

芸術学学位プログラム(博士前期課程) 修士論文梗概集 2024

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

筑波大学大学院人間総合科学学術院人間総合科学研究群

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

Art History

Art Environment Support

Western-Style Painting

Printmaking

Japanese-Style Painting

Sculpture

Sho-Calligraphy

Art and Design Science

Plastic Art & Mixed Media

Crafts

Visual Communication Design

Environmental Design



筑波大学
University of Tsukuba

序

Foreword

筑波大学大学院人間総合科学学術院人間総合科学研究群

芸術学学位プログラムリーダー 仏山 輝美

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

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

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

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

このたび、芸術学学位プログラム（博士前期課程）では、「修士（芸術学）」の学位を取得した46名の修了生を世に送り出すこととなりました。本書には、研究成果の概要が収められています。修了生にとっては、今後の活動を進める上での基軸となる記念碑的な研究成果であります。ご高配を賜り、忌憚のないご批評ご教示をお願い申し上げます。

目次

Contents

美術史

Art History		
木澤 沙羅 KIZAWA Sara	木村武山《阿房劫火》に関する研究 The Subject and Motifs of Kimura Buzan's <i>Abōgōka</i> (Epang Palace Being Devoured by Flames)	2
嵯峨 未玲 SAGA Mirei	J.E. ミレイのファンシー・ピクチャー誕生の背景と展開 The Background and Development of John Everett Millais's Fancy Pictures	4
正原 摂子 SHOHARA Setsuko	松野奏風と月岡玉澪に関する研究―月岡耕漁以後の能画とその系譜― The Noh Paintings of Matsuno Sōfū and Tsukioka Gyokusei: Inheritance and Development of Tsukioka Kogyo's style	6
波村 桜子 HAMURA Sakurako	マックス・エルンスト研究―《蝶を狩る 33 人の少女》を中心に― Max Ernst in Huismes: <i>33 fillettes chassant les papillons</i> and His Art in the Late 1950s	8

芸術支援

Art Environment Support		
檜村 宙子 KASHIMURA Sorako	持続可能なアートコミュニティのあり方に関する研究 A Study on Sustainable Arts Communities	10
太田 奈那 OTA Nana	中核市の文化芸術振興に向けた一考察 ―愛知県 4 市における担い手への調査をもとに― A Study of Promoting Culture and the Arts in Core Cities: Based on a Survey of Key Persons at Four Cities in Aichi Prefecture	12
里村 亜呼 SATOMURA Ako	造形活動における保護者と子どものかかわりの実態とかかわりを促進する支援ツールの開発 Understanding and Enhancing Parent-Child Interaction in Art Activities through the Development of Support Tools	14

洋画

Western-style Painting		
遠田 悠人 TODA Yuto	イメージを具象的な表現として油絵に展開するための手法の研究 作品「うみのいきものたち」「自画像」及び研究報告書 A Study on Methods for Developing Images into Figurative Expressions in Oil Painting Works “Ocean Lives” “Self-Portrait”	16
鈴木 健拓 SUZUKI Takehiro	絵画空間と画面の物質性の相関に関する一考察 ―コラージュ技法の歴史と展開を中心に― 作品「野に還る」「自画像」及び研究報告書 A study on the correlation between pictorial space and the surface of a painting: Focusing on the history and development of collage techniques Works “Return to the wild” “Self-portrait” and research report	18
増田 凜太郎 MASUDA Rintaro	加工した桐油を用いた絵画制作 作品「者共Ⅰ」「者共Ⅱ」「自画像」及び研究報告書 Painting with Processed Tung Oil Work: “People I”, “People II”, “Self-portrait” with Research Paper	20
千種 風香 CHIKUSA Fuka	表現技法としてのストラップ 作品「自画像」「illusion」「reality」及び研究報告書 Reconsidering Strappo Technique for Artistic Expression Works “Self-portrait” “illusion” “reality” with research paper	22
中武 明日香 NAKATAKE Asuka	ハンス・ホフマンの造形芸術理論と具象絵画におけるその応用について 作品「La Musa」「自画像」及び研究報告書 Hans Hofmann's theories of plastic art and its application to representational painting Works “A Muse” and “self portrait” and research report	24
西原 美萌 NISHIHARA Miho	油彩画における黒の造形的効果について ―須田国太郎とザオ・ウーキーを中心に― 作品「巡る」「自画像」及び研究報告書 The Formative Effects of Black in Oil Painting Works: “endless” “Self-portrait” with research paper	26

版画 Printmaking		
久野 龍之介 KUNO Ryunosuke	腐蝕銅版画における線表現の性質について ―モランディの銅版画を中心に― 作品「採録」「自画像」及び研究報告書 On the Nature of Line Expression in Corroded Copperplate Prints; With Special Reference to Morandi's Copperplate Prints The works “Recording” “Self-Portrait” with research paper	28

日本画 Japanese-style Painting		
磯部 知宏 ISOBE Tomohiro	日本画における桜の表現について 作品「徒花」「自画像」及び研究報告書 A representation of cherry blossoms in Japanese style painting works “unseasonal bloom” “self-portrait” with research paper	30
山形 彩月 YAMAGATA Satsuki	日本画における水彩絵具の併用について 作品「一段落」「自画像」及び研究報告書 Using watercolors together in Japanese painting Works “settle down” “Self-Portrait” and Research Paper	32
柘植 省吾 TSUGE Shogo	日本絵画における経年変化の美意識 作品「ゆくえ」「自画像」及び研究報告書 The Aesthetic Perception of Aging in Japanese Painting Works “Yukue” “Self-portrait” and research paper	34
野一色 優美 NOISHIKI Yumi	支持体と絵画表現 ―日本画表現の拡張について― 作品「皆苦ノ祈り」「自画像」及び研究報告書 Support and pictorial expression ―The expansion of Japanese painting expression― Works “Prayer from suffering” “Self-portrait” and research paper	36
小山田 悠佳 OYAMADA Haruka	美人画において求められてきた理想と現代の人物表現について 作品「雨情」「自画像」及び研究報告書 Ideals that have been sought after in Bijin-ga and Contemporary Figure Representation Works “Rainy Scene” “Self-portrait” with Research Report	38

彫塑 Sculpture		
北原 朋佳 KITAHARA Tomoka	日本近代彫刻における「眼」の塑造表現 作品「満願」及び研究報告書 Clay expression of the “eyeball” in modern Japanese sculpture Research report on the work “Fulfillment of a vow”	40
沢辺 裕子 SAWABE Hiroko	筑波山域における仏像彫刻の変遷とその造形性について ―平安時代を中心に― 作品「風立つ日」及び研究報告書 The Evolution of Buddhist sculptures in the Tsukuba Mountain Region and their Aesthetic Characteristics: Focusing on the Heian Period The work “In the wind” and research report	42
瀬島 那月 SEJIMA Natsuki	人体と動物の要素が融合した彫刻表現に関する一考察 作品「スケリグ」及び研究報告書 A study on sculptures that combine human and animal elements Research report on the work “skellig”	44

書 Sho-Calligraphy		
趙 素雅 ZHAO Suyu	明代における趙孟頫書法批判について 及び作品「臨 樓蘭殘紙」「臨 石山切伊勢集二種」「墨子 兼愛」 The Criticisms of Zhao Mengfu's Calligraphy in Ming Dynasty with “A Work Modeled on Paper Fragments from Loulan” “A Work Modeled on <i>Ishiyamagire, Ieshu</i> ” “‘Universal Love’ by <i>the Mozi</i> ”	46
内野 陽菜 UCHINO Hina	日本鐘銘の書道史的研究 及び作品「臨 傳山 草書五言絶句四首四屏」「臨 卷子本古今和歌集」「筑波嶺の歌」 A Historical Research of Calligraphy on Japanese Bell Inscriptions with “A Work Modeled on <i>Five-character Poem in Cursive Script</i> by Fu shan” “A Work Modeled on <i>Kokin Wakashu</i> , Handscroll Version” “Poems of Tsukubane”	48
陶 花源 TAO Huayuan	市河米庵の書法受容に関する一考察 及び作品「臨 蘇軾 表忠観碑」「臨 中務集」「和歌十首」 Ichikawa Beian's Reception of Classical Calligraphy with “A Work Modeled on <i>the Stele of Biaozhong Temple</i> by Su Shi” “A Work Modeled on <i>Nakatsukasashu</i> ” “Ten Waka Poems”	50
高橋 杏奈 TAKAHASHI Anna	倪元璐の条幅書法作品における年代的変遷 及び作品「臨 倪元璐 行書五言絶句軸」「臨 深窓秘抄」「柳宗元 五言律詩四首」 Chronological Changes in Ni Yuanlu's Calligraphy Works of Hanging Scroll with “A Work Modeled on <i>Five-character Poem in Running Script</i> by Ni Yuanlu” “A Work Modeled on <i>Shinsobisho</i> ” “Four Poems by Liu Zongyuan”	52
華 樺 HUA Hua	俞樾の隸書に関する研究―『春在堂全書』及び字径、落款の観点から― 及び作品「臨 漢簡三種」「摹刻 来楚生印」「王学仲 筑波大学序」 A Study on Yu Yue's Clerical Script: From the Perspectives of Chunzaitang Quanshu, Character Size, and Signatures with “A Work Modeled on Three Styles of Wooden Slips of Han Dynasty” “A Work Modeled on Seal Engravings by Lai Chusheng” “Preface to University of Tsukuba by Wang Xuezhong”	54

構成 Art and Design Science		
杉田 安良 SUGITA Yasura	重さの均衡に着目した造形表現の構造と視覚効果 作品「Equilibrium」及び研究報告書 Structure and Visual Effects of Construction Focusing on Equilibrium of Weights The Work “Equilibrium” and Research Report	56
大久保 智子 OKUBO Satoko	色系による空間構成と発色の関係 作品「moire 2412」及び研究報告書 Relationship between works with colored threads spatially arranged and the coloring of the threads Work “moire 2412” with research paper	58
久々津 寿基 KUKUTSU Toshiki	液体の流動性を活用した偶然的形体による造形表現 作品「Surface tension」及び研究報告書 Art Works using accidental forms that utilize the fluidity of liquids Work “Surface tension” and research report	60

総合造形 Plastic Art and Mixed Media		
チャン ジャン CHANG Jiang	現代アートによる人工物の生命感と自己意識の抽象的表現 作品「Kasakasa」及び研究報告書 The Abstract Representation of Artificial Objects' Vitality and Self-Awareness in Contemporary Art Work “ <i>Kasakasa</i> ” and Research Report	62

工芸		
Crafts		
和田 悠 WADA Haruka	陶における集合体表現について 作品「雪草」及び研究報告書 A consideration about the expression of cluster in ceramics. Work “Snow Grass” and research report.	64
今関 華 IMAZEKI Hana	陶によるふくらみのあるカタチ ―手びねり技法とカタチの成り立ちから― 作品「内包するもの」及び研究報告書 A ceramic shape with bulging ―The consideration from hand forming and process of shaping― Works “inclusion” and research reports	66
永井 優里 NAGAI Yuri	陶芸表現における作家と土の関係性に関する一考察 作品「skin99.5」及び研究報告書 A Consideration about the relationship between artist and clay in Ceramic Art. Work “skin99.5” with research report	68

ビジュアルデザイン		
Visual Communication Design		
大畑 静佳 OHATA Shizuka	日本史学習マンガにおける学習補助の手法研究 ―太平洋戦争を扱う巻の比較調査から― 作品「まんがで読む八王子空襲」及び研究報告書 A Study of Methods of Learning Assist in Japanese History Learning Manga ―A Comparative Survey of Manga Volumes Dealing with the Pacific War― Works “Comic of the bombing of Hachioji” with Research Paper	70
則座 初音 SOKUZA Hatsune	不登校児童生徒への支援を紹介した書籍におけるイラストレーション表現の研究 作品「学校に行きたくないあなたのためのサポート図鑑 ONENESS」及び研究報告書 Representation of Illustration in Books Introducing Support for School Refusal Students Work “ONENESS ― An Illustrated Guide for Someone Who Don’t Want to Go to School” and Research Report	72
張 瀚丹 ZHANG Handan	器官なき身体：現代中国における女性身体の視覚的表現 作品「紅結」及び研究報告書 Body Without Organs: Visual representations of the female body in contemporary China Works “Red Knot” with Research Report	74
謝 寅 XIE Yin	アジア圏の神話・伝説絵本に描かれた樹木の表現研究 作品「樹語」及び研究報告書 Depiction of Trees in Mythology and Legendary Picture Books of the Asian Region Work “whisper of trees” and Research Report	76
オウ シンゲツ WANG Xinyue	博物館展示パネルにおける情報デザインの再考 ―競馬博物館を事例として― 作品「サラブレッドの一生」及び研究報告書 Revisiting information design in museum exhibition panels: a horse racing museum case study Work “Life of a Thoroughbred” and Research Report	78
尹 嘉誠 YIN Jiacheng	絵本における人魚のイラストレーション表現の変遷 ―人魚の象徴性に注目して― The Evolution of Mermaid Illustration Representations in Picture Books: An Analysis of Mermaid Symbolism	80
マ シンラン MA Xinran	ファンタジーコミックにおける幻想世界への通路の視覚表現 ―「眠りの国のリトル・ニモ」を例に― Visual Representations of Passageways to Imaginary Worlds in Fantasy Comics: the case of “Little Nemo in Slumberland”	82
夏 青 XIA Qing	イラストレーションにおける女性の病 月経前症候群と更年期障害をモチーフとして Women’s Diseases in Illustration Premenstrual Syndrome and Menopause as Motifs	84
李 和煦 LI Hexu	蘇州における食文化を題材とした児童向け絵本の視覚表現 作品「木子の姑蘇巡り」及び研究報告書 Visual Representation of Suzhou’s Food Culture in Children’s Picture Books Work “Muzi’s Journey through Suzhou” and Research Report	86

環境デザイン		
Environmental Design		
大野 紗英 ONO Sae	共同湯の運営実態と利用意識からみた温泉地における共同湯の展開に関する研究 A Study on the Progression of Public Bathhouses in Hot Spring Areas: An Analysis of Operational Status and User Perceptions	88
ガドム リンダ GADHOUM Linda	農家民宿を通じた文化遺産と地域アイデンティティ―GIAHS 認定地である阿蘇とジェバの事例研究― Cultural Heritage and region’s Identity through Farmer’s Guest Houses ― Case study of GIAHS-recognized locations of Aso and Djebba ―	90
寺澤 理歩 TERASAWA Riho	風景の印象採集―自己の風景体験の傾向を認識するプログラムとツールのデザイン― 作品「風景の印象採集」及び研究報告書 Gathering Impressions of Surroundings ―Designing Programs and Tools for Recognizing One’s Landscape Experience Tendencies― Works “Gathering Impressions of Surroundings” with Research Report	92
馬 丁 MA Ding	五感刺激と交流を促す知的障害者施設の作庭 作品「響きの庭」及び研究報告書 Garden Design for Intellectual Disability Facilities to Promote Communication through Multisensory Stimulation ― “Resonant Garden” Project and Research Report	94

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		
	鈴木 健拓 SUZUKI Takehiro	野に還る Return to the wild	洋画 Western-style Painting
	茗溪会賞 Alumni Association's Prize for Outstanding Achievement in the Master's Program in Art		
	大久保 智子 OKUBO Satoko	moire 2412	構成 Art and Design Science
	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		
	久野 龍之介 KUNO Ryunosuke	採録 Recording	版画 Printmaking
	野一色 優美 NOISHIKI Yumi	皆苦ノ祈り Prayer from suffering	日本画 Japanese-style Painting
	瀬島 那月 SEJIMA Natsuki	スケリグ skellig	彫塑 Sculpture
	趙 素雅 ZHAO Suyu	臨 楼蘭残紙 A Work Modeled on Paper Fragments from Loulan 臨 石山切伊勢集二種 A Work Modeled on <i>Ishiyamagire, Isechu</i> 墨子 兼愛 'Universal Love' by <i>the Mozi</i>	書 Sho-Calligraphy
	チャン ジャン CHANG Jiang	Kasakasa	総合造形 Plastic Art and Mixed Media
論文の部 Academic Papers	永井 優里 NAGAI Yuri	skin99.5	工芸 Crafts
	謝 寅 XIE Yin	樹語 whisper of trees	ビジュアルデザイン Visual Communication Design
	筑波大学芸術賞 Grand Prize for Outstanding Achievement in the Master's Program in Art		
	里村 亜呼 SATOMURA Ako	造形活動における保護者と子どものかかわりの実態とかかわりを促進する支援ツールの開発 Understanding and Enhancing Parent-Child Interaction in Art Activities through the Development of Support Tools	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		
	波村 桜子 HAMURA Sakurako	マックス・エルンスト研究―《蝶を狩る 33 人の少女》を中心に― Max Ernst in Huismes: <i>33 fillettes chassant les papillons</i> and His Art in the Late 1950s	美術史 Art History
	ガドム リンダ GADHOUM Linda	農家民宿を通じた文化遺産と地域アイデンティティ―GIAHS 認定地である阿蘇とジェバの事例研究― Cultural Heritage and region's Identity through Farmer's Guest Houses ― Case study of GIAHS-recognized locations of Aso and Djebba ―	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

序章

木村武山（1876–1942）は、岡倉覚三（天心）（1862–1913）が設立した日本美術院を拠点に明治から昭和前期にかけて活動した日本画家である。明治 39 年（1906）、日本美術院の絵画部が五浦（現在の茨城県北茨城市大津町）に移転すると、横山大観（1868–1958）、下村観山（1873–1930）、菱田春草（1874–1911）と共に同地に移住した。大正から昭和にかけては岡倉亡き後の再興院展の中枢メンバーとして活躍した。《阿房劫火》は明治 40 年（1907）に武山が五浦で描いた作品で、第 1 回文部省美術展覧会に出品して三等賞を受賞した。これまで《阿房劫火》は、武山を取り上げた展覧会の中で、しばしば武山の代表作として紹介されてきた。それにも関わらず、本作についてはこれまで作品解説以上のまとまった考察はなされてきておらず、代表作とする根拠も示されていない。

また本作は、秦の始皇帝が造営した阿房宮が項羽軍に焼き払われ、その炎が3 か月の間燃え続けたという説話に基づく歴史画である。明治 20 年代から 30 年代にかけて流行した歴史画は、当時の価値観を多分に反映していることから、本作の歴史画としての側面について考察する必要がある。

加えて本作は、朦朧体の技法によって描かれていることが従来指摘されてきた。一般的に朦朧体とは、明治 30 年代に横山大観や菱田春草が積極的に取り入れた、輪郭線を用いずに対象物を描き、濡れた絵絹の上で墨や絵具を空刷毛でぼかす技法に対する批判的な用語の総称として知られている。《阿房劫火》が朦朧体の技法で描かれているとすれば、この作品は武山の朦朧体への取り組みを考察する上で重要な作品である。

よって本論文では、次の 4 点を美術史上の問いと設定し、考察する。(1) 武山の代表作とする根拠、(2) 作品の特質、(3) 図像の着想源、(4) 同時代の美術の潮流における《阿房劫火》の位置づけ。

第 1 章 木村武山の画業について

第 1 章では、武山の画業について概観した。先行研究では、日露戦争に伴う武山の従軍期間について、内地勤務であったこと以上に詳しいことは明らかにされていないが、武山は軍人として優れていたために国内の軍事の指揮を任され、戦地に行かなかったことが明らかとなった。

第 2 章 《阿房劫火》概要

第 2 章では、本作が出品された第 1 回文部省美術展覧会（文展）での評価と、所蔵をめぐる経緯を確認した。

第 1 回文展では、日本画の全体の出品数が 635 点で（審査委員の作品 10 点を含む）、そのうち審査を経て入選したのが 89 点、武山は上から数えて 6 番目の好成績であった。また武山の追悼記事には、「武山は初期文展第 1 回の出品『阿房劫火』が三等賞となり、世評が急に高くなつた。」と記載されていることから、本作は武山の画業の中で重要な転換点であったと位置づけた。

加えて第 1 回文展出品後、本作を所蔵した家が次々と火事にあったことにより、本作は火事の逸話とともに所蔵先を転々とし、昭和 50 年（1975）、茨城県近代美術館の前身である茨城県立美術博物館に購入された経緯も本研究の調査により明らかとなった。

第 3 章 阿房宮を描いた他作品

第 3 章では、本作の主題を確認した上で阿房宮を描いた他作品について言及した。

阿房宮の説話について言及している主要な文献は、司馬遷『史記』（紀元前 91 年頃）、杜牧「阿房宮賦」宝暦元年（825）、張居正『帝鑑図説』（隆慶 6 年（1572））である。このうち、特に重要である張居正『帝鑑図説』では、「大宮宮室」に阿房宮の説話が記載されている。『帝鑑図説』の説話は、善を勧め、悪を戒める勸戒画の一種である「帝鑑図」の画題として絵画化されてきた。先行研究において「大宮宮室」の場面を描いた帝鑑図は報告されていないが、本章

では伝 谷文晁《霊台、阿房宮図双幅》（制作年不詳）、菊池容斎《阿房宮図》（天保年間（1830–1844））荒木寛畝《阿房宮》（元治元年（1864））に帝鑑図としての性格が見られることを指摘した。

第 4 章 図像の着想源について

第 4 章では、本作の図像の着想源について、火焰の表現と建造物の表現から考察した。

火焰の表現については、絵巻から学んだ火の粉の表現と、朦朧体による火焰の表現を融合している。

本作には、画面全体を覆う火の粉が描かれている。この火の粉の表現の着想は《伴大納言絵巻》（12 世紀）や《平治物語絵巻》（13 世紀後半）から得たものであると考えられる。

また、透けるような赤でぼかして描かれた火焰には、朦朧体と批判された技法の一つである、隈取りの技法が多用されていることが明らかとなった。隈取りは、暈（うん・ぼかし）ともいう日本画の技法のことである。彩色や墨に濃淡をつけたり、暈しを入れたりすることで、入れる場所や方法により、内隈、外隈、照隈などの種類がある。本作では、火焰の火元の部分には隈取りや照隈が使用され、火元から遠ざかるほど火焰の形態を完全にぼかし、地隈を用いて、広い面積に色彩の濃淡のみで描いている。

武山は《阿房劫火》制作以後、仏画において火焰表現を取り入れた作品を度々制作した。大正 11 年（1922）に制作した《迦楼羅王》について武山は、「火に興味を持つて居るので描くことにした」と発言していることから、武山の火焰に対する興味が作品の題材を選ぶ際の基準となっていることを指摘した。

建造物の表現については、狩野派の帝鑑図や楼閣山水図から引用した相輪の表現と、日清戦争の錦絵や同時代の中国の写真から得た煉瓦作りの城壁の視覚情報を融合している可能性を指摘した。

本作に描かれている建造物の屋根には、仏塔の屋根の装飾である相輪が描かれている。これと類似する表現が、狩野宗眼重信

《帝鑑図・咸陽宮図屏風》（17 世紀初頭）や、狩野伊川院栄信《楼閣山水図屏風》（享和 2–文化 13 年）に見られる。

また本作に描かれている城壁の上の建造物の表現は、実際の中国の建造物を参考にしていると考えられ、それは明治 27 年（1894）から 28 年（1895）の日清戦争を契機に、錦絵や写真を通して広く国民の目に触れた。武山は本作で、城壁の上の建造物を描くことによって、作品が中国の歴史画であることを示したと結論づけた。

また本章では、第 3 章で取り上げた他作品と比較し、本作の表現上の特徴について触れた。阿房宮を描いた他作品は個人からの依頼により制作されたのに対し、武山は本作を展覧会会場で不特定多数の鑑賞者に見られることを想定して描いたため、画面は大きくなり、展覧会会場を意識した表現がなされた。

第 5 章 歴史画としての側面

第 5 章では、本作の歴史画としての側面について考察した。岡倉の指導により、日本美術院の画家たちは東洋の歴史画を多く制作した。岡倉は単に歴史上の事実を絵画化するだけでなく、作品に思想的・観念的なテーマを持たせることを求めた。画家たちは、テーマを表現するのに適切な歴史画の画題を選択した。《阿房劫火》の場合、武山の目的は火事によって建造物が破壊される壮大な様子を表現することであり、そのために阿房宮の説話を画題に選択したことを指摘した。

加えて当時の歴史画は、人物の感情が表現されているかどうかによって評価された。それに対し武山は本作で敢えて人物を描かず、それまでの歴史画の前提を越えようとしたと結論づけた。

第 6 章 武山作品における朦朧体

第 6 章では、武山が本作において、色彩の混濁が指摘されてきた朦朧体と、鮮やかな色彩を両立できた理由を考察した。

武山は初期の頃から、色彩について高い評価を得ながら、同時に出品した別の作品では朦朧体の批判も受けていた。それまで

作品によって鮮やかな色彩と朦朧体を使い分けていた武山だったが、明治 35 年（1902）に制作した《熊野》には、朦朧体批判の要因とされた、色彩によって輪郭線を描く彩線が用いられた。《熊野》の画面では彩線と墨線が使い分けられ、画面の色彩が混濁することなく、鮮やかな色彩が維持されている。武山はこの工夫を《阿房劫火》でも発揮し、鮮やかな色彩を維持した。

武山は、昭和 9 年（1934）に色彩と線の関係について発言している。その中で武山は、「色は線の従である」と述べている。この考えのもと、武山は作品に線を残しつつ、朦朧体と鮮やかな色彩を両立したと結論づけた。

終章

本論文では、《阿房劫火》について次の 4 つの問いを設定し、6 章にわたって考察した。

(1) 武山の代表作とする根拠について、日本初の官設の展覧会である第 1 回文展で三等賞を獲得したこと、武山の画業の中で本作品が重要な転換点であったことを指摘した。

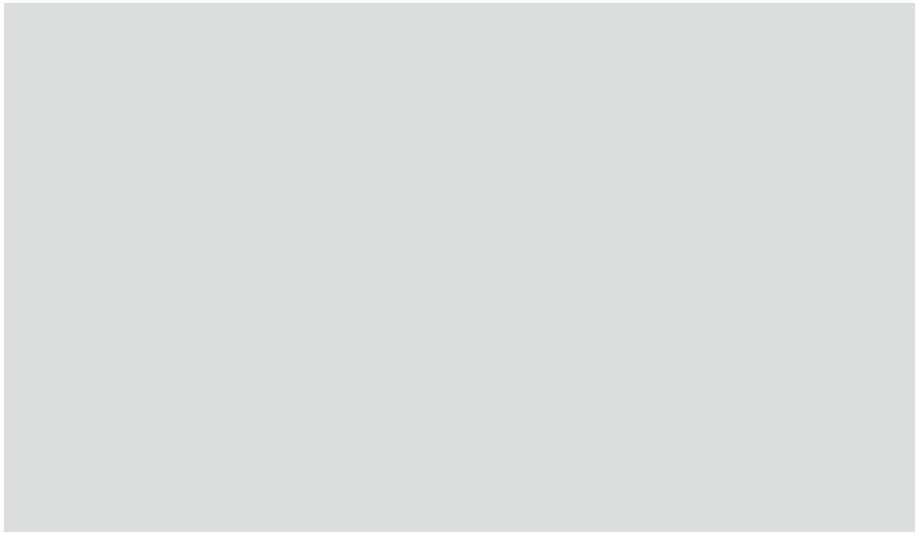
(2) 作品の表現上の特徴について、阿房宮を描いた他作品は個人からの依頼により制作されたのに対し、武山は本作を展覧

会会場で不特定多数の鑑賞者に見られることを想定して描いたため、画面が大きくなり、展覧会会場を意識した表現がなされたことを解明した。

(3) 図像の着想源について、火焰と建造物の表現から考察した。火焰の表現では、絵巻から学んだ火の粉の表現と、朦朧体による火焰の表現を融合している。建造物の表現では、狩野派の帝鑑図や楼閣山水図から引用した相輪の表現と、中国における煉瓦作りの城壁の視覚情報を融合している可能性を指摘した。

(4) 同時代の美術の潮流における本作の位置づけについて、歴史画と朦朧体という 2 つの美術の潮流を考察した。歴史画については、火焰が建造物を破壊する大きさを表現するために、武山が阿房宮の説話を選択した可能性を指摘した。また、彩線と墨線を使い分け、朦朧体の技法と鮮やかな色彩を両立したことを明らかにした。

以上により、古典に学びながら同時代の表現や視覚情報を取り入れたこと、伝統的な線を残しつつ、朦朧体と鮮やかな色彩を両立したことなどから、《阿房劫火》には新旧の表現や価値観を融合する制作態度が表れており、武山の画業の中で重要な位置を占めると結論づけた。



木村武山《阿房劫火》明治 40 年（1907）、絹本彩色 軸装、141.0×241.0cm
第 1 回文部省美術展覧会 三等賞、茨城県近代美術館蔵
図版提供 茨城県近代美術館

序章

「ファンシー・ピクチャー（Fancy Picture）」とは、18 世紀英国のロイアル・アカデミー初代会長ジョシュア・レノルズ（Joshua Reynolds, 1723–1792）と、彼のライバルであり肖像画家としての地位を確立したトマス・ゲインズバラ（Thomas Gainsborough, 1727–1788）によって展開された、主に子どもをモチーフとした風俗画の一種を指す。貧しい身でありながら穢れのない眼差しをもった田舎の少年少女を 1880 年代に描いたゲインズバラの一連の絵画に対して、レノルズがファンシー（空想的な）・ピクチャーと呼んだことでこの名称が定着した。レノルズ自身もファンシー・ピクチャーを制作しており、物乞いあるいは匿名の子どもをモデルに、森林や田園風景の中で佇む無垢な姿を捉えている。両者のファンシー・ピクチャーは貴族の間で需要が高く、さらに油彩や版画による複製によって大衆にも広く流布した。しかしこれまでの先行研究では、レノルズが没した後は人気低迷し、19 世紀後半になるまで存在が忘れ去られてしまったものとして位置付けている。

ヴィクトリア朝でファンシー・ピクチャーを復興したのは、ラファエル前派兄弟団の創立メンバーかつ同派脱退後はアカデミズムの画家として活躍したジョン・エヴァレット・ミレイ（John Everett Millais, 1829–1896）であった。1879 年の《チェリー・ライブ》を皮切りに、ミレイがレノルズのファンシー・ピクチャーを模倣した作品をいくつも手がけたことが主な根拠とされている。1860 年代後半から 70 年代における 18 世紀英国美術を再評価する動向と連動し、ミレイはその頃から直接的、間接的にレノルズの作品を着想源としていた。しかし、ミレイが初めて制作したファンシー・ピクチャーとしてこれまで語られてきた 1863 年の《私の初めての説教》（図 1）は、レノルズからの影響を直接的に受けておらず、その後の 1860 年代前半の作例でも同様のことが言える。また、ミレイがこの時期に手がけた子どもをモチーフとした絵画は、個別研究もファンシー・ピクチャーに位置づける研究

も未だ不十分である。以上から本論では、レノルズへのオマージュとは異なるミレイのファンシー・ピクチャーの着想源と、19 世紀以降のファンシー・ピクチャーの継承について検討し、ヴィクトリア朝におけるファンシー・ピクチャーの特質に迫ることを目的とする。

第 1 章 J.E. ミレイのファンシー・ピクチャーについて

本章では、18 世紀のファンシー・ピクチャーの展開と、19 世紀のミレイによる復興の様相を確認した。

第 1 節では、ファンシー・ピクチャー復興の経緯を検討する上で前提となるミレイの画業と作品の変遷について概観した。歴史画やアカデミズムの伝統に習熟した学生時代を過ごしたミレイは、それを真っ向から否定するラファエル前派時代を経て、再びアカデミーの画家として伝統の継承を示す様式を展開した。子どもや少女への関心は 1850 年代から抱き始め、成長の過渡期にある少女の非永続的な若さに美を見出し追究していた。

第 2 節では、ミレイの着想源となった 18 世紀のファンシー・ピクチャーについて、ゲインズバラとレノルズそれぞれの特質を確認した。牧歌的な風景の中で感傷に耽る無垢な子どもたちの姿を捉え続けたゲインズバラと、神話や物語の登場人物に扮装した子どもたちが鑑賞者に主題を空想させる風俗画を描いたレノルズとで、ファンシーの展開の形は異なる。レノルズに関しては子どもの描写に官能性を仄めかせ、彼らのより成熟した将来の姿を連想させる表現も繰り返していた。

第 3 節では、ミレイならびに彼と同時期に活動したヴィクトリア朝の画家がレノルズの肖像画やファンシー・ピクチャーに倣って手がけた絵画について、時系列に沿って確認した。ヴィクトリア朝において人気低迷していたレノルズを再評価する動向は、展覧会の開催や複製画の出版等によって 1860 年代後半から 70 年代にかけて盛り上がった。ミレイは 1860 年代後半から徐々にレノルズの模倣を強め、《チェリー・ライ

ブ》（1879 年）での成功を皮切りに、モデルの衣服や画面構成に 18 世紀のファンシー・ピクチャーの再現が如実に表れるようになる。

第 2 章 18 世紀末以降における「ファンシー」主題の展開

トマス・ローレンス（Thomas Lawrence, 1769–1830）は、レノルズの後継者として英国画壇を牽引した肖像画家であったものの、ファンシー・ピクチャーに関する研究においてこれまで言及されたことはなかった。しかし、本章ではファンシー・ピクチャーと近接する主題やモチーフの絵画を手がけ、肖像画に童話の要素を取り入れる嚆矢となった存在として注目した。

第 1 節では、レノルズとの関係を中心に見たローレンスの経歴と作品を確認した。ローレンスが手がけた田園風景の中で佇む少女の肖像画の中には、モデルが実年齢よりも年上の姿で描かれた例があり、幼児の近い将来の姿を理想化する意図が反映された可能性が考えられる。花のモチーフによって、無垢で純朴な少女時代の美しさがいつか終わりを迎えるものだと暗示する手法は、レノルズのファンシー・ピクチャーでしばしば子どもの無垢と成熟の狭間が仄めかされるイメージとも類似している。

第 2 節では、版画や書物の挿絵といった複製物として存在していた、ファンシー・ピクチャーと類似するイメージや主題の特徴を持つ 19 世紀前期に流布した作品について検討した。版画《子どもたちの水浴》（1804 年）は、ジョン・ホプナー（John Hoppner, 1758–1810）の 3 人の息子の集団肖像画《ホプナーの子どもたち》（1791 年）を元としている。異性装の幼児の図画的源泉としては、レノルズの《無垢の時代》（1785 年頃）がうかがえるものの、それよりも明らかに作為的かつ官能的な大人の女性像が反映された。同様に、裸体の少年には女神の姿が投影されている可能性も、先行作例との構図やモチーフの一致から示唆される。肖像画が版画化された際にタイトルが与えられ、水浴しようとする子どもの仕草に主眼が置かれる風俗画に転じたことで、幼児

にそぐわない性的描写がより強調されることとなった。さらに、1829 年に発刊された詩集の挿絵《ブラックベリー・ボーイ》も近似する事例である。処女喪失や性愛の意とも関連付けられるレノルズの《ストロベリー・ガール》（1772–73 年）のイメージが借用され、詩の本文でも、純粹無垢な少年に女性性を重ねながら、大人になることの危機から逃れることを切望する作者の意図が読み取られた。

第 3 章 ミレイが描いた子どもたち

第 3 章では、ミレイによる最初期のファンシー・ピクチャーである《私の初めての説教》（1863 年）と《赤ずきん》（1864 年、図 2）に着目し、18 世紀からの継承と、ヴィクトリア朝の特質とも言える制作背景を検討した。

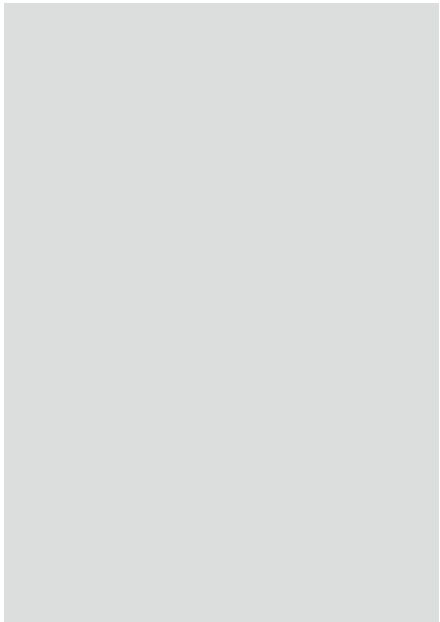
1860 年代は、福音主義に基づく道徳的規範を重んじ、勤勉さや敬虔さに理想像を見出すヴィクトリアニズムが中流階級に蔓延していた時期であり、《私の初めての説教》の健気な少女とこの理想が共鳴したことで高評価が得られたことが示唆された。また、1855 年の『イラストレイテッド・ロンドン・ニュース』（*The Illustrated London News*）クリスマス号の付録版画には、《私の初めての説教》類似する衣服を纏った少女が描かれている。この号の発行部数は当時 20 万部を記録し、広く大衆に流布した。ロンドンでも出版されていたフランスの服飾雑誌『ラ・モード・イリュストレ』（*La mode illustrée*）1862 年 10 月 27 日号には、女兒用マントの特集が掲載されている。ミレイは当時の大衆の好みや商業的な流行を察知し、作品に反映させた。

「赤ずきん」を絵画にした作例は『グリム童話』の英訳版が出版された 1823 年前後に制作されていた。1821 年頃にはトマス・ローレンスが《エミリー・アンダーソン（赤ずきん）》を制作しており、構図とモデルの身振りは明らかにゲインズバラの《犬と水差しを持つ田舎の少女》（1785 年）を借用している。1831 年頃にはエドウィン・ランドシーア（Edwin Landseer, 1802–1873）も《赤ずきん》を発表した。ランドシーアの《赤ず

きん》は、エングレーヴィング、またはカラー版のクロモリトグラフでしばしば版画化され、19 世紀においては商業用広告カードやクリスマスカードとして使用されやすかった。絵画が版画化を介して雑誌付録や広告となり、ヴィクトリア朝の消費生活との親和性を得るという、ミレイによる 19 世紀後期のファンシー・ピクチャーの特質は、本作品の版画が大衆向けに流布していく過程で先行していた。

終章

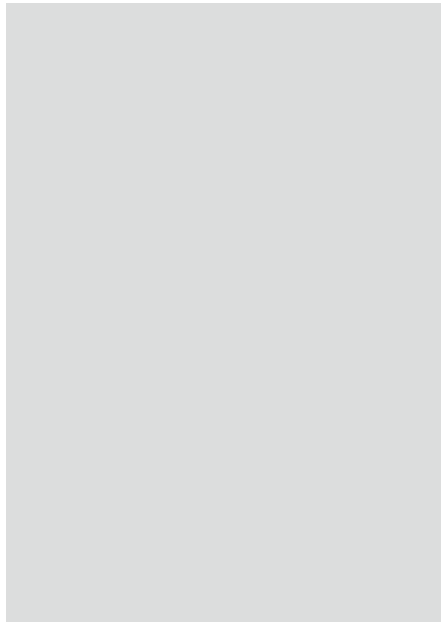
以上の考察から、18 世紀のファンシー・ピクチャーがレノルズの死後に姿を消した訳ではなかったことが指摘できる。とくに、ゲインズバラを明らかに模した《エミリー・アンダーソン（赤ずきん）》（1821 年頃）は、ミレイも同様に描いた童話主題のファンシー・ピクチャーの嚆矢と現段階で位置付けられる。また、18 世紀前期に確認された《子どもたちの水浴》や《ブラックベリー・ボーイ》といった作例はいずれも、レノルズのファンシー・ピクチャーの構図やモチー



（図 1）ジョン・エヴァレット・ミレイ《私の初めての説教》1863 年 油彩、カンヴァス 92.7×72.4cm ギルドホール・アートギャラリー 図版引用典拠：Peter Russell, *Delphi Complete Works of John Everett Millais*, Delphi Classics, 2020, p. 441.

フ、モデルの匿名性が確保されたタイトルが継承されつつ、幼い子どもがいずれ成熟した大人へと変貌することを予感させる描写がなされた。子どもにそぐわない性的描写はレノルズが度々ファンシー・ピクチャーで試みており、時を隔てたミレイも、大人の女性像を幼い少女の仕草に反映させている。ファンシー・ピクチャーの 1 世紀にわたるイメージの継承においては、庇護の対象ではなく性的な対象としての子どもの描写がなされてきた。

19 世紀のミレイにおいては、同時代の大衆の消費生活の流行や作品の購入者層の好みを察知しながら間接的にファンシー・ピクチャーを受け継ぎ、やがてレノルズの明らかな模倣を試みることで 19 世紀においてジャンルを再興させたと結論付けることができる。



（図 2）ジョン・エヴァレット・ミレイ《赤ずきん》1864 年 油彩、カンヴァス 35.5×25cm 個人蔵 図版引用典拠：Peter Russell, *Delphi Complete Works of John Everett Millais*, Delphi Classics, 2020, p. 463.

序章

「能画」とは江戸以前の能絵、能楽絵など呼称の定まらない時期を経て明治中頃にゆるやかに定着した名称であり、「能および狂言の舞台姿を描いた絵」（精選版国語大辞典）を指す。あくまで能舞台で舞う能楽師の姿を前提とするものであり、日本美術院展で見られたような、謡曲に取材しつつも能面をかけず能舞台以外の背景とともに描かれた作品を能画と呼ぶ例は見当たらない。そのため本論文では、月岡耕漁を筆頭とする月岡玉澗、松野奏風らが描いた作品、能面をかけ舞台装置とともに描かれる能楽を主題とする作品を「能画」と定義する。先行研究では、室町期から江戸期にかけて能楽を主題とする作品（通称：能絵）が増加し、能の絵入り本など狩野派を中心に粉本を使用する作例が指摘されている。

第 1 章 明治以降の能楽

日清・日露戦争、日中戦争、太平洋戦争に際し、能楽界は軍や政府の要請に応じて報国団を結成し義捐能を複数回開催している。能と軍の接近により、国家のアイデンティティとしての能楽のイメージが誕生し、「尚武的能楽」と謳われるまでになる。能では「白楽天」「御国光」など時局を反映した新作能が作られた。

能楽が民衆に開かれていく過程で、特に大正期には婦人演能と劇場演能をめぐり能楽の「民衆化」が期待されたが、能楽家元は旧来の能楽堂で行う男性主体の能楽を固守した。昭和期に入ると、ラジオやトーキーなどのメディアが登場する。能楽界はそれらのメディアを、特に地方における能楽愛好者を増やし素人の話を披露する場として機能させた。

第 2 章 能楽を描いた近代の画家たち―第一世代 月岡耕漁―

月岡耕漁（1869–1927）は月岡芳年（1839–1892）、尾形月耕（1859–1920）、松本楓湖（1840–1923）に学んだ画家である。風俗画を能くするが、次第に能楽に魅了され能楽を主題とした制作を専らとし自身を「能画家」と称した。教養雑誌『風俗画報』に約 20 年に渡り挿絵を描いて能楽普及の役割を果たしつつ、1897 年には『能楽図絵』（261 点）、1922 年には『能楽百番』（120 点）、1925 年には『能画大鑑』（200 点）を刊行している。

『能楽図絵』

耕漁独自の表現として 360° の視点の移動と画中画を応用した謡曲世界の示唆が挙げられる。曲の内容が文字情報としても書き込まれており、能楽の手引きの役割を果たしている。

『能楽百番』

縦大判の画面に大きくシテ（主人公）の姿を捉える寄りの視点で描かれており、背景にはその物語が設定された場面や象徴的な空間が描写されている。軸装の作品を除き従来の能絵で縦の画面が採用される例は僅少であり、耕漁は能画において新たな構図に挑戦している。縦長の画面にシテの姿を寄りの視点で描く構図は、耕漁以降の能画の定型となった。

『能画大鑑』

大判横絵の画面にシテの姿を比較的小さい引きの視点で描き込んでいる。先立つ二作品とは異なり、無背景や筆の腹を使った線描で背景を構成するものが増加し、簡素な画風となる。

第 3 章 能楽を描いた近代の画家たち―第二世代 松野奏風―

松野奏風（1899–1963）は耕漁の弟子として大正から昭和期の能画を牽引した。画壇に属した耕漁とは異なり、能楽関係者や出版社との関係が広く主に能楽界を基軸に制作を行なった。奏風の活動は挿絵・著書・個展・受注制作の 4 つに大別できる。

挿絵

奏風は、各種能楽雑誌、能楽関連の書籍への挿絵提供を行った。奏風自身も能楽雑誌に度々寄稿しており、能楽界への私見を述べる文章には定評があった。

著書

奏風の主要な著書に『私の能舞台』がある。骨描きを主とする能楽師スケッチに該当曲目の見どころが書かれており、最小限の描線で能楽師の身体的特徴を巧みに捉えている点が評価された。

個展

奏風は東京や関西の百貨店等で度々個展を開催している。本論文では、奏風の肉筆画『石橋』『安達原』『羽衣』『道成寺』を取り上げている。奏風は没骨法を多用し、背景に具体物ではなく隈を施し、能舞台とは離れた特殊な空間にシテが浮かぶような表現を得意とした。

受注制作

寺社や能楽愛好家、個人での依頼に応じて肉筆画を揮毫している。受注は主に個展開催時や出版社を通した頒布会を開催し受け付けていた。

第 4 章 能楽を描いた近代の画家たち―第二世代 月岡玉澗―

月岡玉澗（1908–1994）は月岡耕漁の長女であり、幼少期から絵を学び 1926 年から 3 年間女子美術学校で日本画を学ぶ。同窓生が結成した青柿社展に意欲的に出品し、その丁寧な描線や緻密な配色が評価された。女子美術学校卒業後は松岡映丘（1881–1938）に師事し、古法に則る落ち着いた筆致を継承している。

東京における制作

家元や能楽関係者から受注を受ける。『狂言五十番』では耕漁の構図に倣いつつ衣装の模様など緻密な箇所にも細心の注意を払っている。『宝生能楽版画』では宝生流の演能を正確に写し記録としての固い能画を描いた。『能寿賀多』では細い筆線を背景にシテの姿を置き、明るい色彩の能画を描いている。青柿社展では能画とともにモダニズムに触発された日本画も制作し、「研究的な作品」「練達した作」などと評され、玉澗が一つに固執せず様々な表現を模索した様子が窺える。玉澗には能画にとどまらない女性画家としての活躍が期待された。

新潟・滋賀における制作

玉澗は 1945 年に浄土真宗浄興寺派総本山である浄興寺の門主と結婚し、新潟県高田市に移住した。現門主が家督を継ぐまでは住職代務者として業務を行い、その傍らで能画の受注制作を行った。代務者を終えてからは滋賀の親戚の元に 7 年間滞在し、関西の能楽に触れたという。本論文では玉澗の肉筆画として『羽衣』『隅田川』『狸々』を挙げている。

第 5 章 明治・大正の版元

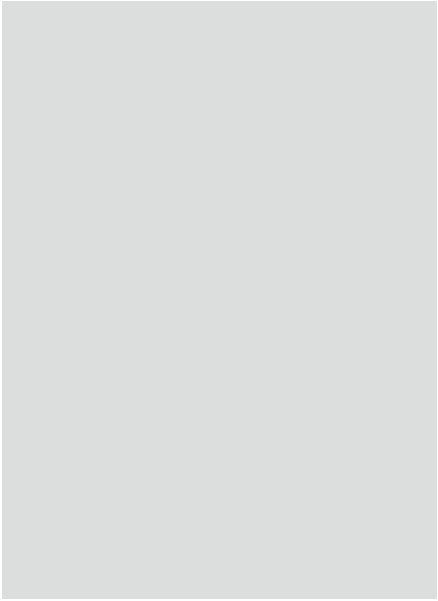
本章では、永田生慈『資料による近代浮世絵事情』を参照し、明治期から大正期にかけての版元や版画需要の推移についてまとめている。

江戸期に名所絵や役者絵、美人画などで隆盛を誇った浮世絵は、江戸後期から明治期にかけて報道的な役割が重視されるようになる。明治初年ごろの錦絵の価値は非常に低く、再評価されるのは明治 20 年代である。同時期には写真や石版等他の印刷技術が発達し、錦絵の再評価がなされると同時にその表現媒体であった木版画が衰微し始める。耕漁作品の出版を手がけた版元・大平は、明治 10 年代からいち早く木版の衰退を感知し錦絵を定着させようと試みた版元の一つであった。4 代目大平は積極的に海外への輸出を行い、版画を報道のためではなく「美術」とみなし「我が国絵画固有の妙味技術」とその独自性を自負している。5 代目大平は 4 代目の意向を継ぎ、耕漁の能画や相撲絵など日本文化を明らかに示す版画を出版した。

終章

明治以降、社会の近代化とともに能楽界にも変容が迫られ、古来の伝統や古典が近代人のコードに照らされるという、芸能における近代化の象徴ともいうべき態を示した。

この動きと並行して、能画においては能画家という存在が登場し新たな能楽を新たな表現で大量に描いた。月岡耕漁が展開した能画を松野奏風、月岡玉澗の二人が継承し、また耕漁作品を土台に新たな表現を模索し、能楽を主題とする作品の近代的なものとして能画を提示した。能画家は独自の視点を背景描写や画面構成、人物描写の中に表現し、江戸以前の作品群とは異なる美術作品としての能画を実現する。月岡耕漁を筆頭とする能画の系譜は、能楽を主題とする絵画を美術作品として価値づけ、その後の能楽を描く画家たちの規範となっていくといえる。



松野奏風『能姿五十彩』より「翁」1938年
木版彩色、31.0×23.4cm
松野藝文館蔵（筆者撮影）

波村 桜子

HAMURA Sakurako

マックス・エルンスト研究―《蝶を狩る 33 人の少女》を中心に―

Max Ernst in Huismes: *33 fillettes chassant les papillons* and His Art in the Late 1950s

美術史領域

序章

本研究では、マックス・エルンスト（Max Ernst, 1891–1976）がユイムに移住している期間であり、フランスの市民権を得た 1958 年に制作した油彩画《蝶を狩る 33 人の少女》(図 1) を中心に据え、シュルレアリスムの延長線上に生まれたアメリカの抽象表現主義や、戦後のパリを席卷したアンフォルメルのような同時代の他の芸術のイメージを踏まえながら、1958 年の個展で実践された芸術的な試みに表れたエルンスト自身の反応を再考する。1950 年代後半の制作において、視覚的なイメージと言語的なイメージをめぐるエルンストの芸術的な意図があったことを指摘することで、当時のエルンストの芸術的展望と同時代のアート・シーンにおけるエルンストの位置づけが明らかになる。さらに、1955 年から 1964 年まで続くユイム移住が、1920 年代のパリ時代と亡命芸術家としてのアメリカ時代を経たシュルレアリストという自身の位置づけからの脱却を図った転換点であったと捉えられることが論証できるであろう。

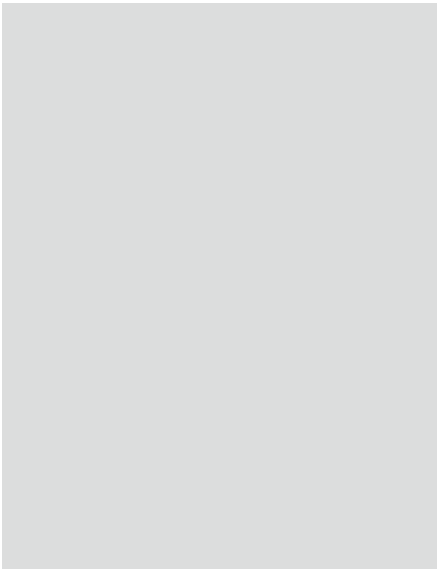


図 1
マックス・エルンスト《蝶を狩る 33 人の少女》1958 年
油彩、カンヴァス 137×107cm ティッセン＝ボルネミッサ美術館、マドリード
[図版引用典拠：Max Ernst: *Le Jardin de la France* (exhibition catalogue), Silvana, Milan, 2009, p. 82.]

第 1 章

本章では、第二次世界大戦中にフランスからアメリカに亡命したエルンストが、終戦から 8 年経った 1953 年にフランスに帰国した後の 1950 年代後半の制作を特徴づける事柄を分析した。

1958 年にパリのクルズヴォー画廊で開催された個展について、シュピースが編纂したカタログ・レゾネの調査により（Spies, 1998）、「新作展」と銘打ったこの個展の会場で展示された作品のすべてが、1956 年から 1957 年、すなわちエルンストが制作の拠点をフランス中西部トゥーレーヌ地方のユイムに置いていた時期に制作された油彩画 22 点であったことが明らかになった。さらに、個展の開催に際して発行された招待冊子（図 2）に掲載された 5 編の詩と出品作品の分析を通して、当時のエルンストが視覚的なイメージと言語的なイメージに関心を持ち、作品と作品のタイトル、詩という複数のメディアを往来するような制作を実践していた可能性があると指摘した。また、1950 年代に制作された作品の観察により、エルンストの 1950 年代後半の制作を特徴づける最大の要素として、エルンストがパリでシュルレアリストとして精力的に活動していた 1920 年代半ばに発見し（Spies, 2005）、1920 年代後半の作品に多用していたグラッタージュという技法が再び多用されたことを挙げた。

第 5 節では、エルンストが 1959 年にユイムで記したテキスト「女性の裸体は哲学者の教えよりも賢い」の試訳と分析を行った。このテキストにおいて作品のタイトルそのものが問答になっているパートやタイトルの付け方について状況とともに語られるパートがあることは、エルンストが 1950 年代後半に言語的なイメージとしてのタイトルを強く意識していたことの現れと見なすことができる。さらに、1950 年代後半の制作に見られる絵画とタイトル、詩への関心と実践があったことを踏まえると、エルンストが 1958 年の個展で絵画と詩という複数のメディアを横断して実践した試み

が、1959 年のテキストをもって自身の言葉で解説されているとも言えるのではないだろうか。

第 2 章

本章では、エルンストが 1953 年にフランスへ戻ったあと、1950 年代後半にパリからユイムへ制作拠点を移した背景にあった事柄を取り上げた。

1954 年の第 27 回ヴェネツィア・ビエンナーレの絵画部門においてエルンストが大賞を受賞したことがもたらした効果として、1959 年にパリ国立近代美術館で開催された回顧展をはじめとして欧米各地の美術館で立て続けに大規模な個展や回顧展が開催されるようになったという芸術家としての功績に繋がる荣誉があり、その一方でアンドレ・ブルトンとの決別もあった。情勢が移り変わるなかでも社会主義的な性格と時に過激な政治的な行動を変える様子のないブルトンは、亡命先のアメリカと戦争を経て様子が変化したフランスにおいて芸術家として思うように売れない苦しさを味わいながらも、生きる芸術家として活動を続けていこうとする 1950 年代半ばのエルンストにとっては、生活の困窮を無視してまであえて接近しておく必要はない相手であった可能性が高い。そして、ヴェネツィア・ビエンナーレ大賞受賞がもたらした最大のものとして賞金の獲得があり、それがユイム移住、すなわち 1950 年代後半のエルンストの制作の土台となる資金になったことを述べた。

また、エルンストの芸術活動における国籍についても確認することで、アメリカからフランスへ帰還し、さらにパリからユイムへ移住した 1955 年に制作された《トゥーレーヌの蝶狩り》は、エルンストがアメリカにおいてマッカーシズムを背景とする移民の制限の当事者になったことを踏まえると（タニング、1993）、第 1 章第 4 節で指摘した移動にともなう記念碑的な意味合いが強いものとして見なすことができる可能性を指摘した。

エルンストがユイムへ移住した 1950

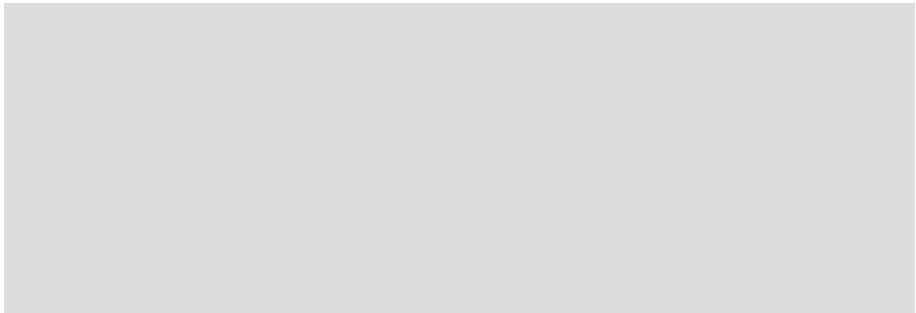


図 2
「マックス・エルンスト 新作展」（1958 年）で発行された招待冊子
左から表紙・中面 1 ページ・中面 2 ページ・裏表紙
1 ページごとの寸法：19.5×14.5cm
[図版典拠：Carton d’invitation à l’exposition des œuvres de Max Ernst exposées à la galerie Creuzevault, Paris: Galerie Creuzevault, 1958（実物をスキャン）.]

年代において、アート・シーンを席卷していたのは非＝具象的芸術であった。第二次世界大戦と戦後の混乱の中で、芸術の中心はパリからアメリカへ移り、パリではアンフォルメルが、アメリカでは抽象表現主義が台頭した。戦前のアート・シーンでは確実に中心を担っていたはずのシュルレアリスムは、戦時中に多くの芸術家がヨーロッパからアメリカへ亡命したことでアメリカの芸術に影響を与えたものの、パリではシュルレアリスムに代わって新たな動きが盛況していたのである。

第 3 章

本章では、ユイム移住期間のエルンストにおける人的なつながりを確認しながら、1950 年代後半のエルンストがどのような芸術的な意図をもって視覚的なイメージと言語的なイメージを強く結びつけた制作を行っていたのかについて検討を進めた。

エルンストはパリからユイムに移住した後も、かつてシュルレアリスト時代をともにした芸術家たちとの交流を続けていた。しかしながら、三つの言語でコミュニケーションをとるエルンストとドロテア・タニングのユイムでの移住生活には、豊かさとともに問題も生じていたことがタニングの回想に記されていることから、二人が「言語」を通じて互いのアイデンティティの違いを自覚すること

につながっていた可能性がある。

さらに、「タシストのように生きること

を絶対的に拒否する」という 1960 年代の本人の言葉をきっかけとして、アート・シーンを席卷していた非＝具象的芸術を代表するハンス・アルトゥングやヴォルスが制作したような視覚的なイメージのみで構成され芸術家が言語的なイメージを放棄したようにもとれる絵画と、1958 年の個展にもみられた 1950 年代後半のエルンストにおける視覚的なイメージとしての画面と言語的なイメージとしてのタイトルを非常に意図的に関連づけた制作の試みを比較した。それにより、1950 年代後半のエルンストが流行の芸術とは異なる表現を追求する芸術家としての自身の立場を表明する目的で、さらにはタイトルを放棄したような制作をしている同時代の芸術家たちを批判する目的で、1950 年代後半の作品群や 1958 年の個展、1959 年のテキストをつくったとする見解を示した。

そして、そうした実践は同じ時代を生きている芸術家だから可能なことだったのであり、1950 年代後半のエルンストを、1920 年代のシュルレアリスト時代を経てもなお、シュルレアリストという呼称は確かな過去の看板としながら、同時代の芸術において第一線を張るアーティストであり続けようとしたと位置づけることができるだろう。

終章

非＝具象的芸術が台頭する中での 1954 年のヴェネツィア・ビエンナーレにおける大賞受賞は、エルンストに画家としての名声とブルトンとの決別、ユイム移住の実現をもたらし、自身の芸術家としての現在地を見つめ直して新たな道を模索する転換点となったはずである。また、ユイム移住は、国籍というアイデンティティの成立を視野に入れるなら、その行為そのものが記念碑であったと見なしうる。

そうした背景のなか、新作展として作品・タイトル・詩の三要素を結びつけた制作が展覧会という複合的なメディアをもって発表された 1958 年の個展を軸に展開されたエルンストの 1950 年代後半の芸術には、視覚的なイメージと言語的なイメージの強固な関係がみられる。同時代に流行した芸術が言語的なイメージを放棄してもっぱら視覚的なイメージに偏向していたことに鑑みると、1950 年代後半のエルンストは、そうした芸術に対する批判的な立場の自分を、今を生きる芸術家として自らが新たにつくる芸術をもって表明したと考えられる。

主要参考文献
Patrick Waldberg, *Max Ernst*, Jean-Jacques Pauvert, Paris, 1958.
Carton d’invitation à l’exposition des œuvres de Max Ernst exposées à la galerie Creuzevault, Paris: Galerie Creuzevault, 1958.
Werner Spies, Sigrid und Günter Metken (Eds.), *Max Ernst Oeuvre-Katalog: Werke 1954–1963*, Menil Foundation, Houston, Texas, and Dumont Buchverlag, Cologne, 1998.
Werner Spies, “Nightmare and Deliverance,” in: *Max Ernst: A Retrospective* (exhibition catalogue), New York, 2005, pp. 3–19.
Max Ernst: le Jardin de la France (exhibition catalogue), Silvana, Milan, 2009.
ドロテア・タニング著、荒川裕子訳『ドロテア・タニング』彩樹社、1993 年（Dorothea Tanning, *Birthday*, The Lapis Press, San Francisco, 1986）。
ローター・フィッシャー著、宮下誠訳『マックス・エルンスト』、PARCO 出版、1995 年（Lothar Fischer, *Max Ernst in Selbstzeugnissen und Bilddokumenten*, Lowohlt, Reinbek bei Hamburg, 1969）。

序章

本研究では、アートコミュニティの概念とそれに必要な要素を整理し、3つの継続的な事例における組織体制の実態と、そこに共通する課題について考察することで、持続可能なアートコミュニティのあり方を明らかにする。

現代において地域の芸術文化創出の拠点は、芸術文化に関わる場所、プロジェクト、人々の複雑な関係によって成り立つコミュニティにある。筆者は自身の経験を通して、あらゆるアートプロジェクトがコミュニティの中に継続することの重要性和難しさ、課題に共通点があると考えた。コミュニティとアートプロジェクトの長期的な関わりをもつ事例を「継続的なアートコミュニティ」として、その要素と課題を総合して捉える。

アートコミュニティのプレ的な概念であるともいえる「コミュニティ・アート」についての先行研究をもとに、歴史的な背景を整理する。1980年代後半から90年代にかけて公共文化施設の整備が進み、2000年代には公共文化会館を中心にアートのアウトリーチ活動が広がった。地域住民と芸術家が協力することで、地域活性化や芸術文化の発展が促進されるが、継続的な活動には資金確保や人材育成が課題となる。現代のアートコミュニティでは専門的な人材が複数のコミュニティを行き来することによる交流が広がる一方で、コミュニティの持続性には、構成員のうち「動く方（風の人）」と「留まる方（土の人）」のバランスが求められる。

本論文では、構成員の自覚や主体性を育みながら創造的な活動が展開される地域コミュニティを「アートコミュニティ」と定義する。筆者が長期的に参与した、茨城県内で20年以上継続している3つのアートコミュニティ事例をもとに、その組織体制と実施している企画における実態と課題を考察する。それによって、継続的なアートコミュニティがより持続可能なあり方を目指すために、必要な要素や共通する課題を明らかにする。

第1章 アートに関わる共同体

アートコミュニティにおいて必要な要素は、ネットワーク形成と居場所づくりである。参加者の主体的な関与を促し、コミュニティの持続的発展を支えるためには、「ゆるやかで可変的な」環境や関係性と、それを支えるコミュニケーションが重要である。参加者が自己の多面性に気づきながら受容的な人間関係を築き、自由に自己表現できる場を提供することが、創造的な学びと成長を支える。また、振り返りを通じて個々の意味づけを尊重することが、コミュニティ全体の学びを深める。アートコミュニティにおける「アンラーン」や「受容的能動性」の実践が、参加者が真の創造的成長を遂げるために必要不可欠な要素である。

アートコミュニティは、従来の「ヒト・モノ・カネ・情報」に加え、関係性や文化などの知覚不可能な要素も含まれる。具体的には、地方自治体や市民、アーティストなどの「ヒト」、美術館や公民館、医療施設などの「モノ」、運営に必要な「情報」が要素となる。これらの要素はそれぞれ異なる規模や強さを持ち、コミュニティの特徴を形成する。

アートコミュニティでは異なる分野とのコラボレーションが不可欠であり、アートのアウトリーチ活動を通じて新たな人々に価値を伝えるための「翻訳者」の役割が重要である。それを教育的な手立てで担うのは「エデュケーター」であり、「アートコーディネーター」は、より総合的にアート活動の運営や調整を通じて、関係者に理解を促しながらプロジェクトを円滑に進行させる役割を果たす。

第2章 事例①水戸芸術館 現代美術センター

水戸芸術館現代美術センターは、1998年の開館以来、国内外の現代美術の最新動向を取り上げた展示や、「その人がその人らしくいられること、価値を更新する場となること」を目指した教育プログラムなど、アートを通じて地域社会との

連携を深めるためのコミュニティを育む事業を展開してきた。運営は芸術監督や学芸員を中心に、市民との信頼関係を築く「フェイス」という役割も存在する。

「高校生ウィーク」や「アートセンターをひらく」など、多世代の対話と創作的な活動を促進する場を提供しながら、中には市民と協働して企画・運営しているプログラムもある。現代美術センターは、ギャラリーを「アートが生まれる場」として再定義し、単なる展示空間を超えて、創作と対話が行われるコミュニティの中心としての役割を果たしており、地域活性化や市民教育の場として重要な役割を担っている。

事業やプログラムのバリエーションには富んでいる一方、プログラム単体の継続ができず創出された地域との関わりが維持されにくいことが課題でもある。地域全体での文化活性化を目指すために、近隣の外部施設との協力体制を強化し、地域の「アートセンター」としての機能と価値を地域に伝えていくことが求められている。

第3章 事例②取手アートプロジェクト

取手アートプロジェクトは、1999年から取手市、東京藝術大学、地域市民が共同で始めたアートプロジェクトで、芸術を通じて市民の創造活動や新しい価値観の創造を目指している。若いアーティストの創作発表、市民のアートとの触れ合い、「郊外にあるアートのまち」というアイデンティティなどの目的を複合して、複数の拠点における多様な活動を展開している。地域に根差してアートと「生きること」をつなぎ、それを恒常的に根付かせていくためのアプローチを模索し続けている。

「《半農半芸》大空風プロジェクト」は、地域住民と専門家が協力し、地域の文化復興と共に専門的な技術を体験する場を提供している。「開発中プログラム ジッケン・ツアー！」は、市内のアートやアトリエを自転車で巡る実験的なプログラムとして、過去の企画に参加した市民個

人との協働によって実現している。

プログラムを通じて地域住民の主体的な参加を促進してきた一方、高齢化など世代間の参加促進には課題もあり、多世代での学びの場づくりと地域社会への文化の定着が求められている。文化や教育、福祉分野との連携を広げ、市民一人ひとりの参加を深め、地域社会の文化に組み込むための構造設計と柔軟なアプローチが求められている。

第4章 事例③筑波大学附属病院 アート&デザインプロジェクト

筑波大学附属病院は茨城県唯一の特定機能病院であり、2002年より筑波大学芸術系と協働して、療養環境の改善を目指したアート&デザイン活動を展開している。ワーキンググループ「病院のアートを育てる会議」は病院職員と芸術系が協働し、芸術系のOB・OGから派遣されたアートコーディネーターが活動の調整を担っている。国内でのホスピタルアートの先駆的な事例として評価されている一方、コアメンバーの入れ替わりにより組織としての長期的な合意形成に問題が生じることもあるため、長期的な協働体制を保つ仕組み作りが求められる。

病院内では、芸術系の作品展示や空間デザイン、学生によるワークショップ活動などが行われている。学生チーム「アスパラガス」は、2015年から芸術系の演習授業の一環として、「病院の空気をおいしく」をテーマに院内の空間プロデュースやワークショップなどの活動をしている。いずれの活動も毎月の「病院のアートを育てる会議」で審議・報告の上で実施されている。

ワーキンググループの構成員は、それぞれが医療と芸術という高い専門性を必要とする立場にあることから、「病院のアート」に関する根本的な捉え方が異なり、会議において同じような論点のすれ違いを繰り返すという課題が浮き彫りになっている。病院のアート活動においては「病院から生まれるもの」と「病院を巡るもの」という2つの活動があり、前

者は院内での制作や患者との交流を重視し、後者は継続的な展示を目的とした活動である。後者は即効的な効果をもたらす一方、教育目的との間に齟齬が生じることもあるため、実施には慎重な議論と調整が必要となる。過去の活動事例に基づいたプロジェクトの位置付けとノウハウを引き継ぐための体制や、全体的な方針を設定し、長期的に展開できるシステムを再構築することが求められている。

第5章 持続可能なアートコミュニティ

アートコミュニティの持続可能性には、組織体制とコミュニティの相互作用が重要である。公共芸術施策とコミュニティ・アートが交わると、アートプロジェクトは組織的な体制と主体的な関わりが融合し、コミュニティ化していく。一方、組織の規模が拡大すると、トップ層とロワー層の距離が拡大するため、調整役としてのアートコーディネーターが重要な役割を果たす。トップの方針を実行に移し、ロワー層のニーズや現状を反映させることで、ミドルアップダウン型のマネジメントを実現する。組織が成長する過程ではコミュニティ内の多様な関わり方や立場の曖昧さが生じるが、ボランティアに頼り切らず、アートコーディネーターのような役割を明確化し、組織体制を整備することが求められる。組織的な体制としての役割と、自由度の高い役割は区別し、コミュニティとして「ゆるやかで可変的な」あり方を目指すことで安定と創造性を両立することができる。アートコーディネーターなどのコアメンバーは、組織内で柔軟な対応が可能な位置に安定的な拠点を確保し、頻繁なコミュニケーションとフィードバックのシステムを構築することが効果的である。

アートプロジェクトが一定の実績を積んで活動形態が定まってくると、コミュニティとしての方向性を再設定する必要がある。多様な先行事例をもとに、組織を含むコミュニティとして安定するための要素を絞り、近隣や関連団体との連携体制を構築することで、コミュニティと

してのアイデンティティを確立することができる。柔軟なプログラム展開が可能な組織構造と拠点の連携体制を整備し、社会の変化に対応した持続可能なアートコミュニティを築くことができる。

終章

アートコミュニティは、まず個々のターゲットに合わせた多様な拠点や事業を複数展開し、コアメンバーに設けた役割の引き継ぎによってプロジェクトを継続させる仕組みづくりを行う。その後、これまでの実績を総合的に関連づけた知見と構成員の実感を重ね合わせた主体性が発揮できるプロジェクトのバランスを検討し、地域社会や組織の中に文化としてプロジェクトの構造設計と連携体制を組み込んでいくことで、時代と社会の移り変わりに合わせて安定した拠点のもとでプログラムを柔軟に変化させていく持続可能なアートコミュニティが実現すると考えられる。

本研究は、長期間継続してきたアートプロジェクトをもとに、持続可能なアートコミュニティのあり方を考察した一方、資金や人材確保の難しさから、現実的には事例として取り上げたような「継続的なアートプロジェクト」は稀有な事例に過ぎないとも考えられる。しかし、継続的なアートコミュニティの実例に生じる課題の共通点や相違点を明らかにすることで、アートプロジェクトをより長期的な視点で捉え、どのような過程によって組織体制を整備し、地域の中に組み込まれていく中でアートコミュニティとなっていくことができたのか、それがさらに「持続可能なアートコミュニティ」となっていくことためにはどのような要素が必要となるのか、という将来的な展望を明らかにする一助になるという点で、本論文の価値を認めたい。今後、持続可能なアートコミュニティとなり得る可能性のあるアートプロジェクトが継続してアートコミュニティとなるまでの過程や、そこに生じる課題に対する方策についても検証が必要だと考えられる。

序章

本研究では、愛知県の中核市における文化芸術振興のための取り組みや、その都市で文化芸術の振興に寄与する担い手に向けた調査をもとに、愛知県の中核市における文化芸術振興の特徴や課題を明らかにし、中核市の文化芸術振興に求められる視点を探ることを目指す。

近年、地域における文化芸術への関心が高まっている。創造都市論の広まりや文化芸術基本法の制定、芸術祭の開催などからも、その傾向が見て取れる。それに伴い、地域の文化芸術に関する様々な研究が行われてきた。しかし、大都市や小都市の文化芸術に着目した研究に比べ、中都市の文化芸術に着目した研究は少ない。中都市の文化芸術振興について考察するためには、複数の中都市の比較分析を通じた研究が必要であると考えた。

以上を踏まえて筆者は、中都市の中で最も数が多い中核市に着目し、愛知県の中核市を事例とした研究を行う。このような研究は、今後中核市における文化芸術政策や文化芸術活動の発展に資すると共に、地域と文化芸術に関する研究の視野を広げると考える。

本研究では、愛知県の中核市 4 市（豊橋市・岡崎市・豊田市・一宮市）を対象に研究を行う。同じ県内に大都市・中都市（中核市）・小都市が存在する愛知県は、中核市の特徴や課題を考察するのに適した地域だと考える。また、筆者は卒業研究において愛知県の豊橋市を研究対象とした。そこで得られた知見を活かしつつ、中核市の文化芸術振興に向けた考察を進める。

第 1 章 文化芸術と地域

文化芸術を地域に取り入れようとする昨今の動向の背景には、創造都市論の広まりがある。創造都市論とは、文化芸術の創造性をもって人を育て、都市を活性化させるという考え方である。この考え方が日本にも広まり、創造都市の成功事例も積み重なる中で、文化芸術の振興が地域の活性化・課題解決に貢献するという認識が根付きつつある。

文化芸術が地域を活性化するだけでなく、地域という場が文化芸術の価値を高め、新たな価値を生み出すことも重要である。文化芸術と地域は相互に影響を及ぼすものである。中核市において文化芸術振興を行う際にも、文化芸術により地域を発展させることと、地域の中で文化芸術を発展させること、両者のバランスを取りながら進めていく必要がある。

いくつかの先行研究では、文化芸術と地域間の作用が考察されている。筆者は先行研究などを基に、文化芸術が地域に与える効果を「経済的效果」「社会的効果」「心理的效果」の 3 つに分類した。これらは互いに影響し合い、地域社会全体に影響を及ぼしていると考ええる。

文化芸術振興の背景には、様々な担い手が存在する。先行研究では担い手同士の連携によって、単独の活動では得られない効果を発揮することが示唆されている。担い手が互いに連携することによって、より良い文化芸術振興が実現される可能性がある。

また、日本の文化芸術の振興に関する法律には、文化芸術基本法・文化財保護法・博物館法・劇場、音楽堂等の活性化に関する法律、障害者による文化芸術活動の推進に関する法律、地域における歴史的風致の維持及び向上に関する法律などがある。これらの法律を見ると、すべての人が文化芸術活動に携わり心豊かに生活すること、そのために文化芸術の担い手らが連携を図ることが求められているとわかる。

第 2 章 愛知県の文化芸術

愛知県は日本の中部地方に位置する県の 1 つである。県庁所在地は名古屋市であり、東京と大阪に次ぐ日本の三大都市圏の中心地とされている。産業が盛んで、特に製造業をはじめとした工業が盛んである。

愛知県は尾張地方と三河地方という 2 つの地方に大別される。尾張地方は県の北西部に位置し、名古屋市や一宮市が含まれる。三河地方は県の南東部に位置し、豊橋市、岡崎市、豊田市が含まれる。こ

の 2 つの地方間では、産業・言語・社会状況・文化芸術などにおいていくつかの違いが見られる。

国の法律などを基に、愛知県では愛知県文化芸術振興条例やあいち文化芸術振興計画 2027 が定められている。

愛知県の中核市は豊橋市・岡崎市・豊田市・一宮市の 4 市である。4 市の人口はあまり大差がないが、面積については差が大きい。国や県の法律などを基に、豊橋市は豊橋市文化振興指針、岡崎市は岡崎市文化振興推進計画、豊田市は豊田市文化芸術振興計画を策定している。一宮市は文化芸術に特化した計画などは特に定めていない。また、4 市の自治体には、それぞれ文化芸術の振興を担う部署が複数存在している。4 市には文化芸術施設が複数あるが、そのほとんどは行政の管轄下にある。愛知県の中核市における文化芸術振興では、行政が果たす役割が大きいと考えられる。

第 3 章 担い手に向けた調査

文献にあたるだけでは、中核市の文化芸術振興を本質的に知ることは難しい。その地域における文化芸術振興の現状を最もよく知るのは、やはりその地域における文化芸術振興の担い手たちだろう。そこで筆者は中核市の文化芸術の特徴や課題を明らかにし、中核市の文化芸術振興のための方向性を探ることを目指して、担い手に向けたインタビュー調査を行う。

調査では、研究対象地である愛知県の 4 市において、実際に文化芸術の振興に寄与している団体や個人を対象とする。文化芸術の振興には、行政・企業・文化施設・NPO・市民など多様な担い手が関わっている。調査では幅広い視点を得るため、公的領域・民間領域・中間領域に属する担い手を都市ごとに選出する。それぞれの立場からの意見を基に、中核市の文化芸術振興を多角的に分析・考察することを目指す。

調査対象（13 か所・15 名）には、事前にメールなどで調査を依頼し、調査同意書を送付した。調査の同意を得た後、

2024 年 1 月から 2024 年 8 月の期間で担い手に向けた調査を実施した。その記録を逐語録にまとめ、その内容をもとに調査の分析を行った。

第 4 章 中核市における文化芸術振興

インタビュー調査の内容を分析した結果、愛知県の中核市における文化芸術には 11 の特徴や課題があると考えた。これらの特徴や課題は、都市の人口規模の捉え方の違いによって 3 つに分類することができる。

小都市と比較して中核市の人口が相対的に多いという視点に立つと、愛知県の中核市は経済的に豊かな傾向にあり、また、多種多様な文化芸術が存在すること、文化芸術に関わる人々の数が比較的多いことが言える。大都市と比較して中核市の人口が相対的に少ないという視点に立つと、愛知県の中核市は網羅的な取り組みがしやすいこと、文化芸術に関わる人が比較的小さいこと、文化芸術活動を行う場が少ないこと、プロの文化芸術活動が少ないことが言える。また、大都市と小都市両方と比較して中核市の人口が多くもあり少なくもあるという視点に立つと、愛知県の中核市は文化芸術の担い手同士の連携がしやすいこと、保守的な意識があることが言える。さらにこれらの視点に共通する特徴として、アマチュア（市民）の文化芸術活動が活発であることが言える。

これらの特徴や課題には、いくつかの相互関係があると考えられる。さらに、その関係の中には、第 1 章で述べた文化芸術が地域に与える効果（経済的效果・社会的効果・心理的效果）に当てはめて考えられるものもある。これらを整理し、図 1 に示した。

ここまでの考察を踏まえて、筆者は中核市の文化芸術振興には、特に「文化芸術の担い手同士の連携促進」と「アマチュアの文化芸術活動の振興と支援」が重要だと考えた。

愛知県の 4 市を対象とした調査から、中核市は異なる立場の担い手が連携しや

すい地域であることが示唆された。この点を考慮し、様々な担い手同士が積極的に連携を図ることによって、中核市の文化芸術はいま以上に振興すると考察する。さらに、同調査から、中核市はアマチュア（市民）の文化芸術活動が活発化しやすい地域であることが示唆された。この点を考慮し、アマチュアの文化芸術活動を支援し、また文化芸術活動に関わるアマチュアを育成することを中核市全体で積極的に推進することによって、中核市の文化芸術はいま以上に振興すると考察する。

結章

本研究では、愛知県の中核市を対象に

調査を行い、中核市の文化芸術振興に求められる視点を導き出した。結果として一定の考察を得たが、それを確実なものにするためには、さらなる調査が必要である。例えば、都市の歴史や周辺都市との関係性といった、人口規模以外の観点からの分析が今後の課題となる。また、愛知県以外の都市への調査を行い、地域ごとの共通性や独自性を明らかにすることが求められる。

本研究の成果が中核市の文化芸術振興に関わる人々に共有されることで、中核市の文化芸術や地域が再評価されることを期待する。また、中核市・中都市の文化芸術の研究が進むことを期待する。

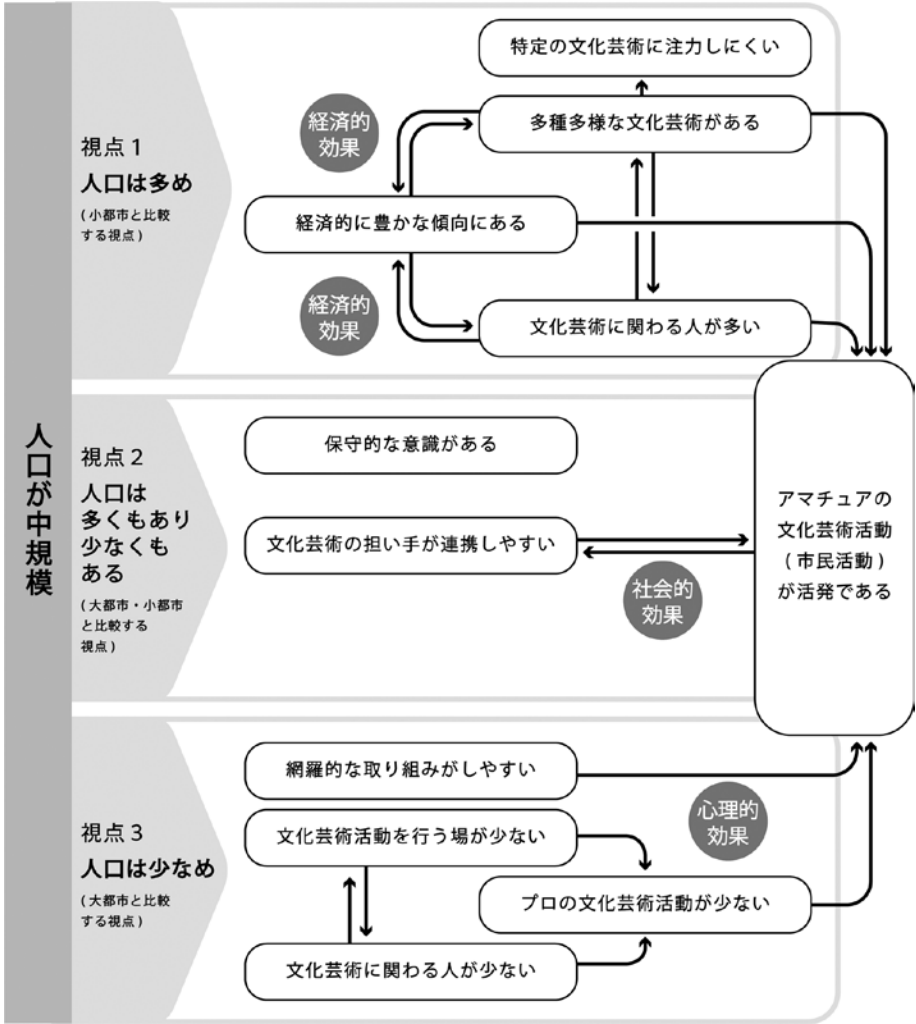


図 1 愛知県の中核市における文化芸術振興（筆者作成）

序 章

子どもの造形活動に関する研究は、一般的に学校や美術館などの場を対象にしたものが多く、これまで家庭における造形活動にはあまり焦点が当てられてこなかった。また、筆者が卒業研究で実施したアンケート調査では、子どもの造形活動に関する知識は保護者にとって身近なものではなく、その存在を知らない保護者も少なくないことが明らかになった。最も身近な立場で子どもの造形活動を支えることのできる保護者に対して、これらの知識が十分に行き届いていないことは、造形活動を取りまく環境における課題であると考えられる。

先行研究では、保護者は家庭内における造形環境を構築する中心的存在であり、保護者の造形活動への関心が、子どもが造形的経験に触れる機会に影響を与えると指摘されている。子どもが造形活動に親しめる環境を整えるには、保護者への情報提供や、親子で造形活動に取り組む機会を増やすことが重要である。しかし、現状では保護者向けの情報提供が十分であるとは言えず、保護者を対象とした支援の充実が求められる。また、具体的な支援の方法を検討するために、保護者が造形活動中の子どもにどのようにかかわっているか、参与観察によって実態を明らかにする必要がある。本研究は、造形活動における保護者と子どものかかわりの実態を調査し、保護者と子どものかかわりを促進する支援ツールを開発することで、保護者対象の支援を通じた子どもの造形活動支援の可能性と課題を明らかにすることを目的とした。

第 1 章 保護者を対象とした支援の事例

第 1 章では、子どもの造形活動にかかわる保護者を対象とした支援を、造形活動の機会を提供する「場づくりによる支援」と、造形活動に関する情報を提供する「書籍等による支援」の 2 つに分類し、日本国内の事例を対象に調査した。

場づくりによる支援では、京都造形芸術大学の芸術教育センター「こども芸術大学」（2020 年 3 月まで運営）と筑波大学社会貢献プロジェクト「夏休みアート・マルシェ」を研究対象とした。これらの事例では、保

護者に子どもの造形活動を間近で見ることができ、る機会を提供するだけでなく、活動に参加している他の保護者や講師、大学生スタッフとの交流を生むことで、他者の声かけや行動を参考に、保護者が子どもに対するかかわり方を考える機会となりうるということが明らかになった。

書籍等による支援では、子どもの描画活動と発達の関連を解説した、安斎千鶴子『お母さんが子どもを理解するために 子どもの絵はなぜ面白いのか』（講談社、1986）、子どもの創造的活動に対する具体的な保護者のかかわり方の例を紹介した、ヴィクター・ローウェンフェルド（Victor Lowenfeld）著、勝見勝訳『子どもの絵 両親と先生への手引き』（白揚社、1956）、制作者である子どもの目線に立って作品を鑑賞する方法を提案した、奥村高明『子どもの絵の見方』（東洋館出版社、2010）を事例として取り上げた。これらの事例では、造形活動を子どもの発達を支える上での重要な活動として位置づけ、子ども主体の造形活動を支えることの意義や具体的なかかわり方に関する情報を提供することによって、保護者のかかわりのあり方を示していることが明らかになった。

これらの調査を通じて、保護者を対象とした支援として、親子で造形活動を体験できる場を提供することと、子どもの造形活動に関する知識や情報を提供するものが必要であることが考察された。

第 2 章 造形活動における保護者と子どものかかわりの実態

第 2 章では、3 組の親子（A ～ C 親子）を対象に参与観察を実施し、造形活動における保護者と子どものかかわりの実態を調査した。調査は 2024 年 8 月 4 日に筑波大学社会貢献プロジェクトとして開催された子ども対象のアートイベントである「夏休みアート・マルシェ 2024」の「アート・デイキャンプ（静物）」企画にて実施し（図 1）、参加した親子に研究協力を依頼した。録画・録音によって親子の様子を記録し、発話の書き起こしと行動の分析を行った。保護者から子どもに向けられた発話に焦点を当て、造形活



図 1 参与観察を実施した「アート・デイキャンプ（静物）」の様子

大カテゴリ	①要求	②提案	③指示
①場所や材料の提供	子どもに何らかの行動を促す発話に表れる。または行動するよう促す発話	子どもに何らかの行動を提案する。または行動するよう促す発話	子どもに何らかの行動を促している。または行動するよう促す発話
②絵の描き方	子どもに絵の描き方を教える発話に表れる。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を提案する。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を指示する発話に表れる。または絵の描き方を指示するよう促す発話
③絵の描き方	子どもに絵の描き方を教える発話に表れる。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を提案する。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を指示する発話に表れる。または絵の描き方を指示するよう促す発話
④絵の描き方	子どもに絵の描き方を教える発話に表れる。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を提案する。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を指示する発話に表れる。または絵の描き方を指示するよう促す発話
⑤絵の描き方	子どもに絵の描き方を教える発話に表れる。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を提案する。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を指示する発話に表れる。または絵の描き方を指示するよう促す発話
⑥絵の描き方	子どもに絵の描き方を教える発話に表れる。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を提案する。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を指示する発話に表れる。または絵の描き方を指示するよう促す発話
⑦絵の描き方	子どもに絵の描き方を教える発話に表れる。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を提案する。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を指示する発話に表れる。または絵の描き方を指示するよう促す発話
⑧絵の描き方	子どもに絵の描き方を教える発話に表れる。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を提案する。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を指示する発話に表れる。または絵の描き方を指示するよう促す発話
⑨絵の描き方	子どもに絵の描き方を教える発話に表れる。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を提案する。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を指示する発話に表れる。または絵の描き方を指示するよう促す発話
⑩絵の描き方	子どもに絵の描き方を教える発話に表れる。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を提案する。または絵の描き方を教えるよう促す発話	子どもに絵の描き方を指示する発話に表れる。または絵の描き方を指示するよう促す発話

図 2 筆者が作成した保護者の発話カテゴリ

動に対する子どもの態度に影響を与えたと考えられる発話を抽出し、4 つの大カテゴリと 10 の小カテゴリに分類した（図 2）。これをもとに、保護者の発話の種類を分析した。

A 親子と C 親子では子どもが意欲的に造形活動に取り組んでいる姿が見られ、この 2 事例では保護者が子どもの活動に対して受容的な態度を示し、子どもの主体的な活動を尊重しようとしているという共通点が見られた。また C 親子の事例では、保護者も造形活動に取り組んでおり、活動中に感じたことや考えたことを親子で伝えあっていたことが特徴的だった。親子で空の色について対話している際に、保護者が夕焼けの空には橙色や紫色があることを言及したところ（「（夕暮れは）オレンジの時もあるよね。（⑩探究の促進）」）、子どもがそれまで描いていた青空に橙色や紫色の夕焼けを描き加える姿が確認された。保護者との対話によって、子どもの描いているものへのイメージに広がりが生まれている様子を見ることができた。

B 親子では指導的発話の出現頻度が高く、子どもが対象を観察して描くことに対して若干の苦手意識をもっており、自分の作品に対する自信のなさが窺える発言をして

いる姿が確認された（例：保護者の④称賛の発話に対し、子どもが「実際はうまくないけど」と発言していた）。ただし、保護者が子どもを褒めたり励ましたりする姿もたびたび見られ、子どもに写実的な表現をさせたいという保護者の思いが指導的なかわりとして現れたと推測された。

以上の分析から、造形活動に取り組む子どもの姿勢そのものを受容し尊重する保護者のかかわりを促進することが、造形活動に対する子どもの意欲を引き出すために重要であることが示唆された。また C 親子の事例から、保護者との対話が子どものイメージを豊かにし、創造的な活動を促す可能性があることが明らかになった。

第 3 章 造形活動における保護者と子どものかかわりを促進する支援ツールの開発

第 3 章では、筆者が卒業研究において作成した冊子型支援ツールの改良を通して、保護者と子どものかかわりを促進する支援ツールを開発した。ツールは 2 部構成とし、第 1 部ではローウェンフェルドの提唱した描画の発達段階説の解説を中心にし、子どもの造形活動について説明した。第 2 部では、卒業研究の質問紙調査において実際の保護者から収集した造形活動に関する悩みに対して、Q&A 形式でかかわり方の例を提示した。

改良に際して、保護者にツールを配布し、ツールの利点と改善点について質問紙調査を実施した。その結果、描画の発達段階説の解説や悩みに対する Q&A をツールに掲載することが、保護者の造形活動に対する理解を深めるために役立つことが明らかになった。一方、文字量の調節やキーワードの強調による視認性の向上、各発達段階の特徴に関する情報の追加が改善点として挙げられた。

また質問紙調査によって、保護者を対象にした支援を展開する際には、「子どもに具体的な表現方法を指導するための情報や機会の提供」「子どもの造形活動に対する理解を深めるための情報提供」「子どもの造形活動に対する具体的ななかかわり方に関する情報提供」の 3 つの観点が求められて

いることが明らかになった。家庭における造形活動には、環境の構成や活動の進め方を自由に決められるという利点がある一方、その環境は保護者によって構成されるため、保護者の関心や意識が子どもの造形活動に直接的に影響を与えるという問題点もある。家庭における造形活動を支援するためには、保護者が子どもの造形活動の意義を理解し、発達段階に応じた適切なかかわり方を意識できるよう促すことが必要である。

これまでの調査結果を踏まえ、ツールの目的を「造形活動に対する保護者の理解を深め、子どもに対する受容的なかわりを促進すること」とした。ツールの主な改良点は以下の 4 点である。

- ① C 親子の事例で見られた親子の対話を例に、造形活動における子どもの意欲を引き出す保護者のかかわり方を提示するページを追加した。対話によって子どものイメージが豊かになり、創造的な活動が促される可能性があることを紹介した。（図 3）
- ②子どもに具体的な表現方法を指導するための情報を掲載するページを追加した。具体的な表現の工夫や描画材を活用した活動例を取り上げた資料を紹介することによって、関心のある保護者が必要な情報にアクセスできるよう支援する形とした。
- ③文献調査を通じて、描画の各発達段階における特徴を補足する情報を追加した。（図 4）
- ④全体の文字量・フォントサイズの調整とデザインの再検討を行った。ページあたりの文字量を調節し、キーワードにあたる部分に色をつけることによって、視認性の向上を図った。

終 章

本研究では、保護者の発話と行動を分析し、造形活動における子どもの意欲と保護者のかかわりの関連について考察を深めた。保護者を対象とした支援は、受容的な保護者のかかわりを促進することによって、表現に対する子どもの意欲を引き出す一助になりうるという可能性を見出した。しかし、家庭の状況は多様であり、情報提供による

支援だけでは十分に対応できないという点が保護者を対象とした支援の課題であると言える。この課題を解決するためには、親子と一緒に造形活動に取り組む機会を提供するだけでなく、保護者が困った際に相談できる場を設けるなど、状況に応じた支援を展開することが求められる。そのためには、美術や教育の専門の人材や設備を有する学校等の教育機関や美術館等の文化施設との連携を通じた人的ネットワーク構築が急務であろう。



図 3、図 4 第 3 章で筆者が開発した支援ツール



うみのいきものたち
Ocean Lives
194.0×259.0cm
油彩、キャンバス
2024 年

序章

本研究はイメージから具象的な油絵に展開するための手法について、主にドローイング制作と油絵での制作を段階的に検証し、自身の制作へ活用することまた制作者に有効な手法を提供することを目的とする。研究背景として、筆者自身が自身の頭の中にあるイメージを具象的に油絵で描く手法での制作を、制作活動を始めた当初から現在まで行っており、その中でモチーフを見て描く手法とは異なる様々な特有の技術的な課題を感じた。その中には画材を用いた制作の技法だけでなく、イメージを具現化する際の思考的なプロセスに関する課題が含まれている。その解決のためにはイメージから油絵への展開を、プロセスごとに見てそれぞれにおいて有効な手法や思考プロセスの検証が求められる。本研究では主に筆者の制作実験をもとに様々な手法を用いて制作に有効な手法を検証する。

第1章 構想及びドローイングの手法の分類

イメージを具現化する重要なプロセスであるドローイングを手法ごとに分類し、それぞれの特性や有効性について検証を行なう。頭の中のイメージには、具体的な形があるものの他に、具体的な輪郭を持たず曖昧なものも存在する。それらをドローイングによって具現化することで、描きたい純粋なイメージの形状を制作者自身を知ることができるのである。イメージの具現化を行う場合、言語的要素や画面構成という目的がその純粋なイメージの具現化の障壁になる可能性があるため、それらの要素を排除したドローイングと画面構成などの目的を持ったドローイングを意識的に使い分けることが効果的であると考えられる。

第2章 ドローイングの方法と実践

油絵の下絵としてのドローイングに必要な条件を細密度に着目して、マーク・ライデン（Mark Ryden, 1963–）のドローイングと筆者の制作実験をもとに考察す

る。下絵のためのドローイングでは、メインモチーフの輪郭及びモチーフ同士の輪郭の境界を定め、ドローイングの段階で輪郭線と明暗によって、絵画全体の印象やモチーフ同士の位置関係と明暗の差を明らかにしておくことが重要であると考えられる。その上で画面全体を背景含め満遍なく構成し、どのように油絵で描きこむのかを想定しておくことが重要であると言える。また、他の構想手法の可能性として、生成AIを活用した構想についても検証を行なう。現在の筆者の制作では生成AIを積極的に用いているわけではないが、今後ますます技術が発展すると考えられる生成AIの制作への補助的活用の可能性について、今後も考察していく見通しである。

第3章 イメージを具象的な表現として展開する油絵の手法

イメージを具現化したドローイングから油絵で描く具体的な手法について検証を行なう。ドローイングのモチーフが複雑な形状である場合や、モチーフそれぞれの輪郭線の重なりが多い構図ではグリザイユでモチーフをできるだけ描き起こす手法が有効であると考えられるが、色彩を用いてモチーフの形状を描き起こす意識はグリザイユの上から着彩する場合でも常に持つておく必要がある。

第4章 研究結果の活用

研究結果を活用して制作している筆者の修了制作について見ながら、本研究の結果を検証し今後の制作し有効な手法の発見を目指す。制作過程をドローイングと油絵の過程で節ごとに分けてそれぞれの手法や効果について分析する。イメージからのドローイングでは、モチーフの輪郭線や形状が重要な造形要素であると言える。ドローイングで固定した輪郭を油絵でグリザイユ的に明暗の差に置き換え、その後作品の完成まで色彩を用いてモチーフの形状を常に具体化していく意識で制作を行うことが重要であると考えられる。

結章

結章では本研究の総括と今後の見通しについて論じる。本研究では、イメージから具象的な油絵を描く際に生じる技術的、思考的課題についてそのプロセスに着目し手法の分析を行い、一つの具体的なプロセスとして提示した。筆者現在の制作では、本研究で検証した具象的な描写要素に加えて、絵具の質感と色彩を強調した平面的な表現を取り入れている。イメージから具象的にモチーフ描く技術を追求することに加え、それらを効果的に組み合わせた表現の可能性について、今後の制作で探求していく見通しである。



野に還る
Return to the wild
ミクストメディア、パネル
194.0×259.0cm
2024 年

序章

本研究では、絵画における絵画空間としての虚構の奥行きと、画表面やその上に乗る絵の具など物質としての現実の空間の両方に属している性質を絵画の二面性と定義した。

本研究の目的は、絵画の二面性を活かした表現方法について摸索することである。

そして、筆者の鑑賞体験をもとにコラージュ技法に着目し、絵画の二面性を活かした絵画表現との相関性を見出し、コラージュの造形的効果を自身の制作に還元することである。

第 1 章 絵画の二面性

本章では、考察の核となる絵画の二面性について詳しく整理し直した。

また、中村英樹(1940–2021)がアルタミラの壁画を例に挙げ、視覚的表現における重要な役割として指摘した「手の痕跡」^[1]をもとに、丸木位里(1901–1995)・俊(1912–2000)の作品を振り返り、絵画の二面性を活用するための表現方法を分析した。

筆者は、画表面の「平面性」を活用することが二面性を活かした表現に必要であると仮説を立て、コラージュの造形的効果との共通点を指摘した。

第 2 章 コラージュの変遷及び造形的効果

本章では、河本真理(1968–)のコラージュの分類をもとに、コラージュの歴史と造形的効果を整理した。河本は、コラージュを大きく「総合的コラージュ」「意味論的コラージュ」「分析的コラージュ」に分類した^[2]。

筆者の関心のある絵画の二面性に密接に結びつく、「総合的コラージュ」に分類されるキュビズムのコラージュを中心としながらも、河本が「意味論的コラージュ」と「分析的コラージュ」にそれぞれ分類した、マックス・エルンスト(Max Ernst, 1891–1976)とパウル・クレー(Paul Klee, 1879–1940)の作品についても触れ、河本の見解を参照しながら、それぞれのコラージュの共通点や相違点についてまとめた。

キュビズムのコラージュついて、クレメント・グリーンバーグ(Clement Greenberg, 1909–1994)は「糊付けされた紙や布は、文字通りの平面性を明確にし、区分すること

によってそれ(奥行きのイリュージョン)を分離する代わりに、それ(奥行きのイリュージョン)を解放し押し広げる。」^[3]と述べている。つまり、キュビズムのコラージュは、異素材を絵画表現に取り入れることで、画表面の「平面性」を活用し、画表面の手前という現実的な空間にまで絵画空間が拡大するような効果を発揮し、虚構と現実が錯綜する混沌とした表現を獲得した。このことから、キュビズムのコラージュは、絵画の二面性を活かした絵画表現に有効であるとまとめた。

また、ジョルジュ・ブラック(Georges Braque, 1882–1963)の類似した2作品、コラージュがされている作品とそうでない作品を比較し、コラージュによる造形的効果を、異素材からコラージュの思考を反映させた色彩や線に置き換えていったのではないかと筆者は考察した。

付随して取り上げたエルンストの作品に対し、河本はコラージュされたもの同士の境界線が隠されていることから、キュビズムのコラージュとの違いを指摘している^[4]。

このことから、エルンストのコラージュは物質ではなくイメージの張り合わせ(デペイズマン)としてコラージュが機能していると筆者はまとめた。

一方、クレーのコラージュでは、自然主義的なイリュージョンを持つ作品を一旦完成させた後に、一部を切り取り、他の場所に貼り付ける行為をとっている^[5]。現実と虚構を錯綜させたキュビズムのコラージュとは異なり、それぞれの面を並置しており、絵画空間を分断するものとしてコラージュが機能しているとまとめた。

これらのコラージュは、筆者がキュビズムのコラージュに期待した造形的効果とは異なるものの、さまざまなコラージュの解釈と活用の可能性があることが分かった。

第 3 章 物質性を強調した絵画表現と造形的効果

本章では、筆者が直接影響を受けた作家とその表現技法を実際の鑑賞体験を軸に分析し、コラージュの造形的効果との関連付けを行なった。主に取り上げた作家は、アンゼルム・キーファー(Anselm Kiefer, 1945–)、中西夏之(1935–2016)、内田あぐり(1949–)

である。当初は異素材の強い物質性からこの3人を取り上げたものの、第2章で取り上げた物質性が特徴ではないコラージュの造形的効果との共通点も見出すことができた。

第 4 章 自身の制作活動における異素材の活用と表現方法

本章では、制作実践に基づく表現技法の考察をした。コラージュを主要な技法としながら、異素材の活用方法について筆者の見解を述べた。また、自身の制作の中でコラージュの造形的効果を意識することで、絵の具の扱いの変化や制作プロセスの変化が起こったことを論じた。

しかし、筆者が制作実践において意識することができたのは、キュビズムのコラージュであり、第2章で挙げたエルンストやクレーなどの物質性に限らないコラージュの造形的効果を自身の制作に活用することができなかったことを本研究の課題としてまとめた。

結章

第4章で述べたようにコラージュの造形的効果を意識することで、筆者のコラージュの活用方法や絵の具の扱いの変化が見られた。しかし、意識できたのは一部のコラージュの造形的効果であり、コラージュ技法を活用しきれたとは到底言えない。また、絵画の二面性を活かした表現方法として、従来にない方法や新しいコラージュの造形的効果を見つけ出せなかった。

今後は、本研究で詳しく取り上げなかったコラージュ技法などにも触れ、実践研究を通してそれぞれのコラージュの造形的効果を深く理解するとともに、それらを活用し、絵画の二面性を活かした絵画表現を模索していきたいと思う。

注一覧

- [1] 中村英樹『いきのびるアート』法政大学出版局、2015 年、p2
- [2] 河本真理『切断の時代–20 世紀におけるコラージュの美学と歴史』株式会社星雲社、2007 年、p8
- [3] C. グリーンバーグ 大島徹也訳「コラージュ」藤枝晃雄編訳『グリーンバーグ批評選集』勁草書房、2005 年、p90
- [4] 前掲書『切断の時代–20 世紀におけるコラージュの美学と歴史』、p80
- [5] 同前、p210



者共Ⅰ
PeopleⅠ
油彩、カンヴァス、アクリル、カンヴァス
M100号 162.0×97.0cm, M100号 162.0×97.0cm
2024年12月19日



者共Ⅱ
PeopleⅡ
テンペラ、油彩、パネル、油彩（加工桐油を使用）、
パネル
M100号 162.0×97.0cm, M100号 162.0×97.0cm
2024年12月19日

本研究は、主に重合を中心とした加工を施された桐油の性質とその画用利用の可能性を調査し、自身の制作に還元することを目的とした。桐油は主に表面保護や装飾を目的とした塗装に使用される天然の乾性油である。一般に、生の油に対して加熱を中心とした加工を施すことで乾性油を構成する高分子の重合が進み、乾燥速度や塗膜の強度が改善される。本研究ではそれらを踏まえ、生の桐油を加工し、潜在的な性質を引き出した上で絵画制作に利用することを目指した。

第一章 桐油の性質と用途

本章では文献資料を元に桐油の基本的な性質を確認した。桐油は中国を主産地とするアブラギリから採取される植物性油脂であり、高い速乾性と丈夫な塗膜が特徴であった。桐油は重合型乾性油に属し、酸化型乾性油であるリンシードオイルやポピーオイルと比較して重合性が強く、それゆえに膠化や縮緬皺を生ずる。塗料としては扱いづらい面があるものの、その堅牢な塗膜は主に外装用塗料として広く求められ、日光東照宮や首里城などでも桐油を含んだ塗料の使用実績があることを確認した。

第二章 桐油の加工と調合油の作成

本章では、個人が実現可能な加工法で加工桐油を作成した。実施した加工はボイルド加工とサンシックス加工であり、サンシックス桐油と調整ボイルド桐油を得ることができた。どちらも特殊な環境を必要とせず、画家個人で自製できる加工油である。ボイルド加工では急激な膠化の進行が加工の難所であった。得られたボイルド桐油は粘度度が非常に高く、空気に触れる状態で放置すると膠化し始めた。その為画用液として使用するには揮発性油で粘度調整をする必要があった。以降、テレピンで2倍に薄めたボイルド桐油を調整ボイルド桐油として使用した。サンシックス加工ではリンシードオイルと比較してかなり短期間で加工が完了したのが特徴であった。サン

シックス加工はリンシードオイルの場合2〜3ヶ月を要するのに対し、桐油は1週間で十分であった。それを超えて加工し続けると画用には使用できない、不完全に乳化したペースト状の物体に変化することが分かった。

第三章 加工した桐油が絵肌の形成に及ぼす影響

本章では、第二章で作成したボイルド桐油やサンシックス桐油の性質を確認する塗布実験と、その結果を元に実験制作を行った。塗布実験では桐油やリンシードオイルとそれらの加工油について、乾燥速度や黄変性、塗膜の艶や縮緬皺の発生について分析した。乾燥速度はリンシードオイルよりも桐油が勝り、同等の加工を行なった場合も桐油の加工油が優れた結果を残した。黄変性は生の油やボイルドオイルにはそれほど差がないものの、サンシックスオイルはどちらも焼けが確認できた。縮緬皺については、桐油を主原料とした結晶ワニス参考に、塗膜を加熱することで実験を行なった。既製品の油絵具に桐油を含ませ1時間加熱したところ、縮緬皺が確認できた。加熱器具の違いにより縮緬皺の様子が異なり、ドライヤーを使用した試料では熱風の吹き出し口付近の塗膜のみ縮緬皺が見られた。アイロンを使用した試料では塗膜全体に雪と砂の中間の様な細かな皺ができた。しかし長時間に及ぶ加熱が必要なことや加熱できる面積が加熱器具のサイズに制限されること等、マチエール素材として安定して利用するには課題が残った。塗膜の艶については、吸収性の異なる下地を用意し塗膜の光沢感を比較した。塗布する絵具はウルトラマリンの顔料に試料油を添加して作成した。硬練りで厚塗りしたものと、緩く溶いた2パターンで調査したが、下地によらず桐油・調整ボイルド桐油を使用した絵具は艶消し状の塗膜が得られた。加工未加工を問わず桐油にはマットな質感の塗膜を作る性質があり、下層の光沢感に影響されないことが分かった。

実験制作では調整ボイルド桐油を主な画用液として使用した。塗布実験よりサンシックス桐油は調整ボイルド桐油よりも速乾性や黄変性に劣ると判明したためである。実際の制作状況に近づけるため、既製の油絵具に調整ボイルド桐油を添加した絵具で実験制作を進めた。様々な表現を試し、特に効果的だと思われた表現はスパッタリング、画表面の削り、グレイズである。スパッタリングでは、調整ボイルド桐油の粘度の高さにより飛沫同士がツノで繋がった独特な表情が得られた。また、膠化の性質により絵具が垂れずその形を保持したまま乾燥に至った。画表面の削りは、早い段階で削りを実行できることを評価した。従来の乾性油と異なり、桐油を含んだ層は塗膜表面だけでなく内部の乾燥も速い。したがって日数を跨ぐことなくスムーズな制作が可能になると考えられる。続いてグレイズでは、艶消し状の塗膜が得られた。揮発性油の多用やワックスの使用を避けつつ“Fat over lean”の原則を保ってマットな質を作ることが可能になったことを評価した。

終章

本論文では2種類の加工桐油の加工法や絵具の性質、その絵肌について分析し特徴を明らかにした。特に速乾かつ丈夫で艶消しの塗膜を作る調整ボイルド桐油には、筆者の今後の制作活動において表現の幅を大きく押し広げてくれる可能性を感じた。筆者は透層による積層構造を表現技法の主軸に据えた絵画を制作しており、その表現を拡張する可能性として調整ボイルド桐油を見出せたのは一つの成果であった。

参考文献
岩井信次, (1966), 塗料ハンドブック 再増補版, 産業図書株式会社.
沖縄県 総合事務局, (2020), 第1回彩色・彫刻ワーキンググループ会議 資料2, 首里城復元に向けた技術検討委員会.
沖縄県 総合事務局, (2024), 令和6年度 首里城復元に向けた技術検討委員会 (第1回) 配布資料2, 首里城復元に向けた技術検討委員会.
中右恵理子, (2020), 日光東照宮陽明門唐油蒔絵の制作についての考察, 東北芸術工科大学 文化財保存修復研究センター, 令和元年度 東北芸術工科大学 文化財保存修復研究センター紀要



illusion
フレスコ・ストラップ・アクリル、綿布
F150 号 (227.3×181.8cm)
2024 年



reality
フレスコ、スタイロフォーム・ベニヤ
F150 号 (227.3×181.8cm)
2024 年

序章

本研究は、フレスコ画の剥離・保存のために用いられてきた技法・ストラップを表現のための技法として捉え直すことを目的とし、ストラップを用いて制作した修了制作の制作過程までを記録したものである。

ストラップとは、移動できないフレスコ壁画を保存するため、フレスコ画の表面を剥がし取り他の支持体に移し替える技法である。

元はフレスコ画の保存のために開発されたストラップであるが、タブローが普及している今日の画家にはよく用いられる技法である。多くの画家は壁面に制作したフレスコ画をストラップで剥がし、それをパネルなどの支持体に貼り付けタブローとして展示している。このように、ストラップは目的を変え使用され続けている技法であるが、日本においてその目的の変化について論じた先行研究は現在確認されていない。本研究では、このようなストラップの目的の変化に着目し、表現のための技法として捉え直す必要性について論じる。

修了制作においては、フレスコ画の剥離技法に留まらないストラップ特有の表現を模索する。日本においては、堀内らの美術教育においてストラップの原理を応用した作品を制作した研究や、瑞慶覧のフレスコ画の描画層の透光性を活かしたストラップの作例、川田のフレスコ画をストラップによって断片化・タブロー化した作例 などの先行事例がある。堀内らの研究では、ビニールクロスにオイルパステルで描画した絵をストラップの原理を用いて剥がすといった制作が行われているが、これはフレスコ画の剥離技法としてのストラップではない。また、瑞慶覧の作例においてはフレスコ画の描画層の透光性に、川田の作例においてはストラップによる壁画の断片化・タブロー化に着目しているが、本研究においては、ストラップすることによって現れる描画層と描画層が剥がされた支持体の表情の違いに着目し、その両方を並置して展示することを試みた。

本研究では、ストラップを表現技法として捉え直すことで、ストラップの方法論だけでなくストラップが作り出す絵画空間や物質性について多様に議論するための素地を

作る。本研究を基にストラップを用いた多様な表現が展開されることが期待される。

第 1 章 ストラップの目的の変化

ストラップについて初めて記載されたのは、ジローラモ・バルッフアルディ (Girolamo Baruffaldi, 1740–1817) が 17 世紀末から 18 世紀初めごろに書いた著書『フェッラーラの画家と彫刻家の伝記』において、画家アントニオ・コントリ (Antonio Contri, 1701?–1731) がストラップした様子を記録したものであると言われている^[1]。『フェッラーラの画家と彫刻家の伝記』におけるストラップの手順は、驚くことに現在のストラップの手順とほとんど変わらない。しかし、ストラップが発明されてから約 300 年あまりの間、ストラップが使用される目的は、壁画を剥がし取り保存することから、フレスコ画をタブローとして展示することへと変化した。このような目的の変化に応じた理論の構築は十分なされていないといえず、ここにストラップを表現技法として捉え直すことの必要性を確認した。

第 2 章 表現としてのストラップ

第 2 章では、ストラップを表現技法として用いる際に直面する課題を克服するとともに、ストラップの客観的・物質的側面について考察することで表現技法として捉え直し、修了制作のための指針を立てる。

本研究では、タブローとしてフレスコ画を制作しそれをストラップすることを前提としているが、制作にあたって二つの課題が立ちふさがった。一つは、壁画技法として長い歴史を持つフレスコを、タブローを中心とした現代の絵画理論の中で捉え直すことのできるのかということである。第 1 節では、この課題に対してフレスコ画から壁画まで研究の対象を広げ、その目的を問い直すことで克服しようとした。

また、二つ目の課題である、ストラップが描画層を支持体から分離することで、描画層と支持体が一体となって発揮されるフレスコ画の魅力を低減させてしまうのではないかという課題について、第 3 節ではストラップが単なる壁画の引きはがしのための技法ではないこと、ストラップした描画層が特有な物

質性を持つことについて論じることで克服しようとした。第 2 項では、ストラップによって引き起こされるフレスコ画の色彩や質感などの物質的な魅力の低減と引き換えに、ストラップすることでしか得られない描画層特有の物質的魅力について論じることで、ストラップによる新たな表現の可能性を見出した。

第 2 章では、フレスコ画の物質的魅力とストラップした描画層の物質的魅力についてそれぞれ論じた。制作にあたり、本研究においてはフレスコ画の支持体とストラップした描画層それぞれの魅力を追求することをねらいとした。

第 3 章 修了制作

第 3 章では、第 2 章で立てた制作の指針を基に修了作品の制作を行った。筆者はストラップした後の支持体と描画層の表情の違いに着目し、支持体と描画層の双方を並置して展示することを試みた。また、支持体、描画層それぞれに特有な表現を模索することで、第 2 章で立てた制作のねらいを達成しようと考えた。第 2 節第 5 項では、ストラップによって意図的に剥がし残しを作るため、ストラップに用いる布について実験制作を行った。

結章 結論と今後の展望

近年、修復倫理の問題から修復の現場においてはストラップによる壁画の剥ぎ取りは控えられるようになった。ストラップはそのまま忘れ去られるかのように思われたが、今日でもフレスコ画のタブロー化のための技法として脈々と受け継がれている。また、日本においては近年ストラップを応用した興味深い実践がみられるようになった。それらの実践を位置づけ、また新たな表現を模索していくためにも、現代的なストラップの理論の構築は必要不可欠である。本研究を通し、剥離・保存のための技法に留まらないストラップ特有の表現の可能性の一端を見ることができた。今後もストラップに関する研究・実践の動向を追い、さらなる表現の模索を続けていきたいと考える。

[1] ウーゴ・プロカッチ (訳) 森田義之・鳥海秀実, (2009). フレスコ画の技法と剥離処置, 茨城大学五浦美術文化研究所, p173–174



La Musa
A Muse
324.0×160.6cm
油彩、キャンバス
2024

序章

本研究はハンス・ホフマンの造形芸術理論や作品の分析を行いながら、彼の抽象絵画を具象絵画に応用することを試みるものである。ホフマンは長方形の色面を複数構成した抽象絵画を描いた。筆者は色面という単純な形状が配置されただけで十分に表現される絵画空間に感銘を受け、自身の具象絵画制作に活用すべくホフマンを研究することにした。

第1章

本章では、ハンス・ホフマンという人物とその生涯について記述した。ホフマンは画家であるのみならず、美術教師としても著名な人物である。生まれ育ったドイツからのちにアメリカへ拠点を移し、教師と画家としての人生を全うした。その経歴の中で、彼が幼少期から自然に愛着を持っていたこと、ギムナジウムに通った経験による他分野への造詣の深さ、印象派やキュビズム、フォーヴィズムへの接点など、彼の造形芸術理論や絵画制作を形作るにあたって影響を与えた事項を整理した。

第2章

芸術家が「自然（外部の物理体側面）」からの衝動を受け、それを基に「表現媒体」を用いて「精神体現実/内面世界」を作り上げることがホフマンの目指す芸術的創造である。これを前提とし、ホフマンにとって表現媒体の上では「造形的」であることが優れた芸術を測る指標となっている。ホフマン曰く「造形的」とは三次元の経験を二次元の画面にうつすことにあるという。筆者はそれを、人間の記憶や想像力を刺激し、動きや深さといった錯覚を引き起こす表現であると理解している。

本研究はホフマンの理論や制作を応用とすることを目的としていることから、本章では、特に表現媒体に関わる理論を中心に整理および分類をした。造形芸術理論の分析を通し、彼は主に「平面」や「色彩」の使用と、それらの「プッシュ・

アンド・プル（押し引き）」の関係性の構築に関心を向けていたことが導き出された。

第3章

第2章で整理した造形芸術理論と照らし合わせながら先行研究や図版を用いて彼の作品を分析した。第1節では島本氏の論文「ハンス・ホフマン《プッシュ・アンド・プルⅡ》について」を基に、彼先行研究としてどのようにホフマンの作品を分析したか整理している。

これを踏まえ、第2節では《Combina-ble Wall I and II》の図版を用い、自身が独自に分析を行った。結果、造形芸術理論に基づいて、色面の重なりや彩度、マチエールやインパストを作り出すニュアンスによる色面同士の前後関係および、同一画面上に並置された色面の「プッシュ」と「プル」の2つのベクトルを確認した。加えて、「プッシュ」と「プル」という両極の力関係の間で調和をもたらす色面が存在することについても言及した。

第4章

本章では、第1節で模倣制作、第2節での応用制作、そして第3節での自主制作を通して本研究の成果について言及した。

第1節の模倣制作では、ホフマンの抽象絵画を模写することで、画面に加筆するたびに生じる変化を追跡した。異なる規模や明るさの色面を追加するごとに画面上に鑑賞者が視認できる空間が徐々に創られていく過程を記録することができた。

第2節の応用制作では、模倣制作で完成させた抽象絵画に具象的要素を加筆し作品を制作した。模倣制作の時点で完成されていた「プッシュ・アンド・プル」の関係性を保持したまま具象絵画の制作に活用することはできなかったが、モチーフ間の前後感や全体的なバランスが考慮された配色を容易に描くことができたという利点もあった。

第3節では、自身の修了制作を通じて、本研究の知見をどのように活用できたかを具体例として挙げた。例えば、手と植物において「プッシュ・アンド・プル」による前後感を意識しながら表現したこと、具象絵画にべた塗りの色面を入れ込むアイデアを得たこと、ターコイズブルーの小さな色面を散布することで「プッシュ」と「プル」に二極化した空間に調和をもたらすことができたこと、そして全体的な色彩のバランスを考慮して構成することができたことを述べている。

結章

本研究の課題として、第4章の応用制作において模倣制作の時点で完成されていた「プッシュ・アンド・プル」の関係性を保持したまま具象絵画の制作に活用することができなかったことが挙げられる。元の抽象絵画に手を加えていく以上、画面上の関係性に変化を起こしてしまうことは避けられない課題である。そのため、抽象絵画で完成させた「プッシュ・アンド・プル」の関係性を完全に保持することが敵わずとも、他にどのような方法で有効活用できるのかを検討する必要があると考えている。

また、応用制作においては、下地の抽象絵画の形状にモチーフの形が縛られてしまうという問題や、抽象絵画において効果を発揮したニュアンスの表現を活用しきれなかったという点も課題として挙げられ、これらの対策にも検討の余地がある。

最後に、自主制作においては、応用制作の手法を完全に体系化し活用することこそできなかったものの、本研究が筆者の制作において多様な視点をもたらしたことは確かである。今後の制作を通して新たに活用できる知見はないか引き続き模索していきたい。



「巡る」
“endless”
194.0×259.0cm
油彩、カンヴァス
2024 年

序章

本研究では、黒の造形的効果について絵画空間、油絵具の積層の観点から須田国太郎とザオ・ウーキーの黒について分析した。須田国太郎はヴェネチア派やバロック絵画の影響を受けている一方、能をモチーフとした作品制作や水墨画の制作を行った。東洋的な感性を以て油彩画を描き、幽玄な水墨画のような雰囲気と油彩画の重厚感を併せ持った絵画を作り出した^(注1)。ザオ・ウーキーは出身である中国の水墨画の伝統に根ざした東洋的感性を持ちつつ、当時のアンフォルメル の動向も重なり油彩画による抒情的な抽象絵画を描いた^(注2)。彼らの作品を参考にしながら実験制作を行うことで、自身の絵画制作に還元することを本研究の目的とした。

(注1) 島田康寛, (2005), 「須田国太郎の道」, 著:「須田国太郎展」, 京都国立近代美術館, より要約
(注2) 福満葉子, (2004), ザオ・ウーキー, あるいは呼吸する絵画, 著:ザオ・ウーキー展, 石橋財団ブリヂストン美術館, より要約

第1章

本章では、黒の絵の具の特性や黒の持つ心理的な印象の効果について述べた。黒は隠蔽力の強い不透明性の絵の具であるため、20世紀絵画のように黒の階調を用いない場合において黒は平面性を強調するものとして効果を発揮すると考察した。また黒には心理的な印象の効果もある。

黒には古代より内面にある黒を見つけようとする強い意識があった。何百年にも渡って人間の内部にあるとされてきた黒い物質は「黒胆汁」と呼ばれ、特に心を塞ぎ込む状態のことをギリシア語由来で「メランコリー」と言われていた。のちに研究が進み体内の黒胆汁の存在は完全に否定された現在でも、憂鬱質、つまりメランコリーという言葉は残り、そうした症状を今では抑鬱と呼ぶ。とりわけ芸術においても精神状態としてのメランコリーは優れた絵画の題材となっていた。人間の生と同様、芸術においても、

メランコリーは、黒という色に繰り返し関りを持ちながら、世紀を超えて偏在するのである^(注3)。

この黒の効果は、黒のグレースで特に発揮されると考察した。絵画空間における黒の造形的効果について水墨画を例に挙げた。水墨画のような空気遠近法的な絵画空間は、黒のグレースや油絵具の粘性を活かしたばかりを利用して油彩でも表現できると考察した。黒のグレースには主に2つの効果があると考えた。まず1つ目は、明度彩度ともに格段に下がることだ。下層に仕込んだ色彩と黒のグレースが重なることで、色彩と明暗の対比を持ったまま全体が濁色となる。この濁色は、補色関係にある色のグレースとは異なり、明度彩度ともに直接的に、光線による豊かな色彩を抑圧して鈍い色を作り出す効果があると考えた。2つ目は、第2節で述べた黒の「メランコリー」が画面全体を占めることである。憂鬱質な精神の闇が全面に押し出され、それは作品に抑鬱的な力を持たせる。技法的には明度と彩度を大きく下げ、全体を濁色にする効果があるが、黒のグレースにはこのように作品に対する印象をも変化させることが可能であると筆者は考えた。

(注3) ジョン・ハーヴェイ著 富岡由美訳, (2014), 黒の文化史, 東洋書林, より要約

第2章

黒を使用する画家として須田国太郎とザオ・ウーキーを取り挙げた。

第1節では主に須田国太郎の画論「色彩と明暗」を手掛かりに、須田国太郎の基調色すなわち「動かざる色」は黒であると考察した。須田の作品は、黒をはじめとする無彩色を基調とした明暗の中に色彩を与えていくように描かれていると筆者は考えた。また須田国太郎は、黒のグレースによってバロック絵画のような闇の空間を引き出しているということが分かった。さらにグレースのみならず混色方法における須田国太郎の黒を分類した。

第2節ではザオ・ウーキーの黒について、彼の制作の根源となっている水墨画のドローイングに着目したて考察した。水墨画から得られた空気遠近法的な空間の見方が油彩においてもみられ、没骨法のように油絵具の濃淡を活かして描いていると考察した。

第3章

以上の研究を踏まえて自己の作品について分析し、須田国太郎を参考としたF4号の実験制作を行った。この実験制作では、画面全面に黒をグレースすることにより、第1章、第2章で考察した効果を実践的に検証した。全体を暗闇の空間に追いやることで、独特の憂鬱感を帯びた表現が可能であることを再認識した。最後にF100号で黒の効果を検証した。黒のグレースを部分的に活用することができたが、須田国太郎のように全面に黒のグレースを施した方が全体の統一性が生まれただろうという反省が残った。

終章

本研究は自己の制作に還元することを目的としていたが、本研究の集大成となるF100号は反省の多いものとなった。黒のグレースの効果や混色方法については須田国太郎を通して分析することができたが、実際の制作における黒の使用方法は今後の課題である。

研究を進める中で、新たな興味や課題を発見した。水墨画のような空気遠近法による絵画空間の構築について、今回は主に黒のグレースという観点から研究したが、グレースだけではなく顔料の濃淡やマチエールなどの観点からも研究をしたいと思った。反省や課題も多い研究となったが、新たな興味や課題を発見することができた。この発見を自己の制作に活かし、今後もより良い作品制作を模索したい。



採録
Recording
腐蝕銅版画
119.5×216.5cm
2024

序章

筆者は、これまで腐蝕銅版画のラインエッチングという技法を用いて、モチーフを線で描く制作してきた。その際に、美しい線の重なりについて何度も熟考することがあった。その結果、魅力的に感じる線の重なりやリズムにはいくつかの性質があると考えた。

その性質を明らかにするために、20 世紀前半に多くの腐蝕銅版画を制作したイタリアの画家ジョルジョ・モランディ（Giorgio Morandi, 1890–1964 年）の線表現を中心に探求した。

モランディの腐蝕銅版画は、規則的な線を用いて、独自性のある表現の版画を描いた。彼の線表現を分析することで、筆者が抱える問題である魅力的な線の性質について考察した。

第一章 線描の様式とその歴史

本章では、銅版画の起源から 18 世紀末までの凹版画作家たちの作品を提示し、線表現の移り変わりを調査した。銅版画の起源からアルブレヒト・デューラー（Albrecht Durer, 1471–1528 年）までは凹版画の技法であるエングレービングの線表現を、デューラー以降の時代以降から 18 世紀末までは腐蝕銅版画を含む凹版画の線表現を取り上げた。

銅版画の起源は 15 世紀中頃まで遡る。本研究では、現代で確認できる最も古い時期の凹版画家であるトランプ・カードのマイスター（生没年不詳）を起源とした。トランプ・カードのマイスターは、1430 ～ 1453 年にライン河上流地方で活躍した作家である^[1]。その弟子である E.S. のマイスター（1435 頃 –1491）に技術が引き継がれ、トランプ・カードのマイスターとはまた異なる線表現が作品にみられるようになる^[2]。時代が進むにつれて、残された作品が後世の作家に影響を与えることや、弟子によって引き継がれ独自の表現になっていくことなどが要因となり、刻線でイメージを描出する様々な方法論が開拓された。

線表現の一つの終着点として、18 世紀末のエングレービング版画家たちによって開発された、「点と菱形」のスタイルを本文中で

紹介している^[3]。当時のヨーロッパは新古典主義の時代であり、写実的な絵画を忠実に再現するために発展した技法である。

第二章 モランディの銅版画

モランディの腐蝕銅版画における線での描写は、特徴的な均一な平行線を規則的に重ねるより、安定したハーフトーンを表現できた。更に、防蝕剤を効果的に用いることで、線のみでの描写の中により一層の調子の幅を表した。筆者は、モランディの線表現は、柔らかな光によって変化する陰影を繊細に捉え、モチーフが並ぶ空間の雰囲気を経画的に表現することに適していたと考察した。

第三節において、モランディと他の腐蝕銅版画の作家を比較することで、モランディの線表現の特異さと、各作家の意図に応じた版表現について言及した。

アメリカ合衆国マサチューセッツ州ローウェルに生まれた画家、版画家であるジェームズ・マクニール・ホイッスラー（James McNeill Whistler, 1834–1903 年）の表現は、油彩画に関しても、腐蝕銅版画に関しても、初期から晩年までの間に、大きく変化した^[4]。本研究には、写実主義の影響が強くみられる頃の腐蝕銅版画を、ホイッスラーの作例として提示した。

ドイツ表現派を代表する版画家、彫刻家であるケーテ・シュミット・コルヴィッツ（Kathe Schmidt Kollwitz, 1847–1945 年）の腐蝕銅版画は、ドローイングに近い版表現をしていた。力強い線と他の技法で構成される作品を、コルヴィッツの作例として提示した。

モランディの表現と 2 人の作家の表現を比較した結果、平面性と奥行きを再現するモランディの線が彼特有のものであることを強調した。それと同時に、2 人の作例に、作家の意図に応じた版表現がみられ、主題や版表現に影響された線表現があることを確認した。

第三章 筆者の制作と線描

筆者は、線でモチーフを写実的に描写するために、様々な作家の線表現を用いた作品を自身の表現に取り込み、制作に応用し

てきた。この試みは、2021 年 5 月を出発点として、現在の作品に至るまで続いている。そのような経験より、腐蝕銅版画における線表現の性質は、システムティックな規律のある作品になる性質と、即時的で感覚的なドローイングのような作品になる性質を含んでいると考察した。

終章

筆者は、描画における線は、大まかに表現と基礎の 2 つの要素に分解できると結論づけた。表現とは、線の多機能性や即興性という性質であり、基礎とは、写実性や再現性という性質である。モランディは、平行線を菱形の隙間が形成されるように交差させ、絵画的な腐蝕銅版画を線のみで表現した。この平行線と菱形の隙間は、古典的な銅版画の線描の技術と合致するところがあり、基礎の要素を含むといえる。しかしながら、形態のモデリングするような平行線は用いずに、線は曲がることなく均一な調子を表し、モランディの意図に応じた、表現の要素を含むといえる。

腐蝕銅版画における線表現は、現代までに開発された様々な腐蝕の技法と併用することで、腐蝕銅版画特有のイメージを表現することができる。筆者の制作において、腐蝕の技法が表現の要素の一部である。腐蝕の技法により融解したイメージを再構成するために、描画における線の基礎の要素を用いる。

本研究は、凹版画の線表現にのみ着目した。しかしながら、腐蝕銅版画には多種多様な技法が存在し、画面の中でそれぞれが重層的に共存できる。今後の課題として、腐蝕銅版画における多数の腐蝕法を併用した版表現に、線を用いる意義や効果について更なる探求が必要であると考えている。

注一覧

- [1] ミシェル・テラボン『世界技法シリーズ ビュラン（彫刻銅版画）』株式会社美術出版社発行 1976 年 46 頁参考
- [2] 同前 46 頁参考
- [3] アントニー・グリフィス『西洋版画の技法と歴史』中央公論美術出版 2013 年 25 頁参考
- [4] NHK/NHK プロモーション編『ホイッスラー展』NHK/NHK プロモーション発行 2014 年 77 頁参考



徒花
unseasonal bloom
180.0×360.0cm
岩絵具、水干絵具、銀箔、胡粉、墨、高知麻紙
2024 年 12 月 20 日

序章

桜というモチーフは、日本で昔から多くの画家たちによって作品に描かれてきた。それは桜自体が日本文化や日本人の精神性に影響力のあるモチーフであることが要因であると考える。本論文では日本文化において桜がどのように扱われてきたかを分析し、その文化的背景が、日本画で桜が多く描かれてきた意味や画家が桜を描く時の特別な意識に繋がっていると考える。そのため、安土桃山時代から現代までの日本画及び日本絵画の作例を挙げ、その表現方法や技法、作者の生きた時代背景などを総合的に関連させながら分析し、桜というモチーフがどのように変遷していったかを考察した。

第一章 日本文化における「桜」の扱い方及び、近世に描かれた作品についての考察

本章では、「花見」や「桜前線」といった日本語に見られる桜を象徴する日本文化を挙げながら、日本神話や伝承など日本文化の中で生まれた桜の意味を分析した。また西洋の絵画に描かれた花や、日本が絵画史的に最も影響を受けた中国文化との思想、表現の違いを、中国の画題「歳寒三友」を取り上げながら比較した。国風文化で日本独自の美意識が形成される中、桜が花の代表となった。それまで、春を象徴する花の代表であった梅と比較し、桜が花の代表となっていった背景や、大々的に桜が画題として取り上げられる様になった安土桃山時代の金碧画につながる歴史的変遷を考察した。

近世の日本絵画については、桜が描かれた障壁画の中で、長谷川派と狩野派の描き方の違いを比較し分析した。それぞれの描法は、形式的に似ている部分を持ちながら、桜というモチーフに対する意識が微妙に異なり、それが後世の桜の描き方に影響を与えていると結論付けた。

第二章 江戸琳派に描かれる「桜」

本章では、江戸琳派の絵師が描いた桜の屏風作品とともに、掛軸に描かれた桜

を考察する。いずれも床の間、生活空間を装飾する調度品としての側面を持つ作品形態であり、日常生活を飾る絵画としてどのような様式で桜が描かれたかを考察する。

参考作品では鈴木其一作《桜・楓図屏風》、酒井抱一作《桜図屏風》を中心に桜を描く構図、描法について考察した。《桜・楓図屏風》では、構図の妙を他の屏風作品や陶器の絵付けを例に比較しながら考察した。酒井抱一作《桜図屏風》は、桜にフォーカスを当てた作品であり、桜のみを描くことで精神性を描き出そうとしたと考える。抱一は梅を主題とした《紅白梅図屏風》も制作しており《桜図屏風》と比較しながらその描き方を考察した。琳派の絵師によって描かれた屏風絵と掛軸における桜の描き方を比較し、大画面で描かれる樹木としての桜と小さい画面で描かれる花としての桜の、その違いを比較した。

第三章 近代日本画家の描く「桜」

本章では、近代の日本画家によって描かれた作品を参考にしながら、桜を使った絵画作品における演出について述べた。桜を図としての側面だけでなく、空気感や抒情性を表現する絵画空間の演出として桜が描き込まれる作品も制作された。

参考作品では、木島櫻谷作《柳桜図》《駅路の春》《遅日》、川合玉堂作《行く春》、奥村土牛作《醍醐》《吉野》を中心に西洋画の影響や、日本画の描法が近代化したことによって桜の描き方がどのように変化したかを考察した。桜を描く際に、心情を描くため繊細に描写することで、花としてシンボリックに描かれるのではなく、風景に溶け込んだ自然な表現に繋がる。つまり、描く時の作者の意識が画面の印象に影響していると考える。

第四章 現代日本画で描かれる「桜」

近世から近代まで桜の表現方法は多様に変化してきた。現代になるとさらに桜の描き方は多様化し、日本画材の工夫や

個人の内面描写、スナップ写真のような日常を切り取った作品などがグローバル化した現代の美術表現の中で観念的な桜の描写だけではなくなっていると感じた。

夜桜の作品を多く残した加山又造の作品について考察し作者の心情が画面にどのように表出しているかを整理するとともに、郷さくら美術館の企画展での作者の取材を参考に、現代における桜のモチーフとしての位置や描かれる意味を考察する。

終章

考察を行う中で、時代によって作品の注文主や鑑賞者、作品形態などの鑑賞方法が変化し、それにより桜の技法的表現や意味づけが多様化したことが解った。かつては、季節や国家の象徴という意味が強く、桜を描くパフォーマンスで制作された作品もいくつかあった。現代では、そういった象徴的な意味も残しつつ、個人の内面表現や日常に溶け込んだ桜の表現など個々の作家で桜に与える意味が異なるという多様化した表現がされるようになったと帰結した。桜の参考作品を分析していく中で、表現が多様化した要因の一つにモチーフの魅力を多く持っていることが関係していると考えた。桜の花や幹の造形美、「花見」といった文化的行事、宗教画におけるメタファー等、多岐にわたる要素が、桜が描き続けられてきた理由であり、日本人の精神性の中で桜というモチーフが大きな意味を持っていると結論付けた。



一段落
settle down
343.8×227.3cm
岩絵具、色鉛筆、水干絵具、水彩絵具、胡粉、墨、高知麻紙
2024 年

序章

筆者は現在、自身の日本画制作において水彩絵具を取り入れる試みを続けている。このような表現方法を取ろうと考えたきっかけは、水彩絵具特有の滲みやぼかしの表現に強く魅力を感じ、日本画の制作に取り入れることで自分なりの新しい絵画表現が可能ではないかと考えたためである。初めて水彩絵具を日本画制作に取り入れた際には、水彩絵具の持つ美しい透明感に改めて感動し、想像していたよりも遥かに自身の求める色彩表現に適しているのではないかと感じた。筆者にとって水彩絵具の存在は、自身の制作を一步前進させ、表現の幅を広げる突破口になった。

そして現在、この先も水彩絵具を併用した日本画制作を続けていきたいと考える中で、改めて絵具自体の持つ性質や特徴に目を向け、併用における効果や表現技法についての研究を行いたいと考えるに至った。

本研究報告書では、日本画制作において水彩絵具を併用した絵画表現についての一考察を行った。

第一章 成分から見る画材の比較

現在私たちが当たり前で使用している金属チューブ入りの絵具は、かつて顔料と固着剤を練って作られていた絵具が、長い歴史を経て便利に変化を遂げた姿のひとつに過ぎない。絵具を手軽に使える今の時代だからこそ、絵具を科学的に認識しておくことは絵を描くにあたり重要なことではないかと考えた。第一章では、絵具自体を構成する成分に着目し、水彩画、日本画で使用される絵具の性質について科学的な視点から捉えた。

第一節では、絵具を顔料、固着剤、補助成分の三つの成分に分解して捉え、それぞれの役割や性質について論じた。

第二節では、絵具を使用する上で重要な役割を担う存在である画溶液について、水彩画、日本画で使用されるものに着目して調査を行った。

第三節では、前節を踏まえ、顔料粒子

の大きさや性質の面から、水彩画と日本画で使用される絵具の比較を行った。

第二章 水彩画と日本画の描き方

第二章では、主に水彩画と日本画の描き方の面に着目し、絵具の併用を考える上での足がかりとなるような考察を行った。

第一節では、絵を描く際の筆の使い方から、絵具の塗り重ね方、修正の方法、画面の変色や退色についてなど、様々な面から水彩画と日本画の比較を行った。特に絵具の塗り重ね方においては重色塗りに着目し、実際に絵具別の色面を作成することでその視覚的特徴について考察した。使用する絵具により異なる色面の特徴を理解し、モチーフによって塗り方を使い分けていくことが重要だと結論付けた。

第二節では、水彩絵具特有の透明感について、視覚的な印象と、絵具自体の性質の二つの面から考察を行った。水彩絵具を使用する際には、透明・不透明という言葉だけにとらわれず、その視覚的効果を理解し、描くモチーフに適した表現で描くことを大切にすべきだと結論付けた。

第三章 日本画における水彩絵具の併用

第三章では、第一章、第二章を踏まえ、日本画制作に水彩絵具を併用することで考えられる効果について、自身の制作における経験を交えながら論じた。

まず、実際に異なる種類の絵具同士を重ね合わせた色面を作成し、画面上での粒子の状態や見え方の印象などについて比較を行った。加えて、筆者が実際に水彩絵具の併用を行った日本画作品を挙げ、併用によって生まれる効果について考察した。

日本画制作の中で水彩絵具の併用を行うことで、「複雑な色面の作成」や「色調の調整のしやすさ」に繋がること、作品に特徴的な「滲み表現」を付与可能であることを大きな効果として位置付けた。加えて、水彩絵具の持つ透明性や淡

い色づきの特徴が、制作の中でより思い切った描写を可能にすると筆者自身が感じていることから、「画面に対する積極的なやり取りの促進」といった効果も考えられると結論付けた。

終章

本研究報告書では、日本画絵具と水彩絵具の併用表現について、主に絵具そのものの性質や特徴に着目して考察を行った。実際に日本画制作に水彩絵具を取り入れる上で大きなポイントとなるのは、顔料粒子の大きさの差による表現の広がりにあるのではないかと考える。

顔料粒子の大きさの差によって、岩絵具や水干絵具を塗った色面と、水彩絵具を塗った色面の表情には差異が生まれる。それらを掛け合わせることで一つの大きな色面を構成していくと考えると、絵具を単独で用いる場合と比較してはるかに多くの色面表現が可能となる。それだけではなく、水彩画、日本画それぞれの独自の技法と掛け合わせることでも新たな表情の画面を生み出すことが可能である。併用を行うことにより、無数の絵画表現の可能性が見出せるのではないだろうか。

今後の展望としては、画材の研究を継続しながら、水彩画、日本画における歴史的な面に着目した研究も行っていきたいと考えている。それぞれの絵画がどのような歴史的背景の中で描かれてきたのかについて、特に日本に水彩画が伝わった後の時代の調査を行うことで、水彩画と日本画の歴史的な繋がりについての考察を行いたい。

本研究報告書の執筆を進める中で、これまで感覚的に行ってきた表現に対して物理的な確証が生まれていき、より自身の行いたい表現が明確に認識できるようになったと感じる。今後も日本画制作に水彩絵具を取り入れる試みを続けながら、筆者自身の新たな色彩表現を開拓していきたい。



ゆくえ
Yukue
134.5×227.3cm
墨、胡粉、木炭、高知麻紙
2024 年

序章

筆者は、これまで枯れた植物や廃車のある空間などといった寂れた対象を主題として日本画制作を行ってきた。経年によって生じる独特の佇まいや、その表層に現れる傷や汚れといったダメージの現象は、偶然にもそのものの魅力となって存在している。日本美術を例に挙げても、絵巻や障壁画に見られる剥落やひび割れ、欠損、褪色など、意図せずに自然と生じた経年現象に存在感を感じる時がある。このように経年変化とは、作品に生じた劣化とも言えるが、必ずしも作品の魅力を損なうだけの現象ではないと考える。

以上を動機とし、本論文では、経年変化がもたらす魅力について考察する。日本人の特有の美意識観を示す言葉である「もののあわれ」や「わびさび」などを取り上げ、それらがもつ精神的側面に着目し、経年との結びつきについて考察する。また、日本画制作における経年を目的とした画面表現のあり方について、その色彩や手法について考察する。

第一章 経年と美意識

第一節では、経年した対象の表層に現れるダメージの現象ついて、筆者が実際に目にした身近なコンクリートの侵食や樹齢の長い木の様など、フィールドワークによって収集した対象を題材として取り上げ、その経年の魅力について考察する。

第二節では、日本人の特有の美意識を示す言葉である「もののあわれ」と経年の美意識との関わりについて述べる。「もののあわれ」とは、人生の機敏や四季による自然の移ろいによって生じる、優美で繊細なしみじみとした情緒を意味する。この美意識には、時間の移ろいへの意識が主軸としてあると考えられる。それに伴う感傷や無常への意識が、日本絵画における主題や手法に影響を与えていると考察する。

第三節では、茶の湯に由来のある「わびさび」の精神性における経年の美意識

との関わりについて述べる。「わびさび」では、豪華絢爛な時代に逆行するような素朴な落ち着いた嗜好を見ることができると。この様式美や色相にある枯淡の表現に目を向けて、その精神性について経年との関連性を考察する。

第二章 経年と画面表現

第一節では、経年表現を目的とした画面表現における色彩のあり方について考察した。褐色は、経年表現において有効であると筆者は考える。平安時代の密教美術の仏画や、鎌倉時代の神道美術の絹本作品では、褐色地が頻繁に用いられる。また、文化財の保存修復では「古色付け」といった、経年変化による古びた風合いを再現する行程がある。褐色がもたらす感傷や空間への影響について考察する。

第二節では、筆者が経年を巧みに表現していると考える酒井抱一（1761–1828）の「夏秋草図屏風」を取り上げ、その画面表現について述べる。夏秋草図屏風では、夏から秋へ移ろいゆく季節の表情を見ることができる。そして特に、その背景の銀箔地に着目し、渋く落ち着きを持った輝きが、作品に対し経年感をもたらす余情的な空間を表現していると推察する。

第三節では、経年表現を目的とした金属箔による表現について述べる。筆者は、夏秋草図屏風の銀箔地の表現から関心を高め、金属箔を用いて経年を表現できないかと試行した。金属に見られる腐食反応は、経年によるダメージを直接的に表現できると考える。金属材料が及ぼす経年表現への影響について考察する。

第三章 自作作品について

第一節では、筆者が日本画制作の過程として重要視している素描のプロセスに着目した。日本における四季や風土によって養われる美意識が日本の主題と結びつき、その精神性を素描という行為が保っていると考察する。

第二節では、自作作品について取り上げ、画面表現について述べる。経年とい

う主題における筆者の内面との結びつきと、用いた手法について触れる。選択した題材の移り変わりや、色彩の変化について述べる。画面表現では、絵肌に着目し経年の風合いを、岩絵具を洗ったり削ったりとダメージを与えることによって表現しようと試行してきた。そういった自作品のあり方について考察し、経年表現のあり方を模索する。

第三節では、修了制作《ゆくえ》における制作意図と今後の展望について述べる。本作は、これまでの自作作品とは異なる手法を用いて制作した。素描によって培った線描への美意識に改めて目を向け、より無垢な画面の在り方を模索している。画面に展開した人物の構成によって経年への美意識や、転じて移りゆく自身のことを表現した。線の仕事は、これまで絵具を厚く塗ることによって見えなくなってしまうていたものである。絵肌や色彩から離れたアプローチを試みることで、経年表現についてより精神的な画面に発展させたいと考えた。人物の重なり合う輪郭や動作を丹念に描くことで、素朴な実感や心情の動きを表現している。こうした人物を題材とした経年表現のあり方や、線描表現について思考する。

終章

第一章から第三章を通して述べた内容をもとに、経年変化がもたらす美意識には感傷性が主軸として存在していると結論づけた。四季を生きる日本人は、自ずと移ろいゆくものに目を向け、感情移入をしている。この時間の経過に対して感情移入する姿勢に、経年の感傷性があると考察した。

筆者における画面表現のあり方や用いた手法もまた移り変わるものである。今回の研究で得られた経年表現への考察を通して、自身の表現の無意識に対し意識を向けることとなった。こうした自覚を今後の新たな表現への発展へつなげたい。



皆苦ノ祈り
Prayer from suffering
361.0×223.2cm
岩絵具、銅泥、準金泥、鉛筆、墨、胡粉、高知麻紙
2024 年

序章

本研究は、日本画の定義や中核となる働きを探り、その手立てとして支持体と絵画表現に着目して論考を試みた。日本画史の概観を辿りながら、支持体や表現の変化を研究すると共に、既成概念に囚われず、表現思想とそれに対応した表現方法を模索している 21 世紀の現代日本絵画を取り挙げて論じた。そして表現の拡張性を模索することで、筆者の不定形支持体と燃焼による表現について述べ、日本画表現の新たな視点と可能性の展開を行った。

また古田亮（1964-）の著書『日本画とは何だったのか―近代日本画史論』で日本画は「クレオール絵画」であるとの考察を授用し、日本絵画の源流とされる平安時代の大和絵や唐絵から取り挙げ、戦後までを近代、それ以降を現代とする捉え方で時代区分を行いながら、その表現の変遷を辿った。

第一章 近代以前の日本画の歴史と作品形式について

本章では、日本画のクレオール化における影響として、中国大陸の水墨画を潮流とした大和絵や唐絵の主題と表現について述べながら、類似性と相違性について示した。また狩野派や琳派のそれぞれの特徴や装飾性の相違点、大和絵の系譜による特質性について述べるとともに、屏風や襖絵といった支持体形式と表現の関連性についての考察を行い、近代日本画への兆候について示した。

第二章 近代以降の日本画の歴史と表現について

本章では、近代以降にアーネスト・フランシスコ・フェノロサ（Ernest Francisco Fenollosa, 1853-1908）と岡倉天心（1863-1913）らが実践した日本絵画の改良について考察した。

日本絵画の改良とは、線や明暗、色彩など西洋の表現を取り入れた試みであり、描画面である支持体の巨大化や表装から額装への変化に加え、画面を成立させるために日本画顔料の粒子の粗大化がみられた。

これまでにない堅牢な画面表現など、絵具や表現にも変容をもたらすこととなった。

また日本絵画の改良を実践した横山大観（1868-1958）らを中心とした朦朧体による表現は、「描く（drawing）」表現から「塗る（painting）」表現への変化を示唆するものであった。

そのような日本絵画の改良を経てからの戦後の表現や制作姿勢の変化について考察した。また高山辰雄（1912-2007）を取り上げ、戦後の日本画表現や思想性について論じた。

第三章 不定形支持体の優位性と日本画

本章では、フランク・ステラ（Frank Stella, 1936-2024）のシェイプト・キャンバスを用いた「不整多角形シリーズ」に対する、美術批評家のマイケル・フリード（Michael Fried, 1939-）が提唱する支持体の優位性と演劇性について検討し、不定形支持体がもたらす空間への作用を考察した。そして生活調度品としての歴史が長い屏風や襖絵などの支持体形式との関連性を示した。

また表現による支持体の拡張性について考察することで、日本絵画の改良における「描く」表現から「塗る」表現によってもたらされる空間作用との関連性を指摘した。

第四章 21 世紀における現代日本絵画の作品形態と表現

本章では、第一章から第三章までの日本画史やそれに伴った表現の変遷、不定形支持体の優位性や拡張性を基に、現代における日本画ないし日本絵画の特異な作品形態とその表現について示した。

例として、岡村桂三郎（1958-）の巨大屏風を空間全体に配置することで創り出される洞窟的空間や、塩を作品素材として扱う山本基（1966-）の素材の変異性とインスタレーションによる作品の一過性、三瀬夏之介（1973-）の紙継ぎによる不定形支持体の形態と主題について、それぞれの表現について考察することで、支持体と表現の関連性と必然性を論じた。

また学校法人東北芸術工科大学で行っている三瀬と鴻崎正武（1972-）、その学生たちによる共同プロジェクト「東北画は可能か？」では、多中心的な日本を捉えようとする姿勢から、東北について知ろうといった単一眼的な取り組みではなく、果たして「日本画」は成立しうるのかといった問題を投げかけている。このように、共同制作によって提議できる問題の深度や規模、そしてその地域に与える影響は、個人だけの活動では中々到達することができない表現であり、近代的な表現方法の 1 つであると言える。

第五章 筆者の制作における支持体研究と表現

本章では、筆者の作品や制作における不定形支持体の優位性や拡張性、糸による紙継ぎとその思想性について論じた。また燃焼させる行為とその効果に加え、表装からの視点による八角形の額装について述べることで、燃焼と額装による表現の可能性を論じた。

終章

本研究を通して、中国大陸美術との関わりが根強くあった平安時代の大和絵から、フェノロサや天心を中心とした日本絵画の改良による近代日本画のクレオール化について理解を深めることができた。しかしそれと同時に、現代の日本画を「日本画材」の使用を問うことで分野を区別する社会の認識や、「日本画」に含まれる「日本」という固有の要素に関する矛盾を示すこととなった。このように日本絵画の改良による表現の変化が「変位」だとしたら、上記のような矛盾はある種、日本画が現代絵画への移り変わったことを示す「転位」であると考えられる。

また社会的な変化が起こる度に、作品形態や思想、表現手法が問い直されており、このような変化を基に、日本画表現の拡張性即ちその発展性を今後も示していく必要がある。そのためには支持体と表現の関連性を踏まえて制作することで、その可能性を見出せるのではないかと考えられる。



雨情
Rainy Scene
181.8×227.3cm
岩絵具、水干絵具、胡粉、雲肌麻紙
2024 年 6 月 5 日

序章

「美人画」は、日本画の普遍的な画題として長期的に親しまれている。その特徴として、内面的、外見的な女性の美を主題としており、外見的な美しさには特に衣装美が色濃く反映されていることが挙げられる。また、描かれた女性像は特定の個人として描かれることが少ないといった特徴も挙げられる。

現代においても美人画は男女問わず多くの作家が制作しているが、昨今のジェンダー観やフェミニズムによる価値観の変化により、美人画の形態を汲みつつ、現代の価値観を取り入れた女性像であると考えられる。

本論文は、美人画の始まりと言われる「寛文美人図」以前の美人画や女性像からの作品も取り上げ、時代ごとの美人画の理想を考察した上で、現代の美人画の特徴や、派生した美男画についても考察していく。

第一章 寛文美人図を中心とした美人画の変遷

第一節は、奈良時代から平安時代ごろの作品から、美人観の変容を考察していく。奈良時代には、唐文化の影響により豊満型美人像が日本でも用いられ、時代が降るにつれてその風潮が強まっていく。しかし、平安期に入ると、日本固有の美人観によって描かれるようになり、引目鉤鼻や下膨れの丸顔といった特徴が現れる。

この面貌表現は貴族階級の人物の顔立ちとして典型的に描かれている。引目鉤鼻はその後の時代にも引き継がれるが、より写実性を持って現実的な美人像となっていく。

第二節は、室町時代末期から江戸時代初期にかけて描かれた「近世初期風俗画」から「寛文美人図」に至るまでを取り上げている。庶民の生活にも焦点が当てられる用になり、当時の風俗の様子が描かれる。時代が降るにつれて、町全体を俯瞰した構図から部分的な場面が切り取られるようになり、特に女性が働く姿がク

ローズアップされている。「寛文美人図」と呼ばれる作品群の女性は、遊女や踊子といった享楽的な風俗の女性であり、個人の区別や感情表現は見られない。

第三節は、江戸文化と上方文化における美人画の発展を考察していく。江戸文化では浮世絵の画題として美人画が用いられている。浮世絵の美人画では、その顔つきや体型に作家の独自性が反映されるようになる。また、僅かながら個別性を描き分ける様子もある。上方文化では、主に円山派によって、写実性が追求されるとともに、古典に基づく気品さの表現が取り入れられた美人画が発展していく。

第二章 明治期の美人画ブームによる美人画の変遷

第一節は、浮世絵の衰退していく中で美人画の変遷を考察していく。浮世絵という形態は取らなくなったものの、大胆な構図や奇抜な発想、色彩感覚からは浮世絵の系譜を引き継いでいる。しかし、面貌表現には写実性が取り入れられていき、浮世絵美人の表現から脱している。また、京都画壇では浮世絵の衰退の影響は見られず、円山派によって形作られた美人画の精神が連続的に受け継がれている。

第二節では、第9回文展の美人画室で活躍した作家の作品群を取り上げて、この時期に美人画のテーマとして求められた内面性について考察していく。第9回文展では美人画室が一般大衆に人気となる一方で、評論家からは批判を受けることとなった。文展という公的な場において頹廢的な女性像という画風が不適切と評価されたためである。この評価を受け、第十回文展以降の作品では頹廢的な美人画は見られなくなり、唐美人図の割合が増している。以降、美人画に「官能的」、「妖艶」といった要素を廃し、その女性の内面性に基づく「気品」が求められるようになった。また、美人画室に展示されなかったが、女性を画題とした作品もあった。上村松園や鏑木清方は、女性の情念を描くことで、新たな女性像、美人画の主題を創出している。大正期の大阪で活

躍した作家は、生々しいほどに肉付きがよい女性像やハンディキャップとなり得る特徴を持つ女性像を描き、従来の美人画の枠を超えた、ありのままの女性の姿や強く生きようとする精神の強さを表現している。

第三章 現代美人画による美人画の変化

第一節は、現代の女性像についての考察を行った。現代作家はアニメや漫画などのサブカルチャーが身近に溢れていることで、女性像を描くことが幼い頃から定着しており、その面貌表現にも大きな影響を与えている。特に瞳は実際より大きく描かれ、細密に表現されている。着物を纏った女性も数多く見られる一方、奇抜な服装や髪型の女性像も描かれている。無防備で自然な女性の姿形的美しさといった従来の美人画の観念だけでなく、女性性を意図せず奇抜さといった実物から遠ざかるような幻想的な演出が加わり、美人画の美しさの基準が多種多様となっている。

第二節は、美男画についての考察を行った。女性像と同じように男性像も数多く描かれてきたが、特定の人物として描かれるといった違いがある。しかし、少年像においては、美人画と同じ性質を持って描かれている。現代における美男画は女性目線で描かれており、個性の誇張表現や鑑賞者と目線が合うように描かれているといった特徴が見られる。

終章

今後の美人画は描かれた対象の個性や性別を超えた美しさが重要視されることで、理想化や女性性が薄まっていくことで発展を見せるのではないかと考えられる。これからの美人画の発展に注目しつつ、自分の制作に活かしていきたい。また、美男子画においては異性から見た理想像に留まっており、誇張表現や空想での男性像である。美人画のように男性目線からの理想化された男性像が求められ、どのように発展をしていくのか注目していきたい。



満願
Fulfillment of a vow
H.182×W.150×D.160cm
石膏
2024 年

序

「画竜点睛」とは、素晴らしい竜の画に睛を入れたら本物になって飛び去ったという故事成語である。塑造でも「眼」は終盤の仕上げで造形されることが多く、作品の完成度に大きく関わってくる。彫刻の眼の表現は多様であり、一人の作家でも造形ごとに使い分けている。しかし、近代彫刻では、彫刻家の造形観による全体の調和を重んじた表現が多く、個々の眼の造形について詳細に分類して述べられることは少ない。また、「開眼」には悟りを開くこと、芸事に通ずることという意味があり、開眼することはそれまでの自分との決別であり、新しい生を歩むことと解釈できる。同様に、作品が制作過程を経て仕上がったときに「開眼」という意図を内包させることができると筆者は考えた。日本近代彫刻の眼の造形を大まかに分類し造形ごとの印象をまとめ、「開眼」をキーワードに作品制作を行う。

第Ⅰ章 眼の定義と造形手法

本研究では、一般的に複数の意味合いをもつ言葉について、単語ごとの意味が重複し混乱することを避けるために以下のように意味の範囲を定義した。「眼の造形」とは、目を開いたときに臉に覆われていない眼球の白目と瞳部分の造形を指し、眼は目を開いたときに臉に覆われていない眼球の白目と瞳部分を指している。目は、顔面のパーツとしての視覚器官を指すときに目と表記する。彫刻で眼を造形する際は、大まかに3通りの手法がある。1つ目は大まかな量を付けた後、徐々に細部を造りこむやり方である。彫刻、彫塑において一般的である。2つ目は骨、筋肉、眼球、皮膚と人体の構造通りに造形していく手法である。3つ目は臉の内側をくりぬき別の構造体をはめ込むやり方である。

第Ⅱ章 近代彫刻における眼の表現の分類

近代彫刻は、日本の仏像彫刻と西洋の塑造の技法の流入により変容していく。1876年に工部美術学校にヴィンチェンツォ・ラグーザが招かれ、19世紀西洋のアカデミックな写実主義彫刻が日本に持ち込まれた。

日本の彫刻は、西洋彫刻の造形観を模倣するようになり、粘土造形と日本の仏像彫刻の技法を組み合わせながら発展していった。

佐藤忠良は西洋彫刻の影響を受けながらも《群馬の人》(1952年)で日本らしい彫刻表現を開拓し、高い評価を得た。《群馬の人》は、市井の生活者の素朴な美しさに焦点を当て、独自の造形観によって“日本人”を表現し得た日本の彫刻として、近代日本彫刻史において記念すべき作品であった。この作品の眼の造形は眼球のアーチが深く彫り込まれ、厚い臉の下にある眼が表現されている。また、ブロンズ自体の色合いによって凹凸に見えるかのような視覚的効果がある。初期の作品は戦禍によって失われたものが多いが、《母の顔》(1942年)は眼球に光が入る造形になっており、眼球の丸みと角膜が写実的に表現されている。モデルの顔が違うため単純な比較をすることはできないが、《母の顔》から《群馬の人》にかけての作品では、眼球をくり抜く表現や瞳の克明な線彫りなどがみられるようになる。眼の造形の変遷は佐藤独自の様式の作品が確立していったという道標のひとつとして迎えることができる。このように、近代の彫刻家は作品によって眼の抽象化や強調を行っている。

第Ⅲ章 研究報告1；胸像《依》を用いた眼の表現の比較

眼の造形はおおむね8つに分けられる。臉と眼球が一体となった造形の【量塊】、眼球表現はあるが瞳の表現がない【白目フラット】、埴輪などにみられる眼球がない【くり抜き】、眼窩や臉に対して眼球を深く彫り込んであり、臉が厚く、眼が暗くなっている【彫り込み】、白目部分が瞳と比較して暗く見える【白目彫り込み】、角膜のアーチに忠実な【瞳盛り上げ】、瞳部分を彫り下げて陰影をつけている造形の【瞳彫り込み】、玉眼などの【異素材】である。今回は、塑造での比較を重視し、異素材での表現は行っていない。眼の部分の造形の違いだけが分かるようにすると、眼は作品にどのような印象の違いを与えるのか胸像《依》を用いて比較した。

第Ⅳ章 研究報告2；自身の制作について

第Ⅰ章から第Ⅲ章にかけて、作品と眼の造形の関係を探ってきた。第Ⅳ章は、修了制作《満願》を通した研究報告とした。作品ごとに変容する眼の造形、眼が造形されることによって意味が生じる「開眼」、開眼することで新しい人生を踏み出す人物の3要素を踏まえ、貴族の女性が重く豪華な衣を脱ぎ、髪を切り、俗世から離れることを羽化に見立てて「サナギから蝶になるように」というテーマに準じた表現と制作過程について述べた。制作の際、眼の造形は作品全体の印象に合致するものとして瞳盛り上げにした。平安時代の絵巻物において、高貴な身分の人物は引き目鉤鼻の様式美で描かれており、その雰囲気や踏襲しつつ石膏素材と大らかな造形に合う眼の表現として選択した。また、粘土原型が石膏に覆われ、素材を変えて割り出されたとき、粘土がなくなる喪失感と素材が新しくなる達成感があり、開眼する感覚の一端を感じられる。しかし、モチーフの選定や構成にはまだ改善と発展の余地がある。

結

本論では、眼の造形表現について比較分類し、近代彫刻においては作品に合わせて造形が変化し多彩な展開を遂げたことを述べた。また、眼の造形は作品全体の印象に影響するため、個々の像に合わせて強調や融和するように造形されてきた。全体の構成や造形観を重視したといわれている近代彫刻においても、眼の造形は作家の造形意図が反映された部分となっていることが推察される。しかし、作品の全体観に合わせた造形として眼の造形が多様となった点については論じたが、「それぞれの作家が眼の造形をどこまで意図し、どのような意味をもたせているのか」ということについて詳細に考察するには更なる調査が必要である。造形表現においては、特別な目的で顔に十分な意味をもたせるとき以外は、眼の造形は全体の一部である。神は細部に宿るというように、眼の造形にも造形観が如実に表れていると考えられる。



「風立つ日」
“In the wind”
H.180×W.53×D.60cm
漆・麻布・砥の粉
2024 年

はじめに

仏像彫刻は祈りなくしては生まれ得ず、また祈りなくしては今日まで伝え得なかったものである。本研究では、現存する仏像彫刻を通して、古の人々がいかにこの地に仏像彫刻をもたらしたのか、人々の祈りの様相が歴史の中でいかに変遷してきたのか、そして仏像とは現代に生きる私たちにとっていかなる存在なのかを探る。

方法としては、筑波山域に遺る仏像彫刻を実見調査および文献調査し、その変遷と造形的特徴を明らかにする。特に平安時代の仏像彫刻については、像容だけでなく、そこに込められた仏師の祈りの様相を、造立背景とともに考察する。また本研究から得た知見を生かし、天平時代の脱活乾漆技法を用いて、自身の祈りを形にする試みを行う。

第 1 章 筑波山域の特殊性と仏教普及の概要

本章では、まず筑波山域の特殊性を、地質や山岳信仰、万葉集に詠まれた筑波山から考察した。双峰を持ち多くの巨石が存在する筑波山は、縄文時代には麓まで霞ヶ浦（内海）が広がり、古来より祖霊の宿る山、実りの山として信奉された。人々が集い豊作祈願の「歌がいい」も行われ、万葉集にも山を詠んだ歌として日本一多い二十五首が詠まれた。

次にこの地への仏教普及の概要を、国策や布教僧、外護者等を中心に調査した。大型古墳の集中する場所に郡衙（役所）が設けられ、その近くに郡寺が建立されたと考えられる。現在の平沢官衙遺跡は「常陸の国」筑波郡の郡衙跡とされ、その近くの中台廃寺は平地寺院であったと推測される。同じ頃、修行僧による東国への仏教普及が進み、薬師や観音信仰が広がっていく。法相宗の僧徳一による筑波四面薬師の祀りや筑波山中禅寺の開基も伝わる。天台宗の僧行基や最仙開基と伝わる古寺も多く、空海の虚空蔵求聞持法に関連する仏像も遺る。これら古寺は低山中腹に位置し、山林寺院と考えられる。筑波官衙の終焉後、常陸平氏本流の多気氏が、東国内乱鎮圧

（蝦夷策）の命を受けこの地に定住し、天台宗を外護しつつ浄土信仰をも摂取した。鎌倉時代には、小田氏が鎌倉極楽寺を開いた僧忍性を外護し、笠間時朝はこの地の諸寺院に自らの銘を記した慶派、宋朝様の見られる諸仏を奉納した。親鸞は 20 年間笠間にて浄土真宗を布教し、禅宗をはじめとする多くの宗派の仏教普及が進んだ。江戸時代には幕府の鬼門を守る祈祷所として筑波山中禅寺が栄えたが、明治初期の廃仏棄釈で衰退する。三十三観音信仰が広まり、集落の中に石仏の地蔵や観音が祀られるようになるのも江戸時代からである。

第 2 章 実見調査から考察する筑波山域の仏像彫刻

本章は、筑波山域の仏像彫刻の変遷を明らかにするため、2021 ～ 2024 年にかけて実施した三十カ所余りの寺院の実見調査の記録とその考察である。調査対象は、文化財指定の仏像彫刻を中心に、路傍の仏像彫刻も含めた。対象地域は、筑波山を囲むつくば市、土浦市、石岡市、桜川市、筑西市、笠間市に加え、一部八千代町、阿見町、行方市も含む。調査では仏像彫刻の造形的特徴を法量、形状、構造などから捉え、文献調査や聞き取り調査も行った。本章では調査対象の通史的概要を述べたうえで、平安時代の仏像彫刻について詳述し考察する。他時代の仏像彫刻については資料として簡潔に記した。

実見調査した平安時代の仏像彫刻は、佛性寺如来形坐像、薬法寺観音菩薩立像、妙法寺傳阿弥陀如来坐像および同寺諸仏、真福寺木造虚空蔵菩薩坐像、光蔵院毘沙門堂天部形立像、西光院十一面観音菩薩立像、西蓮寺薬師如来坐像、常福寺薬師如来坐像、月山寺五大力菩薩である。

調査の結果、初期にはこの地に薬師信仰が存在し、量感豊かで衣文線の強い威相の霊威的表現と見られる一木造像がつくられたことが推察できた。また高僧が山中で修行し「生知」を得た後、里にて「学知」を布教したと考えられ、山林寺院と平地寺院が対をなして遺る様子も確認できた。一堂宇の山林寺院には、修行の守り本尊として多臂の像が祀られたが、腕を強調した量

感豊かで動きの少ない体軀の直線的表現が見られる。平地寺院は、如来に脇侍の菩薩、梵天帝釈天、四天王という奈良時代からの官寺の尊種を具えていたと考えられる。

やがて仏像の様相は変化し、肉髻が高く盛り上がり、奥行きのない体軀、薄い衣文線、繊細な指先を持つ童顔の如来像が造られていく。祈りの対象は現世の災いを追い払う薬師信仰から、来世を頼む阿弥陀信仰へと変わって行き、木は仏師一人でつくりあげる靈性を持ったものから、大勢の仏師が寄木でつくる素材へと変容していく。真福寺木造虚空蔵菩薩坐像からは、この変容の過程が見え、立木仏である西光院十一面観音菩薩立像からは霊木信仰と神仏習合がうかがえる。

さらに時代の求めに応じ、後補によって当初の役割が変わえられた仏像彫刻も確認できた。薬法寺観音菩薩立像は当初不空絹索観音として造られたが、後に延命観音として姿を変えられたと考えられる。

本調査を通じ、筑波山を中心とするこの地で、山岳信仰と仏教が結びつきながら広がっていったことが明らかになった。

第 3 章 脱活乾漆技法による修了制作

本章では、「死者と遺された人の悲しみに寄り添う形」をテーマに、脱活乾漆技法を用いた祈りの像の制作過程と考察を記す。筆者は仏像彫刻の普遍的な造形的特徴を「体軀の張り感とそれを引き立てる奥行きのある衣文表現」と捉え、それをふまえて制作を試みた。張り感は中心に向け指の腹を強く押し込むことで、衣文は膨らませたい脇を柔らかく押さえて造形することで表現可能なことも分かった。制作を通して、様々な材料と混合可能で仕上げ方法も多彩な漆を扱う難しさと、奥深い魅力を改めて実感することができた。

おわりに

筆者は自らの創作研究の実践を通して「祈りとは人間としての感性、感受性に立ち返ることであり、立ち返らせてくれる媒介が仏像彫刻なのではないか。」と考えた。本研究を通して、仏像彫刻が人々の祈りとともにあり続ける理由を探ることが出来た。



スケリグ
Skellig
H.170×W.150×D.70cm
樟
2024 年

はじめに

筆者は、渋谷区立松濤美術館で行われていた展示で舟越桂（1951–2024）の《戦争をみるスフィンクスⅡ》を目にし、人体と動物の要素が融合した架空のモチーフでありながらも、まるで本物のような存在感到衝撃を受けた。そのようなモチーフの作品を制作する上で自然に見せるためにどのような工夫がなされているのか興味を持ち、調査することにした。また、人体と動物の要素が融合した架空の生き物は神話や宗教において、畏怖・畏敬の存在や信仰の対象として表現されることが多いが、科学が発展した現代においてそのようなモチーフを扱い作品を制作する意義についても明らかにしたいと考えた。

第 1 章 アフリカの仮面の造形

アフリカの仮面は部族の儀式において重要な役割を担い、精霊の性格や何かの理念・概念を表すために、人間と動物の身体的特徴が組み合わせられたモチーフを使用し表現されていることも多い。

『アフリカ美術の主要な原理としてうかびあがるのは、「中庸」である。過剰を禁じるこの原理が他の全てを支配している。（中略）装飾的でありすぎても、単純でありすぎてもよろしくない、という具合である。』^{（註1）}

この「中庸」の原理が過剰に具象にも抽象にも偏らない独自のデフォルメされた形態感に繋がり、その結果、人体と動物の要素が自然に結びつき、素朴な統一感のある表現が生み出される。この独自のデフォルメが、架空のモチーフを自然に見せる工夫の一つであると考察した。

第 2 章 翼や翅を持つ彫刻

クリスチャン・ダニエル・ラウホ（Christian Daniel Rauch 1772–1857 ドイツ）の《勝利の女神》では体の捻りと布の動きに対して翼がバランスを取る役割を果たし、作品に軽やかさを与えている。ピエトロ・テネラニ（Pietro Tenerani 1789–1869 イタリア）の《心と愛》において「はね」は抱擁や腕を交差する内向きなポーズに対して外向きな広がりを生み、重厚な筋肉の表現ともバランスを

取る役割を果たしている。このように「はね」は複雑な人体の動きや重厚感のある表現を行う際に、バランスをとる効果がある。しかし、素材によっては「はね」と人体部分を別々で制作し継ぎ目を処理する必要があり、その際に不自然に見えないよう工夫が求められる。

第 3 章 興福寺《迦楼羅立像》

《迦楼羅立像》は興福寺を代表する仏像群《八部衆》のうちの一体で鳥頭人身の姿で表現された像である。表情は人間と鳥の特徴を融合させ表現されている。例えば鳥の特徴である肉垂が人間の髭のように頬に張り付いており、嘴の角度も人間の口角に合わせた造形がなされている。人の顔ではなく鳥の要素を持つ顔として表現することで、「一瞬の緊張」という場面をより印象強く表現することが可能になる。人間と動物の要素を融合した形態をとることで、人間ではありえないような強烈な表情でも鑑賞者が受け入れられるようなものになっていると考察した。

第 4 章 舟越桂 スフィンクスシリーズ

《戦争をみるスフィンクスⅡ》の実見調査を行った。《戦争をみるスフィンクスⅡ》は長い首、長い耳、独特な頭の形態、男性的な顔に女性的な上半身といった異形の形態を持つ彫刻である。しかしライオンを意識し造られた強烈な表情に惹きつけられることで、本来なら違和感を抱くはずの表情以外の要素への注目が後回しになり、その結果作品をどこか自然なものとして受け入れてしまうような《迦楼羅立像》同様の効果を感じ取った。また大理石を嵌め込まれた目や歯にツヤがありリアリティを感じられることや、材であるクスが人の肌に近い色をしていることも実際に存在するかのような作品の存在感につながっていると考察する。

第 5 章 シュテファン・バルケンホール

シュテファン・バルケンホール（Stephan Balkenhol 1957–ドイツ）はドイツ出身の彫刻家で、人体と動物の要素が合わさった木彫作品やブロンズ作品を数多く制作してい

る作家である。《タイガーマン》、《ライオンマン》、《エレファントマン》といった動物の頭と、黒ズボンに白シャツというシンプルな服装をまとった人体が合わさった作品が挙げられる。人体で最も感情が現れる「顔」を動物に置き換えることで、作品から感情を排除し、鑑賞者が自己を投影する余白を生み出す効果があると考察した。また、服装の白シャツについては動物の頭と人体をつなぐ部分の量感を隠す役割があると言える。

第 6 章 修了制作

本論文で得た知見を活かし、虎の頭、人の身体、翼を持つ架空のモチーフを、クスという材を用いてその存在感をなるべく確かなものにできるよう努めて制作した。人体部分ではおおらかさや温かみ、翼は希望が広がる様子、虎は逞しさをイメージし、人の精神性と共通するそれらのイメージを大切にパーツごとに形に落としこみ、組み合わせた際に破綻することなく調和するよう、全体のバランスについても調整しながら仕上げた。

まとめと今後の展望

人体と動物の要素を融合した彫刻表現を調査することで、実際には存在しないモチーフを扱う上での工夫や、そのような形態を持つことでどのような効果を得られるのかを見出すことができた。そのような彫刻はどれもユニークな魅力を持ち、今後も様々な作家によって造られていくであろう。修了制作で実際に人体と動物の要素を融合した彫刻についても制作を行い、総合して筆者が感じた人体と動物の要素を融合した彫刻表現を行う意義は、造形の自由度の高さであった。実際に存在するモチーフではないからこそ、挑戦的な表現も肯定的に捉えながら制作を進めていくことができるといえる。

（註 1）『アフリカ彫刻展 カルロ・モンズィーノ コレクション』1993 年 美術館連協協議会 / 読売新聞社 p.19

趙 素雅

明代における趙孟頫書法批判について
及び作品「臨 樓蘭殘紙」「臨 石山切伊勢集二種」「墨子 兼愛」

The Criticisms of Zhao Mengfu’s Calligraphy in Ming Dynasty
with “A Work Modeled on Paper Fragments from Loulan” “A Work Modeled on *Ishiyamagire, Iseshu*” “‘Universal Love’ by *the Mozi*”

書領域

1. 研究の動機と目的
 2. 研究の経緯
 3. 研究の成果と考察

4. 研究の意義と今後の課題
 5. 参考文献
 6. 謝辞

序
趙孟頫（1254–1322 年、字は子昂、号は松雪）は、南宋から元にかけての政治家・書画家であり、『松雪斎文集』（1339 年）などを著した。彼の絵画、書法及び印学思想は後世に深く影響を与え、書については復古主義的作風が評価される傾向にある。

趙孟頫書法に関する先行研究は、範囲が広く、視点も多様である。しかし管見では、今までの研究の中で、明代の趙孟頫の書法批判についてはまだ研究の余地があると思われる。

本研究では、明代における趙孟頫書法がどのように受け入れられ、どのように反応されたかを調査し、趙孟頫書法に対する明代書家の批判はどのような根源に基づき、どのような批判の観点を提起したかという問題を中心に据えたい。これを踏まえ、明代の書家から趙孟頫書法の批判に関する書論、題跋、尺牘などに注目し、批判した観点と理由の考察をしたい。これらを明らかにすることで、趙孟頫書法への客観的な評価を見出していきたい。

第一章 明代における趙孟頫書法への評価の整理
本章では、趙孟頫書法を称賛する書家と批判する書家とを整理し、趙孟頫書法を批判した書家を選定した。

本章は二節に分け、第一節では、明代の趙孟頫書法に関する書論、題跋、尺牘などをまとめ、趙孟頫書法を称賛する書家と批判する書家とを整理した。整理した結果、明代の書家たちの著録や題跋では、趙孟頫に対する評価について、三つの時期に分けて考えるのが妥当であると思われる。初期は洪武元年から宣徳の治世（1368–1435 年）であり、中期は正統の治世から隆慶の治世（1436–1527 年）であり、後期は万暦の治世から明末（1528–1644 年）である。その中で趙孟頫書法に対する評価の変容の時期は中期であることが見通された。

第二節では、前節に基づき、明代における趙孟頫書法を批判した書家を選定し、明代において趙孟頫書法を論及した書論と

題跋などをまとめた。その中で、趙孟頫書法を批判した書家は豊坊、徐渭、王世貞、莫是龍、項穆、孫鑣、董其昌、張丑、傅山の 9 人であることが明らかになった。

1. 研究の動機と目的
 2. 研究の経緯
 3. 研究の成果と考察

第二章 趙孟頫書法を批判した跋文の整理

本章では、前章で挙げた 9 名の書家の具体的な言説を取り上げ、趙孟頫書法を批判した内容は総計 61 点を確認した。主に「媚」「骨力」「俗」「意」に関する観点から趙孟頫を批判していることがわかり、明代における趙孟頫書法の評価が変化する理由を掘り下げた。

しかし、対照した結果、これらの書家は趙孟頫に対して同様の評価をしているものの、その評価の根拠や背景には差異が存在していることが見通された。

第三章 趙孟頫書法批判の観点

本章では、前章によってまとめた趙孟頫に関する書論や跋文などから得られた批判の観点を体系的に整理した。

はじめに、書論家が趙孟頫を批判する際の共通の観点と独自の観点をそれぞれに分け、共通観点の中でも差異がないか検討することとした。全体としていくつかの共通の批判が存在している。特に、多くの書家の評価において「骨力」の欠如と「媚」が指摘されている。しかし、時代の推移とともに、趙孟頫の書法に対する批判は、外面的な「骨力」の欠如や「媚」から内面的な「気節」へと拡張していった。初期の批判は表面的な「媚」に集中していたが、明代後期になると、書家たちは作品に精神的な力を備えているかという点に注目し始めた。このような批判は、彼らが書法芸術の内在的な精神を追求していたことを示していると考えられる。

その一方で、それぞれ異なる批判も存在している。それらは主に二つの方面を示していた。第一方面は「俗」に関する解釈である。王世貞、徐渭、董其昌、傅山の 4 人は、それぞれの評価基準の違いから、「俗」に対する理解には差異性がある。第二点は董其昌の独自観点について。董其昌の「離合」観に基づく批判は、他に例を見ない。

以上に述べた明代における趙孟頫書法の評価は、当時の思想の変遷に影響され、前期には主に称賛されていたものの、中期以降は復古思想や個性解放の潮流の中で批判が増え、後期には特に精神的側面や美意識を重視する姿勢が顕著となったと考えられる。

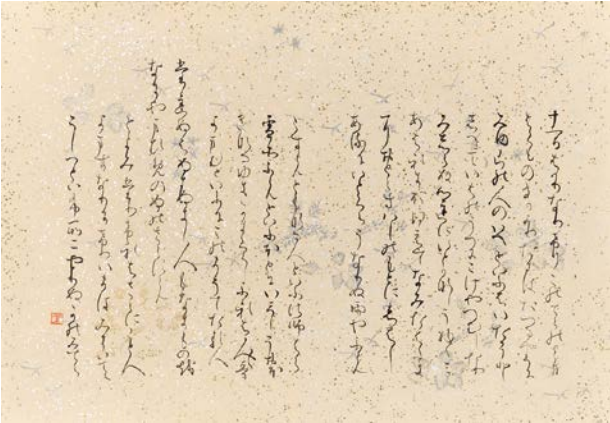
結

本稿では、明代の趙孟頫書法への批判を中心に、書家たちの具体的な論点と背景を分析した。第二章の 9 人の書論や跋文から批判内容を整理し、豊坊は「姿媚」を趙孟頫の欠点とし、王世貞は「俗」「媚」「意」の三点を批判、筆力の弱さと法度に縛られ自然な調和を欠くと指摘した。徐渭は「骨力」と「勻淨」、莫是龍は「平直」「俗書」を批判した。孫鑣は王世貞の批判を基に「学古の不足」「骨力」「勻穩」「天趣」の四点を挙げ、より激しく批判した。項穆は「妍媚」に偏り「骨氣」「気節」を欠くとし、董其昌は「因熟得俗」「妙合神離を得ない」など独自の批判を展開し、張丑は「習氣」の払拭不足を、傅山は「無骨」「俗」として力強さや精神性の欠如を指摘した。

その中で共通点として「媚」に対する批判があり、骨力の欠如や精神的な「意」が重要視された。一方、書家ごとに異なる視点があり、「俗」の解釈や董其昌の「離合」といった独自の理論が注目された。

これらの共通点と差異点を体系化し、その背景を考察した結果、明代初期から中期、そして後期へと、技法だけでなく精神的価値観への批評が加わった。その背景には、明代前期の程朱理学と台閣体の流行に加え、中期には王陽明心学や個性解放の風潮の興隆に伴う呉門書派の台頭があり、後期には批判が主流となった。この変遷を通じて、趙孟頫書法に対する評価基準や美学的価値観の変化を明らかにした。

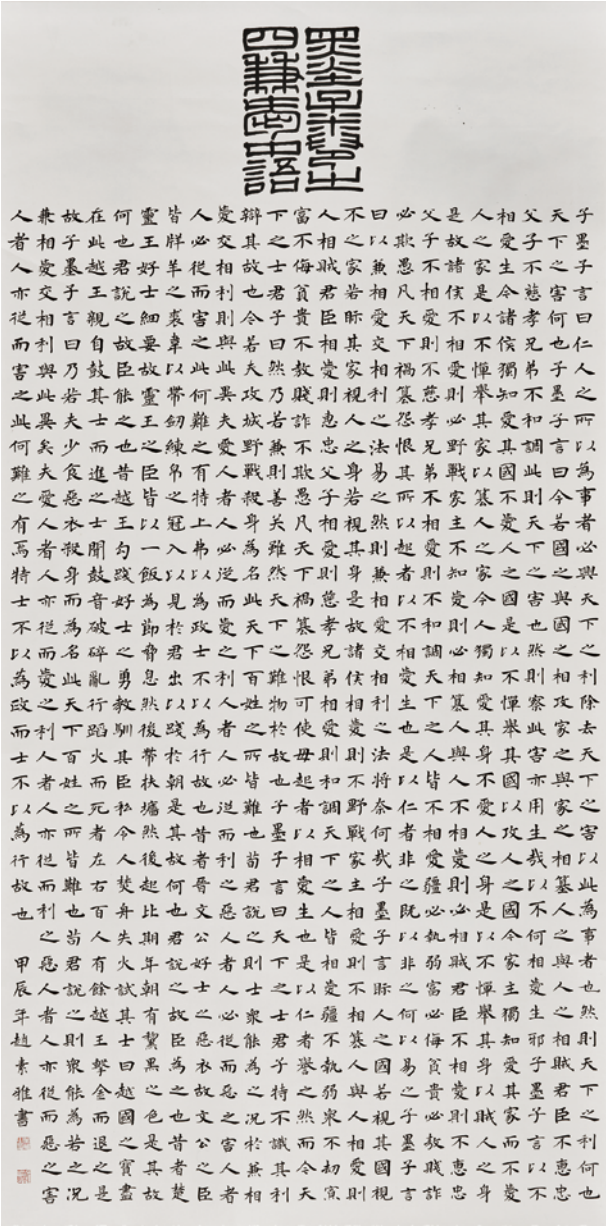
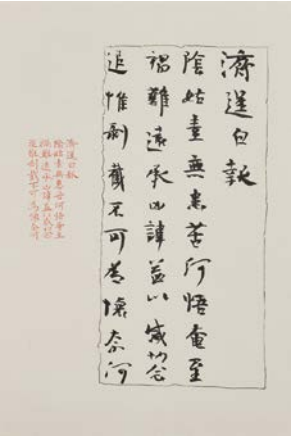
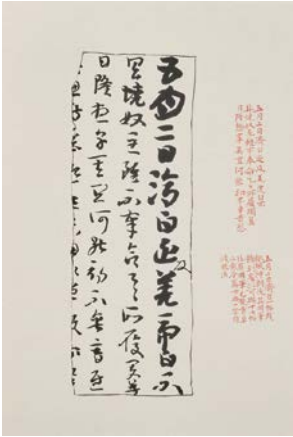
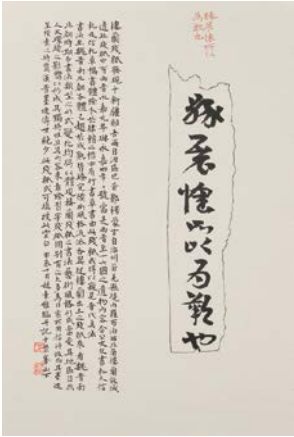
本稿は、趙孟頫書法批判について明代の一端のみを明らかにしたに過ぎず、検討の余地は多い。今後の課題として、さらに明以降の言説を収集し、検討することにより、より詳細な批判の実態を明らかにしたい。



(左上) 臨 石山切伊勢集二種
A Work Modeled on *Ishiyamagire, Iseshu*
軸 本紙 35.5×24.5cm 2 葉 2024

(右上) 墨子 兼愛
“Universal Love” by *the Mozi*
軸 本紙 118.5×237.0cm 2024

(下) 臨 樓蘭殘紙
A Work Modeled on Paper Fragments from Loulan
折帖 帖 1 葉 20.0×29.6cm 14 葉 2024
(第 14 葉 第 7 葉 第 4 葉 第 1 葉)



序

鐘銘とは梵鐘に刻された、または鑄込まれた銘文のことを指す。梵鐘自体は鑄造によって製造され、銘文の形態も鑄造による陽鑄銘、たがねを用いて文字を彫刻する陰刻銘などがある。

日本で鐘銘が注目されはじめたのは江戸時代にさかのぼる。江戸時代中期から後期ごろに、中国清朝考証学者の影響を受け、金石文研究が盛んに行われるようになった。そのなかでも、松平定信（1759–1829）の『集古十種』（1800 年成立）では「鐘銘」の章が設けられていることから、この時には鐘銘がひとつの分野として研究・鑑賞されていたことが認められる。明治以降、現代にかけての研究でも、鐘銘は社寺の来歴や地方史における重要な資料として取り扱われてきた。

鐘銘を含む梵鐘の研究においては、伊東忠太氏（1867–1954）や香取秀真氏（1874–1954）のものがあり、近年の代表的なものでは坪井良平氏（1897–1984）の『日本の梵鐘』『日本古鐘銘集成』などが挙げられる。しかしながら、鐘銘の書道的見地による研究は「道澄寺鐘銘」（917）以降のものではそう多くなされておらず、書芸術的に評価できるような優れた書丹者による鐘銘も注目されていない。

本研究では主に中世の鐘銘を扱い、日本書道史上に鐘銘を位置付け、さらに書芸術としていかに評価するかという観点のもと検討をおこなった。

第 1 章 日本書道史上における鐘銘の位置づけ

本章では日本書道史上に鐘銘を位置付けるため、鐘銘を中心とした日本金石文研究と日本書道史研究を概観し、その傾向をまとめるとともに、本研究において解明すべき課題を提示した。

書道史研究にて取り上げられる鐘銘及び金石文は、ほとんどが奈良から平安初期にかけての遺物で占められており、これらを法書として尊重する例はほとんどない。

筆者は「道澄寺鐘銘」以降の梵鐘の中にも、法書として鑑賞に足る書芸術的価値

の高い鐘銘があると考えている。そのため、文字の優れた鐘銘の要件として、書丹者の存在と、その書を精密に再現できる技術を持つ鑄物師（鑄工）の存在が欠かせないことを指摘し、この二者について以降の章で検討をおこなった。

第 2 章 鑄物師の造銘技術

本章では鑄物師の造銘技術に注目し、まず鈴木勉氏の論考をもとに文字彫刻・鑄造の技法の概要をまとめた。加えて陽鑄・陰刻と肉筆の文字の見え方の差異についても検討し、その形状や美しさを忠実に再現するのに最適な技法は文字型陽鑄であることを指摘した。しかし、文字型陽鑄銘は、鑄造過程の手数が多いためか作例は少なかった。

鈴木氏が述べる技法を踏まえた上で、中世の代表的な梵鐘鑄物師集団の造銘について比較をおこない、技術力にどのような違いが見られるか検討した。その結果、鑄物師集団の中では、関東で活躍した物部氏の造銘技術が極めて優れていることが明らかとなった。陽鑄・陰刻のいずれにおいても書丹の文字を彷彿とさせる高い再現性が認められ、その制作には卓越した技巧が凝らされていることが窺えた。

鑄物師の造銘技術の比較検討をおこなうことで、このような技術の優劣は、書道史研究においても重要な視点になりえると考えた。

第 3 章 鐘銘の書丹者に関する考察

本章では書丹者らしき名前が銘文中に見られる鐘銘について検討した。特に中世の梵鐘では、鎌倉から南北朝時代にかけての禅宗の流行の影響か、その数が急激に増加している。銘文を有するものも多く、中には書丹者の明らかな鐘銘も存在する。

先行研究などで書丹者が推定、または確定されている例として、蘭溪道隆（1213–1278）、清拙正澄（1274–1339）の名前が見える鐘銘 5 件を取り上げた。両者の自署のある鐘銘 4 件はこれまで本人の筆跡と認められてきたが、銘文中に清拙の名前が現れる 1 件については書丹者が確定しておら

ず、また、これらの鐘銘と肉筆の書風を詳細に検討したのが見られない。そのため、書丹者の肉筆に窺える特徴を整理し、鐘銘との比較をおこなった。

その結果、鐘銘の書風は肉筆と共通しており、書丹者不詳の 1 件も清拙本人によるものであると認められた。同時に、陽鑄銘と陰刻銘の見え方についても差があることが明らかとなった。陽鑄銘（へう押し技法）の場合、書丹文字を鑄型に移す際に、鏡文字にする必要があるためか、書丹者の肉筆よりも右下がりの結構になる傾向にあり、また文字がやや横に引き伸ばされる特徴が看取された。一方、陰刻銘（毛彫り技法）では、肉筆のような肥瘦の再現には乏しいものの、肉筆の筆勢、結構が忠実に再現されていることが認められた。

なお、来歴不明の書丹者による鐘銘にも優れた文字が散見される。鎌倉期の「東漸寺鐘銘」のように書丹者本人の肉筆が伝来していない事例が多く、先述のような比較検討ができないものがほとんどであるが、当時の能書の筆跡を伝える重要な資料として注目すれば、鎌倉から南北朝時代にかけての禅林墨蹟の流れに位置付けることもできるのではないかと考えた。

結

中世梵鐘銘の書は、これまでの日本書道史研究においてあまり注目されてこなかったが、中には禅僧の筆跡を残す重要な資料になりうるものや、鑄物師集団による造銘技術の優秀さを伝えるものなどがあり、歴史的価値にとどまらず書作品として高い品格を備えるものが含まれることが明らかとなった。

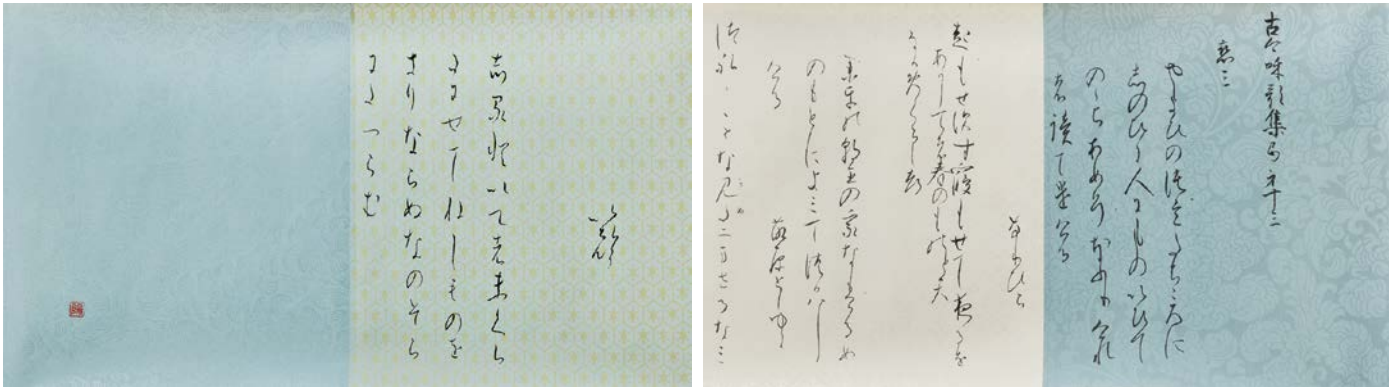
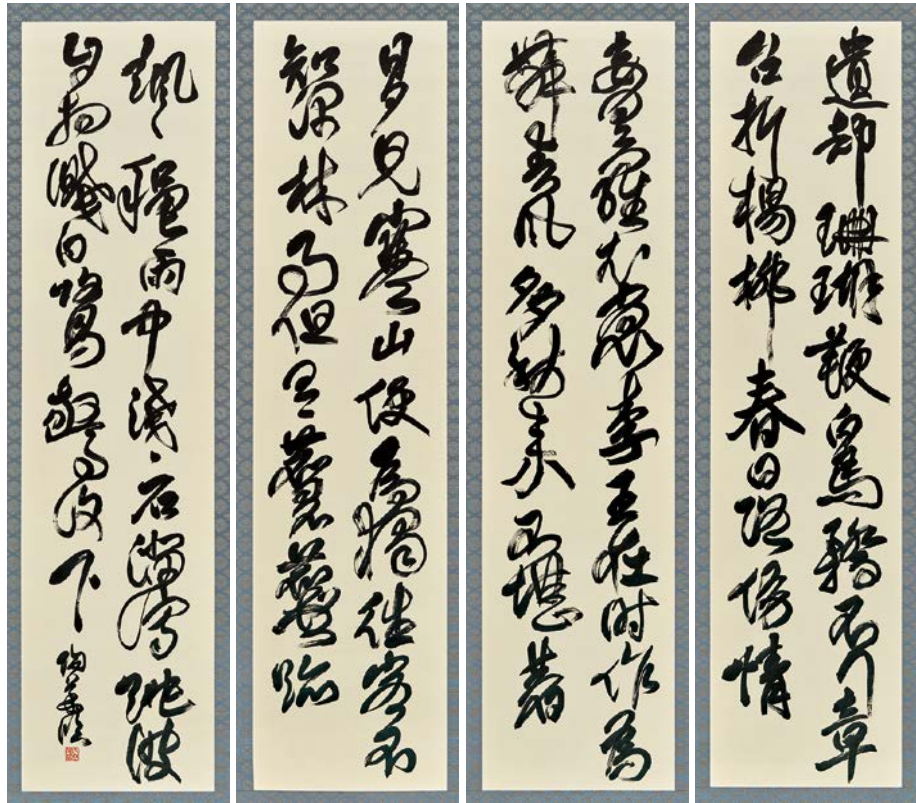
本研究では、対象とした鐘銘の多くが中世に集中し、奈良時代から江戸時代に至る長期間を網羅的に研究することは叶わなかった。そのため、今後の研究においては、より広範に鐘銘資料を収集し、考察を進めたい。また、銘文の書丹に関わった禅僧の墨蹟についてもより知見を深め、併せて検討することで、鐘銘をより包括的に日本書道史研究の中で位置づけることを目指していきたい。



（右）臨 傳山 草書五言絶句四首四屏
A Work Modeled on *Five-character Poem in Cursive Script* by Fu shan
軸 本紙 194.0×50.0cm 4 幅 2024

（下段）臨 卷子本古今和歌集
A Work Modeled on *Kokin Wakashu*, Handscroll Version
卷子 本紙約 23.0×400.0cm 2024

（左上）筑波嶺の歌
Poems of Tsukubane
パネル 一紙 180.0×30.0cm 2024



市河米庵の書法受容に関する一考察
及び作品「臨 蘇軾 表忠觀碑」「臨 中務集」「和歌十首」

Ichikawa Beian's Reception of Classical Calligraphy
with “A Work Modeled on *the Stele of Biaozhong Temple* by Su Shi” “A Work Modeled on *Nakatsukashu*” “Ten Waka Poems”

書領域

序

市河米庵（1779–1858）は、江戸時代後期に活躍した日本の書家・漢詩人である。名は三玄、字は孔陽、号は米庵のほかには小山林堂などがある。幕末三筆の一人として広く知られ、当時より『米庵墨談』（1812年刊）などの著述が多く刊行されており、その作品も海外を含む公的機関や個人に収蔵されている。

彼が米庵という号を持つことから米芾（1051–1107）を好んだとされるが、そのほか日中の先学により王羲之（303–361）や胡兆新（18世紀後半）に学んだことが指摘されている。しかし、いずれも書風の詳しい検討を伴わないことから、現存作品を整理し、当時過眼しえた書法資料との比較を行う必要がある。

第一章 現存作品整理

先行研究では特定の米庵作品を扱うものが多いが、複数件を比較検討したものは見られない。そのため可能な限り作品図版を収集・整理し、臨書6件（うち有紀年4件、無紀年2件）、自運94件（うち有紀年35件、無紀年59件）の計100件をまとめた。

第二章 王羲之書法からの受容

書論と作品の両面から、王羲之が米庵に与えた影響を考察した。『米庵墨談』には「真楷は王右軍を学ぶべし。」などの言があり、王書の尊重がうかがえた。また、彼が11歳の時に書いた「飲中八仙歌」（所蔵不明）からは、日本にも将来された集帖『停雲館帖』『餘清堂帖』などに収録される王書に酷似した書風が見られ、書を学び始めたごく初期に忠実に学んでいたことが確認できる。

その後55歳時の王羲之「蘭亭序」の臨書（佐賀県立佐賀城本丸歴史館蔵）では、単なる形似にとどまらず全体的に変化を抑えて字形を安定させており、独自の書写習慣が表出していたと考えられる。

第三章 米芾書法からの受容

『米庵墨談』における米芾関連の論述を整理した結果、「篆書を学ぶに、古篆は詛

楚、石鼓を貴ぶこと、米元章の『自叙』に見ゆ。」などの言からその書法理論に着目していたと推察される。

作品を検討したところ、筆画の太さの統一や起筆と収筆部分の明確化といった特徴から、米書の特徴を十分に捉え切れていないと判断された。米書の学習は質のあまり高くない集帖を通じて行われたものと考えられるが、興味のある要素や他者の意見を取り入れつつ自らの書法に融合させていた可能性も考えられる。

第四章 胡兆新書法からの受容

胡兆新、名は振、字は兆新。江戸時代後期に一年余り日本長崎に滞在し、医師と書法を伝えた。市河三陽「市河米庵伝」などに収録されている資料により交流記録を分析すると、米庵が胡に教えを請う姿勢を示していたことが確認できる。胡書や、米庵への教授内容からは、胡が米芾を深く学習し敬意を抱いていたことがうかがえる。

二人の面談の機会は計3回ほどと多くはなく、両者の書風も異なるものの、胡兆新の米芾好尚は米庵に確かに伝わっており、米庵が唐様追求を深めていく数少ない機会であったと推測された。

第五章 「朶雲帖」について

「朶雲帖」とは、米庵による古名跡の臨書を収録した版本で、1806年に青藜閣より刊行されたものである。米庵の書法受容を特異的に反映する作品として、検討の対象とした。

臨書に注目すると、王羲之「七十帖」、顔真卿（709–785）「鹿脯帖」などを対象としており、集帖『絳帖』『淳化閣帖』などを参照した可能性が考えられた。また、忠実に臨書されていた。

本書には各名跡の和訳が自運されており、その書風を見ると、字の構造が全体的に偏りなく、比較的均整が取れており、筆画も平直であることが確認された。これは、王羲之や顔真卿の書法を学習したことによる中鋒の用筆の結果と考えられる。この王・顔書法の受容については、他の書家よりも顕著であると考えられる。

第六章 米庵の自運について

米庵の自運作品を扱い、前章までに明らかとなった特徴を踏まえつつ、独自の書法が展開したかについて検討した。章法と筆法の両側面から彼の自運を分析した結果、規則的な書風などのいくつかの特徴は王羲之、米芾、胡兆新にも見られるものの必ずしも顕著ではないことが明らかとなった。また、「楽志論屏風」（東京国立博物館蔵）、「行書七絶（梅花）」（所蔵不明）などでは、米庵は一定の均整を備えた美しさを追求しつつも、一部の細部で筆画の変化を表現しようとしたことがうかがえた。

この書法に至った背景には、当時門下の学生の人数が多かったこと、また、流通していた法帖の数量が多いものの品質にばらつきがあったことが関係している可能性がある。弟子が書を学習する際、字の書き方を明確に理解し、全体的な特徴をより容易に把握できるようにするためであったと想像される。

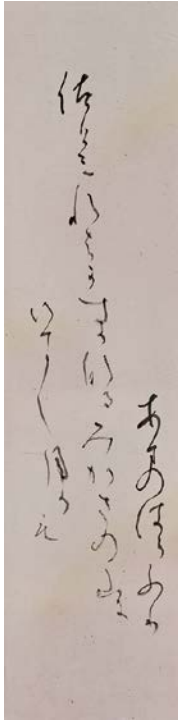
以上より、米庵が創作の中で示した様々な特徴は、単に他家の模倣に留まらず、彼の書法教育活動と一定の関連性があるように思われ、自身の個性と特色を構築していたことが明らかとなった。

結

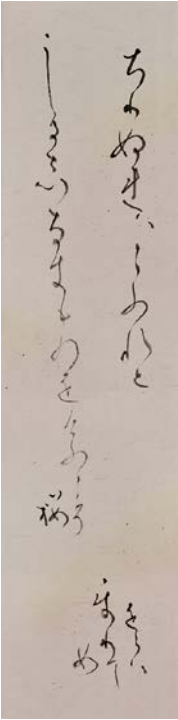
総じて、米庵は諸家の書法をよく学んでいたと指摘できるが、その号が示す米芾への尊崇とは異なり、とりわけ王羲之書法からの影響が顕著であると推測された。それは一時的な熱意にとどまらず、生涯にわたり書学や書教育に深い影響を与えたといえる。特に幼少期から中年期にかけては、理論と実践の両面で継続的かつ体系的に行われていたものと分析した。

また、自運を中心に均整な字形を志向したことが明確にうかがえ、当時の書教育や書写環境の要請によって新たな書風に至ったと考えられる。

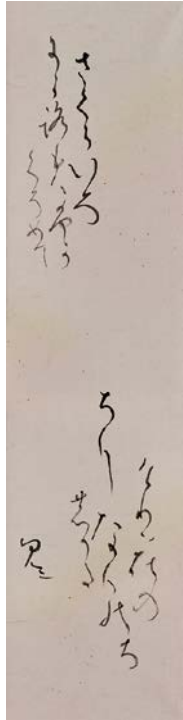
本研究では、当時の出版状況など時代背景の考察に着手できなかったため、反省すべき点も多い。今後の研究ではこれらの反省点を基に、より詳細かつ総合的な検討を進め、米庵の書法受容の実態をより明確にしていく必要がある。



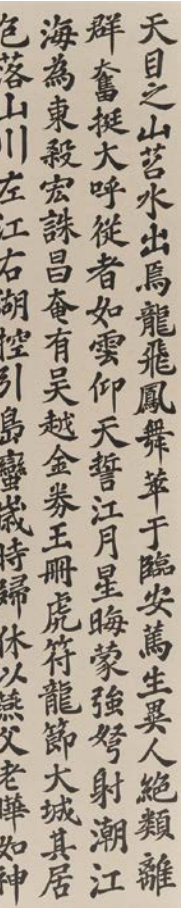
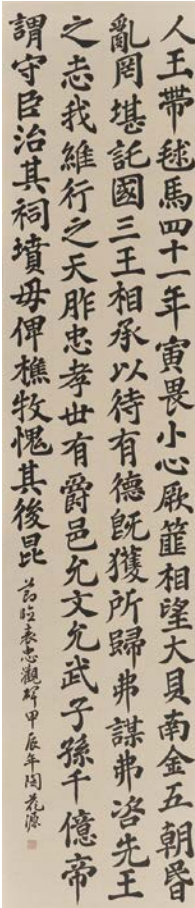
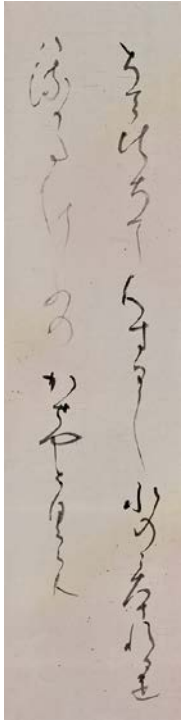
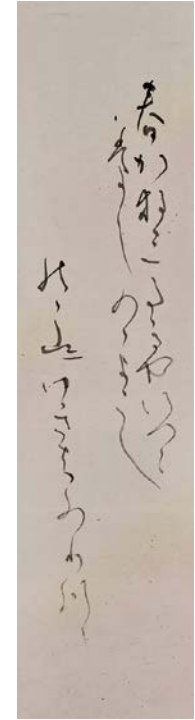
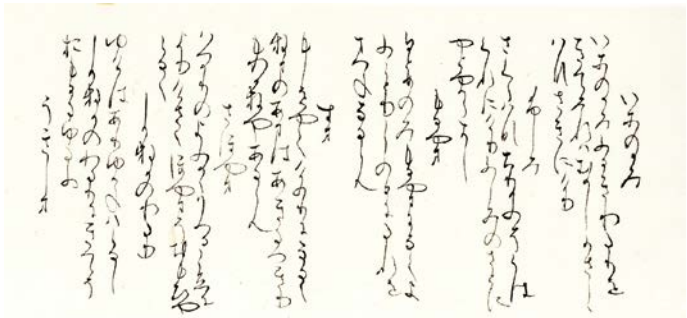
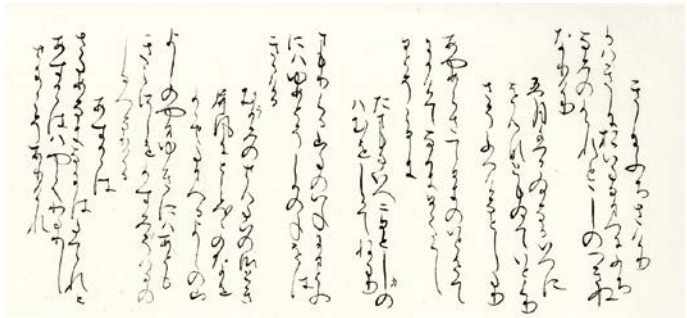
（上）和歌十首
Ten Waka Poems
パネル 本紙 135.0×35.0cm 10 幅（第 1-6 幅） 2024



（右下）臨 蘇軾 表忠觀碑
A Work Modeled on *the Stele of Biaozhong Temple* by Su Shi
軸 本紙 240.0×53.0cm 2 幅 2024



（左下）臨 中務集
A Work Modeled on *Nakatsukashu*
屏風 本紙 15.0×30.0cm 42 葉（第 5-6 葉） 2024



倪元璐の条幅書法作品における年代の変遷
及び作品「臨 倪元璐 行書五言絶句軸」「臨 深窓秘抄」「柳宗元 五言律詩四首」

Chronological Changes in Ni Yuanlu's Calligraphy Works of Hanging Scroll
with “A Work Modeled on *Five-character Poem in Running Script* by Ni Yuanlu” “A Work Modeled on *Shinsobisho*” “Four Poems by Liu Zongyuan”

書領域

序

倪元璐（1593～1644、字は玉汝、号は鴻宝。上虞の人。）は天啓二年（1622）の進士で、累進して礼部尚書兼翰林院学士に至った高官であり、詩文をよくし、書画も巧みにした。

先行研究においては、彼の書法を初期、中期、晩期の3つに区分するものが多く見られた。ただし、区分において、正確な分析は加えられておらず、ほとんどが大まかなものでとどまっている。例えば吉川蕉仙氏は『倪元璐の書法』（二玄社、2011年）では主に条幅作品を対象とし、3つのグループに分け、字形と筆使い、余白の処理等々から経年の変化を見ている。しかし、書風変遷は概括的なもので、詳細な年代推定はなされていない。

そこで、本論では、倪元璐の書法がどのように変遷したかという点において、体系的に明らかにしたい。これまで十分に検討されてこなかった倪元璐の書法の年代の変遷について、データに基づき書法を分析するという新たなアプローチに本研究の意義があると考える。

第1章 落款に見られる変遷

本章では、落款に着目して検討した。一字目の「元」では、観点として、二画目の横画と四画目の横方向に向かう画の右上がりの角度に設定した。結果として、30歳代の「元」は30°以上あり、右上がりが強く、38歳以降になると角度は、30°より小さくなり20°まで下がる。46歳では、20°以下になり、横画の右上がり消失していく。

二字目の「璐」では、王偏の四画目の横画と「各」の旋回部分の横方向の画の右上がりの角度を測定した。結果として、「元」と同様の結果になった。30歳代では、王偏の角度は50°以上、旋回部分の角度は45°ある。40歳代では、王偏の角度は40°まで下がり、旋回の角度も、35°以下に下がる。このように、王偏の四画目と、旋回部分はともに角度は小さくなっていった。そこから、「元」「璐」の縦横比を測定すると、どちらも、30歳代は縦

に対する横の比率は小さく、縦長の字形であるが、40歳に近づくと、比率が1に近づき、正方形になり、それ以降は2以上の比率になるため、扁平の字形に変化していることが分かった。

第2章 特定の筆法に見られる変遷

本章では、作品内に頻出する文字の部分に焦点を当てて書法を考察した。第一節では偏として、「人偏」、「さんずい」を取り上げた。人偏では、人偏の二画目の縦画の傾きの角度と、払いと縦画の距離の比率を観点として測定した。結果として、人偏の払いに対して縦画の距離の値が大きいほど、縦画の傾きが大きくなることが分かった。30歳代では、払いと縦画の比率は1以下であり、傾きは0°、40歳代に近づくと、1以上になり、傾きは10°に近づいていた。

さんずいでは、一画目と二、三画目の距離の比と、さんずいの傾きの角度に着目した。結果として、傾きに対して、比率は大きくなり、人偏と同様の結果であることが分かった。30歳代では、比率が2に対して、傾きは2°程度であるが、40歳代以降になると、比率は2で数値は近いが、傾きは8°以上に強まった。以上から、偏においては、晩年に傾きが加わるという結果となった。

第二節では、「転折」と「曲がり」を有

する文字」を取り上げた。転折では、横画の右上がりの角度と転折部分の縦横比を観点とした。結果として、横画の右上がりの角度が大きいほど、縦横比は小さく、角度が小さいほど、縦横比が大きいことが分かった。30歳代は、角度が20°以上で縦横比は1～1.5の間に位置して、40歳代では、縦横比が2以上、15°以下である。ただ、複数同じ文字が出現する場合、同じ年代であっても表現の書き分けによって数値に変化が生じることも留意される。

曲がりを有する文字では、曲がり部分の横方向に向かう画の右上がりの角度と、縦横比を観点とした。結果として「元」と同様の変遷であった。角度は30歳代で20°以上、縦横比は1.5以下に対して、40歳代では、角度は20°以下になり、縦横比は1.5以上であった。ただし、転折同様に、崩しの大きい文字の場合、40歳代でも数値に変化が生じていた。

第3章 条幅作品の年代推定

本章では、条幅作品の年代分けを行った。第一節では、これまで測定したグラフの分布ごとに生じているまとまりを、有紀年の作品を指標として、総合的に区分・整理した。これによって、4つの区分が可能であった。8つのグラフの分布を整理すると、分布の重なりが生じ



ていることが判明した。そこから、4期区分とすることができた。区分は、第Ⅰ期は～39歳頃、第Ⅱ期は40歳～44歳頃、第Ⅲ期は45歳～47歳頃、第Ⅳ期は48歳以降である。

第二節では、第Ⅰ期から第Ⅳ期にかけての変化の要因を整理した。第Ⅲ期では、横画の水平化、縦方向の画の傾きによる要因から、縦横比の拡大が生じていることが分かった。また、筆法に注目すると第Ⅰ期・Ⅱ期では起筆が露鋒であることに對して、第Ⅱ期・第Ⅳ期では蔵鋒に変化していた。（【図】参照）

結

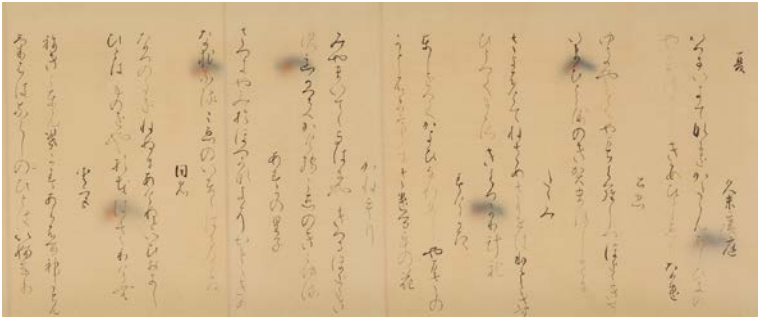
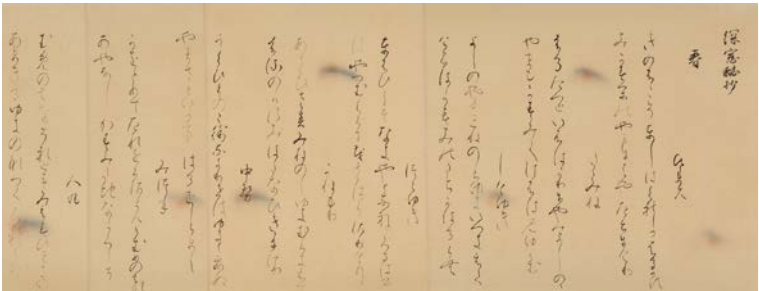
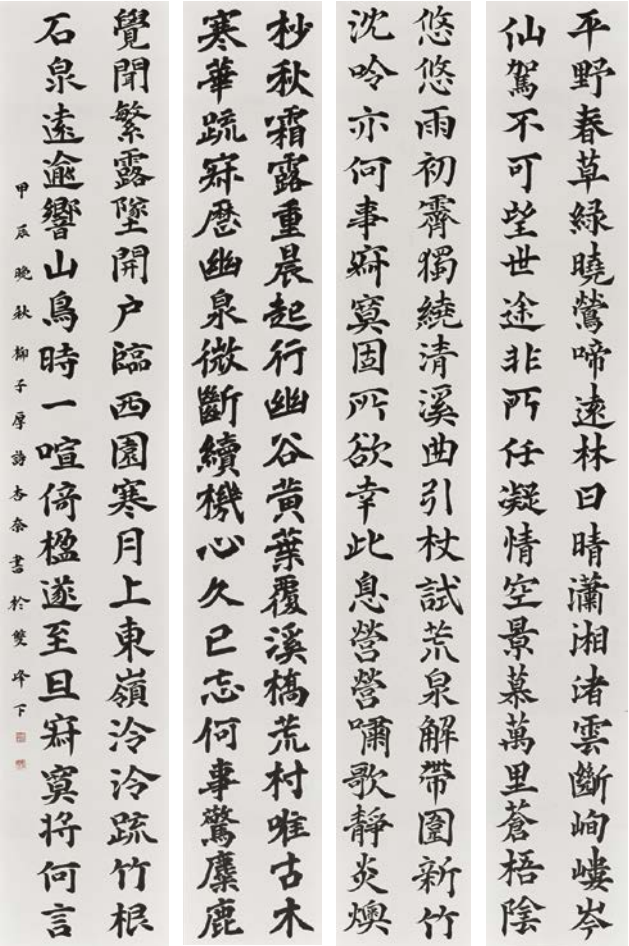
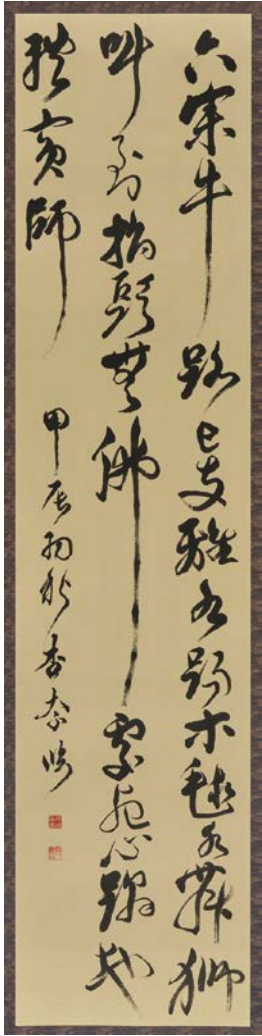
以上、本論では、倪元璐の書法は晩年につれて、横画の水平化と字形の扁平化が生じていることが明らかになった。また、偏においては、縦方向の画に傾きが加わる。データを用いた変遷の追跡により、時期区分がより鮮明になり、倪元璐の書法の特徴をより客観的かつ信頼性の高い形で把握することができた。

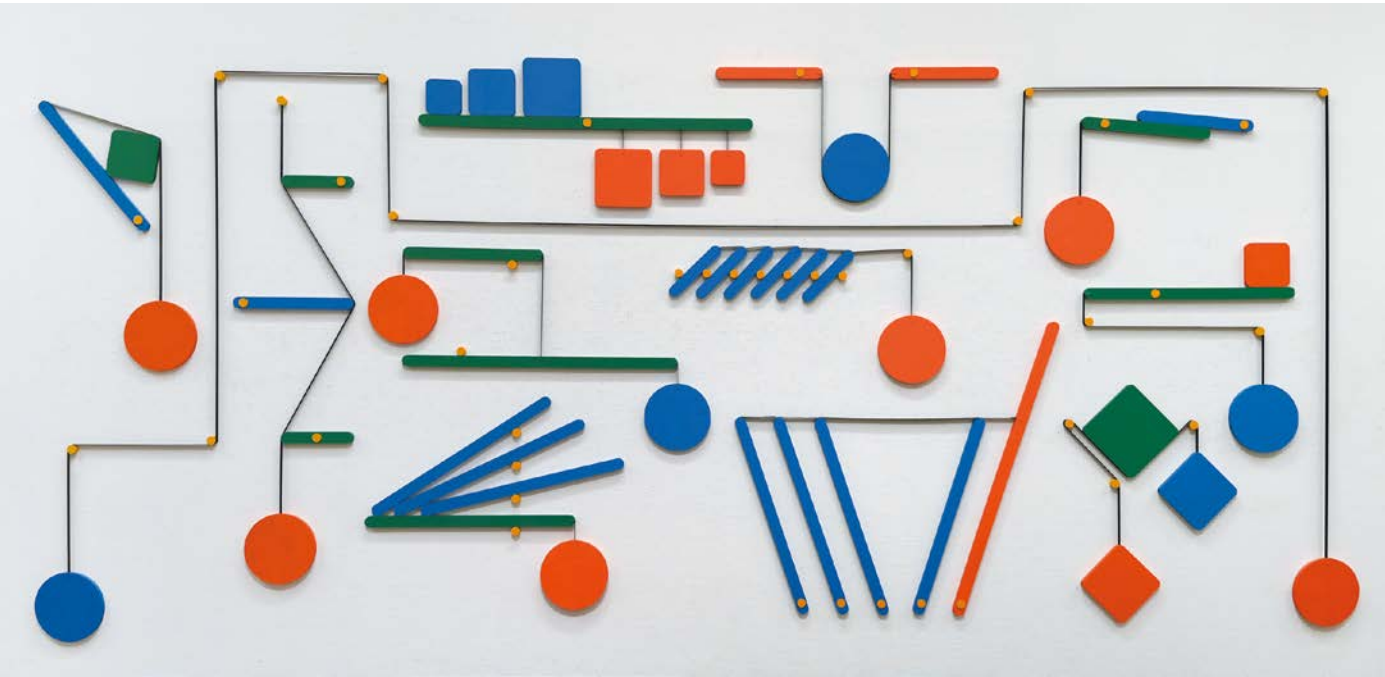
しかしながら、本研究では複数の文字が同一作品内に変化して現れることに伴い、データにばらつきが生じることがあった。また、区分した時期において、作例数が偏っている場合もある。これに対しては、さらに観点を増やし、より網羅的な考察を行うことが必要である。

（右上）柳宗元 五言律詩四首
Four Poems by Liu Zongyuan
軸 本紙 240.0×35.0cm 4幅 2024

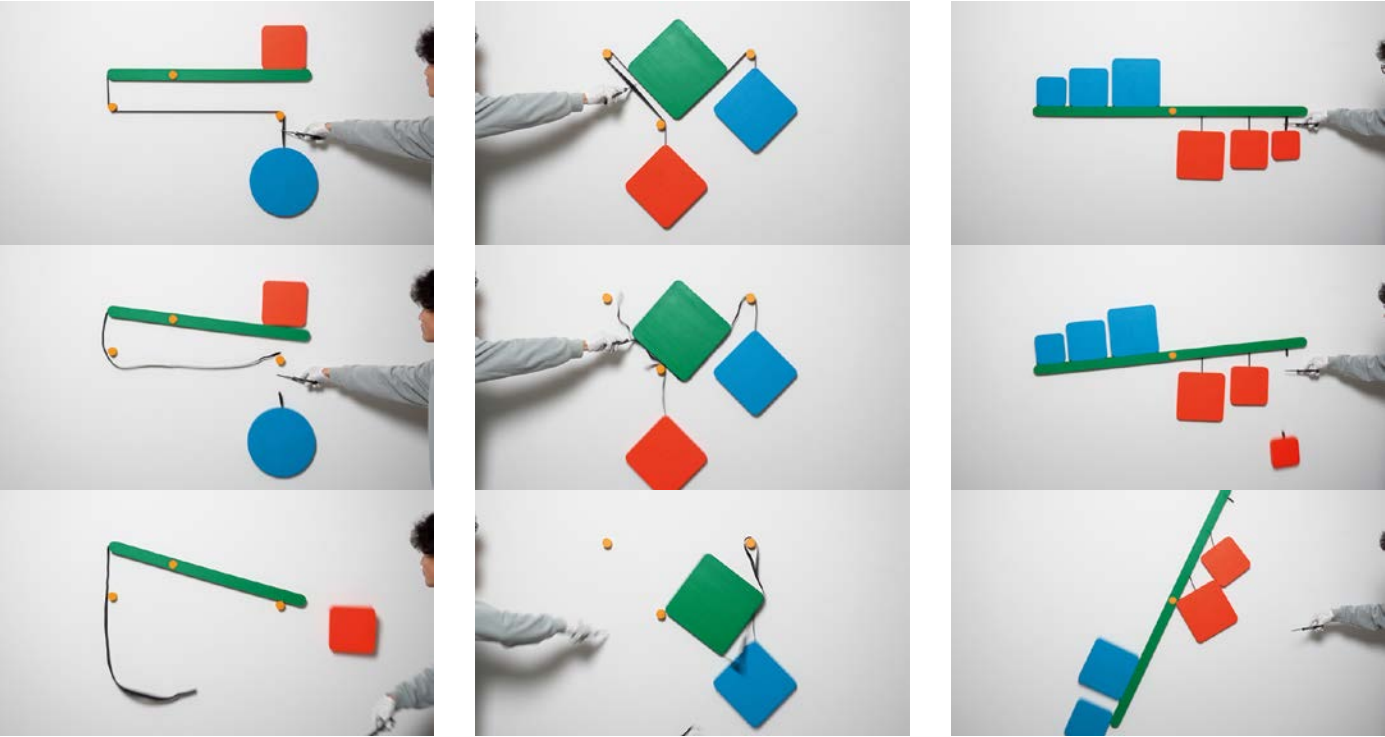
（下）臨 深窓秘抄
A Work Modeled on *Shinsobisho*
卷子 26.1×489.0cm 2024

（左上）臨 倪元璐 行書五言絶句軸
A Work Modeled on *Five-character Poem in Running Script*
by Ni Yuanlu
軸 本紙 240.0×60.0cm 2024





Equilibrium サイズ可変、12点組 木材、樹脂、リボン、金具、塗料、映像 2024年



*映像のキャプチャ

序章

あらゆる物体は質量を持ち、そこには重力が働いている。重力はときに直感的な予測に反する振る舞いを見せる。私たちは通常、物体の表面しか直接的に認識できず、体積やテクスチャなどからその質量を推測するに過ぎないためである。

本研究では「重さの均衡」が構成要素の位置関係に影響を与えている、造形作品や、製品の事例を取り上げ、構造と視覚効果の観点から比較分析を行う。これらの取り組みを通して、重さの均衡を主題としている造形の魅力と、それを効果的に引き出すための要点を明らかにすることを目的とする。また、重さの均衡を主題とする表現を模索する上で、対処しなければならぬ物理的な制約がもたらす形の発想や、造形方法への影響について、事例研究と制作実践を通して考察する。

第1章 重さの均衡を発生させる構造の分類

第1章では、重さの均衡が保たれている状況の構造をモデル化して分解し、本稿の研究対象を明確化した。重力が存在する限りすべての物体は重さの均衡を保つことで固定されるが、特にそれが表現上の主題として扱われているものとして捉えられる場合について取り上げる。

1つの物体の中で均衡が図られている場合と複数の物体が影響し合って均衡が図られている場合でどのような構造が発生し得るのかをモデル化して分類を行った。その過程で、重さの均衡は転倒を阻止することで図られる状況と、落下を阻止することで図られる状況が考えられることが分かった。構成要素の、重心の位置関係にも注目することで構造のパターンを整理した。重さの均衡を主題とする表現の特徴として、構成要素相互の、重さの関係性に目が向くように、なるべくシンプルで分かりやすい構造にすることが効果的であると考えられる。

第2章 重さの均衡が寄与する視覚効果

第2章では、重さの均衡が視覚化され

ている状況において発生する視覚効果を、事例の比較分析を通して考察した。

重さの均衡が視覚化される構造では、必然的に物体の重さの対比が作者によって意識される。そして、対比は使用される素材の密度差によって変化する。均衡を図っている複数の物体が、同じ素材である場合と異なる素材である場合で、その印象は大きく異なる。同素材の時、物体の重さは体積によって変化するため、見た目に感じ取る重さの関係性と実際の重さの関係性に乖離は生まれない。異素材の時、物体の体積が大きく異なっているにもかかわらず重さの均衡を保つことが可能であるため、重さの関係性の見た目と実態が乖離した状況を作り出せる。また、重さの均衡が保たれる範囲が非常に狭く、わずかな衝撃で崩れる構造が視覚的緊張感につながっていた。重心が安定している構造では、衝撃で均衡が崩れても元に戻ろうとする動きが生じ、それが浮遊感につながっていることもわかった。

いずれも鑑賞者の、物体のふるまいに対する予測や推測との差を制御することによって寄与する効果であることが明らかになった。

第3章 重さの均衡と他の要素の融合による発展的表現

第3章では、重さの均衡に加えて「機能」と「物理現象」という他の要素が融合し、発展的な表現が見られる事例を取り上げた。

重さの均衡と「機能」の融合については、機能を「遊戯的機能」と「実用的機能」に分類し、その親和性の高さを示した。遊戯的機能を持つ事例としては、主にジェンガのようなアナログゲームや積木のような玩具が挙げられる。均衡を保つという制約の中で目的の達成に手を進めることで、プレイヤーが意図せず造形を生み出している事例が多数見られた。

一方、実用的機能については、重さの均衡が直接的に機能として役割を果たす事例が確認され、造形と機能を、説得力を持って結びつける効果があることが分かった。

重さの均衡と「物理現象」の融合については、摩擦力、浮力、遠心力、磁力、風力、揚力といった、重さの均衡と組み合わせることが可能な要素を取り上げた。両者の親和性や発展的表現の可能性について一定の示唆が得られた。

第4章 システムチックな制作による重さの均衡を利用した多様な半立体造形 - 修了制作報告

第4章では、重さの均衡を利用したルールの中で重さの均衡に加えて、幾つかの設計上の制約を課すことで、必然的に生まれる形を目指す取り組みである作品「Equilibrium」について述べた。

本作品は、幾何形体に切り出した板材をリボンで接続し、壁面の限られた突起に引っかけることで設置を行う。この時、部材同士は重さの均衡を保ち、構成要素の位置関係を維持する構造となっている。部材の規格を統一し、多くの制約を設けたシステムチックな設計過程のもと、多彩なバリエーションを生み出す試みを行った。

第3章で取り上げた、遊戯性が造形を誘導する現象が、これらの仕組みを生み出す契機となった。発想の基盤として一定のルールを設け、重さの均衡が持つ様々な特徴を利用した、多数のバリエーションを生み出すことができた。一方で、システムに順応した造形行為を行うことの困難さも制作を通して知ることができた。

終章

重さの均衡を発生させることで、鑑賞者の予想を裏切る形で、特種なふるまいを見せる造形を生み出すことができる。本研究では重さの均衡をテーマとした表現の特性を整理し、求める表現効果に応じた制作実践上の要点について一定の知見を得ることができた。

また、知見をもとにした実践を通して、重さの均衡に加えて構成要素の設計にも物理的な制約を課し、その中で必然的に生まれる形を提示する手法を示すことができた。



moire 2412 H3000×W300×D100mm×10 点組 糸、塗料、木材 2024 年



序章

色系による空間構成において、糸の色、配置、配色などの要素は見え方に様々な影響をもたらす。例えば糸が密集している箇所では色濃く見え、反対に散在している箇所では淡く見えることや、近距離にある糸の色が混ざり合い別の色に見えること、背景の色が影響することなど、予期しない現象が生じることがある。これらは画面上でシミュレーションしても実空間では同じように見えない場合も多く、求める色合いになるよう調整するためにはいくつか考慮すべき点がある。本研究では、糸による空間構成の先行事例を取り上げ、糸の配置や配色に着目した上で分類と分析を行う。また、色系を使用した空間構成の実践的な展開として、木箱の中に糸を張った立体造形を制作し、糸が作品に及ぼす表現効果について考察を行う。これらの論考により、糸による空間構成において発色を制御するための要点を整理することが、本研究の目的である。

第 1 章 糸の配置と視覚効果の關係に着目した事例研究

第 1 章では、糸の配置と視覚効果の關係に着目し、糸の活用単位、配置の秩序、配置の密度の 3 つの観点からそれぞれの事例の特徴について言及し、分析を行った。

糸を線として活用した場合は糸の見かけの面積が小さくなるため、糸の色を認識しづらく、糸を等間隔に並べた面的なまとまりを単位として構成すると、糸自体の色を認識しやすい。糸を規則的に配置している作品は、糸の粗密も規則的に変化するため明快な印象を受けやすく、糸を不規則に配置している作品は、必然的に糸の重なり方や密度感にも規則性がなくなるため、色や形の観点から見た場合に作品が煩雑になりやすい。近距離に並べたり重ねたりすることによって密集した糸は色をより認識しやすくなるため、糸の密度が高ければ高いほど発色が良く見える。

第 2 章 糸の配色と視覚効果の關係に着目した事例研究

第 2 章では、糸の配色と視覚効果の關

係に着目し、空間構成における色の見え方への影響について、糸の配色や背景色の観点から色が及ぼす表現効果に焦点を当てた事例研究を行った。

単色の糸を使用した作品は、密度感の差異によって生まれる色の濃さの違いが明瞭になりやすく、1 色のみであっても様々な明度や彩度を見せる表現が可能である。一方、複数色の糸を使用した作品は、糸の色の重なりによって色が混ざり合っ見え、本来使用されている色数以上の色を見せることができる。併置混色を活用した作品は、異なる色の糸が近距離で並列したり前後で重なったりすることで色が混ざり合っ見え、本来使用されている糸の色とは異なる印象を与える。糸の背景色が 1 色のみであり、壁面の色と糸の色が彩度、明度などの観点から見て大きく異なる場合、糸の視認性は向上する一方、糸の背景となる箇所の色数が多い場合や、模様などが描かれている場合に糸の視認性は低減する。

第 3 章 色系を使用した空間構成の実践と考察

第 3 章では、筆者がこれまでに行った糸糸を使用した空間構成の実験的制作について取り上げ、糸の配置や太さ、背景色などの観点から分類・分析をし、色系を使用した空間構成が及ぼす表現効果について考察を行った。

前後に糸が張られている場合、手前にある糸の色が作品全体の色の印象に大きく影響する。背景色が糸の色より低明度の場合、明度対比の効果によって糸が明るく見えるが、僅かな糸の色の差を見分けることが難しい。背景色が糸の色より高明度の場合、糸が暗く見えるが、僅かな糸の色の差であっても見分けやすい。太い糸は見かけの面積が大きい、糸の色自体をはっきり見せる表現に適しており、細い糸は、近距離で多くの本数を通すことが可能であるため、透過性のある面の重なりによる混色の効果を見せる表現に適している。前後で糸が重なることで起こる色のちらつきは、並行に近い角度で交わった場合の方が遮られる糸の面積が大きくなるため効果が顕在化しやすい。

第 4 章 糸による空間構成と色の重なり効果

第 3 章までの論考や実践的制作から、近距離に張られた糸を前後で重ねることによって、線的な要素である糸から生まれる混色を最も効果的に見せることが可能であると考へた。第 4 章ではこれらを踏まえ、色系による空間構成と色の重なり効果に着目した、修了制作「moire 2412」の制作を行った。本制作によって、誘目性の低い色は手前に配置し、誘目性の高い色は奥に配置することで、作品の空間をより広く見せることが可能であるとともに、糸の色の見えやすさや混色の生まれやすさも高まることが判明した。また、デジタル上と実際の作品とでは様々な条件が異なるため、混色によって生まれる色を導き出すことは困難であり、混色効果を確認するためには、実際の糸を使用した試作の作成を行う必要がある。本制作では、空間構成において特定の色を手前に配置することによる発色の制御や、糸の配置・配色の条件を変えることによって、併置混色の効果を意図的に引き起こすことを試みた。

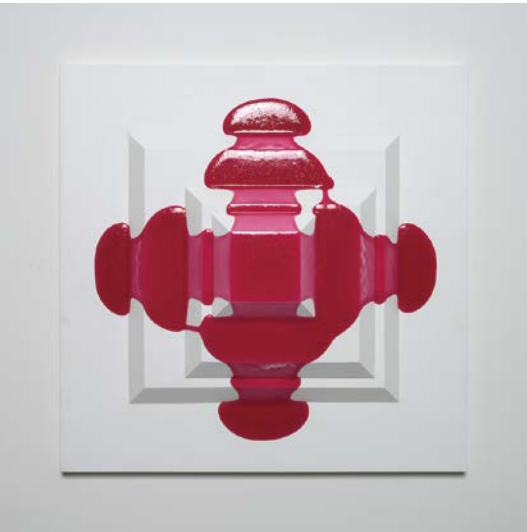
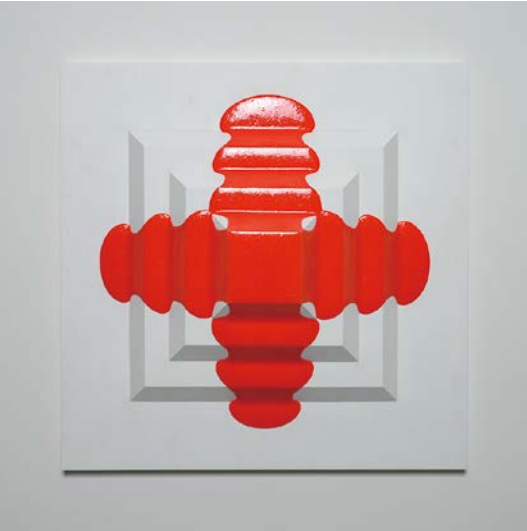
終章

本研究を通して、色系による空間構成と発色の關係には、糸の活用単位や配置の秩序、密度、糸の色数や組み合わせ、糸の背景色、糸の太さなどの要素が大きく影響していることを明らかにした。これらの内容を踏まえた制作として、糸による空間構成と色の重なり効果を狙った作品制作を行うことで、実践を通じて表現効果を強調するための要点を考察するとともに、色系による空間構成の新たな可能性を示唆した。修了制作では糸の視認性を高める表現を追求したが、事例研究においては糸の視認性を低減させることで得られる表現効果に注目した展開も存在した。本研究の成果としてまとめた発色制御の要点は、そうした展開を模索するうえでも役立つと考へる。

液体の流動性を活用した偶然的形体による造形表現
作品「Surface tension」及び研究報告書

Art Works using accidental forms that utilize the fluidity of liquids
Work “Surface tension” and research report

構成領域



Surface tension 60.5×60.5×7.5cm×6 点組 ビニール系接着剤、アクリル絵の具、木材 2024 年



Surface tension 60.5×60.5×7.5cm×6 点組 ビニール系接着剤、アクリル絵の具、木材 2024 年

左：60.5×60.5×7.5cm
右：60.5×60.5×7.5cm

左：60.5×60.5×7.5cm
右：60.5×60.5×7.5cm

左：60.5×60.5×7.5cm
右：60.5×60.5×7.5cm

序章

液体は水をはじめとして自然界で最も身近でありながら、非常に複雑な動きを示す物質である。その動きや形体の変化は、形を持たない自由さとそれを表現する難しさを同時に孕んでいる。造形表現において、制作者の意図的な操作によって生み出される形体は、従来からデザインやアートの根幹を成してきた。一方で、偶然性を取り入れた形体生成は、作者の意図にはそぐわない排除すべき要素として取り扱われる傾向にあった。しかしながら現代の造形表現において偶然性を取り入れた形体生成は、作者の意図を超えた偶発性や創造性を引き出す新たな手法として注目されており、特に液体の流動性を活用した表現はその代表例といえる。液体はその物理的特性から、流動的で予測困難な形状の変化を見せるため、意図的に制御しきれない偶然的形体が発生しやすい。本研究では、液体の持つ特性と液体の流動性によって得られる効果との関係性に着目し、分類、分析を行い、液体の流動性によって得られる効果が持つ造形的魅力を明らかにするとともに、このような造形表現の持つさらなる可能性を探究する。

第 1 章 液体の流動性に着目した造形表現の定義

第 1 章では、本稿の研究対象を明らかにすることを目的とし、一般的な定義を行うことで、本研究にて取り上げる液体の流動性を活用した造形表現がどのようなものを指すか明確にするとともに、流動性を引き起こす要因や、液体の流動性を作品に定着させる手法について分析を行った。その上で、本稿の研究対象となる作品事例と、研究対象に該当しない作品事例の代表的なものをそれぞれ取り上げ、本稿の研究対象を示した。液体の流動性を活用した造形表現は、従来の人間の手によって制御されたデザイン手法とは異なり、液体の持つ偶然性や流動的な特性を取り入れることで、素材による形体の形成に偶然性を多分に含むが、形体取得のための操作を機械装置などにより正確に制御すれば、大まかな偶然的形体の度合いを調整できる。それでも完全に同

一の形体にはならず、同じ手法で制作してもわずかに異なる形体が得られる。この特性を活かし、偶然性による繊細な差異を鑑賞の対象とする作品の展開が可能である。

液体の流動性を活用した造形表現は、偶然性、動的プロセス、素材特性、環境要因の影響といった多様な側面を持つ。本研究では、これらの特性を踏まえ、液体の流動性をもたらす偶然的形体の造形に関する具体的な事例とその意義をさらに掘り下げていく。

第 2 章 液体の流動性を活用した偶然的形体による造形表現

第 2 章では、第 1 章で定義した「液体の流動性を活用した造形表現」に関して、液体の特性を活かした偶然的形体がどのように形成されるのか作品事例を収集する中で、偶然的形体の形成方法をもとに分類し、その具体例を調査して作品分析の視点を設定した。液体の流動性による偶然的形体の形成は、素材の持つ特性を効果的に取り入れることで造形表現の拡張をもたらす。作者が形体を完全に制御する従来の技法とは異なり、素材の特性と作者の操作双方の対話によって偶然的形体の形成は成り立つ。偶然性と人為的操作のバランスが造形的魅力につながっていると考えられ、様々な手法による意図的な操作と偶然性の関係性を追求することが肝要であることが明らかになった。

第 3 章 液体の流動性を活用した偶然的形体を形成するための操作を加える方法

第 3 章では第 2 章の「偶然的形体の形成方法」とは別に、作品事例を収集する中で得られた「偶然的形体の形成されるタイミング」に着目した 3 つの分類を用いて収集した事例を分類した。それにより、「偶然的形体の形成されるタイミング」に着目した場合でも、その操作のタイミングや手法によって、近似する性質を持った素材を扱っていても結果として得られる効果に違いが生じることが明らかになった。また、素材とその操作の組み合わせにおいて、現在未開拓なものも存在することが明らかになり、それらを探ることで新たな造形表現への展開が可能であることを示唆した。

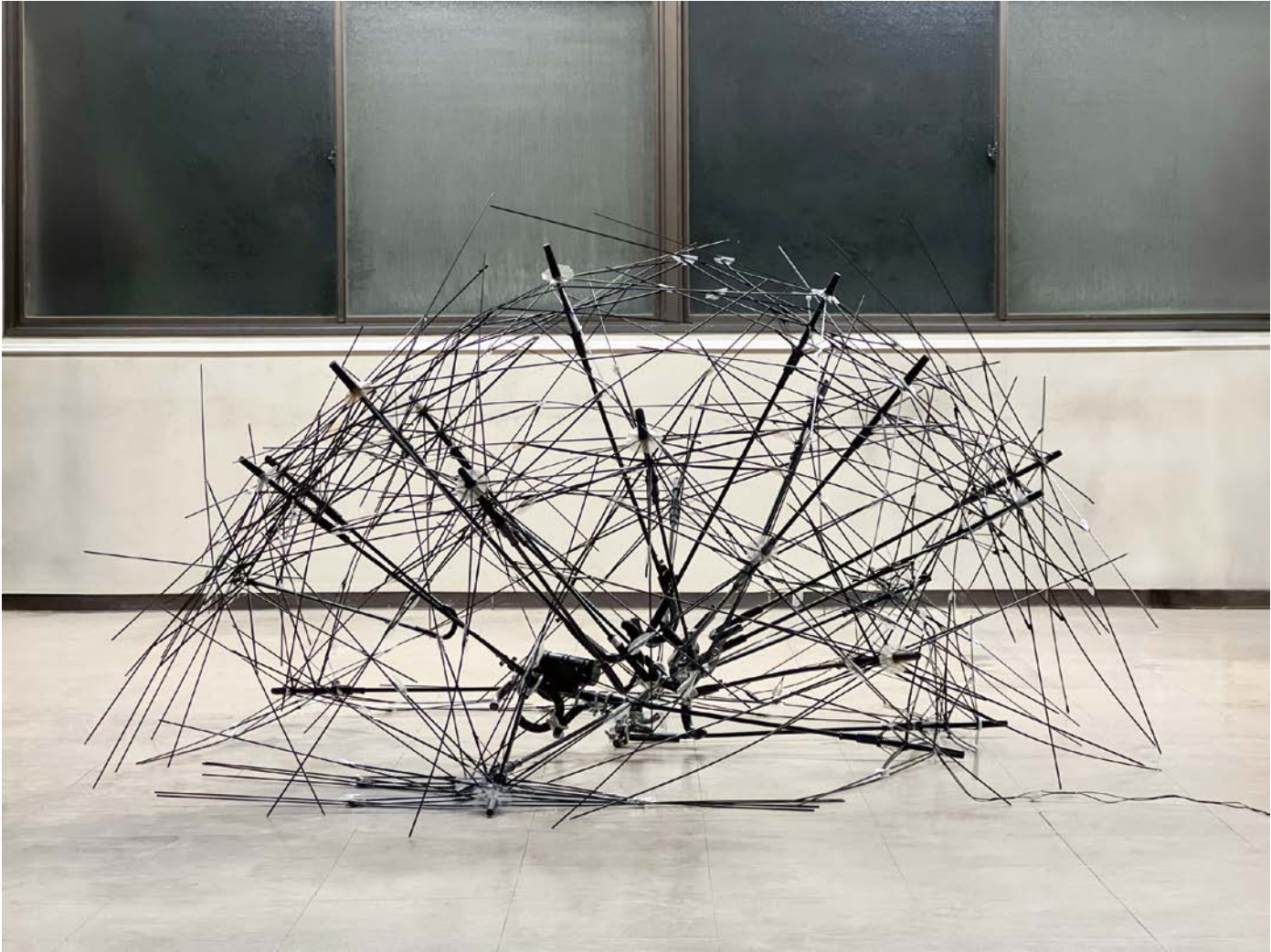
第 4 章 ビニール系接着剤の流動性による偶然的形体 —修了制作報告—

第 4 章では筆者の修了制作について述べた。この作品は流動性をもつビニール系接着剤をアクリル絵の具によって着色し異なる形状をした支持体の天面の中心の位置から滴下するという表現手法を用いて制作し、「ビニール系接着剤の流動性による偶然的形体の顕現」について言及した。本制作は、液体の流動性を活用した偶然的形体による造形表現において支持体の形体は変化させることによって液体に行う操作は固定したままに、形成される偶然的形体にバリエーションを生み出した。その結果、筆者の作品は作品表現の可能性を拡張し、偶然的形体の顕現させるために有用な手法であることが確認できた。

終章

本研究の目的は、液体の流動性を活用した偶然的形体による造形表現の事例について液体の持つ流動性とそれによって生みだされる偶然的形体によって得られる効果との関係性に着目し、液体の流動性を活用した偶然的形体による造形表現の造形的魅力を明らかにすることであった。この目的に基づき、液体の流動性を活用した偶然的形体が造形表現に対してどのような効果を有するのかについて分析を行った。その結果、液体の流動性を活用した偶然的形体による造形表現は、人為的な操作による作爲的な要素と液体のもつ流動性をもたらす偶然性が組み合わさることによって生まれる偶発的な要素が造形的魅力に繋がっていることを明らかにした。

また、本研究では理論研究を基盤とし、液体の流動性を活用した偶然的形体による造形表現に新たな制作手法を提示するため、ビニール系接着剤の流動性を活用した制作を実践した。この制作においては、素材を滴下する支持体に形状の異なるものを用いることでビニール系接着剤の流動性に伴う偶然的形体の形成過程に介入し、生成される偶然的形体に多様性をもたらす表現手法が成立することを明らかにした。これにより、液体の流動性を活用した偶然的形体による造形表現の新たな可能性を提示することができたと言える。



カサカサ
Kasakasa
サイズ可変
インスタレーション
2024 年

序論

本論文では、人間と人工物との関係性について探求する。人間は、日常的に使用する人工物に対して愛着を抱くが、それらの人工物は現実の世界では無機物として存在している。人工物に生命感や筆者の自己意識を投影する試みは、鑑賞者や創作者の感情が反映されたものである。人工物には本来備わっている能力やエネルギーが存在し、それは外部から与えられるものではなく、状況の変化に応じて変わりうる物質固有の特性である。本研究では、既存の概念である「オブジェクト・エージェンシー（Object Agency）」に基づき、日常の経験を通じて人工物を観察し、それらが日常のおよび非日常的な風景の中でどのように行動し、影響を与えるかを探求する。そして、さまざまな芸術家が創作する際に表現する主体の思想や感情などの状態を例に挙げ、人工物の生命感と自己意識の抽象的表現を探求することを目指す。長年にわたる廃墟探索の中で培った廃墟への思考を基に、日本に来てから日常生活の中の廃墟に気づき、本研究のテーマを始める契機となった。廃墟は、廃棄された物が存在する空間であり、それを収容する容器でもある。そこには、都市の新たな新陳代謝の産物が収められ、過去の物が隠される一方で、現在のものは、やがて廃墟となる運命を待っている。廃棄された物は「ゴミ」と呼ばれることもあり、その価値はすべて失われ、残るのは物本来の性質だけである。以前の使用者はその場になくなり、現在の空間では彼らとの関係が途絶えている。しかし、廃墟に残された物は、ある意味でその空間と人間の記憶を継承している。それらは記憶媒体のように、空間と記憶を保存し、再び解読される日を待っているかのように感じられる。

第一章 人工物の始まりの視点

第一章では、まず人工物の概念について、その定義や成り立ち、工場での大量生産によって商品が増加し、産業社会以降の現代人の生活に与えた影響などを論じる。さらに、戦後日本の「モノ派」アーティストや現代美術家マルセル・デュシャンの既製

品を紹介し、人工物が芸術作品として持つ可能性について考察する。また、デュシャンの作品をもとにした中国人アーティストによる二次創作や、デュシャンの作品が人工物そのものとしての性質を反転させる可能性についても探求する。第一章の最後には、社会学や人類学の視点からオブジェクト・エージェンシー（Object Agency）および人間と人工物の関係性について考察し、その定義について述べる。

第二章 人工物の生命感と自己意識の表現

第二章では、人工物に生命感や自意識を抽象的に表現する試みについて、オーストラリアのアーティストであるフォイアスタインと日本のアーティストである毛利悠子の作品を中心に考察する。本研究では、静的な人工物が生き物のように変容する可塑性、電気エネルギーを介した生命感の表現、そして目に見えない時間の流れの概念に着目し、それぞれの共通点と相違点を総合的に分析することを目的とする。人工物が単なる物質ではなく、生命感や意識を宿すかのような変容を遂げる点が挙げられる。特に、フォイアスタインが自然物を想起させるフォルムを通じて生物的な印象を与えるのに対し、毛利の作品は人工物が偶発的な動きや変化を伴うことで、生命のような流動性を表現している点で異なる。また、目に見えない時間の表現という観点においても、両者のアプローチには差異が見られる。フォイアスタインが静的な造形の中で時間の痕跡を暗示するのに対し、毛利は人工物がエネルギーを受けて動き出すプロセスそのものを、時間の流れとして提示している。最後に、コンセプチュアル・アートの手法を踏まえ、これらの作品における生命感の表現が単なる視覚的な美しさを超え、哲学的な問いを提起する要素として機能していることを論じる。フォイアスタインと毛利の作品は、それぞれ異なるアプローチを取りながらも、人工物と生命感、自意識というテーマの可能性を拡張し続けていると言える。

第三章 人工物の自己意識について

第三章では、アーティストである宋東（ソ

ン・ドン）の作品を起点に、物が内包する記憶の時間性や、日常生活において物に込められた人間の感情について詳しく論じる。宋東の代表的な作品においては、物が単なる物質的存在を超え、過去の出来事や人間の記憶を媒介する存在として扱われている。このような作品は、物そのものが記憶の時間を内包し、それを再生させる力を持つことを示している。人工物の自我意識が形成される原因について論じ、その起因となるもの、さらには人工物と人間の関係性、また人工物の主体性と客体性に焦点を当てる。ハイデガーの哲学は、芸術作品が観者に多様な解釈をもたらす可能性について論じている。物が感覚的な影響を与え、芸術作品へと変容する過程において、物がどのようにして観者に新たな経験や意味を提供するかを理解する上で重要な視点を提示する。この視点は、物が単なる存在を超えて、記憶や感情の媒介者としてどのように機能するかを解明するための理論的基盤となり、芸術作品の多層的な意味を探索するための強力な枠組みを提供する。

結論

本研究は、人工物の生命感と自己意識の抽象的表現を中心に、「オブジェクト・エージェンシー」の概念を通じて、人間と人工物との関係性を再評価する試みを行った。人工物が持つエージェンシーは、単なる物質的存在を超えて、記憶や感情を媒介する存在として機能することを示している。ハイデガーの哲学が示すように、芸術作品はその物質性を超え、多層的な意味を生み出し、観者に新たな経験を提供する。この視点に基づき、人工物が芸術作品としてどのように再解釈され、文化的な文脈の中で新たな価値を生み出すのかについて考察した。現代アートの領域において、人工物はしばしばその物質的性質を超えた象徴的な意味を持つものとして扱われ、観者との対話を通じて新しい物語を紡ぐ役割を果たす。

陶における集合体表現について
作品「雪草」及び研究報告書

A consideration about the expression of cluster in ceramics. Work “Snow Grass” and research report.

工芸領域



雪草
Snow grass
陶
200×160×100mm、190×120×80mm、200×150×120mm、180×130×50mm、240×160×70mm、サイズ可変、5個組
2024 年

序論

粘土の塊を、粒（約 1cm×1cm×1cm）という小さな単位に分割する。分割した単位の形を保ったまま、造形を行う。このような行為の連続によって生み出された集合体と呼ばれる形態とは何かを本論では論じた。同時に、超絶技巧や、過装飾として第三者に分類されることの多い集合体表現を改めて、作り手の視点から手法や形態を通し、分析を行うことで集合体表現の可能性を探るとともに、陶素材を用いた集合体表現とは何か、を考察することを本論の目的とした。

第一章 集合体表現とは

本論における集合体表現の定義を行った。同じような大きさのパーツが密集した状態を集合体と呼び、この形状を用いた形態をもつ立体表現を集合体表現と定義した。

第二章 建築という集合体構造からよみとく自身の集合体表現について

レンガ造りや石造りといった集合体構造をもつ建築物について調査し、集合体構造を、になうパーツの大きさや、素材の特性という観点によって筆者自身がつくる陶における集合体表現の考察を行った。

レンガは、元来は土であり、扱いやすいように土に直方体の形と硬さを与えた素材である。土の一定以上の大きさでは形を保てない特性や、人が扱うに容易であるかによって、現在のレンガの大きさになり、集合体構造をになうパーツの大きさが決められていった。石造りの建築物は、構成する石の特性の耐圧性の高さや加工の難しさによって集合体構造の形が決定されていた。調査を踏まえて筆者自身の陶における集合体表現について考察を行った結果、集合体表現を担うパーツの大きさは、制作意図に基づいて決められていることが分かった。また、陶の可塑性に基づいて造形していることが明らかになった。

陶における集合体表現は、パーツの大きさの決定を作家の意図によって行われており、粘土の可塑性に基づいて行われている。また、集合体を担うパーツの大きさの決定は、作家性を担う要素の一つであることがわかった。

第三章 陶における集合体表現における特徴

陶作品における集合体表現を手法という視点から集合体表現を用いた作家たちの分類、分析をおこなった。第一節では、集合体を構成するパーツと支持体について着目し、土台の上に集合体表現を行う作家と、土台を用いずに集合体表現を行う作家に分類し考察を行った。土台の上に集合体表現を行うことで、集合させたい事象を立体として起こすことを可能にした。また、土台がない状態によってパーツの集積をおこなうことにより、形態自身が行為の累積、作家が手を加えた事実が集合体表現になることが明らかになった。

第二節では、集合体を構築するパーツが具象形態か抽象形態かであるという観点で、集合体表現の作品を分類、分析を行った。具象形態の集積による集合体表現では、具象形態が集まることにより生まれる物語性が、作家独自の精神性を表現していることが明らかになった。また、抽象形態の集積による集合体表現では、土の特性を用いた集合体表現がおこなわれており、土の特性を明らかにするものであった。

手法は作家が作品をつくる際に取る手段である。粘土という素材は、素材の自由性が高く、制作する際に、様々な手法で制作ができる。つまり、作家自身が自分の制作スタイルにあった手法や技術を選び取ることができるということである。多種多様な方法がある中で確立された各々の制作方法は、作家自身の考えや表現が強く表れている。

第四章 集合体表現をもちいた作家について

前章を踏まえた上で、ヒダの集合体表現を行っている服部真紀子、小さなパーツの集合体表現を行っている稲崎栄利子の分析から、形態に現れる作家の造形思想を考察した。二人の作家研究を通して、作家の持つ集合体表現の多様性が明らかになった。服部真紀子の集合体は、一見して装飾的であるがその実は土台の形とヒダというシンプルな構成である。土台があることで、ありありと表面の土の動きが見える

ようになり、ヒダを最もよい状態で魅せている。稲崎栄利子の作品は、植物の様なサンゴの様な現実の生き物を彷彿とさせる微細な形態の集合体である。さまざまな生き物が集まることで森や自然、世界が成り立つ構造を作品に見立てており、稲崎栄利子によって生み出された陶による小さな世界である。稲崎は今まで土台となる形に集合体表現を行った作品を発表していたが、近年、土台を持たない動く陶作品を発表した。しかし、作品の集合体のパーツの大きさと小さな形から構成するという集合体構造は変化しなかった。土を見る時の非常に微細な視点と、粘土を扱う際の一単位の大きさは変化しないことが明らかとなった。稲崎の持つ土を小さな単位としてとらえる思想から、必然的に集合体表現に繋がったと考えられる。分析を行った結果、作家独自の視点に基づいて集合体表現が行われていると考えた。

第五章 修了作品報告書

陶における集合体表現を自身の作品「雪草」の制作過程を報告書としてまとめた。過去の制作や今回の制作工程をふまえ、筆者の考える集合体表現の魅力について考察をした。筆者の行う集合体表現とは、時間の累積を視覚化し、形の動きを小さな単位で分割化し表現したものであると結論付けた。

結論

作家が集合体という形態をとるにあたって、作家自身の土への考え方や土に見出している魅力、作品制作における価値観などから制作が始まる。実際に、筆者自身は小さな単位が連続することによる時間の累積の視覚化、小さな単位が積み重なることによって作品自身の形の成り立ちや今後の動きを感じさせる効果があると考えて、集合体表現を行っている。陶による集合体表現は、作家独自が持つ土との向き合い方の形態のひとつであり、表現における手法のひとつであるという考えに至った。それは陶による表現と造形の魅力であると結論付けた。



内包するもの
inclusion
陶 2000×900×1650mm 2個組 2024年

はじめに

本研究は、陶造形において様々な作り方がある中で、その手法を選択し作り手がどのような造形思考に繋げているのかを考察したものである。

筆者はこれまで、陶素材で手びねり技法を用いて作品を制作してきた。その手法を用いて内部に空洞を持ちそれを包むかのようなふくらみを持つカタチ¹を制作しており、その形を作り続ける意味やその技法を用いることの必要性とは何かという疑問からこの論文を執筆することに至った。

まず、筆者のいうふくらみを持つカタチとはどのようなものであるかについて自然物や人工物の形の構造から論考した。それらの形の比較を基に筆者のいうふくらみを持つカタチについての認識を明らかにした。

次に、そのふくらみを持つカタチを陶素材で造形することとはどのようなことであるかを論じた。陶という素材は、粘土を自在に変形させて形を立ち上げ造形していくことが可能である。その際にどのような要素があるのかについて外館和子氏の論述を基に陶造形における特徴を明らかにしていった。そして、そこから他の作家は、どのような思考で造形を行っているのかについて考察し、筆者自身の作品を基に陶でふくらみを持つカタチを造形することについて再認識することと表現の可能性の一端を示すことが出来ると考え述べた。

第1章

ふくらみを持つカタチとはどのような形であるのかをまずは自然物と人工物からみられる形の構造を用いて論考した。

自然物の中でも内側に内部（細胞）を持ち合わせているものと巻貝のように内部が存在しないものに分類した。人工物では建築物を挙げ、その中でも空気を利用しふくらみを作る構造と柱などを使いふくらみを作る構造とに分類を行い、それぞれの比較を基に筆者のいうふくらみを持つカタチについての認識を明らかにした。

第2章

陶造形におけるふくらみを持つカタチをつくるとは一体どのようなことなのかについて

明らかにすることと、陶でつくる作り方の一つである手びねりについて説明を行った。

陶造形においてふくらみを持つカタチをつくることとはどういうことなのかについて外館和子氏の論述から“側”という立体を立ち上げていく特徴や彫刻の塑像と陶芸では構造的に芯を持つ塑造の形の成り立ちと陶芸の土（粘土）そのものを構造とする形の成り立ちに違いがあらわれるということが明らかとなった。外館氏は「内部の重要なものを作家は“側”でつくり、受け手は“側”を通して内部のそれを見いだそうとする。陶の作品を鑑賞する際には、しばしばそのような作家と受け手の精神的な交感がある。」²と述べている。陶素材でふくらみを持つカタチをつくることは、“側”を立ち上げることによって起こる内部に空洞を持ち合わせる形や、内部を包み込むといった形であり、それは陶造形の特徴の一つとして欠かせないものなのであるという考えに至った。

第3章

主に手びねり技法での制作を行っている作家である中井川由季と中島晴美の2名を取り上げて論考した。手びねり技法を用いて、どのように素材と向き合い続けているのか、またどのように形作りを思考し作品を制作しているのかについて提示した。それらから、手びねり技法を扱うことで起きる造形の可能性と作家の自己表現について考察した。結果、その手法を選択してきたからこそその思考と制作過程から、導き出される形が作家独自の陶による造形となりうるという結論に至った。

第4章 修了研究報告書

筆者の修了作品『内包するもの』について、筆者のふくらみを持つカタチの意識とはどのようなことであったのか、形を制作するときにどのような思考で制作し、それがどのような意味を持ち合わせていたのかについて、これまでの作品を振り返るとともに、修了制作に至るまでを記述した。これらは、改めて手びねり技法を用いて制作することの意味について再認識することができ、筆者が手びねり技法を用いてふくらみを持つ造形を制作することで重要視することは、粘土を指で挟んだ

ときの粘土表面の内側と外側から内圧と外圧をかけることによって生まれる造形であり、陶による造形の独自性であると結論付けた。

おわりに

本研究は、陶造形において様々な作り方がある中で、手びねり技法を用いて造形することや、筆者が関心を寄せているふくらみのあるカタチを造形することについて明らかにした。それらから、造形することについての再認識と表現の可能性を探った。

第1章で述べた自然物と人工物の形からその形が持つ意味や効果について調査した結果、その物質が意図して作られるかどうかの違いが重要な要素であるのではないかと考えられた。また、その中でも自然の内部に細胞を持つ形は、外部からの影響によって形を変えることが可能であり、それによって生まれたカタチが筆者のいうふくらみを持つカタチであるのではないかという結論に至った。それを踏まえ陶でふくらみを持つカタチを作るということについて、まず陶造形についての特徴や実際に手びねりを用いて制作を行っている作家の思考や言葉、作品に取り組む姿勢を明らかにし、筆者の制作から改めて作品の独自性や表現の可能性について探っていった。以上から、筆者が思うふくらみを持つカタチとは、意図されず作られた形や環境に左右されて作られる形であったのではないだろうか。また、それを陶で作るということは、ひも状にした粘土を指で慣らしていく際の粘土の内側と外側への力加減（圧力のバランス）や、形を出したり引っ込めたりしていくという側を立ちあげていくことによって生まれる意識から来ており、手びねり技法を用いたからこそその形が筆者自身が求めるふくらみを持つカタチなのだという結論に至った。今後制作していく中で、陶という素材や粘土とのやり取りで生まれる造形思考や表現が、新たに作品を作る可能性を広げるものであると考えられる。

¹ 以降、本論文中でカタチと示す場合は、筆者が気がかりなカタチ、特に制作やかたちを分析する際に使用する。その他一般的な形を示す際はかたち、形と表記する。
² 茨城県陶芸の現在―陶の魅力と可能性を求めて― 2000年 中泉多詔、外館和 P.14



Skin99.5
各 250×300×250 mm、全体のサイズ可変、5 個組
陶
2024 年

序論

筆者が陶という素材を用いて制作しているとき、まるで土に自我があるように感じることもあり、いつも自身と陶という素材の間に何かしらの特別な関係性が芽生えているような感覚がある。この土から得る感覚を多摩美術大学工芸学科の教授である尹熙倉は“粘土が作り手の身体や感覚に働きかける本質的な力”としている。筆者はここから以下の二つの疑問を持った。第一の疑問は、この“粘土が作り手の身体に働きかける本質的な力”を、他の作家がどのように受け取り、土と関わっているのかということである。第二の疑問は、陶芸作品の制作工程は作家によってさまざまであるが、制作工程が他の作家と同一であったら、この力との関わり方は同一であるのか、また違うものになるのかというものである。そして、その工程ごとにこの力にも傾向があるのかというものである。筆者が主に行っている特徴的な制作工程は、てびねり技法による成形と、黒陶という焼成技法の二つである。本研究では、陶芸表現における作家と土の関係性について、筆者の制作における二つの制作工程を軸として二つの疑問を明らかにし、自身の陶による造形表現についてより深く考察することを目的とし、執筆した。

第 1 章 現代陶芸における作家と土の関係性

本章では、第一の疑問である、“粘土が作り手の身体や感覚に働きかける本質的な力”とは何かというものについて、工芸評論家の外館和子と金子賢治の論述を踏まえて現代陶芸という分野からの観点で論考した。この疑問の一考察として、いずれの評論家も工芸で行われる表現は、素材と、その素材が作家に与える造形プロセスとの関わりによって成立する表現であるとした。ここから、現代陶芸の観点において、土と作家の関係性は制作するにあたって必須となる要素であり、作家が土と独自の関係性を獲得したときに表現になると考えられた。“粘土

が作り手の身体や感覚に働きかける本質的な力”を受け取った作家は粘土という素材と相互に関わり、その関わった結果を形として示し、作品にすることが現代陶芸での表現であると考えられた。

第 2 章 作家と土の関係性についての実際

本章は序論で示した筆者の第一の疑問を、筆者が行っている手びねり技法と黒陶という技法を軸として、実際に中島晴美、八木一夫、橋本知成を通じて論述した。特に手びねり技法においては、土の可塑性という点を加えて考察した。中島晴美は中島と土の可塑性との関係性について。八木一夫は、八木と黒陶の関係性について。橋本知成は、橋本と土の可塑性との関係性と、黒陶の関係性についての両方について、それぞれの作家がどのように土と関わり、それを作品としているかについて言及した。

第 3 章 各作家の土との関係性の比較考察

本章では、第 2 章で取り上げた作家を、制作工程を基準として、作家同士を比較考察をした。これは第二の疑問の、制作工程が他の作家と同一であったら、この力の受け取り方、関わり方は同一であるのか、また違うものになるのか。そして、その工程ごとに“粘土が作り手の身体や感覚に働きかける本質的な力”にも傾向があるのかということに対しての考察である。作家の中島晴美と橋本知成を比較した結果、土の可塑性からくる関係性は、人間の内面を制作に反映する傾向があると推察できた。しかし橋本は可塑性に自己を見出しており、中島は他者を見出しているため、両者の土との関わり方は完全に一致しないことが言えた。また八木一夫と橋本知成を比較した結果、黒陶と作家の関係性では、あくまでもこの焼成技法で制作する作家はかたちをそのまま残し、表面上での変化だけを受容していることが分かった。八木も橋本も、どちらも胎土を焼成することによって生まれる偶然性を排除し、成形段階の状態を残すことが重要であった。しかし、八木は、

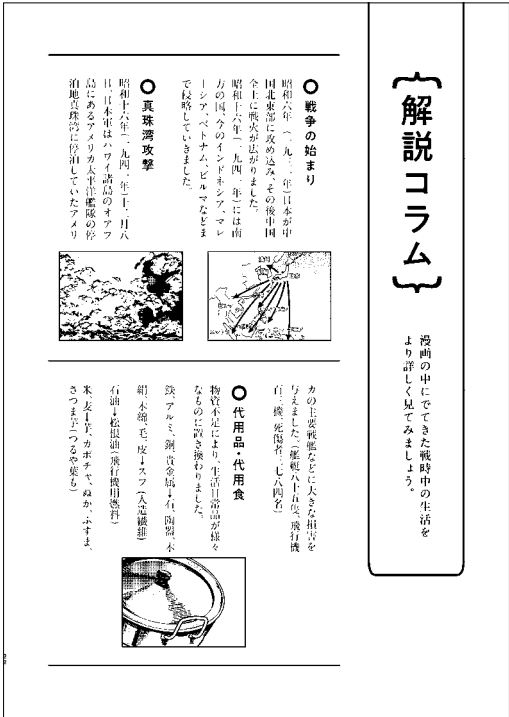
黒陶の表面的な印象を自身の造形に紐付けて作品に昇華している。橋本は黒陶を一つの造形プロセス、行為として昇華していることが 2 人の同一性ではないことが明らかになった。ここから、この疑問の一つの解として、制作工程が同一でも、この力との関わり方は同一ではない部分もあることが明らかとなった。

第 4 章 修了制作報告書 作品《skin99.5》

本章では、筆者が今まで制作してきた作品の制作プロセスとその作品を作るに至った経緯を踏まえた上で、本研究で取り上げた土と作家の関係性に着目し、筆者の修了作品「skin99.5」の作品制作報告を行なった。今回の「skin99.5」において、筆者は手びねり技法と黒陶に重きを置いた陶造形プロセスから感じた土との関係を表出させることを目的とし、制作を行なった。

結論

本研究では、普段筆者が制作しているうで行なっている手びねり技法と黒陶の二つを軸として、第一の疑問である“粘土が作り手の身体に働きかける本質的な力”を、他の作家がどのように受け取り、土と関わっているのか。第二の疑問である、陶芸作品の制作工程が他の作家と同一であったら、この力との関わり方は同一であるのか、また違うものになるのかという疑問に対して考察を行なった結果、土の特性と黒陶が作り手の身体や感覚に働きかける本質的な力となり、制作工程による違いは作家独自の土との向かい合い方としての形態であり、陶による造形だから可能な独自表現となり、そのことが陶による表現と造形の魅力であると結論づけた。



まんがで読む八王子空襲
Comic of the bombing of Hachioji
B5(182×257mm)、96 ページ、オンデマンド印刷
表紙用紙：江戸小染はな白 [175kg] 本文用紙：コミック紙クリーム
2024 年

序論

「学習マンガ」と銘打って刊行されているマンガには娯楽マンガにはない学習補助のための手法がみられる。日本史学習マンガにおいて、これらがどのように取り入れられているか実情を把握し、いかにして学習を目的としたビジュアルコミュニケーションにつなげているか考えてみたい。

学習マンガの先行研究は教育とマンガの関係を探る中で行われてきた。その多くはマンガの学習効果に着目したものである。本論文が着目するのは、これまでに論究の少ない学習マンガの造形面である。画面上に見られる学習補助の手法としての表現と演出を考察し、新しい観点の研究として加えたい。

第一章 研究方法

研究対象は、これまで日本で出版された通史を扱う日本史学習マンガシリーズの中から、刊行が5巻未満のものを除いた18シリーズである。そのうち「太平洋戦争」の単元を扱う巻で手法を比較する。この選定方法は、マンガ1巻内に含まれる歴史事項のボリュームを同等にするためのものである。

研究方法は、マンガ1巻の中で使われる学習補助の手法の年代ごとの比較や表現の数量的調査である。調査項目は以下である。

- 「知識を補う」手法を調べる表現調査
- ・本文中の注釈
- ・本文中のコラム
- ・本文外のコラムページ
- 「歴史を伝える」手法を調べる演出調査
- ・昭和時代のオリジナルキャラクター
- ・現代人のオリジナルキャラクター

第二章 表現調査の結果と考察

娯楽マンガにはない学習マンガ特有の表現として、最も直接的な学習機能である注釈とコラムの導入方法を調査した。

初期から1980年代までは注釈とコラム数の増加傾向がみられた。注釈とコラムの機能を発展させることで、マンガの

本文内にさまざまな歴史事項を補足することができるようになった。一方で2010年代からは歴史事項を本文外のコラムページにまとめ、本文は「ストーリー重視」になる傾向が確認できた。この要因を発行年代ごとの監修者のことばを元に2点考察した。一つ目は、学習マンガの学習効果が認められ、教材としてよりもマンガとしての内容充実が求められるようになったことである。二つ目は、新学習指導要領の影響である。主体的な学習を促すため、読み手の興味を引き出す作品づくりが行われた。これが「ストーリー重視」の傾向につながった。

第三章 演出調査の結果と考察

演出面での学習補助の手法として、学習マンガ特有のナビゲーション役のキャラクターに着目した。架空の視点人物を登場させ、行動を一連のストーリーにすることで、異なる学習単元をつなげて紹介できる。

昭和時代のオリジナルキャラクター調査では、彼らが戦争に対する認識のモデルとなり、平和教育を促す機能を持っていることがわかった。また、1980年代以降のオリジナルキャラクターが定型化された庶民像から脱却し、アイデンティティを獲得していることがわかった。キャラクターのアイデンティティを生かした演出が日本の学習マンガのストーリー性を高めた。

現代人のオリジナルキャラクター調査では、読者のマンガを読むリテラシーが向上し、昭和と現代二つの時間軸をもつストーリーの理解と歴史学習の両立が容易に行われていることがわかった。さらに、史実に関係のない現代人のオリジナルキャラクターにも詳細な人物設定を持たせ、結末の回収まで行う複雑な作劇が行われていることがわかった。

本章の演出調査では、第二章の表現調査同様に「ストーリー重視」の傾向が確認できた。要因として、読者のマンガを読むリテラシーの向上、新指導要領への対応、さらに海外の学習マンガからの影響が確認できた。

第四章 制作報告

研究成果を踏まえた修了制作として『まんがで読む八王子空襲』を制作した。著者の故郷・東京都八王子市は第2次世界大戦中「八王子空襲」と呼ばれる大規模な空襲を受けた。戦争体験者からなる八王子市郷土資料館ガイドボランティア紙芝居会は、八王子空襲を伝える紙芝居を制作し、2010年から郷土資料館や市内の小中学校で上演している。

著者はこの作品をより広め、教育普及に協力したいとの思いから大学4年次の2022年に紙芝居を元にしたマンガ・全5話の制作をはじめた。修了制作は、本論文の日本史学習マンガ研究を踏まえた実制作として、この全話を完成させたものである。

読者の主体的な関心につながる作品にするため、本論文の調査から明らかになった学習補助の手法を導入した。ストーリーを重視し、知識の補足は本文外にまとめた。リアリティを出すため、場所や登場人物、事件状況の描写は実際の体験記を参考にした。冊子化した完成品を八王子市郷土資料館で配布し、『八王子空襲』の郷土史学習と空襲体験の伝承に活用した。

結論

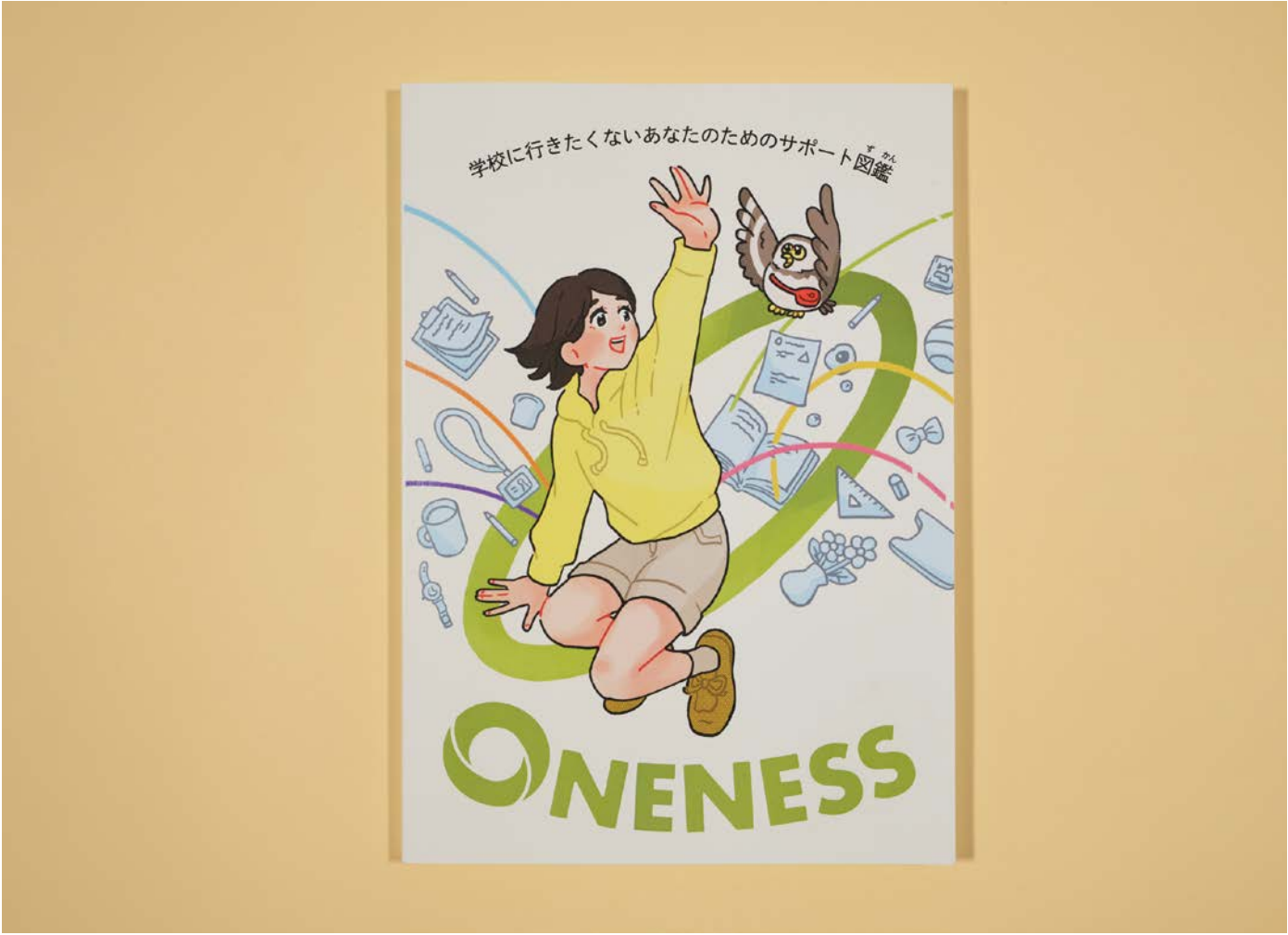
日本史学習マンガにおける学習補助の手法の変遷は、表現も演出もストーリー性を高める方向に向かっていることが明らかになった。知識量よりも、マンガとしてのエンターテインメント性、リアリティある生き生きとしたキャラクター描写が重視されている。

この理由は、マンガのビジュアルコミュニケーション力の高さが認知され、その学習への活用が今日まで発展してきたためである。さらに、2020年開始の新指導要領により子供たちに求められる歴史の学び方、ひいては歴史との関わり方に主体性が求められるようになった。これにより、子供の主体的な興味を引き出すのにマンガの面白さ、わかりやすさ、表現できる内容と表現方法の豊かさがより活用されるようになった。

不登校児童生徒への支援を紹介した書籍におけるイラストレーション表現の研究
作品「学校に行きたくないあなたのためのサポート図鑑 ONENESS」及び研究報告書

Representation of Illustration in Books Introducing Support for School Refusal Students
Work “ONENESS — An Illustrated Guide for Someone Who Don't Want to Go to School” and Research Report

ビジュアルデザイン領域



書籍、表紙



書籍、支援施設・機関紹介ページ



ポスター

学校に行きたくないあなたのためのサポート図鑑 ONENESS
ONENESS — An Illustrated Guide for Someone Who Don't Want to Go to School
書籍：A4 判、マットコート紙等、オンデマンド印刷、2024
ポスター：A1 判、コート紙、インクジェット印刷、2024

第 1 章 序論

文部科学省の調査によると令和 4 年度の小・中学校における不登校児童生徒数は 299,048 人となり、過去最多の人数となった。不登校児童生徒への多くの支援が実施される中で、約 60% の不登校児童生徒はスクールカウンセラー等から学校内外で相談・指導等を受けている。しかし、認定 NPO 法人カタリバの調査によれば、学校内外の支援の認知度は 70 ～ 90% と高いが、利用率は 10 ～ 20% と低いという実態があると示している。そこには多種多様な要因があると推測できるが、その 1 つに、児童生徒に対するそれらの支援の「見える化」不足があると筆者は考察する。そこで本研究では、2 つの観点から「不登校」とそれに関連する事象を分析した。まず、教育分野の観点から不登校の現状やそれらに関する支援の実態を探った。次に、イラストレーション表現の観点から児童生徒向けの不登校関連の支援を紹介した書籍を分析し、児童生徒に向けて施されている工夫を探った。そして、それらの分析結果を基に、不登校関連の支援を実施している施設・機関を紹介する図鑑形式の書籍を制作した。本研究により、支援のよりよい「見える化」を提案することで、支援を利用することへの児童生徒の不安を払拭し、相談機関の利用率を高めることに寄与できると考える。

第 2 章 不登校・不登校支援の実態

教育分野の観点から、「不登校」の変遷と現状について確認した。我が国の教育分野の研究における不登校現象の呼称は、「学校恐怖症」から「登校拒否」、「不登校」と推移してきた。その推移の要因として、不登校の要因論の中核が子ども自身から家庭、学校、そして社会へと拡大していったことが挙げられる。そして、不登校の要因が多様なことから、不登校児童生徒への支援も一様では無く、文部科学省が示した「児童生徒が自らの進路を主体的に捉え」、「社会的に自立すること」ができる支援が必要である。そのためには、児童生徒一人一人の現状に寄り添った支援を実施し、児

童生徒が「ありのままで」、「役に立っている」と実感する「居場所」を提供することが求められる。分析の結果から、支援は徐々に広がっていると判断できる。一方で、利用率は低く、その理由に支援の「見える化」が不足していると推測でき、早急な対応が求められる。また、支援に関する情報を児童生徒が自発的に読み進めるためには、イラストレーションが重要な役割を果たすことも明らかになった。

第 3 章 不登校児童生徒への支援を紹介した書籍におけるイラストレーション表現の分析

イラストレーション表現の観点においては、不登校児童生徒への支援を紹介するために出版されている 6 冊の書籍を選定し、イラストレーションを複合的に表現している 5 つの要素から比較・分析した。そこから、「親しみ」の印象を持たせる柔らかない線の描写や、「何の抵抗もなく」読み進められる役割を持つマンガのスタイルの工夫、「明度が比較的高く、彩度は比較的高彩度」な配色、表紙におけるイラストレーションの人物表現による書籍内容の示唆の他、支援等の情報をインフォグラフィックでわかりやすく示されていることが明らかになった。以上の分析を通して、不登校児童生徒への支援を紹介する書籍におけるイラストレーション表現には、不登校という事象に対して悩みを抱える児童生徒が、抵抗感なく気軽に読み進められる多くの工夫が施されていることが明らかになった。

第 4 章 制作報告

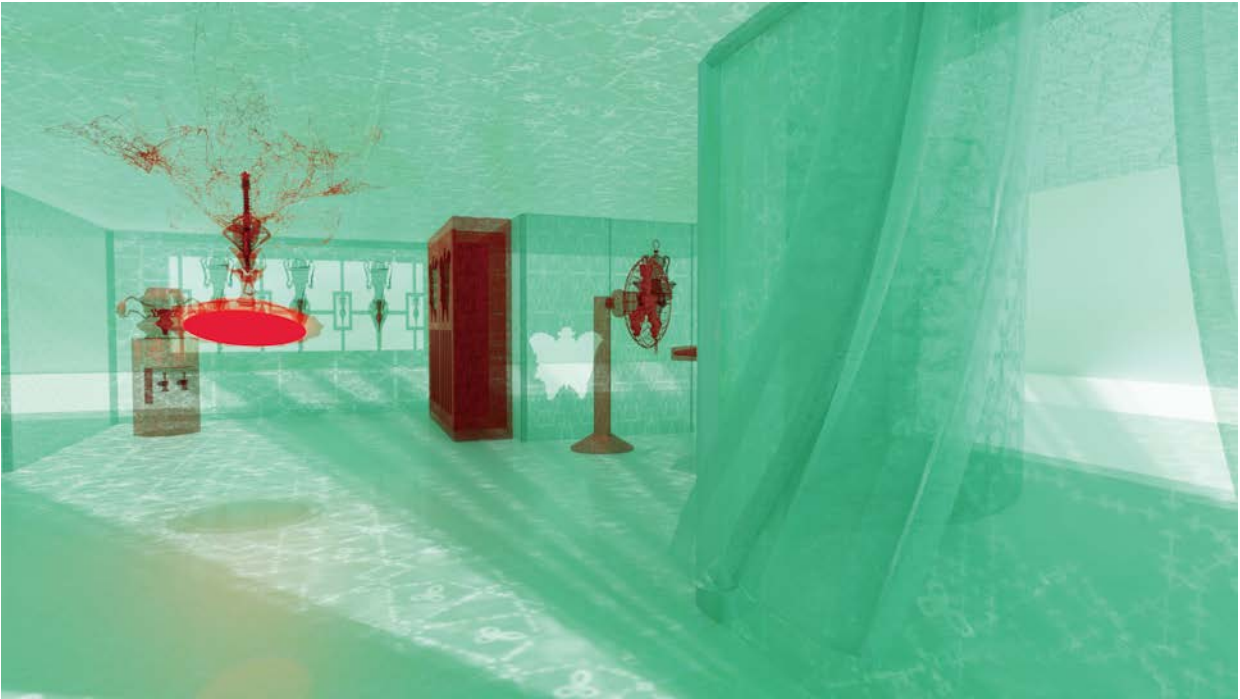
本研究の作品である書籍とポスターの概要とその制作過程を述べた。本書籍におけるタイトルは児童生徒を社会全体で支えていくという思いを込めて「ONENESS」に設定した。また、支援先での利用率を高めること、児童生徒の現状以外の居場所を作るという長期的な視野で社会的自立をサポートするための情報を提供することをテーマとして設定した。さらに、支援先の紹介方法の基準として、単に支援を実施している物理的な施設・機関の紹介ではなく、心理

的なサポートを行う施設・機関の支援者の内訳を示すことで、利用への心理的なハードルを下げるが可能であると考える。

全体的にポップなビジュアルに仕上げることで、児童生徒が気軽に支援について知りたいと思うことができると考える。学校や民間施設等の支援施設・機関等、合計 41 の支援先を紹介している主要なページにおいては、支援者のイラストレーションを大きく表現し、支援者の男女比、年齢比、利用方法をインフォグラフィックで表現した。また、書籍の導入にマンガページを配置し、コラムページを設けて内容が単調にならない工夫を行った。これらにより支援の「見える化」が行われ、その先の実際の利用につながるような情報を提供できたと考える。ポスターにおいては、全体的に柔和で穏やかな印象の画面構成を行い、不登校という悩みを抱える児童生徒の気持ちに寄り添っていることを表現し、書籍を手に取りたくるように仕上げるのができたと考える。

第 5 章 まとめ

小・中学校における「不登校」は、その児童生徒数が過去最多を更新していく中で、その変遷を読み解くと、現在では不登校は問題行動ではなく、児童生徒を社会全体で支えていく多くの支援が実施されている。しかし、利用率が低いため、それらの支援のさらなる「見える化」を早急に実施していく必要があるだろう。そのために、教育分野とイラストレーション分野からの分析を行い、それを基に書籍とポスターを制作した。その結果、支援の「見える化」が行われ、児童生徒が支援を利用したいといい、実際の利用につながるものとなったと考える。今後の展望は、第 3 章で選定した書籍と制作した書籍の、実際の児童生徒に対する効果を分析したい。また、書籍だけでなく他媒体への展開も行いたい。



紅結
Red Knot
3 分 40 秒
1980×1080、3D アニメーション、Blender
2024

Introduction

The representation of the female body has always been a important subject in art, society, and philosophy. From idealized representations in traditional paintings to self-expressive forms in contemporary visual art, its meaning has ever transformed over time. In China, the female body is not just a personal identity, even reflects historical, cultural, and political transformations. Employing Gilles Deleuze’s Body without Organs theory, this study discuss how the female body is represented in contemporary Chinese visual art, particularly focusing on the process of de-functionalization and de-organization and their redefinition in a social context.

Chapter 1:

This chapter outlines the study’s background, significance, objectives, and approaches. In Chinese art and culture, the female body has long been shaped by societal expectations, from idealized beauty in ancient paintings to revolutionary labor imagery and modern body image concerns on social media.

Chapter 2:

This chapter discusses the evolution of the social perception and aesthetic standards of the female body. In ancient China, women’s bodies were strictly constrained by Confucian traditions, with practices like foot-binding symbolizing beauty and obedience. During the Republican era, war and social change triggered a shift in ideals. The anti-foot-binding movement promoted stronger, healthier female bodies, while capitalism introduced Western beauty standards through advertisements. Upon the founding of the People’s Republic of China, women were expected to contribute equally to the country’s development. Gender differences were downplayed, and women were portrayed as laborers, emphasizing their roles in the collective rather than as individuals. After the Reform and Opening-up Period, consumer

culture introduced new beauty standards, aggravating women’s anxiety about body image. However, with the rise of social media and feminist movements, some women began resisting traditional gender norms and advocating for body autonomy.

Chapter 3:

This chapter is divided into two sections. Section 1 introduces Deleuze’s Body without Organs theory, which challenges fixed roles and views the body as changing and unstructured. Section 2 examines the way Chinese female artists embody this concept in their work. In the Republican Period, female painters depicted women with greater autonomy and self-expression. Upon the founding of the People’s Republic of China, art emphasized collective identity, where women appeared liberated but remained constrained by national ideology. In the Reform and Opening-up Period, artworks began deconstructing the social functions of the female body, aligning closely with the Body without Organs concept.

Chapter 4:

This chapter introduces my creative works, their inspirations, and the artistic process. I was inspired by my personal experience with “Body Sloshing”. Through 3D-scanned my own body and experimented with digital distortions, I explored its transformation and deconstruction. Becoming applied the flashback concept to depict a character moving between reality and imagination. Through these projects, I realized that personal experiences alone are insufficient to get more audience resonance. This led me to shift toward a more objective exploration of Chinese female experiences, resulting in “Red Knot”. Growing up in a three-generation under one roof family in southern China, I observed how different generations of women viewed their bodies:
My grandmother saw her body as a

collective, belonging to her family and the society. My mother tried to find a balance among her work, her family, and her identity. My sister experienced a fragmented body image, caught between independence and societal expectations. These insights inspired me to combine the female body with furniture, as furniture symbolizes both support and confinement—paralleling women’s roles in family and society.

Chapter 5:

This chapter summarizes the study and the reasons for Body without Organs. Though rooted in French philosophy, its de-centralization and de-functionalization concepts are closely related to Chinese women’s studies. Unlike the West, where body autonomy is central to women’s liberation, China’s female liberation has been shaped by political movements. Therefore, it is crucial to understand how government policies shape the female body. Additionally, society assigns women roles such as reproduction, labor, and family duties, and deconstructing these frameworks helps redefine female identity.

While this study is only a small part of women’s studies, in the still underdeveloped regions of East Asia, particularly China, feminist research, I hope it provides some support for Chinese women, helping them deal with social expectations and find their own paths.



樹語
whisper of trees
A3
リソグラフ印刷、木材、紙
2024

本研究は、アジア圏の神話・伝説に基づいた絵本における樹木の表現形式を探求し、樹木が持つ象徴性や物語における役割を視覚的および文化的に分析することを目的とする。

樹木は古代から神話や伝説の中で重要な要素として描かれ、特に天と地を繋ぐ「天梯」としての存在、生命や再生の象徴、さらには神聖な存在として多様な文化的意味を持ってきた。こうした樹木のイメージは、神話や伝承だけでなく、絵本という視覚的媒体を通じても表現され、読者に文化的な価値観や宇宙観を伝えている。本研究では、文献資料、考古学的出土物、そして絵本の分析を通じて、樹木の象徴性とその視覚表現の特徴を考察する。

第1章では、研究の背景、目的、研究対象、および研究方法を整理し、本研究がどのような視点からアジア圏の神話における樹木表現を探求するのかを明らかにした。樹木は、世界各地の神話において生命の起源や宇宙の秩序を象徴する存在として登場するが、特にアジア圏においては、天地をつなぐ聖なる存在としての側面が顕著である。例えば、中国の建木や扶桑、朝鮮半島の神壇樹（しんだんじゅ）、日本のトヨクモノキなど、さまざまな神話において、樹木が天界と地上をつなぐ「橋」として描かれている。

本研究では、神話や伝説の中で登場する樹木が、どのように絵本という媒体の中で表現されているのかを分析することを主軸とする。そのために、まず文献資料を用いて神話における樹木の象徴的意味を整理し、次に考古学的出土物を参照することで、視覚表現の実例を確認する。そして、具体的な絵本作品を比較・分析することで、異なる文化圏における樹木の描写の共通点や相違点を考察する。本研究では特に、中国と韓国の神話を題材とした絵本を中心に取り上げ、さらに、自らの絵本制作を通じて得られた知見を考察する。

第2章では、文献資料や考古学的出土物を基に、樹木の象徴性について考察した。中国の古代文献に記述された建木（けんぼく）や扶桑（ふそう）などの樹木は、神話の中で天地をつなぐ役割を担い、宇宙の秩序や王権の正当性を象徴する重要な存在として描かれている。『山海経』には、扶桑が東方の海に生える巨大な神樹であり、太陽が昇る場所とされている。また、『淮南子』には、建木が天と地を結ぶ通路として記述され、神々がそこを行き来するとされている。

さらに、考古学的出土物においても、こうした神話的樹木の視覚表現が確認されている。例えば、馬王堆帛画には天と地を繋ぐ樹木が描かれており、魂の昇天を象徴する重要な要素となっている。また、羿射日図石函には、太陽とともに描かれた扶桑の姿が見られる。こうした視覚資料を分析することで、古代の人々が樹木に対して抱いていた象徴的意味や、その視覚的表現の特徴を明らかにした。

第3章では、中国と韓国の神話を題材とした絵本を比較し、それぞれの文化圏において樹木がどのように視覚的に表現されているかを分析した。具体的には、『后羿射日』に登場する扶桑の描写と、檀君神話に登場する神壇樹の描写を比較し、物語の象徴としての樹木の役割を考察した。

『后羿射日』では、扶桑は巨大な神樹として描かれ、その周囲には十個の太陽が輝いている。この樹木は、単なる風景の一部ではなく、神話の中で重要な役割を果たす存在として視覚的に強調されている。一方、『檀君朝鮮半島の建国神話』では、神壇樹が天と地を結ぶ神聖な存在として描かれ、王権の正統性を象徴する要素として機能している。これらの絵本を比較することで、樹木の視覚表現が文化ごとの神話的価値観を反映していることを明らかにした。

第4章では、研究の一環として制作した絵本『樹語』について、その制作過程やコンセプトを詳細に記述した。本作品では、アジア圏の神話や伝説に登場する9つの異なる樹木を題材とし、それぞれの神話的背景や象徴性を視覚的に表現することを試みた。

制作にあたり、リソグラフ印刷を用いることで、神秘的で幻想的な雰囲気強調した。また、構図や色彩を工夫し、読者が樹木の神話的象徴を直感的に理解できるようにした。絵本制作を通じて、樹木が物語とデザインの統合を促す重要な要素であることを実証し、また、視覚的表現が物語の解釈に与える影響について考察を深めた。

第5章では、研究全体を総括し、アジア圏の神話や絵本において樹木が果たす文化的・象徴的意義を改めて整理した。また、本研究が絵本制作における新たな視点を提供し、樹木というモチーフが文化を超えた普遍的メッセージを伝える可能性を示すことを論じた。

さらに、本研究の限界として、対象とした絵本の範囲が限定的であることや、読者への評価を十分に行えなかった点を指摘した。今後の課題として、より広範な異文化間比較を行うこと、またデジタル技術を活用した新たな樹木表現の探求を挙げた。

博物館展示パネルにおける情報デザインの再考 ―競馬博物館を事例として―
作品「サラブレッドの一生」及び研究報告書

Revisiting information design in museum exhibition panels: a horse racing museum case study
Work “Life of a Thoroughbred” and Research Report

ビジュアルデザイン領域



サラブレッドの一生
Life of a Thoroughbred
2210×1240mm (maximum)
Interactive video, projection, 3D printed objects
2024

Chapter 1. Introduction

With the development of technology, the display of graphic information in museums is changing from traditional static reading to a more dynamic and interactive experience. Many museum interpretation panels are full of text, with few visual elements to aid information transmission, which limits the display effect and educational function of the exhibition. Personally, after a visit, I often forget most of what I saw and can only recall the particularly impressive parts. This prompted me to think: is it possible to combine display information with interactive elements to engage visitors and enhance memory points and the depth of the experience through interaction? After arriving in Japan, I became interested in horse racing and found a display method that matched my interests at the JRA Racing Museum. This inspired me to combine my interests with research and practice. In this work, I focused on redesigning the display panels in the horse racing museum and incorporating interactive content. Using projection display technology, models of horses and horse equipment are used as an interactive interface. Interaction is achieved by touching the model according to the instructions on the projection screen.

Chapter 2. Looking at Museum Graphic Information

This chapter described the types of information visualization and analyzed their application. It then explored the field of information visualization, classifies the various design methods and discusses the scenarios in which they are applied. The chapter outlined the evolution of graphic information in museum exhibitions, from traditional text reading to the combination of text and graphics, and the use of multimedia displays to enhance visitor engagement and understanding. It then provided an overview of the main theories and concepts related to horse culture and museum exhibitions. The

origin and development of horse culture in museums is first explored, and a functional analysis of the exhibition design of horse racing museums in different countries was conducted. Finally, the innovations and recommendations of this study were presented.

Chapter 3. Revisiting of Museum Graphic Information

The visualization of exhibition information is mainly the visual display of various kinds of graphic content in the exhibition. The visualization of graphic information is not the more visually rich the better, but the most effective visualization according to the theme of the exhibition and the style and tone of the exhibition hall. For highly specialized exhibit information, most of the audience may find it difficult to understand the principles and connotations only through textual descriptions and static illustrations. In some museums, the exhibits and the information contained in the contents are complicated and diverse, and the audience can only stay for a limited time in front of an exhibit, so the audience not only can't accept all the textual information in a short time, but also may wear out the audience's patience for watching the exhibition, which is not conducive to the dissemination of the information of the exhibition. Especially when the audience's reading patience is weakened by the gradual change from careful reading and reviewing to fast browsing and scanning, acceptance reading to selective reading, and from continuous reading to skimming, it is necessary to explore how to adapt to the changes in the audience's reading habits through redesign, which provides a valuable reference for subsequent design practices.

Chapter 4. Practice of in Information Visualization of Horse Racing Museum

This chapter documented the author's graduation project creation process, detailing the entire process from conception to content

production to practical implementation. The project focused on redesigning the content of the 'Lifetime of thoroughbred' section of the Racing Museum, transforming the traditional exhibition format into a more engaging and interactive experience. The aim is to describe the life of a racehorse in a more intuitive and visually appealing way, and to convey horse racing culture to a wider audience. The final display incorporates low-cost interactive technology that transforms static panels into dynamic, informative displays. The result is an interactive solution that is flexible and easy to maintain, even for small museums, and that combines traditional museum storytelling with contemporary audience expectations. In the production of this work, I have learned more about interactive design based on Arduino, mastered the method of integrating low-cost interactive technology into the display, and how to enhance the audience's engagement and sense of experience through these interactions. In addition, the process of constantly finding a balance between creativity and practical feasibility, by continuously adjusting and improving the design plan, ensures that innovative ideas can be realized while taking cost and technical constraints into account.

Chapter 5. Conclusions

In the redesign research of the information on display panels, using the JRA Racing Museum as an example, the study explored how to use information visualization and interaction design to optimize the presentation of the information on display panels and enhance the audience's sense of participation and cognitive experience.

To improve interactivity with minimal maintenance costs, the study incorporates touch sensors and Arduino-based elements. Visitors trigger dynamic video content by interacting with models, creating an intuitive display experience. This scalable approach can integrate multimedia techniques like projection for future enhancements.



人魚のはなかんむり
The Mermaid's Garland
25×25cm
デジタル絵画
2024 年

第一章 序論

本研究は、絵本における人魚のイラストレーション表現の変遷を明らかにし、新たな人魚の象徴を描くことを目的とする。人魚の象徴はギリシャ神話のセイレーンに遡り、時代とともに変化し、現代では多様な価値観を反映したキャラクターとして受容されている。特にアンデルセンの『人魚姫』は 19 世紀以降の人魚像の形成に大きな影響を与え、絵本はその象徴性とビジュアル表現を伝える重要な媒体となっている。本研究では、絵本を三つのカテゴリに分類し、1 つ目は童話『人魚姫』原作を基にした絵本、2 つ目は原作を改編した絵本、3 つ目はアンデルセンと関連のない人魚の絵本とし、文化や時代による表現の違いと象徴性の変遷を考察する。また、西洋と東洋の文化的差異にも着目し、各地域の絵本が描く人魚のビジュアルや象徴の違いを分析する。これらの知見を基に新たな絵本制作を行い、現代の価値観を反映した未来の人魚像を描き出し、物語の創造や絵本制作へのインスピレーション提供に貢献することを目指す。

第二章 童話「人魚姫」を題材にした絵本の中の人魚の象徴性

第二章では、アンデルセンの童話『人魚姫』原作を基にした絵本を中心に、人魚のビジュアル表現がどのように変遷してきたかを考察している。この章では、1880 年から 21 世紀初頭までの長期間にわたる挿絵や絵本を分析し、時代や地域ごとに異なる文化的背景や価値観がどのように反映されているかを明らかにする。特に、黄金時代（1880 ～ 1930 年）、20 世紀（1949 ～ 1999 年）、21 世紀（2000 ～ 2024 年）の 3 つの期間に分け、時代ごとの特徴的な表現を比較している。初期の作品では、細部まで描き込まれた神秘的で幻想的なイメージが支配的であり、20 世紀には物語の内容が親しみやすくなるとともに、現代の価値観に基づいた多様な人魚像が描かれている。21 世紀以降の絵本では、LGBTQ+ などの現代的テーマも取り入れられ、新しい象徴が追加されていることが指摘されてい

る。これらの分析から、絵本における人魚の象徴は時代とともに変化し、現代社会の多様な価値観を反映する重要なメディアとして機能していることが示されている。

第三章 童話『人魚姫』を改編した絵本の人魚の象徴性

第三章では、童話『人魚姫』の原作を改編した絵本における人魚のビジュアル表現と物語の変化について考察している。原作を基にしつつも、物語の結末やキャラクター設定が現代の価値観に合わせて変更されており、これが人魚の新たな象徴的意味の創出につながっていることを示している。本章では、9 冊の改編作品を取り上げ、時代背景や地域に基づく物語の改変に注目している。具体的には、結末がハッピーエンドに変更される場合や、人魚が自らの意思で運命を切り開く姿が描かれるなど、女性の自立や個人の選択といった現代的テーマが反映されている。また、イラストレーションにおいても、人魚が単なる幻想的存在から、より人間らしく多様な感情を持つキャラクターとして表現されていることがわかる。これらの分析を通じ、改編作品は原作を踏襲しつつも新しい視点を提供し、現代の読者に対して多様な解釈を可能にしていることが示されている。

第四章 アンデルセンと関連のない人魚の絵本における人魚の象徴性

第四章では、アンデルセンの童話『人魚姫』と関連のないオリジナルの人魚絵本を対象に、人魚がどのように新しい象徴性や意味を持ちながら描かれているかを考察している。本章では 10 冊のオリジナル絵本を取り上げ、地域や文化の違いに基づく表現やテーマの多様性に注目している。これらの作品では、人魚は単に神秘的な海の実在として描かれるだけでなく、さまざまな社会的視点や現代的テーマを反映したキャラクターとして登場する。たとえば、環境保護、ジェンダーの多様性、LGBTQ+ の視点など、現代の重要な価値観がストーリーに織り込まれている。イラストレーションも、伝統的な幻想的な表現にとどまらず、創作

者の独自の視点や想像力によって新たなスタイルや象徴性が加えられている。これらの分析から、オリジナルの人魚絵本は、時代ごとの社会的背景を反映しつつ、新しい物語の創造において重要な役割を果たしていることが示されている。

第五章 制作報告

本作品の創作動機は、人魚というキャラクターの歴史的変遷とその可塑性に着目し、8 歳から 10 歳の児童向け絵本を通じて新たな物語を表現することにある。物語は、船の事故で人魚に生まれ変わった少女ハナが、家族との絆を胸に新しい生活に適応し成長する姿を描く。「家族愛」「喪失」「新たな生の受容」をテーマに、幻想的な海底世界と親しみやすいキャラクター描写を融合し、読者が没入できるよう工夫した。デジタル技法を用いた鮮やかな色彩と緻密な描写により、感情表現と場面の魅力が強調されている。制作過程では、新たな人魚像の創出や文化的影響への対応が課題となったが、中立的なアプローチを採用し、独自の世界観を構築した。完成した絵本『人魚のはなかんむり』は、「別れ」と「新しい始まり」、「家族の愛」をテーマに、子どもたちの想像力を引き出す作品となっている。

第六章 まとめ

本研究は、絵本における人魚のイラストレーション表現が、3 つのカテゴリーを通じ、時代や文化の影響を受けてどのように変遷したかを考察した。1880 ～ 1930 年にはロマン主義や象徴主義の影響で神秘性や犠牲を象徴し、1949 ～ 1999 年には消費社会の影響で娯楽性が重視され、ディズニー版による夢や冒険の象徴として普及した。2000 年以降は、ジェンダー、LGBTQ+、環境問題といった現代的テーマを反映し、多様性やアイデンティティが新たな象徴として描かれている。これにより、人魚は単なる幻想的存在を超え、社会的価値観や文化の変化を映し続ける象徴的存在であることが明らかになった。



Dog country- There is no dog in this country
A4 （210×297mm）
アクリル、色鉛筆、水彩、デジタル（Procreate）
2024

1. Introduction

This study examines the visual representation of Passageways in Little Nemo in Slumberland (1905–1914), analyzing their dual role as visual/narrative tools bridging reality and dreams. It aims to expand interpretations of fantasy comics and inspire creative methodologies.

2. literature review

Chapter 2 traces comics’ evolution from Töpffer’s dynamic figures to McCloud’s fluid narrative theories, contextualizing Little Nemo’s innovative dream transitions. Ueno Ryo and Kodama identify Passageways as physical-narrative connectors in fantasy literature, while Roeder and Bukatman explore childhood fantasies through spatial metaphors. John Canemaker links McCay’s style to Alice in Wonderland, noting how Nemo’s bed bridges realities physically and symbolically. Jeet Heer’s analysis of McCay’s visual dynamism supports Passageways’ narrative function. Existing studies establish theoretical foundations but lack focused analysis on Passageways’ symbolism - a gap this research addresses through targeted visual analysis.

3. Methodology: Representation of Passageways and visual analysis in Little Nemo in Slumberland

Chapter 3 analyzes Passageways’ contextual symbolism through Nemo’s annual dream transitions. Key findings reveal:

- Passageways spatially extend bedroom reality into unstable dream realms
- The bed evolves from fearful portal to nostalgic return anchor: Initially embodying childhood anxiety, it gradually becomes a stabilizing reminder of reality’s importance
- Uncontrollable Passageways in dreams emphasize fantasy’s fragility

4. Production of reports : On making a picture book comic, “Dog Country - There is no dog in this country”

Chapter 4 explores the creation, themes, and artistic expression of The Dog Country - There’s No Dog in This Country, inspired by the study of Passageways in Little Nemo in Slumberland. The work further examines diverse visual representations of Passageways in different narrative contexts.

Divided into two chapters, the story presents distinct themes through unique visual symbols: Chapter 0, Prologue depicts the beginning of a journey with a hand-drawn style, capturing the dogs’ sorrow and anticipation as they leave their homeland. Chapter 1, The Lust Country uses bold visual contrasts and vibrant colors to explore temptation and inner conflict.

- Key challenges in creation include:
1. Multi-layered Passageways Representation
 - Balancing their role as spatial connectors and symbolic reflections of inner worlds.
 2. Text-Image Balance – With minimal dialogue, maintaining poetic storytelling while allowing images enough expressive space.
 3. Reality vs. Fantasy Contrast – Visually distinguishing external reality from inner psychological landscapes.
- Ultimately, this work expands the symbolic meaning of Passageways through experimental visual storytelling, highlighting their artistic and narrative potential as bridges between reality, fantasy, and the psyche.

5. Concluding

This study establishes Passageways as crucial narrative devices in Little Nemo, revealing their psychological evolution and spatial symbolism. While limited to McCay’s work and focused on visual analysis, it provides new methodologies for comics research. Future studies could explore cultural influences and reader interpretations.



グラフィック・メディスン・フォー・ウィメン
Graphic medicine for woman
B1×4点、B5×4点
デジタル絵画 インクジェットプリント
2024

第1章 序章

現在、社会における女性労働力の重要性が高くなっていると共に、女性の病気に関する問題は注目を集めている。日本医療政策機構は、2018年に仕事女性に対する月経前症候群と更年期障害など女性疾患の影響や女性健康意識について調査をしたところ、月経前症候群や更年期障害といった女性の病気は、仕事効率に何らかの影響を与えていることがわかった。しかし、女性の病気に関する医学研究では、客観的な症状の記述は多数記録されたが、女性患者の複雑かつ苦痛を伴う主観的な体験はほとんど論じられていない。専門的な医療に加え、患者に十分な理解と人間的なケアを与えることも不可欠である。そのため、病気主観的な体験と痛みをどのような方法が効果的に伝えることができ、患者に十分な理解や共感を与えるのかを研究する必要があると考える。

そこで、医者・画家イアン・ウィリアムズ（Ian Williams）は、著作『グラフィック・メディスン・マニフェスト』の中で、漫画という視覚的媒体を通して病気の経験を伝える方法を吟味している。「漫画家は、その形のイコノグラフィ的な柔軟性を用いて、これらの病態の効果を目に見えるものにすることができる」とイアンが論じているように、女性の病における主観的な体験はほとんど認識されていない時には、視覚的な表現で伝えることが有効である。漫画やイラストーションなどの形式には、病気の体験を記録し、伝えることができる。

以上の社会背景と視覚に関する研究を踏まえ、本研究は、「病気を抱えた女性患者はどのような複雑かつ苦痛な体験があるのか」と「病気の体験がどのように表現できるのか」という二つの問題について研究を行った。

第2章 女性の病に関する研究

本章の目的は、月経前症候群と更年期障害に関する基本知識を把握する。まず、月経前症候群と更年期障害に関する客観

的の知識と具体的な症状などの基本の知識を把握する。2つ目は、経前症候群と更年期障害がもたさる影響を研究する。つまり、月経前症候群と更年期障害によって患者はどのような具体的な苦痛を経験するのか、どのような精神と心理問題を抱えるのか、どのような具体的な影響を引き起こすということを研究する。

第3章 女性の病における視覚的表現

本章の目的は、女性の病の経験がどのように描かれているかということを研究する。女性の病における視覚的表現を探るために、本研究では女性の病気をテーマとしたイラストレーションと漫画を研究する。

第4章 制作レポート

筆者は、月経前症候群と更年期障害をテーマにした4つのコミックとイラストレーションを制作した。作品のテーマは「グラフィック・メディスン・フォー・ウィメン」とである。この作品は4つの漫画ストーリーに分かれており、4つの異なる主人公が手がかりとして、それぞれの症状ごとにイラストレーションとコミックストーリーを作る。イラストレーションでは、病気の個人的な感情や目に見えない体験を視覚化するために、色、線、メタファーなどの方法を使う。コミックは、女性患者の経歴や、語りづらい内面の体験を表現することを心がけて制作した。この作品が、女性患者自身が自分の病気についてよりよく理解し、月経前症候群や更年期障害の複雑かつ苦痛を伴う主観的な経験を効果的に表現する助けとなることを望む。

第5章 結論

本研究では2つの問題を深く考察した。「病気を抱えた女性患者はどのような複雑な苦痛を体験するのか」と「病気の体験をどのように表現できるのか」ということである。最初の問題では、筆者は月経前症候群と更年期障害の女性の症状と主観的な体験を研究した。月経前症

候群の女性は知覚・注意力・感情・人格の問題により、仕事・生活・家族関係・精神状態・自信・自尊心に大きな影響を受ける。更年期障害の女性が経験するホットフラッシュの恥ずかしさや羞恥心、肉体的老化の無力感、理解されない孤独感などの問題や影響を研究した。しかし更年期は多くの苦痛が伴うものの、新たな自由の象徴となりうることもわかった。さらに病気の表現方法という点では、具体的には直接描写、擬人化、視覚のメタファー、時間の変化、無言のナラティブ、モノローグである。これらの技法は、月経前症候群と更年期障害を持つ女性の主観的な体験を表現するために、4つのイラストレーションと4つのマンガの作品制作で用いた。患者の内面的な体験を視覚化することで、患者が病気について語りにくい隠れた体験を示し、病気について教科書には書かれていないものを表現することを目指した。

蘇州における食文化を題材とした児童向け絵本の視覚表現
作品「木子の姑蘇巡り」及び研究報告書

Visual Representation of Suzhou's Food Culture in Children's Picture Books
Work “Muzi's Journey through Suzhou” and Research Report

ビジュアルデザイン領域



図1 表紙



図2 p17-18



図3 p23-24



図4 p27-28



図5 p35-36

木子の姑蘇巡り
Muzi's Journey through Suzhou
250×250mm、36 頁
絵本（デジタル作画）・マットコート紙
2024 年

第一章 はじめに

本研究では、絵本における伝統文化の表現形式の特徴を探り、蘇州の食文化を例として、児童向けの絵本を制作した。江南の水の都、蘇州は古くからその歴史と文化で知られているが、その中でも蘇州の食文化は長い歴史を持っている。本研究によって、より多くの児童が蘇州の食文化や関連する地域文化を知ることができるになればと考えている。子供時代は成長の重要な時期である。そこで絵本を媒介とし、蘇州の食文化を題材とした児童向け絵本を研究し、蘇州の食文化の振興を目指す。

第二章 蘇州の食文化の概要

蘇州の食文化の形成と発展の背景について考察した。さらに蘇州の食文化の特徴を考察するにあたり、その背景にある地理的要因や蘇州人の美的特性に注目した。蘇州は長江デルタ地帯に位置し、水郷地帯の豊富な魚介類や四季折々の野菜や果物は、料理の素材として重宝されてきた。続いて、蘇州食文化の特徴について紹介した。例えば、新鮮な旬の食材が活かされていること、味付けが淡泊でありながら甘みがあること、料理の盛り付けが工夫されていること、そして食材の色彩が調和していることなどが挙げられる。また、蘇州のデザートについて、その歴史、種類、特徴を取り上げた。具体的には、地域資源の活用、原材料としての天然香料や天然着色料の使用、材料選びとその栄養価、独特な技術、季節に応じた販売、小規模生産と即時販売といった点が特徴として挙げられる。さらに、蘇州における食文化振興の取り組みと課題についても触れ、文化の継承と発展に向けた問題点を整理した。

第三章 蘇州の食文化と児童向け絵本

蘇州の食文化と児童向け絵本の融合について考察した。まず、児童向け絵本の概念と発展状況を踏まえ、食育絵本の定義と特徴について述べた。事例として蘇州の食文化を題材にした絵本『立夏・嘗三鮮』を分析した。本作品では、季節ごとの食材が主題となり、食文化と地域の風物詩を組

み合わせた物語展開が特徴である。さらに、新鮮な食材の質感や色彩の描写を通じて、読者に蘇州の伝統的な食文化を感覚的に伝えている点を詳しく考察した。

第四章 蘇州の食文化における児童向け絵本の関連事例

蘇州の食文化に関連する児童向け絵本の事例分析を行った。まず、食文化絵本を物語のある絵本、知識絵本、記録絵本の三つのカテゴリーに分類し、それぞれの絵本の特徴を検討した。具体的には、各絵本がどのように食文化を伝達しているかについても分析を行い、特定の食材や料理の描写、食文化にまつわるストーリーの活用、視覚表現を通じた魅力の伝え方が読者に与える影響を検討した。次に、視覚表現の観点から、絵本の表現構造、平面デザインの基本要素と視覚効果、視覚素材の選択と絵づくりのための技法について考察した。具体的には、構図の選び方や色彩が物語の雰囲気や読者の視線誘導に大きな影響を与えることを確認した。さらに、これらの絵本を通して、食文化は単に料理や食材を紹介だけでなく、その背後にある歴史、地域性、感情的なつながりを伝えることが、子どもたちに深い印象を与える重要な要素であることを理解した。

第五章 蘇州の食文化における児童向け絵本の実践

蘇州の食文化を伝える児童向け絵本『木子の姑蘇巡り』の創作と実践に焦点を当てた。視覚表現と物語の手法を用い、児童に伝統的な食文化をわかりやすく伝える方法を探ることを目的とした。まず、絵本の全体的なデザインコンセプトを紹介し、制作の流れについて説明した。次に、物語や背景について述べた。物語は旅行記の形式を採用し、木子と蘇蘇の交流を通して、読者を蘇州の風景や文化、美食の世界に導くことを目指した。そして文化的な意味と視覚的な表現を含めた絵本のデザイン要素を詳しく分析した。さらに、色彩、構図、物語表現の具体的な応用を含めたデザイン手法について詳細に述べた。最後に、絵本

の最終的な成果物（図1～5）、『味の旅、蘇州』文化冊子、二十四節気の蘇州美食カードといった派生デザインを通して、研究の応用範囲をさらに広げた。

第六章 おわりに

研究と制作の両方から貴重な経験を得ることができた。研究面では、蘇州食文化の歴史的発展と児童向け絵本におけるその表現を探索する中で、文化の根源と現代的な視点との間でバランスを見つける方法を学んだ。この理論的な整理を通じて、食文化が単なる生活様式の表現にとどまらず、地域文化のアイデンティティやその価値を伝えるメディアであることを深く理解した。また、蘇州の伝統的な菓子の研究を通じて、飲食文化がその土地の自然景観、建築、人々の生活や精神性と密接に結びついていることを改めて実感した。たとえば、蘇州の精巧な庭園や水郷の風景は、食材の選択や料理の盛り付けにも影響を与えており、それ自体が一つの芸術であると言える。制作面では、『木子の姑蘇巡り』という絵本の制作を通じて、物語の発想からビジュアル表現までの一連のデザイン経験を積むことができた。理論研究で得た文化の核を視覚表現へと転換する方法を学び、例えば物語の構成では、ストーリーと文化要素を有機的に結びつけることに注力した。特に、蘇州の風景や建築の繊細さ、人々の穏やかな生活リズムが、料理の美しさや味わいと深く調和している点を描写することに力を入れた。ビジュアルデザインでは、伝統的な食べ物や蘇州の街並みを丁寧に描写することで、文化の質感と深みを視覚的に表現する試みを行った。これらの表現を通じて、食文化の魅力を多様な観点から伝える試みを行ったが、まだ不足している点も多く存在する。今後はこれらの経験を踏まえ、食文化の持つ魅力を伝達する手法をさらに模索していきたいと考えている。

第 1 章 序論

共同湯は住民によって共同管理される温泉資源であり、温泉地における共有資源のひとつである。住民だけでなく来訪者も利用できる共同湯では、浴場におけるマナーや混雑、洗い場における維持費の負荷などが課題として考えられる。

そこで本研究は、運営実態と利用意識から共同湯における住民の日常と来訪者の非日常の均衡を明らかにし、住民管理の共有資源を来訪者に開放することの展開について示唆を得ることを目的とした。

研究対象地は、来訪者受け入れの重要度を示した類型化から、共同湯の運営実態が異なると考えられる野沢温泉、渋温泉、別所温泉を選定した。また研究方法として、意識を詳細に読み解くヒアリング調査に主軸をおき、コーディングの手法を用いた分析で客観性を担保した。

第 2 章 共同湯の立地環境と掲示情報の特徴

利用方法やマナーに関する掲示情報は住民と来訪者における情報格差の是正や来訪者への情報共有及び周知に寄与すると考えられる。

本章では各共同湯の立地環境や掲示情報の特徴を明らかにし、利用意識に寄与すると考えられる事柄を考察した。

建物用途の集積と共同湯との関係から、立地環境を特徴づけ、利用者属性の増減との関係性を考察した。また掲示情報においては 6 視点による分析を行い、言語を問わず理解可能なイラストやピクトグラム、木板での掲示により、マナー等の理解向上に寄与する可能性を示した。

第 3 章 共同湯の運営実態

共同湯に関する出来事の変遷を把握したうえで、共同湯の運営実態を源泉の所有団体及び観光業従事者へのヒアリング調査に基づき明らかにした。

原則住民全員が共同湯の維持管理に関わっている野沢、渋温泉に対し、一部の住民のみ携わる別所温泉では、財産区に浴場の管理や運営が全て委ねられていること

から、業務量の負担が示唆された。

観光業従事者においては、野沢、渋温泉で来訪者のマナーに対する対応が進められているが、その対応は宿泊施設により差があり、マナー理解や認知に差が生じる可能性が課題として明らかになった。

第 4 章 住民の意識からみた共同湯の生活面での利用

共同湯（浴場）と共同湯（洗い場）における住民の利用意識と課題意識を明らかにし、2 章及び 3 章で導いた知見との因果関係を考察するとともに、5 章で扱う来訪者の意識や利用との関連を考察した。

住民の利用に結びつく事柄として、共同湯（浴場）の日常的な掃除への関与、来訪者との交流があることなどを示した。また利用する時間帯とその理由からは、住民と来訪者における利用時間の一部棲み分けが、繁忙期の混雑緩和などに有効であると示した。さらに住民の課題意識から、来訪者のマナー向上や利用意識に寄与するさらなる取り組みの必要性などを導いた。

また共同湯（洗い場）は、炊事や洗濯における利便性向上や付加価値の提供、移住者の創出をもたらしことを明らかにした。しかし利用者の減少や維持管理費の負荷等の課題も明らかになり、これに対し観光利用の意義と有効性が示唆された。

第 5 章 来訪者の意識からみた共同湯の観光面での利用

4 章で導いた、均衡に重要であると考えられる来訪者の意識の形成要因を明らかにするとともに、洗い場における観光利用の可能性を再検討した。

共同湯（浴場）における来訪者のマナーに対する意識は、2 章で示した情報の掲示や情報発信等が影響する一方で、来訪回数との関係は弱いことを示した。加えて、住民による維持管理に対する感謝の気持ちは常連客に強くあるという特徴を導いた。

共同湯（洗い場）に対しては生活空間であるという意識が多く見られた一方で、利用への関心を抱く来訪者も存在したことから、洗い場の空間タイプなどに応じた適し

たかたちの観光利用が必要であると再検討した。

第 6 章 共同湯における住民と来訪者の交流とその意義

5 章までの研究から、住民と来訪者の交流が共同湯における均衡に重要であると導いたことに対し、交流が形成される要因と妨げられる要因を明らかにした。

共同湯（浴場）での交流は、利用者の多様性や常連客、番台の存在などにより促され、来訪者のマナー理解不足などにより妨げられると示した。

共同湯（洗い場）においては、来訪者からの質問や関心のまなざしに住民が応えるかたちで交流がされると明らかにした。

こうした交流は温泉地に活気を与え、住民の愛着形成にもつながると考えられる。

第 7 章 結論

共同湯（浴場）における均衡を、「浴場内」「脱衣所内」「出入口付近」の空間と、管理・運営方法から捉えた。

均衡に有効であると考えられる事柄として、浴場内では一部時間帯における住民と来訪者の棲み分けなど 6 つ、脱衣所内では 3 つ、出入口付近において 5 つを示した。また管理・運営においては、参加委託併用型による管理の有効性など 5 つの事柄を導いた。（図 1）

共同湯（洗い場）では、3 パターンの利用方法を提示した。その上で共同湯（洗い場）における均衡とは、「共同湯（洗い場）の空間タイプや立地環境、利用状況に応じた、適したかたちの観光利用により、利用者の減少や維持管理費の負荷を低減し、住民と来訪者間の交流によって活気を与えられ、住民の愛着形成や移住者の創出という付加価値がもたらされること」であると示した。（図 3）

そして野沢温泉、渋温泉、別所温泉の共同湯における均衡状態を述べた上で（図 2）、各温泉地で有効に取り組まれている事柄や、本研究で新たに示した事柄を取り入れることにより「共同湯の均衡」を進めることができることを提示した。

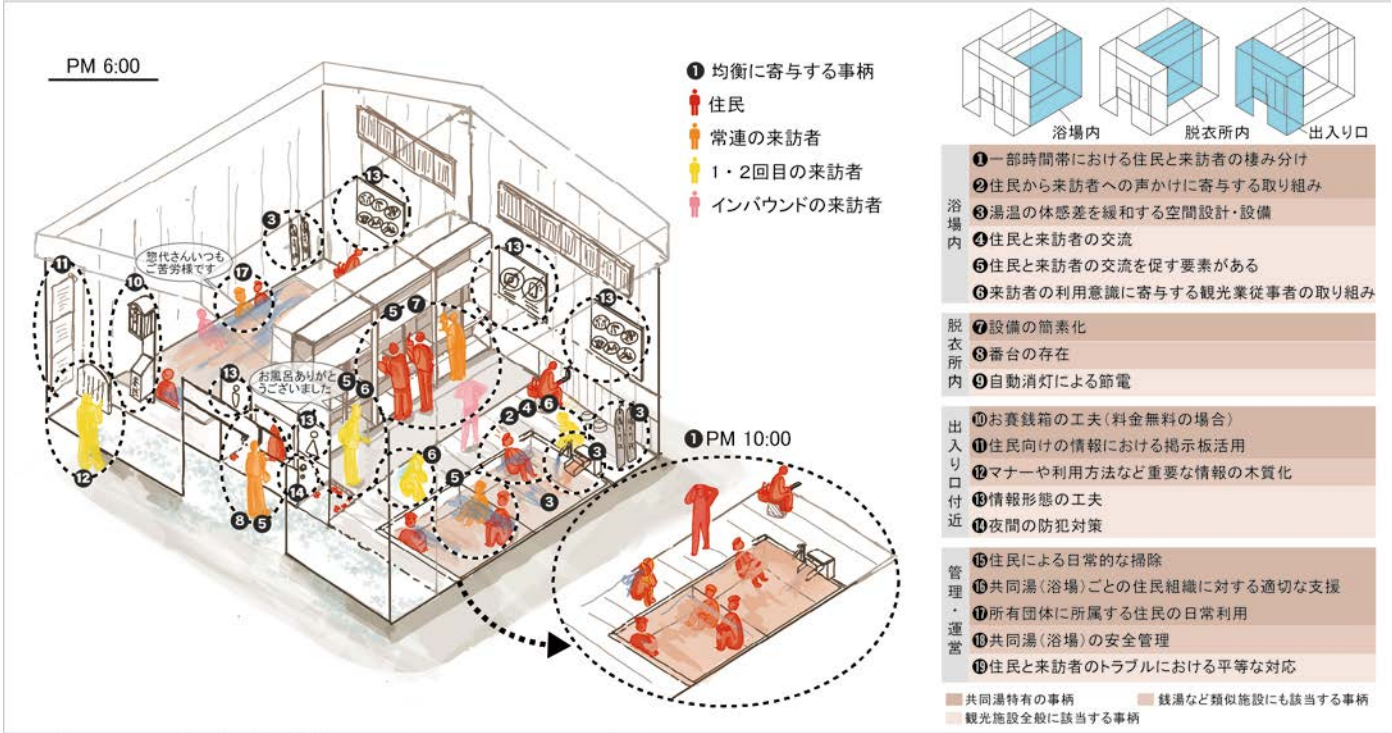


図 1 共同湯（浴場）における住民と来訪者の均衡

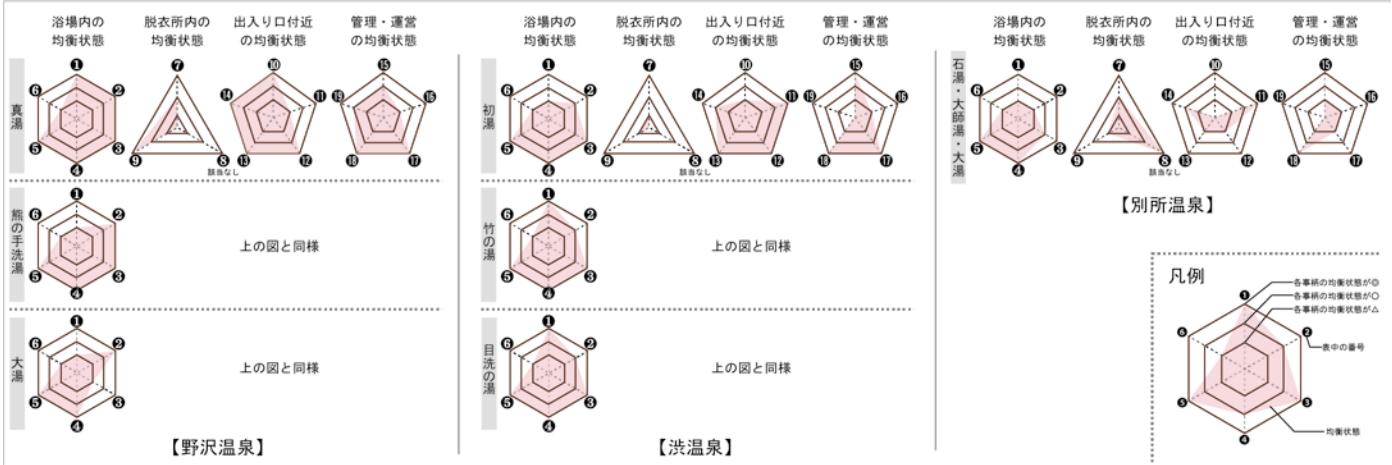


図 2 各温泉地における共同湯（浴場）の均衡状態

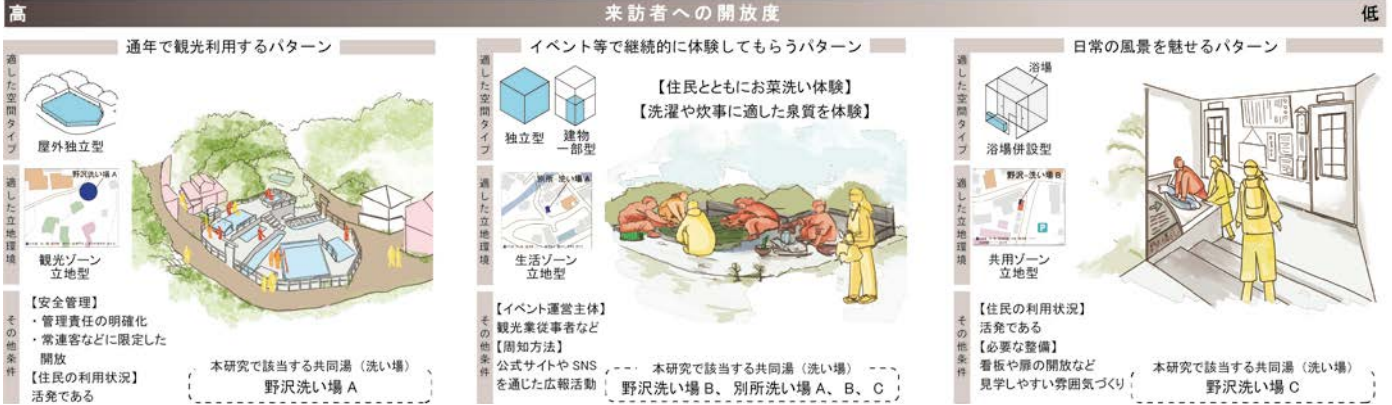


図 3 共同湯（洗い場）における住民と来訪者の均衡

Chapter 1: Introduction

This research studies the role of farmer’s guest houses in preserving cultural heritage and enhancing regional identity, focusing mainly on two GIAHS-designated sites: Aso, Japan, and Djebba El Olia, Tunisia. These locations exemplify sustainable agricultural practices and cultural traditions essential for biodiversity conservation and economic resilience. The purpose of this study is to develop a replicable agritourism model that can be applied to other GIAHS regions focusing on strategies that leverage cultural preservation goals.

Chapter 2: Methods

Aso serves as an established model, demonstrating how farmer guesthouses can integrate agritourism with agricultural heritage, sustaining biodiversity through practices like ‘noyaki’ grassland burning. Djebba, an emerging agritourism site, presents opportunities for developing sustainable tourism frameworks through community-based solutions. By combining analytical approaches and immersive fieldwork and experiences, the methodology compares Aso’s structured agritourism framework with Djebba’s evolving potential.

Chapter 3: Traditional Agricultural Systems and Their Cultural Significance

In this study, the significance of farmer guesthouses is highlighted by emphasizing the role they play in reviving traditions, facilitating intergenerational knowledge transfer, and promoting craftsmanship and culinary heritage. These guesthouses act as key facilitators in preserving local identity, fostering connections between visitors and local communities, and creating a deeper bond and a knowledge-sharing experience.

Chapter 4: Sustainable Tourism in Agricultural Heritage Systems

The results indicate five key pillars for

sustainable agritourism: craftsmanship promotion, hands-on experiences, economic empowerment, cultural interaction, and knowledge sharing. These components strengthen the link between cultural heritage conservation and regional development, fostering sustainable tourism in rural communities.

Chapter 5: Case Studies – Aso, Kumamoto

Aso has a rich cultural heritage closely tied to its agriculture. Traditional ‘noyaki’ grassland burning, local festivals, and religious practices make Aso culturally distinct. Aso exemplifies the balance between tradition and modernity. Controlled grassland burning sustains biodiversity and cultural identity. Farmer guesthouses here serve as hubs for storytelling, promoting local legends like the Oshito-Ishi Geosite while empowering the community economically.

Chapter 6: Case Studies – Djebba El Olia, Tunisia

Djebba El Olia offers a contrast to Aso’s developed framework, which helps dive into different aspects of insights. Djebba El Olia is known for its iconic hanging gardens, a unique irrigation system sustained for centuries, and high-quality fig production.

In Djebba, the story is different but equally inspiring. Despite the absence of farmer’s guesthouses, the region’s cultural wealth shines through workshops and excursions. Guests participate in making mergoum and cooking traditional meals, creating immersive, family-like experiences

Chapter 7: Sustainable Management Model

These insights contribute to the development of a universal sustainable management model, built on three core elements: community-

centric governance, localized storytelling, and interactive experiences. This model provides a structured approach to integrating agritourism into various GIAHS regions, that can be tailored according to each region’s needs and situation (such as financial and economic situation, low infrastructure, etc.).

Chapter 8: General Discussion

Some GIAHS regions, such as Diebba, lack farmers’ guesthouses, making adaptable solutions necessary. Despite this, innovative, community-based alternatives can help unlock Djebba’s potential as an agritourism destination. Lessons from Aso show how these guest houses can thrive with proper infrastructure and community involvement.

Chapter 9: Conclusion

In this study, a universal model for GIAHS-designated regions is developed. Farmer’s guest houses act as hubs for preserving traditional practices, promoting agritourism, and fostering community involvement.

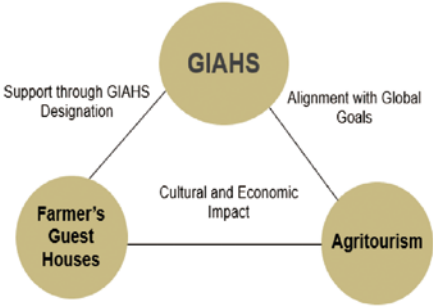


Fig 1. Main Keywords



Fig 2. Justification for site selection



Fig 5. Sustainable management model

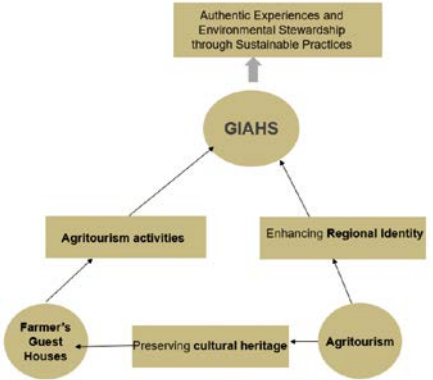


Fig 6. Key findings and Implications



Fig 3. Case study 1: Aso Kumamoto



Fig 4. Case study 2: Djebba El Olia



風景の印象採集（写真上）
Gathering Impressions of Surroundings
サイズ可変 20分 アニメーション
2024

風景の印象採集（写真下）
Gathering Impressions of Surroundings
220×220mm 冊子
2024

第1章 研究背景と目的

普段の生活の中で自分が無意識に見ている日常の風景を振り返る機会はどれくらいあるだろうか。昨今、まち歩きワークショップやまち歩きゲームの開催など、慣れた風景から魅力を再発見する試みが多く行われており、参加者に新たな視点を与えることや、地域の景観を形成することなどに役立てられている。人は意識的に考えない限り自分自身の風景の捉え方を当然のものとする傾向がある。一方でなんのきっかけもなく身の回りの風景を観察し、その際の自身の意識の動きを省みることは、全ての人にとって容易ではない。そこで本研究はそのような課題を持つ人々を主な対象として「印象採集」というプログラムを仮説的に提案し、実践的にその効果を検証する。プログラムは、個人が自身の持つ視点や自己の風景体験を認識することで日常の風景に対する関心が高まり、それが個人の生活満足度の向上につながるだけでなく、景観形成への関心を促す可能性があるという仮説に基づくものである。将来的には、人々が身の回りの風景やそれに対する考え、風景体験に伴う感情を共有し、生活にどのような風景が必要かを主体的に考える機会に積極的に参加できることを目指す。それを踏まえた上で本プログラムをまず個人が身の回りの風景への関心を高める初期的な段階として位置付ける。上述の内容を踏まえて本研究では二つの目的を設定する。一つ目は個人が自己の風景体験の傾向を認識することを通して日常の風景に対する関心を高めるプログラム「印象採集」を仮説的に提案し、まち歩きワークショップを通して実践的に検証すること。二つ目は研究結果を踏まえてプログラムの内容と、普及し実践するツールの形式を導き出し制作物として表現することである。

第2章 まち歩きワークショップの実施計画

プログラムを実践的に検証するためのまち歩きワークショップの実施内容を①参加者の対象と人数、②実施時間、③実

施ルート、④用いる手法、⑤記録方法の5つの項目に分けて検討を行った。

第3章 まち歩きワークショップの実施を通したプログラムの検証

ワークショップの内容は、筆者と共に指定のルートを歩き、観察して気に留まったものを写真で記録する。そこから数枚写真を選択し、他の参加者に自身の風景体験を共有する。という構成である。計画したワークショップをプレリサーチとして実施し、参加者にアンケート調査を行った。プログラムの目的達成に効果的な要素として、質問形式での振り返りや、他者との対話を通して言語化が風景体験の傾向の認識を促すことが明らかになった。また、改善点としてプログラムおよびワークショップの事前説明の仕方や、写真の選択枚数および対話の時間設定などの部分の再検討を行った。

第4章 まち歩きワークショップの改善とプログラムの再検証

改善されたワークショップを通して、プログラムの再検証を行った。実施後に参加者に対して質問項目をより詳細にしたアンケート調査を行うと共に、ワークショップ参加後一ヶ月以上経過時に日常の風景に対する関心度の変化を調査した。結果として多様な風景体験の傾向が確認できた上で、参加者から「ワークショップ内で得られた他の人の視点で風景を観察してみた」などの日常の風景に対する関心度の変化が認められる言及が得られた。その要因として、意識的に身の回りの景色を観察することや、内省的かつ客観的に自分自身の意識の動きを分析し、言語化することなどが明らかになった。

第5章 研究結果を踏まえたプログラムと番組・ワークブックの制作計画と内容
4章までの研究結果を踏まえて、最終的なプログラムの内容およびプログラムを普及し実践するツールを制作する。プログラムの内容は①視点のインプット②観察(記録)③自身の体験や感情の振り返り④体験の選択⑤内省的な分析・言語化⑥

自身の体験の可視化⑦視点の共有・客観的な自己理解と他者理解の7つの工程に分かれており、これを繰り返すことで体験を蓄積し、それに基づいて自己の風景体験の傾向や視点を認識できるようになるという想定のもと提案した。プログラムの大きな目的は人々の日常の風景への関心を高めることなので、小学校高学年以上の多様な年代のユーザーを対象とした番組と誰でも取り組める内容のワークブックを制作することとした。また、多様な年代のユーザーが親しみやすいよう、番組とワークブックをつなぐ設定として架空のキャラクターと共にプログラムを実践していくジャンルを採用した。番組は週に一回放送され、定期的にユーザーに対して周りの風景を観察する視点を提供するものとして制作した。印象採集がコンテンツ化し、ゆるやかにプログラムが共有されることも期待される。ワークブックの一番重要な工程である風景体験の特徴を分析する軸や形式を検討する際には、ワークショップの実施によって得られた多様な風景体験を参考にし、最終的には可能な限り直感的に風景体験の特徴が言語化できるようなテンプレートを制作した。また、自身の風景体験がキャラクターとして曖昧に可視化される仕組みにより、それらがユーザーの中にある視点として蓄積されていき、他者と共有することを通して徐々に自己の風景体験の傾向の認識を促すことが期待される。

第6章 結論と今後の展望

本研究では、最終的な結論として個人が自己の風景体験の傾向を認識することを通して日常の風景に対する関心を高めるプログラムを検証し、内容を提示した。プログラムの体験は個人の日常風景を捉え直すほんのきっかけにすぎず、生活の中でこれからその体験がどのように活かされ、広がっていくかが重要である。また、それが個人の範囲に留まらず、日常的に身の回りの風景や風景体験について対話し共有できる場が創出されていくことがこれからの社会において必要である。

五感刺激と交流を促す知的障害者施設の作庭
作品「響きの庭」及び研究報告書

Garden Design for Intellectual Disability Facilities to Promote Communication through Multisensory Stimulation
— “Resonant Garden” Project and Research Report

環境デザイン領域

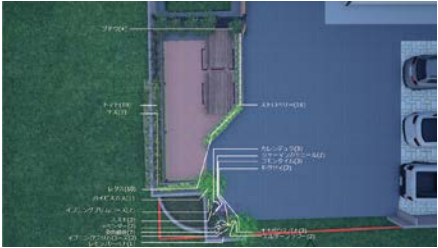


図3 味覚空間の植栽設計

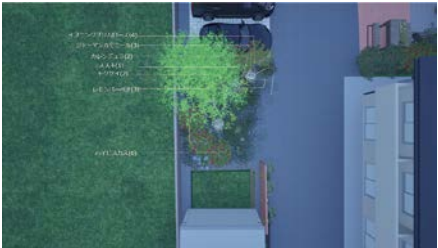


図4 視覚空間の植栽設計



図5 触覚空間の植栽設計



図6 聴覚空間の植栽設計

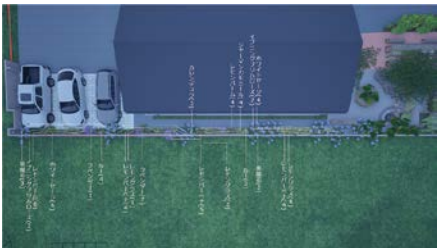


図7 嗅覚空間の植栽設計



図8 個人空間の植栽設計

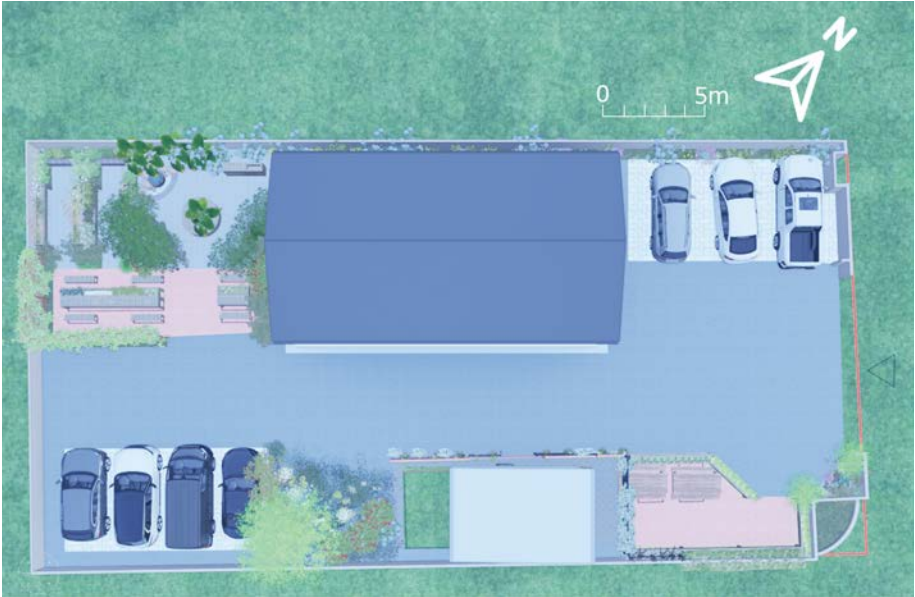


図1 平面 CG 図



図2 鳥瞰 CG 図

1. 研究背景

厚生労働省（2017）によると、日本の総人口の約7.6%が障害を有しており、施設入所率は身体障害者で1.7%、知的障害者で11.1%である。また、障害者の多くは外出時に社会的理解を得られにくいと感じており、特に知的・精神障害者においてその割合が高いと報告されている。

従来の植栽手法を用いた園芸作業では、作業中の会話を通じて過去の記憶を喚起する効果が指摘されている（田崎，2006）。また、ガローデット大学の「DeafSpace デザインガイドライン」は、障害者の意見を反映した庭園設計の有効性を示している（Gallaudet University, 2010）。これらの知見を踏まえ、本研究では五感刺激を活用した障害者との交流促進を目的とする。

2. 研究目的

本研究は、障害者の嗜好および介護職員の庭園環境に対するニーズを明らかにし、五感刺激を基盤とした障害者と他者との交流促進を目的とする庭園設計を行う。さらに、長期的には作庭後の利用者の行動観察を通じて、五感刺激による交流促進効果を検証する。

3. 研究内容

【基本理念】

バランス理論によれば、相互作用が認知的・感情的に一致すると心理的警戒心が減少し、関係が調和的かつ平等になるとされている。この理論を基に、障害者が自発的に感情を表現できる平等な交流空間の設計を目指す。

シンボリック相互作用論においては、物理的環境の影響はその機能ではなく、それが持つ象徴的な意味に依存するとされる。この意味は相互作用を通じて形成され、解釈により変化する。障害者の感情表現において、他者は五感刺激を通じて理解を深め、園芸療法においては健常者と障害者の間で共通の記号システムが形成される。

知的障害児がカームダウン空間においてリラックスし、心的沈静化が促進されることが確認されている（荻田，2016）。また、情緒安定と円滑な交流には緩衝的な個人空間が重要であり、リラクゼーション空間の提供によって問題行動の減少が報告されている（Lancioni, Singh, O'Reilly et al., 2005; 姉崎，2004）。

【対象地】

茨城県つくば市谷田部の知的障害者施設を対象とし、施設利用者および職員を調査対象とする。

【事前調査】

文献調査、アンケート、インタビューを通じて、対象者の感覚的ニーズおよび社会的交流の課題を明確化する。

【設計・施行】

収集したデータを基に、五感に基づくインタラク션을重視した空間プロトタイプを設計する。茨城県つくば市の施設で試作を実施し、景観設計と感覚刺激理論を組み合わせた交流促進庭園モデルを構築する。
交流空間：五感に基づくゾーニングにより、共通の感覚刺激を通じた相互理解とコミュニケーションを促進する。
味覚空間：食用植物の栽培を通じて、ガーデニングや野菜作りを楽しみながら味覚体験を豊かにする。
視覚空間：季節ごとに異なる景観の特徴を持つ植物を組み合わせ、多様な視覚的刺激を提供する。

触覚空間：異なる植物や多様な質感を持つ素材を活用し、触覚体験を充実させる。
聴覚空間：防音効果のある植栽を施し、外部音を軽減するとともに、水、石、風、鳥のさえずりなどを用いて豊かな聴覚環境を創出する。

嗅覚空間：香りの強い植物を配置し、リラックス効果や精神的な安定を促す空間を形成する。

個人空間：心理的負担を軽減する「緩衝空間」として設計する。

設計完了後、模型作成、映像制作、現地施工を行い、設計の有効性を検証する。

4. 結果

本研究では、茨城県つくば市谷田部の知的障害者施設を対象に、五感刺激を活用した庭園設計の実践を行った。参加型設計手法を採用し、施設利用者および職員の意見を取り入れながら設計を進め、利用者の嗜好や交流特性を明確化した。最終的に、視覚、嗅覚、触覚、聴覚、味覚を統合した庭園設計を完成させた。

5. まとめ

本研究では、園芸空間が障害者の心理的安定や交流促進に寄与する可能性を探索し、植物の種類や配置がその効果に与える影響を検討した。また、障害者が感情を自由に表現できる平等な交流空間を設計することで、相互作用を円滑にし、心理的警戒心を低減させることを目指した。

事例として茨城県つくば市谷田部の「AGREE CARE LIVING やたべ」を対象とし、障害者福祉施設における環境設計の重要性および、五感刺激を活用した空間設計が利用者の心理的・社会的交流に与える影響を検証した。

今後の課題として、障害者福祉施設の環境デザインが社会参加および自立支援のツールとなる可能性を探り、実践データの蓄積と知見の社会還元を進める必要がある。

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7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 ヨ・テイ 梶谷伊満理 佐藤朱莉 加々美杏子
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 2025
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 TING Yu KAJITANI Imari SATO Akari KAGAMI Kyoko
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