

# 芸術学学位プログラム(博士前期課程) 修士論文梗概集 2025

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

筑波大学大学院人間総合科学学術院人間総合科学研究群

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

Art History

Art Environment Support

Western-style Painting

Printmaking

Japanese-style Painting

Sculpture

Sho-Calligraphy

Art and Design Science

Plastic Art & Mixed Media

Crafts

Visual Communication Design

Environmental Design

## 序

Foreword

筑波大学大学院人間総合科学学術院人間総合科学研究群

芸術学学位プログラムリーダー 仏山 輝美

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

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

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

本学位プログラム（博士前期課程）の人材養成目的は、幅広い視野で造形芸術に関わる理論・実技の専門研究を行い、高度な技能と実際的な应用能力・企画力によって、今日の造形芸術の多様な展開に対応し、グローバル化した社会において指導的役割を果たすことのできる高度専門職業人および研究者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45名の修了生を世に送り出します。本書には、修了生にとって今後の活動の基盤となる修了研究の概要が収められています。忌憚のないご批評・ご教示を賜りますよう、お願い申し上げます。

## 目次 Contents

### 美術史

#### Art History

是永 紫帆 KORENAGA Shiho	戦時下における南洋のイメージ―「構想画」としての大南洋展覧会壁画― Images of the south seas during wartime: Mural paintings from <i>The Great South Seas Exhibition</i> as 'composition painting'	2
藤川 朋伽 FUJIKAWA Tomoka	『ゲーロ写本』研究 ―「聖墳墓参り」挿絵を中心に― A Study of <i>The Gero Codex</i> : Focusing on the Image of "Women at the Tomb"	4
厳 瑾 YAN Jin	呉彬「仏涅槃図」における三教合一の図像構築 The Iconographic Construction of the Three Teachings in Wu Bin's <i>Nirvana</i> painting	6

### 芸術支援

#### Art Environment Support

市川 結己 ICHIKAWA Yuki	初歩段階を中心とした書作品の鑑賞に関する研究 ―多様な鑑賞の可能性とその支援の在り方の検討― A Study on the Appreciation of Japanese Calligraphy Works focused on the Beginner Stage: Exploring the Possibilities of Diverse Modes of Appreciation and Approaches to Supporting Them	8
------------------------	--	---

### 洋画

#### Western-style Painting

柴戸 彩杏 SHIBAKO Ian	絵画制作における主題設定 ―過去の経験と記憶に起因するモチーフの選択― 作品「天国」「自画像」及び研究報告書 Thematic Setting in Painting: Motif Selection Derived from Past Experiences and Memories Works "Eden" "Self-portrait" and Research Report	10
野田 将太 NODA Shota	絵画技法における蠟石皴の活用 作品「どこまでも自分の為の退屈な絵画」「自画像」及び研究報告書 Applications of Wax Soap in Painting Techniques Works "A Tedious Painting Only for Myself" "Self-Portrait" with Research Report	12
森崎 陽菜 MORISAKI Hina	絵画における空の表現方法とその効果について 作品「夢」「自画像」及び研究報告書 Methods of depicting the sky in painting and their effects Works "Dream" and "Self-Portrait" and research report	14
エルドンムンケ EERDUNMENGKE	近現代中国におけるテンペラ技法の受容と展開 The Evolution of Tempera in Modern China	16
武野 理沙 TAKENO Risa	田中一村の構図の分析と制作実践への展開 作品「故郷の風はすぐそばに」「自画像」及び研究報告書 Analysis of Tanaka Ichimura's Compositional Structure and Its Application to Creative Practice Works: "The wind of my hometown is beside me" and "Self-Portrait" Research Report	18
楢本 紫月 KUNUGIMOTO Shizuki	ウジェーヌ・ドラクロワにおける主題と造形要素の変遷 作品「仄暗い光の端で」「自画像」及び研究報告書 The Evolution of Subject Matter and Formal Elements in the Works of Eugène Delacroix Works "At the Edge of Dim Light" "Self-Portrait" and Research Report	20
小松原 優作 KOMATSUBARA Yusaku	線と面による絵画表現についての一考察 作品「安息の庭」「自画像」及び研究報告書 A Study of Painting Expression Using Lines and Surfaces Works "Garden of Rest" and "Self-Portrait" and Research Report	22
岩下 悠理 IWASHITA Yuri	水性絵具と油絵具の併用によるマチエール表現 作品「前進」「自画像」及び研究報告書 Exploring Textural Expressions through the Combined Use of Water-Based and Oil Paints Works "Evolving Forward" "Self-portrait" and research report	24

### 版画

#### Printmaking

山田 ひとみ YAMADA Hitomi	メゾチントにおける「目立て」の方法と表現効果の関係性について 作品「My room」「My story」「自画像」及び研究報告書 The Relationship Between "Sharpening" Techniques and Expressive Effects in Mezzotint. Works: "My Room," "My Story," "Self-Portrait," and Research Report	26
-------------------------	--	----

<p>日本画</p> <b>Japanese-style Painting</b>		
安積 明里 ASAKA Akari	近代日本画における風俗画についての考察 作品「Character」「自画像」及び研究報告書 About Genre Paintings in Modern Japanese-Style Paintings: Works “Character” “Self-portrait” with Research Paper	28
飯村 拓生 IIMURA Hiroki	日本画制作における写生と表現の関係について 作品「万象は何処に、何処へ」「自画像」及び研究報告書 The relationship between sketching and expression in Japanese painting Works “Where are all things, going” “Self-Portrait” and Research Report	30
上村 一真 UEMURA Kazuma	上総鯉を事例とした手描き鯉のぼり制作における伝統的手法の研究 作品「吉兆図」「自画像」及び研究報告書 A Study of Traditional Techniques in Hand-Painted Koinobori Using Kazusa-Goi as a Case Study Works “Lucky Omen” “Self-Portrait” and Research Report	32
國田 彩夕花 KUNITA Sayuka	抽象絵画における精神性の表出について 作品「The sense of wonder」「自画像」及び研究報告書 On the Expression of Spirituality in Abstract Paintings Works “The sense of wonder” “Self-Portrait” and Research Paper	34
児玉 華 KODAMA Hana	幽霊画における表現の変遷について 作品「幽院」「自画像」及び研究報告書 The Transition of Expression in Ghost Paintings Works “a faint place” “Self-Portrait” and Research Paper	36
永田 育子 NAGATA Ikuko	絵画における窓についての一考察 作品「行き交う」「自画像」及び研究報告書 A Study of Windows in Paintings Works “Come and go” and “Self-Portrait” and Research Paper	38
中津 瑞樹 NAKATSU Mizuki	日本画におけるぼかし表現についての実践と考察 作品「順子」「貞夫」「真樹」「自画像」及び研究報告書 The Practice and Consideration for Blurred Expression in Japanese Painting Works “Junko”, “Sadao”, “Maki”, “Self-Portrait” and Research Paper	40
松重 晴奈 MATSUSHIGE Haruna	日本画における海の表現についての考察 作品「波浪」「自画像」及び研究報告書 A Study of the Representation of the Sea in Nihonga: Works “Waves” and “Self-Portrait,” and a Research Report	42

<p>彫塑</p> <b>Sculpture</b>		
宅間 紗矢 TAKUMA Saya	テラコッタ造形における紐づくり技法の考察と表現の可能性 作品「Flow」及び研究報告書 An Examination of the Coil-Building Technique in Terracotta Sculpture and Its Expressive Potential: The Work “Flow” and a Research Report	44
酒井 華 SAKAI Hana	可塑性な手跡と 3D 技術を活用した表面処理による一体感のある彫刻表現の研究 作品「Cotton」および研究報告書 Research on Cohesive Sculptural Expression via Surface Treatment Using Malleable Mark-Making and 3D Technology: “Cotton” and the Research Report	46
成山 功士朗 NARIYAMA Koshiro	古代ギリシアブロンズ彫刻における造形観と技法の再考 一象嵌・分鋳鋳掛溶接の応用による実践研究— 作品「アイデア」及び研究報告書 Reconsidering the Formative Perspective and Techniques in Ancient Greek Bronze Sculpture: Practical Research through the Application of Inlay and Sectional Casting with Burn-on Welding Research report on the work “Idea”	48
會澤 優花 AIZAWA Yuka	具象彫刻における不鮮明な造形に関する研究 —繊維素材を用いた表現技法の実践— 作品「存在」及び研究報告書 A study on Indistinct Forms in Figurative Sculpture —Practical Application of Expressive Techniques Using Textile Materials— The Work “Existence” and Research Report	50

<p>書</p> <b>Sho-Calligraphy</b>		
海藤 侑里子 KAIDO Yuriko	契沖の書の様相—自筆本からの検討— 及び作品「臨 欧陽詢 皇甫誕碑」「臨 元永本古今和歌集」「契沖詠富士山百首和歌より」 The Characteristics of Keichu’s Calligraphy: A Study of Autograph Manuscripts with “A Work Modeled on <i>the Stele of Huangfu Dan</i> by Ouyang Xun” “A Work Modeled on <i>Kokin Wakashu</i> , Gen’ei Version” “Poems from Keichu’s <i>One Hundred Fuji Waka</i> ”	52
林 崇威 LIN Chongwei	韓登安の細朱文印風に関する研究—制作の多様化構造を手がかりに— 及び作品「臨 名家家集切」「摹刻 韓登安 毛沢東十六字令三首」「陶庵夢憶選鈔」 The Fine Red-character Seal Style of Han Deng’an: A Study from the Perspective of Stylistic Diversification with “A Work Modeled on <i>Meika Kashu-gire</i> ” “A Work Modeled on <i>Mao Zedong’s Three Sixteen-Character Orders</i> by Han Deng’an” “Selected Passages from <i>Tao’an Mengyi</i> ”	54

<p>構成</p> <b>Art and Design Science</b>		
和田 祐香 WADA Yuka	物質の固化プロセスにおける環境操作を活用した造形表現 作品「Tempest」及び研究報告書 Artworks Utilizing Environmental Manipulation in the Material Solidification Process The Work “Tempest” and Research Report	56
石毛 亮太 ISHIGE Ryota	造形表現における要素の知覚と構造化—写真表現における実践と考察— 作品「Element-Relation」及び研究報告書 Perception and Structuring of Elements in Visual Expression —Practice and Investigation in Photographic Expression— The Work “ <i>Element-Relation</i> ” and the Research Report	58

<p>総合造形</p> <b>Plastic Art and Mixed Media</b>		
大脇 僚介 OWAKI Ryosuke	現実の絵画空間の経験—ジャスパール・ジョーンズ初期作品とミニマル・アートから— 作品「人の絵」及び研究報告書 The Experience of Real Space as Pictorial Space— Through Jasper Johns’s Early Works and Minimal Art — Artwork: “Painting the Human” and Research Report	60
山岡 一樹 YAMAOKA Kazuki	プロジェクションマッピングにおける現代的視覚の批評構造 —ロザリント・クラウスの「パルス」概念を手がかりに— A Critical Structure of Contemporary Visuality in Projection Mapping —With Reference to Rosalind Krauss’s Concept of “Pulse”—	62
澤田 亮 SAWADA Akira	「遊び」の概念を用いて分析する道具としての機能を有する立体造形作品の鑑賞構造 作品「かぞえもん」及び研究報告書 Work “Kazoemon - the counting gate monster” and research report The structure of art appreciation in three-dimensional sculptural works with tool-like functions, analyzed through the concept of “play”	64
峰 董 MINE Sumire	私的世界の拡張表現—展示空間に浮かぶデフォルメされた造形— 作品「魚のランプ」及び研究報告書 Expansion of a Private World — Deformed Sculptural Forms Floating within the Exhibition Space — The Work Fish Lamp and the Research Report	66

<p>工芸</p> <b>Crafts</b>		
中井 美玖 NAKAI Miku	陶芸における『生きた学び』の意義 —デンマーク・フォルケホイスコーレの教育が作陶思考に与える影響— 作品「かかづらひて」及び研究報告書 The Meaning of “Living Learning” in Ceramic Art: How Danish Folk High School Education Shapes Ceramic Thinking — The Work Obsessio and a Research Report —	68
結城 亮 YUKI Ryo	漆工芸における木の枝を用いた造形表現について 作品「隣人」及び研究報告書 The Use of Tree Branches in Urushi Lacquer Craft for Formative Expression. The Work “Neighbors” and a Research Report.	70

<p>ビジュアルデザイン</p> <b>Visual Communication Design</b>		
嶋村 圭太 SHIMAMURA Keita	音像の視覚的翻訳としてのインターフェースデザイン —「音の視覚化」表現の系譜を踏まえた音楽制作アプリケーションの提案— 作品「Polytope」及び研究報告書 Interface Design as a Visual Translation of Sound Images: A Proposal for a Music Production Application Based on the Genealogy of “Sound Visualization” Expression Work “Polytope” and Research Report	72
任 帥 REN Shuai	絵本に描かれた都市労働者の女性像の研究—2000 年以降日本で出版された絵本を中心に— 作品「ノゾミちゃんのおしごと旅」及び研究報告書 A Study of the Representation of Urban Working Women in Picture Books: Focusing on Picture Books Published in Japan Since 2000 The Picture Book “Nozomi’s Working Adventures” and Research Report	74
熊澤 佑悟 KUMAZAWA Yugo	解釈可能性の拡大に寄与する文字の詩的振る舞いに関するデザイン —日本の文字文化における「形」と「意味」の関係性を参照して— Designing the Poetic Behavior and Gesture of Letters that Contributes to the Expansion of Interpretive Possibilities —With Reference to the Relationship between Form and Meaning in Japanese Writing Culture—	76

環境デザイン Environmental Design		
藤田 萌花 FUJITA Moeka	集落の成立時期と営農環境からみた付属屋の研究 —茨城県石岡市八郷地区の納屋を中心として— Attached Farm Buildings from the Perspectives of Formation Period and Agricultural Environment: Focusing on Barns in the Yasato Area, Ishioka City, Ibaraki Prefecture	78
小島 莉佳 KOJIMA Rika	風景体験における意識の対象の変化に関する研究 —『余白』体験モデルに基づく風景の探索実験を通して— A Study on the Change of the Object of Consciousness in Landscape Experience —Through a Landscape Exploration Experiment Based on the “Yohaku” Experience Model—	80
浅野 咲良 ASANO Sara	災害時対応におけるコミュニティ FM の役割 —災害時の情報発信体制にみる地域メディアの可能性と限界— The Role of Community FM in Disaster Response: The Potential and Limitations of Local Media in Disaster Information Transmission Systems	82
池見 紀乃 IKEMI Yoshino	印旛沼流域における水文化としての流域治水のソフト対策に関する研究 A Study on Soft Measures for River Basin Management as Water Culture in the Inbanuma Swamp Basin	84
杉山 葵子 SUGIYAMA Kiko	津波避難タワーの計画プロセスと地域社会の関わりからみる受容と課題 Acceptance and Challenges in Tsunami Evacuation Towers: Insights from the Planning Process and Community Involvement	86
和田 真由子 WADA Mayuko	ロゲイニングがもたらす効果に関する実証的研究 Empirical Research on the Effects of Rogaining	88
シュウ ウキん ZHOU Yuxin	食に関する文化的景観の研究：長崎県対馬における「せんだんご」を事例として A study of food-related cultural landscapes: A case study of “Sendango” in Tsushima, Nagasaki Prefecture	90

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		
結城 亮 YUKI Ryo	隣人 Neighbors	工芸 Crafts
茗溪会賞 Alumni Association's Prize for Outstanding Achievement in the Master's Program in Art		
安積 明里 ASAKA Akari	Character	日本画 Japanese-style Painting
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		
野田 将太 NODA Shota	どこまでも自分の為の退屈な絵画 A Tedious Painting Only for Myself	洋画 Western-style Painting
山田 ひとみ YAMADA Hitomi	My room My story	版画 Printmaking
酒井 華 SAKAI Hana	Cotton	彫塑 Sculpture
林 崇威 LIN Chongwei	摹刻 韓登安 毛沢東十六字令三首 A Work Modeled on Mao Zedong's Three Sixteen-Character Orders by Han Deng'an	書 Sho-Calligraphy
和田 祐香 WADA Yuka	Tempest	構成 Art and Design Science
澤田 亮 SAWADA Akira	かぞえもん Kazoemon - the counting gate monster	総合造形 Plastic Art and Mixed Media
嶋村 圭太 SHIMAMURA Keita	Polytope	ビジュアルデザイン Visual Communication Design

論文の部 Academic Papers		
筑波大学芸術賞 Grand Prize for Outstanding Achievement in the Master's Program in Art		
杉山 葵子 SUGIYAMA Kiko	津波避難タワーの計画プロセスと地域社会の関わりからみる受容と課題 Acceptance and Challenges in Tsunami Evacuation Towers: Insights from the Planning Process and Community Involvement	環境デザイン Environmental Design

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

芸術学学位プログラム優秀論文賞 Award for Excellent Achievement in the Master's Program in Art		
藤川 朋伽 FUJIKAWA Tomoka	『ゲーロ写本』研究 —「聖墳墓参り」挿絵を中心に— A Study of The <i>Gero Codex</i> : Focusing on the Image of “Women at the Tomb”	美術史 Art History
市川 結己 ICHIKAWA Yuki	初歩段階を中心とした書作品の鑑賞に関する研究 —多様な鑑賞の可能性とその支援の在り方の検討— A Study on the Appreciation of Japanese Calligraphy Works focused on the Beginner Stage: Exploring the Possibilities of Diverse Modes of Appreciation and Approaches to Supporting Them	芸術支援 Art Environment Support

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

## 是永 紫帆

KORENAGA Shiho

戦時下における南洋のイメージ「構想画」としての大南洋展覧会壁画―

Images of the south seas during wartime: Mural paintings from *The Great South Seas Exhibition* as ‘composition painting’

美術史領域



はじめに
　終戦直後から、「戦争画」は帝国の悪しきプロパガンダであったとする評価が定着し、太平洋戦争期は長らく日本近代美術史上の断絶期とされてきた。しかし近年、展覧会や書籍において、「戦争画」だけでなく、占領地や銃後の生活を主題にした絵画や、彫刻やモニュメントまでもを含んだ「戦争美術」が積極的に取り上げられるようになり、その評価は見直されつつある。こうした流れの中で、「南洋美術協会」および同協会展と、「大南洋展覧会」は再発見された。

　南洋美術協会とは、南洋群島への渡航経験がある美術家によって結成された美術団体で、1941年から全3回の展覧会を開催した。そして第1回協会展の直後に開催された大南洋展覧会には、9名の洋画家による壁画が出品され、これには同協会員も複数参加していた。これらの壁画は現在所蔵先不明で実作品を確認することはできず、画面を詳細に観察した研究もいまだなされていない。しかし、当時発行された絵葉書からカラー図版を知ることができる。1点ずつ見てみると、大南洋各地域を表す象徴的な事物が重層的に描き込まれ、さらに「構想画」の理念を用いることで、最終的な展示空間においてより効果的に「大東亜共栄圏」の姿を伝えるものとなっていることがわかった。

　本研究では、大南洋展覧会に出品された壁画に着目し、それぞれの画面を詳細に観察、また残された史料から当時の展示状況の再現を試みる。そのうえで、戦時下において大南洋イメージを通してどのようなプロパガンダが行われたのかを明らかにする。また、壁画の中に「構想画」の理念を見出すことで、戦時下においても画家たちが純粋な造形の探究を続けていたことを解明する。

### 第 1 章

　第1章では、「南洋群島」「大南洋」という用語が示す地域を確認し、先行研究によって明らかにされた南洋美術協会と大南洋展覧会の概要について整理を行った。

　「南洋群島」とは、第一次世界大戦以降に日本が委任統治権を得た旧ドイツ領の各諸島を指す。そして「大南洋」とは、南洋群

島に加えて佛領印度支那、タイ、ビルマ、英領マレイ、英領ボルネオ、比律賓、豪州、などを含む地域を指す。

　南洋美術協会は1940年に南洋庁の呼びかけに応じて結成された。第1回展の出品作は風景画や風俗画が中心で、太平洋戦争開戦直前にしては緊張感に欠けるものであったが、第2回展では「南方共栄圏十五題」という画題展示が行われ、第3回展では「航空戦」や「哨戒」といった主題の壁画が出品された。この出品内容の変化には、大南洋展覧会の存在が関わっていた。

　大南洋展覧会は、南洋美術協会第1回展の直後、1941年10月に日本橋・三越本店を会場として開催された。同展覧会は、南進論が叫ばれる時局において国民の南方への関心の高まりに応えるために開催された。展示物の総数は1250点にも上り、大南洋各地域の産業や文化などについて、写真やパネル、標本、工芸品、そして背景に等身大の人形を配置したジオラマ展示などが並べられた。

#### 第 2 章

　第2章では、南洋美術協会展および大南洋展覧会壁画制作に参加した画家のうち、特に重要と考えられる和田香苗(わだ・かなえ、1897–1977)と鶴田吾郎(つると・ごろう、1890–1969)に注目した。

　和田香苗は東京美術学校出身で、官展を中心に活動した洋画家である。香苗は1935年に南洋群島への渡航を経験しており、南洋美術協会では幹部を務めた。全3回の協会展および大南洋展覧会壁画の制作に参加している。香苗の実兄は洋画家の和田英作(わだ・えいさく、1874–1959)だが、これまでその兄弟関係と絵画制作が比較されることはなかった。しかし香苗の《渋沢秀雄氏像》(1914年、松戸市教育委員会蔵)と英作の《赤い隣寸》(1914年、鹿児島市立美術館蔵)を見比べると、同一の像主をそれぞれ同時に描いた肖像画であることがわかる。制作年は香苗が東京美術学校に入学する以前であり、この頃から英作の指導を受けていた可能性が示唆できる。

　鶴田吾郎は太平洋画会研究所などに学んだ洋画家である。《神兵バレンバンに降下

す》(1942年、東京国立近代美術館無期限貸与)を描くなど従軍画家として活躍し、陸軍美術協会の設立においても中心的な役割を果たした。また、1937年より日本壁画会に参加しており、これが大南洋展覧会壁画の制作に繋がったものと思われる。作戦記録画の中で最もよく知られる上記作品を制作したものの、回顧展が開催される機会は少なく、見直しが必要な画家のひとりであろう。

#### 第 3 章

　第3章ではまず「戦争画」の分類を整理し、日中戦争開戦以降に頻繁に開催されるようになった戦争美術展の内容の変遷を確認した。そのうえで、南洋美術協会展と大南洋展覧会がどのような位置づけになるのかを考察した。

　戦争美術展は、日中戦争開戦の翌年、1938年以降に本格的に開催されるようになる。日中戦争下では、その戦争目的の曖昧さゆえに、たとえ戦闘シーンであっても、兵士が流血する様や死体などは描かれなという特徴があった。しかし1941年12月の太平洋戦争開戦によって状況は一変する。太平洋戦争には、欧米列強からアジアを解放するという大義名分があった。これにより敵の姿が明確になり、激しい戦闘場面が描写されるようになった。

　南洋美術協会展は、大南洋展覧会を経てより政治的な性格を強めたと指摘されているが、両展覧会の直後に太平洋戦争が勃発したことも関連しているだろう。そのように同時代の「戦争画」が過激になってゆく中でも協会展では第3回展まで兵士が傷つき血を流して倒れるような戦闘場面を描いた作品は出品されなかった。その理由は、同協会の目的は南進論と同じくあくまで「共栄」であり、その性格を貫いたためであった。

#### 第 4 章

　第4章では、大南洋展覧会壁画の制作状況を確認し、展示された環境の再現を試みた。そして壁画を詳細に観察し、「構想画」の理念が組み込まれている可能性について考察した。

　壁画1点の大きさは、縦約2メートル70セ

ンチ、横約5メートル50センチという大画面であった。9点の壁画は会場となった日本橋・三越本店の吹き抜けを利用して、中央ホールを取り囲むように展示された。壁画の制作者と題名は次のとおりである。

　布施信太郎《南洋群島ヤップ島》/安田豊《佛領印度支那》/伊藤清永《泰国》/藤本東一良《ビルマ》/五味清吉《英領馬來》/山崎坤象《英領北ボルネオ》/秋保正三《蘭領印度》/和田香苗《比律賓群島》/鶴田吾郎《濠洲》

　これらの壁画は、各地域の象徴的な風物をモニタージュした作品と、实景に基づいて構成された作品とに分けられる。前者の作品には民族衣装をまとった人物を中心に、現地特有の遺跡や動物を組み合わせた場面が描かれている。後者の作品でも中心に描かれるのは人物であり、日常生活の様子や特色のある産業に従事する人々が描かれた。また、同展覧会で行われたパネルやジオラマ展示と共通点が見られる作品もあった。

　これらの壁画は、人物像を中心とした大画面の壁画であること、様々なモチーフを組み合わせ画家の想像によって構成された場面であること、興行きの制限された背景と前景に人物を配置する平行主義が見られることから、「構想画」の要素を持っていると考えられる。また「構想画」の要件として、画家の思想が画面に込められていることが重要となるが、これらの壁画には南洋への関心を昂揚させるという展覧会主催者の目的に加え、国家が標榜した「大東亜共栄圏」の思想までもが組み込まれている。さらに、同一の空間を取り囲むように壁画を展示し、鑑賞者はそれを移動しながら見ることによって、思想を持つ一つの壁画としての姿がより鮮明となった。それは、アジア全体が欧米の支配から脱し、日本を中心とした共栄の道を築いていくという国が主張した大義名分であり、そして理想的な「大東亜共栄圏」の姿であった。

#### おわりに

　太平洋戦争下において、欧米列強に対し一丸となった理想の「大東亜共栄圏」の姿を示すため、洋画家たちは南洋各地域の象徴的な風物を壁画に表現した。さらに「構想画」

の理念を用いて展覧会場となった百貨店のホールを取り囲むような展示を行い、鑑賞者も共栄圏の一員であることを自覚させるための仕掛けを作り上げた。一方、壁画を制作した画家たちが「構想画」を実現しようとしたという直接的な言及は確認できていない。そのことは逆説的に、画家たちの意識下に「構想画」があったことを示すものともいえる。壁画制作に参加した画家たちの多くが東京美術学校や太平洋画会研究所で学び、官展ア

カデミズムを経験していたことを背景として、大東亜共栄圏の思想と大衆文化の狭間で原点回帰のように壁画芸術を突き詰めようとした画家たちの奮闘の結果、戦時下に「構想画」の理念が再現されたとも解釈できよう。

　以上、本研究では、従来の研究で断絶期とされてきた戦時下の美術においても、画家たちは戦争に関連した作品を制作する中でも、造形的秩序と表現内容を併せ持った「構想画」を追究していたと結論づけた。

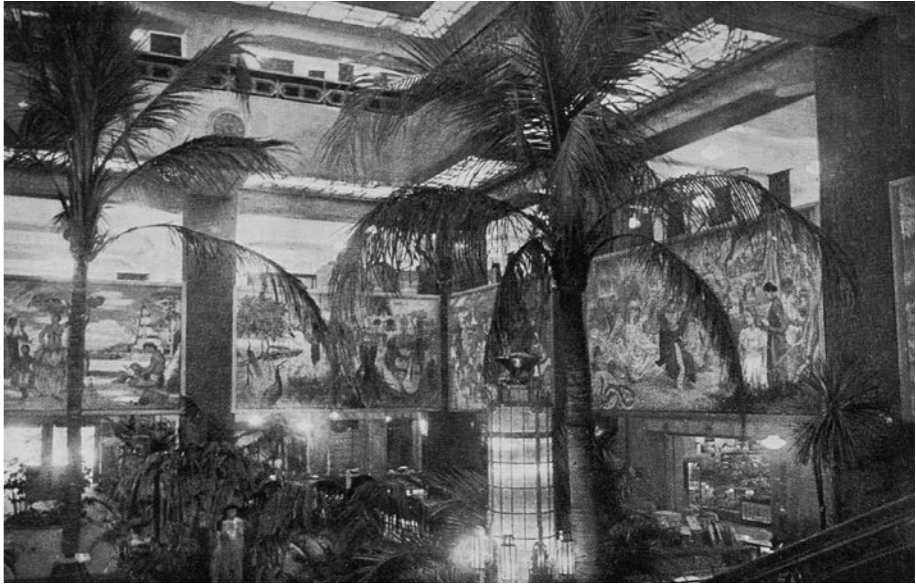


図1　大南洋展覧会　壁画陳列会場（日本橋・三越本店）の一部
〔図版出典：絵葉書『大南洋展覧会　壁画集（十枚組）』南洋団体連合会〕筆者所蔵



図2　和田香苗《比律賓群島》1941年　大南洋展覧会壁画9点のうち1点　おそらく270×550cm　所在不明
〔図版出典：絵葉書『大南洋展覧会　壁画集（十枚組）』南洋団体連合会〕筆者所蔵

## 藤川 朋伽

FUJIKAWA Tomoka

『ゲーロ写本』研究 ―「聖墳墓参り」挿絵を中心に―

A Study of The *Gero Codex*: Focusing on the Image of “Women at the Tomb”

美術史領域

### 序章

本論文で取り上げる『ゲーロ写本』は970年頃、ケルン大司教ゲーロ（Gero von Köln）の依頼により、ライヒェナウ（現ドイツ）の修道士アンノーによって制作された福音書抄本である。オットー朝期、特に10世紀半ばから11世紀初頭のライヒェナウでは、高位聖職者や皇帝たちの依頼により、盛んに彩飾写本制作が行われていた。その作品群の中でも、『ゲーロ写本』は人物像挿絵を含む彩飾写本としては現存最古の作例である。彩飾の内容として、冒頭に福音書記者像、栄光のキリスト、献呈図の挿絵が7点連続しているほか、本文中には「聖墳墓参り」を含む多数のイニシアル装飾が含まれる。

本研究の目的は、『ゲーロ写本』の「聖墳墓参り」挿絵に焦点を当て、その表現上の特徴を整理するとともに制作背景を考察し、従来の『ゲーロ写本』評価を再検討することである。

先行研究では、挿絵がカロリング朝期



図1『ゲーロ写本』「イニシアル装飾M（聖墳墓参り）」ライヒェナウ 970年頃 29.7×22.2cm ダルムシュタット、大学・州立図書館 Hs. 1948, fol. 86r. [図版引用典拠：Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt, TU digit: http://tudigit.ulb.tudarmstadt.de/show/Hs-1948/0172(最終アクセス:2023年6月12日)]

の図像を引用して描かれている点が特に注目され、本作は主にオットー朝初期の芸術活動がカロリング朝期の作品の模倣から開始されたことを示す作例として捉えられてきた。

しかし、『ゲーロ写本』「聖墳墓参り」挿絵（図1）は、主題選択と表現方法において特徴的であり、さらなる検討を要するものである。「聖墳墓参り」はキリストの復活にまつわるエピソードの一つで、本作品中唯一のキリスト伝挿絵である。このように福音書抄本の彩飾としてキリスト伝の挿絵を1点のみ含める場合、通常は「磔刑」場面が選択されることが多い。復活にまつわる「聖墳墓参り」もキリスト教にとって重要な主題ではあるものの、「聖墳墓参り」のみを取り上げて挿絵化する例は極めて稀である。さらに、「聖墳墓参り」自体の表現方法としても、文字の形を墓の建築物として表現するタイプのイニシアル装飾は、先行する時代や、同時代の作例にも見られない特殊なものである。本論文では「聖墳墓参り」の特徴を改めて整理するとともに、その主題選択の背景について考察を行った。

第1章 『ゲーロ写本』とその先行研究
ライヒェナウでは8世紀初頭に修道院が創設され、8世紀半ばには写本制作が開始されたとみられる。当初の写本はいくつかのイニシアル装飾を含む程度で、比較的単純なものであった。しかし10世紀半ばには『ゲーロ写本』のような豪華な彩飾写本制作が行われるようになり、皇帝や高位聖職者のための彩飾写本が盛んに制作された。しかし、現在それらの写本はドイツ国内外に散逸しており、19世紀末の研究開始当初は制作地の帰属を明らかにすることに主眼が置かれていた。20世紀半ばにはそもそもライヒェナウで重要な写本制作は行われていなかったとする見解が登場したが、1990年頃には典礼学や古写本学の観点からも検討が行われ、現在では制作が行われていたとする考えが主流となってい

る。ただし、最近では完全にライヒェナウという場所で、ライヒェナウの修道士によってのみ制作が行われていたというより、他の修道院や修道士の参与があった可能性を含めた多角的な検討が求められている。

『ゲーロ写本』はこのような背景をもつライヒェナウにおいて制作された彩飾写本であり、その制作地の帰属や評価は多少揺れ動いてきた。従来の研究においては主に福音書記者像や栄光のキリスト、献呈図の挿絵が注目された。特に福音書記者像や栄光のキリストはカロリング朝期の写本挿絵の図像を引用しており、カロリング朝とオットー朝の中間を示す、初期のオットー朝美術の重要な作例として評価された。近年は「献呈図」のサイクルや、ライヒェナウでは現存最古の豪華な彩飾写本作例である点が注目されているように見受けられる。しかしながら、特徴的な「聖墳墓参り」挿絵については、他の挿絵と比較してほとんど検討がなされてきていない。

### 第2章 ヨーロッパ初期中世の「聖墳墓参り」図像

「聖墳墓参り」とはキリストの復活にまつわるエピソードのひとつで、磔刑後の日曜の早朝、遺体に塗るための香料を持って墓を訪れた女性たちに対して、天使がキリストの復活を告げるというものである。これは四福音書や新約聖書外典にも記述されるものの、それぞれ細かい部分には差異があることから、図像にも多少の揺れがみられる。基本的には、墓の前に坐す天使、墓あるいは空の石棺、番兵、遺体を包んでいた亜麻布や頭布などが描写される。場合によっては、女性たちや天使の人数の変化、番兵や亜麻布の描写の省略がみられ、墓の形にもバリエーションがある。

すでに4-5世紀には女性たちと天使、墓あるいは石棺という典型的な図像が登場しており、初期中世を通して多数の作例がみられる。写本挿絵としては、カロリング朝の作例でテキストの余白部分に

描かれたものや、イニシアル内部の空間に描かれた作例がある。一方、ライヒェナウの他の作例では、基本的に1ページ全体を用いて「聖墳墓参り」の挿絵が描かれており、右側に天使、左側に女性たちが配置される構成が共通している。しかし、女性の数や石棺の形状と位置、建築物の有無といった点についてはバリエーションがみられる。

それらに対し、『ゲーロ写本』では「聖墳墓参り」の場面をMの文字と融合させて描いており、これは当時類を見ない特殊な表現である。ここではMが画面中央に大きく描かれ、文字の形そのものや、内部の空間に聖墳墓参りの挿絵が描かれている。左側には女性が2人いて、右側には天使が1人坐す。天使は女性たちへ右手を差し出し、キリストの復活を告げている。Mの文字の中心部分は墓の形になっており、そのアーチの向こう側には空の石棺が垣間見える。『ゲーロ写本』の表現は、イニシアル内部に図像を組み込むものとしてはカロリング朝の先行する作例があるものの、文字の形そのものを建築物として表現した例は他になく、ライヒェナウの作例としても独特な表現が行われているといえる。

### 第3章 主題選択の背景

本章では『ゲーロ写本』で特殊な主題選択が行われた背景について、2つの観点から考察を行った。

ひとつは注文主ゲーロの影響である。ゲーロは皇帝の妃となる女性を迎える使者としてビザンティンに赴いており、その際東方から聖遺物を持ち帰っている。また、ゲーロは等身大の木彫磔刑像の制作を依頼している。このキリスト像は瞑目し、両手に打ち込まれた釘を支点として腕が伸びて、胸元には引き攀れたような皺ができ、膝が屈折して脱力きった姿で表される。開眼しほぼ直立しているような生きた姿ではなく、「死せるキリスト」として表現されている磔刑像は、当時のヨーロッパ西方では珍しいものであった。一方、東方では比較的早い時期

にこの種の表現が行われていた。ゲーロは東方の文化と接する機会が同時代の西方の人物としては多く、西方には広まっていない芸術に触れる機会があったとみられる。西方では珍しい磔刑像を作らせることができたような環境では、前例のない『ゲーロ写本』のような作品を制作させることも可能であったのではないだろうか。

もうひとつは、ライヒェナウ周辺地域で行われていた、復活祭の典礼劇の影響である。典礼劇とは、典礼の中で聖職者によって教会内で演じられていたラテン語の対話あるいはそのテキストを指すもので、大半が降誕あるいは復活を主題としている。復活祭では様々な典礼が行われるが、その中で金曜に磔刑像や特別な聖遺物を疑似的に埋葬し、日曜の早朝に取り出して元の場所へ戻す儀式がある。この日曜の朝行われる儀式の中で、墓を訪ねる3人の女性が、天使にキリストの復活を告げられるという内容の短い対話が典礼劇として行われる。9-10世紀頃には、ライヒェナウ周辺でこの儀式が行われるようになっていた。

近隣のザンクト・ガレンでは、典礼劇で唱えられる言葉を記した、西方でも最初期の写本作例が残されている。10世紀には聖墳墓礼拝堂が建立され、キリストの血の聖遺物を用いた典礼劇が行われていた。さらに、コンスタンツでは10世紀半ばには円形の礼拝堂が建立され、エルサレムの聖墳墓教会を模した建築物が作られ、典礼劇が行われた。そしてライヒェナウでは、925年にキリストの血の聖遺物がもたらされたことをきっかけに円形の礼拝堂が建立され、典礼劇が行われたとみられる。このように、10世紀後半のライヒェナウ周辺では、復活祭の典礼劇が隆盛し始めていた。キリストの復活をより現実的で、実感しやすい形で求める傾向があったことから、「聖墳墓参り」の視覚化がひととき重要視された可能性がある。

### 終章

従来、『ゲーロ写本』はライヒェナウにおける現存最古の豪華な彩飾写本作例である点や、福音書記者像や献呈図などカロリング朝の写本を典拠とした挿絵が含まれているという点で注目されてきた。しかし、これらは写本が使用される文脈からは切り離された検討であったように見受けられる。本作の「聖墳墓参り」表現は、制作当時の宗教的な事情をも含めて捉えることができ、このような典礼用写本としての意義を踏まえた包括的な検討を行うことも必要ではないだろうか。

さらに、『ゲーロ写本』が制作された後、ライヒェナウではキリスト伝挿絵を多数含む、豪華な福音書抄本が複数制作された。本作はそれらの福音書抄本制作の先駆的な例としても重要である。『ゲーロ写本』はキリスト伝挿絵がどのように福音書抄本に取り込まれるようになったのかという、ライヒェナウおよびオットー朝の写本制作の様相を推察し得る重要な作品であり、今後同時代の写本研究を進めるにあたってさらに検討する意義のある作品であると考えられる。

 主要参考文献
 Adolf Schmidt, *Die Miniaturen des Gerokodex. Ein Reichenauer Evangelistar des 10. Jahrhunderts. Handschrift 1948 der Landesbibliothek zu Darmstadt.* Leipzig: Germany. K. W. Hiersemann, 1924.
 Albert Boeckler, “Die Reichenauer Buchmalerei,” *Die Kultur der Abtei Reichenau. Erinnerungsschrift zur zwölfhundertsten Wiederkehr des Gründungsjahres des Inselklosters 724–1924*, Bd. 2, München: Verlag der Münchener Drucke, 1925, pp. 956–998.
 Peter Bloch, “Das Reichenauer Einzelblatt mit den Frauen am Grabe im Hessischen Landesmuseum Darmstadt,” *Kunst in Hessen und am Mittelrhein*, Hessisches Landesmuseum Darmstadt, Bd. 3, 1963, pp. 24–43.
 Henry Mayr-Harting, *Ottonian Book Illumination: an Historical Study*, 2nd Revised edition, London: Harvey Miller, 1999.
 Michael Gosmann & 10 more, *Der Gero Codex kehrt zurück. Das gemalte Buch von Wedinghausen: Dokumentationsband über die Ausstellung Arnsberg, 24.10.2009–17.01.2010*, Stadt Arnsberg, 2010.
 Walter Berschin, Ulrich Kuder, *Reichenauer Buchmalerei 850–1070*, Wiesbaden: Reichert Verlag, 2015.

## 嚴 瑾

YAN Jin

呉彬「仏涅槃図」における三教合一の図像構築

The Iconographic Construction of the Three Teachings in Wu Bin’s *Nirvana* painting

美術史領域

概要

本研究は儒・仏・道の三教が同一画面に描かれた初の作例とされる呉彬筆「仏涅槃図」(1610年、長崎・崇福寺蔵、以下崇福寺本)を対象とする。また、諸尊が四方から集う珍しい構成や、鮮やかな色彩表現も本図の大きな特徴である。

先行研究では、本図を三教合一思想や道教的長寿観や三教合一の思想を根底にし、特に明末の「狂禪」思想との関連から解釈する。しかし、道教・儒教人物の具体的な図像的源泉や、本図の特異な構成については、十分な検討がなされていない。

そこで本稿では、崇福寺本いかにして三教合一思想を視覚的に表現しているかを考察することをめざす。

#### 第 1 章

第1章では、崇福寺本涅槃図の画面構成、筆使い、色彩表現を概観する。

画面中央には、河中に突き出した岸上で右脇臥する釈迦が描かれ、背後には沙羅双樹が配される。釈迦の左右には主要人物が配置され、沙羅樹左前には多くの羅漢が立ち、体格の差異によって大迦葉と阿難が対照的に表現されている。一方、沙羅樹右前には摩耶夫人が涙を流す姿で描かれ、侍女や天女がその背後に控える。

また、大迦葉と阿難の前には、文殊・普賢が青獅・白象より降り立つ姿で表される。さらにその背後には異国風装束の四尊が描かれ、高橋亜季氏はこれを四大天王と指摘するが、日本に類例が見られない点も指摘されている。

摩耶夫人の左側には、宝棒を横向きに持つ天部が地上に直立して描かれ、その下方には阿闍世王夫妻と、香炉を捧げ合掌する八人の僧侶が配置される。さらにその右後方の空中には、八部衆に属する武将形の八尊、五尊の鬼神、および一人の俗人が降下する姿で表されている。

これら武将形の尊像の中には、明代に広く流布した四大天王像に近い図像も含まれ、すなわち、傘を持つ多聞天、蛇や宝珠を持つ広目天、琵琶を持つ持国天、剣を持つ增長天である。しかし、文殊と普賢の後の四

人の団体は四大天王と認識されたため、ここでは四大天王と考えにくいと高橋亜季氏が指摘された。佐藤康宏氏が高橋氏の意見と一致している。だが、経典を調べた結果では八部衆の定義には諸説があるが、『大般涅槃経』や『増一阿含経』には四大天王が八部衆に含まれる説もあることを注意したい。そのため、本図に描かれたこの一団では、『大般涅槃経』や『増一阿含経』に記されるように、四大天王を含む八部衆とその従者として理解されて描かれた可能性もあると考えられる。

右下へ延びる小道に、多数の僧侶・儒士・俗人が列をなして釈迦のもとへ進む姿が描かれる。『佛般泥洹経』に説かれる、大迦葉が五百弟子を率いて釈迦の涅槃の場へ急行した物語と響き合う。この行列の間には、鶏・豚・犬・猫など身近な動物も描かれる。

画面右側にはクシナガラを流れる熙連河を想起させる細い墨線で波が表現される水域が広がり、龍王を先頭に、擬人化された水生動物や眷属が波立ちながら釈迦へ向かう。怪獣の足元の波頭には淡い白色が施され、波間には薄い群青が用いられて立体感が演出されている。

淡い群青が刷り込まれる空中には雷公電母、南斗六星、北斗七星、東王父、西王母、寿老人など道教神も配される。神々を乗せる雲が、薄い墨で繊細に輪郭が描かれ、群青で陰影が加えられて重量感を巧みに表現される。神々は太さの変化が少ない墨線で輪郭が描かれ、肌色が塗られ、陰影が施されている顔が多い。衣服は彩色されるが、特に朱や群青が多用され、衣紋線には金泥が使われる。

全体として本図は、あらゆる存在が釈迦の涅槃に集う世界観を示し、晩明期において儒教・仏教・道教が融合していたことを象徴している。色使いは多彩し、鮮やかな服装をつける神々と、穏やかな色調に基にして環境色が強いコントラストを成し、人物像が一層鮮明で、賑やかな涅槃の場面を演出している。

#### 第 2 章

第2章では、中国および日本における涅槃

図の展開を概観し、崇福寺本涅槃図の図像的・構成的特質とその位置づけを明らかにする。

中国における涅槃美術は、敦煌・龍門・雲岡などの石窟彫刻や、宋・遼・金期の墓室壁画・地宮浮彫が中心であり、絵画作品の遺存は極めて限られている。一方、日本には宋明期の日中交流を背景として、南宋から清代にかけて制作された涅槃図が比較的多く伝えられている。

本章では、中国西部の敦煌を中心とする初期作例から明清期に至る中国涅槃図の様式的変遷を整理しつつ、中国に影響された日本の涅槃図も参照する。敦煌では『大般涅槃経』に基づく「北首西面・右脇臥」の釈迦像が忠実に表現され、インド系様式の継承が確認できる。一方、中国中部では表現の多様化が進み、雲岡石窟などに南向きで仰臥する釈迦像が見られる。

日本においては、日本の第一形式の涅槃図を代表作、応徳三年の金剛峰寺本涅槃図が残される。釈迦は北を向き、身光や頭光を伴わず、両手を体側に置いて寝台に横たわる姿で表され、涅槃の場面を忠実再現する。

宋代に入ると、涅槃美術は石窟浮彫・墓室壁画・地宮装飾・掛軸へと多様化し、儒仏論争を背景に、伝統的様式と新たな変容が併存する。延安子長鐘山石窟第3窟の涅槃像などは経典通りで表現するが、陝西省韓城墓の涅槃図には、涅槃図と同一の空間では呂洞賓・丹棗・仙鶴などの道教的要素が明確に認められ、北宋期の民間墓室においてすでに道仏融合的な涅槃表現が成立していたことが示される。

南宋期には多くの仏画が日本にもたらされ、保存している。例えば、京都長福寺本は経典に忠実な代表作として位置づけられる一方、陸信忠筆・奈良国立博物館蔵本や愛知県中之坊寺本には、極楽浄土信仰や儒教的儀礼要素を取り込んだ独自の展開が見られる。これらの作例は、経典に基づく表現と、儒教や道教の要素を積極的に取り入れた新たな表現も生み出されており、宋代涅槃図は伝統と変容が併存する段階にあったことが明らかとなる。

明代に入ると、三教人物を同一画面に配する作例として崇福寺本が現れる。本図は三教合一思想を基盤とし、明末に心学思想が広がる中で制作された作品であり、三教人物を同時に表現した早期の涅槃図として位置づけられる。また、多数の登場人物を配し、赤・青を多用することで、従来にない賑やかな涅槃場面を形成している点も特徴である。しかし、呉彬の過去呉彬の道釈人物画は、崇福寺本に見られる鮮やかな色彩表現と違い、頭部の誇張や淡彩によって聖性を強調する傾向が認められる。

こうした従来と異なる色彩表現の背景として、明末の都市社会に着目する。十六世紀後半以降、政治的混乱が進む一方、江南を中心とする都市経済の発展により、新たな富裕市民層が鑑賞者として台頭した。この層の拡大は、美的感性を「雅」から「俗」へと転換させ、強い視覚効果や鮮やかな色彩を求める傾向を生み出した。

崇福寺本の色彩表現は、こうした市民層の美的嗜好に応答した結果であった可能性が高く、仏教礼拝画でありながら世俗的鑑賞性を併せ持つ、聖と俗の境界が曖昧な涅槃図として位置づけられる。

#### 第 3 章

第3章では、崇福寺本における三教の人物の構築と配置について分析を行う。

新たな人物の出自と配置の根拠を明らかにするため、本章では三教の人物が同時に描かれる宗教絵画である水陸画に着目する。水陸画は亡魂を濟度する水陸会の際に懸けられる尊像画であり、法会における尊像の配置は水陸儀文に基づいて行われた。明代には『天地冥陽水陸儀文』が広く用いられている。

現存の水陸画の多くは明清期の作例であり、一組百幅前後に及ぶため完存例は稀であるが、寺院壁画として描かれた水陸画も残される。その中、明代河北省の毗盧寺水陸壁画は保存状態が良好であるため、毗盧寺水陸壁画及び『天地冥陽水陸儀文』に記された諸尊の尊位を参照しつつ、崇福寺本との図像学的比較を行った。その結果、崇福寺本に描かれる諸尊の多くが水陸壁画に

も共通して登場していることが確認された。さらに、儀文に基づく法会時の配置および毗盧寺水陸壁画における明確な位置関係を参照すると、水陸壁画における中心人物である釈迦と諸尊との位置関係は、崇福寺本におけるそれと高度に一致していることが明らかとなった。また、崇福寺本における求心的構図は、水陸会における神々を道場へ招く思想や壇図の曼荼羅のような構造とも関わりと考えられる。

以上を踏まえ、崇福寺本における人物の構成は同時代に流行していた、三教の神々が同時に描かれる水陸画の神々の体系を参照して構築されたと結論づけられる。

一方、他の水陸画の遺存例は主に中国西北部に集中しており、これらの作例と崇福寺本との間には、毗盧寺水陸壁画ほど緊密な対応関係を見出すことは難しい。

そこで呉彬の生涯と制作時期に着目すると、崇福寺本が制作されたと考えられる1610年前後、呉彬は中書舎人の官職を得て南京から北京へ赴任しており、遅くとも1615年まで北京に活動し、友人の米万鐘の勺園(今の北京大学構内)において「勺園図卷」(個人蔵)の写生を行っていたことが知られている。

さらに、明代の驛站関係史料を参照すると、南京から北京へ向かう際、陸路・水陸のいずれの場合においても、毗盧寺の所在の河北省北部を経由する可能性が高い。以上を踏まえ、崇福寺本と毗盧寺水陸壁画との密接な関連性は呉彬が進京の途上や、北京滞在期に河北地域の水陸画に関心を寄せ、その図像表現を取り入れることで、新たな涅槃図の様式を創出した可能性が高いと考えられる。

#### おわり

本研究は三教の人物が同一画面に描かれた崇福寺本において、三教合一思想がいかに視覚化さ

れたかを検討した。特に水陸画との関係に注目し、河北省石家荘・毗盧寺水陸壁画および『天地冥陽水陸儀文』との図像学的比較を行った結果、崇福寺本に描かれる三教の神々の多くが毗盧寺水陸壁画と尊格・配置の両面で高い一致を示すことが明らかとなった。また、諸尊が四方から中央の釈迦へ集う求心的構図は、水陸会における神々を道場へ招来する思想や壇図構造とも関わりと考えられる。さらに、呉彬が1610年前後に南京から北京へ赴任する途上で河北地域を経由した可能性を踏まえると、同地の水陸画が本図の成立に影響を与えた可能性は高い。本研究は、崇福寺本における三教人物の図像的源流と構築には明らかに意義がある。

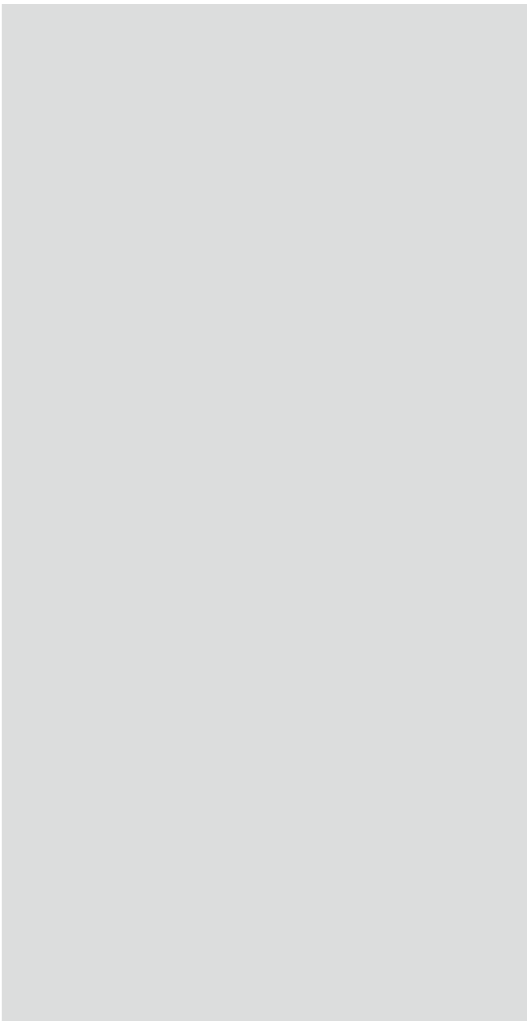


図1 呉彬「仏涅槃図」『國華』1553、2025年、PL.9

初歩段階を中心とした書作品の鑑賞に関する研究 ―多様な鑑賞の可能性とその支援の在り方の検討―

A Study on the Appreciation of Japanese Calligraphy Works focused on the Beginner Stage: Exploring the Possibilities of Diverse Modes of Appreciation and Approaches to Supporting Them

芸術支援領域

市川結己の鑑賞者インタビューの様子

本研究は、実際に作品を見る場面における調査を通して、特に初歩段階の人々がどのように書作品を鑑賞しているのか、その一端を明らかにし、多様な鑑賞の可能性と支援の在り方を検討することを目的とした。初歩段階とは、書の制作/鑑賞の未経験者や初心者・初級者の総称であり、熟達化研究を参照しつつ本研究で独自に設定した用語である。

書（書道）はユネスコ無形文化遺産への提案候補として選定されている（2025年末時点）。その背景には、習い事や稽古事として書に関わる人々の減少や関連産業の担い手不足などがあり、書の保護と継承に向けたさまざまな取り組みが行なわれている。「書く」ことに関する取り組みは比較的多く見られる一方で、「見る」こと、すなわち書の鑑賞に関しては、更なる展開の可能性がある。

現代における書の鑑賞に関する先行研究としては、現代の書の鑑賞に関する複数の論考を比較・検討した理論的研究や、学校教育における書写や書道の授業を念頭に置いた実践的研究が多数見られる。しかしながら、現代における書の位置付けを踏まえつつ、鑑賞者の領域関連知識や経験に応じた鑑賞の在り方を体系的に検討した理論や研究は、管見の限り十分に見られない。特に、初心者や未経験者の鑑賞の実態を実証的に明らかにした上で、その後の発展性を考慮した鑑賞の在り方を検討した研究は不十分であり、検討の余地がある。そこで本研究は、見ることで書に関わる人を増やすことを視野に入れながら、書の未経験者や初心者が書作品をどのように鑑賞しているのかを明らかにすることを目指した。

### 第1章 現代における書とその鑑賞

第1章では、本研究で対象とする書壇とその書作品の歴史的背景を踏まえ、現代の書の鑑賞について考察する上で重要となる点を整理した。

第1節では現在の書壇について、第2節では書壇における現代書作品の展開について概略を述べた。明治期における近

代的芸術概念の移入から美術制度の整備・確立の過程における書の位置付けと、その後の書や書展の展開に触れ、戦後、それ以前の枠組みに収まらない新たな表現として台頭した現代書への流れを概観した。

第3節では、現代における書の鑑賞に関する論考を複数取り上げ、複数の先行研究において鑑賞方法や鑑賞の深まりを測る指標として用いられている見方について整理し、その一面性を指摘した。その上で、現代の書の鑑賞を考察する際には、鑑賞という語の解釈の多様性、幅広い鑑賞対象及び鑑賞者が考えられ、それらに応じた鑑賞内容の異なりが想定されることを指摘した。そこで本研究では、鑑賞を「何らかの作品を見ている鑑賞者の内に生じる作品との対話的な営み」として、文脈に即した作品理解に限らない、鑑賞者と作品との間で成立する相互的な営みとした。また、書壇の現代書作品を鑑賞対象とし、未経験者や初心者も含めた鑑賞者を想定して、第2章の調査を実施することとした。

### 第2章 初歩段階を中心とした書作品の鑑賞の実際

第2章では、初歩段階の鑑賞者を中心に、人々がどのように書作品を鑑賞しているのかを明らかにするため、書展会場において調査を実施し、その分析と考察を行なった。

第1節では調査の概要として、本調査の目的と方法、調査を実施した展覧会と調査協力者、及び倫理的配慮について述べた。本調査は、一書道団体の支部展において、13名の鑑賞者に対し、筆者が会場の作品に関する聞き取り調査（半構造化インタビュー）を行なう形で実施した。13名の鑑賞者には、本研究で定義した初歩段階の鑑賞者との比較のために、書の経験者（制作歴が10年以上またはそれと同等の専門的知識・経験を有する者）数名が含まれている。また、初歩段階の鑑賞者内での比較のために、美術分野で専門性を有する人々にもご協力

をいただいた。

第2節では分析方法について述べ、第3節では分析と考察を行なった。聞き取り調査で得られたデータを基に逐語録を作成し、作品を見たことによって生じた鑑賞者の発言を抽出した上で、発言内容を四つの観点から分析した。四つの観点とは、①最初に作品を見るきっかけとなった要素、②鑑賞中に着目していた作品要素、③作品要素からどのような発言やその展開が見られたか、④それらの背景にあると考えられる鑑賞者の経験や知識である。鑑賞者ごとにこれらを整理した分析ワークシートを作成し、各鑑賞者の鑑賞内容をまとめた後、鑑賞者間で観点ごとに詳細な比較を行なった。加えて、認知科学などの知見を援用し、分析結果の更なる考察を行なった。

第4節では、初歩段階の鑑賞者の鑑賞の傾向をまとめた。特に作品の可読性・判読性が初歩段階の鑑賞者の鑑賞に大きな影響を与えていることや、芸術を専門としない初歩段階の鑑賞者の場合、一作品に対する鑑賞時間が短いことなどを指摘した。書かれた文字や文章が読めない/読みづらい作品は、形体と内容のどちらからもアプローチしづらく、避けられる傾向にあった。それらは主題の分からなさに直結し、作品背景の想像や理解に対する障壁となっていたと推察される。また、美術分野での専門性や制作経験は、鑑賞に対する姿勢と、特に形体的な要素に対する着目や指摘に影響が見られることを述べた。

上級者に比べ、初歩段階の鑑賞者は、領域に関する構造化された知識やそれに基づく認知的な枠組みの中で書作品を捉えることが難しいと考えられる。そのため、対象レベルで個々の特徴を理解する必要があり、知覚的に目立つ要素や既知の要素を手がかりに、結果的に自らが見ることのできる要素や部分を含んだ作品を鑑賞していたと言える。よって、鑑賞の出発点や着目要素は作品の性質に左右されやすい。また、着目要素やそこから生じる鑑賞の深まりは、鑑賞者の関連知

識や経験によって形成された見方に応じても異なると考えられる。

書作品そのものが未知の対象である初歩段階の鑑賞者は、自身の身近な経験や他分野の知識を基盤とし、書作品に対する理解を深めようとしていることが推察された。しかし、特に芸術関連分野を専門としていない鑑賞者の場合、自ら書作品に対する理解を深めることは難しく、鑑賞支援の必要性が示唆された。一方で、ある鑑賞者に見られた「類推による鑑賞」は、書作品に対する主体的な思考を可能にし、自身なりの理解や気づきを得ることに寄与していたと考えられる。

### 第3章 多様な鑑賞と鑑賞支援の在り方の検討

第3章では、第2章の結果を踏まえ、多様な鑑賞の可能性と鑑賞支援の在り方について検討した。

第1節では、領域に関する構造化された知識やそれに基づく認知的な枠組みを持っていない初歩段階の鑑賞者だからこそ、各々の知識や経験と結び付いた解釈や意味付けが行なわれ、多様な鑑賞の可能性が存在していることを述べた。今回の調査で実際に見られた例として、初歩段階の鑑賞者の主体的な思考を促す「類推による鑑賞」と、それ以外に見られたさまざまな見方を取り上げた。

第2節では、前節で述べた鑑賞の多様性を踏まえ、二つの方向性における鑑賞

支援の在り方を検討した。本研究における鑑賞支援とは、鑑賞者の目的や目指したい方向性に適する形で、鑑賞を適切にサポートすることである。手法や対象などにおいてさまざまな鑑賞支援の在り方を検討することが可能であるが、今回検討した二つの方向性とは、鑑賞者自らが主体的に作品を見て考えることによる意味生成的な鑑賞と、書の文脈に即した作品理解を目指す鑑賞である。前者に対しは、対話的な鑑賞における問いかけの観点から、後者に対しては、展示における情報提示の観点から、それぞれの鑑賞支援の在り方や工夫すべき点について検討した。また、第2章第4節で述べた、鑑賞時間や題材、作品要素及び作品形式に関する初歩段階の鑑賞者の傾向に対して、鑑賞支援における検討事項とその対応を考察した。

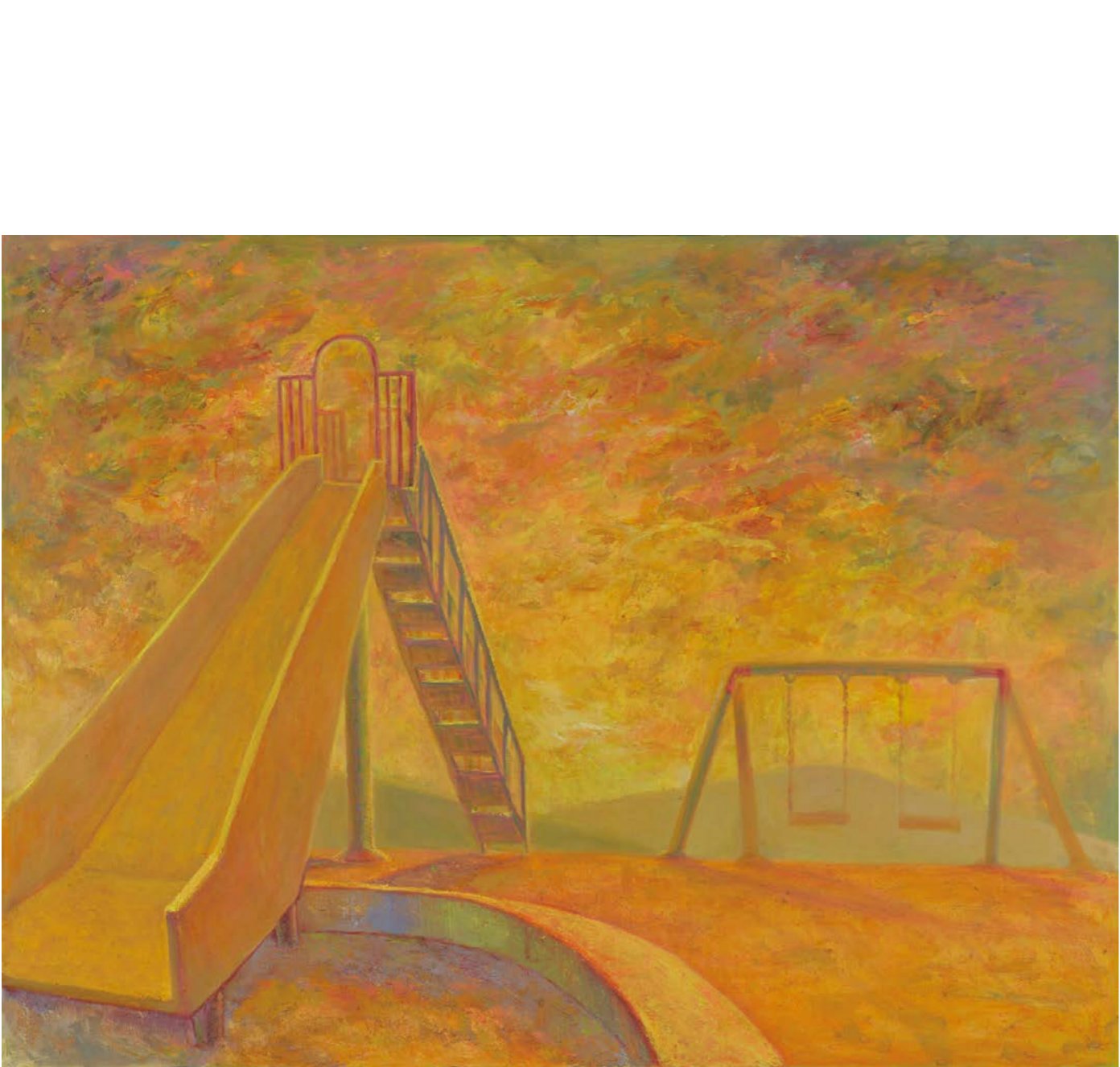
### 終章

第1節で各章の内容をまとめ、第2節で本研究の成果と課題を述べた。第3節では、書の鑑賞に関する今後の研究課題の可能性に言及した。

本研究の成果は、書の初心者や未経験者の鑑賞に焦点を当て、収集したデータに基づく実証的なアプローチでその一端を明らかにした点である。また、認知科学などの知見を援用し、よりの確な実態の記述に努めた。その結果、初心者や未経験者の書作品の見え方、分からなさを

感じる部分や作品要素ごとの着目傾向が明らかとなり、各鑑賞者の知識や経験に基づく見方の違いが示された。

本研究の課題は以下の三点である。一点目に、書の鑑賞に関する本質的な検討が不十分であった。第1章では歴史的背景を踏まえた書作品の特徴と現代の書の鑑賞における論点や検討すべき事項を整理したが、その上で書の芸術性や鑑賞について十分に述べることはできなかった。二点目に、鑑賞活動及びその内容を調査する方法や対象について、今回の調査方法や鑑賞対象の限定性、筆者の力量不足により明示することのできなかった側面などが指摘される。異なる対象や方法による調査は今後の課題である。三点目に、調査と分析及び考察を踏まえた鑑賞支援について、体系的に検討することができなかった点である。それらの実践と併せて、今後の課題としたい。



天国  
Eden  
194.0×259.0cm  
油絵具、キャンバス  
2025 年

## 序章 研究の目的と方法

西洋画は、その歴史において宗教と密接な関係を保ってきた。描かれるモチーフは依頼者の要望にしたがって特定の目的や物語に沿うように選択されてきた。しかしながら近代では、作者の内面や感情、思想と深く関わる表現へ変化していった。とりわけ19世紀末に興った「象徴主義」という芸術潮流は、目に見える現実の再現よりも、画家の内面を具体的な事物を用いて表現しようと試みた点で、本研究の主題である「記憶に起因するモチーフの選択」を考察する上で極めて重要な示唆を含んでいると考えられる。

筆者の作品制作におけるモチーフの選択には、過去が深く関わっている。本研究では、象徴主義の画家のなかでも自身のモチーフ選びと通ずる部分を感じ取ったオディロン・ルドン (Odilon Redon, 1840–1916) とグスタフ・クリムト (Gustav Klimt, 1862–1918) について、画家自身の経験を鑑みながら作品を考察した。彼らの作品の分析と筆者自身の制作実践を通して、モチーフがどのように記憶を呼び覚まし、昇華を導くか明らかにする。それにより、絵画制作を行う者の作品制作の一助となることと、鑑賞者にとって作品の理解を深める一端になること、そして自身の制作に役立てることが期待できる。

## 第一章

本章では、象徴主義の時代背景を概観し、現実の再現から内面表現へと移行した美術史的文脈を確認した。

第一節では、19世紀末美術のなかでも特に象徴主義の時代背景と、その流れがいかにして形成されたのかを概観しながら、作者の自己とモチーフの関係がどのような文化的な背景の中で生まれたか確認した。

第二節では、寓意画と比較し、象徴主義の作品で見られるモチーフには画家個人のメッセージ性が込められている可能性を考察した。

象徴主義的な絵画における題材は、作者自身の自己表現の対象であると同時に、モチーフを通して作者の内面世界を覗かせる鏡のような役割を果たしているといえるだろう。本研究が象徴主義に依拠するのは、目に見

えない主観的な真実を物質化する営みこそが、筆者自身の制作を支えるためである。

## 第二章

本章では、ルドンとクリムトを取り上げ、モチーフと作者の自己との関わりを検討した。

第一節では、ルドンの生い立ちを概観し、彼の作品のなかで象徴的な「花」というモチーフを作品〈グラン・ブーケ〉から考察した。彼の作品に描かれた花々は単なる装飾や再現を超え、現実と夢のあいだに存在する精神的なものとして理解される<sup>(注1)</sup>。色彩の転換や花へのこだわりは、彼の人生における人間関係の喪失や孤独感と関係している可能性を示した。

第二節では、クリムトの生い立ちを概観し、彼の作品で共通して見られる「生と死」というテーマを作品〈赤子〉より考察した。女性を多く描いたクリムトの作品のなかでも晩年に描かれた〈赤子〉は、従来の女性像中心の作品群から見ても特異的で、家庭や母性への距離感を示すモチーフ選択だったように考えられる。

両者を比較すると、ルドンは孤独を癒すために花という命あるモチーフを反復して描き、クリムトは女性像を通して生死や官能を追求しながらも、〈赤子〉によって自己と家庭世界の距離感を見せたと言える。したがって、彼らにおいて、モチーフの選択は単なる形式上の問題ではなく、画家自身の内面や人生経験と深く結びつき、その精神性を表面化させる場でもあったと言える。

## 第三章

本章では、筆者の制作を振り返った。これまでは家族を中心的なモチーフとし個人的な記憶に根ざした作品を制作していた。しかし、最近の制作では過去の記憶そのものに関心が移った。

ルドンが象徴的モチーフを用いて自己の精神的探求を行い、クリムトが女性像や装飾性を通して死と生を往還するように、筆者にとっての絵画制作もまた、記憶と感情を介した自己の輪郭の確認である。

ルドンが不可視のものに形を与えようとしたように、筆者もまた言語で捉えきれない感

情に形を与えようとしている。また、クリムトが視覚の美しさの背後に不安や喪失を滲ませていたように、筆者もまた、画面の奥に感情の揺らぎに留めようとしている。

このように両者と筆者の制作には、「自己とモチーフの関係性における曖昧さ・揺らぎ」「表現が同時に内省である」という共通項があり、絵画が単なる自己主張ではなく、自己との対話の場であるという理解が導かれた。

## 第四章

本章では、第一章から第三章で論じてきた自己とモチーフの関係についての考察を踏まえて、実際に作品制作を行った。これまで自身の過去の制作を振り返ってきたが、ここでは新たに一つの作品を制作し、その過程と結果を分析した。

作品は記憶の中の公園をモチーフとした。かつて遊んだ公園を戻れない場所として再構築した。

完成した画面には、具体的な人物は描かれていない。しかし、無人の遊具と夕暮れの光が、逆説的にかつてそこにいた誰かの存在を強く暗示するものとなった。描いた情景は現実の公園をモチーフにしていたが、画面上の光景は記憶のなかで繰り返し想起されたことによって変化を遂げ、決して手の届かない理想上の場所となった。F200号という大画面に対し、画面に大きく遊具を配置したことで、個人的な記憶を絵画作品という物質として拡張することができたように思える。

## 結章

本研究を通して、モチーフの選択は、言語化できない内的世界を手繰り寄せる行為であり、絵画制作は自己理解と精神的昇華のプロセスの側面をもつと結論づける。

課題として、本論では個人の経験を主軸としたが、今後はこの個人的な記憶がいかにして鑑賞者にとって普遍的な表現になるか検討する必要があるだろう。

(注1)  
本江邦夫・高橋幸次『オディロン・ルドン展 ―光と闇―』  
東京国立近代美術館・東京新聞、1989、p.216参考

# 野田 将太

NODA Shota

絵画技法における蠟石鹼の活用

作品「どこまでも自分の為の退屈な絵画」「自画像」及び研究報告書

Applications of Wax Soap in Painting Techniques

Works "A Tedious Painting Only for Myself" "Self-Portrait" with Research Report

洋画領域



どこまでも自分の為の退屈な絵画

A Tedious Painting Only for Myself

194.0×259.0cm

油彩・蠟石鹼、パネル

2025 年

## 序章

本論文は、絵画技法における技法材料研究の一環として、蜜蠟をアルカリと反応させる「鹼化」によって得られる「蠟石鹼」を中心とした素材の性質と、それが描画行為及び制作過程に与える影響について検討したものである。蜜蠟は古代より絵画及び装飾技法、とりわけエンカウスティック技法において用いられてきた素材であり、その使用例は歴史資料や現存作品から確認されている。

本研究では、技法材料研究の視点から蜜蠟に焦点を当て、未だ制作実践としては研究報告の不足している蠟石鹼に着目し、蠟石鹼が古代に使用されてきたのかという点と、蠟石鹼自体がどのような絵画のバインダーとしての効果を持つのかを、制作実践を通して明らかにすることを目的とする。蠟石鹼及び蠟石鹼と他の材料の混合物を対象として、それぞれの物性や描画時の特性を比較・観察し、素材実験と制作実践を通じて、これらの素材が制作においてどのような制約や問題点を持つのかを明らかにする。

## 第1章 蜜蠟及び関連素材に関する先行研究

本章では、蜜蠟の歴史的使用例と、蜜蠟及び蠟石鹼に関する先行研究を整理した。古代エジプトの肖像画や古代ローマの壁画に代表されるエンカウスティック技法では、蜜蠟が絵画のバインダーとして用いられてきたことが知られている。これらの作例は、蜜蠟が絵画素材として長い歴史を有していることを示しているが、その使用は常に高温の状態ではなくてはいけないという欠点を持っている。一方、現代の研究結果において、古代ローマの壁画においては、蜜蠟の使用が近代以降の画面保護を目的として塗布された可能性について明言されており<sup>[1]</sup>、そのような点においても、蜜蠟が古代にどのような形で使用されていたのかについては、成分分析のみでは測ることのできない状況がある。

このような側面から、蜜蠟が鹼化された

状態、即ち蠟石鹼という形で使用されてきた可能性についても、エンカウスティック技法の新たな形として論じることが出来ると考えられる。蠟石鹼に関しては、マックス・デルナー (Max Doerner, 1870–1939) をはじめとした、近代以降の技法書にその断片がみられる<sup>[2]</sup>ものの、制作技法として直接的な効果についての記述はほとんど見られない。

また、近年の保存修復科学の分野では、Jorge Cuní (José Cuní, 1924–2021) が、蜜蠟と乾性油石鹼の混合物をバインダーとしたエンカウスティックを提唱した<sup>[3]</sup>。これは、古代や中世の絵画層から不飽和脂肪酸が検出される事例が報告されたことから発しており、蜜蠟単体の使用では説明しきれない物質構成が示唆されている。

## 第2章 蠟石鹼を中心とした材料実践

本章では、蠟石鹼、及び蠟石鹼と他の補助素材、蜜蠟と乾性油石鹼の混合物を対象とした素材実験を行い、それぞれの物理的特性及び描画時の特性を観察した。蠟石鹼は、蜜蠟にアルカリ成分を加えることで調製される。蠟石鹼は水に可溶であり、常温でも流動性のある状態を保つ。本研究では、使用するアルカリ成分として、炭酸カリウムを用いた場合に得られる蠟石鹼を「カリウム型蠟石鹼」、炭酸水素アンモニウムを用いた場合のものを「アンモニウム型蠟石鹼」と呼称する。それぞれの試料を作成し、顔料との混和状態、塗布時の感触、乾燥後の耐久性について比較を行った。また、大プリニウス (Gaius Plinius Secundus, 23–79推定) の記述<sup>[4]</sup>をもとに、乾燥後の蠟石鹼に熱を加えることによる変化についても確認した。

蜜蠟単体と比較すると、蠟石鹼及び蠟石鹼と他の補助素材からなる絵具は、常温で描画可能であるという利点はあるが、乾燥後の状態において、耐水性・物理的耐久性が十分ではないという結果が得られた。

## 第3章 制作実践における検討

本章では、蠟石鹼を用いた制作実践を通じて、描画行為及び制作過程への影響

を検討した。現在非常に多くの支持を得ている油絵具との混合を通して、蠟石鹼が油絵具への添加剤として使用されうる可能性について検証した。

油絵具との混合の結果、蠟石鹼は油絵具の光沢を抑える効果があることが確認された。また、蠟石鹼を練り込む際にペースト状にするため、少量の水を含むことから、練り込んだ絵具は通常の油絵具よりも強い固さを示した。しかし、練り込む量が一定量を超えることで、乾燥後の絵具は内部から亀裂を生じ、保存性に著しく悪影響を及ぼすことが確認された。光沢を抑えた使用のために蠟石鹼を用いるには、ごく少量の添加が望ましいと結論付けた。

## 結章

本研究は、蠟石鹼が絵画のバインダーとして有効であると結論づけるものではなく、蠟石鹼の持つ素材としての可能性の一端を示すにとどめた。素材実験及び制作実践を通じて、蠟石鹼単体では、安定した描画媒材として用いることが難しいことが確認された。また、蠟石鹼が油絵具と混合された場合、それが短期的には亀裂を生じない量であったとしても、中長期的な劣化の具合については未知数であり、より詳細な研究を必要とする。また、現在非常に多くの場面において利用が広がっている合成樹脂の存在も、今後の比較研究においては検証する必要がある。今後も筆者の作品制作を通し、技法材料研究と作品制作の両視点から、蠟石鹼の使用について資料を収集していくことを目標としたい。

注一覧

[1] 前川佳文『ボンベイ及びエルコラーノ遺跡壁画保存修復新技法開発と遺跡保存管理体制の確立』2020. 独立行政法人国立文化財機構東京文化財研究所 p.3

[2] Max Doerner『Malmaterial und Seine Verwendung im Bilde』1922 Urania Verlag p.197

[3] Jorge Cuní『Characterization of the binding medium used in Roman encaustic paintings on wall and wood』2012 RSC Publishing p.10

[4] 大プリニウス著、中野定雄訳『プリニウスの博物誌Ⅲ』1986. 雄山閣出版 p.1417



夢  
Dream  
194.0×259.0cm  
油彩、カンヴァス  
2025年

## 序章

筆者は、今までの自身の油彩画制作において、空の表現が作品全体の印象に大きく影響することを幾度も実感してきた。この経験から、絵画において、空の色彩・構図・筆致・明暗といった表現方法の工夫により、作品をより印象的に魅せることが可能であると考えた。したがって、本研究では、まず油彩画の源流にあたる西洋絵画を対象に、空の描かれ方の変遷を整理し、その表現方法について分析した。さらに、それらが生み出す画面や鑑賞者への効果を考察し、その結果を自身の作品に応用することで、絵画表現の更なる可能性を追求することを目的とした。

## 第1章 絵画における空の描かれ方の変遷

本章では、西洋絵画における空の表現の変遷について整理した。

14世紀までの絵画においては、現実の空の再現というよりも、窓の外に広がる空間を暗示したり、神の領域を象徴したりしていた。15世紀から16世紀にかけては、ルネサンスによる現実世界や自然への関心の高まりを背景に、作品における風景表現の比重が大きくなり、絵画において風景の存在感が増していった。それに伴い、空は作品全体の印象に影響を与える要素としてその役割を広げていった。

17世紀には、風景画が一つの絵画ジャンルとして確立し、ヤン・ファン・ホイエン (Jan Josephszoon van Goyen 1596–1656) の作品に見られる、画面の大部分を占める写実的に描写された空や、ヤーコプ・ファン・ロイスダール (Jacob Izaakszoon van Ruisdael 1628頃–1682) の作品に見られる、精神性が投影された空といった多様な表現が展開された。18世紀から19世紀前半には、ジョン・コンスタブル (John Constable 1776–1837) やジョーゼフ・マロード・ウィリアム・ターナー (Joseph Mallord William Turner 1775–1851) の作品に見られるような空の表現に集中的に取り組んだ風景画が現れた。

19世紀後半から20世紀にかけては、ア

ルフレッド・シスレー (Alfred Sisley 1839–1899) の光の変化を追求した空や、ルネ・マグリット (René François Ghislain Magritte 1898–1967) の感情や特定の意味を持たない普遍的なイメージの空など、絵画表現が多様化したことに伴って、空の表現の目的や役割、表現方法は多岐にわたって展開された。

以上のことから、過去の作品から地続きに空の表現が展開されていったことと、空は画家の表現意図に応じた方法によって表されてきたことを確認した。

## 第2章 絵画における空の表現方法と効果

本章では、空が担う役割を4つに分類した上で、第1章で取り上げた作品の空の表現方法と効果について分析・考察を行った。

第一の「物語の世界観を作り出す空」では、ターナーの歴史画に見られるような、強い光と雲の陰影のコントラストが、場面を劇的に演出し、作品の物語性を強める効果があると考えられた。第二の「画家の心情を反映する空」では、モーリス・ユトリロ (Maurice Utrillo 1883–1955) らの空を挙げ、絵具の物質性を生かした筆致の動きや表情、情景に応じた色彩の選択などによって、画家の内面や精神性を効果的に強調していることが推察された。第三の「視覚的・感覚的な印象を表す空」では、コンスタブルやシスレーらが戸外制作に基づいた実際の風景に即した構図と色彩配置、即興的な筆致を用いており、それらが空間の広がりや空気感、臨場感を表す効果をもっていると考えられた。第四の「作品構造の一部として働く空」では、マグリットらの空を挙げ、空の再現を第一の目的とせず、単純化や様式化を施したり、規則性に沿って描いたりすることによって、画家の表現意図を造形的に支える効果があると考えられた。

以上の分析から、空は画家の表現目的を柔軟に反映できるモチーフであることを再認識するとともに、色彩や筆致の感情的な効果を活かすことが、筆者の絵画表

現において有効であることが見出せた。

## 第3章 筆者の作品における空の表現

本章では、前章までの研究を踏まえて行った、筆者の3つの制作実践について述べた。筆者は、実際に見た風景に孤独感や不安感といった内面を重ねた表現を主題として取り組んでいる。制作実践I《去りしあと》では、画面の3分の2に空を配置し、絵具の物質的なテクスチャーを活かした曖昧なグラデーションによって、心の揺らぎを表現した。また、広大な空と点景モチーフを対比させる手法が、筆者の絵画表現において心象性を高められることを見出した。制作実践II《私の夜》では、筆のストロークを活かした雲の激しい動きの描写と、曇り空の色彩に紫を帯びた灰色を使用することによって、筆者の内面を描き出すことが可能となった。しかし、幻想的な表現に傾倒してしまい、空の再現的描写と心象表現のバランスをとることが今後の課題として浮き彫りになった。制作実践III《私であるために》では、ペインティングナイフによる入道雲の明部の表現の強調などによって、明暗のコントラストを高め、雲の迫力を際立たせた。一方で、点景モチーフの欠如により、風景の心象性が弱まったと考えた。これらの制作実践を通して、画面において空の面積を広く取った上で、その色彩・構図・筆致・明暗を意図的に操作する手法は、筆者の複雑な心情を表現するだけでなく、それを鑑賞者の自由な解釈に委ねる形で表現できる点において有効であることを見出した。

## 結章

本章では、本研究の成果と課題、今後の展望をまとめた。研究の結果、筆者がこれまで感覚的に行っていた空の表現を、表現思想や目的に応じて意識的に選択することが可能となった。このことによって、鑑賞者の感情を喚起し、心に響くような作品を作るという筆者の目指す表現に近づくことが可能となったと考える。今後は、空の再現的な描写と心象表現の両立という課題を克服するとともに、広大な空と点景モチーフの関係性を深く研究することで、独自の風景表現の確立を目指したい。



星明かりの地平  
Starlit Horizon  
194×324cm  
油彩、キャンバス  
2025年

## 序章

中国におけるテンペラ技法の研究は、劉孔喜（Liu Kongxi, 1952-）や李曉剛（Li Xiaogang, 1958-）らの先行研究により、メディウムの処方や制作工程の実践的解説において進展を見せている。しかし、技法がいかなる歴史的文脈で受容されたかという伝播経路や、学術的な体系化に関しては記述が不足しており、受容経緯の欠落、用語定義の混乱、著名な画家である朝戈（Chao Ge, 1958-）の処方分析不足、中国独自の技法的特質の未解明という課題が残されている。本研究は、これらの課題を解消し、中国現代美術におけるテンペラ技法の受容と展開を歴史の変遷、技法構造、作家の実践の視座から体系化することを目的とする。具体的には、文献調査、作家へのインタビュー、再現実験という三つの手法を用い、1980年代以降の導入プロセスの解明、用語の整理・再提示および主要な技法の類型化を行う。最終的には筆者自身の制作実践を通じて技法の有効性を実証的に検証するものである。

## 第1章 中国におけるテンペラ絵画の歴史的背景

本章では、中国におけるテンペラ絵画の受容から定着に至る歴史の変遷と、現代における教育および制作環境の現状を明らかにした。1970年代末の改革開放以降、中国では西洋美術情報の流入が加速した。初期は『世界美術』等の雑誌を通じて、アンドリュー・ワイエス（Andrew Wyeth, 1917-2009, アメリカ）やロバート・ヴィックリー（Robert Rauschenberg, 1925-2008, アメリカ）らの作品が紹介され、中国の画家に多大な影響を与えた。当初、技法は「蛋彩画」と意識され、その理解は断片的であったが、1980年代半ば以降、潘世勳（フランス留学）や劉孔喜、李曉剛（日本留学）らが帰国し、体系的な技法理論と音訳語「坦培拉（Tanpeila）」の普及に尽力したことで、学術的な基盤が形成された。特にワイエスの作品に見られる静謐なリアリズ

ムは、当時の中国画家の精神性と共鳴し、何多苓（He Duoling, 1948-）や艾軒（Ai Xuan, 1947-）らによる独自の油彩表現へも波及した。現代中国において、テンペラ技法は独立した専攻ではないものの、中央美術学院や師範系大学の油画・壁画専攻において材料表現や古典技法の一環としてカリキュラムに組み込まれている。また、李可染画院などが主導する専門的な展覧会も開催され、研究ネットワークは拡大している。一方、画材環境は劇的に変化した。かつては専門画材の入手難が普及の障壁であったが、近年のインターネット通販の普及により、既製メディウムや支持体の入手が容易となった。これは制作人口の増加を促す反面、伝統的な材料調合の知識をブラックボックス化させ、技法に対する深い理解を妨げるという新たな課題も生じさせている。

## 第2章 中国人画家のテンペラ技法についての分析・考察

本章では、現代中国におけるテンペラ技法の受容と実践の実態を、国内で標準化された処方の分析と、朝戈、劉孔喜、李曉剛という三名の代表的画家の技法分析を通じて体系的に考察した。第一に、現在の中国で普及している卵テンペラおよびカゼイン・テンペラの処方は、マックス・デルナーの理論や佐藤一郎の著書（日本）に依拠していることが確認された。第二に、作家ごとの実践的展開である。劉孔喜は教育者として技法の標準化を推進した。一方、朝戈はフレスコ画への憧憬から光沢の抑制と呼吸する質感を重視し卵黄のみ、石膏地を施さない麻布に直接描画するなど、素材の物質感を強調する精神的な表現を確立した。李曉剛は、初期の混合技法による光学的深みの追求を経て、近年はカゼイン・テンペラへと移行し、静謐でマットなマチエールによる精神性の表現を深化させている。

## 第3章 自己の制作実践

モンゴルの自然や人物画を主題とし、

以下の三つのアプローチで制作実験を行った。第一に、油彩と卵テンペラの混合技法の実践である。サンドイッチ状の積層構造は、単一の絵具では得られない光学的グレーによる深遠な空間表現を可能にする。しかし、厳格な工程管理は、筆者の求める描画時のダイナミズムや即興性を抑制する要因となることが確認された。第二に、朝戈の技法テンペラ・マグラの再現実験である。粗い支持体への物理的な抵抗が、作家の意図を超えた必然的なマチエールを生むことを実証し、物質性が精神的表現を支えることを確認した。第三に、テンペラ・グラッサとテンペラ・グレア、エアブラシの併用である。第二章のアブラハム・ピンカス（Abraham Pincas, 1945-2015, フランス）の処方に基づいて、テンペラ・グレアの粘度が低く流動性が高い特性に着目し、筆者はこの性質こそがエアブラシの噴霧に適しているのではないかと仮定した。古典的な線描とエアブラシによる無機的な色面、虚構性を対置させる試みは、テンペラ技法の現代的な展開の可能性を示した。

## 結章

本研究の成果は、以下の四点に集約される。第一に、中国におけるテンペラ受容史の体系化である。第二に、用語の変遷と指し示す技法の範囲を歴史的文脈に基づいて整理し直した。これにより、受容文脈における概念の混乱を解消し、基礎となる定義を改めて体系化し、提示した。第三に、画家・朝戈（Chao Ge）の技法の解明である。現地調査を通じ、彼がフレスコ画の影響を受けて卵黄のみの処方へ回帰した経緯や、粗い麻布に絵具を擦り込む独自の制作工程を初めて実証的に明らかにした。第四に、技法の構造的特質の特定である。現代中国アカデミズムの主流であるテンペラ・グラッサが、マックス・デルナーの理論を日本経由で受容し、中国のリアリズム表現に合わせて独自に進化したものであることを構造的に示した。

田中一村の構図の分析と制作実践への展開

作品「故郷の風はすぐそばに」「自画像」及び研究報告書

Analysis of Tanaka Ichimura's Compositional Structure and Its Application to Creative Practice  
Works: "The wind of my hometown is beside me" and "Self-Portrait" Research Report

洋画領域



故郷の風はすぐそばに  
The wind of my hometown is beside me  
194.0×259.0cm  
油彩、オイルパステル、箔  
2025 年

序章

本研究は、奄美大島に生まれ育った筆者が、自身の絵画制作において南西諸島特有の植生を主要モチーフとして扱う中で直面した「植物を主題化しつつ、統一感と迫力をもつ構図をいかに構築するか」という課題を出発点としている。その解決の手がかりとして、奄美大島移住後に独自の様式を確立した日本画家・田中一村（1908-1977）の作品に着目し、装飾性と写実性を融合させた構図表現の特質を明らかにする。また、千葉期と奄美期の比較を通じて、南西諸島の植生表現を中心に構図の変化を考察する。

第1章 田中一村の生涯

本章では、田中一村の生涯と画業を、幼少期から千葉時代、奄美大島時代までの歩みを概観した。一村は1908年に栃木県に生まれ、幼少より南画の才能を発揮し、神童と称された。東京美術学校に進学するも、家計の逼迫や病により退学を余儀なくされ、その後は南画の支持者と決別し、日本画の本流を志向した。

千葉移住後は、農作業や内職で生計を立てながら制作を続け、自然環境や支援者との関係の中で表現を深化させた。写真との出会いや軍鶏をはじめとする写生経験は、構図やモチーフ選択に新たな視点をもたらし、花鳥画の展開に大きな影響を与えた。

一村は1958年から1977年までの19年間を奄美大島で過ごし、晩年の創作を展開した。生活は困窮し、紬工場での労働と制作を両立させながら、質素な暮らしの中で制作を続けた。その姿勢は自刻印「飢駆我」に象徴されるように、貧困をも厭わず芸術を優先する信念に支えられていた。

奄美において一村は、逆光を多用した写真資料や墨画表現を通じて、亜熱帯の自然を独自の視点から捉え、《枇榔樹の森に浅葱斑蝶》などの作品を生み出した。また「奄美12ヶ月」という構想にみられるように、自然を単なる風景としてではなく、人の営みと結びついた時間の中で描こうとした点に特徴がある。闘病しながら奄美での生活を続け、地域の人々との

交流の中で制作を重ねた。一村の死後、遺作展を契機に評価は全国的に広がった。

第2章 田中一村の構図の分析と考察

本章では、一村の作品を千葉期と奄美期に分け、構図の共通点と奄美期における変化を明らかにすることを目的とした。分析方法として、作品を100マスのグリッドで区画し、縦横比・前景被覆率・垂直線比・点景配置数・逆光シルエット領域率の五指標を用いて構図を定量化した。

千葉期の《富貴図》では中心モチーフを据えた伝統的南画の構成が見られるが、《秋晴》では前景から遠景への段階的構成や逆光を意識した光表現が現れ、写真的視覚の影響も示された。1950年代の小品群では、画面の密度増加や大胆なトリミングが進み、奄美期に特徴的な「密集」「前景化」のきっかけが確認できた。

奄美大島移住後、一村は亜熱帯植生の垂直性と強い光環境を取り込むことで独自様式を確立した。《枇榔樹の森に浅葱斑蝶》では前景が画面の大半を占め、密集した植生の中に小動物を点景として配置することでリズムを形成し、掛幅形式・骨描き・写真的構成が複合的に作用していた。《不喰芋と蘇鉄》では垂直性と水平性が交差し、装飾性と写実性を兼ね備えた重層空間が構築され、奄美期の集大成的構図となっていた。

一村の最終的な構図の特徴として、①植物の垂直性と放射性を軸とした画面秩序、②小動物や昆虫の点景的配置によるリズム形成、③前景の装飾的充満と遠景の写実的省略との緊張関係が顕著に認められた。これにより、一村が南画的伝統、近代日本画、写真表現を融合し、独自の構図様式を確立したことが示された。

第3章 自身の絵画制作方法の提案

本章では、一村の構図分析を踏まえつつ、筆者自身の制作実践について述べた。筆者の作品では、人工物（都市空間・建築）と自然物（奄美の植物）を同一画面に置く構成が中心となった。自然物は有機性、人工物は無機性という二項対立に陥

りやすいが、筆者は両者を対立ではなく「新たな秩序生成の契機」として扱うことを試みた。また植物を人の姿勢に重ね合わせて主体的な存在として描く視点を導入し、絵画における植物の背景的扱いを超える造形を探った。逆光によるシルエット化を用いて形態を純化し、人工物と自然物の抽象度を揃え、視覚的秩序を再構築することも重要な課題とした。

制作実践では、自然物と人工物を構造的パートナーとして扱い、互いの形態的意味を補完し合う画面構成を目指した。横長画面の水平性に植物の垂直軸を組み合わせ、逆光処理によって細部を抑制し形態の純化を図った。F120号2点からなる《帰属意識Ⅰ》《帰属意識Ⅱ》では、エスカレーターや窓といった人工物に対し、ヒカゲヘゴやクワズイモなどの植物が主体性を帯びて立ち上がり、相互作用的で複層的な空間を生み出した。これにより、自然物と人工物の対立ではなく新たな構造的関係性の可能性を提示し、視覚的リズムと緊張を備えた画面を構築できたと考える。

結章

本研究では、一村の構図が千葉期では余白を保った均衡型構成が主であったのに対し、奄美期では前景被覆率と垂直線比が顕著に上昇し、植物の垂直性を軸とする構図へと明確に転換していることが数値的に確認された。また、点景として配置された小動物や昆虫が画面のリズム形成に寄与し、奄美期の作品に逆光表現が恒常的に用いられている点も明らかとなった。さらに、主題の違いに応じて構図操作が変化することが示され、一村の構図が固定的様式ではなく、柔軟な構成原理に基づくものであることが可視化された。

以上より、本研究の成果は、一村作品における構図的展開を数値として示し、一村の構図原理を分析にとどめず、筆者自身の制作実践において検証・応用できた点にある。今後は指標の拡張、美術史的文脈との接続、制作実践との往還の深化を通じて、定量的構図分析のさらなる発展が期待される。



《仄暗い光の端で》  
《At the Edge of Dim Light》  
194.0×259.0cm  
キャンバスに油彩  
2025 年

## 序章 研究の背景・目的・方法

本論文は、19世紀フランス・ロマン主義を代表する画家ウジェーヌ・ドラクロワの作品を対象に、主題の変化と、それに伴う色彩・筆致・構図といった造形要素の変遷を明らかにすることを目的とする。筆者自身は、ドラマチックで力強い絵画表現に関心を持ち、カラヴァッジオやレンブラントなどの巨匠を参照してきたが、宗教画中心の主題は現代制作への応用が難しいという課題を抱えていた。その点で、宗教に限られない多様な主題を扱い、古典文学や歴史、オリエント、政治、動物など様々な主題を取り込みながら表現を展開したドラクロワは、現代の制作に有効な手掛かりを与える画家である。

研究方法として、ドラクロワの画業を初期・中期・後期に区分し、各時代における主題の特徴と造形要素の関係を比較分析する。また、文学的・思想的背景を整理するとともに、構図分析を行い、最終的には得られた知見を筆者自身の制作実践へと還元する構成をとっている。作品の構図分析には画像編集ソフトを使用し、様々な構図の検証を行う。

## 第1章 ドラクロワの生涯

第1章では、ドラクロワの生涯を初期(1798–1831)、中期(1832–1847)、後期(1848–1863)の三期に分け、各時期の生活環境や思想的背景、主題の変化を整理している。

初期は、政治的・文化的に恵まれた家庭環境のもとで育ち、リセでの学問やルーヴル美術館での鑑賞、ゲランのアトリエでの修業を通じて基礎を築いた時期である。ジェリコーとの交流や古典文学への傾倒が、ドラマ性の強い主題選択につながった。

中期は、1832年のモロッコ旅行を契機に、色彩感覚や主題意識が大きく変化する。異文化体験からオリエンタリズムの主題が生まれ、より色彩豊かで空間構成を重視した表現になっていった。

後期には、公共建築の装飾画など国家的事業への関与が増え、宗教的・象徴的

主題を主に扱うようになる。同時に、画面構成はより簡潔かつ統合的になり、精神性の強い表現へと収斂していく。

## 第2章 作品の構成要素について

第2章では、各時代の代表作をもとに、主題と色彩・筆致・構図といった造形要素の特徴を詳細に分析している。

初期作品では、歴史画や古典文学に基づく主題が中心で、強い明暗対比や動勢のある「シンメトリー崩し型」などの構図が用いられる。色彩は比較的抑制されつつも、緊張感を生む配置が特徴である。

中期になると、モロッコ旅行の体験を反映した鮮やかな色彩や、筆致の自由化が顕著となる。主題は異国の日常生活を描くことが増え、「囲い込み型」や「対決型」などの構図が特徴的である。

後期作品では、宗教的・象徴的テーマが増え、色彩は調和を重視した落ち着いたものへと変化する。筆致は簡潔で、構図は主題を集中的に伝えるために整理され、精神性を強調する方向へ向かう。「衛星型」などの構図が特徴的である。

## 第3章 主題のための構図の検証

第3章では、《民衆を導く自由の女神》《アルジェの女たち》《墓に運ばれるキリスト》といった代表作を取り上げ、主題を効果的に伝えるための構図を検証している。

対角線構図や視線誘導、群像配置などが、主題の意味を強化するために意図的に用いられていることが示される。

さらに、筆者自身の制作を分析し、ドラクロワ研究以前と以後で、主題設定や構図意識がどのように変化したかを検討する。主題を明確にし、それに最適な構図を選択するという姿勢が、制作の質を高めることが確認された。

## 結章 研究の成果と今後の課題

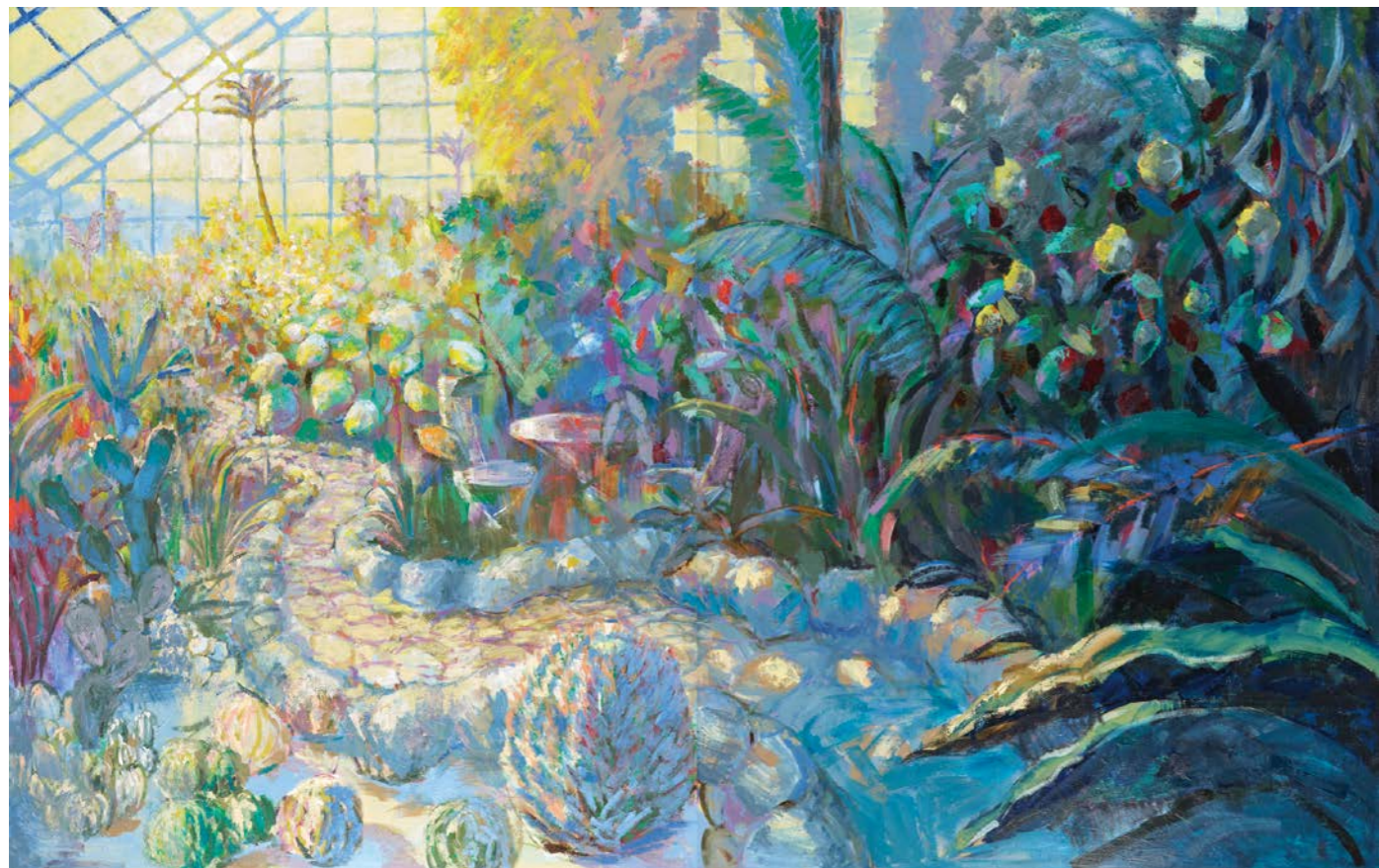
結章では、ドラクロワの主題生成は、時代背景や文学的影響、さらには個人的体験と密接に結びつき、それに依りて造形要素が柔軟に変化してきたことが総括される。分析の結果、色彩や筆致は主題

に応じて変化している一方で、それらは常に構図によって統合されていることが確認された。構図は、視線の流れや画面の緊張関係を規定し、その内部で色彩や筆致が機能している。そのため、構図は、主題を方向づける最優先の構成要素と位置づけた。

特に重要なのは、ドラクロワが常に「何を描くか」という主題意識を起点にしながら、「どのように描くか」という造形的判断を行っていた点である。初期の歴史画に見られる劇的な構図や強い明暗対比は、暴力や悲劇性を強調するための選択であり、中期の色彩豊かなオリエンタリズム作品では、異文化への驚きや感覚的な印象を伝えるために、筆致や色彩が解放されていった。後期における宗教的・象徴的テーマでは、画面は次第に落ち着き、細部の描写よりも全体の統一感や精神性が重視されるようになる。

また、本研究はドラクロワを単なるロマン主義の画家として位置づけるのではなく、主題と造形の関係を実践的に探究し続けた画家として再評価する視点を提示した。文学や歴史、宗教といった多様な主題を扱いながらも、それらを画面上で成立させるために、構図・色彩・筆致を状況に応じて組み替えていく姿勢は、現代絵画においても十分に有効である。

ドラクロワ研究を通じて、筆者は主題の捉え方と表現方法を大きく転換した。彼が人間の内面や情念を主題に投影していたことから、筆者は社会問題そのものではなく、孤独や絶望の中に残る人間の表情や光に共感するようになった。その結果、主題は装飾的な物語から、人間の脆さや希望を描く方向へ変化した。色彩は暗く抑えた調子へ移行し、筆致や構図においても粗密の対比や空間表現を重視し、研究成果を制作に反映させている。また、本研究で得られた知見をもとに、今後は現代的テーマを扱った実制作を重ねるとともに、本研究で扱えなかった小作品や未完成作品、エスキースを含めた比較検証を行い、美術史研究と制作実践の往還を継続していくことが課題である。



安息の庭  
Garden of Rest  
227.3×363.6cm  
油彩、カンヴァス  
2025 年

## 序章

本研究では、絵画における三次元空間の再現描写であるイリュージョンと絵画固有の条件である平面性について、基本的な造形要素の線と面に着目してその関係を論じた。

本研究の目的は、クロード・モネ (Claude Monet, 1840～1926、フランス)、ポール・セザンヌ (Paul Cézanne, 1839～1906、フランス)、アンリ・マティス (Henri Matisse, 1869～1954、フランス) らの作品について、絵画の平面性とイリュージョンの関係を、線と面の造形要素に着目、分析し、その結果を自身の作品に活かすことで、新たな絵画表現の可能性を模索することである。

## 第 1 章

本章では、分析の基盤となる線と面についてその用語の定義と、クレメント・グリーンバーグ (Clement Greenberg, 1909～1994、アメリカ) の平面性について理論的背景を整理した。加えて、本研究で取りあえげ、モネ、セザンヌ、マティスについて概観した。

本研究における線と面の定義については以下のように示し論を進めた。線は、糸のように細長く平面上に描かれた筋のことであり、面の限界を表した輪郭のこと、とした。

面は、厚みや高さもなく線よりも幅があり、折れ曲がったところのない一つながりのものとした。

なお、両者の性質は、どちらも平たい面の上に書かれた厚みのないもの、という特徴が主であり、その違いを明確に示すことは困難である。そのため、両者の違いを認識するには相対的にその面積の幅がより広いか、狭いかを観察する必要があると筆者は指摘した。

グリーンバーグの理論における近代絵画の平面性について参照し、今回取り上げるモネ、セザンヌ、マティスらと平面性の繋がりについてまとめた。グリーンバーグは、近代絵画が、イリュージョンよりも画表面の顕在化を重視する傾向が

あったと述べている。その結果として、線や面などの要素も顕在化するのではないかと筆者は考えた。

## 第 2 章

本章では、モネ、セザンヌ、マティスらの特定の作品をいくつか取り上げ、線と面の造形要素が平面性とイリュージョンの表現にどのように影響を与えているのかを分析した。

本研究では、上記の分析を行うために、評価項目を設けて線と面の影響の具合を分析した。まず、線の強度 / 面の強度 / 平面性 / の三つの項目を設定した。

線の強度とは、イリュージョンによって線が三次元の何かに成り代わって見える様を段階で示したものである。

面の強度とは、線と同じく、イリュージョンによって面が立体感などの機能をどの程度獲得しているかを示したものである。

平面性は、上記二つの項目を総合的に判断して、その作品がイリュージョンと平面性のどちらの表現に傾いているかを示したものである。

これらの項目を◎・○・△の三段階で評価した。この三段階の意味は、◎は画面のイリュージョンの表現が薄れ、平坦な画面が顕在化された表現になっている場合と設定した。一方、△はイリュージョンの表現が明確に表われており、画面の虚構の空間に入っていけそうな表現になっている場合と設定した。○は、その中間の領域を示し、平面性とイリュージョンが共存した表現になっている場合と設定した。

上記の、項目を具体的に評価するために、線の強度では、色の温度差 / 遠近法 / 重なり / の項目を設けた。

面の強度では、色の温度差 / 遠近法 / 重なり / シェイディング / 立体化する面の単純化 / を設けて分析を行った。

## 第 3 章

本章では、第 2 章までの分析した結果や知見を筆者自身の制作に適用し、2021

年～2025 年にかけての作品の変遷を検証している。

2021～2022 年では、平面性をあまり意識していない段階における作品群についてまとめた。この作品群では、線と面が三次元的な立体感を支える機能を主に担っているとまとめた。

続く、2023 年では、シェイディングの抑制コラージュにより、部分的に平面性への表現の揺れや芽生えがあると指摘した。

2024 年では、コラージュの導入により、面の重なりや素材の物質性が顕在化し、空間表現から平面上の構成へと変化した。これに関連し、線と面の扱いについても変化が現れ、意識的に平面性を活かした表現を行うようになった。

2025 年では、コラージュの有無に関わらず、平面性が意識的に操作される段階へと移行したと指摘した。この段階では、描画による線と面の扱いが、以前よりも明確に平面性を獲得しており、空間表現の幅が広がったと指摘した。

## 結章

本研究は、絵画における平面性について、造形要素の線と面に着目し、分析を行ったことで、筆者の制作における平面性を、感覚的に操作していたものから、整理し意識的に操作可能なものへと段階を進められたことが成果であると考えている。



前進  
Evolving Forward  
194.0×250.0cm  
水性アルキド樹脂絵具・油彩、パネル  
2025年

## 序章

油絵具は長い歴史を有する画材である。その過程において幾度となく改良が重ねられ、新たな絵具の開発も行われてきた。

油絵具の特性の一つとして乾燥に時間を要する点が挙げられるが、これを補完する手法の一例として水性絵具との併用がある。

油絵具と水性絵具の併用は、制作の迅速化にとどまらず、コラージュ技法をはじめとする物質的アプローチとの親和性ならびに絵具同士の性質の相互作用による独自のマチエール表現の創出といった表現上の利点をもたらす可能性があると考えた。

本研究では、油絵具とは異なる特性を有する水性絵具と油絵具の併用によって生じるマチエール表現に着目し、その検証を通じて独自の絵画技法領域の開拓と絵画表現の多様化についての知見を得ることを目的とした考察および分析を行った。

## 第1章 先行研究の整理

第1章では、まず水性絵具と油絵具の併用に関する基礎的な定義や、制作過程における水性絵具の油性面への定着性について整理した。

本研究報告書における「水性絵具」は、水で希釈できる絵具のことを指す。「併用」は、水性絵具と油絵具を同画面上で使用することを指す。

単に併用するというだけであれば、どのような水性絵具でも油絵具と併用可能なはずである。

水性絵具で描画したのちに油絵具での描画へ移行して、水性絵具をその上から重ねなければ基本定着性に問題はない。

しかし、マチエールに注目するのであれば、制作プロセスにおいて一方通行のものよりも、油性面に重ねることのできる水性絵具を用いる場合の方が多様なアプローチが可能であると考えた。

また、油絵具と併用可能な水性絵具について、実際に併用が行われている絵画

作品を先行研究として調査した。

本研究との関連が強い作風の作家から、できるだけ広範囲に取り上げることによって考察を広げることを考え取材する作家を検討し、アンゼラム・キーファー、川口起美雄、内藤定壽、中嶋明といった4人の作家の作品分析を通して、異なる素材や技法が重なり合うことで成立する画面構造の多様性を明らかにした。

## 第2章 仮説立て

第2章では、第1章を踏まえて水性絵具の油性面への定着性について整理し、水性絵具と油絵具の併用によって成立すると考えられるマチエール表現について仮説を設定した。

テンペラ絵具と油絵具の混合技法を基盤とした平滑なマチエール表現、各種メディウムを用いた凹凸のあるマチエール表現、水性絵具と油絵具の塗膜の質感差を活かした表現、コラージュ技法やシェイプド・キャンバスとの関連性について整理を行った。

## 第3章 制作実践及びその考察

第3章では、仮説を基にした制作実践を通して、水性アルキド樹脂絵具を中心とする水性絵具と油絵具の併用が、どのように多様なマチエール表現をもたらすのかを検証した。

伝統的なテンペラと油絵具の混合技法に近い制作感覚と視覚効果が、水性アルキド樹脂絵具を用いることによっても再現可能であることが確認された。

また、モデリングペーストによる凹凸の形成や金属色の使用は、油絵具単独では得がたい画面効果を生み出し、水性絵具と油絵具の重なり合う構造により幅広い表現が可能になると考えた。

コラージュ技法およびシェイプド・キャンバスとの関連性について考察を行い、水性絵具と油絵具の併用が異素材の導入や画面形態の変更と高い親和性を持つことを示した。

特に水性アルキド樹脂絵具は異素材との相性が良く、油絵具特有の重さや変色

を抑えつつ素材を画面に定着させる点で有効であった。

また、シェイプド・キャンバスを用いることで、物質性が強調され、コラージュとの相乗効果によって画面の構造性と存在感が強化されることを確認した。

## 結章

本研究では、水性絵具と油絵具の併用によって可能となるマチエール表現に着目し、特に重層構造の形成と物質的アプローチといった観点から、理論的整理と制作実践を通じた検証を行った。

先行研究の調査および制作実践に基づき、油絵具と水性絵具それぞれの適材適所、絵肌の差異、素材の使い分け、ならびに物質的アプローチとの親和性について一定の知見が得られた。

水性絵具と油絵具の併用は、単なる複数技法の併存にとどまらず、各絵具の特性の差を意識的に重ね合わせることで、平滑な絵肌から凹凸のある絵肌まで、さらには異素材を含む画面構成まで、多様なマチエール表現を成立させるために有効な手法であると結論づけた。

そして、制作における優先度が素材や技法に偏重することで描画内容が二次的な位置づけとなる危険性はあるものの、特定の絵具に限定されない制作姿勢のもと、素材ごとの特性を踏まえた扱い方を検討していくことは、作品表現の拡張、絵画表現の多様化につながる可能性が示された。

今後の課題としては、水性アルキド樹脂絵具に対応したメディウムの拡張や、長期的な保存性・経年変化に関する検証が挙げられる。

本研究で扱った技法や素材を踏まえつつ、さらなる異素材の導入や支持体の形態の実験を行うことで、水性絵具と油絵具の併用による表現は、より多様な方向へ展開していく可能性を有していると考えた。



My room  
129×87.5cm  
銅版画  
2025年



My story  
129×87.5cm  
銅版画  
2025年

## 序章

筆者は銅版画のメゾチント技法を専門に制作を行ってきた。しかし、制作をする中でメゾチントの制作の下準備段階の「目立て」という作業が画面に大きな影響を及ぼしているのではないかと考えるようになった。そこで「目立て」について研究することを決めた。本研究の目的は、メゾチントの作られた歴史を研究することにより、現代では伝わりきっていない過去のメゾチント作品の「目立て」技法の解明をすること、及びベルソーによる「目立て」と、それ以外の道具や技法による目立てを比較し、「目立て」が作品に及ぼす影響を探求することである。本研究の成果として、過去に行われたメゾチントの技法を現代に蘇らせ、メゾチント技法の幅を広げることができるのではないかと考えている。実験ではさまざまな「目立て」を実際に作成し、それぞれの「目立て」がどのように作品に影響を及ぼし、どの目立ての方法が効率が良いのか、自身の表現に適した方法はあるかなどを実験結果からまとめていく。

## 第一章 メゾチントの歴史とメゾチントを用いた作家たち

本章では過去のメゾチントの作家たちを数名ピックアップし、メゾチントの歴史及び、その作家たちの作品の変遷、「目立て」の方法などの調査を行った。この調査では文献資料を複数参照し、図版や実物の作品を観察し調査、考察をした。結果、長谷川潔、浜口陽三、深澤幸雄の3名の作家は調査にて明確にどのような方法で「目立て」を行っていたかが判明した。目立ての方法が一つではなく、変遷を繰り返し複数の「目立て」の方法を実践していた。ゴッティエとターナーについては、明確な方法の記載がなかったため、次章の実験の結果と作品を照らし合わせ「目立て」の方法を解明することとした。また、ターナーについてはメゾチントだと思われていた一部の作品が実はメゾチントではなく、ニードルで点をうち描画をする、スティップル・エング

レーヴィングという技法での制作であることも判明した。

## 第二章 メゾチントの目立てによる実践

本章では、本実践に使用する道具及び、普段から筆者が制作に使用している道具の紹介後、実際に「目立て」を行う。実験の方法として前章で判明している「目立て」に加えて、そのほかの銅版画の技法を含む合計8通りの「目立て」の実践を行った。①ベルソー、②ベルソーで引つ搔いたもの、③ルーレット、④切り出し刀、⑤ドライポイント、⑥エッチング、⑦アクアチント60分、⑧アクアチント20分×3回。全部で8通りの技法で「目立て」をプレートに施し、さらにプレートを四分分割し①磨かない、②グレートーン暗め、③グレートーン明め、④白く磨く。と画面を作り、同じ条件で同時に刷り上げた。①のベルソーでの目立てでは、磨きやすさや「目立て」の際に生じる傷が少なく非常に扱いやすい。刷り上げた質感からゴッティエの画面の質感は他の「目立て」と比べ最もこの方法と酷似していた。ターナーの目立ての質感もこの方法に近いが、より近い質感が③ルーレットでの「目立て」がベルソーでの「目立て」よりも細かく繊細な「目立て」痕に最も酷似していた。また、⑥エッチングでの「目立て」は最も制作過程で時間を有したが、これまでに前例がない方法で、エッチング特有のクリアな黒をメゾチントに付与することが可能となり、非常に面白い知見が得られた。「目立て」を行う道具や手法が違うことで手間や時間だけではなく、付与できる特徴や色味の違いまでも現れるという結果は、筆者にとって大きな発見となった。

## 第三章 自身の表現と現在の制作について

本章では、過去の筆者の制作を振り返りながら、論文の執筆のための実践を行った結果をどのように制作へ取り入れるかを検討する。制作を始めた頃は、筆者の制作の中心にある「物語」というテーマを可視化するため、エッチングでの細密

描写のみを重視していたが、そのことに違和感を覚えたことから当時の制作スタイルに疑問が生じた。エッチングからメゾチントへ移行し当初の悩みは解消したが、ベルソーでは大きな版に「目立て」を施すには時間が非常にかかるという問題が新たに発生した。問題解決を図るためにベルソーで「目立て」をすることに加えて、腐蝕液を使用するなどほかの技法も同時併用することを考えた。現在は、執筆のために実験を行った影響もあり、物語性だけでなく画面の印象や技法的必然性も取り入れ、下地づくりやタッチの研究を通して表現の幅を広げる制作へと発展している。その結果が、修了制作となっている。

## 結章

「目立ては下地を作成するただの作業ではなく、画面に大きな影響を与える大切な描画作業の一部である」と結論づけた。技法をいくつか検証した中で最終的に筆者が今最も気に入っている手法は、ベルソー（ロッカー）で目立てることであるため、今後の制作の中心となるのは引き続きベルソー（ロッカー）だと考えている。しかし、異なる下地の特徴を多くの実践から得ることができたため、画面上で組み合わせた制作もさらに研究していきたい。

歴史上、一度その技法が忘れられたメゾチントだが、不明瞭な部分が多いものの、過去の作家に近い「目立て」を現代の道具を使用して再現することができた。また、「目立て」そのものが画面にさまざまな効果を付与することが確認できた。その結果、メゾチントという技法の認識が変化し、メゾチントの定義が広がったことで、技法の幅を広げることに成功したと結論付けた。

研究報告書を執筆するにあたり、資料を探すことに大変苦労した。このままでは再びメゾチントが失われてしまうのではないかと危惧している。今後の活動を通して、筆者が発信者となり少しでも多くの人にこの技法を知ってもらいたいと考えている。

## 安積 明里

ASAKA Akari

近代日本画における風俗画についての考察  
作品「Character」「自画像」及び研究報告書

About Genre Paintings in Modern Japanese-Style Paintings:  
Works “Character” “Self-portrait” with Research Paper

日本画領域



Character  
160.0×360.0cm  
岩絵具、水干絵具、胡粉、墨、高知麻紙  
2025 年

### 序章

風俗画は、特定の時代や社会に生きる人々の日常生活や風俗を主題とし、当時の世相や価値観を映し出す絵画である。筆者は卒業研究において鏑木清方（1878–1972）の作品を取り上げ、何気ない生活の一場面に宿る情緒を丁寧に描き出す表現に強い関心を抱いた。本研究では、清方をはじめとする近代日本画における風俗画の成立と展開、表現方法を考察するとともに、現代における風俗画の在り方を探ることを目的とする。

### 第1章 風俗画の成立

本章では、風俗画の原点とも言える洛中洛外図、浮世絵について言及し、風俗画の成立について考察した。

洛中洛外図の成立背景には、都市の再生や町衆による自治的共同体の形成があり、都市全体を可視化しようとする都市認識の変化が大きく関わっている。作中に登場する人物は、個々の写実的描写よりも衣装や所作を通じて社会的属性や集団の様相を象徴的に示す点に特徴があり、都市社会全体を描き出す視覚的物語として機能している。この表現は後の浮世絵、そして近代風俗画に連続するものと考えられる。

浮世絵は、こうした近世初期風俗画の影響を受けつつ、より庶民の生活に寄り添ったジャンルとして確立していった。美人画や役者絵などの多様な題材を描き、版画という媒体によって広く流通した点が特徴である。浮世絵は庶民の視点から風俗を描き、化粧や洗髪などの生活場面を通じて当時の価値観や美意識を伝える役割を果たした。これらの表現は、後の近代風俗画においても重要な主題として受け継がれていくものである。

### 第2章 風俗画の変遷

風俗を描いた日本画作品は、近世初期風俗画に始まり、近代に至るまで継続的に制作されてきた。特に明治期以降は、都市の近代化や西洋文化の流入によって人々の生活様式が大きく変化し、画家た

ちは庶民の日常や社会の光景を積極的に描くようになる。本章では、明治・大正・昭和に時代を分け、時代ごとの日常表現や画家の視点の変化に注目しながらその変遷を辿る。

明治期の風俗画を代表する画家として鏑木清方と土田麦僊（1887–1936）が挙げられる。清方は市井の人として都市庶民の生活に寄り添い、人情や詩情に満ちた日常の情景を描いた。一方、麦僊は学校や農村といった場を丁寧に観察し、子供や農村の人々の生活と感情を生々しく表現した。両者は描く対象や視点こそ異なるが、普遍的な人間の営みを描き出した点で共通している。

大正期は、近代日本画において個性と新しい表現が大きく拡張された転換期であった。西洋美術の影響を受け、デフォルメ表現や写実表現への関心が高まり、麦僊は色彩や人物表現を大胆に変化させ、速水御舟（1894–1935）は徹底したリアリズムを追求した。一方、大正デカダンスの風潮のもと、退廃的で現実感のある女性像を描いた作品も登場した。

昭和期に入ると風俗画は新たな局面を迎える。戦時下の緊張感や抑圧された生活を強いられつつも、清方や上村松園（1875–1949）、高山辰雄（1912–2007）ら多くの画家は、家族や穏やかな記憶、我が子の誕生といった温かい主題を描き続け、美しいものを表現するという信念を保った。また、中村大三郎（1898–1947）《ピアノ》をはじめ、ピアノやカメラなどのモダンなモチーフを取り入れた作品が登場し、伝統的日本画と近代的文明が交錯する新たな風俗表現が展開された。

### 第3章 風俗画に見られる日常表現

近代日本画における風俗画では、風呂や化粧、家庭、仕事などの日常的場面が重要な主題となり、画家の美意識や時代性を映し出してきた。これらの表現は浮世絵の伝統を継承しつつ、人物の内面や生活のリアリティを重視する点で独自性を持つ。本章では、身近な生活行為を題材とした作例を通して、画家たちが好んで描

いた日常表現を具体的に検討していく。

近代風俗画における日常表現には、身体に関わる営みがしばしば描かれた。裸体表現を通して健康や清潔さ、家庭的な温もりを表す風呂の場面、近代的な女性像や時代の美意識を映し出す化粧姿、生きるための根源的行為としての食事の場面などが表現された。これらの主題が盛んに描かれたことは、画家たちが日常生活を深い精神性を持って観察し、表現していたことを示している。

家族や家庭も近代風俗画において重要な主題であり、母子や姉妹、夫婦といった日常的な関係性を通して、家族観や社会規範が表現された。近代化や核家族化が進む中、画家たちは家族の姿に「失われつつあるもの」と「新しく獲得されたもの」の両方を見出した。単に私的な日常を描いたものではなく、近代社会における理想像や規範をも含み込んだ重要なテーマであった。

そして、当時の生活を支える活動として、仕事や娯楽を主題とした作品も多く見られた。鯛売りをする少年と若女房を中心に描かれた清方の《鯛》からは、登場人物の人となりや当時の空気感を想像することができる。画家たちは仕事の様子を描くことで、人間の誠実さや逞しさを表現してきた。娯楽を描いた作品からは、時代ごとの人々が何に喜びを見出し、どのように生活に潤いを求めていたのかを考察した。

### 終章

日本画における風俗画は洛中洛外図や浮世絵に始まり、常に人々の日常と時代感覚を映してきた。現代においても、見過ごされがちな日常を再発見し、その背後にある人間性や感情を可視化する表現として風俗画は重要なジャンルである。今後の風俗画に求められるのは、日本画材の特質を生かし、現代社会の多様な日常を独自の視点で絵画として表現する力である。時代を映すと同時に普遍的な人間の営みを表現することが、現代の風俗画に課された使命であると考える。

日本画制作における写生と表現の関係について  
作品「万象は何処に、何処へ」「自画像」及び研究報告書

The relationship between sketching and expression in Japanese painting  
Works “Where are all things, going” “Self-Portrait” and Research Report

日本画領域



万象は何処に、何処へ  
Where are all things, going  
2000×3200mm  
岩絵具、水干絵具、墨、胡粉、高知麻紙  
2025 年

## 序章

日本画の制作には、まず写生を行い、そこから制作へと展開していくプロセスがある。筆者自身、絵画制作の過程の一つとして写生を行い、それに基づいて本画の制作に繋げてきた。また日本画を制作する同級生の写生等を目にしてきて、写生には作品以上に描き手のこだわりが表れていると感じた。現代ではスマートフォンやカメラで撮影した写真を利用する方法もあるが、描きたい対象を写生して、自らの目と手を使って資料を集めることで、本質的に作家自身を通した日本画制作ができるのではないかと考えた。

本研究では、日本画作品と写生の関係性に着目し、写生から制作へのプロセスを考察するとともに、自身の制作表現を発展させることを目的とした。

## 第1章 日本美術における写生

第1章では写生という言葉の起源を探り、日本美術の歴史の中で写生がどう位置付けられてきたのかをまとめた。

第1節では写生について、その言葉の起源とされる中国から日本国内でどのように扱われてきたのかについてふれる。元来、先人の絵画を模写する「臨画」に対し、対象を観察して写実的に描くという意味の言葉として「写生」が生まれ、鎌倉時代においても同様の意味で扱われていた。

江戸時代の円山応挙（1733–1795）により「写生画」というジャンルが確立され流行したことに着目し、写生がいかにして日本画の制作手段として定着してきたかを、具体的な日本画家を挙げながら時系列順にまとめた。

第2節では写生という言葉の定義について、地域や時代によって変化してきた様子を概説した。また近現代における写生という言葉の位置付けについて、筆者自身が在籍していた大学での経験も踏まえながら考察した。写生とは見えたままの形を正確に、客観的な描写をするだけではない。対象を見て、その時に感じたことも写し出そうとすることが重要である。写生の対象となるものを、描き手自

身の中に落とし込み、主観的な観察による描写をすることが、近現代における写生の特質であると指摘した。

## 第2章 近世日本美術と写生

第2章では日本美術史における写生派と、写生を重要視した絵師について考察した。

第1節では、写生派の祖である円山応挙を取り上げた。応挙の制作では、江戸における狩野派のような御用絵師に基づいた制作と異なり、写生を通して、自身の興味のままに題材を選ぶことができた。多様な写生は表現の幅を増やし、画題を広げ、向上心や制作意欲の刺激になるものでもあったことを確認した。

第2節では応挙の同時期の絵師である伊藤若冲（1716–1800）から写生の影響を考察した。写生を重要視したとされる若冲の作品からは、作家が写生を通し観察対象に熱中し、主観的な要素が強くなったからこそ描くことのできた作品であると推察した。

## 第3章 近代日本美術と写生

第3章では応挙の確立した写生派の流れから、近代京都画壇へ繋がる写生の影響を考察した。

第1節では近代京都画壇を牽引した竹内栖鳳（1864–1942）の作品を取り上げた。

栖鳳は日本画における写実性の乏しさを克服するため、写実で完結せず表現として写生を取り入れた日本画を完成させたと言える。写生は絵画表現の基礎的なことだけでなく、作家の独自性、視点の整理や画面での工夫により、表現の拡張へと結びつけたと指摘した。

第2節では、多くの写生を行ったことが確認できる木島櫻谷（1877–1934）を取り上げて考察した。

櫻谷の写生を使用した制作では、写生を描き溜めることは単なる資料の蓄積ではなく、作家の目を鍛え、経験値として残ることが見てとれる。その結果としてより細かな描写を可能としている。また、対象から描くべき本質を選りすぐり、作

品を構築する表現においても、写生の量が支えていたと推測した。

## 第4章 現代における写生

第4章では現代日本画において、写生がどのように制作に反映されているのかを探った。

第1節では筆者も出品する現代日本画の公募展「創画展」から、具体的に作品を取り上げて写生との関係について考察した。

第2節では筆者自身の制作方法から作品における写生の影響について検討した。写生は描く対象と作者のフィルターを通す行為であり、表現の個性や魅力へ繋げるための有効な手段となるとの確信が得られた。

## 終章

本論を通して写生を用いた制作には、作家が扱う画題・対象を拡張することや、制作において多様な視点をもたらすことを発見することができた。

明治に入り、西洋絵画の流入などの新しい要素に栖鳳などが対応することができたのは、写実に対して写意（意を写す）を重要視したことにある。写意とは、描き手自身の思考をより求められるものであり、近現代にも繋がる日本画の考え方の一つであろう。現在の美術大学における日本画教育に写生が取り入れられていることも、実感することができる。

現代はスマートフォンなどの機器により取材の簡易化が起きている。写生はそれらと比較すると、利便性や情報量では劣るであろう。しかしながら、写生の持つ情報は描き手の視点や思考など、制作の芯となる情報が含まれている。描き手自身の主観や制作の糧が写生には有り、それらは写真や画像などの情報からは得ることは難しいように感じられる。

デジタル機器は更新され、情報化が加速する時代であるからこそ、人の目と手を通して行う写生という行為には意味があると考えている。本論での考察を、これからの自身の制作へと、つなげていきたい。

上総鯉を事例とした手描き鯉のぼり制作における伝統的手法の研究  
作品「吉兆図」「自画像」及び研究報告書

A Study of Traditional Techniques in Hand-Painted Koinobori Using Kazusa-Goi as a Case Study  
Works “Lucky Omen” “Self-Portrait” and Research Report

日本画領域



吉兆図  
Lucky Omen  
162.0×291.0cm  
金属粉、水干絵具、岩絵具、墨、胡粉、高知麻紙  
2025年

## 序章

男児の出生を祝う端午の節句において、外飾りとして掲揚される鯉のぼりには幾つかの製造方法が存在する。中でも、手描きによる製作は、文化の発祥とされる江戸時代から続く伝統的な手法として、地方ごとに異なる発展を遂げながら今日まで継承されてきた。しかし、近年では職人の高齢化や継ぎ手の不足、鯉のぼり文化自体の衰退を原因として、伝統的な技術の保存や継承が滞っており、それは業界における大きな課題となっている。

筆者は、博士前期課程で日本画を学ぶ傍ら、手描き鯉のぼりの作家として創作活動を行ってきた。その経験を活かし、文化保存に向けた独自の取り組みができないかと考え、継承が断絶した鯉のぼりの再現制作を行う研究を提案した。再現の過程を論文形式にまとめることで、制作の実際を文献として残すことが可能ではないかと考えたのである。今回はその実践として、かつて千葉県市原市で作られていた元千葉県指定伝統的工芸品である、「上総鯉のぼり」（以降は上総鯉と呼称）の再現を行うことにした。

序章では、鯉のぼり文化を取り巻く現在の状況や、筆者がこれまでに実施してきた取り組みに触れながら、本研究を行う背景と目的について整理している。設定した3つの研究目的では、上総鯉の再現と制作手順の文献化を試みることの他、素材に関する考察を深めることを目標に加えた。これは、筆者が行った研究である「関東地方における地域の特徴を有した和紙製鯉のぼりの再現」（以降は前回研究と呼称）の結果に基づいており、より完成度の高い再現制作を行うためには、使用されていた素材について詳細に解明する必要があると反省したことに起因している。

## 第1章 上総鯉について

第1章では、再現を試みる上総鯉について、その起源や特徴を概観している。現在では上総鯉の製造は途絶えており、文献資料から得られる情報も少ないことから、かつての製造元を取材した際の調

査結果も含めてまとめている。

上総鯉は、市原市姉崎にある節句人形専門店の鯉徳で製造販売されていた手描き鯉のぼりで、作り手の中心は創業社長の加藤徳蔵（1917–2007）が担っていた。上総鯉は1986年に千葉県指定伝統的工芸品に認定され、徳蔵は2001年に千葉県の卓越した技能者（県の名工）にも選出されている。しかし、描き手だった徳蔵の死後は製造されておらず、技術の継承も行われていないため、現在では詳細が不明な点も多い。

上総鯉が確立された経緯についても考察し、徳蔵と関係があったと見られる凧絵師の橋本禎造や、鯉のぼり職人の橋本弥喜智から受けた影響についても言及している。また、上総鯉のデザイン分類としては、『鯉のぼり図鑑』の中で林が取り上げ、前回研究で筆者がその定義を掘り下げた「関東系」鯉のぼりの特徴に合致するものと判断した。

## 第2章 手本の観察と再現制作

第2章では、実際に上総鯉の再現制作を行った。はじめに、手本とする3mの黒鯉について詳細な観察を行い、事前調査で得られた情報も検討しつつ、制作プロセスを決定した。その後、手順に沿って再現を実行し、その経過を所感とともに記述している。デザインと素材面からの観察によって、独自の技法である「毛ぼる」の内容や、上総鯉が埼玉県で作られていた「関東系」に影響を受けていた可能性があることなどが明らかとなった。観察によって得られた情報を加味し、「関東系」に緑のある橋本弥喜智の制作手順を基盤として制作プロセスを再構築している。

制作では、鯉徳から見つかった素材や道具を参考とし、当時の技法や素材の再現に努めた。再現制作の様子や、その過程で得られた発見については詳細に記録し、制作者視点で論考した。

## 第3章 反省と考察

第3章では制作の振り返りとして、2章での再現作品と手本作品を比較し、主

に技法と素材の面から反省を行った。全体的な評価としては、作品の完成度は高く、再現は概ね成功した一方で、幾つか課題も残ったと捉えている。

特に技法面では、「ボカシ」の滲みや裏移りが大きな課題として浮き彫りとなった。主に色同士の境界に使用される当技法だが、絵具の滲み方が手本のように一定ではなく、効果は安定感を欠いているように見える。赤色の酸性染料が用いられていることや、描画の前に全体の縫製を行っていることが事前に判明していたため、再現でも同様の素材と手順を採用したが、手本のようにはいかなかった。したがって、実際に徳蔵が行っていた「ボカシ」の方法は、今回筆者が実践した方法と異なる可能性があるため、今後更なる解明が必要であるとした。

また、今回の研究結果や鯉徳より入手した情報から、素材や技法の面において日本画との結び付きが強いことが判明したため、その観点からも考察を行っている。筆者にとっても日本画と手描き鯉のぼりの制作は互いに影響しあっており、それぞれの領域に対する知識と経験を深めることが、結果的に双方の研究をより充実させることに寄与すると結論づけた。

## 終章 今後の課題と展望

終章では本研究の総括を行うと共に、今後の展望についても言及している。

当初設定した3つの研究目的は全て達成され、上総鯉の制作の実際は、素材を含めてその詳細を概ね明らかにできたと評価した。しかしながら、全国には上総鯉以外にも、継承が途絶え、製造方法が失われた鯉のぼりが数多く存在する。そこで、他系統の手描き鯉のぼりについて再現を行う際に、今回の研究で得られた情報は、制作の基盤として大いに機能することが見込まれる。本研究によって、伝統的な鯉のぼりの復活と、制作方法の文献化を促進させることを期待している。

また、手描き鯉のぼりと日本画の相互作用は注目すべきトピックであり、両者の更なる追求によって、新たな価値を創造することを今後の展望としたい。

# 國田 彩夕花

KUNITA Sayuka

抽象絵画における精神性の表出について

作品「The sense of wonder」「自画像」及び研究報告書

On the Expression of Spirituality in Abstract Paintings

Works “The sense of wonder” “Self-Portrait” and Research Paper

日本画領域



The sense of wonder

1620×1620mm

岩絵具、水干絵具、胡粉、墨、高知麻紙

2025 年

## 序章

日本画は制作において素描を重視する傾向にある。素描は見たものをそのまま描き写すという点において高い客観性を有するが、制作の過程での素描の重要度と作品の客観的な写実性は必ずしも比例する訳ではない。日本画に関して、日本美術史上の作品を辿ると西洋の影響を受ける前の作品に、陰影や形態の主観的な表現が目立つ。この様な日本画の表現に触れ、筆者は絵画における主観性の現れ方について興味を持った。絵画制作において、客観的な情報が主観的なものへと変換される過程には、その背景にある作家の精神性が関わっていると考えている。そこで、作家の主観的なリアリティを表現したとも言える抽象絵画に着目し、精神性と表現の関係について探求しようと考えた。

## 第 1 章 西洋における抽象絵画

本章では、西洋における抽象絵画の成立と発展を歴史的に概観し、精神性との関係を第一次世界大戦に伴う精神不安に着目して考察した。

抽象絵画は 20 世紀初頭の西洋において、従来の美術に限界を感じた作家たちによる破壊行為として萌芽する。そして、第一次世界大戦による社会的精神不安を背景に、ヨーロッパ各地で複数の主義思想の展開をみせながら発展していった。

第一次世界大戦は当時の西洋の作家たちに精神的・物理的影響を与え、制作の転換点の形成や新たな美術思潮の発生を促した。当時、社会全体に蔓延った第一次世界大戦による精神不安がヨーロッパ各地に住む画家の作風に多大なる影響を与えた。このことを契機に、抽象絵画の発展という形で顕在化したといえることが分かった。

## 第 2 章 日本における抽象絵画

本章では、西洋文化の流入をうけた日本での抽象絵画の発展の動向と精神性との関係を調査した。

西洋の美術思潮の流入に伴い、従来の

日本の美術が淘汰される可能性や関東大震災による大規模な破壊と再構築という現象等による精神不安が、日本の作家たちの前衛芸術運動に影響を与えた。

日本画の画壇においては、東西冷戦以降、日本の国際化が急速に進んだことにより「日本と西洋」というに二極化された概念が消失し、日本画の定義の曖昧さが客観視されるようになった。この日本画の価値体系の揺らぎを受け、その定義や日本画の素材と技法の結びつきを解体し、日本画画材の物質性を探求する形での抽象的な表現がみられるようになった。

関連する画家として、堂本印象（1891–1984）を取り上げ、画風の変遷とその背景に着目し、精神性と表現について検討を行った。その結果、美術界全体や画壇全体に蔓延る社会的な事象に由来する精神不安以外にも、より個人的な要素に起因する精神不安も表現の抽象化をもたらす可能性が示唆された。さらに、印象の画風の変遷における健康状態と宗教性の相関から、抽象表現と宗教は精神不安を解消するための打開策としての類似性を有していることが分かった。

## 第 3 章 筆者の制作について

本章では筆者自身の画風の変遷とその背景にある精神性との関係について分析することで、極めて個人的で詳細な視点から抽象絵画と精神性との関係についての考察を試みた。ここでは筆者の制作における画風の変遷の転換点となる作品として (1) 筆者作品 2022 年制作《囁く》、(2) 筆者作品 2024 年制作《record I》、(3) 筆者作品 2025 年制作《amulet II》の 3 点を挙げ、表現の具象化・抽象化と精神不安の関係性を検討した。その結果、(2) においては精神不安が表現の抽象化として顕在化していると言えるものの、(1)、(3) においては精神不安の程度と画風の変化には因果関係は認められなかった。

## 終章

本章では抽象絵画における精神性の表

出について、西洋における抽象絵画の成立、日本への抽象絵画の流入と発展、さらには日本画における抽象絵画の具体的展開や作家個人の画風の変遷等の観点から考察を行った。その結果、社会的事象や既存の価値体系の揺らぎ等がもたらす精神不安によって、表現の抽象化が誘引される可能性が示唆された。

まず、西洋においては 19 世紀以前の美術への限界意識、第一次世界大戦に伴う混乱による精神不安が抽象絵画の発展を促した。とりわけ第一次世界大戦は西洋の作家たちの精神性に多大なる影響を与え、戦争による社会の破壊と再構築が抽象絵画の形象の分解と再構築という根幹的な性質の確立を導いた。

日本における抽象絵画は西洋思潮の流入と社会的事象による精神不安を背景に発展した。戦前の前衛芸術運動は関東大震災による大規模な破壊と再構築による社会的な精神不安を契機に活性化した。

日本画においては戦後の国際化によって日本画の存在基盤の曖昧さが指摘され、価値体系が揺らぎ始めたことによる精神不安が蔓延したことに伴い、国際化社会における日本画の地位の確立と新たな表現の探求が行われた。

そして、堂本印象の画風の変遷の背景には、独自性を追求していく中での精神不安の存在が認められ、抽象表現が精神不安を解消するための打開策としての作用を有する可能性が示唆された。

また、筆者自身の画風の変遷においても精神不安が表現の抽象化を誘引していると捉えられる事例が確認できた。その一方で、精神不安と表現の抽象化の因果関係が認められない場合もあるということが示された。

本稿での探求により、絵画は精神的起伏を昇華する機能を有しており、中でも抽象絵画は精神不安という種の精神的起伏の昇華に適した性質があるということが明らかとなった。



幽院  
a faint place  
181.8×227.3cm  
岩絵具、水干絵具、墨、胡粉、高知麻紙  
2025 年

## 序章

妖怪や幽霊というモチーフは日本で大衆文化として親しまれているが、本来それらの存在は畏怖されながらここまで継承されてきたもののはずである。また、筆者は不気味なものや幻想的なものに関心を惹かれることが多く、近年では妖しげな雰囲気や纏う女性表現に美しさを感じ、制作活動を行っている。これらのことから、本研究では不気味な雰囲気を纏う人物画として幽霊画を取り上げ、人間と区別されるために行われている定型表現や、日本美術における美人画家の描く幽霊の図像表現を分析することで、妖しさを内包した美の源泉を探る。また、恐怖心という原始的な感情や、古来畏怖されてきた実体のない存在を辿ることで自国文化への理解を深め、幽玄の美と称される日本独自の美意識を探求し、自身の日本画制作および人物表現に活かすことを目的とする。

## 第 1 章 幽霊の性質

本章では、民俗学および宗教学の先行研究を用いて、幽霊という存在の発生と定義について整理した。幽霊とは、死者が未練や強い思念をもって人間の姿を保ったまま現世に現れる存在であり、しばしば同一視される妖怪とは異なる性質を持っているとされる。古代においては祖霊として畏敬の対象となる側面も見られたが、仏教の応報的他界観や御霊信仰の浸透により、次第に怨念や恐怖を伴う存在として捉えられるようになった。こうした幽霊観の変化は、幽霊を視覚化する際の表現方法に影響を及ぼし、恐怖と美の要素を内包する幽霊画の成立につながったと考えられる。

## 第 2 章 幽霊画における定型表現

本章では、幽霊画における定型表現として、「足が消失している」「死装束を纏っている」「髪が乱れている」「女性が多い」「他界へ通ずる場所が背景に描かれる」という 5 点を取り上げ、各節で検討を行った。

第 1 節では足のない幽霊像について取り上げた。従来は地獄の責め苦による欠損や、死者の乗り物として使用された雲の表現との関連などが指摘されてきたが、筆者は幽霊画が多く描かれた軸絵の特性と、「出現」という現象を視覚的に示す必要性が大きな要因であるという指摘を重要視した。縦長で一点物として鑑賞される軸絵において、幽霊が無から出現する様子を瞬時に認識させるため、下半身の消失という表現が記号として普及したと捉えられる。

第 2 節では死装束について、従来は白装束が葬送儀礼や祖霊信仰に基づき神聖さを示唆するものであったことや、白装束や三角巾を身に付けた人物が死者であることを明確に示す記号となっていたことについて検討した。

第 3 節では髪が乱れている点について、自身の身なりになりふり構ってられない様子や放置された死体を想起させる効果だけでなく、古来より強い霊力や恋愛における執着心と結びつけられてきた髪象徴性を反映し、女性の激しい情念を強調する役割を果たしていると考えた。

第 4 節では女性の幽霊が多く描かれている背景を調査した。中世における女性の地位低下に伴い、支配下で抑圧された彼女らの私的・個人的な思念が、鬼や蛇に変化する姿として造形化され力や存在を示されていたものの、次第にそれらの記号を失った怨霊は人間の姿を保ったまま、内面の激しさを視覚的に表現する必要があったということが示された。

第 5 節では、日本の他界観に基づき柳や水辺、鬼火などのモチーフが背景に多く描かれているとし、それらが他界と現世の境界・出入口を象徴する要素として配置され、幽霊の異界性や非現実性を強調していると検討した。

## 第 3 章 幽霊画と美人画における美と妖

本章では、日本の美人画家による幽霊画の女性像を分析し妖しさを内包する美について検討した。まず時代や理想を体

現する女性像が多く描かれる美人画は、物語の登場人物や特定の個人を描写するのではなく、典型的な人物像を描くという日本美術における人物表現の特質において幽霊画と共通している。円山応挙およびその系譜に見られる幽霊画では、美人画的な端正さや気品を保持しつつ、足の消失や死装束、表情の陰影などによって死の気配が付与されている。このように、美しさに欠損や乱れ、非日常感といった要素を加えることで、不安定さが生じ恐怖と優美さが同時に成立する人物像が形成されていると考察できる。

## 終章 自身における女性表現について

終章では以上の幽霊画における研究を踏まえ、妖しさを纏う人物表現を自身の制作につなげるため検討を行った。本研究の中で、一般概念的な美人像や可視化できない神秘的存在の造形化などにおける、幽玄の美の一端を窺うことができた考える。恐怖心は日本文化に根付いており、幽霊像は信仰・伝承に基づく文化的思想や現世秩序に反した要素によって形成されていた。また、人体の均整を乱す欠損や乱れを付与し、写実的ではなく理想化へ傾いている点も妖しさの美を形成する重要な要素である。幽霊画は九相図・六道絵のように、死やその先にいる悍ましい幽霊に思いを馳せることで生の実感を得たり、未だ見ぬ幻想の地へ向ける普遍的な憧れの念や欲求が込められたりしたと考察できる。

自身の制作では、人物表現における理想化や、視線や姿勢の不安定で不均衡であるといった要素を取り入れることにより、現実と非現実の境界に位置する人物像の表現を目指し、妖しさを内包した美について探りたい。幽霊画における、生者に酷似しながら異質であるという性質により、鑑賞者に違和感や不安を抱かせつつも、理想化された美として受容される人物表現を目指す。また、今後も日本の美意識や死生観についての理解を深め、主観的である美しさや根源的な恐怖心について向き合うことで自身の表現探究に繋げたい。



行き交う  
Come and go  
182.0×227.3cm  
岩絵具、水干絵具、高知麻紙  
2025年

## 序章

「窓」というモチーフは、絵画史において度々描かれてきた題材である。17世紀オランダをはじめ、20世紀アメリカや近代日本画を代表する東山魁夷(1908–1999)など、時代を経て様々な形で窓は描かれてきた。そこには単なる背景としてではない、聖なる光を演出し、画家の内面世界を表現する窓の姿を見ることができ。一方で窓は世界を四角い枠で切り取っている、という点で絵画との類似性がある。建築家のレオン・バッティスタ・アルベルティ(Leon Battista Alberti, 1404–1472)は「窓」と「絵画」との関係性を画家の視界と重ね、理論的に結びつけている。

これをふまえ筆者はなぜ画家たちが「窓」というモチーフを繰り返し描いてきたのかという問いを立てた。筆者自身の制作においても窓をモチーフにしたものが多く、絵画史における「窓」の変遷を分析することは、自らの芸術的探究において重要な基盤となるだろう。本研究では「窓」という主題に込められた意味や動機を美術史的・造形的観点から明らかにし、絵画における窓の表象を多角的に分析することで、「窓」を描くことについての考察を試みる。

## 第一章 窓の実態

本章では、窓に関する語源や歴史を西洋と日本に分けて調査し考察することで、主題としての「窓」の意味作用が文化圏ごとに異なる可能性を指摘し、二章以降の絵画分析における足掛かりとした。

第一節では窓の語源について調査を行った。その結果、日本における「まど」と西洋における「window」の語源には建築技法的差異が認められることを確認した。

第二節では西洋建築における窓の変化を辿った。組積造による小さな窓を出発点とし、テクノロジーの進化によって、より巨大に、より光を取り込もうと発展してきたことがわかった。加えて教会における窓が聖なる空間を演出していることも確認した。

第三節では日本建築における窓の変化を検討した。開口部が巨大化した西洋とは反対に、柱梁建築による大きな開口部が出発点にある日本では、茶室がつけられ窓が小さくなったことで窓のデザイン性が重要視されるようになった。また、窓から差し込む光の精神性についても西洋と日本では差異があり、西洋の光は聖なるキリストと結び付いた劇的なコントラストであったのに対し、日本における光は四季や自然と共存する柔らかいまなざしであると考察した。

## 第二章 窓の絵画的展開

本章では、画家たちがどのような意図をもって窓を描いてきたのかを西洋と日本に分けて考察した。

第一節では西洋絵画史における窓の位置付けについて調査した。まず17世紀のオランダにおいて豊かな市民階級が私的空間である自室を重視したことで、室内を装飾する風俗画の需要が増加し、絵画に窓が描かれるようになる。風俗画が普及し、19世紀になると風景ではない画家たちの内面世界を表象する窓が見られるようになった。人々が個としての自分を意識していく歴史の中で、通風や採光、眺望といった生活に欠かせない窓という存在は、画家自身の心を語るようになったのではないかと考察する。

第二節では日本絵画における窓の位置付けについて調査した。日本で窓が描かれるのは主に近代以降である。明治期に西洋画が日本に入ってきたことで、窓を主題に描く画家が登場する。西洋との違いは社会事情を反映しながら段階的に進化したものではなく、様々な窓が同時多発的に描かれるようになったと考察した。

## 第三章 現代における「窓」の再解釈

本章では、現代の日本画における窓について、筆者の制作も踏まえて考察した。

第一節では現代日本画の公募展である院展と創画展において、「窓」が描かれた作品の集計をとった。結果としては「窓」がコンスタントに描かれているモチーフ

であることが確認できた。

第二節では筆者の今までの制作における窓についての分析を試みた。筆者が描く窓には自身の記憶や思い入れが託されており、その考えはかつてのアンティミストが持っていた親密な目線や、魁夷の自室に自身の内面世界を見出す目線と類似しているのではないかと推測した。

## 終章

本章では画家たちが「窓」を描く理由は大きく二つに分けられるのではないかと考えた。まず一つ目は目的が室内の装飾である場合である。装飾品の場合、窮屈な室内に新たな空間を付与すること、室内との調和が重要であったため、窓はリアリティや質感をもってスナップショット的に描かれた。17世紀のオランダにおけるフェルメールらの絵がこれにあたるだろう。もうひとつは目的が自己表現である場合である。この時、窓には画家の内面世界が託される。開放的で外の世界に憧れる気持ちがあれば窓は開ければよいし、私的空間を守り外界世界との関係を立ちたいのであれば窓は閉めればよいのである。近現代の絵画はおそらくこれに近い。ただし、この二つは完全に分けられるものではなく、境目はグラデーションである。リアリティの中にも内面世界は投影され得るし、内面世界も現実の室内と調和することがある。

窓を調べていく中で、なぜ人々が窓に親しみを抱くのか、改めて理解することができた。外の世界を内の世界とつなぎ、室内に光と風を与えてくれる窓は、生活になくしてはならないものであり、人々のよりどころでもあった。これから生きていく中で、我々は様々な窓に出会う。筆者はその出会いを大切にしていきたい。自分にとっての「窓」とは変化していくものであり、創作意欲がかきたてられる窓に出会えた時は、きっとその時にしかない内面世界との親和性があるのだ。その時々で「窓」と対話していくことで、今後も自身が生み出す主題を楽しみながら、制作への糧としていきたい。

## 中津 瑞樹

NAKATSU Mizuki

日本画におけるぼかし表現についての実践と考察  
作品「順子」「貞夫」「真樹」「自画像」及び研究報告書

The Practice and Consideration for Blurred Expression in Japanese Painting  
Works “Junko”, “Sadao”, “Maki”, “Self-Portrait” and Research Paper

日本画領域



順子  
Junko  
210.0×90.0cm  
日本画・岩絵具、水干絵具、絹  
2025年



貞夫  
Sadao  
210.0×90.0cm  
日本画・岩絵具、水干絵具、箔、絹  
2025年



真樹  
Maki  
210.0×90.0cm  
日本画・岩絵具、水干絵具、絹  
2025年

### 序章

筆者は自らが目にした印象的な光景、植物、人物などを主題に日本画を制作してきた。描く主題やモチーフは作品ごとに変わっているものの、一貫してモチーフの質感や実感をそのまま再現したいという思いをもって現在も制作している。長く時間をかけて制作を繰り返す内に、自身が絵を描く上で共通して表したいことは、モチーフのきれいな色がふわあつと優しく広がっていく様子や、それぞれのモチーフ固有の質感であることがわかってきた。それを表現するにはどんな素材を用いるべきか考え、多様な素材を試す中で絹という素材に着目するようになった。特に裸体の人物画表現において、絹に毛筆を用いて描いていく手法が合っているように感じられた。その経験がきっかけとなり、絹を支持体にした作品制作を今日まで行ってきた。本報告書では現在までの制作において習得した知識や技術などをまとめ、今後どのように自身の制作を発展させていくのかを述べる。

### 第1章 今までの制作の足取り

第1章では過去に影響を受けた作家・作品を挙げて分析し、そこから筆者の中で理想的な絵画表現が生まれたことと素材・技法探究が始まったことについて記述した。

第1節では影響を受けた作品を具体的に挙げながら制作に対する筆者の思考の移り変わりをまとめた。レオナルドダヴィンチ (Leonardo da Vinci, 1452–1519) の《モナ・リザ》と緻密な描写と技法(スマート)に感動したとして、フィレンツェの絵画とヴェネツィアの絵画の影響を受けながら独自の彩色方法を模索していったことにふれた。次に、竹内栖鳳(1864–1942)の《斑猫》も挙げ、手数の少なさに対する描画的確さに感動したと綴った。中国から渡ってきた絵画技術が日本で独自の進化を遂げ、円山四条派が生まれた経緯と竹内栖鳳の生涯についてふれた。その上で、共通して筆者が感動した点とそこから自分の中で絵画の理想が生まれたことについて述べた。

前節で筆者が制作する絵画の理想を掲げた上で、第2節では筆者が現在の自身の制作について分析した。デッサン的な描き

方と鈎勒填彩・没骨的な描き方の間で迷っていた。まず後者を試みたが、素材に慣れておらず技術の拙さで絵を弱くしてしまっていた。そこで素材に慣れるためにデッサンに近い描き方に切り替え、陰影も質感も全て追いかけるように描き始めた。その中で、当時まで扱ってきた和紙では理想的な表現をするには不便であると感じられた。そこでより良い素材を探していたところ絹に出会い、絵画制作に用い始めた。

### 第2章 現在までの制作実践の記録

第2章ではこれまで行ってきた絹を用いた制作を記録した。

第1節では大学学群3年生の時から大学院までの4年間の中で制作をまとめ、そこから発見した事柄についてまとめた。絹本彩色の作品制作を開始した当初は、筆者自身が写生し、対象を観察して得た情報を線描と色のみで本画に描き起こすという方針で絵づくりをしようとしていた。筆者自身にとって、絹に描くと筆跡を残さない状態での塗色が容易にできるため描きやすいと感じられた。筆跡を残さない塗りやぼかしの表現ができたことは効果的に感じられ、また絵具を含んだ筆から水分を減らして塗ればきりつとした冴えのある描写も可能であることがわかった。またモチーフの重みや実在感を込めた表現にも手応えを得られた。また伊藤若冲が実践していた有色裏打ち紙を用いた絵画制作も筆者自身の制作に取り入れた。これによって空間的な奥行きのある表現ができることもわかった。そこから、素材が生み出す現象の美しさと主題となるモチーフがもつ美しさを絵の中でどう折衷させていくか考えながら今後も制作したいとした。

第2節では裏打ちについて考察の結果をまとめた。筆者は作品補強及びパネルの木目が透けてしまうことの防止策として制作の中で裏打ちを行ってきた。その中で生麩糊以外の糊を用いた裏打ちや、有色裏打ち紙を用いた裏打ちなどの実践を行い、その中から得た気づきを記録した。

第3節では筆者が絹以外の素材を用いた作品を挙げて、絹とその他の素材を比較した。綿布や雁皮紙などの素材を扱った上で、筆

者にとって理想的な表現のために必要な支持体は絹であるという結論に至った。

### 第3章 これから自身が目指す絵画

前章までに制作に対する思考や理想及びそれを踏まえた実践についてまとめた。第3章では、その実践を踏まえた上で今後筆者がどのような絵画を目指していきたいかについて述べた。

第1節及び第2節ではそれぞれ理想とする日本画家と油画家、および彼らの具体的な作品を挙げて、どのような点を参考にしたいかについてそれぞれまとめた。日本画家を挙げる節においては、上村松園(1875–1949)の《螢》、竹内栖鳳(1864–1942)の《緑池》を挙げ、画題の選び方とやさしく光を帯びているような色彩表現を目指したいとした。油画家を挙げる節では中村彝(1887–1924)の《幼児》と《田中館博士の肖像》、ピエール＝オーギュスト・ルノワール (Pierre-Auguste Renoir, 1841–1919) の《アネモネ》と《ココの肖像》と《横たわる裸婦(ガブリエル)》を挙げ、色彩が柔らかく広がっていくような表現を参考にしたいとした。

第3節では前節で挙げた作品で参考にしたいと思った点から、色彩同士が響き合い柔らかく広がっていくような絵画表現がしたいとした。また今まで行ってきた線描と色面のみを用いた絵画表現から、線と色面を同一視するという考え方で制作したいと思うようになった。それに加えてどのような構図で絵を描くのが良いかについても、「作り手側の意図」と「絵としての自然さ」をバランス良く絵に込めるにはどうすればいいか配慮しながら制作したいとした。

### 終章

第1章から第3章までを通して、筆者が掲げた理想的な絵画表現に基づいた素材探究と制作を実践、そして今後の制作の方針をどうするかについてまとめた。終章では、筆者の思考の軸となる「モチーフの実存感を描きたい」という思いを持ち続け、デッサン的な描き方と線描・色面だけを用いた絵画表現を行き来しながら、どちらの良さも引き出せるような表現とは何か模索したいと述べた。

## 松重 晴奈

MATSUSHIGE Haruna

日本画における海の表現についての考察  
作品「波浪」「自画像」及び研究報告書

A Study of the Representation of the Sea in Nihonga:  
Works “Waves” and “Self-Portrait,” and a Research Report

日本画領域



波浪  
waves  
130.3×356.0cm  
岩絵具、水干絵具、銀箔、雲肌麻紙、高知麻紙  
2025 年

### 序章

本研究は、日本画における「海」の表現に着目し、その造形的特質や意味の変遷を明らかにすることを目的とする。日本列島は四方を海に囲まれた島国であり、海は古くから人々の生活や文化、精神性と深く結びついてきた存在である。日本の海岸線は複雑に入り組み、地域ごとに異なる表情を見せる。砂浜の色や岩場の形態、波の質感や広がり、さらには生息する動植物など、海を構成する要素は多様であり、それらが重なり合うことで固有の景観が形成されている。この多様性は、日本の海が画家にとって尽きることのない題材となってきた理由のひとつである。

日本の絵画において、海は古くから重要な主題として描かれてきたが、その表現は単なる自然の再現にとどまるものではない。日本画の風景表現は、中国から伝来した山水画を基盤として成立しており、ここでは自然は理想郷や精神世界を象徴する存在として捉えられてきた。山水画における「水」は、写実的な景観以上に、流動性や生命力、世界観を内包する象徴的要素であった。この自然観は日本画の成立以降も受け継がれつつ、日本独自の風土や生活環境と結びつくことで変容していく。

特に日本では、山と海が近接した地形が多く、人々は日常的に自然と向き合ってきた。そのため、日本画においては理想化された自然像のみならず、現実の自然を観察し、そこに存在する光や空気、時間の移ろいを画面に取り込もうとする姿勢が次第に強まっていった。明治期以降、西洋絵画の流入によって、日本画は遠近法や写実表現と向き合うことを余儀なくされるが、近代日本画家たちは伝統を否定するのではなく、それを基盤としながら新たな表現を模索した。その試みのなかで、常に形を変え、光を反射し続ける海は、日本画における表現の可能性を探る格好の主題となった。

海の表現に日本画特有の画材や技法がどのような有効性を持つのかに着目し、支持体の性質、岩絵具や胡粉、箔が生み出す視覚的効果について検討する。

### 第1章 日本画における海の表現の広がり

第1章では、日本画における海表現の形成と展開を、歴史的背景と代表的作家の作品を通して概観した。日本画の風景表現は、中国から伝来した山水画を基盤として成立しており、ここでは自然は写実的に再現される対象ではなく、理想郷や精神性を象徴的に表す存在であった。

しかし、日本画は山水画の理念を踏襲するだけでなく、現実の自然を観察し、光や空気、時間の移ろいといった要素を取り入れる方向へと発展していく。海という主題においても、広がる海原や岩場、波の運動など多様な要素を、画家自身の自然観に基づいて再構成する姿勢が重視されてきた。

特に横山大観の作品に見られる朦朧体の技法は、輪郭線を用いず、色彩の重なりによって空気や光を表現する試みであり、日本画における海表現の可能性を大きく広げた。大観は自然をそのまま写し取るのではなく、内面的な画題を起点として海を描き、精神性を内包する表現を追求した点に特徴がある。本章では、このような近代日本画における表現の転換が、海表現に新たな広がりをもたらしたことを明らかにした。

### 第2章 海とともに描かれる象徴的モチーフ

第2章では、海が他のモチーフと組み合わせられることで、画面の意味や印象がどのように変化するかを検討した。海は単独で描かれるだけでなく、静物や人物、鳥といった要素と結びつくことで、より複層的な意味を持つ場として機能する。

児玉希望の《群貝》では、写実的に描かれた貝と波が画面を占めているが、現実にはあり得ない量と配置によって、幻想的な印象が生み出されている。ここでは、海は自然の再現ではなく、画家の内面や無意識を投影する場として機能している。また、加山又造の作品に見られる装飾的な構成では、海は琳派的造形感覚と結びつき、象徴的・抽象的な意味を帯びた空間として描かれている。

これらの作例から、海は他のモチーフと関係づけられることで、単なる風景を超え、画家の思想や感性を強く反映する存在となることが明らかとなった。

### 第3章 物語性をもつ海と自身の制作

第3章では、物語性や歴史性をもつ作品における海の役割を考察するとともに、筆者自身の制作との関係について論じた。小林古径や前田青邨の歴史画において、海は単なる舞台背景ではなく、物語の転換点や登場人物の運命、感情の高まりを象徴的に可視化する装置として描かれている。《難波》や《大物浦》《知盛幻生》に見られる荒波や暗い海の表現は、緊張感や悲劇性を画面全体に行き渡らせ、海が物語の核心を担う存在であることを示している。

続く自身の制作に関する考察では、写生による観察を起点としつつ、写真に過度に依存しない制作姿勢の重要性を確認した。《白波》では、糸島の海の印象をもとに、実際の色彩とは異なる明度・彩度の高い色を選択することで、体験としての海の清涼感を表現した。以後の《潮流》《懐古》これらの制作を通じて、海を再現するのではなく、海から受け取った感覚やエネルギーを日本画の素材や技法を通して表現することの意義を確認した。

### 終章

終章では、本論全体を総括し、日本画における海表現の意義と今後の課題について述べた。

日本画における海の表現は、山水画に由来する自然観を基盤としながらも、近代以降の社会的変化や西洋絵画の影響を受けて大きく変容してきた。海は常に変化する存在であり、その描写には画家個人の思想や感性が色濃く反映される。

筆者自身にとっても、海は制作の中心的主題であり、本研究を通して得られた知見は今後の制作における重要な指針となる。今後も研究と制作を並行しながら、日本画における海の表現のさらなる可能性を探求していきたい。



Flow  
H.152×W.152×D.102cm  
テラコッタ・石膏  
2025年

## はじめに

本研究は、テラコッタ造形における紐づくり技法について、素材特性、歴史的展開、制作上の制約という三つの観点から整理し、修了制作«Flow»に至る制作実践を通して、その表現の可能性と制作条件に基づく課題を明らかにすることを目的とする。紐づくりは粘土紐を積層しながら形態を成形し、同時に内部構造を中空化して立ち上げることができる技法であり、大型造形に適した特性を持つ一方、自重や乾燥差、焼成収縮といった条件に左右されやすい構造を内包している。日本において紐づくりは、縄文土器や埴輪に代表される手作業による造形技法として発展し、近代以降は彫刻や工芸分野において粘土造形の基盤を形成してきた。本研究では、門井嘉衛の無軸作品やポール・ゴーギャンの人像壺などの作例を参照し、紐づくりを含む複合的成形が造形表現に与える影響を考察した。さらに制作実践を通して、大型中空体の成立条件を検証し、紐づくり技法を自身の表現を支える造形的思考として再考する。

## 第Ⅰ章 紐づくり技法の概要

第Ⅰ章では、テラコッタ粘土の性質と紐づくり技法の基礎を整理した。テラコッタは一般に、釉薬をかけない素焼きの陶造形を指すことが多い。粒子が細かい粘土は可塑性が高い反面、乾燥・焼成収縮が大きく亀裂を誘発しやすいため、テラコッタには、粘性を適度に抑えた比較的粗い粒子を含む粘土が有利であり、通常は性質の異なる岩石を粉砕・混合して調整した粘土が用いられる。素焼き温度は粘土の種類によって幅があるが共通して、吸水性が高い一方で焼締まりが弱く、強度面での制約が挙げられる。その中で紐づくりは粘土紐を積層して立ち上げ、中空体を構成できる点に特色がある。併せて手捻り・板作り・削り抜き等との比較を通じ、接合面のどべによる圧着、接合部内側への紐補強など基礎操作が完成度を左右することを確認した。

## 第Ⅱ章 紐づくり技法の歴史と地域性

第Ⅱ章では、紐づくり技法の歴史的展開と地域性について、古代から現代に至る流れ

を整理した。日本では縄文土器や埴輪にみられるように、生活圏で得られた粘土を用い、成型から乾燥、焼成までを手作業で行う造形技法が発展してきた。轆轤や窯に依らない「下から積み上げていく」制作方法は、「造形が内包する時間」と密接に結びついている。一方、インドなどの地域でもテラコッタの伝統は古く、轆轤成形を主としながら、動物像などに紐づくりが併用されるなど、文化的背景や技術条件の多様さもみられる。近代以降、西洋では彫刻の原型として、日本では塑像の導入とともに造形分野で展開され、戦後には自由な成形手法として再評価された。本章では紐づくり技法が各地域の制作環境や文化的背景に応じて展開し、時間を積層する造形思考を共有してきたことを確認した。

## 第Ⅲ章 紐づくり技法による技法の特徴と制限の考察

第Ⅲ章では、紐づくりの技法の特徴と制限を整理し、制作工程別の工夫を検討している。紐づくりの利点は、積層しながら全体像を更新でき、手の痕跡や時間の層を造形要素として取り込みやすい点にある。一方で、高さ・厚みの増大に伴う自重沈下、乾燥差によるゆがみ、焼成収縮と亀裂などが課題となる。成形中は叩き板や掻きべらを用いた締め・厚み調整、窯と作品の寸法と運搬を見越した分割計画が有効であり、高さのある作品ほど窯サイズと運搬を同時に見極める必要がある。乾燥では急乾燥を避け、新聞紙で湿度を調節して「片乾き」を抑えることが求められる。焼成後も冷め割れを防ぐため外気導入を遅らせ、破損や接合が必要な場合にはテラコッタ粉末と接着剤としてパテや石膏を用いたりボルトで固定したりする方法がある。

## 第Ⅳ章 紐づくりによる表現の可能性

第Ⅳ章では、紐づくり技法が有する構造的な特性と成形上の制約を前提に、それらがどのように表現として作品に内在するかを考察した。紐づくりの特徴は、粘土紐を積層する工程に由来する「時間の積層」と、作者の手の痕跡が形態に反映される点にある。これらは表面を平滑に整えた場合でも造形全体に作用し、独特のリズム感や存在感を生

み出すことに繋がる。また、同一の工程で制作された作品であっても、粘土の状態や焼成条件の違いにより個体差が生じ、シリーズ作品においても一作ごとの固有性が強調される。さらに、紐づくりは他の成形技法と組み合わせることで、表現の幅を広げる可能性を持つ。本章では先行作例の分析を通して、紐づくりを含む複合的成形が土の存在感を強調し、現代立体表現の自由度を拡張する点を示した。

## 第Ⅴ章 修了制作について

本章では、紐づくりによるテラコッタ制作の実践を振り返り、修了制作に至る構想と制作過程を整理した。紐の太さや接着方法、補強の試行を通して、形態の安定性と積層構造の視覚性との関係を検討した結果、紐づくりは量感表現に適する一方、制作途中での修正が難しい特性を持つことを確認した。また、人体塑像で培った量感への意識を導入することで、形態に身体的な説得力を付与できる可能性を示した。大型テラコッタによる修了制作では、一体で自立する中空体を目標としたが、乾燥差や自重、運搬条件により崩壊に至った。この経験を踏まえ、断片化したテラコッタを石膏母体へ接合する複合形態へと転換し、制作過程を可視化する構造を得た。本章を通して、大型作品における成立条件と崩壊要因を整理し、時間の積層性と接合が重要な表現要素であることを確認した。

## おわりに

本研究は、紐づくりによるテラコッタ造形について、小規模な制作実践を通して形態、構造、接合方法を検証し、その延長として修了制作に至ったものである。各章の考察を通して、紐づくり技法が素材条件・時間・重力を前提とした構造的な造形として把握できることを確認し、大型中空体における成立条件と、その成立が困難となる要因の具体像を得た。さらに修了制作の検証を通して、崩壊や断片化を否定的に捉えるのではなく、表現と転換する視点を得た。以上より、本研究は紐づくり技法の構造的な特性と制作条件上の課題を整理し、今後の大型焼成作品における技法選択を考えるための一助となることを示した。



Cotton  
H.164×W.90×D.37cm  
樹脂  
2025

## 序

本研究は、粘土造形によるアナログ技法と 3D プリンティングによるデジタル技法を融合させ、彫刻における新たな「一体感」の表現と、その造形的意義を考察することを目的としている。

筆者は、布と人との関係性をテーマとした彫刻制作を続ける中で、作品の説得力は、素材やモチーフ同士が影響し合う一体感の表現に宿るという考えに至った。既存の研究では、3D 技術を制作の効率化や部分的な補助として扱う例が多い。こうした背景を踏まえ、本研究では、手仕事による身体的な素材感と、デジタル造形特有の抽象化された造形に着目し、これまで積極的に論じられてこなかった、3D 技術を用いた新たな表現の探求を試みた。

研究方法としては、粘土の手跡を 3D スキャナーで取り込み、モデリングアプリ上での修正を経て出力する実践を通じた検証を行う。アナログの量感と、3D 技術特有の平滑な質感を掛け合わせることで、独自の表現を模索していく。

## 第 1 章 彫刻における一体感の定義

第 1 章では、彫刻における「一体感」について考察し、「物体同士の境界が曖昧になり、融合して知覚される効果」と位置付けた。筆者はこの「一体感」を、魅力的な形を生み出すための不可欠な造形要素と捉え、オーギュスト・ロダン、メダルド・ロッソ、荻原守衛、柳青の 4 人の作家に焦点を当てた分析を行った。各作家の彫刻作品における「一体感」を構成する要素を分類し、①形態の一体感、②表面の統一による一体感、③素材・色彩の一体感、④意味・関係性の一体感の 4 つの観点から考察した。

## 第 2 章 現代における 3D 技術の現状

第 2 章では、3D 技術の歴史の変遷と主要な造形方式を整理し、それらが彫刻の一体感に与える影響を考察した。筆者の造形における 3D 技術は、単なる効率化の道具ではなく、塑造におけるヘラや手による造形と同様に、独自の表現を生む造形技術

として捉えるべきものであると論じた。併せて、萩原亮、岡崎乾二郎、加藤大輔といった 3D 技術を用いる作家に焦点を当て、3D 技術を用いた作品には、どのような造形的魅力が表出されているのかを分析した。

以上の考察から、3D 技術特有の情報の抽象化や積層の痕跡、表面処理が、作品に独自の造形的魅力と一体感を与える要素になり得ることを確認できた。

## 第 3 章 実験制作

第 3 章では、本制作に向けて試行的に、粘土造形によるアナログ手法と、3D 技術(3D プリンター、3D スキャナー、3D モデリングアプリ)を用いた作品制作を実践した。

まず、水粘土を用いてマケットを制作した。あえて粗付けの段階で造形を止め、粘土ヘラや指の痕といった手跡を強調させた。このアナログ原型を 3D スキャナーアプリである Polycam で 3D スキャンし、デジタルデータへと変換した。その後、ZBrush、Nomad Sculpt 等の 3D モデリングアプリを用いて、粘土造形の手跡を活かしつつ、布の皺などのディテールの加筆調整を行った。ここでは、粘土造形の量感とデジタル上での加筆によるディテールを対立させることなく、いかに一体感として融合させるかに重きを置いた。

3D プリンターによる出力では、安全性の高い PLA フィラメントを使用し、積層痕の処理を兼ねた着彩を施し、3D プリンター出力品特有のプラスチックの無機質な質感を、アナログ的な造形に近づけることを試みた。この実験を通して、アナログの手跡、デジタル手法、着彩という多層的な工程が重なることで、単一の手法では得られない独自の「一体感」が表出することが示された。

## 第 4 章 本制作

第 4 章の本制作では、物と物同士の境界が曖昧になる一体感を表現することを意図して、少女とぬいぐるみが布団で眠る姿をモチーフとして設定した。綿の集合的構造を 3D プリントの積層構造に重ね、題名を《Cotton》と定めた。

制作においては、第 3 章の粘土造形と 3D 技術を用いた実験制作で得た知見を活かし、塑造原型をスキャンした際に生じる技術的制限を、モチーフ同士が溶け合うデジタル技術固有の一体感の表現として造形に利用した。そして、完成した作品データを計 13 パーツに分割し、積層式プリンターで出力を行った。出力中、低温による反りや印刷台からの剥離等のトラブルが発生したため、適宜プリンターの設定を変更しながら出力を行った。

出力後は、温度調節が可能なハンドゴテでパーツ同士の溶接を行い、水性樹脂を塗布し、3D プリンター出力品の積層痕やポリゴンデータによる多角形的な形状を、塑造的な表面となるように制作を行った。

本制作を通じ、3D 技術とアナログな手仕事を補完的に組み合わせることで、従来の彫刻にはない新たな「一体感」のある表現を考察することができた。また、本制作では反省点として、3D 技術の経験不足が露呈し、デジタル上と出力後の実物の造形における見え方の違いや、素材の恒久性といった課題が生じた。

## 結・今後の課題と展望

本研究は、粘土の可塑的な手跡と 3D 技術による表面処理を融合させ、新たな「一体感」の表現を実践的に検証した。デジタル工程を単なる効率化の手段としてではなく、手跡を別の痕跡へ翻訳するものと位置付けたことで、独自の説得力を持つ表現が提示できたことは本論の成果となった。

今後の課題としては、デジタル上と実物の造形の見え方の差異についての理解や、樹脂素材における彫刻作品の表現性、恒久性の問題が挙げられた。これらの課題に対しては、3D 出力物を最終形とせず、テラコッタや漆、石膏といった伝統的で耐久性の高い素材へ置換する工程を併用し、組み合わせることで、保存性と表現性の両立に可能性が見出せると考える。

今後は、素材や出力方式の違いが一体感の表現に与える影響をさらに比較検証することで、彫刻における 3D 技術を用いた表現のさらなる探究を目指していく。



《アイデア》  
《idea》  
H.125×W.50×D.60cm  
ブロンズ・純銅・ガラス  
2025

はじめに

古代ギリシアブロンズ彫刻は、羽田康一の著書や松本隆の鑄掛溶接の研究によって制作技法の解明や特定の部位の再現実験による総合的推論がなされている。

本論では、象嵌および分鑄鑄掛溶接を用いたブロンズ全身像の制作を通して、これらの技術の造形的意義と機能的効果を検証する。羽田・松本による古代ギリシアブロンズ彫刻の総合的推論を基に実践研究を行い、いまだ解明途上にある当該技術を再考する。

### 第1章 古代ギリシア大型ブロンズ彫刻の歴史的展開

文献調査および実見調査によって古代ギリシアブロンズ彫刻のアルカイック期、クラシック期、ヘレニズム期を比較した。ブロンズ彫刻に焦点を絞り、各期の傾向、象嵌・分鑄鑄掛溶接との関連性を考察した。

鑄造技法の高まりと人体表現の変遷を概観し、特にクラシック期の人体表現の神聖性と技術の調和が顕著であったと考察した。

### 第2章 古代ギリシア大型ブロンズにおける象嵌・分鑄鑄掛溶接の技法

文献調査と実践調査によって象嵌と分鑄鑄掛溶接がどのような技法であったかを考察しまとめた。

象嵌技法とは、異なる素材を一つの基盤に埋め込む技法のことである。象嵌技法の幅広い適応例を列挙し、自作において象嵌技法の実験調査を行い象嵌技法の効果を以下の3点にまとめた。

- ①写実性を高め生きた存在へ
- ②固有色を用いた耐久性のある色彩表現
- ③鑑賞者の視線を意図的に特定の部位へと誘導

鑄掛溶接とは、加熱した溶接部位に溶解したブロンズを流し込み、母材を溶融させて接合する方法である。

分鑄鑄掛溶接の利点は以下の通りである。

- ① 重量の軽減、鑄造リスクの低減
- ② 取り回しが容易、研磨・仕上げ作業の効率化
- ③ 視認しづらい部位の造形が可能
- ④ 再鑄造、再利用が容易
- ⑤ 鑄損じの穴埋め、造形が可能
- ⑥ 母材と同じブロンズによる質感均一化

本項によって、分鑄鑄掛溶接の利点と有効性を示すことが出来た。造形的な利点として注目すべきなのは③あり、一般的に隙間表現と称されるが、筆者は古代ギリシア人の希求した理想的な人体表現の結果だと考察した。

### 第3章 リアーチェの戦士像A・Bにおける技法と造形の分析

実見調査によって《リアーチェの戦士像A・B》を分析し象嵌・分鑄鑄掛溶接がどのように造形と結びついているかを示す。《リアーチェの戦士像A・B》に見られる象嵌・分鑄鑄掛溶接を更に細かく列挙し、その効果を考察した。以下に3点の理想的な人体表現が見られた。

- ① 髪に覆われているが造り込まれた耳
- ② 髭に覆われた純銅の唇、五本の銀歯
- ③ ヘルメットの視界部分に銅板、革のあてで布を表現

これらは、古代ギリシア人がいかに観察に基づいた造形を徹底的に行っていたかを示す人体表現である。しかし、見える／見えないという条件に応じて造形の密度が選択的に制御されているという点や、彫刻的操作がなされた造形物を象嵌している点において、単に生き人形や剥製のようなものを目指していた訳ではないということを示している。分鑄鑄掛溶接においては、いわゆる脇や股に見られる隙間表現が深い陰影を生み出し、わずかに差し込む光によって輝くことで、色彩階調を拡張する効果を有していたと考察する。

### 第4章 修了制作《アイデア》の制作

クラシック期に見られる理想化された人体表現を志向し、静謐さと神聖性とが調和した造形を目指して制作した。本章

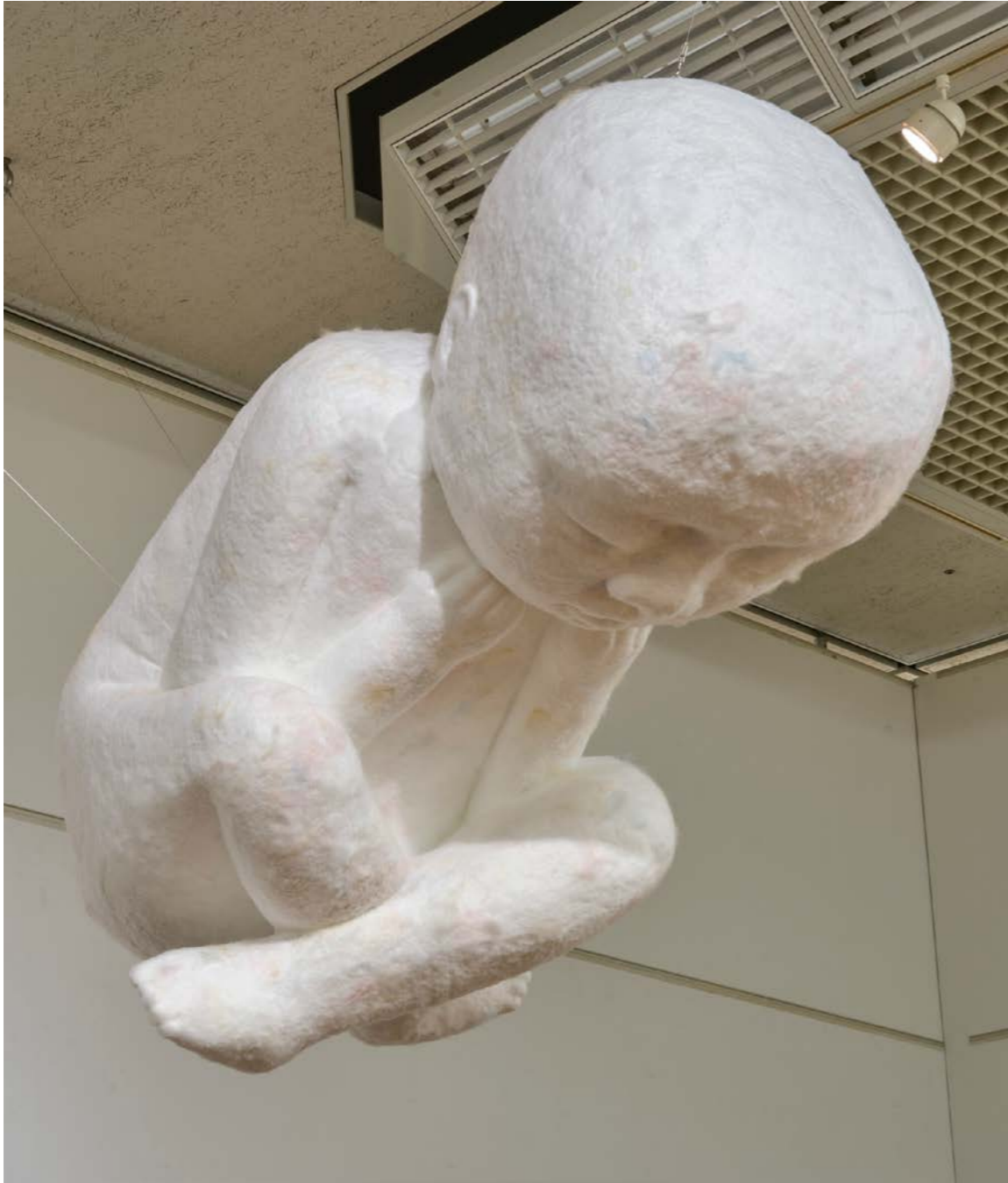
では、塑造制作から石膏型取り、石膏原型、蠟原型、湯口・湯道付け、鑄型制作と焼成、鑄造、研磨・修正、鑄掛溶接の試み、仕上げまでの全工程における過程を記載した。

塑造ら鑄造、鑄掛け溶接までの全工程を作者が一貫して担うことにより、完成形を基準とした逆算的な制作プロセスが成立した。塑造、石膏、蠟原型の各工程において細部の決定を意図的に留保することで最終的にブロンズにおける形態表現を最も重視した制作が実現した。

おわりに

古代ギリシア彫刻における隙間表現は、単なる装飾的意図ではなく、各部位を全方位から矛盾なくつなぎ、徹底的に造形しようとした技術的必然の結果として生じたものであると結論づけた。分鑄によって行われる視認困難な部位の造形と、象嵌による細部表現が古代ギリシアブロンズ彫刻の見ても見尽くせない実存感を生んでいるのだと考察した。

本研究を通して、古代ギリシアブロンズ彫刻を理解しようとするのは古代技術の復興に留まらず、現在の鑄造・溶接技法に対する新たな方法論として意義を提供する機会になると考察する。また、鑄造家と制作者としての彫刻家との関係性を再考する契機となり、素材や表現方法、制作工程の関係性に新たな視座を与えると筆者は考える。また、今後も古代ギリシアブロンズ彫刻に見られる諸技術を実証的に検証し、その表現と行為性を考察したい。



《存在》  
《existence》  
H175×W88×D95cm  
羊毛フェルト、発泡スチロール  
2025年

はじめに

本研究の目的は、具象彫刻における「不鮮明な造形」の特質を示し、繊維素材を用いて「不鮮明な造形」をもつ具象彫刻の制作方法を明らかにすることである。本稿における「不鮮明な造形」とは、輪郭線や細部が鮮明に描写、造形されておらず、ぼんやりとして見える表現方法を指す。モチーフの輪郭がはっきりとせず、境界線が曖昧な表現ともいえる。この手法を研究することで、彫刻の輪郭線そのものを曖昧にする、新たな彫刻表現の獲得が期待できる。煙のような形の定まらないものや、夢の中の映像のようなぼやけたイメージなどを、不明瞭なまま彫刻作品として表現することが可能となる。

### 第1章 彫刻における「不鮮明な造形」

この章では「鮮明な造形」を持つ古代ギリシャ、ルネサンス、バロック時代の彫刻と、「不鮮明な造形」を持つオーギュスト・ロダンの印象主義彫刻、現代の彫刻について作例を挙げ、それぞれの造形の特徴を分類した。「不鮮明な造形」は相対的な概念であり、明確な境はなくグラデーションである。そのため、具象彫刻における「不鮮明な造形」の特質を明らかにするには、「鮮明な造形」を持つ作例についても調査する必要がある。

古代から近代までの西洋彫刻史では、人体を写実的に捉え、ブロンズや石によって「詳細に」造形するという共通点が見受けられる。ディティールを作りこみ、量と量がぶつかり合う谷の境の境界線や、量の輪郭と空間の境界線を明瞭に造形している。古代ギリシャではコントラポストが生まれ、安定した自然なポーズの作品が制作された。ルネサンス期では、ひねりのある強い動きを持った作品が見られるようになり、バロック期になるとより詳細で装飾性もあるリアリズム的な作品が登場した。

オーギュスト・ロダンやメダルド・ロッソは、ディティールをつくり込まない印象主義的な彫刻を制作した。ロダンやロッソの作品は、前述したクラシック

期、ルネサンス期、バロック期の作品と比べ、細部の詳細な作りこみを持たず、パーツとパーツの明瞭な境界線が造形されない。具象彫刻における「不鮮明な造形」の一例であるといえる。現代彫刻では、トム・フリードマンや名和晃平らの作品などに不鮮明な造形が見られる。

トム・フリードマンは細い木の棒を組み合わせることで彫刻作品を制作した。この作品は、緩やかに組まれた棒の間から作品の後ろ側の空間が見える透過性があり、作品の内と外の境界をも曖昧に見せている。名和晃平はガラスの球で表面を覆うことで光を屈折させ、内側の狸の目鼻や毛の柄をぼやけさせた作品を制作している。玉の層の内側には狸の剥製があるが、狸のディティールと輪郭そのものが曖昧となっている。

総合して、不鮮明な造形は「ディティールを作りこまない」「量と量がぶつかり合う谷の境が曖昧である」「量の輪郭と空間の境が曖昧である」という特徴があるといえる。また、不鮮明な造形を持つ具象彫刻を制作する方法として「ディティールを明瞭に造形しない方法」「像を遮蔽物で覆ってぼかす方法」「小さなパーツを構成して像を浮かび上がらせる方法」の3つを挙げた。また、作品の不鮮明さの度合いについて、レベル1「作品の細部のみが不鮮明」、レベル2「遮蔽物の内側の像の細部とシルエットは不鮮明だが、作品そのもののシルエットは明瞭」、レベル3「作品の細部とシルエットがともに不鮮明」の3つの段階に分けた。

### 第2章 繊維素材を用いた不鮮明な造形

この章では「繊維素材を用いた不鮮明な造形」を持つ彫刻を調査し、繊維素材の中でもとりわけ羊毛フェルトを使用する意義について考察した。アバカノヴィッチは、からまりあった繊維を用いておぼろげに人の顔を造形する作品を制作した。名和晃平は静電植毛技術を用いて彫刻や既製品の表面を細かな繊維で覆った作品を制作している。

そして「羊毛フェルト」を使用して不鮮明な造形を持つ具象彫刻をつくる意義として以下の3つを挙げた。「造形物にフィットさせることが出来る」「上から重ねることが出来る」「毛足の長さの調節が出来る」である。

羊毛フェルトで彫刻を制作するためには、まず発泡スチロールやウレタンフォームで芯となる原型を制作し、その表面に羊毛フェルトを刺していく必要がある。そのため、粘土を型取りしてウレタンフォームを流し込む方法と、発泡スチロールのブロックを直接彫刻する方法を小作品で実践し、それぞれの利点、欠点をまとめた。

### 第3章 修了制作作品「存在」の制作

修了制作「存在」は、発泡スチロールと羊毛フェルトを素材とした胎児をモチーフとした作品である。今作は発泡スチロールのブロックを直接彫刻する方法で制作することとした。フェルトを部分的に毛羽立たせ、臍げな印象に仕上げている。当作品では「子ども」の存在が自身や人々にとってどのように見えているかを表現しようと試みた。本稿で研究した羊毛フェルトの技法によってそれらの複雑なコンセプトを表現することが出来たと考えている。

おわりに

本稿では、具象彫刻における「鮮明な造形」「不鮮明な造形」について作例を挙げ分類し、実制作を通して羊毛フェルトを用いた「不鮮明な造形を持つ具象彫刻」の制作方法を明らかにした。また、気体的な表現、感情表現、時間の表現など、様々な表現の可能性を示唆したが、これらはまだ仮説であり実際に制作したわけではないため、今後取り組んでいきたい課題である。

## 海藤 侑里子

KAIDO Yuriko

契沖の書の様相―自筆本からの検討―

及び作品「臨 欧陽詢 皇甫誕碑」「臨 元永本古今和歌集」「契沖詠富士山百首和歌より」

The Characteristics of Keichu’s Calligraphy: A Study of Autograph Manuscripts

 with “A Work Modeled on the Stele of Huangfu Dan by Ouyang Xun” “A Work Modeled on *Kokin Wakashu*, Gen’ei Version” “Poems from Keichu’s *One Hundred Fuji Waka*”

書領域

研究対象

序 契沖の書の様相―自筆本からの検討―

本研究は、契沖(1640–1701)の書跡を、整理し、書風分析・字母分析という二つの観点から総合的に検討し、その書写実践を日本書道史の中に位置づけることを目的とする。加えて、真偽の不明な作品全9点について、書風の観点に基づき鑑定を試みた。

契沖は徳川光圀の委託によって執筆された『万葉代匠記』をはじめ、『和字正濫鈔』などの著作を通じて、近世国学における実証的学問方法を確立した人物として知られている。一方で、和歌・注釈書・書簡など多様な書跡が現存し、その筆跡は用途に応じて大きく変化する。しかし、従来の研究は国学史的側面に偏り、契沖が実際にどのような文字を書き、どのような書写態度であったのかについては十分に検討されてこなかった。そこで本稿では、まず自筆資料の整理と解題を行い、次に字形・運筆・墨調の特徴を分析し、さらに字母選択という安定した指標から文字意識を検討する。これらを踏まえて真偽不明な資料を鑑定し、契沖の書の位置づけを実証的に明らかにする。

### 第1章 書跡整理と解題

既存の目録(八木毅氏目録、文化庁目録、一戸渉氏目録)を照合し、確認可能な契沖自筆文献(手沢本含む)を悉皆的に整理した。核となるのは円珠庵旧蔵「契沖著述稿本類」(現・慶應義塾大学附属研究所斯道文庫寄託)であり、これに加えて近年のデータベース公開や研究紹介により参照可能となった各地所蔵資料も取り込んだ。さらに、図版確認可能な資料には解題を付し、自筆・他筆判定が明示されていない資料群を「真偽不明資料」として抽出し、第4章の鑑定対象とした。

### 第2章 書風の変遷

契沖書跡の特徴を、字形の構造・運筆・墨調といった諸要素より観察し、①特徴的な文字、②資料別、③年代別に変化の様相を整理した。

①については、複数の資料に共通して確認される字形や運筆を抽出し、契沖の自筆本に比較的安定して見られる傾向を把握し

た。具体的には、終筆が右下へ張り出す形、画間に広い空間を取る構造、縦画が直線的ではなく緩やかに湾曲する例、偏と旁の中心のずれ、折れが直角的で粘りのない運筆などが一定して観察される。一方で同一文字でも複数の書き方が共存し、意図的に使い分けられている。

②について、注釈書では端正で均質な楷行寄り、名所研究は速書きで実務的、和歌は右肩下がりが強く、随筆・書簡では速書きによる墨調の揺れが大きい。仏教典籍では楷書から行草へ移行するなど、用途が書風と墨調を強く規定する。

③について、現存する資料群は40代以降が多い。40代で執筆したと考えられる「古今和歌集」は端正で均質な書風であり、墨色に緩やかな濃淡が見られる。50代前半は注釈書といった実務性を備えた著書が多くなることで速書きの要素が増加し、本文は淡墨だが書入れは中濃墨で書かれるようになる。50代後半になると最も書風が安定する。字間や行間が均質化し、安定して中濃墨で書かれる。晩年には字粒が大きくなり、字間や行間に自由度と揺れが増していくが、線質は一定に保たれている。

これらの結果から、契沖の書は画一的な様式に収まるものではなく、用途や状況に応じて選択された多様な書風の総体として捉えることができる。

### 第3章 契沖の文字意識

本章では、仮名一字ごとの字母選択に着目し、契沖の文字意識を検討した。分析にあたっては、運筆や字形といった可変性の高い造形的要素ではなく、比較的安定した要素である字母の選択に注目し、契沖自筆本「古今和歌集」及び「一題一首和歌」を中心に、平安期古筆および江戸期文献との比較を行った。その結果、契沖の字母使用は、「使用字母の種類」という点では江戸期の仮名使用に依拠しつつ、古典書写においては平安期資料に由来する字母が部分的に残存するという特徴を示した。すなわち、契沖の書写態度は、同時代の仮名表記を基盤としながら、古典受容の過程で形成された結果として理解される。

また、契沖資料に散発的に現れる孤例字母は、近世一般の仮名使用にはほとんど見られず、契沖の著作である『和字正韻』(上代から中古に亘って古文獻に使用された万葉仮名を分類し、いろは順に配列)に掲出される字母と部分的に対応することから、万葉集研究の過程で接してきた字母群の影響を受けた可能性が高い。さらに、江戸期の主要な書家および僧侶の書跡を比較した結果、入筆部の粘らない線質、ならびに画間を広く取る結体のあり方において、元政の書が契沖の書と最も近似していることが確認された。このことは、契沖の書が同宗派を中心とする書写環境の中で形成されたことを示唆する。

### 第4章 真偽鑑定

本章では、第1章で抽出した真偽不明資料を対象に、第2章で明らかにした書跡の特徴との整合性を検討した。具体的には、字形構造、行構成、墨調といった筆跡の特徴を照合し、従来の極札や伝来情報に基づく評価を補強する手続きをとった。その結果、ほとんど全ての書跡が契沖自筆とみなすことができた。

契沖の書

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

書跡

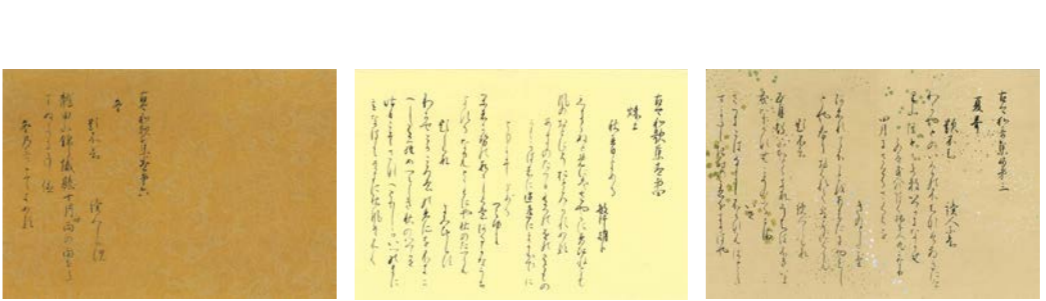
書跡

書跡

書跡

書跡

書跡



(上段) 臨 歐陽詢 皇甫誕碑

 A Work Modeled on *the Stele of Huangfu Dan* by Ouyang Xun

軸 本紙 250.0×53.0cm 6 幅 2025

(中段) 臨 元永本古今和歌集

 A Work Modeled on *Kokin Wakashu*,

Gen'ei Version

折帖 本紙一紙 21.1×31.0cm 20 葉

(第1、第7、第10、第13)

全体 27.0×814.0cm 2025

(下段) 契沖詠富士山百首和歌より

 Poems from Keichu’s *One Hundred Fuji Waka*

Waka

パネル 本紙一紙約 39.5×18.0cm

全体 239.5×273.9cm 2025

## 林 崇威

LIN Chongwei

韓登安の細朱文印風に関する研究―制作の多様化構造を手がかりに―及び作品「臨 名家家集切」「摹刻 韓登安 毛沢東十六字令三首」「陶庵夢憶選鈔」

The Fine Red-character Seal Style of Han Deng'an: A Study from the Perspective of Stylistic Diversification with “A Work Modeled on *Meika Kashu-gire*” “A Work Modeled on *Mao Zedong’s Three Sixteen-Character Orders* by Han Deng’an” “Selected Passages from *Tao’an Mengyi*”

書領域

序

韓登安（1905–1976）は、中国浙江省蕭山出身の篆刻家・書人であり、主に杭州を拠点に活動した。細朱文印を中心とする整齊な印風を代表作とし、近代に発足した重要な篆刻団体・西泠印社の総幹事として、その運営に関与した点でも重要な人物である。また西泠印社創始者の一人で、清代浙派篆刻の後継者とされる王福庵（1880–1960）に師事し、その芸術を継承した篆刻家として理解されてきた。

ところが、作品・著作の刊行が遅れたこともあり、韓登安の研究は長く限定的であった。近年、資料の公開が進み、作風分析を中心とする研究も一定の進展を見せているものの、彼の制作全体に通底する傾向や、王福庵からの強い影響を前提とした受容のあり方については、なお十分には検討されていない。

そこで本研究は、既出資料からうかがえる韓登安の篆刻制作における多様性を意識しつつ、彼の最も代表的な細朱文印風に焦点を絞った。この作風を彼の制作全体に位置づけ、その諸相の解明とともに、王福庵の作風をいかに受け止め、いかなる形で独自の造形へと展開していったのかを明らかにすることを目的とした。

第一章 韓登安の篆刻制作の画期―制作の多様化構造の視点から

本章では、先行研究における韓登安の篆刻制作の画期区分を再検討し、王福庵との交友が始まった1931年と、代表的な組作品を発表した1954年・1963年を転換点として、韓の制作を四期に区分した。

この区分に基づき、各期における作品の題材・風格などを整理した結果、韓登安の制作は、特定の印風へと段階的に収斂するのではなく、複数の作風を並行して展開していたことが確認された。なかでも、組作品の制作が本格化し、細朱文印を中心とする整齊な作風が洗練されていく第二期（1932–1954）は、制作全体の方向性を考えるうえで重要な時期である。

また、若年期に見られる幅広い作風への関心は、その後、王福庵の影響によっ

て整齊な印風が前面化した時期や、新中国政権に関わる主題を導入した時期においても失われることはなかった。むしろそれは、作風や題材の多様化を促す契機として機能しており、こうした制作のあり方は、韓登安の篆刻制作を貫く「多様化構造」として捉えることができる。

第二章 同系統作風の細分化―細朱文印を中心に

本章では、前章で確認した制作全体の「多様化構造」という視点を踏まえ、細朱文印風を具体的に検討した。韓登安がいかにして細朱文印風を細分化し、それぞれの類型において造形上の違いを示したのか、またそうした差異がいかなる共通性によって支えられているのかを明らかにすることを目的とした。

まず、「整齊系」「円転系」「方折系」「古文字系」の四類型を抽出し、各類型について王福庵の作例との比較を行った結果、韓登安は王福庵に学びつつも、単一の典型に収斂せず、同系統作風における差異を意識的に展開していたことが明らかとなった。さらに、各類型を横断する共通の造形手法として、「文字間の連結」と「筆面の噛み合わせ」を抽出し、これらが細朱文印風全体に一定の統一感を与える役割を果たしていることを示した。

以上より、韓登安の細朱文印風は、外的影響の受容を前提としつつ、複数の類型を内包しながら、共通の造形手法によってまとめられていたことが明確化された。このような細分化と統合のあり方は、前述した制作全体の「多様化構造」が、細朱文印風という特定領域におけるミクロな展開として位置づけられた。

第三章 韓登安細朱文印風の系譜的検証―王福庵の印風変容との関係から

本章では、韓登安の細朱文印風が、王福庵の印風変容といかなる関係のもとで成立したのかという問題を設定し、その系譜的検証を行った。

まず、王福庵の細朱文印風における「基調の形成→整齊化→定型化」という

変容過程を整理した。その結果、韓登安が王福庵と接触し始めた「基層受容」の段階（1931–1937）は、王の細朱文印風がなお定型化に至る以前の、造形的な柔軟性を保持した段階に位置づけられることが明らかとなった。その後、戦時期（1937–1945）の交流の中断を経て、韓登安は独自の造形意識を形成しつつ、戦後には王福庵の作品を改めて俯瞰的に参照するようになる。この段階における受容は、形態をなぞる模倣ではなく、文字構成や字法の調整に見られる制作上の判断や経験を読み取る姿勢へと変化しており、1940年代後半以降の「再構成的受容」と位置づけられる。

これら二段階の受容がいずれも韓登安の制作の第二期に始まっている点は、第一章で示した同時期の重要性を、受容構造の側面からも裏づけるものである。

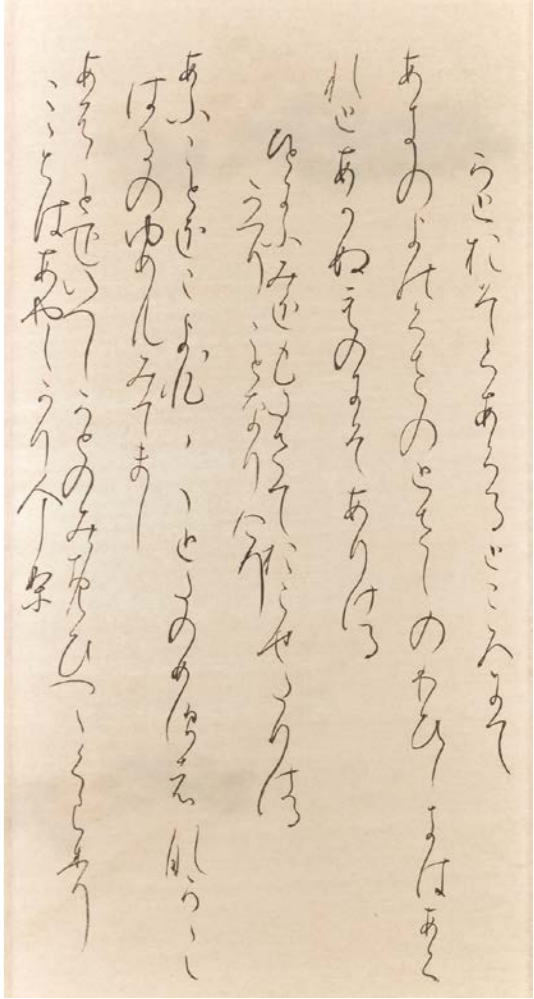
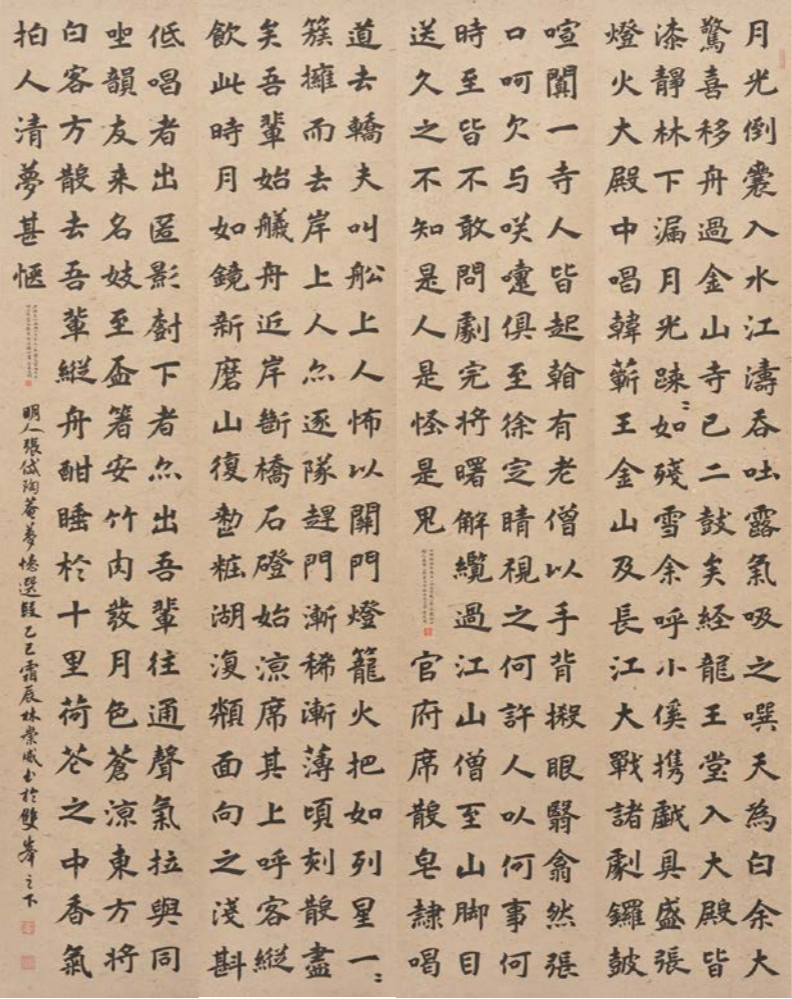
以上の二段階を重ね合わせることで、韓登安の細朱文印風は、単純な継承でも断絶した独創でもなく、王福庵の制作に潜んでいた創造的余地を引き継ぎ、それを自身の制作における「多様化構造」の中で二重に展開させた成果として理解することが可能となった。

結

本研究により、韓登安の細朱文印風は、制作全体に通底する「多様化構造」の一部として位置づけられ、単一の典型ではなく、複数の類型を併存させつつ共通の制作手法によってまとめられた作風であることが明らかとなった。

また、王福庵との関係において、韓登安は完成された印風を模倣したのではなく、その形成・変容過程に内在する造形的可能性を受容し、自身の制作体系の中で重層的に再構成していたことが確認された。

両者の関係を単線的な継承ではなく、段階的かつ動態的な受容として捉え直した点に、本研究の独自性がある。今後はこの視点をさらに拡張し、近代以降の篆刻作風の多様化や、流派の再構築に内在する力学の解明へと応用していきたい。



（左上）陶庵夢憶選鈔  
Selected Passages from *Tao'an Mengyi*  
軸 本紙 180.0×40.0cm 4幅 2025

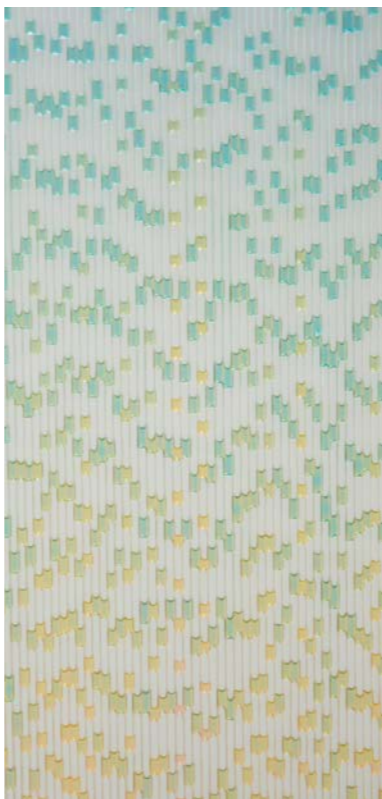
（右上）臨 名家家集切  
A Work Modeled on *Meika Kashu-gire*  
額 本紙 26.0×9.0cm、26.0×14.0cm、  
28.0×15.0cm、26.0×6.0cm  
4葉（第2葉） 2025

（下）摹刻 韓登安 毛沢東十六字令三首  
A Work Modeled on *Mao Zedong's Three Sixteen-Character Orders* by Han Deng'an  
額 本紙 25.0×19.0cm、9.0×11.0cm  
4葉（第1・4葉） 2025

物質の固化プロセスにおける環境操作を活用した造形表現  
作品「Tempest」及び研究報告書

Artworks Utilizing Environmental Manipulation in the Material Solidification Process  
The Work “Tempest” and Research Report

構成領域



Tempest サイズ可変（各シート W910×H1820×D6.5mm、18点組） エポキシ樹脂、ブラダン、アルミ 2025年

## 序章

琥珀や鏽、アスファルトなど物質が固化することで構築されるものは我々の身の回りに多く見られる。造形表現の分野においても固化を伴う多種多様な物質が作品の素材として扱われるため、物質の固化プロセスを活用した表現について様々な研究が行われてきた。しかしながら、その多くが特定の物質に着目して材料の配合や硬化条件の最適化を試みるものである。そこで、本研究では固化を伴う物質について広範に扱い、物質の固化プロセスにおける環境に焦点を当てることで、このような表現の多角的な拡張を試みる。

本研究の目的は物質の固化プロセスにおける環境操作を活用した表現についてその特性を明らかにすることと環境操作の方法を体系化することである。また、事例研究と制作実践を通して、求める表現効果に対応した環境操作を適用することが有効な手段の一つであると提示し、このような表現の新たな可能性を探求する。

## 第1章 造形表現における物質の固化プロセス

第1章では、「造形表現における物質の固化プロセス」について「素材が容易に変形しない状態に変化するプロセス」であると定義した。また、固化のメカニズムに着目して先行事例を整理・分析することで、物質の固化プロセスの機能と表現効果の特徴について考察し、本研究の対象範囲を整理した。

物質の固化プロセスは形体生成を共通の機能とした上で、構造の一体化や規則的な構造から不規則な形体を展開するなど、表現ごとに多様な機能を担うことがわかった。そして、それぞれの機能に応じて、支持体の存在感を活用した視覚効果や規則性・不規則性が両立した印象など、多様な表現効果をもたらす特徴があるとわかった。物質の固化プロセスを活用した表現は、固化に伴う物質の様々な挙動を形体生成に活用すると同時に形体生成以外の機能も担って表現効果を展開するため、多角的な拡張が見込める表現であると考えられる。

## 第2章 物質の固化プロセスにおける環境操作を活用した表現の事例研究

第2章では、「物質の固化プロセスにおける環境操作」について「素材そのものは制御せずに、素材が容易に変形しない状態へ変化する際の素材の挙動に影響する要素を部分的に制御して表現を展開する行為」であると定義した。また、環境操作の方法に着目して先行事例を「物理的環境操作」、「時間的環境操作」、「構造的環境操作」に大別して整理・分析し、その機能と表現効果の特徴について考察した。制作者が物質以外の要素を意図的に選択して制御することで、固化プロセスにおける物質の挙動や形体の生成範囲・期間を誘導して形体生成を拡張できることがわかった。また、作品の形体・質感・構造・表現形式・偶発性の度合いを拡張して、物質の固化プロセスがもたらす表現効果を発展させたり、新規の表現効果を誘発させたりすることがわかった。

さらに、本章では操作対象・操作変数について整理することで、環境操作の方法を体系化した。物理的環境操作において、物質に働く重力方向の数や組み合わせを操作できることが明らかになった。また、時間的環境操作において、固化の進行に介入するタイミングや前後の物理的環境の差異が操作変数になり得ることを示した。

## 第3章 樹脂の固化プロセスにおける環境操作を活用した表現

第3章では、エポキシ樹脂の固化プロセスにおいて様々な環境操作を活用してきた筆者の過去の制作について言及した。

樹脂の固化プロセスを活用した表現における環境操作の機能と表現効果の特徴について考察し、樹脂に働く重力方向を組み合わせることで規則性と不規則性の両立した類似形体による集合体の構築が可能であることがわかった。また、固化の進行に介入するタイミングを正確に計ることで、視覚的な変化量を調整できる場合があるとわかった。さらに、環境操作の併用や色・光の効果との併用による表現効果が活用できることを明らかにした。

## 第4章 樹脂の固化プロセスにおける重力方向を基準とした操作と進行に介入する操作を併用した表現—修了制作「Tempest」制作報告—

第3章までの論考と制作から、エポキシ樹脂に働く重力方向を基準とした操作と固化の進行に介入する操作を効果的に併用することで、集合体・支持体・色による視覚効果を展開できると考えた。上記を踏まえ、第4章では修了制作「Tempest」に取り組み、これについて言及した。

本制作では、ブラダン内部に着色した樹脂を注入し、樹脂に働く重力方向を垂直から水平に変化させている。注入する樹脂の色の順番を変化させてグラデーションにパリエーションを得た複数のパーツで空間を構成した。

本制作によって、物質に働く重力方向を垂直から水平に変化させるタイミングを正確に計ることで、広域的な形体の増幅・複雑化が可能になることを明らかにした。本制作では、形体を通して支持体と色による視覚効果を誘発することで、感覚を多層的に刺激する場の構築を試みた。

## 終章

事例研究を通して環境操作を体系化すると共に、物質の固化プロセスにおいて環境操作を活用することで物質の固化による形体生成を多角的に拡張し、表現効果を展開できることを明らかにした。また、制作実践を通して本制作の新規性及び展開方法について考察することで、物質の固化プロセスにおける環境操作を活用した表現の新たな可能性について示唆した。これらにより、物質の固化プロセスを活用した表現の拡張において、材料の配合や硬化条件の最適化を図る方法だけでなく、求める表現効果に対応した環境操作を適用することが有効な手段の一つであると提示できたと考える。

本研究の成果をもとに、環境操作の次元・機能・影響力に着目して、その併用方法について体系化を試みることで、物質の固化プロセスを活用した表現を拡張するための新たな手段を探求できると考える。



Element-Relation  
1000×4900mm  
インクジェットプリント 18点組  
2025

## 序章

構成学は、芸術を専門とする人々だけでなく、一般の人々の造形感覚や能力の発達にも寄与する学問であり、造形表現に関わる問題を対象に研究を行う。造形表現に関わる活動のうち、造形の観察力や発想力を充実させる「みる」という活動は、“構造”から形態を発見したりものへの見かたを生み出したりする点で、造形的な側面を持った活動である。この造形的な側面は、類推を援用することで分析的に考えることができるが、類推を基盤に「みる」という活動が持つ造形的な側面に着目して、実践のための理論を示した事例は管見の限り見られない。

そこで本研究は、造形表現の充実と拡張を見据え、「みる」という活動を造形的に実践するために必要な、類推を行うための“構造”をモデル化し、形態の発見や造形表現の展開にもたらす効果や利点の考察を行うことで、「みる」という造形活動を実践するための基盤となる考え方を示すことを目的とした。

研究対象は、「みる」という活動のうち類推を基盤とした見かたである。さらに、類推に必要な“構造”は、圏論によりモデル化したものを用いた。

## 第1章 「みる」という活動の造形的な側面とは

第1章では、構成学が対象とする造形活動について概観し、物理的な道具や素材を用いない、「みる」という感性的な活動についても、構成学の研究対象であることを示した。また、「みる」という活動のうち次の2つの活動を、「みる」という造形活動であると明確化した。①視野の中から“構造”的に形態を見出すこと。②見ている表現対象を偶然の産物として捉え直し、改めて見かたの可能性を考え組み立てること。

## 第2章 形態を見出すための“構造”のモデル化

第2章では、「みる」という造形活動の実践に必要な“構造”を、認知科学に

おける類推と類似性を援用して明確化し、圏論を用いてモデル化を行った。モデル化では半順序集合の圏を利用し、類推に必要なベースとなる“構造”を〈型〉として定義した。また、〈型〉に基づいて対象が類推される前段階のターゲットを〈もの〉と定義した。

定義した〈型〉と〈もの〉を用いて「みる」という造形活動が対象とする2つの活動を、次のようにそれぞれ具体化した。①ベースとなる〈型〉をもとに、ターゲットである視野の中から、アナロジーや抽象による類推を行うことで、これまで気づかなかった形態を見出す活動。②見ている表現対象の〈もの〉の状態に立ち返り、改めて見かたの可能性について考え、組み立てる活動。

## 第3章 「みる」という造形活動のための〈型〉の抽出

第3章では、写真表現を対象として、「みる」という造形活動のための〈型〉の抽出と分析を行った。抽出のために、〈型〉に基づく4つの分類区分、抽象化タイプ過程型・完了型、設定タイプ機能型・観点型の設定と、類似性のレベルに基づく分析手順〈pre・TFAT〉を設計した。分析の結果、「みる」という造形活動の実践のために利用可能な〈型〉を6つ抽出した。(例:〈型・空間+生み出す+関係性〉) また、特定の表現には、見かたの〈型〉と作品化の〈型〉が存在することを分析した。この作品化の〈型〉は、作品間のプラグマティックな類似性を見出し、カテゴリー化するための〈型〉であると考察した。これらの結果と考察に基づき、「みる」という造形活動のための〈型〉の展開と、特定の表現のための〈型〉の整理を取り入れた分析手順〈TFAT〉を再設計した。最後に、〈型〉の効果的な分析方法と〈型〉を用いる利点についてまとめた。

## 第4章 写真表現との協働—修了制作《Element-Relation》—制作報告

第4章では、第3章で抽出した〈型〉が「みる」という造形活動で機能することを確認するとともに、「みる」という造形活動

の意識的な実践が、形態の発見や造形表現の展開にどのような効果をもたらすのかを考察するために、カメラを用いて次の4つの実践を実施した。①抽出した〈型〉に基づく実践。②「みる」という造形活動で完結する実践。③カメラの機能に着目した表現で完結する実践。④「みる」という造形活動と写真表現とを協働させる実践。

4つの実践の結果から、〈型〉が「みる」という造形活動の実践に機能するとともに、日常の体験と造形表現とを“構造”的に接続し、造形表現を充実させる可能性があることを考察した。

また、「みる」という造形活動を、鑑賞者が無意識的に実践できる空間を生み出すことを目的として、実践で撮影した18点の写真で構成した修了作品《Element-Relation》を制作した。

## 終章

本研究では結論として、「みる」という活動を造形的に実践するための考え方を次の3点にまとめた。①「みる」という活動は「“構造”に基づき視野から形態を見出す」という意識と「改めて見かたを考え組み立てる」という意識を持つことで、造形活動として実践することができる。②「みる」という造形活動の実践には、見かたを充実させるための〈型〉の分析、〈型〉を活用した形態の発見、造形表現との接続の3つのステップがある。③「みる」という造形活動の意識的な実践は、日常の体験を造形表現へ接続するとともに、造形の手法との掛け合わせによって造形表現の可能性を拡張する。

また、本研究成果の意義は、感性的で視覚化できない「みる」という活動を、“構造”をモデル化した〈型〉を用いて視覚化した上で、造形表現と接続した点にある。今後の課題としては、〈TFAT〉を用いた分析の対象を広げ、見かたの〈型〉の充実と体系化を行うことや、ワークショップ等を設計し実践することで、教育現場へ導入するための基盤となる知見を得ることが挙げられる。本研究は、「みる」という活動に着目した構成教育の展開の基盤となる可能性がある。



人の絵  
Painting the Human  
194×131cm、146×97cm、91×73cm、50×72.5cm  
キャンバス、油彩  
2025-26年

## 序章

本論は、筆者の鑑賞体験を起点に、ジャスパー・ジョーンズ（1930-）初期作品とミニマル・アートを研究対象として、「現実の絵画空間」と言われる経験の構造を美学的に明らかにすること、さらに研究対象の両者におけるその経験の共通点、及び相違点を示すことを目的とする。ここでの「現実の絵画空間」とは、グレゴール・シュテムリヒ（1953-）の用語に抛りつつ意味を拡張して、「鑑賞者の身体が置かれた現実の場が、絵画空間として認識される状態のこと」として筆者が再定義した概念である。

前提として本論では、絵画が（1）支持体や絵具、鑑賞者の身体が属する物理的な現実空間（real space）と、（2）それらが構成されイメージとして提示される幻影空間（illusionistic space）という異なる位相をもつメディアである、という整理から出発する。身体が物質として現実空間に属し、原理的に絵画空間へ「入り込む」ことができないように、両者のあいだには隔たりがある。しかし本論は、むしろその境界が一瞬曖昧になる経験に注目し、それを「現実の絵画空間」と呼び、美学的解釈を与える。

研究方法は、自己の鑑賞記述、作品分析、ならびにレオ・スタインバーグ（1920-2011）とシュテムリヒの議論を中心とする文献調査の併用である。

## 第一章 ジャスパー・ジョーンズ

第一章では、スタインバーグが用いるsubject（単に「主題」と収まらない語）を手掛かりに、ジョーンズ作品を（1）subjectの意味、（2）subjectの構造 / メディウム、（3）subjectがもたらす経験、の三側面から整理し、作品と鑑賞者の関係＝経験の構造を分析する。

ジョーンズの絵画は、国旗や標的、数字といった記号が描かれている。スタインバーグの指摘を踏まえると、これらは対象の「模倣」としてではなく、記号が「それ自体」として機能・提示される点に特徴がある。この時ジョーンズの絵画は、「現実的現前（real presence）」ないし

「態度の変化」（スタインバーグ、1962）<sup>1)</sup>をもたらし、そのことで鑑賞者は、絵画と自分とのあいだに生成される関係性を自覚する。ジョーンズの絵画は、記号「それ自体」として提示されるがゆえに、象徴的意味や表現的内容へ回収されにくい。にもかかわらず、作品との距離や関係性を自覚した鑑賞者の内側で「感情」が生起する——この点に、経験の一つの構造があることを確認した。

最後に、以上の構造を筆者の《Flag》の鑑賞体験とも照合し、その場合に「現実の絵画空間」が経験し得るかを検討した。

## 第二章 ミニマル・アートの絵画空間

第二章では、ミニマル・アートの概観を整理したうえで、その絵画空間を検討した。ミニマル・アートが「ミニマル」と呼ばれる所以は、まず単純で幾何学的な形体にある。表面は作者の手跡が残らないよう処理され、いわゆる表現的な印象が少ない。鑑賞者は工業製品のような物体を前にして、それが作品であるのかと戸惑うことさえある。つまり、「作品を作品として作品でないものから区別する度合いが極端に低い」（千葉、1987）<sup>2)</sup>とも言える。したがって「最小限（ミニマル）」とは、第一に形体の単純さを意味するが、同時に「美術作品らしさ」の度合いが最小限である、という意味でも理解できる。

またミニマル・アートは立体作品として理解されることが多いが、その表現が「それまでの美術（なかでも絵画）」に対する根本的な批評を具体化するものであった」（岡田、1990）<sup>3)</sup>ことを踏まえ、本論ではミニマル・アートを「絵画空間」の問題系のなかに位置付ける。ただしミニマル・アートは、あるイメージや主題が「何として」現前するかという表象の問題ではなく、「何かがここに在る」という事態そのもの——すなわち現前性を問題化する点が重要である。そのことによって、絵画空間（＝イリュージョン）と物理的な現実空間の関係自体が前景化され、この視点が本論の問題意識と重なっている。

以上の理論的整理を踏まえ、ミニマル・

アートを具体的に把握するため、作品を構成する空間を「現実空間 / 幻影空間 / 文字通りの空間」（シュテムリヒ、2001）<sup>4)</sup>の三つに区分した。そしてこの区分を作品分析に適用し、ミニマル・アートにおいても「現実の絵画空間」が経験されうるかを検討した。

## 第三章 ジョーンズ初期作品とミニマル・アートの比較

第一章・第二章で得られた構造を比較し、両者が共通の到達点（現実の絵画空間）へ至りつつも、異なる経路をとることを示す。すなわち、ジョーンズの絵画では「現実的現前」から、イメージが現実の場へ滲出するように経験されるのに対し、ミニマル・アートでは「文字通りの空間」を契機として、現実空間と絵画空間が同一の場において相互に連動するように経験される。

## 終章

以上の二つの経路が、いずれも鑑賞者の立つ場へ作品が介入するという「現実の絵画空間」の経験を成立させることを、構造的に示した。ただし、その射程は検討した文献と事例の範囲に限られるため、他作例への適用と検証を今後の課題とする。

## 作品

研究制作報告として、作品《人の絵》（2025-26、キャンバスに油彩、4点）を発表する。この作品では、画面に人の像が立ち上がることでそれ自体を主題にした。言い換えれば、何かが生まれること、出来事が起こる場としての画面をつくりたかった。一番大きい肌色の絵は母子像、二番目に大きいオレンジ色の絵は二人が抱擁する像を想定している。

1) Leo Steinberg : Other Criteria: Confrontations with Twentieth Century Art, Oxford University Press, 1972, p42, p29-30. 筆者翻訳

2) 千葉成夫 : ミニマル・アート、リプロポート、1987, p23-24

3) 岡田隆彦 : Minimal Art, 西武百貨店、1990, p5. ( ) は筆者補足

4) グレゴール・シュテムリヒ、(訳) 清水穰 : ミニマルマキシマル ミニマル・アートとその展開、千葉市美術館、2001, p16



揺れて、醒める  
The Swaying Dream, The Awakening Body  
W3000×D3000×H3000mm  
インスタレーション、プロジェクター・レース布  
2025年

## 序論

本研究は、プロジェクションマッピングが現代の視覚体験に対して有しうる批評的可能性を、ロザリント・クラウスの提示した「パルス」概念を手がかりに明らかにすることを目的とする。スマートフォンや街頭ディスプレイ、店内の注文端末など、私たちは無数のスクリーンに囲まれて生活しており、映像体験は情報伝達や娯楽にとどまらず、社会的行為を支える日常のインフラとして定着している。一方で、映像を成立させる支持体や装置、制度的条件は前提化され、鑑賞者の意識から消去されやすい。メディアが媒介であることが見えにくくなると、映像はあたかも出来事そのものように受容され、他者によって設計・制御された経験を無批判に「自分の体験」として取り込んでしまう危険性を孕む。本研究はこの状況を問題として、支持体と映像の関係が不可避的に露呈するプロジェクションマッピングに着目し、「透明性」ではなく「媒介性」を感覚的に立ち上げる視覚構造を、理論的・実証的に検討する。プロジェクションマッピングを単なる技法や演出としてではなく、現代の視覚文化に内在する構造を明らかにする装置として捉える点に、本研究の意図がある。

## 第1章

第1章では、ジョナサン・クレーリーの視覚論を参照し、プロジェクターを視覚メディア史の中に位置づける。クレーリーが区別する「視覚 (vision)」と「視覚性 (visuality)」を手がかりに、見ることが生理機能にとどまらず、歴史的・社会的・文化的条件によって制度化されてきた過程を整理する。19世紀の光学装置(ゾートロープ、フェナキスティスコープ、ステレオスコープ等)が示したのは、観察者の身体的関与が錯覚を受動的に受け取るのではなく、能動的に生成するという事実である。さらに、映画は集団的鑑賞を制度化し、テレビは家庭へ、インターネットは参加へ、スマートフォンとショート動画文化は手元の小画面での個

別的・操作的な視覚へと、観察者像を段階的に変容させてきた。こうした「平面化された視覚」に慣れた現代において、プロジェクションマッピングは二次元映像と三次元物体を交錯させ、現実空間そのものを横断しながら外部世界を拡張するイリュージョン装置として位置づけられる。また、VR/ARが視界を閉じて仮想内部への没入を強化するのに対し、プロジェクションは現実空間を開いたまま、現実と虚構の関係そのものへの気づきを促しうる点で異なる特性をもつ。本章の検討を通じて、プロジェクターは映像を表示するための中立的な装置ではなく、観察者の身体的関与や空間的条件を含み込んだ視覚メディアとして位置づけられる。この整理は、後続章においてプロジェクションマッピングを批評的に捉えるための歴史的・理論的前提となる。

## 第2章

第2章では、クラウスの「パルス」概念とポスト・メディア論、とりわけ「技術的支持体」を導入し、プロジェクションマッピングにおいてパルスが生起する条件を理論的に整理する。クラウスのいうパルスとは、イリュージョンへの没入と、それを支える装置や物質への覚醒とが断続的に往還する知覚のリズムである。デュシャンの回転円盤作品《ロトレリーフ》や、ジャコモメッティの《吊るされた球》の検討を通じて、回転や反復といった運動が形態の同一性を揺さぶり、視覚の身体性、すなわち眼差しの欲望を喚起しながら、像の生成と解体を断続的に経験させる構造を確認した。これを踏まえ、本研究ではプロジェクションマッピングを「映像・装置・空間・制度」が交錯する技術的支持体として捉え直し、支持体の材質や形状、投影条件、鑑賞者の移動や視線誘導が相互に関係することで、パルスを強調しうる構造を整理する。

## 第3章

第3章では、トニー・オースラー、クレイグ・ウォルシュ、ジョアニー・ルメルシエ

の作品を対象に、投影と支持体の相互作用、鑑賞者の知覚の変化、支持体選択に含まれる批評性を分析する。各事例において、映像への没入が成立する一方で、表面の凹凸やスケール、鑑賞者の身体的位置取り、投影のズレや環境条件が介入し、鑑賞者が支持体や装置の存在へ引き戻される契機が確認できる。三作品の比較から、プロジェクションマッピングは没入と覚醒の往還を意図的に設計することで、媒介条件を可視化し、現代の視覚文化の前提を批評的に露呈させようことを示す。研究方法としては、理論的考察と事例分析を往復させる方法を採用し、①投影と支持体の相互作用が生む視覚的・意味的效果、②鑑賞者の身体配置(視距離、視線移動、回遊)と知覚の誘導、③作家の意図と展示環境の条件、の三観点から作品を記述する。これにより、作品を単なる「映像コンテンツ」ではなく、「経験を生成する装置配置」として読み解くことが可能となる。

## 結論

本研究の意義は第一に、プロジェクターを単なる映像の出力装置としてではなく、観察者の視覚性そのものを組み替えるメディアとして位置づけ直した点にある。第二に、クラウスの理論をプロジェクションマッピングへ接続し、支持体の物質性を中心に据えた分析軸(投影面の可変性、環境光、距離、解像度、音響や導線を含む総体)を提示した点にある。第三に、没入の強度のみを価値化する近年の体験設計に対し、没入を断ち切る「覚醒」の契機を同時に設計することが、映像文化の制度的前提に問いを投げ返す方法になりうることを示した点にある。以上の検討から、プロジェクションマッピングは、現代の視覚文化に内在する透明性の構造を攪乱し、媒介条件を可視化する批評的実践として位置づけられる。本論文は、プロジェクションをめぐる歴史的系譜、理論的枠組み、具体的作品分析を接続することで、現代の視覚文化における批評構造としてのプロジェクションマッピングを提示した。



かぞえもん  
Kazoemon - The Counting Gate Monster  
幅 4000mm 高さ可変 奥行 500mm  
ミクストメディア  
2025 年

## 序論

本論文の目的は、道具としての機能を有する立体造形作品の鑑賞構造を、「遊び」という概念を用いて明らかにすることである。対象は彫刻やインスタレーション等の立体造形のうち、実際に使う、操作するといった道具的機能を備えた作品である。現代の美術鑑賞、とりわけ美術館においては、観客は作品を静かに鑑賞する受信者として位置づけられてきた。一方で、20世紀後半以降、観客が作品に物理的・精神的に働きかけ、体験そのものを作品として提示する実践が存在感を増してきた。こうした背景のもと、本論文は、道具としての機能を有する立体造形作品に見られる鑑賞構造を射程として論じる。

筆者は道具としての機能を有する立体造形作品を制作する作家である。《DOGLAN》では、巨大な犬の造形物にモバイルルーターという機能を付与し、鑑賞者が実際に接続し使用する体験を作品として提示した。また、明和電機での制作や展示の現場において、作品が多くの人に使用され、遊ばれている様子を繰り返し観察してきた。これらの経験から、作品は単なる物体ではなく、人と作品との関わりの中で立ち上がる現象であり、道具的な作品における「使う／遊ぶ」という関与が重要な鑑賞体験であるという問題意識を持つに至った。

## 第1章 これまで論じられてきた道具と人間の関係性

第1章では、作品と人との関係性に芸術作品の価値を見出すリレーショナル・アートの議論を参照し、本論文の理論的前提を確認した。ニコラ・ブリオーが提唱したリレーショナル・アートは、芸術の価値を物体ではなく、作品を介して生まれる人と人との関係そのものに置く考え方であり、鑑賞者を作品成立に関与する能動的な参加者として位置づける視点を与える。

次に、本論文における「道具」の定義を、ハイデガーの道具論を援用して確認した。道具とは特定の目的を実現するための手段であり、その本質は有用性にある。本論文で

は、この定義を踏まえ、道具としての機能を有する立体造形作品を、鑑賞体験の中で検討する立場をとる。

さらに本章では、これまで論じられてきた人間と道具の関係性を、「像」「形式」「効率」という三つの観点から整理した。「像」は体験が表象によって代理される状況を示し、「形式」は設計や制度が行為のあり方を枠づける構造を指す。「効率」は最適化を至上とすることで寄り道や試行錯誤を排除する傾向である。これらはいずれも、本来は目的達成を補助するための道具的手段でありながら、人間の主体性や遊びの可能性を縮減してきた側面を持つ。本章は、道具が関係を媒介すると同時に、関係を抑制しうる力を持つことを結論とした。

## 第2章 遊びの基礎概念を基にした考察軸の提示

第2章では、道具としての機能を有する立体造形作品を分析するため、「遊び」の概念を整理した。ホイジンは遊びを、日常生活の外にあり、物質的利害関係と結びつかない自由な行為として定義した。カイヨワは遊びを、アゴン、アレア、ミミクリ、イリンクスの四類型に分類した。さらにガダマーは、芸術鑑賞そのものを、作品と鑑賞者の相互作用から意味が生起する「遊び」として捉えた。

これらの理論を基に、本論文では三つの考察軸を設定した。第一に、作品に内在する遊びの類型である。第二に、作品の目的と機能に着目し、鑑賞行為が手段としての使用なのか、非生産的な遊びなのかを検討する視点である。第三に、鑑賞者の参加を通じて生まれる関係性やコミュニティの生成である。本章は、以降の作品分析と考察のための理論的枠組みを提示する章である。

## 第3章 道具としての機能を持つ立体造形作品の分析

第3章では、イサム・ノグチの遊具彫刻、岡本太郎の《坐ることを拒否する椅子》、明和電機の《オタマトーン》を分析対象として取り上げ、それぞれの制作背景、造形的特徴、道具としての機能のあ

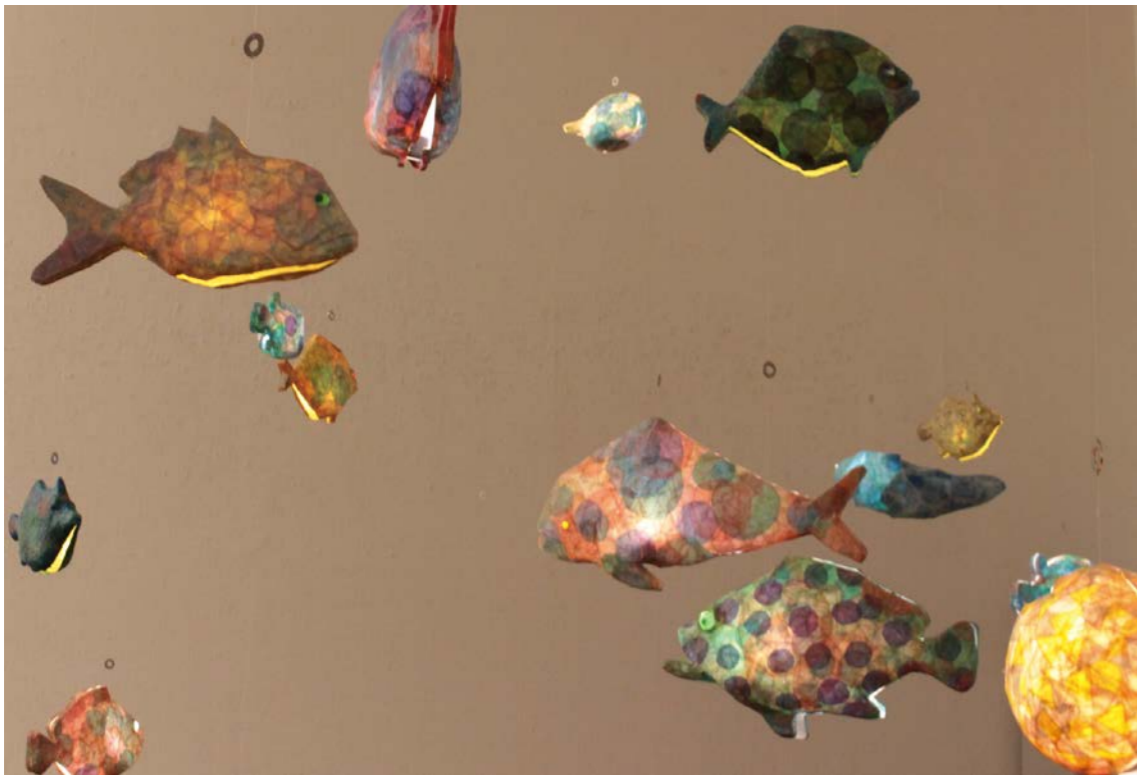
り方を整理した。本章は、第4章における鑑賞構造の考察に先立ち、事例の事実関係を確認することを目的としている。

## 第4章 遊びの概念を用いた道具としての機能を持つ立体造形作品の考察

第4章では第2章で設定した三つの考察軸を用い、第3章で取り上げた三作品の鑑賞構造を分析した。イサム・ノグチの遊具彫刻では、鑑賞者が彫刻に登る、滑るといった身体的行為を通じて作品に関与する。このとき鑑賞者は作品との関係の中で振る舞いを選択している。岡本太郎の《坐ることを拒否する椅子》では、椅子という日常的な道具の像が提示されながら、その機能が拒否されることで、鑑賞者の行為や認識が揺さぶられる。鑑賞者は「坐る」という目的から切り離され、椅子に向き合う自身の振る舞いそのものを意識することになる。明和電機の《オタマトーン》では、楽器としての機能と擬人化された造形が併存し、鑑賞者は演奏と遊びの間を往復する体験を行う。いずれの作品においても、道具としての機能は目的達成のためではなく、鑑賞者の主体的な試行錯誤や関与を引き出す方向へと作用している。これらの分析から、第4章は、道具としての機能を有する立体造形作品が、ごっこ遊びなどのミミクリ的な遊びの構造を通じて、鑑賞者を受動的な観察者ではなく、作品との関係の中で意味を生成する参加者へと転換させていることを示した。また、作品に残る痕跡は、鑑賞体験が一過性の使用ではなく、関係の履歴として蓄積されることを示している。

## 結論

以上の分析から、本論文は、道具としての機能を有する立体造形作品の鑑賞構造を、「遊び」として位置づける。鑑賞者は作品の提示するルールを受け入れ、日常の目的や効率から一時的に切り離されることで、作品と関わりながら意味を生成する参加者となる。そこでは、鑑賞者同士の関係性やコミュニティが生じる。本論文は、この鑑賞構造を明らかにした。



魚のランプ  
The Fish Lamp  
H3000×W4000×D2000mm  
ミクストメディア  
2025

## 序章

本研究は、生き物をモチーフとした造形表現において、人間的な自我や気配をほのかに感じさせる表現がいかにして成立しうるのか、またそれがどのような視覚的要素や形式によって支えられているのかを明らかにすることを目的とする。現代社会において、生き物のイメージは美術作品に限らず、キャラクター商品や広告、デザイン、デジタルコンテンツなどを通じて大量に流通している。その多くはキャラクター化や擬人化を通して親しみやすさや分かりやすさを重視し、過度なデフォルメや物語性の付与によって、生き物を感情移入しやすい「理解可能な存在」として提示している。

一方で筆者は、そうした分かりやすさや共感の即時性とは距離を取り、鑑賞者に意味や感情を積極的に語りかけるのではなく、ただ静かに「そこに在る」存在として立ち現れる生き物造形に強い関心を抱いてきた。本研究は、筆者自身の制作経験に根ざしながら、このような造形の在り方を整理し、「擬人格化」という独自の概念を通して、その造形的条件と意義を検討するものである。ここでいう擬人格化とは、対象とコミュニケーションをとるために人間的属性を付与する擬人化とは異なり、作者の自己投影や象徴性を最小限に抑えながら、生き物を自律した一単位として成立させようとする造形的態度を指す。

## 第一章

第一章では、本研究の基盤となる「擬人格化」および「存在感」という概念について整理し、生き物造形や擬人化に関する先行研究を概観した。心理学や認知科学、デザイン分野における擬人化研究では、擬人化は対象への親近感や理解を促進する手法として扱われることが多く、対象と人間との心理的距離を縮める機能が重視されてきた。しかしこの枠組みにおいては、対象はあくまで人間の感情や理解のために位置づけられる存在であり、他者としての不透明さや距離は十分に検討されていない。

これに対し、本研究が提示する擬人格化は、人外の存在を人間に近づけるための手法ではなく、正確な意思疎通や完全な理解が不可能であることを前提とした関係性に立脚している。擬人格化された造形は、鑑賞者に共感や親近感を喚起しつつも、同時に「理解しきれなさ」や距離を保持しており、その緊張関係こそが作品の存在感を形成する重要な要素であることを、本章では理論的に明らかにした。

## 第二章

第二章では、古代から現代に至る生き物造形の歴史を、宗教的・文化的背景、象徴性、擬人化表現の変遷という観点から概観した。古代や中世において、動物は神話や信仰と深く結びついた象徴的存在として造形化され、人間の世界観や価値体系を可視化する役割を担ってきた。近代以降は、科学的視点や写実的表現の発展によって、生き物は観察・記録の対象として捉えられるようになる一方、現代においてはデフォルメやキャラクター化を通じて、再び感情移入しやすい存在として再構築されている。

こうした歴史的流れを踏まえ、第一章で見出した擬人格化の核である「他者性」は、動物をモチーフとすることに起因すると結論付けた。擬人格化は鑑賞者に一定の親近感や感情的接点をもたらす一方で、完全な理解や同一化には至らない距離を必然的に内包している。本章では、その距離を支える要素として動物モチーフの有効性に着目し、人間と異なる身体性や生態を持つ動物という存在が、擬人格化表現における「他者性」の基盤となりうることを確認した。

## 第三章

第三章では、現代において生き物をモチーフに制作を行う作家の事例として、三沢厚彦、堀本達矢、土屋仁徳を取り上げ、それぞれの作品に見られる造形的特徴および制作思想を分析した。本稿においてこの三名を選定した理由は、いずれも単なる擬人化や装飾的表現にとどまらず、

動物という存在を媒介として、「自己と他者」「存在の在り方」「生命感」といった根源的な問いに向き合っている点にある。また、生き物モチーフに対する距離の取り方や関与の度合いは作家ごとに異なり、その差異が擬人格化表現の幅を示している。

筆者の制作は、これら三名のいずれとも完全には重ならず、作者の自己投影や象徴性、同一化を極力避け、作品を作者から切り離された独立した他者として成立させようとする点に特徴がある。したがって本章では、三名の作家を比較対象とすることで、擬人格化表現における筆者独自の立場を相対的に明らかにすることを目的とした。

本章の分析を通じて、擬人格化された生き物造形が成立するためには、過度な感情表現や明確な物語性を排し、意味を限定しないまま存在させる造形的態度が重要であることが確認された。これらの作家の実践は、筆者自身の制作を支える理論的枠組みとして位置づけられる。

## 終章

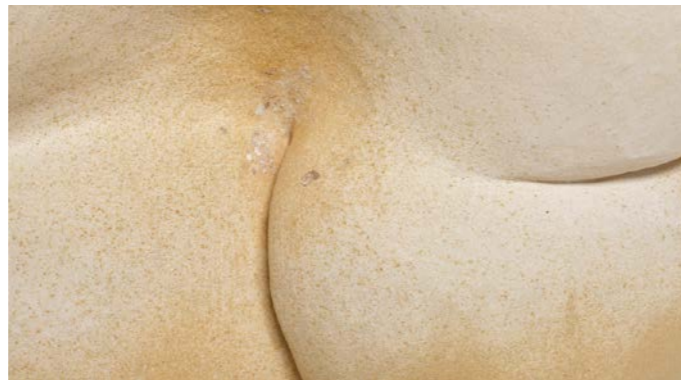
終章では、本研究全体を総括し、擬人格化とは、生き物を人間に近づける行為ではなく、人間とは異なる存在として向き合い、その差異を保持したまま造形として定着させる試みであると結論づけた。生き物というモチーフは、「自己」と「他者」、「自我」と「非自我」の関係性を可視化するための有効な媒体であり、その存在を作者や鑑賞者から切り離された自律的な一単位として成立させることが、筆者の造形表現の核となっている。

また、本研究で整理した擬人格化の視点は、単体の造形表現にとどまらず、展示空間を含めた造形の在り方を考える上でも有効な理論的枠組みを提示するものである。意味や物語を前面に押し出すのではなく、空間の中に複数の存在を配置することで立ち上がる「状況」そのものに着目する視点は、今後の造形表現や研究においても展開可能な基盤を示すものであり、本研究はその理論的足場を提示するものとして位置づけられる。

陶芸における『生きた学び』の意義 —デンマーク・フォルケホイスコーレの教育が作陶思考に与える影響—  
作品「かかづらひて」及び研究報告書

The Meaning of “Living Learning” in Ceramic Art: How Danish Folk High School Education Shapes Ceramic Thinking  
— The Work Obsessio and a Research Report —

工芸領域



かかづらひて  
Obsessio  
W410×D390×H600mm/W370×D290×H630mm 2個組み  
陶  
2025

はじめに

本研究は、デンマークのフォルケホイスコーレにおける陶芸教育環境が、陶芸作家の作陶思考および内面的動機形成にどのような影響を及ぼしているのかを明らかにすることを目的とした。デンマーク陶芸は、先史時代に起源を持ち、生活用具としての工芸、産業化以降のデザイン、現代美術と接続する芸術という複数の側面を内包しながら発展してきた。こうした多義性は、作家の制作傾向や思考形成に深く関与しており、とりわけ教育制度の果たす役割は極めて大きい。本稿では、デンマーク陶芸および陶芸教育の発展の軌跡を追うとともに、成果物そのものよりも制作過程や思考の深化を重視するフォルケホイスコーレの教育姿勢が与える作家の内面や創造的造形思考への影響およびその教育的価値を考察する。また、留学での体験および現地調査と自身の修士研究制作との関連性に焦点を当て、フォルケホイスコーレの教育がいかに筆者の作陶思考に影響を与えたかを分析した。

第1章 デンマークおよびスカンディナヴィア地域の陶芸の歴史的背景と位置付け

本章では、デンマークおよびスカンディナヴィア地域における陶芸の歴史を、先史時代から近代、さらに現代に至るまで通史的に整理した。先史時代における陶芸は、家庭内で生産される生活用具であると同時に、共同体間の関係性や地域的アイデンティティを象徴する媒体として機能していた。その後、中世から近世にかけて交易や王立コレクションを通じ、陶芸は経済的・文化的価値を獲得していく。

19世紀以降の産業化とデザイン思想の流入は、陶芸を機能性と美的価値の両立を志向する分野へと変化させ、20世紀以降は展覧会や美術館、研究機関の活動を通じて、工芸の枠組みを越えた芸術的実践として再定義されていった。

本章では、こうした変遷を通して、デンマーク陶芸がデザインと芸術の狭間で独自の位置付けを形成してきたことを明らかにした。

第2章 デンマーク陶芸教育とフルケホイスコーレにおける教育効果

本章では、デンマーク陶芸教育の制度的背景および教育思想について整理し、陶芸教育が作家の思考形成に及ぼす影響を検討した。スロイド教育や近代デザイン教育に見られる「手を動かしながら考える」という理念は、素材との対話を通して創造的思考や自己省察力を育む基盤となっている。高等教育機関においては、専門的な技術と理論の習得に加え、実験的な制作や批評を通じた思考の深化が重視されている。

一方、フォルケホイスコーレにおける教育は、成績評価を行わず、対話と共同生活を基盤とした学びを特徴としており、生徒が自己と向き合いながら内面的成長を遂げる機会を提供している。

本章では、制度的教育と非制度的教育の比較を通して、フォルケホイスコーレが陶芸作家の作陶行為の意識形成に果たす役割を明らかにした。

第3章 現地調査

本章では、フォルケホイスコーレにおける現地調査およびデンマーク陶芸作家へのインタビュー調査を通して得られた知見を整理した。

現地調査では、共同生活と対話を重視する教育環境が生徒に自己省察の機会を与え、失敗を恐れずに試行錯誤を行う制作姿勢を育むことが確認された。また、陶芸未経験者が制作を重ねる中で、当初の固定観念的な発想から離れ、形態や素材、プロセスに対する理解を深めていく過程が観察された。

フォルケホイスコーレの対話を重視する教育理念と実践は、創造的行為をする上で重要な自己内省力と試行錯誤による課題解決力を習慣づけられる点で、高等教育機関での専門的な芸術教育を受ける基本的態度を培うための「導入期」としての役割を果たす可能性が示唆された。

また、インタビュー調査ではフォルケホイスコーレでの学習と指導経験を併せ持つデンマーク現代陶芸作家への聞き

取りを行い、彼らの経験や知見を通してフォルケホイスコーレの教育的価値を考察した。彼らはフォルケホイスコーレ独自の成績評価を必要としない教育制度に高い価値を感じており、評価を恐れず熱意に基づき制作した経験や、自由で新しい取り組みの習慣が彼らの現在の作陶思考の根幹となっていること、また、フォルケホイスコーレの環境が生徒の柔軟な発想や自己解決能力を涵養するための一助となっていることが確認できた。

これらの結果から、プロセス重視の教育が創造性の発現を促進し、作家の思考を柔軟にする効果を持つことが示唆された。

第4章 修士制作作品制作報告

本章では、筆者自身の修士制作を通して、作陶思考および表現の変遷を整理した。

これまで身体性を主題として制作を行ってきた筆者は、教育経験や思想的背景の影響を受けながら、素材との関係性や制作プロセスそのものを重視する方向へと作陶思考を深化させてきた。また、フォルケホイスコーレでの学習および実践経験は筆者の固定観念や作陶思考の変化に大きな影響を及ぼしたことが示唆された。

制作過程における試行錯誤や素材との内面的な対話は、作品の形態や質感に直接的に反映されており、本研究で論じてきた教育と作陶思考の関係性を実践的に示すものとなっている。

おわりに

本研究を通して、デンマーク陶芸における教育は、単なる技術習得にとどまらず、作家の内面や創造的思考を育む重要な基盤であることが明らかとなった。特にフォルケホイスコーレの教育理念は、現代陶芸における作陶思考の深化に大きく寄与しており、評価以前に自身の好奇心や熱意に基づいた創造的実践の基盤を形成する点で大きな役割を果たす可能性があり、今後の陶芸教育の在り方を考える上でも重要な示唆を与えるものである。

# 結城 亮

YUKI Ryo

漆工芸における木の枝を用いた造形表現について  
作品「隣人」及び研究報告書

The Use of Tree Branches in Urushi Lacquer Craft for Formative Expression.  
The Work “Neighbors” and a Research Report.

工芸領域



隣人  
Neighbors  
漆・枝・麻布・スタイロフォーム

839×245×419mm、1509×325×466mm、1136×535×411mm、1084×474×315mm、966×453×613mm、987×573×684mm、1174×394×1009mm、1148×854×804mm、8点組  
2025年



## はじめに

木の枝は、人類が道具として活用してきた最も原初的な自然素材の一つである。先史時代において、枝はその強靱で軽量な性質や入手の容易さから、狩猟採集の道具などとして機能し、人間の生活に深く関わってきた。同様に、漆は日本列島において縄文時代から利用されてきた塗料・接着剤であり、土器や植物素材による生活具の補強・防水処理や、祭祀具の塗装・装飾などに用いられ、物質文化の基盤を形成してきた。これら二つの素材は、長い歴史の中で人間が技術を通して自然と対話してきたことを象徴する存在だと言える。一方で、近年、漆工芸の領域は伝統的な器物制作の枠組みを超え、純粋な立体造形表現へと展開を見せている。その表現形態のうち、筆者は、木の枝と漆を組み合わせた造形表現に着目した。原初の素材の組み合わせの併用にありながら、従来の漆工芸に見られなかった新たな視覚的体験を生み出していると考えたためである。このことから、本研究における目的を、枝を用いた造形を再認識、再定義し、その可能性について漆工芸の観点から考察・検証することによって、枝と漆の融合による造形表現の魅力とその可能性を明らかにすることと定めた。

## 第1章 素材と表現

1章では、漆工芸分野における立体造形表現を特徴付けるものを明らかにするために、工芸的な造形表現とは何かについて、考察を行った。考察においては、金子賢治の「工芸的造形」と「漆の喚起する形」、戸館和子の「実材主義」に関する論述を踏まえて行った。本章における考察によって、工芸分野のアイデンティティを確立しうる造形表現の要素において最重要なものとして、作家による素材の選択が造形の始まりにあること、作家自身と素材との密な距離感が手法へと昇華されていること、の二点が挙げられた。

## 第2章 漆の造形

2章では、漆について概要を述べたのち、1章で示した造形表現上の要素が顕著に表れている、漆工芸分野で純粋表現を行う作

家として、田中信行、青木千絵、石塚源太の三名を取り上げた。いずれの作家も、不定形の素材である漆に形を与える上で、漆の艶や、漆の皮膜性に着目し、漆に相応しい形を探索している点や、素材を探索するにあたって作家自身の身体感覚を意識しながら制作している点に共通点が認められた。しかし、漆が持つ皮膜と言う特性への具体的な手法には差異が認められた。田中は乾漆造形の過程における触感の追究を、青木は漆を媒体とした内的感情の具体化・具現化を、石塚は皮膜としての乾漆と内臓としての胎のせめぎ合いの追究をそれぞれ行っていた。これらを踏まえて、艶、皮膜、身体感覚の三つの要素への意識が、漆工芸分野における純粋な立体造形表現を特徴付けていると考えられた。

## 第3章 木の枝の造形

3章では、木の枝について概要を述べたのち、1章で示した造形表現上の要素が顕著に表れている作家として、デイヴィッド・ナッシュとジュゼッペ・ペノーネを取り上げた。二者においては、大まかに形が規定されている木の枝という素材を選択して造形表現を行う上で、有機的な形状や線の要素が造形的魅力に転換されている点や、樹木と密な関係性を構築しながら制作を行なっている点には共通点が認められた。また、二者における顕著な差異として、樹形の捉え方が挙げられた。ナッシュは自然との融和の結果として樹形をそのまま作品の形状に取り入れており、ペノーネは樹形そのものを美の象徴として捉え、樹木そのものが経た過程を形として現出させることを旨としていた。これらを踏まえて、木の枝は形状と素材特性が不可分な素材であることが示された。

## 第4章 木の枝と漆の造形

4章では、2章と3章の論考を踏まえた上で、1章で示した造形表現上の要素が顕著に表れている、漆工芸分野において枝素材を用いている作家として鶴飼康平と村本真吾を取り上げた。鶴飼の作例では分枝して空間を覆う枝の特性と塗布されてものを覆う漆の特性が、村本の作例では竹枝のしな

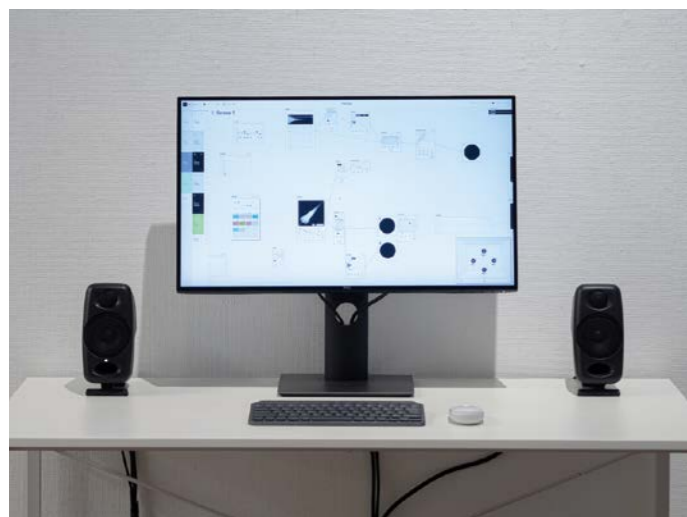
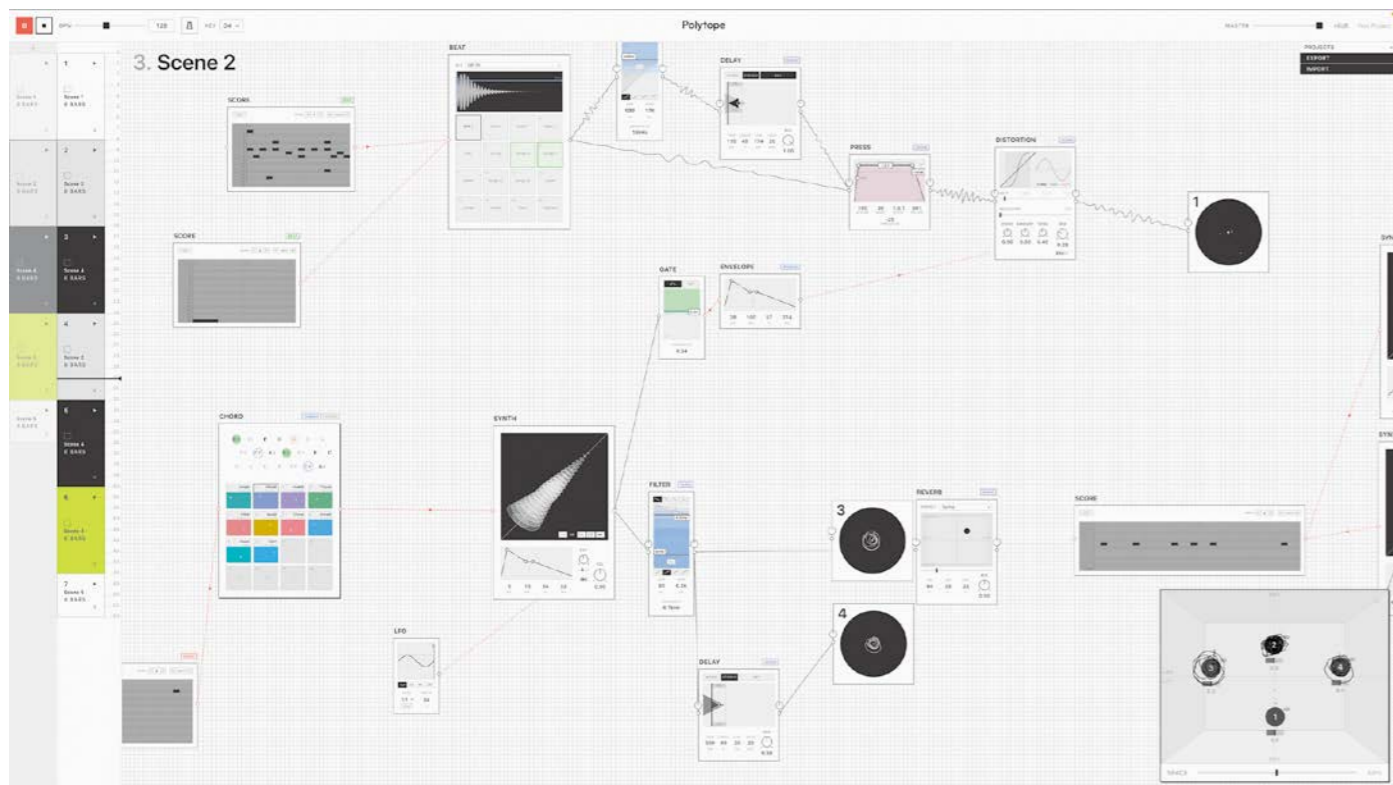
る特性と柔らかな布が漆の力で徐々に硬化する乾漆の特性が、それぞれ深く関わり合うことで作品の魅力が形作っていることが認められた。2章と3章で示したように、不定形な漆と、形と素材特性が不可分である木の枝の二者は、正反対の造形論理を有している。その両者を造形表現の上で融和させることは、魅力的な作品を制作する上で効果的であると考えられた。漆は塗料・接着剤でありながら高い美感と存在感を持ち、素材特有の造形論理を持つ素材である。この特性を活かしながら、漆と異素材との関わりを表面上の装飾に留めず、構成成形にまで拡張させることが、漆工芸の表現の幅を広げる一手法として有効であると考えられた。

## 第5章 修了制作報告

5章では、筆者の過去の制作を振り返ったのちに修了作品「隣人」の作品制作報告を行った。自作は、枝の形状を作品の基本構造として、その延長として乾漆の造形を付加して制作した。この乾漆の形状は枝の形と不可分であり、乾漆造形の過程で、間接的に枝の形とも関わって造形を行なっていると言える。また、乾漆造形の過程における研ぎや塗りのストロークを枝の形状と身体感覚の上で統合させることも試みた。さらに、全体に艶を持たせながらも、漆と枝の質感の差による視覚的な対比も生むことで魅力の創出を目指した。

## おわりに

本研究を通して、木の枝と漆を組み合わせた造形表現においては、不定形な漆と、形と素材特性が不可分である木の枝という正反対の素材が、作家による両者への密接な関わりの中で融和し、作品として昇華され、魅力へと繋がっていることが明らかとなった。また、それに付随して、工芸分野における異素材が混ざり合う表現手法において、漆素材の関与可能性の高さが示唆されることとなり、漆工芸分野の更なる拡張の可能性を眼差す結果となった。



Polytope  
web アプリケーション  
2025



## 第1章 序論

音楽制作環境は技術革新により劇的に変化し、2020年以降、Suno AIやUdioなどテキストプロンプトのみで楽曲を生成できるサービスが相次いで発表された。これらは参入障壁を低下させた一方で、制作プロセスの空洞化を招いている。また既存DAWのインターフェースも、アナログ時代から引き継がれたメタファの形骸化、フィードバックの乏しさ、信号のブラックボックス化といった問題により、学習曲線を急峻なものにしている。

本研究では「映像」を、聴覚情報に対してユーザーが描く心的イメージの総体と定義する。高い周波数の音を「上方にある」と感じるような聴覚と他の感覚との対応関係（クロスモーダル対応）は、文化を超えて共有される普遍的な認知基盤である。本研究はこの知見を設計に採用し、「映像の視覚的翻訳としてのインターフェース」を提案する。

## 第2章 既存DAWインターフェースの問題

本章では、認知的次元の記法（CDN）、フロー理論、快楽的品質という3つの理論的枠組みを用いて、Pro Tools、Logic Pro、Ableton Live、BandLabの4つのDAWを分析した。

特定された問題は4つである。第一に「機材メタファの形骸化」で、デジタルネイティブ世代にとってアナログ機材メタファは参照元が存在せず形骸化している。第二に「フィードバックの乏しさ」で、エフェクト処理結果や空間配置が視覚化されない。第三に「信号のブラックボックス化」で、サイドチェーンやバスルーティングの経路が不明瞭である。第四に「サウンドデザインの軽視」で、音作り機能がプラグインウィンドウに閉じ込められている。同時に、Ableton LiveのRackなど優れた設計事例も確認した。

## 第3章 提案手法

本章では「音の視覚化」表現の系譜を整理した。感覚的アプローチの代表例と

して1950–60年代の図形楽譜がある。数学的アプローチには、スペクトログラムやヒルベルト変換による信号の視覚化と、音楽理論上の音程関係を幾何学的に表現するTonnetz（トネット）がある。Tonnetzは関連の深い音程が近くに集まる格子構造であり、UIへの応用可能性がある。

「映像の視覚的翻訳」の特徴は、クロスモーダル対応という普遍的認知基盤の採用、数学的正確性と心的イメージの整合、リアルタイムフィードバックの提供である。設計方針として、(1)クロスモーダル対応に基づく直感的視覚化、(2)信号経路の可視化、(3)音作りを制作の中心に据える、(4)体験を盛り上げるリアルタイムフィードバック、の4つを提示した。

## 第4章 制作

提案した設計方針に基づきWebアプリケーション「Polytope」を実装した。Webを選択した理由は、URLアクセスのみで利用可能なアクセシビリティ、豊富なAPIによる開発効率、視覚的インターフェースの効果を純粋に評価できる点である。

アーキテクチャにはMaxに近いノードベース形式を採用し、段階的な機能発見と探索的学習を実現した。従来DAWの固定的な信号フローに対し、Polytopeではドラッグ操作で直感的に信号経路を構築できる。

映像視覚化の実装として、第3章で述べたTonnetzをインタラクション可能なUIとしてコード進行作成補助に活用した。また、XYパッドによるMixing Map、接続線上のリアルタイム波形描画、ヒルベルト変換ビジュアライザー、LFO/Envelopeの自由な接続などを実装し、信号の流れと変調を視覚的に確認可能とした。

## 第5章 評価

CDN、フロー理論、快楽的品質の枠組みで設計レベルの評価を行った。

CDN分析の結果、3次元で改善が確認された。Visibility（可視性）は、リアルタイム視覚化により「フィードバックの乏しさ」が改善された。Hidden Dependencies（隠れた依存関係）は、ノードベース形式により「ブラックボックス化」が解決された。Closeness of Mapping（マッピングの近さ）は、クロスモーダル対応により「メタファの形骸化」を回避した。

フロー理論からは「即座のフィードバック」と「挑戦とスキルのバランス」の条件を満たすことが確認された。快楽的品質からは、視覚表現がStimulation向上と探索行動促進に寄与することが確認された。限界として、定量的ユーザーテストの必要性が今後の課題として挙げられた。

## 第6章 結論

本研究は、AI時代における制作プロセスの空洞化に対し、インターフェースデザインの視点から解決策を提示した。成果として、既存DAWの4つの問題領域の特定、「映像の視覚的翻訳」という設計指針の提案、Polytopeの開発、設計レベル評価による有効性確認を達成した。

本研究の意義は、音楽制作ツールのインターフェース設計への新たな視座の提供、AI時代における制作プロセスの価値の再確認、実装による実践的示唆の3点である。今後の課題として、定量的ユーザーテスト、クロスモーダル対応の適用範囲明確化、AI機能との協働設計が挙げられる。本研究の設計指針は、AI時代の音楽制作ツールの未来に重要な示唆を提供する。

絵本に描かれた都市労働者の女性像の研究—2000年以降日本で出版された絵本を中心に—  
作品「ノゾミちゃんのおしごと旅」及び研究報告書

A Study of the Representation of Urban Working Women in Picture Books: Focusing on Picture Books Published in Japan Since 2000  
The Picture Book “Nozomi’s Working Adventures” and Research Report

ビジュアルデザイン領域



ノゾミちゃんのおしごと旅  
Nozomi's Working Adventures  
180×180×8mm  
デジタルイラスト、プリント  
2026

## 第1章 序論

本研究は、2000年以降に日本で出版された「仕事」をテーマとする絵本に描かれた都市女性労働者を対象とし、その視覚的表現の特徴と描かれ方を明らかにすることを目的とする。高度経済成長期以降、日本社会では「男は仕事、女は家庭」という性別役割分業意識が広く定着してきたが、1986年の男女雇用機会均等法制定以降、女性の就労を支援する制度改革が進められてきた。近年の世論調査においても、伝統的性別役割意識に対する否定的態度が増加している。一方、子どもの職業観、労働観形成において重要な役割を果たす絵本において、女性労働者はどのように描かれているのかについては、十分に検討されてこなかった。先行研究では、2000年以前の絵本を中心に、女性キャラクターの受動性や性別役割の固定化が指摘されてきたが、都市労働者としての女性像に焦点を当てた研究は少ない。そこで本研究では、日本人作家による作品に限定し、絵本における都市女性労働者の視覚的表現を分析した。

## 第2章 調査対象

本研究では、国際子ども図書館所蔵資料を用い、2000年以降に日本人作家によって制作された「仕事」をテーマとする絵本を調査対象とした。検索キーワードを用いて2619件の資料を抽出し、媒体・出版年・作家国際などの条件で精査した結果、139冊を抽出した。さらに、実物確認を行い、「仕事」が主要な物語であること、主人公が職業を持つこと、労働観に関するメッセージが読み取れることを基準として114冊に絞り込んだ。最終的に、主人公が人間の女性として描かれている作品に限定し、20冊を分析対象とした。その内訳は、「仕事物語絵本」11冊、「職業紹介絵本」9冊である。本研究では、20冊の分析対象に質的分析を中心に行なった。

## 第3章 「仕事物語絵本」について

「仕事物語絵本」とは、特定の職業に

従事する人物を主人公とし、仕事の一日や経験を物語形式で描く作品である。対象11冊において、視覚表現、職業の種類、家庭内での役割描写、そして働く動機など、複数の観点から絵本に登場する女性労働者を分析した。全体的な傾向としては、多くの絵本が女性の労働を肯定的に描いている一方で、一部には依然として保守的な傾向を示す作品も見られた。2000年以降に女性労働者を主人公とする「仕事物語絵本」は、男性主人公の作品に比べると依然として少ないものの、創作者の側には一定程度、労働におけるジェンダー平等の価値観が見られることが確認できた。

## 第4章 「職業紹介絵本」について

「職業紹介絵本」とは、さまざまな職業の名称や仕事内容、働く場面などを説明的に紹介することを主に目的とした絵本である。仕事役割、業務内容、必要な道具や技能などが具体的に描かれており、情報提供的な側面が強いのが特徴である。対象8冊において、登場する女性の職業は合計25種類であり、主に「サービス」「文化芸術」「医療・教育」の三分野に集中していることがわかった。「職業紹介絵本」に登場する女性の職業は限られており、少なくとも仕事の領域において、社会は女性に多くの可能性を与えていないことが示唆される。「職業紹介絵本」における女性職業の多様化は、まだ萌芽段階にあると言える。

## 第5章 制作報告

本修了制作は、全25ページから構成される仕事をテーマとする絵本作品（サイズ：180mm×180mm×8mm）。作品名は『ノゾミちゃんのおしごと旅』とする。女の子ノゾミが不思議な足跡を追い、「かがみや」にたどり着き、さまざまな職業に就く未来の自分と出会う物語である。この物語を通じて、職業の多様性や面白さを描いている。第3章と第4章の分析では、「仕事物語絵本」と「職業紹介絵本」のいずれにおいても、登場する女性

の職業傾向が伝統的な「女性職」に偏るという共通した特徴が確認された。特に第4章で「職業紹介絵本」を分析した際には、登場する男性と女性職業を対照的に検討し、男性の職業がより多様に表現されていることと男女の職業可能性の提示に明確な非対称性が存在することを明らかにした。しかし現実には、女性ドライバー、女性科学者、女性工芸職人など、さまざまな分野で活躍する女性が多く存在する。「なぜそのような姿が仕事絵本の中に描かれぬのか」という疑問を抱いたことが、『ノゾミちゃんのおしごと旅』制作の契機となった。本制作における職業選択については、実社会において女性が従事している役割の少ない職業を中心に上げ、描写を行った。前半で取り上げた7種類の職業（タクシー運転手、宇宙船整備士、希少金属採掘士、探検家、野生動物カメラマン、動物保護活動家、プロ野球選手）は、日常生活から一定の距離があり、屋外や冒険性を備えた職種を中心に選定した。後半で扱った7の種類（寿司職人、植物研究者、オーケストラ指揮者、小説家、手品師、大統領、鏡販売員）は、室内の仕事ではあるものの、一般的に「女性職」のイメージから外れた、女性の職業選択の幅の拡張を意図したものである。

## 第6章 結論

2000年以降の仕事をテーマとする絵本は、伝統的価値観と社会現状を維持した作品が多数を占めている。もちろん、『ぼくのママはうんでんし』『働くってたのしい』のように既存の枠を超えた作品もあるが、依然として強い性別バイアスやステレオタイプを含む内容も少なくない。日本社会では、政策や法制度の上では性別役割意識が変化しつつあるものの、メディア文化表象、特に子ども向け絵本において依然として保守的傾向が見られる。価値観がまだ形成途上にある子どもたちに対して、より平等で多様な労働観を提示する作品の登場が期待される。



文字と振る舞い  
《Scriptive Biotope》  
《View of Characters》《Playing Blanks》  
L3000×W3000×H3000mm  
展示  
ミクストメディア  
2026

グラフィックデザインにおける文字表現は単に内容を伝達されるという受動的な行為ではなく、鑑賞者の解釈を引き出し、思考を働かせる能動的な体験へと導く「詩的な振る舞い」としての側面を有していると考えられる。そこで本研究では、ヤコブソンの詩的機能やパースの記号論を参照しつつ、文字表現を「意味から形へ」、解釈を「形から意味へ」という往復的な運動として捉え直し、鑑賞者のアブダクション（仮説形成推論）を中心とした能動的な解釈を誘発するデザイン手法を理論と実践の両面から探求した。本研究は、文字表現を「文字を使用することでしか実現しえない思考の触媒」として再定義することを目的としている。

まず、第一章から第二章にかけて理論的分析を行った。R・ヤコブソンの「詩的機能」やパースの記号論を引用しつつ、視覚言語の理論的分析の土台とした。

第三章では文字表現がもたらす意味を四つの形態に分類して整理した。対象と直接的な関係を持つ「明示の意味」や文脈的に推測可能な「暗示の意味」に加え、解釈の幅を広げる要素として「ミームの意味」と「陰謀の意味（投機的意思）」に着目した。ミームの意味は、対象との直接的な因果関係（インデックス性）が排除され、複製と共同体内の合意によって新たな使用規則が優先される意味形態であることを示した。一方、陰謀的意思とは、客観的根拠が不在であるにもかかわらず、鑑賞者が「隠された意図があるはずだ」と推論することで発生する意味である。これは陰謀的な推論を行うネガティブな側面がある一方で、創造的な「見立て」や誤読の源泉となる。特にこの陰謀的意思は、鑑賞者の想像力を受け止めるための重要な解釈の余白として機能すると位置付けた。

第四章では、日本の文字文化特有の複雑さを分析するため、本研究ではカール・ゲルストナーの「形態学ボックス」を日

本語のタイポグラフィの特性にあわせて拡張・再定義した。具体的には、「造形」「書記体系」「配置」「不在」の四つのパラメータを設定し、日本語の文字表現における詩的構造を体系的に分析する軸とした。

第五章では、第四章で異議した四つのパラメータから具体的な日本の文字表現に関する分析を行った。第一の「造形」においては、身体性を伴う筆跡や、世界の象形から記号化した字形、合理化された活字、そしてその反動としての装飾や逸脱を扱った。特に文字の逸脱（不合理化）は、標準化された母型があるからこそ成立し、可読性を揺るがすことで多義的な解釈を開く契機となることを指摘した。第二の「書記体系」では、漢字、ひらがな、カタカナという三種類の文字の混淆に着目し、これらが単なる記録手段を超えて、視覚的な印象操作を含む「思考のチャンネル」として機能していることを指摘した。第三の「配置」は、メディア空間における文字の群化に関わる要素である。ここでは形態的なまとまりだけでなく、意味上のまとまりや、星座のように要素間の関係性を鑑賞者に推測させる配置を、解釈を引き出す手法として論じた。第四の「不在」は、意図的な文字の欠落をデザインに取り込んだ例を扱う。空間的空白や文脈的空白、そしてモーショングラフィックスによる時間的な消失は、情報の不在を明示することで、逆説的に鑑賞者の補完的な想像力を強力に喚起する装置となる。

第六章では、前章までの考察に基づき、文字の「詩的振る舞い」に関する三つの作品を制作し、展示『文字と振る舞い』として発表した。一つ目の作品『Scriptive Biotope』は、文字の造形へのアプローチを試みたものである。ひらがなが持つ生命的な側面に注目し、書表現における「筆法」をアルゴリズム化して、自律的に生成される「書生命体」を制作した。読めないが文字らしく見える線の振る舞いを通じ、日本特有の「文字らしさ」の根

源にある美意識や身体性を再認識させることを目指した。二つ目の作品『View from Characters』は、配置と意味へのアプローチである。漢字、特に象形文字を圧縮された「景色」として捉え、文字に動きを与えることで、その内部に含まれる情景をデコードする体験を与えるような実験を行った。文字の振る舞いが触媒となり、鑑賞者の脳内で記憶や経験と結びついたイメージが立ち上がるという、記号接地のプロセスを反転させる試みである。三つ目の作品『Playing Blanks』は、文字の不在へのアプローチを取り扱っている。漢字練習帳の「空欄」を、あらゆる意味を受け止める「可能性の器」として捉え、デザインすることを試みた。空欄そのものが動き、変形し、意図的に不適合な漢字が代入されることで、鑑賞者の予測を裏切り、違和感による新鮮なイメージを引き起こすことを意図している。

本研究は、文字表現を「読みやすさ」や「美しさ」といった既存の評価軸から拡張し、人間の認知プロセスに介入する「知的体験のデザイン」へと拡張する試みである。文字の造形操作による形への注目と、文字の意味を排除する不在や逸脱の操作は、一見相反するよう見えながら、どちらも鑑賞者の主体的なアブダクションを誘発するという点で共通している。結論として、文字は情報を固定化する存在であると同時に、その「振る舞い」をデザインすることで、鑑賞者自身の想像力によって意味が豊かに再構築される動的なインターフェースとなりうることを示された。

集落の成立時期と営農環境からみた付属屋の研究  
—茨城県石岡市八郷地区の納屋を中心として—

Attached Farm Buildings from the Perspectives of Formation Period and Agricultural Environment:  
Focusing on Barns in the Yasato Area, Ishioka City, Ibaraki Prefecture

環境デザイン領域

第1章 序論

日本の農村は、自然環境と人々の生活や生業により長い年月をかけて形成されてきた。現代では、多くの農村景観は急速に変貌しつつあるが、その成り立ちや変遷、地域性に注目し、農村に蓄積されてきた知見を理解することは重要である。また人の暮らしと環境条件とともに形成されてきた集落景観の構成要素を、過去を踏まえて理解することは、今後の集落景観の在り方や、そこでの暮らしを考えていくために必要な基礎的課題である。

本研究では、農家の生業を成立させるために不可欠な付属屋である「納屋」に着目する。納屋は集落ごとに特徴が見られ、主屋が急速に変化する中で過去の記憶が継承されていると考えられる。

本研究の目的は、茨城県石岡市八郷地区(図1)に現存する納屋の実態と建築特性を明らかにし、成立時期や営農環境の変遷といった集落の成立・発展の背景的要素を踏まえて各集落における納屋の建築特性について明らかにすることである。

第2章 研究対象地域および研究対象とする付属屋の概要

調査対象地域を茨城県石岡市八郷地区とする。(図1)

八郷地区は、古代の史料においてその存在が確認されている。生業の特徴として、明治期から住民の多くが農業に従事していた。明治期以降の主な生業として、稲作・養蚕・煙草・果樹を取り上げ、それらの特徴を確認した。付属屋は、主屋の機能を補完する建築物であり、地域の成立過程や気候風土に適応して発達してきた生活や生業のあり方を反映している。生業に関連する付属屋の一つである納屋については、その発生が中世にまでさかのぼり、当初は小規模なものが一般的であったが、時代の変化に伴って機能が複合化し、それに応じて規模が拡大してきたことを確認した。

第3章 集落の成立時期と営農環境

本章では、八郷地区の集落の成立時期および営農環境について整理した。その結果、調査対象地域の集落は、中世

初期から近世にかけて成立したと考えられる。また、明治期以前の営農環境については、集落の立地や耕地の性格が営農形態に大きな影響を与えていたことが示された。明治期以降については、いずれの集落においても水田の範囲はほぼ変化がない一方で、畑や桑畑、果樹園には変化が見られたことが明らかになった。

第4章 現存する納屋の建築特性

調査対象地域において468棟の納屋の現存が確認された。

本章では、現地調査から得た結果をもとに、平面規模、断面規模、下屋の出および方位、また屋敷地空間と集落空間の特徴について明らかにし、それらを集落ごとに整理した。(図2～図5)

八郷地区における一般的な納屋の規模は、梁間3間・桁行5間で2階建ての納屋と、梁間2間・桁行3間でつし2階建ての納屋であることが明らかになった。

梁間3間・桁行5間で2階建ての納屋は、戦後に建てられた比較的新しい納屋であると考えられる。梁間2間・桁行3間でつし2階建ての納屋は伝統的な納屋であると考えられる。下屋の出は、1間の西向きのものが一般的であることが明らかになった。

屋敷地内において、納屋は主屋の側面や背面の近傍には配置せず、主屋よりも庭との空間的関係性に重きを置いた配置である「分離型」が主である。

納屋の規模や配置パターンには集落ごとの違いがあることが明らかになった。

第5章 考察

集落の成立時期および営農環境と納屋の建築特性との関係から、八郷地区の典型的な納屋のタイプについて、「中世型」「近世型」「近代型」の3類型を見出すことができた。「中世型」では、屋敷地の出入口付近に農作業と関連の強い付属屋が配置され、梁間2間の小規模な納屋が1棟置かれる傾向がある。営農環境は谷田を有する中世的耕地で、明治期以前に生産規模の拡大はみられない。また「中世型」から派生した「中世型+近代型」が確認された。中世型を基盤とし、

梁間3間の大規模な納屋が併存する型である。明治期以前は生産規模の拡大はみられないが、明治期以降に畑作規模が拡大し、大規模な納屋が必要になったと考えられる。「近世型」は、中世型を踏襲しつつ、耕地開発の進展により大規模な納屋が必要となった型である。近世型では、屋敷出入口付近に梁間3間の大規模な納屋が1棟配置される。農業生産を前提として集落が成立・展開したと考えられる。

「近代型」は、2階建て梁間3間の大規模な納屋が屋敷地内に秩序なく配置されるようになった型である。近代になると社会情勢や農機具の変化により、納屋の構法や利用形態も変化した。営農環境は中世以降大規模な石高を維持し、稲作に適した土地であり、明治期以降は畑作と果樹栽培も行われている。(図6)

第6章 結論

本研究は、八郷地区に現存する納屋の実態と建築特性を明らかにし、集落の成立時期および営農環境の変遷との関係について考察を行った。その結果、八郷地区には規模や配置の異なる多様な納屋が現存しており、集落の成立時期および営農環境との関係から、「中世型」「近世型」「近代型」の3類型を見出すことができた。

これらのことから、納屋は集落の成立過程や営農のあり方、時代ごとの変化を反映した建築であることが確認され、結論として、八郷地区における納屋の多様性と地域性が明らかになった。

第6章 結論

本研究は、八郷地区に現存する納屋の実態と建築特性を明らかにし、集落の成立時期および営農環境の変遷との関係について考察を行った。その結果、八郷地区には規模や配置の異なる多様な納屋が現存しており、集落の成立時期および営農環境との関係から、「中世型」「近世型」「近代型」の3類型を見出すことができた。

これらのことから、納屋は集落の成立過程や営農のあり方、時代ごとの変化を反映した建築であることが確認され、結論として、八郷地区における納屋の多様性と地域性が明らかになった。



図1 研究対象集落の位置

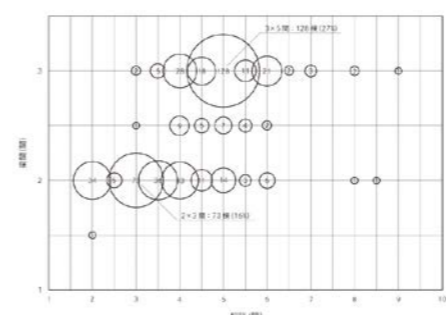


図2 平面規模

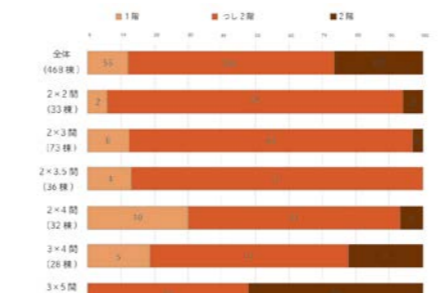


図4 平面規模別断面規模

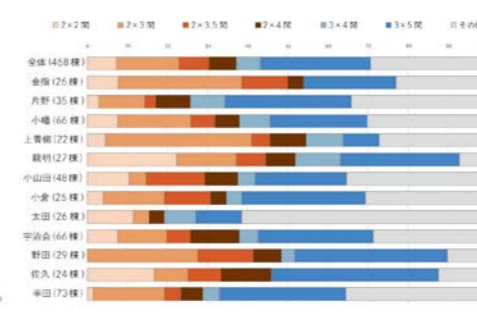


図3 集落別平面規模

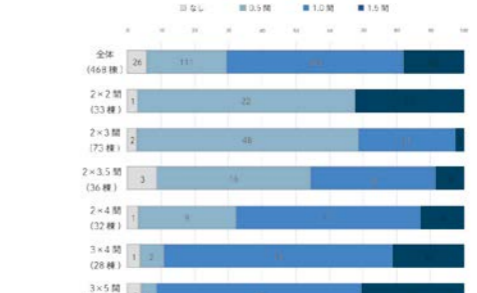


図5 平面規模別下屋の出

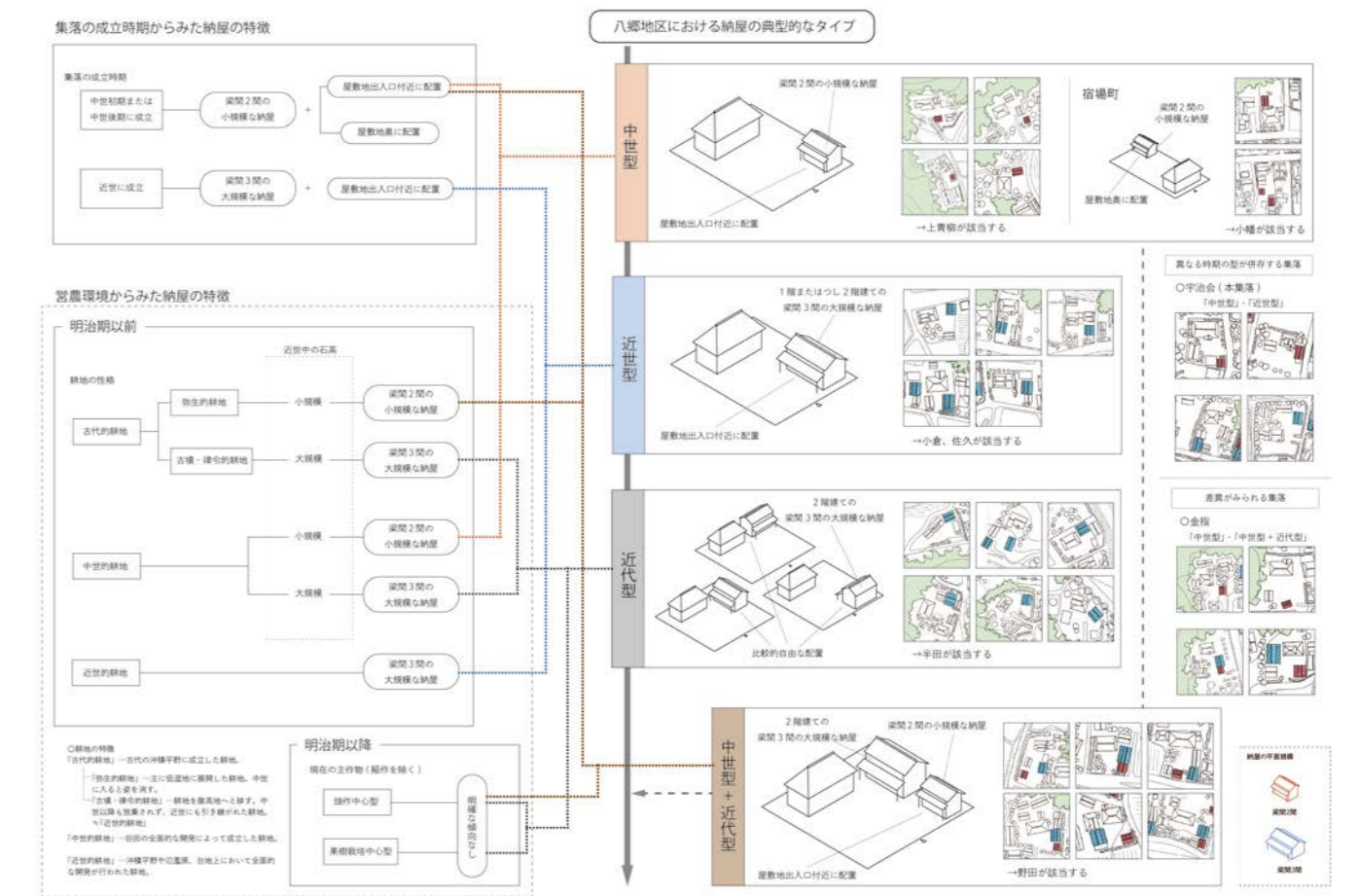


図6 八郷地区における納屋の典型的なタイプ

## 小島 莉佳

風景体験における意識の対象の変化に関する研究

—『余白』体験モデルに基づく風景の探索実験を通して—

A Study on the Change of the Object of Consciousness in Landscape Experience  
—Through a Landscape Exploration Experiment Based on the “Yohaku” Experience Model—

環境デザイン領域

2025年度 博士前期課程 修士論文梗概集

### 第1章 はじめに

近年、都市空間における、人の主観的な体験の価値を改めて評価し、その重要性を示すため、様々な研究、取り組みが行われている。しかし、都市空間や場のより有効的な活用方法、居心地の良さの向上などを目的に、人の主観的な視点から、人の活動や利用実態を捉える研究や取り組みは多く見られるが、空間や風景を、人がどのように捉えているのかという点を主題として取り組まれている研究はあまり多くないように思う。そこで本研究は、風景探索実験によって、第三者の日常的な風景体験を抽出、そして、意識の対象の変化を探り、体験の質的把握を行うことを第一の目的とし、それによって、風景体験においてどのような事象を、主観的な視点によって捉えることが有効であるのかについて、示唆を得ることを第二の目的とする。

風景探索実験では、第三者の日常的な風景体験を抽出することを目的とするが、完全に純粋な、日常的な風景体験を抽出することは、実験として行う以上、不可能であると考え、事前に行った試験調査を参考にして、実験内容・手順を設定した。その結果、著者の学士論文にて作成した、7つの『『余白』体験』モデルを用いて実験を行うこととした。被験者に、各「『余白』体験」モデルの場の特徴を表した、7つのキーワード(「連続」、「繋がる」、「ひらく」、「越える」、「広がる」、「大きな場の中にいる」、「様々なものと同じ場所にいる」)を提示し、7つキーワードのうちいずれかに当てはまる風景を探索してもらう、というものである。被験者には、対象範囲内におけるスタート地点からゴール地点までを、1時間を目安に歩いてもらった。歩行条件を2点設けたが、その他は自由に歩いてもらった。実験では、①被験者が具体的に、どこを、あるいは、何を見ているのか、②見ている対象に対してどのような印象やイメージを抱くのか、③被験者自身がその際に抱く感情とその理由について、知るため、被験者には2点のことを依頼した。1点目は、見つけたキーワードに当てはまる風景をスマートフォンで撮影してもらうこと、2点目は、風景とその時の自分自身について、調査用紙に記入するこ

とである。また、後日、調査用紙に記入してもらった内容、キーワード、風景に対して抱く印象・イメージ、自分自身の感情、それぞれを選択した理由、調査後のアンケートの回答内容について、各被験者に対して、1～2回のヒアリングを実施した。

本研究における意識の対象とは、キーワード、風景に対して抱く印象・イメージ、自分自身の感情、それぞれを選択する根拠となった存在とする。そして、キーワードに当てはまる風景を抽出する段階から、抽出した風景に対する印象／イメージと、その時の被験者自身の感情を選択する段階には、時間的経過が生じていることを前提とし、本研究では、その間の意識の対象の変化を明らかにする。

次に、意識の対象の変化に関する評価・分類方法について、説明を記述する。意識の対象は、(ア)、(イ)の2つの項目((ア)意識の対象の属性、(イ)意識の対象の具体的な着目点、または、被験者に起こる変化・反応)について、(ア)→(イ)の順に、各被験者の、キーワード、風景に対して抱く印象・イメージ、自分自身の感情、それぞれを選択した理由を参考に、それぞれの該当する項目に分類する。項目(ア)意識の対象の属性は、空間、要素、その他の3種類である。項目(イ)意識の対象の具体的な着目点、または、被験者に起こる変化・反応は、意識の対象の具体的な着目点について分類する場合と、被験者に起こる変化・反応について分類する場合があり、意識の対象自体について、具体的に着目している時は前者の観点で評価・分類を行う。項目については、「空間」と「要素」で一部異なるが、「空間」は、印象／雰囲気、構成、状態、変化、対比、空間の要素、「要素」は、印象／イメージ、表層情報、状態、変化、対比、位置、と6項目ずつ存在する。被験者に起こる変化・反応について評価・分類する場合は、「空間」、「要素」共に、前述した意識の対象の具体的な着目点の分類に当てはまらない場合、つまり、対象に深く注目していない場合と、属性「その他」に分類される場合である。項目は17項目で、被験者に起こる変化・反応について、連想、懐古、想像、予感、共感、視野の変化、視

点の変化、身体感覚の変化(①可能性／願望、②代理経験、③実感)、自己との関連(①自分事化、②共通点、③再認識、④懐古、⑤回想、⑥好み、⑦興味／関心)である。また、項目(イ)について、特に言及がない場合は、評価・分類は行わない。評価・分類結果と、実験によって抽出したデータ、キーワード、イメージ・印象、感情を選択した理由は、被験者ごとに、各事例について表にまとめた。

2025年度 博士前期課程 修士論文梗概集

### 第2章 各モデルの特徴の記述

全被験者の各事例における意識の対象の変化をモデルにし、それらを6つに類型化した。モデルは、基本、二段構造であり、上段は意識の対象の属性(項目(ア))と意識の対象の具体的な着目点(項目(イ))の変化を示す。下段は、被験者に起こる変化・反応(項目(イ))が起こる場合のみ、その変化を示す。類型は、①直接型、②単純変化型Ⅰ、③単純変化型Ⅱ、④単純変化型Ⅲ、⑤複雑変化型Ⅰ、⑥複雑変化型Ⅱの6類型である。また、単純変化型Ⅱは、単純変化型Ⅱ、単純変化型Ⅱ-1、単純変化型Ⅱ-2の3種類、単純変化型Ⅲは、単純変化型Ⅲ、単純変化型Ⅲ-1の2種類、複雑変化型Ⅰは、複雑変化型Ⅰ、複雑変化型Ⅰ-1の2種類存在する。全類型の意識の対象の変化モデルを一覧表としてまとめた(表1を参照)。

また、全事例を、風景探索実験で選択したキーワードごとに分類し、意識の対象の変化について整理して、特徴をまとめた。整理した結果を、キーワード間で比較すると、7つの中で最も選択されたキーワードは「繋がる」、該当事例数に対する、項目(イ)被験者に起こる変化・反応が起きた事例数が占める割合が最も高かったキーワードは、「越える」であることが分かった。また、キーワード選択時における、最も多かった意識の対象の属性の分布については、要素となったキーワードが4つ、空間となったキーワードが3つであり、大きな偏りは見られなかった。キーワードは全て場の特徴を示すものであるが、キーワードを選択した理由が要素である事例は、風景に対して抱く印象・イメージ、自分自身の感情の選択の段階で、空間・風景全体を捉えていた場合が多く、要素が被

験者に、空間・風景全体を意識させる働きをしている場合があるのではないかと考えた。このことから、人が風景を目の前にした時に、必ずしも初めから全体を捉えている訳ではなく、身近に在るヒトやモノから次第に空間・風景全体を捉えていることが分かった。

2025年度 博士前期課程 修士論文梗概集

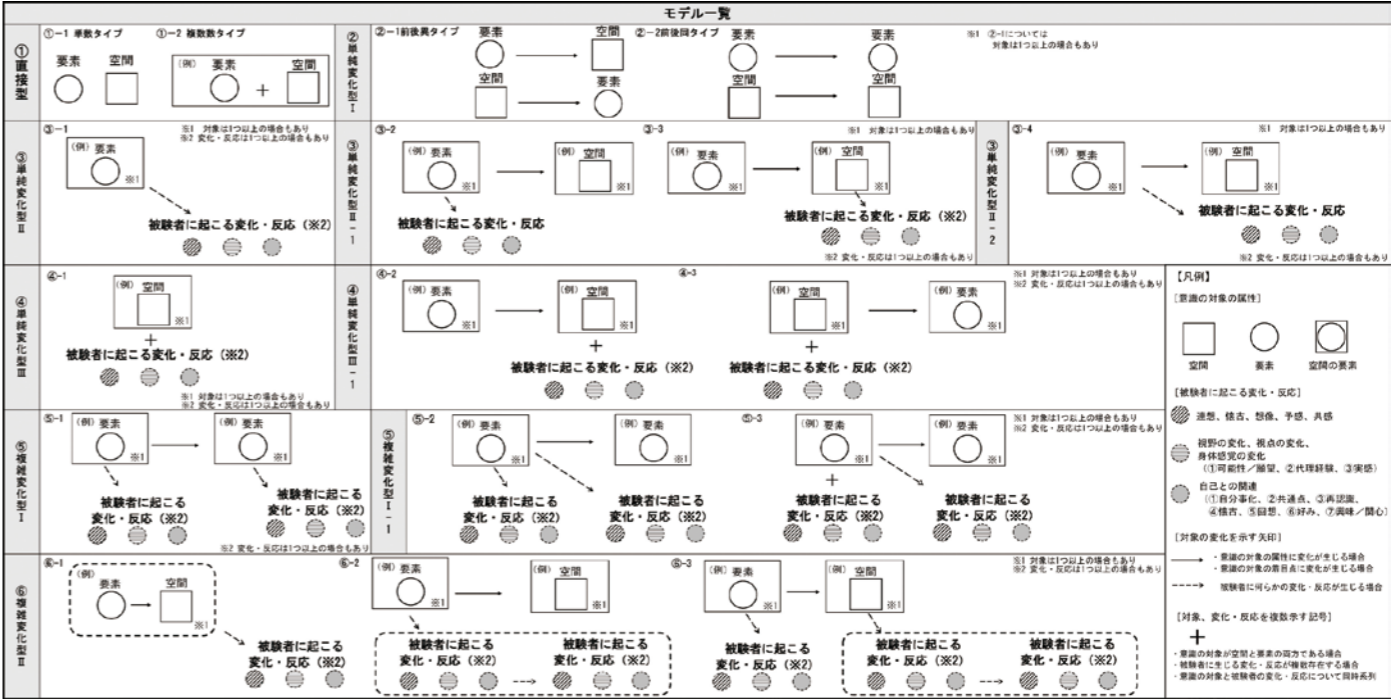
### 第3章 風景に対する被験者の反応の分析・考察

意識の対象の評価項目、項目(イ)被験者に起こる変化・反応、全17種類を、各被験者が選択したキーワード、風景に対する印象・イメージ、自分自身の感情、そしてその理由に基づいて、「思考の余白」、「身体感覚の余白」、「内的な余白」の3つのグループに分類した。被験者の思考と関連する変化・反応は「思考の余白」、被験者の身体感覚と関連する変化・反応は「身体感覚の余白」、被験者自身・被験者の内面と関連する変化・反応は「内的な余白」に分類した。また、これらの総称を「余白反応」とした。この章では、各変化・反応が起きている事例を幾つか例として取り上げ、被験者が選択したキー

ワード、風景に対する印象・イメージ、自分自身の感情、そして、選択した理由を参考に、余白反応が起こることで、結果的に、体験者が風景とどのように関わるようになったのかを考察した。「思考の余白」では、風景、あるいは、風景の中にある、被験者を惹きつけたり、被験者のこれまでの経験や得た知識と重なったりする特定の要素によって、被験者が風景に対して寄り添う事例が多く見られた。「身体感覚の余白」では、主に風景が、被験者の身体感覚の拡張をもたらし、それが結果的に、風景や被験者自身に対する、深い理解に繋がる事例が多く見られた。「内的な余白」では、被験者が、風景に自分自身を重ね合わせたり、風景と自分自身との共通点を見出したりするなど、風景を身近に感じていると受け取ることでできる行動や、自分自身を理解したり、心持ちを改めている事例が多く見られた。総じて、「余白反応」が起こることで、余白反応が起こる前よりも、被験者が風景を身近に感じるパターンと、主に「身体の余白」ではあるが、被験者自身に前向きな変化が起こるパターンの、2パターンが多

2025年度 博士前期課程 修士論文梗概集

表1 意識の対象の変化モデル一覧



## 第1章 序章

コミュニティFMとは、市区町村の一部の地域において、地域に密着した情報を提供するために、平成4年1月に制度化されたFM放送局である。制度創設以来、コミュニティFM局は可聴範囲が狭域であるという特性を活かし、地域密着型の番組づくりを行ってきた。コミュニティFMには、平時における地域情報の発信とともに、災害時における住民に寄り添った情報の提供という、二重の役割が求められている。

本研究の目的は、コミュニティFM局が災害時に「迅速」「正確」「地域密着」な情報発信を行い、地域に届けるために必要となる直接的要素と間接的要素を整理し、関係性について明らかにすることである。それを踏まえ、コミュニティFMが地域メディアとして担う役割と、その限界を考察する。

今回、全国のコミュニティFM局10局を対象にヒアリング調査を実施した。調査では、「防災を目的とした地域メディアとして機能するために必要な要素」を明らかにすることを目的とし、そのために把握すべき項目を図5のように整理した。

ヒアリング結果については、各局の緊急時の情報発信体制を、情報の流れに沿って①収集、②発信、③受信の3段階に整理し、図示する。さらに、各局が行政や地域住民とどのように関係を構築しているかを示し、「地域に密着した情報づくり」を支える要素について考察を行う。また、「大規模災害経験あり」に分類される局については、災害発生直後の緊急対応期から復旧・復興期に至るまでの対応変化を時系列で整理し、その特徴を分析する。

## 第2章 コミュニティ FM の組織基盤による災害対応力への影響

本章では、コミュニティFMの収益体制、行政・地域との関係、認知度向上の取り組みが災害時体制にどのように影響するかを分析した。収益体制は①ラジオ事業一部署型、②ラジオ主事業・他事業並走型、③ラジオ事業特化型に分類され、特に他事業や地域活動を通じた収益確保は、経営の安定だけでなく地域との関係構築にも寄与してい

た。行政との連携については、多くの局で防災協定や訓練、番組出演などが確認されたが、第3セクター型であっても必ずしも連携が強いとは限らず、平時の接触頻度や日常的な情報交換、主体的な働きかけが関係性の強度を左右していた。さらに、災害時に住民に「聞かれる」存在となるためには、平時からの認知度と地域とのつながりが不可欠である。番組制作、イベント参加、学校や事業者との協働、SNS活用など、日常的な小さな取り組みの積み重ねが、地域に根ざした放送局としての基盤形成と災害対応力の向上につながっていることが示唆された。

## 第3章 被災経験局の災害時体制

臨時災害放送局としての活動経験を持つ局や、被災地または被災地近隣に位置し、長期間にわたる情報発信を行った経験を持つ局を対象に、情報発信に至るまでのフローを示した。

迅速かつ正確な情報発信には、適切な人員体制と行政との連携が不可欠であり、各局において一定の体制が確認された。一方で、地域に密着した情報発信を行うためには、行政情報だけでは不十分であり、地域防災ネットワークや能動的な取材体制の重要性が指摘された。行政が発信したい情報と、被災者が実際に必要とする生活情報との間には乖離があり、コミュニティFM局による地道な情報収集が求められている。また、被災時に必要とされる情報の内容や収集先は、過去の災害経験を通じて蓄積されていくことが考えられる。

## 第4章 被災未経験局の災害時体制

長期間にわたる災害情報発信経験を持たない局を対象に、情報発信に至るまでのフローを整理した。どのような情報が本当に必要とされ、どのようにすれば地域内で迅速に収集できるのかは、災害を経験しなければ把握しにくい側面がある。

実際には、災害対応に間接的に影響する要素を有しながら、それらを具体的な情報収集体制へと落とし込めていない未経験局も見られた。

## 第5章 コミュニティ FM の災害時体制の現状

コミュニティFMの災害時対応を「収集・発信・受信」の3段階に分け、直接的要素と間接的要素の関係性を整理した。迅速・正確・地域密着型の情報発信には、直接的要素だけでなく、平時からの行政や地域との関係構築が不可欠であり、要素同士を結びつける日常的な働きかけが重要であることが示された。(図6)

また、被災経験局と未経験局を比較した結果、未経験局では平時の関係性を災害時体制に十分活かしかけておらず、想定する発信内容の具体性も乏しい傾向が確認された。特に、被災者が必要とする生活密着型の情報は行政情報だけでは補えず、未経験局における最大の課題であると言える。(図7)

## 第6章 結論

本研究より、地域メディアの可能性としては以下の四つが挙げられる。

- 1 災害時の地域に即した生活情報の提供
- 2 平時における住民の防災意識向上
- 3 他地域コミュニティFMからの情報発信支援、あるいは要請
- 4 防災コミュニティの形成

一方で、コミュニティFMには情報入手手段が多様化によるラジオの役割の縮小、夜間など一部時間帯で即時性の確保の困難、慢性的な財政難や後継者不足による持続性の不安などの限界も挙げられる。

コミュニティFMが災害時対応で役割を全うするためには、発災前の備えから情報収集・発信に至る一連のフローを機能させる必要がある。しかし、それらはいずれも災害時のみで完結するものではなく、平時の活動の積み重ねによって支えられている。さらに、平時に構築した関係性を災害時に意味のあるものとするためには、災害を想定したネットワークづくりが不可欠である。コミュニティFMには、日常的な地域密着性を、災害時に有効な力へと転換する役割が求められる。



図1 FM いるか オープンスタジオ (FM いるか提供)



図2 FM いるか オープンスタジオ内部 (FM いるか提供)



図3 茅ヶ崎 FM オープンスタジオ兼カフェ (筆者撮影)



図4 茅ヶ崎 FM オープンスタジオ兼カフェ内部 (筆者撮影)

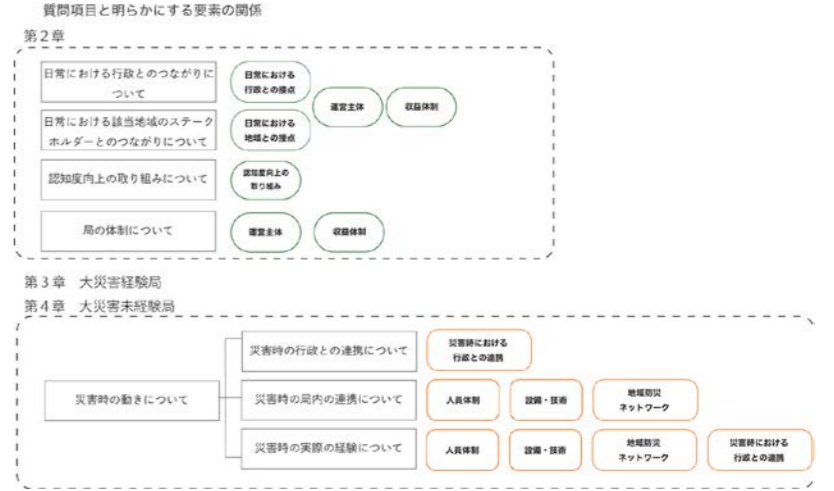


図5 質問項目と明らかにする要素について

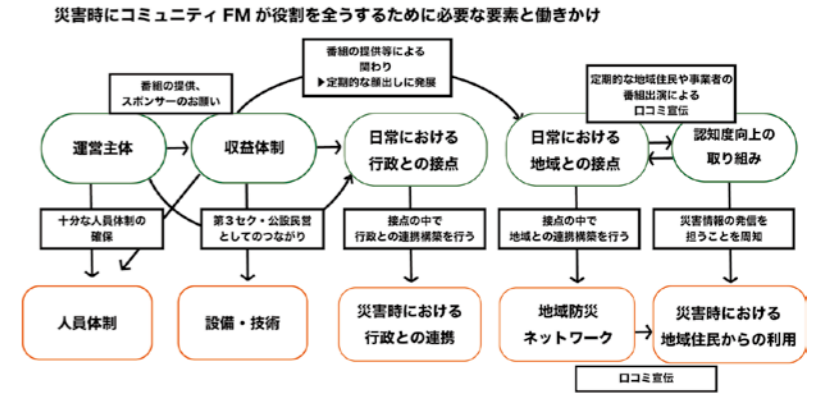


図6 災害時コミュニティ FM が役割を全うするため必要な要素と働きかけ

## 災害時にコミュニティ FM が役割を全うするために行うべきフロー

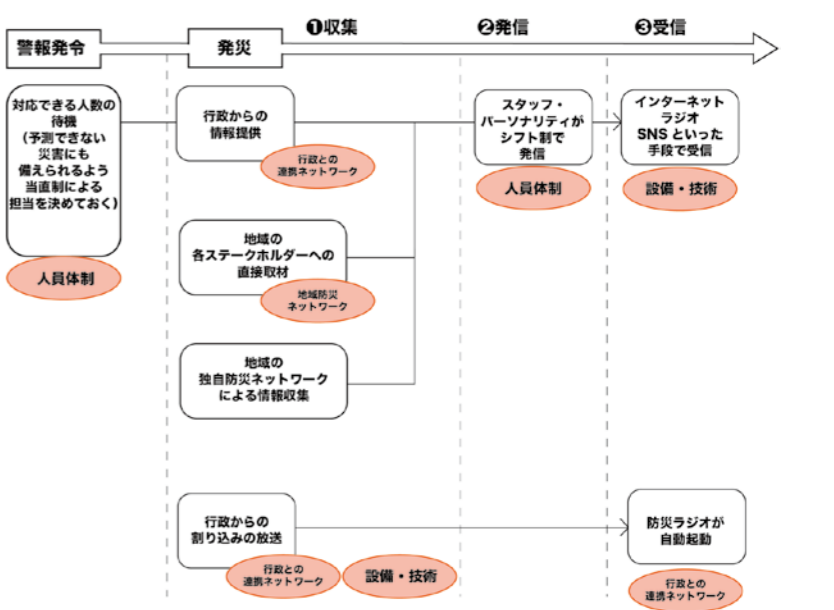


図7 災害時にコミュニティ FM が役割を全うするために行うべきフロー

第1章 序論

近年、気候変動の影響を背景として水害の広域・頻発化が進行する中、流域全体を対象とした治水の枠組みとして「流域治水」が導入されている。流域治水は、堤防や調節池等のハード対策に加え、土地利用や住民行動、水環境との関係性を含むソフト対策を統合的に捉える点に特徴がある。しかし、ソフト対策の範囲や内容は必ずしも明確ではなく、地域特性に即した分析枠組みの構築が課題となっている。本研究は、治水インフラ、生態系サービス、地域社会の水利用文化が相互に作用する場の把握が、流域治水におけるソフト対策の深化に資するとの問題意識に基づき、印旛沼流域を対象として、水文化の構成要素およびその空間的現れ方を明らかにすることを目的とする。

第2章 印旛沼流域の地理的特性と文化的特徴

印旛沼流域における地理的特性と文化的基層を明らかにする為に、対象地の選定理由の整理、GISによる空間情報分析、ならびに地形的特性と流域構造の把握を行った。印旛沼流域は、下総台地と谷津地形、湖沼が連続する地形条件と、利根川東遷や干拓事業といった歴史的变化が複合した環境のもとで、多様な水文化が形成されてきた地域であることが明らかとなった。GISによる情報の重ね合わせから、地形的特性と人間活動との空間的關係を整理し、流域内に複数の特徴的な景観パターンや文化的まとまりが存在することを示した(図2)。

第3章 印旛沼における水文化の構成要素と地域特性の整理

既存の水文化定義は対象範囲が広く、治水に応用するためには構成要素や整理軸を明確にする必要がある。そこで本章では、形態、成立時代、現存度、スケールの四つの評価軸を設定し、水文化の実態整理を行った。その結果、本研究における水文化を流域全体に広がる文化的営みの総体として位置づけ、その具体的な現れとして「水文化ユニット」を定義した。水文化ユニットとは、水文化を構成する諸要素が、特定の水環境を基盤として空間的に集積し歴史的経緯や地

域主体の活動を通じて一定のまとまりとして機能している地域単位である(図3)。

本章の概念整理は、次章以降で扱う水文化の歴史の変容および景観構造との関係分析における前提を与え、流域治水のソフト対策として水文化を評価・活用するための基盤となる。

第4章 治水・環境変化に伴う水文化の変容

印旛沼流域における水文化は、治水政策や環境変化と密接に関係しながら形成・変容してきた。本章では、近世から現代に至る治水の展開を時系列で整理し、水文化との関係を検討した。その結果、現代の水文化の希薄化は、①水辺の不可視化に伴う空間的断絶、②水への関心や記憶の低下による意識的断絶、③行政主導の管理と住民実践の乖離による制度的断絶という三層構造として整理できる。この希薄化は単独で生じたものではなく、近世の長期的な治水・環境変化の累積過程によって形成されてきたものであることを示した。

第5章 印旛沼流域を構成する景観構造と水文化

前章までの分析を踏まえ、印旛沼流域を構成する五つの景観構造を整理した。これらの景観構造は、それぞれが独立した空間単位として存在するのではなく、水質・水量・生態系・文化的実践を介して相互に関係し合いながら流域全体を構成している。この構造化により、印旛沼流域は一様な治水・水文化空間ではなく、地形条件と歴史的経緯に応じた複数の景観単位が重層的に連関する流域であることが明確となった。

これらの景観構造は、支流域における水文化ユニットの形成・維持・変容を読み解く基礎的枠組みとなる。

第6章 支流域の現地調査の結果と地域的取り組み

水文化の現代的な実態とその継承状況を把握するため、高崎川流域を中心とした支流域において現地調査および行政・NPO等へのヒアリング調査を実施した。調査の結果、印旛沼流域では、水環境保全や防災意識の向上を目的とした地域主体の活動が複数展開されており、水文化が現代的な形で

再構築されつつあることが確認された。(図4)

一方で、これらの取り組みは、流域全体の治水構造や行政施策と必ずしも十分に接続されているとは言い難い状況にある。特に、谷津や湧水を基盤とした活動は、地域スケールでは水環境の保全や住民意識の醸成に寄与しているものの、印旛沼の治水機能向上を目的とした取り組みとは明確に位置づけられていない。

また、流域内で活動主体ごとに対象とする空間スケールや課題認識が異なるため、個別の実践が流域全体の水管理や防災行動へと展開しにくいという課題も明らかとなった。

さらに、都市化の進展や水路改変により、水文化を支えてきた空間的連続性が失われつつあり、活動の担い手や継承基盤の弱体化も確認された。

以上の調査結果から、印旛沼流域における水文化は、地域レベルでは一定の実践的意義を有するものの、流域スケールでの治水施策と体系的に結びつくための枠組みが不足していることが明らかになった。水文化を単なる地域活動としてではなく、治水・環境・文化を横断する単位として整理する必要があることが実態からも判明した。

第7章 総合考察と結論

印旛沼流域には谷津、台地、低地、湖沼などの地形条件に応じた複数の景観構造が存在し、それぞれを横断するような水文化ユニットが形成されてきたことが明らかとなった。一方で、近代以降の治水事業や都市化、農業構造の変化により、これらのユニット間を緩やかに接続してきた担い手の関係性の連なりが弱まり、水文化の空間的・社会的断絶が進行していることが確認された。さらに、水文化ユニットを基盤としてソフト対策を検討することで、対策の適用対象や効果の現れ方を具体化できる可能性を示した(図5)。特に、農業分野における多面的機能の考え方と、治水分野における流域治水の視点を水文化のもとで接続することで、流域単位での分野横断的な連携を行う必要性和課題が浮き彫りとなった。本研究は、水文化を単なる伝統的価値としてではなく、流域管理を支える動態的な文化資源として再定義し、流域治水のソフト対策を具体化するための基礎的枠組みを提示する点に意義を有する。



図1 印旛沼における水環境の概要図



図2 地域特性に基づくゾーニング

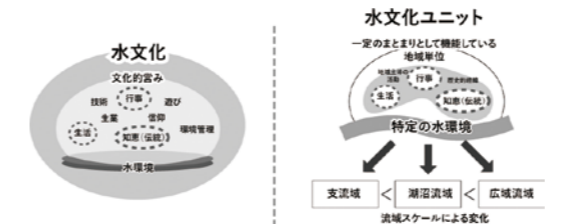


図3 水文化・水文化ユニットの概念図

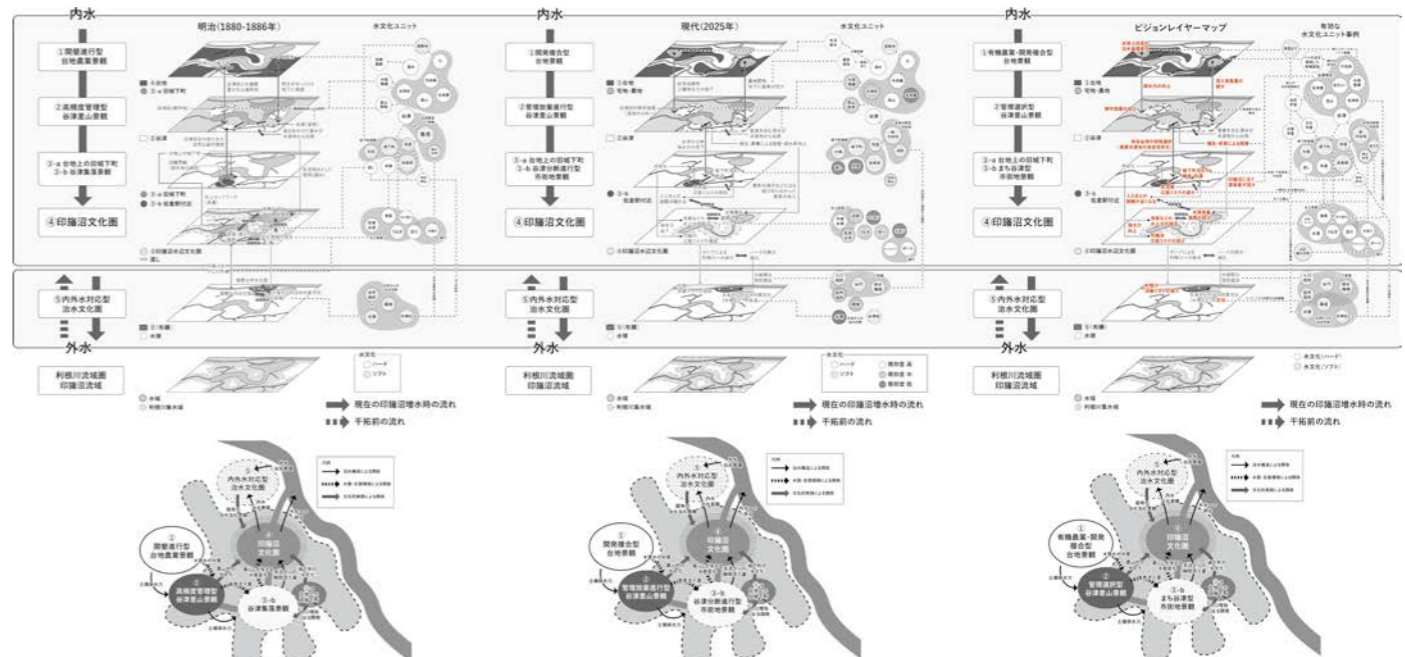


図5 明治期・現代を踏まえたビジョン流域関係図と景観構造の変化

	組織関係図	主なマネジメント圏域	活動に含まれる景観	手法	水文化
水環境活動主体間の関係性	健全化会議	印旛沼流域	印旛沼	流域全体を対象とした計画策定や多主体協働による調整	・印旛沼 ・流域 ・水環境 ・治水 ・水質 ・農地 ・湧水 ・水環境
行政・NPO・市民の連携	健全化会議 NPO いんば	印旛沼 酒々井町 佐倉市 高崎川 富里市	印旛沼全域を対象とした環境保全活動と市民参加型学習	・市民参加型活動 ・環境学習・現地保全 ・水質管理 ・外来生物除去 ・広域連携・普及活動	・印旛沼 ・水質 ・水辺利用 ・環境学習 ・市民活動 ・農業用水 ・外来生物対策 ・湖沼再生
谷津における治水・水田再生と市民管理	行政実務 NPO 人と自然	印旛沼 酒々井町 佐倉市 高崎川 富里市	谷津における手作業による湿地・水田再生と市民管理	・手作業管理・湿地再生 ・水田再生・草刈り ・定例市民参加 ・継続的維持	・谷津 ・谷津田 ・湿地 ・水田 ・湧水 ・水質管理 ・水田再生 ・定例市民参加 ・生態系 ・農作業
企業参加による里山・谷津の保全活動と次世代教育	企業参加 企業参加	印旛沼 酒々井町 佐倉市 高崎川 富里市	企業参加による里山・谷津の保全活動と次世代教育	・企業参加 ・里山保全活動 ・ボランティア参加 ・環境教育 ・地域協働 ・継続支援	・谷津 ・里山 ・保全活動 ・企業参加 ・環境教育 ・水田再生 ・次世代育成 ・地域連携
科学的調査・研究に基づく水環境評価と知見提供	科学的調査・研究 科学的調査・研究	印旛沼流域	科学的調査・研究に基づく水環境評価と知見提供	・科学的調査・水質分析 ・データ蓄積・研究協力 ・継続支援・情報発信	・河川 ・地下水 ・水質 ・水文化 ・水田 ・水質 ・水田 ・水質 ・水田 ・水質 ・水田 ・水質

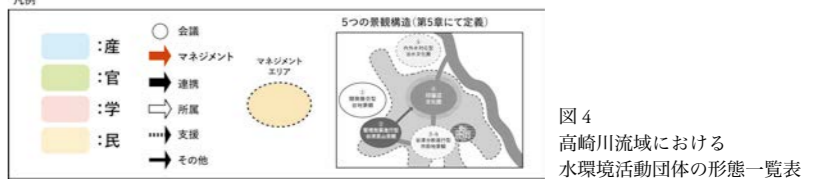


図4 高崎川流域における水環境活動団体の形態一覧表

## 第1章 序論

地震大国の日本では、津波避難タワーが緊急的・一時避難場所として重要な役割を果たしている。近年急速に整備が進む津波避難タワーは比較的新しい避難施設であり、その計画プロセスが管理・運営形態に与える影響、また住民の関与が及ぼす影響を明らかにすることは、今後の同種の施設整備・管理計画の策定、ならびに実際の発災時に実効性のある避難行動を担保する上で喫緊の課題といえる。

本研究は「地域社会における受容」を「住民の日常生活に浸透していること、住民に対するアクセシビリティの配慮があること」と定義づけ、津波避難タワーの計画プロセスにおける住民関与のあり方が、設置後の管理・利用形態および地域社会における受容にどのような影響を与えているのかを明らかにすることを目的とした。

本研究では、津波避難タワーが最も多い都道府県である静岡県を対象とし、太平洋沿岸の16市町におよぶ自治体設置の131基すべてを実地に踏査した悉皆調査を行った。さらに、協力の得られた11市町へのヒアリングおよびアンケート調査により、計画プロセスにおける住民関与の度合いや方法、そして設置後の利用と管理における地域社会の受容性を分析した。

## 第2章 津波避難タワーの形態類型と現状分析

津波避難タワーは、その構造によって津波避難タワーと津波避難マウンドの2つに分かれることを示した。また、現地調査によって得られた情報から津波避難タワーの構成要素を抽出し分析を行った結果、津波避難タワーにおける構成要素・構造形態の選択において、地域の地形的特徴・歴史的な文脈が決定要因であることが明らかとなった。また、周辺環境や掲示物の分析を通じ、津波避難タワーの計画・利用が地域とのつながり・影響の上に成り立つ可能性を示した。

## 第3章 津波避難タワーにおける計画プロセス

津波避難タワーの計画プロセスをフロー化し、住民参加の程度によって「行政主導」「住民参加」「住民発意」の3類型に分類されることを示した。また、計画プロセスの決定要因については、形態、用地、設備の計画プロセスにおける各段階において、それぞれが相互に影響を与え合いながら決定に至っていることが明らかとなった。地理的条件も各段階において大きな決定要因となっていたことから、立地特性が津波避難タワーの計画に与える影響が大きいことが考えられる。

加えて、どの段階においても住民からの要望は存在し、自治体と住民の間で津波避難タワーにおいて必要であるとする要素に差異があることが明らかとなった。

## 第4章 津波避難タワーにおける地域社会の利用

前章と同様に、津波避難タワーの利用・管理段階に対しフロー化・分析を行った。利用形態は、施設有無と利用目的によって「有事解錠」「避難専用」「日常利用」「複合利用」の4類型に分類され、類型により住民の利用頻度が変化することを示した。また、管理形態についても主体によって「行政単独」「住民参加」「指定管理」の3類型に分類されるほか、頻度によって「定期点検」「不定期点検」の2類型に分類されることを示した。

## 第5章 津波避難タワーの計画から利用における地域社会との関わり

津波避難タワーの計画、利用、管理の各段階の関連性に着目し、類型化と分析を行った結果、計画プロセスにおいて住民関与度の高い形態が選択されていた場合、管理・利用段階においても住民関与度の高い形態が選択されることが増加することが明らかとなった。また、計画プロセスにおいて住民関与度の高い形態が選択された場合、住民関与度の低い形態が選択されていた場合と比較して、管理・利用段階において選択される形態に多様

性が見られることが明らかとなった。

このことから、津波避難タワーの計画プロセスにおける形態は、利用・管理における形態の選択に対する重要な決定要因であることが推察される。

## 第6章 結論と考察

津波避難タワーの計画段階における住民関与は、単に合意形成の手段にとどまらず、管理・利用における住民関与の程度に影響を及ぼし、形態の多様性が発生する要因であることを導いた。このような多様性の発生は、各津波避難タワーが地域の実情・特徴に即した形で管理・利用されていることを示している。

津波避難タワーの計画段階から住民が関与することで、その地域に即した管理・利用と形態が整備され、「地域社会における受容」の実現につながることから、実災害時における避難行動の実効性を高めることを示唆した。

また、津波避難タワーの形態決定要因は単なる行政・住民の意見の反映のみならず、地理的条件、歴史的な文脈といった立地特性が大きな役割を担っている。加えて、計画から利用までのフローの中で、検討、用地、設置、管理、利用の5つの段階を経ながら、各段階が相互に影響を与えあい、形態を決定づけている。津波避難タワーの設置によって発生する要素は、管理・利用に対し影響を与え、それが住民の津波避難タワーに対する意識・利用につながると考えられる。

一方で、津波避難タワーにおける実災害時の利用方法等については住民と行政の間で認識に齟齬のある点がみられた。このような齟齬を解消する場を設けることで、適切な認知・利用・管理につながると考えられる。

また解錠方法や利用方法が不明確な津波避難タワーについて、実災害時の利用における障害があることを指摘した。このようなアクセシビリティ阻害の要因を取り除くことで、より避難行動の実効性を高めることが可能となると考えられる。



図1 津波避難タワーの形態

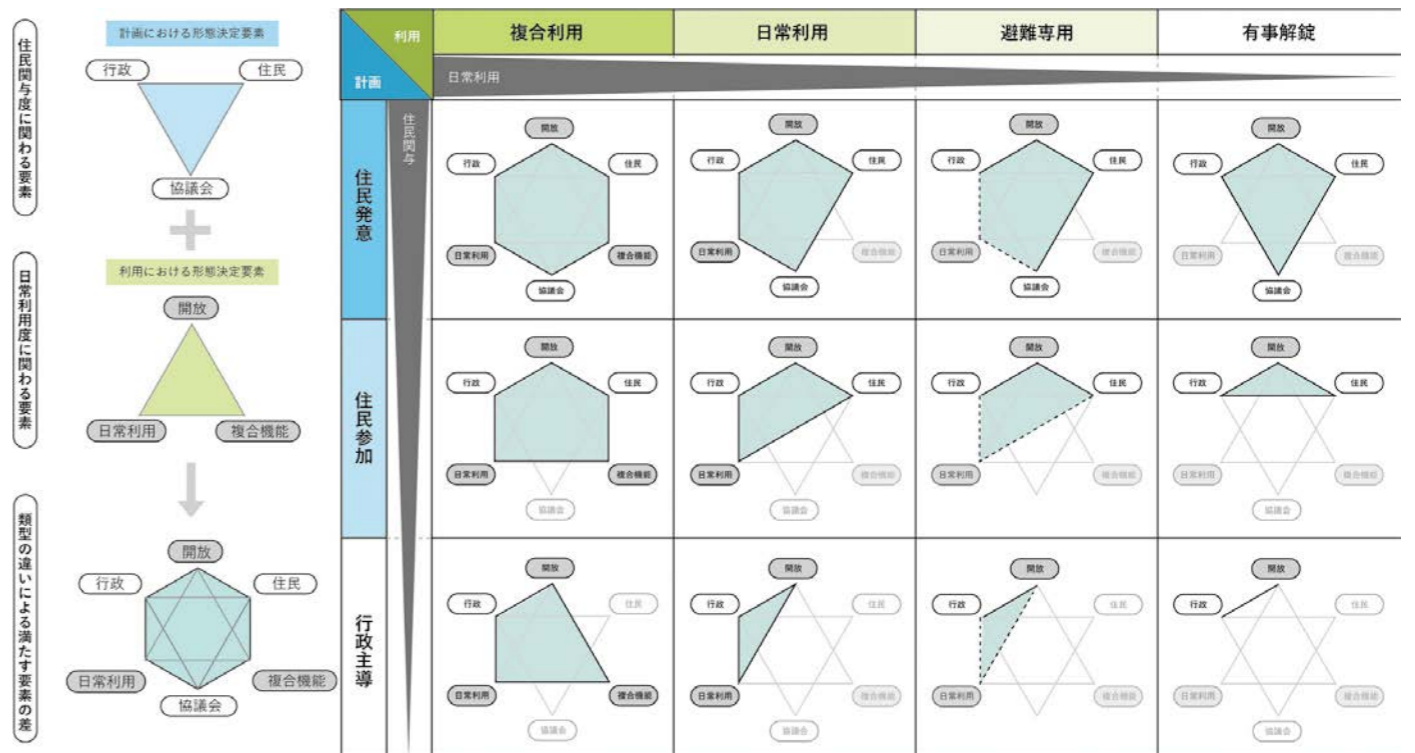


図2 津波避難タワーの計画形態と利用形態の関連性

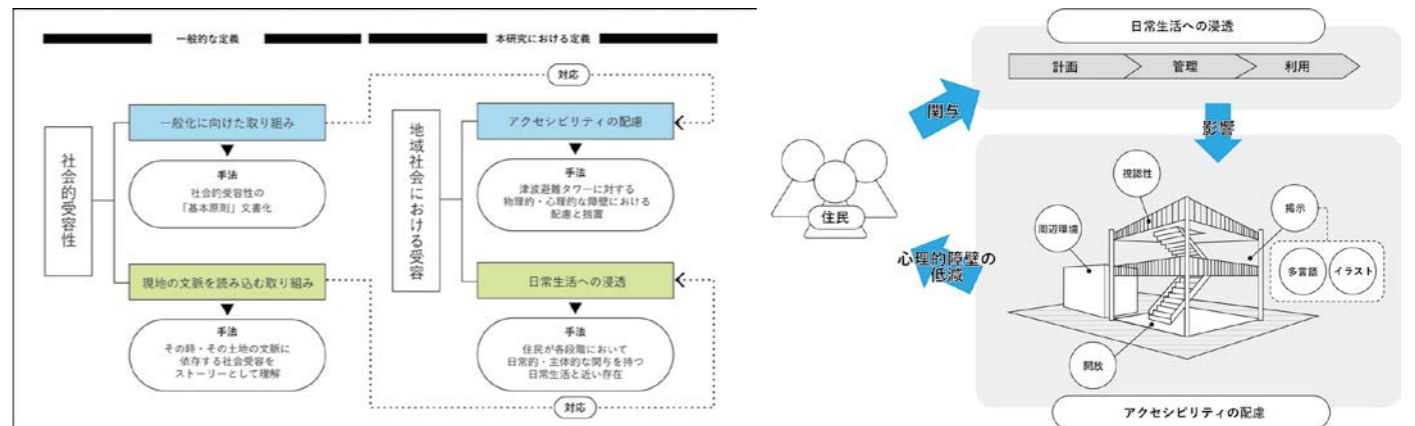


図3 地域社会における受容（日立東大ラボ「社会的受容」を元に筆者作成）

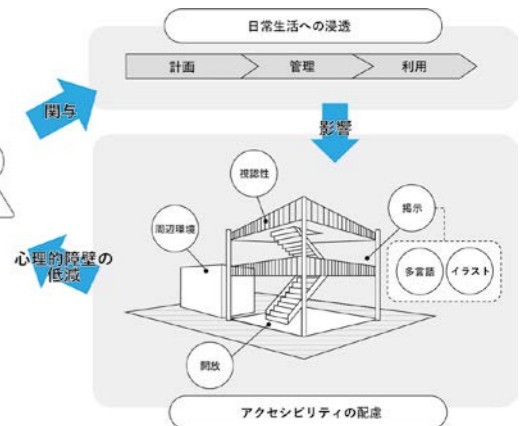


図4 津波避難タワーにおける受容の実現



## 第1章 研究の背景と目的

2004年の文化財保護法改正により文化的景観が文化財体系に位置づけられ、2005年から重要文化的景観の選定制度が運用されている。棚田や茶畑など生業に根ざした景観が各地で選定され、2024年10月時点で73件に達する。一方、食育基本法の制定や和食の無形文化遺産登録を背景に、食文化と地域振興を結びつける動きが進み、生活・生業に根ざした「食の景観」を文化的景観として再評価する機運が高まっている。

本研究が対象とする「せんだんご」は、サツマイモを発酵・乾燥して保存する対馬の伝統食品であり、近年再評価が進んでいる。しかし、既往研究は自然科学的分析に偏り、風土や生活文化、景観との関係は十分に検討されていない。

そこで本研究は、本研究は、文化的景観の視点から食と景観の関係性を明らかにするとともに、対馬の伝統的保存食せんだんごを対象として、その生産空間と生産行為の特性を分析し、文化的景観としての評価および保全・活用の可能性を検討することを目的とする。

## 第2章 文化的景観と食の関係性

本章では、文化的景観における「食」と「景観」の関係性を明らかにすることを目的として、重要文化的景観73件の選定事例および日本各地の地域活動を対象に分析を行った。重要文化的景観の公式資料をもとに、KH Coderによるキーワード分析およびNVivoを用いたコーディング分析を行い、食に関わる構成要素とその特徴を整理した。あわせて、食文化と景観に関わる地域活動事例を収集し、制度的支援や実践の類型を比較検討した。

その結果、文化的景観における「食」は、生産環境と生産行為の相互作用によって形成される文化システムであり、人と自然の関係性や生活文化、歴史的記憶を可視化する要素であることが明らかとなった。また、地域活動は地域の持続性を支える一方で、制度運用や連携面での課題も確認された。

以上より、対馬の伝統保存食せんだんごは、地域の生活文化を体現する文化的景観の一要素として位置づけられる。本章の知見は、次章における対馬の具体的な事例分析に向けた基礎的視座を提供するものである。

## 第3章 対馬における「せんだんご」に関する文化的景観

本章では、第2章で整理した「生産環境」と「生産行為」の分析枠組みに基づき、対馬の伝統的保存食せんだんごを対象に、現地調査とヒアリングから生産工程の空間構成や生産行為を明らかにし、その文化的景観としての特性を検討した。

調査は、対馬市内4地区の農家を対象に実施し（図1）、サツマイモ栽培から加工、流通・消費に至る一連の工程に関わる活動空間を把握した。その結果、自然環境、建物および付随空間、農具・設備といった有形要素が工程に沿って連続的に機能し、生活文化と結びつくことで、せんだんご特有の景観構造を形成していることが明らかとなった（図2）。加えて、世代間で継承される技術や工程上の工夫、地域行事における利用といった無形要素が、物理的景観と相互に作用し、食文化の持続性を支えていることが確認された（図4）。

また、制度的検討からは、せんだんごに関する文化的景観が、農耕・水利用・居住空間の複合的關係によって成立しており、複数農家を単位とする選定範囲の設定を通じて、重要文化的景観として位置づける可能性が示唆された（図3）。

以上より、せんだんごに関する文化的景観は、有形・無形の要素が結びつく生活文化として捉えられ、対馬の食文化理解および地域資源の保全・活用に資する知見を提供する。

## 第4章 対馬における食と景観の地域づくり

本章では、第3章までの分析を踏まえ、対馬における食と景観をめぐる現状と課題を整理し、せんだんごを中心とした持

続的な地域づくりの方向性を検討した。

その結果、食文化は地域振興の基盤である一方、担い手の減少や生活環境の変化により、景観として捉えにくくなっていることが明らかとなった。これを踏まえ、生産環境の維持、学習機会の体系化、情報発信とブランド化の連動、ならびに重要文化的景観制度の活用可能性を提示した。

以上より、対馬の食文化を文化的景観として再定位し、その背景を含めて共有・活用する視点が、持続的な地域づくりに資することを示した。

## 第5章 総合考察

本章では、第2章から第4章までの分析を総合し、せんだんごに関する文化的景観の意義、研究の限界および今後の課題を整理した。本研究は、せんだんごを自然環境と人間活動の相互作用によって形成される文化的景観として再定位し、生産環境と生産行為を軸とした分析の有効性を示した。一方、調査範囲や期間の制約、口述資料への依拠、制度運用の検討不足といった限界も残されている。今後は、調査の拡充と分析の深化に加え、研究成果を地域と共有し、文化的景観を実践的に維持・活用していくことが課題である。

## 第6章 結論

本研究から、以下の知見が得られた。第一に、せんだんごは対馬固有の自然条件の下で営まれる生産・加工・消費を通じ、生活文化や共同体的関係を体現する文化的景観である。

第二に、有形・無形の要素が結びつく生産環境と生産行為の構造が、地域固有の景観を形成している。

第三に、食文化と景観を基盤とする地域活動や制度的支援は、地域の持続性向上に寄与し得る。

以上より、せんだんごに関する文化的景観の理解は、対馬の食文化の保全・活用および地域活性化に向けた重要な視座を提供すると結論づけた。



図1 研究対象地（長崎県対馬市。下線は調査地域）

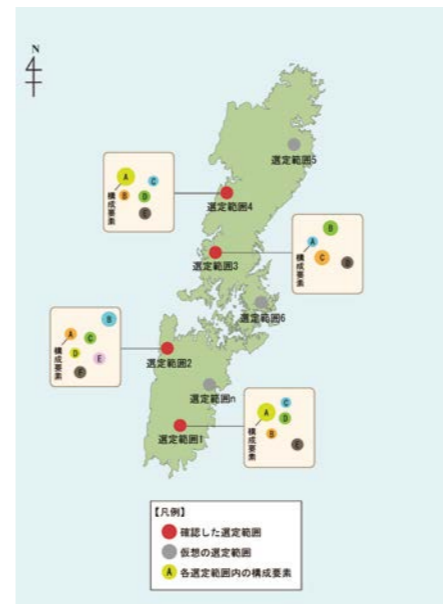


図3 せんだんごに関する文化的景観の選定範囲および構成要素の関係

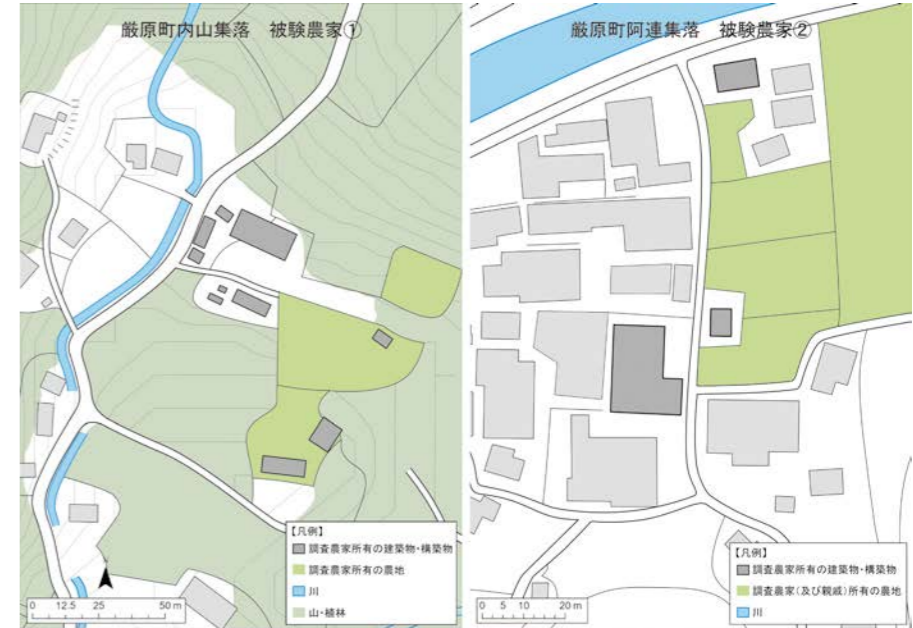


図2 各被験農家の空間配置図



図4 せんだんごを発酵・乾燥している様子（現地調査で筆者撮影）

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8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	マクラウド・ギャラリー (Asst. Prof.) サカイロドリゲス・オスカルエデュアルド (Asst. Prof.) イバニェス・サンドバル・マリター (Ph.D.) ティン・ユー 葛山小百合 松丸恵里那 永沼桜子
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 2026
Editing	Curriculum Committee of Master's Program in Art, University of Tsukuba
Publishing	Master's Program in Art, University of Tsukuba
Photograph	McLEOD Gary (Asst. Prof.) SAKAY RODRIGUEZ Oscar Eduardo (Asst. Prof.) IBAÑEZ Marita (Ph.D.) TING Yu KATSURAYAMA Sayuri MATSUMARU Erina NAGANUMA Sakurako
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