2020) : コロナ禍で在宅 野菜苗、貸農園、書籍が好調 家庭菜園都市部でブーム, 2020.3.13

芸術学学位プログラム(博士前期課程) 修士論文梗概集

発行日	令和5年3月24日
編集	筑波大学大学院人間総合科学学術院人間総合科学研究群 芸術学学位プログラム(博士前期課程)カリキュラム委員会
発行	筑波大学大学院人間総合科学学術院人間総合科学研究群 芸術学学位プログラム(博士前期課程)
写真撮影	ギャラリー・マクラウド マリター・イバニェス ドリギオン・ガンバヤル 城島志歩
デザイン	田中佐代子
印刷	株式会社イセブ

The Synopses of Master's Theses, Master's Program in Art

Date of Issue	March 24th 2023
Editing	Curriculum Committee of Master's Program in Art, University of Tsukuba
Publishing	Master's Program in Art, University of Tsukuba
Photograph	MCLEOD Gary IBAÑEZ Marita GANBAYAR Dolgion JOJIMA Shiho
Design	TANAKA Sayoko
Printing	ISEBU Co., Ltd.

美術史

芸術支援

洋画

版画

日本画

彫塑

書

構成

総合造形

工芸

ビジュアルデザイン

環境デザイン