

芸術学学位プログラム(博士前期課程) 修士論文梗概集 2023

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

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39名の修了生を世に送り出すこととなりました。本書には、研究成果の概要が取められています。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

大谷 姫歌 OTANI Himeka	福田豊四郎研究 —雪国への関心、フォト・ルポルタージュとの関係からみる秋田の表現— Fukuda Toyoshiro and Imagery of Akita: The Influence of Reportage Photo and Interest in the Snowy Country on His Paintings	2
東 瑞穂 HIGASHI Mizuho	狩野山雪「瀟湘八景図屏風」と「花卉流水図屏風」 —主題と典拠について— Eight Views of Xiao Xiang and Stream and Flowering Plants by Kano Sansetsu: Subject and Source	4
村嶋 千晶 MURASHIMA Chiaki	17世紀のオランダ絵画に表象された憂鬱—フェルメール《眠る女》を中心に— Melancholy in Seventeenth-Century Dutch Paintings: Focusing on <i>A Maid Asleep</i> of Vermeer	6
嶋津 ほのか SHIMAZU Honoka	ロメイン・ブルックス研究—1900–1920年代の美術におけるモダニティとレズビアニズム— The Life and Art of Romaine Brooks: Modernity and Lesbianism in 1900–1920s Art	8

芸術支援

Art Environment Support

大月 綾子 OTSUKI Ayako	文化芸術活動に資するコーディネーター育成の要件分析について—社会課題解決の視点から— A Research on the Requirements for Developing a Coordinator Contributing to Cultural Art Activities: From the Perspective of Addressing Societal Issues	10
大森 春歌 OMORI Haruka	保育・幼児教育施設における造形ワークショップの意義と課題 A Study on the Significance and Issues of Art Workshop in Childcare and Early Childhood Education Facilities	12
新留 璃子 NIIDOME Riko	幼児を対象とした抽象芸術の鑑賞支援に関する一考察—フレーベルの恩物を糸口としたツールの開発と実践から— A Study on Supporting the Appreciation of Abstract Art for Young Children —From the development and practice of tools using Fröbel's Gifts as a clue—	14
阿部 七海 ABE Nanami	公共空間で行われるアートプロジェクトに関する一考察 —つくば市での実践から— A Study of Art Projects in Public Spaces: From Practice in Tsukuba City	16
徐 紫桐 XU Zitong	ワークショップ活動における美術への受容意識の喚起 —「模倣」からの再構築— Increasing People's Acceptance of Art through Workshop Activities: Reconstruction from 'Imitation'	18
早川 綾音 HAYAKAWA Ayane	芸術祭における地域とアートをつなぐガイド活動に関する研究 —Reborn-Art Festivalを事例として— A Research on Guiding Activities Connecting Community and Art at Art Festival: A Case Study of Reborn-Art Festival	20

洋画		
Western-style Painting		
勝間田 万綾 KATSUMATA Maaya	シュザンヌ・ヴァラドンの作品における女性ヌードについての研究 作品「自画像」「Burn」及び研究報告書 Research on female nudes in the works of Suzanne Valadon Works “Self-portrait” “Burn” with research paper	22
曾木 胡奈美 SOKI Konami	水生動物をモチーフとする絵画表現について 作品「うつける」「自画像」及び研究報告書 On the expression of painting with aquatic animal motifs The works “Be absentminded” “Self-Portrait” with research paper	24
野口 麟 NOGUCHI Rin	絵画における「自画像」について 作品「Bon appétit!」「自画像」及び研究報告書 “Self-Portrait” in Painting Works “Bon appétit!” “Self-Portrait” and Research Report	26
能勢 結 NOSE Yui	造形芸術における文字による表現の探究 作品「岸での対話」「岸での独白」「自画像」及び研究報告書 Research of the expression by the letter in the art. Works “dialogue on the shore” “monologue on the shore” “Self-portrait” with research paper	28
福田 優香 FUKUDA Yuka	〈描く側〉〈描かれる側〉の関係性についての一考察 A Study of the Relationship between “Drawing side” and “Drawn side”	30
森山 涼子 MORIYAMA Ryoko	絵画表現における装飾性—祭壇画形式の支持体を用いた絵画制作の検討— 作品「夜明けの星」「自画像」及び研究報告書 Decorativeness in Painting Expression: A Study of Painting on Supports in the Form of Altarpiece Works “Star of Dawn” and “Self-Portrait” and research report	32
吉崎 奈園 YOSHIZAKI Nasono	アッサンブラージュを用いた造形表現について 作品「flowering declaration」「自画像」及び研究報告書 A study figurative Arts expression using assemblage Works “flowering declaration” and “self-portrait” and research report	34

版画		
Printmaking		
※本年度掲載なし		

日本画		
Japanese-style Painting		
岡崎 透子 OKAZAKI Toko	村上華岳における人物表現についての一考察 A Consideration of Character Representation in Murakami Kagaku’s Works	36
河原井 かれん KAWARAI Karen	日本画におけるマチエールと動物表現 作品「晴れ晴れと立ち向かえ」「自画像」及び研究報告書 A Matières and Animal Representation in Japanese Style Painting Works “Confront radiantly” “Self-portrait” with Research Report	38
田村 真優帆 TAMURA Mayuho	空を題材とした情景描写について 作品「残星」「自画像」及び研究報告書 On the Scene description of sky as a Subject Works “morning star” “Self-portrait” with Reserch Paper	40
洪 綉婷 HUNG Hsiu Ting	日本画における色彩と感情の繋がり 作品「悠々」「自画像」及び研究報告書 The Relationship between Color and Emotion in Japanese Painting Works “Leisurely” “Self-portrait” with Research Paper	42
井上 美沙 INOUE Misa	日本画とフレスコ画における空間性と技法についての比較考察 作品「幸福論」「自画像」及び研究報告書 A comparative study of spatiality and technique in Japanese style painting and Fresco, “philosophy of happiness” “self-portrait” and research paper	44

彫塑		
Sculpture		
佐藤 萌 SATO Moe	鎌倉時代における仏像の衣文に見られる造形性について 作品「青き星に映る月影」及び研究報告書 Sculptural Forms of Cloth on Buddhist Statues in the Kamakura Period Work “Moon shadow reflected on the earth” and research Report	46

書		
Sho-Calligraphy		
草野 剛 KUSANO Tsuyoshi	趙之琛の篆刻作風の変遷と画期について 及び作品「臨 長由盞」「臨 曼殊院本古今和歌集」「丁敬詩」 About Changes in Style and Chronological Division of Zhao Zhi-Chen’s Seals with “A Work Modeled on <i>Changfu He</i> ” “A Work Modeled on <i>Kokin Wakashu</i> , Manshu-in Version” “Poems by Ding Jing”	48
茂野 佳奈子 SHIGENO Kanako	漢詩人土屋竹雨の書 及び作品「臨 楊淮表記」「臨 良寛くがみ帖」「白鳥」 Calligraphy of Chinese-style Poet Tsuchiya Chikuu with “A Work Modeled on <i>Yang huai biao ji</i> ” “A Work Modeled on <i>Ryokan’s Kugami-chou</i> ” “Swan”	50
高久 紗耶 TAKAKU Saya	大篆と小篆の融合表現における伊立勲書法の特徴について 及び作品「臨 楊沂孫 篆書小雅斯干」「臨 本阿弥切古今和歌集」「欣游暢神」 Regarding the Characteristics of Yi Li-Xun’s Calligraphy in the Fusion Expression of Large and Small Seals with “A Work Modeled on <i>Xiaoyá’s Sigan in Seal Script by Yang Yisun</i> ” “A Work Modeled on <i>Kokin Wakashu</i> , Hon’ami-gire Version” “Relaxes the Mind to Play and Rejoice”	52
長谷川 智 HASEGAWA Sato	足利尊氏手跡の研究 及び作品「臨 張即之 李伯嘉墓誌銘」「臨 関戸本古今和歌集」「曹操詩 短歌行」 Research on Ashikaga Takauji’s Handwriting with “A Work Modeled on <i>Li Bojiá’s Epitaph</i> by Zhang Jizhi” “A Work Modeled on <i>Kokin Wakashu</i> , Sekido Version” “A Poem by Cao Cao”	54
黄 栩柔 HUANG Xurou	莫友芝の篆書観と篆書表現の独創性に関する研究 及び作品「臨 漢碑隸書」「臨 寛平御時后宮歌合」「筑波山和歌選」 A Study on Mo Youzhi’s Seal Script Concept and Originality of Seal Script Expression with “A Work Modeled on Clerical Script of Han Dynasty” “A Work Modeled on <i>Poems from the Poetry Match Held by the Empress in the Kanpyo era</i> ” “The Waka of Tsukuba Mountain in Seal Script”	56

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

総合造形		
Plastic Art and Mixed Media		
原 叶夢 HARA Kanac	メディアアートに内在する「ブリコラージュ」的思考の考察 作品「Vug」及び作品報告書 consideration of bricolage inside Media arts, The work “Vug” and the report	58
比留間 未桜 HIRUMA Miou	アニメーションにおける異化を通じた日常世界を再認識させる構造 作品「ヨビとアマリ」及び研究報告書 Structure of the work using defamiliarization in Animation to remind the viewer of Everyday World Work “Yobi and Amari” with Research paper	60

工芸 Crafts		
中山 美咲 NAKAYAMA Misaki	陶磁造形の作意と無作為—陶造形の必須要素から見る陶の魅力についての考察— 作品「境界」及び研究報告書 Intentionality and Randomness in Ceramic Art: A Study of the Attractiveness of Ceramics from the Perspective of the Essential Ceramic Elements Work “edge” and Research Report	62
原 詩音 HARA Shion	異素材を繋ぐ造形—木と鉄を中心に— 作品「接合構造 A, 接合構造 B, 接合構造 C」及び研究報告書 Formation connecting different materials—Focusing on wood and iron— works “Tangent structure A, Tangent structure B, Tangent structure C” with research Paper	64
峯岸 結香 MINEGISHI Yuka	木材における自然の要素を強調する造形表現 作品「顕」及び研究報告書 Modeling expression that emphasizes natural elements in wood Work “visible” and Research Report	66

ビジュアルデザイン Visual Communication Design		
石井 野絵 ISHII Noe	リフレーミングの手法を用いたデザイン教育のためのコンテンツ —中学校美術教育におけるデザイン教育の現状を踏まえて— 作品「pinponit」及び研究報告書 Developing Workbook for Design Education with Reframing: In light of the current state of Design Education in Junior High School Art Education in Japan Work “pinponit” and Research Report	68
伊藤 紗月 ITO Satsuki	物語における独創的な“異形”キャラクターの表現 作品「いちめん」及び研究報告書 Representation of original “igyuu” characters in stories Work “ichimen” and research report	70
浜野 那緒 HAMANO Nao	わかり方を多様化させる博物館展示のビジュアルコミュニケーションデザイン —「WHO ARE WE 観察と発見の生物学」における展示デザインを事例として— 作品「TOOL OF EATING 哺乳類の歯」及び研究報告書 Visual Communication Design for Museum Exhibits that Diversify Ways of Understanding —A Case Study of Exhibition Design in “WHO ARE WE And What Can We Learn From Observation”— Work “TOOL OF EATING Mammalian teeth” with Research Paper	72
ゲン バイ YAN Bei	迷信文化の視覚化に着目した地域ブランディングの構築 作品「一度、福建人になる！」及び研究報告書 Building local branding with a focus on visualizing superstitious culture Work “Be a Fujian native once!” with Research Paper	74
黄 蕊 HUANG Rui	テキストとイラストレーションに乖離がある物語絵本の研究 作品「王さん、頑張ろう！」及び研究報告書 Research on narrative picture books with discrepancies between text and illustration Work “Wang! Go for it!” and Research Report	76

環境デザイン Environmental Design		
伊藤 玲那 ITO Reina	建築と「庭」の一体的設計における3Dモデルをプラットフォームとした共創デザインプロセスに関する研究 —茨城県常総市の製造工場を対象とした参加型アクションリサーチを通して— Co-Design Process Using 3D Models as a Platform in the Integrated Design of Architecture and “Garden” —Participatory action research targeted at the manufacturing plant in Joso City, Ibaraki Prefecture—	78
井本 雅乃 IMOTO Miyano	自転車活用による体感的効果を通じた地域資源の理解と活用に向けた提案 作品「寄り走」及び研究報告書 Proposal for understanding and utilizing local resources through the experiential effects of bicycle use The work “Leaning and Riding” and the research report	80

令和5年度受賞作品・論文一覧

List of Awarded Works / Theses, 2023

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		
	比留間 未桜 HIRUMA Miou	ヨビとアマリ Yobi and Amari	総合造形 Plastic Art and Mixed Media
	茗溪会賞 Alumni Association's Prize for Outstanding Achievement in the Master's Program in Art		
	浜野 那緒 HAMANO Nao	TOOLS OF EATING 哺乳類の歯 TOOL OF EATING Mammalian teeth	ビジュアルデザイン 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		
	勝間田 万綾 KATSUMATA Maaya	Burn	洋画 Western-style Painting
	田村 真優帆 TAMURA Mayuho	残星 morning star	日本画 Japanese-style Painting
	佐藤 萌 SATO Moe	青き星に映る月影 Moon shadow reflected on the earth	彫塑 Sculpture
	草野 剛 KUSANO Tsuyoshi	丁敬詩 Poems by Ding Jing	書 Sho-Calligraphy
	中山 美咲 NAKAYAMA Misaki	境界 edge	工芸 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		
	新留 璃子 NIIDOME Riko	幼児を対象とした抽象芸術の鑑賞支援に関する一考察 —フレーベルの恩物を糸口としたツールの開発と実践から— A Study on Supporting the Appreciation of Abstract Art for Young Children —From the development and practice of tools using Fröbel’s Gifts as a clue—	芸術支援 Art Environment Support

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		
伊藤 玲那 ITO Reina	建築と「庭」の一体的設計における3Dモデルをプラットフォームとした共創デザインプロセスに関する研究 —茨城県常総市の製造工場を対象とした参加型アクションリサーチを通して— Co-Design Process Using 3D Models as a Platform in the Integrated Design of Architecture and “Garden” —Participatory action research targeted at the manufacturing plant in Joso City, Ibaraki Prefecture—	環境デザイン Environmental Design

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
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

大谷 姫歌

OTANI Himeka

福田豊四郎研究—雪国への関心、フォト・ルポルタージュとの関係からみる秋田の表現—

Fukuda Toyoshiro and Imagery of Akita: The Influence of Reportage Photo and Interest in the Snowy Country on His Paintings

美術史領域

序章

福田豊四郎（1904–1970）は、秋田県小坂町に生まれ、「世界性に立脚する日本絵画の創造を期す」をスローガンに掲げた「創造美術」（現在の「創画会」）設立の中心的役割を果たすなど、戦後混乱期の日本画に一つの指針を示した日本画家である。福田は様式をまぐるしく変えながらも、画業を通して自身の故郷である秋田の風景を描き続けた画家として知られる。本研究の目的は、福田が生涯にわたって描き続けた故郷秋田をはじめとする東北の風景を画題とする作品群、及びその表現の変遷を、東北出身者のコミュニティにおける福田の活動、親交の深かった文学者などのネットワーク、福田が活動した時代に秋田をはじめとする東北地方に向けられていた期待の内実という観点で考察し、1930年代以降、民芸運動の隆盛などを起因として東北が注目を集めていたなかで、東北・秋田を主題として描いた福田の画業を再考することにある。

福田に関する先行研究は、代表的な作品を軸に、福田の著述や中央画壇における活動を援用しながらその画業を年譜的に紹介するものや、表現技法を分析するものがほとんどを占めており、福田の秋田をモチーフとした作品について十分な検証がなされているとは言い難い。画業を通して秋田を描き続けたことより、福田はこれまで故郷を愛し描き続けた画家として位置づけられてきた。加えて、《山菜売る人達》をはじめとする福田の1930年代の秋田を描いた初期作品群は、最終的に日本におけるナショナル・アイデンティティの形成を後押しした作品として指摘されてきた。しかしながら1930年代に突如東北へ目を向けはじめた東京出身の藤田嗣治をはじめとする芸術家とは異なり、福田が秋田県から出て来た地方出身作家であったことや、1920年代前半の画学生時代より故郷への個人的な郷愁のもと秋田を描き続けていたことが汲みとられていない。

本研究では、先行研究におけるこうした欠落を埋めるべく、これまで福田の作

品を論じるにあたって見逃されてきた福田とプロレタリア文学者の交流、「秋田美術会」や同人誌『秋田』における福田の活動を足掛かりに、福田の絵画表現、特に福田が生涯にわたって描き続けた故郷秋田をはじめとする東北の風景やそこで生活する人々の様子を画題とする作品群を考察する。

第一章 福田豊四郎について

第一章では、福田豊四郎について論じていく上で前提となる福田の経歴、及び画題と様式の変遷について参照した。また、これまで福田の作品を分析するにあたって見逃されてきたプロレタリア文学者たちとのかかわりについて整理した。

第二章 福田の所属した東北コミュニティ

第二章では、福田が所属していた東北出身者のコミュニティにおける活動を総覧した。

第一節では、「秋田美術会」についてその結成経緯をふりかえりながら、福田が秋田美術会及び秋田美術展においてどのように活動していたかを明らかにすべく、資料と作品を分析した。「秋田美術会」唯一の顧問であった平福百穂の死後、福田は幹部として会の組織に携わり、第一回から第十一回まですべての秋田美術展において複数点の作品を出品した。加えて、福田は秋田を代表する日本画家の筆頭として、百穂の死後初の秋田美術展であった第六回秋田美術展（1934年）に際し「秋田美術会小史」を執筆し、第七回秋田美術展（1935年）に際し出品作品についての批評を寄せるなど、一出品作家に留まらない秋田美術会をリードする中心的人物の一人としての活動をみせるようになった。秋田美術展は第八回のみ、秋田を画題とした作品を出品することが決定された。この決定の背景として、秋田出身者でない画家らの秋田への接近が指摘できる。「秋田美術会」の幹事・東海林恒吉が第八回秋田美術展によせた文章を読解すると、秋田の外からやって来た作家が秋田を描くことに対する明確

な対抗意識を感じさせる箇所があった。ここで東海林に意識されている秋田外から来た作家のうちの一人として考えられるのは、1937年に《秋田の行事》を発表した藤田嗣治である。秋田の豪商平野政吉の支援を受けて同作に取り組んだ藤田は、その制作に先駆け、外務省の管轄下にあった国際映画協会の依頼のもと、秋田で映画『風俗日本』の撮影に取り組んでいた。雑誌『秋田』紙面において秋田にとって誇らしい出来事として取り上げられた藤田の『風俗日本』撮影であったが、東海林や福田ら「秋田美術会」所属の秋田生まれの画家たちにおいてはその限りではなく、藤田の秋田への接近を快いものと捉えていなかった。また、福田が秋田美術展へ出品した作品を分析した結果、他の団体展などでは見られない構図やモチーフ選択、展示上の試みがみられること、文展出品作などの大作に至るまでの足掛かり的な小作品が多く出品されていることが判明した。

第二節では、1933年に秋田県出身者の親睦を目的として創刊された月刊誌『秋田』について、福田が『秋田』に寄稿していた文章を分析した上で、『秋田』の刊行当時、秋田県人が秋田という故郷の姿をどのように捉えていたのか『秋田』誌面の情報から分析し考察した。福田は『秋田』創刊時には既に同人メンバーの一人であり、創刊号に「秋田県人画家を語る」と題した文章を寄稿している。「秋田県人画家を語る」より、1933年時点で、福田は既に秋田の農民らの姿を「唄の対象として」牧歌的に描くことに対しての問題意識を持っていたことが判明した。1933年の福田はこうした問題意識を持ちながらも、帝展出品作《風拵げる児等》をはじめとし、秋田に住む人々の姿をそれまでとかわらず牧歌的に描き続けていたという二面性が指摘できる。一方で、福田が1933年には既に農村を牧歌的に描くことに対し批判的であったことが明らかになったことで、これまで1937年頃を境として秋田を描かなくなったとする論を見直し、福田の1933年以降の作

品を新たな視点より編み直すことができると可能性が生じた。

また『秋田』によせられた文章を概観すると、牧歌的で素朴な秋田の生活を賛美するものも多かった一方で、このような農民の暮らしに対する問題提起も行われていたことがわかった。これにより、『秋田』読者である秋田県人たちは、県人の活躍など誇ることのできる故郷としての秋田の情報だけに留まらず、生活における厳しい側面を『秋田』を通して知ることが可能であったと指摘できる。

第三章 戦前と戦後の雪国・東北

第三章では、福田の雪国表現をフォト・ルポルタージュはじめとする他の作家・写真家らの雪国表現と比較してその相違と福田の表現の独自性を明らかにしていくことを目指し、1930年代において東北への憧れがどのように形成されたか、そして戦後、写真家らはフォト・ルポルタージュの対象として雪国、東北の風景や生活のどのような側面を見出したかについて段階的に論じた。

第一節では、主に民芸運動が東北地方においてどのように発展したかを概観することで、その憧れが形成されていく流れをまとめた。

第二節では、日本が1945年に太平洋戦争に敗れて以降、戦前に醸成された東北への憧れがどのように姿を変えたのか、写真家・木村伊兵衛（1901–1974）と、写真家・濱谷浩（1915–1999）の活動に焦点を当てて考察した。木村が秋田の撮影をはじめた当初、その根底にあったのは戦後の農村に顕著に見られた新旧の対立構図を写真に捉えたいという狙いだった。しかし新旧の対立構図を写し出すために木村に選ばれたのは、《市場にて》に写された眉間に厳しいしわをたたえる農婦のような、農民の抱える苦悩やその生活の厳しさを表す被写体ばかりであった。濱谷浩は1956年に写真集『雪国』を、その翌年に写真集『裏日本』を出版する。先行研究でも指摘されているように、写真集『雪国』に収録された写真群が豪雪

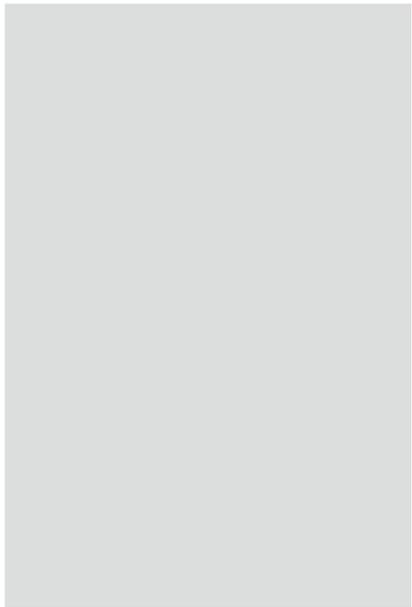
地帯の農村部における生活を日本人の原風景とする視点より撮影されていたのに対し、『裏日本』に収録された写真群は濱谷の社会批判の精神のもと撮影されていた。本節では濱谷が語っている『裏日本』撮影に至った動機を参照し分析することで、濱谷は『裏日本』撮影において冬の豪雪地帯や東北をはじめとする日本海側の農村の生活を、都会と最も乖離の大きい、フォト・ルポルタージュによってその振興に手を貸すべき土地として再発見していたと指摘した。

第三節では、福田豊四郎の作品における雪国、秋田の表現の独自性を明らかにし、また東北を主題にとった芸術家としての福田の位置づけを検討することを目指して、雪国を主題にとった写真家と比較しながら福田の作品を分析した。《春を待つ》（1930）（図1）と木村伊兵衛が1963年に撮影した箱櫃と子守の写真とを比較することで、《春を待つ》において福田は現実にもられる秋田の暮らしを牧歌的に描き替えているということがわかる。

《冬漁》（1941）は、八郎潟の干拓が唱えられはじめたことを受けて描かれた作品である。福田は八郎潟の干拓に対していち早く反対意見を表明していた。福田が《冬漁》において氷下地曳き網漁に勤しむ人々を労働者として描いたことは、秋田の生活を牧歌的に描くことへの問題意識が福田の中で根強いものになっていたためであると推察できる。濱谷浩もまた八郎潟の氷下底曳き網漁業の様子を1955年に撮影している。八郎潟の氷下地曳き網漁業という主題は福田と一致しているが、《氷の下の地曳き網漁》をはじめとする濱谷の写真において、八郎潟で氷下地曳き網漁業に従事する人々の姿は、農村・漁村の生活のうち都市部との大きな乖離を残す光景として、八郎潟の人々が真冬の厳しい寒さの中でも休まず働かなければならないことを社会に提示することを目的に撮影されていた。

終章

本研究では、福田の戦前の作品における主題が、戦後においてフォト・ルポルタージュとして著名な写真家らに被写体として選ばれた風景と類似していることを指摘した。1933年頃既に福田が秋田を牧歌的に描くことに対する問題意識を抱いていたことと、戦後に写真家らが東北をその振興に手を貸すべき土地として見出したことの根幹にはどちらも東北及び農村の生活の実情の厳しさがあった。戦後、写真家らがフォト・ルポルタージュの対象として東北を見出すよりも20年以上前に福田はこうした問題意識を持ち、秋田を画題に取ることをやめる、もしくは《冬漁》のように人々の労働者としての姿を強調して描くという形で表現している。福田の『秋田』における著述や、同時代に福田が得ていたと考えられる情報を参照することにより、福田は東北の生活を日本人の原風景として見出す流れに迎合したというよりも、他の東北に関心を持った作家らに先駆けて、秋田出身の画家という強い自意識のもと制作を行っていたことが明らかとなった。



(図1) 福田豊四郎《春を待つ》1930年、紙本着色・額、208.0×140.0cm、福島県立美術館 [図版引用典拠 『福田豊四郎：その人と芸術』（展覧会図録）山種美術館、1991年、32頁]

東 瑞穂

HIGASHI Mizuho

狩野山雪「瀟湘八景図屏風」と「花卉流水図屏風」―主題と典拠について―

Eight Views of Xiao Xiang and Stream and Flowering Plants by Kano Sansetsu: Subject and Source

美術史領域



はじめに

本論では、狩野山雪筆「瀟湘八景図屏風」と「花卉流水図屏風」（東京国立博物館蔵）の主題と典拠について再考することを目的とする。

狩野山雪（1590–1651）は17世紀京都を中心に活動した狩野派の絵師である。

本図の制作年代は17世紀前半とされ、折りたたんだ際に内側になる「瀟湘八景図屏風」が表側、外側にくる「花卉流水図屏風」が裏側として構成されている。

表側にあたる「瀟湘八景図屏風」（図1）は各扇一図ずつで全8図からなり、各図縦54.9cm×横37.2cm、右から山市晴嵐、江天暮雪、平沙落雁、遠浦帰帆、漁村夕照、煙寺晩鐘、洞庭秋月、瀟湘夜雨の順に配されている。

裏面の「花卉流水図屏風」（図2）は各扇縦87.1cm×横46.7cmで、上半分に流水図、下半分に花卉図が配されている。上半分には湧き上がる水が円弧状に波紋をつくり、所々には水草が浮いている。下半分の花卉図は288区画に分けられており、一扇あたりは6列6段の計36区画から構成されており、そのうち144区画には様々な種類の四季の草花や花木、果実などが描かれている。各区内はさらに緑青や茶などの色粹線で粹取られ、青金箔の方にはツバキやキクといった様々な種類の花と果実が描かれている。

本論では主に表面「瀟湘八景図」について言及し、様式が異なる点について明らかにする。さらに、裏面「花卉流水図屏風」では既に明らかとなっている種を踏まえ、未だ品種が明確にされていない花卉も含めた全120種の特定を行う。また、表裏で構成された本図がどのような寓意を含んでいるのかについて、裏面「花卉流水図屏風」が司馬光の独樂園を表現しているという先行研究と「瀟湘八景図」が宋迪によって創始されたという点を踏まえ、本図が制作される背景に熙寧元年（1068）から元豊元年（1078）における司馬光、蘇軾、宋迪3人の交流とそれを記録するテキストが関係し、さらにそれらが表面「瀟湘八景図」が異なる様式を

用いて制作されることに繋がったのではないかと仮説を立てて考察を進めた。

第1章 「瀟湘八景図屏風」について

第1章では、瀟湘八景図の成立と日本への流入、及び受容についてについて概説するとともに、山雪の「瀟湘八景図屏風」各扇の様式に関わる考察とその順序、及び連歌との関係についてまとめた。

瀟湘とは長江中流にある洞庭湖とそこへ流れ込む湘江と瀟水、そしてそれらを取り巻く山々を含む湖南省長沙一帯の地域である。

「瀟湘八景図」の創始は中国北宋時代の文人画家で官員であった宋迪（生没年不詳）とされ、沈括（1031–1095）の『夢溪筆談』には8つの景観を宋迪が描いたと記されている。

山雪の「瀟湘八景図屏風」については、第1扇から第8扇の間に明らかな筆様の複数の筆様を取り入れられ、向かい合った2扇についてもこれらの様式が完全には一致せず、「瀟湘八景図」における一連の流れに統一性が見られないことが分かった。特に「江天暮雪」、「漁村夕照」、「煙寺晩鐘」には山雪以外の瀟湘八景図にはあまり見られないモチーフと構図が表現されている。これらが中国や朝鮮といった幅広い地域の作品を参考に制作されていること、加えてそれらの中には瀟湘地域やモチーフが持つ「左遷」や「隠棲」といったイメージが含まれていると考察した。そして、このような様式の違いは山雪が「瀟湘八景図」を創始した宋迪を含め、様々な瀟湘八景図のイメージを含めた記念碑的な作品を制作しようとしたのではないかと推察した。

また、山雪の「瀟湘八景図屏風」および「花卉流水図」が制作当初から表裏として構成されたのかは明らかとなっていないが、山雪と深く交流のあった林羅山やその息子の林鶯峰（1618–1680）は徳川幕府の儒者として仕えた人物であり、こ

うした知識階級の上層の人々が本図に関係していると考えられる点、さらに連歌と水墨山水画の関わりと山雪の作品が和歌の題材として公家たちに詠まれていることから、本図が特別な注文の下で制作された作品であった可能性を指摘できる。

第2章 宋迪「瀟湘八景図」および山雪の「花卉流水図屏風」について

表面「瀟湘八景図屏風」の各扇の様式に複数の絵師の影響があることを踏まえ、その創始にあたる宋迪についてはどの程度理解されていたのか、さらに本図が制作された桃山、江戸時代では宋迪が日本においてどのように受容されていたのかについて論じた。

中国において宋迪は存命中からすでにその巧みな画技において名前が記録され、『図絵宝鑑』や『宣和画譜』にその跡を見ることができる他、中国国内では宋迪の「瀟湘八景図」を土台とした作品が制作された記録もあり、宋迪と瀟湘八景図が広く理解されていたことが分かった。

日本国内における宋迪及び「瀟湘八景図」創始の理解に関しては、上記の『図絵宝鑑』や『宣和画譜』、さらに宋迪の「瀟湘八景図」創始を最も早くに記載したと考えられる『夢溪筆談』といった書物が室町時代頃にはすでに日本に舶載されて流通しており、山雪が宋迪の「瀟湘八景図」創始について理解していた可能性を示した。

第2節では裏面「花卉流水図屏風」下半分に描かれた144種類の植物について同定を行った。

桜や梅、菊など品種の違いや特徴の類似する植物の描き分けは非常に巧みであり、こうした細部の表現や品種の描き分けは博物図譜に通じる重要性を見ることができる。また、植物の中には観賞用の花だけでなく薬草類が含まれていることから、『独樂園記』の採薬圃に澆花亭のイメージを追加したという指摘に通じると考え、山雪が司馬光の『独樂園記』を学習し、本図に反映させたのではないかとした。



図1 狩野山雪「瀟湘八景図屏風」東京国立博物館蔵

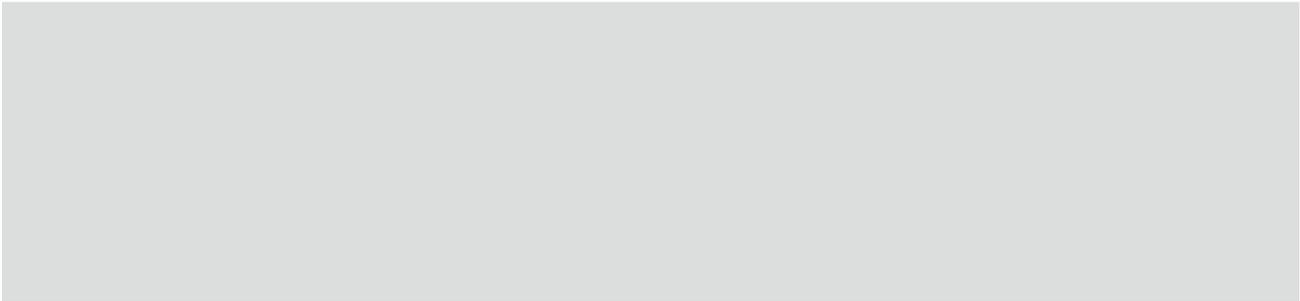


図2 狩野山雪「花卉流水図屏風」東京国立博物館蔵

第3章 「瀟湘八景図屏風」及び「花卉流水図屏風」の寓意

3章では本図の主題の背景として、北宋の司馬光と蘇軾、宋迪の3人の交流があると仮説し、検証した。また、この3名の事蹟が17世紀前半の日本においてどのような受容されていたのか論じた。加えて、「瀟湘八景図」と「花卉流水図屏風」が表裏で構成された理由について考察した。

司馬光と蘇軾は同じ旧法党に身を置いていた他、司馬光の洛陽での生活ぶりに関して蘇軾が言及するなど、頻繁に交流があったことがうかがえる。また、『温國文正公文集』には熙寧8年（1075）から元豊元年（1078）までの3年間における司馬光と宋迪の交流を書いた詩が収められ、司馬光と宋迪が親交をもった可能性があることが分かった。さらに、宋迪が描き、蘇軾が賛をした「瀟湘晩景図」が司馬光の交友の場でやり取りされていた可能性がある。

旧法党に属し、新法の改革によって首都開封を追われた司馬光と蘇軾、部下の

不始末によって免職した宋迪という奇しくも同じ状況に置かれた3人は、司馬光が洛陽に造園した「独樂園」を軸として結びつけることができると考える。3人は司馬光の「独樂園」を中心として交流や作品制作を行ったのではないか。

現時点で宋迪が司馬光の独樂園を訪ねた記録は見つけられていないが、詩や洛陽での司馬光と宋迪の動向を踏まえると、宋迪が独樂園を訪問した可能性は十分あったのではないかと考える。

そして、こうした交流を記録した書物の中には室町時代に五山禅僧たちが多大な関心を寄せた蘇軾の詩集などが含まれている他、山雪と同時期に刊行された司馬光に関する文集があったことから、山雪が3人の交流に関する書物に目を通すことができたのではないかと考察した。

おわりに

以上を踏まえ、本論では「瀟湘八景図屏風」と「花卉流水図屏風」が表裏で構成された典拠として洛陽の「独樂園」を軸とした司馬光、蘇軾、宋迪3人の交流

とそれに関するテキストがあり、その制作意図の中には瀟湘地域における左遷や隠棲、すなわち司馬光、蘇軾、宋迪の政治的な不遇における精神といった寓意が含まれているのではないかと考察する。そして、そのような寓意は本図が複数の様式を用いて描かれていることだけでなく、「瀟湘八景図」と「花卉流水図」が組み合わせられた複雑なかたちを成すことに繋がったのではないだろうか。

本図を制作するにあたって複数の作品及び書籍に関する知識が必須であり、裏面「花卉流水図屏風」の享受者が山雪周辺の知識層であったと推察されているように、やはり山雪単独の制作ではなく、山雪周辺の熙寧年間における司馬光・蘇軾・宋迪の交流とそれを知り得た知識人達が制作に携わっていると考えられるだろう。

^[1] 図版典拠：図1、2「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-12089?locale=ja）を加工して作成]

村嶋 千晶

MURASHIMA Chiaki

17世紀のオランダ絵画に表象された憂鬱 —フェルメール《眠る女》を中心に—

Melancholy in Seventeenth-Century Dutch Paintings: Focusing on A Maid Asleep of Vermeer

美術史領域

17世紀オランダ絵画の憂鬱

17世紀オランダ絵画の憂鬱

17世紀オランダ絵画の憂鬱

序

17世紀のオランダでは、従来の歴史画のほか肖像画、風景画、静物画、風俗画という絵画のジャンルが確立した。それらのなかで風俗画は、日常の一場面を題材にしながら、教訓的な意味が隠されていた。

すなわち、17世紀のオランダ絵画は、日常の有様をそのまま写し描いたわけではないが、当時のオランダの風習や社会的な状況が反映されていることを意味している。それは、ヨハネス・フェルメール (Johannes Vermeer, 1632–1675) の《窓辺で手紙を読む女》(1657–59) のように、手紙が同時代の絵画に描かれることで、モラルを好む市民たちの間に交わされ、当世の社会的な文化が絵画に取り込まれた上で教訓的な意味を示唆していることも関連がある。

このことを踏まえ、本研究で中心に据えるフェルメールの《眠る女》(1656–57)をはじめとする17世紀のオランダ絵画における美德と悪徳の表象について考察する上で、当時広く普及していたエンブレム集（寓意図像集）は重要な手掛かりとなる。たとえば、本研究で参照する、とくにヤーコブ・カツツ (Jacob Cats, 1577–1660) の『結婚』(初版1625) は、女子教育や結婚に的を絞って書かれており、女性がマナーや美德について学ぶために好まれたからである。

本研究では、フェルメールの《眠る女》に焦点を当て、17世紀のオランダ絵画における性的含意と憂鬱質との関連性について再考した。17世紀のオランダ絵画は、多くの作例において女性が描かれていた。それは、当世において家庭を守る存在であった女性たちが性的な欲求の対象とされていたことにも関連しているのではないかと見なすことができる。そこで、《眠る女》の先行研究について列挙していくことに加え、ヤーコブ・カツツの『結婚』を取り上げ、そこに表された恋愛観および結婚観について分析した。それにより、17世紀のオランダ絵画における性的含意と、ジェンダー美術史との位置づけについて論じた。

第1章 フェルメール《眠る女》とその先行研究

《眠る女》に関する重要なモノグラフとして、マドリン・ミルナー・カールの論考が挙げられる。カールは、《眠る女》の画中におけるモチーフと女性の姿勢や身振りが、その女性の恋の行方を表し、17世紀のオランダにおいてはそれらが悪徳を暗示する可能性について言及した。

その中で、カールは《眠る女》がアルブレヒト・デューラー (Albrecht Dürer, 1471–1528) の《博士の夢》(1498–99) から眠りの表現の着想を得た可能性を指摘している。カールは《眠る女》と《博士の夢》の双方における、眠っている人物あるいは目を閉じて眠るようにしている人物が表現されている点そのものに類縁性を認めたのである。

2000年代以降カールに代表される見方には与しない論考が発表されてきた。ウォルター・リートケは《眠る女》に関連づけて、オランダの家事使用人が、しばしば過剰な服装で批判されていたことを指摘している。1681年にアムステルダムで成立した奢侈禁止令では、絹の衣類や宝石を身につけることを明示的に禁止していた。そして、そのことには、オランダ各都市で、使用人と家族の恋愛を禁止する条例や、使用人が噂話をすると罰せられる条例などが制定されており、家事労働者に対する警戒心が強かったことが関係している。また、リートケは、フェルメールが《眠る女》を制作する際に着想を得た可能性のあるニコラース・マースの作例について比較分析を行っている。すなわち、1655年から57年までのマースの作例はすべて男性の訪問者に言い寄られたために自身の職業的義務を怠っている女性使用人が表現されており、他方フェルメールが描いた女性は、鑑賞者に意識が向かないように描かれていることよって、鑑賞者自身が女性の部屋を盗聴するか覗き見をしているかのような効果を得ているとリートケは指摘している。

フェルメールは、《眠る女》以降、《窓辺で手紙を読む女》や《恋文》など複数の作

品に鑑賞者が覗き見をしているかのように見せる空間構成を取り入れるようになった。《眠る女》の前景に斜めに置かれた椅子は、後景の部屋に視線を向かわせるために必要不可欠なモチーフである。椅子に加えて、前景に置かれた絨毯とテーブル、画中画、壁に掛けられた掛け軸の軸棒は、すべて鑑賞者の視線を後景の部屋に導く仕掛けとして機能している。

《眠る女》を所蔵するメトロポリタン美術館では、作品名を「A Maid Asleep」としている。17世紀のオランダでは、一割から二割の家庭で使用人が雇われていたが、使用人を描いた絵画にはどのような意味があり、所有され、鑑賞されたのか。17世紀のオランダでは「医者の訪問」や「恋しい」を主題とする風俗画が珍しくなく、それらは性的含意と憂鬱質の表現の両方において類縁性がある。その限りにおいて、《眠る女》は、17世紀のオランダ絵画のキーワードである恋愛や美德、悪徳のいずれとも相通ずる多義的な主題である可能性があることから、憂鬱質と女性表象、ことに女性の使用人の表現という点に注目して考察を加えるのは重要なことなのである。

第2章 《眠る女》の女性表現について

《眠る女》における描かれた女性の姿の最大の特徴は、肘を突いているところである。頬杖を突き居眠りをするポーズは、多血質、胆汁質、粘液質、憂鬱質という人間の四気質のうちの憂鬱質に関連があることから「怠惰」と同視され、眠っている人の姿に擬人化された。

気鬱な表現として、女性が頬杖を突くポーズは、恋の病にかかりやすい女性の体質を示すモチーフとして表された。

この肘を突いているポーズの作例の一つとして、デューラーの《メランコリア I》(1514) がある。フェルメールをはじめとして、17世紀のオランダ画家による作例と、デューラーの《メランコリア I》に共通している憂鬱質というのは、恋愛および性的含意ということにも結び付くものと考えられる。フェルメールが《眠

る女》を制作する際に、デューラーの《メランコリア I》を直接の着想源としていたかどうかは定かではない。しかし、既にみたように、頬杖を突くという行為が絵画表現において、憂鬱質を意味すると捉えることができることを踏まえると、同様の図像形式と関連性があることは確かであろう。先行研究でも指摘されているように、女性が眠っているのは、泥酔しているが故のことである。しかし、テーブルの上に置かれた林檎や飲みかけのワイングラスが、描かれた女性の恋の展開を示唆する。そこで、仮にデューラーの《メランコリア I》と《眠る女》に関連性があるとすれば、憂鬱さと恋愛に結び付きがあると考えるのは、むしろ自然ではないかと考えられる。

先行研究で《眠る女》としばしば比較されてきた作例として、ニコラース・マース (Nicolaes Maes, 1634–1693) の《怠惰な召使い》(1655) がある。マースの室内描写の仕方、細部にわたる再現描写、そして家庭内の光景における特別な親密さが、ピーテル・デ・ホーホ (Pieter de Hooch, 1629–84) やフェルメールといった画家たちに大きな影響を与えたとその他、「眠っている」というポーズを描いた作例として、他にヤン・ステーン (Jan Steen, 1626–1679) による《怠け者》(1650s) など挙げられる。

第3章 17世紀オランダ社会と女性表象

17世紀のオランダでは、市井の女性たちをめぐる美德や悪徳を主題とした風俗画が多く制作され、流布した。そのことは、同じように当時流行したエンブレム集と少なからず関係していた。「家庭の理想」が定型化されるにあたって、エンブレム集の内容は同時代の社会様態を映し出す鏡であった。

17世紀において、家庭の指南書がオランダ美術にとって重要であることは、以前から知られていた。その代表例が、ホラント州の法律顧問で詩人・モラリストだったヤーコブ・カツツによって1625年に上梓された『結婚』である。このエンブレム集は、17世紀半ば5万部以上が流通し、当時の出版事情からす

れば驚異的な成功をおさめたといえる。『結婚』の特徴は、それが男性向けではなく、女性向けであったことである。16世紀においてラテン語によるエンブレム集は読み書きの素養をそなえた限られた人びとの興味を引くにすぎなかったが、17世紀になると俗語に翻訳されることでラテン語の教育を受けていないネーデルラントの人びとも顧客となった。

『結婚』は、乙女 (Maeght)、恋人 (Vryster)、花嫁 (Bruyt)、婦人 (Vrouwe)、母親 (Moeder)、寡婦 (Weduwe) の6つの章に分かれており、それぞれが女性の人生の特定の段階に捧げられている。カツツの包括的なアプローチは、人生のあらゆる局面における女性の美德、仕事、義務について説教するものであった。

17世紀のオランダにおいてエンブレム集は、若い女性の使用人が性的な対象として絵画に描かれるようになったことと関連がある。既述のとおり、エンブレム集は、俗語に翻訳されたことによって、ラテン語を習得していない市井の人々も読者にした。そこには、女性に対して向けられた教訓的な文章が多く含まれていたが、女性としてあるべき姿が書かれた内容は、同時にまた男性に対してもあるべき姿を示すものであった。

また、フェルメールやマースによる眠っている女性の作例は、女性表象と17世紀のオランダ絵画と密接な関係がある。17世紀の風俗画では、「見通しの空間」の演出によって、覗き見の心理とつながる。それによって、女性たちのいるプライベートな生活をのぞき見る際に覚える視覚的な昂奮にも通じているのである。

そして、フェルメールをはじめとした当世の画家の作例は、女性の魅惑に魅了された文化における中産階級の嗜好に応えるものであった。それと同時に、尾崎彰宏氏が指摘しているように、17世紀オランダ風俗画とは「寓意性と現実性のあわいにある虚構」ということができる。この概念は、17世紀のオランダ絵画における通義的なものであると同時に、2000年代前後にして解釈されるようになった性的含

意と女性表象というジェンダー美術史ということにも当てはめられるものである。

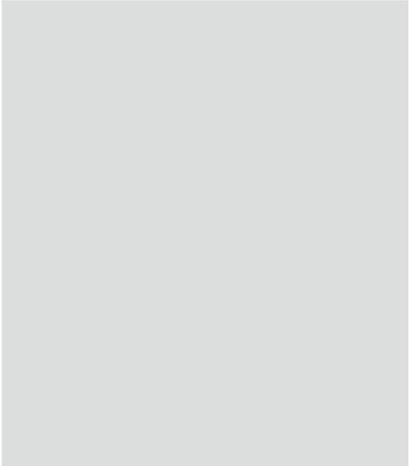
結

第1章では、《眠る女》の先行研究に関して、カールやリートケをはじめとして《眠る女》の女性の恋の展開と17世紀のオランダ社会との関係についての論考が発表された。

第2章では、《眠る女》の頬杖を突いているポーズが、デューラーの《メランコリア I》と関連があることについて論じた。

第3章では、カツツの『結婚』と17世紀のオランダ絵画との関連性について論じた。そこには、女性に対して向けられた教訓的な文章が多く含まれていたが、女性としてあるべき姿が書かれた内容は、同時にまた男性に対してもあるべき姿を示すものであったことを示した。

以上のことから、《眠る女》に焦点を当てることによって、性的含意と憂鬱質という気質には大きな関連性があったと結論付けることができる。それにより、当時流行した風俗画に描かれた家庭内の女性が、オランダの市井の人々によって性的な欲求の対象とされ、それが17世紀のオランダ社会を反映させたものであったと見なすことができる。



ヨハネス・フェルメール《眠る女》1656–57年頃 油彩、キャンパス 87.6×76.5 cmメトロポリンタン美術館（ニューヨーク）CC0 1.0 [https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/]

嶋津 ほのか

ロメイン・ブルックス研究 —1900–1920年代の美術におけるモダニティとレズビアニズム—

The Life and Art of Romaine Brooks: Modernity and Lesbianism in 1900–1920s Art

美術史領域

1910年、ロメイン・ブルックスの自画像。この自画像は、ブルックスの性的・官能的な理想化、あるいは死にゆく儂い女性のイメージという幻想を、現実の不健康な女性の裸体を描写することで、批評的に示しているということが出来る。

はじめに

19世紀末から20世紀初頭にかけて、フランスを中心に活動を行なったアメリカ人画家ロメイン・ブルックス(Romaine Brooks, 1874-1970)は、その人生の大半を国外で過ごし、母国アメリカにてその評価がなされたのは、彼女の死後であった。彼女のレズビアンというセクシュアリティ、また同性の恋人とのゴシップ的な伝記、そして彼女の象徴的な異性装の肖像画といったものに関心が向けられるようになったのは、没後の回顧展が契機である。

20世紀初頭のパリで暮らしたブルックスは、社会的・芸術的地位のある多くの文化人の肖像を残し、中でも周囲のレズビアンの著名人たちを描いた肖像画のシリーズは彼女の代表作となっている。しかしながら、ブルックスは同時代のパリで勃興し、隆盛を極めつつあったキュビズムやフォーヴィスムといった、造形的様式を中心とした前衛のモダニズムの潮流からは距離を取り、自身は19世紀末の唯美主義や耽美主義の系譜を踏襲した作品を制作していった。また、画業前期(1910年代頃)には裸婦画といった主題の作品をしばしば手掛けていたが、1920年代以降は肖像画の制作を中心とした。当時すでに親の資産を受け継ぎ、生計としての作品制作や画家としての大成といったことがらを気にかける必要のなかったブルックスは、主題として軽んじられる傾向であった肖像画ジャンルに専心できたのである。このようなブルックスの態度は、創造性や新奇性、作家性を中心としたモダニズムの美術史観にはそぐわず、故に、ある程度の成功を取っていた彼女の芸術が美術史上の歴史から排除ないしは高評価を得られない要因となっていた。

本研究では、ブルックスが美術史上曖昧にされてきた経緯を明らかとすると同時に、革新性や新奇性、新しい造形的様式を中心とした旧来的なモダニズムの指標とは異なる視点で彼女の作品を検討することで、セクシュアリティに関わる彼女の表現意図を明らかとし、20世紀モダニズムにおける彼女の位置付けを図るものである。

第一章

第一章ではブルックスの生涯を概観する。富裕な家庭に生まれながらも、母親からの虐待やネグレクトといった不遇な少女時代を送ったブルックスであるが、母親の死により若くして遺産相続人となり、以降は金銭的問題に直面することは無くなった。こうした特異な環境は当時の女性画家にとって重要であり、ブルックスの画業においても特筆すべき点である。この頃から1910年代末に至るまで、ブルックスはイタリアの詩人、作家であるガブリエーレ・ダヌンツィオをはじめとして、さまざまな人と交際関係を結んだようである。詩人ルネ・ヴィヴィアン、ダンサーであるイダ・ルビンシュタイン、そしてアメリカ人詩人ナタリー・バーネイなどの女性芸術家たちと恋人の関係となり、多くの場合作品のモデルとして彼らの肖像を描いている。中でもナタリー・バーネイは、しばしばバーネイが他の女性と関係を持ったにも関わらず、二人はほぼ50年間交友を持ち続け、一つの家に住んでいた時期もあった。また、ロベール・ド・モンテスキューといった世紀末の文化人、芸術家との交流を盛んにし、一方で前衛の画家たちとは全く交流を持たなかった。

1910年、ブルックスはデュラン・リュエル画廊での初の個展を成功させ、芸術家としての地位を確立することとなる。1914年、第一次世界大戦が勃発すると、当時の交際者であったイダ・ルビンシュタインとともに戦地の支援に向かい、兵士の救護活動などを行なった。このことでブルックスはのちにレジオン・ドヌール勲章を授かり、彼女の1923年の自画像にはこの勲章が胸に描き込まれている。画家としても順調に活動が続いており、複数の作品がリュクサンブール美術館に買い上げられた。1920年代は円熟期にあったと言え、バーネイのサロンに集まったさまざまなレズビアンの芸術家たちの肖像画を精力的に描いていき、それら作品の多くはのちにブルックスにとっての代表作となった。以降1920年代から

30年代にかけて、定期的に彼女の作品は展覧会に出品され、ニューヨーク、パリ、ロンドンなどで個展も開かれている。

しかし1930年代に入るとブルックスは絵画制作をほとんど行わなくなり、ドローイングの制作をし始め、同時に回想録*No Pleasant Memories*を執筆し始める。

第二章

第二章では、裸婦画、室内装飾、肖像画等の画題ごとに作品を取り上げ、ブルックスの表現意図を探る。

ブルックスは1910年に《白つつじ》などの裸婦画を制作している。本作は1910年にパリのデュラン・リュエル画廊で開かれたブルックスの初の個展に出品された作品でもある。個展は成功を取めたが、女性画家が描いた女性ヌードが展示されていることがセンセーショナルな話題を呼んだことも事実である。ブルックスの作品は控えめで抑制的な色彩が特徴的であり、伝統的な女性ヌードの慣習に従って描かれている点も特筆すべき点である。

女性身体の理想化は、歴史画が衰退し、女性ヌードが増大した19世紀アカデミズムに顕著であるが、こうした身体のフェティッシュ化は、女性のセクシュアリティを封じ込め、客体化することに依存していると言える。ブルックスは、このような女性ヌードにまつわる諸議論が交わされるよりも遥か以前に作品を制作しているが、彼女の作品、中でも裸婦画においては、理想化される女性身体の問題に対して抗うような表現が指摘できる。

世紀末的な病弱な女性のイメージを借用しながらも、ブルックスの裸体画は一切の脚色や理想化を拒む現実の女性の裸体が描かれており、女性ヌードの性的・官能的な理想化、あるいは死にゆく儂い女性のイメージという幻想を、現実の不健康な女性の裸体を描写することで、批評的に示しているということが出来る。

そしてブルックスは、その白と黒の階調からなるキャンパスからもわかるようにホイッスラーから大きな影響を受け、そのほかにも、ピアズリーなどの画家を

想起させる「古風な」象徴主義を好んだ。例えば、ブルックスの《自画像》(1923年)などの一連の肖像作品は一昔前の1890年代に描かれた肖像画と強い類似性を持っている。また最新に仕立てたスーツに身を包んだスタイリッシュな人物を登場させることでダンディズムを表現し、ブルックス特有の抑制的な色調、幽玄な雰囲気 の背景は、当時では流行遅れであった退廃的な世紀末の表現の影響下にある。ブルックスが好んだのは、当時のモダニズムにおけるキュビズム、フォーヴィスムといった革新的な形態や色彩とは対照的な、模倣的で、古い芸術の様式であった。例えば、ナタリー・バーネイを描いた肖像は、伝統的な四分の三正面像をとり、ドレスや背景の家など、彼女の裕福さを示す細部がリアルに描かれており、原稿や馬のミニチュアなどの小物は、バーネイの詩作と乗馬への情熱を表している。馬はさらに、彼女のレズビアン中心の有名なサロンを暗示している。バーネイの人生に関する多くの情報を寓意的に表している肖像は、画家のオリジナリティや作家性よりもモデルの個性が先んじているという点において、モダニズムの時代においては忌むべき描き方であったが、ブルックスはあくまで個人のアイデンティティを表現することに拘ったのである。

おわりに

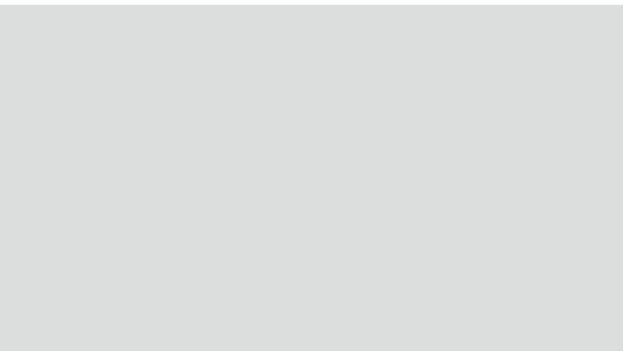
ブルックスの長年のパートナーであったナタリー・バーネイは、ブルックスの芸術面でのパートナーでもあった。両者は芸術論を共有しながら、互いの作品についてコメントしあうこともあったようである。ブルックスの芸術に見られる過去の様式への拘泥はバーネイらにも共通して見られる特徴だが、彼女たちは戦略的な理由から意図的に退廃的な様式を用い、あえて現代の最新の様式を無視したと考えることも可能である。彼女たちのある種の古臭さや、ホイッスラーや他のデカダンの画家を模倣するという行為は、レズビアンの女性たちが自分たちのセクシュアリティを公にし、確認しようとする試みの一巻であり、その過程には、自分た

ちのセクシュアリティを一般的な異性愛から差異化し、その差異を社会的に認知される形で体现することも含まれている。ブルジョワ女性にとって、真の女性の性的言説は存在せず、女性の性についての言説は男性による言説—ポルノや、文学、性科学—があるだけであった。女性が、自らのセクシュアルな領域を公言するためには、男性の衣服に身を包んだレズビアンとして、男性の世界に入り込む必要があった。このように、男性の衣服を身に纏うということは、中流階級や上流階級のレズビアンがお互いを認識するための視覚的コードであったのだ。しかし、レズビアンのセクシュアリティが公的に構築されたのは、男性の同性愛よりも約30年後であることは重要である。おおよそ19世紀末には「近代的」な男性同性愛者のアイデンティティが確立されつつあったが、女性同性愛者がそれに匹敵する明確なレベルに達するまでには、もう一世代かかることとなる。レズビアンのアイデンティティは明確に定義されておらず、レズビアンの文化は男性に比べればごくわずかにしか存在していなかった。そうした状況下では、ボードレールのようなデカダンや象徴主義の詩人によって表現され、1895年のオスカー・ワイルドの裁判によってさらに可視化される同性愛文化の先駆的存在は、バーネイやブルックスのような芸術家に、レズビアン独自の文化的アイデンティティを構築する上で の規範を与えただろう。バーネイとブルック

スは、ワイルドのエピグラムを引用したり、ダンディの衣装を身にまとうことで、周縁的で逸脱した違法なセクシュアリティという男性同性愛者の文化的指標を意図的、そして戦略的にトレースしているのだ。

ブルックスの裸婦や肖像画といった、これまでに述べた作品を検討していくと、女性のヌードを描いた作品では、画業の初期からすでに色彩やスタイルの選択によって、それまでの美術史上の伝統的な作品をフェミニズムの観点から更新しつつ、その芸術的慣習に挑戦している。後の肖像画ではレズビアンというジェンダー・アイデンティティを肖像を通じて可視化し、表現していく。これらの作品は、ブルックスが伝統的な手法で絵を描く一方で、芸術や社会における女性の役割にさりげなく挑戦していたことを証明してるだろう。

ブルックスの芸術は、造形的様式を中心とした前衛のモダニズムの潮流からは距離を取り、前時代の様式に拘泥し、またダンディズムのような一世代前の文化を踏襲することで、新奇性、あるいはオリジナリティを重視する前衛の流れからは取り残され、古い芸術として捉えられた。しかしその実、フェミニズム的な意識を反映させ、またレズビアンのアイデンティティを描くために、旧来の造形語法を用いることこそがブルックスの戦略であり、新たなセクシュアリティの表現という、ブルックス特有のモダニティが表現されていると言えるのではないだろうか。


 ロメイン・ブルックス《白つつじ》(Azalées Blanches) 1910年 油彩・カンヴァス、151.1×271.7 cm ワシントン D.C.、スミソニアン・アメリカン・アート・ミュージアム 図版引用典拠：Smithsonian American Art Museum, *Azalées Blanches (White Azaleas)*, https://americanart.si.edu/artwork/azalees-blanches-white-azaleas-2869 (2023/11/08).

大月 綾子

文化芸術活動に資するコーディネーター育成の要件分析ついて ―社会課題解決の視点から―

A Research on the Requirements for Developing a Coordinator Contributing to Cultural Art Activities: From the Perspective of Addressing Societal Issues

芸術支援領域

「文化芸術活動の現状と課題について」を執筆した。また、活動による効果測定が困難であり、資金獲得や継続のための客観的評価が難しい。

序章 近年、アートの力を社会に活用しようという試みは民間企業、行政、公益法人等さまざまなところで行われている。経済産業省は「アートと経済社会について考える研究会」を発足し、アートが需要サイド（「企業・産業」、「地域・公共」、「流通・消費」、「テクノロジー」）に対して、効果・効能等を受けるような好循環・エコシステムの設計について検討し、公表している。しかし、アートをはじめとした文化芸術活動全般については、営利を目的としていなかったり、それ自体では利益を生み出さなかったりすることから、補助金・助成金等の資金、人材不足などの理由により継続が困難となる場合がある。そこで、本研究では、経済的、社会的側面から文化芸術活動を継続、実施につなげるための要件を分析し、それに資するコーディネーターを育成するための方法論仮説と今後の課題を考察することを目的とする。

第1章 文化芸術活動に関わる先行研究 文化芸術活動の現状と課題について、経済的な課題、社会的な課題に分けて調査を行った。初動期の主催は行政、地域組織、地域住民、大学、作家、美術館、アート組織等に分類されるが、近年では民間企業や個人、フリーランスが主催のものも見られるため、それらを追加して調査した。

先行研究は①経済的側面、②社会的側面から、以下にまとめられる。①経済的側面…継続性が見られる活動は、行政と美術館が主催のものである。また、活動による効果測定が困難であり、資金獲得や継続のための客観的評価が難しい。②社会的側面…市民のアートへの関心が低く、活動をしても鑑賞されないケースや、集客につながらないケースがある。現状の課題をふまえて、文化庁の文化審議会文化経済部会においても、文化芸術活動のエコシステムを作るにあたり、芸術領域のみならず、経営やマネジメントなど広い視点からの知見者の関与を促すこ

と、アカデミアとビジネスという異なる諸主体がつながり、協働する仕組みを創出することに言及している。以上から、文化と経済の好循環をマネジメントするコーディネーターの育成が求められる。

第2章 関係者へのインタビュー及びアンケート調査、参与観察調査 第2章では、文化芸術活動が実施や継続、拡大するための成功要因と課題を探るため、関係者へのインタビューを行った。関係者は、(i) 主催：行政、企業、大学、地域住民、作家、アート組織等、(ii) コーディネーター：主催団体所属、個人運営、フリーランス等、(iii) 作家:画家、演劇家、音楽家、書家等、(iv) 一般市民:地域住民、域外住民等に分類される。尚、(iv) に関しては一般市民の母数が多いことから、中村・土肥（2013）の研究や、文化庁の市民への調査を参照した。これら (i) ～ (iv) のアート業界の関係者への46名にインタビューを行い、簡易的に意見を頂戴するためのアンケート調査に28名（内2名がインタビュー協力者）、計72名の方に協力していただいた。参与観察を含めたインタビュー等から、プロジェクト推進者が文化芸術活動を継続するためには、経済的な側面と社会的な側面から、下記の項目を実行することが必要であると抽出された。

①経済的側面…継続的に資金を獲得し続けるサイクルを設計する。・団体、企業など…運営母体や地方行政から継続的に資金を獲得する。助成金、補助金を獲得する。・個人…アルバイトや契約社員、正社員として働き、資金を獲得する。助成金、補助金を獲得する。特に、補助金の獲得に際しては、主催者が置かれている社会的背景によって、着目すべきポイントが異なることが見出された。具体的には、都心と地方とで以下のような差異が認められた。－都心…多くの団体・大企業も助成金を申請しており、書類上で審査されるため、個人は不利な場合がある。

－地方…地方行政の職員がアートに関して詳しくないケースがあり、直接コミュニケーションをとることが可能な場合がある。②社会的側面…作家や市民と、お金以外での信頼関係を構築する。・お互いに協力し合える関係になる。直接声をかけて市民とコミュニケーションをとることが、最も集客につながる。・集客力のある人と、将来性のある人を組み合わせるなどして、企画を工夫する。・地域の人にアートによる表現を体験してもらい、当事者になってもらう。また、コーディネーターの育成に関しては、少数精鋭となってしまう、業務を行いながらの育成となってしまうことが挙げられた。専門的な人材の採用については、ほぼ全ての組織が知り合いから経験者を採用していた。

第3章 他業界における成功要因 第2章におけるインタビュー結果から、社会益はあるが、牽引者（コーディネーター）がいないと進まない事案について、関係者は(A) 発信者・問題提起者：発信する主体、発信のみをする人等、(B) 受益者：体が不自由な人、社会的弱者、健全な市民、文化レベルの高い市民等、(C) お金の出し手：国、自治体、大企業、C F（個人）、富裕層、ファン等、(D) コーディネーターにまとめられる。(C)については、立場、役割によって市民や国民、株主、家族、親族等に活動の詳細や効果に関する説明責任がある。第3章では、(A)、(B) をつなげるために、(C) もしくは(D) の役割を担っている人にインタビューを行った。以上の役割を担う人への調査結果を以下にまとめる。

①経済的側面・国、行政からの予算は変わらないが、時代の流れによって民間では時給が上がり、人手不足となっていることが明らかとなった。また、利益を出しても、その分予算が減らされてしまうため、機械の導入などをして工夫していた。

効果測定については、各団体や人によって目標が異なるため、それぞれの目標を明確にした上で、目標に応じた各項目を設定し、その指標を数値化することで、事業を実施したことによる結果をより客観的に明確にすることが考えられる。②社会的側面・市民が企画したものを安全に管理、遂行できるように調整することで、地域の住民がライブイベントを共にするような愛される場所となっている成功事例があった。場所を設計することで、地域におけるコミュニケーションが自発的に発生する。

第4章 文化芸術活動を企画・運営するための方法論仮説 これまでの先行調査において、文化芸術活動を継続させる際に、自治体等の助成金がなければ、多くのプロジェクトで継続困難であることがわかっている。一方、文化芸術活動をより一層発展、展開させるためには、これまでの活動になかった新たな手段の導入、または、実行を支援するコーディネーターの新たな活動を試みることが必要と考える。

その手立てとして、(A) 社会課題解決のための支援機能としての芸術活用、(B) その他の分野（NPO 活動等）における成功事例を抽出し、それを文化芸術活動へ適用していくことに対するナレッジの蓄積・共有を図ることが重要と考える。また、社会益はあるものの一義的に受益者が費用負担することが困難であり、公的資金以外からの資金によって活動継続している事例について、そのポイントを抽出していく事例の共有とナレッジの蓄積が重要と考える。

加えて、これまでのインタビュー結果から、公的資金以外の第三の資金の出し手の存在と確保が、活動継続には重要な要素であることが明らかになってきた。具体的には、この時の成功要件には以下のようなポイントが重要であると見出され、その効果を最大化するような設計を行うことが必要と考える。

(1) 社会益をもたらすことが期待できる、地域範囲の設計 (2) 資金の出し手の抛出タイミングと額、一過性と定期性の適切な設計 (3) 資金の出し手間同士のコミュニケーションの設計 以上、これらの要素は、プロジェクトを成功裏に導くコーディネーターの具備すべき設計スキルとなり、コーディネーター育成の基礎となると考える。特に、単独の文化芸術活動よりも、社会益をもたらす様々な活動に並走する形での芸術活用の効果を見出すことも重要な要素であると考えている。

終章 本研究では、序章から第4章までのインタビュー調査に54名、簡易的に意見を頂戴するためのアンケート調査に28名（内2名がインタビュー協力者）、計80名の方に協力していただいた。先行事例も踏まえて、本研究からコーディネーターの役割は下記の二つにまとめられる。①プロジェクトを成功させる要件 1. アートの日常化（地域とのつながりを創出するコミュニケーション） 2. 表現者・発信者の見える化 3. コラボレーション ②プロジェクトを継続させる要件 1. プロジェクト資金を継続的に調達すること 2. 目標設定とKPI 設定を適切に行うこと 3. 資金の出し手のリスト化

上記を満たすコーディネーターの育成のためには、ロールプレイングやワークショップフィールドワークによる実践、現場でのプロジェクトの参加等が役立つことが示唆された。

今後取り組むべき課題として 当初、本調査研究をスタートさせた時点では、作家をはじめとする表現者・発信者の支援、並びに、彼らの社会スキルの向上を施すことによって、アートの力がより一層社会に展開されるという仮説を持っていた。

しかしながら、インタビューを通して、アートの力を社会で活用するためには、コーディネーターの存在がより重要であることが明らかになってきた。一方で、コーディネーターが体系的に教育、育成される機会も今回の調査からは限られていることが認められた。社会には現場最前線で活躍するコーディネーターが存在するものの、コーディネーター自身の横の繋がりが乏しいため、成功事例やノウハウなどがナレッジとして蓄積、及び、共有が上手くなされていないように感じている。

ナレッジについては、①プロジェクト内部の成功要素、②継続した資金調達方法、③プロジェクト外部の成功要素、の3つの軸が考えられる。

③のプロジェクト外部の成功要素の代表例としては、自治体向けに説明責任を果たすためのストーリー実績の共有や、新任担当者向けの芸術に関する専門知識付与など、こちら側からの積極的なアプローチが必要であることが見出された。今後取り組むべき課題としては、これらのコーディネーター連携の場作りとして、中長期的な育成のための組織化も検討に値すると考える。また、現場での実践と学びを繰り返してコーディネーター業務を行うことで、社会課題解決に資する文化芸術活動を継続させることに貢献できるのではないかと考える。

本研究が、芸術活動を継続したいと思っている作家、コーディネーター、一般市民にとって、少しでも役に立てれば幸いである。

大森 春歌

OMORI Haruka

保育・幼児教育施設における造形ワークショップの意義と課題

A Study on the Significance and Issues of Art Workshop in Childcare and Early Childhood Education Facilities

芸術支援領域

大森春歌

大森春歌

大森春歌

本研究は、日本国内の保育・幼児教育施設へ継続的に造形講師が出張し、子どもを対象として造形ワークショップを行う意義と課題を明らかにすることを目的とする。

本研究では、「造形ワークショップ」を、「講師やファシリテーターのいる活動を行う場で、画力の向上や知識の習得が主な目的ではなく、コミュニケーションや個々の過程を重視するもの。かつ、参加者が主体となり、共同で学び合う双方向的な創作の場」と定義し、外部から保育・幼児教育施設に定期的に出張し造形ワークショップを提供する、造形講師を研究の対象とする。

保育・幼児教育施設における造形ワークショップは、単独あるいは少人数で運営を行うことが多いため、実践者である造形講師の課題解決は自己完結している傾向がある。そのため本研究では、造形講師の課題を共有するとともに、その解決策を調査し検討することで、造形講師の困難を減少させる。また、造形講師の導入を提案することを通して、さまざまな課題を抱える保育者の負担を軽減し、保育・幼児教育施設の造形活動を充実させることが期待できる。また、客観的に課題の解決の糸口を提案することで、保育・幼児教育施設内外で子どもが造形活動に親しむことができる場の拡大に寄与することを本研究の意義とする。

すでに保育現場の造形活動を対象にした先行研究では、保育・幼児教育施設における造形活動には、さまざまな課題があることが示されているが、その解決策として示されているのは、保育者の研修の充実の必要性や、単発の造形活動の実践と提案などに留まっている。本研究では、それら保育・幼児教育施設における造形活動の課題を改めて調査した上で、その解決策の一つとして、具体的に継続的な造形講師の出張を挙げ、複数の観点から調査をする。

第1章

保育・幼児教育施設における造形活動

の位置付けを探るため、幼稚園教育要領、保育所保育指針、認定こども園教育・保育要領の変遷を分析した。『幼稚園教育要領』を見ると、1998年の改訂では、子どもが主体的に表現を楽しむことが重要視されるようになり、2008年の改訂では、造形活動において、制作過程を重視し、他者との交流を促すことが目指されていることがわかる。さらに、2017年の改訂では、自然とかかわり、五感を働かせるという点がより強調された。他方、『保育所保育指針』においては、1999年の改訂で、様々な素材に五感を使って気づくことや保育士等や友達と共同することなどが、発達に合わせて様々な表現で、具体的に記載され、2008年の改訂で、五感を使って身の回りのものに親しむという点が強調された。2017年の改訂では、五感を使って対象に接することや、美しいものに感動する心を育むことがより具体的に記述されている。また、『認定こども園教育・保育要領』では、2017年の改訂で、自然と関わりをもつことや、より五感や感覚を重視した造形活動が目指された。

これら、3つの指針の変遷を見ると、改訂を追うごとに、制作過程に焦点が当てられ、他者と共同しながら五感を働かせて自然などの対象と関わる双方向的な造形活動が目指されていることがわかる。このような動きから、時代と共に、保育・幼児教育施設で求められている造形活動と、造形ワークショップの特徴との親和性が高まってきているといえるだろう。特に、2008年の改訂では、他の幼児の表現に触れることや、表現する過程を大切にすることが具体的に記載されており、造形ワークショップとの親和性の高さがうかがえる。この2008年ごろは、造形ワークショップ研究の興隆期といえる時期とも重なる。

加えて、2017年に改訂された3つの要領・指針の内容と、造形ワークショップの定義や特徴を比較すると、「協同」「双方向性」「制作過程」の面から共通点を見出した。また、中野（2001）がワーク

ショップを語る上でのキーワードとして挙げた、3つの語「『参加』『体験』『グループ』」⁽¹⁾も、それぞれの要領・指針の中に重要なキーワードとして登場し、親和性を見出すことができる。

これらは、保育・幼児教育施設において目指されている造形活動を、造形ワークショップの実施によって実現できるということを示しているといえる。

第2章

保育・幼児教育施設を対象に行われた調査の参照に加え、保育者を対象に質問紙調査を実施し、造形活動の現状と課題を明らかにした。保育者の労働環境には多くの課題があり、労働時間の長さ、それに対する給与の低さ、ストレスの多さなどが挙げられる。保育者にストレスの要因を問うた調査では、資源不足が最も多い回答を集めたことを示した。このような現状は、造形活動の優先順位を下げ、保育者によって活動を充実させる余力を失わせる結果につながっていると推察した。資源不足には、造形活動を担う保育者の人手不足や、画材や素材にかかる材料費の不足が含まれていると考えられ、造形活動の規模や内容を制限し、保育者の理想とする造形活動を実現できないという現状につながっていると考えられる。

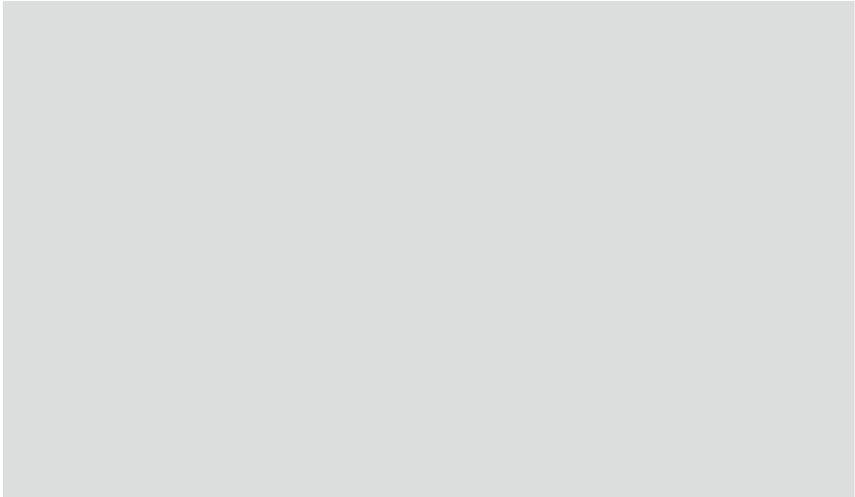
また、筆者が保育者を対象とした質問紙調査を行った結果、全体的に園児の主体性を尊重し、園児が楽しめることやのびのびと取り組むことを保証したいという理想をもっている保育者が多いことが明らかになった。一方、造形活動の課題について、「課題を感じることはない」と回答した者は一人もおらず、保育者個人の努力や工夫で変えられる項目が上位にきていたことから、保育者はみな少なからず課題を感じている中で、現場にいる保育者の努力や工夫で、造形活動をより良くしようという意識が高いことがわかった。また、造形活動に使用する画材や素材について、購入や活用に悩みを抱えている保育者が多いことも示した。

第1章で保育・幼児教育施設の要領・

指針を見てきたが、「表現」領域の中で何度も「保育士等」「教師」「保育教諭等」という言葉が登場した。それらは、それぞれの施設における保育者を指しており、子どもとかかわる保育者は、造形活動において、子どもたちの表現を受容し、双方向的な関わり方をする存在として必要不可欠であることが示されていた。しかし、本章で示したように、保育者には理想とする造形活動を実施する余裕がない場合も少なくない。既述の通り、保育・幼児教育施設で求められている造形教育と非常に近い特徴を持つ造形ワークショップは、当該の施設において、造形活動を充実させる役割を担う。これらを踏まえ、要領・指針に登場する保育者の存在を、保育・幼児教育施設で造形ワークショップを行う造形講師に置き換えることもできないだろうか。筆者は、保育・幼児教育施設において造形活動を提供する大人を、保育者に限らずとも、保育者と協働して子どもに接する造形講師が担うことで、現場の課題を解決することができるのではないかと提案した。

第3章

前章の課題を踏まえ、造形ワークショップの実施を担う造形講師に焦点を当て、造形講師と、それを受け入れている園長を対象に聞き取り調査を行った。調査において挙げた意義としては、「外



わること」と「幼児に対する造形ワークショップに関わること」の2つに大別した。前者には、保育者との関係性や、日常へのつなげ方などが挙げり、後者には、安全性と自由度の確保などが挙げった。加えて、この2つの種類の課題が複合的に交わり合いながら発生する点に、保育・幼児教育施設における造形ワークショップの独自の特徴があると導き出した。

第4章

実際の事例を通じて、課題の対応策と造形講師の出張に関わる条件を明らかにした。保育・幼児教育施設における造形活動と造形講師が出張して行う造形ワークショップの条件としては、保育者と造形講師の関係性の構築が挙げられる。そのために、造形講師による日常的な保育者との意思疎通の努力や、保育者に向けた研修会の実施などは、解決の糸口となりうる方法の一つである。そのような取り組みが、継続的な造形講師の出張および、保育・幼児教育施設における造形活動の充実につながる。一方、造形講師の出張に際しては、保育・教育と美術の専門性の両面が必要とされ、継続的な関わりが可能である施設側との需要が一致した状態で、その認識の共有が重要であるといえることが明らかになった。

以上のことから、保育・幼児教育施設における造形ワークショップは、幼稚園教育要領等において目指されている造形活動の実現ができ、造形講師が保育者の不足を補う協働関係になりうることや、子どもたちが講師と継続的な関係を築けることなどに意義があった。しかし、造形講師の知名度の低さは課題であり、今後その価値が認知されていくことで、造形講師の存在が広がり確立されていくと結論づけた。

^[1] 中野民夫『ワークショップ―新しい学びと創造の場―』岩波書店、2001年、p.11

幼児を対象とした抽象芸術の鑑賞支援に関する一考察 ―フレーベルの恩物を糸口としたツールの開発と実践から―

A Study on Supporting the Appreciation of Abstract Art for Young Children —From the development and practice of tools using Fröbel’s Gifts as a clue—

芸術支援領域

本論文は、幼児を対象とした抽象芸術の鑑賞支援に関する一考察として、フレーベルの恩物を糸口としたツールの開発と実践から、その実践的意義について検討する。

序章

今日の美術館では、ワークシートなどの鑑賞用ツールの活用やギャラリートーク、対話型鑑賞プログラムが鑑賞支援として実践されている。しかし、それらは小学生以上を対象としたものが多く、幼児が美術館でプログラムに参加したり作品を鑑賞したりできる機会は比較的少ない。また、幼児の鑑賞支援に関する先行研究では、幼児を対象としたプログラムの具体的な方法論や実践的な研究が少ないことが指摘されている。この課題に対する解決のアプローチとして、幼児が馴染み深い玩具で遊ぶ活動と美術館における鑑賞体験をつなぎ合わせることによって、幼児がより芸術に親しめる契機となり得るのではないかと考えた。特に、2017年に愛知県の豊田市美術館で開催された造形作家・岡崎乾二郎企画の「岡崎乾二郎の認識 抽象の力ー現実(concrete)展開する、抽象芸術の系譜」では、19世紀のドイツの教育者であるフリードリヒ・フレーベル(Friedrich Wilhelm August Fröbel, 1782–1852)が考案した教育玩具の恩物(独:Gaben, 英:Gifts)と抽象芸術作品を同じ部屋に配置し、双方の結びつきを意識させる展示方法が見られた。これを起点に、本研究では、フレーベルの恩物を糸口とした幼児向けの鑑賞支援ツールの開発及び実践を通して、鑑賞と遊ぶ活動を交えることで起こる相互作用を分析し、ツールを活用することの有効性や課題について明らかにすることを目的とした。

第一章 フレーベルの教育思想

第一章では、フレーベルの教育思想と恩物の概要について文献調査を行った上で、現代におけるフレーベル教育の実践を明らかにするためにフレーベル西が丘みらい園で聞き取り及び実地調査を行った。世界初の幼稚園を設立したフレーベルは、子どもたちの自己表現や創造的活動の衝動を支援し、身の回りのものを観察しながら外的世界との結びつきを意識させるための教育玩具として恩物を考案した。そこでは、子どもの主体性を育てることに

主軸が置かれ、子どもに芽生える衝動や能力を遊びによって伸ばすことが目指された。以降、恩物の使用法に対する検討や後世の教育者らによる玩具研究の発展によって、現代ではフレーベルが生きた時代に比べて遊びや玩具の種類も豊富となった。しかし、子どもの主体性を育む幼児教育・保育は今もなお目指されている保育の基本方針であり、フレーベルの教育思想が幼児教育の基盤に据えられていると言える。フレーベルの教育思想を継承し続けるとするならば、時代や場所に即した方法で批判的検討を重ね、子どもの主体性や自己表現の能力を伸ばせる環境を検討しながら実践する必要があると明確になった。

第二章 フレーベルの教育思想・恩物と芸術の結びつき

第二章では、フレーベルの教育思想と20世紀前半の抽象芸術の結びつきに関して文献や作品資料を用いて調査を行った。注目に値するのは、フレーベル教育が世界に拡大していく時期と、抽象芸術を確立した芸術家たちの幼少期が同時代という点である。中でも、ノーマン・ブラスターマン(Norman Brosterman)と岡崎乾二郎による研究では、芸術家たちが幼少期に恩物で遊んだ経験に着目し、彼らの表現に見られるフレーベルの教育思想や恩物遊びとの共通点について示唆されている。

本研究では先行研究の指摘に依拠し、抽象芸術を先駆的に手掛けたワシリー・カンディンスキー(Wassily Kandinsky, 1866–1944)と、大正期の版画家である恩地孝四郎(1891–1955)の1910–1920年代の制作活動を中心に取り上げ、作家個人の経歴と表現を精査しながらフレーベルの教育思想との結節点を交差的に検討した。

恩物は、結晶を由来とした幾何学的形状をしており、いわば抽象芸術に見られる幾何学的表現との視覚的な類似性が指摘できる。しかし、恩物が影響を与えたのは色や形の視覚的情報だけではなく、身体行為を伴って事物の性質を触覚的に理解しながら遊ぶ過程とも言え、特に、カンディンスキーと恩地の表現における

検討を通して、第7恩物の色と形を構成する遊び方や、抽象芸術における制作プロセスが通底していると明らかになった。

第三章 鑑賞支援ツールの開発と試用

第三章では、恩物の理論を応用した鑑賞支援ツールを作成し、つくば市立吾妻保育所の年長児(5–6歳児)を対象としてツールの試用と参与観察を行った。

鑑賞支援ツールは第7恩物を基礎として、アメリカのニューヨーク近代美術館で活動をしていたビクトル・ダミコ(Victor D’Amico, 1904–1987)の美術教育玩具(Art Teaching Toy)や、認定NPO法人芸術と創造協会主催のグッド・トイの指標を参考にデザインや使用法を検討した。素材には木材であるMDFを使用し、各パーツとボードをマグネットにして色と形を繰り返し構成して遊べるデザインに仕立てた。

参与観察の中で、幼児が自分なりの世界のイメージづくりに没頭する様子と、色と形の特徴に気づいて構成を楽しむ様子が見られた。遊び方の過程を細分化すると、①ツールの色や形から着想を得て自分の世界観を構築していく遊び方(ツール→幼児)、②自分が作りたいイメージを想像してから色と形を組み合わせ始める遊び方(幼児→ツール)、③色と形を組み合わせる過程で意図しなかったイメージと出会い、そこから新しい世界を生成する遊び方(幼児⇄ツール)という、遊ぶ過程における触発の方向性にも違いが見られた。

参与観察の分析から、ツール遊びが視覚的かつ触覚的な導入となり、抽象芸術作品の色と形の鑑賞促進につながるのではないかという点と、ツール遊びの過程でコミュニケーションを取ることで対話型鑑賞の活発化にも作用するのではないかという仮説を得た。

第四章 美術館における鑑賞プログラムの実践

第四章では、鑑賞支援ツールを用いた対話型鑑賞プログラムを鹿児島市立美術館において実施し、記録と保護者アン



図1 自作の鑑賞支援ツール

ケートのテキストマイニングをもとにツールの効果を分析した。

鑑賞プログラムは、ツールで遊ぶ活動を作品鑑賞の前後で入れ替えた場合に相互作用に違いが見られるのかを検討するため、①鑑賞→ツール遊び、②ツール遊び→鑑賞という2通りの方法で4–5歳児を対象に実施した。鑑賞作品には、鹿児島市立美術館の所蔵作品の中でも色と形の表現が特徴的である、空田たけを《月夜の馬》(制作年不詳)、ワシリー・カンディンスキー《二つの黒》(1941年制作)、ソニア・ドローネー(Sonia Delaunay)《リズムー色彩No. 816》(1936–1973年制作)の3作品を選定した。

11名の参加者の中から顕著に相互作用が見られた事例として2名を抽出し、より詳細に分析を行った。その結果、①鑑賞→ツール遊びの場合では、最初に作品鑑賞をすることで思考力と想像力が掻き立てられ、作品や対話の内容に触発されてツール遊びをする場合がある点や、作品を鑑賞した後に自らも手を動かすことにより、創作意欲を満たせる点が明らかになった。

②ツール遊び→鑑賞の場合では、ツール遊びを活動の導入とすることで美術館の場に慣れた状態で作品鑑賞ができる点や、主体的にパーツを選び取りながら遊ぶ作業によって、作品に表された色と形の特徴により着目して鑑賞することができると見られた。

プログラムの分析から、ツールで遊ぶ活動を対話型鑑賞に交えることで色と形に対する認識力を向上させ、作品を見る活動とツールで遊ぶ活動の往還によって



図2 幼児に対するツールの試用

鑑賞の深まりが期待できると導き出した。

終章

美術館における幼児とその保護者を対象とした鑑賞プログラムの実施を通して、本研究において開発した鑑賞支援ツールの有効性を以下の4点に大別した。1点目に、ツールの色・形・素材によって五感を通した体験が得られる点である。鮮やかな発色や複数の形状、木製の素材によって視覚と触覚を刺激し、作品を見るだけでは得られない身体的かつ直接的な体験を後押しすることができる。2点目に、「見る」と「作る(遊ぶ)」活動の往還による鑑賞の深まりが期待できる点である。作品を鑑賞することで掻き立てられた想像力を、幼児はツールを通して具現化させ、同時に抽象芸術作品に対する見方を深めることにつながる。

3点目に、色と形に対する観察力と認識力が向上する点である。作品を鑑賞する前に色と形を構成する活動をすることで、幼児は作品の中にある色と形の特徴に着目したり、自分の知っている色と形を探したりしながら作品に親しめる。

4点目に、多角的な視点と柔軟な発想の獲得に近づく点である。ツールの組み合わせ方に可変性があることや、他者と交流をしながら遊ぶことで発展的及び流動的な活動が生まれ、多角的視点と柔軟な発想を持って作品鑑賞に臨める。

以上のことから、フレーベルの教育思想を基盤とした鑑賞支援ツールと対話型鑑賞の相互作用を分析すると、遊びの体験を交えることで幼児の諸感覚に作用し、鑑賞体験



図3 ツールを用いた鑑賞プログラムの様子

をさらに充実させる可能性を示唆できた。

加えて、鑑賞支援ツールを活用する際には以下の3点を考慮する必要がある。まず、プログラムの組み立て方の工夫である。参加者にどのような支援をしたいのか目的を明確にした上で、鑑賞と遊びのどちらに比重を置か検討する必要があるだろう。

次に、ツールで遊ぶ際の場づくりである。②ツール遊び→鑑賞では、大人用の椅子と机を使用して活動したために、机上のツールに手が届きにくかったり、他の参加者がどのようなものを作っているのかが見えにくかったりと、幼児たちにとっては遊びにくい状態だった。幼児たちが遊びやすい体勢で他者とも交流がしやすい場づくりを心がけると、発展的及び流動的な遊びができるツールの特徴を活かせると考えられる。

最後に、鑑賞中やツールで遊ぶ時の幼児への声かけである。鑑賞中に、ツールで遊んだ経験だけに基づいた声かけをしてしまうと、幼児の気づきの幅を狭めてしまう可能性がある。幼児が主体的かつ自由な発想で鑑賞とツール遊びをできるように、声かけや働きかけ方の方法を工夫する必要があるだろう。

本研究の課題は、実施時間や場所、鑑賞作品によっても鑑賞支援ツールと対話型鑑賞の間に相互作用が見られるのか一考の余地が残っている点である。鑑賞支援ツールの有効性に関する検証をさらに重ねていくためには、よりプログラムの条件を揃え、幼児たちが作品鑑賞とツール遊びを行いやすい環境づくりについて慎重に検討していく必要がある。

阿部 七海

ABE Nanami

公共空間で行われるアートプロジェクトに関する一考察 ―つくば市での実践から―

A Study of Art Projects in Public Spaces: From Practice in Tsukuba City

芸術支援領域

2021年10月10日 - 2023年4月10日

アートプロジェクトと呼ばれる創造活動について、その公共空間との関係に焦点を当てて考察を行った。アートプロジェクトは芸術活動の一つの形態であり、日本では1990年以降に各地で行われている。その特徴として、プロジェクトを行うことで社会に何らかの変容を与えようとすることや、企画立案から実現までのプロセスが表現の一部に含まれることなどが挙げられる。

筆者は茨城県つくば市で活動する平砂アートムーヴメント（HAM）のメンバーとして、アートプロジェクトの実践に携わっている。その2020年度の活動『HAM2020：OPEN SPACE』（『HAM2020』）では、公共空間を会場にいくつものイベントを開いた。アートプロジェクトの会場として公共空間を使ってみると、公共空間には特有のルールがあり、そのルールはアートプロジェクトの計画に関わるものであるように思われた。筆者は実践者の一人として、もし公共空間を会場することでアートプロジェクトがなんらかの影響を受けるならば、その影響や背後にある仕組みを把握し、対策や活用の対象とすべきだと考える。本研究ではこの問いを背景として、公共空間がアートプロジェクトにもたらすものを考察することを目的とする。

主題の考察のために、文献調査とアートプロジェクトの実践を行った。実践については、平砂アートムーヴメントとして『HAM2022：わたしより大きなりんかくがみえる』（『HAM2022』）を開催した。2021年10月から2023年4月の期間に、つくば市中心市街地の公共空間でアートプロジェクトを展開し、その過程において公共空間のルールやそのアートプロジェクトへの影響を観測・記録するという企画である。『HAM2022』の企画にあたってはハンナ・アーレント（Hannah Arendt 1906年–1975年）による公共的空間に関する議論を参照しており、このことが活動の特徴を形作っている。

第一章では、アートプロジェクトに関する先行研究を対象に文献調査を行い、その結果から公共空間とアートプロジェクトの関係を考察した。アートプロジェクトに関する研究は、その言葉が広まり始めた1990年代からの蓄積がある。まず、公共空間とアートプロジェクトの関係が示されている記述に着目して先行研究を整理し、公共空間とアートプロジェクトの関係についての議論の状況や成果を述べた。先行研究では、次の3つの方向性においてアートプロジェクトと公共空間の関わりが議論されている。

①アートプロジェクトの成立の背景についての研究
アートプロジェクトが成立した背景等について考察する研究において、アートプロジェクトの源流となった活動と公共空間との関係が指摘されている。加治屋健司は、アートプロジェクトの成立について、1950年代から1980年代に行われていた3つの活動の存在が関係したと論じている。そのうち最初期に行われていた野外美術展は、「画廊で展示するよりも多くの人の眼に触れることを考えた結果として」始まったとされる。この点について、不特定多数の人に開かれているという公共空間の特性が、野外美術展の契機になったことが示唆されているといえる。

②アートプロジェクトにおけるアートマネジメントについての研究
アートマネジメントに関する研究において、公共空間で行われるアートプロジェクトに特有の課題とその対策についての議論がなされている。吉田は『あいちトリエンナーレ2019』で起こった騒動を検証し、公的機関と関わることで表現の自由が内発的・外発的に制限される状況がつくられることを指摘し、またその対策の検討を行っている。常泉らは、不特定多数の市民の目に作品が触れるなど、公共空間で行われるアートプロジェクトでは、それを取り巻く主体の間でコンフリクトが生じることを指摘し、その

間を取り持つ中間組織の必要性を論じている。

③アートプロジェクトを事例とする、アートの公共性についての研究
公共空間で行われるアートプロジェクトの現場での実践から、アートの公共性を考察する研究が見られた。中島は広島市立大学芸術学部が行ったアートプロジェクトを事例として取り上げて、公共空間で行われるアートプロジェクトが、まちづくりに繋がって公共の再構築に働きかける可能性があると論じている。

先行研究の成果を踏まえ、本研究及び今後のアートプロジェクトに関する研究における課題を考察した。第一に、公共空間がアートプロジェクトにもたらすものについて、より注意を払うべきだろう。先行研究ではアートプロジェクト成立の背景と公共空間との関わりや、公共空間で行われることを条件としてアートプロジェクトの現場に生じる障壁の存在が示唆されていた。このことから、アートプロジェクトを公共空間で行う場合には、それによってもたらされるものを活用あるいは対策の対象とすべきであると考える。第二に、「公共」という言葉の多様性に注意が必要である。日本語の「公共」は、論者の各種多様な倫理観、価値観の受け皿となっていることが指摘されている。そのため「公共」に投影される論者の価値観に注意して議論を行う必要がある。

第二章と第三章では、『HAM2022：わたしより大きなりんかくがみえる』（以下『HAM2022』）の実践を通して、公共空間とアートプロジェクトの関係について考察を行った。

第二章では、『HAM2022』のテーマに焦点をあてた。第一節では『HAM2022』の背景を活動を取り巻く環境の側面から考察した。まず、つくば市行政の文化芸術活動に対する支援の状況を調査した。つくば市による文化芸術活動に対する支援は十分とは言えない状況にある。そのような状況で、HAMはまちづ

くりを目的とした市の支援事業を利用することでアートプロジェクトの予算を補うことを選択肢に入れている。HAMが『HAM2022』で利用した「つくばペデカフェプロジェクト」は、公共空間の利用に必要な手続きを利用者に代わってつくば市が行うという仕組みである。この施策は中心市街地の空洞化への対応として始まったもので、まちづくりに関わる事業を対象とするものであるが、『HAM2022』にとっては公共空間で作品の発表がしやすい環境にもなっていた。

第二節では『HAM2022』の動機について考察した。『HAM2022』の動機は『HAM2020』での経験から生じた。『HAM2020』もまた公共空間を拠点とするアートプロジェクトであり、その活動の中で経験した手続きや展示空間としての公共空間の面白さを探求するために『HAM2022』の開催が計画されることとなった。公共空間を探求する企画を構想していく過程では、それまでの自分が公共空間の意味に目を向けることなくその場所を利用していたことに気づいた。『HAM2022』ではその過去を反省し、公共空間の使い方を活動を通して捉え直すことが目指された。

第三節では、『HAM2022』がハンナ・アーレントの言説を参照していたことに注目して考察を行った。『HAM2022』の動機には公共空間の意味や使い方を捉え直したいという思いがあったが、この活動の原理を、アーレントが人間が必要から解放されて自由になりうる場所として公共的空間を描いたことに重ねることができる。『HAM2022』はこの接点を足がかりとして企画されており、いくつものイベントを公共空間で開催することで、アーレントにおける公共的空間をつくば市の公共空間に再現することが試みられた。その狙いは実際の公共空間とアーレントのための自由のための空間の二つの差異を観測することにあった。そして観測される差異を手がかりにこれまで見過ごしていた公共空間に再び目を向けることで活動の目的を達成しようとしていた

のである。この差異の観察には、アートプロジェクトにおける表現の一部でもある実現のプロセスの存在が重要であった。例えば一つのパフォーマンスについて、その上演までの過程で経験される困難さが、つくば市の公共空間のありようを示す根拠になる。このことから、公共空間の探求をテーマとする『HAM2022』がアートプロジェクトという形態で行われる背景には、プロセスが表現の一部であるという特徴が関係していると考察した。

第三章では、『HAM2022』を実施するプロセスで生じた出来事を見ていくことで、その方法論の効果を検討した。第二章で述べたように、『HAM2022』の背景には『HAM2020』での公共空間の経験が関係していた。また『HAM2022』は一体的に計画された複数のイベントからなるアートプロジェクトである。これらのことから『HAM2022』のプロセスには、経験に基づいて行われた企画の段階と、イベントの計画を現実のものにしていく実施の段階の2つの段階があることがわかる。そこでこの2つの段階に分けて記述と考察を行った。

結果は次のとおりである。企画の段階においては、アーレントの議論における自由や政治、活動のための空間としての公共空間のイメージと現実の公共空間のあり方を比較する視点が設定されることで、法律や利用のルールと距離をおいて、公共空間の人間にとっての役割を考察することが可能になるという効果が見られた。実施の段階においては、公共空間が行政によって管理されているということに違和感を抱くという効果が見られた。『HAM2022』では、その違和感からパフォーマンスイベントを企画した。パフォーマンスイベントをつくば市と共催で行うことで、公共空間を管理し、まちづくりに活用しようとする立場が、公共空間で行われるイベントに対してどのような懸念を抱くのかを考察することができた。以上の効果が見られたことから、

『HAM2022』の試みは成立していたと評価した。

終章では、本研究で明らかにすることができたアートプロジェクトと公共の関係をまとめ、公共空間で行われるアートプロジェクトの展望を述べた。

第二章と第三章での考察から、『HAM2022』におけるアートプロジェクトと公共空間の関係を、「公共空間について批判的に考察するための道具」であったと結論づけた。この結論と第一章の文献調査において見出された議論の成果とを合わせて、アートプロジェクトと公共空間の関係について次の4点が認められることを主張する。

- アートプロジェクトの源流において、公共空間が新たな動向を受け入れ、発展させる場所となったことが示唆されていること
- 公共空間で行われるアートプロジェクトが、アートの公共性についての考察を生むフィールドとなっていること
- 公共空間で行われるアートプロジェクトについて、公共空間を条件として起こる危機や新しい表現が生じる可能性があること
- プロセスが作品の一部であるというアートプロジェクトの特徴が、公共空間について批判的に検討するための手法になり得ること

主要な参考文献

- 加治屋健司「地域に展開する日本のアートプロジェクト―歴史的背景とグローバルな文脈」, 地域アート 美学／制度／日本, pp.97-133. 堀之内出版, 2016年.
- 権安理, 公共的なもの―アーレントと戦後日本, 作品社, 2018年.
- 常泉佑太, 伊藤香織と高柳誠也, 「公共空間で行われるアートプロジェクトでの中間組織の役割に関する研究―東京アートポイント計画『TERATOTERA』を事例に―」, 都市計画論文集 56巻, no.3号 (2021年) : pp.665-672.
- ハンナアレント, 人間の条件, 翻訳者:志水速雄, 筑摩書房, 1994年.

徐 紫桐

XU Zitong

ワークショップ活動における美術への受容意識の喚起 — 「模倣」からの再構築—

Increasing People’s Acceptance of Art through Workshop Activities: Reconstruction from ‘Imitation’

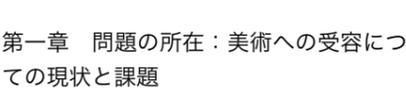
芸術支援領域



序章

本研究は、ワークショップの参加者が美術における表現・鑑賞に対する受容意識を喚起（ステレオタイプの解消、美術への動機づけ、美術活動への自己効力感の向上）することを目標として、「模倣」というテーマの表現と鑑賞の複合ワークショップ実践を行い、その活動による意識の変化を考察することを目的とする。

人々の美術への興味関心を喚起するため、「個性」や「創造性」を「自由制作」で追求する芸術支援活動から離脱して、「模倣」を取り入れた活動から自分らしさを表現するルートを提案することに本研究の意義がある。



第一章 問題の所在：美術への受容についての現状と課題

本章では、先行研究における美術に対する意識調査を分析し、学生の年齢と学習の深化に伴い、小学生に比べて中学生および高校生は美術学習に対する興味を次第に失っている傾向が見受けられる。幼少時から美術学習が将来的に役立つなどの悲観的な見方を持っており、美術学習が彼らの将来の発展に実質的な助けを提供できないように懸念された。さらに、本研究の研究対象としての20代の非美術専攻の学生に対して美術への受容状況及び原因についてインタビュー調査を行った。

その結果、他者の視線を気にして、自分の作品に対して肯定的な評価ができない学生は単に自由に制作させることは逆に混乱させてしまって、既存の思考ロジックに従い「正解を見つけ出す」ことで直面する制作困難を解決しようとしていた。これはまた「美術に正解がない」という考え方と矛盾している。この二律背反のような状況下で、自分が満足できる作品を制作できない学生は、容易に「美術の才能がない」と自己評価してしまう。このような単純な帰結は、学生たちが美術に対してステレオタイプや抵抗感を抱き、美術との関与を自発的に放棄する原因となっているのではないだろうか。本

論文では、それらを「苦手意識の葛藤」と定義し、美術についての思考において悪循環を生み出すものと捉えた。

第二章 美術への受容意識の喚起の視点
美術教育における受容意識の喚起は、学生が美術に対して持つ潜在的な理解や興味を引き出し、豊かな感受性や創造性を育むと考えられる。美術作品を単なる視覚的対象としてではなく、文化的・感情的・知的に深く関与し、理解しようと、学生が自己の内面と外界の美術作品との対話を通じて、自己の感性や表現力を高めるために重要な概念である。

本章では、美術への受容意識の喚起の効果を具体的に三つの視点に分けた。

視点①:ステレオタイプの解消。前章での20代の学生に対する美術への意識調査の結果によると、非美術専攻の学生は表現技法の学習における技術的な難しさと「苦手意識の葛藤」という認知上の難しさ、また、芸術家を「すごい人」「ミステリアスな人」と評価し、尊敬の念を表しながらも、芸術の分野で自分よりも上位の階層にいると考え、その階層が自分とは無関係で越えられないと信じており、最終的にアーティストや美術活動を自分の生活と関係のないものとする傾向がある。本論文ではこの美術に対して持つステレオタイプを「芸術家神性への迷信」と定義する。

視点②：美術への動機づけ。美術への動機づけは、受容意識を高める上で重要な役割を果たす。美術活動に対する内発的な関心や好奇心の引き出しは、参加者が美術を積極的に探求し、楽しむための基盤となる。

本研究では、動機づけに関する探求がステレオタイプの解消と繋がると考える。創造的な活動を触発する「模倣」に着目した表現と鑑賞の複合的ワークショップ活動への参加を通じて、美術に対するポジティブな体験を促し、参加者の認知的バイアス、すなわち芸術家に対するステレオタイプを解消することができるかを検討する。また、活動中にアーティストの活動への共感を促し、美術活動へのア

ksesを容易にし、それを通じた自己表現や創造性の発展を促進し、美術への動機づけを生み出すことを目指している。

視点③:自己効力感の向上。美術活動における自己効力感の向上は、参加者が自信を持って美術活動に取り組み、自らの感性や創造力を発揮すると考えられる。

本研究では、自己効力感を高めるため、成功体験の提供、目標設定の支援、フィードバックと評価の適正化などに注目する。参加者が自分の作品に対してポジティブな評価を受けることで自信を持つようになるほか、適切な目標設定を通じて達成感を感じることができる。

第三章 美術への受容意識の喚起を促すための「模倣」の着目

本章では、美術教育における「模倣」行為の重要性と効果に焦点を当て、前章で提出された「美術への受容意識の喚起」の問題に対する解決策として、「模倣」という方法を提案し、その可能性を探求した。

教育における模倣の役割は非常に重要であり、子どもたちの社会的、認知的、創造的なスキルの発達において中心的な役割を果たしている。そして個人だけでなく、社会の発展にも密接に関連している「模倣」という行動は、日本の歴史を通じて重要な役割を果たしてきた。模倣が単なる真似事にとどまらず、創造的な発展へとつながる可能性を持っていることを示している。

美術教育の観点から、模倣は単なるコピーを超え、技術の習得、スタイルの理解、そして最終的には個人的な表現へと進化する過程の基盤になると考えられる。美術についての認識の変革を個人に焦点を当てて論じ、同様の効果を生むことを目指している。「芸術家神性への迷信」を持つ非美術専攻の学生にとって、既存の作品を創造的に「模倣」することにより、自らの認識の世界内で美術作品の「神性」を打破し、美術に対するステレオタイプを解消し、これによって、美術に対する受容意識を喚起することができるのではないかと考える。

第四章 表現と鑑賞の複合的活動による美術への受容意識の喚起の着目

第四章では、美術への受容意識を喚起するための「表現と鑑賞の複合的活動」という方法に注目し、その理論的根拠と実践的な可能性を探求した。先行研究の整理を通じて、表現と鑑賞が相互に関連し深化するプロセスを明らかにした。

表現と鑑賞の一体化を先行研究から検討し、表現と鑑賞の複合的活動についての考察を行った。これにより、表現と鑑賞が組み合わせられることで、アートに対するイメージが表現と鑑賞に対する動機づけが促されることが示されていた。また、表現と鑑賞の複合的活動が美術への受容意識の喚起にどのように寄与するかについて論じ、これらの活動と受容意識の喚起の要素との関連性を明らかにし、表現と鑑賞の複合的活動は、美術教育における受容意識の喚起を促進する有効な手段であることが示された。

第五章 ワorkshop活動における美術への受容意識の喚起の提案：「模倣」からの再構築

第五章では、美術作品から触発される創造的な「模倣」と「表現と鑑賞の複合的活動」を中心に据え、美術活動および美術全体に対する参加者の受容意識を向上させるワークショップ活動を提案し、小規模実践を実施した。

実践では20代の非美術専攻の初心者学生が対象で、美術館での鑑賞活動とオンラインでの表現活動が1時間ずつ行われ、参加者は鑑賞した作品に触発されて模倣と創作を行う。最初に、参加者を選定し、各参加者に美術への意識調査のインタビューを実施した。この回答を分析することで、各参加者に適した鑑賞活動を構築した。その後、一対一のワークショップ活動を実施した。実施後、アンケート調査を実施し、アンケート結果および参加者の鑑賞と制作プロセスにおける言動を分析した。実践が一定期間経過した後、参加者に対して追跡調査のインタビューを行った。参加者が活動後に示

した長期的なフィードバックを把握し、この実践の長期的な効果を判断した。これらの手順は、実践の考察手法を構成し活動の実効性および参加者への影響を包括的に評価できると考えられる。

今回は日本人のYさんと中国人のNさんという2人の女性を選定して個別に実施した。実践により、2人の美術への受容意識の喚起のプロセスを明確化した。本実践への参加は、事前調査で明らかにした「芸術家神性への迷信」と「正解を探す傾向」というステレオタイプの解消にも寄与したと考えられる。美術に関する経験が乏しい2人の参加者が活動に参加した後、今後も美術鑑賞や制作活動に対する関心を持続させる意向を示していること、また美術館や展覧会に関する情報への探求心が高まり、鑑賞する時間が増加し、多様な表現への注目が見られることから、本実践は美術活動への参加意欲を高め、美術への動機づけを強化する効果を有していると示唆された。実践の2.5回目において、それぞれ自分のSNSを通じて自分の作品を外部に展示したこと、実践後の調査で自己表現に対する興味生まれたことは、自分の作品や能力に対する自信の表れであると考えられる。本論文では、これを自己効力感の向上の一つの表現として捉えた。

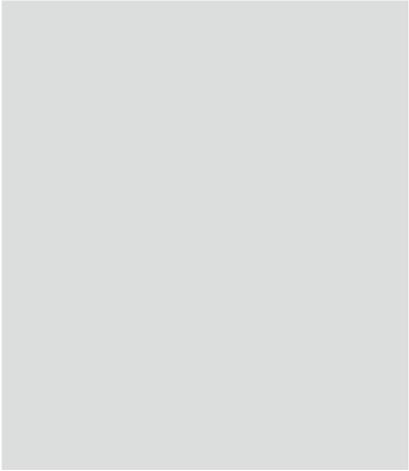
終章

本研究は、20代の非美術専攻学生を対象に、美術に対する苦手意識の実態を踏まえてその原因を「苦手意識の葛藤」であるとし、この問題に対処するために、本研究は美術作品から触発される「模倣」と「表現と鑑賞の複合的活動」を中心に据えた美術ワークショップ活動の構想を提案した。従来の表現と鑑賞の相互効果を利用する活動事例は、主に学校教育の範囲で、授業の一環としての実践であったが、本研究は、美術に対する苦手意識を持つ非美術専攻の20代学生を対象として、美術館での自発参加のワークショップ活動を設計して実践した。非美術専攻の学生が美術への受容意識を喚起したことは、自発的に美術に関与するこ

とに寄与した。また、参加者一人ひとりの特定の興味や好奇心、苦手意識に基づき一対一で個別に設計されたオーダーメイド式ワークショップ活動の優位性が示唆された。参加者の個別の関心や趣味を活動に取り入れることで、参加者は美術活動に対してより強い興味を持ち、積極的に参加することが期待でき、一対一の対応は参加者にとって安心感を提供し、自己表現の場としての役割を果たし、自己効力感の向上に繋がった。

さらに、「ステレオタイプの解消」、「美術への動機づけ」、「自己効力感の向上」という三つの視点を設定し、これらを通じて美術への受容意識の喚起を測定するための枠組みを提案した。本研究で行われた具体的なワークショップ活動を通じて、これらの視点が美術への受容意識の喚起に有効であることが示唆された。

これにより、美術教育の分野では、学生の資質や能力だけでなく、美術に対する興味や関心を高め、より包括的な教育的成果を目指すことが可能と考えられる。ただし、本研究は二回の一対一の実践に基づいており、将来的にはより大きなサンプルを用いて研究を行い、結果の信頼性と有効性を高める必要がある。そして、本研究で提案されたワークショップ活動は、非美術専攻学生を対象とした学校活動や学校と美術館の連携活動において実践的な応用が期待される。



図版1：ワークショップ参加者の作品（筆者撮影）

早川 綾音

HAYAKAWA Ayane

芸術祭における地域とアートをつなぐガイド活動に関する研究—Reborn-Art Festival を事例として—

A Research on Guiding Activities Connecting Community and Art at Art Festival: A Case Study of Reborn-Art Festival

芸術支援領域

早稲田大学大学院芸術学専攻 修士課程 2017年度

序章

本研究は、アートと地域、来場者と芸術祭を媒介する活動として、ボランティアやアルバイトなどの芸術祭に関わるスタッフが現場で行うガイドに着目し、その現状を把握すると共に、地域とアートをつなぐガイド活動を持続可能にしておくために必要な要素を明らかにすることを目的とした。

今日、日本各地で多くの芸術祭が開催されている。芸術祭は、地域振興や経済効果、コミュニティ形成などの様々な効果をもたらすとして幅広い分野から関心を集めてきた。他方、芸術祭の運営に関する課題や現代アートに対する認識の差、地域におけるアートプロジェクトの意義など、一考を要する問題も指摘されている。特にアートと地域の関係性に関しては、芸術祭ボランティアの存在が注目されてきた。彼らは作品や作品の置かれた土地の背景などを来場者に伝える役割も担っており、両者をつなぐ役割を果たしている。しかし、現場においてはやりがい搾取や育成活動の不足といった問題が指摘されている。こうした状況に対し、ガイド活動の充実がやりがい搾取等の問題を解決し、アートに対する理解を醸成しながらもアートと地域をむすびつける活動につながるのではないかと考えた。

芸術祭のガイド活動に関する先行研究としては、ボランティア活動や鑑賞教育的観点からの研究などが挙げられる。これらの研究では、ボランティアの活動の一環や鑑賞活動の実践としてのガイド活動に関する言及はみられるものの、実施されているガイド活動の具体的な内容まで掘り下げられた研究は管見の限りみられない。芸術祭の現場におけるガイド活動の内容に着目した点において、本研究は新規性をもつと考える。

本研究では、芸術祭におけるアートと地域をつなぐための活動について考える上で、現場で行われる「ガイド」のつなぐ力に焦点をあて研究を行った。

第1章 芸術祭をとりまくガイド活動の状況整理

第1章では、芸術祭のガイド活動について考察するにあたり、アートと観光におけるボランティアガイド活動について整理した。

アートにおけるボランティアガイド活動としては美術館における活動が代表的であり、生涯学習理念と教育普及活動の展開により活発化していった。美術館のボランティアは、美術館と来場者の仲介者としての役割を期待されており、学芸員等専門家とは別の、より親しみやすいガイドが期待されている。また、ボランティアガイドを務める上での選考試験や研修を設けている館が多く、一般に開かれた教育プログラムとは異なるアプローチとして質の高いアートファンを育てているといえる。

観光分野においては住民主体の観光ボランティアガイド活動が行われている。高齢社会における雇用創出に加え、生きがいとしてのボランティア活動への需要と体験型・交流型観光への供給の合致により発展してきた。観光ボランティアによるガイドには、ボランティア自身の個性や話術、郷土愛などが求められる傾向にある。また、特定の場所と背景をもつ活動として、ダークツーリズムにおける語り部の活動が挙げられる。語り部のガイドは、過去の出来事を伝承し学ぶ重要な活動であるが、悲しみや死の記憶を扱う行為については様々な意見があり、語り部自身葛藤を抱えながら活動を行うことも多い。

こうした各分野における活動の比較を通し、芸術祭におけるガイド活動の位置付けを考える上でのポイントとして「ボランティアの量と間口の広さ」および「アートと地域への愛着」が導き出された。

第2章 各芸術祭におけるガイド活動の事例

第2章では、大地の芸術祭、瀬戸内国際芸術祭、岡山芸術交流、あいちトリエンナーレ、横浜トリエンナーレの5つの国内

芸術祭を事例に、実際に各芸術祭において取り組まれているボランティアによるガイド活動について整理し、近年のガイド活動の動向を把握することを目指した。

事例調査の結果、特に都市型芸術祭において、美術館ボランティアがガイド活動に参加している点や、ボランティア育成に教育普及の専門家が携わっている点が確認できた。このことは、美術館等が芸術祭の運営に関わっていることが要因と考えられるが、芸術文化活動の拠点があることは、人材へのアプローチのしやすさだけではなく、プログラムの充実にも直結しているだろう。芸術祭は美術館がない地域においても鑑賞の機会を提供できる場であるが、都市型芸術祭と比較すると地域型芸術祭の人的・経験的リソース確保の難しさは否めない。しかしながら、既存のプログラムや方針にとらわれない活動を自由に作り上げていく可能性をもっているともいえるのではないか。実際に、都市型/地域型芸術祭の双方でガイド活動に対話型鑑賞を導入する傾向が確認でき、各々が芸術祭の目的に沿ったガイド活動の在り方を模索していることが伺える。

また、瀬戸内国際芸術祭においては、芸術祭に訪れた来場者に地域の負の面もふまえ歴史を紹介するダークツーリズム的な要素を持ったガイドツアーが行われており、ガイド活動がアートと地域をつなぐ可能性を有していることを再確認した。

第3章 Reborn-Art Festival を事例とした調査

第3章から第4章では、宮城県石巻市で2017年より開催されているReborn-Art Festival（以下RAF）を事例として調査を行った。

第3章では、文献調査およびヒアリング調査からRAFの概要と沿革を整理した。ガイド活動に携わる人々の活動形態について注目すべき点としては、スタッフの活動主体がボランティアからアルバイトに推移していったことが挙げられる。初年度はボランティアが活動を支えていたが、経費や活動に対する責任の問題、無償の労働に対する抵抗感からアルバイトの

導入が決定した。さらに2018年よりインターンが導入され、以降スタッフはアルバイト、ボランティア、インターンの3つの立場が入り混じった形となった。

ガイド活動を行う上でスタッフが参照可能な情報共有ツールとしては、来場者の情報や来場者からの質問等を引き継ぐART共有ノート、作品の立ち上げや来場者への案内・注意事項等の情報が記載されたマニュアルが用意されていた。また、スタッフの育成活動としては、事前のオリエンテーションやプレスツァー日の鑑賞の場設定が行われ、ボランティアに向けてはアートや地域について学ぶ定期的な勉強会が開催されていた。

芸術祭の事務局スタッフへのヒアリング調査からは、人手不足・作品完成スケジュールの問題から資料や研修の充実が困難な現状が把握できた。運営側のガイド活動に対する立場としては、ガイドの内容に関する正確性や責任の所在問題から消極的姿勢をとらざるを得ない状況がある。ただし、地域について伝えるガイドの需要やガイド活動マニュアル制定の必要性を認識していることも確認された。

第4章 ヒアリング調査と分析

第4章では、RAF2021–22後期においてガイド活動を担ったボランティア、アルバイト、インターンなどの芸術祭スタッフ14名を対象にヒアリング調査を実施し、質的研究法M-GTAを用いてガイド活動に関するスタッフの行動プロセスを分析した。なお、分析に際しては①活動参加がスタッフの意識に与える影響に関するプロセスの研究、②作品ガイド活動に関するプロセスの研究、③震災と芸術祭の関わりに対する意識変化のプロセスの研究の3つのテーマを設け分析を行った。

3つのテーマの分析結果と各結果の関連性について考察した結果、以下のプロセスが確認された。まず、ガイド活動に対するプロセスの研究、③震災と芸術祭の関わりに対する意識変化のプロセスの研究の3つのテーマを設け分析を行った。3つのテーマの分析結果と各結果の関連性について考察した結果、以下のプロセスが確認された。まず、ガイド活動に対するプロセスの研究、③震災と芸術祭の関わりに対する意識変化のプロセスの研究の3つのテーマを設け分析を行った。

い」の有無は、活動に向き合う姿勢に影響を与えている。多様な関与形態をもつRAFにおいて、芸術祭に対する「想いの共有」は、スタッフと芸術祭をつなぐ重要な観点であると推察される。また、ガイド活動に対する消極的な姿勢としては、「わからないから伝えない」という行動プロセスが確認されたものの、作品や地域に関する資料が少ない「わからなさ」が、自ら調べたり聞き取りをしたりするという主体的な学びの姿勢を育てていたことも明らかとなった。人材不足による育成不足は解決が難しいが、知識を得ることができる環境を整備することにより、スタッフの主体的な学びをサポートすることは可能だろう。また、学びを活かした活動をする上では、アーティストや運営側とスタッフの説明における基準をすり合わせる「ガイドの基準」を定めていくことも必要だと考えられる。

加えて、RAFにおいて土地のもつ「震災」という出来事が来場者とスタッフ、アートをつなぐプロセスの軸となっていたことも明らかとなった。被災地で開催されるRAFにおいては、場所や作品に震災が関わっていることも多く、地域住民から理解を得られないケースもある。しかし、アーティストの震災を扱うことに対する葛藤や地元住民の震災に対する感情など、芸術祭や作品をきっかけに人々が想いを語り合う「共有の場」が形成されたことが、芸術祭やアートに対する受容を育ててきた。また、地域住民にとってRAFがアートを通じた震災伝承の場として認識され、スタッフが来場者に震災の経験を伝える伝承行為につながっていたことも、地元住民の芸術祭理解につながっていた。

地域や場所が有するエピソードはキャプション等にかかれていないことも多いが、来場者が作品に関する想像を広げる上で重要な役割を果たす。震災といったショックの強い出来事は、作品がその文脈に飲み込まれる危険性があるため、何をどのようにガイドするかは考慮する必要があるだろう。しかし、震災という地域にとってデリケートな出来事を避けるの

ではなく、地域が抱える課題や負の面も含めて土地のもつエピソードとして伝えることで、芸術祭をその地域で行う意義を明確にし、作品の意味や地域について、来場者が興味をもつきっかけとなるだろう。

終章

終章では、本研究において明らかにしたRAFのガイド活動の課題と現状、およびガイド活動に関するスタッフの行動プロセスをまとめ、他芸術祭にも共通するアートと地域をつなぐ持続可能なガイド活動に求められる要素を考察した。

まず、スタッフの芸術祭に対する「想い」の継承と共有である。近年の芸術祭においては、RAF以外にも芸術祭運営にアルバイトを導入している事例がみられる。芸術祭の現場において、ボランティアとアルバイトが同時に活動する状況は、ボランティアにとってはやりがいの搾取、アルバイトの間ではやりがいの希薄化を生み、芸術祭に対する「想いの差」が発生する可能性がある。最低限のコンセンサスの形成として、芸術祭の理念や土地の歴史など、芸術祭において重要な要素を共有する「想いの共有」を行うことで、スタッフが地域とアートの愛着を育み、より質の高いガイド活動を行うための契機になるのではないか。

次に、主体的な学びのための環境の充実である。地域とアートをつなぐガイドを行う上では双方を学ぶことが必要であるものの、スタッフの育成活動の実施には、人材や資金、労力など多くのリソースが必要となる。リソースに余裕がない芸術祭においては、運営に直接関係のない育成活動に取り組むことへのハードルがあると考えられるが、トークイベントや説明会、作品解説などのアーカイブ化による情報共有は、リソースを削減しつつガイド活動やボランティア活動を充実させる上での素地作りに繋がるだろう。

本研究内では、問題解決のための具体的なメソッドの考案には至らなかった。今後も芸術祭に関わる人々の活動と環境の質向上に貢献できるよう、実践的なツールの開発やメソッドの共有に努めていきたい。



“Burn”
194.0×259.0cm
油彩、キャンバス：パネルに貼付
2024

序章

筆者は、これまで実在する女性モデルを用いて、主体的で自立した女性を主題にした制作を行ってきた。しかし、時に筆者が表現したい自立したい女性像とは裏腹に、鑑賞者に受け身的で脆弱な女性のイメージを与えてしまう可能性があった。

この問題を解決するために、本研究では19世紀末フランスで活躍した女性画家シュザンヌ・ヴァラドン（Suzanne VALADON、1865–1938）の女性モデルを用いた表現手法について探求する。

19世紀末、男性画家がヌードというテーマを独占していた中で、彼女は女性画家で積極的にヌードに取り組んだ先駆者であった。

ヴァラドンは理想化されていない女性ヌードを描いたと言われている。よってヴァラドンが描いたヌードの表現手法を考察することで、自身の女性像制作の足掛かりになると考える。

第1章 シュザンヌ・ヴァラドンの生涯と作品

第1章では、シュザンヌ・ヴァラドンの生涯と作品について概観する。

労働階級出身のヴァラドンは生活費を稼ぐため、シャバンヌ（Pierre Puvis de Chavannes、1824–1898）をはじめとした著名な画家のモデルとして働いていた。労働階級出身のモデルが画家に成長できたのは、描きためていたデッサンがドガ（Edgar Degas、1834–1917）に評価されたからである。ヴァラドンのデッサンはドガから「恐るべきマリア」と呼ばれるほどのものであった。

「純粋な線」といわれるヴァラドンのデッサンは、対象物を一本の太い線（アウトライン）で捉え、観察力の鋭さが伺える。ヴァラドンの油彩画作品が「力強い」と評される要因はこのデッサンの「純粋な線」にあると考察する。ヴァラドンの初期の油彩画作品は水彩やパステルを思わせる筆致が特徴であり、これは彼女がパステルや色鉛筆をデッサンで用

いていたことの影響と考えられる。さらに、フォーヴィズムの誕生や恋人ユッテルとの出会いを経て、緑や赤のフォーヴ的な色調や、力強いアウトラインが登場し、力強い画風に変化した。この時代に女性画家が男性ヌードを扱うことはほぼなかったが、ユッテルをモデルにした男性ヌードの作品は、女性画家としての枠に捕らわれないヴァラドンの挑戦であると考えられる。

第2章 シュザンヌ・ヴァラドンの作品とヌード

第2章では、19世紀の女性ヌードの歴史を踏まえ、ヴァラドンの女性ヌードがどのように描かれたのかを考察した。

19世紀に入ると、均整の取れたプロポーションと精密な肉体、S字型にくねらせた凝ったポーズをした世俗的な裸婦像がサロンで多く見られるようになり、サロンはブルジョア階級の性的な鑑賞の場になっていた。

これに対しヴァラドンは受動的な姿ではなく、生活感のあるポーズの女性ヌードを描いた。ヴァラドンの女性ヌードは、モデルの身体的特徴を捉えており、ヌードの女性は描く側の視線を全く気にしていない。これにより女性ヌードに現実性が付与され、理想化を最小限に抑えていると考察する。

一方、描く側からの視線を意識した作品もある。画家と女性ヌードの間には緊張感が漂うが、その表情には自意識が読み取れる。画家はモデルを理想化し、作品内に配置するが、ヴァラドンが描く女性ヌードは理想化を受け入れていない。これはヴァラドンのモデルとしての経験から描く・描かれる双方の視点を深く理解していたことが、女性ヌードを理想化せず、ありのままの姿を描写できたと考察するよって女性ヌードの意識は主体性を持つ。

第3章 自身の制作について

第3章では、筆者の作品と女性モデルに関する考察を行い、ヴァラドンの作品

から得られた知見をもとに、今後の制作の展望について述べた。

筆者はこれまで、女性像を描く際に、優美性や脆弱で受動的な女性のイメージが鑑賞者に伝わってしまうことを懸念してきた。今後の課題として、どのような自立した女性像を描くのかを明確に設定することや、描写のパターン化を防ぐための描画材の探求を行うことが必要であると筆者は考える。

結章

ヴァラドンは自身のモデルとしての経験を活かし、描く・描かれる双方の視点を理解することで女性ヌードが理想化されることがなく、ありのままの女性ヌードを描くことができたと考えられる。また、ヴァラドンの女性ヌード表現は、モデルの身体的特徴と生活の営みの中の自然なポーズを描写することにより、女性像に現実性を与え、理想化を最小限に抑えることに成功していると結論づけた。これらの知見は筆者の作品制作において大きな意義を持ち、今後の作品制作において重要な指針となるであろう。



うつける
Be absentminded
194.0×259.0cm
アクリル絵具、パネル
2023年

序章

筆者は動物を観察し、描くことが好きで、特に水生動物をモチーフにして作品を描いてきた。そこで、今回の研究では動物画の中でも水生動物を題材にした作品に着目し、水生動物が絵画史の中でどのように扱われ、表現されてきたのかについて理解することで、水生動物をモチーフとした作品の表現方法について考察した。また、博物画との違いについても考察していくことで、水生動物を描く理由について述べていった。そして、水生動物を題材とした独自の表現方法について模索していった。

第1章 水生動物が描かれてきた背景

本章では、日本と日本国外の水生動物が描かれた背景について文献調査を行った。中野玄三（1924年～2014年）が書いた『日本人の動物画 古代から近代までの歩み』、デイビット・アッテンボロー（1926年～）の『すごい博物画歴史を作った大航海時代のアーティストたち』、府中市美術館発行の『動物の絵日本とヨーロッパ ふしぎ・かわいい・へそまがり』という書籍を参考に水生動物画についてまとめた。日本と国外において、水生動物が描かれ表現されてきた方法を見ると、その国の文化で水生動物がどのように人々から扱われていたのかが理解できた。特に宗教によって水生動物に様々な象徴が付けられ聖書や寓話などに登場し、信仰の対象とされていた。占いや、祈祷、宗教を表すために使われてきた動物たちは、子孫繁栄や、豊作祈願など人々が願う内容によって、それが強調されているような表現がされてきた。また、動物に象徴的な意味を持たせ、宗教や寓話の中に表されていた。

第2章 博物画に描かれた水生動物について

博物画に描かれた水生動物について、齋田記念館発行の『特別展図録 江戸の博物図譜 一世田谷の本草画家齋田雲岱の世界』と茨城県近代美術館発行の

『日本画に描かれた動物たち—明治から今日まで—展』、『すごい博物画 歴史を作った大航海時代のアーティストたち』、シャーロット・スレイ（生没年不詳）の『紙の上の動物園 博物画に描かれた動物たち』を参考にまとめた。また、博物画と絵画に描かれた水生動物の違いについても考察をした。動物画が発展していく過程で人間が遠くまで移動する技術が開発されていくと同時に博物画が描かれるようになった。博物画と絵画で描かれる水生動物のそれぞれの特徴としては、博物画は水生動物のみを目立たせるように描いている、生物学の研究のために描かれている、背景が簡略されているまたは描かれていないといった特徴があった。一方、絵画で描かれる水生動物は、作家の表現したいことが重視されている、海の中の水や光が描かれているといった特徴があった。

第3章 水生動物を描く現代の作家

谷保玲奈（1986年～）、繁田穂波（1992年～）、大岩オスカル（1965年～）の3人の作家について、表現方法について調べ、3人の作家の作品の共通点や違いについて比較し、自身の作品の表現方法と何が違うのかについても考察していった。作家が描きたいもの、表現したいことによって水生動物をどのように扱い、表現するのかに違いが見られた。水生動物を細部まで描写し、モチーフが持つ魅力を引き出したり、作品全体を通して伝えたいことや感じ取って欲しいイメージを優先し、水生動物は線や模様などで表現したりするなど、自身の制作との違いや共通することを考えることができた。

第4章 水生動物をモチーフとした絵画表現と自身の制作への展開

自身の作品制作における水生動物の表現方法について実践制作をもとに研究・考察を行い、今後の自身の作品の展開についてまとめを行った。水生動物に目がいくような構図で、部分ごとに描き分ける描き方を行っていたが、水と溶け込む

ように泳いだり浮いたりしている水生動物の姿を描くために、水生動物と水の境界線が分からないような表現方法をするようになった。そして、水面の形も徐々に抽象化されていき、水面の光と影の層が重なり合うような表現になった。今後の自身の制作の課題としては、水生動物と水中の表現方法について、水生動物が水中に紛れ込んでいるような表現にあたって、どこまで水生動物を描くべきかを考えていきたい。水面の明暗を抽象化したものを塗り重ねていくことで、水面の形の面白さや色面の構成を重視してしまい、水生動物を作品の中に描く必要性がなくなってしまう恐れがある。筆者は水生動物の面白い動きにも魅力を感じて作品にしているため、水生動物が完全に見えなくなるようなことは避けていきたいと現時点では考え、水生動物と水面をどこまで抽象化していくべきかを模索していきたいと思った。

終章

終章では、各章で考察してきたことについてまとめを行い、本研究の成果と今後の自身の制作について課題と展望を述べた。研究の成果としては、水生動物が描かれてきた絵画史について理解し、水生動物が過去にどのように描かれ表現されてきたのか、絵画で水生動物を表現することは博物画で描かれる水生動物とどのような違いがあるのかについて考察を行った。また、自身の作品制作について、表現方法がどのように変化していったのかをまとめ、自身の表現方法の課題を見つけた。



Bon appetite!
194.0×259.0cm
油彩・パネル
2023年

序章

自画像（Self-Portrait）は画家が自身の姿を描いた作品を指す。

筆者は絵画において画家自身がモデルとなる作品、いわゆる「自画像」からは自己陶酔的な印象を受け、気恥ずかしさがあった。しかし、自己の内面を他のモチーフや情景に託し、表現するこれまでの筆者が行ってきた表現と何が違うのか疑問を持った。筆者は本研究で近現代の作家の自画像を自画像の目的別に分類・分析し、さらに筆者自身の制作を含め、画家が自画像という形式でどのように自己と他者や自己と社会を描いたかを分析した。

単なる自己表現によって自分という殻に閉じこもるのではなく、自己と他者、社会を見据え、葛藤した結果としての自画像を考察する。これからの自画像の考察に焦点を当て、近現代の作家の作品を分析し、自画像の意義と可能性を探ることを目的としている。

第1章から第3章にかけ、序章の自画像の「内省」「自己演出」という2つの観点から作品を分類し、自画像の意義を考察する。また、自作を目的別に分類し、分析する。結章ではこれからの自画像の意義と価値、課題について述べた。

第1章 内省的な自画像

自己へのメッセージとしての自画像を残す奈良美智（1959-）、「他人の自画像」という独自の表現を用いて制作した石田徹也（1973-2005）を取り上げた。

奈良は自身の少年時代をテーマに少女像を描くことで、自己へのメッセージとしての自画像を描いてきた【1】。内省としての自画像を描く行為が自分の様相ではない、性別や年齢を超えたイメージを作り出すことの一例であると筆者は考察した。

石田は自身と似ている人物を作品に組み込んでいる。しかし、石田自身はこの人物を自分自身ではなく、他者の中の自分を描いた「他人の自画像」であると述べている【2】。石田にとって他人の自画

像を描くことは他者の中の自分の姿を窓として社会や他者に目を向けるための表現である【3】。

自画像は自身の姿だけではなく、自身の内面を象徴するモチーフによって表現される場合もあると筆者は考察した。

第2章 自己演出としての自画像

ナルシズムや生と死を主題とし、自画像を残したエゴン・シーレ（Egon Schiele 1890-1918）、既存の自画像や肖像に自身の姿を当てはめたポートレイトを制作する森村泰昌（1951-）を取り上げた。

シーレは他者からどう見られているかという視点から、見る自分と見られる自分の2つが統合していく「二重自画像」を描いた【4】。これらの自画像は心霊的な存在によってシーレが主題としてきた死を、魂の不滅さを持って逆説的に表現したものである【5】。シーレの作品の根底には自己愛や自己陶酔があるが、必ずしもそうではなく、自己とそれ以外の存在を冷静に描いていると筆者は考察した。

森村は既存の絵画に自身の姿を組み込んだポートレイト作品を発表している。自身の姿が特定の服装や髪型で写真に残ることを不満に感じたことがきっかけで他人になりきる自画像を制作したと述べている。森村は自分以外の画家や絵画の中の人物、著名人に変身することで「私」という重い存在を取り払っていると述べている【6】。

自己演出的な自画像を描いた先に、画家の社会的な主張や冷静な視点からの考察が読み取れると筆者は考察した。

第3章 現代の自画像

本章では、自撮りは現代の自画像となりうるかについて述べた。自撮りは自画像と本質が異なる。しかし、「存在証明」や「自己演出」といった要素は自画像の目的と共通している点もある。

自画像という形式は自己証明や自己成型から始まり、自己省察や自己演出の目的を持ちながら発展してきた。現代では

個の証明に対する切実さや必死さが薄れているが、反対に何を持って「私」という存在を証明するのかという普遍的な問いも再確認した。また、芸術家としての「私」の証明も芸術以下の社会的地位が危ぶまれる現代では難しい。自画像に近いものとして自撮りを取り上げたが、自撮りも記録としての役割を持ちながら、承認欲求を満たすためや存在証明の行為として存在する。自撮りは自画像と似た目的を持ちながら、少々異なるテイストも持っていると解釈できる。

結章

自画像が持つ意味は自己認識や自己成型から大きく変わりつつある。自己認識を契機とした自画像ではなく、自分の存在を問い続け、証明しようとする自画像は潰えないと筆者は考察する。それは絵画だけでなく、写真という媒体に変化しながら続いていく。自撮りは、自画像と形式は異なるが、自己を演出、表現するという点では自画像と類似している部分がある。自撮りは記録のための写真や画像を表現へと変化させていくのである。

筆者の作品では自画像が男性像から女性像、筆者自身の姿へと変化した。今後の制作では画像のレイヤーを数枚重ねた表現を利用し、抽象的な図像を織り交ぜた絵画表現を探求したい。

注一覧

- 加藤磨珠枝「『パーソナルな表現』が世界に羽ばたくまで。奈良美智インタビュー」『美術手帖』美術出版社 2020年 27頁参考
- 江尻潔・川谷承子・杉本積・勝山滋・堀切正人・福島直 編『石田徹也ノート』求龍堂 2013年 240頁参考
- 同上 6頁参考
- 古川真宏『エゴン・シーレ 鏡のなかの自画像』平凡社 2023年 73頁参考
- 同上 74頁参考
- 森村泰昌『自画像のゆくえ』光文社 2019年 569-571頁参考

能勢 結

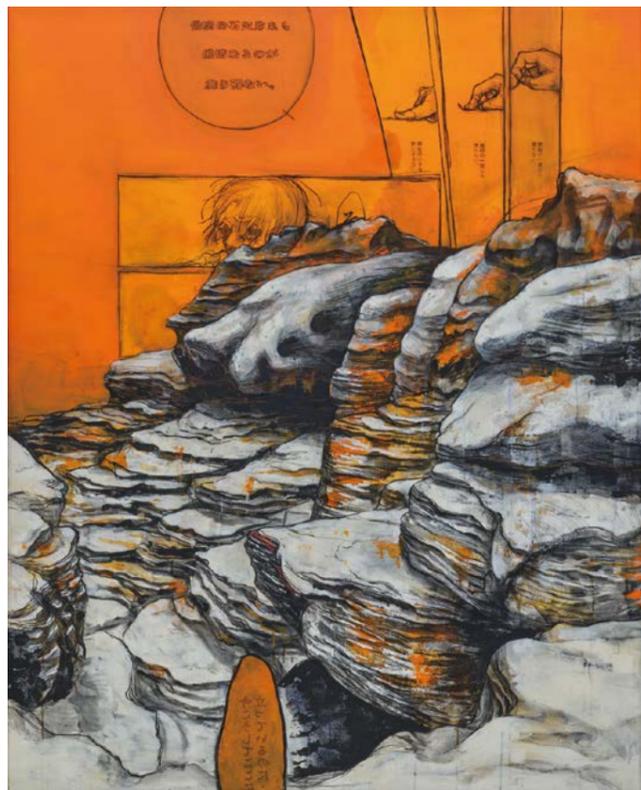
NOSE Yui

造形芸術における文字による表現の探究 作品「岸での対話」「岸での独白」「自画像」及び研究報告書

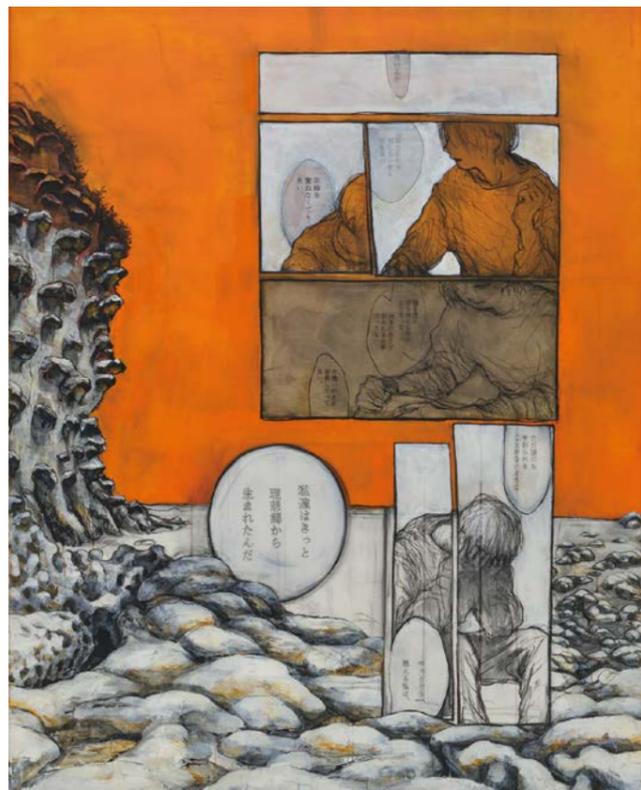
Research of the expression by the letter in the art.

Works “dialogue on the shore” “monologue on the shore” “Self-portrait” with research paper

洋画領域



岸での独白
monologue on the shore
162.0×130.3cm
アクリル、木炭、オイルパステル・キャンパス
2023年



岸での対話
dialogue on the shore
162.0×130.3cm
アクリル、木炭、オイルパステル・キャンパス
2023年

序章

文字言語が持つ力やその機能に強い関心があり、学士論文において文字と絵画の関係及び文字を含む作品の表現性や表現技法についての調査を行った。修士課程においても継続して、文字を含む絵画の実験研究を行っており、描写による表現と、文字による言語表現が融合する作品制作に取り組んでいる。しかし自身の制作の中で、言葉の表現や構成など、文字による表現方法において、表現内容との不一致を課題に感じており、先行研究の調査や現代の言語表現を含む作品の鑑賞・表現技法の考察を通し、造形美術における文字による表現の調査を通して、この課題を解決してゆきたいと考えた。

自身の制作目標として、言語を記号化した文字を用い、認識される情報、思想、感情、社会背景などのイメージを文字に託し、絵画空間に持ち込み、自身の表現の主題およびそれを取り巻く環境や思想、感情について意思疎通を図った表現を行いたいと考えている。また、平面作品において文字が、人間同士における情報伝達の役割を果たしながら、造形表現によって言語化できない情念を表現し、両者が融合した表現作品へと昇華したいと考える。こうした文字による表現と平面による描画の融合表現の実験制作及び自身の作品への昇華を研究目的とし、先行研究にあたる、文字表現をテーマとした絵画作品の企画展「絵画と文字 描かれた文字／書かれた絵 展」を踏まえ、文字表現と絵画表現の関係性および文字表現によって造形作品にもたらされる効果についての考察を進めた。

また、展示空間や紙媒体に記されたテキストの表現性にも焦点を当て、文字による表現性を幅広く調査し、作品において文字が果たす役割・効果について考察を行った。そして、調査によって得られた文字による表現効果・技法を自身の作品制作に持ち込み、文字による表現効果と平面による描画との融合作品を目指し、実験制作を行った。

第一章 絵画と文字の関係性の分類

学士論文「絵画における文字表現とその効果についての考察」での絵画における文字表現の効果と技法の区分を基に、1989年度に開催された北海道立函館美術館での特別自主企画展『絵画と文字—描かれた文字／書かれた絵 展』での絵画と文字の関係性の区分けの試みを参照しながら、作品と文字の関係性・表現効果についての再検証を行った。参照した文字を含む造形美術作品の数を増やし、それぞれの作品と文字の関係性・表現効果をもとに、改めて区分けを行い、各節において作品から見られる文字との関係性について論じた。

第二章 「絵画と文字 描かれた文字／書かれた絵 展」以降、現代作品における、作品と文字の関係性の考察

企画展以降に発表されている造形芸術作品において、作者自身から発表されている文献などを参考に作品の表現内容・表現方法を踏まえ、作品と文字の関係性・表現効果について作家ごとに論じた。また、作者自身からの作品に関する発表がない作品に関しては、筆者自身の実際の鑑賞体験から考察した文字による表現性を論じた。第一節においては、平面絵画作品における文字による表現作品を取り上げ、その作品・作家ごとに見られる文字による表現性について論じた。第二節においては、漫画・印刷物における文字による表現について考察しており、漫画の中でもグラフィックノベルと称される、描画と言葉による多様な表現性が見られる作品を取り上げ、その表現性や描画との関係性について論じた。第三節においては、立体造形作品及びインスタレーションにおける、文字による表現が見られる作品を取り上げ、作品ごとの表現意図及びテーマ性と、文字による表現の関係性を論じた。

第三章 自主制作による実験制作

第三章では、第一章・第二章で考察した文字による表現性を取り入れた実験制

作を行い、その実験過程及び表現内容と表現方法についてまとめた。各節において、文字、色面、線による描画に焦点を当て制作を行い、第三節ではそれらの要素をより複合的に構成し、文字が情報伝達の役割を果たしながら、造形表現によって言語化できない情念を表現し、両者が融合した表現となるよう試みた。

結章

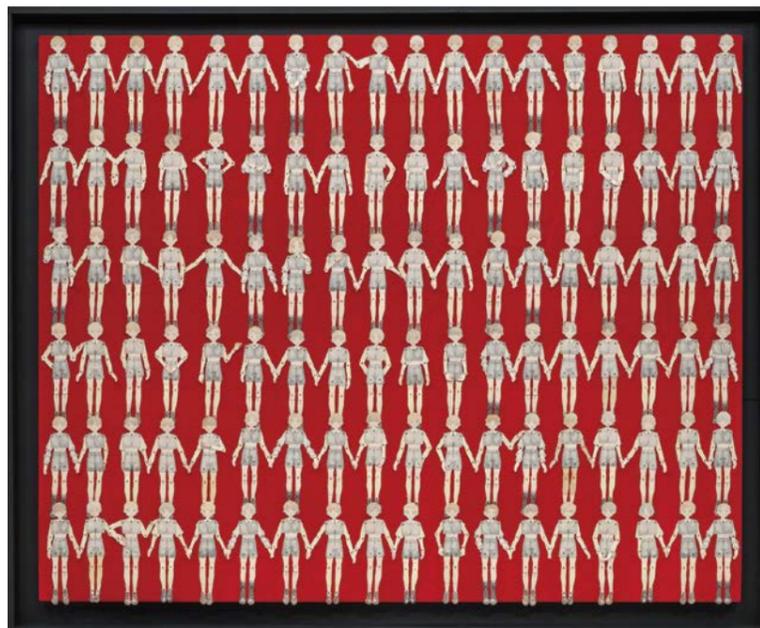
第一章で絵画と文字の表現の関係性を考察し、文字によって以下の表現が可能であることがわかった。

- ・象徴性（第一章第一節、第六節）
- ・装飾性、平面性（第一章第二節・第六節）
- ・実在性の描画（第一章第三節）
- ・造形の可変性（第一章第四節）
- ・文字言語としての情報伝達機能（第一章第五節、第七節）

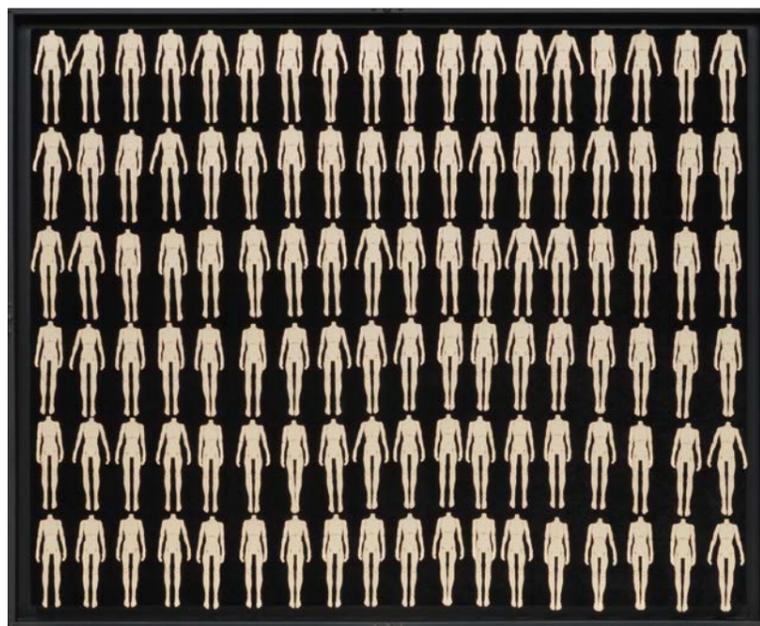
第二章においては、企画展以降に発表された、言語表現を含む造形作品を作品の媒体に応じて区分し、文字の表現性について考察を進めた。その結果、以下の表現が可能であることがわかった。

- ・文字の可読性の操作（第二章第一節）
- ・文字のフォントと描画の対比による状況や感情の演出（第二章第一節）
- ・文字の複合表現、言葉の羅列や文章化による情報伝達（第二章第三節）

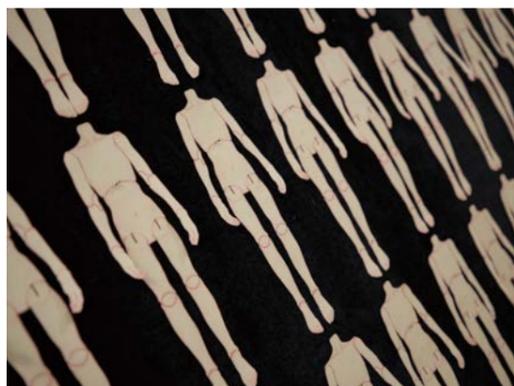
第三章においては、第一章、第二章で得られた文字の表現及びその効果を応用し、文字の造形と作品テーマを密接に表現することを目的として自主制作を行った。修了作品では文字の表現及び効果を精査し、必要な表現の取捨選択が可能となり、自身の制作課題の解決に繋がった。今後の展望として、文字言語による表現性を備えた作品の制作の継続及び、平面絵画作品に捉われない作品形態での制作も視野に入れ、本稿で探究まで至らなかったBDをはじめとする言語表現と視覚・造形芸術の融合作品を広く鑑賞し、その表現性について探究を継続したい。



Boys 108-1
130.3×162.1cm
アクリル・色鉛筆・紙、ペロア・パネル
2023 年



Boys 108-2
130.3×162.1cm
アクリル・色鉛筆・紙、ペロア・パネル
2023 年



序章

筆者が〈描く側〉〈描かれる側〉の関係が持つ問題について関心を持ったのは、自身の制作が少年という属性を消費しているのではないかという不安を感じたことに始まる。筆者は少年をモチーフとして扱う中で、自身の中にある偏った少年像を絵画として描き出すことに抵抗感を覚えるようになった。少年を題材に制作を続けていくためには、自身が抱える抵抗感や疑問を解消する必要があると考えた。

本研究の目的は、芸術表現における〈描く側〉〈描かれる側〉の関係について整理し、その関係の中にどのような問題点があるのか、また筆者を含め表現活動を行うもの、芸術を鑑賞するものが、その問題に対してどう対応していくのかを探ることである。

〈描く側〉〈描かれる側〉の関係の中で問題と考えられる点について、「モノ化」という視点から調査した。モノ化とは、「人間、人 (person) を使用や操作、鑑賞などの対象 (object) であるモノ (thing) として見なすこと」である。本研究を通して、筆者自身の問題解決と、芸術表現における〈描く側〉〈描かれる側〉の関係について整理することを試みた。

第一章 〈描く側〉と〈描かれる側〉の関係

第一章では、芸術表現における〈描く側〉〈描かれる側〉の定義と関係性を整理し、その関係における問題点を探った。まず芸術活動を、①制作②展示・公開③鑑賞の三つの行為に分け、①制作するもの②描く対象となるもの③展示・公開を行うもの④鑑賞するものという四つの立場がそれぞれの行為において関係を整理した。

①制作するもの③展示・公開を行うもの④鑑賞するものという〈描く側〉の立場と比較して、②描く対象となる〈描かれる側〉の立場は、主体性を持ちにくく、全体を通して受動的に関わることとなる。そのため〈描かれる側〉である②

描く対象となるものと、〈描く側〉である①制作するもの③展示・公開を行うもの④鑑賞するものとは、根本的に不均衡な関係が結ばれる、と結論付けた。

第二章 立場の固定化とモノ化

第二章では、第一章で整理した〈描く側〉と〈描かれる側〉の間の不均衡性が何故問題なのかを「モノ化」と男女の性の格差の視点から分析した。

マーサ・ヌスバウム (Marthe Nussbaum /1947～/アメリカ) の示した「モノ化」の七つの意味 (①道具性②自律性の否定③不活性④代替可能性⑤毀損許容性⑥所有可能性⑦主観の否定) を基に分析した結果、「モノ化」が行われる際、〈描かれる側〉に結び付けられた属性が「道具性」を押し付けられ、その属性の人格や自律性が否定されるという問題があることがわかった。

また〈描く側〉〈描かれる側〉の立場に置かれる属性が固定化されることで、本来は対等なはずであった属性間 (本文では男性と女性間を例に挙げた) に格差が生じ、それによってより中心・上位の立場に固定された属性 (男性) から、より周縁・下位の立場に固定された属性 (女性) への蔑視、差別が行われる構造が繰り返し構築され強化される可能性について示唆した。

第三章 関係の多様化

第三章では〈描く側〉〈描かれる側〉の関係について、長島友里枝 (1973～)、木村了子 (1971～) の二名の女性作家を挙げてその多様化について考察した。男性が〈描く側〉、女性が〈描かれる側〉という固定化された価値観に疑問を持ち、女性として〈描く側〉に立つて活動する作家が、どのように〈描く側〉〈描かれる側〉の関係を捉えているか、また作家達の活動が現在の、そして今後の社会にどう影響するか分析した。

第四章 自身の制作について

第四章では、〈描く側〉〈描かれる側〉

についての筆者自身の制作における考察を行った。筆者は自身を〈描く側〉に少年を〈描かれる側〉に固定し、不均衡な関係に対する批判的な意見を持ちながらも、少年を描くという行為を継続している。そのような矛盾を主題に制作を行っているが、この問題に関する明確な答えをおそらく永久に得ることはできないと考える。しかし制作をする中で自身の考えや作品が変化していくことで、〈描く側〉〈描かれる側〉の関係が持つ問題についての理解が深まったことは確かであった。

結章

芸術表現における〈描く側〉〈描かれる側〉の間には、根本的に不均衡な関係が結ばれる。〈描く側〉から〈描かれる側〉に「モノ化」が行われると、〈描かれる側〉の人格や自律性が否定されるという問題があることがわかった。また〈描かれる側〉の立場に固定された属性への蔑視、差別が行われる構造が再構築される可能性について示唆した。

筆者は、男女の性の格差や女性蔑視に対する不満、男性が〈描く・見る〉、女性が〈描かれる・見られる〉という価値観に対する反発として、少年に対して筆者が同様の視線や価値観を持つことへの不安があった。この不安は表現することへの拒否感や制作へのモチベーションの低下につながり、それを解消するため本研究を行った。結論として、完全な答えは得られていないが、精神的な部分での戸惑いや疑問に対して分析・考察を行うことで、制作を続けることの意義を見つけ、問題に対する理解度を深めることができた。



夜明けの星
Star of dawn
200.0×260.0cm
アクリル、パネル、ミクストメディア
2023年

序章

自身のこれまでの制作動機となっていたものは「感情」であった。しかし無秩序に絵具をぶつける制作や、具象的な三次元空間の再現では「感情」そのものの可視化は達成し得なかった。また複雑な制作工程によって完成された作品は、絵具や素材の美しさ損なう可能性に危機感を抱いた。また「感情」という動機は視覚的に捉え難い概念である。「感情」の絵画表現における可視化の方法を長期間確立できず、表現の自立性がないことを課題と考えていた。課題を克服するために視覚表現における機能的要素を「装飾」と考え、制作にこの概念を採用した。これに加え、表現の断絶ではなく西洋絵画の文脈の元で構想を広げる為にキリスト教美術に見られる「祭壇画」の形式を取り入れた実験制作を行った。制作の結果を経て今後の絵画制作における課題と展望を論じる。

第1章 絵画における装飾性

絵画表現における「装飾」の言葉の意味を確認するとともに、「装飾」が保有する形態の分類を提示した。「装飾」の言葉が持つ基本的意味は「何らかの外を飾りたてる」ことである。「装飾性」はこの基本的意味と対局する視点をも保有している。まず基本的意味に則した、機能を持つ主体に付属する視点である〈decoration〉である。そして主体性の視点である〈ornament〉である。〈ornament〉的主体とは「抽象」と同等の意味として既にヴォリンガーによって用いられている。「装飾」は主体的使用が行われない時ですら鑑賞者に視覚的に快感をもたらし表現要素である。加えて「抽象」表現として主体的存在を主張する場合は純粋芸術として作品の自立性を確立可能であるとする。また世界を認識可能にする要素として「文様」と「パターン」の存在を提示した。文様は形態と意味、写美的と幾何学的の対極的な視点を基軸とする4つに分類される。以降ではより具体的な「装飾」の観点をあげ、作者の実験制作における根拠を述べた。

第1節 様式では、「様式」は芸術を認識するためパターンのいちばん広い概念であると考えた。その上で、単純な分類としてのみこの言葉を扱うことは安易である。「様式」の理解に求められるのは、視覚表現の形式を認識することと同時に、時代や芸術家や作品の精神性をも取り込む姿勢であるだろう。

第2節 異素材では、絵具による描画以外の素材を使用した例をあげ、絵画表現の「装飾性」について説明した。また作品に使用された異素材の使用目的と視覚効果について第1章で説明した概念を用いて解説した。異素材が一面の中で主体的使用と付属的使用がされることで、絵画の平面性を強調する抽象表現が成立することを主張した。「感情」という視認が難しく曖昧な概念を表現として可視化させる糸口を発見した。

第3節 文様では、幾何学的文様と象徴的文様に分けイメージの普遍性とその根拠について説明を述べた。「文様」の中でも幾何学文様は特に原初的であり、視覚表現の要素として十分である。しかしこれらを用いた decoration 的作業のみで作品が構成されることは主体性が希薄となる。これを解決し形態の主体的意味を補うのは「象徴的文様」である。両者の要素を作品に取り込むことで作者の「感情」という主体性を保有しながら、言語的、記号的普遍性を持つ作品の制作が可能であると考える。

第2章 祭壇画

第2章では第1章で述べた「装飾性」の要素とキリスト教美術の中の祭壇画がどのように関連するか論じる。また「祭壇画」の役割を提示し根拠とすることで、表層的な取り込みではなく宗教を取り巻く文化的／精神的背景の理解に努めるのである。

第1節 祭壇画の役割では祭壇画の持つ役割を提示した。またそれらを根拠とする制作に取り入れるべき普遍性とは何かを考察した。祭壇画は一般的に祭壇を飾る絵画のことを指し、キリスト教の信仰

や教えを視覚的に表現する役割をもつ。1400年当時低い傾向にあったヨーロッパの識字率や情報伝達技術の不足を支える手段であった。また信仰心という目に捉え難い感覚を呼び起こさせる形態として非常に優れた根拠であると考えた。

第2節 祭壇画と空間構造では、祭壇画が設置される教会や礼拝堂などの例を挙げ、建築空間の中での〈decoration〉的〈ornament〉的「装飾」の関係の融合について述べた。

第3章 絵画制作へ検討

本章では第1章第2章の「装飾」における概念や表現要素としての根拠をもとに実験制作を行った。

第1節 支持体では「三連祭壇画」の構造を採用した矩形キャンバス内の構成を提示した。さらにその発展的な形態として、矩形キャンバスから逸脱し各パーツに独立させる方法を《夜明けの星》の制作を通して提案した。

第2節では異素材と文様の使用について使用目的と視覚効果について述べた。また、《ある女の祭壇画》と《夜明けの星》の2作品を対比させ《ある女の祭壇画》で抱えていた表現上の課題をどのように克服可能としたかを説明した。

結章

本論を通じて、絵画表現において〈装飾性〉という概念は極めて広大な範囲を意味することを理解した。本論の背景には作者の「感情」を動機とするこれまでの制作を批判的に見るが必要であった。しかし絵画制作における他の表現を否定する意図ではない。「装飾」というテーマに着目することでこれまで表現し得なかった普遍的意味を表現にもたらした。しかし一元的に抽象性や普遍性を主張すれば、絵画作品として主体性を失う危険性も孕んでいる。描画表現に対する極端な願望や目的は作品の完成イメージの消失を引き起こす。この反省から学ぶと共に、今後の制作においても視覚表現を研究し自身の新たな絵画表現の獲得を目指す。



flowering declaration
2273×3636×200cm
アッサンブラージュ・ミクストメディア・アクリル絵具・変形パネル
2023

序章

本研究は、アッサンブラージュ（アッセンブリッジ、英語：Assemblage）を用いた造形表現において新たな表現方法を模索し展開することを目的としている。大学院一年次までは、絵画におけるマチエールの工夫をすることに関心を抱いていたが、さらに盛り上げ物理的な存在感を生み出すことで、絵画的な作品空間と現実世界とを繋ぐ役割を担うことができるのではないかと考えた。また、より強い物質感により触覚を刺激するような作品を制作することが出来るのではないかと考え、本研究に至った。

絵画や彫刻、平面と立体といった様々な分野を超えて成り立つ新たな作品を展開させる足掛かりとすることを本研究の意義とし、それにより得られた成果を自身の今後の研究や制作に生かすことを目的とする。

第1章 アッサンブラージュについて

本章では、アッサンブラージュについて分析し、異素材の例と異素材を用いることによって生まれる画面上での効果、異素材への描画と効果について参考とする4人の作家（フランク・ステラ、ロバート・ラウシェンバーグ、ジョセフ・コーネル、ニキ・ド・サンファール）の作品を元に分析を行った。また、作品の観察から、異素材の例、テクスチャーの効果、素材への描画（彩色）と交換、画面の物質性と効果について分析や考察を行い、それらが作品の中でどのような効果を与えているか考察した。

分析と考察により分かったことの中で特に自身の制作に取り入れたいと感じたこととして、以下の2点を分析することができた。

- ・作品の中に「空間」を作ることで、素材が生み出す物質だけでなく、作品を纏う空気をうまく活用することにつながる点。（これにより鑑賞者の視線を作品の内部に導くことにつながり、作品の世界観に入り込ませる効果を生むことに繋がるのではないか。）

- ・作品により強い物質感を感じさせるためには、素材を貼り付けるだけでなく、そこから生まれる陰影や、支持体と貼り付ける異素材との高低差のコントラストなども重要な役割を果たすこと。

これらのアッサンブラージュにおける表現方法は造形性と深い関わりを持つと考えられるため、第2章で造形性についての考えを深めることとする。

第2章 抽象的な造形表現における無意識（無作為）との関係性について

本章では、造形表現について主にパウハウスによる提唱内容を参考にアッサンブラージュや物質性との繋がりについて分析や考察を行うことで、造形表現とはどのようなものなのかを理解するための足掛かりとしている。抽象的な造形表現やその効果について参考作品を用いて分析し、併せて抽象表現と関係性の深い無意識（無作為）について分析、考察を行った。

これにより、造形性とは「物的な材料によって形を造る」ことであると同時に、“自身や個人で考える事柄を通して普遍的なものを表現する”という概念のことも指し示すことが分かった。

また抽象化するという事は色や形を“抽出”する作業でもあり、固有の形やイメージが存在しないものを作者の考える形として表現に落とし込むことでもあると考える。無意識については自然発生的なものではなく、自身の経験や習慣の積み重ねであり、無意識の部分を意識化しなければ作品に活かすのは難しいことが分かった。

第3章 実践に基づく表現方法の考察

本章では制作実践に基づく表現方法の考察を行った。現在の作風に至るまでの経過や、これまで実験してきた素材についての分析や考察をもとに、今後の自身の制作においてどのように活かすことができるかを考察した。成果としては、フリルの形状を用いた造形作品を作ること

にたどり着いた。自身の表現内容と表現方法の親和性を高めるために作品の抽象化を行い、抽象化するにあたって自身の構成力や作品における耐久性、額縁についてなど様々な課題を見つけた。一方で素材として今後も活用できそうな材料を見つけ、表面的に取り付けるだけでなく、内側に取り込み盛り上げるための素材として有用なものも見つけることができた。

結章

本研究を通して、アッサンブラージュを用いた造形表現における新たな表現方法を展開するための材料研究や、表現内容をより良いものとするために自身に必要な部分についての考えを深めることができた。結果としてアッサンブラージュを用いた造形表現における新たな表現方法を見つけるまでには至らなかったが、今後新たな表現方法を見つけるための1段階目として少し前進することはできたのではないかと考える。また、世界の中で似たような表現を行う作家がいるであろうことを想定し、自身の作品の新奇性やオリジナリティを確立するために必要なこととして、これまでと同じくデッサンやクロッキーなどの基礎練習に加え、工芸や服飾など他の分野についての専門性も高めていくことが必要なのではないかと考える。本研究で得た成果を活かすと共に、さらなる研究を続けることで、今後の制作に活かしていきたい。



Stay gold
183.0×276.0cm
岩絵具、水干絵具、アクリル絵具、高知麻紙
2023

序章

本研究は、日本画家の村上華岳（1888–1939）の作品群における人物表現に焦点を当てて、その表現の独自性について考察するものである。華岳の作品はその人物像によって高い精神性を具現化している。その理由の一つには描線がある。日本画の特徴のひとつである描線は、近年多様化する日本画の中では優先順位を落としている現状が考えられる。そこで村上華岳の描写方法に注目し、絵画表現についての可能性を追求することが重要であるという思いに至った。

筆者は絵画日本画制作の中で遠近法や立体感を意識することが多く、描線による表現は重要でないと考えていた。しかし、人物画の制作を行うにあたり描線の意味について、あらためて検討の必要があると考えた。華岳の描画方法について研究し、筆者の日本画制作に実践的に試用することで、新しい表現の可能性を見つけていくことがこの研究の目的である。

第一章 村上華岳の生涯とその精神

華岳は明治21年に父武田誠三、母たつの長男として大阪市に生まれた。父誠三の没後、武田家を継ぎながらも明治37年には武田家を廃家にした上で前述の村上家と養子縁組をした。幼い頃に複雑な家庭環境であったことは想像に易い。周囲を花街に取り囲まれた場所で幼年期を過ごしたためか、華岳は性的に早熟であったと言われている。後に描かれる女性像にはそのような一面が影響しているのかもしれない。

大正15年10月に養父の五郎兵衛が亡くなり花隈に戻った華岳であったが、五郎兵衛が数件の家作を残してくれており、画を売らなくともそこからの家賃収入だけで生活していくことができた。その後は特定の団体に属すことはせず、画壇からも距離を置いた。煩わしい人間関係に悩まされることもなくなり、ここにおいて自己の信念のもと社会からの孤立を恐れることなく思い通りの制作を行えるよ

うになった。華岳は純粋な芸術活動にこだわっていた。特に依頼画などに悩んで妥協しながら描くなど言語道断で、自らの心を鍛錬することをも画業に求めている。画家というよりはむしろ宗教家に近く、華岳本人もそのように認めていた。

第二章 人物表現について

華岳の人物画、風景画にはしばしば「官能」「精神性」という言葉が用いられるが、それに「高貴」という言葉を加えたい。華岳の女性像はその高い精神性と肉体の俗っぽさから唯一無二の魅力を放ち、華岳の描く山水画には神が住んでいるかのような高貴さを感じることができる。

人間の内面性を映し出した作品として一つ挙げられるのは「裸婦図」だろう。均一に、そしてしなやかな線で描かれた人物像とは反対に立体的に細かく描き込まれた背景が、それまでの日本画とはひと味違う。日本画の平明な空間と西洋画に見られる遠近感が同時に表されていて、独自の空気感を醸し出す。上目に画面左を見つめる女性を取り囲む穏やかな時間が、背景の効果によりゆっくりと進んでいるようである。

日本画には鉄の針金のように細く一定の太さの鉄線描と、太くなったり細くなったり抑揚のある肥瘦線があるが、華岳の、仏画を含めた人物画にはそのどちらも用いられている。華岳の描く作品の崇高な精神性はその美しい描線から来ていると考えた。線に焦点を絞って作品を考察すると、華岳は様々な線に重きを置いていないのではないかという結論に至った。描線が描きたいものを表現するための一つの手段でしかないのは晩年の水墨画が物語っている。

第三章 筆者自身の人物画制作への還元

今回の修了制作では本論で研究した表現が手ごかりに、華岳の制作過程を想像しながら制作手順を実践することにした。茨城県つくば市の筑波山にある「ガマランド」という廃園となっている遊園地をモチーフに「人の居ない場所に人の

気配を感じさせる」というテーマのもと、修了制作を行うことにした。画面全体を厚く塗布せず、下の色が消えないように意識しながら絵具を重ねていくことで、華岳の望洋とした作品のイメージに近づけることができた。しかし人物を配置したことが、制作のテーマに合致していたかは検討しなければならない。これまでの筆者は、一貫して「人の居ない場所に人の気配を感じさせる」をテーマに制作していたため、今回の人物配置がそのテーマに対してどのように影響を与えたかを検討する必要がある。人物を描くのに華岳を意識して描線が透けるように薄塗りにしたことは、「人の居ない場所」に漂う人々の精神や、かつての賑わいなどを間接的に表すことができたのが今回の研究の収穫である。

終章

本研究を通して、華岳の作品における独自の表現やルーツについて知ることができた。花街で育った経歴が舞子や芸事を題材に作品を描かせ、次第に華岳を「久遠の女性」を目指させることになった。「久遠の女性」は身近に存在するものではなく、むしろ崇高で気高い存在だ。だから仏、菩薩の姿に重ねることが多かったのであろう。筆者が華岳の作品に感じた肉体の美しさ、生々しさはそのようなところに起因していることが理解できた。

修了制作では華岳の人物画を参考に、描線を実践的に試用することで筆者自身の新たな表現の可能性について迫ることができた。しかしながら人物表現においては、現在筆者自身がモチーフとしている「人の居ない場所」に人物を描く必然性を掘みきれないでいるので、次なる課題としていきたい。

華岳の生涯を研究し、描き方を試行することで、作品の持つ「精神性」に僅かながらも迫ることができた。同時に筆者自身の制作テーマや作品に込める「精神性」も照らし出されたことで、これからの制作研究に繋げて展開していきたい。

河原井 かれん

KAWARAI Karen

日本画におけるマチエールと動物表現 作品「晴れ晴れと立ち向かえ」「自画像」及び研究報告書

A Matière and Animal Representation in Japanese Style Painting
Works “Confront radiantly” “Self-portrait” with Research Report

日本画領域



晴れ晴れと立ち向かえ
Confront radiantly
183.0×465.0cm
岩絵具、水干絵具、銀箔、軽石、珪砂、雲肌麻紙
2024年1月5日

序章

我々人間は、文明以前から現代に至るまで、その一部として山河や動植物といった自然とかかわりあいながら生きてきた。その中で特に動物は狩猟対象として、家畜として、愛玩や鑑賞を目的として、互いに影響を与え合いながら存在してきた。

このように、本論文では人間と切っても切れない関係にある「動物」について、特に日本の土地で彼らが描かれてきた歴史を振り返り、対象の移り変わりやどのようにとらえられ、どのように芸術作品に表現されてきたのか考察していく。

また、筆者はじれまで様々な日本画材を用いたマチエール表現に取り組んできたが、本論文では特に動物表現での効果的なマチエール表現について考察していく。

第一章 日本絵画における動物表現の歴史

本章では各時代の日本に住む人間が制作した作品における動物表現の変遷を調査する。

第一節では先史時代からやまと絵の成り立ちまで見ていく。

日本の原始時代の動物表現が、祭儀的な目的のほか純粋な創作意欲など、どのような意図を持って始まり絵画として洗練していったのか考察する。

第二節ではやまと絵に見られる動物表現についてまとめる。

平安時代のさなか、やまと絵の和様化が推進されると、取り上げられる動物の種類も表現も和様化の道をたどることになったが、それらの動物は大抵の場合草花とともに風景の一部として描かれている。だがその風景表現にこそ花鳥画の源泉を見ることができる。

第三節では花鳥画に描かれた動物について考察する。

花鳥画とは草花と鳥を組み合わせて描く絵のことで、山水・人物と並ぶ東洋絵画の三画題のひとつであった。

それまでの水墨花鳥画のほとんどは小品の掛け軸で、画風は淡白なものであっ

たのに対し雪舟(1420–1506)筆の《花鳥図屏風》は以降の豪華な花鳥画全盛期の幕を切って落とした作品であると言える。

さらに狩野正信(1434–1530)は閑雅な花鳥画と大和絵の花鳥画とを融合し日本的な花鳥画を生み出す。

第四節では花鳥画から動物画へと画題が独立した経緯を考察する。

応仁の乱によって戦国大名や町衆が文化へ積極的に参画することとなり、美術のマーケットが拡大・多様化したり、戦国時代が過ぎ、武家階級が政治文化の中心となったりすると、その趣味性を反映する美術が主流となっていく。

よってこのころの花鳥画は単に美しい花鳥を描くだけではなく、猛禽類をはじめ、トラなどの緊迫感や豪壮感にあふれたモチーフが好んで選ばれ、画面いっばいに厳かで堂々とした動物が表現される作品が多くみられるようになる。花鳥画をこれまでのように愛すべき鳥や小動物を草花と一緒に画面に収め描くものと捉えるならば、それらの作品はもはや花鳥画の域を脱していると言っても過言ではない。

そしてこの時代は実証主義的な風潮が盛んになった時代でもあり、ここに写生に基づく花鳥画の芽生えがあったと考えられる。

狩野探幽(1602–1674)や円山応挙(1733–1795)の描く動物はもはや花鳥画と言うべきではなく、花から独立し得る極めて濃度の濃い写生に基づく動物画であった。

このような写生主義の他に近代的精神の一性格である写意主義も自我に目覚めた画家が持っていた思想であり、伊藤若冲(1716–1800)の《動植綵絵 群鶏図》は、直接ニワトリを観察して得た写実的要素に明清画の要素がからまり、そのうえに彼自身の強烈な個性によるデフォルメが行われていた。

第二章 近代の日本画に見られる動物表現の考察

本章では、近代の東西の画壇における先駆けとなる代表的な人物として、東京

画壇から橋本雅邦(1835–1908)、京都画壇から竹内栖鳳(1864–1942)を挙げ、それぞれ第一節、第二節にて彼らがどのように動物を表現したのか観察し、その特徴について考察する。

第三章 筆者の制作における動物表現

第一節では日本画材の近代化とそれにとまなう様々な画家のマチエール表現について論考する。

第二節ではこれまでの筆者が挑んできた動物とマチエール表現について再考し、第三節では修了制作において試みたマチエール表現について述べる。

修了制作では主にイノシシ、シカ、クマをモチーフとしてピックアップするが、デッサンをはじめ、図鑑などの資料から得た骨格・筋肉構造の知見に基づいた写実的な生々しい肉体のアウトラインと、マチエール表現による誇張・強調表現の融合に挑戦する。

終章

本論によって、日本における動物表現は、生きる中でなくてはならない存在であるという狩猟対象への目線や人間のもつ動く物への根源的な興味という目線に始まった。そして、中国絵画などの影響も受けつつ日本人ならではの感受性を発揮することで発展していったやまと絵に風景の一部として描かれていた草花や愛らしい鳥たちなどに焦点が当てられ、「花鳥画」として独立した画題となった。しかし、次第に権力者が求める画題が移り変わり、また絵師が写実的に描くことや自身の感じたことを絵に投影することに興味を持つことで「動物画」として成り立っていったということが判明した。

そして、日本画におけるマチエール表現は、科学技術が発展し様々な画材を使用できるようになったことや、伝統的な日本画の技法にとらわれないことなどによって多様に発展してきたことがわかった。

今後は本研究で明らかになったことや試行したことを次なる制作活動に還元できるように励んでいく。



残星
192.0×400.0cm
岩絵具、水干絵具、雲肌麻紙、薄美濃紙
2024 年

序論

人々の暮らしや文化、技術の発展に合わせて必要とされるモノや考えも変化してきた。それは芸術分野でも例外ではない。

昨今の芸術分野においては、snsの普及により芸術作品がより身近なものへと変化している。情報収集の場はもはや本やギャラリー、美術館ではなくsnsである。美術館でみて気に入った作品は画集やポストカードを購入するものだったが、snsで見つけて気に入った作品はフォローしたりスクリーンショットを撮って収集したりできるようになった。画面で見ただけでは作品を鑑賞したことにはならないとも言えるが、現代におけるsnsの手軽さと普及率の高さから実際に足を運ぶのは作品の魅力と発信の技量にかかっているとも言えるため対比の形にした。

お気に入りの芸術作品を収集する動機は自分を形作るものを探していると考え。たくさんの情報に溢れ、自分もその中に埋もれてしまっているように感じる現代において、誰かからの情報ではない、自分が見つけたものには大きな魅力がある。そのような唯一性には愛着が湧き、埋もれてしまう不安の中にこれが自分だと言える安心感が生まれる。そういった面で、自分を形作るものとして芸術作品は最適だったと考える。

自身の制作では空を題材として作品を制作している。その理由は鑑賞者に愛着の湧く景色を見つけてもらうためである。

同じ空がないと言われるほど空は多種多様である。それによって、多彩な表現が可能になる上に、感情を投影しやすい題材である。空は鑑賞者が「自分が見つけたものだ」と感じる、つまり唯一性を見出し愛着の湧きやすい題材だと考えたからである。

このように、時代の流れと共に芸術作品の見られ方も変化している。そのため作品を多くの人に届けたいのであれば、鑑賞者の視点に立ってどこに魅力を感じるか、どう見られているかを想定し、

更新し続けていく必要があると考えられる。

本研究では空を題材とした作品を現代の鑑賞者にどう届けたいかを考察するため、雲、天気、色彩、時間の流れと空を構成する要素に分け、絵画、映像作品、和歌などの作例からそれぞれにおける心情との関係性の分析を行った。

さらに技法面から模索した空の表現についてまとめ、最後に自身における空の位置付けと制作について言及した。

第1章 身近にある「雲」

本章では自然の中の雲に注目し、第1節でアニメーションに描かれる雲、第2節で日本絵画に見られるすやり雲、瑞雲、金雲を取り上げ、表現の中で雲がどのように取り入れられてきたか、どのような意味を持つのかを考察した。

第2章 天気

本章では天気を利用した心象表現についてアニメーションと楽曲の歌詞を取り上げ、空模様が心象表現にどのように活かされてきたかを考察した。

第3章 色彩

本章では第1節で太陽光の分光分布曲線から空がどんな色彩にも変化することができることを説明し、第2節で文学における色彩について、言葉による色彩の表現に着目し考察した。さらにこれらを通して空の色彩が持つ表現の可能性を模索した。

第4章 時間の流れ

本章では多様な表情を見せる空と時間の流れとの関係性について述べ、例として「枕草子」を取り上げ文学の面から移りゆく空の様子をどのように捉え表現しているかを考察した。

第5章 制作における空の表現

本章では技法面から日本画材を使用した空の表現についての実験及び考察を行った。第1節で日本画材を使用した空

の表現における課題について触れ、第2節ではその課題に対し日本画材とアクリル絵の具を併用した描き方、二つ目に薄美濃紙を用いた空の空間表現方法を模索した。

終章

本研究では空を構成する雲、天気、色彩、時間の流れに分け、それぞれにおける心情との関係性の分析を行い、さらに技法面から空の表現方法について研究を行うことで現代の鑑賞者へ空を題材とした作品の伝え方を考察した。その結果、空と心情との関係性と空の表現における技法の研究それぞれで以下のように考えられる。

まず空と心情との関係性について、本研究を通して、心情の具象化には空の多彩な表情が効果的であると考えられる。

心情は人によって考え方や経験が違うが、その心情の表現に対応できるものが空である。空は空気できているためそのものは無色であるが、太陽光に雲、天気、色彩、時間が組み合わせることで構成された空の表情の幅は計りしれないことがわかる。つまり空はどんな心情でも投影でき、現代の鑑賞者に向けた表現方法としても非常に適しているといえる。

次に技法の研究について、日本画で空を表現するためにはアクリル絵の具や薄美濃紙を利用することによってより柔らかく広がりのある空間表現が可能になることがわかった。日本画絵の具と併せてアクリル絵の具や薄美濃紙を利用することで作品の可能性を広げることができると言える。

本研究を通して、現代の鑑賞者が芸術作品に求める「愛着の湧くものの発見」において、空を題材とした情景描写は非常に効果的なアプローチであると感じた。空の表現によって鑑賞者が自己投影したり作品から心を動かしたりすることが可能になると想像できるため、空の表情の多様さを活かした情景描写の表現は、より多くの鑑賞者の心に届く作品につながる可以考虑される。

洪 綉婷

HUNG Hsiu Ting

日本画における色彩と感情の繋がり

作品「悠々」「自画像」及び研究報告書

The Relationship between Color and Emotion in Japanese Painting
Works “Leisurely” “Self-portrait” with Research Paper

日本画領域



悠々

Leisurely

182×227cm

岩絵具・水干絵具・洋箔・胡粉・高知麻紙

2024 年

序論

私たちは色に満たされた世界に住んでいる。生活環境によって、色に対する感情やイメージが異なる。筆者は台湾の台南市で生まれ、高校生まで過ごした。台湾は亜熱帯気候と熱帯気候の接点に位置して、一年を通して暖かく湿っており、季節の変化は明確ではない。交換留学で10月に来日し、初めて秋から冬の季節の流れを感じた。日本の絵画にも、四季の景色を描いた絵画が多く見られる。絵に描かれている器物、図案からも季節を感じる事ができる。

本研究では、色と感情のつながりや色の象徴的な意味を検討した上で、それらの効果を筆者自身の日本画の創作に应用することである。色彩研究を通して、作品が鑑賞者にどのような視覚感覚や感情を与えるかを検証する。

一般的に、色のイメージは、具体的な連想と関係がある。具体的な連想の大部分は生活環境から由来している。例に挙げると、赤色から、火の燃え上がる様子を連想し、そこから暖かさや情熱が思い起こされる。色は私たちの生理的な機能に影響を与え、また、色は様々な状況で私たちの考えと反応に影響を与えている。

一方、同じ色でも状況によって、かなり異なる印象を与える可能性がある。そのため、本研究では、色彩心理学の知見を通して、色が間接的あるいは直接人に与える影響と視覚感覚を分析し、文化や歴史の中の色彩についての記録から、異なる文化の背景の下での色の象徴的な意味を検討する。

第一章 戦後日本画と色彩

第一節では、戦後日本画の展開と日本画家の戦争体験についてを述べている。戦争が終わった後、どうやって生きていくかがすべての人が直面する最大の課題となった。にもかかわらず、文部省は終戦の翌月から文展を再開するかどうかの議論を始め、翌年三月に再開することを決定した。次いで、1948年に創造美術

の結成後、日本画の未来への道を明らかにした。戦後、東西の交流はますます盛んになり、この時期の日本画はヨーロッパからの刺激を受け、抽象主義的なもの、様々な材料を使い、より豊かな絵画の様相を呈している。この時期の画家は伝統的な日本画画材をはっきりと認識し、捉え直し、伝統的な絵画の基礎に基づき、洋画の概念と結び付き、日本画の新しい姿を創造した。

戦争を生き抜いた画家は、厳しい戦争時代を経験し、それらの戦争体験は戦争が終わった後の芸術創作に無視できない影響を与えた。戦争で経験した生き別れは確かに苦痛であり、これらの痛みの感情は戦争で抑えられ、戦争が終わるまで解放されず、人々も自由と平和についてより深い理解を持っている。これらの戦争体験は画家がその後に創作した題材や色の選択に影響を与えたと考えられ、戦後の日本画は多様な展開を見せている。また、戦後の社会や政治の変化も作品に影響を与え、抑圧された感情や反戦のメッセージが表現されることもあった。

第二節では、色彩と感情について検討している。感情や情動が人間の生活において常に存在し、感情が単なる反応だけでなく、個々の状況や経験ごとに根ざしているだろう。色は光や感覚だけではなく、多くの複雑な関係でできている。様々な感情や心の動きが異なる状況で引き起こされ、人間の豊かな感情のスペクトラムが生まれるのである。色は観者に多様な感情を引き起こす。これらの感情は観者の主観的な経験に基づいており、個性やその瞬間の感情の違いも考慮すべきである。一方で、色には一般的な感情の側面も存在し、色を使用する際には観者がどのような感情効果を期待するかを検討し、慎重に実施する必要があると考える。

第二章 戦後日本画の色彩表現

本章では、戦後に膠彩を主な創作媒体として活躍した画家について検討する。画家の背景と経歴から研究を始め、画家の作品に使われている色と観者に与える

気持ちを分析する。

日本画は台湾では「膠彩画」と呼ばれている。本章では、台湾で発展してる日本画を指すために、「膠彩画」を使用する。

台湾の膠彩画の発展は水墨画と密接に関係している。今でも膠彩画は水墨画の下に分類され、名称も何度も変わったことがある。第二次世界大戦後には中華民国政府が開催した「省展」があり、1949年に「正統国画の争い」が起こった。「省展」では膠彩画と水墨画が競争し、当時の政治的要因で膠彩画が圧迫され、台湾画壇にでもしばらく消えてしまった。この間、膠彩画に関する授業は学校で開かれておらず、膠彩画は衰微しつつあり、1980年代に林玉山が主導する台湾省膠彩協会が設立されてから、膠彩画は再び大衆の視野に戻り、比較的安定した発展を遂げた。

結論

本研究は歴史と生活の周りの色を考察し、色彩と感情の繋がりを分析する上で、戦後日本画の画家たちの作品はどのような色彩表現かを検討した結果、以下のことが明らかになった。

戦後、東西交流が盛んになったため、この時期の画家の作品は西洋の画家、ピカソ、セザンヌ、ゴーギャン、モンドリアンなどの画家の影響を受けていることが見られる。画家たちは従来からよく知っている日本画の画材を利用し、西洋の絵画技術を融合させ、色彩、構図などにも大きな革新があった。

色と感情のつながりを理解することは、自己表現において重要である。自分の感情をより豊かに表現するために、色を有効に活用することができる。本研究の分析を通して、色彩が観察者にどのような感じを与えるかが分かった。よって、将来作品を制作するときにも、色の配置によって自分の心の風景や感情をより正確に筆で観者に表現することができる。今後も色彩についての研究を続けて発展させたいと考える。



幸福論
philosophy of happiness
1620×1303mm
岩絵具・水干絵具・胡粉・洋箔・墨・鉛筆・色鉛筆・アクリル絵具・水彩絵具・ボールペン、雲肌麻紙・楮紙
2024 年

序章

フレスコ画は18世紀頃までの絵画において大きな位置を占め、その技法を広義に捉えれば紀元前の壁画にまで遡ることができる、原始の絵画技法である。

現代の日本画において盛んに行われている、和紙を基底材として粒子の荒い岩絵具を使用したり、絵の具を厚塗りしたりする表現方法によって描かれた作品の表面には、岩絵具の粒子が視認できるざらざらとした質感が生まれる。そしてこの一つの傾向は、フレスコ画の表現や風合いを想起させ、日本画を制作する人々に影響を与え得るものであると筆者は考える。

本稿では、フレスコ画と日本画を、画面の質感やそれにより生じる風合いが類似している点と、“建造物の一部としての絵画”という点に両者の共通点を見出し、空間性と技法の二点の観点に絞り、比較考察を試みる。これにより、絵画表現のねらいに有効な空間性の想定、技法の選択について理解を深め、自身の制作に還元することを目的とする。

第一章 日本画およびフレスコ画の特性

第1節では、フレスコ画の歴史を概観し、第2節では、日本画とフレスコ画の共通点を比較するために有効な着眼点について考察する。石灰を使用した下地の絵画を共通点とする場合、高松塚古墳壁画等の壁画とフレスコ画は同じ範疇の技法を用いた絵画と言えることから、飛鳥時代から奈良時代にかけて描かれた壁画を取り上げる。また、日本の絵画の歴史における、室空間あるいは建造物の一部となっている絵画として、障壁画を挙げる。空間を想定して描かれた絵画という性格に両者の共通点を見出すことができ、そこには制作者の意図が存在するために、両者を比較することで空間性を考慮した絵画の性質について考察できると考える。

第二章 日本画およびフレスコ画の空間性について

本章では、日本画において、特に空間性を考慮したジャンルとして障壁画に焦点を当て、フレスコ画の持つ空間性と比較する。

障壁画は、空間の用途や目的、鑑賞者の立場を示す役割を持つ。それを助長する要素として余白が活用され、鑑賞者の感性によって奥行を感じさせる表現が盛んに行われたと考えられる。モチーフは、室内空間において、室外を想起させたり、あるいは思想を自己内省に向かわせたりするようものが選択されている。そして、描かれた画面は装飾としての役割を併せ持ち、屏風、掛け軸等と共に室空間を彩る要素となっていた。

それに対しフレスコ画は、装飾として独立していた画面も多くあり、生活の一部の装飾としても普及した。フレスコ画最盛期中世、特にルネサンス期には、宗教建築にフレスコ画が盛んに描かれた。そこでは聖書や聖人伝を人々に伝える目的から、写実的かつ物語性のある図像が目指された。よって、絵画空間へ鑑賞者を没入させ、聖書の物語を鑑賞者がいる空間や時間と地続きであるかのように感じさせるために、透視図法や立体的な表現を用いた。フレスコ画が絵画としての独立性を保ちながら壁面に描かれる場合においても、その室空間が個人の瞑想や祈りの場であることを示し、鑑賞者を導く偶像のような存在として描かれている。つまり、ある室内絵画を異なる空間へと変化させ、その空間の目的・用途を明確にし、鑑賞者意識を変化させるのである。

第三章 日本画およびフレスコ画で用いられる技法について

本章では、日本画およびフレスコ画で使用される基本となる技法やその原理を確認し、それぞれの画材や技法が使用された経緯、ねらいを比較考察する。

フレスコ画の代表的な技法は、ブオン・フレスコと呼ばれる湿式画法である。消石灰と砂を混ぜた石灰モルタルを壁面に塗布し、下地が濡れている内に顔料を水で溶いたものを描画材として描く技法

で、日本画で行われるような画面の表面上の水分の蒸発による乾燥とは本質的に異なる化学反応を利用したものである。フレスコ画と日本画は、基底材や顔料の定着の原理においては全く異なるが、第2章までに述べた空間性も含め、必要に応じてそれぞれの技法が発展していった。フレスコ画においては乾式画法の成立について取り上げ、描画時間の制約や使用できる顔料の増加、それに伴い顔料を重ねて得られる色味の表現、経済的理由によって使用するのが困難であった顔料を代替する顔料が用いられる等の変化について述べた。日本画においては暈しの表現について取り上げ、余白や二次元的な描写を用いた表現に伴う筆等の用具や暈しの技法の発展について述べた。また、両者に共通する金属箔と盛り上げの表現についても取り上げ、その表現方法や発展についても比較した。

終章

フレスコ画と日本画は、基底材や顔料の定着の原理においては全く異なる絵画技法である。しかし、両者の空間性について着目し、そこから画材や技法について比較することで、絵画の起源や、地域ごとに獲得される絵画における精神性や価値観を読み解くことができた。フレスコ画も日本画も時代の要請に応え、建築の構造に合わせながら、それぞれの地域における社会情勢や精神性を反映し作られていき、現代に至るまでの絵画はその影響を多分に受けているのである。

現代の作家は、絵画に限らず作品を作る際に、技法を自由に選択することができる。だからこそ、絵画の歴史を踏まえてその動機や目的を持つことが重要であると筆者は考える。日本画、フレスコ画がその技法を駆使しながら空間性を顕著に想定したものであることを本稿では確認し、これにより、現代の絵画の在り方、そして自身の絵画における空間性の想定、画材・技法の選択について再考する契機となる、意義のあるものであった。



青き星に映る月影
Moon shadow reflected on the earth
H.202×W.48×D.37cm
樟
2024年



はじめに

仏像における衣文の表現は、時代とともに、その造形を変化させてきた。そして、その造形は、時代の特徴をも表現していると言える。

本論の題材である鎌倉時代の衣文表現は、力強い現実的な造形から、度々「写実」的と評価され、親しまれてきた。しかし、「写実」とは、単に対象をそのままにつくことだけを意味するのではない。そこで、鎌倉時代に言われる「写実」がどのような表現を指し示しているのか疑問に感じるようになった。

本論では、鎌倉時代に見られる衣文の造形的な特質や特色について述べることにする。

第一章 日本の仏像に見られる衣文表現

第一章では日本の各時代に見られた衣文の表現について論じる。日本の造仏文化を振り返ると多種多様な衣文の造形が見られることが分かった。

飛鳥時代の衣文は、平面的で大陸の石窟を思わせる線刻のような表現が確認できる。奈良時代には、唐からの影響もあり、写実的な衣文の表現が見られるようになる。平安時代には、鎊立った大きな波と丸く小さい波が連続して彫り出された翻波式衣文や回転文が見られる。また、後期には、定朝様の浅く薄く刻む優美な衣文が見られる。鎌倉時代に入ると、写実的でありながら、デフォルメの加えられた力強い量感表現が衣文においても見られるようになる。

第二章 慶派による写実的な表現

第二章では鎌倉時代の造形の特徴を浮き彫りにするため、運慶の父親である康慶と、康慶の弟子である快慶、そして運慶の作例を基に考察を行った。それぞれの仏師における衣文の造形性に焦点を当て、その特質についてまとめた。

鎌倉時代初頭、康慶が慶派を率いていた時期の特色として、奈良時代の仏像の造形様式に影響を受けていることが分かる。

康慶の弟子の快慶は、「安阿弥様」と呼ばれる様式を確立させた。「安阿弥様」は運慶が確立させた力強い写実性とは異なる、安心感を与える技巧を凝らした繊細な作風を示している。

運慶の活躍が見られるようになると、康慶が見出した奈良時代の仏像における写実性に加えて、飛鳥時代や平安時代の特色を盛り込んだ造形が見られるようになる。

本章では、慶派が残した作例について論じることで、慶派の作例から写実的な傾向が見られることが分かった。この写実性が彫刻作品に与える効果や特色について、次章で考察した。

第三章 鎌倉時代における仏像の衣文表現

第三章では、東大寺南大門にある《金剛力士像》と、興福寺北円堂にある《無著・世親立像》を取り上げ、鎌倉時代に見られる衣文表現の特質とその効果について考察する。

鎌倉時代を代表する作例の《金剛力士像》《無著・世親立像》には、それぞれに写実的な表現を見ることができる。《金剛力士像》の場合、風といったフォルムに影響を与える外的要因を天衣や裳で表現しており、実在感に富んだ表現と言える。《無著・世親立像》は、自然な造形と、形態の単純化も見られた。

筆者は、それぞれの像に見られる写実性が、「量感」と「動き」を生んでいると考えた。

彫刻家の本郷新(1905–1980)は著書『彫刻の美』の中で「量感」と「動き」について、「ものの形というものは、面がこみいたり、形に動きがついたりすると、量感が生じてくる。」としている^{註1}。両像の天衣は、風にたなびき、空間に漂っている状態が見て取れる。本郷が示したことを考慮すると、天衣に動きが表現されている時、そこには量感もまた表現されると捉えることができる。

また、彫刻家の高村光太郎(1833–1956)は著書『美について』の中で、作品の思

いがけない起伏などの造形によって、彫刻作品と鑑賞者の位置関係に変化が生じるとし、この鑑賞者の位置関係の変化が、像に「動き」を生じさせるとしている^{註2}。よって、衣文の起伏は「量感」を助長させる「動き」を生むと言える。

この2つの作例から見られる写実的な衣文による「量感」と「動き」の相互関係は鎌倉時代の衣文の特色と言える。

第四章 修了制作

作品のコンセプトは月に帰り損ねたかぐや姫である。腰から下の衣文と上半身の人体の量構成を工夫することによって、下部から上部への上昇的な視線誘導となるように試みた。また、そうすることで、かぐや姫が故郷の月の景色に想いを馳せている情景を、鑑賞者に想起させることを目指した。

また、本研究によって見出した、鎌倉時代の衣文表現の造形的特質を活かすことで、衣文造形独自の「量感」と「動き」を作品にもたすことができた。一方で写実性と「量感」、「動き」が補い合うような効果は希薄なように感じられた。

おわりに

日本の造仏文化を振り返ることで、各時代で異なる衣文造形を見出すことができた。

本論の題材の鎌倉時代に見られる造形の特徴として、慶派によって形作られた写実性を挙げることができる。慶派の写実性とは、単に対象を見たままにつくのではない。その写実性からなる自由で自然な構成の布の起伏が、像に「量感」と「動き」を加え、互いに補い合うことで、力強い印象を与えていると言える。

今後も、衣文表現の造形効果について、自作を通して検証していきたい。

註積

註1 本郷新『彫刻の美』2005年、中央公論美術出版社、p.36

註2 高村光太郎『能の彫刻美』『美について』1967年、筑摩書房、p.268-269

草野 剛

KUSANO Tsuyoshi

趙之琛の篆刻作風の変遷と画期について

及び作品「臨 長由盃」「臨 曼殊院本古今和歌集」「丁敬詩」

About Changes in Style and Chronological Division of Zhao Zhi-Chen’s Seals with “A Work Modeled on *Changfu He*” “A Work Modeled on *Kokin Wakashu*, Manshu-in Version” “Poems by Ding Jing”

書領域

序章

趙之琛（1781–1852）、字は次閑、浙江・钱塘の人。詩書画篆刻に優れ、丁敬・蒋仁・黄易・奚岡・陳豫鍾・陳鴻寿・銭松とともに西泠八家の一人に数えられる。彼の篆刻作風については、葉一葦氏が、陳鴻寿とともに浙派に特有の切刀法をさらに典型化へと向かわせたと指摘する。一方で近年は、葉氏や余正氏が特に晩期の漢鑿印・漢玉印を追求した作風に対して再評価を試みているが、晩期の新面目は後人に継承されなかったとする。ただし、その技法や作風の背景となる取法対象について詳細には明らかにされておらず、その作風の新局面や後継者の作風についても作例に基づく検討が十分ではないため、趙之琛の篆刻作風が後世に与えた影響も具体的に指摘されていない。これらを踏まえ、本論文では、趙之琛の独自の作風はいかなるものか、それに至る背景は何か、そして作風の転換点と見なし得る画期はどこに見出されるか、という問題を設定した。これらを明らかにした上で、趙之琛の印業が浙派、あるいは清朝中後期の篆刻史上においていかに位置づけられるかを再検討した。

第1章 朱文印における作風の変遷と画期
本章では、趙之琛の朱文印について、作風の変遷における画期と作風の独自性及び独自の作風に至る背景を考察した。

まず作風の分類から、1831年–1832年を画期として前期後期に区分する見通しを示し、前期の特徴として、①「筆画の歪み」②筆画における水平・垂直の徹底③方形の字座の充満を指摘した。これに対して後期の作例は、全般に①線質の平滑化が窺われ、細部の表現には②曲線的筆画の参照、③文字外形の不定形化という特徴的な表現が看取された。このような表現を備える「水晶如意玉連環」が刻された1832年は趙之琛の朱文印の作風の転換点であり、これを古鉞印風の作例に応用した多字数印は晩年の一つの到達点であると位置づけられる。さらに、前期の作風の背景が陳鴻寿の作風を受容したことにあり、後期の独自の作風の背景は丁敬や

明・清初の印人から取法したものであることを示した。

第2章 白文印における作風の変遷と画期
前章同様、趙之琛の白文印について、作風の変遷における画期と作風の独自性及び独自の作風に至る背景を考察した。
まず作風の分類から、朱文印同様に1831年–1832年を画期として前期後期に区分する見通しを示し、前期の特徴として、①「稜角の頻出」②筆画における水平・垂直の徹底③行間・字間の狭さという3点を指摘した。これに対して後期の作例は、全般に①線質の平滑化が窺われ、細部の表現には②斜面等による字座の四辺の余紅、③行間・字間の拡大という特徴的な表現が看取された。それらは1832年に刻された一群の白文印に顕著であり、②が最も効果的に表現される多字数の細白文印是最晩年の一つの到達点と見られるものであった。さらに、前期の作風の背景が陳鴻寿の作風を受容したことにあり、後期の作風は、漢鑄印、爛銅印、漢玉印・漢鑿印といった漢印の多用な側面から取法したことを背景としていた。

第3章 浙派における趙之琛の篆刻作風の位置

本章では、第1章及び第2章にて明らかにした趙之琛の独自の作風と印学観が浙派においていかに位置づけられるか、という問題を据え検討を行った。

まず、1800年代以降の浙派印人について、陳鴻寿の継承者とみなされる印人、趙之琛の継承者とみなされる印人、その他（銭松）に整理した。陳鴻寿の継承者らは基本的に陳鴻寿が確立した作風を継承しており、一部に陳鴻寿とは異なる作風への志向が窺われるものの、基本的にはそれから脱却するものではなかった。その一方で趙之琛は、前時代の印章の異なる側面に着目することで独自の作風を確立しており、この点に意義がある。このような趙之琛独自の作風及び印学観は、確立したものであった。さらに、西泠八家の一人である銭松

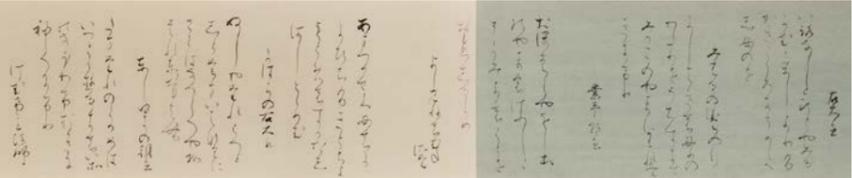
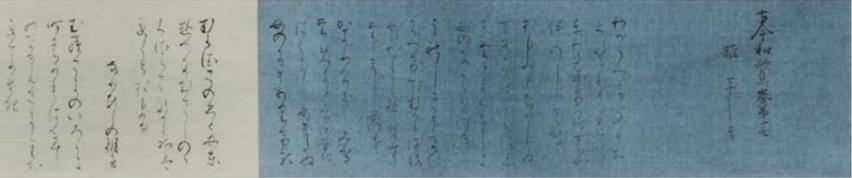
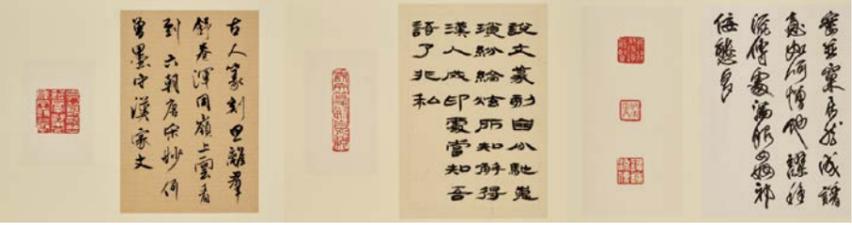
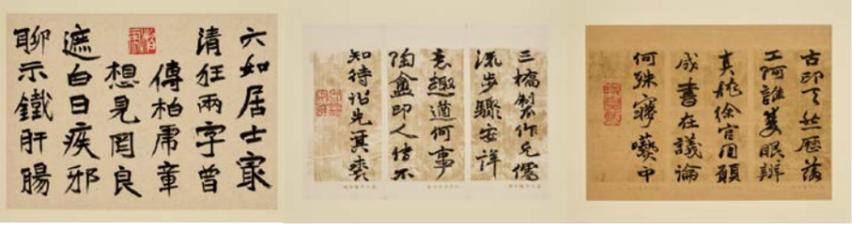
（1807–1860）とは、思想面での共通性が見出された。それは、漢代の印章を従来の浙派とは異なる着眼点から受容し、それを独自の作風へと昇華させた点にある。そこから確立した作風は異なるものの、陳鴻寿とその継承者らによって定型化された作風から脱却し、前時代の印章を範として独自の作風へと発展させるという新たな方向性を示した点で、両者は浙派の作風及び印学思想における一つの転換点であるとの位置づけを想定した。

以上より、趙之琛の独自の作風と印学観は、同時代の周辺の印人とは異なる着眼点から前時代の印章を受容し独自の作風へと昇華するものであり、古典を範として独自の作風へと昇華する作風の発展性を示すものであった。これは陳鴻寿の継承者とされる一部の印人及び銭松にも窺われる傾向であるが、陳鴻寿の継承者は自己の作風として定着し得ておらず、銭松は趙之琛にやや遅れて独自の作風へと昇華した点を鑑みれば、趙之琛は上述のような創作手法を浙派においていち早く確立した印人という位置づけが可能であると考える。

結章

以上の各章の結論を総合すれば、趙之琛の作風及び印学思想は、陳鴻寿に至って定型化したそれとは異なるものであり、彼の印業は浙派における一つの転換点であると、本論文では位置づけた。これを踏まえれば、従来の西泠八家と概括する枠組みは解体され、作風の定型化へと向かう六家に対し、前時代の印を範とする創作手法の発展性を示した趙之琛という新たな浙派観を再構築し得る。したがって、二大流派たる浙派に新たな作風の枠組みを提示した趙之琛は、清朝中後期の印壇においても一つの転換点であると結論づけた。

ただし本論文では、趙之琛が清朝後期から清末の印人らにいかなる影響を与えたのかという点については検討が及ばなかった。今後は、清朝後期以降の篆刻作風がいかに展開したのかという点を課題としたい。



(左上) 丁敬詩
Poems by Ding Jing
折帖 帖1面 25.0cm×32.0cm 11葉 2023

(左下) 臨 曼殊院本古今和歌集
A Work Modeled on *Kokin Wakashu*, Manshu-in Version
卷子 本紙 15.0cm×700.0cm 2023

(右) 臨長由盃
A Work Modeled on *Changfu He*
軸 本紙 240.0cm×70.0cm 2023

茂野 佳奈子

漢詩人土屋竹雨の書及び作品「臨 楊淮表記」「臨 良寛くがみ帖」「白鳥」

Calligraphy of Chinese-style Poet Tsuchiya Chikuu with “A Work Modeled on *Yang huai biao ji*” “A Work Modeled on *Ryoukan’s Kugami-chou*” “Swan”

	
書領域	

序

土屋竹雨（1887–1958）は大正・昭和期の漢詩人である。「原爆行」「水爆行」を後世に残し、漢詩文学で初の日本芸術院会員に推挙された。「最後の漢詩人」ともいわれるその詩業のために、遺墨も文化人の書として人気を誇るが、当時の同郷の書家を扱った田宮文平著『吉田苞竹』にも一切言及がなく、現代に続く書壇とは一線を画したものとされているようであり、管見の限りでは、その書に関する専論もないようである。

竹雨の疎開先郷里・鶴岡市には 200 点余りの遺墨が確認でき、また、初代学長を務めた大東文化大学などにも所蔵される。しかし、その全容は明らかではなく、作品の調査・整理や、真偽の検討が必要である。また、その学書についても、少年時代に地元の黒崎研堂に学び、旧制中学時代は父久国と共に巖谷一六に傾倒したと語られており、この言に注目されている程度である。

本論では、土屋竹雨の遺墨の魅力の一端を窺うべく、それに関する資料を網羅的に収集した上で、書風の展開について検討し、同時代人との影響について考察したい。

第一章 作品解題

真筆と見なしうる遺墨 200 点を、有紀年作品と無紀年作品に分けて解題した。可能な限り自身で撮影し、すべてに訓読を付した。

第二章 土屋竹雨略伝

当時の書家・学者・文人との接点を探りながら遺墨集などより生涯を追った。その中で特に注目されたのは、明治 42 年（22 歳）に東京帝国大学に入学し、土居香国・岩溪裳川・国分青厓・長尾雨山の誘掖を受け文化人としての歩みを進めたこと、また、昭和 3 年（41 歳）には詩文誌月刊『東華』を発行し、その題簽を内藤湖南に依頼したことである。

戦後は、郷里鶴岡をはじめ、東京交詢社、関西璞社等、全国で漢詩会を催しながら、自詠の漢詩を数多く揮毫しており、このことが彼の書の展開に影響した可能性も想定される。

第三章 書の特徴・考察

竹雨の遺墨については、扁平な概形を基調としながら字間・行間に変化をつけた独特の書風が注目される。

第一節では、その書風の変遷に注目し、3 期に分けてそれぞれの特徴を分析した。第 1 期は、15 歳から 26 歳までとし、若年・基礎力奮励期と名づけた。父久国の教育下、当時一世を風靡した巖谷一六の書風が根底にあることが、15 歳時「教育勅語一節」（個人蔵）及び一六との文字比較により導かれた。

第 2 期は、27 歳から 57 歳までとし、壮年・博覧研究期と名づけた。漢詩文雑誌の編集、発行に奔走しながら、文化人と交流しつつ、余白を活かした行草書を揮毫する。55 歳時の七言絶句「万里…」（荘内南洲会蔵）、57 歳時の七言絶句「偶拈」（個人蔵）のように、①骨太で線が平均的に太い、②力強く筆勢がある、③長く直線的に伸ばす縦画が散見されるという特徴が見られた。

そして、第 3 期は戦後の 58 歳から 71 歳までとし、晩年・大成期と名づけた。多字数書に注目すると、その書風は大きく第 1 類・第 2 類に分かれる。第 1 類は 61 歳時の五言律詩「潮連寺」（潮連寺蔵）のように単体の行書を主体とした字粒の揃った作品、第 2 類は 61 歳時の七言律詩「窮景…」（致道博物館蔵）のような草書を交え、流れある、文字の大小織り交ぜた作品である。

第二節では無紀年作品の制作年の推測を試みた。有紀年作品の落款に注目すると「竹雨散人」の署名は若壮年期作品に多く、「竹雨居士」「竹雨（久）泰」は晩年作品に多いことが判明した。この落款の語句と第一節で述べた①②③の特徴に照らし検討した結果、五言律詩「南山訪子龍庵」（致道博物館蔵）など 15 点が若・壮年期のものとして推測された。

晩年作品について見ると、前章の年譜により長尾雨山、鄭孝胥、内藤湖南からの影響が想定できるが、雨山、孝胥との類似点は少なく、一方の湖南には特にその章法において似た作品を多く見出すことができた。具体的には、竹雨 60 歳時の七言絶句「望郷」（致道博物館蔵）、61 歳時の七

言絶句「絳繚…」(個人蔵)等である。

ここから、第一節の第 1 類・第 2 類に振り返ると、晩年作品の殆どが第 2 類に該当した。湖南の書においては線が鋭く筆勢があり、字座（一字の勢力範囲）も広く感じられるが、第 2 類の作品にはこれらの特徴がやや弱まりつつも見られ、湖南に倣おうとした様子が窺えた。

一字ごとに比較検討したところ、竹雨の文字造型は晩年の行草書であっても、巖谷一六のように扁平であった。偏と傍の構成において傍の中心が下がっており、右肩上がりの横画に対して右下方向に造形をずらすことによってユーモラスな味わいが生まれている。一方、湖南の書は縦横に変幻自在であり、その中国史研究の造詣の深さによるものか、様々な古典に精通しそれを吸収したものと想像される。

湖南に対する追悼の詩や、従兄佐藤寒山氏の述懐より、竹雨が湖南に対して畏敬の念を抱いていたことも確認できた。王維詩五言二句「行到…」(成田山書道美術館蔵)、五言律詩「有人…」(大東文化大学蔵)など 19 点の晩年作は、湖南に私淑し、その影響を受けたものと推測された。

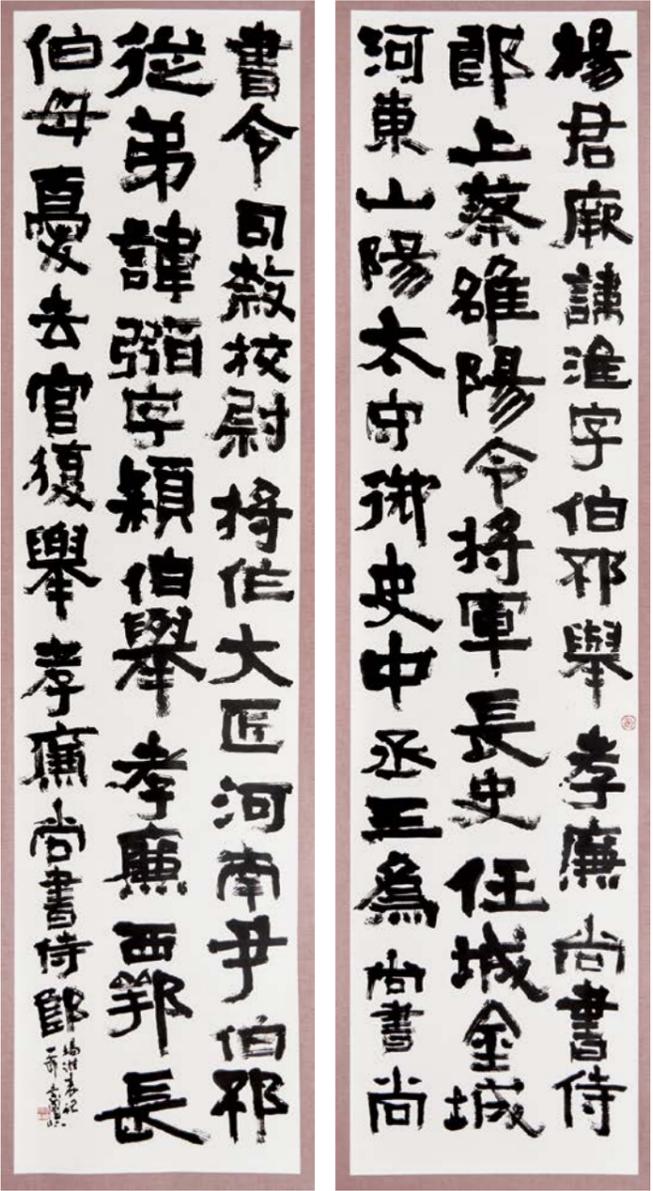
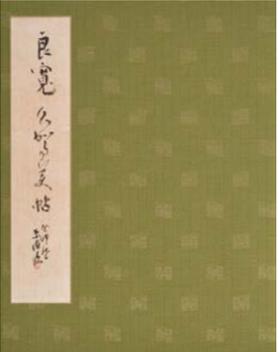
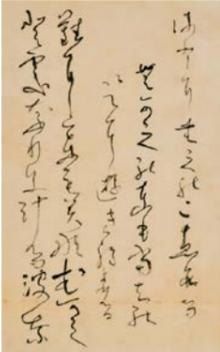
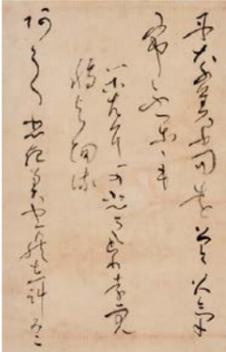
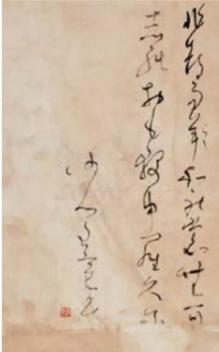
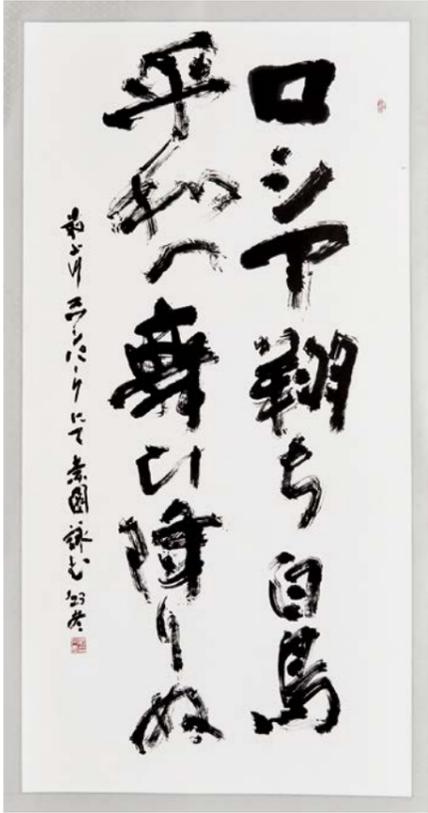
結

本論では、竹雨の作品を 3 期に分け、それぞれの書風の特徴を明らかにしたことで、一部の無紀年作品に限られるものの年代推定を可能とした。また、その書風は巖谷一六の造型を土台としながら内藤湖南からの影響も見え、文化人として活躍していた湖南への尊敬の念を感じ取れた。

竹雨も、同様に次の世代へと影響を及ぼしている例がある。戦中昭和 18 年、56 歳で上梓した『日本百人一詩』は、その翌年辻本史邑によって『日本百人一詩揮毫書範』として出版された。自身の詩を独自の書風で制作する姿勢のみならず、このような他への詩文の提供といった観点からも検討できることは多いと思われる。

本論では、扁額・屏風・小品までは言及できず、当時の漢詩人、漢学者の書に関しても資料収集が困難であった。今後の課題としたい。

	
(右上) 臨 楊淮表記 A Work Modeled on <i>Yang huai biao ji</i> 軸 本紙 270.0cm×70.0cm 2 幅 2023	
	
(下) 臨 良寛くがみ帖 A Work Modeled on <i>Ryoukan’s Kugami-chou</i> 折帖 本紙 26.5cm×17.0cm 12 葉 2023 (表紙、第 1 葉、第 10 葉、第 11 葉、第 12 葉)	
	
(左上) 白鳥 Swan 軸 本紙 180.0cm×90.0cm 2023	



黄 栩柔

HUANG Xurou

莫友芝の篆書観と篆書表現の独創性に関する研究

及び作品「臨 漢碑隸書」「臨 寬平御時后宮歌合」「筑波山和歌選」

A Study on Mo Youzhi’s Seal Script Concept and Originality of Seal Script Expression with “A Work Modeled on Clerical Script of Han Dynasty” “A Work Modeled on *Poems from the Poetry Match Held by the Empress in the Kanpyo era*” “The Waka of Tsukuba Mountain in Seal Script”

書領域

序

莫友芝（嘉慶16年—同治10年、1811—1871）、字は子偲、号は邵亭、または紫泉・叟叟、貴州省独山人である。文学・音韻学・版本目録学・書道などに造詣が深く、晩清の「通儒」と称されている。

莫友芝の書法の中国書法史上の位置付けについて、張舜徽（1911—1992）は咸豊時期から同治時期にかけて莫友芝は真書・行書・篆書・隸書ともに善くし、特に、篆書と隸書は最も有名で、筆を下ろすと剛健で勢いを持たせ、彼が古物に造詣が深かったと述べている。また、沙孟海（1900—1992）は、鄧石如を学ぶ人中で、莫友芝は最も優れており、趙之謙と呉熙載がそれに次ぐとしている。莫友芝は金石学が隆盛していた乾嘉時期（1736—1820）に生き、清代の碑学の中で彼の篆書が鄧石如以来、より力強く自由な書風を切り開いたことが、同時代または後世の文人によって、評価されていたことが明らかになった。

本研究は、こうした彼に対する近人の評価を踏まえ、莫友芝の学書経歴と古典の受容状況を整理し、同時代の篆書家と比較することを通じて、彼の篆書表現の独創性を明らかにしていく。特に、彼の交友経緯、訪碑活動及び著述に見える書学観を分析し、その篆書書風の成因の解明を主眼に置くこととする。これに基づき、清代の書道史における莫友芝の客観的な位置を明確にすることを目指したい。

第一章 先行研究概観

第一章にて、これまで発表された莫友芝書法の研究を中心に振り返った。先行研究について年譜の作成、刊行された書籍、公開される文献、作品集、この4種類に大別し、近代の莫友芝書法について研究状況を整理した。

莫友芝書法の技法と書風を視点とした先行研究においては、対聯作品を中心に分析してきたが、対聯の字数が少ないことと、各論者により対象作品の選定が異なることから、客観性に欠けることが指摘できる。

また、書学観に関しては、莫友芝の交流経緯と受容状況を整理しているが、碑刻名を挙げるだけに留まり、さらなる分析に至ってないものが多い。さらに、莫友芝が異なる時代の碑刻に対する書学観を具体的に言及しておらず、それと彼の書学観と篆書書風の関係については解明されていない。

第二章 莫友芝の書学観

第二章では、莫友芝の篆書学習に関する同時期の文人との交流における学習状況を確認した上で、莫友芝に形成された書学観の実相を探った。

第一節では、まず莫友芝の学書環境について確認した。莫友芝は咸豊11年から同治6年（1861—1867）にかけて、客卿として長期間曾国藩の幕府に滞在する。その間、莫友芝は曾国藩に命じられて江南へ散逸した古籍の探索にあたる。それを通じて各地を遍歴し、優れた学者や才俊と交わり、拓本、古籍や善本に触れるという機会が得られた。

次に、莫友芝の著述に見られる影響を受けた「嵩山石闕」、及び題跋が書かれた秦代の篆書碑、漢代の隸書碑について、その拓本の実見状況、受容経緯を考察した。

『邵亭日記』によれば、莫友芝は咸豊11年（1861）に「石鼓」・「嵩山三闕」の拓本を手に入れたときは臨模のため、拓本を冊子本に装丁していた。莫友芝が学書を目的としていた証左である。その後、彼は友人を通じて、「嵩山三闕」の拓本を2回の実見する機会を得たことがわかる。

続いて、秦代の篆書碑とした「之罘刻石」・「泰山刻石」に関する題跋に注目した。この題跋は2則が見出される。「泰山刻石」や「琅琊臺石刻」に関連する交流が窺えるのは4則を数えた。上記の検討から、莫友芝が曾国藩の幕府で客卿として務めた期間において、彼の篆書学習においてどれほど役立ったか、そして秦漢の篆書碑に対する実見の状況が明らかになった。

第二節では、莫友芝の著述において、「漢分篆意」や「篆隸を兼ねる」という書観

に注目した。漢代の碑刻「夏承碑」・「祀三公山碑」・「廬孝禹碑」・「樊敏碑」、「新莽始建国鏡」の題跋内容及び『邵亭書画経眼録』からの注を考察し、彼の碑刻拓本・双鉤本の実見状況、あるいは関した可能性が高い拓本資料の分析も加えた。その結果、莫友芝の漢隸碑に対する漢分篆意の書観とは、漢代の隸書にみられる筆画の円転、装飾的な筆法、及び篆書の骨格を直線化した点に見出されることを指摘した。

第三章 莫友芝の篆書の書風

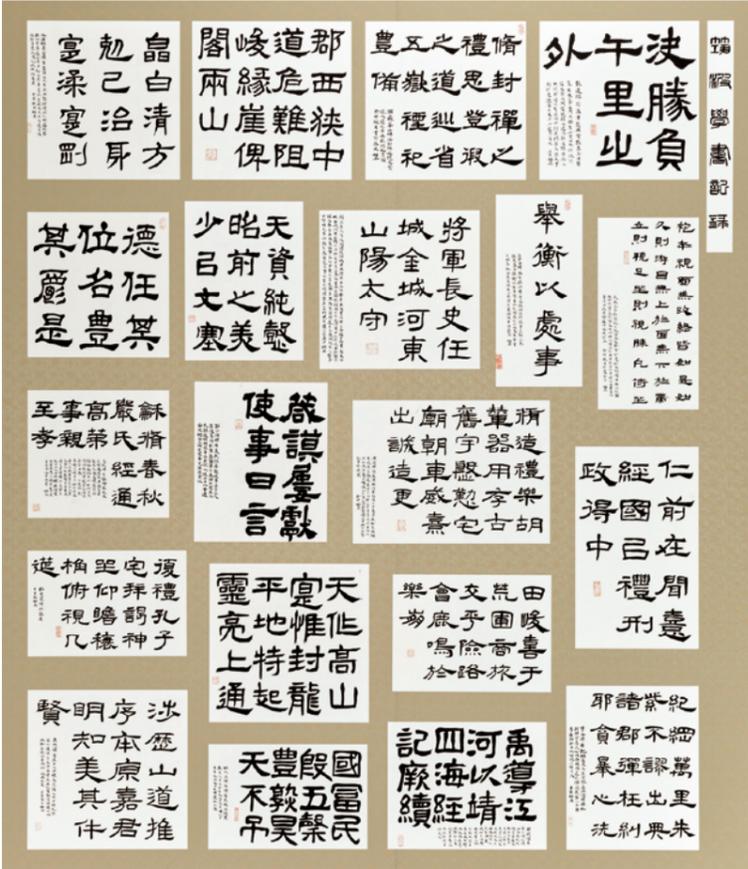
第三章では、莫友芝の有紀年の篆書作品が62件を整理し、そこから書風の変遷を客観的に観察できるように、検討対象とする12件を選出した。第二章で明らかにした「嵩山石闕」の学書と漢分篆意の書観から導き出された篆書表現および同時代の他の篆書家と比較することで、莫友芝の篆書の独創性を考察した。

「嵩山石闕」のうち、少室石闕・開母廟石闕という篆書碑の「転折」部の形状、「うねり」に着目し、莫友芝の篆書的一端は少室石闕・開母廟石闕からの瘤状の張り出す転折とうねりの強調という筆法を受け継いでおり、この共通する筆法を基礎に門構え・「㇇」・「㇈」・とだれ・しかばねなどの各部分で自身の独創として発展させていた。莫友芝は「漢分篆意」という篆書観に基づき、彼が自分の篆書作品において漢代が固有の装飾性に富んだ筆法を取り入れていたことを明らかにした。

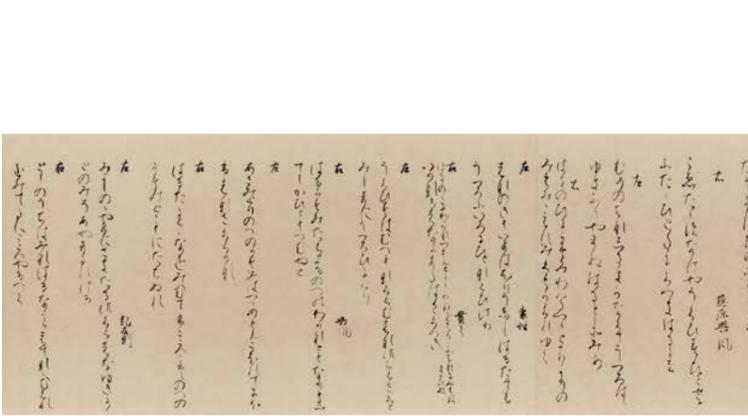
結

本論では、莫友芝の篆書観と篆書表現に焦点を当て、莫友芝の篆書における独創性の確立について考察した。特に、漢篆とした「嵩山石闕」の受容状況と、漢隸碑からの「漢分篆意」や「篆隸を兼ねる」という書観を検討し、清代の書道史における莫友芝の位置が漢碑の筆法を篆書に取り入れた点にあることを明確にした。

本論は、莫友芝の篆書の独創性的一端を解明したに過ぎない。今後は他の書論と作品の関連性、篆書以外の書法の検討を課題としたい。



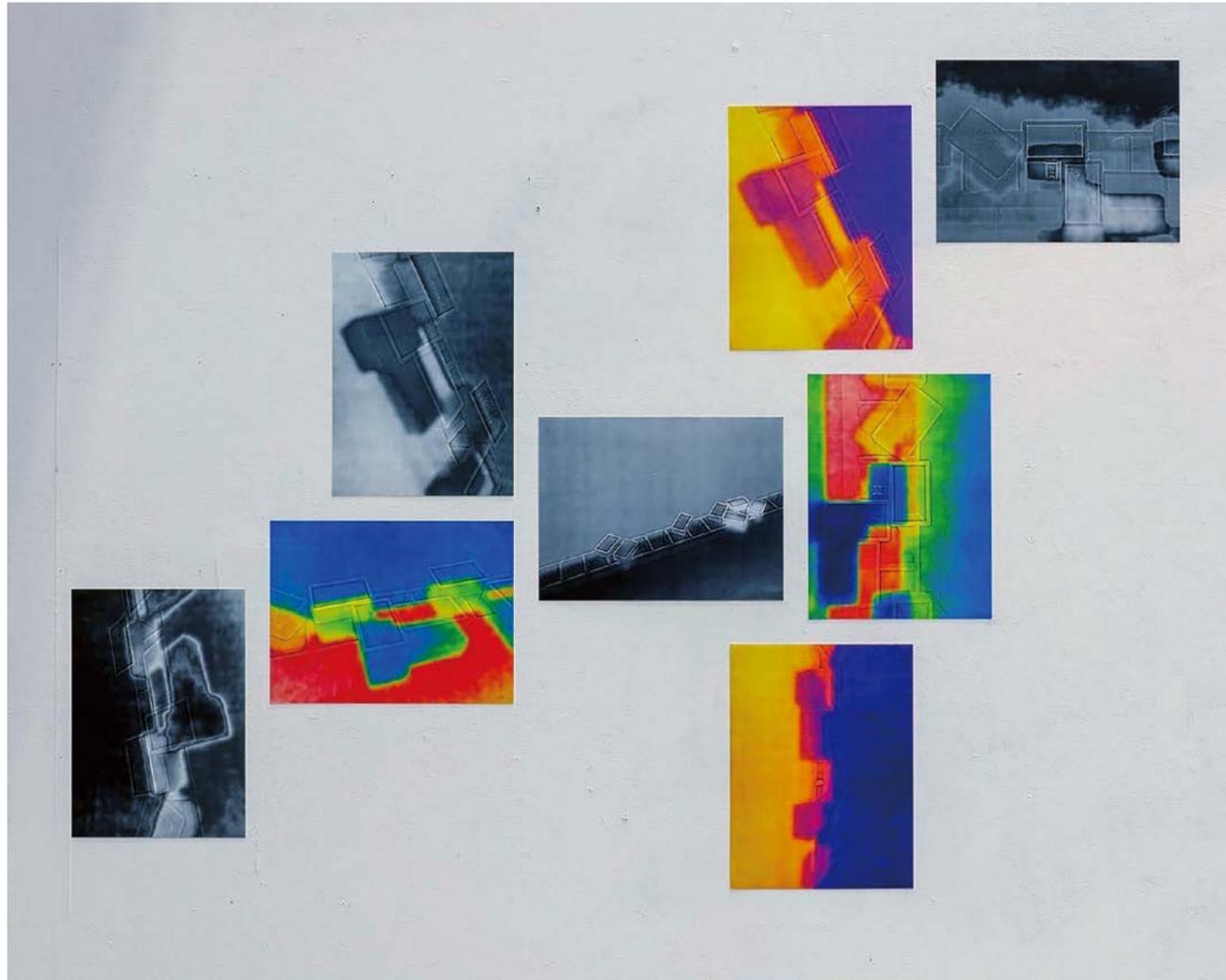
臨 漢碑隸書
A Work Modeled on Clerical Script of Han Dynasty
額 台紙 210.0×180.0cm 2023



臨 寬平御時后宮歌合
A Work Modeled on *Poems from the Poetry Match Held by the Empress in the Kanpyo era*
卷子 本紙 28.0×820.0cm 2023



筑波山和歌選
The Waka of Tsukuba Mountain in Seal Script
軸 本紙 226.0×35.0cm 4幅 2023



Vug
組写真、サーモグラフィーカメラ、天然顔料、リソグラフ、A3×8枚
2023年

本研究は2023年7月に参加したつくばメディアアートフェスティバルにおいて、筆者の作品を実際に鑑賞していた方からいただいた「ブリコラージュ」というキーワードをもとに、論文の執筆とその後の継続的な作品制作を行なったものである。「ブリコラージュ」とは、1950年代にクロード・レヴィ＝ストロースによって提唱された概念である。本論文は、レヴィ＝ストロースの著書である『野生の思考』から「ブリコラージュ」に基づく美術作品のキーワードを引用し、「ブリコラージュ」的な思考に基づくメディアアート作品と技術の進歩を見せるメディアアート作品がどのように異なり、どのような思考を鑑賞者にもたらすのかを考察することを目的としている。

第1章では、本論文において重要な概念となるクロード・レヴィ＝ストロースによる「ブリコラージュ」の概念について確認している。レヴィ＝ストロースは1950年代に構造主義を提唱し、著書である『野生の思考』の中で、当時後進的であると考えられていた世界各地の原住民の生活の中に近代的な社会とは質の異なるものの、十分に匹敵すると考えられる知識・思考体系が存在することを発見した。原住民たちは日常生活の中で、自然現象・動植物・その他の身の回りにあるものの全てに関心を広げ、西欧の近代人には判別できない微細な差異をも区別する観察眼を持っていた。原住民による観察行為は使用目的や明確な意図を求めず、その行為を通して知的な欲求を満たすものであり、そこから精神的な豊かさを獲得していた。その豊かさは物質的な豊かさを求めがちな現代の人々が失ってしまっている可能性のあるものであり、現代の人々にも必要であることを述べている。後半部分では、『野生の思考』の概念を工作やものづくりの場面に当てはめた「ブリコラージュ」の考え方を説明している。『野生の思考』から引用した「寸法」「手作りであること」「失われた感覚の次元を知的次元の獲得で補償する」「構造と出来事の関係」という4つのキー

ワードを用いて、美術作品においてブリコラージュの概念がどのように内包されているのかをまとめている。

第2章では、第1章で整理した「寸法」「手作りであること」「失われた感覚の次元を知的次元の獲得で補償する」「構造と出来事の関係」という4つのキーワードを用いて、ブリコラージュの概念が内包されているとみられる作品の分析・考察を行なっている。事例として選出しているSun YuanとPeng Yuによる〈Can't Help Myself〉は、大型の産業用のロボットや視覚センサー、ソフトウェアシステムなどを使用しており、使用媒体においては一見最新の技術を用いてその有益さや利便性を見せる作品のようにもみえる。しかし、〈Can't Help Myself〉は最新技術の特性やそれらが人々に及ぼす影響の多様な側面を事細かに吟味した上で制作されており、そのような制作行為は『野生の思考』に登場した原住民たちによる優れた観察眼と共通するものであることを考察している。「自分自身を制御できない、抑えられない」といった意味を持つタイトルからも考察できる通り、〈Can't Help Myself〉では作者によってプログラミングされたシステムを、ロボットが自身で制御できない様子が皮肉な形で表現されている。エンジニアリングの考え方を基に制作されたようにも思われる作品が、それぞれのパーツ（技術）を吟味し、まるで積み木を重ねるような創造的な行為であることを上記のキーワードを用いながら明らかにしている。

第3章では、第2章での作品分析を踏まえブリコラージュの概念を内包する美術作品が、鑑賞者にどのような思考を及ぼすのかを考察する。ブリコラージュに基づく美術作品は「手作りである」ため、鑑賞者は眼前に現れていない作品の他の存在様式を自由に創造し、創作者の気持ちを異なる次元で味わうことができる。一方で技術の発展を示すメディアアート作品は、鑑賞者に思考させる余地を示さない。具体的に説明すると、技術が持っている限定的な側面を鑑賞者に見せてい

るため、鑑賞者にとってその作品の想像しうる他の存在様式を鑑賞者に予感（思考）させない構造になっている。この状態について、クロード・レヴィ＝ストロースによる言葉を借りると作品の「附加的展望」を有さず、「失われた感覚の次元を知的次元の獲得で補償」しないものであるということができる。作品によっては「エンターテイメント」というインターフェースを用いて、技術が持つネガティブな側面を覆い隠している場合もある。以上の事柄から、結論としてブリコラージュ的な思考から生まれるメディアアート作品は、鑑賞者に対して、独自の作品解釈とそこから展開される思考が許されて（開かれて）いると考える。メディアアート作品では、その技術の多面的な側面を鑑賞者に開示しているため、その作品の解釈を鑑賞者自身に委ねている（問いかけている）。つまり、鑑賞者の目の前に作品の一部としては表出していないが、目に映らない領域で存在し得た作品のありようを、鑑賞者はあれこれ想像して思考することが可能になる。よって、ブリコラージュ的な思考から生まれるメディアアート作品は、鑑賞者に技術と人間がどのようにあるべきか、そもそも技術とはどのようなものであるか、という内省的な思考をもたらし、自らのもの見方や考えを顧みる機会を提供する。そのため人々は作品鑑賞を通して、眼前の事象に対して能動的に向き合い、思考する行為者（創造者）へと変化する。一方で技術の発展を示すメディアアート作品は、作品自体に多様な解釈の余地を内包していないため、技術の発展がもたらすユートピア的なイメージを鑑賞者に与える。そのような状況は技術や文明の発展に対して人々を、思考を伴わない受動的な存在にしてしまう可能性があると考えられる。



ヨビとアマリ
Yobi and Amari
サイズ可変 アニメーション 12分 2024

序章

筆者は現在まで日常の行為を再認する事を骨組みとしたアニメーション作品を多く制作し、映画祭や上映会で発表する活動を行ってきた。しかし一方で、これまで制作した作品は「再び日常の行為に回帰する」という目的は定まっているものの、その表現の方法の試行錯誤は感覚的に選んできたものであるために、筆者の意図が作中でうまく機能しないという問題に直面していた。問題解決のための調査の末、筆者はロシアの文芸評論家であり芸術理論家として著作を残したヴィクトル・ボリソヴィチ・シクロフスキが発見した、日常を非日常変容させる「異化」という概念を知った。この概念をアニメーションの分析に応用することによって、アニメーション内で用いられる異化が鑑賞者にどのように日常の事物を再認させるのか、その構造を分析し、考察することが可能であると思った。人間以外の存在の姿を描く作品はどのように鑑賞者に人間の日常世界を想起させているのか、その仕組みを理解することは自身の問題の解決の一助となる。この論文ではシクロフスキが唱えた異化の概念を用いて、人間以外の存在に焦点を当てたアニメーション作品を対象に、異化を用いることによって鑑賞者が日常世界をどのように再認識できるのかを考察する。本論では、1941年にフライシャー・スタジオが制作したアニメーションの作品『バッタ君町に行く (HOPPITY GOES TO TOWN)』について分析し、作品にどのように異化が用いられ、鑑賞者にどのような解釈の気づきを提示するかを考察する。『バッタ君町に行く』を本論で取り上げた理由として、この作品が人間以外の存在を用いて人間の社会を描き出すという作品内容となっており、筆者の制作してきた作品と特徴が類似していると思われたためである。

1章 異化の概念

1章では、この論文で取り扱うシクロフスキの異化がどのような概念である

のか整理する。シクロフスキは著作『方法としての芸術』において、異化とは「日常的に見慣れた事物を奇異なるものとして表現する」ⁱ⁾行為を示すと述べる。また、異化の方法を用いる芸術の目的を「知ることはなしに見ることとして事物に感覚を与えること」ⁱⁱ⁾と記載している。シクロフスキの異化は表現する行為自体の事であり、絵画や彫刻といった芸術作品の形態や作られた芸術作品自体のことを示すものではない。また、シクロフスキの述べた異化の目的である「知ることはなしに見ること」とはどのようなものかについて、「知ること」とシクロフスキの重要視する「見ること」の違いを検証する八木君人の論文『シクロフスキの「異化」における視覚 (2011)』を引用し考察した。八木は論文の中で、シクロフスキの述べる「見ること」とは、「その対象をはじめて見るときの方法、つまり、徹底的に見ること」ⁱⁱⁱ⁾を示すと述べる。つまり異化とは、鑑賞者が日常的に見慣れてしまった対象を、初めて見る時の感覚を体験する行為を示す概念である。

2章 作品分析：『バッタ君町に行く』

2章では、フライシャー・スタジオが制作したアニメーション作品『バッタ君町に行く』本編のキャラクターの表象や物語の内容を分析する。『バッタ君町に行く』の虫たちは皆、人間を小さな虫の姿に落とし込んで描いた「擬人化された虫」である。一方、人間の表象は巨大で全貌が分からず、手や足など体の一部が映る形で描かれる。虫たちと人間は同じ世界で生活してはいるものの、全く別の次元の存在として描かれていることがわかる。また、この関係は物語内容においても徹底されており、虫たちと人間は間接的に接点を持つことはあるが、お互いを個人として認知することはない。しかし、鑑賞者の視点では物語が進むにつれて虫たちと人間は互いの生活と望みのために高所を目指しており、その価値観は似通っていると次第に判明する。そして、

高層ビルの屋上から人間の社会を見下ろした虫が「小さな虫みたい」^{iv)}と言う最後のシーンで、鑑賞者は虫と人間がどちらも同じ現実の人間を描いた存在であると気づく。虫が人間とは異なる存在として印象付けられ、直接の交流がない存在として描かれることで、鑑賞者が思い当たることが困難となっている。

3章

3章では、2章で明らかになった分析結果を用いて、『バッタ君町に行く』では、あまりにも当たり前存在として認知されなくなってしまった現実の人間を「虫」と「人間」の二つの姿で描く異化によって、現実の人間を初めて見た時の感覚を体験する構造について考察する。ふとしたことで他者も自らと同じ人間であるということに無自覚になり、無意識に他者を害してしまう可能性に鑑賞者自身が気づくことで、自動化してしまった「現実の人間」の存在に目を向けるという構造になっている。

4章 結論

これまでの異化を用いた『バッタ君町に行く』の分析と考察によって明らかになったのは、鑑賞者は物語で描かれる無自覚に他者を「人間ではない」と意識の外に追いやってしまう状態を、作品を鑑賞する中で実際に体験し、物語の最後で対象を今まで認知していなかったという事実を鑑賞者自身が自覚するという形で再認識に至るということである。本論を執筆するにあたり得られた内容をもとに、今後の自身の作品内容を精査してゆきたい。

i) ヴィクトル・ボリソヴィチ・シクロフスキ、水野忠夫訳 (1971) 「方法としての芸術」『散文の理論』所収 15頁 せりか書房

ii) シクロフスキ (1971) 15頁

iii) 八木君人 (2011) 『シクロフスキの「異化」における視覚』 23頁 日本ロシア文学会 ロシア語ロシア文学研究

iv) フライシャー・スタジオ (1941年) 『三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー バッタ君町に行く』三鷹の森ジブリ美術館



「境界」“edge”
W330×D160×H330mm 6個組 サイズ可変 陶 2023年



はじめに

本稿は陶造形における必須要素について考察を行い、それらがどのように陶独自の魅力に関わっているのかを論考したものである。特に陶造形における「作家の作意」「陶の無作為」の2つについて、これらがどのように陶芸作品の中で相互に関係しあい、作品に魅力を与えているのか考察を行なった。最終的な目的としては、他分野の芸術にはない陶独自の魅力とは何か、そしてその魅力の根源は何かについて考察し提示することである。陶の領域には他の芸術とは異なる部分があることが確かに存在する。筆者は、素材を限定することから始まる陶には独自の造形と制作上の理論が存在し、そこから生まれる魅力があるはずであると考えた。

筆者は陶独自の魅力を生み出すために必要な要素として、「素材の選択」「土から陶へのプロセス」「作家の作意」「陶の無作為」の4つの「陶造形の必須要素」を定めた。陶作家はこの4要素について、造形を行う際に必ず意識しなければならないものとする。

第1章 陶造形の必須要素

本章ではそれぞれの必須要素について解説した上でその妥当性を検討し、各要素の間にある関係性について考察している。

「陶造形の必須要素」とは、筆者自身が制作の中で感じたことや参考文献を元に考案したものである。作陶を行う者にとって普遍的な事項であることを基準として、4つの要素を選定した。まず作陶において「素材の選択」は前提となるものであり、土という素材を制作の発端とすることから生まれる「土から陶へのプロセス」もまた欠かさない存在である。「作家の作意」は人間が“ものを作る”上で消すことのできない要素であり、作家の手から離れる工程のある作陶においても必ず存在する。「陶の無作為」とは、焼成による変化等、作陶の工程の中にある“作家の意図が入り込むことのできない領域”を指す。土を扱う限りこれを無くすことは不可能であり、作家はこの扱いについて思

考を重ねる必要がある。考察を経て、4つの必須要素は作陶をする上で一つも欠くことのできない存在であり、相互に支え合いながら存在していると考えられた。

第2章 作家の作意と陶の無作為

作陶の主体である作家が持つ「作家の作意」と客体である土からもたらされる「陶の無作為」には、深い関係性があると考えられる。筆者は「陶の無作為」の領域を「作家の作意」が掌握することは不可能であるが、その領域を自身の制作の中でどのように扱っていくのかを選択する、という関わり方を行っているのではないかと仮定した。これを明らかにするために、陶作家について「陶の無作為」を受容する作家と克服しようと試みる作家に分類し考察を行った。受容する作家として、小川待子と8代清水六兵衛を、克服しようとする作家として深見陶治と里中英人を挙げている。

各作家の調査を経て、各作家の「陶の無作為」に対する選択は“受容する”と“克服しようと試みる”の2つを極としてグラデーションのように分布するのではないかと考えた。「陶の無作為」は不可避の存在であるからこそ、作家は自身の作意を元に「陶の無作為」とどう関係性を結ぶのかを十分に思考し、選択をする必要がある。

第3章 自身の作品から見る作家の作意と陶の無作為

本章では、陶による制作者でもある筆者の実体験に基づき、「作家の作意」と「陶の無作為」の関係性が自身の中でどのように構築されているのかを述べた。

大学院で制作した《forest》と《melt》の2作品についてそれぞれ解説した上で、制作の中で筆者がどのように「陶造形の必須要素」を選択してきたのかをまとめている。その結果を元に第2章で挙げた4名の作家と比べ、筆者が「陶の無作為」を受容するのか、克服しようと試みるのか、2極間のどの立場にいるのかを示した。実際に「陶造形の必須要素」に基づく自己分析を行うことで、この概念が陶作家の分析にも有用なものであると結論づけている。

第4章 修了制作報告

第3章での自己分析を踏まえ、修了作品である《境界》についての報告を行った。制作に至るまでの実験について解説した後、《境界》の制作工程について具体的に記述し、自身の制作実践のまとめとしている。

筆者は本制作において、制作者としての自己と土とを結ぶ紐帯として「熔解」の現象を選択している。本作品は、「陶の無作為」の領域に存在するこの現象と「作家の作意」の2つの境界について思考し、作家である自身が選択した果てに生まれた作品となった。

おわりに

本稿の目的は、筆者の提案する「陶造形の必須要素」について考察・検証を行うこと、続いて、その中の「作家の作意」「陶の無作為」の相互関係について考察を行うこと、それらを元に陶独自の魅力とその根源を探ることであった。

まず参考文献に基づく研究を通じて、「陶造形の必須要素」は妥当であり、有用な提案であると結論づけた。その上で、この4要素は相互に関係を持っていることが判明した。「素材の選択」「土から陶へのプロセス」は「陶の無作為」を引き起こしながら、作家に“選択・実行・検討・再選択”のサイクルを求める。作家はこれらを「作家の作意」を元に思考し、選択を下していくのだ。特に「作家の作意」「陶の無作為」の間には、作家が「陶の無作為」の領域に発生する要素を“受容する”のか“克服しようと試みる”のかを選択するという関係があり、陶作家はこの2極の間に分布すると考えられた。

そして陶独自の魅力は、「陶造形の必須要素」全てを十分に満たすことで生み出される。作品にある要素全てが、偶然に得られた結果を含むとしても、最終的に作家の思考を経て選択された果てにある場合、そこには必然性が存在する。必然に満ちた造形というのは美しいはずであるという考えの元、そこが陶独自の魅力なのだとして結論づけている。

異素材を繋ぐ造形 ―木と鉄を中心に―

作品「接合構造 A, 接合構造 B, 接合構造 C」及び研究報告書

Formation connecting different materials —Focusing on wood and iron—
works “Tangent structure A, Tangent structure B, Tangent structure C”
with research Paper

工芸領域



接合構造 A, 接合構造 B, 接合構造 C
Tangent structure A, Tangent structure B, Tangent structure C
3000×3000×1960 (可変) 榆 樫 鉄 2023

初めに

木と鉄は人の生活に最も身近な素材の一つと言える。人類が生まれてから、道具に住宅、家具など古くから利用されてきた。現代においても世界各地で重要な素材として利用され、わたしたちの生活を支える造形素材である。筆者は木と金属を組み合わせることに魅力を感じ、作品制作を行ってきた。本研究では、二つの素材がどのような特徴を持ち、人間の文化・文明と関わりを持っているのか、どのような実用的及び精神的な価値が認められてきたかを知ること、木と金属を繋ぐ芸術表現の新たな視点を発見し、作品制作として実践することを目的としている。

第一章 歴史と概略

ここでは、それぞれの素材がどのように人間と関わりを持っているのかについて取り上げる。第一節では、日本を中心とした木と人間の歴史に加え、木の持つ精神的特性について取り上げる。木の歴史は加工道具の歴史に他ならず、その大まかな加工法は古代において確立されていたことがわかった。その後の中世、江戸、明治と続く時代の変遷をみる。第二節では、日本人は木と深く関わってきた歴史の中で、木に対する愛着や神性などの精神性が形成されたことを木彫仏や和辻哲郎の著書「風土」から説く。第三節では、金属の歴史と精神的特徴について取り上げる。金属の歴史は精錬と加工の二つの技術の歴史であり、その技術は人間の文明の興隆に寄与したことが歴史的資料から示された。加えて時代ごとの製鉄法「たたら製鉄」と「高炉法」について比較することで、人々が金属に求めた性質を考察する。第四節では、金属加工業に今でも残るふいご祭と金属鏡の信仰から、金属の持つ精神的特性を検討する。

第二章 造形素材としての木について

造形素材としての木には精神的特性の他に、実際の造形に直結する物質的性質がある。ここでは木の物質的な特性に関連する造形を具体的に取り上げながら考察する。

第一節では樹木としての木の特徴について針葉樹と広葉樹という分類から調査をおこなった。針葉樹を中心材とした日本建築と、広葉樹中心の西洋建築を比較し、その違いについて考察する。第二節では実際の造形を例として挙げ、関連する木の特性を柔軟性と耐久性に大きく分けて考察を行った。その結果として、「耐久性」「可塑性」「弾力性」「可撓性」という性質があることを述べた。これまでの性質を踏まえ、芸術における金属について述べる。第三節では中原祐介の現代における芸術素材に対する思考から、木の持つ反時代性と固有性について考察した。第四節では砂澤ビッキの作品と制作における思考から、木の物質的性質と精神的特性のつながりを示し、第五節でこれまでの研究から造形素材としての木には、六つの物質的性質と二つの精神的特性が挙げられることをタグ付けて整理する。

第三章 造形素材としての金属について

人が造形素材としてきた金属にはさまざまな物理的性質が存在し、その物質的性質について「硬いこと」「熱で変性すること」「光を反射すること」の三種類に分けることができる。筆者は考えた。関連する造形を実例として挙げることで裏付けを行い、金属には、「剛性」「熱変性」「鋭利」「金属光沢」「高重量」「展延性」という性質があることを述べた。物理的性質を踏まえ、芸術作品についても述べる。木と対照的な人間が作り出した素材である金属は芸術においてどのような意味を持つのかについて、第五節では、チャード・セラの作品と純粋な原理と人の作った構造物の理解と実践という彼の制作思考から、金属は人間の思考や作為の純粋な造形として存在し、無個性な抽象的実体であることを示すと考察した。第六節ではこれまでの研究から造形素材としての金属には、八つの物質的性質と二つの精神的特性が挙げられることをタグ付けて整理する。

第四章 木と金属が繋がる造形

木と金属のそれぞれの精神的・物質的性質を把握した上で、二つの素材の接合

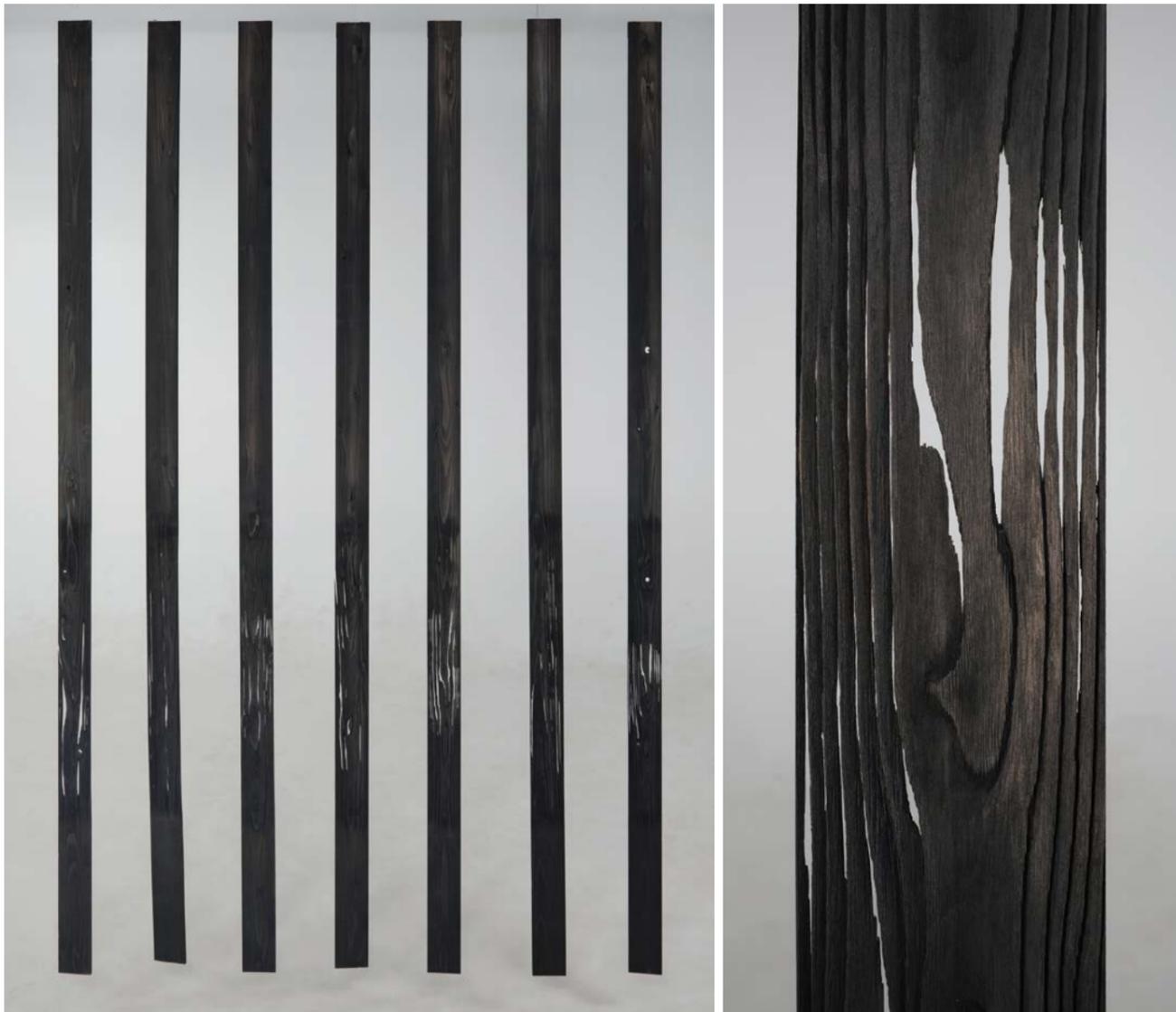
方法と接合された造形を考察する。木と金属の接合方法を「嵌合」「締結」「接着」の三種類に分けられると述べ、それぞれの接合の実例を挙げて述べた。加えて、木と金属が接合された芸術作品についてジュゼッペ・ペノーネと戸谷成雄の作品を取り上げる。ペノーネは木と金属を用いることで、金属の不変性と木の流動性を互いに強調している。素材の違いを効果的に対比することで、「時間」というさらに展開した概念の可視化に成功している。戸谷の作品には鉄は行為の抽象、視線の受肉という特性を通して木の可塑性を拡張し、「表面の空間化」を可視化させるに至っていることから、木と金属が繋がることで特性を対比、拡張し、新たな視点が得られることを示した。

第五章 実制作への応用 修了作品「接合構造 A, 接合構造 B, 接合構造 C」

研究の中で明らかになった成果を整理することでタグ付けされた、木の「自然性」と金属の「人為性」という特性を、二つの素材が相互に機能することで接合される「嵌合」という接合法で繋げる。それによって自然の無作為と人間の作為が対比し強調され、「ものづくりの根源の可視化」という視点が得られると仮定し、研究に基づいた思考とこれまでの実験と修了作品の過程を記録した。

終わりに

本論文では、木と金属の持つ物質的および精神的な性質をつなげることで、二つの素材の性質と魅力が拡張するとし、木と金属が繋がる造形の持つ魅力を追求した。相互に素材の特性を用いる接合に着目し、その前提となるそれぞれの素材特性を調査し整理することで、接合を有効に用いる表現方法を探求した。「自然の無作為」と「人間の作為」を繋げ、相互に対照させ強調することで、ものづくりという行為の源流を可視化することができたように筆者は考えている。しかし、筆者は「ものづくりの源流」を示す造形は、依然として考える余地が存在する領域として捉えており、更なる探究が必要であると考えている。



顕
visible
2535×3000×8mm
杉、墨
2023年

はじめに

木目や漆は自然が生んだ美しさをもつが、これらは元の樹木の状態では通常見ることができない。人と自然の接点で現れるものである。

本研究では人が手を加えることで自然の要素を引き出すことができるかを考察し、その効果を明らかにする。そして木材造形においても応用が可能か検討する。著者が魅力を感じている木材の要素をより引き出す作品を制作することを目的とする。

著者の制作する造形作品もまた人工物である。造形作品は制作者の意図によって自然に存在する状態から、より人の心や自然の美しさを増幅する力があると考えている。自然と人工の境を模索することは、人と自然との関わりや、自身を考えるきっかけを作ることに繋がると考える。

1章 自然と人工の定義

「自然」という言葉の表す範囲は各個人の考えや対比するものによって捉えられ方が変わってしまう。1章では本論内の「自然」とそれに対する「人工」の定義付けを辞書や論文等先行研究の文献調査をもとに行った。本論での「自然」は人為の加わっていないという意味の純粋な自然や自然のものである制作者のこころと身体を背景にしたものではない、人がコントロールしていないところで生成されたという表面的で比較的狭い意味での自然とする。「人工」については人の手が加わっているという一点でしか判断することができなかった。自然にある石を人が手を加えてナイフにしたものと自然に落ちていたナイフにちょうど良い石は物質的な差はないが、人の手が加わったかどうかで分かれている。人工物が生まれる時、人がマテリアルを素材として認識し、意図を持って手を加える。吉川弘之によれば「人工物の一つひとつは望む機能を実現するものとして人間が作ったもの」であるが、この意図を持つ瞬間はマテリアルが素材へと変わる時点であ

ると考えた。マテリアルから素材への変化は個人とマテリアルの間にあるものであり、他者が直接知ることはできない。この認識は本人から伝えられるか、人工物から読み取る必要がある。このことから、筆者は人の手が加わったという認識が生まれる条件を明らかにすることが必要だと考えた。

2章 自然と人工の認識の境界

2章では1章の定義と作品や事象をもとに自然と人工の境界はどのようなところに現れるかを考察する。この考察は造形や事象をグループ分けし、グループごとの共通点、特徴の比較により行う。ここでは「時間」「場所」「機能の限定」の3つをキーワードとしてあげた。キーワードの「時間」は時間と共に自然に近づいていくという考えから、人の手を加わえた後に人のコントロールしていない変化が生じるものと人が手を加える前の状態が見える形で残っているものをあげた。主に人が手を加えたものがどのように自然の要素をもつかという観点である。「場所」には自然物を一定の法則で整列させたり、通常ありえないものの移動や組み合わせなどをあげた。主に自然物をどのように人工的に見せるかという観点である。「機能の制限」は自然の中の複雑な組み合わせを絞ることである。より単純な要素ほど人工的に感じると考えた。この3つのキーワードに関する自然物への変化は単独でも意図を感じさせる力があるが、複数のキーワードが重なって作用することもある。

3章 自然と人と造形表現

人と自然の関わりに対してどのような考えや効果があるか、自然素材を作品に用いてきた作家であるジュゼッペ・ペノーネを中心に複数の作家の考えを参考に考察する。また自然と人工の境を模索することが、人と自然との関わりや自身を考えるきっかけを作ることに繋がるか考えた。

4章 木材における自然の要素を強調する造形表現

これまでの章であげた観点をもとに自然素材を用いた造形の調査を行った。自然物を用いた造形として石と木を紹介した。石も木も同様に長いサイクルを通して形成されるもので、現在の姿形はその流れの途中の一点である。このような素材に手を加え、この流れを可視化することで自然と人の関わりを顧み、時間の流れを意識させることができるだろうと考えた。特に木は生きている存在である。人と違う命に触れることは自然のサイクルの中で特に自身の生命について問い直す機会を与えてくれる。

5章 修了制作報告

修了制作である『顕』は、人との関わりの中で現れる木目に魅力を感じる著者の視点を反映させようとしたものである。加工された木材の中に潜む自然の形を削り出した同様のコンセプトを持つこれまでの作品の変遷と『顕』が完成するまでの工程を載せた。また、この作品は主に「時間」「機能の制限」の考えをもとに表現方法を考えている。

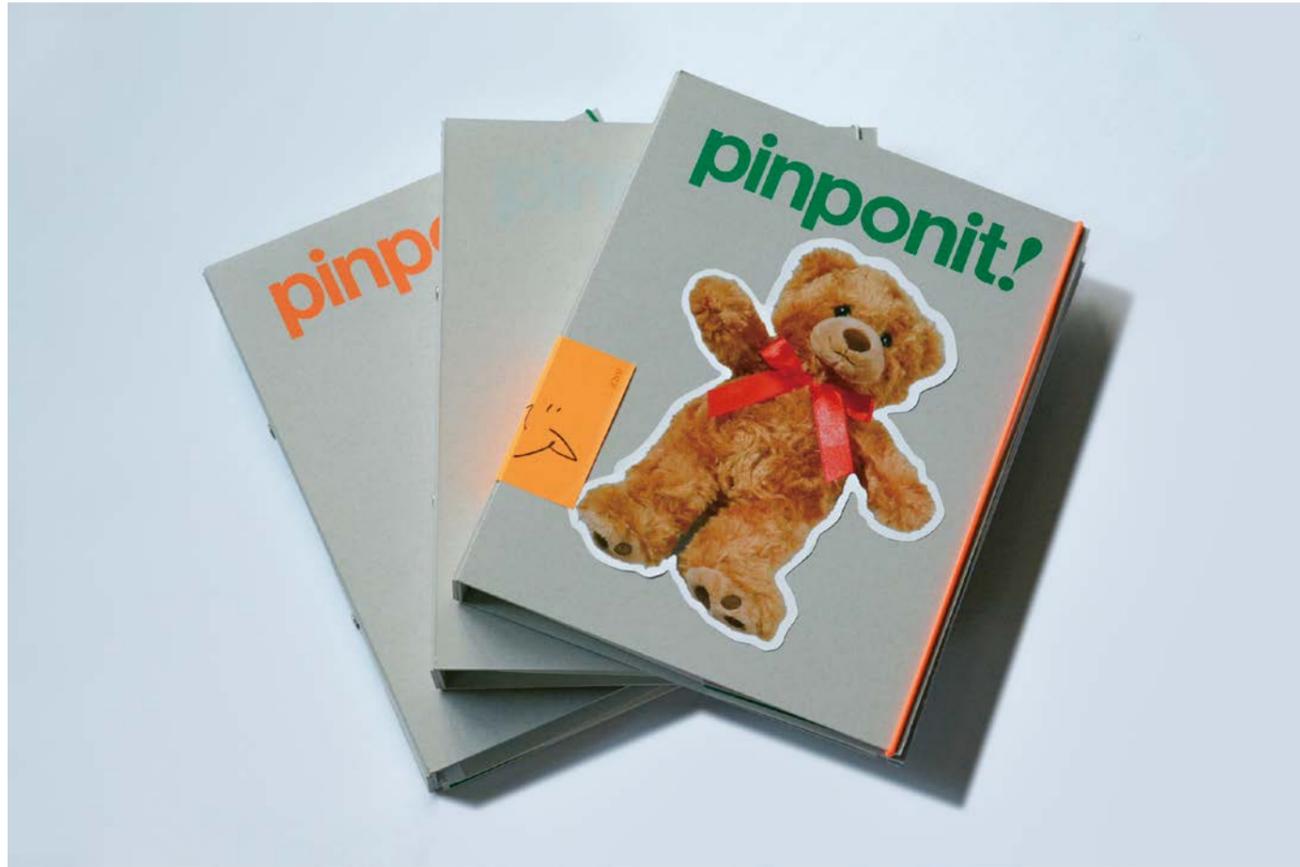
おわりに

自然、人工といった考えを普段から意識することは多くないかもしれない。他の要素があると簡単に埋もれやすいこの考えを前面に表現するためには、少ない要素で簡潔に仕上げる必要があると考える。その上で自然と人工のコントラストが強くなるように、自然と人工の境界に焦点を当てた表現を行うのが効果的だろう。2章であげた3つのキーワードは自然と人工の境界に現れる。著者の感じた自然と人との接地面に見える自然の美しさを表現するためには、自然的に感じる領域と人工的に感じる領域の境界を作品の考えの軸として考えることが効果的だと考える。

リフレーミングの手法を用いたデザイン教育のためのコンテンツ
—中学校美術教育におけるデザイン教育の現状を踏まえて— 作品「pinponit!」及び研究報告書

Developing Workbook for Design Education with Reframing: In light of the current state of Design Education in Junior High School Art Education in Japan
Work “pinponit!” and Research Report

ビジュアルデザイン領域



Pinpoint!
320×240×30mm
冊子
2024年

1章 はじめに

デザインが多様な領域を横断し課題発見・課題解決を行う方法として注目されている。昨今、デザインの教育普及的活動が増加している事からもわかるように、デザイン教育もまた広く一般の子どもや大人にとって重要な教養として必要性が高まっている。

一方で、普通学校教育におけるデザイン教育では制作自体が目的化し、制作の目的・課題意識やそのきっかけとなる事物・事象に気付くための多様な視点や感性を養うプロセスが省略される傾向にある。本研究では現代の中学校美術教育におけるデザイン教育の現状を踏まえ、日常におけるあらゆる事物・事象を多角的な視点から捉え直す「リフレーミング」の手法を用いて、魅力的だったり面白かったりすることに気づく豊かな感性や情操、物事を多角的に捉える視点や考え方、表現や発想の種を養うことを目的としたデザイン教育のためのコンテンツを開発する。

2章 デザイン教育とは

本研究における「デザイン」と「デザイン教育」を定義し、現状を整理した。まず実際の現場で活躍するデザイナーの言葉を元に、デザインを「人間生活におけるあらゆる事物・事象を多様な視点や感性で捉え直し、新たな意味や価値、本質的な問いを見出し、創造的な問題解決を行うこと。それら一連の観察・発見・思索・行動のプロセス。」と定義し、これを踏まえデザイン教育の役割を、観察・発見としての「生活の鑑賞」、思索・行動としての「創造的な問題解決」の2つに整理した。そして、これらを通してデザイン的な見方や感性、問題発見・問題解決の力を養うことを目的として行われる教育をデザイン教育であると定義した。また、昨今のデザイン教育普及に関わる事例を挙げ、デザインの多義化が進むと同時にその重要性が社会的に高まっている現状を明らかにした上で、子どものためのデザイン教育の重要性を指摘し、学校教育の現場でデザインの本質的な理解

や資質・能力を身につけることのできるデザイン教育の必要性を明らかにした。

3章 普通教育の美術科におけるデザイン教育

中学校美術教員へのインタビュー、中学校美術科教科書等の調査を踏まえて、普通教育の美術におけるデザイン教育の現状と課題を考察した。

制作自体の目的化や学校教育における授業時数や評価制度などの制約、教師自身のデザインへの本質的理解や経験の不足などの現状を明らかにし、現代の中学校美術科におけるデザイン教育では作品制作の前段階にある観察・思考・発想、主体的な主題や目的の設定が不十分であり、日常におけるあらゆる事物・事象を多角的な視点から捉え直す行為「リフレーミング」が不足していることがわかった。また生活や社会を多角的に観察することから課題やアイデアを発見し、目的や主題を設定して創造的な課題解決を行う一連のデザインプロセスを題材化し評価することが難しい学校教育の現状を指摘した。

4章 中学生を対象としたデザイン教育

前章で述べた中学校におけるデザイン教育の現状と課題を踏まえ、デザイン教育に必要なポイントを以下の5点にまとめた。

- ・リフレーミングの手法を用いること
- ・子どもが日常生活で実践できること
- ・子どもが自分の生み出したものに自信を持てること
- ・広義のデザインを伝えること
- ・視覚表現に対する苦手意識を払拭すること（視覚表現を用いること）

したがって本研究で開発するデザイン教育のためのコンテンツは、学校教育を超え日常生活の中で子どもが主体的かつ自由に課題に取り組むことができるようにすることを前提として、ある程度の取り組みやすさのための与件として何かひとつ身近な物に焦点を絞りそれを対象としてリフレーミングを行なう方法を採用した。まずは身近な物を掘り下げ、その経験から見方や考え方を蓄積させ、それ

らをさまざまな物を対象に繰り返していくことによって少しずつ日常生活全体への解像度を高めていく構図である。

リフレーミングの手法を用いた多様な課題を開発するにあたり、「教育」と「デザイン」両方において専門的かつ実践的な知識と経験を持つ美術系大学教員が実践するリフレーミングの手法を用いた課題事例を調査・分類し、リフレーミングには「観察」「比較」「分類」「見立て」「仮定」「解釈」の6つの方法があることがわかった。これらの方法を用いたデザイン教育のための課題を考案し中学生を対象にワークショップ形式にて実践・検証を行ったところ、設問の具体性や作業によって得られる気づきの意外性、五感を用いたゲーム性のある作業内容、自身のアウトプットがプロのように見栄え良く見える仕掛けが子どもたちの意欲を掻き立てる重要なポイントになることがわかった。これらの知見をもとに、具体的なモチーフの設定、多角的な視点を促す問いかけを取り入れ、ピンポイントな身の回りの対象物を様々な方法で掘り下げ捉え直すことのできるワークシートをまとめたワークブック「pinponit!」を制作した。表紙やワークシートは、どんな答えも正解として自身のアウトプットに自信を持てるよう、課題に取り組む過程や成果物が作品として見栄え良くまとまるフォーマットをデザインした。

5章 まとめ

本研究では中学生を対象としたデザイン教育の現状と課題を発端として、専門教育に用いられるリフレーミングの手法を参考に、中学生にもわかりやすく、楽しく日常的に取り組むことのできるデザイン教育コンテンツを制作した。専門教育で出題される課題は十分にその意図を理解して楽しむためにある程度のデザインや美術へのリテラシーが必要である。本研究では専門的知識を持たない中学生にとって課題や作業内容の適切な難易度や興味を惹くポイントをワークショップを通して調査した。その結果を踏まえ課題文やツールの仕様を精査し、作品を制作した。



いちめん
ichimen
182×257mm
ミリペン、インク、リソグラフ、シルクスクリーン、冊子 2024



第1章 序論

現実には存在しない、ありえない形状の生き物が登場する物語は数多くある。多くの場合、彼らは不安や恐怖を演出するために登場するが、だからといって誰もから嫌われている存在ではない。筆者は彼らをその特徴から「異形」と名づけた。不気味でグロテスクな形状は人間に嫌悪感や恐怖を抱かせると同時に、人間の好奇心や探究心をくすぐる不思議な魅力を持っている。私たちは、「異形」を恐れながらも、同じくらい彼らに惹かれている。数多くの独創的な「異形」を生み出した作家、エドワード・ゴリーの作品に焦点を絞り、人間が「異形」に対して持つ印象と、物語における「異形」の描かれ方の関係性についての研究を行う。

第2章 「怪物」とは何か

筆者が定義する「異形」とは「怪物」に内包される概念である。「怪物」も「異形」も、エドワード・ゴリーの作品特有のものではなく、多くの創作物に登場する。この章では一般論としての「怪物」という存在が持つ意味合いや、歴史上どのような描かれ方をしてきたかなどについて資料をもとに考察した。「怪物」とは、それぞれの社会常識や人間のあり方を基準とした上での「違う存在」であり、正の側面と負の側面のどちらか、または両方を併せ持つ。元来は人間が抱いた未知への恐怖に形を与えたものであり、人類が世界を知り、開拓する上で必要不可欠な存在であった。「怪物」は、彼らを観測する人間の世界の解像度によってその姿を変容させる傾向があり、その性質を探るためには彼らの見た目だけではなく、彼らを形容する文脈を知る必要があることもわかった。そしてまた、筆者の定義する「異形」を「異形」たらしめているのはまさにその文脈という存在に他ならない。絵本や漫画において、文脈が画像に性質を与え、画像が文脈に意味を与えるといった相互作用の繰り返しは物語を演出する上で非常に重要なプロセス

である。「異形」の存在がそのプロセスに組み込まれることで物語全体がより魅力的なものになる。

第3章 エドワード・ゴリーの作品における「異形」

「怪物」のもつ一般的な性質や、それがどのように捉えられてきたかについての考察を元に、エドワード・ゴリーが描く「異形」たちに目を向けていく。「異形」とは人間に害をなす恐ろしいものだ、という考え方は一般的であるが、そもそもここで言う「害」とは、死や苦しみであると筆者は考えた。人間の根底には生命を維持したい、危険を避けて安全な場所にいたいという欲求が存在する。そしてまた人間は、その状態を維持するために周囲の状況を把握し、自らを取りまく世界について理解しようとする。人間にとっての安寧とは、支配と知であることが伺える。それに対して「異形」とは、未知や侵攻といった意味を孕む。なぜならば自らと異なる形をした存在というのは、少なからず自分の預かり知る領域から逸脱しており、それゆえにただ存在するだけでもこちら側の世界の均衡を脅かすからだ。だからこそ人間は「異形」に対して少なからず本能的な恐怖を感じざるを得ない。

「異形」の正負の側面それぞれの割合は、彼らが持つ姿や内面に、人間がどれだけ共感し、共通点を見出すかどうかによって決定する。「異形」の人間らしさについて、彼らの表情や、直立歩行をするかどうか、言語を解するか、衣服を着るか、名前を持つかなどの観点から分析したところ、人間との共通点が多い「異形」ほど人間に友好的に接することがわかったが、悪意を隠すためにそのような共通点を利用するケースも見られた。

第4章 結論

人間とは、自分の身を守り、安全圏に居たいという生存欲と、自分の世界を広げ、さらに良いものになりたいという向上心を兼ね備えて持っている生き物であ

る。つまり、私たちが「異形」を恐れる理由の一つは、未知のものに対して警戒する一種の本能であり、また、異形に惹かれる理由の一つは、未知を知り、乗り越えたいという成長欲求である。だからわたしたちは未知の象徴としての「異形」を恐れ、同時に焦がれるのだ。また、「異形」は人間と異なる存在であるが、わたしたちは誰しものが人と異なる要素を持っている。人と人が共存していく中で、人間同士であっても考え方の違う他者を排除しようとすることもある。共同体の中で孤立した人間や、人と違う自分に対して否定的な感情を抱いてしまう人間は、自分を理解してくれる第三者として、「異形」に惹かれる傾向が強い。人間は人間と暮らす上で、人間社会の中にさえも「異形」を見出そうとする。そうやって作り出された本来人間であるはずのはみ出し者たちにとって、「異形」とは仲間であり、共感できる友人である。

「異形」の持つ人間らしさ、意思疎通の有無、存在する世界、死との関わりなどを考察することで、我々が「異形」に抱く印象が見えてきた。基本的にわたしたちは自分と同じものを仲間だと認識し親しみを覚え、自分と違うものを敵だと認識し警戒する。そのため「異形」の持つ正負の側面は、主に人間とどれくらい多くの共通点をもつかによって変動する。人間に似ていればいるほど彼らは私たちにあって友好的な存在に見え、違えば違うほど彼らは私たちにあっての他者、敵になり得る。また、見た目でわかる表面的な特徴と、性格や行動、意思など内面的な特徴を比べた場合、人間は特に内面を重視する傾向にある。そのため、物語において「異形」を登場させる場合、外見のデザインはもちろん大切であるが、人間との関わり合いや「異形」自身が持つ価値観など、内面のあり方も重要な要素であるといえる。

これら研究のまとめに加え、本章では筆者の修了制作『いちめん』についての説明や、論文と照らし合わせた上での考察も行った。

わかり方を多様化させる博物館展示のビジュアルコミュニケーションデザイン
—「WHO ARE WE 観察と発見の生物学」における展示デザインを事例として—
作品「TOOL OF EATING 哺乳類の歯」及び研究報告書

Visual Communication Design for Museum Exhibits that Diversify Ways of Understanding
—A Case Study of Exhibition Design in “WHO ARE WE And What Can We Learn From Observation”—
Work “TOOL OF EATING Mammalian teeth” with Research Paper

ビジュアルデザイン領域



TOOL OF EATING 哺乳類の歯
TOOL OF EATING Mammalian teeth
サイズ可変
シナベニヤ、プラスチック、紙
2024年

第1章 序論

本研究の目的は、博物館展示において観覧者のわかり方を多様化させるために重要な役割を持つビジュアルコミュニケーションデザインの手法を明らかにすることである。

ビジュアルコミュニケーションデザインは博物館展示において観覧者のわかり方を多様化させるために有効である。展示の役割は単なる陳列ではなく意味と目的を持って資料や作品の情報や魅力を伝えることである。可視化し伝えるという技術においてビジュアルコミュニケーションデザインは、資料と関係することがらへの興味喚起や理解定着に貢献することができる。本研究では科学系博物館に着目し、「わかり方」を新しく知ったこととこれまでの知識や経験と結びつけ位置付けることと考え、科学の本質を幅広い視点で受け入れるためのビジュアルコミュニケーションデザインの手法について探究する。

第2章 国立科学博物館の企画展におけるデザインの比較

国立科学博物館の6つの企画展におけるデザインを言語表現と非言語表現の両面から分析した。言語表現ではa) 文字量 b) 専門用語 c) 文章スタイル、非言語表現ではd) 図版 e) 什器の2要素を調査した。言語表現において、「WHO ARE WE 観察と発見の生物学国立科学博物館収蔵庫コレクション | vol.01 哺乳類」(以下「WHO ARE WE」と省略)が問いの提示をする展示構成であることに対し、他の企画展は答え(正解)の提示をした展示構成であると考察した。答えの提示をする展示構成とは、知識を観覧者に正確に伝えることが重視されている。解説が増え展示空間を言語情報が多く占める為、パネルを読むことが観覧体験のほとんどを占め、実物資料の優先順位が低くなる。問いの提示をする展示構成とは、科学の不確実性を強調し観覧者が想像する余白を重視する。解説は最低限であり馴染みのない言葉が出てきても本質

を伝えるのに必要でなければ文脈から外れて追記することはない。観覧者は、博物館展示の強みである実物資料への観察に注目することができる。非言語表現において、「WHO ARE WE」は観覧者(非専門家)の目線でデザインされていると考察した。以上から「WHO ARE WE」がビジュアルコミュニケーションデザインの手法の有効性について導く主題に対する対象として適切であると結論づけた。

第3章 「WHO ARE WE 観察と発見の生物学」におけるデザインの特徴について

展示の内容と企画者の意図が特徴的であることとコミュニケーションの表現方法として特徴的であることの二方向から、展示テーマごとに特徴を分析したところ「比較」「未知」「人文科学への焦点」「メタファー」「オノマトペ」「文字情報なし」の6つのキーワードに集約されると考えられた。これらの特徴は、観覧者が資料と関係することがらを自分ごと化することによってわかり方が拡張させる。「WHO ARE WE」におけるビジュアルコミュニケーションデザインの特徴は、展示資料同士による科学的、論理的な距離の近さだけではなく、展示物と観覧者との距離の近さを可視化し伝達していることであり、これはわかり方を多様化させるために効果的な手法である。

第4章 制作報告

調査結果を踏まえ、展示物と観覧者との距離の近さを可視化し伝達するデザイン手法を用いた「TOOL OF EATING 哺乳類の歯」を制作した。本制作は、哺乳類の歯に注目することで食べること・暮らすこと・生きることを想像につなげさせることを目的とし、ビジュアルコミュニケーションデザインに取り組んだ展示である。「へんてこなフォークの歯」「調理道具としての歯」「植物を食べる歯」の3つの作品から展示構成されている。「へんてこなフォークの歯」は哺乳類の歯に対する興味喚起をする第1段階を想定としたものである。「調理道具として

の歯」は消化を大きな枠組みとして捉えて、人が使う調理道具と動物の歯の動きを比較した作品である。第2段階としてそれぞれが持つ違いを比較することで理解を促進させる構成としている。「植物を食べる歯」は草食獣の違いに焦点をあて、第3段階として想像力する余白を残した構成としている。言語表現では文字量と専門用語の削減と、非言語表現では図版のイラストレーションの使用とオリジナル什器の制作をした。第2章の調査から「WHO ARE WE」は最大行数を5行としており、これが観覧者に読むストレスを与えない文字数であると仮定し、展示物に記載する文字量は最大行数を5行とした。また本論で定義したとおり専門用語の使用はしていない。イラストレーションは写実的なタッチではなく、抽象化した。本質を伝えるには展示内にある全ての要素を科学的に正確に記載する必要はないという考えからである。展示什器に関して、「へんてこなフォークの歯」で制作した動物パネルは観覧者がパネルを開くインタラクティブな仕様である。動物のビジュアルと頭骨の図版への注意がスムーズに移行されることを目的とした。

第5章 結論

観覧者が本質を幅広い視点で受け入れるために、展示物、社会、観覧者をつなぐことを目指した展示作品を発表した。この試みは、わかり方を多様化する存在のひとつになり得ると考える。数多くある科学系博物館展示はそれぞれに異なる段階のわかり方ができる構成がある。展示構成の正解をひとつに導き固定化するのではなく、さまざまな構成が存在し多様化させることが観覧者にとって豊かな体験に繋がると考えた。「TOOL OF EATING 哺乳類の歯」では、関係を考え想像するという点において博物館展示のビジュアルコミュニケーションデザインの新たな可能性を示した。



図1 「一度、福建人になる」ギフトボックスとギフトボックスの内容



「一度、福建人になる！」
Be a Fujian native once!
アクリル、布 2024年

図2 結婚式プロセスのパンフレット

第1章 序論

本研究では、伝統的な文化の価値と、その価値を保存し続ける必要性について考察し、地域ブランディングデザインを通じて、伝統文化や迷信文化を新しい世代に伝え、維持する努力が重要であることを示唆した。民俗・迷信文化は広範囲にわたり、人々の日常生活から未知なる宇宙まで、様々な形で存在している。また民俗・迷信文化は、口伝、伝説、書物、説話などを通じて伝えられており、地域や文化によって異なる。しかし現代社会の急速な発展に伴い、多くの伝統的な迷信や文化が失われたり、影響を受けたりしている。特に若者間での伝承が低下し、伝統文化や迷信文化が色褪せる可能性が高まっていると考える。そこで2023年9月、福建省の若者(19歳~30歳)50人に、インターネットを用いたアンケート調査を行った。アンケート調査の結果から、若者たちは伝統文化に対して前向きな姿勢を持っており、伝統文化について学びたいと思っていることがわかった。そのため本研究では、若者の伝統文化や迷信文化への興味を喚起するために、地域ブランディングデザインの手法を活用することを提案した。

第2章 福建省における迷信文化と視覚要素の分析

福建省の民俗・迷信文化における葬式、結婚式、商業・居住の3タイプを調査して分析した。この3タイプの民俗・迷信文化は、人々のライフサイクルの重要な一部だと考えるからである。

1) 葬式: 伝統的な葬式で使われている紙用品、特に迷信文化に関わる「紙銭」の構成、色彩、図案といった視覚要素を分析した。また「紙銭」の一種である「金紙」のレイアウトを分析した。その結果、「金紙」のレイアウトは天門地方に由来すること、紙幣の中の図形の配列数は8が多いが、それは中国の八卦に由来していること、対称性があることが明らかになった。

2) 結婚式: 伝統的な結婚式には通常、赤い色、金のアクセサリ、キャンディーと

いった縁起の良い要素が含まれることについて述べた。さらに結婚式で使用される「聘書」の視覚要素分析した。「聘書」には新郎新婦の名前が記され、その周囲に伝統的なモチーフやシンボルが配置されていた。

3) 商業・居住: 商業・居住においては、「紙馬」の種類と視覚要素を分析した。「紙馬」は家の壁やドアに貼られ、魔除けのために使われる。一般的な「紙馬」のレイアウトは、神の象と神の名前が中央に配置されている。またその両側には瑞雲、家の吉祥、お金の模様などの図案が、対称的に配置されていた。

第3章 現代におけるブランディングデザインの分析

若者の地文化への関心を高めるための地域ブランディングについて調査した。調査方法としては、地域文化に関連するブランディングデザインの事例を選び、整理して分析した。地域の迷信文化に関連したものだけでなく、迷信文化に直接的に関連しない事例も取り上げて分析した。具体的には、岡山県における土産物のパッケージデザイン、兵庫県「本と温泉」ブックデザイン、台湾の「大溪大禧」による地域ブランディングをとりあげた。これらにより、伝統的な民間伝承や迷信文化を、地域のブランディングデザインと組み合わせる方法を学んだ。そしてこれらを修了制作に活かすことができると考えた。

第4章 制作報告

福建省の伝統文化である葬儀、結婚式、居住・商業といった様式を用いた、「一度、福建人になる」という名称のギフトボックス(図1)をデザインした。福建省に旅行したり、福建文化に興味を持っている若者に、福建省の伝統文化を紹介することが、このデザインの主な目的である。

ギフトボックスは大小の2種類あり、小のギフトボックスには「ステッカーシール」、「参拝できる置物」、「テーブルクロス」といったグッズが入っている。大のギフトボックスには「結婚式プロセスのパンフレット」、「参拝できる置物」といった

グッズが入っている。紙袋にはギフトボックスが入っているようにしている。

「ステッカーシール」は6種類あるが、葬式で使用する「紙銭」の一種である「金紙」のレイアウトを参考にしてデザインした。「ステッカーシール」のデザインには、縁起がよいと考えられている「福」「寿」「旺」「喜」「楽」、「財」といった漢字を主要素として用いた。そして柿、練炭、ろうそく、焼香、りんごといった、やはり縁起がよいとされている様々な物のイラストレーションを、「ステッカーシール」の周囲や漢字の内部に配置した。若者が日常的にこの「ステッカーシール」を使用することで、葬式での「紙銭」の使用や想いが変わっていくのではないかと考える。

「結婚式プロセスのパンフレット」(図2)は、伝統的な結婚式のプロセスを16点のイラストレーションで表現した。主なイラストレーションの内容は「花輿に乗る時に泣く」「結婚式で食べるドライフルーツ」「ドライフルーツを食べた後の杯事」「結婚式場の部屋の看板」「赤いベトカーテン」「花嫁と花婿が杯を交わす動作」「結婚式の贈り物」「ポチ袋の受け取り」「結婚式で使われる祭祀用品」である。

「参拝できる置物」は福建の神々である、土地の神、閩羽、媽祖、元始天尊、竜の神、龍王のイメージを元にデザインした。「参拝できる置物」は、「紙馬」の邪気払いの伝統に着想を得て、神々を参拝するという伝統的で面倒な習慣を、若者が日常生活に取り入れやすくすることを目指した。そのため、テーブルやデスクに置き、気軽に参拝できるようになっている。

今回の制作では、多くの伝統文化を整理・分析し、その中の視覚的要素を参考に再設計した。これらの古い伝統的な民俗文化を気軽に日常生活に取り入れ、若者文化と組み合わせることで、福建独自の地域ブランドを構築することができる。そして福建省以外の若者も、福建文化に興味を持ち、より深い関心を喚起できると考える。この小さな起点から出発し、福建文化の広まりを目指すことは、筆者の新たな挑戦となった。



1章 序論

私たちが普段見ている絵本は、テキストとイラストレーションが同じような意味を持っていたり、相補的な意味を持っていたりしますが、いくつかの絵本では、テキストとイラストレーションが相反したり、乖離したりして、異なる効果を発揮している。

絵本の中でテキストとイラストレーションの関係に乖離が生じた場合、読者はテキストに対する疑いを感じ、テキストとイラストレーションを組み合わせることで、物語の結論をまったく別のものに変えることもある。読者はテキストとイラストレーションの関係を通じて想像力を発揮し、相対的に完全な物語を脳内で組み立てることができる。つまり、読者も物語全体の参加者なのである。

本論文では、テキストとイラストレーションの関係の一つである「テキストとイラストレーションの乖離」に焦点を当て、絵本におけるテキストとイラストレーションの関係の意味を探究する。

いる絵本には他にも類似のものが存在するかもしれないが、本論文ではこれらの代表的なタイプを取り上げて議論する。

この章では、4つのタイプの事例を紹介した上で、それぞれのタイプについて、物語としての事実を、テキストとイラストレーションでどのように表現しているのか、これら4つのタイプにはどのような特徴があるのかをまとめる。

3章 テキストとイラストレーションの乖離がもたらす効果

テキストとイラストレーションの乖離は、絵本を読む楽しさを増すひとつの要素になる可能性がある。そこで本章では、テキストとイラストレーションに乖離がある絵本の表現をまとめ、乖離のない絵本と比較することで、絵本の中で乖離を用いるメリットをまとめた。代表的な4つのメリットとして、

1. 物語の展開を豊富にする、
 2. 独特のユーモアや風刺効果を生み出す、
 3. 絵本と読者とのインタラクションを高める、
 4. 冗長さを避け、情報を簡潔に伝える、
- があると考えられた。テキストとイラストレーションの関係が同じ絵本よりも、テキストとイラストレーションが乖離がある絵本のほうが、読者の思考力が試され、想像力が刺激され、物語の表現がより明快で面白いものになっている。

4章 テキストとイラストレーションに乖離がある表現の活用

この章では、これまでの研究で得たテキストとイラストレーションに乖離がある4つのタイプの絵本を物語の構造に組み込み、これまでの議論を踏まえ、私は「世間知らずによる乖離」、「思い込みによる乖離」、「嘘つきによる乖離」、「ごまかしによる乖離」といった四つの表現手法を実験的に試した。

私は長い間風刺とユーモアの漫画を描いてきたが、テキストとイラストレーションの関係が風刺漫画にどのような効果をもたらすのかについては、これまで

気づがなかった。これまでの議論をもとにしながら、意識的にこれらの4つの表現手法を漫画制作に活用し、特に風刺やユーモアの創出においてこの表現が有効であることを確認した。この表現形式を使いこなすことで、表現の幅が広がり、作者の真の意図を伝えられることが明確になった。今後の創作活動において、さらなる可能性を引き出すための新たな方法が提供されることになるだろう。

5章 まとめ

本研究は「信頼できない語り手」の観点から出発し、テキストとイラストレーションに意味のずれがある絵本を分類し、画面の表現や物語表現との関係を研究し、その利点をまとめた。その結果、4つの異なるタイプの乖離の特徴を明らかにした。最終的に、私はこのまとめを通じて、テキストとイラストレーションの意味の乖離が創作に及ぼす意義をより良く理解することができ、同時に風刺漫画の制作者に対し新しいアイデアを提供できたと思う。

「信頼できない語り手」という概念は小説から派生しているが、現在では絵本にも応用されている。絵本が小説よりも優れている点は、絵本がイラストレーションを含んでいることである。テキストとイラストレーションの組み合わせによって、物語の進行がより面白くなり、また複雑になる。この研究を通じて、私たちはテキストとイラストレーションに乖離がある絵本が及ぼす影響と物語性の促進について、より深く理解することができると思う。

2章 テキストとイラストレーションに乖離がある絵本の分析

研究対象となった37冊の絵本を見ると、大まかにいくつかのタイプに分けられると思えた。特に、絵本におけるテキストが「信頼できない語り手」によるものである場合に、イラストレーションとの乖離が生じる。文学では「信頼できない語り手」は、主に読者に一部の情報を伝えない人物や嘘を語る語り手を指すが、絵本のようにテキストとイラストレーションの関係において、2つの表現手法の関係にねじれを生じさせることは、ただ単にテキストで読み手に事実と異なる情報を提供することとは異なる。そこで本論文では、「信頼できない語り手」という観点からリガンの議論を参考にしつつ、テキストとイラストレーションの意味が乖離している絵本を「世間知らず」「思い込み」「嘘つき」「ごまかし」の四つのタイプに分けることにした。テキストとイラストレーションが乖離して



王さん、頑張ろう！
210×297mm
デジタル作画、
レーザープリント、
冊子、80頁
2024年

建築と「庭」の一体的設計における3Dモデルをプラットフォームとした共創デザインプロセスに関する研究
—茨城県常総市の製造工場を対象とした参加型アクションリサーチを通して—

Co-Design Process Using 3D Models as a Platform in the Integrated Design of Architecture and "Garden"
—Participatory action research targeted at the manufacturing plant in Joso City, Ibaraki Prefecture—

環境デザイン領域

第1章 序論

本研究では、筆者自らが主導する建築と「庭」を一体とした設計プロジェクトにおいて、3Dモデルを設計のコミュニケーションツールとして活用し、多様な主体と共創するためのプラットフォームとしての可能性を論じた。研究対象とするプロジェクトは茨城県常総市に位置する工場に新棟の増築を行う「新工場プロジェクト」である。新工場プロジェクトにおける3Dモデルを用いた空間デザイン会議を通じて、多様な主体がデザインに積極的に関与する手法を実践した。

本研究の目的は、①構想から計画・設計までの一連のプロセスにおける共創の仕組み、②共創デザインの支援ツールとしての3Dモデルの効果と課題、③共創デザインプロセスを実施設計プロジェクトに導入する有効性と課題、について明らかにすることである。

第2章 新工場プロジェクトの組成プロセス

プロジェクトの構想段階から基本計画・設計段階におけるアクションを、参加型アクションリサーチにおけるプロセスの記述方法を用いてPDCAサイクルに位置付け、その関係性を分析した。構想段階ではスケッチによるブレインストーミングや事例視察を通じて、現状の把握から工場のありたい姿を模索した。そこで提案された場はリアルな体験の場と結びつき、工場職員と大学研究室間での互いの共通認識を形成した。基本計画・設計段階では建築設計事務所、構造施工会社、造園設計施工会社、アーティストが加わり、3Dモデルを会議における設計のプラットフォームとした空間デザイン会議が行われた。会議内ではスタディとして3Dモデルを用いることで、仮想空間におけるシミュレーションを行い、そしてフィードバックを受けて修正するというPDCAサイクルが繰り返された。このようなサイクルの中でメンバー間での共通認識が形成されていくプロセスが明らかになった(図1)。

第3章 空間デザインコンセプトの具現化プロセス

空間デザイン会議における議事録と3Dモデルパースの整理から、3Dモデルをプラットフォームとして活用することで、意見の発散と収束が繰り返され、新たな提案が生まれることを明らかにした(図2)。新たな空間デザイン提案が生まれたアプローチとして①メンバーが加わったことによる新たな提案、②経営者視点による新たな提案、③他の空間デザインの変化による新たな提案、の3つのパターンを導き出した。これらの新たに出された提案の中には、構想段階で既に描かれたものとの一致がいくつか見られた。構想段階では工場職員と大学メンバー間での検討であったが、その他のメンバーとも会議を重ね、意見の発散と収束を繰り返し進めていく中で、構想段階で描かれたコンセプトが共有されたことが示唆された。

第4章 空間デザイン要素の形成プロセス

基本計画・設計段階におけるデザインプロセスの中で、特に3Dモデルの動きが活発であった第13回空間デザイン会議を取り上げ、3つの議論展開パターンを明らかにした(図3)。「①即興的な議論展開」では、3Dモデルをその場で編集することで必要な条件・機能について利用者に意見を聞いて、形にし、提案の詳細な寸法まで検討することが可能となる。「②多角的視点によるシ-

ムレスな議論展開」では、3Dモデル上での多角的視点によって建築内部と庭のつながりを意識したシームレスな検討が可能となる。「③クロスオーバーな議論展開」では、3Dモデルが持つ複数の要素から議論したい要素を選択すること、あるいは自身が関心のある箇所に着目することで異なる専門性を持ったメンバーによる多角的な視点からの検討が可能となる。これら3つの議論の展開が相互に影響し合い、3Dモデルを設計のプラットフォームとした創造的で総合的な空間デザインを形成するプロセスを構築している。

第5章 結論

本プロジェクトを通して、目的として掲げた3つの観点から考察を行った。

「①構想から計画・設計までの一連のプロセスにおける共創の仕組み」では、第2章から第4章で記述したように、プロジェクトに対する共通認識の形成方法や即興的な取り組みを含むことを論じた。「②共創デザインの支援ツールとしての3Dモデルの効果と課題」では、効果として、①多角的な可視化、②実験的なスタディ、③インタラクティブ性、について論じた。課題としては、①操作できる人が限られる点、②リアルタイムの操作に限度がある点、③リアルな空間とのギャップが生じる点を挙げた。「③共創デザインプロセスを実施設計プロジェ

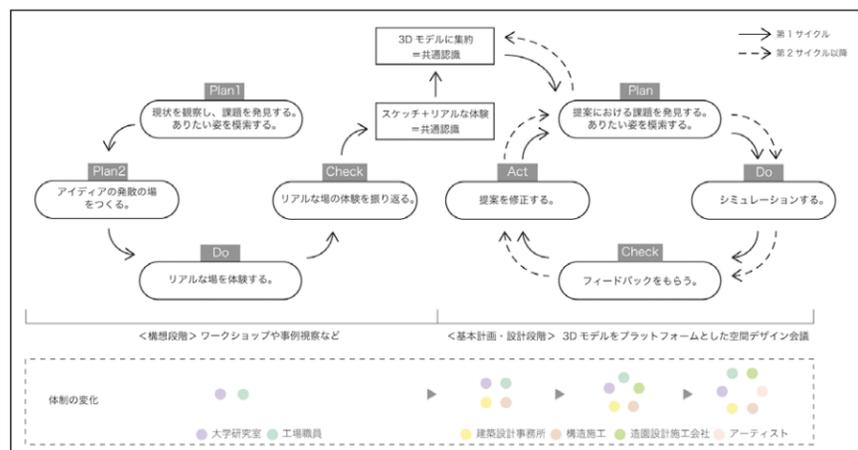


図1 構想から基本設計段階におけるプロセス

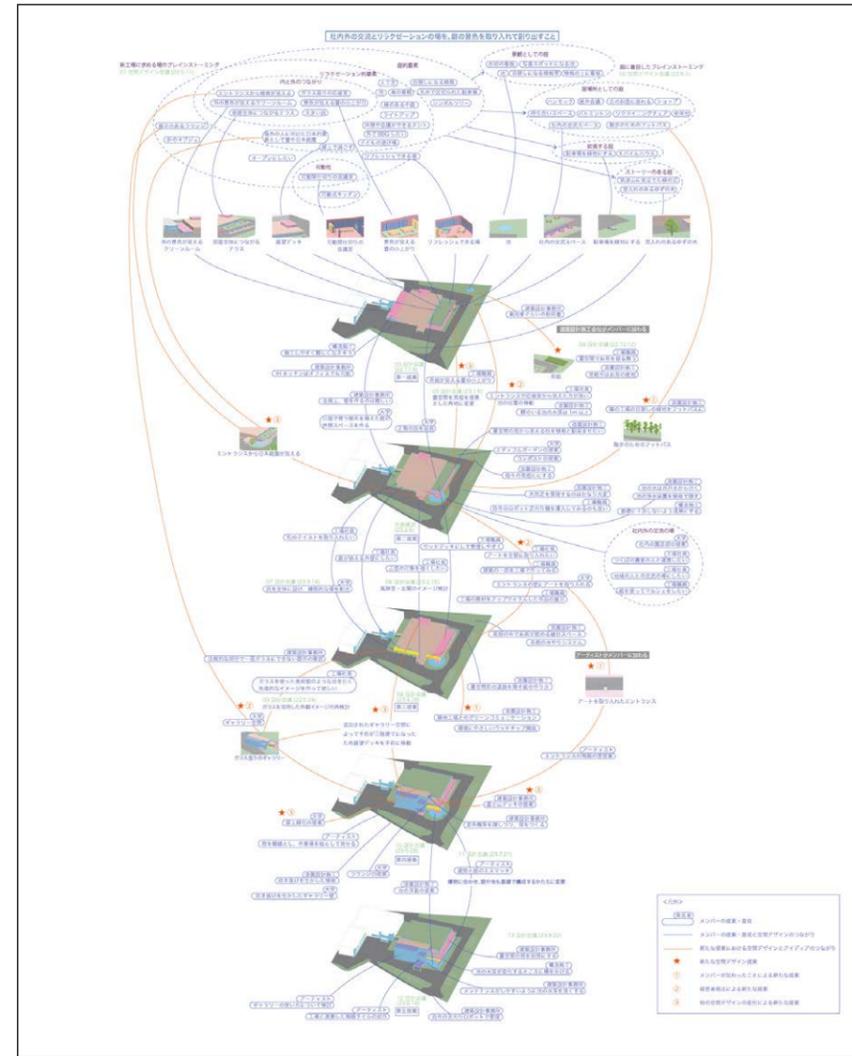


図2 空間デザインコンセプトの具現化プロセス

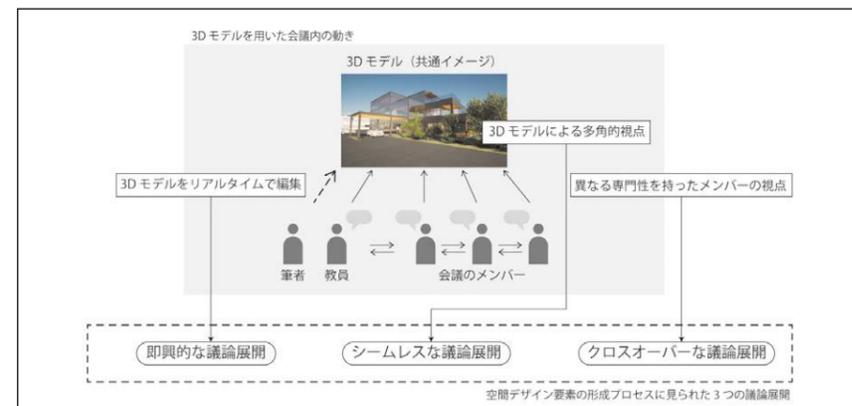


図3 3Dモデルを用いた空間デザイン会議で見られた3つの議論展開

クトに導入する有効性と課題」では、有効性として、①利用者視点での場づくりから空間を形成することが可能となる点、②竣工後の持続的な場づくりが可能となる点、③多角的な視点を取り入れた空間提案を行うことが可能となる点を述べた。課題としては、①利用者がプロジェクトに長期的に参加する時間を確保する必要があること、②専門性の高い議題への参画の判断が難しいこと、③デザインの決定に時間がかかること、を指摘した。

筆者は本研究のプロジェクトを通して、共創デザインを「利用者も含めた多様な主体が実験的な空間体験を通して試行錯誤しながら共通認識を作り出し、デザインのパートナーとして対等な関係を築いていくことで、多角的な視点から空間デザインのアウトプットを行うプロセス」と定義した。まずメンバー間での共通認識を築くため、リアルでの空間体験や3Dモデルを用いた仮想の空間体験を行う。その実験的な空間体験の中で、意見の発散と収束を繰り返し行うことでコンセプトを共有し、具現化させていく。そして3Dモデルはこのような共創デザインにおいて、メンバー間の意見を集約し、即興的に具現化するプラットフォームとして働きかけるのである(図4)。

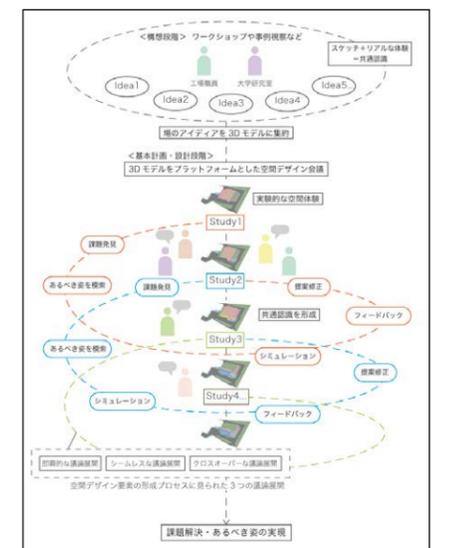


図4 3Dモデルを用いた共創デザインプロセス

自転車活用による体感的効果を通じた地域資源の理解と活用に向けた提案
作品「寄り走」及び研究報告書

Proposal for understanding and utilizing local resources through the experiential effects of bicycle use
The work “Leaning and Riding” and the research report

環境デザイン領域



図1 「映像作品」



図2 「映像作品」



図3 「敷地模型」

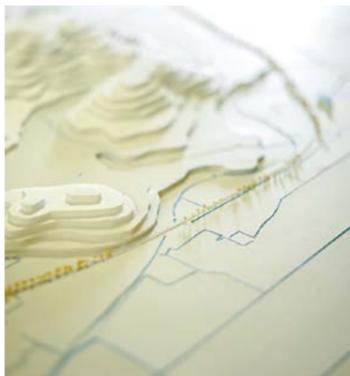


図4 「敷地模型」



図5 「敷地模型」

第1章 研究の背景と目的

昨今自転車の利用は日常面、観光面共に注目されている。自転車を活用した観光に関して、1. 大会などのイベントの参加、2. イベントなどレースの観戦、3. サイクリングロードの走行、4. ガイドを伴ったサイクリングツアーの4つが挙げられる。この中でガイドを伴うサイクリングツアーでは自由が効かない等の問題があり、それに付随して生じる弊害や機会の損失が存在する。

また自転車での走行は、徒歩や自動車では体感することができない傾斜や音などを体で感じることができる。本研究ではこの感覚を体感的効果とした。地形はその地域の歴史を感じることでできる要素だといえるが、この地形の変化を、自転車を活用することで体感的に地形の変化を感じ、その地域の歴史を理解することができる手段としての可能性が明らかになれば、自転車活用の可能性を広げることができるのではないかと考えられる。

そこで研究目的として、自転車を活用することで体感的に地域資源（景観・歴史及びそれらの基盤となるジオストーリー）を理解する提案のための実験調査を行ない、実証的にその効果を明らかにし、地域に寄り添うことを目的としたルートとツアーを計画し効果を検証・提案した。具体的には、実験を通して自転車走行による体感的効果について明らかにし、走行者に体感的効果とそれに付随した地域資源を知ってもらう音声ガイドの提案をする。

第2章 研究対象地の概要と現状

対象地を選定する理由に、国定公園、日本ジオパーク、ナショナルサイクルルートに指定、認定されている場所であることとし、茨城県つくば市の筑波山麓を対象地とした。筑波山麓の管理状況等の現状、地域資源の把握を目的に文献調査、ヒアリング調査を行なった。筑波山麓の地形の特徴や史跡、旧筑波鉄道の廃線を走りりんロードなど、観光資源が多く残っていること、また県や市、市民、ボランティアなど多くの人が管理に関わっている点から、観光資源としての価値が見出された。

第3章 実験計画

自転車を走行することで体感的に得られる効果について、また体感的に地域資源を理解する提案として音声ガイドの効果についての2つを実証的に明らかにするために実験を実施した。実験の計画として、5つの実験の計画、音声ガイドの検討、走行実験する際のルートの検討を行なった。

第4章 実験の実施

本研究では、5つの実験を行なった。1. 歩行者の自転車に対する意識に関する実験では、アンケート調査による歩行者の走行中の自転車に対して危険と感じていることや、走行空間の危険要因について明らかになった。2. 地域資源の調査に関する実験では、ジオ視点での地形から読み解くことができる歴史について、ヒアリングの内容から自転車を走行しながらでないとわからない傾斜とその地形の成り立ちについて確認することができた。3. 走行中音を聞く手段についての実験では、骨伝導イヤホンが自転車走行中、安全で快適に音を聞くことができる実験結果を得られた。4. 自転車走行による体感的効果に関する実験では、自転車走行することで道の傾斜などに敏感に気づくことができること、自転車走行中の音声ガイドアプリの有用性が明らかになった。5. 音声ガイドの効果に関する実験では、筑波山麓での走行実験と被験者に対するヒアリングの結果から、景観の変化が乏しい場所での音声ガイドの重要性や、歴史に関するより専門的なガイド内容を求められていると考察した。

第5章 制作の概要

作品「寄り走」は、地域の魅力を知るための自転車音声ガイドと観光体験のデザインである。この作品は、従来のサイクリングツアーの開題解決を目指し、自由度と専門性の高め音声演出を施した音声ガイドであり、自転車を使いより地域への理解を深めることができる提案である。具体的には、史跡などの解説だけではなく、電車などの音を音声ガイドの内容に加えることで、現在目にするすることができない歴史を追体験で

きるような提案である。また、自転車走行することならではの傾斜や道のがたつきなどを体感する体感的な効果と、この「寄り走」の音声ガイドを組み合わせることで、通常のサイクリングツアーでは経験することができない新たな気づきを得ることができる。

この音声ガイドは、位置情報と音声で連動している仕組みであり、特定の位置に行く自動で音声の流れる仕様である。この仕組みにより自転車を停車させることなくガイドを聞くことができるため、走行者自身のペースでサイクリングツアーを実施することが可能である。「寄り走」の対象地は茨城県つくば市の筑波山麓とし制作しているが、この作品はさまざまな地域でも応用が可能となっている。

「寄り走」は観光体験のデザインであるため、修士制作として模型、映像、音声、パネル、モックを制作し、これらの表現方法を組み合わせることで制作を表現している。

第6章 結論と展望

本研究では、自転車走行による体感的効果と音声ガイドによる効果を実証的に明らかにした。音声ガイドを聞きながら自転車を走行することは、この2つの効果が組み合わせることで通常のサイクリングやサイクリングツアーよりも、地形の変化を体感しながら走行することにより、現在の地形が歴史に紐づいていると体感して理解できる状況にあるため、音声ガイドを使い案内することで、今までは気づくことができなかった地域資源をより深く理解することができたといえるだろう。

体で地域の地形を感じながら耳で地域資源の解説を聞くことは、その地域の歴史を勉強するための教材ともなり得ると考える。本研究では観光に対してアプローチしたものになっているが、今後の自転車の利用として日常的な利用や観光だけではなく、環境教育など利用方法の幅を広げられる可能性があると考えられる。

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6年3月25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 チョウ・ガケイ 及川奈々 チェン・イー・チュアン 入倉綴成
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 25th 2024
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 ZHANG Yaqiong OIKAWA Nana CHEN Yi Chuan IRIKURA Tansei
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